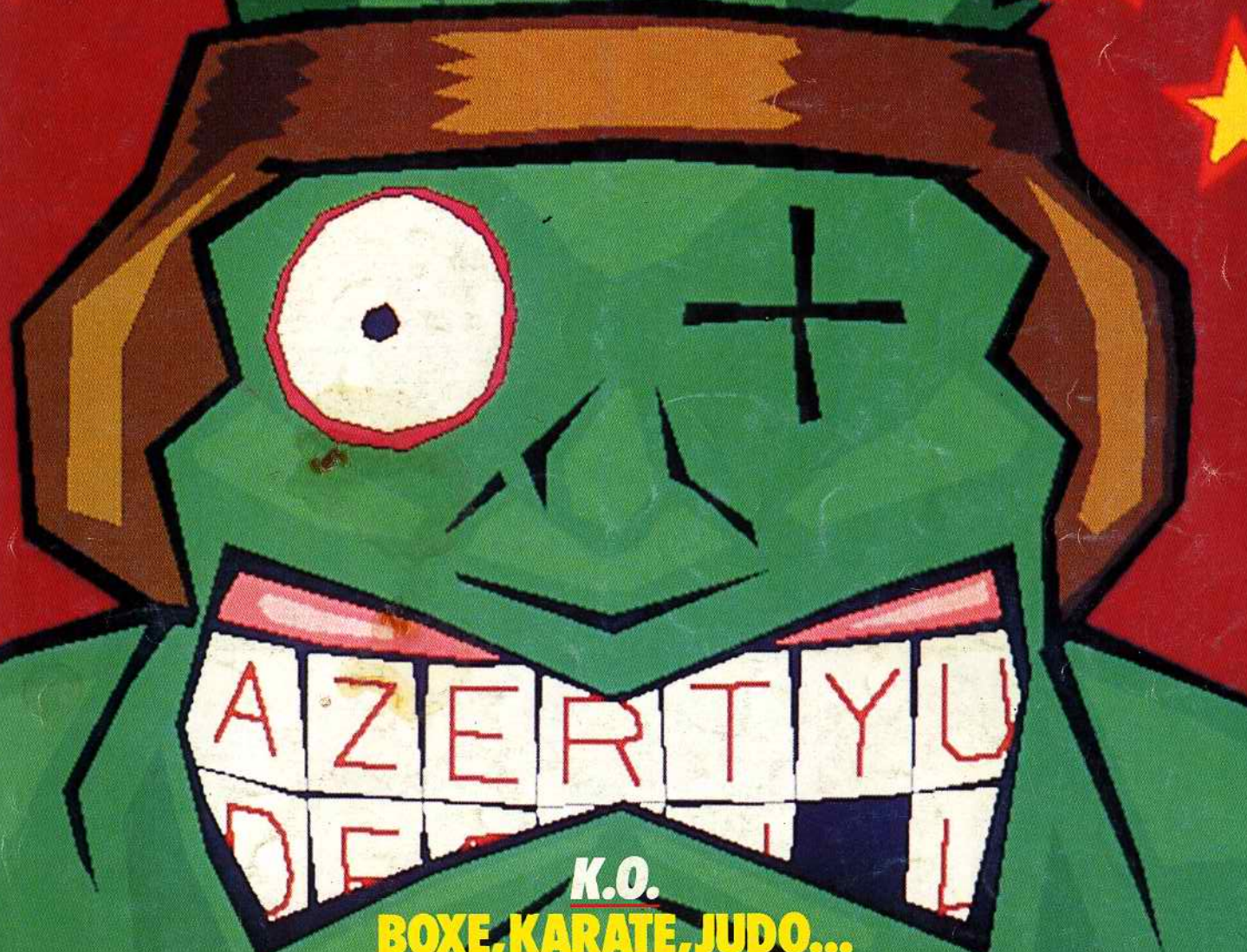


TOUT

MICROLOISIRS



K.O.
BOXE, KARATE, JUDO...
TOUS LES SOFTS DE COMBAT

CLAP
L'ORDINATEUR
TERRORISE LE CINEMA

ZZAP...
L'EXE TEL AU SCALPEL

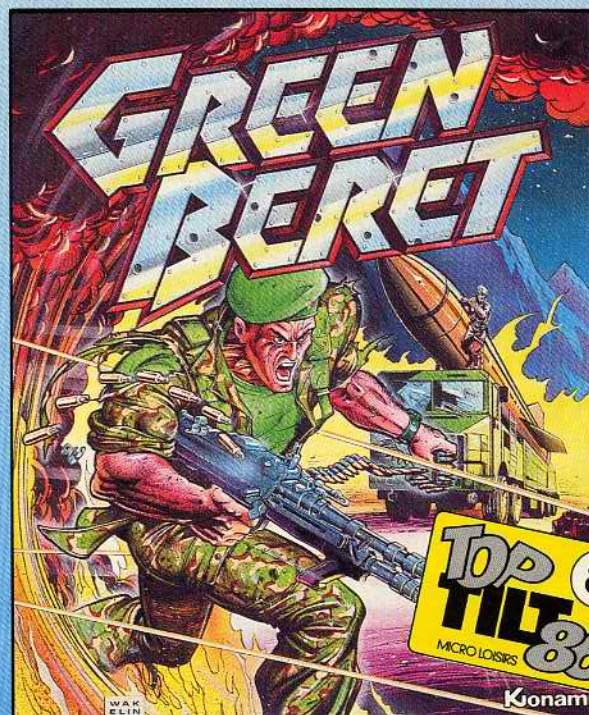
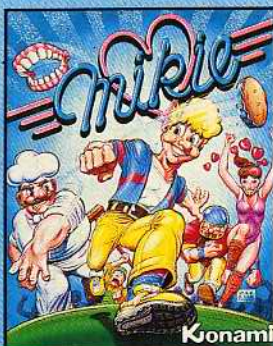
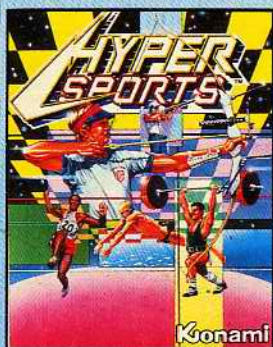
M 3085 - 39 - 20,00 F



KONAMI'S
COIN-OP HITS

CINQ SUPER JEUX D'ARCADE POUR LE PRIX D'UN

C'EST DÉJÀ NOËL!



KONAMI'S COIN-OP HITS

DISPONIBLE SUR AMSTRAD
CASSETTES
ET
DISQUETTES

COMMODORE
SPECTRUM

IMAGINE ZAC DE MOUSQUETTE 06740 CHATEAUNEUF 93 42 71 45



TILT

N° 39 FÉVRIER 1987

RÉDACTION

Rédacteur en chef: Jean-Michel Blottière
Directeur artistique: Jean-Pierre Aldebert
Rédactrice en chef adjointe: Alexandra de Panafieu
Secrétaire de rédaction: Francine Gaudard
Chef de rubrique: Nathalie Meistermann
Rédaction: Mathieu Brisou,
Jean-Philippe Delalandre, Denis Scherer
Ont collaboré à ce numéro: Laurent Bernat,
Eric Cabéria, Loïc Chauvin, Christophe
Couasnard, Nicolas Costes, Laurent Decoble,
Marc Florian, Pierre Fouillet, Didier Guilhem,
Jacques Harbonn, Olivier Hautefeuille, Fabien
Lacaf, Dominique Leclerc, Frédéric Rivaux,
Armel Roubeix, Laurent Schwartz, Jérôme
Tessyère, Patrick Verpeaux, Charles Villoutreix.
Premier maquettiste: Gérard Lavoie.
Maquette: Christine Gourdal
Secrétariat: Sylvie Lefebvre

PUBLICITÉ

Tél.: (16) 1 48.24.46.21
Directeur de la publicité: Dominique Bovio
Chef de publicité: Claire Vesine
Exécution: Chantal Renault
Assistante: Brigitte Bessette

ADMINISTRATION - DIFFUSION

2, rue des Italiens, 75009 Paris.
Tél.: (16) 1 48.24.46.21.
Ventes: SOC. Philippe Brunie,
24, bd Poissonnière, 75009 Paris.
Tél.: (1) 45.23.25.60.
Tél. vert: 05.21.32.07 (gratuit)
Abonnements: Catherine Innocenti,
Anne-Dominique Lancelin
Tél.: (16) 1 60.65.45.54.
France: 1 an (11 numéros + un hors-série): 198 F
(dont TVA 4 %)
Étranger: 1 an (11 numéros + un hors-série): 285 F
(train/bateau) (Tarifs avion: nous consulter)
Les règlements doivent être effectués
par chèque bancaire, mandat
ou virement postal (3 volets)
BP 73 77987 Saint-Fargeau-Ponthierry.
Relations extérieures: Françoise Serre-Loutreuil
Promotion: Bernard Blazin, Isabelle Neyraud
Réalisation: Jean-Jack Vallet, Pascale Bruxelles

ÉDITEUR

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

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

Couverture: Jérôme Tessyère
et Lucie vidéographie
Les exemplaires de Tilt peuvent être conservés
sous coffret (prix unitaire: 70 F port compris).
Règlement anticipé (par chèque ou mandat à
l'ordre de: TILT) adressé à:
Mondial manutention - Tilt
30, rue Cino-del-Duca,
94700 Maisons-Alfort.
TILT Microloisirs
2, rue des Italiens, 75009 Paris
Tél.: (16) 1 48.24.46.21
Télex: 643932 Edimondi
Tirage de ce numéro: 110 000 exemplaires.

TILT JOURNAL

16 Tilt a testé tous les softs de loisirs disponibles en «public domain», comparé de nouveaux langages, des drives, des utilitaires pour ST, poussé dans ses derniers retranchements un digitaliseur sonore pour Commodore 64 et un compilateur pour Amstrad, percé à jour les secrets de FIL, découvert, en avant-première, le micro du futur.

TUBES

32 Tous les logiciels du mois, testés par les spécialistes de Tilt. Pour choisir sans vous tromper.

TILT PARADE

52 Quatre softs indispensables! Les passagers du vent, pour TO 9, inaugurent une nouvelle étape dans les jeux d'aventure. Degas Elite, pour Atari ST, est un des meilleurs logiciels de création graphique du moment. Destroyer, pour Commodore 64, vous met aux commandes d'un vaisseau de guerre redoutable, tandis que HMS Cobra vous confie la responsabilité d'un convoi tout entier. Géant...

ACTUEL

60 L'ordinateur qui terrorise le cinéma. Synonyme de peur, de destruction, de puissance, il lance ses processeurs à l'assaut de l'univers. Frankenstein contemporain, il échappe à ses créateurs pour les asservir. Pourquoi une telle névrose vis à vis de nos computers? Tilt a vu tous les films, hanté tous les studios. Voici ses réponses...

SESAME

68 Un seul listing mais quel listing! «Pêche à la ligne» vous propose de surveiller huit lignes simultanément. Et quand vous saurez que les poissons arrivent de plus en plus nombreux...

CHER TILT

77 Le courrier des lecteurs.

TAM-TAM SOFT

80 L'actualité de la micro informatique, en bref et vrac, et notre concours de création graphique permanent.

PETITES ANNONCES

82 Ventes, échanges, achats, clubs...

LIVRES ET MICRO

87 La bibliothèque du parfait Tiltman s'enrichit de nouveaux titres, à découvrir d'urgence.

BANC D'ESSAI

88 Le nouveau micro d'Exelvision ne laisse pas indifférent. Son objectif: devenir le premier ordinateur réellement grand-public. Son nom: l'Exeltel. Ses chances de succès? Tilt donne son avis...

DOSSIER

96 Boxe, judo, karaté, kung-fu, boxe thaïlandaise, les softs de combat font un malheur chez les vrais joueurs. Tilt les a tous passés en revue. Une conclusion: ça fait mal, très mal, mais c'est bon...

KID'S SCHOOL

110 Les profs tiennent bon et les ordinateurs reculent. Une sélection de softs éducatifs pas vraiment inoubliables ce mois-ci.

CHALLENGE

114 L'inertie, jusqu'ici peu exploitée par les concepteurs de logiciels, fait une entrée remarquée dans notre univers. Ses titres de gloire: Marble madness ou Trail blazer. Un comparatif des meilleurs jeux disponibles.

S.O.S. AVENTURE

120 Quatorze logiciels d'aventure déments, la «solution-lecteur» de Hacker, le courrier des aventuriers fous, l'aventure fait très fort ce mois-ci...

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

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

Directeur de la publication: Jean-Pierre ROGER - Dépôt légal: 1^{er} trimestre 1987 - Photocomposition et photogravure: I.M.-A., 94700 Maisons-Alfort. - Imprimerie: Sima, Torcy-Impression, 77200 Torcy - Distribution: N.M.P.P. - Numéro de commission paritaire: 64 671.



COCONUT

INTUT



DU NOUVEAU
DANS L'OUEST
DE PARIS

COCONUT ÉTOILE

41, avenue de la Grande-Armée
75016 PARIS ☎ 45.01.67.28
Métro Argentine

IL Y A LES CLIENTS COCONUT...

IL Y A CEUX QUI CHERCHENT ENCORE...

COCONUT RÉPUBLIQUE

13, boulevard Voltaire
75011 PARIS ☎ 43.55.63.00
Métro Oberkampf

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

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

AMSTRAD CPC K7	AMSTRAD CPC DISK	COMMODORE 64	ATARI 520/1040 STF
ACROJET 89	ACROJET 145	FREEZE FRAME 3 590K	LABYRINTH 190D
ADVENTURES DE JACK BURTON 95	A.C.E. 169	POWER CARTRIDGE 474K	LES AVENTURES DE JACK BURTON 120C
ANTIRAD 79	ANNALS OF ROME 180	HIGH ROLLER 346D	LEADER BOARD 95C
AMERICA'S CUP 89	PANZER GRENADIER 139	MECH BRIGADE 540D	LEADER BOARD 145D
ASTERIX 120	ASTERIX 169	MISSION A D 110C	MISSION A D 160D
ALIENS 2 95	ALIENS 2 145	BATTLE GROUP US SSI 570D	MARBLE MADNESS 290D
AVENGER 95	AVENGER 132	JET US SUBLOGIC 570D	MERCENARY COMPENDIUM 149C
AFFAIRE VERA CRUZ 99	AFFAIRE SYDNEY 190	NEWSROOM US 390D	MERCENARY COMPENDIUM 180D
AFFAIRE SYDNEY 145	ATTENTAT 145	REACH FOR THE STARS US 460D	MOVIE MONSTER 99C
AGILE D'OR 160	BOB WINNER 169	ACE OF ACES 99C	MOVIE MONSTER 169D
BREAK THRU 89	BOBBY BEARING 160	ACE OF ACES 149D	MASTER OF UNIVERSE 119C
COBRA 85	BREAK THRU 139	ACROJET 95C	MASTER OF UNIVERSE 169D
CAMELOT WARRIOR 120	BIGGLES 139	ACROJET 149D	MISSION ELEVATOR 95C
CAULDRON 2 79	CAULDRON 2 130	ALIENS 2 110C	MISSION ELEVATOR 149D
COLOSSUS CHESS 4 140	COBRA 139	ALIENS 2 160D	COLOURSPACE 250
COMPUTER HIT 10 V 3 120	CAMELOT WARRIOR 160	AVENGER 110C	CHESSMASTER 2000 450
COBRA PINBALL 99	COLOSSUS CHESS 4 180	AVENGER 160D	MEURTRE A GRANDE VITESSE 230D
DONKEY KONG 89	DONKEY KONG 160	ANTIRAD 99C	MUSIC SYSTEM 174C/D
DEEPSHOCK 89	DEMAIN HOLOCAUSTE 235	ANTIRAD 149D	PRODIGY 110C
DANDY 120	DRAGON'S LAIR 130	ASTERIX 110C	PRODIGY 175D
DRAGON'S LAIR 89	DRUID 169	ASTERIX 169D	PUB GAMES 99C
DRUID 110	EXPLORER 170	BOULDERDASH CONST. KIT 99C	PUB GAMES 145D
EXPLORER 130	EREBUS 210	BOULDERDASH CONST. KIT 149D	PAPERBOY 99C
ELITE FRANCAIS 190	ELITE FRANCAIS 270	BEST OF BEYOND 120C	PAPERBOY 149D
FUTURE KNIGHT 95	FUTURE KNIGHT 145	BAZOOKA BILL 110C	RETURN TO OZ 99C
FIRELORD 89	GREAT ESCAPE 139	BARO'S TALES 195D	REVOLUTION 99C
GREAT ESCAPE 89	GAUNTLET 145	BREAK THRU 119C	REVOLUTION 149D
GAUNTLET 95	GRAND PRIX 500 cc 180	BREAK THRU 169D	ROOM 10 99C
GRAND PRIX 500 cc 110	GHOST 'N GOBLINS 135	CAMELOT WARRIORS 130C	STARGLIDER 160C
GOLIATH 99	GREEN BERET 135	CRYSTAL CASTLE 95C	STARGLIDER 190D
GHOST 'N GOBLINS 78	HEARTLAND 170	CRYSTAL CASTLE 145D	SHANGAI 180D
GREEN BERET 75	H.M.S. COBRA 299	CHAMPIONSHIP WRESTLING 99C	SPACE HARRIER 99C
HARDBALL 259	HIGHLANDER 135	CAULDRON 2 90C	SPACE HARRIER 149D
HACKER 2 120	HACKER 2 180	DESTROYER 160D	SENTINEL 99C
HIGHLANDER 76	IKARI WARRIOR 139	DANTES INFERNO 99C	SENTINEL 160D
HACKER 2 130	INFILTRATOR 139	DRAGON'S LAIR 99C	SCOOBY DOO 99C
IKARI WARRIOR 85	INTERNATIONAL RUGBY 140	DRAGON'S LAIR 2 99C	SKATE ROCK 110C
INFILTRATOR 95	JAIL BREAK 145	DRAGON'S LAIR 2 149D	SKATE ROCK 169D
INTERNATIONAL RUGBY 120	KID KIT 290	DRAGON'S LAIR 2 99C	SUPERSTAR PING PONG 110C
JAIL BREAK 95	KONAMI'S GOLF 135	DRUID 165D	SUPERSTAR PING PONG 160D
JACK THE NIPPER 85	KONAMI COIN OP HITS 145	ELITE 135C	SANXION 110C
KONAMI COIN OP HITS 90	LES PASSAGERS DU VENT 260	ELITE 195D	SUPER CYCLE 149D
LA FORMULE 160	LES AVENTURES DE JACK BURTON 150	ELITE 110C	SILENT SERVICE 95C
LIGHTFORCE 85	LE PACTE 139	FOOTBALLER OF THE YEAR 169D	SILENT SERVICE 145D
LEADER BOARD 89	MASTERS OF UNIVERSE 145	FOOTBALLER OF THE YEAR 110C	SUMMER GAMES II 89C
L'HERITAGE 99	MEURTRES S/ATLANTIQUE 270	FUTURE KNIGHT 110C	SUMMER GAMES II 139D
MASTER OF UNIVERSE 95	MEURTRE A GRANDE VITESSE 210	FUTURE KNIGHT 160D	TRIVIAL PURSUIT FRANCAIS 190C
MERCENIAIRE 99	MEURTRE A GRANDE VITESSE 210	FUTURE KNIGHT 160D	TRIVIAL PURSUIT FRANCAIS 270D
MISSION ELEVATOR 89	MEURTRES S/ATLANTIQUE 199	ROOM TEN 160	TRACKER 150C
MEURTRES S/ATLANTIQUE 99	ONE 85	SILENT SERVICE 139	TRACKER 190D
MEURTRES S/ATLANTIQUE 99	REVOLUTION 90	S.W. REPORTER 240	TERRA CRESTA 95C
ONE 95	ROOM TEN 110	SEPULCRI 180	TARZAN 99C
REVOLUTION 85	SILENT SERVICE 88	SPACE HARRIER 135	TARZAN 149D
ROOM TEN 110	SEPULCRI 120	STARGLIDER 230	TOMAHAWK 99C
SILENT SERVICE 88	SPACE HARRIER 85	STARSTRIKE 2 169	TOMAHAWK 169D
SEPULCRI 120	STARGLIDER 170	SAPIENS 180	TASS TIMES 190D
SPACE HARRIER 85	STARSTRIKE 2 92	STRIKE FORCE HARRIER 88	THE ART STUDIO 160C
STARGLIDER 170	STRIKE FORCE HARRIER 88	SRAM 2 240	TRAILBLAZER 95C
STARSTRIKE 2 92	STRIP POKER 85	SPACE SHUTTLE 170	TRAILBLAZER 145D
STRIP POKER 85	TENEBRES 99	SPACE SHUTTLE 170	TRAILBLAZER 199D
TENEBRES 99	T.T. RACER 120	SPITFIRE 40 86	THE PAWN 110C
T.T. RACER 120	THANATHOS 89	SPITFIRE 40 86	THEY SOLD A MILLION 3 110C
TRIVIAL PURSUIT 190	TRIVIAL PURSUIT 190	TERRA CRESTA 139	THEY SOLD A MILLION 3 145D
TARZAN 89	TRIVIAL PURSUIT 89	TRIVIAL PURSUIT 270	THAI BOXING 99C
TOP GUN 85	TARZAN 85	TRIVIAL PURSUIT 145	THAI BOXING 169D
TRAILBLAZER 88	TRIVIAL PURSUIT 88	TRIVIAL PURSUIT 145	THE WAY OF THE TIGER 95C
THAI BOXING 85	TRIVIAL PURSUIT 85	TRIVIAL PURSUIT 128	THE WAY OF THE TIGER 145D
TEMPEST 120	TRIVIAL PURSUIT 120	TRIVIAL PURSUIT 110C	THEY SOLD A MILLION II 95C
TOMAHAWK 94	TEMPEST 94	TRIVIAL PURSUIT 99C	THEY SOLD A MILLION II 125D
THEY SOLD A MILLION 2 110	THEY SOLD A MILLION 2 110	TRIVIAL PURSUIT 149D	UCHI MATA JUDO 99C
THEY SOLD A MILLION 3 115	THEY SOLD A MILLION 3 115	TRIVIAL PURSUIT 145	VIETNAM 99C
THE WAY OF THE TIGER 95	THEY SOLD A MILLION 2 140	TRIVIAL PURSUIT 145	VIETNAM 149D
UCHI MATA 89	THEY SOLD A MILLION 3 145	TRIVIAL PURSUIT 145	WORLD GAMES 119C
WARRIOR 95	THE WAY OF THE TIGER 120	TRIVIAL PURSUIT 120	WORLD GAMES 169D
WORLD GAMES 95	WINTER GAMES 145	TRIVIAL PURSUIT 145	WORLD GAMES 89C
WINTER GAMES 90	WARRIOR 145	TRIVIAL PURSUIT 145	WINTER GAMES 139D
XEVIOUS 89	XEVIOUS 139	TRIVIAL PURSUIT 145	YIE AR KUNG FU 2 99C
1942 89	XARQ 149D	TRIVIAL PURSUIT 145	WINTER GAMES 99C
3D GRAND PRIX 88	1942 139	TRIVIAL PURSUIT 145	WORLD GAMES 290
		TRIVIAL PURSUIT 145	WORLD GAMES 290
		TRIVIAL PURSUIT 145	WORLD GAMES 250
		TRIVIAL PURSUIT 145	ZOOMRACK 2 144D

AMSTRAD

APPLE

ATARI

COMMODORE

IBM

MSX

ORIC

SINCLAIR

THOMSON

A.T.A.R.I.	SPECTRUM	THOMSON K7	THOMSON DISK	APPLE
AZTEC 120C	ALIENS 2 110	ASTERIX 190	ASTERIX 260	ARTICFOX 360
AZTEC 175D	ANNALS OF ROME 140	AIGLE D'OR 180	BACTRON 240	ARCHON 270
ARCADE CLASSICS 95C	AVENGER 99	AIR ATTACK 150	BATAILLE DES BREVETS 240	ADVENTURE CONST. SET 320
AIRWOLF 95C	ASTERIX 99	BATAILLE DES BREVETS 190	CARTE DU CIEL / SUPER TENNIS 290	COLOSSUS CHESS 4 390
BEACH HEAD 2 169D	ACADEMY (TAU CETI 2) 110	BARRY MC GUIGAN'S BOXING 140	DOSSIER BOERHAAVE 210	DESTROYER 250
BOULDERDASH CONST. KIT 110C	BOBBY BEARING 90	BEACH HEAD 189	DIEUX DU STADE 2 210	DAMBUSTERS 390
BOULDERDASH CONST. KIT 180D	BIGGLES 95	BUDGET FAMILIAL (T07/M05) 160	DIEUX DE LA GLISSE 210	ELITE 360
BOULDERDASH II 120C	CRYSTAL CASTLE 99	CHATEAU DE LA MORT (T07/M05) 120	EMPIRE 190	FLIGHT SIMULATOR 2 620
BOULDERDASH II 180D	COBRA 99	CHOPFLIFTER 290K	F 15 STRIKE EAGLE 390	GUNSLINGER 380
BLUE MAX 2001 95C	CITY SLIKER 120	COLISEUM 140	KID KIT 290	JET 490
BRUCE LEE 144C/D	CAMELOT WARRIORS 99	COLISEUM 140	KARATE 250	LA GESTE DU BARDE 320
COLOSSUS CHESS 3.0 130C	COLOSSUS CHESS4 110	DOSSIER BOERHAAVE 145	LEGENDE 210	IMPOSSIBLE MISSION 380
CRUSADE IN EUROPE 160C	CAULDRON 2 89	DIEUX DE LA GLISSE (M06) 180	L'AFFAIRE SYDNEY 250	MICRO SCRABBLE 395
CHESSMASTER 2000 450D	DEEPSHOCK 110	DIEUX DU STADE 159	L'AFFAIRE VERA CRUZ 250	MOVIE MAKER 270
FOOTBALL MANAGER 139C	DRUID 95	DIEUX DU STADE 2 180	LA MINE AUX DIAMANTS 250	MOEBIUS 520
FIGHTER PILOT 95C	DRAGON'S LAIR 89	ELIMINATOR 120	LES PASSAGERS DU VENT 290	NEWSROOM 395
F 15 STRIKE EAGLE 144C/D	EXPLORER 89	EMPIRE 160	LAS VEGAS 290	SUPER BOULDERDASH 190
FLIGHT SIMULATOR II Not Fr 675D	ELITE 179	FLIPPER 140	L'HERITAGE 2 210	SKYFOX 250
GOONIES 95C	FOOTBALLER OF THE YEAR 110	GRAND PRIX 500 cc 190	LA GESTE D'ARTILLAC 290	SILENT SERVICE 290
GHOSTBUSTERS 120C	FUTURE KNIGHT 95	GESTE D'ARTILLAC 245	LE TEMPLE DE QUAUHTLI 280	SUMMER GAMES 290
HARDBALL 120C	FAIRLIGHT 2 99	HACKER 160	L'AIGLE D'OR 290	SUMMER GAMES 2 260
HARDBALL 190D	FIRELORD 99	KID KIT 290	M.G.T. 240	TOURNAMENT GOLF 380
HACKER 95C	GAUNTLET 99	KARATE 99	MEURTRE SUR ATLANTIQUE 320	TRILOGY OF APSHAI 320
HACKER 145D	GOONIES 99	LES PASSAGERS DU VENT 285	MANDRAGORE 320	TEMPETE SUR LES BERMUDES 215
INTERNATIONAL KARATE 90C	GREAT ESCAPE 99	L'AFFAIRE SYDNEY 180	MEURTRES A GRANDE VITESSE 250	ULTIMA 3 490
INTERNATIONAL KARATE 149D	GHOST AND GOBLINS 99	L'AFFAIRE VERA CRUZ 149	MON GENERAL 250	WINTER GAMES 260
JEWELS OF DARKNESS 180C/D	HYPERBALL 110	LE TEMPLE DE QUAUHTLI 180	MULTIPLAN T08 690	WORLD GAMES 260
KNIGHT OF THE DESERT 145D	HACKER 2 110	L'EVADE DU TAPIOCATRAZ 180	PARAGRAPHE T08 690	
KENNEDY APPROACH 144C/D	HIGHLANDER 99	L'HERITAGE II 145	OMEGA PLANETE INVISIBLE 320	
LEADER BOARD 110C	HARRIER STRIKE FORCE 110	LA MINE AUX DIAMANTS 145	RUNWAY 2 210	
LEADER BOARD 169D	INFILTRATOR 99	LA NUIT DES TEMPLIERS 145	RODEO 280	
MONTZUMA'S REVENGE 120C	IMPOSSIBLE MISSION 99	LAS VEGAS 195	SAPIENS 240	
MOVIE MARKER 165D	JACK THE NIPPER 110	MONOPOLY 175	SPINDIZZY 240	
MERCENARY COMPENDIUM 160C	JEWELS OF DARKNESS 150	MINOTAURE 140	SAPHIR 250	
NINJA 69C	KONAMI'S GOLF 99	MEURTRE S/ATLANTIQUE 195	SORCERY 210	
POLAR PIERRE 120C	KONAMI'S COIN OP HITS 120	MEURTRE A GRANDE VITESSE 149	SUPER ANDROIDES 280	
POLAR PIERRE 180D	KEYLETH 99	MISSION DELTA 160	SORTILÈGES 250	
PINBALL CONSTRUCTION SET 190D	LEGEND OF KAGE 99	MINER 2049 290K	T.N.T. 210	
RAID OVER MOSCOU 120C	LEADER BOARD 99	NUMERO 10 130	VAMPIRE 250	
RAID OVER MOSCOU 150D	LIGHTFORCE 129	5ème AXE 280		
RESCUE ON FRACALUS 145D	LEGIONS OF DEATH 119			
RESCUE ON FRACALUS 95C	MASTERS OF UNIVERSE 110			
MIDIPLAY 576	MARBLE MADNESS CONST. SET 140			
MINDSHADOW 130C	PSI CHESS 149			
MUSIC STUDIO 340	RETURN TO OZ 99			
NINE PRINCES OF AMBER 350	REVOLUTION 89			
PINBALL FACTORY 290	SCOOBY DOO 99			
PHANTASIE 460	SUPER HUEY 180D			
PAINTWORKS 320	SOLO FLIGHT 2 110C			
PLUS PAINT ST 395	SOLO FLIGHT 2 160D			
PRINT MASTER 400	SILENT SERVICE 145D			
PAWN 225	SPY V SPY II 95C			
Q BALL 210	SPY V SPY II 145D			
QUASAR 220	SUPER ZAXXON 95C			
ROGUE 400	SUMMER GAMES (epyx) 180D			
SKYFOX 390	TOMAHAWK 110C			
STRIKE FORCE HARRIER 290	TRAILBLAZER 120C			
SPACE PILOT 180	T.T. RACER 145D			
SUPER CYCLE 390	THEY SOLD A MILLION 3 99			
SUPER TENNIS 280	THEY SOLD A MILLION 2 99			
SHANGAI 199D	THE WAY OF THE TIGER 89			
STARFLEET 1 690	XEVIOUS 99			
STRIP POKER 240	XARQ 120			
SUPER HUEY 240	YIE AR KUNG FU 2 95			
STAR GLIDER 250	1942 95C			
ST KARATE 225				
SILENT SERVICE 290				
THAI BOXING 180				
TWO ON TWO BASKETBALL 350				
TERRESTRIAL ENCOUNTER 170				
TIME BLAST 140				
TASS TIMES 590				
TEXTOMAT 450				
TIME BANDIT 250				
TEMPLE OF APSHAI TRILOGY 340				
ULTIMA II 475				
WANDERER 290				
WINTER GAMES 290				
WORLD GAMES 250				
ZOOMRACK 2 144D				

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

NOUVEAUTÉS CHAQUE
JOUR PROVENANCE :
USA
ANGLETERRE
FRANCE
ALLEMAGNE
CANADA



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

TITRES _____
PRIX _____

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

SPECTRUM 128 K+2 : UNE NOUVELLE PUISSANCE A NE PAS METTRE ENTRE TOUTES LES MAINS.



Le nouveau ZX Spectrum + 2, c'est bien plus qu'une mémoire monstre. C'est le dernier-né surdoué de la prestigieuse famille Sinclair.

Il possède un véritable clavier machine, un lecteur de cassettes intégré, deux prises de joysticks, de superbes capacités graphiques et une fabuleuse bibliothèque de plus de 1000 jeux et programmes disponibles partout. Nouveau ZX Spectrum + 2 : un monstre de puissance à un prix qui est loin d'être monstrueux :



1590 F^{TTC}

Prix généralement constaté.
Avec un joystick et 6 cassettes de jeux

MEMOIRE MONSTRE

PLAISIR MONSTRE

sinclair

Merci de m'envoyer une documentation complète sur le Spectrum 128 K + 2.

Nom : _____

Adresse : _____

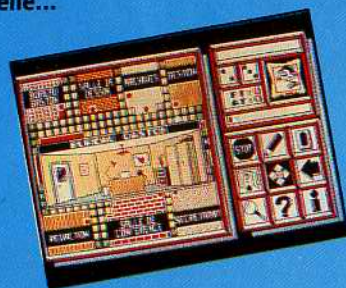
Code postal | | | | | Ville : _____

Renvoyer ce coupon à :
Sinclair France, BP 12 | 92312 Sèvres cedex



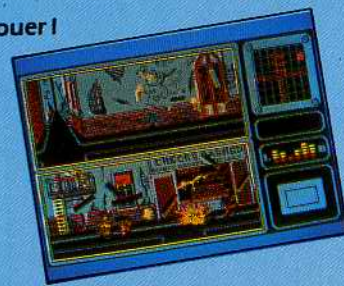
M'ENFIN

Le Gaffophone, (le diabolique instrument de Gaston LAGAFFE) a été détruit, mettez vous dans la peau de Gaston et partez à la recherche du coupable. Mais qui, parmi le personnel des éditions DUPUIS, a pu commettre ce geste irréparable ? Il faut faire vite et trouver la solution avant l'abominable LONGTARIN (agent de police) qui mène lui aussi l'enquête. Grâce à ce jeu d'aventure entièrement graphique et très facile d'utilisation, découvrez le petit monde des B.D. de Gaston LAGAFFE, en parcourant l'immeuble du Journal de SPIROU. De longues heures d'amusement en perspective, seul ou à deux, avec à chaque début de partie une aventure nouvelle...



MANHATTAN 95

Fin! les héros solitaires, les explorateurs au rabais, les sorcières et leur balais mécaniques! SNAIL, un rebus de la société, mal rasé et violent, vient d'être arrêté par les forces armées et envoyé au pénitencier de New York. Sa seule chance de rachat réside dans une mission où le mot **DANGER** ne sert plus de point de repère!! Son but : ramener le Président, dont l'avion détourné s'est écrasé dans cette île prison... A vous de jouer!



GENRE :
ARCADE - AVENTURE



FER ET FLAMME

Vous aimerez ce Royaume appelé THULYNTÉ. Mais l'aimerez-vous assez pour vous opposer à l'Infâme KHAAL et à ses terrifiants pouvoirs? Aurez-vous assez de courage pour l'affronter dans sa propre citadelle et délivrer THULYNTÉ, de sa démence? **N'oubliez jamais que... quelqu'un doit payer!!!** Et peu importe où, quand et comment!



GENRE : 100% JEU DE RÔLE

DISPONIBLE :
VIDEO
DE TOUS LES
PRODUITS
UBI SOFT



présente



MASQUE

Vous jouez le rôle d'un homme dont la femme est morte, un poignard entre les deux épaules. **Un crime parfait? Certainement pas.** Un témoin se cache à Venise. Un témoin dont vous ne connaissez que le Masque!!! Vous êtes bien allé au commissariat mais la police devinant là un coup d'une société secrète, vous a conseillé de disparaître... Comment disparaître? Comme le témoin, comme l'assassin, comme tous ceux qui, dans la rue, enrichissent de couleurs la grande fête du Carnaval!!!

GENRE : AVENTURE



ASPHALT

1991... Une nouvelle loi est passée : dans certains secteurs des Etats-Unis, les véhicules ont le droit d'être équipés en armes... Les rares convois devant passer par ces zones sans lois ne sont jamais arrivés à destination. **Vous avez cependant décidé de relever le défi!!!** Votre camion est bien préparé : plaques de 30mm, pneus renforcés, tourelle armée de M-16, lance-flamme. Vous êtes prêts à les affronter!!!



GENRE : ARCADE

JE DESIRE RECEVOIR LES LOGICIELS SUIVANTS :
PORT GRATUIT Règlement par chèque bancaire ou CCP.

FER ET FLAMME ☐ 2 DISC 295 F
ZOMBI ☐ DISC 180 F
GRAPHIC CITY ☐ DISC 195 F ☐ CASS 150 F
VIDEO UBI NEWS 1 ☐ DISC 120 F

M'ENFIN
MASQUE
MANHATTAN
ASPHALT



UBI SOFT 1, Voie Félix Eboué 94000 Créteil TEL. 43.39.23.21

AMS 1-87



Une simulation palpitante d'une évasion pendant la seconde guerre mondiale. Le Grande Evasion: un jeu superbe aux graphiques étonnants. Les gardes, les projecteurs, les tours de contrôle, les chiens, le tunnel et le commandant diabolique assurent un réalisme surprenant.

3AC DE MOUSNETTE 93427145

MICROMANIA

BP 3 - 06740 Châteauneuf - Tél. 93.42.57.12

DERNIERE MINUTE ENCORE PLUS INCROYABLE!

ENSEMBLE LES LAUREATS NF
+ SILENT SERVICE
+ CAULDRON 2
+ GREEN BERET **175 F**

ALBUM GREMLIN
+ THE WAY OF THE TIGER
+ BEACH HEAD 2 **115 F**
+ BARRY MAC GUIGAN BOX
+ RESCUE ON FRACTALUS

HIT PACK
+ COMMANDO **149 F**
+ BOMB JACK
+ AIR WOLF
+ FRANCK BRUNO BOXING

MELBOURNE NF
+ EXPLODING HIT
+ ROCK N WRESTLE **115 F**
+ STARION
+ RED HAWK

KONAMI'S GREATEST HITS NF
+ GREEN BERET
+ PING PONG **115 F**
+ HYPERSPORTS
+ YE AR KUNG FU

THEY SOLD A MILLION N°3 NF
+ KUNG FU MASTER
+ GHOSTBUSTER **115 F**
+ RAMBO
+ FIGHTER PILOT

AMSTRAD-GOLD HITS NF
+ BEACH HEAD 2
+ SUPER TEST DECATHLON
+ RAID **99 F**
+ ALIEN 8
+ AMTICS ACCOLADE NF

+ STARQUAKE
+ SWEEVO'S WORLD
+ BOUNDER **115 F**
+ MONTY ON THE RUN
ALBUM FIL NF

+ THE WAY OF THE TIGER
+ V.I. VISITEURS **139 F**
+ GUNFRIGHT
AMSTRAD ACADEMY NF

+ ZORRO **99 F**
+ BRUCE LEE
+ DABUSTERS
+ BOUNTY BOB STR BACK

THEY SOLD A MILLION N°2 NF
+ BRUCE LEE
+ MATCH POINT (Tennis) **99 F**
+ KNIGHT LORE
+ MATCH DAY (Foot)

THEY SOLD A MILLION N°1 NF
+ BEACH HEAD
+ DECATHLON **90 F**
+ SABRE WOLF
+ JET SET WILLY

NOUVEAUTES!

- ASPHALT NF 115 F
- ASTERIX NF 95 F
- Aventures JACK BURTON NF 95 F
- BLACK MAGIC NF 89 F
- BOMB JACK 2 NF 89 F
- COMMANDO 86 NF 85 F
- CRYSTAL CASTLE NF 95 F
- CYBERRUN NF 95 F
- DANDY NF 95 F
- DEEPER DUNGEONS NF 95 F
- ELEVATOR ACTION NF 89 F
- EXPRESS RAIDERS NF 95 F
- FIST 2 NF 95 F
- HACKER 2 NF 95 F
- HEARTLAND NF 89 F
- HOWARD THE DUCK NF 95 F
- KAYLETH NF 89 F
- LEADERBOARD (GOLF) NF 89 F
- LES Pyramides d'Atlantis NF 139 F
- Les cavernes de THENEBES NF 115 F
- MAG MAX NF 89 F
- MASTERS OF UNIVERSE NF 95 F
- M'ENFIN NF 135 F
- 1001 BC NF 120 F
- MEUTRES EN SERIES NF 259 F
- PAPER BOY NF 89 F
- PSII5 TRADING CPY NF 95 F
- QUESTPROBE NF 95 F
- SAIGON NF 95 F
- SARACENS NF 89 F
- SCALEXTRON NF 119 F
- SHORT CIRCUIT NF 89 F
- SUPER CYCLE NF 89 F
- TENTH FRAME NF 89 F
- TEMPLE OF TERROR NF 95 F
- TEMPLIERS NF 169 F
- THANATOS NF 89 F
- UCHI MATA JUDOS NF 89 F
- VIETNAM NF 95 F
- WORLD GAMES NF 95 F

PROMO 45 F

- DUN DARRACH
- FRANKIE GOES TO HWD
- GUTTER
- HARD HAT MACK
- JEUX SANS FRONTIERES
- MANAGER
- MICROSAPIENS
- PANZADROME
- RED ARROWS
- WORLD CUP 86
- YE AR KUNG FU

"SOLDES 35 F"

- ALIEN 8 NF
- BOUTY BOB NF
- BRUCE LEE NF
- KNIGHT LORE NF
- NIGHT SHADE NF
- RAID NF

5 F de réduction supplémentaire sur chaque logiciel à valoir sur la carte de fidélité pour tout achat par correspondance.

* NOUVEAUTES

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

AMSTRAD CASSETTES

HIT PARADE

- ACROJET NF 89 F
- AMERICA'S CUP NF 89 F
- ANTIRIAD NF 79 F
- AVENGERS NF 95 F
- BACTRON NF 125 F
- BILLY LA BANLIEUE NF 125 F
- 3D GRAND PRIX NF 89 F
- BREAKTHRU NF 89 F
- CAULDRON 2 NF 79 F
- COBRAN NF 85 F
- CRAFTON ET XUNK NF 110 F
- DESERT FOX NF 89 F
- DONKEY KONG NF 89 F
- 1942 NF 89 F
- ELECTRAGLIDE NF 89 F
- FUTURE KNIGHT NF 95 F
- HMS COBRAN NF 259 F
- GALVAN NF 85 F
- GAUNTLET NF 95 F
- GRAND PRIX NF 139 F
- GHOST N GOBBELINS NF 85 F
- HIGHLANDER NF 85 F
- IKARI WARRIORS NF 85 F
- IMPOSSIBLE MISSION NF 89 F
- INFILTRATOR NF 95 F
- INTERNATL KARATE NF 95 F
- JAIBREAK NF 95 F
- KNIGHT RIDER NF 85 F
- KONAMI'S GOLF NF 89 F
- LEGEND OF KAGE NF 85 F
- MIAMI VICE NF 85 F
- MONOPOLY FR NF 175 F
- REVOLUTION NF 89 F
- SAPIENS NF 125 F
- SCRABBLE FR NF 175 F
- SCOOBY DOO NF 89 F
- SILENT SERVICE NF 89 F
- STREET HAWK NF 85 F
- SPACE HARRIER NF 89 F
- TERRA CREST NF 85 F
- THAI BOXING NF 85 F
- THE GREAT ESCAPE NF 89 F
- THE GOONIES NF 99 F
- TOP GUN NF 85 F
- TRAILBLAZER NF 89 F
- WINTER GAMES NF 95 F
- XEVIOUS NF 89 F
- YE AR KUNG FU 2 NF 89 F

- ALIENS NF 95 F
- AFFAIRE SYDNEY NF 145 F
- BATAILLE d'Angleterre NF 110 F
- BATAILLE pour Midway NF 110 F
- BAT MAN NF 85 F
- BIGgles NF 95 F
- BOUNDER NF 85 F
- CAULDRON NF 79 F
- CONTAMINATION NF 110 F
- DOSSIER BOERHAAVE NF 145 F
- DRAGONS LAIR NF 89 F
- EDEN BLUES NF 110 F
- FIRELORD NF 89 F
- GESTE D'ARTILLAC NF 245 F
- GREEN BERET NF 85 F
- GUNFRIGHT NF 89 F
- HUMAN TORCH NF 95 F
- HERITAGE INF NF 145 F
- HYPERSPORTS NF 89 F
- JACK THE NIPPER NF 85 F
- KNIGHT GAMES NF 85 F
- KUNG FU MASTER NF 89 F
- L'HERITAGE NF 169 F
- LIGHT FORCE NF 89 F
- MACADAM BUMPER NF 120 F
- MANDRAGORE NF 195 F
- MARACAIBO NF 125 F
- MASTER OF THE LAMPS NF 95 F
- MGTF NF 129 F
- MISSION ELEVATOR NF 89 F
- MONTY ON THE RUN NF 89 F
- MOVIES NF 89 F
- NEXUS NF 95 F
- OMEGA planète invisible NF 249 F
- PACIFIC NF 110 F
- PING PONG NF 79 F
- RAMBO NF 79 F
- REBEL PLANET NF 89 F
- ROCK'N WRESTLE NF 85 F
- ROCKY HORROR SHOW NF 89 F
- RODEO NF 149 F
- SABOTEUR NF 89 F
- SKYFOX NF 95 F
- SORCERY NF 89 F
- SPY TREK NF 35 F
- STRIKE FORCE HARRIER NF 95 F
- TANK COMMANDER NF 95 F
- TARZAN NF 89 F
- TAU CETIN NF 89 F
- THEATRE EUROPE NF 110 F
- THE WAY OF EXPL FIST NF 85 F
- THE WAY OF THE TIGER NF 95 F
- TOBROUCK NF 119 F
- TOMAHAWK NF 95 F
- ZORRO NF 95 F
- V.I. NF 89 F

Les MICROMANES câblés savent TOUT !
grâce au premier service Minitel MICROMANIA
BRANCHEZ-VOUS MICRO 24 H/24 H

TAPEZ FUNI
PUIS MIC
PAR LE 3615

En Janvier et Février
frais de port gratuits
pour toute commande
passée par Minitel



LES NEWS: soyez les premiers à connaître les dernières info micro, le hit parade, les sorties...
LES LOGICIELS : toutes les descriptions des jeux en direct organisées par nouveautés, hit parade, soldes...
LE COURRIER : utilisez votre boîte à lettre personnalisée pour lire votre courrier et poser vos questions.
LES JEUX : une surprise de Micromania ! Etes-vous assez bon pour gagner les centaines de logiciels offerts par le club !

Public domain, pour le meilleur et pour le pire

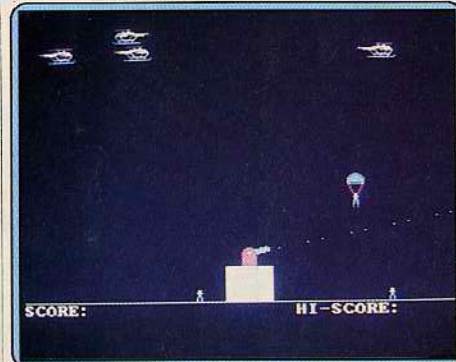
Devant la montée en puissance des compatibles IBM, Tilt se devait de tester les jeux disponibles en « Public Domain ». Conclusion, on trouve de tout dans les catalogues : quelques bons programmes et énormément de mauvais.

Les logiciels ludiques accessibles dans le domaine public sont capables du meilleur comme du pire. Pour le meilleur, citons *Néochrome* sur Atari ST, quelques *Chop Lifter* de bonne facture ou des labyrinthes évolués. Et pour le pire, une avalanche de « Pac Man » de la première génération, de « Space Invaders » minables ou des sous « Lode Runner ». Ils éveilleront peut-être l'intérêt des historiens de la micro informatique partis sur les traces des fossiles du jeu ou encore des découvreurs recherchant le diamant dans la boue. Les autres seront consternés. Même gratuit, un extrait de l'hymne américain ou un vol de lettres sur l'écran du compatible est totalement dépourvu d'intérêt. Tant et si bien que lors du premier chargement d'une de ces merveilles, la rédaction a été prise d'un fou rire contagieux.

Nous vous présentons ici les jeux proposés par deux sociétés : ISD France et AB Soft. ISD France est le dealer officiel de PC Sig, un grossiste en « Public Domain » implanté un peu partout dans le monde : Californie, Grande-Bretagne, France, Japon... Cette société est née, il y a deux ans, d'un constat : le « Public Domain » est insaisissable et noyé par quelques hackers. Ces charmants individus s'acharnent à pourrir les programmes. Autrement dit, ils implantent dans les logiciels un ensemble d'instructions qui met en place un compteur qui grignote peu à peu les autres instructions. Ce système dit des « vers » est particulièrement vicieux. L'utilisateur construit son application sur du sable et une fois le compteur arrivé à zéro, le programme s'autodétruit. PC Sig a donc entrepris un travail



PC CHESS, très en dessous des softs du marché

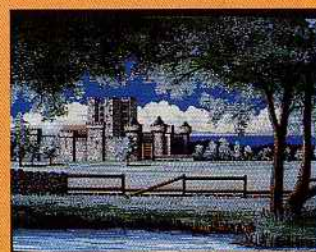


Paratrooper illustre à merveille le niveau des PD de recensement et de classification des logiciels préalablement testés pour éliminer les vers, pour les rassembler finalement dans un livre. Leur catalogue sur disque laser compte à l'heure actuelle plus de huit mille programmes dont un faible pourcentage de jeux parmi lesquels très

peu riment avec qualité. PC Sig possède l'exclusivité de ses produits qui peuvent être copiés mais ne peuvent être vendus par un autre « grossiste ». Sur ce point, il régit un certain flou quant au statut juridique du « Public Domain » dont le concept est a priori contradictoire avec la notion d'exclusivité. (On retrouve souvent les mêmes programmes d'une association à l'autre.) Parmi les jeux proposés, PC Chess de M. Carpino, est un programme d'échecs aisément accessible aux débutants. Le côté esthétique très limité a néanmoins l'avantage de la clarté, les pièces sont facilement identifiables. Rapide, il reste dans l'ensemble très en dessous des softs du marché. Passons sur les classiques tels que *Jump Joe*, un médiocre jeu d'échelle, ou les éternels *Frogs* et *Centipèdes*. Les disquettes comptent quelques bons jeux de réflexion à l'image de *Solitaire*, une réussite classique ou encore *Dueling Starship* un jeu de stratégie qui s'inspire de l'univers des batailles navales. Le répertoire d'AB Club, qui compte approximativement un tiers de jeux, est plus sélectif sans toujours éviter le pire. Attaché à la production française qui reste encore mineure dans leur catalogue, ils cherchent à traduire au maximum les documentations. Parmi les innombrables « Pac Man », et mini-jeux d'action, affluent çà et là quelques bons programmes. Ainsi ce jeu de la vie inventé par le mathématicien John Conway qui s'inspire des lois de multiplication des bactéries en fonction de leur environnement. Pour les aficionados, *Monopoly* ouvre les rues d'Atlanta dans la version texte uniquement. Enfin leurs disquettes de jeux sont truffées de petits utilitaires présentés avec humour. Ils permettent entre



Royal : le défenseur de la couronne



Cinemaware signe avec « Defender of the Crown » un des plus beaux fleurons de l'action et de la stratégie jamais réalisés. Tournées chevaleresques, signes ou attaques à la catapulte alternent dans la conquête de la perfide Albion. Honni soit qui mal y pense.



SUPER PROMOTION AMSTRAD 3 DISQUETTES VIERGES 99 F

DERNIERE MINUTE ENCORE PLUS INCROYABLE!

MELBOURNE NF
+ RED HAWK
+ ROCK N WRESTLE
+ STARION
+ LANCELOT

ALBUM GREMLIN
+ THE WAY OF THE TIGER
+ BEACH HEAD 2
+ BARRY MAC GUIGAN BOX
+ RESCUE ON FRACTALUS

HIT PACK NF
+ COMMANDO
+ BOMB JACK
+ AIRWOLF
+ FRANCK BRUNO BOXING
KONAMI'S GREATEST HITS NF
+ GREEN BERET
+ PING PONG
+ HYPERSPORTS
+ YE AR KUNG FU

THEY SOLD A MILLION N°3 NF
+ KUNG FU MASTER
+ GHOSTBUSTER
+ RAMBO
+ FIGHTER PILOT

AMSTRAD-GOLD HITS NF
+ BEACH HEAD 2
+ SUPER TEST DECATHLON
+ RAID
+ ALIEN 8

AMTICS ACCOLADE NF
+ STARQUAKE
+ SWEEVO'S WORLD
+ BOUNDER
+ MONTY ON THE RUN

ALBUM FIL NF
+ THE WAY OF THE TIGER
+ V.I. VISITEURS
+ GUNFRIGHT

THEY SOLD A MILLION N°2 NF
+ BRUCE LEE
+ MATCH POINT (Tennis)
+ KNIGHT LORE
+ MATCH DAY (Foot)

THEY SOLD A MILLION N°1 NF
+ BEACH HEAD
+ DECATHLON
+ SABRE WOLF
+ JET SET WILLY

1 AN DE GARANTIE TOTALE
DES NOTICES EN FRANÇAIS
POUR TOUS LES JEUX
AMSTRAD

NOUVEAUTES !

1001 BOSS	165 F
ASTERIX	149 F
ASPHALT	165 F
Aventures JACK BURTON	145 F
BLACK MAGIC	145 F
BOMB JACK	139 F
COMMANDO	139 F
CRYSTAL CASTLE	145 F
DANDY	149 F
DEEPER DUNGEONS	145 F
DEMAIN HOLOCAUSTE	245 F
DRAGONS LAIR	145 F
ELEVATOR ACTION	139 F
EXPRESS RAIDERS	145 F
FIST	145 F
HACKER	149 F
HEARTLAND	149 F
HARRY ET HARRY	169 F
HOWARD THE DUCK	145 F
IMPOSSIBLE MISSION	145 F
JAILBREAK	145 F
KAYLETH	139 F
LEADER BOARD	139 F
Les cavernes de THENEBS	175 F
Les PASSAGERS du VENT	295 F
LE PACTE	199 F
Les Pyramides d'Atlantis	169 F
LIGHT FORCE	139 F
MAG MAX	139 F
MANHATTAN	149 F
MASQUE	179 F
MASTERS OF UNIVERSE	145 F
M'ENFIN	179 F
MEURTRES EN SERIES	299 F
PAPER BOY	135 F
SAIGON	145 F
SARACEN	145 F
SCRAM	165 F
SHORT CIRCUIT	145 F
SUPER CYCLE	139 F
TEMPLE OF TERROR	135 F
TEMPLIERS	199 F
TENTH FRAME	145 F
THANATOS	139 F
THE GOONIES	145 F
TOBROUCK	169 F
TOP SECRET	220 F
VIETNAME	145 F
WORLD GAMES	145 F

PROMO 75 F

BRUCE LEE	145 F
HYPERSPORT	195 F
MINDSHADOW	195 F
MOVIE	195 F
PING PONG	195 F
SUBTERRANEAN STRIKER	195 F
TLL	195 F
V.I.	130 F
WHO DARES WIN 2	139 F
WORLD CUP 86	125 F

MICROMANIA

BP 3 - 06740 Châteauneuf - Tél. 93.42.57.12

HIT PARADE

ACROJET	139 F
ANTIRIAD	129 F
AVENGERS	145 F
BACTRON	169 F
BILLY LA BANLIEUE	179 F
BOB WINNER	169 F
3D GRAND PRIX	140 F
BREAKTHRU	139 F
CAULDRON	125 F
CAULDRON 2	130 F
COBRAN	139 F
CRAFTON ET XUNK	190 F
DESERT FOX	139 F
1942	139 F
ELECTRAGLIDE	129 F
FER ET FLAMME	249 F
FUTURE KNIGHT	145 F
GALVAN	139 F
GAUNTLET	145 F
GRAND PRIX	169 F
GHOST N GOBELINS	139 F
HIGHLANDER	139 F
HMS COBRAN	299 F
IKARI WARRIOR	139 F
INFILTRATORS	139 F
KNIGHT RIDER	135 F
KONAMI'S GOLF	135 F
LEGEND OF KAGE	145 F
MIAMI VICE	139 F
MONOPOLY	245 F
PACIFIC	139 F
REVOLUTION	139 F
SAPIENS	169 F
SCOOBY DOO	139 F
SCRABBLE	220 F
SCRAM	165 F
SILENT SERVICE	139 F
SORCERY	129 F
SPACE HARRIERS	139 F
STREET HAWK	135 F
TERRA CREST	139 F
THE GREAT ESCAPE	145 F
THE WAY OF THE TIGER	120 F
TOP GUN	139 F
TRAILBLAZER	139 F
WINTER GAMES	145 F
XEVIOUS	139 F
YE AR KUNG FU	139 F
ZOMBIE	165 F

NOUVEAU IBM PC 1512

ALTERNATE REALITY	195 F
ANCIENT ART OF WAR	345 F
BRUCE LEE	195 F
Championship lode runner	195 F
DESTROYER	245 F
ESSEX	345 F
GAUNTLET	195 F
GRAND PRIX 500 CO	195 F
HACKER	195 F
KARATEKA	345 F
MASTERS OF UNIVERSE	195 F
MIND WHEEL	345 F
MOVIE MONSTER	245 F
PCA MAN + DIG DUG	195 F
+ MR DON	195 F
PSI 5 TRADING company	195 F
SAIGON	195 F
SHANGAI	195 F
STRIP POKER	195 F
SUPER TENNIS	195 F
SUMMER GAMES	195 F
SWORLD SAMOURAI	195 F
TEMPLE OF APHAI	245 F
THE DAMBUSTERS	195 F
ULTIMA	195 F
WINTER GAMES	195 F
WORLD GAMES	245 F

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

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

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

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

NOM _____

ADRESSE _____

TEL _____

NOUVEAU PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE

carte bleue

Date d'expiration ____/____/____

Signature _____

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

Envoyez votre ordinateur de jeux : ATARI 800 AMSTRAD TO7/70 TOS MO5 MO6 MSX C64 SPECTRUM

Nous sommes membres : _____

autres d'augmenter à cent vingt-huit caractères le « buffer » clavier, pour ne pas perdre de lettres quand vous frappez trop vite, de lister un fichier page par page avec la possibilité de revenir en arrière ou de laisser l'ordinateur travailler lorsque l'imprimante imprime.

A part de rares exceptions tout reste à faire dans le « Public Domain » ludique. Encore spécialisé dans le « clonage », il reste grand ouvert à vos créations. La balle est plus que jamais dans le camp des programmeurs. (ISD France, 68, boulevard Port-Royal,

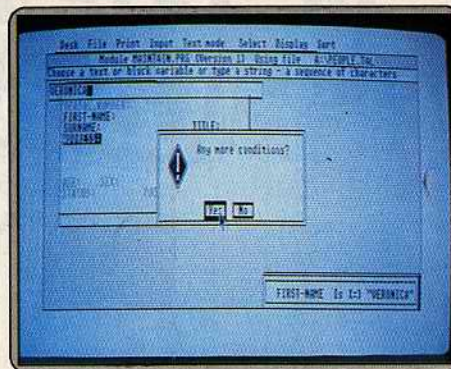
75005 Paris. Tél. : (1) 42.97.48.27

et AB Club, 13, rue Lacondaire, 75015 Paris. Tél. : (1) 45.75.55.66).

Rappelons qu'il existe deux sortes de logiciels en « Public Domain », les « free ware » qui sont gratuits et les « shareware » ou « pay if you like » qui laissent le prix à l'appréciation du client. Pour ces derniers, le prix payé aux sociétés de distribution n'inclut pas le plus souvent la rétribution qu'il faut verser aux créateurs des programmes. N.M.

Un bon fichier/ST

Un gestionnaire de fichier conçu pour Atari ST et fonctionnant sous environnement GEM, ce qui donne accès à la souris et aux menus déroulants. Le programme de conception des fiches est particulièrement performant : d'une part, vous pouvez définir la taille du masque de saisie au moyen de la souris ; d'autre part, l'entrée des informations se fait selon une procédure particulière. Ce logiciel propose en effet une classification des données en cinq types : nombre, date, texte (jusque là rien de très original), mais également « block » qui permet l'entrée de plusieurs lignes, et surtout « class », qui permet la définition de variables ayant des valeurs limitées (par exemple carnivore, herbivore, omnivore). Toutes les valeurs possibles sont entrées au niveau de la conception du masque, de sorte que par la



Dans la série des utilitaires personnels, Trimbase est un logiciel de gestion performant.

suite, l'utilisateur n'aura qu'à frapper la première lettre de ces valeurs pour les voir s'afficher. Egalement, le choix de cette variable permet d'effectuer des statistiques sur les échantillons sélectionnés ou sur le fichier entier.

En dehors des autres options traditionnelles des gestionnaires de fichiers, telles que la recherche multicritère par exemple, il existe une option « édition » originale, fonctionnant en fait comme un traitement de texte : vous composez votre texte en remplaçant les valeurs à rechercher dans le fichier par une lettre (de A à Z).

A l'édition, ces lettres seront remplacées par les informations contenues dans le fichier. A noter également que certaines options propres aux traitements de texte sont présentes, telles que la justification, déplacement et centrage du texte.

En conclusion, Trimbase apparaît comme un outil remarquablement pensé et très performant. Un point noir cependant : le caractère « / », indispensable pour la définition des variables « class » n'est pas accessible en clavier français. Les concepteurs assurent cependant qu'une version Azerty sera disponible dans les prochaines semaines.

Une affaire à suivre donc. (Disquette Talent Computer Systems pour Atari ST. Prix : E.) D.G.

Comment est né le « Public Domain » ?

• Les « Public Domain » auraient été à l'origine composés des vieux programmes de l'Administration américaine. Celle-ci considérant que les programmes avaient déjà été payés par les contribuables, les aurait mis à la disposition du grand public.

ST : un Basic de plus

Basic M : les Basic se suivent et ne se ressemblent pas sur ST. Cette fois le Basic proposé s'apparente de très près au M. Basic de Microsoft. Mais la différence fondamentale réside dans le fait qu'il est compilé, ce qui permet une vitesse bien supérieure. L'écriture se fait sous forme de modules testés et compilés indépendamment puis « liés » ensemble. Ces modules pourront même être intégrés à d'autres langages produits par Philon. Ce programme est fourni avec une librairie de fonctions principales. Seul défaut de cet excellent logiciel proposé avec une importante documentation en anglais, il ne fonctionne qu'avec deux drives ou mieux encore avec un disque dur. (Disquette Philon, pour Atari ST. Prix : 1 290 F).

Folie nipponne

• La console Nitendo, dont nous vous parlons depuis plus de deux ans, s'est transformée, aux dires du journal L'Expansion, en phénomène de société au Japon, entraînant la faillite de nombreuses sociétés de jouets. L'engouement est tel que les livres dédiés à la machine sont les best-sellers de l'édition. Fort de son succès Nintendo envisage de transformer la console en terminal de réseau télématique. Si le projet aboutit, le Japon se verra doté d'un seul coup d'un parc de plus de six millions de « Minitel ».

Ouvrez-vous au public

Comment faire connaître ses programmes sur compatibles PC sans déboursier un franc ? Le « Public Domain » vous offre des millions de spectateurs.

Le « Public Domain » n'est pas seulement une source quasi intarissable de programmes pour les bidouilleurs, c'est aussi un moyen simple et pas cher de se faire connaître. Beaucoup de créateurs lancent ainsi des préversions de leurs softs avec l'espoir d'attirer l'attention d'un éditeur. DBase III, la troisième version de la base de données serait née du « Public Domain ». Les chiffres ? A Boston plus de cinquante serveurs sont dédiés au téléchargement de « Public Domain », plus de cent en Californie. Compuserve, gros serveur national, a pris le train en marche et enregistre à présent plus de cinq mille abonnements par mois. Si l'on ajoute à cela le parc de dix-neuf millions de compatibles installés sur le territoire américain, il est simple de mesurer l'impact d'une diffusion gratuite d'un « préprogramme ». C'est le calcul que fait Guy de Chezelles qui a découvert les « Public Domain » et PC Sig (une société qui réalise une sorte d'annuaire des logiciels disponibles en « Public Domain » et les distribue) à travers Tilt. Son programme de classement de voitures de course est parti aux Etats-Unis pour être évalué



Chezelles diffusé dans le domaine public par la maison-mère. « Le « Public Domain » s'adresse à des gens curieux, avertis. De plus, le marché américain de la compétition automobile est dix fois plus important qu'en France. Si une personne concernée par les courses remarque mon produit cela me permettra d'établir le contact. Qu'est-ce que je risque ? » Avant d'être ingénieur en communication, Guy de Chezelles a couru pendant quatre ans sur les circuits français avec entre autres Beltoise, Jabouille et Ragnotti. Il s'est alors penché sur les problèmes de chronométrage et de classement.

« Un coureur a pour seul repère le compte-tours et la boîte de vitesses. Mais il n'a jamais la précision au centième de seconde et souvent rate les panneaux d'affichage de son écurie.

Je propose donc un système de chronométrage et d'envoi des informations telles que le nombre de tours ou la place du concurrent, directement aux voitures. Pour les fédérations mon programme classe les concurrents au fur et à mesure des passages. »

Actuellement en négociation avec Sharp pour la commercialisation d'une valise comprenant une Sharp MZ 800, une imprimante, une batterie, un émetteur et son programme, Guy de Chezelles est aussi en contact avec une écurie d'Indianapolis, avec Good Year pour l'équipement des pistes d'essai et avec les organisateurs du Paris-Dakar.

« Lors d'une telle opération, il est très important de réduire les délais de transmission du classement.

D'une part, cela dégage les organisateurs des problèmes matériels et leur permet de se concentrer sur les questions de sécurité et surtout cela facilite les contacts avec les médias. Le but est de sortir le classement pour le journal de vingt heures et non plus de vingt-trois heures. » En attendant il lance sur le marché des « Public Domain » une version simplifiée de son programme. Pourquoi pas vous ?

Macintosh, le roi de la pègre



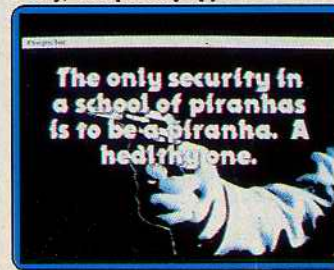
Cinemaware dirige avec brio ce film noir, la guerre des gangs fait rage



Pinky, une petite frappe ambitieuse



prête à prendre la relève de Capone.



Bootleggers, tripots, et argot



des bas-fonds animent ce jeu cruel.

Jeu, set et match.

245 F*



SUPER TENNIS

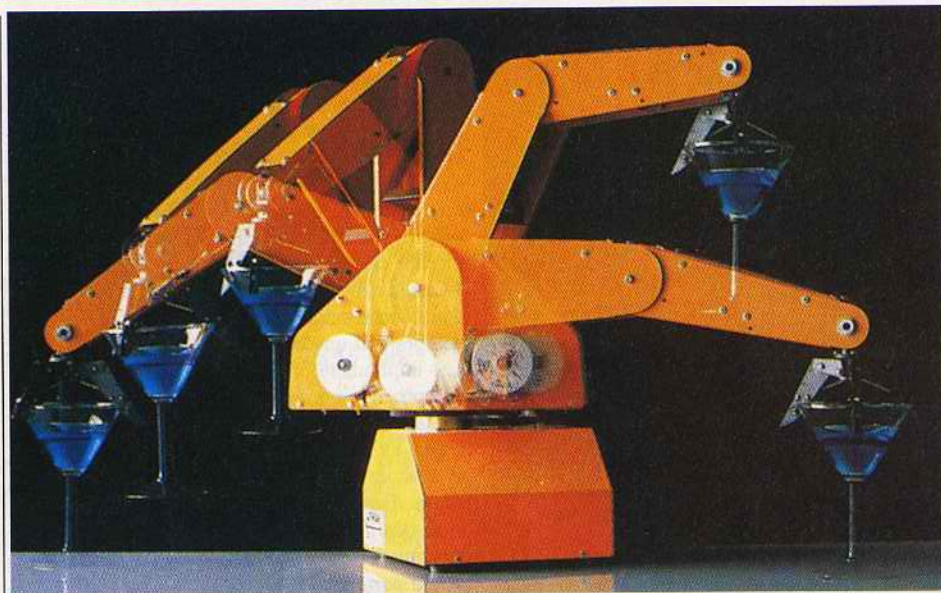
Ouvrez le jeu d'un service canon. Coup droit, revers, passing shot. Toutes vos balles sont gagnantes. Vous contrôlez la puissance d'un amorti, et montez au filet pour le smash final 6-0. Les clameurs montent des tribunes, vous êtes qualifié.

Prix public maximum conseillé. (ATARI ST - Disquette). (Thomson MO - IO. De 165F à 195F*. Cassette ou disquette QDD). Prochainement sur PC et compatibles.



FRANCE IMAGE LOGICIEL

Les prix FIL sont imbattables.



Robots éducatifs : petits, plus ou moins jolis mais toujours si habiles !

Educatec: high tech ?

Un, deux, trois, dix robots au détour des allées de l'exposition : la formation à la production assistée par ordinateur et les vidéo-disques interactifs pour se coucher moins bête.

Plantons le décor : un des halls banals du parc des expositions de la Porte-de-Versailles. Dehors brille le soleil froid de décembre. Dedans se tient le quatrième Salon des matériels et systèmes didactiques et le second Salon national de la formation aux métiers et techniques de demain : Educatec. Programme peu excitant ? En apparence seulement. Une tendance majeure saute aux yeux : ces salons sont devenus des expositions d'informatique appliquée à la formation, de la maternelle à la formation continue. Inutile de s'apaiser sur les logiciels éducatifs classiques proposés par les grands et les petits éditeurs, en revanche la floraison des robots symbolise le développement des logiciels et matériels de formation à la production assistée par ordinateur. On trouve également beaucoup de systèmes de vidéodisques plus ou moins interactifs.

Citons un logiciel particulièrement intéressant : *Concepworks* sur Macintosh qui permet de réaliser des documents interactifs : il pilote un vidéodisque et gère des images digitalisées ou dessinées avec *Mac Paint*, c'est un instrument permettant de mettre au point une application interactive sur vidéo-disque aussi facilement que l'on utilise un logiciel de mise en page. Mais à 4 800 francs HT.

Il ne s'agit pas d'un joujou ! Nous avons assisté à la présentation de « Docteur Léo », un système auteur destiné à l'enseignement assisté par ordinateur, toujours sur Macintosh, qui montre que la suprématie écrasante des matériels Thomson à l'école est bien disputée dans le domaine de la formation permanente. Plusieurs ensembles de synthèse vocale

étourdissaient les visiteurs de leurs voix impersonnelles. L'hétérogénéité des secteurs et des applications concernés par les salons, depuis les laboratoires de langue, jusqu'aux programmes de stages proposés par une filiale de la régie Renault en matière de production automatisée, donnait tout son intérêt à cette manifestation dont la micro informatique de formation tenait lieu de colonne vertébrale. D.S.

5 drives pour ST

Cumana vous propose des drives complémentaires pour Atari ST. Cinq modèles sont disponibles : lecteur 3,5 pouces double face (720 Ko formatés par disquette) ; lecteur double



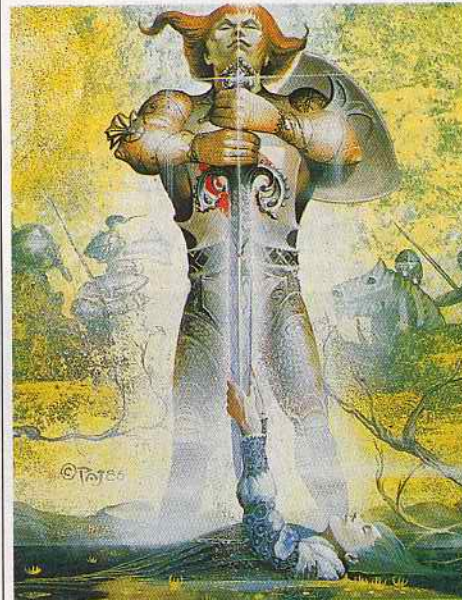
Les drives 3,5 et 5,25 pouces de chez Cumana.

3,5 pouces comprenant deux lecteurs double face superposés ; lecteur 5,25 pouces double face (toujours 720 Ko formatés par disquette) avec un sélecteur 40/80 pistes (pour lire par exemple les disquettes IBM PC avec l'émulateur correspondant ou transférer vos fichiers sur des disquettes plus économiques) ; lecteurs double face juxtaposés et enfin lecteur combo alliant un lecteur 3,5 pouces double face et un lecteur

5,25 pouces double face. Ces lecteurs disposent d'une alimentation intégrée et sont rapides et particulièrement silencieux. Attention tous les lecteurs doubles sont réservés aux possesseurs de modèles ST (drive non intégré) car le système d'exploitation des 520 et 1040 ne permet de reconnaître que deux drives. Les possesseurs d'Atari STF ne pourraient absolument pas utiliser le second lecteur d'un drive double (Distribué par 16/32 Diffusion. Prix : 2000 F pour le lecteur simple 3,5 pouces et 3800 F pour le lecteur double 3,5 pouces ; prix non communiqué pour les autres.

Pendragon

Pendragon est un jeu de rôle qui explore le monde du roi Arthur et des chevaliers de la Table Ronde. A travers les actions des personnages-chevaliers, les joueurs vont affronter les barons félons et pillards, sauver des demoiselles en détresse, chasser les monstres fabuleux mais aussi croiser la lance avec les semblables de



Lancelot, Tristan, Gauvain ou Palomides. La campagne de Pendragon s'étend sur soixante-quinze ans : en jouant une année par semaine, l'aventure peut donc être menée en dix-huit mois ! L'imposant coffret contient le nécessaire pour l'aventure : livre du meneur de jeu, livre du joueur, tableau des blasons, table aide-mémoire, carte de la Bretagne du roi Arthur, les fiches de jeu des personnages et six dés cubiques plus un dé à vingt faces triangulaires. Pendragon a reçu l'oscar du meilleur jeu de rôle à Los Angeles en 86. A vos épées !

Expositions et Salons

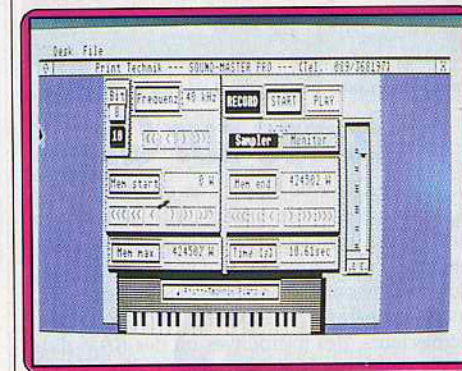
• Le forum européen IBM PC et compatibles a lieu du 3 au 6 février au Palais du Congrès de la Porte Maillot. Du 11 au 14 février, Toulouse accueille dans son parc des Expositions le SIBSO, Salon de l'informatique, de la bureautique et des services de grand Sud-Ouest, en même temps que *Produc'Mat* dédié à l'automatisme, la robotique et l'électronique industrielle.

Illustrations sonores sur ST

La digitalisation sonore n'a pas encore gagné ses lettres de noblesse. Malgré sa sophistication, *Sound Master Pro* reste limité.

La gamme des périphériques pour Atari ST ne cesse de s'élargir. Print-Technik, société allemande connue pour ses digitaliseurs d'images (voir *Tilt* n° 36 page 56), s'attaque aujourd'hui à la numérisation de sons avec un nouveau produit, *Sound Master Pro*. Cet échantillonneur de sons, exclusivement voué à la création d'illustrations sonores d'images stockées au format *Néochrome*, se compose d'un logiciel, d'un boîtier à raccorder au port cartouche du ST et d'une alimentation extérieure. La source audio, microphone ou autre, ainsi que l'éventuelle amplification externe, doivent être connectées aux prises DIN du coffret. L'appareil est muni de trois potentiomètres ayant pour fonctions respectives le réglage de niveau d'enregistrement ainsi que l'ajustement des fréquences de coupure des filtres « passe-bas » agissant lors de l'enregistrement et de la restitution. La fréquence d'échantillonnage étant elle-même ajustable, il convient en effet d'éliminer par un réglage judicieux de ces filtres toutes les composantes du signal de fréquences supérieures à la moitié de celles-ci, de façon à

éviter les phénomènes de « repli » lors de la digitalisation et à supprimer les résidus audibles de l'échantillonnage à la reproduction. Une telle opération peut se contenter d'être approximative dans le cadre de l'utilisation de *Sound Master*



La notice minimum rebuttera le débutant.

Pro : si l'appareil ne fournit aucune indication concernant l'état de ces réglages, on parvient tout de même, à force de tâtonnements, à trouver un compromis satisfaisant à l'écoute.

La partie logicielle, en revanche, brille par sa simplicité d'utilisation. A vous de choisir la quantification du signal (huit ou dix bits) et la fréquence d'échantillonnage (de 5 à 90 KHz) selon la qualité et la durée d'enregistrement souhaitées, ainsi que l'espace alloué au stockage du morceau en mémoire centrale. L'aura de technicité dont s'entoure le produit n'exclut pas quelques curiosités de fonctionnement qui laissent planer un doute quant à la rigueur de sa conception. On peut légitimement s'interroger sur l'authenticité de la fréquence d'échantillonnage affichée à l'écran alors que la hauteur des sons reproduits ne correspond pas à celle des sons initiaux ! Il est heureusement possible de rattraper, ou d'accentuer encore cette différence de ton par le choix d'une fréquence d'échantillonnage différente à l'enregistrement et à la reproduction. La mise en place simultanée d'illustrations graphiques et sonores sauvegardées sur disquettes est confiée à un programme annexe. Les quelques secondes de son numérisé sont alors déroulées en boucle, sans qu'il soit possible cette fois d'intervenir sur la vitesse de reproduction : plusieurs essais infructueux — il est toujours surprenant d'entendre la voix de Madonna se muer en un barrissement sauvage — guideront l'utilisateur de ce produit vers des résultats satisfaisants bien que limités. (Sound Master Pro, Print-Technik, 2000 F environ.) J.-P. D.

Entrez dans la légende.

195 F*



LÉGENDE

Dans un paysage de cauchemard où rien n'est oublié, chaque détail est à frémir. Armée de votre arbalète et d'un jeu de cartes magiques, vous partez délivrer Tristan, votre ami, prisonnier du maître d'OORT, un ignoble mutant mi-bête, mi-homme. Gardez-vous des monstres maléfiques, des traquenards et des amis perfides. L'héroïne c'est vous. La légende c'est votre vie.

* Prix maximum conseillé. (Thomson TO8, TO9, TO9+. Disquette). Prochainement sur AMSTRAD.



FRANCE IMAGE LOGICIEL

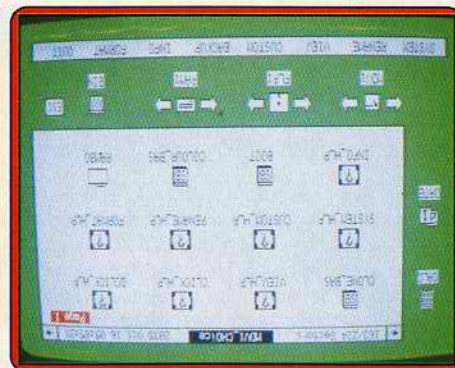
Les prix FIL sont imbattables.

Imagine

Février et mars sont les mois de l'image marqués par deux expositions importantes : Imagina, le sixième Forum international des nouvelles images et le Festival international son et image vidéo. Le premier, organisé par l'INA (Institut national de la communication audiovisuelle) et le Festival international de télévision de Monte-Carlo, a lieu les 4, 5 et 6 février à Monte-Carlo. Il est précédé de deux journées de formation autour du thème « les techniques numériques et la création des images de synthèse. » Comme chaque année le Forum est l'occasion de faire le point sur l'évolution des images de synthèse en Europe mais aussi au Japon et aux Etats-Unis, et de récompenser le gagnant du prix Pixel-I.N.A. Le Festival international son et images vidéo qui se tiendra du 8 au 15 mars au CNIT-Paris la Défense, fête cette année son trentième anniversaire sous la forme d'un concours au prix royal de 50 000 francs. Un tremplin prestigieux ouvert à tous ceux qui ont « un bon coup de pinceau » et des idées pour créer le nouveau logo de l'exposition. Pour tous renseignements : SDSA, 20, rue Hamelin, 75116 Paris. Tél. : (1) 45.05.13.17.



Images de synthèse cosignées par l'INA et TDI.



Une gestion plus souple des lecteurs et Ram disk.

Icones sur QL

I.C.E. : Le QL avec un petit air de Mac ou de ST, voilà qui doit être à même d'en séduire plus d'un. I.C.E. (Icon Control Environment) se compose d'une cartouche et d'une microcassette complémentaires. Désormais, toutes les opérations concernant la gestion des microlecteurs, des microdrives ou des RAM disk pourra s'effectuer beaucoup plus simplement par choix d'icônes et fenêtres multiples. Le déplacement du curseur est assuré par le joystick ou par la souris en option (si vous parvenez toutefois à vous en procurer une, ce qui n'est guère évident). D'autres possibilités complémentaires vous sont aussi offertes : « back-up » sur le même drive (très utile quand on ne dispose que d'un seul micro-drive), affichage du jour et de l'heure (qui continue d'être mise à jour pendant le déroulement de votre programme), mode calculatrice et surtout utilisation facile du déroulement multitâche du QL avec la quasi-totalité des logiciels en Assembleur. Il faut cependant savoir que l'utilisation multitâche ralentit considérablement l'exécution de longs programmes et que les fenêtres d'affichage ne peuvent concerner qu'un des programmes à la fois. Un intéressant complément à un prix raisonnable (Micro-cassette Eidersoft pour QL ; Prix : 650 F).

CPC? compilez!

Comme son prédécesseur, cet utilitaire est un compilateur Basic pour Amstrad CPC. Comparée à l'ancienne, cette version occupe 5 Ko de moins, accepte les instructions « load » et « run », et intègre la sauvegarde des programmes compilés. Mais au fait, à quoi sert un compilateur ? Ces logiciels sont des traducteurs. A partir d'un listing en Basic, ils sont capables d'écrire un programme équivalent, mais en langage machine. Les avantages sont : gain de temps à l'exécution et diminution de l'espace mémoire utilisé. Hélas, il arrive que certaines instructions ne soient pas compilées (c'est-à-dire non traduites) et l'augmentation de la vitesse d'exécution n'est pas toujours celle attendue. Et c'est le cas présentement. En effet, Speedy Wonder ne compile pas les instructions d'édition (« Edit », « Renum », « List ») et d'effacement de données (« Clear », « Erase », « Delete ») et autres. De plus, les fonctions de

mise au point telles que « Tron », « Troff », « Chain » et « Merge » ne sont pas acceptées. Il est important de respecter certaines structures : les tableaux de variables et les boucles imbriquées peuvent poser problème. Enfin, les gains de temps promis par le manuel ne sont pas toujours mesurables... Le plus gênant est le manuel. Certes, les informations essentielles sont présentes, mais il aurait gagné à plus de clarté. Seuls les connaisseurs pourront efficacement tirer partie de ce compilateur mais en ont-ils réellement besoin ? (K7 et disquette Minipuce pour Amstrad CPC. Prix : B ou C selon le support. Existe aussi pour Thomson).

Futuroscope

Un projet qui oscille entre la cité des Sciences et des Techniques de La Villette et Disney World. La Vienne, un des plus agricoles parmi les départements français se dote d'un parc du Futuroscope : sur soixante-dix hectares au nord de Poitiers devront voisiner un cinéma avec écran géant, un lycée expérimental tout informatisé (dont les murs sortent de terre mais qui doit ouvrir à la rentrée prochaine), un institut international de l'innovation, des pavillons consacrés au temps, à l'agriculture, à la Communication, à la Santé et à l'Avenir,



Le parc d'attraction du futur au nord de Poitiers.

ainsi qu'une cité des enfants. Le conseil général du département prévoit d'englober le tout dans une vaste zone industrielle où des entreprises du tertiaire seront attirées par la création d'une zone franche de télécommunication (en clair les tarifs seront inférieurs, sans T.V.A., etc.) Inauguration par étapes entre 1988 et 1990. Objectif avoué : un million de visiteurs par an. Les projets babyloniens de parcs d'attraction ne manquent pas en France ; le Futuroscope de Poitiers sera un des dix premiers à ouvrir ses portes. D.S.

Oscars du jouet

• Les Oscars 1987 de la Villette du jeu et jouet à caractère scientifique et technique ont été décernés au « petit maestro » de la société Info Réalité, un livre illustré d'initiation à la musique, au solfège qui comprend un clavier électronique incrusté dans sa couverture ; à « Insensé », une sorte de casse-tête en équilibre, fabriqué par l'Ecole nationale de création industrielle ; et enfin à la société Smoby pour sa mosaïque magnétique.

Voix magique sur C64

Pour inclure des séances sonores dans vos programmes, Magik Vox est un digitaliseur de son limité mais simple et peu cher.



Un programme sur disquette, une mini-interface au dos du C 64, il ne faut rien de plus pour transformer votre micro en digitaliseur sonore. Distribué par la société Master Soft, ce logiciel permet en effet de connecter l'interface à un magnétophone ordinaire afin de mémoriser, puis de sauvegarder, des séquences sonores variées. La manœuvre est très simple. On règle le

volume du magnéto et de l'interface (reliés entre eux par un cordon non fourni...) puis on sélectionne l'option désirée. Les données phoniques sont alors transcrites en datas informatiques, eux-mêmes stockés en mémoire pour agrémenter finalement vos propres créations (Basic). La qualité sonore de l'ensemble est bien entendu très restreinte ; elle reste cependant correcte pour la simplicité et le faible prix de revient de Magik Vox. Et même si l'on est très loin de la perfection, on appréciera les diverses options de programmation (contrôle de l'utilisation mémoire, etc.) ainsi que la grande simplicité d'installation du logiciel. Votre travail sera limité à quelques secondes de création selon la place mémoire disponible. Master Soft annonce pour bientôt une version plus performante encore. Il serait alors possible de digitaliser de courtes séquences musicales, un travail encore irréalisable avec cette première version... Une affaire à suivre ! Disquette et interface conçues et distribuées par Master Soft, 26, rue des Chevreuils, 67500 Haguenau. Prix de l'ensemble (version C 64/128) : 390 F.



Des impressions de luxe sur Amiga

Deluxe Paint : permet aux heureux possesseurs d'un Amiga d'obtenir des impressions fantaisistes en noir ou en couleur avec la plus grande facilité sur des imprimantes fort diverses. Ce logiciel d'Electronic Arts est documenté de manière exemplaire. Les graphismes proposés ne sortent pas de l'ordinaire, même ceux des disquettes de données et on préférera bien vite éditer ses propres images ou les importer depuis Deluxe Paint. Face à la liberté de dessin et d'impression offerte par les logiciels purement graphiques, ce logiciel aura du mal à faire valoir ses atouts trop spécialisés. A 1150 F, ça fait cher la carte de vœux.

Devenez le Ninja tout-puissant.

175 F*



THE WAY OF THE TIGER

Le Grand Maître Najjishi vous a enseigné le combat pour faire de vous un Ninja. Trois épreuves vous attendent : un combat corps à corps contre des créatures étranges imposées par Najjishi, une lutte au bâton contre ses esclaves et enfin un duel à l'épée des Samourai contre le Grand Maître lui-même pour devenir le "TOUT-PUISSANT."

Prix public maximum conseillé. (Thomson MO-10. De 175 F à 225 F*. Cassette ou disquette).



FRANCE IMAGE LOGICIEL

Les prix FIL sont imbattables.

Qu'est ce qui fait marcher FIL ?

La réussite, cela ne s'invente pas. Mais cela ne tombe pas non plus du ciel. FIL après une année d'existence s'affiche comme la première société de soft française en chiffre d'affaires, mais elle n'est pas née du jour au lendemain à l'initiative d'une poignée de créateurs partis de rien. Nous avons voulu cerner les raisons de ce succès.

Premier atout : Thomson et Answare

FIL est née en 1985 des cendres d'Answare, qui abandonnait l'édition, et a hérité de son savoir-faire, de cinq membres de l'équipe et de plusieurs produits plus ou moins aboutis. Studio, le logiciel d'animation, a été conçu en grande partie par Answare. Derrière le capital impressionnant de dix millions de francs se cache la CAMIF, Thomson-Answare et Thomson-SIMIV. François Robineau, P.-D.G. de la société explique les relations qui existent entre FIL et Thomson : « Nous avons l'avantage d'avoir un constructeur dans notre environnement et donc d'avoir accès à la technologie avant tout le monde. Il n'y a pas d'éditeurs forts sans constructeurs. Microsoft ne serait rien sans IBM, ni Electronics Arts sans Commodore. Les éditeurs américains ont réussi parce qu'ils ont été aidés par les constructeurs pour sortir en même temps le matériel et les logiciels. Mais nous n'avons pas d'obligations de production sur Thomson si ce n'est qu'il constitue un tiers du marché. Et si les ventes de Thomson s'arrêtaient nous stopperions aussi la production. En tant qu'actionnaire, Thomson a tout intérêt à ce que nous marchions. En retour, la stratégie de Thomson nous intéresse, comme tous les éditeurs français. Nous suivons de très près ses projets sur le vidéodisque. En ce moment Thomson s'internationalise en choisissant MS/DOS, le système d'exploitation des IBMPC. Cela offrira l'opportunité d'exporter. Nous sommes en train de placer sous licence un de nos tableurs vers les Etats-Unis. »

Second atout : l'équipement

FIL a voulu dès le départ se doter d'un matériel professionnel. Les programmeurs travaillent sur un VAX 780 A et des émulateurs Tectronic, la grosse artillerie en matière d'ordinateurs. Ils se rapprochent en ce sens des éditeurs anglais qui ont depuis longtemps abandonné le développement direct sur la machine « cible », tels que les Thomson ou le Commodore 64, pour travailler sur des outils plus fiables et plus performants. Le Vax intervient surtout au niveau du « débogage » qui reste le problème majeur en programmation. La machine leur permet d'arrêter le processeur à tout moment, de désassembler la case mémoire voulue, bref de prendre le contrôle total de la machine.

Troisième atout :

les produits et la distribution

Les logiciels FIL n'ont pas tous été, loin s'en faut, des réussites exemplaires. Il est difficile de définir l'image de marque de la société... D'abord estampillé du sceau, souvent peu flatteur mais rémunérateur de l'éducatif, FIL a



En haut : F. Robineau, la tête pensante de FIL. En bas : un des vingt ingénieurs du développement.

gagné ses galons dans le professionnel pour prendre le train des jeux en marche. En effet, un an auparavant, François Robineau se voulait uniquement le défenseur du jeu « intelligent » : Scrabble, échecs... Depuis, la

société s'est lancée dans l'adaptation sur Thomson de hits anglais tels que Green beret que l'on peut difficilement qualifier d'intellectuel. Une cellule jeu — cinq personnes face aux vingt ingénieurs qui planchent sur les systèmes experts de comptabilité et autres réjouissances — vient d'être créée sous la pression de joueurs fanatiques. La société continue néanmoins à faire appel à des auteurs et des sociétés extérieures et pense créer une unité de production indépendante par la suite. Leur premier produit est une compilation de réussites sur Atari ST. D'autre part, FIL distribue en exclusivité Edimicro, Ere Informatique, Free Game Blot et diffuse en Italie une bonne partie de leur catalogue, jeux et production. « Si nous avions un certain capital au départ, nous avons aussi eu un certain culot. Dès la fin de l'année nous avons constitué une force de vente performante », explique François Robineau.

FIL mécène

Fort de son succès, FIL s'offre le luxe d'aider certaines sociétés en France et par l'intermédiaire de la fondation « Micropresse/FIL » de soutenir la création. Pour François Robineau cela fait partie de leur rôle de ne pas laisser les sociétés qui comptent dans le paysage national, déposer leur bilan : « Si la créativité n'est pas notre qualité première, en revanche le rôle d'un éditeur est d'être le médiateur entre les créateurs et le public. Si on intégrait un créateur au bout de deux ans, il ne produirait plus ces pustules d'erreurs qui font qu'un produit est inventif. Nous favorisons la création d'une autre façon ». N.M.

Créateur du mois : Guy Dechelette

Le Gaston La Gaffe de la micro informatique, c'est lui. Guy Dechelette à dix-neuf ans lance son second jeu, Gaston, aux couleurs d'Ubi Soft choisie pour sa politique promotionnelle agressive. Ce jeu d'aventure qui vous ballote de Lontarin en mouette rieuse est en fait un cluedo illustré qui reprend les gags de Franquin. A chaque partie les objets ou les personnages changent de place dans les cinq étages de la rédaction. Responsable des graphismes et de la programmation en Basic et en Assembleur, il laisse la musique à des spécialistes et se bat en permanence contre la place mémoire de l'Amstrad. A l'origine, il programmait sur un TO7/70 sans magnétophone. Imaginez le plaisir de réécrire ses programmes sur un bout de papier et de les retaper à chaque fois. Guy Dechelette est en première année d'IUT d'informatique à Cagnes-sur-Mer (une des rares villes de France à compter dans son lycée un professeur de mathématiques milliardaire, Philippe Khan, le créateur du Turbo Pascal). Une filière trop axée à son goût sur la gestion, la comptabilité et l'économie. Alors en attendant d'intégrer une école d'ingénieur, il prépare un nouveau jeu d'aventure qui pourrait s'intituler « le Hold-up du siècle ». A chaque initialisation du jeu, la place du coffre, le système de sécurité seraient différents et le protagoniste choisirait sa spécialité, sécurité informatique, explosifs...



Utilitaires à gogo pour ST.

Diskedos : il s'agit de trois utilitaires pour ST : un éditeur de secteur qui permet de lire, modifier, copier, formater des secteurs, rechercher une chaîne de caractères sur disque, afficher en ASC II ou en hexadécimal avec sortie sur l'imprimante ; un DOS n'utilisant pas GEM (pour les amoureux du rétro !) et un logiciel de protection de vos programmes (Disquette Minipuce, pour Atari ST).

Help Manager : cet accessoire de bureau pour ST offre un index (permettant de gérer un fichier d'adresses de cinq cents fiches), un agenda sur deux semaines, un calepin pour écrire vos notes rapides et une loupe agrandissant le champ de l'écran pointé par la souris (Disquette Minipuce, pour Atari ST).

Ultimaster : cinq utilitaires sur cette disquette : une initiation à la notation polonaise inverse pour les utilisateurs de calculatrices HP et les amoureux du Forth ; un sélecteur de fichiers qui permet de gérer facilement tout type de fichier ; un mini-éditeur permettant l'écriture d'un texte et sa copie sur imprimante ; un Ramdisk de 80 Ko sur 520 ST et 400 K sur 1040 (très utile pour travailler en Assembleur ou en langage C) ; enfin un affichage permanent de l'heure (en haute résolution uniquement). (Disquette Minipuce, pour Atari ST).



Help Manager : un mini bureau avec index, agenda et loupe sur ST.

Desa : il s'agit d'un désassembleur pour ST autorisant la sortie sur écran, imprimante ou disque. Les labels sont générés automatiquement ou pris dans le fichier correspondant s'il existe. Le désassemblage s'effectuant sur disque, il est possible de désassembler de très longs programmes, voire même la Rom elle-même après l'avoir sauvegardée sur disque. Le fichier obtenu peut être reconverti par un Assembleur. Sept utilitaires complètent ce bon programme : un « spooler » d'imprimante, un « Ramdisk »,

un programme d'impression, « dump » mémoire, conversion, affichage de la taille de mémoire disponible et enfin demande au « boot » de la date et de l'heure pour mettre à jour le système. La documentation, assez complète, est incluse dans le disque, ce qui posera un problème à ceux qui ne disposent pas d'une imprimante (Disquette Loricel, pour Atari ST ; Prix : 220 F). **Make** : cet utilitaire permet de gagner du temps lors de la mise au point des programmes en plusieurs fichiers et cela pour tous les langages disponibles de la firme Metacom (et ils sont nombreux).

En effet, habituellement la modification d'un seul module oblige à une recompilation complète et à un nouveau « linkage ». **Make** se charge de procéder à la modification et aux opérations qui en découlent. Il est de plus fourni avec un éditeur incorporé de bonne qualité (Disquette Metacom, pour Atari ST ; Prix : 600 F).

K Resource : cet utilitaire sous GEM permet de gérer complètement fenêtres et icônes sur ST. Il est utilisable en moyenne et haute résolution. Il n'y a pas de restriction quand au nombre de files éditées simultanément et les données peuvent être transférées librement entre elles. Les fichiers produits pourront être inclus en langage C, en Pascal, en Modula 2 ou en Fortran 77. De plus il est compatible avec la majorité des éditeurs (Disquette Kuma, pour Atari ST ; Prix : 445 F).

Le retour du Ninja...

145 F*



AVENGER

La suite des aventures entamées dans The Way of the Tiger... De nouvelles épreuves vous attendent : Yaemon-Le-Terrible a asservi le Dieu KWON en lui dérobant les parchemins de Ketsuin. Dans le Donjon du Désespoir, trois gardiens vous guettent. Votre seule arme : un shuriken. Votre quête : récupérer les parchemins et libérer le Dieu KWON !

* Prix public maximum conseillé. (Thomson MO-TO. De 145 F* à 195 F* : Cassette ou disquette).



FRANCE IMAGE LOGICIEL

Les prix FIL sont imbattables.

Amiga en pièces détachées

Le Toolkit de Metacomco regroupe d'excellents utilitaires pour la programmation de l'Amiga en contrepartie d'un prix élevé. On remarquera surtout « disasm » le désassembleur de module objet, et « alib » le gestionnaire de bibliothèque d'exécutables. Le premier génère de l'Assembleur à partir des programmes exécutables, et permet ainsi d'étudier et d'optimiser le code généré par les Assembleurs ou par les compilateurs et autres « linkers ». Le second autorise la création et la maintenance de bibliothèques de sous-programmes exécutables. Ces programmes faciliteront largement l'apprentissage de l'Amiga et de son processeur M68000, mais ils s'adresseront à des spécialistes où à des programmeurs très motivés. (700 F).

Clavier

L'Association française de la normalisation (l'AFNOR), est à la base d'un projet de clavier relativement révolutionnaire. On s'est aperçu que la disposition de certaines touches du clavier occasionnaient des fautes de frappe, des lombalgies dorsales, une baisse de productivité et d'autres réjouissances du même genre.

Ainsi, un nouveau clavier risque de pointer le bout de son nez ou plutôt de sa touche. Son nom : le Marsan. Inventé par Yves Neuville, ce clavier devrait permettre une souplesse de travail et une baisse de fatigue considérable, la distance parcourue par les doigts étant réduite. Autre, petit avantage, l'apprentissage sera plus aisé ; de plus, pour les inconditionnels du clavier « azerty » longue distance, une simple touche leur permettra de passer du mode standard au mode Marsan.

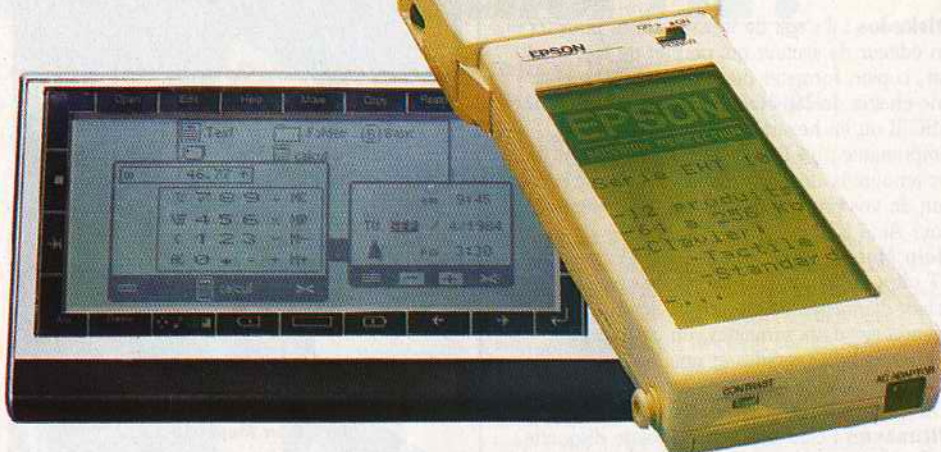
De nouvelles touches ont été créées, telles que « bns » pour éviter de couper un mot et « cmb » pour combiner deux symboles au caractère, ou encore une touche édition écran chargée de la gestion de l'écran, un module numérique ainsi que des touches spécifiques à la programmation. Ce type de clavier devrait également permettre de travailler en plusieurs langues sans problème.

L'AFNOR a décidé d'expérimenter ce nouvel « azerty » dans les administrations. Reste à présent à attendre les conclusions du ministère de l'Industrie et l'accord des fabricants mondiaux de machines.

Satellite personnel

A chacun son satellite, on n'arrête plus le progrès. La boutique Dune propose un satellite de communication personnel qui dans un rayon de cinquante mètres relaye téléviseur, magnétoscope, micro-ordinateur et caméra vidéo. Relié à votre micro il peut transmettre vos opérations à un nombre limité de moniteurs ou à une caméra vidéo. Cette mini-régie vidéo est également une ouverture sur de mini télévision privées (1 900 F. Chez Dune, 12, Rond Point des Champs-Élysées, 75008 Paris. Tél. : (1) 45.61.14.19.

Les nano-micros :
des ordinateurs de poche
conviviaux et performants.
Bref, l'avenir !



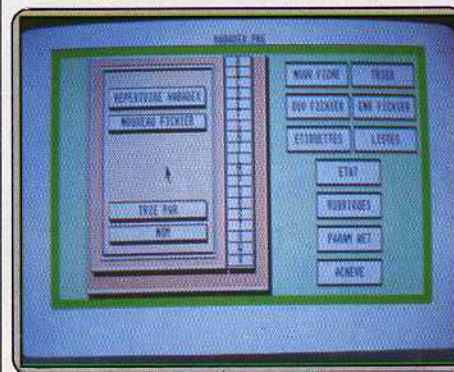
Nano micro, mega guerre

Le Macintosh miniature de Micro-archi n'a pas encore vu le jour. En attendant Epson commercialise un modèle similaire : là aussi clavier et écran ne font qu'un. Que le meilleur gagne !

Dans notre numéro du juin 1986, nous vous avons présenté une machine révolutionnaire : le PBB. Développé par la société Micro-archi pour le compte de financiers américains, il devait voir le jour début 1987. Le prototype de ce nano-ordinateur pèse environ 500 grammes et avec vingt et un centimètres sur onze, il enfonce tous les portables du marché. Condensé de puissance, le PBB possède un 80C88 (version faible consommation du 8088 équipant l'IBM PC), 128 Ko de Rom, de nombreuses interfaces et supporte jusqu'à 512 Ko de Ram. Le plus étonnant réside dans la suppression du clavier remplacé par un écran tactile à cristaux liquides. A l'image du Macintosh, ce dernier comprend fenêtres et icônes. Mais, ici le doigt remplace la souris. De nombreux bruits laissent planer un doute quant à l'existence prochaine de cette machine. Qu'en est-il réellement ? Tout d'abord, il faut savoir qu'un accord à échoué de peu. Industriels japonais et financiers américains ne se sont pas entendus à l'époque sur les conditions de licence. Ces désaccords sont en passe d'être résolus, mais depuis six mois les choses ont bien changé... Avant tout, la technologie de l'écran prototype est dépassée. Des modèles plus performants vont le remplacer. Hélas, ces derniers impliquent des modifications importantes de l'architecture du PBB. Et, c'est précisément ici que le bât blesse. Le temps nécessaire à la révision du PBB permet aux concurrents de prendre de solides positions sur le marché. Ainsi, le géant Epson propose en France une machine proche du PBB. Vendu aux environs de 10 000 francs, le EHT 10 est structuré autour d'un Z80 cadencé à 3,68 MHz. Il contient 128 Ko de Rom et 64 Ko de Ram en version de base. Son système d'exploitation est CPM 2.2 et il possède de nombreuses interfaces (RS 232, port cartouches et autres). Il pèse environ 600 grammes et mesure vingt et un

centimètres sur neuf. Comme le PBB, il possède un écran tactile. Mais, la comparaison s'arrête là : moins ambitieux, moins performant, il est destiné aux marchés professionnels des terminaux de saisie pour la gestion de stocks (comme le Psion Organizer II). A partir de ce modèle, Epson pourrait réaliser des systèmes plus grand public rendant de ce fait la commercialisation du PBB hautement improbable. M.B.

L'Agenda d'une vie/ST



Le planning de 119 ans sur une disquette.

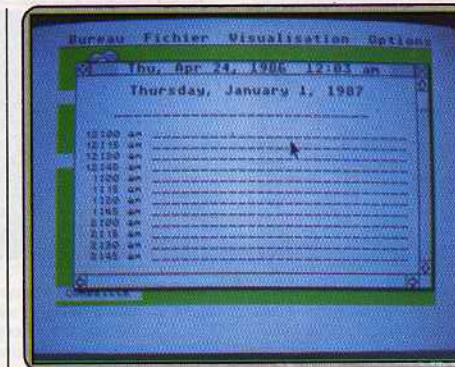
Un nouvel accessoire de bureau pour Atari : Calendar est en même temps un calendrier et un agenda. Le tour de force réalisé est la possibilité d'afficher à l'écran et à tout instant, cent dix-neuf années découpées en tranches de quinze minutes. Un premier écran vous présente les années. En faisant varier « l'ascenseur », vous déroulez les douze mois de l'année affichée, alors que le « tapis roulant » vous permet de passer en quelques secondes de l'année 1980 à 2099. A l'aide de la souris, vous pouvez alors cliquer sur le mois choisi pour le faire apparaître en plein écran (s'il s'agit du mois courant, le

jour est alors affiché en caractères gras). Un autre clic sur le jour désiré et s'affiche alors un planning de 24 heures. A ce stade, deux options peuvent se combiner : avertisseur sonore et inscription de rendez-vous. Au jour et à l'heure choisis, Calendar interrompra le programme en cours pour vous avertir par une fenêtre « Message » de votre rendez-vous. La capacité de stockage est de 999 messages. Lorsque ce maximum est dépassé, le programme efface automatiquement le plus ancien. Enfin, signalons la possibilité de sortir sur imprimante l'année, le mois ou la journée. Un accessoire de bureau « gadget » mais pratique. (Disquette Microdeal pour Atari ST. Prix : C.) D.G.

Mergez, téléphonez, écrivez sur ST

La série « Haba » récidive avec la venue de trois nouveaux logiciels : Haba-Merge, Haba-Phonebook et Buisness lettres. Le premier de ces logiciels est un aide à l'impression de lettres. A partir d'autres logiciels, il permet de sélectionner un enregistrement et de le lier avec un traitement de texte. Attention, la possession du traitement de texte Habawriter est indispensable pour pouvoir faire fonctionner ce programme.

Comme son nom l'indique, Haba-Phonebook est un logiciel d'information et de composition

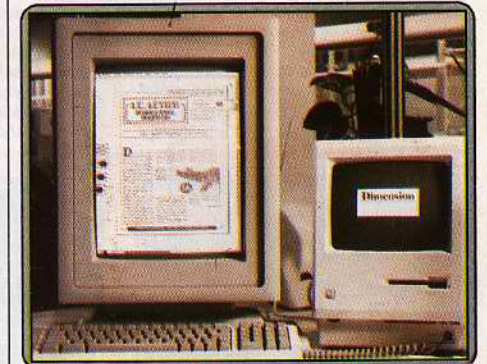


Pour gérer son répertoire, écrire des lettres ou lier ses fichiers dans la langue de Shakespeare.

téléphoniques. En clair, il s'agit d'un fichier appliqué presque exclusivement à la gestion d'un répertoire téléphonique, permettant également de composer les numéros de vos correspondants, y compris les « appels longue distance ». Cette dernière option vous sera ouverte pour quelques centaines de francs supplémentaires, avec l'acquisition d'un Modem à appel automatique, 300 ou 1 200 bauds, compatible Hayes. Un dernier fait à ne pas passer sous silence : le manuel est en français. Oui, tout arrive ! Enfin, Buisness letters vous sera certainement

d'une grande utilité... Si toutefois vous désirez envoyer en grande quantité des lettres d'affaires en direction des pays anglo-saxons. Une cinquantaine de lettres types sont stockées sur ce logiciel ; en vrac, anniversaire d'un employé, rapport annuel des stocks, condoléances, j'en passe... et pas des meilleurs. (Disquette Haba System pour Atari ST. Prix : D pour chacun des trois logiciels.) D.G.

Mac sur écran géant



Le grand écran du Macintosh. Le Radius FPD mesure quinze pouces en diagonale soit six pouces de plus que la version originale et offre une définition supérieure : 640 par 864 au lieu de 512 par 342. Idéal pour la publication assistée par ordinateur, le Radius reste à 2 800 F un produit de luxe.

Suspens en plein ciel...

145 F*



MISSIONS EN RAFALE

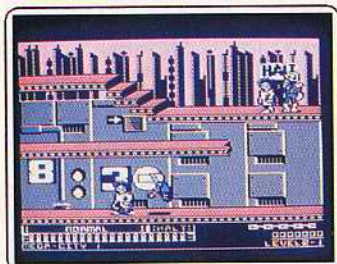
A bord du plus sophistiqué des chasseurs modernes, vous vous initiez aux techniques du pilotage lorsque soudain, l'alerte est donnée. Sur votre écran radar apparaît le premier appareil ennemi. Votre mission, l'intercepter à tout prix. Un coup d'œil au tableau de bord : tout est OK. Vous poussez la manette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

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



Les prix FIL
sont imbattables.

TILT JOURNAL



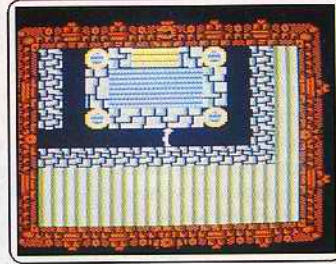
Judge Red : justicier cherche délinquant pour extermination en règle. Il vole, saute, court et tire à une vitesse turbo pour nettoyer la ville. Au bout de six agressions impunies, il perd. Une action de plus, très rapide mais trop confuse. Bavures garanties. (K7 Melbourne House pour C 64. Prix : A. Intérêt : 3).



Skyfox : un jeu d'action pratiquement élevé au niveau d'un simulateur de vol. Quinze scénarios (dont deux pour entraînements), des graphismes et une animation très réussis. Une base mère à protéger des chars et avions ennemis ; votre ordinateur de bord vous aidera. (Disquette Electronic Arts pour Atari ST. Prix : D. Intérêt : 16).



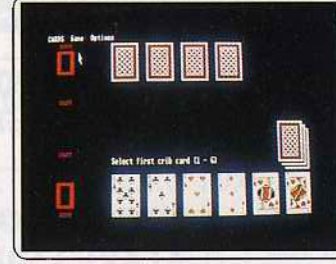
Arena : six compétitions sportives animées d'une manière fouillée et très colorée. Une bonne technique et des doigts musclés sont indispensables car les performances sont difficiles à réaliser. Les réflexions de l'arbitre fort sévère en font un jeu à jouer à plusieurs. (Disquette Electronic Arts pour Amiga. Prix : C. Intérêt : 13/20).



Le secret du tombeau : voici la version Amstrad de ce programme, testé pour Oric dans le numéro 27 de Tilt. Notre valeureux explorateur se lance dans le labyrinthe de ce sinistre tombeau. Graphisme et animation corrects, il est plus question ici de réflexe que de réflexion... (Disquette Loricels pour Amstrad. Prix : B. Intérêt : 14).



Electra Glide : cette course auto est plus ludique que réaliste. Décor sans prétention, la route défile, sans que jamais le bolide ne sorte des virages. Il suffit dès lors d'éviter les quelques boules ou fusées qui tentent de ralentir votre course. Un peu dépassé ! (K7 English Software pour Amstrad. Prix : B. Intérêt : 10).



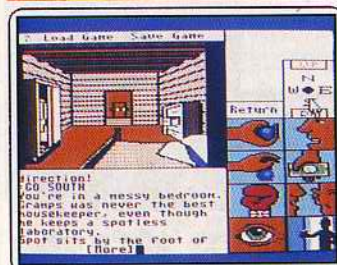
Jeux de cartes-Othello : l'Othello est celui que nous avons déjà testé sous le nom de Flip Side. Les jeux de cartes proposées sont le blackjack, le cribbage, le klondike (une réussite), le poker carré et le solitaire. Ils sont bien réalisés mais guère passionnants en dehors du cribbage (Disquette F.I.L., pour Atari ST. Prix : n.c., Intérêt : B).



Super Huey : le moteur ronronne, les pales brassent l'air, la température monte. Voici Super Huey, le simulateur d'hélicoptère qui veut faire décoller l'Amiga et l'Atari. Plus réalistes, ces versions sont plus prenantes. Le pilotage n'est pas aisé, mais s'apprend facilement. (Disquette Cosmi pour Amiga. Intérêt : 13. Prix : C).



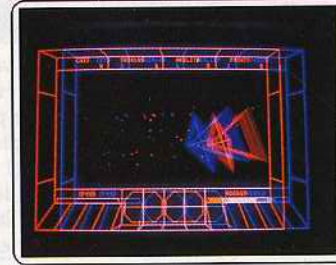
Paper boy : le livreur de journaux commence sa tournée. Aux commandes de votre joystick, vous dirigez le personnage sur son vélo. A la force du mollet, vous irez de boîte aux lettres en boîte aux lettres, accomplir votre mission. Un jeu agréable accompagné d'une bonne musique. (Disquette Elite pour Commodore 64. Prix : B. Intérêt : 14.)



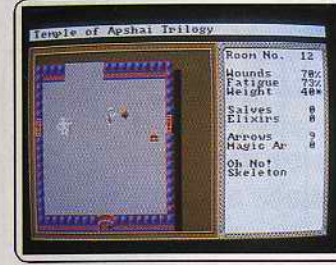
Tass Times in Tonetown : après sa version Amiga, ce logiciel d'aventure est maintenant distribué sur C 64/128. La souris est remplacée par le joystick, les graphismes perdent de leur beauté... Il reste quand même un excellent logiciel, original et très maniable. (Disquette Activision pour C 64/128. Prix : B. Intérêt : 16).

Coup d'œil

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



Wanderer : original dans le thème : un jeu de poker à l'échelle cosmique où vous jouez le rôle d'un pourvoyeur de cartes afin d'améliorer le jeu des autres planètes. Original dans la présentation : en 3-D... et en relief. Les lunettes spéciales sont fournies. (Disquette Pyramide pour Atari ST. Prix : D. Intérêt : 15).



The Temple of Apshai Trilogy : la règle d'or de l'aventurier : se hâter lentement. Pour survivre au plus haut niveau, arpentez les niveaux dits faciles pour accumuler trésors, expérience et armes. Les graphismes n'exploitent guère l'Amiga, mais la clarté du jeu le rend apte à l'initiation. (Disquette Epyx pour Amiga. Prix : C. Intérêt : 13).



Infiltrator : un jeu particulièrement intéressant pour sa diversité. La simulation d'hélicoptère est à elle seule suffisamment bien réussie pour justifier le jeu. En deuxième partie, vous trouverez une aventure-arcade qui risque de vous occuper un moment. (Disquette Entreprises pour Apple. Prix : D. Intérêt : 16.)



The Seven Cities of Gold : un jeu de royaume où, pour mériter les bontés de la couronne d'Espagne, l'explorateur novice doit équiper son expédition, choisir entre l'exploration, le commerce, l'évangélisation ou l'affrontement avec les Aztèques et les Incas. (Disquette Electronic pour Amiga. Prix : C. Intérêt : 12.)



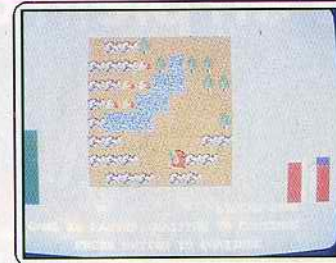
Speedway : est une simulation de course automobile de piètre qualité. Les graphismes sont grossiers, l'animation trop lente et peu précise, les commandes mal gérées et le son ridicule. Un logiciel insipide. Comment peut-on vendre un tel produit en 1987 ? (Disquette Free Game Blot pour Thomson. Prix : B. Intérêt : 3.)



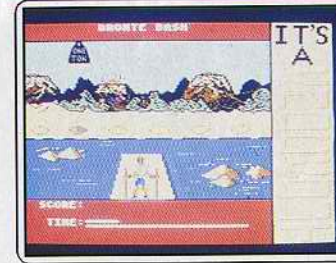
Shanghai : une version somptueuse, sur Amiga, du jeu déjà disponible sur Apple. On voit le relief du « dragon » (essentiel pour éviter les dominos bloqués). Les dix-huit configurations de départ en mémoire permettent une victoire totale. (Disquette Activision pour Amiga. Prix : C. Intérêt : 16).



Arcticfox : aux commandes d'un tank futuriste, vous sillonnez les étendues glacées du pôle. Avec un armement qui ferait rêver tout mercenaire vous combattez une armée d'engins volants, rampants, toulants, et j'en passe. Beaucoup de possibilités pour ce bon jeu. (Disquette Electronic Arts pour Apple. Prix : D. Intérêt : 14.)



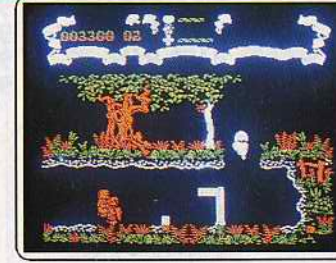
Adventure Construction Set : aventures très diverses : donjons et dragons jusqu'aux histoires de science-fiction, vous pouvez devenir le Maître du donjon et construire vos propres scénarios. La version Amiga est très décevante et n'amusera que les passionnés. (Disquette Electronics Arts pour Amiga. Prix : C. Intérêt : 12).



It's a knock out : tartes à la crème et sauts acrobatiques, voici une série d'épreuves dignes des consoles d'hier... Si l'animation n'y est pas toujours à la hauteur, on ne peut qu'encourager l'humour de ce programme, en espérant qu'il donnera naissance un jour aux Rambo à la crème ! (K7 Ocean pour C 64. Prix : B. Intérêt : 12).



Amazon : une enveloppe « Top Secret », un rapport du NRST non moins secret, vous voici désigné volontaire pour partir à la recherche d'une expédition perdue en Amazonie. Trois niveaux de jeu. Bon graphisme. Présentation superbe. Telarium devient synonyme de qualité. (Disquette Telarium pour Atari ST. Prix : E. Intérêt : 17).



Firelord : Sir Galeheart aura bien du mérite s'il sort victorieux de cette aventure. Pour éviter les fantômes et conquérir divers sortilèges, il faut tout autant combattre que réfléchir ou dialoguer. Un jeu varié, difficile, soutenu par un graphisme convaincant. (K7 Hewson pour Amstrad. Prix : B. Intérêt : 13).



1942 : comme dans la version pour Spectrum (voir Tilt n° 38), vous pilotez un avion de combat en proie aux tirs ennemis. Ce programme sans grande originalité présente néanmoins toutes les caractéristiques des bons jeux d'action, avec une mention spéciale pour la musique. (Disquette Elite pour C 64. Prix : B. Intérêt : 16).



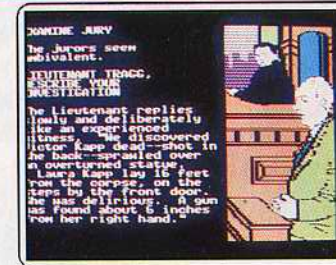
The Pawn : le jeu d'aventure graphique en passe de devenir la référence sur Amiga. Réellement un must avec ses vues fouillées, sa facilité d'usage et son intrigue déroutante dans laquelle vous aurez l'impression d'être manipulé en faisant le facteur pour un magicien trop puissant. (Disquette Rainbird pour Amiga. Prix : C. Intérêt : 17).



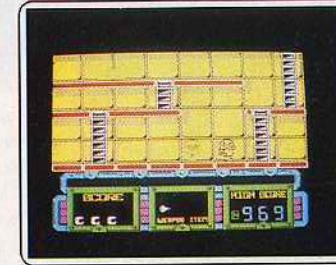
Camelot Warriors : cette quête chevaleresque possède un graphisme haut en couleur. L'action, de même servie par une animation efficace, vous invite à parcourir de classiques tableaux de jeu. Sauts, coups d'épée, course folle sur les plates-formes, une aventure/action séduisante. (K7 Ariolasoft pour Amstrad. Prix : B. Intérêt : 14).



The Crimson Crown : l'Amiga mérite mieux que ces graphismes fort pénibles. L'analyseur syntaxique est très évolué, mais les réponses ne sont pas assez variées. L'accent porte autant sur la communication que sur la collecte et l'utilisation d'objets. A éviter ! (Disquette Polarware pour Amiga. Prix D. Intérêt : 7).



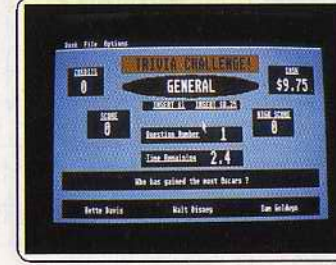
The case of mandarin murder : énigmes, meurtres, suspects et rebondissements de dernier instant pour une enquête policière qui n'a rien de facile. Un scénario très riche qui s'inspire d'un roman à succès, dont l'auteur a suivi d'un bout à l'autre l'adaptation au micro. (Disquette Telarium pour Apple. Prix : E. Intérêt : 17.)



Future Knight : pour ouvrir un passage au milieu des droïdes, progresser à travers vingt niveaux, atteindre la surface de la planète puis délivrer la belle princesse emprisonnée dans le château : voilà ce qui vous attend. La version Spectrum est moins jolie que celle sur C 64. (K7 Gremlin Graphics, pour Spectrum. Prix : B. Intérêt : 10).



Panzer Grenadier : à la tête d'un régiment de grenadiers allemands pendant la Deuxième Guerre mondiale, vous devez affronter différents types de situations. Appuyé par vos Panzers vous serez confronté aux puissantes armées soviétiques. Un wargame sans originalité. (Disquette SSI pour Apple. Prix : C. Intérêt : 10).



Trivia Challenge 1 : ce logiciel vous propose un parcours de questions à choix multiples (3) en temps limité portant sur les connaissances générales, le sport, les arts, la pop musique et les sciences. Les questions portant sur la culture anglaise, cela limite l'intérêt de ce jeu. (Disquette Microdeal, pour Atari ST. Prix : C. Intérêt : 8).



Z : un titre bref pour une aventure sans grande originalité. Déjà paru pour C 64, le programme est aujourd'hui disponible sur Amstrad. Dans un décor futuriste, montré en vue aérienne, votre vaisseau détruit tout ce qui bouge. Graphisme et animation convaincants. (Disquette Rino pour Amstrad. Prix : B. Intérêt : 12).



Academy : à bord d'un des vaisseaux spatiaux proposés ou d'un de ceux que vous aurez construits, vous devrez remplir vingt missions réparties en cinq niveaux. L'accès à un niveau supérieur ne se fait que si vous obtenez 90% de réussite aux quatre missions. Un très bon jeu (K7 CRL, pour Spectrum. Prix : B. Intérêt : 14).

LES JEUX ET LES MICROS DU FUTUR AU PRÉSENT.



TUBES

Cassettes, cartouches, disquettes : la sélection du mois



CHOPPER II

Hélico and Co

Incarnant un pilote d'hélicoptère, vous devez sauver des soldats blessés et les ramener dans votre base. Ceci en détruisant avions et DCA ennemis. Jusqu'ici, c'est un scénario assez classique. Ce qui l'est moins c'est que le QG, vous guide et vous soutient. De plus, le décor est en trois dimensions.

De nombreux instruments sont présents sur le tableau de bord. Élément fondamental, l'ordinateur de bord vous communique les messages en provenance du QG. Ces derniers vous informent des tâches prioritaires : faire le plein d'essence, prendre de nouvelles armes, etc. Mais, ce n'est pas la seule fonction de l'ordinateur : il représente sur écran l'espace et les objets qui le parcourent.

Notez que la forme d'un objet est une indication de son état (un cercle pour un objet volant, un triangle pour un véhicule au sol...). Les autres instruments sont un compteur de vitesse, un indicateur de température pour la turbine, deux jauges de carburant, un radar et des compas... Il est possible de changer d'armes et de les verrouiller (afin d'éviter des tirs intempestifs).

Un système d'identification désigne tel objet ennemi ou ami. Enfin, deux options indiquent l'état de l'hélicoptère et de son stock d'armes. La réalisation de l'ensemble est de bonne qualité, mais les commandes auraient gagné à plus de précision. Un petit regret : le manque de diversité du

décor. Il est cependant possible de passer un bon moment avec ce logiciel. (Disquette Aackosoft pour M.S.X. 2.) M.B.

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

QL QUBOIDS

Marteau-piqueur contre monstres

Quatre races de monstres différents ont envahi les artères de la ville. Depuis, plus personne n'ose sortir de chez lui car tout contact avec les monstres est mortel, comme de bien entendu. Votre réputation de courage à toute épreuve vous a désigné pour nettoyer la ville de cette racaille. Pour seule arme vous disposez d'un marteau-piqueur. Votre tactique est la suivante : la ville étant constituée de différents niveaux reliés entre eux par des échelles, vous creusez un trou dans le plancher d'un étage, y attirez un des Aliens qui va alors se coincer dans le trou et alors, au plus vite, vous utilisez à nouveau votre marteau-piqueur pour le faire descendre d'un étage.

Ces monstres n'étant vraiment pas doués pour le saut, vous aurez le plaisir de les voir s'écraser un peu plus bas. Pour certains cependant, une chute d'un étage ne s'avère pas suffisante et il faudra les faire tomber de deux, trois, voire quatre étages pour en venir à bout. Pour compliquer le tout, vos provisions d'air et de nourriture sont loin d'être inépuisables. Il faudra donc les surveiller du coin de l'œil et savoir récupérer

les containers correspondants à temps. Un jeu au scénario très classique mais à la réalisation correcte (Micro-cassette Sinclair pour Q.L.) J.H.

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

FLIGHT SIMULATOR 2

Heureux qui comme Icare...

Le moteur du Cessna vrombit, l'appareil prend progressivement de la vitesse, les bandes de la piste 7 R défilent de plus en plus vite. D'un mouvement souple et continu le pilote tire vers lui le manche à balai, l'horizon disparaît, l'avion bondit alors vers les cieux...

Vous n'aurez désormais plus besoin de louer (ou d'acheter) un avion pour éprouver les joies du vol car la Rolls des simulateurs de vol existe maintenant sur ST.

Flight Simulator 2, selon votre choix, vous met aux commandes de deux avions au pilotage très différent : un Cessna 182 ou un Learjet 25 g. Ces préliminaires passés, vous



éprouverez « l'angoisse du tableau de bord ». En effet ce dernier vous dispense une telle quantité d'informations qu'un apprentissage est nécessaire. L'environnement dans lequel évolue votre avion est d'un réalisme sidérant, reproduisant à la perfection certaines régions des Etats-Unis, leurs aéroports, leurs champs et même la statue de la Liberté. Vous pourrez d'autre

part accéder à tous les paramètres de vol, qu'ils soient d'ordre climatique, géographique, horaire : ah ! les balades sur le Golden Gate par temps nuageux à 23 h 35. Dans un registre moins bucolique vous aurez accès à une option « combat » qui vous mettra aux prises avec des avions de la Première Guerre mondiale. Comble du luxe il vous sera possible, moyennant le branchement en réseau de plusieurs ST, d'utiliser un mode multijoueurs.

Pour conclure, la version de Flight Simulator 2 offre sur ST de nombreuses améliorations par rapport à celle du PC. Les graphismes jouissent d'une plus grande finesse. D'autre part, toutes les commandes du tableau de bord ainsi que les menus d'options sont accessibles par la souris. Cependant, pour les manœuvres délicates, l'utilisation du clavier sera sans doute préférable. Un programme complexe mais proche de la perfection. (Disquette Sublogic pour Atari ST). E. C.

Type	simulateur de vol
Intérêt	19
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitage	—
Prix	F



TARZAN

Exotique

Ah ! le son du tam-tam, le sifflement des grillons le soir au-dessous des baobabs. C'est irrésistible. Le bruitage et l'animation sont les atouts de cette aventure/action au cœur de l'enfer vert. « Tarzan retrouver la geôle de lady Greystoke et les sept joyaux

de Wamabos. Sinon Wamabos sacrifier lady au soir du troisième jour ». La jungle s'assombrit et les tam-tams s'assourdissent au fil des heures. L'horloge s'accélère dans certaines circonstances : sables mouvants... Pour corser le tout, la forêt grouille d'ennemis (panthères, araignées, indigènes) que Tarzan affronte à main nue. Il sait aussi esquiver les balles des chasseurs blancs ou les javalots empoisonnés et adore enchaîner les sauts périlleux au-dessus des sables mouvants. Sa route est jalonnée de petites boîtes renfermant tour à tour une corde (pour le balancement d'arbre en arbre qui l'a rendu célèbre au cinéma), un bouclier, une torche ou un des sept joyaux. Difficile de se repérer dans les fourrés et les statues de l'île de Pâques toujours semblables. Si bien qu'au début on erre longtemps pour échouer lamentablement au grade de « une noix de coco ». Tarzan est un jeu banal, joli et bien fait. (Cassette Martech pour C 64 et Spectrum.) N.M.

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

WORLD GOLF

Mettez-vous au vert

Ce logiciel est assez décevant car il n'exploite pas les performances du M.S.X. 2 : images tristounettes, graphismes hésitants, bruitage ridicule. Cependant, il jouit de commandes de qualité et de situations variées. Notons que Hole in One Pro-



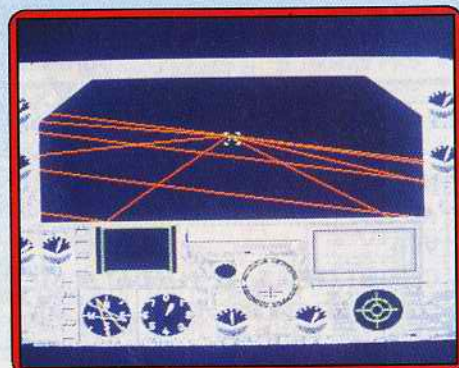
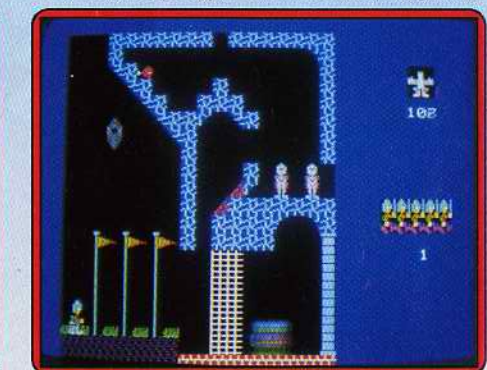
fessional, son homologue sur M.S.X. 1, possède les mêmes caractéristiques... L'écran est divisé en deux parties : le panneau de contrôle et le dessin du trou. Les indications fournies concernent la force et la direction du vent, la distance à parcourir et le score. Il est possible de choisir son club, l'orientation et la force du coup ; mais l'utilisation du joystick et de la touche « Return » complique la tâche. La seconde partie de l'écran représente le trou et les nombreux obstacles présents (bunker, arbres, etc.). La position de départ est identifiable grâce à une tache blanche. Une croix, de couleur identique, est censée représenter la position d'arrivée : la balle ne tombe jamais à l'endroit indiqué ! Après de nombreux essais, on arrive enfin sur le green où la balle est vue du dessus. Un indicateur de terrain apparaît. Il aide le joueur en lui indiquant l'inclinaison du green. Ne vous fiez pas à lui... Comme la majorité des simulations de golf, ce programme est peu distrayant. Franchement plutôt que perdre votre temps, allez faire un tour sur un vrai terrain. Vous apprécierez les plaisirs de ce qui est plus un art de vivre qu'un sport. (Disquette Enix pour M.S.X. 2.) M.B.

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

GWENDOLINE

Chevalier servant

Gwendoline, votre chère et belle fiancée, a été kidnappée par un méchant seigneur. ▶



TUBES

Celui-ci la retient désormais prisonnière dans l'un des cachots de son château. Votre cœur saigne à cette idée et, bien que n'ayant aucune arme pour vous défendre, vous décidez d'aller la délivrer. Mais le noir seigneur est hautement versé dans la sorcellerie. Redoutant votre intervention, il a fait appel à toutes les forces des ténèbres pour vous faire échec. Les fantômes sont désormais légion dans les trente-huit écrans du château. Ils se lanceront à votre poursuite dès qu'il vous apercevront. Certes, leur contact n'est pas immédiatement mortel mais vous fera cependant perdre une grande partie de votre précieuse énergie. Pour vous requinquer, vous aurez heureusement la possibilité d'engloutir goulûment pommes, jambonneaux ou chopes de bière que vous trouverez de-ci, de-là au cours de votre exploration. Mais le plus sage est tout de même d'éviter purement et simplement les fantômes en sautant par dessus. C'est aussi grâce à ce procédé que vous pourrez franchir d'un bond les fosses



qui vous conduiraient à de redoutables mondes souterrains d'où il n'est guère facile de ressortir. Mais que ne feriez-vous pas pour l'amour de votre belle ? Un jeu au scénario très classique et à la réalisation correcte. (Micro-cassette Labochrome pour Q.L.) J.H.

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

MAILSTROM

Le facteur

En ce vingt et unième siècle, dans une ville anglaise, l'anarchie gouverne. Les criminels ont pris les commandes de la ville. Pourtant il reste encore quelqu'un qui veut faire son travail correctement. Il s'agit de Michael Nasty, facteur de son état, qui continue ses distributions contre vents et marées. Bien sûr, la fourgonnette de poste est maintenant blindée. Notre ami doit prendre les lettres à distribuer dans les boîtes hors de

centres de distribution et de tri. Les indicateurs colorés de bas d'écran révèlent à qui ces lettres doivent être données. En route donc pour la distribution. Dans le fourgon, Michael ne risque rien, et peut même au passage écraser sans pitié un des truands. Mais certains passants ne sont que d'honnêtes citoyens et il faut les éviter. Une fois devant l'une des maisons



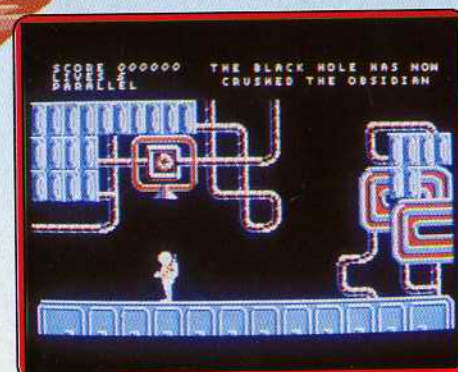
concernées, il descend de voiture et porte à pied la lettre dans la boîte correspondante. Prenez garde à ne pas vous tromper de maison car les erreurs coûtent cher. Les malfaiteurs, vous pensant sans défense, se ruent sur vous. Il faut alors les éviter ou utiliser une des armes récoltées, puis réintégrer le fourgon au plus vite car vous ne pouvez supporter qu'un nombre restreint de coups. Le métier d'un facteur ne se limitant pas à la distribution, vous devez aussi récupérer les lettres que les habitants de la ville déposent dans les boîtes à lettre publiques et les porter au centre de tri. Un jeu amusant mais trop répétitif. (K7 Ocean, pour Spectrum.)

Type	action
Intérêt	10
Graphisme	***
Animation	***
Bruitage	***
Prix	B

BACK TO REALITY

Bienheureux immortels

Matière et anti-matière sont vos seules raisons de vivre. Pour découvrir l'immortalité, vous partez à la découverte d'un univers



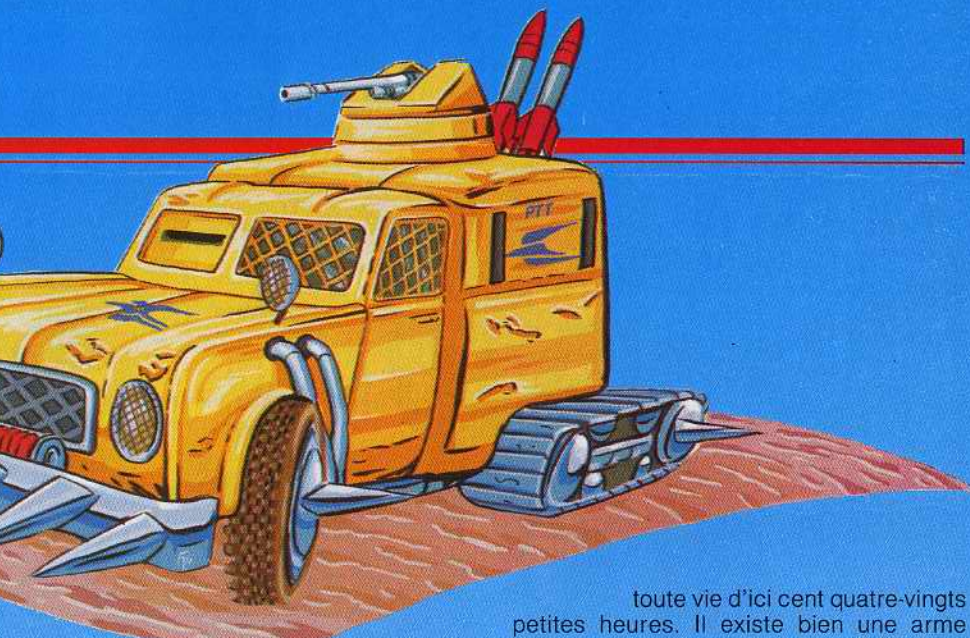
composé de galeries multiples. Superbe décor que celui-ci. Dans cet amalgame de tuyaux, de poutrelles et machines diverses, vous devez bien vite enclencher votre réacteur. Le maniement de ce dernier reste très simple. Un seul problème, il consomme énormément d'énergie et risque d'amoindrir votre quotient vital... Mais passons aux choses sérieuses. Les nombreuses « boîtes » qui apparaissent au sommet des galeries renferment tous les éléments nécessaires à votre mission. La logique veut en revanche que l'on utilise ces éléments dans le bon ordre et à la bonne place... Il ne vous reste plus qu'à découvrir la stratégie adéquate. Soutenu par un graphisme et une animation fort corrects, ce logiciel risque malheureusement de ne pas séduire tous les passionnés d'action. Le joueur marche en effet très lentement et les ennemis qu'il rencontre se ressemblent assez souvent. Mais pour que l'on prenne son temps, que l'on visite le plus d'écrans possible sans aller au-delà des cinq vies attribuées en début de partie, on sera vite séduit par la difficulté croissante des trois phases de cette mission. (Cassette Mastertronic pour Amstrad.) O. H.

Type	action/labyrinthe
Intérêt	11
Graphisme	***
Animation	***
Bruitage	***
Prix	B

BOULDER DASH CONSTRUCTION KIT

Une mine d'or

Les mines de diamant de ce fameux logiciel sont assurément une mine d'or pour son concepteur... Après Boulder Dash I, II et III, voici venu le temps de mettre au point vos propres galeries, de développer les pires traquenards pour connaître une fois de plus le plaisir de creuser ! On atteint ici les sommets de la difficulté. Le tableau apparaît vierge à l'écran. Une porte d'entrée, une porte de sortie, et tout peut



recommencer. Côté fortune, vous allez définir vous-même le nombre de diamants accessibles, les bonus accordés, le temps de jeu autorisé ainsi que le nombre de bijoux nécessaires pour passer à la cave suivante. Il ne reste plus qu'à déposer ça et là quelques murs de Titanium, parois mobiles ou monstres goulus pour déclencher enfin le test du tableau. Si le concept de ce genre de logiciels est déjà particulièrement intéressant, la richesse et la simplicité de ce kit méritent toute votre attention. Qu'il s'agisse de lancer un défi à son partenaire de jeu favori ou de tester ses propres réflexes, il est possible d'imaginer et de mettre en place ici les pires situations, de donner au jeu une rapidité encore inégalée dans les versions pré-programmées. Le maniement s'effectue à l'aide d'un curseur qui sélectionne, sur une palette, les divers éléments de jeu. Vous pourrez ainsi mémoriser plusieurs caves et les relier entre elles par de nouvelles galeries. Un casse-tête de première qualité ! (Disquette First Star pour C 64/128.) O. H.

Type	action/labyrinthe
Intérêt	18
Graphisme	***
Animation	***
Bruitage	***
Prix	B

DEMAIN HOLOCAUSTE

Sauver l'univers

Vous êtes la seule personne qui puisse sauver l'univers, une confrérie de cinq planètes menacée par des radiations qui tueront



toute vie d'ici cent quatre-vingts petites heures. Il existe bien une arme défensive, mais personne ne sait où elle a pu passer. Première phase : vous disposez de cinq mille crédits pour équiper votre vaisseau. Le matériel est cher : il faut choisir. Le radar ou le détecteur de missiles ? Puis, en mode « avion », place à l'action : vous explorez les planètes, villes, portes interplanétaires. Si la planète vous est hostile, le combat débute : il faut détruire ou fuir les soucoupes, ou mieux, leurs bases. Heureusement, des coffres dispersés ça et là contiennent de quoi compléter votre très rudimentaire équipement de départ, en argent, en énergie, en protection, etc. Puisque vous cherchez une arme défensive sans en connaître l'emplacement, vous analysez les informations sur votre ordinateur de bord, le CHIP002. Son utilisation se révèle indispensable : les fichiers contiennent les cartes des planètes, ou apportent des renseignements. En mode « personnage », vous explorez villes et pyramides hantées par des monstres. Au total, plus de deux cents salles à explorer. Ce jeu très riche, avec des aspects aventure, des phases action, est vendu avec un manuel d'utilisation clair, en français. (Disquette Chip pour Amstrad CPC 464-664 et 6128.) D.S.

Type	aventure/action
Intérêt	15
Graphisme	***
Animation	***
Bruitage	***
Prix	C

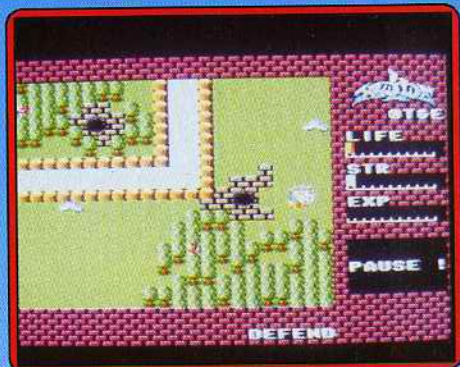
HYDLIDE

Les bijoux de la paix

Il existe deux sortes de logiciels : les bons et les mauvais. Il en est de même pour les machines. Cependant, la qualité d'un programme n'est pas forcément fonction de celle de l'ordinateur. Ainsi, Hydride pour M.S.X.2 (une bonne machine), s'avère jouable. Regrettable car, visiblement, les concepteurs ont imaginé un univers particulièrement riche. Mais commençons par le début...

Le royaume de Fairyland est protégé des forces maléfiques par trois bijoux. Ces derniers rendent le peuple pacifique et la terre généreuse. Hélas, comme toujours, vient

TUBES



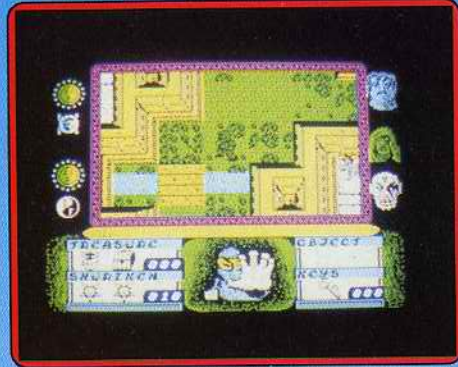
un malfaisant qui dérobe l'un d'entre eux. Le charme se brise, le terrible Balaris retrouve ses pouvoirs maléfiques et enlève la merveilleuse princesse Anne. Le peuple, ne sachant que faire, se lamente sur son sort. Heureusement, Jim (le héros) arrive. C'est ce dernier que vous incarnez. Votre tâche consiste à reprendre les joyaux, maîtriser le démon, retrouver la princesse et rétablir la paix sur le royaume. Evidemment, vous devrez lutter contre les armées de l'immonde Balaris. Vampires, zombies et autres vous feront la vie dure. Les situations sont nombreuses et les décors diversifiés. Hélas, les graphismes sont trop simplistes (ici les 512 par 212 des M.S.X. 2 ne servent à rien...). En revanche, commandes et animation sont d'un bon niveau. Le bruitage, bien que de qualité, est désagréable. Ce programme ne tient pas ses promesses, dommage. (Disquette T et Esoft pour M.S.X. 2.) M.B.

Type	aventure/action
Intérêt	5
Graphisme	★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★
Prix	E

AVENGER

Vengeance

Après *The way of the tiger*, où vous aviez prouvé vos capacités physiques à devenir un ninja, il faut maintenant montrer votre agilité intellectuelle (c'est en tout cas ce que dit la notice !). Yaemon, le grand maître des Flammes a assassiné lâchement votre maître Naijshi pour récupérer les parchemins de Kettswin. Le dieu Kwon a décidé de vous charger de venger votre maître et par la même occasion de récupérer les parchemins. Mais Yaemon se méfie de vous et a posté une véritable armée de monstres pour garder son domaine. Orgues, trolls, araignées géantes, gnomes, toute la panoplie est là pour vous décourager dans votre quête. Pour vous en débarrasser, vous pouvez utiliser vos coups de pied, toujours



aussi dangereux, ou un shurican, lesquels sont malheureusement en nombre limité. Le domaine de l'abominable Yaemon est particulièrement vaste et il vous faut une bonne dose de sens de l'orientation pour réussir à vous repérer. De plus certaines portes ne s'ouvrent que si vous détenez une clé trouvée au détour d'un couloir. Vous pouvez d'ailleurs mettre la main sur d'autres objets (trésor, épée magique, poing américain, amulette, corde magique ou autres) mais il ne faut pas perdre de vue que le but recherché est de réussir la mission et non de vous enrichir ! Le sol de certaines pièces est parsemé d'épines mouvantes qui vous retardent et vous font perdre un certain nombre de points de vie. Kwon vient à votre secours en refaisant le plein d'énergie méfiez-vous il peut se mettre en colère ! Un bon jeu aux graphismes et à l'animation de qualité mais en dessous de son prédécesseur. (K7 Gremlin, pour Spectrum.)

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



THE MOVIE MONSTER

Monstres et légendes

Six des plus prestigieuses villes du monde vont servir de champ de bataille à quelques monstres légendaires... Godzilla, Tarantus ou Mr. Meringue, vous voici, une fois n'est pas coutume, de l'autre côté de la barrière. C'est vous qui allez donner vie aux terrifiantes créatures et lutter sans merci contre les tanks, jets et autres armements des malheureux humains ! *The Movie Monster* possède une présentation graphique intéressante. Une fois sélectionné selon diverses options de jeu (choix du monstre, de la ville et du but de votre mission), le scénario de cette épopée est présenté sur l'écran d'une salle de cinéma. Il ne vous reste ensuite qu'à partir à l'aventure... Bien moins originaux, les graphismes et animations de la partie sont d'une simplicité critique. Les rues de la ville apparaissent en scrolling, les monstres s'animent lourdement et tentent d'écraser de minuscules chars d'assaut échappés d'un wargame d'avant-guerre... Il est heureusement possible de sélectionner plusieurs moyens d'attaque ou de défense et de varier les plaisirs entre différents scénarios. Sans parler de la difficulté globale de ces diverses missions (qui pour-



ront séduire les tout jeunes passionnés d'arcade) les qualités graphiques et sonores de ce logiciel ne suffisent pas toujours à créditer le jeu. (Disquette Epyx pour Commodore 64/128.) O. H.

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

ICON JON

Un labyrinthe inextricable

Le théâtre de cette nouvelle aventure-action est bien original : RAM, circuits intégrés ou simples résistances, vous allez tenter d'échapper au pouvoir dévastateur d'un ordinateur en déroute. Icon Jon va mourir lors de l'extinction de votre Amstrad. Une seule solution, trouver la sortie de cet incroyable labyrinthe... L'écran, partagé en diverses fenêtres, permet de sélectionner à tout moment une dizaine d'actions spécifiques. Qu'il s'agisse alors d'empocher un tournevis ou de demander de l'aide à vos compagnons de route, les nombreux icônes et menus vont vous permettre de jouer sous la seule manipulation du joystick et de quelques rares touches du clavier. Un confort appréciable ! Mais que dire de la prise en main du logiciel si ce n'est que l'aventure reste très compliquée... Les trente minutes (temps réel) qui s'égrènent sur le compteur et votre quotient vital qui ne cesse de s'amenuiser ne sont guère rassurants. Tandis que les diverses pièces apparaissent par sauts d'écran (pas de scrolling), un texte bref et trop souvent moqueur commente vos maigres découvertes... De nombreuses sauvegardes en perspective ! Face à la qualité de son maniement, le programme manque enfin de qualités graphiques. Même chose pour le bruitage, une musique qu'il fera bon supprimer au plus



vite. Il ne reste que la réflexion, l'analyse et la stratégie pour séduire les acharnés. C'est parfois suffisant ! (Cassette Mirrorsoft pour Amstrad.) O.H.

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

PSYCASTRIA

Mission suicide

A bord d'un astronef très maniable présentant l'intéressante particularité de pouvoir changer de sens en une fraction de seconde, vous survolez les bases de l'ennemi dans l'espoir de détruire ses réserves d'énergies. En réalité, ce sont plutôt les vôtres qui sont mises à rude épreuve : en proie au feu meurtrier d'un canardage en règle et sujet à de fréquentes collisions contre les éléments d'un relief hostile, votre vaisseau ne manquera pas de se pulvériser en un temps record. Vos trois malheureuses vies, qui paraissent bien dérisoires face aux multiples pièges tendus par les Psychastria, ne vous apportent dans bien des cas qu'une vaine prolongation de vos souffrances : il est très difficile d'aller au-delà de la première des seize étapes que comporte la mission ! Bien que le théâtre des opérations soit représenté en vue aérienne, une certaine illusion de



relief, nécessaire à l'identification des obstacles, est créée grâce à la figuration d'ombres portées. Le joystick commande plusieurs actions — tir, déplacements latéraux, vitesse et changement de sens — et l'animation, rapide à souhait, n'incite pas à la somnolence. Jusqu'à quatre joueurs peuvent s'affronter dans le cadre d'une compétition.

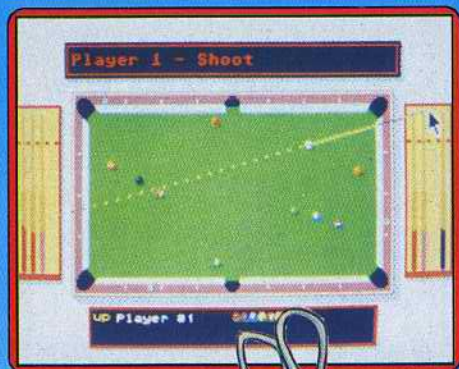
Ce jeu, d'une difficulté transcendante, est à recommander aux virtuoses du joystick ! (Disquette Audiogenic Software pour Commodore 64/128.) J.P.D.

Type	action
Intérêt	17
Graphisme	★★★★
Difficulté	★★★★★
Bruitage	★★★★
Prix	B

EIGHT BALL

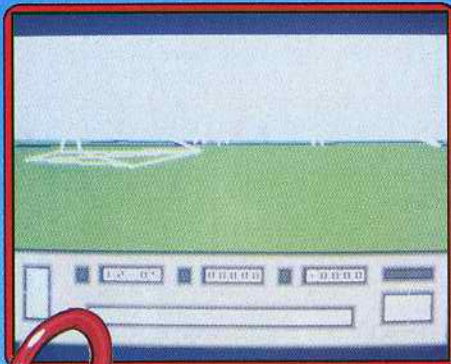
Le billard de James

Le bar crasseux de James était empuanti par les odeurs de mégots et de café froid. Cependant, dans la lueur glauque où dansaient de lentes volutes de fumée, on pouvait apercevoir ce qui faisait encore marcher les affaires : un magnifique billard. Cette scène ne sera plus nécessairement vécue au cinéma puisque désormais vous disposez de *Eight Ball* à domicile. Le programme met à votre disposition de nombreuses options, telles que le choix des pénalités ou le mode de jeu : seul ou à deux. Le jeu à proprement parler se présente sous la forme d'une splendide table de billard vue de dessus. La force et la trajectoire de la boule blanche seront fonction de la taille et de la position du vecteur faisant office de queue, le tout contrôlé par la souris. Vous pourrez jongler avec les différentes combinaisons des trajectoires de boules avec finesse. Le bruitage des chocs de boules est riche de sons divers et réalistes. En fin de jeu la machine vous fait un compte rendu détaillé des coups et réussites ayant émaillé la partie. Quelques critiques peuvent être avancées : en premier lieu les boules ralentissent un peu trop vite en fin de course, d'autre part les déplacements à grande vitesse produisent un affichage légèrement saccadé des boules mobiles, mais ce désagrément est mineur devant l'ambiance générale que dégage *Eight Ball*, en particulier quand on



y joue à deux. A noter que le programme est utilisable en deux modes de résolution (basse et haute). Un jeu simple et agréable. (Disquette Michtron pour Atari ST.) E. C.

Type **simulation sportive**
Intérêt **16**
Graphisme **★★★★**
Animation **★★★★**
Bruitage **★★★★**
Prix **C**



MERCENARY TEST

Je veux retourner à la maison...

«Avarie de propulseurs», la voix froide de votre ordinateur de bord vous signifie un incident qui va peut-être changer le cours de votre vie et celui du vaisseau. Vous êtes désormais sans défense contre l'attraction du planétoïde Targ. Votre chute semble durer une éternité et, malgré la violence du choc qui l'interrompt, vous vivez. Vous n'avez désormais de cesse que d'échapper à cette planète...

«Trois en un»: en effet, ce programme tient à la fois du simulateur, du jeu d'arcade et du jeu d'aventure. Jouissant d'un graphisme en représentation vectorielle, animé à une vitesse incroyable (50 images/s), *Mercenary* vous entraîne dans un monde où la guerre oppose les Palyars aux Mechanoïds. Vous devez donc faire preuve d'opportunisme en sachant vous vendre aux plus offrants car n'oubliez pas que vous êtes un mercenaire. Vos pérégrinations auront lieu dans une atmosphère hyper réaliste en 3D: vous pourrez marcher, courir, prendre l'ascenseur, visiter des souterrains et différentes sortes de constructions, acheter des vaisseaux dont les caractéristiques différeront lors du pilotage (il faudra en tenir compte au cours des combats aériens). Ce programme est donc un univers à découvrir. En effet, *Mercenary* donne au mot réalisme une nouvelle dimension sur micro: il ne lui manque que les odeurs. Seul regret, l'absence de tests de collisions entre votre véhicule et les immeubles, d'où l'impression à certains moments d'être un fantôme. (Disquette Novagen pour Atari ST.) E.C.

Type **animation/arcade/aventure**
Intérêt **18**
Graphisme **★★★★**
Animation **★★★★**
Bruitage **—**
Prix **B**

BREAKTHRU

C'est la guerre

Vous voici aux commandes de votre jeep. Elle est tout à fait particulière car dotée de six roues et pouvant donc s'adapter à toutes sortes de terrain, voire même sauter sur une assez longue distance. De plus, elle est armée et bien armée. Vous vous trouvez pour l'instant à 400 miles à l'intérieur des lignes de défense ennemies.

Votre mission consiste cette fois non à détruire leurs installations (ouf) mais à parvenir sans dommage à rejoindre votre corps révolutionnaire d'armée. Mais les ennemis ont bien l'intention de vous faire payer cher votre audace et vont tenter de vous arrêter par tous les moyens dont ils disposent. Il faut sans cesse braquer, sauter par dessus les mines et tirer sur les adversaires embusqués, tout en évitant les tirs des hélicoptères. Cinq tableaux se succèdent. Dans le premier, ce sont les mines et les soldats qui constituent la menace. Au niveau du pont, il faut affronter le tir de missile des véhicules et savoir sauter au bon moment pour éviter de tomber dans les trous du pont. La prairie vous réserve des difficultés nouvelles, en particulier l'eau qui barre votre route. Dans la cité, les ennemis semblent s'être donné le mot pour vous assaillir de toutes parts. Enfin, dans l'aéroport, vous devez échapper au jet destructeur des lance-flammes ainsi que des divers objets qui tombent sous la main des assaillants. Un jeu correct mais au scénario déjà usé (Cassette Data East, pour Spectrum.) J.H.



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

IKARI WARRIORS

Les héros mitrailleurs

Après la grande épopée des *Rambo*, *Commando* et autres «héros mitrailleurs», vous revoici sur le champ de bataille pour une mission tout aussi délicate. Scénario aujourd'hui classique, le scrolling vous pousse toujours plus avant, au beau milieu des bunkers adverses. Armé de cinquante grenades et d'une centaine de balles, vous avancez dans la jungle, prêt à tout pour détruire le Q.G. ennemi... Slalom entre les tirs qui sifflent à vos oreilles, récupération des munitions abandonnées çà et là, on commence à bien maîtriser les différentes techniques de combat de ce type de logiciels. Le graphisme et l'animation sont, de plus, très bien rendus. Pas de saut d'écran, la précision du tir et du déplacement est excellente. La

mission met en place différents moyens d'action. Par exemple, il est possible d'emprunter un char d'assaut pour franchir certains barrages, un avion, ou même de traverser à la nage les réserves d'eau qui vous barrent le chemin. Montré en vue aérienne, le champ de bataille est varié et précis. De la brousse aux ponts suspendus, il faut progresser devant un adversaire toujours plus nombreux, au risque de pulvériser très



vite les six vies mises à votre disposition... Un logiciel classique mais très séduisant. (K7 Elite pour Amstrad.) O. H.

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



CYBERUN

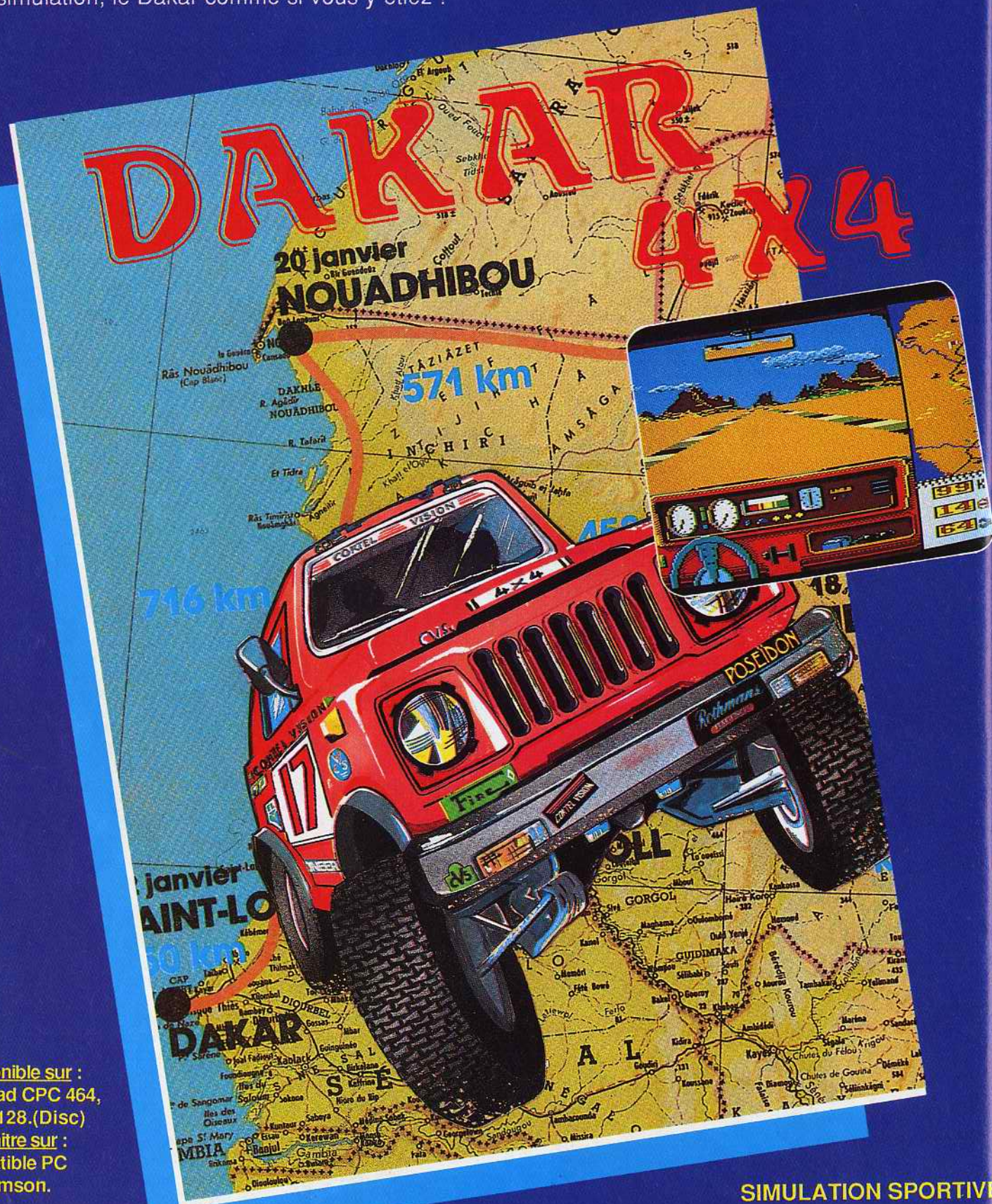
Place aux réflexes

La logithèque pour M.S.X. 1 commence à prendre de l'ampleur. Qui plus est avec des produits européens bien moins coûteux que les cartouches d'origine japonaise (Konami, Hal...). Bien entendu, les débuts sont laborieux et la qualité globale inférieure à ce qui existe sur des machines comme les C64/128, Amstrad CPC, etc. En effet, à quelques exceptions près, les sorts pour M.S.X. sont d'un niveau assez faible. Et ce n'est pas *Cyberun* qui prouvera le contraire!

Le but est simple: devenir maître du monde. Pour cela, vous devez vous rendre sur la planète Cybertron. Mais les abords de celle-ci sont particulièrement bien protégés. Le système de défense est constitué par des vaisseaux autonomes très rusés. De plus, des nuages de produits chimiques fortement corrosifs vous entourent. Heureusement, les armes de votre vaisseau permettent de parer toutes les attaques et sa coque spéciale résiste aux acides. Cependant, votre réussite dépend plus de votre intelligence que de votre matériel. En effet, il est possible d'utiliser certains équipements défensifs à votre avantage... En ceci, *Cyberun* se rapproche des programmes d'arcade/action. La part d'action reste limitée: la réussite est fonction de vos réflexes. Ainsi, ce programme apparaît relativement attrayant. C'est oublier la réalisation plus que perfectible: les teintes sont tristes, les graphismes sont grossiers et l'animation est bien lente. En revanche, la bande sonore de *Cyberun* est de qualité et sa présence suffisamment discrète, ce qui est loin de toujours être le cas dans les logiciels.

(Cassette Ultimate pour M.S.X.) M.B.

Type **arcade**
Intérêt **8**
Graphisme **★★★**
Animation **★★★★**
Bruitage **★★★★**
Prix **B**



Disponible sur :
Amstrad CPC 464,
664, 6128.(Disc)
A paraître sur :
compatible PC
et Thomson.

COKTEL VISION

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

SIMULATION SPORTIVE

Au volant de votre super 4X4, vous voilà au départ de la célèbre course. Les moteurs ronflent sous les capots, les adversaires sont prêts. Enfin c'est le départ ! La poussière vole, le paysage désertique défile, et le compte-tour s'affole...

HIJACK

Antiterrorisme

Le conseiller militaire vous regarde d'un sale œil, l'officier des finances vient de refuser votre nouvelle stratégie et le dernier numéro du Washington Post fait état de votre manque de diplomatie... Il est temps de vous réveiller. Cette demande de rançon pourrait bien vous coûter votre place ! Dans les nombreux bureaux de cette agence antiterroriste, vous découvrirez bientôt des documents très intéressants. Mais, pour venir à bout de cette mission, impossible d'agir en solitaire... Les différents conseillers sont sous vos ordres et vous devez, dès que vous les rencontrez, leur dicter vos propositions. Demandes de crédit, envois de compte-rendus à la presse, mise en surveillance de tel ou tel agent, vous allez évoluer dans le monde ambigu du contre-espionnage. Pour venir à bout de cette aventure, il faut avant toute chose parcourir tous les bureaux de l'agence. Si les ascenseurs sont lents, les tiroirs de vos collègues renferment de précieux docu-



ments. Parmi les dix personnages de ce jeu, certains vont en effet lutter loyalement à vos côtés. Mais que dire de ceux qui vous discréditent aux yeux du patron... si ce n'est qu'il sera peut-être possible un jour d'obtenir leur démission ! Servie par un graphisme de qualité, l'enquête est longue et pleine d'imprévus. Le temps imparti est limité. Seul le bien fondé de votre stratégie l'analyse rigoureuse des ordres que vous donnez à chaque personnage pourront vous sortir de cette cruelle situation. (Disquette Electric Dreams pour Amstrad). O. H.

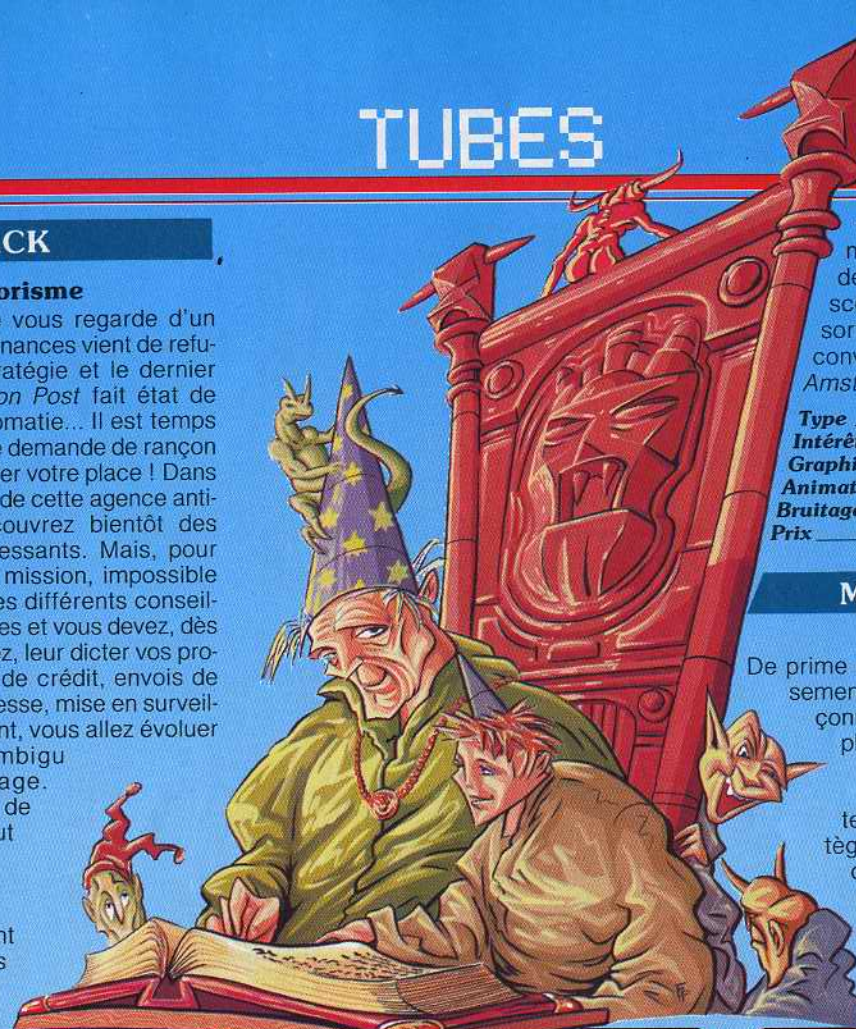
Type stratégie / espionnage
Intérêt 14
Graphisme ★★★★
Animation ★★★
Bruitage ★★★
Prix B

THE APPRENTICE

Mystères et magie

Les apprentis sorciers ont la vie dure...

TUBES



retours avant de parvenir au terme de cette mission. Un logiciel de bonne facture qui table sur un scénario et une mise en scène désormais classiques. Le résultat est convaincant. (K7 Mastertronic pour Amstrad). O. H.

Type aventure / labyrinthe
Intérêt 12
Graphisme ★★★★
Animation ★★★
Bruitage ★★★
Prix A

MASTER DAMES

Devenir la reine

De prime abord, l'adversaire se fait fausement rassurant, et ne laisse pas soupçonner, derrière la sobriété d'un graphisme en deux dimensions, toute la ruse machiavélique dont il est capable. Il faut pourtant bien vite se rendre à l'évidence : fin stratège, il n'hésite pas à sacrifier quelques positions pour vous tendre des pièges, et réussit parfois à mener des percées dévastatrices dans vos rangs. Des neuf niveaux de difficulté proposés par le program-



me, seuls les trois premiers sont exploitables dans des conditions normales de jeu. Au-delà, le temps de réflexion de l'ordinateur devient rédhibitoire et vous laisse tout le loisir de méditer sur le sens de la vie. La force des premiers niveaux ainsi que la possibilité de sauver et de charger des parties tendent heureusement à compenser ce qui peut apparaître comme un inconvénient majeur pour les joueurs pressés. L'éventail d'options proposées par les menus apporte au jeu une souplesse appréciable. Il est ainsi possible de visualiser tous les coups joués lors de la partie, de remonter à des étapes antérieures du jeu, de positionner soi-même les pions sur le damier, de demander la liste des coups légaux... Vous pouvez aussi jouer contre un adversaire en chair et en os, l'ordinateur se cantonnant alors dans un rôle d'arbitre très impartial. Signalons pour finir, et c'est un détail qui a son importance à nos yeux, que le jeu dis-

41

3, rue Perrault, 75001 PARIS
Tél. : 40 20 01 20
Métro Louvre à 15 mètres
Parking à 20 mètres

Métro LOUVRE à 15 mètres

Livraison gratuite en région Parisienne pour tout achat supérieur à 5000 F.

AMSTRAD CPC

CPC 464 COULEUR	2 990	PCW 8512	5 490	EXT. 256 K		LECTEUR DD1	1 990	SILICON DISK	690
CPC 464 Mc	1 990	ADAPT PERITEL MP-2F	450	RAM DKT	790	LECTEUR FD-2		SOURIS MSX	690
CPC 6128 COULEUR	3 990	CRAYON OPTIQUE	290	EXT. 64 K RAM DKT	450	PCW 8256	1 790	SYNTH VOCAL	
CPC 6128 Mc	2 990	CRAYON OPTIQUE		IMPRIMANTE		LECTEUR FD1	1 590	SSA-1	390
PCW 8256	4 490	DKT	190	DPM 2000	1 690				

UTILITAIRES

AMSWORD	269	299	CALCOMAT	0	429	DR DRAW	0	559	MUSIC SYSTEM	149	209	TASPRINT	0	239
ANGLAIS			D BASE 2	0	789	GRAPHIC CITY	159	189	SUPER PAINT	0	379	TASWORD	269	449
ASSIMIL	539	579	DAMS	269	299	LORIGRAPH	0	290	TASCOPY	0	239	TEXTOMAT	0	349
CAO	299	379	DAMAT	0	399	MULTIPLAN	0	590						

JEUX

1942	99	139	DANDY	89	129	HARRY ET HARRY	0	169	PACTE	0	209	STRIKE FORCE HARRIER	99	149
3d GRAND PRIX	105	155	DESSERT FOW	105	149	HEARTLAND	105	139	PAPERBOY	99	149	TT RACER	109	159
ACE	105	149	DONKEY KONG	99	0	HIT PACK	109	149	PASSAGERS DU			TARZAN	109	0
ALIEN HIGHWAY	109	145	DRAGON'S LAIR	79	139	IKARY WARRIORS	99	149	VENT	0	289	TAU CETI	99	155
ALIENS	95	125	DRUID	99	0	IMPOSSIBLE			REVOLUTION	109	159	TEMPEST	99	149
AMERICA'S CUP	119	169	EDEN BLUES	139	199	MISSION	99	179	SAMANTHA FOX	109	149	TEMPLIERS	0	199
ANTIRIAD	89	129	ELITE	179	239	INFILTRATOR	109	169	SAPIENS	139	179	THANATOS	105	149
ASPHALT	119	169	EXPLORER	109	139	JACK THE NIPPER	85	159	SCOOBY DOO	99	149	TOBROUCK	109	165
ASTERIX	159	199	FAIRLIGHT	125	175	JAIL BREAK	85	145	SCRABBLE	199	229	TOMAHAWKS	99	149
BACTRON	129	169	FER ET FLAMME	0	249	KIT KIT	0	299	SHOGUN	105	159	TOP GUN	105	149
BIG BAND	0	269	FIVE STAR	105	149	KNIGHT GAMES	99	149	SILENT SERVICE	99	149	TOP SECRET	0	219
BILLY LA BANLIEUE	139	179	FUTURE KNIGHT	99	145	KNIGHT RAIDERS	99	0	SKYFOX	95	149	TRAILBLAZER	99	149
BLUE WAR	0	219	GALVAN	105	149	KONAMI'S COIN UP			SOLD A MILLION 2	115	149	TRIVIAL PURSUIT	179	219
BOB WINNER	0	169	GAUNTLET	105	159	HIT	109	159	SOLD A MILLION 3	99	155	UCHI MATA JUDO	89	0
BOBBY BEARING	0	159	GHOST N'GOBLINS	89	135	KUNG FU MASTER	119	149	SORCERY PLUS	95	149	WAY OF THE TIGER	99	139
BOMB JACK 2	99	139	GOLD HITS	119	165	LAUREATS	159	0	SPACE HARRIER	109	159	WINTER GAMES	99	139
BREAKTHRU	109	159	GRAND PRIX 500cc	139	169	LEADER BOARD	99	149	SPINDIZZY	89	145	XARQ	99	139
CAULDRON 2	99	149	GREAT ESCAPE	105	139	MACADAM			SPITFIRE 40	89	139	XENO	99	129
COLOSSUS CHESS	99	155	HMS COBRA	249	299	BUMPER	149	199	SRAM	0	163	XEVIOUS	109	159
CRAFTON ET XUNK	129	199	HACKER 2	99	139	NPW GAMES 5	109	0	SRAM 2	0	209	YE AR KUNG FU 2	99	129
CRYSTAL CASTLES	99	145	HARD BALL	105	149	PACK FIL	149	179	STARGLIDER	149	179	ZOMBIE	0	165

AMSTRAD PC

PC 1512 DD		COULEUR	9 690	PC 1512 DD		MONOCHROME	7 390	PC 1512 SD COULEUR	7 990	IMPRIMANTE		TANDON BUSINESS		
								PC 1512 SD MONOCH.	5 790	DPM 3000	2 290	CARD 20M	6 490	

UTILITAIRES

CALCOMAT	890	FACTURATION STOCK		GEM'S PROGRAMMERS		SIDE KICK	330	TURBO GRAPHIX	679
COMPTA MEMSOFT	1 690	MEMSOFT	1 690	TOOLKIT	1 790	SUPERCALC 3	750	TURBO PASCAL 87	1 090
D BASE 2 PC	990	GEM DRAW	969	MULTIPLAN JUNIOR	679	TEXTOMAT	439	TURBO TUTOR	339
DAMAT	890	GEM FONT EDITOR	979	PAYE MEMSOFT	1 590	TURBO DATA BASE	679	VP PLANNER	1 090
EVOLUTION SUNSET	990	GEM JT BASE	569	REFLEX WORKSHOP	789	TURBO EDETEUR		WORD JUNIOR	1 090
FRAMEWORK PREMIER	990	GEM WRITE	970	REFLEX L'ANALYSTE	970	TOOLBOX	689	YES YOU CAN	1 099

JEUX

BLACK CAULDRON	329	DAMBUSTER	289	FLIGHT SIMULATOR 2	879	KING QUEST	519	SILENT SERVICE	259
BOP'N'WRESTLE	235	DECISION IN THE		GATO	259	MEAN 18		SUMMER	
CHESS PSION	599	DESERT	219	INFILTRATOR	265	GOLF	209	GAMES 2	249
CONFLIT IN VIETNAM	329	F 15 STRIKE EAGLE	219	JET	429	PITSTOP 2	269	WORLD GAMES	329

COMMODORE

BIGGLES	79	129	HOWARD THE DUCK... ..	89	129	DAN DARE	75	HIGHWAY ENCOUNTER....	89	139	YE AR KUNG FU 2	85	129	
GOONIES	79	125	DRAGON'S LAIR	99	129	GAUNTLET	99	149	MOVIE MONSTER	89	139	SHANGHAI	85	129
TOMAHAWCK	149		GOLF CONSTR. SET	99	149	ACROJET	95	145	MISSION ELEVATOR	79	129	PITSTOP 2	139	
ALLEYKAT	75	129	BOULDERDASH 3	89	139	GAME MAKER	159		SPINDIZZY	95	129	GEOS	460	
DESERT FOX	89	139	ASTERIX	89	139	BOMB JACK	129		TASS TIMES	119		GEOS DEX	230	
HIT PACK	99	149	BOBBY BEARING	99	149	FIVE STAR	95		ULTIMA 4	159		GEOS DESK No.1	230	
DANDY	99	149	DEACTIVATORS	89	139	AMERICA'S CUP	99		KONAMI COIN-UP HITS ..	99	149	PRINT MASTER	390	
CHESS MASTER	150		ELITE	129	179	COMMANDO	85	119	NEXUS	85	119			
FLIGHT SIMULATOR 2 ..	449		EXPLODING FIST 2	89	139	BASKET BALL	79	139	PAPER BOY	95	139			

AMIGA

AEGIS ANIMATOR	1 090	DE LUXE PAINT	790	K SEKA	690	SUPERBASE PERSONAL	990
AEGIS DRAW	1 190	DE LUXE PAINT 2	990	MCC PASCAL	750	VIP	1 690
DB MAN	990	DE LUXE PRINT	790	MUSIC STUDIO	249		

JEUX

ADVENTURE CONSTR. SET	339	BASKET BALL	169	FLIGHT SIMULATOR 2	490	MEAN 18	339	SKYFOX	290
ARCHON 2	349	BORROWED TIME	229	HACKER	190	MINDSHADOW	199	TASS TIME IN TONETOWN	360
ARENA	269	BRATTACAS	329	HACKER 2	269	ROGUE	319	TEMPLE OF APASHAI	290
ARTIC FOX	299	CHESSMASTER 2000	329	LEADER BOARD	279	SEVEN CITIES OF GOLD	290	VIDEO VEGAS	290
BARD'S TALE	399	DEEP SPACE	299	LITTLE COMPUTER PEOPLE	279	SHANGAI	190	WORLD GAMES	319

TUBES

pose d'un mode d'emploi intégré en français. (Cassette Gasoline Software pour M.S.X.). J.-P. D.

Type	jeu de réflexion
Intérêt	15/20
Graphisme	★★★★
Animation	—
Convivialité	★★★★★
Difficulté	★★★★★
Prix	

GAUNTLET

En quête de bijoux

L'idée est simple : des chevaliers de diverses castes vont partir à l'assaut d'un pays étrange. Leur but, la fortune, leur arme, l'épée ou la masse d'arme. Le pays de Gauntlet est vaste. Le but de votre mission est, bien entendu, de collecter le plus possible de coffres de pierres précieuses et monnaies trébuchantes. Vous partez donc à l'aventure, longeant le mur de ce premier couloir. Chaque niveau de difficulté repré-



sente en fait un labyrinthe de salles et passages étroits. Prenez garde dès lors aux ossements ou dômes qui jonchent les galeries. Ce sont en effet des repaires ennemis. Des premiers sortiront bientôt une armée de fantômes, les autres donneront vie aux sinistres magiciens du mal ou à quelques monstres affamés. Le combat est, en revanche, relativement simple. Mais si un simple tir suffit à détruire ce goulou ventru, le nombre de vos assaillants va bientôt croître de façon démesurée... Il faut alors écraser le nid de l'adversaire avant de succomber sous les coups et sortilèges. L'animation de Gauntlet est excellente.

La simplicité du scénario n'enlève rien à l'action. Il reste très difficile, dans les niveaux de jeu supérieurs, d'atteindre les coffres, de détruire les ennemis et de récupérer quelques points de vie sous la forme de gourdes de potion ou de délicieux poulets rôtis ! Et pour une

partie encore plus palpitante, n'hésitez pas à lancer deux participants dans la même aventure... L'entraide est ici une arme très efficace ! Un logiciel captivant. (Disquette US Gold pour Amstrad). O. H.

Type	action/labyrinthe
Intérêt	15
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★★
Bruitage	★★★
Prix	B

DANCING-GIRL

Animation graphique

La présentation de ce logiciel donne un bon aperçu de ses possibilités : sur la scène, une jeune fille danse avec souplesse. Cette animation n'est autre que l'œuvre de Dancing-girl, un programme d'animation graphique d'une simplicité avantagée. Première manœuvre, la mise en place des divers éléments du décor ou des personnages principaux. Il s'agit alors d'un dessin sur grille où quatre couleurs vont vous permettre de donner un semblant de relief à l'ensemble. Deuxième étape, l'animation. C'est sur la fiche d'exposition que sont répertoriées les diverses étapes de votre



spectacle. Le tout sera ensuite visionné ou sauvegardé sur cassette. Les qualités essentielles de ce programme sont sa simplicité et ses capacités graphiques correctes au vu de la machine. La création va cependant dépendre pour beaucoup de votre imagination ainsi que du temps passé sur l'ordinateur. Dancing-girl ne peut pas être considéré comme un produit de haute qualité. Il a tout de même le mérite de proposer une notice claire et pédagogique, de permettre, enfin, son utilisation au sein d'une programmation Basic. (Cassette Minipuce pour Amstrad.)

Type	création et animation graphique
Intérêt	13
Graphisme	★★★
Animation	★★★★
Bruitage	—
Prix	B

QBALL

Billard 3D

Ce logiciel de billard original se déroule dans un environnement spatial 3D rotatif. Au début, vous pouvez choisir la position ini-

ATARI ST

520 STF	3 790	IMPRIMANTE STAR NL 10	3 490	LECTEUR DISK 500 K	1 990	DISQUE DUR 20 M	5 900	MONITEUR MONOCHROME	1 990
1040 STF AVEC		avec CABLE et CARTOUCHE		LECTEUR DISK 1 Mo	2 690	SH 204	5 900	MONIT. COUL. SM 1424	2 490
PACK BUREAUTIQUE	9 900	IMPRIMANTE ATARI		LECT. CUMANA 1 Mo	1 950	EXTENSION MEM. 512K	1 100	MONIT. COUL. SM 1224	3 890
IMPRIM. STAR SG 160	2 490	SM 804	2 490	LECT. CUMANA DOUBLE	3 690	HEAD CLEANING KIT	269		

520 STF + Moniteur SM 1424 + STAR NL 10 + 3 LOGICIELS 8 770

UTILITAIRES

ANIMATIC	289	DB MASTER ONE	490	GST C	590	K SWITCH	299	PLUS PAINT	379
ANIMATOR	289	DFT	369	HABA DEX	599	LASERBASE	849	PRINT MASTER	349
ART DIRECTOR	490	DATAMAT	419	HABA MERGE	399	LATTICE C	990	PRO FORTRAN	1 290
ART GALLERY 2	279	DEGAS	375	HABA VIEW	699	M COPY	389	QUICK MIND	299
BBS	389	DEGAS ELITE	690	HABAWRITER 2	699	M DISK	149	REAL TIME CLOCK	399
BCPL	989	DESA	249	HIPPO C	399	MC BASE	1 690	ST TOOLKIT	299
BACK PACK	470	DEVPACK	499	HIPPO CONCEPT	699	MCC MACRO		SOFTSPOOL	149
BACK UP	229	DISK HELP	299	HIPPO DISK UTILITY	199	MCC MAKE	479	STUDIO 24	
CAD 3d	469	EZ TRACK	822	HIPPO PIXEL	319	MCC PASCAL	785	PRO (TWENTY FOUR)	2 190
CORL	249	EASY DRAW	850	HIPPO RAM DISK	199	MC EMULATOR	1 590	TEXT DESIGN	389
CZ ANDROID	829	EMULCOM	850	HIPPO SOUND		MEGAMAX C	1 690	TEXTOMAT	399
CALCOMAT	429	EXPERT	1 590	DIGITIZER	1 590	MENU +	199	TRIMBASE	749
CAMBRIDGE LISP	1 390	FAST BASIC	885	K GRAPPH	349	MI TERM	305	TWIN PACK	235
COMPILATEUR		FILM DIRECTOR	590	K MINSTREL	289	MODULA 2	1 390	UCSD PASCAL	799
BASIC GFA	530	FIRST WORD PLUS	569	K RAM	359	MUSIC STUDIO	229	UTILITIES	399
COMPTA MEMSOFT	1 790	FLEET STREET		K RESSOURCE	349	PAINTWORKS	299	VIP	1 690
DB MAN		EDITOR	1 140	K SEKA	419	PLATINE	1 790		
(D BASE 3)	1 190	GFA BASIC	459	K SPREAD	299				

JEUX

ALTAIR	290	ELECTRONIC POOL	229	LEADERBOARD		ROGUE	289	SPACE PILOT	269
8 BALL	399	F 15 STRIKE EAGLE	249	TOURNAMENT	149	ST KARATE	249	THAI BOXING	269
ALTERNATE REALITY	339	FLIGHT SIMULATOR 2	490	LITTLE COMPUTER		ST PROTECTOR	249	TASS TIME IN	
ARENA	289	FLIP SIDE	149	PEOPLE	289	SHANGAI	239	TONETOWN	239
BASKET BALL	179	GATO	319	MACADAM BUMPER	289	SILENT SERVICE	279	TEMPLE OF APSHAI	299
BLACK CAULDRON	399	GRAND PRIX 500cc	239	MAJOR MOTION	199	SKYFOX	349	TIME BANDITS	269
BORROWED TIME	239	HACKER	219	MERCENARY	229	SPACE QUEST	329	TRANSILVANIA	129
BRATTACAS	319	HACKER 2	239	MINDSHADOW	229	SPACE STATION	259	TRIFIDE	229
CARDS	229	HARRIER STRIKE		MUDPIES	149	STAR FLEET 1	429	TRINITY	329
CHAMPIONSHIP		MISSION	389	PASSENGERS DU VENT	289	STARGLIDER	249	TURBO GT	199
WRESTLING	329	HELLCAT ACE	199	PAWN	209	STRIP POCKER	199	ULTIMA 2	289
CHESS PSION	289	JEWELS OF DARKNESS	229	PHANTASIE	299	SUNDOG	329	ULTIMA 3	449
CRAFTON AND XUNK	289	KARATE KID 2	229	PINBALL FACTORY	229	SUPER CYCLE	299	WANDERER	249
CRUSADE IN EUROPE	279	KING QUEST	319	PLANET FALL	249	SUPER HUEY	229	WAR ZONE	249
DEEP SPACE	329	KING QUEST 2	419	Q BALL	289	SUPER TENNIS	289	WINTER GAMES	319
DONALD DUCK	329	KING QUEST 3	419	QUASAR	249	SWORD OF		WITNESS	299
EDEN BLUES	289	LEADER BOARD	269	RED ALERT	229	KADASH	379	WORLD GAMES	269

THOMSON

CASSETTES

5	6	7	8	9	9+		5	6	7	8	9	9+		5	6	7	8	9	9+		5	6	7	8	9	9+	
3 AS	X	X	X	X		229	FELONIES	X	X				199	MEUTRE SUR L'ATLANT			X				329						
5ème AXE	X	X	X	X		183	FLIPPER	X		X			151	MINE AUX DIAMANTS	X	X	X	X	X	X	161						
AFFAIRE SIDNEY	X	X	X	X	X	182	GESTE D'ARTILLAC	X		X		X	287	MONOPOLY	X	X	X	X	X	X	181						
AFFAIRE VERA CRUZ	X	X	X	X	X	184	GESTE D'ARTILLAC	X					287	OMEGA PLANETE													
ANDROIDES	X	X	X	X	X	184	GRAND PRIX 500cc		X	X	X		182	INVISIBLE			X		X		287						
ASTERIX				X	X	259	GREEN BERET	X	X	X	X	X	171	PACK FIL	X	X	X	X	X	X	259						
ASTERIX				X	X	259	HACKER	X	X	X	X	X	164	PASSENGERS DU VENT	X	X					343						
ASTERIX	X	X				259	HERITAGE 2	X	X	X	X	X	165	PULSAR 2	X	X	X				151						
BACTRON	X	X	X			142	HIT PACK	X	X	X	X	X	253	RUNWAY 2	X	X	X	X	X	X	160						
BARRY Mc GUIGAN	X	X	X	X		142	INVASION	X	X				141	SAPHIR	X	X	X	X	X	X	161						
BEACH HEAD	X	X	X	X	X	198	KIDKIT	X	X				344	SAPIENS	X	X	X	X	X	X	145						
BILLARD	X	X				109	KIDKIT	X	X				344	SORCERY	X	X	X	X	X	X	151						
COLISEUM	X	X				142	LAS VEGAS		X	X	X	X	287	SORTILEGES	X	X					219						
CUBE INFORMATIQUE	X	X	X	X	X	328	LAS VEGAS	X	X				287	SORTILEGES		X	X	X	X	X	219						
DIEUX DU STADE	X	X	X	X		184	LORANN	X	X				171	SPINDIZZY	X	X	X	X	X	X	169						
DIEUX DU STADE 2	X	X				184	MGT		X	X			141	TNT	X	X	X	X	X	X	161						
DIEUX DU STADE 2	X	X				184	MANDRAGORE		X				219	TEMPLE DE													
DOSSIER BOERHAAVE	X	X				162	MANDRAGORE	X					219	QUAATHLI	X	X	X				183						
DOSSIER BOERHAAVE			X	X	X	162	MEURTRE A GRANDE VIT	X	X				181	VAMPIRE	X	X	X	X	X	X	209						
EMPIRE	X	X				171	MEURTRE SUR L'ATLANT	X					239	VOL SOLO	X	X	X	X	X	X	198						
FBI	X	X				183								WAY OF THE TIGER	X	X					199						

DISKETTES

5	6	7	8	9	9+		5	6	7	8	9	9+		5	6	7	8	9	9+		5	6	7	8	9	9+	
5ème AXE			X	X	X	259	LEGENDE			X	X	X	211	SORCERY			X	X	X	208							
BACTRON	X		X	X	X	259	MGT	X		X	X	X	229	SORTILEGES			X	X	X	266							
COLISEUM			X			257	MINE AUX DIAMANTS			X	X	X	264	STONE ZONE	X	X	X	X	X	199							
DIEUX DE LA GLISSE			X	X	X	218	N10 + BEACH HEAD			X	X	X	239	TNT			X	X	X	218							
GREEN BERET			X	X	X	179	RUNWAY 2			X	X	X	259	TEMPLE DE QUAATHLI			X			235							
KARATE			X	X	X	266	SAPHIR			X	X	X	264	VOL SOLO +													
LAS VEGAS			X			267	SAPIENS			X	X		235	TEMPLIERS			X	X	X	239							

BON DE COMMANDE PAR TÉLÉPHONE OU COURRIER : ENVOI SOUS 24 H

Nom Prénom

Adresse

Code Postal Ville

Téléphone

Machine Type

REGLEMENT : ☐ Chèque ☐ C.C.P. ☐ Contre remboursement (+ 40 F pour frais)

CATALOGUE GRATUIT SUR DEMANDE

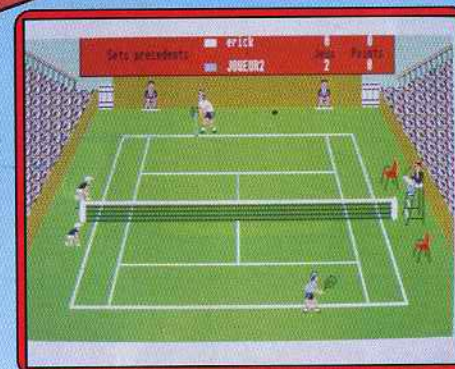
A renvoyer à INFOMANIE, 3 rue Perrault, 75001 PARIS. Tél. (1) 40 20 01 20

Designation	Quantité	Prix
Frais de port		20 F
TOTAL T.T.C.		

TUBES



tiale de la boule blanche pour mieux frapper le reste des boules rouges. Vous disposez de soixante secondes pour tirer. Si au terme de ce délai, vous n'avez pas effectué votre tir, le programme le fera alors à votre place. Tout d'abord, positionnez dans les plans horizontal et vertical le cube



SUPER TENNIS

Balle de match

Le tennis, au même titre que *Space Invaders*, fait partie des classiques de jeu sur micro, aussi son adaptation sur ST n'en était que plus attendue. La disquette-support dispose de plusieurs versions adaptées à la configuration de la machine (couleurs ou monochrome). Une fois choisi votre mode de gestion du logiciel (le joystick, la souris ou le clavier), vous accédez à un menu vous présentant les multiples options du programme : il sera possible de jouer à deux, seul, ou de se suffire du mode « exhibition » où l'ordinateur jouera contre lui-même (très utile pour observer ses bottes secrètes).

Si vous jouez contre la machine, vous constaterez qu'elle gère intelligemment son joueur et que, pour vaincre, vous devrez faire preuve de concentration. Malheureusement, rien ne saurait être parfait sur notre

terre, à plus forte raison sur les courts de tennis. En effet, le programme jouit d'une relative pauvreté de couleurs : pourquoi avoir choisi la moyenne résolution qui ne permet que quatre couleurs à l'écran ? D'autre part, le mariage de certaines teintes est désagréable : ainsi la bordure blanche de l'écran et le vert du court ne sont pas du plus bel effet. La version monochrome n'a bien entendu pas ces problèmes. Elle est, sans l'ombre d'un doute, réussie graphiquement grâce à la finesse de sa résolution (640 x 400). L'animation des tennismen lors de leurs services aurait gagné

à être plus lisse (on dénote trois temps). En dernier lieu, on peut regretter que le programme ne tienne pas davantage compte des possibilités sonores du ST (rareté des applaudissements). (Disquette FIL pour Atari ST.) E.C.

Type	simulateur sportif
Intérêt	14
Graphisme	***
Animation	**
Bruitage	**
Prix	C

TWO ON TWO

Harlem Globe

Le basket professionnel semble nécessiter de plus en plus de joueurs aux gabarits exceptionnels. Si la nature ne vous a pas pourvu des attributs de Goliath, *Two on Two* est là pour réparer l'injustice. En effet, à l'aide de votre joystick, vous pénétrerez l'univers impitoyable du basket US. *Two on Two*, comme son nom l'indique, met face à face deux équipes, de deux joueurs chacune. Vous aurez la possibilité de jouer contre l'ordinateur ou à deux. Là est la grande innovation de ce programme par rapport aux précédentes simulations de basket : en effet, outre la possibilité de jouer contre votre partenaire, vous pourrez jouer à deux simultanément contre l'ordinateur, ce dernier contrôlant les deux joueurs adverses. Si vous jouez seul, la machine gèrera vos deux adversaires et votre coéquipier ; vous pourrez, d'autre part, décider du type de match à disputer (exhibition ou comptant pour le championnat), ainsi que de vos caractéristiques d'adresse au dribble ou de rapidité. Une fois introduits ces différents paramètres (vous choisirez même votre race), le match peut enfin s'engager. Le terrain se présente en demi-plans apparaissant alternativement au gré

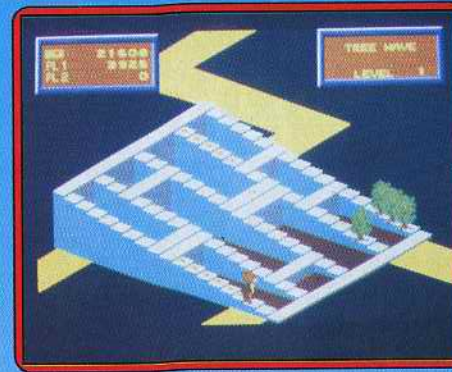
Le jeu se déroule dans une atmosphère réaliste où les rebonds du ballon et les applaudissements du public sont agrémentés de bruitages prenants. Ce programme dispose d'une qualité rare, il est excitant : il permet de s'émerveiller de « l'intelligence de jeu de la machine » tout en planifiant une stratégie avec votre partenaire. Seul reproche, son excès de réalisme quant à la durée des matchs. (Disquette Activision pour Atari ST).

E. C.

Type	_____	sport/basketball
Intérêt	_____	16
Graphisme	_____	★★★★★
Animation	_____	★★★★★
Bruitage	_____	-
Prix	_____	C

Les châteaux de cristal

Bentley l'ours n'en est plus à sa première aventure... mais jamais, il n'a rencontré de créatures aussi étranges et malfaisantes que celles qui hantent les châteaux de cristal. Reprise fidèle d'un jeu de café à succès, *Crystal Castles* est maintenant présent dans les chaumières. A l'aide du joystick ou de la souris, vous acheminerez Bentley dans des châteaux dont l'architecture se complexifiera à chaque changement de niveau. Pour se faire, il devra donc ramasser les appétissantes pastilles qui parsèment le sol et au gré de leurs apparitions, des pots de miel-bonus. Tout irait pour le mieux si de maléfiques créatures ne cherchaient elles aussi à avoir les pastilles et à tuer notre ours. En l'occurrence, il s'agit d'arbres grimaçants, de sphères ricanantes, de squelettes cliquetants et autres joyusetés... De manière impromptue un essaim d'abeilles fera de temps en temps son apparition, les plantigrades n'étant pas invulnérables au dard d'insectes, il faudra changer de route tout en faisant attention aux planchers mouvants que cachent certaines pièces. On pourrait dire qu'il s'agit là d'un pacman très évolué, mais ce serait oublier l'excellente perspective 3D, la qualité et



la rapidité de l'animation ainsi que la diversité des tableaux qui agrémentent ce jeu. D'autre part, devant la mode actuelle des jeux guerriers, *Crystal Castles* représente une intéressante alternative que certains ne manqueront pas d'apprécier. (Disquette Andromeda pour Atari ST). E. C.

Type	arcade
Intérêt	14
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★★
Bruitage	—
Prix	C

TEE-UP

Golf again

Que diriez-vous d'un parcours de golf en dix-huit trous ? Le programme vous propose plusieurs options : commencer à jouer au trou de votre choix, vous entraîner au *driving* ou au *putting*, ou encore définir vous-même votre parcours (nous y reviendrons). Le parcours est vu du dessus, les différents éléments (sable, eau, arbres) étant clairement représentés.

Commencez par choisir votre club parmi les nombreux qui vous sont proposés. Le mode de jeu est tout à fait particulier. Vous allez positionner un curseur derrière la balle. En fonction de leur alignement respectif et de la distance entre le curseur et la balle, vous pourrez définir direction et force de votre tir. C'est le moment décisif pour effectuer votre *swing*. Un index se déplace entre deux positions extrêmes et, cela, d'autant plus vite que vous aurez choisi un tir puissant. Cliquez au moment voulu en sachant que si l'index est en bas, vous provoquerez un mouvement rotatif vers l'arrière tandis qu'au contraire, s'il est en haut, vous augmenterez la rotation et permettrez ainsi à la balle d'aller plus loin. Un nouvel index se met en mouvement



correspondant à l'effet latéral donné. Cliquez de nouveau lorsqu'il est au milieu si vous voulez effectuer un tir en ligne droite. Si votre balle atterrit dans les arbres, il est possible de s'en dégager, moyennant une pénalité. Une fois dans le green, vous disposez cette fois d'une vue agrandie pour améliorer votre précision. Grâce à l'éditeur, vous aurez la possibilité de créer votre propre parcours en positionnant facilement, à l'aide de la souris, les différents éléments. Un logiciel correct dans ses potentialités mais qui reste cependant loin derrière les ténors que sont *Mean 18* et *Leader Board*. (Disquette Anco pour Atari ST). J.H.

Type	_____
_____ simulation de golf	
Intérêt	_____ 11
Graphisme	_____ ★ ★ ★
Animation	_____ —
Bruitage	_____ ★ ★
Prix	_____ C



CORDONS	
PARALLELE	250
NICS USER PORT ..	150
ITEL	100
80 CLS	250
VO + SON	80

RÉFÉRENCES **PRIX**

CATALOGUE SOFT : ☐ + 20

Participation aux frais d'envoi
Règlement : le jour
☐ chèque bancaire ☐ CCP ☐ mandat lettre

(1) 43.57.48.20

AU BOUT DE LA SOURIS...



... LA TECHNOLOGIE 16/32 BITS

- C**ONFIGURATION DE BASE
- 512 Ko de Ram,
 - Lecteur de disquette 3,5,"
 - Souris,
 - Câble péritélévision,
 - Langage BASIC et LOGO,
 - Environnement graphique, GEM (fenêtres, icônes...),
 - Syst. exploitation TOS en ROM.

- C**OULEURS
- Sortie couleurs RVB/PÉRITEL,
 - Palette de 512 couleurs,
 - 8 niveaux de rouge, vert et bleu réglables par menu,
 - 640/200 pixels en 4 couleurs,
 - 320/200 pixels en 16 couleurs.

- A**RCHITECTURE INTERNE
- Microprocesseur ultrarapide, 16/32 bits MC 68000 à 8 MHz,
 - 6 coprocesseurs.

- C**LAVIER
- Clavier AZERTY, 94 touches, dont 10 touches de fonction (4 programmations par touche),
 - Pavé numérique de 18 touches,
 - Pavé de commande du curseur.

- I**NTERFACES INTÉGRÉS
- Interface vidéo monochrome, haute résolution (640/400),
 - Interface pour second lecteur,
 - Interface série RS 232 C,
 - Interface parallèle centronics,
 - Interface manette de commande,
 - Port catouche,
 - Interface disque dur haute vitesse, 10 mégabits/sec.

- S**ON ET MUSIQUE
- Coprocesseur musical,
 - 3 voies indépendantes,
 - Fréquence de 30 à 125 kHz,
 - Générateur de bruit,
 - Contrôle dynamique de l'enveloppe,
 - Interface MIDI.

Plusieurs centaines de logiciels disponibles utilisant la technologie et les performances graphiques du 520 STF, musique, langages, jeux, bureautique, digitalisation...

ATARI 520 STF : 3990 F.

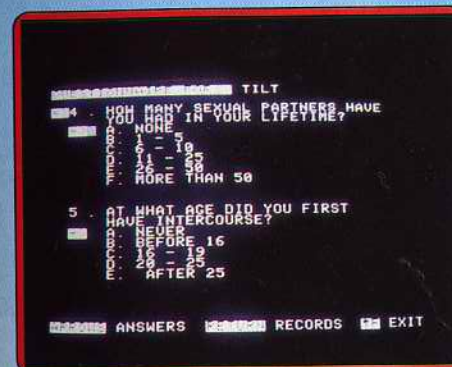
Pour toute information complémentaire, téléphonez au : 45.06.31.31

TUBES

INTRACOURSE

Micro sexologue

Ce logiciel n'est pas du tout un jeu. Il se propose en effet d'analyser votre comportement sexuel et de le comparer à celui du reste de la population (américaine, car c'est l'origine de ce programme). Pour cela, vous devez répondre à une série de soixante-cinq questions. La plupart de celles-ci sont en relation avec vos habitudes sexuelles, mais certaines sont plus générales et sont là pour aider le programme à mieux définir votre profil psychologique. Pour répondre, il vous suffit de sélectionner l'une des options proposées. Il arrive cependant dans certains cas qu'aucune réponse ne vous satisfasse pleinement et vous devez alors choisir celle qui se rapproche le plus de vos habitudes. Le questionnaire que l'on vous soumet n'est pas invariable et dépend beaucoup des réponses aux questions précédentes, ce qui autorise une analyse beaucoup plus fine. A la fin du questionnaire (que vous devez remplir avec bonne foi pour qu'il ait quelque validité), le programme vous fournit une ana-



lyse très complète portant sur votre profil psychologique et sexuel. En cas de problème décelé dans cette analyse relative à votre comportement, il vous conseille sur les meilleurs moyens d'y remédier et vous fournit une liste des ouvrages de référence à consulter. Il vous donne ensuite des éléments de comparaison avec le reste de la population américaine et vous permet d'approfondir vos connaissances par la consultation d'un dictionnaire spécialisé.

Intracourse est un bon programme, réalisant quasiment une consultation de sexologie à domicile, mais qui pêche par la lenteur désespérante de l'affichage de l'analyse.

(Disquette Intracorp, pour Apple II.)

Type	analyse psychologique et sexuelle
Intérêt	11
Graphisme	-
Animation	-
Bruitage	-
Prix	F



COBRA

Kidnapping

Ingrid Knutsen, le mannequin très célèbre vient d'être kidnappé et pas par n'importe qui. Elle est tombée dans les griffes de la bande de tueurs psychotiques du Baladeur Nocturne. Vous incarnez Marion Cobretti, l'un des super flics de la brigade Zombie. Vous devez parcourir trois « terrains » : la ville (de nuit), la campagne et enfin une usine. A chaque étape, il vous faut délivrer Ingrid (elle vous suit si vous la touchez), récupérer les quatre armes des « beef burgers » (mais où s'arrêtera donc le délire des programmeurs !) et surtout vous débarrasser des tueurs qui vous assaillent de toutes parts. Il y en a devant, d'autres se rapprochent sournoisement de vous par derrière. Certains vous attaquent au



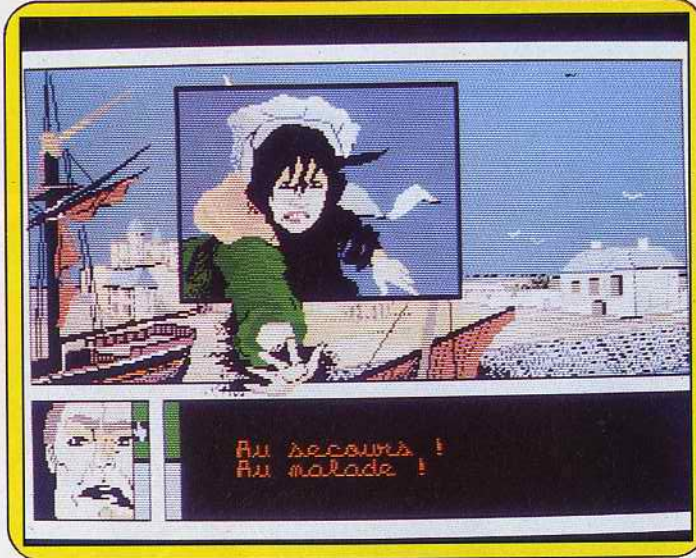
couteau mais les plus enragés n'hésitent pas à vous tirer dessus à coup de mortier pour vous occire. Pour vous éviter les obus, votre seul recours est de sauter ou de vous accroupir. Ne disposant au début d'aucune arme, c'est d'un coup de tête bien placé que vous ferez voltiger vos assaillants un peu plus loin. D'ailleurs les armes que vous trouvez ne restent efficaces que quelques instants. Conservez donc la plus puissante pour la fin, au moment où l'attaque est la plus enragée. Pour corser le tout, Ingrid est dotée d'un tempérament difficile. Elle peut se fâcher ou fuir si vous la bousculez trop violemment. Un bon jeu, assez corsé, où l'on ne sait rapidement plus où donner du coup de tête. Comme c'est très souvent le cas lorsqu'un logiciel se prétend une adaptation d'un film à succès, le rapport n'est que très lointain entre les deux supports. Le succès de Sylvester Stallone à l'écran induira-t-il celui du logiciel ? (K7 Ocean, pour Spectrum.)

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





L'orage africain crée l'ambiance du chapitre tandis que...



... la fraîcheur d'un port anglais donne une autre atmosphère.



On lit les pensées de Quentin



Choisissez-vous l'autre pari?



Au joueur d'éviter l'erreur!



Mary en mauvaise posture

TO9

Les passagers du vent

Mary, Isabelle, Hoel et Quentin vous entraînent des brumes britanniques au soleil africain. Le monde cruel d'il y a deux siècles promet la mort à chaque pas. Des graphismes éblouissants.

Infogrames n'a pas lésiné sur les moyens pour le lancement des *Passagers du vent*, distribuant généreusement des photos d'écrans aux rédactions bien avant que le jeu ne soit disponible. Le test du logiciel, sur le TO9 de Tilt ne nous a pas déçus. L'aventure participe de l'univers de François Bourgeon, sans découler trop servilement des dessins de l'ouvrage. Le jeu est divisé en chapitres. Pendant le déroulement du chapitre, une même image de fond demeure; deux cartouches au bas de l'écran servent, l'une à afficher la tête des personnages que l'on veut faire parler et qui s'expriment dès que l'on « clique » sur eux et l'autre, au texte. On peut choisir entre plusieurs réactions possibles pour les personnages. Ces cartouches permettent de décider du scénario du

chapitre. Le déroulement de l'histoire est, de plus, illustré par de petites vignettes qui viennent se superposer au cadre principal, comme Bourgeon aime à le faire également dans ses albums. La lecture du premier tome de la série est fortement recommandée, préalablement au chargement du jeu. Pour faciliter la tâche, cet album est distribué dans le coffret, avec la disquette. L'aventure, qui se déroule à la fin de l'Ancien Régime, débute avec l'évasion d'un marin Hoel du ponton-bagne anglais où il crouissait. En Angleterre, puis en France, et au Dahomey, nous suivons Isabelle la brune, Mary la rousse, Hoel le marin et Quentin le médecin, si le malheur ne les a pas frappés avant: noyés, brûlés, repris par les Anglais, disparus en brousse, découragés et que saisis

je encore. Car tout dépend de la perspicacité des joueurs: dès le départ, l'évasion des deux hommes se fait grâce à la complicité d'un Anglais, dans des cercueils jetés à la mer que Mary et Isa vont rechercher en barque. Et si l'Anglais ne joue pas franc jeu? Il faut que Hoel se décide. Une seule réponse possible et que répondre aux gardes du ponton alertés par la lumière du signal? Attention à ce que vous dites, ne compromettez pas l'évasion! Mary l'impulsive saute dans la barque. Excellent! Les évadés seront bientôt là! Oui, mais si le joueur omet de cliquer une dernière fois le visage d'Isa, celle-ci oubliera de prendre les cordages nécessaires pour éviter que les cercueils dans lesquels sont emprisonnés les évadés coulent à pic. Mary et Isa ouvrent les cercueils: hélas, l'un

d'entre eux contient un inconnu mort, et non Hoel vivant. Quel découragement! Tout n'est pas perdu... Un seul chapitre constitue donc en lui-même une petite aventure. *Les passagers du vent* éblouissent par leur graphisme soigné, parfait, qu'on apprécie plus ou moins selon sa sensibilité au style, à la griffe de Bourgeon. La difficulté, le piège le plus dangereux c'était de transformer le jeu en un album de bandes dessinées sur écran, se feuilletant avec le clavier. Or il bénéficie d'un scénario structuré orienté par les dialogues. Certes, la sauvegarde de l'état du jeu au début des chapitres permet de ne pas recommencer au début et surtout autorise l'accès aux voies inexplorées lors des passages précédents. Et que se passe-t-il si, au lieu de réagir contre l'homme qui brutalise la

jeune mendiante, Hoel prend la fuite pour ne pas être reconnu? Le fait d'avoir déjà mené l'aventure bien plus loin laisse entier le plaisir de découvrir les nouveaux aspects et graphismes de situations dépassées. Infogrames promet une suite aux *Passagers du vent*. Une telle qualité du graphisme et du scénario annonce-t-elle une génération de jeux qu'on espère nombreux, offrant un graphisme qui se juge en lui-même, par sa beauté, son originalité, plus que par le pourcentage d'utilisation des capacités de la machine sur laquelle tourne le jeu? Verra-t-on des scénarios dont la complexité, la bizarrerie des épreuves imposées, l'étendue du bric-à-brac servant de décor ne croissent pas pour figurer un jour au Livre des Records, mais qui racontent quelque chose, ont une

épaisseur, à l'instar des vrais romans, films et BD? *Les passagers du vent* recèlent, à la pratique, quelques défauts: la musique du clavier suit avec peine la succession des vignettes sur l'écran, et cliquer alternativement la partie haute et la partie basse du cadre des cartouches pour sélectionner les personnages et choisir leurs répliques demande un peu d'habitude. (Disquette Infogrames pour TO8, TO9, TO9+, cassette pour MO6, disquettes pour MSX2, Amstrad 6128 et pour Atari ST disponibles ou annoncées.) D.S.

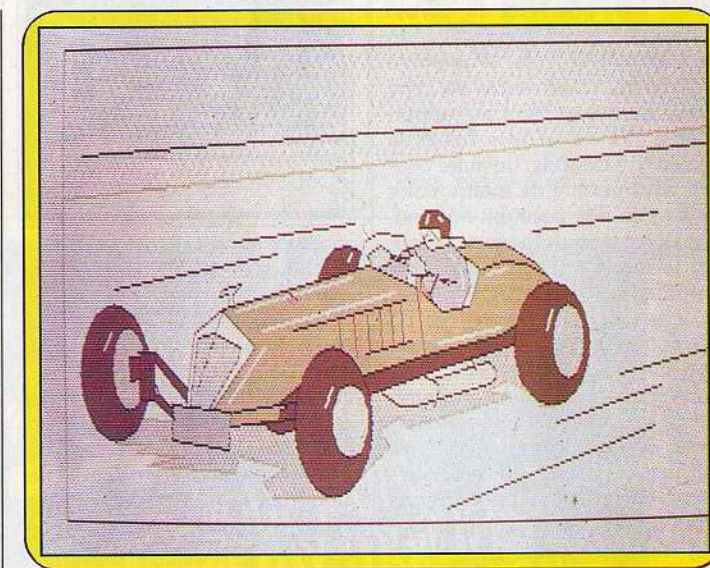
Type	aventure graphique
Intérêt	18
Graphisme	★★★★★
Bruitage	★★★★
Animation	—
Dialogues	★★★★★
Difficulté	★★★★
Prix	C

ATARI S.T. Degas Elite

Ne reniant pas ses origines, Degas Elite associe la convivialité de son prédécesseur à de nouvelles fonctions puissantes mais d'accès discutable.

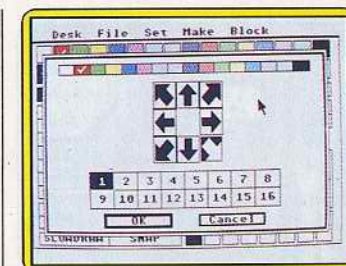
Version revue et corrigée de Degas, ce programme de DAO se présente comme l'un des plus performants sur ST. Il permet les déformations, rotations, animations d'images et la gestion de huit dessins simultanément (quatre sur un 520). Bref, il gomme les défauts de son prédécesseur. Le dessin est possible selon trois résolutions: 320 par 200, 320 par 400 et 640 par 400 en respectivement seize, quatre et deux couleurs.

Le pannel de contrôle, accessible par la touche droite de la souris, est divisé en plusieurs zones: palette et traits, fonctions de dessin, animation, frames et texte, accès aux dessins. De plus, une barre de menu contient de nombreuses fonctions additionnelles. La gestion des couleurs s'avère particulièrement performante. Il est possible de choisir une teinte de deux façons: par action sur les trois composantes fondamentales ou par sélection directe. Une option « recherche » retrouve une couleur présente sur le dessin à l'intérieur de la palette. Les modifications de teintes sont ainsi simplifiées. Un défaut: il n'est pas possible de redéfinir une palette

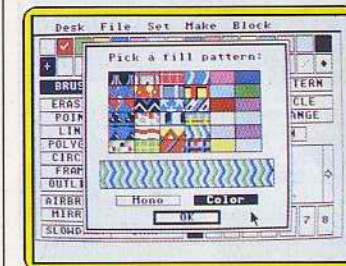


Nul besoin de s'appeler J. Tesseyre pour tirer partie de Degas Elite, mais ça aide...

pour chaque dessin. Ce programme offre des facultés d'animation. Mais ces dernières portent uniquement sur les couleurs. Le dessinateur est donc obligé de respecter certaines contraintes et les effets obtenus s'éloignent souvent de ce que l'on attendait. En revanche, les options de traitement

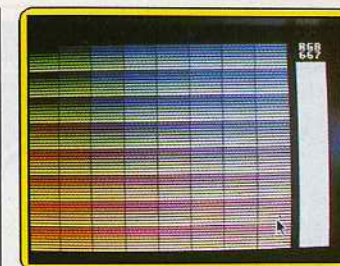


Définition de tracés,



création de motifs sont d'accès aisé

d'images sont à la hauteur de toutes les exigences. Il est possible d'étirer, de déformer ou de faire tourner une image ou une partie du dessin. Pour cela, il est nécessaire de définir une zone de forme rectangulaire puis de cliquer l'option désirée et « Remap ». C'est tout! Chose importante: ces fonctions sont très souples. Ainsi, le pas de rotation est réglable au degré près, les déformations sont possibles selon les quatre angles,



choix des teintes et...

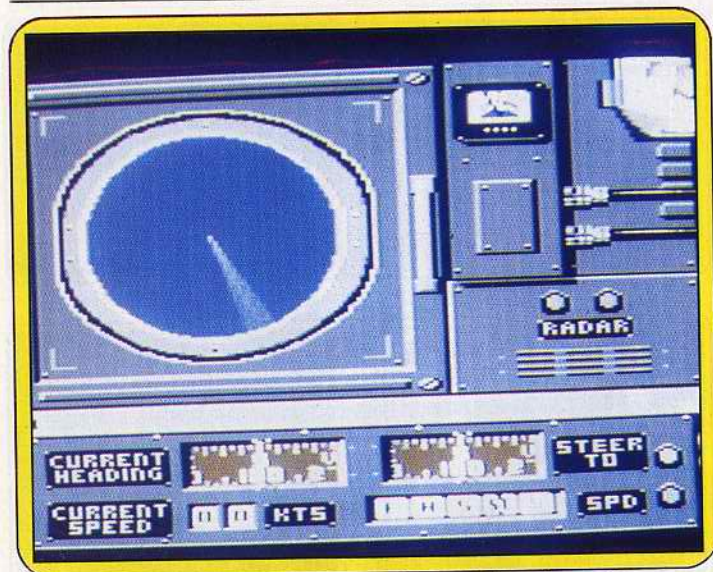


image « fidèle »

répéter un motif donné sur plusieurs dessins. Cependant, l'utilisation de ces instructions n'est pas toujours des plus simples... En revanche, l'accès aux instructions plus classiques ne pose aucun problème. Il est possible de choisir sa trame, le type des tracés (lignes en pointillé, etc.) et la taille des caractères. Ces éléments sont, bien sûr, redéfinissables. A noter: la possibilité de créer des trames multicolores. D'autre part, nous trouvons les fonctions de remplissage, tracé de formes géométriques, aérographe, etc. En ce qui concerne les outils, nous avons droit au miroir, au tracé au ralenti, à la gestion évoluée des fichiers sur disquette et même à une grille qui permet une plus grande précision et peut devenir invisible. Elle simplifie la vie, pour qui aime les formes géométriques.

Le nombre élevé des fonctions présentes ici peut sembler inutile. En effet, dans certains cas on se trouve dépassé par la complexité de leur mise en œuvre. Cependant, cela permet d'aborder ce logiciel selon deux méthodes. La première, dite minimale, consiste à n'utiliser que certaines fonctions (en général les plus simples). La seconde vise à tirer partie de toutes les possibilités de ce programme. Mais, le plus grand avantage de Degas Elite réside dans le fait qu'il n'est pas nécessaire de savoir dessiner pour obtenir des bons résultats. (Disquette Integral pour Atari ST.) M.B.

Type	création graphique
Intérêt	17
Accessibilité	★★★★
Potentialités	★★★★★
Difficulté	★★
Prix	F



Le radar ne signale pas encore la meute des attaquants

COMMODORE 64

Destroyer

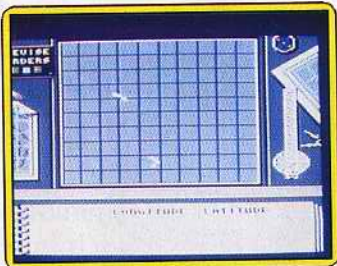
Le commandant du destroyer est au four et au canon ; il s'occupe de tout. Des missions de secours, de la guerre aux sous-marins, de la bataille navale.

Deux coups de cloches précédés d'un ordre bref. En avant toute. Dans le ronflement monotone de ses moteurs, la machine de guerre se met en route.

Suivez le guide, la visite de votre navire commence. Passons tout d'abord par la salle de navigation. Comme vous ne pouvez pas tout faire, en tout instant le programme vous assiste. Devant vous s'étale une carte nautique avec les différents îlots et d'éventuels navires alliés. Muni d'une règle illusoire, et d'un crayon tout aussi inexistant, vous tracez votre cap. Vous pouvez définir quatre caps différents pour les prochaines minutes de jeu. A chaque fois que votre navire arrive au terme d'une étape, il se dirige automatiquement sur la prochaine étape que vous avez définie, ou s'arrêtera si vous n'avez rien préparé. Bien sûr, si nécessaire, vous pouvez à tout moment reprendre manuellement la direction d'opérations délicates pour lesquelles la carte n'est pas assez précise. Le tracé choisi, rendons-nous sur le pont pour la suite des opérations. Le pont est le point stratégique du bateau où vous pouvez contrôler tout ou presque. Une série d'interrupteurs vous permet de tester ou d'activer les différentes parties du

bateau. Les trois boutons du haut permettent de tester le sonar, le radar, ainsi que l'état du navire. A chaque fois que vous activez un de ces interrupteurs, le membre d'équipage responsable de cette partie du navire vient au rapport sous la forme d'un texte en bas de l'écran. En dessous, un autre bouton vous permet de mettre votre bateau en déplacement automatique ou manuel. Si vous choisissez le mode automatique, deux commandes bien particulières vous seront accessibles. Une de ces commandes vous permet de poursuivre le membre d'équipage, vous pouvez ainsi vous concentrer sur le moyen de couler l'adversaire. L'autre commande vous permet de passer automatiquement en mode évasion. Vous attaquez alors une course en zigzag qui est sensée gêner le tir ennemi. De cette même salle, vous pouvez par un bouton activer d'un seul coup, tous les postes de combats. Toutes les armes feront alors feu en même temps jusqu'à ce que vous preniez manuellement possession d'un poste. Bien sûr, si vous mettez trop souvent les postes en alerte la vigilance des membres d'équipage est diminuée et du même coup votre efficacité s'en ressent.

Pour éviter cette erreur, une autre manette vous permet de mettre au repos tous les postes de combats. Enfin le troisième bouton active au choix un poste de combat parmi les autres. En bas de l'écran, une série de cadrans vous informent de votre cap et votre vitesse. Trois vitesses et une marche arrière sont à votre disposition. C'en est fini pour cette salle, continuons la visite par le pont d'observation. Contrairement à ce que son nom indique, ce pont ne vous permet pas uniquement d'observer. En bas de l'écran une série de commandes sont accessibles pour manœuvrer votre navire et changer votre vitesse. L'avantage de cet écran est de vous laisser conduire votre navire tout en observant la mer et d'éventuels ennemis. Faisons maintenant un petit tour par le radar. Le plus sûr moyen d'échafauder une stratégie est de savoir ce qui vous attend. Sur le pont un mousse vous averti que des bateaux sont en vue, mais rien ne vaut votre propre appréciation du problème. Le radar vous permet de repérer aussi bien les autres navires que les avions. Grâce à lui, vous pouvez juger de leur nombre, de leur cap et de leur vitesse. En bas de l'écran toujours



Fixez quatre caps sur la carte

les mêmes commandes qui vous permettent de diriger votre navire. Si bien sûr vous traquez un sous-marin, le sonar sera sûrement plus intéressant. Il vous permet d'identifier des sous-marins, à ne pas confondre avec des îles, et d'éventuelles torpilles (gare aux dégâts). Vous avez élaboré votre stratégie, alors tout le monde sur le pont. Passons d'abord voir les canons. Il y a deux batteries de canons, une à l'avant, une à l'arrière. Grâce au joystick vous orientez l'angle de tir horizontal et vertical. Si votre radar est encore en état de marche, (on peut l'espérer après seulement dix minutes de jeu), vous obtenez un point pour vous aider à centrer votre tir. Feu à volonté... Enfin presque car vos munitions vous sont comptées. On continue avec les canons anti-aériens. Une mire apparaît sur l'écran et vous

n'avez plus qu'à la placer sur la cible désirée pour faire un carton. Vous tirez en salve ou en continu pour envoyer à l'eau tous les avions qui passent. Juste un inconvénient, votre canon à tendance à chauffer, mais ça fait partie des plaisirs du jeu. Du côté torpilles —, il n'y a pas que les sous-marins à avoir des torpilles —, il y a aussi du travail en perspec-



Ajustez la cible des torpilles

tive. Vous avez un jeu de cinq torpilles de chaque côté du bateau. Grâce à un viseur, vous les orientez d'un certain nombre de degrés. A vous de bien calculer votre coup entre la vitesse de votre bateau, celle de l'adversaire ainsi que la distance qui vous sépare de celui-ci. Pour finir la visite, allons sur le pont arrière où vous attendent des charges sous-marines. Il existe différents types de charge mais nous n'entrerons pas dans le détail. Pour chaque charge vous définissez la profondeur à laquelle vous voulez qu'elle explose et vous la lancez. Quelques secondes d'attente et vous serez fixé sur le résultat. Bien sûr, le nombre de mines est compté. Reste une dernière commande qui vous permet d'abandonner le navire, mais rappelez-vous qu'un capitaine préfère couler avec son bâtiment que l'abandonner. *Destroyer* est un superbe jeu de simulation nautique. Le graphisme est de toute première qualité, et le seul regret serait peut-être l'insuffisance des effets sonores. La qualité et le nombre de scénarios proposés sont à la hauteur de la réalisation. Cela va de la mission de secours à la chasse au sous-marin en passant par la classique bataille navale, la mission d'escorter, et le bombardement de bases ennemies implantées sur une île. Une simulation à ne surtout pas manquer. (Disquette Epyx pour Commodore 64.)

Type _____ simulation navale
Intérêt _____ 17
Graphisme _____ ★★★★★
Animation _____ ★★★★★
Bruitage _____ ★★★★★
Réalisme _____ ★★★★★
Prix _____ C

AMSTRAD

H.M.S Cobra

Partis d'Islande, les convois alliés doivent rejoindre Mourmansk, au nord de l'U.R.S.S. Ils traversent l'Atlantique nord. Vous dirigez un convoi.

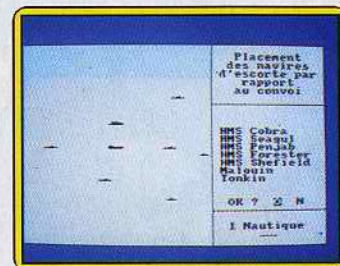
C'est géant ! Les auteurs de ce logiciel de simulation de combat naval tiennent à le faire savoir : la boîte du jeu mesure 42 cm sur 30. La taille du contenu : une disquette (une face simulation, une face arcade), le livret, un livre de 380 pages, *La Bataille des convois de Mourmansk*, un fond de carte, un « plotter-desk » (une feuille transparente et quadrillée permettant de noter et d'effacer la position des convois, l'évolution de la météo, etc.), une règle et un rapporteur d'angles. Le temps aussi se dilate : les trois années durant lesquelles le jeu fut en chantier, et le temps du jeu, qui se règle entre un mode rapide où chaque minute que vous passez à jouer correspond à trente minutes de la vie du convoi, et un mode lent où chacune de vos minutes devant le clavier n'avance que d'une minute et demie les aventures du convoi ! Et, durant les combats, un mode pas à pas vous rend totalement maître du temps. Vous aurez donc le loisir de passer devant votre Amstrad les huit à quinze jours nécessaires à un convoi allié partant d'Islande pour rallier Mourmansk, port soviétique de l'océan



Vous risquez gros car...

glacial, pendant la Deuxième Guerre mondiale ! Au départ, vous aurez bien des éléments à choisir : nombre, nature, pugnacité des forces ennemies, date du convoi : (cet élément détermine la durée du jour et de la nuit : à ces latitudes en juin, la nuit ne tombe jamais, en revanche la nuit permanente de décembre vous protégera des reconnaissances aériennes ennemies). Vous décidez en permanence du comportement de tous les navires de votre convoi. Vous vous déplacez de navire en navire, donnant leur cap, leur imposant une vitesse, utilisant le radar, vous tenant au courant de la météo. Les ennemis sont de deux ordres : les Allemands, bien décidés à

stopper et couler les convois, et le temps. Les tempêtes de l'océan Glacial sont terribles et des glaces dérivent. Une mer démontée inflige autant de dégâts à votre convoi que les salves ennemies. La météo vous est imposée, de même l'apparition des ennemis vous surprend. Certes l'amirauté vous signale les vaisseaux et avions dont elle a connaissance.



... l'escorte est très regroupée

Mais les navires et avions ne seront aperçus de vos hommes qu'au moment où ils arriveront à la portée des radars, ou si vos radars ont des ennemis, en fonction de la pureté de l'atmosphère. La gestion des navires allemands par le programme, aussi rigoureuse que celle de vos bateaux, permettait au stade des prévisions de *Hms-Cobra* d'afficher en permanence les positions des ennemis. Par la commande artilerie de chaque navire encadrant le convoi, vous pouvez repérer vos cibles, quand elles sont proches, par « acquisition radar » ; vous voyez une sorte de carte, mais aussi par « acquisition visuelle », vous explorez la mer grâce à de puissantes jumelles. Jouer oblige à utiliser le plotter,

pour noter les positions de tous les navires, donner un cap et une vitesse adéquats afin de rattraper un navire, de garder le contact avec le convoi ou tout bêtement dans le but d'éviter de canarder vos propres amis, ce qui ferait désordre ! De telles erreurs tragiques sont si vite arrivées.

D'autres facettes du logiciel méritent également le détour : la partie « action » durant laquelle vous dirigez le tir à la D.C.A., comme la défense anti sous-marin et d'autres aspects que vous découvrirez en jouant : car malgré la minutie coutumière de Cobra Soft cette simulation est très facile d'accès.

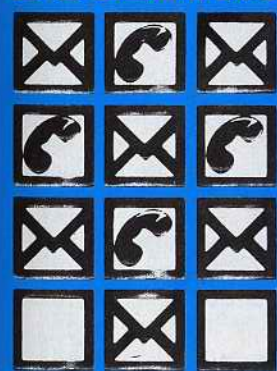
Des programmes d'entraînement proposent des épisodes plus simples : les menus déroulants, la clarté des cartes, des légendes, des illustrations donnent, dès le premier contact, un plaisir rare dans l'univers des wargames, trop souvent austères.

Bien sûr, je doute fort que vous arriviez à conduire le convoi à Mourmansk du premier coup, auriez-vous choisi au début du jeu les paramètres favorisant le plus les alliés.

L'art de la guerre ne s'improvise pas, rares furent les amiraux de valeur... (K7 ou disquette Cobra Soft pour Amstrad.) D.S.

Type _____ simulation navale
Intérêt _____ 18
Graphisme _____ ★★★★★
Bruitage _____ ★★★★★
Animation _____ ★★★★★
Dialogues _____ —
Difficulté _____ ★★★★★
Prix _____ C (K7 ou disq.)

BULLETIN



1.0.0.0

Vidéo Magazine

CHAQUE MOIS
DE NOUVEAUX LOGICIELS
EN VIDEO-DEMONSTRATION
DANS LES MEILLEURS
POINTS DE VENTE

ANTIX ACCOLADES	GREMLIN GRAPHICS
AVENGER	GREMLIN GRAPHICS
C16 CLASSICS	GREMLIN GRAPHICS
CRASH SHASHES	GREMLIN GRAPHICS
FOOTBALLER OF THE YEAR	GREMLIN GRAPHICS
FUTURE KNIGHT	GREMLIN GRAPHICS
MSX CLASSICS	GREMLIN GRAPHICS
ZZAP SIZZLERS	GREMLIN GRAPHICS
THEY SOLD A MILLION III	HIT SQUAD
KONAMI GOLF	IMAGINE
KONAMI'S COIN TOP HITS	IMAGINE
LEGEND OF KAGE	IMAGINE
SUPER SOCCER	IMAGINE
YIE AR KUNG FU II	IMAGINE
TARZAN	MARTECH
UCHI MATA	MARTECH
ASTERIX	MELBOURNE HOUSE
FIST II	MELBOURNE HOUSE
COBRA	OCEAN
DONKEY KONG	OCEAN
DOUBLE TAKE	OCEAN
GREAT ESCAPE	OCEAN
SHORT CIRCUIT	OCEAN
TERRA CRESTA	OCEAN
TOP GUN	OCEAN
ACE OF ACES	US GOLD
BREATHRU'	US GOLD
EXPRESS RAIDER	US GOLD
GAUNTLET	US GOLD
LEADERBOARD TOURNAMENT	US GOLD

LE SPÉCIALISTE ATARI®



PROMO 1040 STF + Rom 10 990 F

écran monochrome SM 125 (nouveau modèle)
+ imprimante citizen 120 D
+ 10 disquettes + trait. texte
+ tableau + fichier

1040 STF + ROM
+ écran monochrome
+ pack bureautique

Avec moniteur couleur 9 990 F
11 990 F

520 STF + Rom + 1 moniteur couleur 5 850 F
Unité centrale 512 K clavier azerty et lecteur 360 K intégré, équipé pour brancher sur votre télévision ou moniteur couleur.

520 STF + Rom + 6 jeux en cadeau 3 990 F
150 F les 10

Disk vierges 3 1/2 1 990 F
Moniteur monochrome H.R. 3 990 F
Moniteur couleur H.R. 2 000 F
Lecteur disk SF 354 - 360 K 2 700 F
Lecteur disk SF 314 double face 720 K 850 F
Modem Emulcom, émulateur Minitel disponible 6 990 F
Disk dur 20 mega 3 490 F
Digitaliseur d'images professionnel 2 490 F
Digitaliseur d'images 125 F
Capot de protection 1 950 F
Lecteur disk Kumana 1 Mega

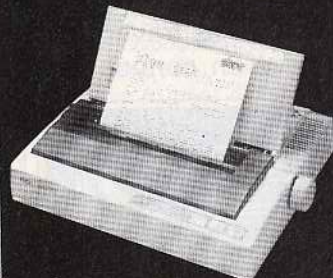
JEUX

Arena 330 F
Black Cauldron 390 F
Borrowed Time 255 F
Brattacas 330 F
Chess (Psion) 225 F
Deep Space 375 F
Eden Blues 275 F
Flight simulator 430 F
Flight simulator II 430 F
Hacker II 255 F
Jewels of Darhness 195 F
Karaté Kid II 239 F
Leader Board 270 F
Little Computer People 290 F
Macadam Bumper 275 F
Major Motion 199 F
Mercenary 239 F
Pinball Factory N.C.
The Pawn 239 F
Silent Service 239 F
Sky Fox 350 F
Starglider 250 F
ST Karaté 225 F
Sundog 330 F
Super Cycle 290 F
Time Bandit 310 F
Trilogy of Apshai 350 F
Turbo GT 275 F
Ultima III 450 F
Wrestling 290 F
Winter Games 345 F
World Games 250 F

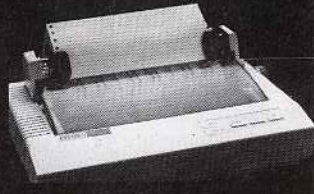
LOGICIELS UTILITAIRES

Animator 299 F
Art gallery 270 F
Boffin T.Texte 850 F
CAD 3D 390 F
Calcomat 450 F
Chess (Psion) 1 490 F
Compta Memsoft 1 690 F
Datamat 450 F
D Base II 1 190 F
DB Master One 390 F
Degas Elite 700 F
Devpack 490 F
Digitaliseur de son 1 590 F
Easy Draw 850 F
Emulateur Macintosh 1 790 F
Fast basic (cartouche) 890 F
First World Plus N.C.
GFA Basic 490 F
Haba Writer II 895 F
Lattice - C 990 F
Macro-assembleur 490 F
Pascal 790 F
MC Base Memsoft 1 690 F
Megamax - C 1 790 F
Music Studio 295 F
Paint Works 370 F
Printmaster 390 F
Profortran 1 290 F
Plus paint 395 F
Système expert 1 590 F
Textomat 450 F

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



STAR NL 10 2 990 F



Citizen 120 D 2 450 F

Amstrad

NOUVEAU : IMAGE SCANNER 850 F



CADEAU

Pour l'achat d'un Amstrad CPC 4 jeux + 1 manette de jeu

Amstrad CPC 6128 Monochrome 2 990 F
Crédit: comptant 590 F + 12 mensualités de 226,80 F

Amstrad CPC 464 Monochrome 1 990 F
Crédit: comptant 290 F + 12 mensualités de 207,40 F

Amstrad CPC 6128 Couleur 3 990 F
Crédit: comptant 590 F + 12 mensualités de 321,60 F

Amstrad CPC 464 Couleur 2 990 F
Crédit: comptant 590 F + 12 mensualités de 226,80 F

Imprimantes DMP 2000 2 290 F
Lect. disk + Contrôleur 1 990 F
Adaptateur peritel 390 F
Crayon optique 290 F
Adaptateur 2 joysticks 220 F
Synthétiseur vocal français 490 F
Câble imprimante parallèle 150 F
Disquette 3 pouces, les 10 350 F
Adaptateur peritel DMP2 490 F
Graphiscop II 990 F
Modem Digitelec à partir de 1 490 F

LES DERNIERS HITS...

3D fight - C/D 140/240 F
5x axe - C/D 185/199 F
Affaire Vera Cruz - C/D 155/185 F
Alien highway - C/D 95/145 F
Balle de match - C/D 99/175 F
Bataille d'Angleterre - C/D 115/190 F
Batman - C/D 99/135 F
Biggles - C/D 105/165 F
Billie la banlieue - C/D 135/195 F
Bombjack - C 89 F
Boulder dash III - C 89 F
Bridge - C/D 235/250 F
Cauldron II - C/D 95/160 F
Commando - C/D 89/145 F
Dambusters - C 109 F
Equinox - C/D 109/159 F
Exploding fist - C 95 F
Fairlight - C/D 99/155 F
Fighter pilot - C/D 89/135 F
Foot - C/D 175/195 F
Ghosts'n goblins - C/D 89/135 F
Gold hits - C/D 110/160 F
Green beret - C/D 95/155 F
Impossible Mission - C 115 F
Inferral runner - C 140 F
Jumpjet - C/D 89/139 F
Kung fu master - C/D 110/149 F
La geste d'Artillac - C/D 235/250 F
Leader Board - C 105 F

Les mines du roi Aquantus - C/D 115/175 F
L'héritage II - C/D 135/175 F
Macaribo - C/D 135/175 F
Match day - C 89 F
Mandrill - C/D 235/250 F
Metro 2018 - C/D 170/180 F
Mission Elevator - C 95 F
Nexus - C 105 F
Pacific - C/D 110/169 F
Paper Boy - C 90 F
Ping-Pong - C/D 89/155 F
Rally II - C/D 160/260 F
Saboteur - C/D 105/140 F
Sapiens - C/D 135/175 F
Scrabble - C/D 235/250 F
Shogun - C/D 105/155 F
Skyfox - C/D 105/170 F
Sorcery - C/D 99/140 F
Spindizzy - C/D 89/155 F
Spy vs spy - C/D 89/155 F
Room ten - C 99 F
Tennis 3D - C/D 140/190 F
They sold a million - C/D 109/145 F
The way of the tiger - C/D 95/135 F
Turbo esprit - C 105 F
V - C/D 95/135 F
Winter games - C/D 110/150 F
Yie ar kung fu - C/D 99/135 F
Zorro - C/D 99/135 F

DERNIERES NOUVEAUTES

They Sold a Million III - C/D 99/155 F
Infiltrator C/D 115/165 F
Dragon's Lair C/D 89/135 F
Fer et Flamme D 250 F
Druids C/D 89/135 F
Trivial Pursuite C/D 175/230 F
Starglider C/D 135/175 F
Goonies C/D 105 F
Asterix C/D 105/155 F
1942 C/D 95/145 F
Gauntlet C/D 99/155 F
Fist II C/D 99/145 F
Tarzan C/D 99/145 F

HORAIRES:

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

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

MICROSTORY

Commodore

C 64 nouveau modèle + Geos
Graphic environnement system
(icônes et menus déroulant)
+ Lecteur cassette
+ Moniteur couleur
+ 1 manette de jeu
+ 6 jeux 3 950 F
Crédit: comptant 350 F
+ 12 mensualités de 340,95 F

1 C 64 nouveau modèle + Geos
+ 1 lecteur cassette
+ 1 manette
+ 6 jeux 2 150 F
Peritel 2 550 F
Crédit: comptant 350 F
+ 12 mensualités de 223,28 F

C 64 pal 1 790 F
Moniteur monochrome H.R.
40/80 colonnes pour C 128 1 150 F
Capot de protection C 64 120 F
Capot de protection C 128 150 F
Modem Digitelec agréé PTT compatible Minitel 1 490 F
Modem Digitelec + 1 990 F
Modem Digitelec 2100 2 990 F
(intelligent)
Graphiscop II 990 F

LES HITS COMMODORE

Ace - C/D 109/150 F
Acrojet - D 150 F
Adventure Cst Set - D 175 F
Alley cat - C/D 99/135 F
Archon II - C/D 115/145 F
Asterix - C/D 99/150 F
Batalyx - C/D 95/135 F
Batman - C 95 F
Biggles - C/D 105/145 F
Bombjack - C/D 99/155 F
Borrowed Time - D 160 F
Boulder Dash III - C/D 109/160 F
Cauldron - C 89 F
Cauldron II - C/D 105/160 F
Colossus Chess IV - C/D 105/155 F
Commando - C/D 89/135 F
Crusade in Europe - C/D 160/205 F
Danse Macabre - D 165 F
Dragon's Lair - C/D 99/135 F
Eidolon - C/D 105/155 F
Elite (français) - C/D 135/185 F
Empire - C 105 F
Ghost'n Goblins - C/D 105/135 F
Golf Cst set - C/D 150/165 F
Goonies - C/D 105/135 F
Green Beret - C/D 99/140 F
Gyroscope - C/D 99/150 F
Hacker II - C/D 105/145 F
Hardball - C/D 00/155 F
International Karat - C 79 F
Karateka - C 105 F
Kronis Rift - C/D 89/145 F
Kung fu Master - C/D 105/145 F
Leader Board - C/D 115/160 F
Legende des Amazones - C 99 F
Little Computer People - C/D 89/145 F
Mandrill - C/D 235/250 F
Masquerade - D 145 F
Mermaid Madness - C/D 110/160 F
Miami Vice - C/D 99/135 F
Knight Riders - C/D 99/165 F
Paper Boy - C/D 95/145 F
Pinball Cst. set - D 170 F
Ping-pong - C/D 89/135 F
Pitstop II - C/D 109/155 F
Queston - D 150 F
Rambo - C/D 89/125 F

1 C 64 nouveau modèle + Geos
+ 1 lecteur disk 1541
+ 1 cadeau 3 590 F
3 990 F

Peritel
Crédit: comptant 590 F
+ 12 mensualités de 331,64 F

Racing Dst. set - C/D 155/160 F
Raspoutin - C 95 F
Revs - C/D 140/170 F
RMS Titanic - C/D 109/160 F
Road Race - C/D 105/145 F
Rocky Horror Show (128) - D 135 F
Saboteur - C 95 F
Shogun - C/D 105/145 F
Silent Service - C/D 115/155 F
Skyfox - C/D 110/145 F
Solo Flight II - C/D 105/150 F
Sorcery - C 95 F
SPY VS Spy II - C/D 110/155 F
Starship Andromeda - C/D 115/145 F
Summer games I - C/D 109/155 F
Summer games II - C/D 95/155 F
Supercycle - C/D 105/165 F
Thai Boxing (64-128) 89/135 F
The Pawn - D 155 F
They sold a million II - C/D 105/165 F
Ultima III - D 150 F
Ultima IV - D 185 F
Uridium - C/D 99/150 F
V - C/D 105/135 F
Way of the Tiger - C/D 115/155 F
Winter Games - C/D 99/155 F
World Cup Carnival - C/D 109/165 F
Yie-ar Kung Fu - C/D 89/125 F
Zorro - C/D 89/145 F

DERNIERES NOUVEAUTES

Light Force C/D
They sold a million III - C/D 99/135 F
Fist II - C/D 99/155 F
Paper Boy - C/D 105/160 F
1942 - C/D 99/139 F
Druids - C/D 89/135 F
Infiltrator - C/D 89/169 F
Sanxion - C/D 110/175 F
Ace of Aces - C 110 F
Jail Break C/D
Trivial Pursuite - C/D 175/230 F
Tarzan - C/D 105/135 F
Break Thru - C/D 105/155 F
World Games - C/D 105/155 F

SUPER PROMO

Lecteur disk 1541 1 850 F
Moniteur couleur 1 890 F
Citizen 40 colonnes 490 F
Imprimante Star NL 10 C 3 100 F
Imprimante Citizen 120 D 3 100 F
C 128 2 790 F
C 128 - D 5 190 F
1571 2 750 F
Moniteur couleur H.R. 2 890 F
40/80 colonnes (voir photo)



1 C 128 4 950 F
+ 1 moniteur couleur
+ 1 lecteur cassette
+ 1 manette de jeu + 6 jeux
Crédit: comptant 450 F
+ 12 mensualités de 426,69 F

1 C 128 azerty + jane
+ 1 lect. cassette + 1 manette jeu
+ 6 jeux 3 150 F
Peritel 3 550 F
Crédit: comptant 550 F
+ 12 mensualités de 285,13 F

Crayon optique 189 F
Power cartridge 475 F
(Back-up cassettes et disquettes)
Freeze frame 490 F
Souris C 128 550 F
Souris C 64 avec programme 790 F

1 C 128 + 1 1571 5 490 F
1 C 128 D 7 990 F
+ 1 moniteur couleur H.R.
Crédit: comptant 790 F
+ 12 mensualités de 730,92 F

Amiga

SUPER PROMO 9 790 F TTC

+ 1 souris + 1 lect. disk.

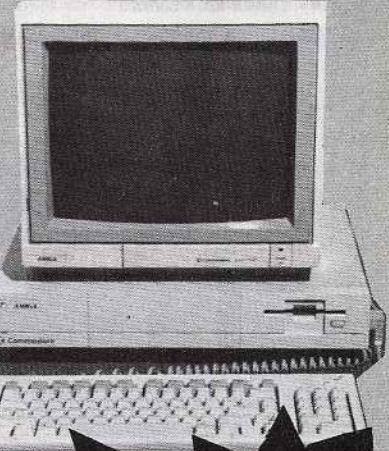
1 Amiga 512 K
+ 1 moniteur couleur H.R.

Extension 2 mega 7 500 F
Disk dur 20 mega nous consulter
Digitaliseur de son stereo 2 250 F
Digitaliseur d'images 2 990 F

Side car (émul. IBM) 7 590 F

LOGICIELS

Deluxe Paint 890 F
Deluxe Print 890 F
Aegis Image 790 F
Aegis Animator 1 290 F
Aegis Draw 1 590 F
Music Studio 390 F
VIP 1 990 F
Lattice C 1 150 F
McC Pascal 890 F
Brattacas 360 F
Sky Fox 290 F
Maxiplan 1 450 F
Seven Cities of Gold 350 F
Marbel Madness 290 F
Borrowed Time 255 F
Analyse tableur 990 F
De Luxe video 790 F
Instant Music 290 F
Aegis impact 990 F
Assembleur 790 F
True Basic 1 250 F
Leader Board 310 F
Chess Master 350 F
The Pawn 275 F
Artic Fox 290 F
Hacker 2 275 F



Crédit IMMÉDIAT
SUR TOUT LE MAGASIN
à partir de 1.500 F
Taux en vigueur au 17/186 - 18,24 %

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

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

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

DEMANDE DE CRÉDIT

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

règlements libellés à l'ordre de MICROSTORY



Date exp. Signature
Offres valables dans la limite des stocks disponibles.

Nº 39

ACTUEL

DERNIERE SEANCE

Les micros stars

Une super production Tilt, avec dans le rôle du méchant : l'ordinateur ; dans le rôle de la victime : l'homme. L'action se déroule dans la seconde moitié du vingtième siècle.

L'intelligence de silicium fait timidement son apparition sur les écrans. Et alors que dans la vie quotidienne l'ordinateur n'effraie presque plus personne, au cinéma il est toujours synonyme de peur et de destruction. Pourquoi ? C'est ce que nous avons voulu savoir en passant au crible les films qui ont fait de l'ordinateur leur héros. Paranoïa, vous avez dit paranoïa... ?

Les ordinateurs sont dangereux, leurs concepteurs névrosés et les programmeurs maniaques... du moins au cinéma. Sur les pellicules, ordinateur s'écrit : menace. Et depuis plus de vingt ans, ce sont les mêmes grands méchants computers qui sévissent. Années soixante-dix : la technologie est un danger en soi, méfions-nous. Tel l'ogre de la fable, elle va tous nous engloutir. Années 80 : l'ordinateur, toujours aussi dangereux, est déréglé par une mauvaise utilisation. Cette mise en garde de fiction n'a pas évolué. Colossus dans *le Cerveau d'acier*, Alpha 60 dans *Alphaville*, Hal 9000 dans *2001 Odyssée de l'espace* ou Joshua dans *Wargames*, finissent inmanquablement par se rebeller contre leur créateur. L'homme construit une machine tellement parfaite qu'il ne peut plus l'atteindre, ni l'éteindre. Par le principe classique des vases communicants, la machine s'humanise en acquérant l'ambition, le désir du pouvoir alors que l'homme se robotise et perd son libre arbitre. Sans parler des ordinateurs sur pattes, tous les cyborgs et androïdes d'acier qui ont de tout temps martyrisé les acteurs.

Et pourtant, les ordinateurs font maintenant partie de notre vie quotidienne, leur utilisation a été démythifiée par la pratique. Au delà du ressort dramatique nécessaire à toute fiction - si tout se passe bien il n'y a pas de quoi en faire toute une histoire - il semble que les réalisateurs fassent toujours leurs choux gras du vieux schéma qui oppose homme et machine, émotion et logique, science et conscience. Ce décalage avec la réalité est encore plus sensible dans le physique des héros électroniques. Les ordinateurs sont archaïques, monstrueux, proches des machines à ampoules de l'après-guerre. A une époque qui voit le triomphe de la miniaturisation, les ordinateurs ont tout du mammoth de quincaillerie et rien de la puce. Les consoles ressemblent à d'énormes machines à laver, truffées de voyants, potentiomètres, interrupteurs et boutons en tout genre (voir *Wargames* ou le *Docteur Folamour*), quand ils ne mesurent pas des kilomètres. Très peu de films évoquent le langage naturel, l'absence de clavier. *2001 Odyssée de l'espace*, déjà vieux de dix-huit ans, est l'exception qui confirme la règle. L'intelligence de silicium ne fait d'ailleurs son apparition au cinéma qu'au milieu des années soixante. Méchants et dangereux, ils le sont tous mais ils savent aussi se montrer joueurs, drôles, belliqueux ou sexy. ▶

Electric dreams : Edgar amoureux flotte sur les bulles de champagne.

A man in a light-colored shirt and dark vest is seated at a desk, focused on adjusting a small electronic component. He is surrounded by vintage computer equipment, including a CRT monitor and a keyboard. The scene is dimly lit, with a warm, yellowish glow emanating from the desk area.

Esthétiquement, le film marie avec bonheur les technologies de pointe et la machinerie des années soixante. Synthèse de cette union : les ordinateurs ont le clavier mécanique d'une secrétaire de l'après-guerre et l'écran plat du citoyen de l'an deux mille.

L'ordinateur tentaculaire est également au centre de l'intrigue dans *Alphaville*, film français de Jean-Luc Godard, 1965.

Précédemment intitulé, *Tarzan versus IBM*, le film met en scène Ivan Johnson, reporter au Figaro-Pravda, parti enquêter sur la capitale des ordinateurs.

Au sommet de la hiérarchie sociale, Alpha 60 joue avec des humains robotisés et tristes, « ils manquent d'énergie ». Dans la grisaille quotidienne, où ceux qui pleurent sont exécutés, il impose la loi de la logique. La conclusion, sans surprise, voit le triomphe de l'émotion sur la technique.

SCÉNARIO 5
L'ORDINATEUR
ET LA COMÉDIE

Le rôle de l'ordinateur est ici plus anecdotique. Dans *Touche de vison* (film américain des années 60) l'ordinateur bombarde Doris Day de cartes perforées. Pour *Hot million* (film anglais d'Eric Till, 1968), il joue à la fois le rôle de fin limier au service de la justice et de fabricant de faux au service d'un porte-monnaie. Peter Ustinov, malfrat notoire, a été retrouvé grâce à l'ordinateur qui verse chaque mois des sommes rondelettes à des sociétés fantoches. Tel est pris qui croyait prendre, le voleur est une fois de plus rattrapé par la machine. Impossible d'échapper à l'inquisition des circuits intégrés. L'ordinateur se voit aussi confier le rôle de poule aux œufs d'or dans *The Honeymoon machine* (film américain de Richard Thorpe, 1961). Les « marines » américains qui ont jeté l'ancre au bord de la lagune trouvent rapidement une tâche à l'ordinateur de bord. Docile, il ingurgite les données de base de la roulette et recrache les numéros gagnants. La magouille s'inscrit sur fond d'histoire d'amour et d'intrigue diplomatique.

SCÉNARIO 6

DESTINATION
JEUX VIDÉO



Le voyage fantastique nous plongeait au cœur du corps humain. *Tron* (film américain de Steven Lisberger, 1982) nous immerge dans les entrailles d'un ordinateur de jeu-védo. Une opération-exploration vertigineuse qui réunit une fois de plus l'infiniment grand et l'infiniment petit. Au départ, une banale lutte d'influence entre Flynn, le génie des jeux vidéo et Dilingir, le président du trust des communications. Ce dernier a réussi à implanter MCP, le Maître Contrôle Principal, dans un des programmes de Flynn. Flynn déclare la guerre à MCP. Mais lorsque le génie est proche de la victoire, il est désintégré par un rayon laser et projeté à l'intérieur où tous les humains qui ont un rôle dans l'aventure ont leur double dans le jeu. Activation avait vu juste : les little computer people existent, nos ordinateurs sont habités. Le film voit la victoire des gentils sur les méchants, du bien sur le mal. La scène finale, plus inquiétante, représente le héros observant la ville de sa fenêtre : un monde affairé qui ressemble trait pour trait au jeu vidéo qu'il vient de quitter. Comme l'analyse M. Putters, journaliste au magazine *Mad Movies* : « Les circuits imprimés restituent toute l'architecture urbaine, notre vie se dessine

HITLAND

MICRO INFORMATIQUE LUDIQUE

19 RUE VICTOR HUGO 35000 RENNES

TEL. 99.38.91.94
ouvert de 10 H à 20 H du Lundi au Samedi

**PASSEZ VOS COMMANDES PAR MINITEL
RESUME DES LOGICIELS, HIT PARADE,
INFOS, MESSAGERIE, JEUX...**

LES PASSAGERS DU VENT

KID KII (6 logiciels)

ATARI
MATERIEL GARANTI
2 ANS

CZ Commodore

✓ AMIGA

Atari 520 STF + moniteur couleur + 20 logiciels	5890 ^F
+ câble minitel + joystick	
Atari 520 STF + 20 logiciels	3990 ^F
+ câble minitel + joystick	3550 ^F
Imprimante Epson LX 86	1990 ^F
Moniteur couleur Thomson	2590 ^F
Moniteur monochrome/couleur Philips	2000 ^F
Lecteur Disk Cumana 1 Mo	3700 ^F
Duo Disk Cumana 2 Mo	6990 ^F
Disque dur	
Extension 512 Ko	850 ^F
Cable minitel	150 ^F

ALTERNATE REALITY	490	LEADER BOARD II	149	STRIP POKER	189
ARENA	290	MAJOR MOTION	229	SILVER SERVICE	339
CARDS	199	MERCENARY V.F.	239	SASS TIME	359
CHESS	239	PASSAGERS DU VENT	290	IN TUNETOWN	269
CONJUNCTION	329	PHANTOM FACTORY	259	TRIFIDE	289
WRESTLING	329	PHOENIX	259	TWO ON TWO	250
DONGEON MASTER	NC	PERRY MASON	399	ULTIMA III	510
ELECTRIC POOL	209	PHANTASIE	439		
EDEN BLUES	289	OGRE	439	UTILITAIRES	

UTILITAIRES

EIGHT BALL	439	QURASHI	229	BASIC-M COMPILER	1279
FLIGHT SIMULATOR II	510	RED ALERT	1	BASIC G/A	495
DONALD DUCK	369	ROBO	1	BASIC G/A	450
FIRE CLUSTER	269	SDI	1	CALCOMAT	450
GATO	349	SPACE QUEST	1	DELTA	450
MISSION	499	SPACE QUEST II	339	EZ-TRACK ST	969
STRIVE	499	SPACE CONQUEST	329	FAST BASIC	969
HACKER I	290	SUPER CYCLE	359	K SWITCH	319
HACKER II	290	SUNO	329	COMPILER G/A	479
JET	NC	STRIKE FORCE	259	MUSIC STUDIO	350
JEWELS OF DARKNESS	239	STRIKE TENNIS	259	HABA WRITER II	739
KARATE KID I	339	SHANGAI	259	PIA MASTER	739
KARATE KID II	339	STARGLIDER	259	PASCAL	790
KING QUEST III	399	SKYFOX	269	TEXTOMAT	450
LITTLE COMPUTER	390	ST KARATE	269		
PEOPLE					

ACCESSOIRES

COMPETITION PRO	169	GAME KILLER	189
THE BOSS WICO	195	FREEZE GAME	499
SPEEDING	159	DISK 3 1/2 SFDD	170
QUICKSHOT 2 TURBO	159	DISK 3 1/2 DFDD	320
QUICKSHOT 9	178	DISK 5 1/4 SFDD	30
STUCK SHOT 9	178	DISK 5 1/4 DFDD	90
MOONRAKER	199	FALLGANG JOYSTICK	89
QUICKSHOT 2 +	139	DISK 3 POLICES MAXELL	290

MATERIEL GARANTI

MATERIEL GARANTI

2 ANS

Amiga 512 Ko + moniteur couleur + joystick +

20 logiciels	3790 ^F
Epson LX 86 + interface	3990 ^F
Epson couleur JX 80 + interface	10400 ^F
Lecteur externe	2380 ^F
Future Sound (digitaliseur de sons)	2170 ^F
Interface MIDI	680 ^F
Lecteur enregistreur vidéo disk laser	390000 ^F
Disk laser vierge	3500 ^F

ANSTRAD MATERIEL GARANTI 2 ANS

ANSTRAD MATERIEL GARANTI 2 ANS

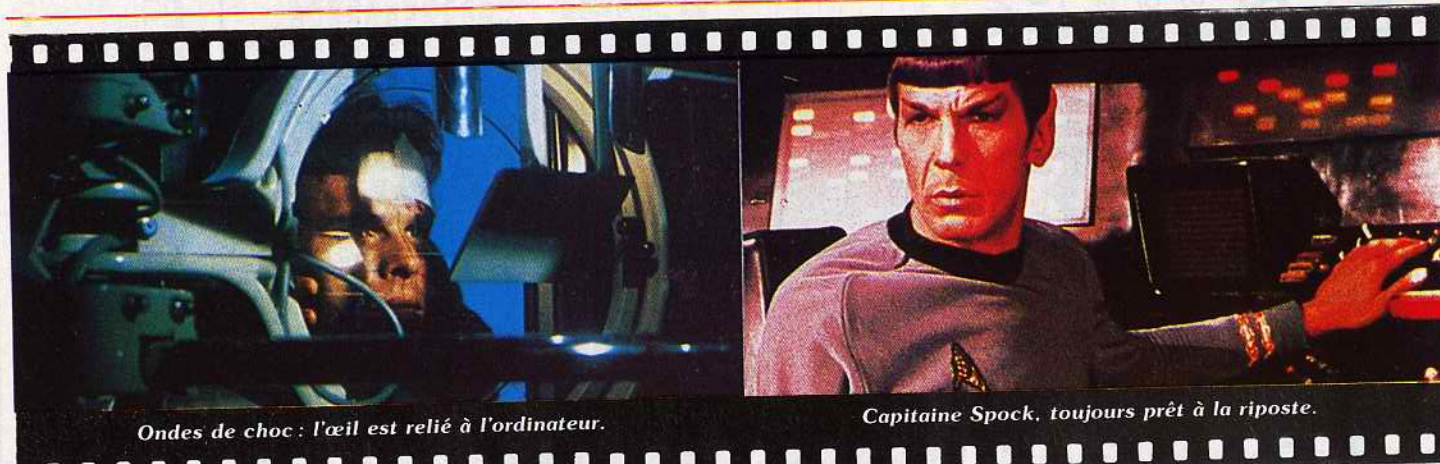
[illegible]

LOGICIELS THOMSON IBM-PC - MAC INTOSH

PORT GRATUIT DU MATERIEL

Nom	Titre	Marque	Prix	Règlement carte bleue C.B. _____ date d'expiration - / _____ Signature obligatoire
Adresse	-	-	-	
Code postal	-	-	-	
Tél.	Port + 15 F. contre remboursement + 30 F			Tout crédit possible ! Téléphonez.
Règlement en : C.B.	Total			
C.C.P.				

ACTUEL



sur ordinateur, les personnages du monde informatique sont la juste réplique du monde réel. Bref, on est tous informatisés. Au secours ! Plus que l'histoire, c'est la technique mise en œuvre qui a créé l'événement : pour la première fois les images de synthèse apparaissent à l'écran. Laissons parler le réalisateur : « J'ai demandé à l'ordinateur de faire son autoportrait. Je lui ai demandé comment il voyait la réalité ; sa réponse c'est le décor du film. » Tout a été filmé en noir et blanc, les effets spéciaux ont été rajoutés sur la pellicule par l'ordinateur. Le résultat est bien connu : atmosphère électrique, couleurs vernissées, contours phosphorescents. Du jamais vu. Les autres films qui ont abordé le thème des jeux vidéo, *The last star fighter* ou *En plein cauchemar* n'évoquent que de très loin le monde informatique.



Le mariage de la biochimie et de la programmation, du corps et de l'électronique, est de loin le plus déroutant, car le plus plausible. L'accouplement corps et machine est réalisé tous les jours par l'implantation de piles cardiaques, la transplantation d'organes, l'hémodialyse qui ne donne qu'une autonomie de quelques heures au porteur de rein artificiel, sans parler des incursions dans les neurosystèmes de criminels ou d'obsédés sexuels en œuvre dans certains pays. L'homme, réduit à l'état de cobaye, perd le contrôle de sa vie au profit de l'expérimentation scientifique. Une mine d'or pour les scénaristes qui ne se sont pas privés d'exploiter le filon. Les films issus de cette idée ne sont pas des chefs-d'œuvre, loin s'en faut. Dans *Terminal choice* (film anglais de Sheldon Larry), l'ordinateur programmé pour expérimenter une nouvelle drogue, a un pouvoir de vie et de mort sur les patients. Il abreuve généreusement les deux protagonistes en électrochocs et morphine pour les empêcher de révéler le complot : le personnel médical a organisé une loterie mor-

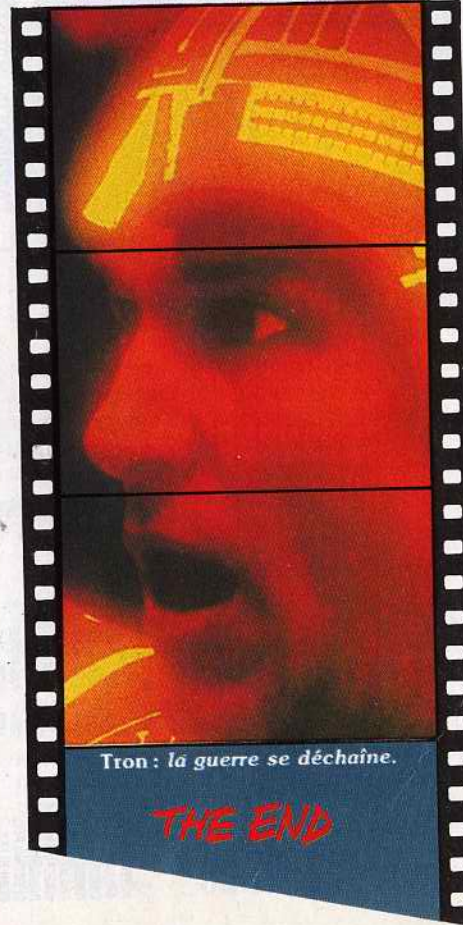
bide à l'intérieur de la clinique. Tous parient sur les probabilités de survie des malades. Imaginez le tableau : dix contre un que la vieille ne supportera pas l'opération, je suis, je contre. Une enquête policière est aussi à l'origine de *Terminal man* (film anglais de Mike Hodges, 1974). Un informaticien génial se transforme en dangereux criminel trois minutes par jour. Ces minutes de décompression sanglantes ne sont pas du goût de tout le monde. La police lui offre alors le choix : la mort ou l'opération chirurgicale. Et voilà notre héros, la tête pleine d'électrodes en permanence reliées à la console centrale. Tout semble bien se passer jusqu'à ce qu'il s'échappe, pour aller rejoindre sa petite amie. Premier meurtre. Une certitude paranoïaque s'impose au héros : les machines qu'il a construites lui

en veulent. D'où un massacre de l'appareillage suivi par le meurtre d'un prêtre inoffensif pour finir par sa propre élimination. L'implantation de circuits intégrés dans les cellules grises forme également la trame de *Ondes de choc* (film américain de Nico Mastorakis, 1985). Devenu aveugle à la suite d'un banal accident, un jeune Américain tombe sous la main d'un chirurgien passionné d'électronique. Son nerf optique va être relié à un micro-ordinateur du type sonar qui lui permet de visualiser le monde comme un jeu vidéo. John devient alors le témoin d'un nouveau crime commis par le maniaque du scalpel. Il fera naturellement tout pour l'arrêter, « it's more fun to compete ». L'analogie synapses/transistors est reprise dans *Scanners* (film américain de David Cronenberg, 1981). Les scanners, bons ou méchants, ont le pouvoir de pénétrer dans le cerveau des gens et accessoirement des ordinateurs. Un des moments de bravoure du film, montre la jeune qui oppose le héros à un ordinateur via une cabine téléphonique. Un moyen comme un autre de simuler les modems. Cette guerre des neurones s'achève par la victoire du scanner sur la machine, qui explose après avoir livré son secret.



Voilà, tous les délires-catastrophes centrés autour de l'ordinateur semblent avoir fleuri dans la tête de nos cinéastes. Une telle vision n'est pas innocente. Elle reflète par le truchement des ordinateurs un état d'esprit bien réel. L'ordinateur cristallise nos penchants antinucléaires, notre malaise face aux formes de vie artificielle, la peur de la technologie, le peu de confiance que nous accordons aux chercheurs et, d'une façon plus générale, l'angoisse du futur. Heureusement, tout cela n'est encore qu'un mauvais rêve, à moins que... ARRRGH ! Le diable était dans la boîte et regardait sa victime. Game over.

Nathalie Meistermann



MSX VIDEO CENTER

89 bis, rue de Charenton
75012 PARIS
Tél. : 43.42.18.54 +

Ouvert du mardi au samedi de 10 h à 19 h, le lundi de 14 h à 19 h
Métro : Bastille, Ledru-Rollin, Gare de Lyon

ORDINATEURS MSX1

YAMAHA YIS 503 (32 K) : 490 F

CANON V 20 : 850 F

SPECTRAVIDEO SVI 728 : 750 F

SONY HB 501-F : 1 990 F

SPECTRAVIDEO SVI-738
X'PRESS : 2 990 F

ORDINATEURS MSX2

SONY HBF 700F + les
Passagers du vent : 4 990 F

PHILIPS VG 8235 : 3 790 F

PHILIPS VG 8235 M (avec
moniteur monochrome) :
4 490 F

PHILIPS VG 8235 C (avec
moniteur couleur) : 5 790 F

PHILIPS NMS 8250 : 4 390 F
avec Music Module : 4 990 F

PHILIPS

MUSIC MODULE NMS 1205 : 1 490 F - SOURIS
SBC 3810 : 490 F - TABLE GRAPHIQUE NMS
1150 : 990 F - IMPRIMANTE VW 0010 : 890
F/IMPRIMANTE VW 0020 : 1 490 F - IMPRI-
MANTE VW0030 QUALITÉ COURRIER (com-
plète) : 2 990 F
ORDINATEUR VG 8020 + MONITEUR COU-
LEUR CM 8521 + MAGNETO VY 0030 : 2 990 F
ORDINATEUR VG 8020 + MONITEUR
MONOCHROME BM 7502 + MAGNETO VY
0030 : 1 990 F

MONITEURS COULEURS

CM 8801 : 2 290 F - CM 8832 : 2 990 F
CM 8852 : 3 790 F
MONITEUR MONOCHROME BM7502 : 990 F

SONY

MONITEUR KX 14 : 6 450 F - IMPRIMANTE
MATRICIELLE QUALITÉ COURRIER, 75 CPS,
SONY PRN M09 COMPLETE AVEC CABLE :
2 990 F - LECTEUR DE DISQUETTES SONY HBD
30-W (720 K DOUBLE FACE, COMPLET AVEC
CONTROLEUR) : 3 390 F - IMPRIMANTE-TA-
BLE TRAÇANTE PRNC-41 = 990 F

PROMO 10 DISQUETTES 3" 1/2
SF/DD = 190 F DF/DD = 250 F
PROMO DISQUETTES 5" 1/4 : 49 F

MANETTES

QUICKSHOT II ou V : 125 F ; QUICKSHOT II TURBO : 149 F ;
SONY JS-75 (à infrarouge, avec capteur) : 249 F ;
HYPERSHOT : 99 F.

Nombreux utilitaires dont langages évolués disponibles. Des centaines de jeux cartouches disponibles à partir de 99 F.

MSX NEWS

Le nouveau journal des hyper-branchés MSX est vendu exclusivement par abonnement au prix démentiel de 99 F pour 11 numéros !
Cadeau : un abonnement gratuit de trois mois pour toute commande atteignant 650 F !

DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES

CRÉDIT CREG IMMÉDIAT

BON DE COMMANDE : à retourner à MSX VIDEO CENTER - 89 bis, rue de Charenton - 75012 PARIS

Nom _____ Prénom _____
Adresse _____
Ville _____ Code postal _____

Mode de règlement :
☐ Chèque ☐ Mandat-lettre joint

TYPE D'ORDINATEUR MSX : _____

☐ Je m'abonne à MSX NEWS : 99 F
☐ Je vous commande le matériel suivant : _____

Pour un prix de _____
☐ Frais de port jeux et accessoires 20 F
☐ Frais de port matériel 90 F

TOTAL _____
☐ Ma commande atteint 650 F, je suis abonné à MSX NEWS pour trois mois



Des centaines de jeux, utilitaires et éducatifs en cassettes à partir de 49 F
KIDKIT (6 jeux etc) K7 ou D : 320 F

LES 7 GRANDS CLASSIQUES DES JEUX D'ARCADES
NAMCO ENFIN DISPONIBLES !
PAC-MAN ; GALAXIAN ; DIG-DUG ; MAPPY ; TANK
BATTALION ; BOSCONIAN ; GALAGA : 230 F chaque
cartouche.

CARTOUCHES A 230 F

SONY : MAGICAL KID WIZ ; MIDNIGHT BROTHERS ;
COASTER RACE ; TRAFFIC
KONAMI : KNIGHTMARE ; DUNKSHOT ; NEMESIS ;
THE GOONIES ; TWIN BEE ; PENGUIN ADVENTURE ;
CHEAT CARTRIDGE ; GREEN BERET ; RAMBO : 290 F
VAMPIRE KILLER MSX2 : 290 F

SYNTHÉ-VOCAL (EN FRANÇAIS)
K7 : 290 F - DISQUETTE : 350 F

DISQUETTES MSX 2

L'AFFAIRE : 290 F ; BAD MAX (720 K) : 290 F ; WORLD
GOLF : 345 F ; CHESS GAME 3 D : 190 F ; RED LIGHTS OF
AMSTERDAM (STRIP POKER PARLANT) : 190 F ;
LAYDOCK (720 K) : 345 F ; HYDLIDE : 345 F ;
LES PASSAGERS DU VENT (avec la BD) : 320 F ; TELKIT :
270 F ; CHOPPER 2 : 145 F ; THUNDERBAL : 145 F ; NORTH
SEA HELICOPTER 2 : 145 F.

DISQUETTES A 120 F

CHOPPER ; POLICE ACADEMY ; TIME CURB ; JET
BOMBER ; OIL'S WELL ; THE CHESS GAME ; SCIENCE
FICTION ; STAR WARS ; STAR FIGHTER ; SPY STORY ;
COMPILATION 1 ; CONFUSED ; FLIGHT DECK ; NORTH
SEA HELICOPTER ; AACKO DRAW & PAINT.

DISQUETTES MSX 1 ET 2

L'HERITAGE : 199 F ; MEURTRE SUR L'ATLANTIQUE : 315 F ;
REGATE : 310 F ; ILLUSIONS : 190 F ; PYRO-MAN : 190 F ;
REVERSI : 160 F ; LODGE RUNNER : 350 F ; DAWN PATROL :
145 F ; WORDSTORE : 145 F ; GREEN BERET : 190 F.

CASSETTES A 120 F

CHOPPER ; THUNDERBAL ; DAWN PATROL ; FLIGHT
DECK ; NORTH SEA HELICOPTER ; AACKO DRAW & PAINT.
DAMBUSTERS : 125 F, REGATE : 190 F, L'HERITAGE : 165 F.

KIT D'AZIMUTAGE MAGNETO : 75 F

CASSETTES A 95 F

AVENGER ; CYBERUN ; STARFIGHTER ; POLICE ACADE-
MY ; SCIENCE FICTION ; STAR WARS ; TRAILBLAZER ;
STARQUAKE ; INTERNATIONAL KARATE ; ICE KING ; JET
BOMBER ; THE CHESS GAME ; CONFUSED ; THE HEIST ;
EGGY ; OIL'S WELL ; SPY STORY ; TIME CURB.

Pêche à la ligne

Avec un budget de base de 1500 F, vous achetez cannes et appâts, puis vous revendez vos poissons selon les cours. Pour sortir votre prise, appuyez sur la touche correspondant à la canne. « Appuyez sur RAZ » pour afficher votre score ou arrêter un graphisme remarquable.

```
0 *****
1 *
2 *      PECHE A LA LIGNE
3 * (REATION DU FICHIER BINAIRE)
4 *
5 *   Fait par Christophe COUASNARD
6 *
7 *****
8 CLEAR100,&HCOC4,0:CONSOLE0,24,0,0:CLS
9 SCREEN0,12,12:LOCATE28,23,0:PRINT"PATIE
  ENCE..."
10 FORI=&HCOC5 TO&HD000:READA:POKEI,A:T=
  T+A:NEXT
11 IFT<>214104THENPRINT"ERREUR DATA LIGN
  E 15 A 502":END
12 T=0:FORI=&HD001 TO&HDIFF:READA:POKEI,
  A:T=T+A:NEXT
13 IFT<>360265THENPRINT"ERREUR DATA LIGN
  E 502 A 1013":END
14 SAVEM"DESFOND",&HCOC5,&HDIFF,&HC145
15 DATA52,127,142,76,128,182,231,195
16 DATA132,254,183,231,195,198,246,231
17 DATA132,48,136,40,140,86,128,38
18 DATA246,53,255,38,246,53,255,255
19 DATA52,127,142,86,128,16,190,193
20 DATA64,49,168,216,16,191,193,64
21 DATA182,231,195,138,1,183,231,195
22 DATA166,132,48,31,230,132,167,132
23 DATA31,152,188,193,64,38,243,167
24 DATA136,39,182,231,195,132,254,183
25 DATA231,195,190,193,66,166,132,48
26 DATA31,230,132,167,132,31,152,188
27 DATA193,64,38,243,167,136,39,16
28 DATA191,193,66,140,76,128,38,181
29 DATA142,86,128,191,193,64,191,193
30 DATA66,53,255,86,128,86,128,0
31 DATA52,127,254,193,133,182,231,195
32 DATA138,1,183,231,195,190,193,129
33 DATA189,193,104,182,231,195,132,254
34 DATA183,231,195,190,193,129,189,193
35 DATA104,53,255,79,183,193,128,166
36 DATA192,230,192,177,193,128,39,243
37 DATA124,193,128,231,128,188,193,131
38 DATA38,241,57,2,65,64,95,64
39 DATA193,135,84,0,1,3,1,255
40 DATA1,3,1,255,1,192,1,255
41 DATA1,3,1,0,1,195,1,255
42 DATA1,192,2,0,1,60,2,0
43 DATA1,3,2,0,1,60,2,0
44 DATA1,3,2,0,1,252,1,0
45 DATA1,255,1,3,1,0,1,195
46 DATA1,255,1,192,7,0,1,3
```

```
47 DATA1,255,1,3,1,255,1,192
48 DATA1,255,1,3,1,0,1,195
49 DATA1,255,1,192,2,0,1,60
50 DATA2,0,1,3,2,0,1,60
51 DATA2,0,1,3,2,0,1,252
52 DATA1,0,1,255,1,3,1,0
53 DATA1,195,1,255,1,192,7,0
54 DATA1,6,1,1,1,134,1,0
55 DATA1,6,1,1,1,134,1,1
56 DATA1,134,3,0,1,1,1,134
57 DATA2,0,1,6,1,0,1,1
58 DATA1,134,2,0,1,6,2,0
59 DATA1,96,1,6,1,1,1,135
60 DATA1,129,1,134,9,0,1,6
61 DATA1,1,1,134,1,0,1,6
62 DATA1,1,1,134,1,1,1,134
63 DATA3,0,1,1,1,134,2,0
64 DATA1,6,1,0,1,1,1,134
65 DATA2,0,1,6,2,0,1,96
66 DATA1,6,1,1,1,135,1,129
67 DATA1,134,9,0,1,6,1,1
68 DATA1,135,1,248,1,6,1,0
69 DATA1,7,1,255,1,135,1,248
70 DATA2,0,1,6,1,1,1,128
71 DATA1,0,1,6,1,0,1,6
72 DATA1,1,1,128,1,0,1,6
73 DATA2,0,1,96,1,6,1,0
74 DATA1,6,1,97,1,135,1,248
75 DATA8,0,1,6,1,1,1,135
76 DATA1,248,1,6,1,0,1,7
77 DATA1,255,1,135,1,248,2,0
78 DATA1,6,1,1,1,128,1,0
79 DATA1,6,1,0,1,6,1,1
80 DATA1,128,1,0,1,6,2,0
81 DATA1,96,1,6,1,0,1,6
82 DATA1,97,1,135,1,248,8,0
83 DATA1,15,1,252,1,12,1,0
84 DATA1,12,1,0,1,12,1,3
85 DATA1,12,3,0,1,15,1,255
86 DATA2,0,1,12,1,0,1,15
87 DATA1,255,2,0,1,12,2,0
88 DATA1,192,1,12,1,63,1,12
89 DATA1,51,1,12,9,0,1,15
90 DATA1,252,1,12,1,0,1,12
91 DATA1,0,1,12,1,3,1,12
92 DATA3,0,1,15,1,255,2,0
93 DATA1,12,1,0,1,15,1,255
94 DATA2,0,1,12,2,0,1,192
95 DATA1,12,1,63,1,12,1,51
96 DATA1,12,9,0,1,12,1,0
97 DATA1,12,1,0,1,12,1,3
98 DATA1,12,1,3,1,12,3,0
99 DATA1,12,1,3,2,0,1,12
```

```
100 DATA1,0,1,12,1,3,2,0
101 DATA1,12,2,0,1,192,1,12
102 DATA1,3,1,12,1,15,1,12
103 DATA9,0,1,12,1,0,1,12
104 DATA1,0,1,12,1,3,1,12
105 DATA1,3,1,12,3,0,1,12
106 DATA1,3,2,0,1,12,1,0
107 DATA1,12,1,3,2,0,1,12
108 DATA2,0,1,192,1,12,1,3
109 DATA1,12,1,15,1,12,9,0
110 DATA1,24,1,0,1,31,1,254
111 DATA1,7,1,248,1,24,1,6
112 DATA1,31,1,254,2,0,1,24
113 DATA1,6,2,0,1,31,1,254
114 DATA1,24,1,6,2,0,1,31
115 DATA1,254,1,7,1,224,1,7
116 DATA1,248,1,24,1,6,1,31
117 DATA1,254,8,0,1,24,1,0
118 DATA1,31,1,254,1,7,1,248
119 DATA1,24,1,6,1,31,1,254
120 DATA2,0,1,24,1,6,2,0
121 DATA1,31,1,254,1,24,1,6
122 DATA2,0,1,31,1,254,1,7
123 DATA1,224,1,7,1,248,1,24
124 DATA1,6,1,31,1,254,255,0
125 DATA255,0,222,0,1,64,9,0
126 DATA1,64,26,0,1,7,1,224
127 DATA1,0,1,1,5,0,1,3
128 DATA1,196,3,0,1,1,2,0
129 DATA1,4,2,0,1,3,1,195
130 DATA1,196,1,33,1,131,1,196
131 DATA1,33,1,135,1,199,1,192
132 DATA10,0,1,4,1,3,1,129
133 DATA1,131,1,128,1,5,1,195
134 DATA1,133,1,192,1,4,1,37
135 DATA1,197,1,193,1,131,1,195
136 DATA1,131,2,197,1,195,1,192
137 DATA1,4,2,36,1,34,1,68
138 DATA1,6,1,34,1,68,1,34
139 DATA1,32,10,0,1,7,1,128
140 DATA1,64,1,129,1,0,1,6
141 DATA1,32,1,70,1,32,1,4
142 DATA1,6,1,38,1,32,1,132
143 DATA1,1,1,4,2,38,1,36
144 DATA1,32,2,4,2,36,1,35
145 DATA1,197,2,36,1,34,1,32
146 DATA10,0,1,8,1,7,1,1
147 DATA1,2,1,0,1,8,1,71
148 DATA1,8,1,0,2,8,1,72
149 DATA1,1,1,7,1,130,1,8
150 DATA2,72,1,79,1,192,2,8
151 DATA1,72,1,79,1,192,1,73
152 DATA1,79,1,207,1,132,1,64
153 DATA10,0,2,8,1,129,1,2
154 DATA1,64,1,12,1,72,1,136
155 DATA1,0,1,8,2,72,1,1
156 DATA1,0,1,66,1,72,1,76
157 DATA2,72,1,0,1,8,5,72
158 DATA1,200,1,72,1,132,1,64
159 DATA10,0,1,8,1,7,1,67
160 DATA1,129,1,128,1,11,1,135
161 DATA1,72,1,0,1,7,1,136
162 DATA1,72,1,3,1,143,1,129
163 DATA1,135,1,139,1,136,1,71
164 DATA1,128,1,7,2,135,1,136
165 DATA1,71,1,136,2,72,1,79
166 DATA1,128,15,0,1,16,10,0
167 DATA1,16,255,0,255,0,255,0
```

```
168 DATA255,0,255,0,61,0,1,4
169 DATA39,0,1,31,1,24,38,0
170 DATA1,127,1,176,38,0,1,239
171 DATA1,240,38,0,1,127,1,176
172 DATA2,0,1,7,1,192,27,0
173 DATA1,7,1,192,5,0,1,31
174 DATA1,24,2,0,1,31,1,128
175 DATA27,0,1,31,1,128,5,0
176 DATA1,9,3,0,1,223,1,224
177 DATA1,96,26,0,1,223,1,224
178 DATA1,96,7,0,1,3,1,239
179 DATA1,252,1,224,25,0,1,3
180 DATA1,239,1,252,1,224,7,0
181 DATA1,15,1,239,1,255,1,224
182 DATA25,0,1,15,1,239,1,255
183 DATA1,224,7,0,1,63,1,119
184 DATA1,255,1,192,25,0,1,63
185 DATA1,119,1,255,1,192,7,0
186 DATA1,127,1,239,1,255,1,192
187 DATA25,0,1,127,1,239,1,255
188 DATA1,192,7,0,1,63,1,239
189 DATA1,255,1,224,25,0,1,63
190 DATA1,239,1,255,1,224,7,0
191 DATA1,7,1,223,1,240,1,224
192 DATA19,0,1,7,1,192,4,0
193 DATA1,7,1,223,1,240,1,224
194 DATA7,0,1,1,1,191,1,192
195 DATA1,96,19,0,1,31,1,128
196 DATA4,0,1,1,1,191,1,192
197 DATA1,96,8,0,1,48,1,224
198 DATA20,0,1,223,1,224,1,96
199 DATA4,0,1,48,1,224,13,0
200 DATA1,4,9,0,1,3,1,254
201 DATA5,0,1,3,1,239,1,252
202 DATA1,224,19,0,1,31,1,24
203 DATA8,0,1,15,1,252,5,0
204 DATA1,15,1,239,1,255,1,224
205 DATA19,0,1,127,1,176,7,0
206 DATA1,1,1,191,1,255,1,128
207 DATA4,0,1,63,1,119,1,255
208 DATA1,192,19,0,1,239,1,240
209 DATA7,0,1,7,1,223,1,255
210 DATA1,240,1,31,3,0,1,127
211 DATA1,239,1,255,1,192,19,0
212 DATA1,127,1,176,7,0,1,31
213 DATA1,239,1,255,1,254,1,126
214 DATA3,0,1,63,1,239,1,255
215 DATA1,224,19,0,1,31,1,24
216 DATA1,0,1,7,1,192,4,0
217 DATA1,127,1,239,2,255,1,254
218 DATA3,0,1,7,1,223,1,240
219 DATA1,224,19,0,1,9,2,0
220 DATA1,31,1,128,3,0,1,1
221 DATA1,252,1,247,2,255,1,252
222 DATA3,0,1,1,1,191,1,192
223 DATA1,96,22,0,1,223,1,224
224 DATA1,96,2,0,1,3,1,252
225 DATA1,247,2,255,1,252,4,0
226 DATA1,48,1,224,16,0,1,3
227 DATA1,254,4,0,1,3,1,239
228 DATA1,252,1,224,2,0,1,1
229 DATA1,255,1,239,2,255,1,254
230 DATA4,0,1,24,1,112,2,0
231 DATA1,4,6,0,1,3,1,254
232 DATA5,0,1,15,1,252,4,0
233 DATA1,15,1,239,1,255,1,224
234 DATA3,0,1,127,1,239,1,255
235 DATA1,252,1,126,8,0,1,31
```


236 DATA1,24,5,0,1,15,1,252
 237 DATA4,0,1,1,1,191,1,255
 238 DATA1,128,1,7,2,0,1,63
 239 DATA1,119,1,255,1,192,3,0
 240 DATA1,15,1,223,1,255,1,224
 241 DATA1,31,8,0,1,127,1,176
 242 DATA4,0,1,1,1,191,1,255
 243 DATA1,128,3,0,1,7,1,223
 244 DATA1,255,1,240,1,31,2,0
 245 DATA1,127,1,239,1,255,1,192
 246 DATA3,0,1,1,1,191,1,255
 247 DATA1,0,1,7,8,0,1,239
 248 DATA1,240,4,0,1,7,1,223
 249 DATA1,255,1,240,1,31,2,0
 250 DATA1,31,1,239,1,255,1,254
 251 DATA1,126,2,0,1,63,1,239
 252 DATA1,255,1,224,4,0,1,48
 253 DATA1,6,10,0,1,127,1,176
 254 DATA4,0,1,31,1,239,1,255
 255 DATA1,254,1,126,2,0,1,127
 256 DATA1,239,2,255,1,254,2,0
 257 DATA1,7,1,223,1,240,1,224
 258 DATA4,0,1,28,1,3,1,128
 259 DATA9,0,1,31,1,24,4,0
 260 DATA1,127,1,239,2,255,1,254
 261 DATA1,0,1,1,1,252,1,247
 262 DATA2,255,1,252,2,0,1,1
 263 DATA1,191,1,192,1,96,4,0
 264 DATA1,14,1,1,1,192,9,0
 265 DATA1,9,4,0,1,1,1,252
 266 DATA1,247,2,255,1,252,1,0
 267 DATA1,3,1,252,1,247,2,255
 268 DATA1,252,3,0,1,48,1,224
 269 DATA22,0,1,3,1,252,1,247
 270 DATA2,255,1,252,1,0,1,1
 271 DATA1,255,1,239,2,255,1,254
 272 DATA6,0,1,4,20,0,1,1
 273 DATA1,255,1,239,2,255,1,254
 274 DATA2,0,1,127,1,239,1,255
 275 DATA1,252,1,126,6,0,1,31
 276 DATA1,24,20,0,1,127,1,239
 277 DATA1,255,1,252,1,126,2,0
 278 DATA1,15,1,223,1,255,1,224
 279 DATA1,31,6,0,1,127,1,176
 280 DATA20,0,1,15,1,223,1,255
 281 DATA1,224,1,31,2,0,1,1
 282 DATA1,191,1,255,1,0,1,7
 283 DATA6,0,1,239,1,240,20,0
 284 DATA1,1,1,191,1,255,1,0
 285 DATA1,7,3,0,1,48,1,6
 286 DATA8,0,1,127,1,176,21,0
 287 DATA1,48,1,6,5,0,1,28
 288 DATA1,3,1,128,7,0,1,31
 289 DATA1,24,7,0,1,7,1,192
 290 DATA6,0,1,7,1,192,4,0
 291 DATA1,28,1,3,1,128,4,0
 292 DATA1,14,1,1,1,192,7,0
 293 DATA1,9,8,0,1,31,1,128
 294 DATA6,0,1,31,1,128,4,0
 295 DATA1,14,1,1,1,192,23,0
 296 DATA1,223,1,224,1,96,5,0
 297 DATA1,223,1,224,1,96,18,0
 298 DATA1,3,1,254,5,0,1,4
 299 DATA2,0,1,3,1,239,1,252
 300 DATA1,224,4,0,1,3,1,239
 301 DATA1,252,1,224,6,0,1,4
 302 DATA11,0,1,15,1,252,5,0
 303 DATA1,31,1,24,1,0,1,15
 304 DATA1,239,1,255,1,224,4,0
 305 DATA1,15,1,239,1,255,1,224
 306 DATA6,0,1,31,1,24,9,0
 307 DATA1,1,1,191,1,255,1,128
 308 DATA1,7,3,0,1,127,1,176
 309 DATA1,0,1,63,1,119,1,255
 310 DATA1,192,4,0,1,63,1,119
 311 DATA1,255,1,192,6,0,1,127
 312 DATA1,176,9,0,1,7,1,223
 313 DATA1,255,1,240,1,31,3,0
 314 DATA1,239,1,240,1,0,1,127
 315 DATA1,239,1,255,1,192,4,0
 316 DATA1,127,1,239,1,255,1,192
 317 DATA6,0,1,239,1,240,9,0
 318 DATA1,31,1,239,1,255,1,254
 319 DATA1,126,3,0,1,127,1,176
 320 DATA1,0,1,63,1,239,1,255
 321 DATA1,224,4,0,1,63,1,239
 322 DATA1,255,1,224,6,0,1,127
 323 DATA1,176,9,0,1,127,1,239
 324 DATA2,255,1,254,3,0,1,31
 325 DATA1,24,1,0,1,7,1,223
 326 DATA1,240,1,224,4,0,1,7
 327 DATA1,223,1,240,1,224,6,0
 328 DATA1,31,1,24,8,0,1,1
 329 DATA1,252,1,247,2,255,1,252
 330 DATA3,0,1,9,2,0,1,1
 331 DATA1,191,1,192,1,96,4,0
 332 DATA1,1,1,191,1,192,1,96
 333 DATA6,0,1,9,9,0,1,3
 334 DATA1,252,1,247,2,255,1,252
 335 DATA7,0,1,48,1,224,6,0
 336 DATA1,48,1,224,17,0,1,1
 337 DATA1,255,1,239,2,255,1,254
 338 DATA15,0,1,24,1,112,18,0
 339 DATA1,127,1,239,1,255,1,252
 340 DATA1,126,35,0,1,15,1,223
 341 DATA1,255,1,224,1,31,35,0
 342 DATA1,1,1,191,1,255,1,0
 343 DATA1,7,36,0,1,48,1,6
 344 DATA38,0,1,28,1,3,1,128
 345 DATA37,0,1,14,1,1,1,192
 346 DATA255,0,255,0,1,5,39,0
 347 DATA1,6,1,2,12,0,1,64
 348 DATA25,0,1,6,1,4,1,128
 349 DATA11,0,1,64,2,0,1,128
 350 DATA1,0,1,32,1,0,1,32
 351 DATA18,0,2,61,1,80,1,128
 352 DATA10,0,1,196,2,0,1,128
 353 DATA1,0,1,96,1,2,1,32
 354 DATA17,0,1,60,1,96,1,15
 355 DATA1,176,1,128,10,0,1,196
 356 DATA1,0,1,144,1,192,1,48
 357 DATA1,160,1,2,1,32,17,0
 358 DATA1,3,1,192,1,30,1,0
 359 DATA1,136,1,64,8,0,1,1
 360 DATA1,132,1,0,1,177,1,192
 361 DATA1,80,1,160,1,2,1,32
 362 DATA1,128,15,0,1,1,1,0
 363 DATA1,192,1,24,1,0,1,137
 364 DATA1,240,8,0,1,1,1,173
 365 DATA1,3,1,209,1,192,1,81
 366 DATA1,32,1,2,1,32,1,128
 367 DATA15,0,1,65,2,128,1,48
 368 DATA1,0,1,127,1,152,8,0
 369 DATA1,1,1,185,1,2,1,146
 370 DATA1,224,1,85,1,32,1,14
 371 DATA1,49,1,128,15,0,1,64

372 DATA1,129,1,128,1,48,1,16
 373 DATA1,56,9,0,1,1,1,185
 374 DATA1,18,1,178,1,229,1,157
 375 DATA1,32,1,142,1,82,1,128
 376 DATA14,0,1,4,1,64,1,129
 377 DATA1,5,1,32,1,16,1,32
 378 DATA9,0,1,1,1,177,1,23
 379 DATA1,242,1,237,1,157,1,40
 380 DATA1,143,1,138,1,192,1,16
 381 DATA1,128,12,0,1,2,1,64
 382 DATA1,82,1,133,1,32,1,112
 383 DATA1,32,1,96,8,0,1,9
 384 DATA1,241,1,23,1,245,1,239
 385 DATA1,159,1,44,1,142,1,6
 386 DATA1,200,1,17,1,128,12,0
 387 DATA1,1,1,64,1,126,1,7
 388 DATA1,48,1,64,1,32,1,124
 389 DATA8,0,1,79,1,225,1,31
 390 DATA1,253,1,239,1,190,1,28
 391 DATA1,140,1,2,1,217,1,49
 392 DATA1,132,13,0,1,224,1,48
 393 DATA1,3,1,48,1,128,1,39
 394 DATA1,192,8,0,1,201,1,225
 395 DATA1,31,1,251,1,237,1,190
 396 DATA1,12,1,140,1,26,1,217
 397 DATA1,57,1,132,13,0,1,64
 398 DATA1,96,1,1,1,242,1,128
 399 DATA1,60,1,128,1,32,7,0
 400 DATA1,219,1,243,1,63,1,250
 401 DATA2,191,1,28,1,158,1,62
 402 DATA1,235,1,89,1,132,12,0
 403 DATA1,1,1,64,1,96,1,36
 404 DATA1,119,1,192,1,63,1,128
 405 DATA1,96,6,0,1,1,1,219
 406 DATA1,239,1,255,1,222,1,119
 407 DATA1,252,1,175,2,254,1,251
 408 DATA1,89,1,134,12,0,1,5
 409 DATA1,32,1,96,1,36,1,31
 410 DATA1,192,1,123,1,192,1,64
 411 DATA6,0,1,1,1,255,1,175
 412 DATA1,127,1,254,1,215,1,239
 413 DATA1,207,1,223,1,254,1,251
 414 DATA1,217,1,142,1,32,11,0
 415 DATA1,5,1,16,1,96,1,66
 416 DATA1,240,1,195,1,240,1,99
 417 DATA1,192,6,0,1,2,1,239
 418 DATA1,191,1,246,1,249,1,87
 419 DATA1,255,1,153,1,87,1,255
 420 DATA1,251,1,249,1,142,1,32
 421 DATA11,0,1,4,1,16,1,95
 422 DATA1,131,1,128,1,239,1,252
 423 DATA1,38,7,0,1,2,1,239
 424 DATA1,127,1,228,1,250,1,86
 425 DATA1,175,1,255,1,247,1,251
 426 DATA1,127,1,121,1,182,1,32
 427 DATA11,0,1,6,1,8,1,112
 428 DATA1,224,1,0,1,239,1,160
 429 DATA1,60,7,0,1,2,1,239
 430 DATA1,125,1,146,1,250,1,87
 431 DATA1,239,1,223,1,255,1,249
 432 DATA1,255,1,122,1,246,1,36
 433 DATA11,0,1,2,1,8,1,48
 434 DATA1,20,1,0,1,120,1,192
 435 DATA1,4,7,0,1,2,1,207
 436 DATA1,127,1,166,1,236,1,119
 437 DATA1,47,1,222,1,247,1,251
 438 DATA1,126,1,255,1,254,1,36
 439 DATA11,0,1,3,1,200,1,48
 440 DATA1,31,1,192,1,122,1,112
 441 DATA1,4,7,0,1,2,1,207
 442 DATA1,127,1,142,1,237,1,127
 443 DATA1,47,1,222,1,247,1,238
 444 DATA1,188,1,255,1,254,1,118
 445 DATA11,0,1,1,1,188,1,20
 446 DATA1,22,1,64,1,116,1,64
 447 DATA1,4,7,0,1,2,1,94
 448 DATA1,127,1,157,1,205,1,115
 449 DATA1,190,1,223,1,255,1,238
 450 DATA1,255,1,127,1,238,1,118
 451 DATA11,0,1,1,1,7,1,204
 452 DATA1,1,1,128,1,248,1,115
 453 DATA1,247,1,192,6,0,1,10
 454 DATA1,126,1,255,1,189,1,141
 455 DATA1,117,1,191,1,253,2,255
 456 DATA1,253,1,127,1,255,1,182
 457 DATA6,0,1,128,4,0,1,1
 458 DATA1,2,1,12,1,0,1,1
 459 DATA1,124,1,84,1,8,3,0
 460 DATA1,4,3,0,1,10,1,254
 461 DATA1,191,1,176,1,13,1,101
 462 DATA2,255,1,63,3,255,1,238
 463 DATA1,190,1,0,1,128,3,0
 464 DATA1,1,1,192,1,48,3,0
 465 DATA1,3,1,1,1,255,1,224
 466 DATA1,0,1,96,1,72,4,0
 467 DATA1,14,1,64,1,0,1,64
 468 DATA1,78,1,251,1,255,1,145
 469 DATA1,127,1,229,2,127,1,63
 470 DATA1,255,1,221,1,255,1,111
 471 DATA1,254,1,24,1,128,3,0
 472 DATA1,19,1,66,1,80,3,0
 473 DATA1,3,1,1,1,255,1,240
 474 DATA1,0,1,96,1,71,1,128
 475 DATA3,0,1,1,1,204,1,16
 476 DATA1,160,1,62,1,251,1,243
 477 DATA1,57,2,255,1,227,1,191
 478 DATA1,127,1,255,1,155,1,249
 479 DATA1,127,1,246,1,152,1,128
 480 DATA2,0,1,1,1,80,1,227
 481 DATA1,128,3,0,1,1,2,3
 482 DATA1,63,1,0,1,248,1,64
 483 DATA1,8,3,0,1,144,1,238
 484 DATA1,15,1,128,1,7,1,251
 485 DATA1,179,1,131,1,251,1,191
 486 DATA1,255,1,159,1,127,1,255
 487 DATA1,187,1,127,1,255,1,214
 488 DATA1,152,1,128,2,0,1,7
 489 DATA1,240,1,65,1,9,3,0
 490 DATA1,1,1,2,1,3,1,255
 491 DATA1,0,1,252,1,120,1,8
 492 DATA2,0,1,2,1,137,1,188
 493 DATA1,66,1,0,1,7,1,255
 494 DATA1,143,1,247,1,255,1,191
 495 DATA1,245,1,191,1,255,1,7
 496 DATA1,221,1,199,1,111,1,214
 497 DATA1,216,1,192,3,0,1,98
 498 DATA1,57,1,145,1,64,3,0
 499 DATA1,2,1,7,1,131,1,128
 500 DATA1,254,1,7,1,202,2,0
 501 DATA1,1,1,143,1,44,1,198
 502 DATA1,128,1,5,1,255,1,205
 503 DATA1,230,1,191,1,239,3,255
 504 DATA1,127,1,200,1,175,1,207
 505 DATA1,214,1,233,1,194,2,0
 506 DATA1,7,1,35,1,52,1,241
 507 DATA1,128,2,0,1,4,1,6

508 DATA1,14,1,193,1,129,1,239
 509 DATA1,1,1,230,3,0,1,192
 510 DATA1,28,1,133,1,0,1,4
 511 DATA1,115,1,59,1,223,1,222
 512 DATA3,255,1,254,1,248,1,17
 513 DATA1,73,1,255,1,247,1,233
 514 DATA1,193,2,0,1,1,1,225
 515 DATA1,56,1,19,3,0,1,127
 516 DATA1,12,1,9,1,113,2,199
 517 DATA1,1,1,126,2,0,1,1
 518 DATA1,136,1,47,1,196,1,0
 519 DATA1,164,1,124,1,58,1,62
 520 DATA2,255,1,223,1,255,1,245
 521 DATA1,246,1,255,1,183,1,111
 522 DATA1,255,1,203,1,199,1,160
 523 DATA1,128,1,49,1,225,1,244
 524 DATA1,51,1,128,3,0,1,136
 525 DATA1,25,1,144,1,223,2,193
 526 DATA3,0,1,2,1,76,1,63
 527 DATA1,159,1,1,1,132,1,102
 528 DATA1,245,1,191,2,255,1,223
 529 DATA3,255,1,254,1,87,1,175
 530 DATA1,247,1,237,1,200,1,224
 531 DATA1,128,1,27,1,121,1,252
 532 DATA1,50,1,192,3,0,1,72
 533 DATA1,50,1,0,1,254,1,1
 534 DATA1,243,3,0,1,3,1,107
 535 DATA1,216,1,254,1,2,1,182
 536 DATA1,114,1,183,1,127,4,255
 537 DATA1,244,1,255,1,175,1,251
 538 DATA1,239,1,247,1,233,1,205
 539 DATA1,224,1,130,1,14,1,127
 540 DATA1,27,1,244,1,192,3,0
 541 DATA1,8,1,36,1,1,1,252
 542 DATA1,0,1,62,3,0,1,1
 543 DATA1,34,1,96,1,232,1,66
 544 DATA1,54,1,247,1,123,1,255
 545 DATA1,223,3,255,1,247,1,255
 546 DATA1,247,1,123,1,166,1,255
 547 DATA1,237,1,120,1,177,1,130
 548 DATA1,4,1,23,1,6,1,100
 549 DATA1,128,3,0,1,112,1,100
 550 DATA1,1,1,252,1,0,1,14
 551 DATA3,0,1,1,1,230,1,72
 552 DATA1,116,1,165,1,247,1,123
 553 DATA1,27,5,255,1,127,2,255
 554 DATA1,247,1,125,1,67,1,204
 555 DATA1,120,1,233,1,130,1,4
 556 DATA1,39,1,30,1,103,1,128
 557 DATA1,142,1,40,1,3,1,192
 558 DATA1,120,1,1,1,252,1,0
 559 DATA1,7,1,0,1,2,1,0
 560 DATA1,1,1,58,1,25,1,255
 561 DATA1,3,1,63,1,187,1,122
 562 DATA6,255,1,127,4,255,1,236
 563 DATA1,63,1,231,1,162,1,29
 564 DATA1,239,1,152,1,92,1,128
 565 DATA1,145,1,152,1,0,1,64
 566 DATA1,78,1,3,1,239,1,128
 567 DATA1,5,1,192,1,2,1,128
 568 DATA1,1,1,31,1,195,1,192
 569 DATA1,131,1,125,1,61,1,251
 570 DATA10,255,1,248,1,117,1,112
 571 DATA1,255,1,98,1,1,1,211
 572 DATA1,3,1,248,1,128,1,160
 573 DATA3,0,1,65,1,3,1,238
 574 DATA1,0,1,68,1,64,1,2
 575 DATA1,160,1,0,1,17,1,119

576 DATA1,232,1,11,1,53,1,123
 577 DATA1,191,2,255,1,247,8,255
 578 DATA1,223,1,55,1,114,1,66
 579 DATA1,0,1,23,1,46,1,136
 580 DATA1,1,1,214,1,80,1,128
 581 DATA1,6,1,64,1,7,1,203
 582 DATA1,128,1,76,1,32,1,2
 583 DATA1,32,1,0,1,19,1,126
 584 DATA1,127,1,168,1,215,1,119
 585 DATA4,255,1,127,1,230,6,255
 586 DATA1,252,1,100,1,69,1,66
 587 DATA1,5,1,255,1,239,1,200
 588 DATA1,1,1,151,1,16,1,248
 589 DATA1,31,1,192,1,7,1,200
 590 DATA1,131,1,248,1,32,1,3
 591 DATA1,32,1,96,1,50,1,223
 592 DATA1,112,1,238,1,150,5,255
 593 DATA1,191,4,255,1,239,3,255
 594 DATA1,237,1,245,1,122,1,3
 595 DATA1,159,1,255,1,204,1,115
 596 DATA1,135,1,210,1,136,1,3
 597 DATA1,128,1,7,1,142,1,194
 598 DATA1,64,1,32,1,3,1,168
 599 DATA1,96,1,3,1,220,1,157
 600 DATA1,87,1,39,4,255,1,254
 601 DATA1,123,1,247,1,255,1,183
 602 DATA1,255,1,253,3,255,1,251
 603 DATA1,237,1,234,1,128,1,185
 604 DATA1,253,1,225,1,7,1,159
 605 DATA1,185,1,136,1,0,1,255
 606 DATA1,135,1,137,1,6,1,0
 607 DATA1,32,1,31,1,248,1,164
 608 DATA1,18,1,30,1,70,1,68
 609 DATA1,103,1,251,13,255,1,254
 610 DATA2,255,1,36,1,128,1,124
 611 DATA1,105,1,5,1,255,1,176
 612 DATA1,128,2,0,1,7,1,193
 613 DATA1,138,1,0,1,60,1,20
 614 DATA1,111,1,40,1,28,1,24
 615 DATA1,48,1,98,1,47,1,223
 616 DATA4,255,1,223,2,255,2,253
 617 DATA2,255,1,231,1,123,1,255
 618 DATA1,55,1,255,1,132,1,128
 619 DATA1,120,1,126,1,15,1,155
 620 DATA1,241,1,212,2,0,1,7
 621 DATA1,224,1,194,1,0,1,36
 622 DATA1,20,1,110,1,36,1,1
 623 DATA2,56,1,79,1,63,1,191
 624 DATA1,255,1,252,1,253,2,255
 625 DATA1,253,1,223,6,255,1,254
 626 DATA1,253,1,125,1,229,1,160
 627 DATA1,60,1,194,1,13,1,187
 628 DATA1,231,1,111,1,90,1,64
 629 DATA1,15,1,227,1,194,1,8
 630 DATA1,32,1,15,1,255,1,42
 631 DATA1,1,1,127,1,246,1,63
 632 DATA3,255,1,223,1,191,14,255
 633 DATA1,160,1,62,1,0,1,41
 634 DATA1,191,1,238,1,127,1,123
 635 DATA1,96,1,15,1,248,1,131
 636 DATA1,9,1,46,1,23,1,189
 637 DATA1,32,1,201,1,255,1,253
 638 DATA3,255,1,223,3,255,1,249
 639 DATA1,253,1,255,1,127,2,255
 640 DATA1,127,4,255,1,94,1,251
 641 DATA1,174,1,126,1,147,1,9
 642 DATA1,62,1,254,1,63,1,255
 643 DATA1,224,1,15,1,240,1,1

644 DATA1,48,1,207,1,187,1,225
 645 DATA1,240,1,111,2,255,1,239
 646 DATA7,255,1,251,3,255,1,237
 647 DATA3,255,1,127,1,221,1,159
 648 DATA2,247,1,255,1,246,1,56
 649 DATA1,127,1,255,1,31,1,255
 650 DATA1,186,1,159,1,232,1,1
 651 DATA1,51,1,215,1,247,1,254
 652 DATA1,223,1,254,1,247,1,223
 653 DATA1,255,2,251,2,255,1,127
 654 DATA13,255,1,253,2,255,1,191
 655 DATA1,251,2,127,1,175,3,255
 656 DATA1,198,1,251,1,205,1,207
 657 DATA1,191,2,255,1,219,1,191
 658 DATA13,255,1,223,8,255,1,253
 659 DATA1,251,1,255,1,251,7,255
 660 DATA1,239,3,255,1,127,2,255
 661 DATA1,239,1,247,13,255,1,239
 662 DATA5,255,1,245,1,255,1,247
 663 DATA1,254,1,255,1,247,1,227
 664 DATA1,191,1,207,1,255,1,127
 665 DATA3,255,1,251,1,255,1,239
 666 DATA1,255,1,254,1,23,4,255
 667 DATA1,254,8,255,1,175,1,255
 668 DATA1,127,3,255,1,207,1,139
 669 DATA1,63,1,255,1,247,2,255
 670 DATA1,191,4,255,1,191,1,255
 671 DATA1,191,1,247,7,255,1,223
 672 DATA1,255,1,240,1,231,5,255
 673 DATA1,253,1,191,1,175,11,255
 674 DATA1,254,1,59,2,255,1,123
 675 DATA2,255,1,254,1,127,9,255
 676 DATA1,247,1,14,1,159,4,255
 677 DATA1,247,1,235,6,255,2,191
 678 DATA5,255,1,254,4,230,33,198
 679 DATA7,230,33,198,7,230,33,198
 680 DATA7,230,33,198,7,230,31,198
 681 DATA1,230,1,198,7,230,33,198
 682 DATA7,230,33,198,7,230,33,198
 683 DATA7,230,31,198,1,230,1,198
 684 DATA7,230,31,198,9,230,32,198
 685 DATA8,230,32,198,8,230,32,198
 686 DATA8,230,32,198,8,230,31,198
 687 DATA9,230,31,198,13,230,8,198
 688 DATA18,230,2,134,1,230,4,198
 689 DATA7,230,8,198,18,230,2,134
 690 DATA1,230,4,198,7,230,9,198
 691 DATA16,230,4,134,4,198,7,230
 692 DATA9,198,1,230,1,198,14,230
 693 DATA4,134,4,198,7,230,9,198
 694 DATA1,230,1,198,14,230,4,134
 695 DATA4,198,7,230,9,198,1,230
 696 DATA1,198,11,230,2,134,1,230
 697 DATA4,134,4,198,7,230,9,198
 698 DATA1,230,1,198,11,230,2,134
 699 DATA1,230,4,134,4,198,7,230
 700 DATA9,198,1,230,1,198,11,230
 701 DATA7,134,5,198,1,230,31,198
 702 DATA3,134,5,198,1,230,31,198
 703 DATA3,134,5,198,1,230,31,198
 704 DATA3,134,5,198,1,230,31,198
 705 DATA3,134,5,198,1,230,1,198
 706 DATA2,230,28,198,1,134,1,230
 707 DATA1,134,5,198,1,230,1,198
 708 DATA3,230,27,198,1,134,1,230
 709 DATA1,134,1,198,2,230,2,198
 710 DATA1,230,1,198,3,230,2,198
 711 DATA1,134,1,230,1,134,5,198

712 DATA1,230,1,198,3,230,27,198
 713 DATA3,230,5,198,1,230,1,198
 714 DATA1,230,31,198,1,230,5,198
 715 DATA1,230,1,198,1,230,31,198
 716 DATA1,230,5,198,1,230,1,198
 717 DATA1,134,31,198,1,230,5,198
 718 DATA1,230,1,198,1,134,31,198
 719 DATA1,230,1,198,2,230,2,198
 720 DATA1,230,1,198,1,134,31,198
 721 DATA1,230,5,198,1,230,1,198
 722 DATA1,134,31,198,1,230,5,198
 723 DATA1,230,1,198,1,134,31,198
 724 DATA1,230,1,198,2,230,2,198
 725 DATA1,230,1,198,1,134,31,198
 726 DATA1,230,5,198,1,230,1,198
 727 DATA3,230,27,198,6,230,2,198
 728 DATA1,230,1,198,3,230,27,198
 729 DATA4,230,4,198,1,230,1,198
 730 DATA3,230,27,198,3,230,5,198
 731 DATA1,230,1,198,3,230,27,198
 732 DATA6,230,2,198,1,230,1,198
 733 DATA3,230,27,198,6,230,2,198
 734 DATA1,230,1,198,3,230,27,198
 735 DATA6,230,2,198,1,230,1,198
 736 DATA3,230,27,198,6,230,2,198
 737 DATA1,230,1,198,3,230,27,198
 738 DATA14,230,8,198,18,230,2,134
 739 DATA1,230,3,134,8,230,8,198
 740 DATA18,230,2,134,1,230,3,134
 741 DATA8,230,9,198,16,230,7,134
 742 DATA8,230,9,198,1,230,1,198
 743 DATA14,230,7,134,8,230,9,198
 744 DATA1,230,1,198,14,230,7,134
 745 DATA2,230,1,134,5,230,9,198
 746 DATA1,230,1,198,11,230,2,134
 747 DATA1,230,7,134,2,230,1,134
 748 DATA5,230,9,198,1,230,1,198
 749 DATA11,230,2,134,1,230,7,134
 750 DATA2,230,2,134,4,230,9,198
 751 DATA1,230,1,198,11,230,7,134
 752 DATA4,230,3,134,30,198,5,134
 753 DATA2,230,3,134,30,198,5,134
 754 DATA2,230,3,134,30,198,5,134
 755 DATA2,230,3,134,30,198,3,134
 756 DATA1,230,1,134,2,230,3,134
 757 DATA2,230,28,198,1,134,1,230
 758 DATA1,134,1,230,1,134,2,230
 759 DATA3,134,3,230,27,198,1,134
 760 DATA1,230,2,134,3,230,3,134
 761 DATA3,230,27,198,1,134,1,230
 762 DATA2,134,4,230,2,134,3,230
 763 DATA27,198,8,230,2,134,1,230
 764 DATA31,198,6,230,2,134,1,230
 765 DATA31,198,5,230,4,134,31,198
 766 DATA5,230,4,134,31,198,5,230
 767 DATA4,134,31,198,5,230,4,134
 768 DATA31,198,4,230,5,134,31,198
 769 DATA4,230,5,134,31,198,39,230
 770 DATA2,134,1,230,2,134,35,230
 771 DATA2,134,1,230,2,134,34,230
 772 DATA6,134,34,230,4,134,1,132
 773 DATA1,134,34,230,6,134,2,230
 774 DATA2,134,27,230,2,134,1,230
 775 DATA6,134,2,230,2,134,27,230
 776 DATA2,134,1,230,6,134,2,230
 777 DATA1,128,2,134,26,230,1,128
 778 DATA6,134,3,230,1,134,1,128
 779 DATA2,134,25,230,1,134,1,128

SESAME

```

780 DATA7,134,2,230,1,134,1,128
781 DATA2,134,25,230,1,134,1,128
782 DATA7,134,2,230,1,134,1,128
783 DATA2,134,25,230,1,134,1,128
784 DATA7,134,2,230,1,134,1,128
785 DATA2,134,25,230,1,134,1,128
786 DATA5,134,1,230,1,134,2,230
787 DATA1,134,1,128,2,134,1,230
788 DATA2,134,22,230,1,134,1,128
789 DATA2,134,1,230,2,134,1,230
790 DATA1,134,2,230,1,134,1,128
791 DATA2,134,1,230,2,134,16,230
792 DATA2,134,4,230,1,134,1,128
793 DATA2,134,1,230,3,134,3,230
794 DATA1,134,1,128,2,134,1,230
795 DATA2,134,16,230,2,134,4,230
796 DATA1,134,1,128,2,134,1,230
797 DATA3,134,4,230,2,134,2,230
798 DATA2,134,16,230,1,128,2,134
799 DATA4,230,2,134,9,230,2,134
800 DATA1,230,3,134,8,230,2,134
801 DATA1,230,1,134,3,230,1,134
802 DATA1,128,2,134,15,230,2,134
803 DATA1,230,3,134,8,230,2,134
804 DATA1,230,1,134,3,230,1,134
805 DATA1,128,2,134,14,230,7,134
806 DATA7,230,1,134,1,128,3,134
807 DATA3,230,1,134,1,128,2,134
808 DATA14,230,5,134,1,132,1,134
809 DATA7,230,1,134,1,128,3,134
810 DATA3,230,1,134,1,128,2,134
811 DATA14,230,7,134,7,230,1,134
812 DATA1,128,3,134,3,230,1,134
813 DATA1,128,2,134,14,230,7,134
814 DATA1,230,2,134,4,230,1,134
815 DATA1,128,3,134,3,230,1,134
816 DATA1,128,2,134,13,230,8,134
817 DATA1,230,2,134,3,230,1,134
818 DATA1,132,1,128,3,134,3,230
819 DATA1,134,1,128,2,134,13,230
820 DATA6,134,3,230,1,128,2,134
821 DATA2,230,1,134,1,132,1,128
822 DATA3,134,4,230,2,134,16,230
823 DATA2,134,1,230,1,134,2,230
824 DATA1,134,1,128,2,134,2,230
825 DATA2,134,1,128,3,134,4,230
826 DATA2,134,2,230,2,134,5,230
827 DATA2,134,1,230,1,134,3,230
828 DATA2,134,1,230,1,134,2,230
829 DATA1,134,1,128,2,134,3,230
830 DATA1,134,1,128,3,134,8,230
831 DATA2,134,5,230,2,134,1,230
832 DATA1,134,2,230,1,134,1,128
833 DATA3,134,2,230,1,134,1,128
834 DATA2,134,3,230,1,134,1,128
835 DATA3,134,8,230,2,134,4,230
836 DATA1,134,1,128,3,134,2,230
837 DATA1,134,1,128,3,134,2,230
838 DATA1,134,1,128,2,134,3,230
839 DATA1,134,1,128,1,134,1,230
840 DATA1,134,8,230,1,132,1,134
841 DATA4,230,1,134,1,128,3,134
842 DATA2,230,1,134,1,128,3,134
843 DATA2,230,1,134,1,128,2,134
844 DATA4,230,2,134,1,230,1,134
845 DATA8,230,2,134,4,230,1,134
846 DATA1,128,3,134,2,230,1,134
847 DATA1,128,3,134,2,230,1,134

```

```

848 DATA1,128,2,134,4,230,3,134
849 DATA9,230,2,134,4,230,1,134
850 DATA1,128,3,134,1,230,1,134
851 DATA1,132,1,128,3,134,2,230
852 DATA1,134,1,128,2,134,4,230
853 DATA3,134,9,230,2,134,3,230
854 DATA1,134,1,132,1,128,3,134
855 DATA1,230,1,134,1,132,1,128
856 DATA3,134,3,230,2,134,22,230
857 DATA1,134,1,132,1,128,3,134
858 DATA1,230,2,134,1,128,3,134
859 DATA6,230,2,134,11,230,2,134
860 DATA6,230,2,134,1,128,3,134
861 DATA2,230,1,134,1,128,3,134
862 DATA6,230,2,134,11,230,2,134
863 DATA7,230,1,134,1,128,3,134
864 DATA2,230,1,134,1,128,3,134
865 DATA6,230,2,134,10,230,3,134
866 DATA7,230,1,134,1,128,3,134
867 DATA2,230,1,134,1,128,1,134
868 DATA1,230,1,134,6,230,1,132
869 DATA1,134,10,230,3,134,7,230
870 DATA1,134,1,128,1,134,1,230
871 DATA1,134,3,230,2,134,1,230
872 DATA1,134,6,230,2,134,10,230
873 DATA3,134,8,230,2,134,1,230
874 DATA1,134,3,230,3,134,7,230
875 DATA2,134,7,230,2,134,1,230
876 DATA3,134,2,230,2,134,4,230
877 DATA3,134,4,230,3,134,7,230
878 DATA2,134,7,230,2,134,1,230
879 DATA3,134,2,230,2,134,4,230
880 DATA3,134,23,230,1,128,5,134
881 DATA2,230,1,128,2,134,18,230
882 DATA2,134,1,230,1,134,3,230
883 DATA2,134,1,230,1,134,1,128
884 DATA5,134,1,230,1,134,1,128
885 DATA2,134,6,230,2,134,10,230
886 DATA2,134,1,230,1,134,3,230
887 DATA2,134,1,230,1,134,1,128
888 DATA5,134,1,230,1,134,1,128
889 DATA2,134,6,230,2,134,9,230
890 DATA1,134,1,128,3,134,3,230
891 DATA2,134,1,230,1,134,1,128
892 DATA5,134,1,230,1,134,1,128
893 DATA2,134,6,230,2,134,9,230
894 DATA1,134,1,128,3,134,3,230
895 DATA1,132,1,134,1,230,1,134
896 DATA1,128,5,134,1,230,1,134
897 DATA1,128,2,134,6,230,1,132
898 DATA1,134,9,230,1,134,1,128
899 DATA3,134,3,230,2,134,1,230
900 DATA1,134,1,128,2,134,1,230
901 DATA2,134,1,230,1,134,1,128
902 DATA2,134,6,230,2,134,9,230
903 DATA1,134,1,128,3,134,3,230
904 DATA2,134,1,230,1,134,1,128
905 DATA2,134,1,230,2,134,1,230
906 DATA1,134,1,128,2,134,6,230
907 DATA2,134,8,230,1,134,1,132
908 DATA1,128,3,134,3,230,2,134
909 DATA1,230,1,134,1,128,2,134
910 DATA1,230,2,134,1,230,1,134
911 DATA1,128,2,134,6,230,2,134
912 DATA8,230,1,134,1,132,1,128
913 DATA3,134,7,230,2,134,6,230
914 DATA2,134,9,230,8,198,2,134
915 DATA1,128,3,134,13,198,2,230

```

SESAME

```

916 DATA2,134,1,230,16,198,1,230
917 DATA1,134,1,128,3,134,13,198
918 DATA5,230,16,198,1,230,1,134
919 DATA1,128,3,134,13,198,5,230
920 DATA16,198,1,230,1,134,1,128
921 DATA1,134,1,230,1,134,13,198
922 DATA5,230,16,198,2,230,2,134
923 DATA1,230,1,134,3,198,1,214
924 DATA9,198,5,230,16,198,2,230
925 DATA3,134,1,230,3,198,1,214
926 DATA2,198,1,214,1,198,1,214
927 DATA1,198,1,214,2,198,5,230
928 DATA16,198,2,230,3,134,1,230
929 DATA3,198,1,214,2,198,1,214
930 DATA1,198,3,214,2,198,5,230
931 DATA16,198,6,230,3,198,1,214
932 DATA1,198,6,214,2,198,5,230
933 DATA16,198,6,134,13,198,2,230
934 DATA2,134,1,230,16,198,1,230
935 DATA5,134,13,198,5,230,16,198
936 DATA1,230,5,134,13,198,5,230
937 DATA16,198,1,230,3,134,1,230
938 DATA1,134,13,198,5,230,16,198
939 DATA2,230,2,134,1,230,1,134
940 DATA3,198,1,214,9,198,5,230
941 DATA16,198,2,230,3,134,1,230
942 DATA3,198,1,214,2,198,1,214
943 DATA1,198,1,214,1,198,1,214
944 DATA2,198,5,230,16,198,2,230
945 DATA3,134,1,230,3,198,1,214
946 DATA2,198,1,214,1,198,3,214
947 DATA2,198,5,230,16,198,6,230
948 DATA3,198,1,214,1,198,6,214
949 DATA2,198,5,230,185,198,1,214
950 DATA39,198,1,214,2,198,1,214
951 DATA1,198,1,214,1,198,1,214
952 DATA32,198,1,214,2,198,1,214
953 DATA1,198,3,214,32,198,1,214
954 DATA1,198,6,214,31,198,2,214
955 DATA1,198,7,214,30,198,10,214
956 DATA30,198,10,214,30,198,10,214
957 DATA30,198,12,214,28,198,12,214
958 DATA28,198,12,214,28,198,12,214
959 DATA28,198,12,214,27,198,13,214
960 DATA27,198,14,214,26,198,14,214
961 DATA26,198,14,214,26,198,14,214
962 DATA26,198,14,214,26,198,14,214
963 DATA26,198,14,214,26,198,14,214
964 DATA3,198,1,150,22,198,14,214
965 DATA1,198,1,214,24,198,16,214
966 DATA24,198,16,214,24,198,6,214
967 DATA1,158,9,214,24,198,5,214
968 DATA3,158,8,214,24,198,4,214
969 DATA4,158,8,214,24,198,4,214
970 DATA5,158,1,214,1,158,5,214
971 DATA24,198,3,214,8,158,7,214
972 DATA21,198,4,214,9,158,6,214
973 DATA21,198,4,214,9,158,6,214
974 DATA21,198,4,214,10,158,5,214
975 DATA21,198,3,214,11,158,5,214
976 DATA5,198,2,214,8,198,1,214
977 DATA5,198,3,214,11,158,5,214
978 DATA5,198,2,214,8,198,2,214
979 DATA4,198,3,214,12,158,4,214
980 DATA5,198,2,214,8,198,2,214
981 DATA4,198,3,214,12,158,4,214
982 DATA4,198,4,214,7,198,2,214
983 DATA4,198,2,214,14,158,3,214

```

```

984 DATA4,198,4,214,7,198,3,214
985 DATA3,198,2,214,15,158,2,214
986 DATA4,198,4,214,7,198,3,214
987 DATA3,198,1,214,16,158,2,214
988 DATA1,158,1,214,2,198,4,214
989 DATA7,198,3,214,3,198,1,214
990 DATA16,158,4,214,2,198,4,214
991 DATA7,198,3,214,2,198,1,190
992 DATA1,214,17,158,3,214,2,198
993 DATA4,214,7,198,3,214,1,190
994 DATA1,198,1,190,1,214,18,158
995 DATA2,214,2,198,4,214,2,190
996 DATA3,198,1,214,1,198,3,214
997 DATA1,190,1,198,1,190,19,158
998 DATA2,214,2,198,4,214,2,190
999 DATA3,198,1,214,1,190,3,214
1000 DATA3,190,19,158,2,214,1,198
1001 DATA1,190,3,214,3,190,2,198
1002 DATA2,214,1,190,3,214,3,190
1003 DATA20,158,1,214,1,198,1,190
1004 DATA3,214,4,190,1,198,2,214
1005 DATA3,190,1,214,3,190,21,158
1006 DATA2,190,3,214,6,190,1,214
1007 DATA6,190,22,158,2,190,1,214
1008 DATA1,190,1,158,13,190,22,158
1009 DATA6,190,1,158,9,190,24,158
1010 DATA6,190,1,158,5,190,2,158
1011 DATA1,190,26,158,4,190,1,158
1012 DATA6,190,2,158,1,190,28,158
1013 DATA2,190,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0

10 '*****
20 '*'
30 '*'          PECHE A LA LIGNE
40 '*'
50 '*Realiser par Christophe COUASNARD*
60 '*'
70 '*****
80 CLEAR500,&HCOC4,25:CONSOLE0,24:DEFIN
A-Z:CLS:SCREEN0,6,6:LOCATE0,0,0
90 LOADM"DESFOUND",,R
100 FORI=0TO24:READA,B,C,D,E,F,G,H:DEFGR
$(I)=A,B,C,D,E,F,G,H:EXEC&HCOC5:NEXT
110 '*****
120 '*'          DONNEES GRAPHIQUES
130 '*****
140 DATA1,3,3,7,7,15,15,31,128,192,192,2
24,224,240,48,56,31,15,55,121,222,223,15
9,31,248,240,232,156,124,252,254,254
150 DATA31,31,31,31,31,31,63,127,254,255
,255,255,255,255,251,249,223,207,143,7,7
,3,3,3,248,248,248,240,240,224,224,224,7
,15,15,31,31,12,0,0
160 DATA240,248,248,252,124,24,0,0,128,1
28,128,128,128,128,128,128,0,1,3,3,1,0,0
,0
170 DATA128,192,224,224,192,128,128,128,
2,1,1,1,1,1,1,1,128,128,128,128,128,129,
131,5
180 DATA1,1,1,1,3,7,7,15,128,128,128,128
,192,224,224,240,1,0,0,0,0,0,0,0,1,130,1
30,68,56,0,0,0,15,15,31,31,63,63,63,63
190 DATA240,240,248,248,252,252,252,252,
63,63,31,31,31,15,15,15,252,252,248,248,
248,240,240,240
200 DATA7,7,7,3,3,3,1,1,224,224,224,192,
192,192,128,128
210 '*****

```



```

220 '* FIN DE PRESENTATION *
230 '*****
240 EXEC&HCOE5:EXEC&HCOE5:FORI=0T039:EXE
C&HCOE5:EXEC&HCOE5:NEXT
250 LOCATE9,12:PRINT"APPUYEZ SUR UNE TOU
CHE":A$=INKEY$
260 Z=RND:A$=INKEY$:IFA$=""THEN260
270 A=1500:V=0:P=0:C=0:PA=0
280 '*****
290 '* MENU *
300 '*****
310 FORI=0T096:LINE(0,I)-(319,I),6:NEXT:
FORI=96T0199:LINE(0,I)-(319,I),4:NEXT:SC
REEN,,6
320 B=V010:PB=50*RND:PP=10*RND:PA=PA+1:G
OSUB430
330 COLOR1,6:ATTRB1,1:LOCATE16,1:PRINT"M
ENU":ATTRB0,0
340 LOCATE3,4:COLOR4,3:PRINT"1":COLOR0,
6:PRINT" VENDRE UN DE VOS POISSON A":CO
LOR1:PRINTPB;"F
350 LOCATE3,6:COLOR4,3:PRINT"2":COLOR0,
6:PRINT" ACHETER UNE CANNE A PECHE A":C
OLOR1:PRINT" 500 F
360 LOCATE3,8:COLOR4,3:PRINT"3":COLOR0,
6:PRINT" ACHETER UNE BOITE DE 10 VERS A"
:COLOR1:PRINTPB;"F
370 LOCATE3,10:COLOR4,3:PRINT"4":COLOR0,
6:PRINT" ALLER A LA PECHE
380 A$=INPUT$(1):D=VAL(A$):IFA$=CHR$(12)
THEN980
390 IFD=1ANDP THENP=P-1:A=A+PP:GOSUB430:
GOTO380
400 IFD=2ANDA>=500ANDC<11THENC=C+1:A=A-5
00:GOSUB430:GOTO380
410 IFD=3ANDA>=PB THENB=B+1:A=A-PB:GOSUB
430:GOTO380
420 IFD=4ANDC>0ANDB>0THEN510ELSE380
430 LOCATE3,14:COLOR0,4:PRINT"VOUS AVEZ
:
440 LOCATE10,17:COLOR5:PRINTUSING"####";
A:COLOR0:PRINT" FRANCS
450 LOCATE11,19:COLOR5:PRINTUSING"####";P
:COLOR0:PRINT" POISSONS
460 LOCATE12,21:COLOR5:PRINTUSING"##";C;
:COLOR0:PRINT" CANNES A PECHE
470 LOCATE12,23:COLOR5:PRINTUSING"##";B;
:COLOR0:PRINT" BOITES DE 10 VERS":RETURN
480 '*****
490 '* PECHE *
500 '*****
510 SCREEN,,4:FORI=0T024:LINE(0,I)-(319,
I),4:NEXT:FORI=24T0152:LINE(0,I)-(319,I)
,7:NEXT
520 FORI=152T0184:LINE(0,I)-(319,I),6:NE
XT:FORI=184T0199:LINE(0,I)-(319,I),4:NEX
T
530 ATTRB1,1:COLOR4,3:LOCATE1,1:PRINT"0"
:IFC>=2THENLOCATE5,1:PRINT"1
540 IFC>=3THENLOCATE9,1:PRINT"2
550 IFC>=4THENLOCATE13,1:PRINT"3
560 IFC>=5THENLOCATE17,1:PRINT"4
570 IFC>=6THENLOCATE21,1:PRINT"5
580 IFC>=7THENLOCATE25,1:PRINT"6
590 IFC>=8THENLOCATE29,1:PRINT"7
600 IFC>=9THENLOCATE33,1:PRINT"8
610 IFC>=10THENLOCATE37,1:PRINT"9
620 ATTRB0,0:FORL=1T04*C-3STEP4:GOSUB700

```

```

: NEXT: P=P*RND: V=B*10: GOSUB760
630 T=0: TU=200: IFRND>RNDANDRND<RNDTHENTU
=C*RND: GOSUB930ELSEFORI=0T0400: NEXT
640 A$=INKEY$: IFA$<>" " THEND=ASC(A$)-48: I
FD<C ANDD<10ANDD>-1ANDV THENV=V-1: GOSUB7
60: IFTU=D THENPR=1: P=P+1: T=10: GOSUB810: G
OSUB760ELSESEPR=0: GOSUB810ELSE630
650 IFT=10THEN630ELSESET=T+1
660 IFV=0ORD=-360RRND>SQR(RND)ANDT=9ANDR
ND<.05THEN310ELSE640
670 '*****
680 '* AFFICHAGE DES BOUCHONS *
690 '*****
700 COLOR0,7:FORI=3T016:LOCATEL,I:PRINT"
";GR$(10):NEXT
710 LOCATEL,I:COLOR1:PRINTGR$(15);GR$(16
):COLOR2
720 LOCATEL,I+1:PRINTGR$(19);GR$(20):RET
URN
730 '*****
740 '* AFFICHAGE DES DONNEES DE PECHE *
750 '*****
760 LOCATE5,24:COLOR5,4:PRINTUSING"####";
P:COLOR0:PRINT" POISSONS ";:COLOR5
770 PRINTUSING"####";V:COLOR0:PRINT" VER
S":RETURN
780 '*****
790 '* SORTIE DE LA LIGNE *
800 '*****
810 L=D*4+1:LOCATEL,3,0:COLOR1,7:PRINTGR
$(15);GR$(16):LOCATEL:COLOR2:PRINTGR$(19
);GR$(20)
820 LOCATEL:PRINTGR$(21);GR$(22):LOCATEL
:PRINTGR$(23);GR$(24):COLOR0:LOCATEL+1:P
RINTGR$(10)
830 LOCATEL+1:PRINTGR$(10):LOCATEL:PRINT
GR$(11);GR$(12):LOCATEL:PRINTGR$(11);GR$
(12)
840 LOCATEL+1:PRINTGR$(10):LOCATEL+1:PRI
NTGR$(10)
850 IFPR=0THENLOCATEL:PRINTGR$(13);GR$(1
4):LOCATEL:PRINTGR$(17);GR$(18)ELSE870
860 LOCATEL:PRINT" ":LOCATEL:PRINT" ":
LOCATEL:PRINT" ":LOCATEL:PRINT" ":GOTO
890
870 COLOR9:LOCATEL:PRINTGR$(0);GR$(1):LO
CATEL:PRINTGR$(2);GR$(3):LOCATEL:PRINTGR
$(4);GR$(5)
880 LOCATEL:PRINTGR$(6);GR$(7):LOCATEL:P
RINTGR$(8);GR$(9):LOCATEL:PRINT" "
890 FORI=0T01000:NEXT:GOSUB700:RETURN
900 '*****
910 '* TOUCHE *
920 '*****
930 IFTU>C-1 THENTU=C-1
940 L=TU*4+1:LOCATEL,17:COLOR0,7:PRINT"
";GR$(10):LOCATEL:PRINT" ";GR$(10):GOSUB
700:RETURN
950 '*****
960 '* FIN D'UNE PARTIE *
970 '*****
980 FORI=0T0199:LINE(0,I)-(319,I),6:NEXT
:SCREEN,6:CLS:EXEC&HC145
990 COLOR0,6:LOCATE7,8,0:PRINT"VOTRE SCO
RE EST DE :":COLOR1:PRINTC*600+A-1460-4
0*PA:A$=INKEY$
1000 A$=INKEY$:Z=RND:EXEC&HCOE5:IFA$=""T
HEN1000ELSE270

```

CHER TILT

ESSAIS COMPARATIFS

Arrêtez de mettre la même photo d'un logiciel testé sur deux ordinateurs différents (le Commodore 64 et le Spectrum n'ont pas le même graphisme, c'est pareil pour l'Atari ST et l'Amiga). Signaler qu'un jeu existe en plusieurs versions (ce qui n'est pas toujours fait) c'est bien, mais il faudrait aussi indiquer les différences en ce qui concerne le graphisme, le son...

Très bonne idée d'avoir fait un plan de Cauldron II, pourquoi ne pas en faire un pour Staff of Karnath, Entombed, etc. ?

Anonyme

C'est effectivement une impardonnable erreur que d'avoir annoncé une version pour une machine en coup d'œil, sous une photo d'écran d'une autre machine ! Mais si nous voulons préciser plus clairement et systématiquement les différentes versions d'un même jeu, Tilt ne peut s'engager à publier, pour chaque logiciel, autant de photos d'écrans que de versions : un jeu peut se décliner sur une demi douzaine de

machines, et la version cassette et disquette de la même machine diffèrent parfois. Tilt ne peut passer mille photos d'écrans par numéro !

ATARI VS AMIGA

Il ne m'arrive pas souvent d'écrire à des revues. Il me semble cependant qu'aujourd'hui, j'ai le devoir moral d'illuminer ces pauvres esprits perdus qui pensent toujours que l'Atari 1040 ST est un meilleur achat que l'Amiga. Je pense qu'en général, les gens achètent des ST pour quelques raisons simples : le prix inférieur, le nombre de logiciels disponibles, et une ignorance des différences techniques des deux machines. Pour la question du prix, sachez que plusieurs magasins à Paris vendent l'Amiga à 11 500 F TTC, comparé à 11 990 F TTC pour le 1040 ST. Pour la première fois, l'Amiga devient moins cher que le 1040 ST !

Quant aux logiciels, il est vrai que les ST en ont plus. Mais l'Amiga commence à avoir une logithèque tout à fait respectable. Parmi ces logiciels se trouve un excellent traitement de texte (Scribble), une

copie exacte de Lotus 1-2-3 (VIP), le meilleur programme de dessin sur micro (Deluxe Paint), et, bien sûr, des jeux. Et quels jeux ! Marble Madness, la réplique exacte du déjà excellent jeu de café. Mais aussi Leaderboard, simulation de golf supérieure de loin à la version ST, et aussi des jeux présents dans le hit-parade d'autres machines, tels que Hacker 2, Sky Fox et The Pawn. Alors dire qu'il n'y a pas de logiciels est un mensonge. Il suffit de chercher. Ces logiciels sont en général supérieurs à ceux du ST. Dû au marketing génial d'Atari et aux qualités indéniables de Jack Tramiel, on a réussi à faire croire que les ST étaient les égaux techniques de l'Amiga. Faux ! Je vous défie de faire Marble Madness sur l'Atari. C'est impossible. En matière de graphisme et surtout de son, l'Amiga est vainqueur. Il est aussi beaucoup plus rapide, et multitâches. Les seules avantages du 1040 ST sont la mémoire (deux fois plus), les graphismes haute résolution stables (mais alors il faut un moniteur monochrome, et on ne dispose plus de la cou-

leur), et la prise MIDI (mais il faut déjà acheter un synthé à plus de 3300 F, tandis que l'Amiga a un synthé intégré). Pourquoi achèterait-on donc un 1040 ST ? Pour quelques logiciels moyens de plus ? Pour une prise MIDI ? L'Atari est un bon micro, mais l'Amiga est révolutionnaire.

Léo Iacono
Paris

LA GAMME THOMSON

J'envisage d'acheter un MO 6, mais avant j'aimerais savoir s'il est compatible MO 5 ?

Jean-Michel de Alberti
06300 Nice

Je voudrais savoir si le TO 8 est compatible TO 7. Enfin, pouvez-vous me dire quels sont concurrents du TO 8 ?

Gérald Bouquet

Les MO 6 et TO 8 sont compatibles avec l'ancienne gamme (MO 5 et TO 7). Cependant certains programmes écrits pour l'ancienne gamme ne fonctionnent pas sur les MO 6 et TO 8. C'est pourquoi Thomson édite une liste des logiciels compatibles.

CONSERVEZ VOTRE COLLECTION TILT

CETTE RELIURE EST SPÉCIALEMENT CONÇUE POUR RECEVOIR 12 NUMÉROS (1 AN) DE TILT.

BON DE COMMANDE A DECOUPER OU COPIER ET A RETOURNER A :
TILT, 36, rue Cino del Duca - 94700 MAISONS ALFORT



JE DÉSIRE RECEVOIR RELIURE(S) TILT AU PRIX DE 70 F. L'UNITÉ (frais de port inclus) et vous adresse ci-joint mon règlement de Francs par ☐ chèque ☐ mandat à l'ordre de TILT

NOM PRÉNOM

ADRESSE

CODE POSTAL [] [] [] [] VILLE

Ti.39



CHER TILT

Les concurrents des TO 8 sont : Atari 520 ST, Amstrad CPC 6128, Commodore 128 et M.S.X. 2

PATIENCE

Existe-t-il un moyen pour transformer un M.S.X. 1 en M.S.X. 2 ?

Yannick Liberi
30210 Cabrières

Il y a environ un an et demi, parallèlement à la sortie des M.S.X. 2, certains fabricants avaient annoncé des cartes d'émulation M.S.X. 2 pour M.S.X. 1. Nous les attendons toujours...

LE MEILLEUR

Quel est le meilleur ordinateur du marché entre 5 000 et 12 000 F ? Le lecteur de 20 Mo est-il vraiment utile pour un débutant ?

Philippe Labeyrie
Marmande

Les meilleurs situés dans le haut de votre fourchette, sont sans conteste l'Amiga et l'Atari 1040 STF. Léo Iacono donne son avis sur les qualités respectives de ces deux machines dans ce même courrier des lecteurs. En revanche, si vous êtes attirés par les standards plongez dans la jungle des compatibles IBM PC : Amstrad PC 1512, version de base 6 000 F, Tandy 1000 X, 5 000 F sans moniteur et les marques moins connues telles que Winner, AZ Computer, HDM, Starway, etc. Le lecteur 20 Mo n'est certainement pas « vraiment utile » pour un débutant. A moins que vous ayez l'intention d'utiliser souvent un million quarante-huit mille cinq cent soixante-seize octets.

NE CONFONDONS PAS

Créez une petite rubrique, ou quelques paragraphes qui donnent des astuces pour réussir les jeux d'aventure — des plans ou des pokes offrant un nombre de vie illimité. Pourriez-vous ajouter quelques pubs annonçant les jeux qui sortent ?

Cédric

« Message in a bottle » et « Ludic » fournissent les indices et les plans des aventures les plus répandues. Quant aux pokes, nous publions régulièrement ceux que nous recevons et attendons votre courrier. Profitons de ta question sur la publicité pour mettre les choses au clair une fois pour toute.

Premièrement, il n'est pas de notre ressort « d'ajouter » des publicités dans Tilt. Les espaces publicitaires sont payés par les

annonceurs et jamais offerts gratuitement à telle ou telle marque. Publicité et rédaction sont deux départements entièrement autonomes. Malheureusement les lecteurs de Tilt confondent parfois le rédactionnel et la publicité pure et simple.

Les « pub » n'engagent que leurs annonceurs et en aucun cas l'avis de la rédaction. Un jeu qualifié de fantastique par son fabricant pourra très bien recueillir le bonnet d'âne de la rédaction. Enfin, les délais de « remise de la copie » pour la rédaction sont beaucoup plus importants que pour les publicités. Cela explique le décalage qui existe parfois entre les jeux annoncés et les jeux testés. Sans compter que certains éditeurs annoncent la sortie de leurs jeux trois, quand ce n'est pas six mois avant leur apparition sur le marché. Certains programmes annoncés pendant plusieurs mois n'ont même jamais vu le jour. Une des règles d'or de Tilt à toujours été de ne parler que des jeux réellement disponibles.

PLUS FORT

Très heureux possesseur d'un Spectrum, j'ai lu avec intérêt la rubrique « Micro star » qui lui était consacré. (Elle était d'ailleurs peut-être un peu trop pessimiste à la fin). La capacité sonore du Spectrum est restreinte, c'est pourquoi j'aimerais pouvoir utiliser comme tu l'indiques le haut-parleur du téléviseur. Pourrais-tu détailler les étapes du procédé ?

Fabrice Dechy
Pantin

Rien de plus simple. Ouvrez délicatement votre Spectrum. Prenez un fil électrique, appelons le A. Raccordez, par soudure ou par nœud, une des extrémités de ce fil A au fil qui envoie les signaux au petit haut-parleur du Spectrum. Pour savoir lequel des deux fils est le bon, un seul moyen : le test. Vous raccordez l'autre extrémité du fil A à la broche six de la péritel. Le son du Spectrum sortira alors directement du haut-parleur de votre téléviseur.

NOUVEAU C 64

J'aimerais savoir ce que vous pensez de la nouvelle version du C 64 et de Geos. Existe-t-il un QDD pour cette machine ? Une version de Winter games II est-elle commercialisée ?

Hervé Larrieu
64100 Bayonne

Que penser de la nouvelle version du C 64, ou plutôt que penser du

C 64 ? Son Basic est dépassé, le lecteur de disquettes lent et la fiabilité cassette pas toujours présente. Cependant, sa très bonne résolution graphique et ses possibilités sonores hors du commun en font encore une machine d'exception. Mais, il ne faut pas de leurrer : cet ordinateur, complètement dépassé par les ST et machines similaires, ne vit que grâce à sa logithèque de grande qualité. Le tout est de savoir pour combien de temps... Se prononcer de façon définitive sur Geos est risqué car la version finale et francisée n'existe pas encore. Cependant, les premiers aperçus sont prometteurs.

Un QDD pour C 64 ? Non, du moins pas en France. Et si vous en trouvez un à l'étranger, ne l'achetez pas car pas un logiciel n'est commercialisé sur ce support. Enfin, Winter games II existe aussi en cassette.

ST INTÉGRÉ

Pourrais-tu me dire pourquoi la France est le seul pays européen disposant des ST sous forme intégrée. Cette version pose-t-elle des problèmes au niveau service après-vente (une panne de drive immobilise l'ensemble de la machine) ? Les lecteurs de disquettes des ST intégrés sont-ils moins fiables que ceux des ST « éclatés » ?

Eric Giacomelli
13190 Allanch

Contrairement à ce que vous pensez, la France n'est pas le seul pays disposant de ST intégrés. En effet, les 1040 existent ailleurs en configuration identique à notre 1040 STF. Le fait que les versions éclatées ne soient pas commercialisées en France est une simple question de politique marketing. En effet, il semble que le marché français préfère des machines complètes en version de base. Bien entendu, une panne d'un module entraîne l'immobilisation de la machine. Mais, les ST sont fiables. Enfin, la fiabilité des drives sur STF n'est pas, pour nous, source d'ennuis.

DOUBLE PERSONNALITÉ

Possesseur d'un ordinateur Schneider CPC 464, j'ai lu dans votre numéro de septembre que ce dernier est entièrement compatible avec l'Amstrad CPC 464. Pourtant, certains affirment que cela est faux. Qu'en est-il, réellement ?

Franck Scudérin
Wrincourt

Au risque de nous répéter encore une fois, le Schneider est un Amstrad. Les différences concernent : la couleur du boîtier et la marque (ceci à la suite d'un accord commercial entre les deux firmes). L'utilisation d'un périphérique ou d'un logiciel pour Amstrad sur un Schneider ne pose aucun problème. Cela, à condition de respecter la compatibilité ascendante de la gamme.

CALCUL

Tout le monde dit que l'Atari 520 possède 512 Ko de Ram. Ceci correspond à 512 fois 1024 groupes de huit bits. Mais, le ST étant en 16/32 bits nous pouvons faire le calcul suivant : 512 fois 1024 groupes de bytes (ici 16 bits) égal 256 Kilo bytes. Ceci est-il dû au fait qu'un octet (8 bits) est considéré comme un byte (16 bits) ou est-ce parce que le ST ne possède pas les 512 Ko annoncés ?

Ismail Chowdhury
75011 Paris

Une petite erreur se glisse dans votre calcul. En effet, vous dites qu'avec le ST un byte contient 16 bits. Ce n'est pas vrai car byte signifie, en anglais, octet (c'est-à-dire 8 bits). Ainsi, l'Atari possède réellement 512 Ko. Cependant, la structure des mots étant de 16 bits le ST ne dispose en fait que de 256 Kmots. Ce qui est largement suffisant !

DÉFI AUX ILLUSTRATEURS

Salut à toute l'équipe de Tilt. Un grand merci à Jérôme Tesseyre qui paraît se surpasser ces temps-ci (qu'il continue !). A propos de la dualité qui semble se jouer entre Villoutreix et Fouillet, je décernerais la palme à Fouillet (que vous avez piqué à un magazine confrère) pour les personnages qui n'ont (que Villoutreix me pardonne) pas la carrure et la « tronche » de boxeurs que leur fait VTRX.

N'empêche que des illustrations comme celles des pages 41, 42 et 45 (du n° 36) ont été très bien réalisées, surtout celle de la page 45 (j'ai remarqué que toutes les illustrations de grottes ou de galeries souterraines inspirent énormément VTRX qui nous fait alors de vraies beautés). Question : pourquoi ne pas faire travailler Fouillet et Villoutreix sur Lucy Vidéographie pour voir ce qu'ils savent faire à l'aide de ce matériel ? A quand le poster (géant) signé J.T. ou bien, l'agrandisse-

dissement de l'image visualisée lors du chargement des jeux (Ghosts'n Goblins par exemple) ?

The Communards
Mulhouse

Je me permets de donner mon avis à propos du journal Micro-info : je ne suis pas contre l'idée de trouver ses articles tous les mois dans Tilt. Parlons des dessins de Tilt, je trouve ceux de VTRX et de Fabien Lacaf superbes, mais je n'apprécie pas beaucoup le style « anguleux » de Pierre Fouillet. Je suppose que les colonnes de Tilt sont ouvertes à toutes suggestions de la part des lecteurs.

Une question pour finir : est-ce que le logiciel Graphic Adventure Creator permet la sauvegarde du jeu réalisé ?

Philippe Ferrucci
69150 Décines

Puisque les illustrateurs de Tilt ont chacun leur « griffe », il est facile d'avoir une sensibilité particulière au style de l'un ou de l'autre.

Tilt n'a « piqué » personne à qui que ce soit : les illustrateurs de Tilt ne travaillent pas exclusivement

pour Tilt, mais aussi pour des livres, pour d'autres revues, pour des pochettes de jeux...

C'était déjà écrit page 174 du n° 37 : les deux mille premières personnes qui offriront à un ami ou à une amie un abonnement à Tilt recevront un poster de 64 x 48 centimètres représentant un des dessins de Jérôme Tesseyre pour la couverture de Tilt. Qu'on se le dise !

Enfin, si nous ne publions qu'exceptionnellement l'écran qui s'affiche lors du chargement des jeux, c'est premièrement parce qu'il ressemble souvent à la jaquette de la boîte ou aux publicités ; nous voulons éviter de donner une information redondante par rapport à ce que les lecteurs peuvent avoir en visitant leur boutique préférée. Ensuite, le premier écran d'un jeu est souvent plus soigné, plus riche graphiquement que le jeu lorsqu'on le joue : nous ne voulons pas tromper d'éventuels acheteurs sur ce qu'ils verront en faisant tourner le logiciel. Enfin, les micro-ordinateurs de jeux n'ont pas encore, et de loin, la puissance des outils graphiques

professionnels : un trop grand agrandissement de photos d'écrans de logiciels de jeux donne des résultats médiocres. Dernière réponse concernant Graphic Adventure Creator : oui, on peut sauvegarder les jeux réalisés, ce qui permet de travailler suffisamment longtemps à un jeu pour obtenir des résultats de qualité.

QUICKLY PLEASE

Je suis entièrement d'accord avec Raphaël dans le n° 36 rubrique « courrier des lecteurs ». L'attente est trop longue pour « SOS aventure ». Serait-il possible de mettre les numéros de téléphone, (mais en demandant aux lecteurs d'écrire quand même pour éviter que la rubrique disparaisse).

Etienne Ratz
33400 Talence

Nous réfléchissons aux moyens d'accélérer le temps entre l'envoi d'un message et la réponse. Il y en a ! Mais on préfère ne pas publier de numéros de téléphone, parce qu'il y a déjà eu des épisodes désagréables telle cette personne recevant des dizaines d'appels par suite d'une faute de

frappe dans un numéro et n'ayant que faire de Tilt et de ses lecteurs et lectrices. Nous préférons donc une solution qui crée un lien direct sans poser de tels problèmes.

ORICIEN ACHARNÉ

C'est bizarre ! Depuis un moment on ne parle plus de l'Oric, serait-ce une espèce en voie de disparition ? J'en ai fort peur car les rayons Oric des magasins diminuent à vue d'œil. Les Oriciens acharnés devront-ils abandonner leur seul bien à tout jamais ou Oric a-t-il encore un atout dans sa manche ? A quand un « Sésame » spécial Oric ?

Dominique Benet
94160 Saint-Mandé

Merveille ! Des jeux nouveaux pour Oric sortent : Tyrann II chez Norsoft, une petite entreprise de Caen, déjà editrice de Tyrann I ainsi que Teknis et Karaté chez Gazoline Software. Il vaut mieux ne pas en espérer beaucoup d'autres. Tilt sait que les Oriciens et Oriciennes restent nombreux et le numéro spécial Microjeux qui vient de paraître publie dix programmes pour Oric.

CONCOURS "GRAPHISTE DU MOIS"

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

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

NOM DE L'ORDINATEUR UTILISE :

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

REFERENCE DE SAUVEGARDE DE VOS DESSINS (2)

NOM :

PRENOM :

ADRESSE :

AGE :

NUMERO DE TELEPHONE :

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

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

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

TAM-TAM SOFT

ATARI: LA GROSSE CAVALERIE

Atari a présenté au C.E.S de Las Vegas plusieurs machines. La première est un compatible PC structuré autour d'un 8088 cadencé à 4,77 commutable 8 MHz. Il propose: 512 Ko de Ram, une RS 232, un sortie Centronics et une carte graphique émulant les modes CGA, Hercules et EGA (640 par 350 en 16 couleurs parmi 64). Livré avec une souris et Gem, il coûtera moins de 4000 francs. Seconde nouveauté: le Mega ST. Evolution des 520 et 1040 ST, il possède de 1 à 4 Méga de Ram, une horloge sauvegardée, un lecteur de disquettes 3,5 de 720 Ko, un connecteur d'extensions et un clavier détachable. Probablement commercialisé en dessous de 10 000 francs. Parallèlement à cette machine, Atari a aussi présenté une imprimante Laser performante et peu coûteuse (environ 10 000 francs) et un nouveau disque dur: le SH 205. Enfin, une version revue et corrigée du 65 XE. Ces produits seront théoriquement disponibles vers avril.

CONCOURS "GRAPHISTE DU MOIS" TILT

Devant le succès remporté par le concours de création d'images sur ordinateur et la qualité des dessins qui nous sont parvenus (voir TILT hors série, novembre 1986), nous avons

décidé de sélectionner et de publier chaque mois l'oeuvre qui se distinguera par son originalité, son humour ou sa perfection esthétique... Le gagnant du mois recevra une reliure TILT. Faites parvenir vos disquettes et cassettes, accompagnées d'un bulletin de participation (voir page 79) dûment rempli, à TILT Rédaction, "concours graphiste du mois", 2 rue des Italiens, 75440 Paris cedex 09. **REGLEMENT**

Article 1: Tilt Microloisirs, 2 rue des Italiens, 75440 Paris cedex 09, organise un concours de création d'images réalisées sur ordinateur, intitulé "graphiste du mois". Article 2: ce concours, sans obligation d'achat, est ouvert à tous. Article 3: pour participer à ce concours, il suffit d'envoyer une disquette ou cassette sur laquelle sont sauvegardés le ou les dessins réalisés par le concurrent sur son micro-ordinateur à Tilt, concours "graphiste du mois", 2 rue des Italiens, 75440 Paris cedex 09. Article 4: le concours est mis en place pour une durée indéterminée, Tilt se réservant le droit de suspendre à tout moment et sans préavis son déroulement. Aucun envoi en recommandé ne sera accepté. Article 5: en aucun cas les disquettes ou cassettes envoyées ne seront retournées à leurs expéditeurs. Article 6: le jury, composé des

membres de la rédaction de Tilt, sélectionne chaque mois la ou les meilleures créations. Ses décisions sont sans appel et ne peuvent faire l'objet d'aucune réclamation. Article 7: les organisateurs du concours se réservent le droit de publier les oeuvres les plus réussies dans Tilt ou de les réunir dans une exposition publique et gratuite. Article 8: les participants s'engagent à accepter que leurs oeuvres puissent faire éventuellement partie de cette exposition et de toute autre organisée par Tilt, et à ne réclamer aucun paiement de droit pour cela. Article 9: la participation au concours entraîne la pleine acceptation du présent règlement qui peut être obtenu sur simple demande auprès de Tilt, demande qui doit être accompagnée d'une enveloppe timbrée et adressée.

STOP ERREUR

Une erreur s'est faufilée dans notre numéro de Janvier. Dans la rubrique SOS Aventure, les écrans des pages 141 et 142 ont été inversés. Les cinq écrans de la page 141 correspondent aux jeux de la page 142 et vice et versa.

ATTENTION

Certaines versions de Voice master diffusées en France- le digitaliseur de sons testé sur Atari 800 XL dans le

Tilt journal de janvier - fonctionnent uniquement aux normes Pal. Le boîtier est aux normes françaises seule la disquette pose problème. Exigez la version SECAM.

RECTIFICATIF ACTIVISION

Dans le N° 38 p 98 rubrique Actuel, il est écrit que "Thomas Ormont est directeur commercial d'Activision". Il fallait lire que "Thomas Ormond est directeur du marketing d'Activision". La différence? Le "d" d'abord, puis le fait qu'Activision n'est pas le distributeur de ses produits en France. Donc il n'y a pas de directeur commercial à Activision..

MULTIJEUX

Un championnat international de France "multijeu", où les joueurs choisissent de cinq à dix disciplines parmi 22, voit le jour. Les cinq meilleurs scores sont retenus. Le programme comprend les grands classiques: dames, échecs, go, scrabble ainsi que les nouveaux venus, que leurs fabricants aimeraient bien faire connaître, tels que Mhing ou Code 777. De nombreuses fêtes se pressent autour du berceau: Hatier et l'Evènement du Jeudi, la ville de Cannes où se déroulera la finale le 27-28 février et le premier mars, les compagnies de transport qui offrent les lots aux gagnants et l'agence France Jeux qui réalise et vend des informations sur les jeux, voire l'organisation de concours "clés en main". Renseignements sur Minitel 3615 DKP ou Hatier.

TELESTRAT ILLUSTRÉ

Pour démontrer les capacités du Téléstrat, la société Oric International a monté en trois jours un serveur spécial "Paris-Dakar" qui a suivi la course heure par heure. Le serveur couvrirait plus particulièrement la progression de son poulain Charles Henri Hedouin sur sa Yamaha 620 cm3, le tout hors kiosque au seul prix de la communication téléphonique. Il y aurait selon Oric, plus de deux cents serveurs fonctionnant actuellement sur Téléstrat, du bidouilleur à la mairie en passant par les professionnels du vidéotex. Oric annonce également son entrée en bourse... mais dans le marché hors cote, un marché très aléatoire qui ne nécessite pas d'autorisation officielle et très peu

de garanties. Quoi qu'il en soit, sur les 23 000 actions totales, 11 400 ont été mises à la vente et depuis octobre dernier, elles sont passées de 420 F à 750 F.

LES ALLUMES DE LA TELE

En marge de l'exposition "les cinquante ans de la télévision" à la Cité des sciences et de l'industrie à la Villette, la grande halle accueille du 15 janvier au 22 février une quarantaine de jeunes artistes plasticiens dont les stars médiatiques Speedy Graphito et Kiki Picasso. Atari a demandé à une dizaine d'entre eux de réaliser une oeuvre sur 1040, elles seront par la suite réunies dans un livret.

LORICIELS COMPATIBLE?

Les premières adaptations des jeux Loricels sur IBM sortent enfin. Au programme: Bob Winner, MGT, Bactron et

le Maître des mots, une compilation de jeux relatif au vocabulaire accompagnée d'un dictionnaire de 62000 mots. Citons également pour Amstrad CPC "Zox 2099" un jeu d'arcade classique.

ESPACE ST

Les nouveautés pour l'Atari ST pleuvent sur Espace Micro qui annonce ce mois-ci: "Space Quest", "Donald Duck" et surtout "Ogre" un des premiers wargames disponibles sur la machine de Sierra on line; "Harrier Strike force", le simulateur de combat aérien sur l'avion anglais Harrier chez Mirrorsoft; "Tai Boxing", le karaté édité par Anco et du côté des utilitaires, le compilateur du Basic GFA de Micro Application et le Pacal UCSD (un standard international de Pascal). Ogre coûte 500 francs, les autres jeux sont disponibles à 250 francs. (Espace Micro, 32 rue de Maubeuge 75009 Paris. Tél: (1) 42 85 25 20)

HIT PARADE DES BOUTIQUES

- | | |
|----------------------------------|------------------|
| 1 - 1942 | ELITE |
| 2 - TOP GUN | OCEAN |
| 3 - SRAM 2 | ERE INFORMATIQUE |
| 4 - SOLD A MILLION 3 | THE HIT SQUAD |
| 5 - GRAND PRIX 500 CC | MICROID |
| 6 - ASTERIX ET LA POTION MAGIQUE | COKTEL VISION |
| 7 - MERCENARY | NOVAGEN |
| 8 - GREEN BERET | IMAGINE |
| 9 - STARGLIDER | RAINBIRD |
| 10 - DRAGON'S LAIR | SOFTWARE PROJECT |

HIT PARADE DES LECTEURS

- | | |
|-----------------------|-----------------|
| 1 - WINTER GAMES | EPYX |
| 2 - SILENT SERVICE | MICROPROSE |
| 3 - GHOST'N GOBLINS | ELITE |
| 4 - GRAND PRIX 500 CC | MICROIDS |
| 5 - IKARI WARRIORS | ELITE |
| 7 - GREEN BERET | IMAGINE |
| 8 - CAULDRON II | PALACE SOFTWARE |
| 9 - COMMANDO | ELITE |
| 10 - GAUNTLET | US GOLD |

Nous remercions les magasins qui ont participé à ce hit parade: MAJUSCULE INFORMATIQUE, 129 rue Jean Jaurès 29200 BREST; MIL, 27 rue Ambroise 53000 LAVAL; AUDITORIUM 4, 15 rue du Président Wilson 24000 PERIGUEUX; TEMPS X, 8 rue Charost 62100 CALAIS; HIT LAND, 19 rue Victor Hugo 35700 RENNES; DIGIT CENTER, 7 rue du Raisin 68100 MULHOUSE; PIXISOFT, 1 rue de Metz 31000 TOULOUSE; FNAC MULHOUSE, 1 place Franklin 68200 MULHOUSE; ERE BINAIRE, rue du Char 14100 LISIEUX; JEAN LOUIS DAVAGNIER, 3 place Jean Marcellin 05000 GAP; FNAC TOULOUSE, 1 bis promenade des Capitouls 31000 TOULOUSE; FNAC LILLE, 9 place du Général de Gaulle 59000 LILLE; FNAC LYON, 62 rue de la République 69000 LYON; COCONUT, 13 boulevard Voltaire 75011, 29 rue Raymond Losserand et 41 avenue de la Grande armée 75016 PARIS; ULTIMA, 5 boulevard Voltaire 75011 PARIS; LOVIC STORE, 92 rue du Chemin vert 75011 PARIS; ELECTRON, 117 avenue de Villiers 75017 PARIS; DIGIT CENTER, 23 boulevard Poissonnière 75002 PARIS.

PARTICIPEZ AU HIT PARADE DES LECTEURS

Classez par ordre de préférence les 4 meilleurs logiciels du mois.

1 _____ 2 _____
3 _____ 4 _____

Marque de votre ordinateur: _____

Facultatif: Nom _____ Tél _____

Adresse _____

Envoyez-nous le bon à découper ci-dessus à TILT, 2 rue des Italiens 75009 PARIS.

Super Promo!

DISQUETTE 3" POUR AMSTRAD*



26^F par 5 DISQUETTES
25^F par 10 DISQUETTES
24^F par 20 DISQUETTES

BON DE COMMANDE
à renvoyer à JESSICO IMPEX BP 693 - 06 012 NICE CEDEX

DISQUETTES AMSTRAD 3"	5 DISQUETTES	10 DISQUETTES	20 DISQUETTES	25 ^F
130 ^F	250 ^F	480 ^F		
FRAIS DE PORT				25 ^F
TOTAL				93 51 61 30

Signature obligatoire: _____

GAGNEZ DU TEMPS! Commandez par téléphone: 93 51 61 30.

☐ Je joins un chèque ou un mandat-lettre.
☐ Je paye par carte bleue et je complète les 2 lignes ci-dessous.

N° C.B. _____ PRÉNOM _____
DATE D'EXPIRATION _____
NOM _____
N° ET RUE _____ CODE POSTAL _____
VILLE _____

*Marque déposée

**GARANTIE 1 AN
ÉCHANGE IMMÉDIAT**

lent état. **Julien WU, 14-16 passage Beslay, 75011 Paris.** Tél.: 47.00.21.37 (après 20 h).

Vends pour Atari, 5 cartouches 50 F pièce, 200 F les 5 K7 Basic + livrets 200 F, 3 K7 jeu orig. 150 F. Nombreuses disquettes jeu + util. + Public Don. A/C 30 F. **Josiane LOURDAIS, 16, rue d'Estienne-d'Orves, 94320 Thiais.** Tél.: 48.52.08.26.

Vends Atari 800 XL + 1010 + Paddles + nbx logiciels + livres : 2 000 F ou 4 000 F avec moniteur HR (1 semaine de cours gratuits à tout acheteur). **Galas YVAN, 29, cours des Chaumes, 77380 Combs-la-Ville.** Tél.: 60.60.41.30.

Vends Atari 800 XL + Pétitel + magnéto 1010 + 5 super jeux en K7 + joystick prof. + livres sur Basic et Assemblage + prgs en K7 + listings : 1 100 F. **Sébastien DE RANITZ, 158, rue du Général-Leclerc, 77780 Bourron-Marlotte.** Tél.: 64.45.71.24.

Vends Atari 600 XL + extension + lecteur K7 + interface Pétitel (TV) + jeux en cadeaux livres + joystick. Le tout en t.b.é. : 1 200 F. **Fabrice HERVOUET, 10, rue de la Jouardais, 44640 Le Pellerin.** Tél.: 40.04.54.80.

Stop affaire ! Vends Atari 800 XL neuf + cartouche + nombreux programmes. Prix : 690 F, laissé : 500 F. **Gilles RENARD, route de Général, 30800 Saint-Gilles.** Tél.: 66.87.35.81.

Vends Atari VCS 2600 + 6 K7 : 500 F. Vends aussi Sinclair ZX 81 + 16 K + inverseur vidéo + livres : 300 F. Imprimante ZX 81 + livres + Power Supply : 400 F. **Frédéric JOUSSET, 5, rue des Hautes Oüies, 77230 Othis Beau-pré.** Tél.: 60.03.20.92.

Je me débarrasse de mes softs pour Atari ST (Silent Service, Degas, Leader Board, Hacker II). **Vincent BONNET, 15 bis, rue Saint-Léger, 78100 Saint-Germain-en-Laye.** Tél.: 34.51.78.57.

Vends Atari 800 XL + lecteur disq. 810 + Cheap + très nombreux jeux et utilitaires + livres + joystick : 2 000 F + télé couleur PAL/SECAM : 1 500 F. **Francis RABARON, 12, rue Beffroy, 92200 Neuilly.** Tél.: 47.45.48.72.

Vends Atari 800 XL + 1050 + 50 jeux (Silent Service, 7 Cities of Gold, Night Mission, Pitstop 2, Summer Games...) : 2 500 F. **Jacqueline MARTIN, 11, rue Duguesclin, 94400 Vitry-sur-Seine.** Tél.: 46.82.40.80.

Vends Atari 800 XL t.b.é. lecteur 1050, cordon Pétitel nombreux logiciels en cartouches et disquettes dont : Flight Simulator II, Decathlon, Kung Fu, Bruce Lee, Tennis, etc. Prix : 2 000 F. **Guy BEAUJAN, 24, rue Kléber, 77240 Vert-Saint-Denis.** Tél.: 64.41.88.07 (après 19 h).

Vends Atari 800 XL, liquide logiciels sur K7 et disquettes cause ST. **Jacky LE CALVEZ, apt U 11, rue des Flandres, 22300 Lannion.** Tél.: 96.48.35.00.

Vends pour Atari ST tous mes softs cause vente de mon 520 + drive intégré 500 K, très urgent ! **Ludovic IHADADENE, 3, rue du Pont Colbert, esc. I, 78000 Versailles.**

Vends Atari 800 XL + drive 1050 + lecteur de K7 1010 + notice en français + cartouches + nombreux logiciels + 2 joysticks + livres. Le tout : 3 000 t.b.é. **Emmanuel LES-TIENNE, 21, rue Jacob, 75006 Paris.** Tél.: 43.25.74.49.

Vends Atari 800 XL, cherche ou échange programmes 520. **Christophe LEPOIVRE, 72800 Luché-Pringé.**

Stop affaire ! Vends Atari 800 XL + deux 1010 + drive 1050 + imprimante 1027 + nbx jeux et logiciels (Karateka, Starfighter, Goonies...) : 3 000 F. **Alexis COMTE, 9, rue Saint-Jul, 12000 Rodez.** Tél.: 65.42.60.10.

Echange ou vends nombreux jeux sur Atari XE (K7, disq.). Recherche Gauntlet, Fight Night, Vends tablette (400 F), Sharp PC 1211 (300 F) t.b.é. **Bernard BELKADI, 9, rue Buffon, 72200 La Flèche.** Tél.: 43.94.14.87.

Vends Atari 800 XL + prises PAL/SECAM Pétitel + 1010 + joystick + jeux (Zorro, Ninja, Intern, Karate, etc.) : 1 000 F, disq. de jeux 30 F chaque (800 XL). **Stéphane FEUILLANT, 12, rue de Provence, 80100 Abbeville.** Tél.: 22.24.59.28.

Vends Atari 800 XL (PAL) + extension mémoire (64 K) + manuel, prix unique : 750 F. **David GARCIA, 21, rue Jean-Borderol, 95104 Argenteuil.** Tél.: 39.61.92.63 (après 18 h 30).

Vends Atari 800 XL + lecteur 1010 + gratuit anciens numéros TT. Le tout : 900 F, état neuf, vends jeux Atari. **François WEIGEL, 18, rue des Saules Fellingier, 69470 Wesseling.** Tél.: 89.82.66.42 (week-end).

Vends Atari 800 XL + Pétitel + magnéto 1010 + 5 super jeux en K7 + joystick prof. + livres sur Basic et Assemblage + prgs en K7 + listings : 1 100 F. **Sébastien DE RANITZ, 158, rue du Général-Leclerc, 77780 Bourron-Marlotte.** Tél.: 64.45.71.24.

Vends Atari 130 XE + lecteur K7 1010 + manette + tablette tactile + 8 K7 + livres. Le tout en très bon état. Valeur : 3 500 F, cédé : 2 900 F. **Willy VERCHÈRE, 33, rue Pierre-Curie, 93170 Bagnolet.** Tél.: 43.61.45.77 (après 18 h).

Vends pour Atari ST : The Pawn, Hacker, Bratascas : 150 F pièce. Tél.: 35.28.63.01.

Vends Atari 800 XL + drive 1050 + nombreux logiciels + Pétitel + livres programmation, le tout pour 2 000 F, très bon état général. **Guillermo TRASANCOS, 22, rue François-Villon, 75015 Paris.** Tél.: 45.33.55.00.

Vends ordinateur Atari 800 XL + extension 64 K + magnéto + logiciels de qualité (Goonies, Spy vs. Spy 2, Lastv 8, Ninja, Mercenary, etc.). Faire offre. **Christophe EPOIVRE, Luché-Pringé, 72800.** Tél.: 43.45.45.15.

CBS

Vends CBS Colecovision avec 4 cartouches : Popeye, Donkey-Kong, Cosmic-Avenger, Zaxxon, qui sont des jeux d'arcade. Le tout à : 1 000 F. **Emmanuel MIOCHE.** Tél.: 85.55.19.28.

Vends CBS Coleco complet + 3 super K7 : Donkey-Kong, Zaxxon, Patout pour la modique somme de : 600 F. **Stéphane SINCICI, 6, rue Chemin de Frayère, 06650 Le Rouret.** Tél.: 93.77.28.09 (après 18 h).

Vends CBS Adam avec imprimante + log. : 2 500 F, Dragon's Lair 250 F, Macro-assembl. 200 F, adapt. Muli K7 200 F, Space Shuttle 5, log. EXL 100 (Imagix-Wizard...). **Robert VIGEAN, Riols, 34220 Saint-Pons.** Tél.: 67.97.11.80.

Vends Atari 600 XL + extension + lecteur K7 + interface Pétitel (TV) + jeux en cadeaux livres + joystick. Le tout en t.b.é. : 1 200 F. **Fabrice HERVOUET, 10, rue de la Jouardais, 44640 Le Pellerin.** Tél.: 40.04.54.80.

Stop affaire ! Vends Atari 800 XL neuf + cartouche + nombreux programmes. Prix : 690 F, laissé : 500 F. **Gilles RENARD, route de Général, 30800 Saint-Gilles.** Tél.: 66.87.35.81.

Vends Atari VCS 2600 + 6 K7 : 500 F. Vends aussi Sinclair ZX 81 + 16 K + inverseur vidéo + livres : 300 F. Imprimante ZX 81 + livres + Power Supply : 400 F. **Frédéric JOUSSET, 5, rue des Hautes Oüies, 77230 Othis Beau-pré.** Tél.: 60.03.20.92.

Je me débarrasse de mes softs pour Atari ST (Silent Service, Degas, Leader Board, Hacker II). **Vincent BONNET, 15 bis, rue Saint-Léger, 78100 Saint-Germain-en-Laye.** Tél.: 34.51.78.57.

Vends Atari 800 XL + lecteur disq. 810 + Cheap + très nombreux jeux et utilitaires + livres + joystick : 2 000 F + télé couleur PAL/SECAM : 1 500 F. **Francis RABARON, 12, rue Beffroy, 92200 Neuilly.** Tél.: 47.45.48.72.

Vends Atari 800 XL + 1050 + 50 jeux (Silent Service, 7 Cities of Gold, Night Mission, Pitstop 2, Summer Games...) : 2 500 F. **Jacqueline MARTIN, 11, rue Duguesclin, 94400 Vitry-sur-Seine.** Tél.: 46.82.40.80.

Vends Atari 800 XL t.b.é. lecteur 1050, cordon Pétitel nombreux logiciels en cartouches et disquettes dont : Flight Simulator II, Decathlon, Kung Fu, Bruce Lee, Tennis, etc. Prix : 2 000 F. **Guy BEAUJAN, 24, rue Kléber, 77240 Vert-Saint-Denis.** Tél.: 64.41.88.07 (après 19 h).

Vends Atari 800 XL, liquide logiciels sur K7 et disquettes cause ST. **Jacky LE CALVEZ, apt U 11, rue des Flandres, 22300 Lannion.** Tél.: 96.48.35.00.

Vends pour Atari ST tous mes softs cause vente de mon 520 + drive intégré 500 K, très urgent ! **Ludovic IHADADENE, 3, rue du Pont Colbert, esc. I, 78000 Versailles.**

Vends Atari 800 XL + drive 1050 + lecteur de K7 1010 + notice en français + cartouches + nombreux logiciels + 2 joysticks + livres. Le tout : 3 000 t.b.é. **Emmanuel LES-TIENNE, 21, rue Jacob, 75006 Paris.** Tél.: 43.25.74.49.

Vends Atari 800 XL, cherche ou échange programmes 520. **Christophe LEPOIVRE, 72800 Luché-Pringé.**

Stop affaire ! Vends Atari 800 XL + deux 1010 + drive 1050 + imprimante 1027 + nbx jeux et logiciels (Karateka, Starfighter, Goonies...) : 3 000 F. **Alexis COMTE, 9, rue Saint-Jul, 12000 Rodez.** Tél.: 65.42.60.10.

Echange ou vends nombreux jeux sur Atari XE (K7, disq.). Recherche Gauntlet, Fight Night, Vends tablette (400 F), Sharp PC 1211 (300 F) t.b.é. **Bernard BELKADI, 9, rue Buffon, 72200 La Flèche.** Tél.: 43.94.14.87.

Vends Atari 800 XL + prises PAL/SECAM Pétitel + 1010 + joystick + jeux (Zorro, Ninja, Intern, Karate, etc.) : 1 000 F, disq. de jeux 30 F chaque (800 XL). **Stéphane FEUILLANT, 12, rue de Provence, 80100 Abbeville.** Tél.: 22.24.59.28.

Vends Atari 800 XL (PAL) + extension mémoire (64 K) + manuel, prix unique : 750 F. **David GARCIA, 21, rue Jean-Borderol, 95104 Argenteuil.** Tél.: 39.61.92.63 (après 18 h 30).

Vends Atari 800 XL + lecteur 1010 + gratuit anciens numéros TT. Le tout : 900 F, état neuf, vends jeux Atari. **François WEIGEL, 18, rue des Saules Fellingier, 69470 Wesseling.** Tél.: 89.82.66.42 (week-end).

Vends Atari 800 XL + Pétitel + magnéto 1010 + 5 super jeux en K7 + joystick prof. + livres sur Basic et Assemblage + prgs en K7 + listings : 1 100 F. **Sébastien DE RANITZ, 158, rue du Général-Leclerc, 77780 Bourron-Marlotte.** Tél.: 64.45.71.24.

Vends Atari 130 XE + lecteur K7 1010 + manette + tablette tactile + 8 K7 + livres. Le tout en très bon état. Valeur : 3 500 F, cédé : 2 900 F. **Willy VERCHÈRE, 33, rue Pierre-Curie, 93170 Bagnolet.** Tél.: 43.61.45.77 (après 18 h).

Vends pour Atari ST : The Pawn, Hacker, Bratascas : 150 F pièce. Tél.: 35.28.63.01.

Vends Atari 800 XL + drive 1050 + nombreux logiciels + Pétitel + livres programmation, le tout pour 2 000 F, très bon état général. **Guillermo TRASANCOS, 22, rue François-Villon, 75015 Paris.** Tél.: 45.33.55.00.

Vends C 64 (déc. 84) + lecteur disquettes 1541 (déc. 85) + lecteur K7 + Pétitel + 2 manettes + logiciels + 5 livres + revues C 64. Le tout : 2 500 F. **François CHEVALIER, 22, rue de la Merantaise, 78950 Voisins-le-Bretonneux.** Tél.: 30.43.72.80.

Vends sur C 64 Images tous genres : Digits, BD... possibilité réalisation personnelle, critère de qualité : graphiste du mois ! **François RIMASSON, « La Fonderie » 33170 Bruz.** Tél.: 99.52.93.96.

Vends C 64 Pétitel (manuel français) + 1541 + jeux (Beach, Head 2, Summer Games 2, Winter Games) + livres : 3 800 F. **Lionel PEIRANO, 29, bd Baptiste-Cayol, 13008 Marseille.** Tél.: 91.73.32.58.

Vends Commodore 64 + drive 1541 à 2 500 F ou 3 000 F avec 50 disquettes (nbx jeux). **Patrick GIUSTI, résidence « Albert I^{er} » 23, avenue Albert I^{er}, 54150 Briey.** Tél.: 82.46.20.17.

Vends C 64 + 1541 (86) + lect. K7 + joystick + livres + nbx jeux (Silent Service, Commando...) + TV couleur (86) : 600 F. **Sébastien NIEDERGANG, 1, rue de la Vallée, 68720 Zellesheim.** Tél.: 89.06.24.48.

Vends Commodore 128D (avec lecteur de disquettes, intégré 1571) + disquettes de jeux + bouquins + programmeur Eprom. Le tout : 6000 F. **Patrick. Tél. : (1) 48.31.18.44.**

Urgent ! Commodore V 20 neuf + manuel + lecteur de K7 + 52 jeux (Cosmic, Gauntlet, Startrek) + 1 manette de jeu + crayon optique. Valeur : 3 970 F, vendu : 2 000 F. **Stéphane MALHRE, rue la Croix Arces, 17120 Cozes.** Tél.: 46.90.86.39.

Vends jeux CBM 64 sur disq. Caudron II, Leader Board, Green Beret, Mindshadow, Jet, Psi 5, Infiltrator, Ace, Revs, etc. Prix très intéressants. **Stéphane LIETARD, 10 bis, rue de la Bellefontaine, 56100 Lorient.** Tél.: 97.84.82.89.

Vends jeux pour C 64 (Hacker 2, Leader Board, Commando, Bomb Jack, Law of the Jungle, etc.) et beaucoup d'autres à très bas prix. K7 uniquement, possibilité échanges. **Jean-Mar DOBEL, 27, rue de la Cressonnière, 78930 Vert.**

Vends nbx jeux sur CBM 64 : Scoubidou, Paper Boy, Yie Ar Kung-Fu 2, etc. pas cher. **Oliver LOCHERER, 19, rue des Violettes, 68320 Kunheim.** Tél.: 89.47.42.49 (week-end et entre 17 h et 21 h).

Vends ou échange pour CBM 64/128 sur disq. uniquement, nombreux logiciels. Recherche nouveautés région parisienne. **Jacques BOUAINA.** Tél.: 46.02.04.62.

Vends pour C 64 nombreuses nouveautés en K7 (Uchi Mata, Druid, Highlander, Mikié). **Christophe TAILLEFER, 1, rue Paul-Laurent, 02240 Ribemont.**

Vends C 64 + lecteur K7 + 10 jeux + autoréponse au Basic + Pétitel + livre + joystick. Prix : 2 000 F. **Stéphane ROUXEL, 16, avenue de la Plaine, 78340 Les Clayes-sous-Bois.** Tél.: 30.56.12.54.

Vends jeux originaux pour CBM 64 ou 128, 50 F pièce Beach, Head 1 et 2, Realm of Impos., Skyfox, etc. (jeux sur K7 uniquement). **Jean-Marc WATTELAR, 150, rue Roger-Salengro, 59139 Wattignies.** Tél.: 20.97.12.19.

Vends ou échange 60 jeux sur C 64 (20 F l'un) : 64 Gobins, Caudron 1 et 2, BB Jack, Zorro, Z, Transformers. Cherche Ikari, Antirad, Fist 2, BB Jack 2, 1942. **Arnaud BRADOL, 15, rue Félix-Faure, 77360 Vaires-sur-Marne.** Tél.: 60.20.68.20.

Vends CBM 64 Secam + lecteur 1541 + 1531 + doc., bon état : 2 300 F urgent ! Vends logiciels pour 64 sur disq. **Nicolas MULLER, 106, rue Sainte-Cécile, 13005 Marseille.** Tél.: 91.78.11.12.

Vends ou échange jeux pour CBM 64 sur K7 (Caudron 2, Fairlight, Int., Karaté 1 et 2, Hacker, Samantha Fox, Music CST Set, etc.). **Franck ROSSIGNOL, 207, rue de la Justice, 64710 Ludres.** Tél.: 83.54.74.56.

Vends C 64 + 1541 + imprimantes MPS 803 + 30 logiciels sur disque dont Virgule, Flight, Simulator II, Silent Service, etc. Prix : 5 000 F. **Dominique DARS, 12, place du Breuil, 43000 Le Puy.** Tél.: 71.09.22.55.

Vends CBM 64 + drive 1541 + joysticks + prgs + livres et documentations. Prix : 3 500 F. **Eric DELAMARRE, 120 bis, d'Alésia, 75014 Paris.** Tél.: 45.42.76.43.

Vends C 64 Pétitel + 1530 + 1541 + nbx jeux + utilitaires + Tool 64 + 2 joysticks + livres, le tout : 4 000 F. **Stéphane BELDEZE, 12, chemin Croix de la Garde, Saint-Sulpice-sur-Lèze, 31410 Noé.** Tél.: 61.97.30.80.

Vends jeux pour Commodore 64 : Commando, Wintergames, Summer Games II... 90 F. The ex. fist... (K7) 50 F et lecteur K7, Commodore 1520 120 F. **Christophe MACRELLE, 8, avenue Voltaire, 95230 Soisy-sous-Montmorency.** Tél.: 38.89.91.18.

Vends CBM 64 + lecteur K7 + livres + 1541 + 2 manettes + câbles + stylo optique + jeux. Prix : 4 500 F. **Jean-Philippe JAMART, 4, rue Saint-Marceaux, 75017 Paris.** Tél.: 42.27.89.17.

Vends C 64 + 1541 + 1530 + Fast Load + 12 disquettes vierges + manettes + 33 disquettes + 34 K7, vendu : 4 500 F à débattre urgent ! **Guy-Guillaume GRUTIE, 4, square François-Mauriac, 77410 Claye-Souilly.** Tél.: 60.26.08.80.

Vends CBM 64 + Pétitel + Bouton Reset + tresse de copie + Jap Speed + Power Cartridge + joystick Wico + disq. (dont News) : 5 500 F. **Alain RICORDEL, 7, place Boulnois, 75017 Paris.** Tél.: 46.22.02.04.

Vends C 64 + lecteur disq. + lecteur K7 + Quick Shot II + nbx jeux et prgs, en cadeau : Game Maker et Solo Flight. Prix à débattre. **François FRERECJACQUE, 31, rue Descombes, 75017 Paris.** Tél.: 46.22.03.36.

Echange et vends des derniers jeux pour C 64 : Gunship, Marble Madness, Galivan, Paperboy, Labyrinth, Gauntlet, Scobidou, Star Trek, etc. **Marc DEMUTH, 6, rue Crecy, Grand Duché du Luxembourg.**

Vends CBM 128D (disq. + K7) + moniteur 1901 + Jane + souris + 50 nouveautés + disq. vierges + doc. + câble Pétitel + joystick + boîte disq. Le tout : 5 000 F. **Cyrill RUPP, 107, rue Pelleport, 75020 Paris.** Tél.: 43.62.65.84.

Vends CBM 64 + drive 1541 + imprimante MPS 801 + moniteur couleur CM14 + nbx livres, jeux et utilitaires + divers, état neuf. Prix : 8 000 F. **Oliver MASSON, 11, square Pierre-Benoit, 94510 La Queue-en-Brie.** Tél.: 45.94.29.79.

Vends C 64 + 1541 + 1530 + souris + joystick + Géos + nbx jeux + magazines + doc., le tout : 3 850 F. **Christophe PAKLEZA, 23, avenue de la République, 92320 Châtillon.** Tél.: 46.57.59.97.

Vends Commodore 64 très peu servi + unité de disquette 1541 + écran + livres + manettes, jeux : 4 300 F. **Eric VIEL, 63, rue du Lieutenant-Keiser, 95110 Sannois.** Tél.: 39.81.44.96.

Vends Commodore 128 + joystick + lecteur K7 + une quinzaine de jeux : 3 000 F + moniteur monochrome Philips : 700 F ou le tout pour : 3 500 F. **Lionel FERNANDES, 11, rue François-Couperin, 93110 Rosny-sous-Bois.** Tél.: 48.54.82.47.

Vends C 64 Pétitel + drive 1541 + disq. jeux, dernières nouveautés + joystick + tiroir rangement + disq. le tout : 3 600 F. **Laurent DUTEL, 28, rue du Maréchal-Fayolle, 13004 Marseille.** Tél.: 91.34.53.95.

Vends C 64 Secam + 1541 (sous garantie) + lecteur K7 + joysticks + 6 livres + jeux (récent et nbx) cordons Pétitel et VHS + doc. Prix : 4 000 F. **Thierry FADIE, 127, rue de la Butte Pison, 93380 Pierrefitte.** Tél.: 48.21.42.87.

Vends C 128 : 1 500 F + Amstrad CPC 6128 monochrome 3 300 F, disquettes 5" 1/4 vierges à prix raisonnable. **Renaud JAFFRE, 6, allée G. Bozier, 91230 Montgeron.** Tél.: 69.03.48.69.

Vends C 64 + 1541 + Monit. monoch. + lecteur K7 + joystick + nombreux jeux + utilitaires (Simon's Basic + Tool + Multiplan...) Prix : 4 000 F. **Thierry VALLOIS, 21, rue Maurice Berteaux, 91120 Palaiseau.** Tél.: 60.14.65.90.

Vends Commodore 128 D (sous garantie) + moniteur couleur + MPS 803 + souris + disquettes (jeux et util...), etc + la bible du 128 + câble 40180 col. Prix : 8 500 F. **Eric ROGER, 176, bd Baille, 13005 Marseille.** Tél.: 91.78.85.20.

Vends C 64 + 1530 + joyst. + doc. + listings + nbx prgs K7 : 1 600 F. Vends VIC 20 + 1 530 + 3 cart. + 4 K7 + 10 livres : 1 100 F. **Jacques FREYBERGER, 10, rue des Jardins Uffholtz, 67000 Cernay.** Tél.: 89.82.31.43 (après 18 h).

Vends C 128 D + 1 901 + 2 manettes + 90 prg. + livre (sous garantie) av. prog. originaux pour C 64 disk disques, cass. Très petits prix. **Gilles ARDILLIERS, 60, rue du Rempart des Voiliers, 17000 La Rochelle.** Tél.: 46.41.64.06.

Vends CBM Vic 20 3.5 Ko + K7 + 12 jeux + fascicules + Livres de programmation neut : 2 500 F à débattre. **Eric MARSEILLES, 21, Les Mimosas, 26700 Pierrelatte.** Tél.: 75.04.08.37 (heures repas).

Vends V410 Commodore écran + lecteur K7 1 500 F. **Laurence CESCHI, 144 ter, rue de Saint-Gratien, 95120 Erment.** Tél.: 34.14.83.78.

ORIC/ATMOS

Vends Oric/Atmos + 22 K7 TBE 1 000 F. Vends Vectrex + 11 K7 + 2 manettes 1 000 F. Envoi contre remboursement TTC France. **Jean-Pierre GRARD, 3, rue Louis-Ammand, 83400 Hyères.** Tél.: 94.57.45.51.

Vends Oric/Atmos 48 K + K7 + interface + joystick + câbles + 15 jeux + magnéto moniteur couleur Fidelity CM 14, 3 000 F. **Vincent BOSSARD, 26, rue de l'Indépendance, 95330 Domont.** Tél.: 39.91.93.04.

Vends Oric/Atmos + Pétitel + câbles + 20 cassettes dont Hagle Dior, Tyrann, Macadam Bumper, etc. + livres. Valeur : 3 000 F, vendu : 1 000 F le tout. **Yann PERROCHON, 14 bis, route du Grand Epot, 36330 Le Poinçonnet.** Tél.: 54.35.31.01.

Vends Spectrum 48 K + Pétitel + 30 jeux + manuel. Le tout : 900 F. **Darius ARCAD, 87, rue Pierre Demours, 75017 Paris.** Tél.: 43.80.56.42.

Vends Spectrum 48 K Pétitel + 40 K7 + interface joystick + quickshot 2 + N/B + magnéto K7 + livres + cadeaux... Prix choc : 2 790 F. Livraison sur Paris. **Jean-François LE DOUARIN, 7, rue Claude-Chahu, 75116 Paris.** Tél.: 42.88.38.27.

Vends Spectrum 48 K + interface + un microdrive + 5 microdisq. + int. Pétitel + Mod. N/B + nombreux jeux + joystick. Le tout dans emballage d'origine : 2 300 F. **Vincent BONNEFON, 48 rue du 19-Janvier, 92380 Garches.** Tél.: 47.41.91.07.

Vends Spectrum 48 K à 1 000 F. Vends aussi 80 jeux pour 600 F et moniteur N/B à 900 F. Cède le tout + 3 livres pour 2 000 F. **Hanafi HAMMICH, 118, rue Balzac, 94400 Vitry-sur-Seine.** Tél.: 46.82.26.34.

Vends Oric/Atmos + Pétitel + cordon magnéto + interface joystick + manuel + K7 demo + 4 K7 jeux + 7 revues Théoric. Prix 750 F. **Bernard CARTOT, 13, rue Cornelle, 91330 Yerres.** Tél.: 69.48.33.24.

SPECTRUM

Vends logiciels de jeux originaux et récents pour Spectrum 4

Vends Thomson 105 t.b.é. + lecteur K7 + crayon optique + manettes + nomb. K7 + 3 livres. Cadeau : 10 revues informatiques. Le tout : 2 500 F. **David PICCIOLI**, route de Voiron, 38140 Charneddes. Tél. : 76.91.40.37.

Vends imprimante Thomson PR 90 avec câble T07 et T09 5 mois. Valeur 3 300 F, bradée 2 200 F. **Jean-Michel VICAIRE**, 303, rue Gilbert-Pichard, 60170 Carlepont. Tél. : 44.75.27.28.

Vends M05 t.b.é., lecteur K7 + 5 jeux + manette + crayon optique + prise Péritel. Prix : 2 000 F, à saisir. **Pierre LEDIEU**, 23, rue des Moines, 75017 Paris. Tél. : 42.28.06.62.

Dément ! Vends logiciels (originaux) pour M05 et T07/70 : Pulsar 2 + Yéti + SOS Space + Aigle d'Or + Affaire Vera Cruz + 7 Magiciens. Le tout : 250 F!!!! **Damien MARX**, 2, rue d'Oudeuil, 60880 Blicourt. Tél. : 44.84.51.79.

Vends cartouches pour T07/70, T07/70 lect. K7 contrôleur et manettes de jeux, jeux, livres, cartouches, et ordinateur de poche Casio FX-702P + jeux. **Lionel VIART**, 17, bd Justin-Grandthille, 51000 Châlons-sur-Marne. Tél. : 26.68.00.25.

Vends T07/70 + lecteur de K7 + cartouche Basic + 2 manettes + 4 livres + 9 jeux. Le tout : 3 000 F (prix à débattre). **Frank NOGUERA**, boulevard Guy-Moque, 13110 Port-de-Bouc (région de Marseille). Tél. : 42.06.66.27.

Vends T07/70 + ext. musique et jeux + manettes + lect. K7 + cart. Bas. + 7 bons jeux (l'Aigle d'Or, la Geste, etc.) + crayon optique. Valeur : 4 200 F, vendu : 2 700 F! **Fabien BRUNIAU**, 91, bd Faidherbe, 59400 Cambrai. Tél. : 27.83.70.80.

Vends M05 + Lep + 3 K7 + 2 livres : 1 500 F! + moniteur N/B : 500 F + joysticks + jeux + ass. MLI avec 2 livres : 240 F + col. Microtram : 125 F, ou le tout 3 000 F. **Frank HEBRAD**, 11, rue de Touraine, 95300 Pontoise. Tél. : 30.30.53.49.

Vends M06 avec moniteur couleur, 2 manettes, 2 cassettes, 1 manuel, 1 livre jeux : 5 000 F, à débattre. Etat neuf, sous garantie. **Jean-Charles HERREMAN**, 641, bd du 8-Mai 45, 59240 Dunkerque. Tél. : 28.20.00.09.

Vends T07/70 + Lep + Basic 10 + ext. musicale et jeux + clavier mécanique + jeux + livres. Le tout : 4 200 F. Atari 130 XE : 800 F et jeux électroniques. **Ludovic LEDANTE**, Résidence Venture, Bât. F, bd du Coq d'Argent, 13090 Aix-en-Provence. Tél. : 42.20.23.53.

Vends K7 pour Thomson : Sorcery, l'Aigle d'Or, La Geste d'Artillac (M05), Miner (M05), Super Tennis, Top Chrono (M05), Labyrinthe Survie. **Stéphane MAURE**, Lot. Les Clapiers, Les Sanieres, 04850 Jausiers. Tél. : 92.81.17.69 (après 18 heures).

Vends T07/70 + Lep + lect. de disquette + manettes de jeu + 16 jeux (dont Vampire, Vera Cruz, Las Vegas, Air Attack, etc.). Le tout : 4 500 F. **Philippe MOLLET**, 1, rue des Volubilis, 33170 Draguignan. Tél. : 56.89.40.75 (après 17 heures).

Vends M05 + lect. enreg. + crayon optique + 2 manettes + 4 livres + 9 jeux (Sapiens, Vol Solo...) Valeur : 4 500 F, vendu : 2 000 F. **David LE FRIANT**, 78, rue Montgolfier, 69006 Lyon. Tél. : 78.89.28.54.

Vends M05, bon état + lecteur K7 + jeux (Mandra, La Geste, etc.) + ext. musique + adaptateur Péritel + guide du mois, le tout : 2 700 F. **Boris JOSEPH**, 29, avenue Junot, 75018 Paris. Tél. : 42.23.70.85. (à partir de 17 heures).

Vends T07/70 mono + lect. K7 + jeux + cartouches Basic Logo Color Paint. Gerez vos fiches + 2 livres + cont. de com. CC.90.232 pour 2 500 F. **Alexandre DUTERLAV**, 18, rue du Dr Demars, 77400 Lagny-sur-Marne. Tél. : 64.30.28.14.

Vends Thomson T07/70, K7 Basic, manette jeux, lecteur K7, livres divers, plus 1 500 F de cassettes jeux (Airbus, etc.). Valeur 7 000 F. Prix à débattre : 3 000 F. **Sébastien-René PIERRET**, 12, Grande-Rue, 77480 Bray-sur-Seine. Tél. : 60.67.12.48.

Vends Thomson T09 : monit. HR couleur ; souris. Neuf, sous garantie (11/86) : 8 000 F, à débattre. T07/70 ; Lep ; Basic 10 et 128 ; nombreux jeux ; Modem ; Télétel ; Livres : 3 500 F. **Jean-François VASSARD**, 2 impasse de la Croix Busée, 78890 Garancières. Tél. : 34.85.53.49.

DIVERS

Vends collection Tilt (30 numéros) et Micro Système (60) prix à débattre. **Jean-Paul PIROT**, 3, place de la Poste, 69870 Lamure-sur-Azergues. Tél. : 74.03.14.36.

Vends + moniteur + magnéto K7 + livres (US Rallye, Mission Oméga...), prix : 1 200 F! Urgent. **Christophe BABLER**, 58, lot. le Village-Aussonne, 37100 Blagnac. Tél. : 61.85.15.96.

Vends OL azerty + 4 logiciels prog. + compilateur C + programmes : 1 200 F, moniteur NB HR : 500 F, interface disquette : 600 F, ou le tout pour 2 200 F. **Loïc MICHEUS**, 58, rue de Béatuns, 93800 Épinay-sur-Seine. Tél. : 48.28.84.37.

Vends moniteur Philips 80 HR, juillet 86, état neuf, urgent cause double emploi, 500 F. **Loïc HENRY-GREARD**, 26, rue Gausse, 75116 Paris. Tél. : 47.27.58.21.

Vends PC 1251 + CE 125 coffret : 1 400 F et PC : 1 500 F, à 6 Ko : 1 200 F. **Axel CHAGNOT**, 30, rue du Midi, 93100 Montreuil. Tél. : 48.58.91.31.

Vends ordinateur VG 5000 complet. **Mathieu DE LORGE-RIL**, 10, rue Erard, 75012 Paris. Tél. : 43.42.06.18.

Vends moniteur couleur et monochrome oscar MC 14, prise Péritel, peu servi, emb. d'origine : prix : 1 600 F. **Alain HEUGAS**, 103, rue de Vaugirard, 75006 Paris. Tél. : 45.49.15.50.

Vends Dragon 64 (état neuf) + livres + K7 (Shuttlezap, Démon Seed, Fury, Mudpies), valeur 4 650 F, vendu : 2 500 F. **Frank TIRABY**, 64, rue du 11 Novembre, 42100 Saint-Etienne. Tél. : 77.80.32.90 (21 h).

Vends Modem Vidéotex V 23 ultrec. neuf. **Philippe CARPENTIER**, 28, rue des Maillois, 76200 Dieppe.

Vends pour console Mattel K7 : World Cup Soccer, Beamrider, Bomb Squad (pour Intellivision), Utopia, Look'n', Chase et module informatique. **Gillis MAERTEN**, 53, avenue des Stalybridge, 59280 Armentières. Tél. : 20.77.31.54.

Vends Casio FX 702P super scienti. prog. interface K7 + doc. + nombreux programmes, état neuf, seulement : 850 F. **Olivier JOUAN**, 8, rue de Féculerie, 78500 Sartrouville. Tél. : 34.62.88.10.

Vends Dragon 32 + magnéto + 2 livres + cartouches + 12 cassettes + joysticks, le tout : 2 200 F. **Steve SAINT POZ**, 16, rue de Flandre, 80100 Abbeville. Tél. : 22.24.76.83.

Vends K7 Coleco grand choix 100 à 150 F, + Supers contrôleurs avec Rocky, Foot Ball Frontline + console sans poignées, le tout 900 F. **Bernard PRINCE**, 4, rue Viète, 25230 Seloncourt. Tél. : 81.34.12.36.

Vends pour Canon X 07, câble imprimante parallèle centronics XC 930, jamais servi : 150 F. **Christian REVERT**, 5, résidence la Gaillarderie, 78590 Noisy-le-Roi. Tél. : 34.62.93.77.

Vends pour TV sans Péritel, adaptateur Péritel PHS 60 état neuf, bas prix, 2K7 Atari 2600 : 100 F, les deux + port + notice + boîtes... **David BASSENGH**, 49, rue de Terrenoire, 42100 Saint-Etienne. Tél. : 77.33.05.98.

Vends imprimante 1020 : 600 F + jeux sur K7 ou disq., prix intéressant (échange possible, cherche contact sur Aubagne et Var). **Jean VINCENTY**, 53, résidence Jeanne d'Arc, 13400 Aubagne. Tél. : 42.84.27.61.

Vends Yeno SC 300 B 32 K + 3 cart. neuf : 1 000 F, jeux MSX : héritage, Mandragore, Road Fighter, Decathlon, Gribuster, Kung-Fu, Zaxxon : 800 F ou séparé. **Cédric EURIN**, La Combe de Jouvemex Margival, 74200 Thonon. Tél. : 50.72.71.04.

Vends Sega SC 3000 + jeux multiples (5 cartouches de Basic + magnétophone + diverses prises, le tout à 3 000 F. **Laurence LAFAILLE**, St-Lary, 32360 Jegun. Tél. : 62.64.52.28.

Vends interface cassette pour micro Sharp PC 1246 - 1247 - 1401 - 1100 - 1260 - 1261 - 1270 - 1402 - 1421 - 1430 - 1450 - 1350, prix : 60 F. **Pierre FELDEN**, 14, rue des Mugnets, 67530 Boersch-Ottrott. Tél. : 88.95.81.98.

Vends ordinateur Aquarius (1 Voie + 4 octaves, 16 couleurs, 320 x 200 Pixels) Péritel ou UHF, prix : 500 F, magnétophone standard (jack/din), prix : 120 F. **Pierre FLAMENT**, 38, avenue de Verdun, 59155 Faches-Thumesnil. Tél. : 20.97.06.31.

Vends Sony HB - 501 F MSX + 4 cartouches Knight Mare, Gonnies, Nemesis, Lode Runner + cassettes jeux, la Geste d'Artillac, Vera Cruz, Oméga, etc. : 2 500 F. **Jean-Paul PESCHET**, CES 7 Mars, 78310 Maurepas. Tél. : 30.62.08.38.

Vends Sony Hit Bit MSX + joystick + Péritel + 10 logiciels + livres + magazines + programmes pour 1 500 F, contacter d'urgence. **Thierry IOLIVARD**, 2 clos de la Gabillière, 37400 Amboise. Tél. : 47.57.21.90.

Vends MSX 64 KB + une dizaine de jeux + nombreux livres (le langage machine, les clefs, jeux, Basic pratique), le tout : 1 700 F. **Yves BURGER**, 25, rue de la Paix, 57300 Mondelange. Tél. : 87.71.78.45.

Vends MSX VG 8020 + manettes + cassettes + lecteur de cassette, acheté en mai 86, à débattre. **Sylvie et Vincent DOUILLET**, 133, rue Belliard, 75018 Paris. Tél. : 46.27.44.28.

Vends MSX 64 Ko avec lecteur K7 + 60 jeux (Ping-pong, Lode Runner, etc...) + livres : 1 500 F et échange jeux sur MSX. **Frédéric DORMANN**, 7, rue du Ruisseau, 54700 Nurey, Pont-à-Mousson. Tél. : 83.31.30.47 (après 19 h).

Vends Exelvision EXL 100 (1 300 F) + logiciels Atari 800 XL/XE sur disq. **Philippe MÉTALS**, 8, impasse Montegieu, 79100 Thouars. Tél. : 49.66.29.34.

Vends EXL 100, tbé + magnéto + moniteur mono + 10 jeux + 2 manuels + prog. + 2 claviers, prix : 2 000 F (valeur : 4 000 F). **Philippe PRENAS**, La Muysie Donblans. Tél. : 84.44.64.20.

Vends urgent Exelvision avec 50 logiciels, écrits deux livres de prog. + 1 clavier pro + 2 joysticks, 10 jeux, 1 trait, de texte + gest. fich. + Basic. **Christophe GÉRAUD**, 4, Hameau du Roy, 33170 Gradignan. Tél. : 56.89.43.62.

Vends EXL 100, Cmos Ram 16 K, clavier mécanique, 7 K7 de jeux, livre, revues, SVM, Hebdolociel, nombreux programmes, bon état, 2 500 F à débattre. **Denis RIBAYROL**, le Pradal Sourac, 46700 Puy-l'Évêque. Tél. : 65.36.56.39.

ACHATS

Achète jeux pour Amstrad CPC 464, envoyer liste avec offres. **Jean-Christophe CARRÉ**, 60, rue Maurice Gare, 80080 Amiens. Tél. : 22.43.46.77.

Pour CBM, cherche lecteur de disquettes à bas prix. **Michel PLACE**, Haute-Savoie. Tél. : 50.39.52.61.

Cherche drive 810/1050 Atari, même abîmé, quel que soit l'aspect, pourvu qu'il fonctionne normalement, rech. au meilleur prix. **Laurent TOURNADE**, 55, avenue de Verdun, 12200 Villefranche de Rouergue.

Recherche pour Atari 800 XL : Steve Davis Snooker (K7), faire offre par tél. **Nathalie BLANC**, 24, route nationale 74, 57340 Mormange. Tél. : 87.86.32.12.

Jeune Atarien cherche « Pole Position » en cartouche pour 800 XL. **Pierre COLLIEZ**, 31, rue Delacroix, 33160 St-Médard-en-Jalles. Tél. : 56.05.35.03.

Ach. Power Cartridge à bas prix, cherche pièces joysticks TT marques, échange jeux contre manette. **Lionel TRICOT**, rue Troussai, 38120 Stegrevé. Tél. : 76.75.32.39.

Recherche pour C 64 renseignements sur Silent Service. **Frédérique PIOTROWSKI**, BP 74, 92260 Fontenay-aux-Roses. Tél. : 44.61.27.08 (le soir).

Cherche nourriture à donner à mon QL : jeux ou utilitaires, prix modérés SVP. **François DELAQUAIZE**, 52, rue Saint-Louis Gandillet, 79420 Carrières-sur-Seine.

Urgent, cherche modem + logiciel communication Atari 800 XL/130 XE + doc. ainsi que logiciels 520 ST + doc + trucs ou astuces ou contacts. **Didier CUNY**, 24, rue du Vignoble, 54360 Damelevières. Tél. : 83.75.02.70.

Achète Power Cartridge en bon état à 230 F ou Rapido 1541 à 130 F. **Michael DUQUENNE**, 5, rue de la Sablière, 91300 Massy. Tél. : 60.14.22.84.

Achète pour Coleco CBS module turbo, faire offre, bon état exigé. **Gwenael BOURREAU**, 2, rue Nugesser et Coli, 94370 Sucy-en-Brie. Tél. : 45.90.07.74.

Achète pour 520 ST : Borrowed Time, Aréna, Time Bandit, Stragidler, Music Studio, Paintwork, Leader Board, Macadam Bumper, bas prix. **Jacqueline GIREL**, 18, rue de la Croix, 44140 Le Bignon. Tél. : 40.04.72.28 (heures bureau).

Achète Wargame parus dans Tilt n° 37 pour C 64 sauf Crusade in Europe, originaux, merci. **Nicole LEDUC**, 2, rue Frédéric Mistral, 75015 Paris.

Achète programmes et périphériques sur Atari 520 ST. **Khiev HUA**, 1, rue Berthelot, 01100 Yonnax.

ECHANGES

SOS ! Recherche tablette graphique pour Atari 800 XL + K7, aussi cart. Atari texte, imprimante 1027, 1029, Drive contre des tas de jeux sur K7. Echange jeux sur K7. **Laurent TOURNADE**, 55, Au Choc de Verdun, 12200 Villefranche-de-Rouergue.

Echange nombreux jeux Atari disq. 800/800 XL-XE ou vendis. **Jacques HUAIU**, 34, avenue de la Pierrière, 77680 Roty-en-Brie. Tél. : 60.28.06.64 (après 19 h).

Echange jeux et divers sur Atari 520 Degas, Musik Studio, King Quest, Borrowed, Ultima, Brataccas. **Jean-Paul LAPOUGE**, 2, allée des Trois-Cousines, 78180 Montigny. Tél. : 30.64.52.28 (de 14 h à 20 h).

Amstrad disq. Echange ou vendeurs jeux et utilitaires originaux avec personnes habitant Limbourn et environs. **Alain LAUGÉ**, Lalande de Pomerol, 33500 Limbourn. Tél. : 57.74.09.82.

Echange programmes écrits pour M05 (je n'ai pas les manettes) contre d'autres programmes pour M05 et T07. **Cyrille TERNARD**, Lot de la Croix de Mil, 57170 Hampont.

Echange logiciels pour 520 ST. Vends livre pour Atari ST. **Thierry MESTREK**, 160, galerie Arlequin, 38100 Grenoble.

Echange C.B.S. + 2 K7 contre 1 transformateur pour C 64. **Larry ATLAN**, 54 bis, rue de Lancry, 75010 Paris. Tél. : 42.00.46.30.

Attention ! Je donne des nouveautés sur C 64 contre cartouches Voice Master. Recherche Alice 90. **Gérard SCHUSTER**, 47, avenue Mathurin-Moreau, 75019 Paris. Tél. : 42.32.10.41.

Echange jeux pour CBM 64 sur disquette : World Games, Greenberet, Ghost'n Goblins, Wintergames, Leader Board, Caudron II, Golf Construction... **Laurent DEBANDE**, « Domaine de la Gravette », Yvrac, 33370 Tressens. Tél. : 56.06.78.39.

Cherche contact pour CBM 64/128 sur disquette uniquement. **Olivier DOUCERTY**, 2, rue Marc-Seguin, 92240 Malakoff. Tél. : 47.35.43.21.

Echange ou vendeurs jeux C 64 (Pawn, Caudron 2, Fairlight, Sorcery, Commando, Uridium, Antirad, Ping Pong, Green Beret, Ghost'n Goblins, Caudron, Rambo, etc.) **Stéphane WEISBECKER**, 2, bis, boulevard de La Liberté, 18100 Vierzon. Tél. : 48.75.21.35.

Echange ou vendeurs (K7 ou disq.) mes nombreux jeux sur CBM 64 contre d'autres jeux bien sûr, mais aussi des magazines de ciné, vidéo et des BD. **Benoît ROUX**, 2, chemin du Calvaire, 61100 Flers.

Echange pour C 64 nombreux jeux ou disq., très intéressant ou vendeurs 15 F pièce (Green Beret, Ultimam, Mandragore, Ghost'n Goblins, Revs Urinium + nouveautés.) **Eric FALLOURD**, Bon-neuil de François, 75260 La Crèche. Tél. : 49.08.05.36.

Echange nombreux jeux (BCP nouveautés) sur CBM 64 avec clubs ou particuliers sur Lyon, Macon (71), Bourg (01). **Vincent GRADOZ**, Chevroux, 01190 Pont-de-Vaux. Tél. : 85.36.41.85 (après 19 h).

Echange pour CBM 64 nombreux progs sur K7 ou vendeurs 10 F chacun ou les échanges tous contre 1 lecteur de disk 1541. Merci d'avance. **Franck ROSSIGNOL**, 207, rue de la Justice, Cedex 70, 54710 Ludres. Tél. : 83.54.74.56.

Echange progr. sur K7 pour C 64. Vends voiture TT 4x4 avec télécommande et accessoires, 1 500 F. **Stéphane BAGAUO**, quartier « Les Cassades », 33300 Paléssanne. Tél. : 90.55.04.19.

CBM 64 cherche compilateur Pascal et cartouche « Power Cartridge » pas trop chers. Echange programmes sur K7 ou sur disquettes. **Stéphane BROUSSIN**, 265, avenue du 8-Mai. Tél. : 35.45.66.40.

Echange 50 jeux sur Apple 2c + échange Apple 2c + moniteur + imprimante + utilitaires + jeux 86 contre Amstrad 6128 ou Commodore 128. **Antoine VILVANDRE**, La Blaquière 2 BTY3 RT de Carne, 06130 Grasse. Tél. : 93.70.23.90.

Apple IIe : échange nombreux programmes. (Contacts uniquement dans mon département.) **Bernard ROBERT**, avenue Gazan, 06804 Antibes. Tél. : 93.34.00.06.

Echange sur 520 ST logiciels contre d'autres logiciels ou contre moniteur monochrome HT résolution ou contre lecteur de disquettes. **Jean-Pierre BEDOS**, 45, avenue du Parc, Lagny-le-Sec, 60330 Le Plessis-Belleville. Tél. : 44.60.58.34.

Echange prg pour Atari ST. 1 seul n° par Minitel : 50.51.39.62 pour rassembler les ataristes. Vends prg serveur pour Atari. Possède émulateur MA. **Pierre FONTAINE**, 21, rue de la Gare, 74000 Annecy, France. Tél. : 50.45.44.87.

Echangeais logiciels sur disquettes pour CBM 64/128 sur toutes régions. Cherche possesseur CBM 64 ou 128 sur région normande. **Sylvain BIHAN**, 31, place du Marché, 76630 Envermeu. Tél. : 1161 35.85.78.32.

Echange programmes Commodore 128D/C 64. Liste sur demande. **Joseph KOST**, 11, avenue de l'Observatoire, 25000 Besançon. Tél. : 81.50.44.96 (après 20 heures).

Echange jeux sur CBM 64 : Ghost'n Goblins, Green Beret, Leader Board, etc. pour disc. Bruce Lee, Pole Position, Blue Ax, etc. pour K7. **Richard SCHMIT**, 9, rue Villé, 08000 Charleville-Mézières. Tél. : 24.59.13.14.

Atari ST recherche Atari ST sur Lyon pour échange programmes, idées, etc. **Clément IVAN**, Lyon. Tél. : 78.42.54.88.

Echange nbx jeux pour C 64, essentiellement sur disquettes. **Yvan STEHLIN**, 8, bd Fayol, 42700 Firminy. Tél. : 77.56.18.61.

Echange K7 de Silent Service et de International Karate contre K7 de Tarzan et The Great Escape pour CBM 64/128. **Anthony**. Tél. : 39.91.90.34.

CLUBS

C 64 débutant recherche correspondants ou clubs pour échanges d'idées, trucs, astuces et programmes sur 1541 ou 1530 si possible région Nord. **Christian DEMEYER**, F1, résidence Concorde, rue de la Paix, 59720 Louvroil. Tél. : 27.65.06.79.

Cherche club d'informatique spécialisé sur CPC dans la région nicoise, Alpes-Maritimes. **Jean-Gérard ANFOSSI**, avenue Parc-des-Chênes-Verts, villa « Douchika », 06600 Antibes. Tél. : 93.61.57.00.

Le club Thom s'ouvre à vous. Venez apprendre, communiquer, créer des logiciels, construire robots... Le club toutes marques. **Le club Thom, Benjamin BOUDOURESQUES**, 9, route de Collioure, 66660 Port-Vendres. Tél. : 68.82.29.38.

Association de jeunesse recherche T07, petit prix. **DUBUIS (Ecole mixte)**, 56, rue Picpus, 75012 Paris. Tél. : 48.06.88.92.

Ouverture d'un club C 64 (disq., pos. K7), pour plus de renseignements sur les nouveautés... (+ 1 timbre s.v.p.). **Gérard SCHUSTER**, 47, avenue Mathurin-Moreau, 75019 Paris.

Club C 64/Atari S 20 STF spécialiste dans les softs et cartouches (Isepic, Dauphin Dos, etc.) grâce aux contacts aux U.S.A. et G.-B. avec club et B.T. **Phouang-Kham THAO**, 6, avenue Balzac, 93420 Villepinte.

Catalogue des logiciels Atari ST, rédigé et publié par Atari. Trois cent vingt logiciels en autant de fiches sommaires, classés par domaines d'application de l'Agriculture (quatre logiciels) à Utilitaires (cinquante trois logiciels) en passant par quatre-vingts jeux, pudiquement rangés sous l'étiquette Loisirs de Amazon à Zork III. Presque exhaustif, du moins en ce qui concerne les logiciels disponibles en France, ce catalogue donne une description des logiciels trop succincte : de un mot à, rarement, cinq lignes. Apprendre que ST Karaté est un « jeu de karaté » fera une belle jambe aux tiltophiles ! Ou décrire M. Copy comme « un utilitaire de copie de disquettes non protégées », laisse entendre que des nigauds achèteront plus de 500 F une disquette permettant de faire ce que le bureau en Rom permet déjà d'effectuer ! La présence de programmes générant des disques virtuels, souligne la lacune du TOS, qui, à la différence de MS DOS ne permet pas de créer facilement une unité de disquettes fictives en mémoire vive. Un disque virtuel simplifie beaucoup le traitement de texte, les gestions de fichiers qui utilisent deux lecteurs, si l'on ne dispose que d'un, cela évite des manipulations de disquettes répétitives etc. Le catalogue Atari, utile à consulter, n'en devient pas pour autant un achat prioritaire. 360 pages, 95 F. Mise à jour : novembre 1986.

Trois étapes vers l'intelligence artificielle sur PC et compatibles. René Descamps. Ce livre laisse perplexe. Passe, encore que l'ensemble des exemples proposés soient écrits en Basic, langage très mal adapté à l'intelligence artificielle, mais l'existence de langages conçus pour l'AZ n'est même pas évoquée. De plus, les exemples cités ressemblent comme deux gouttes d'eau aux jeux proposés par les serveurs Minitel. De surcroît, pour ne pas compliquer les choses, des notions et problèmes essentiels en I.A. ne sont pas évoqués, et la bibliographie ne contient pas non plus les ouvrages permettant d'avoir une idée de ce qu'est I.A. Disons qu'il y a autant de distance

entre les programmes appelés « systèmes experts » dans le livre et de véritables systèmes experts qu'entre un dictionnaire électronique franco-anglais et une machine de traduction automatique (ce qui n'existe pas vraiment encore). C'est dommage de présenter un domaine aussi passionnant, d'une façon qui suggère qu'un système expert se programme comme un « defender » artisanal. Le meilleur gag réside dans la présentation du dernier exemple de système expert : un programme d'horoscope ! A quand un chapitre sur les sorts et l'envoûtement à la fin des « initiations à la médecine » ? Editions du P.S.I., 270 pages, 205 F.

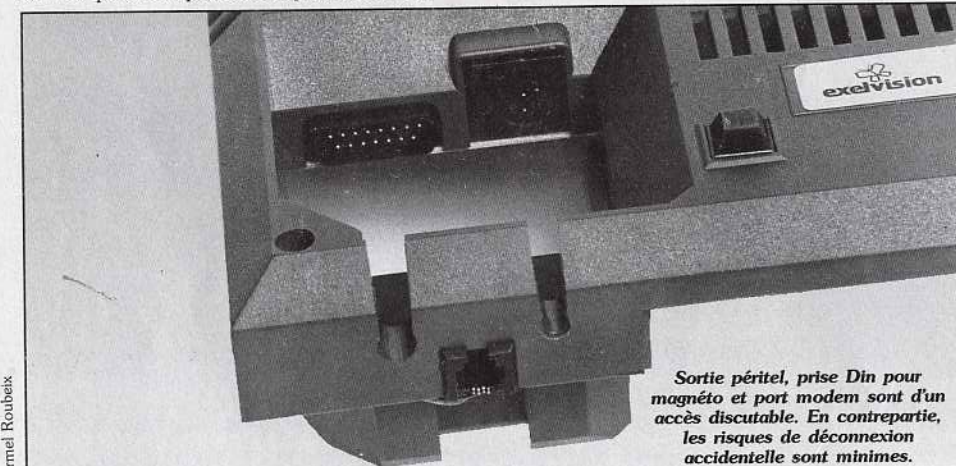
Modems, technique et réalisation. Christian Tavernier. « Un livre pour comprendre, construire et bien utiliser les modems ». Le programme est tenu (nous n'avons cependant pas construit les modems dont les procédures de montage sont décrites dans le livre). Comprendre les modems « Modulateur Démodulateur » c'est avoir une idée de tous les modes de communication entre ordinateurs actuellement utilisés, puis connaître les principes de la modulation et de la démodulation des signaux binaires pour permettre leur transport par des lignes téléphoniques. Construire c'est identifier les circuits électroniques nécessaires, disposer d'un plan de montage et d'explications sur la marche à suivre. Bien utiliser les modems n'est possible qu'en connaissant les questions de logiciels déterminant l'utilisation des données qu'ils transmettent et c'est enfin subir un mini cours de morale sur le thème : pirater avec un modem n'est ni bien ni facile ! L'objectif du livre est très clairement rempli. Sa lecture apporte beaucoup aussi aux non bidouilleurs curieux de savoir ce que sont les modems. Editions Techniques et Scientifiques Françaises, 160 pages, 110 F.

Gaston,
y a l'Exeltel
qui son'

Exelvision, une fois encore, sort des sentiers battus. L'EXL 100 faisait déjà figure de précurseur avec son clavier et ses joysticks à télécommande à infrarouges ou ses capacités sonores étonnantes. L'Exeltel va plus loin encore. Son objectif : être le premier micro réellement grand-public. Ambitieux... et téméraire ! Le concept : un « ordinateur-robot » — dicit Jacques Palpacuer, p.-d.g. d'Exelvision — spécialisé en télématique, mais ouvert sur toutes les applications ludiques, éducatives, « téléphoniques » et informatiques. Bref, l'ordinateur à tout faire à la maison. Une démarche passionnante mais risquée. Un beau pari en tout cas de la part d'Exelvision....

BANC D'ESSAI

1987 sonne l'année des changements de direction en matière de micro-informatique familiale. C'est sensible avec la politique du « tout M.S.X. » de certains constructeurs (Philips en bonne place), c'est carrément palpable chez certains fabricants tant français que ténérinaires. C'est le cas d'Oric avec le *Téléstrat*, machine qui s'adresse exclusivement aux passionnés de communication. De même, l'*Exelstel* d'Exelvision est également voué, comme son nom l'indique, aux télécommunications. En somme, les petits Français que nous sommes commençons à avoir un choix réel de micros au rapport qualité/prix correct qui répondent à des attentes et à des usages précis. Certes, si un grand constructeur national pouvait inventer un micro 32 bits avec 4 méga-octets de RAM et les possibilités d'un « II-GS-ST-Amiga-M.S.X. 2-Téléstrat », le tout au prix d'un ZX 81 d'occasion, nos visages s'éclaireraient d'une lueur d'espoir pour notre économie et nos longues soirées d'hiver. Mais ce n'est peut-être pas encore pour demain...



Sortie péritel, prise Din pour magnéto et port modem sont d'un accès discutable. En contrepartie, les risques de déconnexion accidentelle sont minimes.

Alors, que diriez-vous d'un bon petit *Exelstel*? Oh, je vous vois venir : « Exelvision, on connaît. » Détrompez-vous. Méga-campagne de publicité, méga-distribution, méga-nouveauté, cette machine, bien qu'elle n'ait pas encore de méga-octets dans le ventre, coupera sinon le souffle, du moins la voix à plus d'un. Ce sera malheureusement autant par ses côtés subtils que par ses effroyables lacunes. Regardons plutôt.

Approchez bonnes gens

La configuration que nous avons eue entre les mains est fort simple : un *Exelstel* dans sa version minimale qui comprend l'unité centrale, le clavier, une cartouche Exelmemoire 16 Ko, un Exelbasic + ainsi que sa documentation. Comme deux versions sont disponibles, nous avons choisi, vous vous en doutez, la plus luxueuse : la version couleur qui comporte, avec tout ce qui a été cité ci-dessus, un sublime moniteur couleur tout nouveau, tout beau et surtout promis depuis des temps immémoriaux par Exelvision. Ce moniteur est manifestement d'une excellente qualité. La connexion via une prise péritel classique est fort simple. Les réglages de lumière, de volume et la mise en marche sont situés sur sa face avant. Son « look » ainsi que

sa couleur associés à l'unité centrale lui donnent un aspect sympatico-professionnel... Si vous vous procurez la version monochrome, sachez que la liaison se fait également par la prise péritel et que le moniteur est alors le même que celui qui était fourni avec l'ancien *EXL 100*. D'autre part, et pour en finir avec les problèmes d'écrans, il est utile de savoir que n'importe quel autre moniteur doté de caractéristiques habituelles fonctionnera à merveille avec l'*Exelstel*. Innovation attendue, le clavier est un véritable clavier mécanique propre et beau. De plus un cordon de liaison va vous permettre de taper avec la vitesse de l'éclair vos programmes et autres divagations. J'en vois plusieurs qui ne comprennent pas l'origine de cette euphorie. Rassurez-vous, votre serviteur n'est pas fou, il est simplement heureux. Figurez-vous qu'avant cette date, Exelvision était spécialisé dans les ordinateurs impossibles. Ainsi, le clavier de l'*EXL 100*, grand-frère de l'*Exelstel*, était relié à son unité centrale grâce à une liaison infrarouge

qui, à l'époque, n'existait sur aucun autre ordinateur hormis l'*IBM PC Junior*. La technique employée, semblable à celle des télécommandes sans fil de télévision, magnétoscope ou encore de chaîne hi-fi fit long feu. En fait, ce système était dans la théorie parfaitement génial mais inutilisable dans la pratique. Il aura fallu plus d'un an à Exelvision pour le comprendre. Félicitons-les... Et ce n'est pas tout : non seulement ils ont ajouté un cordon de liaison mais le clavier lui-même a été repensé pour pallier aux erreurs précédentes. Ainsi, du clavier « gomme » dans le pur style Spectrum des premières années qui ajoutait à la frappe un grain de crise de nerfs parfaitement détestable, on est passé à la frappe mécanique des vrais claviers « pro » ! Désormais, il est devenu inutile d'avoir passé une douzaine d'années d'entraînement intensif en hôpitaux psychiatriques pour utiliser un *EXL* ! Merci. Un détail tout de même : le clavier peut être parfaitement utilisé avec le système infrarouge. En fait, vous avez le choix entre la banale Rolls et la 2 CV avec le gyrophare. Sur certaines des touches figurent des inscriptions correspondant aux fonctions spéciales d'un Minitel (sommaire, annulation, suite, etc.). Là encore, l'innovation est heureuse compte tenu des possibilités télématiques de l'engin.

Oyez la bonne nouvelle

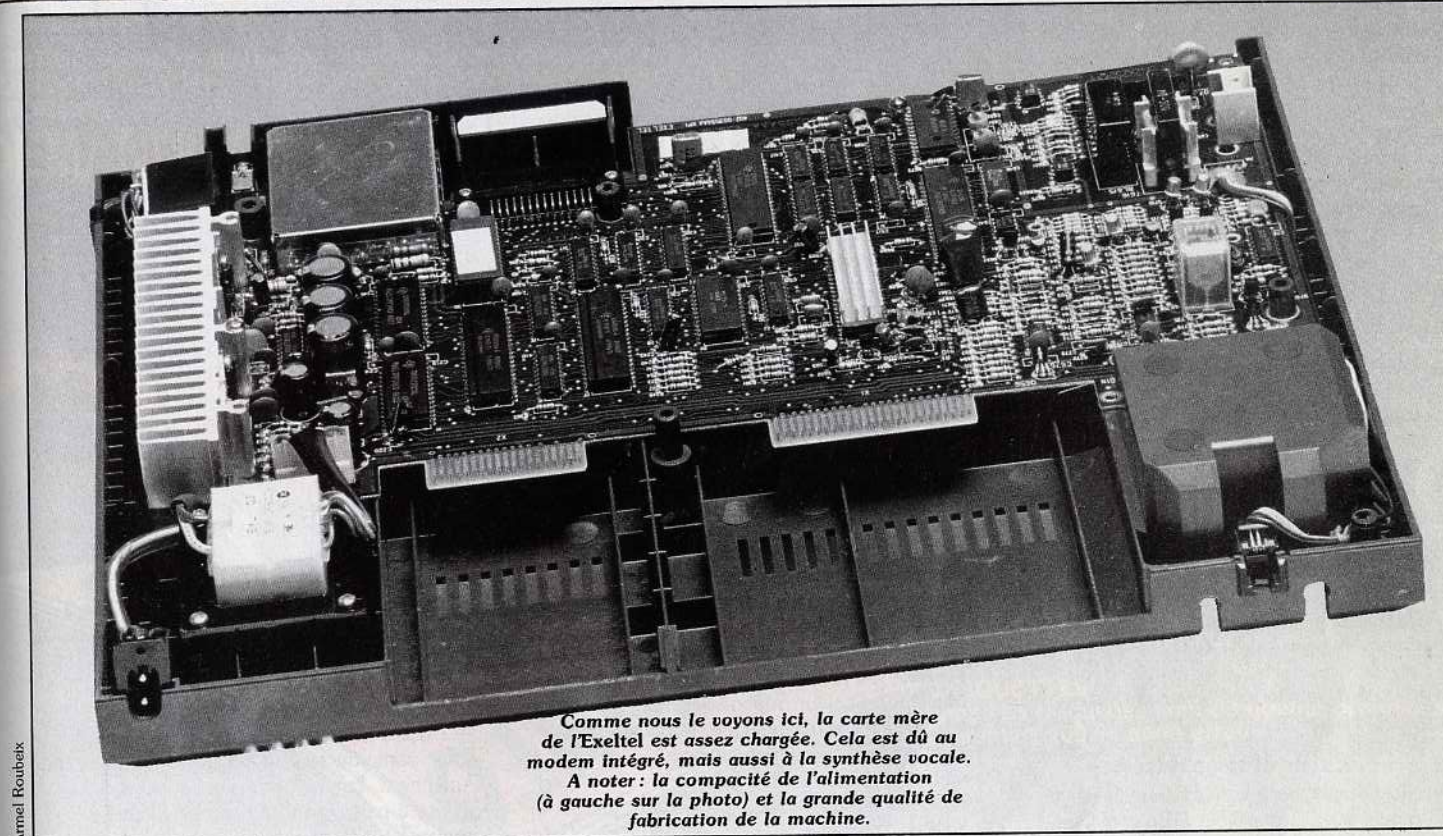
L'unité centrale est comparable à celle de l'*EXL 100*. Le compartiment réservé aux manettes de jeu n'existe plus, ce qui rend le tout moins gadget et plus solide. Même si l'impression première reste la fragilité, le côté « pro » est plus qu'accentué. Ainsi, si vous placez le moniteur sur l'unité centrale et le tout sur votre bureau, vous aurez franchement l'air d'un cadre branché et dynamique. Mais si vous essayez de bouger le moniteur, un conseil, tenez-le bien parce qu'il a une tendance chronique à glisser de son support constitué par l'ordinateur. A l'intérieur, l'architecture est multi-processeurs. TMS 7040 (4,9 MHz), TMS 7042 (4,9 MHz), TMS 5220 C (Vocal), TMS 3556 (Vidéo) et TMS 70 C 40. Le tout est, comme vous pouvez le voir, totalement particulier à Exelvision puisque l'origine des processeurs est la firme américaine Texas Instruments bien connue pour son retrait du marché après le flop financier du TI 99/4A. Problème : la proportion de programmeurs en TMS 7000 est aujourd'hui très faible par rapport à tous ceux qui maîtrisent le Z80. De plus la bibliographie sur la programmation en TMS est hyper-réduite. Résultat : n'espérez pas voir un *Marble Madness* ou même un *Flight Simulator II* sur *Exelstel*. Et même si le but et la vocation de cette machine sont l'initiation et l'éducation, ce défaut n'est pas superficiel. Pour un ordinateur qui part avec le handicap d'être français, ne pas avoir de micro-processeurs connus est une barrière de plus à sa réussite, qu'on le veuille ou non. Le pire reste à craindre : l'*Exelstel*, comme tous les produits Exelvision, risque de rester au banc des damnés de la terre, des exclus et des persécutés. Le choix des micro-processeurs reste une base fondamentale, ceux qui ne la respectent pas sont inévitablement exclus du jeu de la micro, même si leur choix est techniquement supérieur. Ces microprocesseurs sont fort rapides comme nous le verrons lors de l'étude du Basic.

Communication

Point fort : la partie communication. Tenez-vous bien, l'*Exelstel* possède d'origine un modem 1200/75 dans sa carlingue. Est-il encore nécessaire de vous préciser ce qu'est un modem 1200/75 ? C'est tout simplement ce qui permet, par exemple, à un Minitel de communiquer avec l'extérieur. 1200/75 sont respectivement les vitesses de réception et d'émission (en bauds) des données qui transitent par la ligne téléphonique. Sans entrer dans les détails,

RADIOSCOPIE

Origine : France
Microprocesseur : TMS 7040 et TMS 7042 à 4,9 Mhz
Mémoire vive : 82 Ko
Mémoire morte : 128 Ko dont 16 de ROM système, 80 Ko de logiciel intégré et 32 Ko de cartouche Exelbasic +
Mémoire utilisateur : 80 Ko
Haute résolution : 320 x 200
Palette : 8 couleurs mixables à l'infini
Son : carte vocale (300 mots)
Mémoire de masse : Exelmemoire (16 Ko), magnéto cassettes et lecteur de disquettes
Prix : sans moniteur : 2 690 F, avec moniteur monochrome : 3 590 F, avec moniteur couleur : 4 490 F.



Comme nous le voyons ici, la carte mère de l'*Exelstel* est assez chargée. Cela est dû au modem intégré, mais aussi à la synthèse vocale. A noter : la compacité de l'alimentation (à gauche sur la photo) et la grande qualité de fabrication de la machine.

sachez que le modem de l'*EXL* permet également de faire du 75/1200, c'est à dire de prendre le rôle de l'émetteur principal et donc de devenir serveur.

Pour gérer tout ça, *Exelcom*, qui prend 34 Ko de Rom, se charge des besoins ingrats. Dans le même ordre d'idées, *Exelwindow* (4 Ko de Rom) vous permet de sélectionner des menus grâce à un petit système de fenêtres. Le tout, utilisable par n'importe qui, permet d'émuler le Minitel après s'être connecté sur un serveur ou sur Transpac (Télérel 1, Télérel 2 ou Télérel 3) grâce à la commande de numérotation et de connexion automatique. Vous pouvez également constituer un fichier répertoire vous permettant, comme sur les Minitel perfectionnés, de téléphoner à vos amis sans avoir besoin de vous souvenir de leur numéro de téléphone. Vous pouvez aussi transformer votre ordinateur en répondeur téléphonique utilisant la synthèse vocale pour répondre. Léger regret, les messages, seuls réellement utilisables, sont assez restreints. Impossible de faire dire à votre *Exelstel* quelques paroles originales. Si vous avez un magnétophone, votre interlocuteur peut vous laisser des messages. Sinon, moyennant un Minitel, il peut vous laisser des pages écrites sur celui-ci et enregistrées sur votre *Exelmemoire* ou sur disquettes. Cela s'appelle l'*Exeltele* et c'est, dans la mesure où vos amis sont prévenus, très bien venu de la part d'Exelvision. Si seulement cette machine était sortie quelques années plus tôt !

Une option permettant de visualiser sur 80 colonnes est disponible mais nous avons été incapable de la faire fonctionner. Sans doute se commute-t-elle seulement avec des applications du genre traitement de texte ou tableur.

Seul inconvénient, il n'existe ni l'un ni l'autre sur *EXL*. Passons. Enfin, *Exelquad* est un logiciel intégré qui permet de faire démarrer automatiquement un logiciel stocké dans l'*Exelmemoire* grâce au téléchargement.

Téléchargeons

En effet, une partie d'un serveur est mise à votre entière disposition pour le téléchargement de logiciels. Une fois sur Télérel 3 (après avoir composé sur le clavier de l'*Exelstel* 3615C, « C » pour « connexion », tapez « funi », puis « mic », « EXL » puis « lod » (ou « lod » directement) pour qu'un choix de programmes à télécharger vous soit proposé. La publicité qui passe, au moment où j'écris ces lignes, sur nos écrans parle de plusieurs centaines de logiciels. Je n'en ai pas compté autant. Enfin, ceux qui sont disponibles fonctionnent à merveille. Certains d'entre eux sont très bons. D'autres nettement moins. La durée du téléchargement est très courte. Le tout se passe sans aucune intervention technique de la part du téléchargeur et est d'une efficacité remarquable. Sur ce plan là, chapeau Exelvision (en voilà un bon slogan !) Pour ce qui est des logiciels du commerce, il n'y en a que très peu et ce n'est en tout cas pas sur ce terrain là que cette machine sera compétitive. Si les programmes téléchargeables ont l'incontestable avantage d'être gratuits, ils sont également souvent médiocres. Quant à leur aspect pédagogique, il est vraiment très discutable.

L'Exelbasic +

Les avis sont, je dois le dire, très partagés à propos de ce Basic. Tout d'abord sa précision de calcul est excellente. Ensuite sa rapidité n'est

pas mauvaise. Enfin, certaines de ses instructions s'avèrent très intéressantes. Mais, par endroit, il souffre de certaines carences particulièrement regrettables. Si le petit « bip » qu'émet l'engin après chaque pression de touche est assez exaspérant, ce n'est rien à côté des appels de fonctions par « call » qui rendent la programmation interminable. Texas Instruments en était friand, peut-être que cela donnera la bonne idée de s'en séparer aux ingénieurs d'Exelvision pour leur troisième machine (Texas Instrument, qui fournit beaucoup de cartes à mémoire ou des processus « grand public », qui iront équiper perceuses ou machines à laver, est loin derrière Motorola, Nec, etc., pour les micro-processeurs destinés à nos ordinateurs). Toujours est-il que « accept », par exemple, est une instruction assez puissante. Elle suspend l'exécution du programme jusqu'à ce que des données soient introduites à partir du clavier. Points positifs : les options qui suivent l'instruction permettent de filtrer le type de données qui seront tapées au clavier, d'émettre un signal sonore, de limiter le nombre de caractères et d'assigner une valeur par défaut à une variable. C'est un « input » de président de la République, en quelque sorte. A vrai dire, la non-conformité de tout ce qui est graphique et sonore nous paraît gênante. Ainsi « call color » (« orh ») permet d'écrire en alphanumérique rouge sur double hauteur. « Call line » (« couleur », X1, Y1, X2, Y2) trace une ligne de la couleur désirée du point de coordonnées X1, Y1 au point X2, Y2. Difficile de trouver moins standard ! « On warning » permet d'exécuter une instruction si le programme rencontre un message d'avertissement que quelque chose ne

BANC D'ESSAI

Exelvision répond

L'Exeltel doit-il être comparé aux micros actuellement sur le marché ? Bien sûr déclare Tilt. Non répond Exelvision, argumentation, pas toujours solide, à l'appui...

fonctionne pas (par exemple, si l'on entre une chaîne alphanumérique au lieu d'une valeur numérique [ce fameux « Redo From Start »]). « Call speech » est également une instruction puissante qui permet de faire fonctionner la synthèse de parole. Le tout est extrêmement complexe à utiliser. Cela dit, avec de la pratique, on doit arriver à de bons résultats. Quel dommage que le synthétiseur de parole ne soit pas plus facilement programmable par l'utilisateur ! Quelques instructions permettent de gérer l'Exelmeoire. En particulier « call say », « nom de fichier », qui active le synthétiseur vocal sur un fichier de parole chargé à partir de l'Exelmeoire. Rien ne vous empêche d'aller charger de tels fichiers sur le serveur Funitel. En conclusion, rien d'élaboré ne permet la création de serveur. On a l'amère impression que le principal a été oublié. Pourquoi intégrer un modem à un ordinateur si on ne peut pas facilement s'en servir sous Basic ? Globalement, une fois qu'on a placé le mot « Exel » à côté du mot « Basic », on sait à quoi on va avoir affaire : un langage aucunement standard, des instructions intéressantes, d'autres quasiment inaccessibles. Exelvision joue toujours la carte de l'originalité, au risque, une fois encore, de se retrouver à l'écart du marché « grand public ».

La documentation

Une documentation à la fois bonne et ridicule est fournie avec la machine. D'un côté, un manuel de référence du Basic bien conçu, complet, clair, et, de l'autre, un gros « Guide de l'Exeltel » qui, d'après lui-même, « contient non seulement le manuel technique de l'ordinateur Exeltel mais aussi une foule d'informations concernant l'école, la scolarité, les programmes, l'informatique, etc. ». En fait, sur 195 pages, une cinquantaine seulement sont réservées au « manuel technique » de l'ordinateur, tout le reste étant un « blabla » pseudo pédagogique dont l'utilité doit sans doute apparaître quelque part, mais probablement pas dans la tête du pauvre acheteur qui vient de se procurer l'engin. Totalement superficielle, la seule partie qui devrait être intéressante est réduite à sa plus simple expression. L'autre relève de la pure figuration : on y trouve aussi bien les programmes officiels des cours de nos jeunes bambins que l'histoire de l'informatique (dans le genre encyclopédie pour enfant). On va sans doute nous dire que la cible visée est avant tout d'ordre éducatif et que c'est dans cette optique qu'a été développé l'Exeltel. Certes, mais pourquoi l'avoir conçu au mépris des bases fondamentales que la micro-informatique s'était, semble-t-il, fixée : un bon Basic relativement standard, une architecture classique permettant l'élaboration rapide de logiciels par les développeurs, pas d'innovations exubérantes dans le genre clavier infrarouge mais de la puissance et de l'efficacité ? Avant de faire un ordinateur éducatif, faites d'abord un ordinateur performant ! Si j'étais ministre de l'Education, à choisir entre un Exeltel et un vieux Apple II, je choisirais encore ce dernier. Avouez que c'est tout de même un peu dommage.

Laurent Bernat

1. L'Exeltel est un nouveau type de matériel informatique dans le domaine « grand public ». Techniquement parlant l'Exeltel dans sa version de base est un véritable micro-ordinateur, mais il n'est pas que cela : il préfigure selon nous une nouvelle tendance sur le marché : une sorte de robot domestique à multiple usage possédant des fonctions téléphoniques, télématiques, informatiques, éducatives et ludiques. L'Exeltel est donc conçu, avant tout, pour offrir à l'utilisateur une large gamme de services et de logiciels disponibles 24 heures sur 24. C'est pour cette raison que, selon nous, le marché du micro-ordinateur « classique » est « agonisant », car plus personne ne désire investir plusieurs milliers de francs pour une machine sur laquelle il faut encore investir 1 000, 2 000, 3 000 F ou plus pour les logiciels (souvent, des jeux). L'Exeltel est le premier ordinateur robot à faire Minitel, ordinateur, répondeur-enregistreur téléphonique et télématique, terminal éducatif avec synthèse vocale et langage éducatif intégrés.

L'Exeltel est aussi conçu pour diviser par dix le coût de l'utilisation des services Vidéotex. Grâce aux possibilités de sauvegarde accélérée des pages consultées, l'accès aux informations sur des bases de données s'effectue très rapidement et la consultation est ensuite gratuite, car l'appareil déconnecté conserve les pages Vidéotex. 2. L'accès à tous les logiciels, type jeux, disponibles sur les bases de données Vidéotex est maintenant rendu possible par le téléchargement et l'exploitation en local des programmes ainsi téléchargés. L'Exeltel n'est pas gratuit comme le Minitel. Il ne coûte pas non plus le prix d'un ordinateur type IBM. Il se positionne donc entre les deux, pour combler le vide actuel.

Les cinq fonctions suivantes de l'Exeltel ne sont pas mises en exergue dans votre article : — Minitel couleur intelligent à un prix de revient dix fois inférieur à celui du Minitel en mode consultation ; — accès gratuit à une bibliothèque de logiciels ; — répondeur-enregistreur téléphonique ; — répondeur-enregistreur télématique ; — micro-ordinateur d'initiation et éducatif. L'article de Tilt comporte des imprécisions techniques concernant l'Exeltel.

— Le microprocesseur utilisé, le TMS 7000, est en fait un produit très proche du Z 80. En effet, seulement quelques instructions diffèrent d'un processeur à l'autre. Le TMS 7000 est simplement un Z 80 micro codable. Les développeurs qui travaillent sur Exeltel ne rencontrent donc aucun problème spécifique de programmation. Exelvision offre maintenant une « boîte à outils » permettant l'adaptation des logiciels existant en Z 80 sur le microprocesseur TMS 7000, en un temps record.

Seul le processeur graphique nous oblige à « redessiner ».

— L'Exelbasic plus est simplement un Basic copié sur microsoft. Il comporte des instructions supplémentaires comme l'accès à la synthèse vocale.

Par ailleurs, toutes les instructions que nous utilisons sont semblables à celles utilisées par les Basic microsofts. Il faut bien savoir que ces mêmes différences existent d'une machine à l'autre. Ex. : le Basic MO6 et le Basic contenu dans le CPC 464 ne sont pas complètement identiques. De même le Basic microsoft de l'IBM PC est différent des Basic existant sur les machines 8 bits etc.

— Contrairement à l'EXL 100, l'accès à la synthèse vocale sur Exeltel a été simplifiée à l'extrême, pour pallier précisément aux défauts d'EXL 100. Il suffit d'appeler directement l'un des 200 mots intégrés à la machine, à l'aide de la fonction « call speech ».

— L'accès au serveur Exeltel. Il ne s'agit pas d'une partie du serveur. Exelvision, tout comme Antenne 2, Funitel par exemple, possède son service à part entière. Le service Exeltel est implanté sur le plus gros serveur du monde, appartenant à une Société Sytem. Il est constitué de deux super-calculateurs :

- deux IBM 3083 XJ3
- 2 x 8 millions d'instructions par seconde
- 2 x 32 millions d'octets de RAM
- 64 milliards d'octets de capacité de disque

- capable de traiter simultanément 5 000 appels. Le service fourni par l'entreprise System qui gère notre banque de logiciels est performant et permet un accès simple, bon marché et efficace par le grand public. Le fait de taper d'abord FUNI, puis EXL, nous permet d'accaparer en plus toute la clientèle des funitellistes (2^e service en France en nombre d'heures de connexion). De toute évidence, l'Exeltel est un produit nouveau qui nécessite d'être mieux connu, mieux compris et mieux expliqué que sous le seul angle « ordinateur ».

Il est impossible de considérer comme isolé, un produit compatible avec un parc de deux millions de terminaux Minitel déjà installés. Au contraire, notre approche est pragmatique et s'appuie beaucoup sur les services. Facile à utiliser, grâce aux menus déroulants, il permet l'accès à beaucoup de services télématiques, téléphoniques et éducatifs à un prix très bas.

Toutes ces caractéristiques sont parfaitement incluses dans l'Exeltel, et sont, il est vrai mieux comprises ou perçues par les gens de la péritéléphonie que par les gens de l'informatique.

Enfin, nous ne cherchons pas la comparaison avec des PC compatibles, des 16 ou 32 bits « de course ». L'Exeltel n'a pas été développé pour la gestion ou la CAO, sinon nous n'aurions pas intégré la synthèse vocale, la fonction répondeur-téléphonique.

SUPINFO

DISQUETTES - CASSETTES - RUBANS - LISTING - ETIQUETTES EN CONTINU - CLASSEMENT - MAINTENANCE - FILTRES ECRANS - SUPPORTS IMPRIMANTES - SUPPORTS COPIES - LAMPES SPECIALES INFORMATIQUE - ETC.

DEMANDEZ NOTRE CATALOGUE !

Tel : 78.90.35.84



PRIX QUALITE SERVICE

SUPER
COMPETITIFS

SATISFAIT
OU
REMBOURSE

RAPIDE
* EXPEDITION
IMMEDIATE



BON DE COMMANDE

à retourner à :

SUPINFO

ZI Est de Revoisson rue Calmette
BP 209 - 69740 GENAS

Nom _____

Prénom _____

Adresse _____

Code postal _____

Ville _____

Téléphone _____

RUBANS

Nous avons référencé plus de 2 000 imprimantes avec leurs rubans.

Imprimantes	Rubans correspondants		
	Réf.	Désignations	Prix unitaire TTC
AMSTRAD DMP1	1148	K7 nylon noir	49 F
APPLE IMAGEWRITER	1156	K7 nylon noir	40 F
CITIZEN MPS 10 - MPS 20	1121	K7 nylon noir	35 F
CITIZEN MPS 15 - MPS 25	1123	K7 nylon noir	65 F
COMMODORE MPS 801	1148	K7 nylon noir	49 F
COMMODORE MPS 802	1143 N	K7 nylon noir	55 F
COMMODORE VC 1525	1155	DC nylon noir	45 F
COMMODORE VC 1526	1143 N	K7 nylon noir	55 F
COMMODORE VC 4023 P	1143 N	K7 nylon noir	55 F
EPSON ERC 08	1123	K7 nylon noir	65 F
EPSON ERC 04	1121	K7 nylon noir	35 F
EPSON FX 100	1123	K7 nylon noir	65 F
EPSON FX 80	1121	K7 nylon noir	35 F
EPSON LX 80	1168	K7 nylon noir	38 F
EPSON MX 100	1123	K7 nylon noir	65 F
EPSON MX 70-MX 80-MX 80 F/T-MX 82	1121	K7 nylon noir	35 F
EPSON RP 80-RP 80 F/T-RX 80	1121	K7 nylon noir	35 F
MANNESMANN MT 80	1143 N	K7 nylon noir	55 F
SEIKOSHA GP 100	1155	DC nylon noir	45 F
SEIKOSHA GP 500-GP 500 A-GP 550 A	1148	K7 nylon noir	49 F
TANDY RADIO SHACK 80 DMP 100	1155	DC nylon noir	45 F
TANDY TRS 80 LP VII	1155	DC nylon noir	45 F

K7 = cassette - DC = double cartouche

DISQUETTES

Toutes nos disquettes sont de qualité professionnelle et garanties 100 % sans erreur.

Références	Désignations	Prix TTC par boîte de 10
5 SFDD	Disquettes grandes marques 5 1/4 simple face, double densité	72 F
5 DF48	Disquettes grandes marques 5 1/4 double face, double densité, 48 TPI	86 F
5 DF96	Disquettes grandes marques 5 1/4 double face, double densité, 96 TPI	155 F
3 SFDD	Disquettes grandes marques 3 1/2 simple face, double densité, 135 TPI	207 F
3 DFDD	Disquettes grandes marques 3 1/2 double face, double densité, 135 TPI	262 F

SELECTIONS DU MOIS

Références	Désignations	Prix unitaire TTC
17005	Kit de nettoyage 5 pouces, comprenant : 1 disquette auto-nettoyante et 1 bouteille de produit de nettoyage	130 F
17009	Kit de nettoyage 3 1/2 comprenant : 1 disquette auto-nettoyante et 1 bouteille de produit de nettoyage	195 F
P 500	Listing blanc 240x12" caroll détachable, paquet de 500 feuilles	55 F
ET 893 I	Boîte de 4 000 étiquettes en continu 89x36 mm - 1 pose	170 F
BF905	Boîte avec couvercle fumé, serrure à clef et 5 intercalaires pour 90 disquettes, 5 pouces 1/4	198 F
BF603	Boîte avec couvercle fumé, serrure à clef et 5 intercalaires pour 60 disquettes, 3 pouces, 3 pouces 1/2	198 F

☐ Je désire simplement recevoir gratuitement votre catalogue (sans frais d'envoi).

☐ Je commande les produits ci-dessous ainsi que votre catalogue.

Réf. Article	Quantité	Prix	TOTAL

TOTAL
Participation aux frais d'envoi

☐ Contre remboursement (selon tarif en vigueur).

TOTAL GENERAL

☐ Chèque joint ☐ CCP joint ☐ Mandat poste joint

* Sauf rupture exceptionnelle de stock pour laquelle vous seriez avisés immédiatement par courrier.

VIDEOSHOP

l'espace le plus micro de Paris !...

EXPÉDITION 48 HEURES EN POSTE
URGENT RECOMMANDÉ*

LISTE DES NOUVEAUTÉS TOUS LES
MOIS ADRESSÉES A NOS ADHÉRENTS

ASSISTANCE TÉLÉPHONIQUE

AMSTRAD

Prix T.T.C.
C / D

AMSTRAD PCW

PÉRIPHÉRIQUES :

Crayon optique 880
Lecteur disq. 8256 1990
Extension 256 K 490
Souris 1490

JEUX :

Batman F. Harrier 298
Histoire d'or 249
Thea parakut 298
Fairlight 195

UTILITAIRES :

Autoform. assembleur 295
Cobol 790
Langage C 790
Multiplan 499
Pocket base 690
Pocket calc. 490
Quick mailing 490
Système expert 990

BIBLIOGRAPHIE :

Bien débiter 129
Grand livre du PCW 179
Amstrad CP/M PCW 148

JEUX :

3 D Voice chess 129/149
Allien highway 89/139
Bad max 129
Balle de match 99/149
Bat man 89/149
Billy la banlieue 139/195
Bruce Lee 89/149
Cap sur Dakar 129
Commando 89/139
Elite 179/249
Empire 195/220
Football 99
Fifth Axis 89/129
Franck Bruno Boxing 79/129
F. warrior expit 195
Gauntlet 99/149
Grand prix 500 CC 149/195
Green berets 89/149
International karaté 95/139
Knight games 89/129
La geste d'artillac 160/195
L'affaire Vera Cruz 220
Le pacte 129/195
Macadam Bumper 139/180
Maracaibo 89
Match day 99/139
Mission élévator 79
Montségur 79/165
Ping Pong 119
Raid sur Tenere 79
Rambo 99/149
Révolution 195
Rodéo 129/180
Sapiens 195/249
Scrabble 99
Skyfox 199
Starglider 149/195
Tension 78/119
Million 1 99/149
Million 3 99
T.L.L. 160
Tennis 249
Trivial pursuit 129
Tony truant 239
Top secret 99/149
Trail blazer 139
Way of the tiger 89/139
Winter games 79/149
World cup carnival 89/129
Zorro 145/195

ÉDUCATIFS :

Algebre 195/249
Géométrie 195/249

UTILITAIRES :

Art studio 229
Autof. Assembleur 195/295
Calcomat 450
Communiquez avec ams. 150/249
Datamat 450
Easy Amcalc 149
Gestion de fichiers 198
Initiation au basic 198
La Solution (text.+Dat.+Calc.) 950
Multiplan 499
Salut l'artiste 99
Textomat 450

BIBLIOGRAPHIE :

Communiquez avec Amstrad 90
Jouez avec Amstrad 45
Language machine (Micro appl.) 129
Le livre du CP/M 149
Livre lecteur de disquette 149
Mieux programmer 85
Musique sur AMSTRAD 148
Truc et astuces 149

THOMSON

Prix T.T.C.
C / D

PÉRIPHÉRIQUES :

Arsene (emul. minitel) 590
Clavier mécanique T07/70 590
Clavier mécanique MO5 540
Contrôleur manettes 160
Extension MO5 1290
Ext. 16 KO T07 490
Ext. 64 KO T07-70 990
Ext. 64 KO MO5 1190
Imprimante courrier 80 colon. 2950
Imprimante 40 colonnes 790
Lecteur disk 320 KO 5 1/4 2990
Manette de jeu 120
Q.D.D. 850
Synthétiseur vocal 490
Moniteur couleur H.R. 2490

JEUX :

Affaire Vera cruz 160/249
Air bus (K) 295
Blitz (K) 390
Contrôle aérien (K) 390
Dieux du stade 2 169/195
Football 160
Dieux de la glisse 195/249
Las Vegas 195/249
Le temple de Quauthli 180/220
M.G.T. 139
Omega planète Inv. 195/295
Saphir 149/249
Sapiens 139/220
Scrabble 245/290
Sorcery 149/195
Sortilèges 195/249
Sortilèges (Q) 249
Toutankhamon 195/249
Vampire 195/249
Vampire (Q) 249
Pack jeux fil (3 jeux) 245

ÉDUCATIFS :

Animatix 249
Conjuguier 199/295
Cube Basic 195
Lire vite et bien 195
Microscillo 249
Pictor MO5 (K) 295
Point Bac Math 1 249/390
Point Bac Math 2 249/390
Point Bac Math 3 249/390
Point Bac Français 249/390

UTILITAIRES :

Assdessas 349/490
Basic 128 (K) 590
Colorpaint (K) 590
Courrier 295
Loritel MO5 390
Studio (K) 590
Studio + colorpaint (K) 790
Super Business T09 590

BIBLIOGRAPHIE :

Trucs et astuces Thomson 149
102 programmes MO5 120
Super jeux MO5 T07 120

C : Cassette
D : Disquette
K : Cartouche
S : Softcard
Q : Disquette QDD

Ex.: *AMIGA 12500F 9990F
*AMSTRAD
CPC 6128 COULEUR 5290F 3 990
TO8 + Lect. DISK 3990
PHILIPS VG 8235 + 3 Log. 3990
ATARI 800 XL + Lect. K7 990

COMMODORE

Prix T.T.C.
C / D

PÉRIPHÉRIQUES :

Graphiscop // 990
Power printer 1095
Sound expander 990
Tablette Koala pad 990
Souris 990

JEUX :

A view to a kill 89/ 139
Asterix 99/ 159
Back to the future 119/ 149
Bombjack 119/ 169
Bounges 79
Buck rogers (K) 195
Choplifter (K) 195
Commando 99/ 149
Congo bongo (K) 195
Deactivator 119/ 165
Dragon's lair 99/ 149
Elite 160/ 199
Fist II 119/ 165
Flight simulator 590
Gateway to apshai (K) 195
Game killer (K) 119/ 145
Ghost'n goblins 109/ 149
Green beret 89/ 139
Hacker II 59
H.E.R.O. 119
Impossible mission 99/ 149
Infiltrator 195
Jumpman junior (K) 89
Koronis rift 89/149
Little com. people 129/ 159
Mission élévator 195
Pack 3 cartouches (K) 99/ 149
Parallax 89/ 139
Ping Pong 109/ 195
Pitstop II 89/ 129
Rambo 119/ 159
Sanxion 119/ 159
Silent service 129/ 159
Summer games II 119/ 169
Super cycle 129/ 189
Trivial pursuit 249
Uridium 125/ 159
Winter games 119/ 195
1942 99/ 169
(amiga) Brataccas 349
(amiga) The pawn 290
(amiga) Marble madnes 295

UTILITAIRES :

Art studio 159/ 185
Fast load (K) 195
Power cartridge (K) 490
Superbase 495
Virgule senior 750
Vizastar 64 990
(amiga) K Seka 790
(amiga) Super base 1490
(amiga) V.I.P. 1850

BIBLIOGRAPHIE :

102 programmes C128 120
Bible du 128 249
Langage machine T1 149
Langage machine T2 149
Le livre du 1571 179
Livre du lecteur 1541 179
Trucs et astuces 128 149

ATARI

Prix T.T.C.
C / D

PÉRIPHÉRIQUES :

Tablette tactile 650
Voice master 990

JEUX :

Blue max 2001 149
Bruce Lee 129/149
Decathlon 99
Ghostbusters 229
Mediator 99
Mrs pac man (K) 195
Nostradamus 290
Rescue on fractalus 99
Silent service 159
Summer games 159
Solo flight II 160
Star raiders (K) 195
Ultima III 195

ÉDUCATIFS :

Chasse aux fautes 249
Quête du Graal 249
Chiffres et lettres (K) 295

UTILITAIRES :

Gestion de données 195
Gestion familiale 195
Syncalc 480
Synfile 480

BIBLIOGRAPHIE :

102 programmes Atari 120
Périphériques Atari 85

ATARI ST

Prix T.T.C.
C / D

PÉRIPHÉRIQUES :

Disque dur 20 méga 6990
Lecteur disq. 1 méga 2690
Lecteur disq. 500 KO 1490
Moniteur couleur Thomson 2990

JEUX :

Deep space 349
Flip side 195
Leader board 295
Silent service 249
Super tennis 245
Starglider 229
The pawn 229
Time bandits 295
Winter games 295
Nightshade 119
Ninja 89
Ping Pong (K) 239
Red lights amsterdam 229
Shark hunter (S) 195
Super golf (K) 195
Sweet acorn (S) 160
Trail blazer 99
Year kung fu II (K) 239

UTILITAIRES :

C compiler GST 690
Basic GFA (micro application) 495
Datamat 450
Calcomat 450
Emulcom 890
L'expert 1490
Macro assembleur GST 590
Modula 2 ST 1450
Music studio 295
Platine ST 390
Plus paint 390
Pro fortran 1490
Pro pascal 1490
APL 68000 1850
CAD 3D 490
V.I.P. professionnel 1850

BIBLIOGRAPHIE :

Bien débiter avec ST 129
Graphisme en 3D 179
L'Atari ST en action 135
La bible de l'Atari 249
Le livre du GEM 149
Mise en œuvre du 68000 210

EXELVISION

Prix T.T.C.
C / D

PÉRIPHÉRIQUES :

Clavier professionnel 295
Exelmodem 990
Exelmemoire 590
Exeldrums 1190
Exelpaint + Souris 990
Imprimante EXL 80 2990
Lecteur disq. EXL 35 2990

JEUX :

Anaconda 129
Car crash 159
Kung fu 129
Monopolic 195
Tankattak 195
World war 3 129

ÉDUCATIFS :

Corps humain 99
Sphinx 149

UTILITAIRES :

Fixtab 169

ACCESSOIRES

Prix T.T.C.

ACCESSOIRES :

Cassettes (les 10) 79
Disquettes Fuji 5 1/4 SFDD (les 10) 129
Disquettes Fuji 5 1/4 DFDD (les 10) 149
Disquettes Fuji 3 1/2 MFDD (les 10) 199
Disquettes Fuji 3 1/2 MF2DD (les 10) 249
Disquettes 3 AMSOFT CF2 (l'unité) 35
Disquettes 3 AMSOFT CF2DD (l'unité) 79

VOTRE MICRO MOINS CHER
EN ADHÉRANT AU
CLUB VIDEOSHOP !!!

SINCLAIR

Prix T.T.C.
C / D

PÉRIPHÉRIQUES :

Synthe vocal français 89
Tablette Philips 99
Lecteur K7 MSX + câble 99
Imprimante sony PR24 89
Imprimante courrier sony 89
Table traçante sony 89
Music module 120

JEUX :

Allien 8 89
A view to a kill 129
Backgammon (S) 195
barn stormer (S) 195
Bridge 249/249
Chess game 195
Chock'n pop (S) 160
Choro q (S) 160
737 flight simulator 160
Goonies (K) 239
Hydride 450
Hyper rallye (K) 239
Hypersport 1 (K) 239
International karaté 119
La geste d'artillac 249
Laydock 450
Le Mans II (S) 195
L'héritage 169
Lode runner (K) 239
Macadam bumper 170/195
Mandrégore 195
Meurtre sur l'atlantique 249/295
Midnight brothers (K) 239
Nightshade 119
Ninja 89
Ping Pong (K) 239
Red lights amsterdam 229
Shark hunter (S) 195
Super golf (K) 195
Sweet acorn (S) 160
Trail blazer 99
Year kung fu II (K) 239

UTILITAIRES :

Compta memo soft 1990
Framework premier 1190
D base II PC 1190
Music studio 295
Sidekick (borland) 395
Reflex (borland) 990
Supercalc 3 690
Yes you can 1190

BIBLIOGRAPHIE :

Le livre de l'Amstrad PC 99
Le livre du GW basic 149
Guide de MS DOS 210
MS DOS approfondi 278
Guide de basic 2 (PC1512) 128
Amstrad PC 1512 guide de DOS PWS 128

IBM

Prix T.T.C.
C / D

et compatibles

JEUX :

Echec 3D 199
Jet 450
Hacker II 195
Newsroom 590
Orbitor 390
Solo flight 195

UTILITAIRES :

Compta memo soft 1990
Framework premier 1190
D base II PC 1190
Music studio 295
Sidekick (borland) 395
Reflex (borland) 990
Supercalc 3 690
Yes you can 1190

BIBLIOGRAPHIE :

Le livre de l'Amstrad PC 99
Le livre du GW basic 149
Guide de MS DOS 210
MS DOS approfondi 278
Guide de basic 2 (PC1512) 128
Amstrad PC 1512 guide de DOS PWS 128



ORIC

Prix T.T.C.
C / D

PÉRIPHÉRIQUES :

Interface manettes 195

JEUX :

Businessman 140
Chess 95
Cock'in 89
Défense force 89
Frelon 120
La tour fantastique 99
Le manoir du Dr Genius 140
Macadam bumper 160
Mission delta 95
Styx 95
Triathlon 140

UTILITAIRES :

Compilateur graphique 250
D.A.O. Dessin assisté 149
Loritel MO5 350
Masterpaint 250
Oric-phone 195
Traitement de texte 195



sur tous les logiciels

*: adhésion annuelle: 200 F.



l'espace
le plus micro
de Paris

Du lundi au samedi de 9 h 30 à 19 h.
50, rue de Richelieu 75001 Paris - Tél. : (1) 42.96.93.95 - Mét. : Palais-Royal
251, boulevard Raspail 75014 Paris - Tél. : (1) 43.21.54.45 - Mét. : Raspail

BON DE COMMANDE à adresser à VIDEOSHOP, Département VPC, BP 105, 75749 Paris Cedex 15

Nom _____
Prénom _____
Adresse _____
Code Postal _____ Ville _____
Téléphone _____

☐ Je vous adresse la commande suivante :

DÉSIGNATION	PRIX TTC
adhérent — 10%	
frais de port logiciel	15 F
matériel	100 F
Montant total TTC	

☐ Je désire recevoir une documentation sur : _____
☐ je souhaite recevoir ma carte d'adhérent, ci-joint un chèque de 200 F.
Joindre 3 timbres à 2,20 F pour frais d'envoi.
☐ Je possède un micro ordinateur :

☐ Je vous joins mon règlement par :
☐ Chèque bancaire ☐ CCP

Microc-en-jambe

Aïe ! non pas ça ! Aouch... quoi ? Quel dossier ? Han ! Crraac...
Les softs de combat ? Pitiééé... oui, je vais parler : boxe, judo, karaté, non,
ne tordez pas plus fort, boxe thai, kung-fu, oui, bon, d'accord, c'est super.
Ah non, pas les yeux, non pas ça, noooooooooonnnnn...

The Way of the Tiger : après la sortie de *The Way of the Exploding Fist*, on aurait pu penser que les logiciels d'arts martiaux étaient parvenus à leur top niveau. Il n'en est rien et ce logiciel, d'ailleurs Tilt d'or 1986, a réussi à dépasser encore son illustre prédécesseur. Le thème est le suivant : pour vous montrer digne de votre maître, celui-ci vous a concocté une série de trois épreuves que vous devrez passer avec succès. Dans un premier temps, vous allez vous retrouver au milieu du désert d'Orb pour affronter êtres et choses que le maître se plaira à vous présenter. Vos seules armes ne sont pour l'instant que vos pieds et vos poings. Mais heureusement votre entraînement rigoureux de karatéka vous a permis d'apprendre à vous en servir avec efficacité. Vous disposez en effet de seize types de mouvements et d'attaques aux commandes bien pensées.

Le jeu peut se jouer sans difficulté au clavier, bien que l'usage d'un joystick apporte un plus grand confort. Vos ennemis sont très variés, tant en apparence qu'en mode d'attaque. Ainsi ce dangereux minotaure commencera à vous frapper avec ses poings, puis sans crier gare, se baissera et cherchera à vous enfoncer sauvagement. Plus loin, un nain à la sombre mine se battra avec férocité, puis, se sentant en danger, se transformera tout à coup sous votre regard étonné en un spectre virevoltant et particulièrement dangereux. Ailleurs votre adversaire usurpera votre apparence mais ne sera pas plus facile à défaire pour autant. Vous apprendrez, avec l'habitude, à connaître les meilleures attaques et parades correspondant à chaque créature, mais il vous faudra cependant en changer aussi au cours d'un même combat. Deux indicateurs vous renseigneront en permanence sur l'état de l'endurance et de la force de chacun des deux protagonistes.

Vous pouvez rompre le combat en cas de problème, mais ce n'est que partie remise car votre adversaire vous poursuit sans relâche. Le décor et l'animation sont très bien rendus, le paysage se déplaçant en différents plans, comme avec un travelling latéral, et certaines bestioles gardent une animation indépendante au plus fort des combats. Dans la seconde partie, vous vous retrouvez sur un tronc d'arbre fort glissant surplombant une rivière. Muni

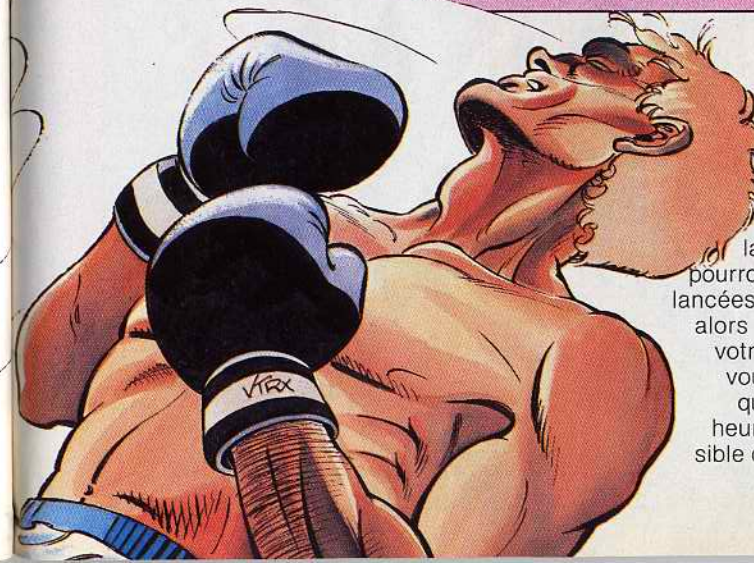
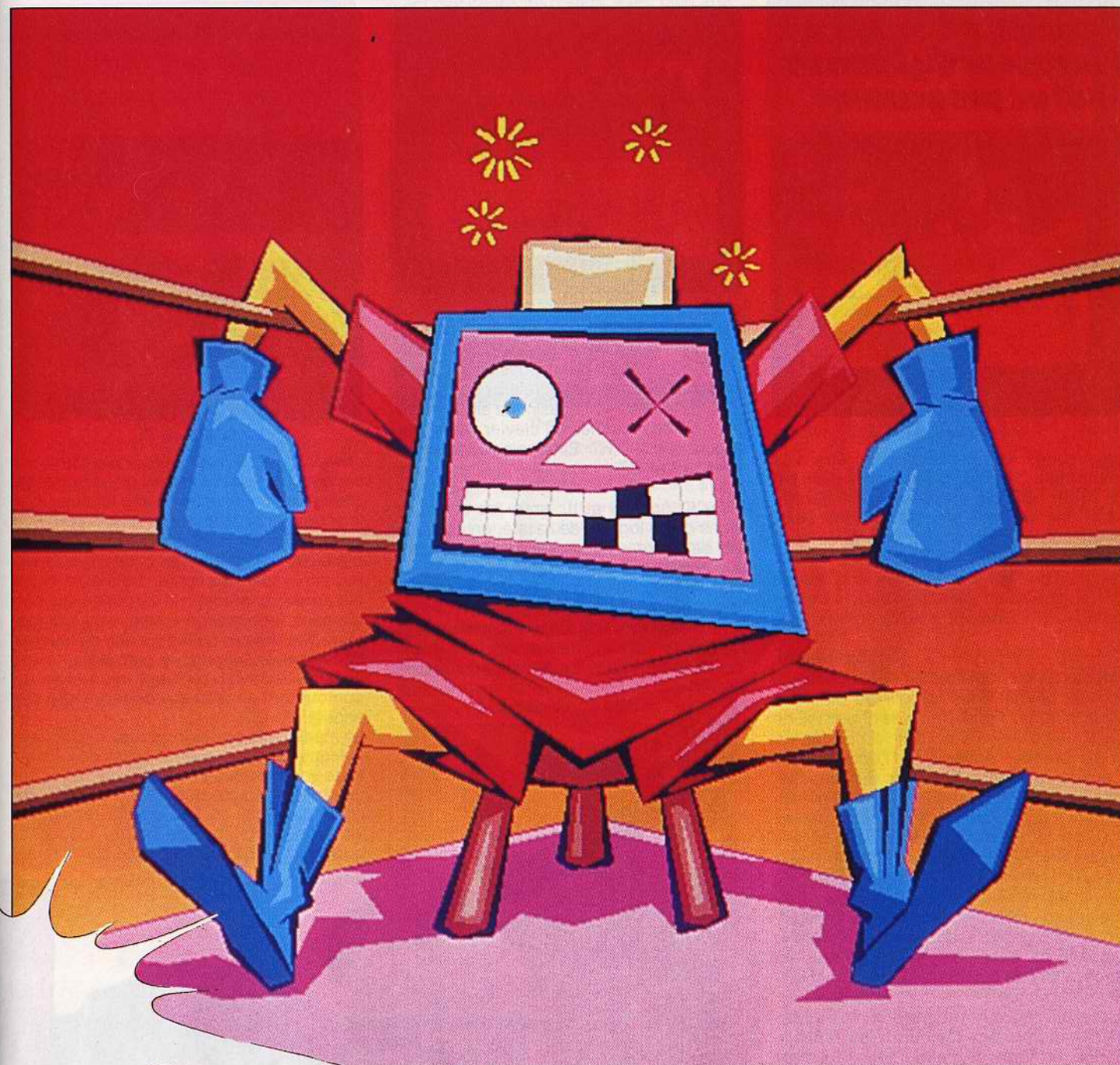


The Way of the Tiger

de votre seul bâton, vous allez le défendre contre l'assaut des différentes créatures. Ici, vous ne disposerez d'aucune possibilité de fuite. De plus, vous devrez éviter de réaliser des mouvements trop brusques qui vous feraient perdre à coup sûr votre équilibre précaire. Les créatures sont très différentes de la première épreuve mais tout aussi variées. Là encore, vous pourrez admirer en plein combat (si toutefois votre adversaire vous en laisse le temps !), le saut des poissons hors de l'eau, la nage tranquille d'une cane suivie de ses petits ou son envol loin de la rivière. Dans la dernière partie, c'est à l'épée que vous devrez combattre. Les opposants, redoutables, pourront même disposer de capacités ou d'armes qui vous sont étrangères. Le der-

nier duel aura lieu contre le Grand Maître lui-même, c'est vous dire ! Un logiciel remarquable, tant par la beauté des décors que par la richesse de l'animation et des épreuves. Un must. (K7 Gremlin's Graphics, pour Spectrum et Thomson.) J.M.

Gladiator : les duels se suivent et ne se ressemblent pas. Cette fois, vous allez vous retrouver à l'époque de la Rome antique. Vous incarnez Marcus de Massina. Ce malheureux a été capturé par les légions romaines et vendu comme esclave. C'est une position que vous n'envisagez pas de garder longtemps. Pour en sortir, il n'existe qu'un moyen, loin d'être facile : racheter votre liberté en gagnant combat après combat dans l'arène. Avant de commencer, sélectionnez trois armes et boucliers. L'éventail qui vous est offert est vaste (quarante-cinq au total) et je gage que vous découvrirez nombre d'entre eux. Ce choix doit-être fait soigneusement car l'issue du combat peut en dépendre. Ainsi, vous aurez toujours intérêt à vous munir d'un bouclier, seul capable de parer efficacement les coups de vos adversaires et d'une dague,



utile pour les combats rapprochés. La troisième arme dépendra de votre style (épée, glaive, masse, trident, filet et bien d'autres). Certaines armes comme la hache ou le marteau pourront éventuellement être lancées. Mais prenez garde alors à ne pas manquer votre adversaire, surtout si vous avez négligé d'acquiescer une dague. Fort heureusement, il est possible de récupérer une arme

tombée à terre, mais ce privilège est loin d'échoir à vous seul. J'imagine déjà votre expression en voyant votre opposant ramasser l'arme sur laquelle vous comptiez ! Les possibilités de combats sont particulièrement étendues. Vous ne disposerez pas moins de vingt-quatre attaques, de défense ou de mouvement. Inutile de vous dire que l'usage d'une manette de jeu est fortement recommandé pour éviter de vous emmêler les doigts, d'autant que le choix des touches n'est pas ergonomique. A l'issue de chaque combat, l'empereur statuera sur le sort du perdant en fonction de sa combativité et de la beauté des passes d'armes. Quand vous serez venu à bout des quatorze premiers

Premier adversaire : l'écraseur du Canada. Tout un programme...



Gladiator

adversaires, vos gains pourront être plus importants car il vous sera alors possible de miser sur l'issue de chaque rencontre. Mais les adversaires s'avèreront aussi beaucoup plus coriaces car ils feront partie des champions personnels de l'empereur. Un bon jeu d'action, aux graphismes corrects mais à l'animation parfois un peu confuse. (K7 Domark, pour Spectrum.) J.H.

Frank Bruno's Boxing : si vous êtes un adepte de ce noble art qu'est la boxe, ce logiciel devrait vous remplir de bonheur. Vous incarnez Frank Bruno, le choucou de sa Majesté. Vous voici sur le ring face à votre premier adversaire, l'écraseur du Canada. Une tête à donner des cauchemars mais vous en viendrez cependant facilement à bout. En effet, s'il se révèle assez fort, sa tactique est rudimentaire et ses coups de bûcheron auront bien du mal à passer votre garde. Chaque combat se résout au terme d'un K.O. sans appel ou au meilleur de trois reprises de trois minutes. Vous voilà débarrassé de cette brute à la cervelle de petit pois. Mais la route est encore longue qui mène au titre de champion du monde.

A mesure de votre progression vos adversaires montreront toujours plus d'intelligence, de force et d'endurance. Tous les continents sont représentés non sans humour. Ainsi vous découvrirez Franchie, un petit gars bien de chez nous mais auquel il vaut mieux ne pas trop se fier, Problème Tribal qui arbore un os dans le nez, Ravioli Mafiosi, à la mine patibulaire ou encore André Brutovski à la tête d'obus, Fling au visage en lame de couteau et Andy à la mâchoire néanderthalienne. Ce n'est qu'en fin de parcours que vous aurez le privilège (?) d'affronter Peter Perfect à la denture hollywoodienne. Mais pour cela, vous devez parvenir à maîtriser parfaitement uppercut, crochet et direct sans oublier parade et garde. N'hésitez pas à profiter au plus vite d'une ouverture dans la garde de votre adversaire et de l'exploiter de deux ou trois coups bien placés. Avec un peu de chance,



Frank Bruno's Boxing

peut-être parviendrez-vous à le mettre knock-out et à abrégé ainsi le difficile combat. Un bon logiciel aux possibilités assez étendues. Regrettons toutefois que l'aspect « jeu de jambe » soit quasiment éliminé et que le choix des touches du clavier soit si peu ergonomique. (K7 Elite, pour Spectrum, Amstrad et C 64.) J.H.

Yi ar Kung-Fu I et II : entre les deux versions de ce logiciel de karaté, on a vu arriver de nouveaux adversaires bien difficiles à combattre. Si le jeu reste très fourni, la simulation porte plus sur l'action que sur le réalisme. Vous voici revêtu du classique kimono. Les différents tableaux de jeu vont défiler par scrolling tant que l'un de vos adversaires

principaux n'entre pas dans la danse. Histoire de se mettre en jambe, la dernière version vous offre quelques créatures malfaisantes qui surgissent de part et d'autre de l'écran. Une excellente façon de tester le saut périlleux qui fera de vous le roi de



Yi ar Kung-Fu

l'esquive... Mais voici bientôt votre premier ennemi. Un colosse se sert de sa queue de cheval comme d'un fouet, une femme lance le boomerang, de quoi regretter la première version ! Parmi les douzes possibilités d'attaques ou de parades mises à votre disposition, vous allez apprendre à estimer les distances, à presser la gachette au bon moment. L'animation vive et très ludique, reste peu précise quand il s'agit de toucher l'adversaire. De plus, le plan de lutte est linéaire, à savoir qu'il est impossible de contourner l'ennemi afin de reprendre ses esprits... La manière de porter les coups n'est guère évidente. Vos attaques et celles de l'adversaire vont heureusement dessiner à l'écran un bref éblouissement à l'endroit de l'impact. C'est en fait le seul témoin de votre réussite ou de votre insuccès, puisqu'il n'est d'autre bruitage que la musi-



Barry Mc Guigan champion ship boxing

que (excellente par ailleurs !) qui vous accompagne tout au long du combat. Les graphismes du décor sont quand à eux particulièrement soignés. Si la première version ne présentait qu'une unique scène de jeu, Yi ar Kung-Fu II s'agrément de nombreux temples et jardins. A noter également de courtes animations pleines d'humour qui mettent en valeur la bonne humeur du programme. On reste loin, cependant d'une véritable simulation... (K7 et cartouche Konami disponible sur Amstrad, M.S.X. et C 64/128) O.H.

Barry Mc Guigan champion ship boxing : l'une des difficultés majeures de la conception d'une simulation de boxe réside dans la simplicité des attaques autorisées. Pas de coups de pieds spectaculaires, sauts périlleux ou « cri qui tue » ! Il s'agit avant tout de posséder un bon jeu de jambes, de maîtriser les diverses positions de garde et, bien sûr, de travailler son « punch » du droit... Barry Mac Guigan ne permet pas de contrôler le mouvement des joueurs sur le ring. Non pas que les participants restent immobiles... Les concepteurs du programme ont tout simplement mis l'atout sur le manie-

ment des coups de poings, avec cinq attaques différentes. Du revers à l'uppercut, le mouvement est suffisamment rapide pour motiver le joueur. Côté défense, il existe deux positions de garde (recul et haute garde) tout aussi efficaces l'une que l'autre.



Thai boxing

Si le combat représente le moment principal de cette chaude soirée, l'entraînement de votre champion mérite toute votre attention. Il s'agit dans un premier temps de sélectionner les diverses aptitudes du joueur. Style « bulldog » pour les fonceurs, option « danseur » pour les spécialistes du jeu de jambes, la découverte des différents types de boxeurs permettra de mieux lutter contre l'ordinateur ou de tenter, dans le jeu à deux, de subtiles confrontations ! Toutes ces distinctions peuvent également subir d'autres modifications. Il est alors question de scénarios de « sac », de jogging ou de corde à sauter... Une excellente façon de combler les faiblesses de votre athlète ! L'issue de cet entraînement se trouvera sur le ring. Le réalisme de la partie tient



Rock'n Wrestle

essentiellement à la représentation graphique des joueurs, au coup de gong qui sonne le round ou à la représentation 3D du ring. Poids plume ou poids lourd, les matchs vont dès lors se succéder jusqu'à épuisement de votre champion... Un joyeux moment à passer ! (K7 Activision pour C 64) O.H.

Thai boxing : torse nu, les mains gantées de redoutables gants, les deux athlètes n'ont pas le temps de se saluer. Une feinte à gauche, votre poing écrase le nez de Richard dans un éclat de sang ! Pas de chichi, la boxe thaïlandaise est un des sports de combat les plus violents. Tous les coups sont permis pourvu qu'ils entraînent la chute de l'adversaire...

Les possibilités de ce programme sont assez réduites. Deux coups de pied pour la version Amstrad, trois pour la version Commodore, le reste fait appel à votre punch du droit ! Les différents niveaux de difficulté vont mettre en place plusieurs graphismes. Les joueurs sont relativement petits à l'écran et la précision des coups reste parfois difficile à contrôler. Qu'à cela ne tienne, il suffit de regarder, en haut de l'écran, la « bouille » de votre adversaire pour comprendre que ce dernier uppercut a bien porté... Outre les deux barres d'endurance, le visage de chaque participant va en effet se colorer au fur et à mesure du jeu de délicieux filets de sang, yeux pochés et autres plaisirs du sport ! Il est fort heureusement possible de prendre parfois un peu de recul, le temps de reprendre son souffle.

La représentation graphique de la version Amstrad possède un atout essentiel par rapport à celle du Commodore. Vous pouvez à tout moment contourner l'adversaire, et donc vous éloigner de lui si votre résistance physique atteint un seuil critique. Sur C 64, l'action se découpe en revanche en différentes manches durant lesquelles la position des deux joueurs varie de quarante-cinq degrés à chaque fois. Pour une partie qui manque de bruitage réaliste, on préférera sans doute le décor de l'Amstrad, cimetière de voitures, rue déserte et ring, au sobre temple oriental de son homologue Commodore. O.H.

Rock'n Wrestle : le catch a toujours séduit les publics d'amateurs de nez cassés... Rock'n Wrestle comblera les plus auda-



DOSSIER

Un ring, quatre cordes. L'heure est au massacre. Collectif...

cieux, qui n'ont pas peur de se mesurer à Billy l'éventreur ou Jack le terrible ! Un ring, quatre cordes pour les renvois, pas d'arbitre qui gênerait la manœuvre, l'heure est au massacre collectif. Parmi les quelques monstres, que vous allez rencontrer en la personne de l'ordinateur, se trouvent divers adversaires aux techniques bien différentes. De votre côté, vous disposez d'une panoplie complète d'enchaînements très efficaces, pour peu que vous en compreniez le maniement. Le joystick bien en main, il s'agit de garder son sang-froid et de ne pas confondre un simple balayage avec un Nelson complet ! Dans une représentation graphique relativement simple, c'est l'animation qui donne au programme toute sa vitalité. Les chutes sont spectaculaires, les bruitages par trop convaincants...

Les cordes sont là pour vous envoyer valdinguer contre l'adversaire et plaquer au sol ses épaules trapues le temps d'un rapide compte à rebours. Plus facile à dire qu'à faire ! La partie ne manque heureusement pas d'humour, tant au niveau de la représentation graphique des joueurs que de leurs féroces mimiques. Le jeu à deux, enfin, saura déclencher les plus belles rivalités. Une excellente façon de régler vos problèmes relationnels ! (K7 Melbourne House pour C64). O.H.

International karaté : tout comme *The Way of the Exploding Fist*, ce logiciel apporte un soin tout particulier au combat et plus précisément à la précision graphique des mouvements d'attaque et de défense. Votre pre-



International karaté

mier adversaire apparaît dans une rue déserte. Son pas est souple, il conserve une position de garde très réaliste et semble attendre votre prochaine offensive. Manié au joystick, votre joueur maîtrise toutes les « bottes » élémentaires du karaté. Selon la position du manche et du bouton de tir, vous allez sans attendre enchaîner coups de pied et coups de poing à la vitesse de l'éclair ! Animation superbe, la rapidité du jeu permet de mettre au point de savantes stratégies, de



surprendre sans cesse l'adversaire et de conserver à tout moment un garde très efficace. La maîtrise du logiciel passe bien entendu par le mode de jeu à deux participants (études des attaques sur cible immobile.) l'ordinateur fera, quand à lui, varier



Fight Night

la difficulté du combat selon divers tableaux et décors. Tout comme l'animation, le graphisme d'*International Karaté* est particulièrement réaliste. L'ombre des joueurs sur le sol et la position de leurs bras et jambes au cours des échanges favorisent la compréhension des diverses possibilités de combat. Il suffit de désactiver le mode « musique » pour profiter pleinement des somptueux bruitages, de tenir compte du jugement de l'arbitre pour affiner votre jeu... Un logiciel dont on ne décroche pas facilement ! (K7 Système Trois pour C64). O.H.

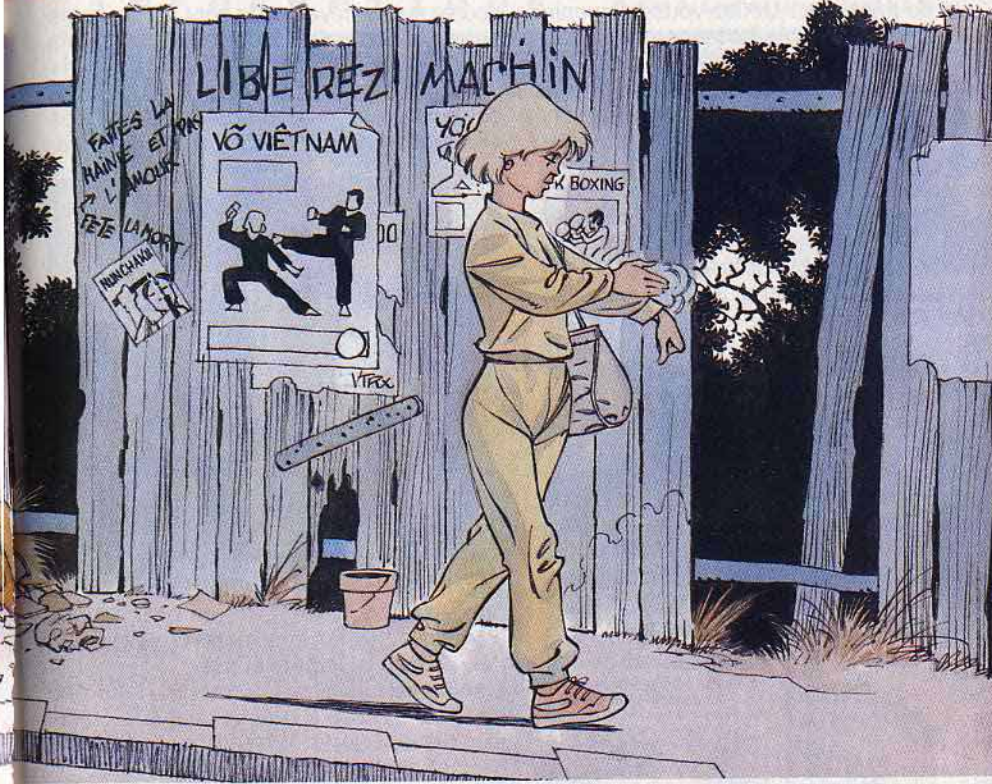
Fight Night : ce logiciel est un simulateur de boxe plein d'humour. Proche du dessin animé, la représentation graphique met en place différents champions. Joufflus ou

maigrelets, les « cannes de moineaux » de Kid Castro vont affronter les superbes biceps de British Balldog... Le ring, tout juste éclairé par un spot puissant, est disposé en 3D sur l'écran. L'ambiance de cette salle enfumée est particulièrement attirante. Pour le combat, vous définissez les caractéristiques de votre champion. Les gabarits, forces ou endurance sont sélectionnés sur le menu. Il reste ensuite à donner à l'athlète le maximum de chances de survie. L'entraînement



Uchimata

au sac est, par exemple, un excellent moyen pour travailler le corps à corps... Le match est servi par une vitalité remarquable. Si le réalisme des graphismes est quelque peu délaissé lors du combat, c'est tout à l'avantage de l'humour et de l'action. Sous les acclamations d'une salle enthousiaste, le premier coup de gong marque le début de votre nouvelle carrière : mettre au tapis cinq adversaires de force croissante pour devenir peut-être champion du



monde... Une partie épuisante, pleine d'humour et de grincements de dents ! (K7 US Gold pour C64) O.H.

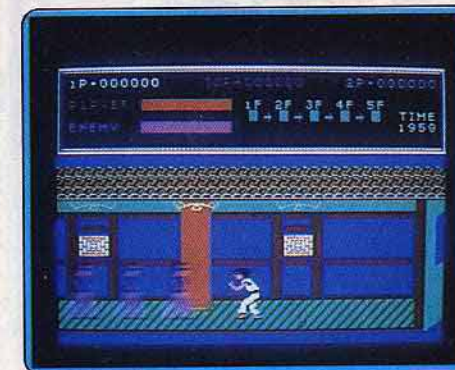
Uchimata : les simulations de judo sont bien rares. Il est vrai que ce sport de com-



ST Karaté

bat semble souvent moins impressionnant que le karaté. Pas de coups de pieds ou de sauts périlleux spectaculaires... Il s'agit avant tout de conserver son équilibre et d'utiliser le poids de l'adversaire comme force de levier. Le maniement de ce logiciel est relativement complexe. Il conserve en effet le réalisme du judo et, par là même, se résume en un enchaînement de mouvements précis. Premier exemple : on saisit l'adversaire, on presse la gachette du joystick, puis on balance ce dernier sur la gauche pour tourner enfin le manche d'un quart de tour vers le bas... Le résultat de ce « tomoe nage » est surprenant, pour peu que la manœuvre soit effectuée sans précipitation, avec une souplesse toute professionnelle ! Rassurez-vous, l'option « prac-

tice » permet de travailler chaque prise contre un adversaire particulièrement coopératif. L'espoir renaît sur un « uchimata » qui envoie l'adversaire dos contre terre ! L'intérêt dès lors ne demorra plus... *Uchimata* se révèle à la longue particulièrement captivant. Il faut observer les pieds de l'adversaire, guetter son déséquilibre et ne jamais céder à la panique. Le joystick manié à l'aveuglette risque de propulser votre poing sur le nez de votre partenaire, ce qui ne fera guère plaisir à l'arbitre...



Kung-Fu Master

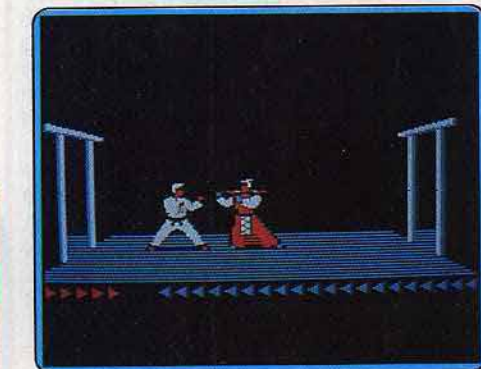
La réussite est ici longue et difficile. C'est sans doute ce qui fait la qualité du programme. (Disquette Martech pour C64/128)

ST Karaté : est un logiciel de qualité qui possède l'immense avantage d'être distrayant. En effet, on se prend très facilement au jeu, ceci malgré des commandes pas toujours maîtrisables. Mais peu importe, les graphismes sont d'excellente

facture et les teintes particulièrement lumineuses. Malheureusement, l'animation manque de douceur et de précision et le nombre d'attitudes est limité. Le bruitage propose une illustration sonore peu convaincante (pas de cri qui tue ni Kiaï) mais d'une qualité irréprochable. Le second élément de jugement à prendre en compte dans ce genre de programme est la stratégie. Et ici, bonjour ! On se retrouve face à un maître des arts martiaux : les parades classiques ne marchent pas. Il faut donc innover. Ainsi, en cas d'attaque frontale, l'esquive se révèle inutile, le maître vous décochera un magnifique coup de pied en pleine figure. La seule solution est d'attaquer pour se défendre. Mais attention, il faut le faire intelligemment : une approche plus subtile augmentera vos chances de succès... Mais, le mieux est que vous vous en rendiez compte vous-même : bon amusement ! (Disquette Paradox pour Atari ST) M.B.

Kung Fu Master : cinq étages de danger pour ce champion de karaté. Son but : retrouver la charmante demoiselle qui vient d'être enlevée par quelque sinistre gang chinois...

Plus proche de l'arcade que de la véritable simulation sportive, *Kung Fu Master* ne vous laisse pas le choix des armes. Joystick en béton et poignets de force, vous luttez contre un nombre impressionnant d'adversaires. Chacun d'eux possède une technique de combat bien particulière. Dans un scrolling horizontal, vous avez la



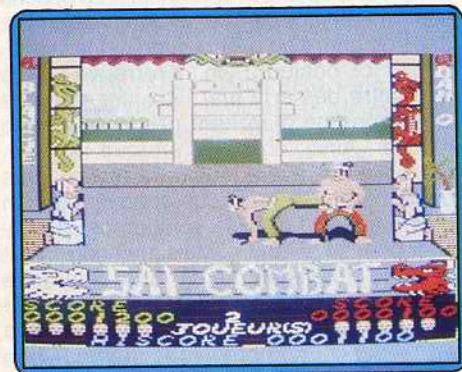
Karatéka

possibilité de frapper du poing ou du pied. Côté parade, il s'agit surtout de s'accroupir pour éviter les couteaux de lancer ou de détruire les vases chinois, remplis de serpents venimeux. Dans un contexte graphique agréable, *Kung Fu Master* n'atteint certes pas le niveau de réalisme des vrais simulateurs d'arts martiaux. Le jeu est en effet constant, sans grande originalité, tant au niveau de l'animation que de l'évolution des décors et de la stratégie. Un logiciel d'arcade de niveau moyen. (K7 US Gold pour C64) O.H.

Karatéka : comment ? Le mauvais Akuma retient prisonnière dans son repaire la belle Mariko ? N'en dites pas plus, je cours la délivrer. Armé de votre seul joystick, après

DOSSIER

Le bâton, l'esprit et le corps : la triade magique vaincra-t-elle ?



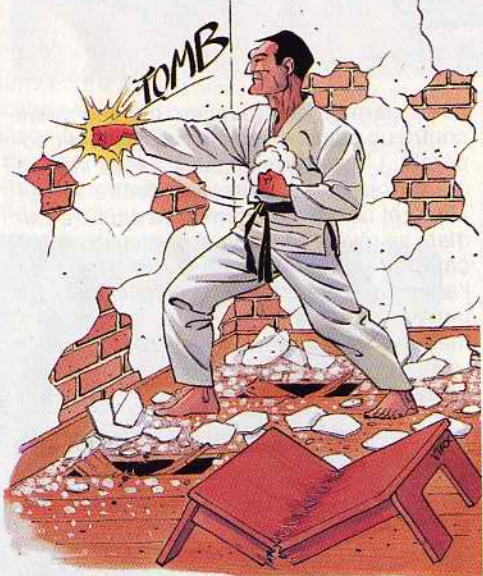
Saï combat

avoir attendu que la page de présentation — superbe au demeurant — disparaisse, vous avez gravi la falaise qui surplombe la mer. Dans un roulement de tambours ou plutôt au son tonitruant des cuivres, vous apparaissez tout de blanc vêtu (graphisme étonnant) dans la noble tenue du karatéka. Vos cheveux blancs en imposent.

Un garde est présent. Il s'approche, bien décidé à vous rejeter sur la mer. Sûr de vous, vous avancez. D'un coup d'œil au bas de l'écran, vous jaugez votre adversaire ; il possède autant de triangles colorés que vous : vous en déduisez que sa force est égale à la vôtre. Brusquement, c'est l'assaut. Vous appuyez frénétiquement sur le bouton O du joystick : votre pied, rapide comme l'éclair, s'écrase sur la tête de votre adversaire (du même coup, un de ses triangles s'efface). Un appui sur le bouton 1 et votre poing s'enfoncé dans votre estomac. L'adversaire recule pour reprendre son souffle puis revient à la charge. Il s'épuise cependant et vous en venez vite à bout. Dans un cri, il s'effondre. Hélas, l'alarme est donnée. Vous voyez l'horrible Akuma, son vautour sur l'épaule, ordonner à ses suivants de vous attaquer. Faites vite.

Vous dirigez le manche de votre joystick en haut à gauche pour vous mettre à courir. Derrière vous, le paysage défile. Un homme arrive. Vous vous remettez en garde. Quelle faiblesse : un regard au bas de l'écran vous apprend pourquoi : vous avez un triangle de moins qu'à votre premier combat. En revanche, l'homme en possède un de plus. Vous parvenez cependant à le terrasser sans trop de peine (Akuma semble ménager ses forces). Reprenez votre course et combattez encore. La lutte devient de plus en plus dure : vous vous épuisez (à chaque nouveau combat, vous perdez un nouveau triangle), et vos adversaires deviennent plus forts, plus rapides, mais aussi combattent avec une meilleure stratégie. Vous aviez atteint sans peine l'escalier. Accéder à la grille fut moins facile, d'autant que de temps à autre, l'oiseau d'Akuma s'en prenait à vous. La grille était un piège que vous avez

évitée de justesse... Méfiez-vous à l'avenir. Les forces adverses deviennent inépuisables. Vous arrivez enfin aux portes ; il y en a quatre, vous le découvrirez plus tard, et derrière chacune, un ennemi. Là, ce ne sont plus de simples suivants auxquels vous avez affaire ; vous êtes devant la garde personnelle d'Akuma. Un à un, ils succombent ; rien ne peut vous résister. Un dernier coup de pied dans la dernière porte et... Non ! Le vautour ! Vous l'aviez oublié. Il est rapide, sournois ; il attaque dans un cri, fait volte-face, s'enfuit pour revenir à la charge. Un coup superbe porté au bec le désintègre. Vous voici face à face avec Akuma lui-même. Vous êtes impressionné ; il vous domine en taille et en force. Vous portez le premier coup ; il recule et attend. Un regard sur l'écran... Ses points de vie se régénèrent. Le combat est rude, âpre et sans merci. Enfin il s'écroule. La Belle Mariko vous attend. Mais attention, ne rentrez pas dans sa cellule en position de combat, vous êtes si faible que vous n'y résisteriez pas... (Disq. Broderbund pour Apple). D.G.



Saï combat : plus de combats à mains nues, vous voici en possession d'un bâton, d'un esprit et d'un corps... Les uniques composants d'un très ancien sport oriental, le saï combat ! Tout d'abord ceinture blanche, vous êtes ici pour gravir les seize échelons qui vous séparent encore de la ceinture noire, huitième dan. D'un maniement très complet, votre bâton vous donne la possibilité de frapper et parer selon diverses techniques. Le déplacement du joueur s'agrémente de même de nombreux sauts, accroupissements ou écarts. Au début de la partie, les deux adversaires bénéficient d'un quotient vital confortable. Ce dernier va bien sûr faire pâle figure devant les assauts répétés de chacun, coups dans les jambes ou au visage. Tout dépend cependant de la qualité de votre attaque. Un coup porté peut

coûter au « receveur » de cent à trois cents points de malus... Il faudra six cents points pour venir à bout du premier opposant ! La richesse des possibilités d'action a en outre l'avantage de mettre en place des attaques plus ou moins difficiles et effica-



Black Belt

ces. Il est donc possible d'appliquer sans risque les enchaînements de base, quitte à travailler au fur et à mesure la pratique des actions plus périlleuses. L'animation et le graphisme ne porteront jamais préjudice à la rapidité et à la précision de vos feintes. Le réalisme de l'action permet de maîtriser parfaitement le joystick, de ne bientôt plus compter que sur la ruse et la stratégie. Un logiciel très performant. (K7 Mirrorsoft pour Spectrum)

Black Belt : le combat se déroule sur un ring, selon les règles du Taekwondo. Il peut se pratiquer à deux joueurs, ou seul contre l'ordinateur. Une innovation dans ce genre, la possibilité de créer un fichier de combattants, fichier pouvant être réactualisé. Ainsi, le programme garde une trace du nombre de victoires et de défaites des personnages. Après avoir sélectionné votre combattant, vous choisissez votre niveau, représenté par une des six ceintures possibles : blanche, jaune, verte, bleue, rouge et noire. Suivant ce niveau, certaines figures seront ou non réalisables sur votre personnage. Ainsi, le « coup de pied volant » n'est réalisable qu'à partir de la ceinture rouge. De ce niveau dépendent également la résistance du personnage et la rapidité d'exécution des mouvements. Vous accédez ensuite à un menu vous permettant de visualiser selon trois modes (rapide, moyen, lent) les différents mouvements existants (seize au total).

L'écran de jeu se divise en deux parties. D'une part, un écran principal montrant le ring sur lequel vous évoluerez, avec bien sûr un arbitre, d'autre part une fenêtre dans la partie supérieure où s'affiche le décompte du temps (deux minutes par combat) et les points réalisés par les adversaires. Lorsqu'un coup est porté, un certain nombre de points sont marqués variant avec la difficulté de la figure exécutée. De même, si l'adversaire réussit à parer le coup, il totalise également des points. Un des combattants peut à la suite d'un coup reçu, tomber au sol ; il est alors compté par

R U N
I N F O R M A T I Q U E

62, rue Gérard - 75013 PARIS
Tél. : (1) 45.81.51.44 - Tél. : RUNINFO 270841 F
Métro PLACE D'ITALIE
et
7, rue de l'Eglise - 92200 NEUILLY-SUR-SEINE
Tél. : (1) 46.40.73.26
Métro et Bus : PONT DE NEUILLY - Sortie rue de l'Eglise
Ouvert du lundi au samedi de 10 h à 19 h

ATARI ST 520 et 1040

520 STF : 3990 F
Ordinateur personnel + câble PERITEL
+ lecteur de disquette 3" 1/2 intégré 500 Ko.
1040 STFM : 9990 F
Ordinateur professionnel + lecteur de disquette 1 Mo intégré
+ moniteur monochrome SM 124.
1040 STFC : 11990 F
Ordinateur professionnel + lecteur de disquette 1 Mo intégré
+ moniteur couleur SC 1224.

	COMPTANT	CREDIT CETELEM
A	520 STF 3990 F TTC	340,20 F par mois 12 mensualités TTC 482,40 F
B	1040 STFM 9990 F TTC	814,30 F par mois 12 mensualités TTC 9771,60 F
C	1040 STFC 11990 F TTC	948,10 F par mois 12 mensualités TTC 11377,20 F

les logiciels

ALTERNATE REALITY	390 F	STAR FLEET I	405 F
ARENA	280 F	STAR GLIDER	245 F
BLACK CAULDRON	450 F	STRIP POKER	145 F
BRATACAS	390 F	SUNDOG	450 F
BASKET BALL	199 F	SUPER CYCLE	320 F
BRIDGE 4.0	260 F	SUPER HUEY	350 F
CHIFFRES ET LETTRES	260 F	SUPER TENNIS	280 F
COMPUBRIDGE	340 F	SWORD OF KADASH	360 F
DEEP SPACE	320 F	TEMPLE OF APSAY	145 F
DIABLO	260 F	TRILOGY	360 F
DUNGEON MASTER	320 F	THE PAWN	210 F
EDEN BLUES	290 F	TRANSYLVANIA	160 F
EIGHT BALL	410 F	ULTIMA II	549 F
FAHRENHEIT 451	469 F	ULTIMA III	549 F
FLIGHT SIMULATOR II	410 F	UNIVERSE II	650 F
FLIPSIDE	280 F	WAR ZONE	245 F
GATEWAY	450 F	WINNIE THE POOH	229 F
GATO	395 F	WINTER GAMES	350 F
HACKER II	304 F	WORLD GAMES	320 F
HARRIER STRIKE	290 F		
MISSION	290 F		
HEX	550 F		
JEWELS OF DARKNESS	240 F		
KARATE KID II	250 F		
KING QUEST II	290 F		
KING QUEST III	290 F		
LEADER BOARD	380 F		
LEATHER GODDESS	305 F		
LITTLE COMPUTER	450 F		
PEOPLE	245 F		
MERCENARY	245 F		
MISSION MOUSE	205 F		
MONKEY BUSINESS	245 F		
NINE PRINCES	469 F		
IN AMBER	390 F		
OGRE	390 F		
PERRY MASON	469 F		
PHANTASIE	390 F		
PINBALL FACTORY	240 F		
QUESTPROBE	190 F		
RED ALERT	220 F		
ROGUE	360 F		
SDI	400 F		
SHANGAI	260 F		
SILENT SERVICE	380 F		
SPACE QUEST	390 F		
SPACE STATION	245 F		
SPIDERMAN	186 F		
ST KARATE	250 F		
ST PROTECTOR	245 F		

ART GALLERY II	279 F
C.O.L.R. OBJECT EDIT.	260 F
CAD 3D	469 F
CARTOGRAPHER	310 F
COLOUR SPACE	200 F
DEGAS ELITE	620 F
EASY DRAW	137 F
PRINT MASTER	375 F
PLUS PAINT COULEUR	395 F
PLUS PAINT MONOCH.	395 F

langages	
APL 68000	1990 F
FAST BASIC	885 F
FORTRAN II	1380 F
FORTRAN 77	1750 F
GFA BASIC	95 F
GFA BASIC COMPILER	495 F
LATTICE C	1150 F
LDW BASIC	595 F
LISP	1650 F
MEGAMAX	2200 F
MODULA 2 ST	1450 F
PASCAL MCC	1150 F

accessoires	
MOUSE HOUSE	110 F
MOUSE MAT	89 F
PAK A DISK	139 F
SOURIS ATARI	490 F

COMMODORE 64/128

64 Le 64 a fait peau neuve. Faites sa connaissance chez RUN
Prix : nous consulter.

jeux		RYTHM AND KING	C 409 F
ACES	C 99 F - D 145 F	ROOM TEN	C 89 F - D 140 F
OF ACES	C 99 F - D 145 F	SANXION	C 105 F
ACROJET	C 99 F - D 129 F	SHOGUN	C 105 F
ANTIRIAD	C 99 F - D 129 F	SILENT	C 95 F - D 139 F
ASSAULT	C 99 F - D 150 F	SERVICE	C 95 F - D 139 F
MACHINE	C 95 F - D 145 F	SOLD	C 95 F
AVENGER	C 95 F - D 145 F	MILLION III	C 110 F - D 160 F
BIGGLES	C 99 F - D 145 F	FLIGHT II	C 95 F - D 139 F
CAULDRON II	C 120 F	STARQUAKE	C 95 F
CRYSTAL	C 95 F - D 139 F	SUPER CYCLE	C 95 F - D 145 F
CASTLE	C 95 F - D 139 F	THAI BOXING	C 105 F - D 145 F
DESERT FOX	C 105 F - D 145 F	TRAILBLAZER	C 95 F - D 135 F
FAIRLIGHT	C 95 F	TRANSFORMER	D 150 F
GHOST AND GOBLINS	D 145 F	TRIVIAL PURSUIT	
GREEN BERET	C 95 F - D 140 F	(Francals)	C 220 F - D 290 F
HACKER II	C 105 F	UCHIMATA	C 85 F - D 140 F
HEARTLAND	C 95 F	V	C 95 F - D 140 F
HOT WHEELS	C 99 F - D 150 F	WAR PLAY	C 95 F - D 130 F
HITPAK	C 105 F - D 160 F	WARRIOR II	C 95 F - D 145 F
INFILTRATOR	C 110 F - D 175 F	XENO	C 89 F
IT'S A KNOCKOUT	C 95 F	XEVIOUS	C 95 F
KNIGHT GAME	C 95 F - D 145 F	ZOIDS	C 110 F
LAW			
OF THE WEST	C 105 F - D 160 F		
LEADER BOARD	C 95 F - D 139 F		
TOURNAMENT	C 70 F - D 85 F		
MIAMI VICE	C 99 F - D 140 F		
NEXUS	C 99 F - D 145 F		
PARALAX	C 99 F		
PAPER BOY	C 95 F - D 150 F		
REBEL PLANET	C 105 F		

128		MATRIX	790 F
ECRIVAIN DE POCHÉ	495 F	OXFORD PASCAL	495 F
GESTION BANCAIRE	280 F	PETSPED	495 F
80 COL	280 F	RYTHM KING 128	409 F
GRAPHIC EXPANDER	150 F	SUPERBASE	1100 F

464/6128

CREDIT CETELEM
consultez-nous!!!

CPC 464 monochrome 1990 F	
CPC 464 couleurs	2990 F
CPC 6128	
monochrome	2990 F
CPC 6128 couleurs	3990 F
DMP 2000 imprimante	1690 F

1001 BC	C 140 F - D 220 F
2112 AD	D 140 F
ALIENS	C 135 F - D 180 F
AVENGER	C 95 F - D 139 F
BATMAN	C 85 F - D 130 F
BOBBY	C 125 F - D 210 F
BEARING	C 125 F - D 210 F
BREAK THROU	C 89 F - D 135 F
CAULDRON	D 135 F
CAULDRON II	C 79 F
COMMANDO	C 99 F
DEACTIVATORSC 125 F	D 190 F
DEMAN HOLOCAUSTE	D 249 F
DESERT FOX	C 95 F
DESKY KONG	D 160 F
DRAGON'S LAIR	C 110 F
DYNAMITE DAN II	C 110 F
ELEKTRA	C 85 F - D 145 F
ELITE (Francals)	D 280 F
EXPLORER	C 129 F - D 160 F
FAIRLIGHT	C 95 F
FER ET FLAMME	D 290 F
FORBIDDEN PLANET	D 140 F
GALVAN	C 85 F - D 139 F
GAUNTLETC	C 109 F - D 160 F
GHOSTS AND	
GOBLINS	C 85 F - D 135 F
GOLD HITS	D 180 F
GREAT ESCAPE	C 85 F
GREEN BERET	C 95 F - D 160 F
HIGHLANDER	C 79 F
HJACK	C 120 F - D 160 F
INTERNATIONAL	D 130 F
RUGBY	D 130 F
INTERNATIONAL	C 75 F - D 125 F
KARATE	C 95 F - D 150 F
IKARI	
WARRIOR	C 95 F - D 150 F
JACK	
THE NIPPER	D 150 F
KONAMI'S GOLF	C 89 F
ONE	C 160 F - D 240 F
PASSAGERS DU VENT	D 290 F
ROCK'N WRESTLE	C 110 F
ROOM TEN	C 89 F - D 150 F
SABOTEUR	C 95 F - D 150 F
SEPUCLRI	C 125 F - D 120 F
SILENT SERVICE	C 105 F
SOLD A MILLION II	C 110 F
SOLD A MILLION III	C 110 F
SPACE	
HARRIER	C 85 F - D 139 F
SRAM II	D 220 F
STARQUAKE	C 105 F
TAROTS	D 210 F
SW REPORTER	D 220 F
TEMPEST	C 95 F - D 139 F
TEXTOMAT	D 139 F
THAI BOXING	C 85 F - D 129 F
TRAIL	
BLAZZER	C 89 F - D 139 F
TRIVIAL	
PURSUIT	C 199 F - D 240 F
V	C 85 F - D 140 F
WAY OF THE	
TIGER	C 95 F - D 160 F
WINTER GAMES	D 150 F
ZOIDS	C 105 F
ZORRO	D 190 F

joysticks

AMÉLIOREZ VOS SCORES
THE PROFESSIONAL
Le plus puissant et le plus fiable.
Un régal pour « zapper » averti.
6 micro-interrupteurs
Réponse rapide
Sensibilité parfaite
Précision
Ergonomique
Cordon de 1,50 m
A - Modèle standard 185 F
B - Modèle AUTOFIRE 225 F



protégez votre micro

AMSTRAD	
464 couleur (2 housses)	140 F
464 mono (2 housses)	140 F
6128 couleur (2 housses)	140 F
6128 mono (2 housses)	140 F
DISQUE DD1 (1 housse)	45 F
DMP1 ou DMP2000 (1 hou.)	80 F
PCW (3 housses)	195 F
AMIGA	
Moniteur + UC (1 housse)	195 F
COMMODORE 64/128	
CLAVIER 64 (1 housse)	40 F
DATASETTE C2N (1 housse)	35 F
1541 (1 housse)	70 F
IMP. RITEMAN C+ (1 hou.)	70 F
1571 (1 housse)	70 F
1901 (1 housse)	105 F
ATARI	
HOUSSE 3 pièces	
(U.C. - souris - moniteur)	
MONOCHROME	140 F
COULEUR	145 F

BON DE COMMANDE à renvoyer à R U N dép VPC : 62, rue Gérard - 75013 PARIS

Nom
Prénom
Adresse
Tél.
Matériel
logiciel
matériel
Frais de port (France métropolitaine) : Logiciels 20 F. Matériel par SERNAM EXPRESS 200 F. Sup. pour contre-remboursement 30 F. Ci-joint mon règlement par chèque bancaire ☐ ou CCP ☐
SIGNATURE :
Signature des parents pour les moins de 18 ans. Total
DEMANDEZ NOTRE LISTE DE PROMOTIONS
CREDIT CETELEM.
Je choisis la proposition ☐ Inscrivez la lettre correspondant à l'option choisie. Veuillez me faire parvenir une offre préalable de CREDIT CETELEM. Je joins les pièces demandées pour son établissement et mon versement comptant par ☐ CCP ☐ Mandat-lettre.
*Pièces à fournir :
- Votre carte d'identité
- Votre relevé d'identité bancaire (RIB).
Un de vos chèques annulé par vos soins.
Votre dernière fiche de paie.
Un justificatif de votre domicile (PTT, EDF, quittance de loyer).

l'authentique spécialiste
de COMMODORE, d'AMIGA
d'AMSTRAD et d'ATARI ST

AMIGA

MULTITACHE GRAPHISME SON RAPIDITE

(la parole en plus)
512 Ko RAM
1 lecteur de disquette 3.5"
1 moniteur couleur HR
PRIX CANON :
NOUS CONSULTER

SIDECAR enfin disponible!!!

Club AMIGA / RUN

Vous avez un AMIGA.
Vous désirez en posséder un
et vous voulez l'utiliser à son
TOP NIVEAU. Le Club
AMIGA/RUN c'est :
- un point de rencontre
- des revues et des livres
- des logiciels... à prix réduits
- les nouveaux logiciels
en priorité
- des informations.
Pour bénéficier de tout cela
rejoignez le Club AMIGA/
RUN.

jeux

ADVENTURE CONS. SET	390 F
ARCHON	390 F
ARCHON II	300 F
ARENA	280 F
ARTIC FOX	390 F
BASKET BALL	199 F
BRATACAS	390 F
BRIDGE 4.0	265 F
CHESSMASTER 2000	360 F
CRIMSON CROWN	255 F
DEEP SPACE	320 F
DEFENDER	
OF THE CROWN	390 F
DIABLO	315 F
FLIGHT SIMULATOR II	470 F
HACKER II	298 F
HALL OF PROJECT	450 F
JEWELS OF DARKNESS	195 F
KING QUEST II	450 F
LEADER BOARD	380 F
LEATHER GODDESS	305 F
LITTLE COMPUTER	
PEOPLE	450 F
MARBLE MADNESS	390 F
MONKEY BUSINESS	250 F
ONE ON ONE	390 F
PHANTASIE	320 F
ROGUE	390 F
S.D.I.	390 F
SEVEN CITIES OF GOLD	450 F
SHANGAI	395 F
SKY FOX	300 F
STRIP POKER	350 F
SUPER HUEY	350 F
TASS TIME IN TONE	390 F
TEMPLE OF APSHAI	390 F
THE PAWN	395 F
VIDEO VEGAS	280 F
WINNIE THE POOH	210 F

peripherals

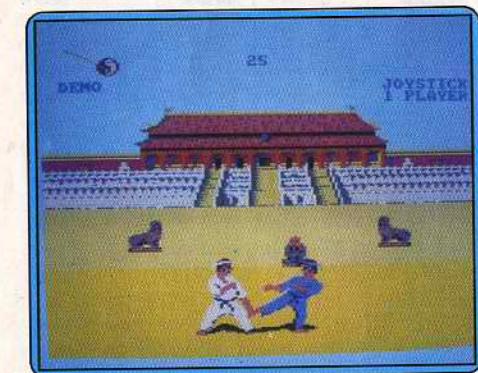
LECTEUR DISK EXT. 3.5	2383 F
MICROSHARE AX2000	8900 F

DOSSIER

Pas de quête vertueuse. Seule règle : le plaisir de combattre.

l'arbitre ; s'il reste à terre jusqu'à 10, l'autre est déclaré vainqueur. Enfin, signalons que l'arbitre donne des avertissements pour le non respect des règles du combat, par exemple si vous tournez le dos à votre adversaire. Au bout de trois avertissements, vous serez disqualifié. Un jeu agréable, mais qui déçoit cependant par l'animation et la qualité du graphisme. Quant au bruitage, il est pratiquement inexistant, à part quelques sons qui pourraient, avec beaucoup d'imagination, faire penser aux coups que se donnent les personnages. Domage ; l'idée de départ promettait. (Disq. Earthware pour Apple II). D.G.

The Way of the Exploding Fist : distribué en France en 1985, cette simulation d'arts martiaux se maintient fort bien sur le marché. Richesse de l'animation, qualités graphiques évidentes mais surtout réalisme sont les atouts essentiels de ce glorieux combat ! Manié au joystick, votre personnage marche souplement de droite et de gauche, protégé par une position de garde moyenne.



The Way of the Exploding Fist

Il est possible de juger du réalisme de l'animation dès le premier saut. Les mouvements conservent une souplesse surprenante, une précision qui laisse présager de superbes enchaînements... Pour le combat, rien à craindre : on compte en effet quinze actions différentes. Tout d'abord, il vous est possible d'avancer, de reculer ou de sauter soit en avant, soit en arrière. Les onze mouvements restants se répartissent en trois coups de poing et huit coups de pied... De quoi provoquer les plus coriaces ! Comme dans la majorité des logiciels testés ici, les différents niveaux de difficulté mettent en place autant d'adversaires de force croissante. Pour votre premier combat, vous avez préféré sélectionner le mode deux joueurs afin de « pratiquer » sur une cible immobile. Le maniement du joystick est au premier abord compliqué (beaucoup de fonctions selon l'angle d'inclinaison de la manette). Mais la précision graphique est telle que l'on comprend vite comment

frapper du droit, survoler l'ennemi d'un salto arrière pour l'envoyer au tapis sur un chassé retourné ! Premier combat, première gamelle. Votre adversaire connaît également toutes les astuces et le jury n'apprécie guère vos coups fourrés... Devant la richesse de vos moyens d'action, le sage qui se tient derrière vous va en fait tenir compte de la beauté et de la régularité de vos enchaînements. Il est donc possible d'envoyer son adversaire au tapis



sans pour autant remporter la manche... Ce logiciel a su développer le réalisme du sport sans dénigrer son aspect ludique. Dans un décor changeant, vieux temple ou salle d'entraînement, le scénario ne présente aucune quête vertueuse... Il ne reste que le plaisir de combattre, de ne jamais miser sur la chance mais plutôt sur ses réelles capacités. Superbe !

(K7 Melbourne House pour Spectrum, disponible pour C64) O.H.

Bilestoad : sur le monde de la Bilestoad, le problème de la violence a été résolu par la découverte d'un simulateur de combat permettant à la nature humaine de se défouler sans risque de blessure. A cet effet, il est assigné à chacun une espèce de robot appelé « Meatling ». Créés pour combattre, ces Meatlings portent de lourdes armures sur leurs corps faits de chair et de sang, et possèdent comme équipement un bouclier et une francisque. Le Meatling vous est attribué personnellement ; vous le retrouverez tout au long des combats que vous livrez. Après plusieurs victoires, il gravira un à un les échelons de la hiérarchie des robots pour arriver — peut-être — au rang le plus élevé de « Yayger ».

Les combats se déroulent dans les quarante îles de cet univers. Au départ, le pro-

gramme vous demande d'entrer vos coordonnées ainsi qu'un mot de passe qui identifie votre Meatling. Lorsque vous changez de rang, trois lettres vous sont assignées représentant, en code, le rang de votre robot. Vous et votre adversaire (ordinateur ou joueur) êtes alors téléportés sur des îles. Une de leur particularités est la présence de « Shyben », sortes de pentacles conférant certains pouvoirs à ceux qui les traversent. Il en existe quatre types : « le Springer » qui vous téléporte à un autre endroit de l'île (pratique quand l'adversaire est trop fort). Le « Loyfer » est un pentacle de vitesse : lorsque vous le traversez, votre rapidité augmente pour quelque temps. Le « Mondstrall » est le pentacle à éviter : il signifie l'abandon du combat. Enfin, atteindre le « Zonenstrall » avant l'adversaire emporte la victoire.

Le combat consiste en cinq rounds. Un round est terminé lorsqu'un des deux Meatlings marque un « objectif » (cela peut être la mort de l'adversaire, mais également le fait d'atteindre un Zonenstrall, ou encore l'abandon de l'autre Meatling). A la fin des cinq rounds, le combattant ayant marqué le plus de points est déclaré vainqueur et promu au rang supérieur.

L'écran se divise en quatre fenêtres. La première affiche la vue principale. C'est dans celle-ci que vous évoluez. La seconde,



Bilestoad

située en haut à gauche de l'écran, affiche cette même vue, diminuée quatre fois. La troisième représente encore la même vue, mais diminuée quatre fois par rapport à la seconde fenêtre. Enfin la dernière représente la totalité de l'île, et les personnages sont symbolisés par des carrés pleins, de couleur blanche et noire. Les « Shyben » sont également matérialisés. La vue à l'intérieur de la première fenêtre est toujours focalisée au centre des personnages lorsque ceux-ci sont proches ; dans le cas contraire, les Meatlings sont affichés à tour de rôle. Dans le jeu en solitaire, la vue est centrée sur le personnage humain. Vous êtes apparu sur l'île. La première étape consiste à retrouver votre adversaire ; il faut faire vite, celui-ci cherche peut-être à éviter le combat, pour trouver le premier un « Zonenstrall » et gagner ainsi le round. Les fenêtres sur la droite de l'écran vous aident dans votre recherche, agissant en fait comme un radar. Le Meatling se



LES LOGICIELS 4 ÉTOILES.

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

COMMODORE 64

NOUVEAUTÉS	K7	D
AMERICA'S CUP	98F	130F
ARTIC FOX	98F	130F
BARD'S TALE	98F	130F
BARD'S TALE II	98F	130F
BAZOOKA BILL	98F	130F
BOULDERDASH CONST. KIT	98F	130F
BREAKTHRU	98F	130F
CAMELOT WARRIOR	98F	130F
CENTURION	98F	130F
COBRA	98F	130F
COMMANDO 86	98F	130F
COMPUTER HIT VOL. 3	98F	130F
CRYSTAL CASTLES	98F	130F
CYBERIUM	98F	130F
DRAGON'S LAIR II	98F	130F
FUTURE KNIGHT	98F	130F
GREAT ESCAPE	98F	130F
HEARTLAND	98F	130F
HERITAGE	98F	130F
HERITAGE II	98F	130F
HOPELESS	98F	130F
JEUX SANS FRONTIÈRES	98F	130F
KAYLETH	98F	130F
KONAMI'S COIN OP HITS	98F	130F
LABYRINTH	98F	130F
LEADER BOARD TOURNAMENT	98F	130F
LEGION OF DEATH	98F	130F
LES LAUREATS	98F	130F
LES PASSAGERS DU VENT	98F	130F
LIGHT FORCE	98F	130F
MAGIC MARBLE	98F	130F
MAG MAX	98F	130F
MELON MANIA	98F	130F
NICKIE	98F	130F
NOW GAMES III	98F	130F
RETURN TO OZ	98F	130F
SENTINEL	98F	130F
SKATE ROCK	98F	130F
STARGLIDER	98F	130F
TEN FRAME BOWLING	98F	130F
TIME TUNNEL	98F	130F
TOP GUN	98F	130F
VIETNAM	98F	130F
WORLD GAMES	98F	130F
XENO	98F	130F

SÉLECTION	K7	D
ACE FOR ACES	98F	146F
ANTIRIAD	98F	146F
BOJACK	98F	146F
CAULDRON II	98F	146F
COMMANDO	98F	146F
DEACTIVATOR	98F	146F
DRAGON'S LAIR	98F	146F
ELITE	98F	146F
FIST 2	98F	146F
GALVAN	98F	146F
GAME KILLER (cartouche)	98F	146F
GAME MAKER	98F	146F
GHOSTIN GOBLINS	98F	146F
GLIDER RIDER	98F	146F
HIGHLANDER	98F	146F
INFILTRATOR	98F	146F
KUNG FU MASTER	98F	146F
LEADER BOARD	98F	146F
1942	98F	146F
PAPER BOY	98F	146F
SANXION	98F	146F
SILENT SERVICE	98F	146F
STRIKE FORCE HARRIER	98F	146F
SUPER PAINT	98F	146F
THAI BOXING C 128	98F	146F
THAI BOXING C 64 et C 128	98F	146F
TOUCH DOWN FOOTBALL	98F	146F
TRAIL BLAZER	98F	146F
UCHI MATA	98F	146F
ULTIMA 4	98F	146F
URIDIUM	98F	146F
VIZASTAR	98F	146F
WAY OF THE TIGER	98F	146F
VIRGULE SENIOR	98F	146F
YIE AR KUNG FU	98F	146F

SÉLECTIONS	K7	D
1942	98F	139F
1001 BC	98F	139F
30 GRAND PRIX	98F	139F
AGILE D'OR	98F	139F
ANTIRIAD	98F	139F
ATHLETE	98F	139F
BACTRON	98F	139F
BIG BANG	98F	139F
BIG BEN	98F	139F
BILLIE A BANLIEUE	98F	139F
BOB WINNER	98F	139F
BOMB JACK	98F	139F
CAULDRON 2	98F	139F
COLOSSUS BRIDGE 4	98F	139F
COLOSSUS CHESSE 4	98F	139F
COMMANDO	98F	139F
CRAFTON AND XUNQ	98F	139F
CYRUS CHESSE	98F	139F
D VASE 2	98F	139F
DEACTIVATOR	98F	139F
DECOUVERTE DES ALGORITHMES	98F	139F
DRAGON'S LAIR	98F	139F
ELITE	98F	139F
FIRE LORD	98F	139F

NOUVEAUTÉS	K7	D
ACE TO ACE	93F	132F
ALIENS	93F	132F
ARC CENTURION	93F	132F
ASPHALT	93F	132F
ANNALES DE ROME	93F	132F
ASTERIX (MELBOURNE)	93F	132F
ASTERIX (NATHAN)	93F	132F
ATTAIRE SIDNEY	93F	132F
ATHAWALPA	93F	132F
ACROJET	93F	132F
BOBBY BEARING	93F	132F
BOMB JACK II	93F	132F
BATAILLE DES BREVETS	93F	132F
CAVERNE DE THENEBE	93F	132F
COMMANDO 86	93F	132F
COMPUTER HITS 3	93F	132F
CRISTIAN	93F	132F
CYBERIUM	93F	132F
DEEP STIKE	93F	132F
DONKEY KONG	93F	132F
ERIEBUS	93F	132F
EXPLORATEUR	93F	132F
FER ET FLAMME	93F	132F
FIST 2	93F	132F
FUTURE KNIGHT	93F	132F
GASTON MENFIN	93F	132F
GREAT ESCAPE	93F	132F
HMS COBRA	93F	132F
HARDBOY	93F	132F
HEARTLAND	93F	132F
HISTOIRE D'OR	93F	132F
HMS COBRA	93F	132F
KITT KITT	93F	132F
LEADER BOARD	93F	132F
L'HERITAGE 2	93F	132F
LES PASSAGERS DU VENT	93F	132F
LES PYRAMIDES D'ATLANTIS	93F	132F
LES 4 SAISONS	93F	132F
LES SECRETS DU TOMBEAU	93F	132F
MAG MAX	93F	132F
MANHATTAN	93F	132F
MASQUE	93F	132F
MERMAID MADNESS	93F	132F
MEURTRE EN SERIE	93F	132F
MYSTÈRE DE L'ÎLE PERDUE	93F	132F
PAPER BOY	93F	132F
PROPHÉTIE	93F	132F
SILENT SERVICE	93F	132F
SPACE HARRIER	93F	132F
SPY 2	93F	132F
TEMPLE OF TERROR	93F	132F
THAI BOXING	93F	132F
THANATOS	93F	132F
TRAIL BLAZER	93F	132F
TRIVIAL PURSUIT	93F	132F
T.T. RACER	93F	132F
VAMPIRE	93F	132F
XENO	93F	132F
XENOVIS	93F	132F

carte bleue

PAYEE PAR CARTE BLEUE

DATE D'EXPIRATION - / -

SIGNATURE

TOTAL

FRAIS DE PORT

20 F.

TOTAL

NOUVEAUTÉS

CART K7

DESOLATOR

GREEN BERT

MASTER GAMES

WIZARD'S LAIR

SELECTION

ROAD FIGHTER

SOCCER

HYPER RALLY

HYPER SPORT

YIE AR KUNG FU

YIE ARKUNG FU 2

KONAMI TENNIS

KONAMI BOXING

PING PONG

STREET HAWK

STRIKE FORCE HARRIER

TENSION

THEY SOLD A MILLION 2

THEY SOLD A MILLION 3

TOBRUK

TOP GUN

TUJAD

WAY OF THE TIGER

WINTER GAMES

YIE AR KUNG FU 2

YIE AR KUNG FU 3

ZOMBI

UTILITAIRES

AUTOFORM A L'ASSEMB

CALCULAT

DATAMAT

TEXTOMAT

DAMS

SUPER POINT

OROSTAR POCKET

POCKET CAL 6128

POCKET BASE 6128

TURBO PASCAL 6128

TURBO TUTOR 6128

TURBO TOOL BOX 6128

LA SOLUTION

PASCAL MT

COLBERT

P.C.W. 8256

10 DISC 3

30 CLOCK CHESSE

COMPT A ALIENOR

AMSTRADAMES

ARSENAL

ANNALES DE ROME

BATMAN

BRIDGE PLAYER

CYRUS CHESSE 2

FAIRLIGHT

HOBBIT

LORDS OF THE RING

SAS ATTACK

SPACE INVADERS

SPEEL BREAKER

STRIKE FORCE HARRIER

TOMAHAWKS

BLACKSTAR

BLOOSIS

COLOSSUS CHESSE 4

DR GRAPH

DR DRAW

DISMAT

DR CBASIC COMPILER

DR PASCAL MT

D VASE 2

FACTURATION STOCK

GENECAR

GESTION DE FICHIER

QUICK MAILING

MULTIPLAN

POCKET BASE

POCKET CALC

POCKET WORDSTAR

TRIVIAL PURSUIT

TURBO PASCAL

TURBO TOOLBOX

TURBO TUTOR

HOUSE STAND SIEGLE

LIGHT PEN

FIVES STAR GAMES

GALVAN

GAUNTLET

GESTE D'ARTILLAC

GHOSTIN GOBLINS

GRAND PRIX 500

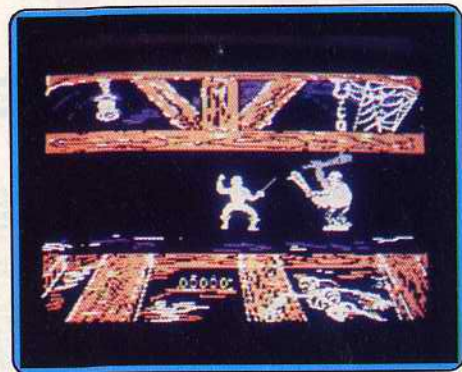
GRAPHIC CITY

GREEN BERT

HIGHLANDER

DOSSIER

La lame vous découpe en douceur. Vous restez imperturbable... et mort.



Swashbuckler

manipule à l'aide du clavier et des manettes de jeu (joystick non recommandé). Vous pouvez par le clavier faire varier la position de la hache, du bouclier et du corps; le déplacement s'effectue dans le sens du corps, par une pression sur le bouton du paddle. D'une conception originale, ce logiciel surprend par la qualité du graphisme et de l'animation. Tout a été prévu, y compris les tâches de sang qui s'élargissent quand un des robots est blessé et le bruit insupportable des lames d'acier pénétrant les chairs. Parfois même, il arrive qu'un coup soit porté avec suffisamment de violence, et qu'un bras ou une tête se détache du corps et reste au sol. (Disq. Data-most pour Apple).

D.G.

Swashbuckler: vous voici maintenant sur les quais d'un port. Votre épée à la main, vous vous apprêtez à défendre votre vie. L'homme qui s'approche a une mine patibulaire et son gourdin ne vous dit rien qui vaille. Vous vous mettez en garde. Vous l'avez deviné *Swashbuckler* est un jeu d'action, où les combats sont résolus à l'arme blanche. A ce propos, il est dommage que les concepteurs de jeux d'arcade n'aient pas creusé plus avant cette idée. En effet, les combats de karaté, boxe etc. ne parviennent que très rarement à être originaux. *Swashbuckler* lance l'idée d'un duel à l'épée, il aura au moins ce mérite. En revanche, pour un coup d'essai, ce ne fut pas un coup de maître.

La simplicité des mouvements est assez décevante; en effet, en comptant la volte-face et la garde, on arrive péniblement à un total de six mouvements, ce qui est vraiment peu, même si, en les combinant ensemble et très rapidement, on arrive à une simulation correcte.

Les premiers tableaux sont faciles, les armes de vos adversaires n'étant nullement sophistiquées ou dangereuses (poignard ou gourdin). Cependant, au fil du jeu, elles se perfectionnent (épée, sabre, lance). Vos adversaires deviennent plus mobiles, plus vindicatifs; ils ne se contentent plus de

vous attendre mais avancent sans arrêt sur vous. De plus, les animaux apparaissent tels que chien, serpent, scorpion. S'ils vous piquent ou vous mordent, votre mobilité et votre technique de combat s'en trouveront réduites: notamment, vous n'aurez plus accès à l'attaque en « lunge ».

Le décompte des points est simple: un point par adversaire tué; tous les vingt points, vous changez de tableau: le décor (fixe) est remplacé par un autre (moins fixe). Enfin, le graphisme, tant au niveau des personnages que des arrière-plans laisse à désirer; et si, l'animation reste honnête, le bruitage n'est pas vraiment convaincant. (Disquette pour Apple II).

D.G.

Karaté Kid Part II: « Seule la sagesse et la concentration pourront vous permettre d'être un maître du karaté. » Encore une énième version de *Fu Manchu* et autres *Iron Fist* nous direz-vous. *Karaté Kid Part II* est effectivement un jeu de karaté mais celui-ci joint deux particularités essentielles. Il marche sur une machine 16 bits et ses créateurs sont sans aucun doute des perfectionnistes. En effet, ce programme se présente sous la forme d'un produit parfaitement finalisé, à commencer par son luxueux emballage noir: le chargement, quant à lui, est accompagné d'une mélodie tirée du film du même nom. L'écran de pré-

sentation du programme, outre son excellente facture, nous présente Daniel Larusso et son Maître (ce sont les sosies des acteurs du film).

Une fois que vous aurez choisi votre option (contre l'ordinateur ou contre un partenaire),



Karaté Kid Part II

vous pénétrerez dans l'univers mystique de *Karaté Kid Part II*. Dans des décors pleins de poésie, dignes des plus belles estampes japonaises, deux karatékas peuvent s'affronter. Bien que contrôlés au joystick, ils disposent de toute la panoplie de mouvement des adeptes de Bruce Lee (pirouettes, balayages, coups de poing, coups de pied, etc.). L'animation est grandiose

puisque même le superflu y est (ils se grattent la tête de temps en temps).

Tous les mouvements intermédiaires entre deux actions sont affichés, ce qui donne aux protagonistes une fluidité de déplacement incomparable.

Les bruitages ne sont pas en reste: les coups et les cris sont

reproduits avec un surprenant réalisme. *Karaté Kid Part II* se veut être le must du genre: outre le nécessaire, il dispose aussi de l'accessoire, ainsi chaque fois que vous réussirez à franchir une étape, vous aurez le loisir d'accéder à un magnifique interlude animé plein d'humour: vous devrez, sous les traits du Maître, tenter de saisir une mouche avec deux baguettes en un temps limite; ou briser des pains de glace avec vos mains nues.

Comme vous pourrez le constater, autant par son graphisme que par son bruitage, le programme respecte l'ambiance mystique du film. *Karaté Kid Part II* est à coup sûr un « hit ». (Disquette Microdeal pour Atari ST).

E.C.

Wrestling: Epyx nous a habitué à des simulations sportives, aussi sa dernière création n'est pas pour nous étonner bien qu'il s'agisse d'un sport inédit dans ce domaine: le catch, pas n'importe lequel, le catch US. Comme à l'accoutumée les différentes commandes et paramètres sont introduits au joystick. Vous disposerez de deux options, la première vous permettra de vous

512 K RAM 68000 et une résolution d'enfer !

Livré avec un cordon Peritel
Un lecteur 360 K
Garanti 2 ans
(*)



UNE REVUE



CHEZ
LES REVENDEURS
ET MEME EN KIOSQUE

Toutes les
nouveauautés en import

DEEP SPACE/ARENA/TRIFIDE/
QUASAR/ST KARATE/ST PROTECTOR/
SPACE STATION/JOUST/CRISTAL CASTLE/
CHEES 3D/FLIGHT SIMULATOR II/STARGLIDER/
WINTER GAMES/HACKER II/RODEO/GRAND PRIX 500cc/
SUPER HUEY/STAR FLEET 1/CHESSMASTER 2000/SKYFOX/
MORT VILLE MANOR/VROOM/JEWELS OF DARK-NESS/
DONGEON MASTER/SIDEWINDER/ GUNSHIP/MERCENARY/
ELECTRONIC POOL/GOLD RUNNER /CHAMPIONSHIP GOLF/
BATTLEZONE/STAR RAIDERS/FIRE BLASTER/WANDERER/
SHANG HI/TASS TIMES/SPACE PILOT II/RED ALERT/
WAR ZONE/PHANTASIE/MILLIPEDE/STAR TREK/
Chez les spécialistes du ST

Vous pouvez vous aussi figurer dans cette rubrique, si vous êtes revendeur de la ligne ST et que vous désirez le faire savoir. Contactez le (1) 42.49.56.29	06200 NICE SYGMAS INFORMATIQUE 98, boulevard René Cassin Tél. : 43.83.04.65	10000 TROYES MICROPOLIS 29, rue Pallot-de-Montabert Tél. : 25.73.28.49	13006 MARSEILLE L'ORDINATEUR 3, rue Lafon Tél. : 81.54.33.36	20000 AJACCIO CIM 9, rue Colonel Olinna d'Ornano Tél. : 95.22.54.55	24480 LEBUISSON SOLEIL VIDEO Boite postale 9 Tél. : 53.22.91.97
33000 BORDEAUX CRAZY EDDIE 22, rue Ravez Tél. : 56.44.40.12	38500 VOIRON MICRO AVENIR 2, avenue Georges Frier Tél. : 76.85.72.55	67640 FERGERSHEIM CONFORAMA Zone industrielle Tél. : 88.64.02.44	75010 PARIS MICRO VIDEO 8, rue de Valenciennes Tél. : (1) 42.01.24.30	76100 ROUEN SERVICE COMPUTER 89, rue La Fayette Tél. : 35.62.34.63	91190 GIF/YVETTE KANAL PLUS/ MICRO VIDEO 1, place du Marché CHEVRY II Tél. : 60.12.33.97

(*) Uniquement chez MICROVIDEO

DOSSIER

entraîner sans que l'enjeu de la compétition ne vienne vous troubler, le choix de votre luttteur et de votre challenger vous sera alors laissé; la seconde en revanche vous mettra dans le challenge pour la ceinture de champion, vous choisirez alors votre poulain et l'ordinateur vous mettra aux prises avec des adversaires de plus en plus forts et rusés. Il est à noter que vous pourrez jouer contre la machine ou contre un partenaire.

Dans l'option compétition, la présentation des protagonistes est un régal pour l'œil car, outre le fait que leurs caractéristiques (poids, origine, devise, hymne de guerre) vous soient présentées, ces mercenaires du ring vous font d'horribles grimaces destinées à vous intimider (elles ne parviennent qu'à vous faire rire). Pour comprendre la philosophie du programme, il faut savoir que le catch US met l'accent sur le spec-



Wrestling

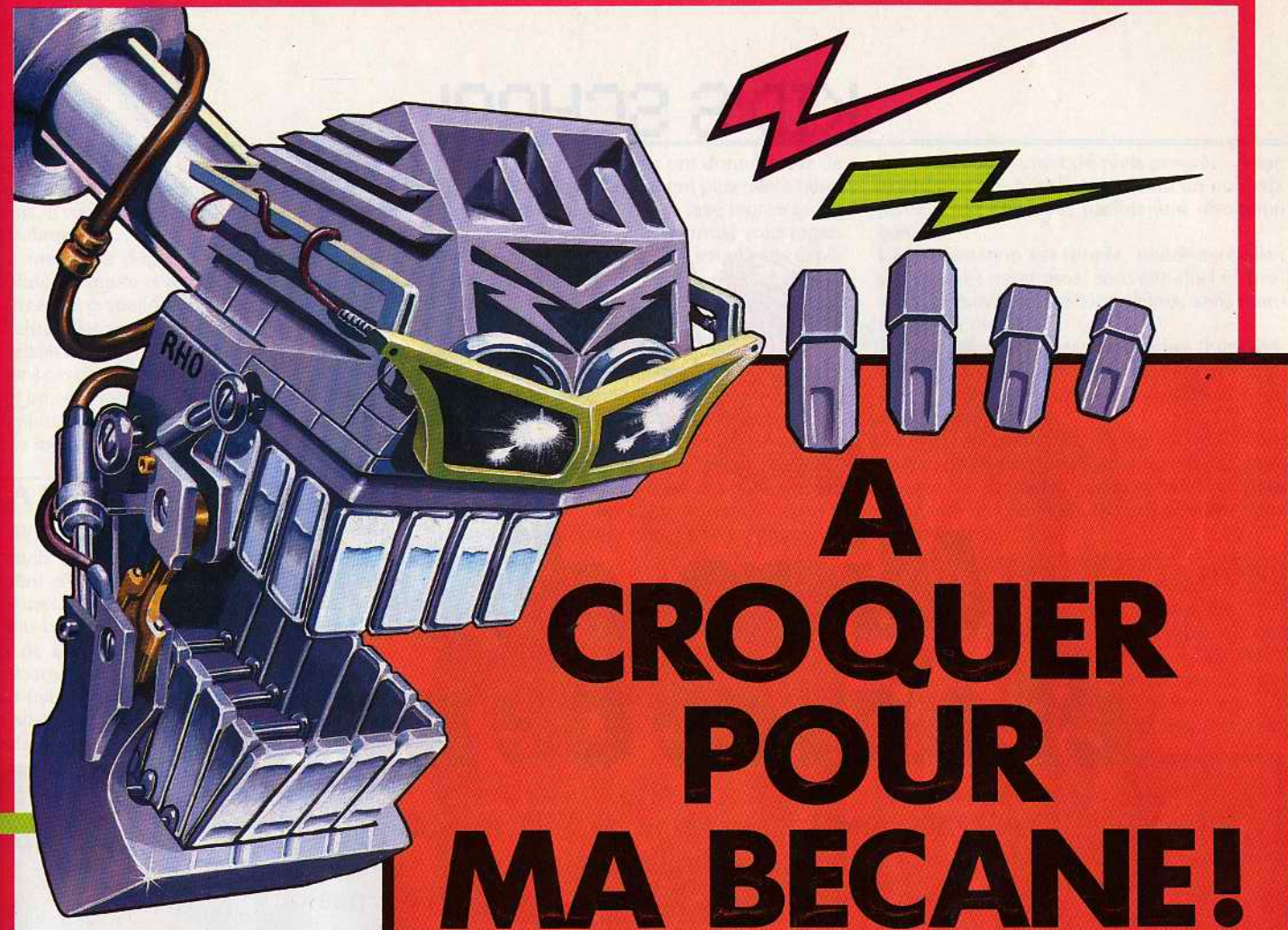
taclé, l'excentricité est de rigueur et les catcheurs arborent donc des tenues et des comportements des plus délirants. Wrestling donne bien la mesure de ce véritable « zoo » puisque vous pourrez affronter des

créatures tels que Berserker l'enragé dont la devise est de tuer ou Manslayer l'indien vengeur, ou encore P. Vicious, la « folle des rings ». Une fois le combat commencé, vous disposerez d'une abondante panoplie de coups (projections, manchettes, coups de pied, clés, plaquages) qui placés avec opportunité, vous permettront de défaire votre adversaire avant le temps limite. Cependant, quand votre potentiel-force sera atteint, il ne vous restera comme possibilité que la fuite autour du ring: la foule ne vous le pardonnera pas ainsi qu'en témoigneront des quolibets du genre: « Cherche-toi un job! »

Le grand nombre de possibilités de mouvements des joueurs pourra au début entraîner une certaine confusion, mais avec un peu d'entraînement, vous deviendrez un roi du ring. Un programme plein d'humour. (Disquette Epyx pour Atari ST.) E.C.

20 logiciels de combat au Tiltoscope

Logiciel	Type	Support	Marque	Ordinateur	Graphisme	Animation	Bruitages	Difficulté	Réalisme	Intérêt	Prix	Paru dans Tilt
BARRY MC GUGAN WORLD CHAMPIONSHIP BOXING	Boxe	K7	Activision	C 64	★★★★	★★★★	★★★	★★★★	★★★	14	B	28
BILESTOAD	Action	Disquette	Datamost	Apple II	★★★★	★★★★	★★★	★★★	★★★★	17	F	
BLACK BELT	Action	Disquette	Earthware	Apple II	*	*	★★	*	★★★	8	E	
FIGHT NIGHT	Boxe	K7	US Gold	C 64	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★	15	B	29
FRANCK BRUNO'S BOXING	Boxe	K7	Elite	Spectrum Amstrad C 64	★★★★	★★★★	★★★	★★★★	★★★	15	B	28
GLADIATOR	Gladiateur	K7	Domark	Spectrum	★★★★	★★★	★★★	★★★★	★★★★	14	B	31
INTERNATIONAL KARATE	Karaté	K7	System 3	C 64	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	16	A	33
KARATEKA	Action	Disquette	Broderbund	Apple II	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	19	F	24
KARATE KID PART II	Karaté	Disquette	Microdeal	ST	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	15	C	
KUNG FU MASTER	Karaté	K7	US Gold	C 64	★★★	★★★	★★★	★★★	★★	11	B	30
ROCK AND WRESTLE	Catch	K7	Melbourne House	C 64	★★★	★★★★	★★★	★★★★	★★★★	14	B	30
SAI COMBAT	Combat au bâton	K7	Mirrorsoft	Spectrum	★★★★	★★★★	★★★	★★★★	★★★★	16	B	32
ST KARATE	Karaté	Disquette	Paradox	Atari ST	★★★★	★★★	★★★★	★★★★	★★★★	14	C	38
SWASHBUCKLER	Action	Disquette		Apple II	★★	★★★	★★	★★★	★★★	12	E	
UCHIMATA	Judo	K7	Martech	C 64/128	★★★★	★★★★	★★★	★★★★	★★★★	15	B	
THAI BOXING	Boxe	K7 Disquette	Anco Software	C 64, Amstrad	★★★★	★★★	★★★	★★★★	★★★	13	B	
WAY OF THE EXPLODING FIST (THE)	Karaté	K7	Melbourne House	C 64	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	16	B	27
WAY OF THE TIGER	Arts martiaux	K7	Gremlin	Spectrum Thomson	★★★★	★★★★	★★★	★★★★	★★★★	19	B	33
WRESTLING	Catch	Disquette	Epyx	ST	★★★★	★★★	★★★★	★★★★	★★★★	15	C	
YI AR KUNG-FU I ET II	Karaté	K7	Konami	Amstrad	★★★	★★★	★★★	★★★★	★★	13	B	29



Set L. Hauduc

J. Hemon

SRAM 2

SRAM 2 ou la revanche de Cinemeh. Ce jeu d'aventure, aussi intelligent que SRAM 1, vous entraînera dans un univers encore plus riche, encore plus beau, encore plus envoi-ant. Par Jacques Hémon, Serge et Ludovic Hauduc.

AMSTRAD CPC DISQUETTE



P. Giroud

1001 BC

A MEDITERRANEAN ODYSSEY Plongez dans l'Aventure: revivez en temps réel le voyage éprouvant d'Ulysse sous la menace des monstres et des dieux antiques. A vos côtés, des compagnons de route autonomes. Bruitages, graphismes, animations, dialogues intelligents... Un jeu d'aventure exceptionnel, par Pierre Giroud.

AMSTRAD CPC CASSETTE ET DISQUETTE



P. Bacoux

G. Bec

FELONIES

Tant de jalousies et tant de trahisons menacent le trône du Roy que vous partez braver les pires félons pour sauver le royaume. Un jeu d'aventure superbement illustré par Pascal Bacoux et Guy Bec.

THOMSON CASSETTE MO5/MO6

Distribution FRANCE: 48.97.44.44
Tél: 232372F

1, bd Hippolyte Marqués 94200 Ivry s/Seine. tél. 45.21.01.49
Tél: EREINFO 261041F

TOUJOURS UNE ÈRE D'AVANCE



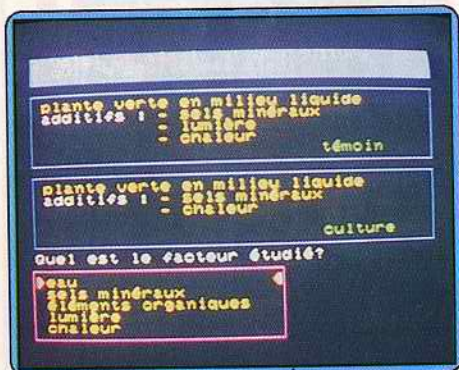


Micro-climat et classe de neige

Äie, äie, äie ! La moyenne de l'élève « soft éducatif » n'est pas brillante ce mois-ci. L'ordinateur à la place du prof, ce n'est pas encore pour aujourd'hui ! Dommage...

BIOLOGIE 6^e

Conforme à l'esprit des nouveaux programmes de biologie, ce logiciel met l'accent sur la démarche expérimentale autant que sur les connaissances. Au menu : les besoins nutritifs des végétaux.



Tout au long de ce logiciel, l'élève travaille sur des simulations de cultures, l'initiative lui est laissée pour le choix de la plante, du milieu et de l'emplacement de la culture. Le menu de départ offre deux possibilités : — La partie « Démonstration-exercices » lui demande, après un rappel des notions nécessaires, de s'exercer à formuler hypothèses et conclusions, à concevoir les expériences adaptées à l'objectif visé.

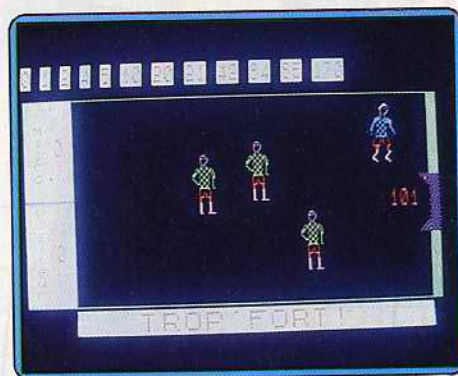
— Dans « Apprentissage-experiences », travail sur des cultures séparées d'abord : cette phase de découverte permet, sans contraintes, d'imaginer toutes sortes de cultures (essayer

par exemple de faire germer une graine dans un placard, un réfrigérateur...) : l'ordinateur donne le résultat (la plante s'étiole, pousse bien...). Vient ensuite le plus ardu : il s'agit maintenant de concevoir et d'exploiter une série de cultures planifiées. Le travail direct sur ordinateur n'est pas prévu ici : il faut d'abord définir les facteurs étudiés et les montages par écrit avant de rentrer les données. La machine analyse alors les réponses et signale les erreurs : absence de témoin, variation de plusieurs facteurs dans une même expérience... Tout cela est fort intelligent, bien conçu et aurait pu déboucher sur un « must » si un simple détail n'était pas passé inaperçu : l'élève moyen de sixième (et même de cinquième, nous l'avons vérifié) est en général incapable d'utiliser le logiciel sans une aide constante ! La plupart butent sur les textes longs et difficiles, ne comprennent pas le travail demandé, tous regrettent la présentation rébarbative. L'ordinateur capable de rendre amusants d'austères exercices mathématiques, permet ici de transformer en problèmes arides des phénomènes naturellement attrayants ! En attendant une version plus conviviale et attirante de *Biologie 6^e*, ce n'est qu'en classe, à petites doses et avec l'aide de l'enseignant qu'il constituera un outil de révision abordable et efficace.

DRIBBLE

Annoncé comme un jeu de stratégie numérique, *Dribble* se propose d'initier l'enfant à l'écriture binaire ou ternaire des nombres. La méthode utilisée : il faut, par une suite d'addi-

tions et de multiplications, parvenir le plus vite possible à un nombre tiré au sort par la machine. En mode binaire, on peut ajouter un et multiplier par deux alors que le mode ternaire autorise l'addition de un ou deux et la multiplication par trois.



Le logiciel ne débouche pas réellement sur l'écriture en base deux ou trois et l'enfant le perçoit uniquement comme un jeu de calcul mental. L'alibi ludique : un demi terrain de football sur lequel six joueurs évoluent, poussant à chaque coup les chiffres vers le but adverse. Animation et graphisme demeurent néanmoins trop succincts pour relancer longtemps l'intérêt du logiciel : passé deux ou trois essais, le masque ludique ne suffit plus à faire oublier l'aspect répétitif de l'exercice. A l'issue de chaque coup, l'ordinateur corrige la réponse en indiquant la solution la plus

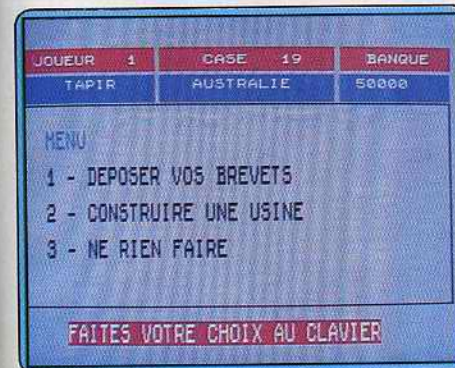
rapide. Armez-vous de patience, car même si vous avez trouvé la meilleure suite d'opérations, il vous faudra en subir la répétition pour continuer.

Le menu de départ ne propose que deux options : binaire et ternaire — plus difficile — sans autre gradation possible de niveau ; le jeu alterne aléatoirement des exercices de difficulté variable.

Dans ces conditions, il est bien difficile de réaliser un sans faute... à moins bien sûr d'utiliser papier et crayon et, dans ce cas, on se demande si le logiciel est encore tellement utile !

LA BATAILLE DES BREVETS

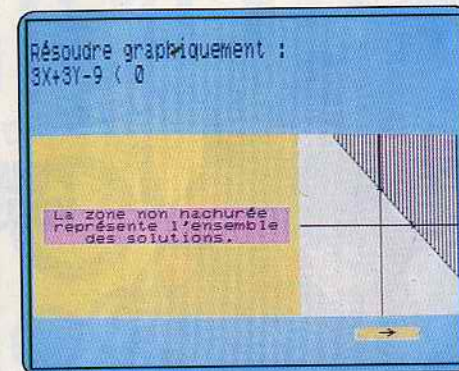
INPI, ANVAR, COFACE... Aviez-vous même jamais soupçonné l'existence de ces sigles avant d'ouvrir *Tilt*, lecteurs incultes ? Nous-mêmes, naguère, vivions sereins et naïfs, ignorants comme vous de la propriété industrielle et de l'assurance du commerce extérieur... Désormais, tout doit changer : car vous voulez faire fortune et, pour cela, il n'est point d'alternative. Il faut investir, déposer des brevets, aller en Bourse, construire des usines...



C'est en fait un jeu de l'oie que propose MPS : à chaque coup, les dés vous envoient vers une case permettant d'accroître votre capital de départ, ou au contraire de le voir fondre. Si la chance vous sourit, vous déposerez rapidement de nombreux brevets de par le monde et votre magot suffira vite à construire une usine ; dès lors, il ne reste plus qu'à laisser tranquillement l'argent rentrer pour en implanter une deuxième, une troisième... votre fortune est faite. Et c'est bien là le défaut du jeu : si

les premiers tirages vous ont donné assez de brevets, il n'y a pratiquement plus rien à faire. Il suffit d'arrêter les dés et de faire tout ce qu'on vous propose ; le reste du temps, vous regardez l'ordinateur compter vos sous, vous expliquez que le dépôt de marque permet de distancer vos concurrents, qu'il faut toujours consulter un conseil en brevets (quant à vous expliquer pourquoi...).

Si vous êtes moins chanceux, vous n'aurez que très peu de brevets. Inutile de vous affoler pourtant, la fortune sera seulement plus longue à venir et, de toute manière, vous ne pouvez strictement rien y changer. Alors, plutôt que de rester à vous ennuyer devant l'écran, lisez donc la notice : vous y trouverez finalement plus de renseignements qu'en jouant !



ANALYTIX

Les logiciels Belin se suivent... et se ressemblent comme deux gouttes d'eau. Si vous avez fait vos premières armes avec *Didactimaths*, vous ne serez pas dépayés en abordant *Analytix*. Même plan, mêmes couleurs, même évaluation...

Au programme cette fois : changement de repères, équation de droites, représentations graphiques et résolutions graphiques d'inéquations. Utilisable à partir de la troisième, le logiciel se révèle parfois trop difficile pour ce niveau et trouvera mieux sa place au lycée en approfondissement.

Les différents modules comportent, comme dans toute la série, un bref rappel de cours, des exemples et des exercices dont la correc-

LOGICIELS	MARQUE	EXISTE EN	ORDINATEUR	MATIERE NIVEAU	GRAPHISME	CONTENU PEDAGOGIQUE	INTERET	PRIX
LA BATAILLE DES BREVETS	MPS	K7 Disquette	Thomson : MO5, MO6, TO7/70, TO8, TO9, TO9+	Economie 10 ans et +	—	★★	9	C
BIOLOGIE 6 ^e	Cedic Nathan	Disquette	Nanoréseau TO9	Biologie 6 ^e	—	★★★★	12	C
ANALYTIX	Edil Belin	K7 Disquette	TO7/70, TO9, MO5, Nanoréseau	Maths 3 ^e — 1 ^{re}	—	★★★★	15	B (K7) D (disq.)
DRIBBLE	FIL	K7	MO5, TO7/70	Maths Ecole/ Collège	★★	★★	8	A
CLIMATS ET VÉGÉTATIONS	FIL	K7	MO5, TO7/70	Géographie Collège	—	★★★	10	A

tion détaillée permet de réels progrès. Selon les thèmes, les problèmes offrent un ou deux niveaux de difficulté, parfois une résolution guidée.

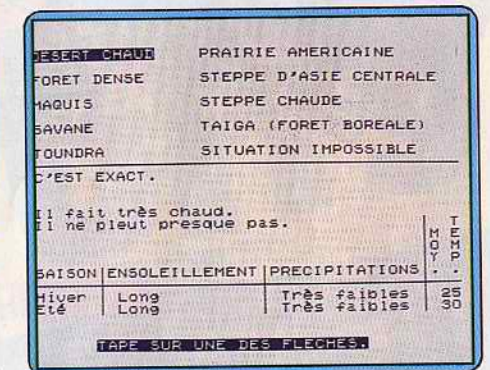
La présentation est simple, plutôt agréable : textes écrits assez gros, souvent affichés progressivement, explications claires, sans complications inutiles.

Seuls les derniers tracés de courbes (hyperboles et paraboles) appellent vraiment une critique : traits approximatifs, insuffisance de points significatifs.

Faute d'une démarche pédagogique très originale, on ne peut certes crier au miracle, mais l'ensemble est assez sérieusement fait pour constituer un recueil d'exercices utilisable deux ou trois ans.

CLIMATS ET VÉGÉTATIONS

Imaginez qu'ici, l'hiver soit très sombre, l'été très ensoleillé, les précipitations dérisoires ; que les températures oscillent entre moins vingt-cinq degrés et quatre degrés. Que verriez-vous devant votre fenêtre ? La taïga, le maquis, la steppe ou la toundra ? Réfléchissez, voyons,



avec un climat polaire aussi sec, ce ne peut être que la toundra !

Onze questions de ce type constituent la matière de ce logiciel qui, du désert à la prairie américaine, tentera de vous faire comprendre la relation entre température, ensoleillement, précipitations et végétation.

L'enseignant peut moduler le déroulement du questionnaire en choisissant les questions à poser et l'interactivité. L'élève aura droit ainsi à un, deux ou trois essais et les messages d'erreur pourront comporter une aide l'incitant à mieux observer certaines données. La correction inclut une brève explication mais, curieusement, aucune évaluation n'est prévue. Un sujet digne d'intérêt, un questionnaire plutôt bien conçu... cela serait fort acceptable si le programme n'avait conservé un caractère par trop artisanal. Certes, à ce prix (moins de cent francs), on ne peut demander du haut de gamme. Mais le tour des onze questions ne vous occupera guère plus d'un quart d'heure avant de remettre définitivement la cassette dans sa boîte. Quant à la présentation, elle évoque plus l'avant-projet que le produit fini : triste affichage noir sur fond gris, mise en page approximative... quelques heures de programmation supplémentaires auraient pourtant suffi à lui donner un peu d'allure.

Dominique Leclerc

TILT

MICROLOISIRS

VOUS OFFRE EN CADEAU UN ABONNEMENT GRATUIT DE 6 MOIS

SI VOUS DEVEZ LE PARRAIN D'UN NOUVEL ABONNÉ



POUR VOTRE
AMI

198 F. SEULEMENT

La meilleure publicité, c'est celle que nous font nos lecteurs. Vous appréciez TILT, alors faites-le découvrir à un ami qui vous ressemble. Vous y trouverez tous les deux un avantage important :

Vous d'abord : Pour vous remercier de votre collaboration, nous serons heureux de vous offrir un abonnement (ou une prolongation de votre abonnement si vous êtes déjà abonné) de six numéros à TILT. Six mois de lecture entièrement gratuite.



POUR VOUS

GRATUIT

Votre ami lui, bénéficiera d'un tarif exceptionnel et recevra TILT pendant un an pour 198 F seulement au lieu de 249 F.

Alors transmettez-nous vite le bulletin d'abonnement d'un nouveau lecteur accompagné de son règlement. Nous ferons immédiatement le nécessaire pour que vous receviez tous les deux TILT dès le prochain numéro (et si vous êtes déjà abonné nous prolongerons votre abonnement actuel de six numéros.)

BON D'ABONNEMENT-PARRAINAGE A TILT

à remplir par votre ami

OUI, je désire m'abonner à TILT pour un an (12 numéros dont un hors série) au prix exceptionnel de 198 F au lieu de 249 F. Prix de vente au numéro. J'économise ainsi 51 F.

Nom :

Prénom :

Adresse :

Code postal : [] [] [] [] [] []

Ville :

☐ Veuillez trouver ci-joint mon règlement à l'ordre de TILT.

Cette offre n'est valable que pour un nouvel abonné.

à remplir par vous

Je suis le parrain d'un nouvel abonné à TILT dont vous trouvez ci-contre les coordonnées.

☐ Veuillez m'adresser mon abonnement cadeau de six numéros à :

Nom :

Prénom :

Adresse :

Code postal : [] [] [] [] [] []

Ville :

☐ Je suis déjà abonné à l'adresse ci-dessus. Veuillez prolonger mon abonnement de six numéros.

Ci-joint mon étiquette adresse qui porte mon numéro d'abonné.

A retourner à TILT - ABONNEMENTS 2, rue des Italiens 75440 PARIS CEDEX 09

PARIS
DIGIT CENTER
23, boulevard Poissonnière
75002 - Tél. 42.21.49.66
BERNARD vous attend

NICE
DIGIT CENTER
Centre Commercial Nice Etoile
24, avenue Jean Médecin
06000 - Tél. 93.85.56.85
MARCO vous attend

SEVRAN
DIGIT CENTER
Centre Commercial Beaudottes
93270 - Tél. 43.83.20.46
SEM vous attend

LYON
DIGIT CENTER
B.P. 325 B.
69431 Lyon cédex 3
Tél. 78.60.99.71
ERIC vous attend

VILLENEUVE D'ASCO
DIGIT CENTER
Boutique 221 bis.
Centre Commercial
59650 - Tél. 20.47.44.23
DIDIER vous attend

VELIZY
DIGIT CENTER
Centre Commercial Velizy II
78000 - Tél. 39.56.67.17
DJAMEL vous attend

GENEVE (Suisse)
DIGIT CENTER Cce n° 104
Ctre Cial Confédération
8, rue de la Confédération
CH-1204 - Tél. 41.22.29.96.95
MICHEL vous attend

MULHOUSE
DIGIT CENTER
7, rue du Raisin
68100 - Tél. 89.56.61.65
JEAN-PIERRE
ET MIREILLE vous attendent

PARIS LA DEFENSE
TEMPS "X" DIGIT CENTER
Centre Commercial les 4 temps
Niveau 0
92092 - Tél. 47.78.82.56
NORBERT vous attend

AUBAGNE
TEMPS "X" DIGIT CENTER
Centre Commercial Auchan
13400 - Tél. 42.70.43.55
JEAN-MARC vous attend

OUVERTURE

NICE
TILT PLUS S.A.R.L.
Centre Commercial TNL
15, Bld Delfino
06300 - Tél. 93.55.88.65
JOHNNY vous attend

MARSEILLE
S.E.T.E. S.A. DIGIT CENTER
90, rue de Rome
13006 - Tél. 91.55.57.25
PHILIPPE vous attend

COMMANDEZ VOS TITRES PAR CORRESPONDANCE

Pour commander, cochez les articles choisis, faire le total, remplir le bon-ci-dessous et expédier cette page accompagnée du règlement à l'adresse du DIGIT CENTER le plus proche de votre domicile.

Nom Prénom Adresse

Code Postal Localité Tél.

Montant des commandes Frais de port 20 F

Montant total

Bibliothèque de 5.000 logiciels en permanence dans tous les points Digit Center

Ils sont fous ces Belges.

DIGIT CENTER Département franchise

91.63.50.50

Mr DAHAN ou Juliette

ATARI & DIGIT CENTER

LE 1^{er} DISTRIBUTEUR D'INFORMATIQUE ET LOGICIEL DE FRANCE

VOUS OFFRENT 4 LOGICIELS BUREAUTIQUE

GRATUITS

VALEUR 2500 F POUR CHAQUE ACHAT D'UN 1040 ST

**ATARI 1040 STF
9990 F**

5850 F

520 STF

+ ROM + MONITEUR COULEUR

Unité centrale 512K clavier azerty et lecteur 360K intégré équipé pour brancher sur votre télévision ou moniteur couleur

Offre bureautique Atari : pour tout achat d'un 1040 ST, Atari vous offre 4 logiciels bureautique hautes performances, interactifs et formant un ensemble cohérent.

● Traitement de texte ● Tableur graphique ● Gestion fichier ● Utilitaires de bureau.



+ MONITEUR MONOCHROME
HAUTE RÉOLUTION

POUR CHAQUE ACHAT D'UN 1040 ST
NOUS VOUS OFFRONS UNE IMPRIMANTE
CITIZEN 120D GRATUITE

CREDIT
IMMÉDIAT
SUR TOUT LE MAGASIN
à partir de 1.500 F
Taux en vigueur au 1/07/86 : 18,24 %

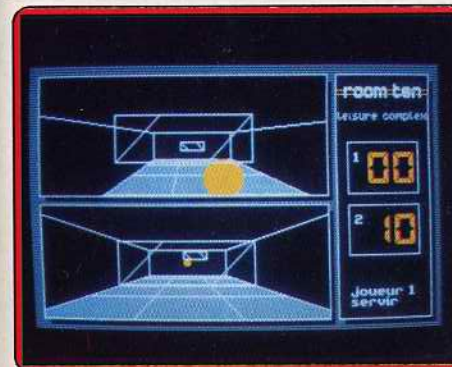
CHALLENGE

Roller ball

La boule oscillait ; lentement, très lentement. Boris essuya nerveusement la sueur qui coulait sur son front. Erreur fatale ! Propulsée par un ressort caché, la bille d'acier décolla comme un boulet, rebondit contre deux cloisons, glissa dans un puits pour jaillir dans le vide. Tétanisé, les yeux exorbités, Boris tentait désespérément de reprendre la maîtrise du projectile. Impossible. L'inertie ? Dément...

L'inertie, le mot chéri des nouveaux soifs d'arcade ! Les balles, boules et ballons de tout genre rebondissent au gré d'une pesanteur capricieuse sur les plates-formes et labyrinthes, glissent lentement vers des précipices sans fin... Une nouvelle passion pour les professionnels du joystick !

Room Ten : le squash est un sport à la mode. Il y est question de rebond, de vitesse et, bien sûr, de concentration. Mais quand il s'agit de jouer dans une étrange apesanteur, la partie devient vraiment très difficile. *Room Ten* propose trois niveaux de difficulté croissante. Pour jouer à deux ou seul contre l'ordinateur, vous allez prendre en main une boule volumineuse, animée de mouvements d'une lenteur et d'une souplesse surprenantes. La salle se déploie en perspective. Votre raquette, sorte de grand panneau transparent, se manie au joystick. Pas d'erreur, il est ici question de précision, de concentration, jamais en tout cas de vitesse ! Le climat de cette partie est étrange. Tout d'abord, il va falloir étudier et comprendre l'« attaque » de votre raquette sur la balle. Les rebonds sont en effet relativement difficiles à contrôler lorsque l'on débute la partie et l'ordinateur est un joueur de première catégorie. L'écran, divisé en deux tableaux de jeu, per-



met à chaque participant de suivre avec précision l'évolution de la balle. Pour anticiper les rebonds, placez votre « panneau-raquette » pour que la balle le frappe soit en son milieu, soit sur l'un des bords. La boule heurte avec autant de facilité le sol, le plafond ou les quatre murs de la salle. Pour marquer cinq points, il faut tenter de surprendre l'adversaire afin que la balle vienne frapper le mur qui se tient derrière lui. En début de partie et pour le niveau de jeu le plus faible, la boule conserve une trajectoire relativement rectiligne. Mais au premier « effet » donné par l'une ou l'autre des raquettes, les rebonds dénaturent cette trajectoire. Difficile alors de bien se rendre compte de la longueur de la salle, de comprendre et de prévoir le point d'impact probable sur votre propre mur. Servi par un graphisme dénudé mais très précis, le jeu conserve une originalité captivante. A noter la richesse de la présentation du logiciel (règles du jeu proposées en plusieurs langues) et l'évolution régulière du niveau de difficulté. (K7 CRL pour Amstrad) O.H.

Trail Blazer : délirant, superbe d'originalité, voici le « tapis roulant » infernal des fous du joystick ! Il défile devant vos yeux, parsemé d'embûches diverses, suspendu dans l'espace temps... Les différents niveaux de jeu vont vous permettre de devenir le roi de l'équilibre ! Le tapis s'étend sur l'écran dans une perspective très réaliste. Au devant de la scène, vous venez de prendre possession de votre premier module, un ballon de football... Il existe ainsi sept objets différents. De la chaise roulante au « pac man », tous vont se lancer à la poursuite de l'horizon.

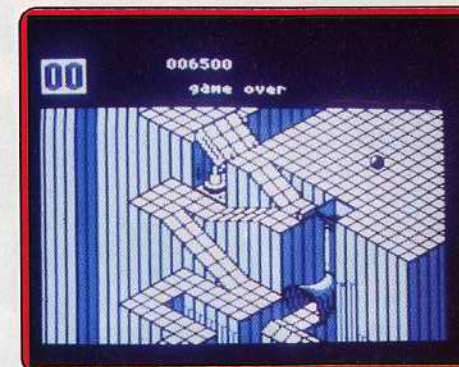
Le scrolling est impeccable. Votre module avance plus ou moins vite selon que vous poussiez ou non le joystick vers l'avant. Le tapis est jonché de pièges et trous. La première difficulté consiste à sauter par-dessus les espaces vides, à toujours rester sur la bonde du damier la plus continue. Pour ce faire, un seul remède : regarder toujours loin devant vous et... vous fier à votre bonne étoile ! La deuxième difficulté provient des constituants de cet étrange support. Ce dernier est en effet composé d'un damier de carrés de différentes couleurs. Certains vont accentuer vos rebonds, d'autres freiner votre mobile ou au contraire l'accélérer de façon dangereuse.

Trail Blazer offre la possibilité de jouer à deux... La partie met alors en place deux fenêtres horizontales, deux tapis et deux boules. La lutte va être chaude... Les deux



adversaires risquent en effet de se rencontrer lorsque l'un d'eux quitte le droit chemin et atterrit sur celui de son concurrent. Toutes les ruses sont alors permises pour propulser l'ennemi dans le vide, le gêner en tout cas dans ses déplacements et reprendre la tête de la compétition. L'ordinateur reste, quant à lui, un joueur hors pair (question d'entraînement...) et sera invincible pendant bien des kilomètres de scrolling. *Trail Blazer* est un logiciel qui brille essentiellement par la simplicité et la bonne humeur de son scénario. L'idée est simple mais il fallait quand même y penser ! Quant à la difficulté de la mission, elle prend en compte toutes les pistes proposées ainsi que la spécificité de chaque mobile. Très difficile alors de voir le bout de l'aventure ! (Disquette Gremlin's Graphics pour Amstrad. Existe sur Commodore.) O.H.

Marble Madness : si la commercialisation de ce logiciel est encore relativement récente, *Marble Madness* est le doyen des jeux d'arcade/équilibre. Grand favori des salles d'arcade, son adaptation sur Commodore (64/128 et Amiga) ne perd rien de son charme... Un must du genre ! Le principe du jeu est très



simple : vous devez mener votre boule le long d'un chemin tortueux en un temps limité. Le décor est constitué de hautes plates-formes, de murs aux arêtes très étroites, de tunnels, etc. La représentation 3D montre bien la difficulté de la mission. Un seul danger, tomber dans le vide et perdre ainsi un temps précieux... Maniée au joystick, la boule roule dans toutes les directions, mais, soumise à l'inertie, son mouvement dépend de la pente des différentes passerelles. La mission se joue selon divers niveaux de difficulté. Chaque parcours comporte un « goal », case spéciale qui donne accès au niveau supérieur.

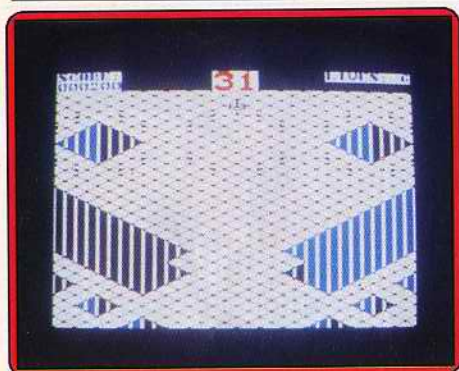
La principale difficulté de ce jeu réside dans l'allure de votre progression. S'il est en effet possible de parcourir le chemin à vitesse réduite, de méditer longuement chaque passage, cette tactique ne vous permettra jamais de dépasser le deuxième tableau. Il faut alors aller de l'avant, prendre les virages au plus court, bref, laisser place aux réflexes et à la chance...

Vous n'êtes, hélas pas seul en course. Preuve en est cette affreuse boule noire qui tente par tous les moyens de vous pousser par-dessus bord ! Certaines parties du bâtiment vont de même se soulever pour gêner votre progression, aidées en ce sens par des vers, enzymes et autres créatures malfaisantes.

Les graphismes et l'animation agissent, quant à eux, en votre faveur. La précision des mouvements, le réalisme de l'effet tri-dimensionnel mettent fort bien en valeur les pentes, reliefs et autres particularités du terrain. Alors, comment voir un jour le bout du tunnel ? C'est plus que jamais une question d'entraînement. Il faut sans doute mémoriser chaque tableau, travailler sans cesse les passages délicats et, surtout, savoir conserver son calme... Pour une cinquantaine de tableaux, nombreux sont ceux qui ont déjà perdu la boule ! (Disquette Electronics Arts pour C 64/128. Version Amiga disponible.) O.H.

Gyroscope : c'est cette fois à l'aide d'un gyroscope que vous allez suivre les méandres de la piste serpentant au milieu d'un terrain pour le moins accidenté. La conduite de cet instrument n'est guère aisée. Sa vitesse de déplacement augmente en effet rapidement à la moindre pente, laquelle conduit le plus souvent à un précipice.

CHALLENGE



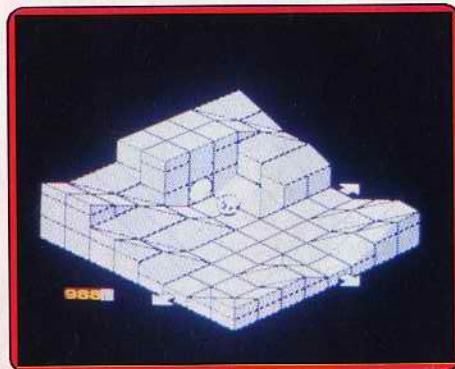
Et, comme le gyroscope supporte fort mal les chutes, il vous faudra apprendre à virer au bon moment. Mais voilà, il ne suffit pas de changer la direction de la manette pour tourner. En effet, les déplacements sont soumis à une inertie bien calculée qui augmente ainsi la difficulté et accentue l'impression de réalité. Pour éviter que vous ne parcouriez les écrans sans risque à une allure d'escargot, le temps vous est compté.

Les tableaux sont de complexité croissante et très bien échelonnés. Vous devriez venir à bout sans trop de problème du premier, tandis que le second requiert déjà une bonne habitude des réactions du gyroscope. Entraînez-vous donc à contrecarrer les effets de l'inertie ou de la pesanteur, voire même à vous immobiliser, ce qui est loin d'être facile. Les parcours sont variés et chaque tableau apporte son lot de difficultés propres. Les graphismes, au style dépouillé, donnent parti-

culièrement bien l'illusion du relief. Bien que très simple, ce logiciel a un côté captivant et je gage que vous vous laisserez prendre au jeu.

Comme quoi, il n'est pas toujours besoin d'imaginer un scénario complexe ou délirant pour aboutir à un jeu de qualité. (Cassette Melbourne House pour Spectrum.) J.H.

Bobby Bearing: décidément, il y aura toujours des personnes qui feront des bêtises malgré les recommandations. Pourant les frères et cousin de Bobby étaient bien prévenus du danger de s'aventurer hors de leur plan. Voici ce qui arrive aux petits malins : ils sont maintenant prisonniers des créatures néfastes de l'autre plan. Non contents de mettre leur propre vie en danger, ils impliquent aussi celle de Bobby qui n'a pas le cœur de les laisser à leur destin. Le voici donc en route pour retrouver tout ce beau monde et le ramener à la maison. Mais j'ai peut-être oublié de vous présenter Bobby ? C'est une petite boule fort sympathique. Le monde dans lequel il va évoluer est assez particulier. Ce ne sont que gouttières, plans aux reliefs et aux pentes divers, canaux plus ou moins encaissés et autres accidents de terrain, très bien rendus graphiquement d'ailleurs. Notre ami roule de-ci, de-là, pour poursuivre son petit bonhomme de chemin, tout en essayant d'éviter les multiples pièges qui parsèment sa route. Ici, ce sont des aimants qui le retiennent prisonnier, là des courants d'air ascendants qui le détournent de sa destination première. Ailleurs, de



redoutables presses n'attendent qu'une fausse manœuvre pour l'écraser comme une crêpe. Et il faut bien entendu

compter avec les noires créatures de ce monde qui vont tout faire pour lui mettre des bâtons dans les roues. Pour compliquer le tout, Bobby est soumis, comme tout un chacun, aux dures lois de l'inertie. C'est vous dire que vous devrez calculer vos virages en conséquence. Certains pièges sont si efficaces que le pauvre Bobby s'y trouvera empiétré à jamais, à moins qu'il n'accepte de sacrifier une partie de son précieux temps pour se libérer. Et si la route est déjà difficile en solitaire, je peux vous assurer qu'elle devient complètement délirante quand il s'agit de pousser devant soi le long du chemin du retour l'un des prisonniers retrouvés. Un amusant jeu, au monde étrange et aux reliefs 3D très bien rendus. (Cassette The Edge pour Spectrum.) J.H.



Xyzolog: apporte une variante intéressante par rapport aux autres logiciels de boules. Ici, la balle est vue du dessus. Le but est simple : passer sur des taches colorées. Evidemment, les habitués empêchés de tourner en rond sont là. Représentés sous forme d'étoiles, leur contact est mortel. ▶



REPOUSSEZ LE MONDE PARALLELE DES ETRES ANTI-MATIERE GRACE A CETTE POUDRIERE — de DENTON DESIGN

DEUX MONDES FACE A FACE UN EST POSITIF BON FAMILIER NOTRE MONDE L'AUTRE EST NEGATIF ET MAUVAIS

LEUR INTERFACE: UNE FENETRE TEMPORELLE A TRAVERS LAQUELLE LES OBJETS ET LES ETRES PEUVENT PASSER CONTACT PROVOQUANT LE DEBUT D'UN ECHANGE

PROTEGEZ NOTRE MONDE, ARRETEZ L'INVASION. FAITES-LE TOUT DE SUITE CAR L'ECHANGE S'ACCELERE ET LA FENETRE TEMPORELLE SELARGIT LA DOMINATION VOUS MENACE

UN ACTION SENSATIONNELLE — UNE INNOVATION — UNE GRAPHISME ARTISTIQUE

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



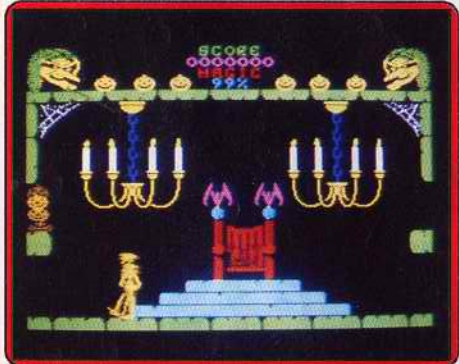
DOUBLE DONBRE TAKE

CHALLENGE

Les éviter est donc la première chose à faire. Passer sur ces taches de couleur permet de changer de niveau, le problème est que le terrain est inégal. Bosses, trous, marches et autres trottoirs sont autant d'obstacles. Toute la subtilité consiste à tirer parti de ces derniers. Il existe certains trucs qui permettent de passer sur telle tache de couleur puis sur telle autre par utilisation des déclivités. Mais, attention : il arrive que la trajectoire ne soit pas celle prévue. Éviter ces mésaventures est possible : ainsi, le passage d'un étage n'est faisable que de biais. Non content d'être original, *Xyzolog* s'avère bien réalisé.

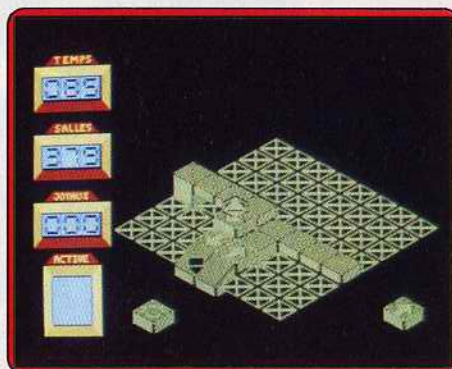
Les graphismes sont simples mais agréables et l'animation très douce. Les commandes semblent déroutantes, mais cela est dû à l'inertie de la boule. Enfin, le son est enchanteur. Modèle de subtilité et de précision, ce programme a de quoi séduire. (K7, disquette et softcard Electric Software pour M.S.X.) M.B.

Cauldron II : impossible de parler des boules à effet sans évoquer notre citrouille favorite. Elle ne roule pas mais rebondit gaillardement de gargouilles en crêneaux avec un brio digne d'un Tilt d'Or. Un seul ressort mène sa course : couper les cheveux de la sorcière et les plonger dans la marmite pour



la revanche ultime des légumineuses sur la magie noire. Nous n'en dirons pas plus sur ce jeu qui en étant plus proche d'une aventure/action que d'un exercice d'habileté et de réflexe s'éloigne de notre propos. (K7 Palace Software pour Commodore 64, Spectrum et Amstrad.) N.M.

Spindizzy : une bonne adaptation de jeu d'arcade de gyroscope, déjà disponible sur Amstrad est maintenant disponible sur Thomson. Beaucoup d'éléments sont paramétrables : la forme du gyroscope qui devient boule, pyramide renversée, toupie. Les couleurs peuvent varier, ainsi que la vitesse du jeu. Si *Spindizzy* est un gyroscope plutôt qu'une vulgaire boule, c'est que l'inertie joue un grand rôle durant l'action. Au départ, cet objet qui continue sur sa lancée,



mal ralenti par les montées, évoque les cauchemars des mauvais jours. Et la boule de tomber dans les espaces infinis. Elle revient certes, mais le temps est limité. L'habitude permet de se rendre compte que cette maudite inertie rend seule possible la tâche qui vous est assignée : vous devez cartographier un univers suspendu et labyrinthique à l'aide de *Spindizzy* en collectant les cristaux énergétiques. La partie « cartographie » du travail ne nécessite de ruser avec la pesanteur que lorsqu'il faut sauter au-dessus des endroits où le cheminement s'interrompt. En revanche, la collecte des cristaux exige d'aller les chercher là où ils se trouvent, c'est-à-dire là où le ou les programmeurs du jeu ont vicieusement décidé de les disposer. Un joyau trône ainsi insolemment sur une colonne accessible par un ascenseur sur lequel il faut amener puis stabiliser le gyroscope, tandis qu'un autre surmonte un étroit pont en dos d'âne ! Seule une dextérité hors du commun permet de couper au long

entraînement qui vous fera connaître par cœur la carte de l'univers bien avant d'avoir atteint des scores honorables. Un schéma quasi illisible est accessible à l'aide de la touche « M », mais il y aurait abus à le qualifier de « carte ». Trois indicateurs donnent respectivement le temps qui reste disponible, le nombre de bijoux gagnés, les salles non encore explorées. Le score s'affiche sur demande. Un seul regret : on ne passe pas d'une zone à l'autre par scrolling, mais

l'écran s'efface pour être remplacé par un autre. Peut-être cela a-t-il été voulu pour accroître la difficulté ? (Disquette Loriciels pour Thomson.) D.S.



Tilt d'Or Canal + 86

Regardiez-vous Canal + le mercredi 19 novembre 86 à 13h ?

Souvenez-vous ! C'était en clair dans l'émission « Direct » animée par Philippe Gildas ! Non vraiment ?

Alors vous n'avez pas vu la rétrospective filmée de la soirée de remise des Tilt d'Or Canal +. Le « tout Tilt », le « tout Canal + » et le « tout Microloisirs » étaient présents.

C'est sur, vous n'êtes pas le téléspectateur qui a gagné pendant l'émission un TO9 offert par Thomson. Et vous n'avez pas vu sur le plateau de « Direct » le débat entre Philippe Gildas, Jean-Michel Blottière et 4 PDG lauréats des Tilt d'Or.

Si donc vous avez « manqué » cette émission, ne soyez pas trop déçus, pour vous faire patienter jusqu'aux prochains Tilt d'Or, en novembre 87, je vous propose un petit jeu !

Retrouvez le nom des 4 invités de Canal + et Tilt le 19 novembre. Pour vous aider, je vous propose 3 photos et 4 indices :

mon premier est l'un des chefs de gang de Billy la Banlieue ;

mon second a droit de vie et de mort sur des animaux préhistoriques ;

mon troisième fait de l'or avec les US ;

mon quatrième a trouvé le bon filon.

Répondez-moi vite, les 25 premières bonnes réponses gagneront le super poster de Tilt.

Envoyez le nom des quatre invités sur carte postale, ainsi que vos noms et adresses, à : Tiltie, 2, rue des Italiens, 75009 Paris.



SOS AVENTURE

Des souris et desastres

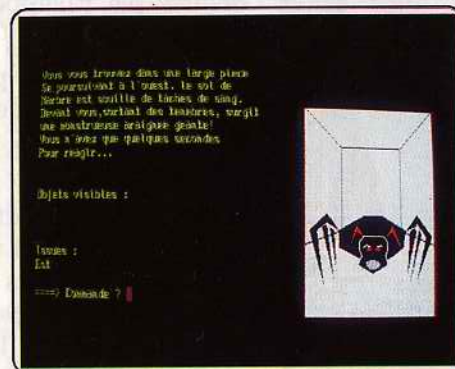
Money for nothing? Not at all! *Troll* vous lance dans une aventure classique mais efficace, et vous offre, en prime, le plaisir de créer votre propre scénario. *Age of adventure* reprend le principe des compilations. Quant à *The hitchhiker's guide to the galaxy*, il est signé Infocom. Un atout de poids...

Troll

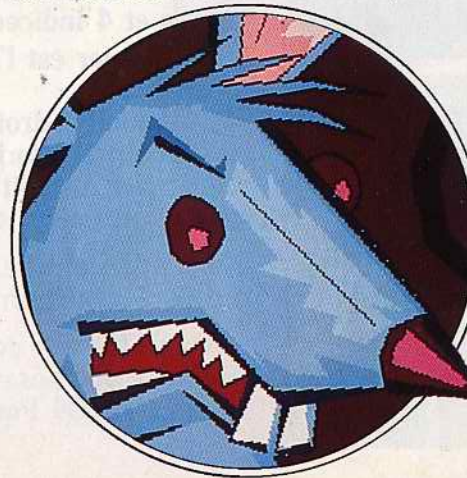
Moins classique qu'il n'y paraît au premier abord, ce jeu d'aventure et de rôles vous propose de bâtir vos scénarios.

Troll est à la fois un jeu d'aventure et de rôles et un jeu générateur de jeux de ce type. Commençons par le jeu proprement dit. Le scénario est le suivant : les deux royaumes des Hautes et Basses Terres sont séparés depuis un siècle à la suite des grandes guerres elfiques. Leurs combats fratricides ont abouti à une haine farouche entre les habitants des deux contrées. Pourtant votre souverain, Coregan le Magnifique, prince des Hautes Terres, est las de cet état de fait et rêve de réunir à nouveau ces deux provinces. Il vous a donc confié cette fort difficile mission. Pour cela, vous devez rencontrer Jean le

ter. Chaque coefficient sera tiré une fois pour toutes de façon aléatoire au début du jeu. Certaines actions pourront les faire diminuer (combat, chute, ouverture de portes ou autres : alimentation, potions diverses), sans excéder toutefois les tirages initiaux. Vous aurez aussi en votre possession au début de l'aventure une épée et un bouclier de cuir, dix rations de nourriture et dix pièces d'or qui vous serviront à compléter votre équipement ou à soudoyer quelqu'un. Apparemment la surveillance n'est guère vigilante car on a oublié de fermer les deux portes de votre cachot. Profitez-en donc au plus vite. Vous aurez tout intérêt à établir un plan des lieux visités bien que le premier niveau soit suffisamment restreint pour pouvoir être retenu de mémoire. Vous allez vous heurter à nombre de créatures dont la plupart sont animées d'intentions tout à fait hostiles. Un



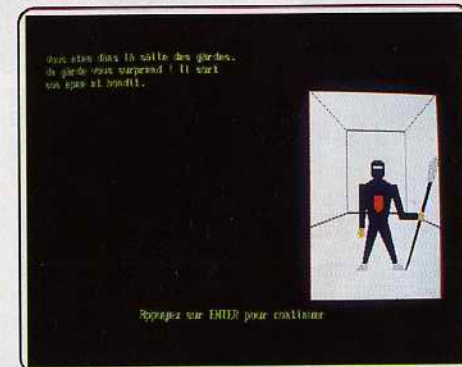
Au détour d'un couloir : une monstrueuse araignée géante. combat s'engage alors. Si vous en sortez victorieux, vous aurez de grandes chances de récupérer un objet très utile pour la suite de votre mission. Cependant, évitez de vous laisser griser par l'ivresse de la victoire. Ainsi vous aurez tout intérêt à récupérer au



plus vite les points de vie perdus au combat en vous restaurant, en prévision d'une nouvelle rencontre inopinée.

Dans certains cas, lorsque la disposition des lieux le permet, vous aurez la possibilité de fuir si vous sentez que l'issue du combat est incertaine. Ailleurs, le personnage ne sera pas agressif d'emblée et vous pourrez tenter de discuter. Mais la sorcière du réduit semble faire la sourde oreille et ce n'est qu'en la décapitant que vous pourrez vous approprier sa baguette magique. Celle-ci vous sera d'une grande utilité pour venir à bout de la monstrueuse araignée qui garde l'entrée de l'escalier (attention, cette solution n'est pas rappelée dans les directions possibles), bien qu'avec de très bons tirages et une chance à toute épreuve, vous puissiez la tuer uniquement de la pointe de votre épée. Récupérez ensuite le parchemin trouvé au bas de l'escalier et lisez-en soigneusement le contenu.

Avant d'aller plus loin, remontez pour continuer d'explorer le rez-de-chaussée. Après un combat méritant contre deux gnomes, vous pourrez pénétrer dans le laboratoire d'alchimie. Son propriétaire est d'ailleurs là qui vous observe. Méfiez-vous des



Peu importe votre immunité. Le prince Jean, vous fait arrêter.

objets présents car vu vos connaissances très limitées dans le domaine de la magie, vous risquez de tout faire exploser ! L'alchimiste est assez compréhensif et vous laissera sans problème lire le grimoire mais pas l'emporter. Il se mettrait alors dans une colère noire et vous attaquerait sans pitié, ce qui ferait à coup sûr échouer votre mission car vous avez besoin de sa coopération pour progresser. Discutez donc gentiment avec lui. Si vous vous faites passer pour le personnage mentionné sur le parchemin, il vous remettra un bâton de force, seul capable de venir à bout de l'abominable créature qui garde l'entrée du second niveau. Lors de votre exploration première, vous risquez de tomber dans les oubliettes. La corde à nœuds providentielle que vous y trouverez vous permettra heureusement d'en



Illustrations Jérôme Tessevre

sortir. N'oubliez pas de la récupérer à la sortie en prévision d'une fausse manœuvre malencontreuse. De nouvelles difficultés vous attendent au niveau inférieur. Nous vous laisserons les découvrir vous-mêmes pour ne pas vous gâcher le plaisir du jeu. Sauvegardez fréquemment la partie car les occasions de décès sont légion. Cette aventure simple, réservée surtout aux débutants, offre des graphismes sommaires mais se laisse pourtant jouer. Passons maintenant à l'étude de la création d'une aventure. Bien entendu, votre scénario devra être parfaitement au point. Vous aller programmer dans un langage très simple qui permet pourtant d'assez nombreuses possibilités. Les habitués du Basic ne seront pas trop dépayés. Ainsi on dispose d'une instruction d'affichage obligatoire (AFF) ou fonction de l'état d'un drapeau (AFO et AF1). Les équivalents de « goto » et « gosub » sont présents, tandis que « lie » vous fait changer de lieu. Quatre instructions gèrent les caractéristiques et la fortune du personnage tandis que cinq autres concernent objets et potions. Vous disposez de tests et de drapeaux pour les actions conditionnelles. Les dialogues sont rentrés facilement (les mots sont décodés sur qua-

tre lettres). Ainsi « ver/ouvr/nom/coff/aff/vous trouvez une clé » permet l'affichage du message « vous trouvez une clé » lorsque le joueur tape « ouvrir coffre ». Le vocabulaire n'est donc limité que par la taille mémoire. A ce propos, comme la place disponible n'est pas très importante, il est possible de chaîner différents modules entre eux, s'appelant mutuellement sans perdre l'état des drapeaux et des caractéristiques. Cela vous permettra de mettre au point des aventures très complètes, stockées sur plusieurs micro-cassettes. Trente-quatre dessins sont déjà définis, représentant des lieux ou des personnages et pouvant se combiner entre eux, sous réserve de compatibilité. Il est d'ailleurs possible de compléter ce répertoire en écrivant vous-mêmes les lignes Basic correspondantes. En conclusion, ce générateur de jeux d'aventures et de rôles dispose d'instructions assez complètes et assez faciles d'emploi, et vous autorisera la création de jeux de qualité. L'aventure proposée est assez rudimentaire mais a le mérite de vous permettre d'approfondir sa programmation grâce à l'éditeur incorporé (Micro-cassette Pyramide pour Q.L. ; Prix : C).

Jacques Harbonn.

Age of adventure

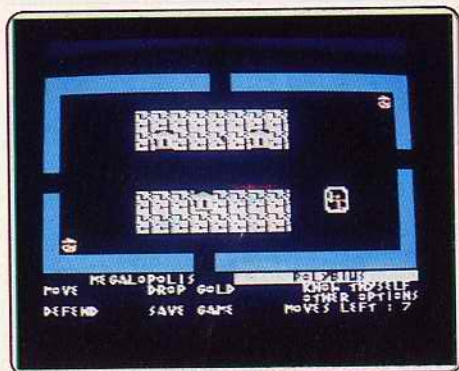
Une aventure grecque, une autre orientale, des jeux originaux et un peu anciens, seul hélas, le graphisme traîne !

Ce logiciel est en fait une compilation de deux jeux parus en 1981 et 1983. Il s'agit de *Return of Heracles* et de *Ali Baba and the forty thieves*. *Return of Heracles* : l'action se déroule dans la Grèce antique. La première partie de votre quête consiste à atteindre l'oracle de Zeus pour y découvrir ce qu'attend de vous le chef des dieux : accomplir douze travaux. Si vous passez par l'oracle de Delphes, certains indices indispensables à la réalisation de votre projet vous seront révélés. L'écran de départ affiche une carte de la Grèce ; puis vous accédez à un menu présentant les différentes options du jeu (instructions, choix du joystick ou du clavier, rappel de jeux sauvegardés). Après sélection, vous accédez au jeu lui-même. L'écran se divise alors en deux fenêtres : une principale à l'intérieur de laquelle évolue votre ou vos personnages, et une zone située au bas de l'écran où apparaissent sous forme de menu les différentes possibilités d'action qui s'offrent à vous. Ces possibilités consistent en « déplacement » et « autres actions ». Le déplacement s'effectue selon le choix de départ au moyen du clavier (touches I, J, K, M) ou du joystick. Les « autres actions » concernent le « repos », « attaque ou défense », « retrait ou ajout d'un personnage », plus une option « connais-toi toi-même » qui est en fait le statut actuel de votre personnage. Cette dernière option permet en effet l'affichage de la force, dextérité, forme physique, rapidité, etc.

A tout moment, et c'est une originalité dans les jeux de ce type, vous pouvez décider d'ajouter un personnage. Jusqu'à seize (parmi les dix-huit existants) peuvent participer simultanément à l'aventure. A chaque sélection, un résumé apparaît à l'écran affichant un rapide historique du personnage (qui il est, sa place dans la mythologie, etc.) ainsi que la présentation de ces particularités s'il en existe (ainsi par exemple, Asclepius possède les pouvoirs de guérison et de régénération).

Bien sûr, il existe de nombreux monstres qui vont s'interposer (une des options du jeu permet de contrôler leur vitesse) et vous empêcher de réaliser votre quête. Pour les combattre, vous avez la possibilité, dans certains lieux réservés au commerce, d'acquérir armes et armures ; mais attention, vos mouvements sont alors limités par l'encombrement et le poids de votre équipement. Signalons enfin la possibilité de sauvegarder jusqu'à neuf jeux différents sur une disquette préalablement initialisée. *Ali Baba and the forty thieves* : le choix des options de jeu, des mouvements se fait ici comme pour *Return of Heracles*, au moyen du joystick ou du clavier. Un menu est affiché au bas de l'écran, avec l'option courante surlignée. On utilise le clavier ou le joystick pour déplacer le surligné et on valide l'option par la touche « Return ». Ici, les personnages appartiennent à l'« heroic fantasy » ; ce sont des

SOS AVENTURE



La mégapolis de l'aventure n'a pas le charme d'Athènes.



On croirait sur l'écran que les héros se sont masqués.



Le théâtre de l'action : les villes et cités du Péloponnèse.

humains, elfes, halflings ou nains. Comme dans le jeu précédent, un maximum de seize personnages peuvent participer simultanément. Au départ, vous vous trouvez dans une pièce exiguë, le reste de l'écran étant noir. En fait, les lieux restent cachés tant que vous ne les découvrez pas. Chaque personnage possède des caractéristiques propres : force, endurance, dextérité, mais également vitesse de déplacement. Ainsi, un nain est moins rapide qu'un

elfe, mais plus résistant, et, si vous incluez de tels êtres dans votre aventure, les elfes doivent ralentir leur course pour permettre aux nains de les suivre. Encore une similitude entre les deux jeux : vous pouvez également, dans les endroits réservés au commerce, vous équiper en armes et armures. De même, il existe dans ce monde une quantité impressionnante de monstres de toutes sortes, des félins aux ours en passant par des rats géants, sans oublier

les zombies, les licornes et autres épées enchantées. La compilation de ces deux jeux aurait pu présenter quelque attrait. En effet, leur conception originale les fait participer à la fois des jeux d'action, d'aventure, de rôle et de stratégie. Le résultat est somme toute assez décevant. Si les aventures ne sont pas dénuées de toute espèce d'intérêt, la réalisation des programmes pêche en revanche par une médiocre qualité des graphismes et de l'animation, à laquelle ne nous avait pas habitués Electronic Arts. Quant au bruitage, si les musiques orientale (pour Ali Baba) et grecque (pour Return of Heracles) sont bien réalisées, il faut avouer qu'après un quart d'heure de jeu, on n'a d'autre choix que de se ruer sur la salvatrice option « sound is off ». Un bon point cependant, la documentation est luxueuse, bien faite et fourmille d'informations sur les héros grecs. (Disquette Electronic Arts pour Apple. Prix : D).

Didier Guilhem

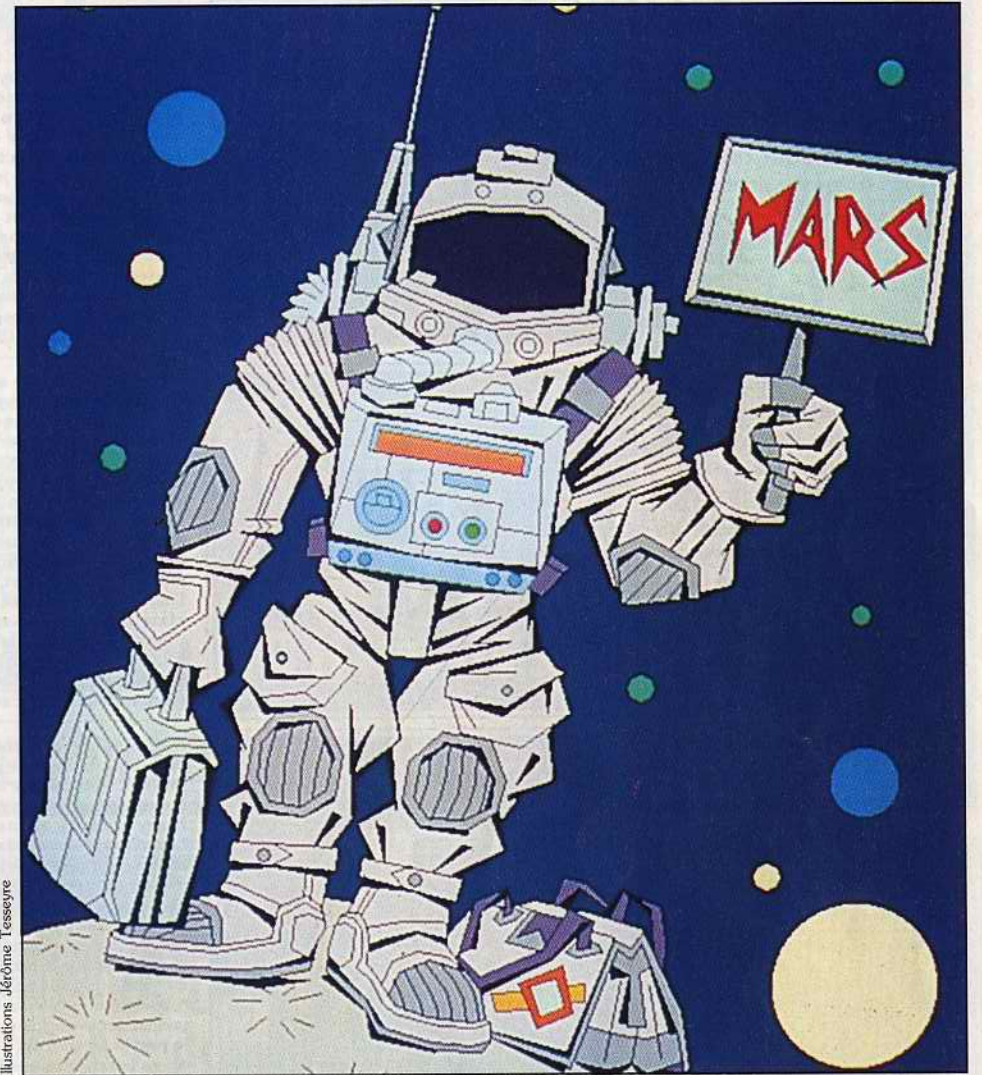
The hitchhiker's guide to the galaxy

Ne détruisez pas
ma maison natale !
Ne détruisez pas
ma planète Terre !
Terminus à Sirius :
« l'aventure est dure ! »

Infocom est une société de logiciels bien connue pour ses jeux d'aventure. Une de leurs caractéristiques est d'être toujours en mode texte, ce qui peut gêner certains, mais au contraire séduira les amateurs avertis car les jeux de ce genre sont souvent dotés d'un scénario plus évolué et de descriptions plus précises. Dès l'abord, ce logiciel signale son étrangeté. Vous trouverez en effet dans la boîte un petit morceau de coton, des lunettes totalement opaques (d'une grande utilité comme on s'en doute), un badge mentionnant « don't panic ! » (ce qui sera sans doute nécessaire comme nous le verrons plus loin), un petit sachet plastique scellé contenant un vaisseau spatial microscopique (!), un « document » s'apparentant à du grec ancien mais en fait totalement incompréhensible et enfin une notification de destruction de la maison d'un certain Arthur Dent, datée du 4 octobre 1982. Voilà qui devrait vous mettre tout de suite dans l'ambiance car ce logiciel est

vraiment complètement farfelu et vous retrouverez ce délire tout au long du jeu. Il est d'ailleurs basé sur une nouvelle du même titre complétée par une série d'épisodes TV de science-fiction. L'auteur de la nouvelle a directement collaboré au scénario de cette aventure. L'histoire est la suivante : votre maison doit être démolie aujourd'hui pour permettre la construction d'une route express. Quant à la Terre elle-même, eh bien elle risque fort de subir le même sort pour des raisons similaires. Il vous faudra donc échapper rapidement à ces deux périls mortels et commencer une vie itinérante d'auto-stoppeur de l'espace.

Au début de l'aventure, vous vous réveillez dans le noir absolu. Vous souffrez d'un mal de tête particulièrement aigu et tout tournerait autour de vous (si toutefois vous pouviez y voir quelque chose !). Pas de panique. Il vous suffit en effet d'allumer la lumière pour vous apercevoir que vous vous trouvez tout simplement dans votre chambre. Mais quel désordre : une brosse à dent côtoie un tournevis à la tête à moitié écrasée, sans oublier une robe de chambre jetée dans un coin et un bac à laver le linge. Mais ce n'est pas le moment de mettre un peu d'ordre. D'ailleurs, dès que vous vous levez, vos vertiges reprennent de plus belle et vous risquez fort de prendre quelques gamelles en furetant. Récupérez plutôt au plus vite votre robe de chambre et endossez-la. Tiens, il semble y avoir quelque chose dans la poche. Vous y trouverez en effet un morceau de coton (tiens, tiens, encore un !), un objet donné voilà un certain temps par votre tante et qui vous semble totalement inconnu (bien que vous puissiez savoir qu'il est fait à Ibiza, mais ça n'a aucun intérêt dans cette histoire), et surtout un analgésique. Avez donc ce dernier et vous verrez disparaître mal de tête et vertiges. Voilà qui est mieux. Comme tout aventurier qui se respecte, vous allez sans doute explorer un peu votre chambre. Bizarre, si vous décrochez le téléphone la tonalité sera vite interrompue car un arbre vient de s'abattre sur la ligne. En ramassant la brosse à dents, vous verriez

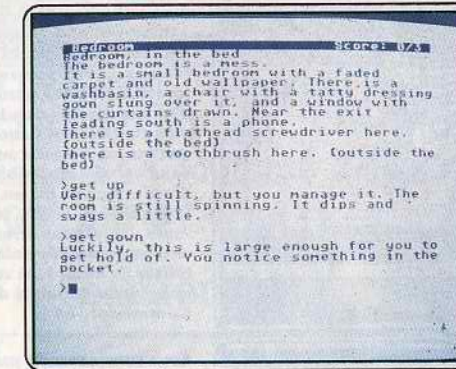


Illustrations Jérôme Lesseyre



Que la lumière soit !
Les sombres perspectives demeurent.

s'écrouler ce fier chêne que vous aimiez tant. C'est encore un autre arbre qui trinquerait si vous récupériez le tournevis. Mais que se passe-t-il donc ? Un coup d'œil par la fenêtre vous en informera. Un gigantesque bulldozer se dirige sur votre demeure en balayant tout sur son passage. Il vous faut sortir au plus vite si vous ne voulez pas périr dans les décombres. Une fois dehors, trois issues sont possibles. Les deux du nord ne font que faire le tour de la maison, tandis que celle du sud vous conduit tout droit au bulldozer. Celui-ci continue d'ailleurs



La pièce est petite, mais l'univers est si grand à parcourir en stop !

d'avancer et vous risquez fort de recevoir une brique sur la tête, choc ô combien peu agréable, au moment de la démolition. Bref, c'est l'impasse. Que faire ? Rappelez-vous que le délire est roi dans cette aventure. Eh bien, couchez-vous tout simplement devant le bulldozer et attendez. Le conducteur va vous exhorter, par des gesticulations à dégager le passage. Il faut encore tenir bon et attendre. Il s'arrête au dernier moment dans un grincement sinistre. C'est le moment que choisit d'ailleurs votre ami Ford Perfect pour vous rapporter la serviette de toi-

lette que vous lui aviez prêtée. Prenez-la car vous en aurez grand besoin pour la suite de l'aventure. Il semble inquiet et scrute sans arrêt le ciel. Vous aurez l'explication de cette angoisse en attendant encore.

Dans un bruit d'enfer, un vaisseau Vorton s'approche de la Terre et vous signale que vous ne disposez plus que de deux minutes avant que la planète ne soit entièrement détruite. Donc plutôt que d'attendre, vous avez tout intérêt à rejoindre votre ami pour trouver le moyen de quitter au plus vite la Terre et commencer votre vie itinérante d'auto-stoppeur galactique ! Bien des difficultés vous attendent sur cette longue route périlleuse où la logique semble être la chose la moins bien partagée.

Les dialogues en anglais sont assez faciles, pour peu que l'on parle assez couramment cette langue, car le vocabulaire est étendu (plus de 800 mots) et l'analyseur de syntaxe puissant (il accepte un anglais quasi courant, bien qu'il soit incapable d'effectuer des actions multiples). Les descriptions sont très complètes et les situations proposées non dépourvues d'un certain humour.

Un bon jeu d'aventure complètement loufoque, à conseiller à ceux qui ne craignent pas la difficulté et que ne rebute pas l'absence totale de graphismes. (Disquette Infocom pour Atari ST. Prix : D).

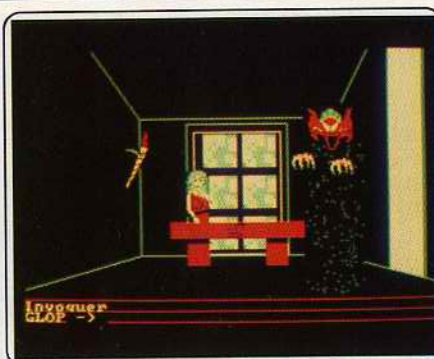
Jacques Harbonn.

SOS AVENTURE

Tera

Atmosphère angoissante pour ce jeu de rôle intemporel. Neuf personnages attendent vos ordres pour déjouer les pièges galactiques

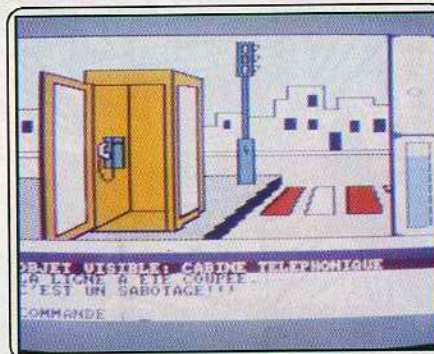
aventure et rôle : type
14/15 : intérêt
*** : graphisme
- : animation
*** : dialogue
*** : difficulté
n.c. : prix



La Cité perdue

Il se passe de drôles de choses sur cette île lointaine. Tel Tintin, vous menez l'enquête pour aider votre ami le professeur Dowell.

aventure : type
15 : intérêt
*** : graphisme
- : animation
*** : dialogue
*** : difficulté
C : prix



Harry et Harry

Séquestré par des voyous musclés, vous êtes seul contre tous. Humour et castagne se relayent dans un jeu digne de la série noire.

aventure graphique : type
16 : intérêt
*** : graphisme
*** : bruitage
*** : dialogue
*** : difficulté
B : prix



Labyrinth

Héros involontaire du film, vous faites tout pour échapper à la quête éternelle. Un seul but, retrouver votre fauteil de ciné.

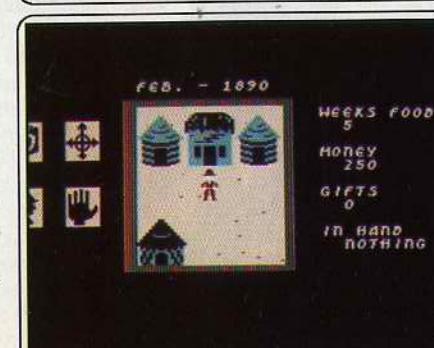
aventure/graphique : type
14 : intérêt
*** : graphisme
*** : animation
*** : dialogue
*** : difficulté
B : prix



Earth of Africa

L'Afrique et ses magies a attiré plus d'un explorateur. Saurez-vous percer le mystère du pharaon Ahnk et de sa pyramide sacrée ?

aventure/action : type
16 : intérêt
*** : graphisme
* : dialogue
*** : difficulté
B : prix



Phase un : création du monde terrifiant de Tera (le jeu se renouvelle à chaque mise en œuvre, à moins que vous ne chargiez une partie antérieurement sauvegardée). Phase deux : détermination aléatoire de vos propres caractéristiques physiques et psychologiques selon trois critères : force, intelligence et chance... A vous ensuite d'assurer la répartition des points ainsi attribués entre diverses sous-catégories (volonté, charme, habileté, vitalité...). Armé de ces multiples qualités, vous affrontez en toute quiétude les périls de la troisième phase, gradués selon le niveau de difficulté sélectionné. Votre errance dans des paysages désertiques et inhospitaliers peuplés d'ossements, où chaque lieu semble se répéter à l'infini (les graphismes ne sont pas très variés !), doit à l'existence d'une carte affichable à tout moment de ne pas se muer en mortelle randonnée. Vous rencontrez finalement des créatures bizarres qu'il vous faut séduire, combattre ou corrompre à l'aide des multiples commandes, libellées en français, qui tiennent lieu de dialogue. Assisté de neuf personnages, vous évoluez dans une atmosphère délicieusement sulfureuse. (Disquette Loricels pour compatibles IBM PC.)

Excalibur présente actuellement une nouvelle série de softs d'aventure. Excellente initiative puisque, sous une apparente simplicité, se cache dans cette Cité perdue une intrigue passionnante. Développée sur quatre faces de disquette, l'enquête vous mène sur une île du Pacifique. La lettre que vous venez de recevoir témoigne bien de l'affolement du professeur Mac Dowell, l'un de vos plus chers amis... Faute de soleil et de palmiers, l'aventure vous saisit dès la descente d'avion. Un chauffeur à la mine patibulaire, le corps de votre ami et un château protégé par une armée d'androïdes, rien de tel pour aiguiser votre curiosité ! La Cité perdue rappelle les aventures de Tintin... Entre la conduite de votre voiture sur les routes sinueuses de l'île et l'appel téléphonique qui vous réclame d'urgence à l'aéroport, vous allez découvrir ici un maniement très simple (vocabulaire classique), une sauvegarde efficace qui ne nécessite aucune disquette supplémentaire, bref, le seul plaisir de l'angoisse ! L'intrigue reste bien sûr relativement classique. Graphismes, animation et mise en scène suffisent cependant à stimuler notre valeureux détective tout au long de la quête. (Deux disquettes Excalibur pour Amstrad CPC.)

Nuit blanche et série noire, vous arpentez cette cave humide sans comprendre... Séquestré par deux voyous tandis que vous sortiez acheter votre journal, vous venez de plonger tête baissée dans une aventure sordide. La maison semble maintenant vide... Il s'agit de sortir de là au plus vite. Harry et Harry est un logiciel digne des meilleurs « polars » américains. Les classiques déplacements et recherches d'indices prennent ici une dimension peu commune. Et pour cause... A peine avez-vous atteint le premier étage, qu'il vous faut déjà vous cacher dans le cabi, crier pour attirer vos geôliers vers la cave et tâcher de découvrir le moyen de trancher les liens qui cisaillent vos poignets. Superbes graphismes noirs et blancs, bruitages et dialogues parsemés d'angoisse ou d'humour, la stratégie reste seule en piste. Si l'aventure est particulièrement difficile, son contexte graphique et la richesse de ses décors (jetez un œil à la démo...) justifient à eux seuls les quelques coups de poing que vous ne manquerez pas de recevoir ! Un seul reproche, il semble impossible de sauvegarder la partie, si ce n'est entre les principales étapes du jeu. Un réalisme dont on se serait bien passé... (Disquette Ere Informatique pour Amstrad.)

Vous errez dans une ville noire, triste. Un cinéma attire votre attention. A son affiche : deux films. La publicité vous tente : ressortez dans le hall acheter du pop-corn. L'aventure, jusqu'ici textuelle, bascule : vous voyez les premières images du film. L'acteur s'adresse à vous : « Tu nous appartiens ! ». Et l'écran vous absorbe. Désormais vous contrôlez à l'aide de votre joystick un petit personnage, qui erre dans un vaste labyrinthe parsemé d'objets divers : une boule de cristal, du parfum, une pêche soporifique, des distributeurs automatiques au fonctionnement aléatoire. Attention aux mauvaises rencontres : un guerrier engoncé dans une armure rutilante vous envoie aux oubliettes, votre ticket d'entrée au cinéma permet d'en sortir... Le but du jeu est précisément de sortir du labyrinthe, par le château central. Jareth, le roi des Gobelins, est décidé à vous retarder au maximum, car si vous errez encore pendant treize heures, votre âme lui appartient, pour l'éternité ! Les commandes déroulantes limitent les possibilités de hasard : si votre jeu n'avance pas, dites-vous bien que c'est parce que vous avez oublié de penser à quelque chose. (Disquette Activation pour Commodore 64.)

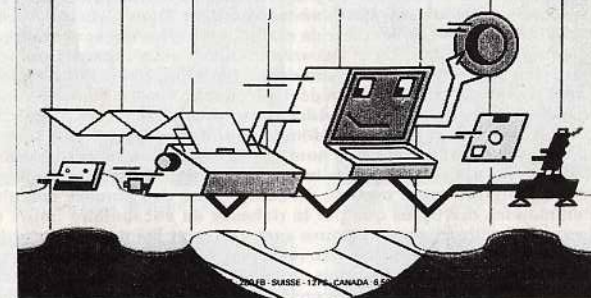
Avez-vous entendu parler du pharaon Ahnk Ahnk ? Non ? Ahnk Ahnk était un des plus riches pharaons que la terre ait porté. Sentant sa mort venir, il décida de faire construire une pyramide au cœur de l'Afrique. Un lieu perdu, loin des hommes, où nul pillard ne viendrait interrompre son dernier repos. Une fois son tombeau construit, il fit en sorte qu'il ne restât aucun témoin de son œuvre. Un à un, tous ses compagnons périrent devant l'édifice et le dernier s'enfuit très loin et se suicida. De cette histoire, il ne reste que quelques bribes. Maintenant, il vous incombe, grâce aux légendes qui persistent à travers l'Afrique de retrouver cette pyramide sacrée. Pour survivre, il vous faudra commercer avec les autochtones et acquiescer avec toute la diplomatie voulue les renseignements qui vous intéressent. Vous apercevrez un village et, si vous décidez d'y entrer, il se produira un zoom, le village occupera alors tout l'écran. Si vous pénétrez dans une case, nouveau zoom. Une solution qui permet de passer facilement de l'immensité de l'Afrique au détail d'un lieu. Un jeu intéressant qui n'est pas sans rappeler The Seven Cities of Gold du même éditeur. (Disquette Ariolasoft pour C 64.)

TILT

MICROLOISIRS

240

PAGES



CHEZ VOTRE MARCHAND DE JOURNAUX 41 F

240 PAGES DE LISTINGS

96 JEUX A PROGRAMMER VOUS-MEMES

1 TABLEAU D'EQUIVALENCES BASIC POUR CHAQUE MACHINE

ATARI
PROMOTION
520STF+
5990.FRS

FERME LE DIMANCHE ET LUNDI

ED'EN
COMPUTER
102 Av du Gal M.BIZOT
75012-PARIS-

DINGUES DE
L'AMIGA ET
DE SES SOFTS
VENEZ TOUS
LE PIED !!
TEL: 43.42.22.50
OUVERT: 10HA 12H, 14HA 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
PAIEMENT C.BLEU

OCCASIONS DU MOIS
PAYER JUSQU'à - 50% DU NEUF

DISQUETTES BOITE DE 10
5.1/4 DD 49FR - FUJI 3.1/2 169FR

TRANSFORMATIONS
520STF Gonflé à 1024K: 750F
520ST Gonflé à 1024K: 1150F
Montage en 48 Heures MAXI

COMMODORE AMSTRAD ATARI AMIGA

NOS LOGICIELS NOUVEAUX SONT ARRIVES

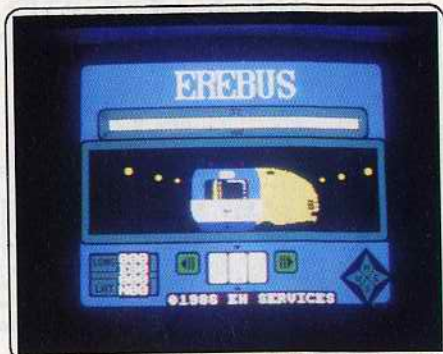
TELEPHONEZ: 43 42 22 50

SOS AVENTURE

Erebus

Vulcanologue bouillant perdu dans les glaces cherche station au milieu de l'Antarctique pour s'envoler vers des cieux plus cléments.

aventure : type
8 : intérêt
*** : graphisme
**** : difficulté
non : animation
**** : dialogues
C : prix

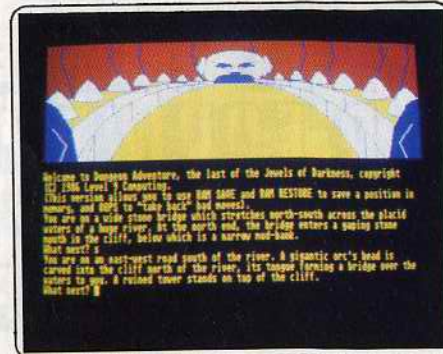


Vous incarnez un chercheur en vulcanologie. Ma's, lors d'une mission d'observation près du volcan Erebus, votre avion s'écrase en plein Antarctique. Il fait vraiment très froid. Commencez donc par marcher rapidement, d'autant qu'une bande d'oiseaux à l'aspect fort peu engageant inspecte déjà l'épave encore fumante de votre appareil. Par bonheur vous savez qu'il existe non loin de là une vieille cabane d'explorateur. Votre premier objectif sera donc de la rejoindre rapidement. Mais vous allez évoluer dans un véritable labyrinthe de glace qui risque de vous faire rapidement perdre tout sens de l'orientation. Voici les directions à suivre pour y parvenir sans encombre : nord, ouest, nord, nord, ouest, nord, ouest, nord, est, sud, est. Ouf ! Une fois dans la cabane, récupérez les différents objets qui s'y trouvent et ressortez au plus vite, car l'odeur de mort qui y flotte est contagieuse. Il vous faudra ensuite retrouver la station située elle aussi sur la côte. D'autres dangers vous menacent : en premier lieu le volcan mais aussi - bien entendu - les créatures maléfiques qui peuplent la région. Un jeu à réserver aux passionnés de labyrinthes. (Disquette Titus pour Atari ST).

Jewel of Darkness

Trois aventures pour secourir des elfes, jouer les apprentis magiciens et devenir célèbre. Donjons et démons à l'affiche.

aventure : type
12 : intérêt
*** : graphisme
- : animation
**** : dialogues
**** : difficulté
C : prix

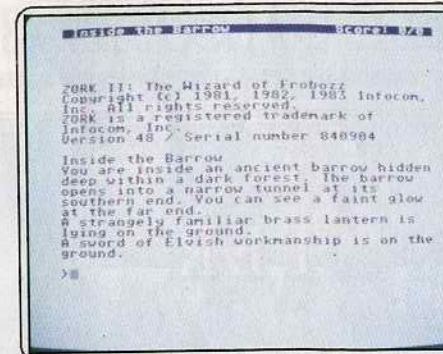


Cette disquette contient trois jeux d'aventures fantastiques qui s'enchaînent mais peuvent aussi être joués séparément. Dans *Colossal Adventure*, votre mission sera de secourir de malheureux elfes qui sont emprisonnés dans un noir donjon. Dans *Adventure Quest*, vous incarnez un apprenti magicien. Le grand Concile vient de se réunir devant la menace que représente le Demon Lord et vous a désigné pour en venir à bout. Sauriez-vous vaincre ? Enfin dans *Dungeon Adventure*, vous aller tenter d'acquiescer fortune et gloire mais, bien que le démon ne soit plus là pour vous faire échec, les ennemis sont encore très nombreux ! Les scénarios sont bien ficelés et contiennent quelques idées intéressantes. Le dialogue est facile, grâce tant à l'interprète capable de comprendre des phrases complexes à commandes multiples que par la richesse du vocabulaire (mille mots). Les mondes de chaque aventure sont vastes et les descriptions de chaque lieu sont bien détaillées. En revanche, les graphismes tout en restant agréables, sont loin d'exploiter pleinement les capacités de la machine. *Jewel of Darkness* est un bon ensemble tout à fait attrayant. (Disquette Rainbird pour Atari ST).

Zork 2

Le vieux grimoire révèle l'emplacement de la tombe aux mille trésors. Orientation est le maître mot de cette quête déroutante.

aventure : type
12 : intérêt
- : graphisme
**** : difficulté
- : animation
**** : dialogues
C : prix

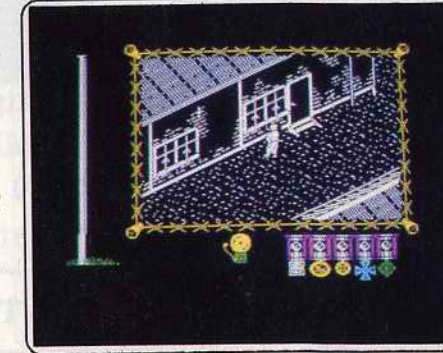


Toujours en quête d'une nouvelle aventure exaltante, vous avez déniché dans un vieux grimoire des indications fort intéressantes révélant l'emplacement d'une tombe aux richesses incommensurables. Vous allez la découvrir au plus profond de la forêt. Vous vous enfoncez sans crainte sous terre. Commencez donc par récupérer la lampe et l'épée qui s'y trouvent. L'exploitation va pouvoir commencer. Il est indispensable d'établir un plan très précis, comme toujours en pareille circonstance, car vous risquez de vous perdre à jamais dans ce vaste monde souterrain. De plus, ne vous laissez pas tromper par certaines « anomalies ». Ainsi s'il faut aller au sud pour passer de la salle A à la salle B, le chemin du retour peut se situer au nord-est car l'espace est loin d'être toujours rectiligne. En outre, certaines pièces parfaitement symétriques vous feront perdre tout sens de l'orientation. De nombreuses créatures mystérieuses peuplent ces souterrains. Le magicien n'est pas le moins intéressant. Dans certains cas il s'essayera à la lévitation, ce qui risque de vous immobiliser un certain temps. Un bon jeu uniquement textuel, à réserver à ceux qui maîtrisent bien l'anglais. (Disquette Infocom pour Atari ST).

The great escape

1942, les camps de haute sécurité. Tous les moyens sont bons pour s'évader. Mais à chaque échec la surveillance se renforce.

aventure/action : type
12 : intérêt
**** : graphisme
**** : animation
non : dialogue
**** : difficulté
B : prix



Nous sommes en 1942. Vous avez été fait prisonnier et placé dans un camp de haute sécurité. Vous n'avez qu'une seule idée en tête : vous en échapper. Vous devrez dresser votre plan soigneusement et utiliser à fond les possibilités et les objets dont vous pourrez disposer. Pour récupérer des objets, il vous faudra tromper la surveillance des gardes et en profiter pour fuir un peu partout. Il existe de multiples moyens de s'évader mais chacun d'eux requiert un équipement ou des habiletés différentes. Vous pourrez sortir déguisé par la grande porte si toutefois vous êtes parvenu à vous procurer de faux papiers. Un bon conseil : essayez donc plutôt par le labyrinthe du tunnel situé sous le camp mais vous devrez absolument vous munir d'une torche avant d'y pénétrer. Faites attention aux activités du commandant, car il est sans cesse en train de vérifier que tout va bien. Vous côtoierez aussi les gardes, assez nombreux, et les autres prisonniers qui pourront éventuellement faire diversion. A chaque fois qu'une évasion échouera, la surveillance se renforcera et vos chances diminueront d'autant. *The great escape* est un bon jeu, assez difficile. (Cassette Ocean, pour Spectrum.)

Kayleth

Parti vaillant pour anéantir Kayleth vous atterrissez penaud et démuné dans la gueule du loup. Sa mâchoire d'acier vous attend.

aventure : type
12 : intérêt
**** : graphisme
**** : animation
**** : dialogue
**** : difficulté
B : prix



Le puissant Kayleth fait planer une menace mortelle sur l'ensemble de la galaxie. Aussi le conseil suprême a-t-il décidé d'envoyer quelqu'un pour le neutraliser. Mais à peine vous approchiez-vous de sa planète qu'une attaque surprise vous réduisit à l'impuissance. Vous vous réveillez dans une position vraiment peu enviable. Vous vous trouvez en effet sur un tapis roulant qui conduit tout droit à une gigantesque mâchoire d'acier broyant tout sur son passage. Il n'est guère facile de sortir de ce pétrin, d'autant qu'on vous a dépouillé de tous les objets que vous possédiez. Toutes les issues sont bloquées. Inutile non plus de tenter de briser la mâchoire. Vous pourrez pousser, tirer, tenter de la rompre ; mais n'oubliez pas même essayer de la mordre en désespoir de cause ; rien n'y fera et pourtant il existe bien un moyen de s'en sortir ! Les créatures que vous rencontrerez au cours de cette aventure ne sont pas toutes sympathiques (horrible monstre à deux têtes, crapaud gigantesque, magicien et sorcier). Les dialogues sont faciles, les graphismes corrects et souvent agrémentés d'une animation de qualité. Un bon jeu difficile mais vous êtes très forts. (Cassette US Gold, pour Spectrum)



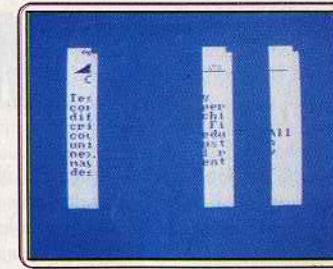
Confidentiel : défense - stop - projet...



Magma infiltré - négocier à tout prix -



Récupérer le document de la Suisse...



... à la Grèce en passant par l'Egypte -



Attention satellites en alerte - stop -



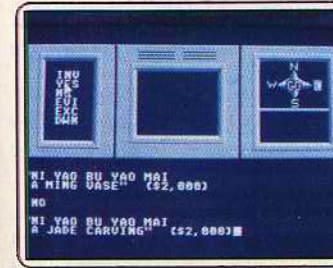
Donner nom de code du SRU aux quatre...



... contrôles de sécurité - stop -



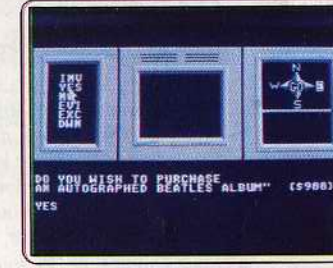
Continuer troc jusqu'à la fin - Du Japon...



... à la Chine, de perles en statue de Jade -



Dernières escales à Londres et San...



... Francisco. Mission accomplie - à ses...



... héros, la Patrie reconnaissante - Fin -

Hacker vaillant rien d'impossible

Christophe Brossard a réussi sa mission ultra-secrète dans le monde corrompu de l'espionnage international. Il rend public les tractations qui ont amené le projet Magma en lieu sûr.

Rien dans la boîte, rien sur l'écran. Seul l'énigmatique « Logon please » attend la réponse du « hacker ». Tapoter bêtement sur le clavier, l'énigme s'éclaire. Derrière ces deux mots se cache le projet Magma, une fantastique opération énergétique qui porte en germe la domination de la planète. Pour rentrer dans le feu de l'action, rentrez le nom du pays où sont réalisés les essais. (Pensez aux surfers et aux kangourous). La politique étant souvent une affaire de gros sous, vous quittez très vite le « confidentiel défense » et les secrets d'Etat pour plonger dans de sordides tractations commerciales. Les documents ont été dérobés par une armée d'espions de tous pays qui ne comprennent que le langage de l'argent ou du monnayable. A bord de votre SRU, dont vous aurez soigneusement noté le numéro de série et les différents composants, vous parcourez les sous-terrains de la planète à la recherche de ces brigands. Très vite le jeu prend des allures de labyrinthe ou de « richesses du monde » avec pour première étape la Suisse. Pour le moment votre seule monnaie d'échange est l'argent. Faites-en

bon usage pour acquiescer en plus du bout de document il n'y a qu'un pas. Faites-le, pour acheter un scarabée et une statue en échange de l'instrument. Les trésors égyptiens raviront les espions grecs et indiens qui ne proposent rien d'intéressant en échange. Manhattan, me voilà ! Cependant à l'heure qu'il est, les satellites de surveillance des sous-terrains sont infiltrés et patrouillent. A quatre reprises ils vous demanderont des renseignements sur votre mission, puis sur le numéro de votre véhicule, son type et finalement la localisation des tests. Réfléchissez, c'est facile. A Wall Street vous monnayerez votre livre contre des actions vite revendues à la Bourse de Tokyo qui offre les spécialités du terroir. La Chine et ses jades n'attendent plus que vous. C'est alors que tout se complique ; le système téléométrique ne répond plus ce qui ne facilite pas l'orientation. Les plans tracés tout au long du périple et le bip sonore qui résonne à chaque déplacement remplacent, plutôt mal que bien, le curseur. Si vous arrivez jusqu'à lui, l'espion cubain appréciera les joyaux chinois.

La fin est proche. De Londres à San Francisco, les quatre garçons dans le vent déchaînent toujours les passions. Et ce n'est qu'après cette suite de trocs lassants et délicats que votre nom s'étale à la une des journaux yankees. Une bien maigre récompense pour un si laborieux périple !

Merci aux aventurières et aventuriers pour leurs solutions complètes : Eric Jacques de Hanut en Belgique, Michaël Haravon de Paris 75013, Denis Barreau de Chennevières-les-Louvres 95380, Christopher Pouse de Tourcoing 59200, Monique Babin de Choisy-le-Roi 94600, Stéphane Hébert de Paris 75013, Frédéric Jordan de Saint-Estève 66240, Jean-Marc Attimont de Toulon 83100, Laurent De Alberti de Nice 06300, Loris Bouvard de Thonon 74200, Popeye de ?, Guillaume Dorange de ?, Laurent Fontaine de Wimereux 62930, Nicolas Weber de Pont-à-Mousson 54700, Zoran de Fontenay-sous-Bois 94120, Véronique de ?, Julien Mazouz de Corenc 38700.

SOS AVENTURE

Message in a bottle

Stéphane

Pour Anne-Sophie (n° 37) qui a des difficultés dans **Sorcery** +. Je n'arrive pas non plus à prendre le cœur au sous-sol. En revanche, pour la porte close, tu prends un « wooden club » (club en bois) et au lieu d'essayer d'ouvrir la porte, tu te places dans la galerie où l'on voit une croix jaune. Là un morceau de galerie part, tu entres dans cette galerie, tu ouvres la porte et l'aventure se poursuit.

Fabrice

En réponse à Yvon, (n° 37) pour **Time Tunnel** : il te suffit de mélanger le verre à la cafée marron (- 893) quand la sirène passe : elle te remet une clef.

Prends la plus grosse pierre, pose-la avec la branche à côté du rocher (l'une sur l'autre), lâche la petite du second étage : le rocher roule.

Tu dois prendre : la potion de - 9600, le chaudron de 3456 et la potion de 1692. Pose le chaudron dans la cheminée, mets la potion de l'année 1692 dedans et mélange le tout avec le balai 3456 : le chaudron prend feu. Mets la potion de - 9600 et remélange le tout avec le balai : il vole, prends le balai et vole vers l'île, soulève une pierre et la pièce apparaît. Prends la bouteille, pose-la sur la marque à droite (dans la même pièce), descends dans la grotte, pose la cage de - 9600 devant le scorpion, gonfle le ballon avec la bouteille et attache-le à la grille : à la suite de quoi tu tires dessus.

Pour tuer la méduse, prends le vase jaune de - 893 et pose-le devant la méduse (l'épée brillante sert à déplacer les briques). Toujours pour **Time Tunnel**, comment trouver la pièce de la Perce Magique ? Dans **1789**, comment se débarrasser des objets ? Dans **Spy Hunter**, y-a-t-il une fin, si oui, après combien de décors ? Toujours dans **Spy Hunter**, quelqu'un pourrait-il me donner les vies infinies (pour C 64), ainsi que pour **Entombed** et **Wizard** ? Merci d'avance.

Stéphane

En réponse à l'anonyme du n° 37 ; dans **Knight Lore**, il faut trouver la salle du chaudron et celle du magicien. Attendre que ton personnage redevenue normal et entrer. Un objet apparaît alors au-dessus du chaudron. Vas le chercher dans les autres salles et ramène-le jusqu'à ce que le chaudron soit rassasié.

En réponse à Zorro n° 36 ; dans **Jet set Willy**, il faut ramasser tous les verres qui ont été abandonnés par les invités de la soirée pour aller enfin se coucher avec « bobone » qui se retrouve vers la gauche du deuxième étage.

En réponse à Johann (n° 37) : pour atteindre la caverne dans **Sabre Wulf**, il faut réunir les quatre morceaux du talisman et descendre jusqu'aux montagnes glacées (au sud), (attention au loup des neiges), remonter par la gauche. Là je me paume tout le temps, mais je ne dois pas être loin.

En réponse à André (n° 36), le mot de passe dans **Movie** est « puzzle ».

A mon tour :

V!! : je n'ai rien compris, que faut-il faire ? Où faut-il aller ? Comment rentre-t-on en contact avec Tania ? Je l'ai trouvée ainsi que sa sœur et la liasse de billets.

Je lui ai donné les billets, elle n'a pas pour autant voulu me suivre. J'obtiens toujours des répliques du genre « Give me the money ! », « See you later ».

A part le pistolet, quels sont les objets utiles ? A quoi servent les espèces de cartables qu'on trouve partout ?

Hobbit : comment se défendre contre les « pâle bul-bons eyes » ? Pourquoi les elfes me sont-ils hostiles ?

Kokotoni Wilf : quand j'ai ramassé toutes les étoiles, je ne sais plus quoi faire.

Lode Runner : de quelle façon passer la sixième salle ?

Dun Darach et **Tir na Nog** : que faut-il faire ? Dans **Dun Darach**, comment communiquer avec les gens ?

Night Shade : que faut-il faire ?

Dans **Avalon** : comment utiliser le pentagramme qui se trouve dans la deuxième salle ? Je tourne en rond dans la première caverne depuis au moins... ! (?NDR).

Rambo : que faut-il faire à part broyer du jaune ?

Philippe

Pour Dominique (n° 36) : pourquoi vouloir à tout prix prendre les clefs d'or, dans **Mandragore** ? Essaye plutôt de fermer le donjon en posant la grille à l'entrée. Dans le donjon de **Mandragore**, les strophes obtenues dans les autres donjons te diront quoi faire devant le monstre, une fois invisible. Pour Thomas, n° 36, toujours dans **Mandragore** : la Reine des Abeilles est tout simplement celle qui s'appelle Reine des Abeilles. Tu n'as pas dû explorer tout le donjon. Devant elle, il suffit de poser la jarre.

A l'aide : dans **Sorcery** (pour Thomson) je libère sept sorciers, mais je n'arrive pas à rentrer dans la pièce de celui qui est libéré par le calice. Dans **Vera Cruz**, je sais que Gilles Blanc fume des Rothmans, que la concierge le reconnaît et qu'il a écrit la lettre d'adieu. Que me manque-t-il ? Comment connaître les lettres de l'immatriculation de la BMW ?

Laurent Box

Dans **Tony le truand**, je ne comprends absolument rien et meurs immédiatement. Merci à celui qui pourra me dire quelques phrases pour démarrer. Dans **Le mystère de Kikokankoi**, après avoir délivré la fille que faut-il prendre pour creuser le mur. Dans **Apprenti sorcier**, après avoir trouvé le passage secret chez le marchand de vin, je me fais tout le temps enfermer dans un tonneau et bascule dans une cascade : que faut-il faire ?

Bilbo

Dans **The Hobbit**, pour trouver la corde et l'épée (très important), rentrer dans la clairière des Trolls, faire « run » puis « wait » jusqu'à ce que l'ordinateur indique « day dawn ». Alors taper « sud », « take key », « nord », « unlock door », « go door » et vous vous retrouverez dans la cave des Trolls. Maintenant à moi. Où est le donjon des Gobelins ? Comment s'échapper du donjon des Elfes ?

Michaël

Je réponds à l'Elfe (n° 36) : pour arriver au temple de Zuul dans **Goostbusters**, il faut rattraper la somme que l'on avait au départ avant que « City's pk energy » n'arrive à 9999.

Tableau n° 7 : après avoir décroché le paquet, un des goonies doit l'amener à gauche de l'écran, monter dessus, sauter et s'accrocher à l'os. Cela fera tomber la pieuvre. Ensuite chaque goonies doit sauter le trou, la pieuvre ne doit pas l'atteindre.

Dans **Goonies**, voici la solution des septième et huitième tableau :

Tableau n° 8 : Choco doit actionner le mécanisme du mât, ça ouvre une trappe. Cinoque y descend. Il se rend ensuite tout en haut, il se suspend à la manette. Ça ouvre une trappe par laquelle Choco doit descendre dans la cale, se suspendre à la manette du milieu, Cinoque descend dans la cale, se suspend à la manette du bas, Choco va dans la cale, Cinoque va à l'avant du bateau en haut, jette le coffre, la mère Fratelli tombe. Choco se suspend à la manette du bas, Cinoque actionne le mécanisme. Ensuite les deux vont à l'avant du bateau, et c'est fini !

Quant à moi, j'ai des problèmes dans la première partie de **Aztec Tomb**. Une fois sur le bateau, que faire lorsque la falaise apparaît ?

Je ne sais plus quoi faire.

Dans **Sorcery**, (sur CBM 64) : comment délivrer le premier sorcier. A chaque fois je suis bloqué, et je ne peux plus avancer ni ressortir.

Iori

En réponse à Jean-Claude (n° 36), pour **Ultima IV** : le gouvernail magique (the magic wheel) de la H.M.S. Cape se trouve dans la baie du « Cape of héros » au sud de Trinsic, pour plus de renseignements il faut aller voir le marin dans la boutique du Magic Healer à Serpent Castle : pour l'utiliser embarquer sur un bateau puis taper « Use » et « Wheel ». Pour le crâne de Mondain il faut aller voir Jude à Minoc et lui demander « Skull », un sextant est nécessaire pour le trouver.

Le sort E-nergy sert à créer un champ d'énergie : Sulphurous Ash + Black Pearl + Spider Silk. Le champ peut être de quatre types : P-aison, S-leep, L-ightning et F-ire et il peut être lancé dans les quatre directions. Le sort O-pen permet d'ouvrir un coffre tout en désamorçant son piège : Sulphurous Ash + Blood Moss. Pour l'utiliser, se déplacer sur le coffre et lancer le sort. Maintenant j'aimerais savoir comment prendre les pierres dans les donjons et comment trouver les trois parties de la clé.

David

Dans **Alchemist** : pour Guillaume (n° 36), prends le « vase », puis le « ring », et après la « lamp » et met chaque objet dans le coffre du temple (dans la salle, entre dedans). Aller ensuite prendre le « plomb » près de l'escargot + le parchemin « Transform ». Aller au coffre et appuyer sur A.

Conseil : le parchemin « Stamina » est très utile.

Dans **Ultima II**, des conseils groupés : pour Frédéric (Tilt 36) : capture un navire pirate, entre dedans et entre dans un tourbillon. Sur l'île, tu trouveras quatre temples (utilise une gemme). Mets-toi sur chaque temple et appuie sur « action spéciale ». Ecris la commande « chercher » pour chaque personnage. Tu trouveras quatre tarots différents. Pour sortir de l'île, capture un navire et repasse le tourbillon. Pour passer le serpent, il faut la rune du serpent qui se trouve dans le niveau huit du donjon sur une île.

Mets-toi à côté, et appuie sur la commande « Crier » entre « Aberia ».

Pour Mad (Tilt 35) : fais les mêmes choses que Frédéric, cherche les quatre « shrines » (temples), mais dans « action spéciale », cries « search ».

Pour passer le serpent, idem mais tu cries « evocare ». Un conseil, si vous ne connaissez pas Aube, la citée de la magie, allez voir dans la forêt (lunes O-O).

Pour Michel (Tilt 34) : va dans l'île (voir plus haut) puis entre dans les temples où il faut payer 100 Po/1 point. Tu peux augmenter tes autres caractéristiques dans les temples de force, « intell », « sagesse », « dext ». Pour entrer dans la château maléfique, tu dois passer le serpent (voir Frédéric).

Le but du jeu est de détruire Exodus, mal descendu sur Sosaria. Pour réussir, introduire les quatre tarots dans les quatre fentes dans le château maléfique.

Dans **The Hulk** : je coule comme une pierre. Tous les renseignements seraient bienvenus. Comment faire un plan dans ce fichu terrain ? Que faire avec les « gems » et avec l'œuf ? Comment échapper aux fourmis ? Comment voir les autres personnages du jeu ? Qui est vraiment le chef examinateur ? Quel est le début du jeu ? Où aller ailleurs que les domes, salles avec des cubes, et la salle dans les nuages ? Je remercie Sylvain de son aide précieuse.

Laurent

Pour **Ghostbusters** sur CPC 64, le code bancaire est 05333420.

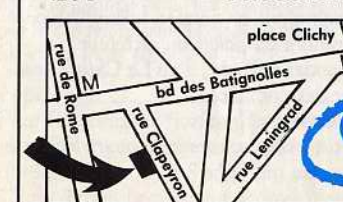
Pour le **5° Axe** les proportions sont : force 99 ; agilité : 44 ; vitalité : 55.



Comme les grands... mais les prix en petit !

Prix choc
ATARI 1040 STFM 1 lecteur disq.
 1 Mo, Moniteur monochrome
 9990 F **8990 F TTC**

GAMME ATARI
Configuration professionnelle
 1040 STF Moniteur monochrome,
 1 lecteur 1 Mo, 1 disque dur
 20 Mo, Imprimante CITIZEN
 120 D **14.500 F H.T**



Configuration personnelle
 1040 STFM, lecteur 1 Mo,
 Moniteur monochrome
 9990 F **8990 F TTC**
 1040 STFC, lecteur 1 Mo, Moniteur
 couleur 11990 F **10.990 F TTC**

GAMME AMSTRAD
 PC 1512 SD : 1 lecteur Version
 Monochrome **5.699 F TTC**
 Version Couleur **8.170 F TTC**

PC 1512 DD : 2 lecteurs Version
 Monochrome **7.450 F TTC**
 Version Couleur **9.710 F TTC**

Logiciel WORDSTAR
 1512 : **890 F TTC**
 REFLEX (tableur) **990 F TTC**
 etc. Nombreux titres disponibles sur
 place.

IMPRIMANTES

Offre spéciale
 de lancement
 Price
 Computer.
 OLIVETTI
 DM 100
 AMSTRAD DMP 3000
 (100 cps) : **2.290 F TTC**
 CITIZEN 120 D
 (120 cps) : **2.100 F TTC**

LOGICIELS sous MS DOS

Multiplan Jr : **500 F TTC**
 Word Jr : **840 F TTC**
 Framework : **1.030 F TTC**
 Norton Utilities
 3-1 : **865 F TTC**
 d BASE 2 : **1.030 F TTC**

CONSUMABLES

Disquettes : (prix à l'unité)
 5 p SF/DD : **3,50 F TTC**

visite chez le roi apporte l'ordre de mission (occire Medusa et ramener Androméda), rien d'autre à en tirer. Les temples sont très importants, lieux de culte et de prière (là j'insiste) où l'équipement de Perseus s'étoffe. (Le disque sert ici à prouver sa foi). Sur l'attente d'un piedestal libérateur le voie des airs est le plus sûr moyen d'accéder à de nouvelles contrées. Mais ceci est une autre histoire... Pour plus de détails, allez voir le film « Le choc des titans ». En ce qui me concerne, l'étroite fissure chez les trois « graise » ne veut toujours pas révéler ses secrets, je sens pourtant Medusa toute proche. Je lance un « help » de dépit.

Les joyeux lurons

Dans **Meurtre à grande vitesse**, nous aimerions connaître le contenu du message. On a obtenu toutes les dispositions, mais il nous manque le décryptage du texte.

Anonyme de Corneilles

Pour Thomas (n° 36) dans **Même les pommes de terre ont des yeux**, il faut acheter une carte de journaliste, une carte de télévision et une carte de général chez le faussaire.

Quant à moi, je suis coincé dans **King's Quest II** (score 55). Comment appeler l'hippocampe, comment aller dans le château ? Comment ouvrir la porte verrouillée ?

Dans **Baratin's Blues**, que dois-je faire avec la femme dans la boîte de nuit ?

Dans **Dossier Palmer**, comment entrer dans le club privé ?

OFFRE SPECIALE
EPSON FX 1000
 Matricielle 200 cps
 Mode listing, interface parallèle
 132 colonnes **2100 F** **5595 F TTC**

AMSTRAD PC 1512 / SD MONO
5699 F
TTC

5 p DF/DD : **5,50 F TTC**
 3,5 p SF/DD : **12,00 F TTC**
 3 p. (spécial Amstrad) : **29 F TTC**
 Papier : 240 x 12" blanc, **200 F TTC**
 2500 feuilles : **200 F TTC**
 Carton 2.500 feuilles
 240 x 11 blanc : **180 F TTC**
 Carton 1.000 feuilles
 "TRAIT/TEXT" : **165 F TTC**
 Grande qualité 240 x 12

LOTERIE PERMANENTE P.C.

Venez chez Price Computer remplir votre bulletin de participation (sans obligation d'achat) et gagnez une superbe chaîne hi-fi AMSTRAD. Tirage tous les mois.

Price Computer
 11, rue Clapeyron 75008 Paris. Tél. : 43 87 51 25
 Ouvert du Mardi au Samedi
 de 9 h 30 à 18 h 30, sans interruption.
 Offres valables dans la limite des stocks disponibles.

PAS DE VENTE AUX REVENDEURS

SOS AVENTURE

Hicham

En réponse à David (n°35) : il est possible d'atterrir dans **The Dambuster**.

En réponse à Thomas (n°36), dans **Zorro** la prison est dans le souterrain, il faut avoir pris tous les objets et un certain nombre de sacs d'argent.

Dans **Ghostbusters**, sur Commodore 64, le code pour obtenir une grosse somme est :

No. : Butterfly

Avez vous un compte ? y

Numéro du code : 50542224

Quant à moi, dans **Waydor**, que faut-il avoir pour construire le bateau ?

Dans **Mindshadow**, où trouve-t-on la corde et que faut-il taper pour la prendre ?

P.S. : j'aimerais bien prendre quelques pokes pour des vies infinies sur CBM 64.

Philippe MR

A Bertrand (n°37) : pour **F.R.E.E.** après avoir fait sauter le mur à la grenade, il faut taper « entre dans le mur ». Une corde faite de mousquetons et de draps, ainsi que la scie et le tennis te seront utiles, n'oublie pas d'accrocher le mousqueton à l'anneau, et alors... bonne chance !

A moi maintenant, dans **F.R.E.E.**, comment rehter chez le malade du Nezgate-Bird sans se faire tuer par le domestique. A quoi servent le scalpel, le canard, et comment ouvrir l'armoire dans l'hôpital ?

Dans **Mercenary**, comment pénétrer dans le hangar, je possède toutes les clefs mais pas celle de ce hangar qui est l'inverse d'une de mes clefs. Comment détruire les Méchanoïdes ou les Palyars ?

A l'aide, cela fait quatre mois que je suis bloqué, remerciements éternels à mon sauveur !

Antoine

Pour Charles (n°33) dans **King Quest II**, il faut lire les inscriptions de la troisième porte magique, aller au sud du lac empoisonné, vous trouvez le passeur. Mettre ce que vous avez eu chez Grandma et taper « climb boat ». Attention ! Avez-vous votre sucre ? C'est pour les ronces empoisonnées.

Jojo

Je viens en aide à Pierre (n°36), dans **Gremlins**, munis-toi d'un chalumeau (welding torch) et d'une bouteille de gaz (bottle of gas) qui se trouvent dans la station, après, aller dans la cuisine, y prendre l'allume-gaz dans le tiroir puis aller dans le garage et faire « open valve », « light torch » et « weld plough ». Quant à moi, je voudrais connaître le moyen de trouver le magasin.

Phil

Pour Guillaume (n°36) dans **Knight Lore** : Melchior se trouve :

Si tu pars au départ n°1 (quatre portes) il faut faire trois droites, quatre hauts, une droite, mais te munir d'un objet pour le mur de trois hauteurs.

Si tu pars du départ n°2 (deux portes) il faut faire sept gauches.

Si tu pars du départ n°3 (trois portes dont une à droite) il faut faire trois bas et cinq droites.

Si tu pars du départ n°4 (trois portes dont une à gauche) il faut faire deux bas, sept gauches et huit hauts.

Pour Arnaud (n°36) dans **Pitfall II** : je suppose que tu bloques au bord du ravin ; il faut attendre, l'oiseau se transforme en ballon et il suffit de sauter pour l'attraper. Evite les oiseaux et dirige-toi vers la droite. Au bout d'un moment tu verras un plafond, dirige-toi au-dessus de la plateforme droite ton ballon éclatera et tu découvriras sa nièce et une croix de vie.

Pour ma part, tous renseignements sur :

Les rendez-vous de la terreur

Meurtre à grande vitesse

King Quest I

Le mur de Berlin, seront les bienvenus.

Donald (Suisse)

Ce mois-ci, je prends un immense plaisir à divulguer quelques renseignements pouvant être utiles à vos fidèles lecteurs possesseurs d'un Commodore 64.

Pour **Ultima IV** :

Voici les huit « Mantras » au complet :

Mantra of honesty : « Ahm »

Mantra of humility : « Mul »

Mantra of sacrifice : « Cah »

Mantra of honor : « Summ »

Mantra of spirituality : « Om »

Mantra of valor : « Ra »

Mantra of justice : « Beh »

Mantra of compassion : « Mu »

Les ingrédients (Herbs) pour le sort « Recall » sont :

Sulphurous ash, Ginseng, Garlic, Spider silk, Blood

moos, Mandrake.

Pour le sort « Gate » :

Sulphurous ash, Black pearl, Mandrake.

Toujours en réponse à Jean-Claude (n°36) : pour

Hulk il te suffit de taper « Rock chair » ce qui brisera les liens le retenant.

Encore en réponse à Jean-Claude pour **Dallas**

Quest : pour éviter d'être mangé par le rat, il faut donner les lunettes de soleil au hibou qui se perchera sur tes épaules. Puis tu entreras dans la grange et lacheras le hibou qui te débarrassera du rat. Le chat ne sert à rien.

A mon tour de poser quelques petites questions : dans **Ultima IV** j'ai trouvé l'endroit où poussent les mandrakes roots, cependant j'ai beau chercher, je n'arrive pas à les dénicher. Faut-il les chercher à un certain moment de la journée ? Où se trouvent la « white stone » et la « black stone » ? Merci !

Valère

Dans **Amazon**, pour C 64, l'ordinateur portatif n'arrête pas de faire « bip-bip » et il m'énervé : que faire ?

Dans **Murder on Misissipi**, comment faire pour ne pas être assommé par le « truc » qui tombe du haut de la porte là où les cabines sont fermées à clef ?

Dans **R.M.S. Titanic**, peut-on augmenter le faisceau lumineux du sous-marin ?

Comment analyser les objets que l'on ramène grâce au bras articulé ?

Un petit truc pour **Mandragore** : j'ai acheté le bateau très facilement. Si on a un voleur dans son équipe, lui faire voler tous les objets du village et les revendre tous. S'il perd de l'énergie, le faire nourrir par les autres ou manger lui-même. Ensuite sortir du village et les faire rentrer et recommencer jusqu'à concurrence de 3000 points argent. En effet, quand on rentre à nouveau dans le village, tous les objets s'y retrouvent. C'est peut-être long, mais ça vaut le coup.

Frédéric

Pour Jean-Claude (n°36). Dans **Ultima IV**, le « skull » se trouve en PF/MN ; le « horn » en KN/MN ; le « wheel » en NH/GA ; le « bell of courage » en NA/LA ; le « book of truth » au lyceum (dans la bibliothèque) et le « candle of love » est dans le village Cove, seulement accessible par ballon. Le sort « energy » sert en mode combat. Il permet de faire des barrières. (Type de sort nergy : F pour fire (feu), S pour sleep (sommeil) et P pour poison). Le sort « open » sert pour ouvrir des trésors sans risques.

Pour « spirituality », prie souvent et beaucoup. Pour « humility », c'est plus difficile. Quand on te pose la question « Suis-tu toujours le chemin de la liberté ou du courage ? », ne répond jamais oui car il est impossible d'être toujours dans le droit chemin.

Pour Patrick, dans **Masquerade**, il faut décrocher le téléphone, taper « say Zorch » puis « wait » puis « push button ». A ce moment, le sol s'ouvre et tu vas dans le sous-sol.

A mon tour : dans **King's quest**, par où commencer ? Comment atteindre le champignon dont on parle dans un Tilt ? Merci d'avance aux aventuriers.

Olivier

Pour Philippe (n°36), j'apporte fin à tes cauchemars. Dans **Times Tunnel** pour C 64 ; tu peux neutraliser la méduse de la Grèce antique en te munissant d'un bouclier trouvé auprès de la femme au tapis volant à la magie persane (magical persia). Le scorpion de la ruée vers l'or ne peut être tué, mais on peut le neutraliser grâce à la cage trouvée à l'âge de pierre. Pose la cage dans la salle au scorpion, gonfle le ballon grâce au gonfleur dans la salle du dessus (préalablement posé sur son support : une sorte de L) accroche le ballon à la cage, ce qui la fera monter, quand cette dernière sera au dessus du scorpion, crève le ballon d'un éclair, cela emprisonnera le scorpion.

Pour Florent (n°35) dans **Mandragore**, étant donné que le bateau coûte 3 000 pièces d'or et qu'il n'est pas inviolable, retourne sur tes pas. Pour Pascal (n°35), dans **Knight Lore**, la marmite fait la fine gueule, il suffit de mettre un seul ingrédient, mais ce doit être le bon, sinon, notre marmite n'avale pas !

Olivier

Je réponds à Alexandre (n°35) au sujet de **The Eidolon**, pour tuer le dragon au niveau 2, tu dois lui lancer des boules de feu jaunes (touche 2 et « fire ») qui en viendront à bout.

Pour le dragon du niveau 3 c'est les boules vertes qu'il faut utiliser (touche 3, et « fire »).

Pour celui du niveau 4, utilise les boules bleues (touche 4, et « fire »).

Pour celui du niveau 5, utilise les boules rouges (touche 1 et « fire »).

Puis, repars avec les boules jaunes, vertes, etc. Quand à moi, je voudrais savoir :

The Eidolon : comment se débarrasser des monstres musicaux du niveau 6 ?

Time Tunnel : que faire quand on possède les six morceaux de la carte et deux chandeliers (trouvés à la Grèce antique) ?

Grand merci au (à la) lecteur (trice) de Tilt qui mettra fin à mes tourments...

Ah ! Encore une petite question :

Dans **Little computer people**, peut-on demander au LCP de jouer aux cartes (voir Tilt n°28 dans « Tilt Parade ») ? Si oui, comment ?

Fabien

Pour Cyrille et Thomas, dans **Même les pommes de terre ont des yeux**, devant la caserne il faut montrer les cartes, demander le bon de livraison, se fournir (abondamment) en patates, utiliser l'hélicoptère pour se rendre au palais du dictateur...

A moi de demander de l'aide ; dans **Le Casse**, comment engager des complices ?

Dans **Transylvania**, à quoi sert l'élixir ?

Et dans **Baratin's blues**, comment ouvrir la fichue porte sous l'arc de triomphe ?

Merci à tous.

Anonyme

Pour Hélène, dans **Pacific** : au fond il y a trois « barrières » en pierre, les deux premières sont franchissables en utilisant normalement les barils. A la troisième, rends-toi au milieu et fait, à l'aide d'un baril, un trou à la droite du phare. Descends dans ton trou en prenant garde aux méchantes bêtes et places toi contre le phare et tires tes balles une par une. Surprise !!! Attention !!! Il te faudra toutes tes balles exceptée une (qui t'auras servi pour le baril). Qui pourra m'aider dans **Eden Blues** (pour trouver la femme) Dans **Obsidian**, que faut-il faire ? Si Tilt faisait paraître un plan de Caulderon ?

Fabian — un belge qui t'aime

A tous les lecteurs en difficulté ; en réponse à : Sophie (n°34) : dans **Mindshadow** pour décrocher la liane, fait « untie vine », puis « get vine », pour aller chercher la bouteille, va à la hutte puis N.E.N.N.E.E.S.S.E.

Fabienne (n°37) : toujours dans **Bruce Lee** pour passer les « traits », seule une bonne dose d'adresse peut t'aider.

Fabien (n°37) : toujours dans **Bruce Lee** pour atteindre le quatrième tableau, attrape tous les lampions des trois premiers tableaux puis retourne au deuxième et laisse-toi tomber dans la trappe qui s'ouvre. (Pour les autres parcours, il faut également prendre les lampions pour ouvrir des passages). Guillaume (n°37) : (et tous les autres passionnés de **Little Computer People** ; quelques trucs (CBM 64) :

« Start a fire please » : il fait du feu

« Play the piano please » : joue du piano (il vaut mieux mettre « please » à chaque fois).

« play computer » : joue à l'ordinateur

« put à record » : met un disque

« dance » : danse

« type a letter » : tape une lettre

« feed the dog » : nourrit le chien

Essayer aussi toutes les touches en appuyant à la fois sur la lettre et sur « CTRL ».

A tous les aventuriers avertis ; quelques questions : Dans **Dallas Quest** ; quels sont les objets utiles et inutiles ? Comment prendre l'avion ?

Eureka 5 ; où trouver un isolant pour la barrière et comment prendre le diamant sans se faire tuer dans la pyramide ?

Castle of terror ; que faire lorsqu'on est entré ?

1789 ; lorsque j'ai l'épée, je mets N pour rentrer dans le Louvre lorsque je me trouve en face de celui-ci, mais alors l'ordinateur me dis « je vois que cette disquette est une copie, vous feriez mieux d'acheter l'originale !!!

Y-a-t-il un code spécial à donner ou une indication précise ?

Ghosbusters ; que faire après avoir de nouveau son capital de départ ? Comment se rendre de nouveau chez ce cher Zuul ?

(Le code pour avoir plus d'argent est : JKL lorsqu'il vous demande votre nom et 40051202 lorsqu'il vous demande le numéro du compte.

Merci d'avance pour les réponses à ces questions qui m'ont fait passer (et ça dure encore maintenant) bien des nuits blanches.

Fabrice

Pour Fabrice (n° 34), dans **Borrowed Time**, il faut répondre « yes » à l'infirmerie. puis fouiller le bureau du docteur.

Quant à moi, j'arrive au parking, lorsque les deux

hommes se battent, je frappe Mongo, la police arrive et ensuite le bureau GEM apparaît (je possède un Atari 520 ST). Est-ce normal ou bien mon jeu est-il défectueux ? Mais ce n'est pas le seul problème. Comment lire les codes que me donne Wainwright lorsque je le libère ? Et quelle boîte doit-on ouvrir à la poste ? A quoi sert le « claim stub » que l'on trouve dans le roman ? Et que faire devant la statue ? Pour Fabrice et pour Thomas (n° 35), dans **Transylvania**, si tu possèdes l'acide, verse-le sur le tronc de la scène de départ et lis-le ensuite, tu te retrouveras dans la grotte dans laquelle se trouve le met favori des grenouilles. Mais pour pouvoir l'attrapper, munis-toi du papier tue-mouches qui se trouve dans le château du vampire.

Qui pourra m'aider à trouver ce qu'il faut faire devant l'échelle, toujours devant le château, et à prendre la bague ? Je possède l'élixir, mais chacune de mes tentatives est vaine. Le deuxième objet à trouver pour délivrer le magicien est sa cape. Allez dans la cabane puis cherchez bien du côté du cerf (qui sait, il pourrait y avoir un passage secret). Dans la grotte, n'essayez pas de forcer la porte, tapez simplement « in ».

— Dans **Amazon**, quel nom doit-on dire à la secrétaire, une fois arrivé dans l'institut ?

— Dans **Black Cauldron** que faire dans le château, après avoir libéré la princesse et avoir récupéré ses affaires ? Qui erre dans le cellier ?

— Dans **King Quest II**, comment entrer dans la maison du magicien ? Comment appeler l'hippocampe ? Comment traverser le lac empoisonné ?

— Dans **Spiderman** que faire devant le Ringmaster ? Quel chemin doit-on emprunter, lorsqu'on se trouve dans les conduits d'aération, pour trouver Electro et le Dr Octopus ?

— Dans **Sundog**, dans quelle ville se trouvent les « fruits/vegs » ?

— Dans **Free**, que faire après avoir tué le domestique ? J'ai trouvé le deuxième bout de baguette mais je n'arrive pas à les assembler.

— Et enfin, dans **Mask of the sun**, que faire dans la deuxième pyramide ? J'ai trouvé la clef noire, mais je ne sais qu'en faire.

Charles ST maniaque

Merci à Pascal (n° 35) et à Cyrille pour leur aide dans **The Pawn**.

Voici maintenant quelques indications concernant l'excellent jeu d'Infocom **Hitch Hiker's Guide to the Galaxy** : quand vous vous réveillez, allumez la lumière et levez-vous. Mettez vos vêtements (wear gown), prenez l'aspirine dans la poche et avalez-la vite. Dépêchez-vous de sortir avant que le bulldozer pénètre chez vous. Pour l'arrêter, il semble que le seul moyen soit de s'allonger devant et d'attendre plusieurs tours. Suivez Ford Perfect au pub, n'abusez pas de la bière, puis ressortez. Quand le « device » tombe de la poche de Ford Perfect, prenez-le et pressez le bouton vert. Pour sortir de l'obscurité, faites agir vos sens (smell, look, listen, etc.) et quand l'ombre apparaît, tapez « look at shadow ». Vous voilà dans le vaisseau de Vagon. Mangez les cacahuètes que Ford vous propose (pour compenser la perte de protéines).

Mais après, je ne sais pas comment attraper le poisson du « dispenser » ni que faire de la « glass case ».

Qui pourra m'aider ?

Dans **Hacker II**, il faut régler le défilement vertical des moniteurs avec le bouton V-Hold. L'un des moniteurs agit comme un magnétoscope et enregistre les images de la caméra, que vous pouvez

repasser en avant, en arrière, avec arrêt sur l'image, etc. (quel réalisme !). Comment entrer dans les salles ? A quoi sert le moniteur qui représente des pièces aménagées ? Merci à celui qui me répondra.

Black Tiger

Les sorts des clercs dans **Ultima III** sont :

A : « Pontori » désintègre squelettes, goules et zombies (0 points),

B : « appar unem » pour regarder dans les caisses sans perdre de points de vie (5 points),

C : « sanctu » redonne des points au joueur (10 points),

D : « luminae » crée de la lumière (15 points),

E : « rec su » permet de se téléporter au niveau supérieur (20 points),

F : « rec du » permet de se téléporter au niveau inférieur (25 points).

En réponse à Pat (n° 36), dans **Cité perdue** : une fois que tu es dans la pièce, tape « ouvrir coffre avec passe », puis, « photographe papiers » et tu passes à la face D... bon courage.

Dans **Lucifer realm**, toutes les indications seraient les bienvenues à partir de l'hôpital.

Dans **Fahrenheit 451**, comment faire pour partir du jardin public sans mourir ?

Dans **Hold up** que faire devant le policier, comment descendre dans les égouts. Est-ce que l'aéroport a un rapport avec l'organisation d'un hold-up ?

Dans **Ultima III** comment faire pour empêcher le Starving de tuer mes joueurs. (Ou de les empêcher de mourir de faim ? NDLR).

Michel

Je m'acharne depuis des mois dans **Sorcery**. Je bloque au donjon. Alors aidez-moi avant que je fasse un tour dans le cercueil.

Dominique

Oricien, Oriciennes, dans **Dangereusement votre**, je voudrais savoir ce qu'il faut faire une fois que l'on a parcouru toutes les salles de l'hôtel. J'ai tous les codes et tous les objets et je n'arrive pas à sortir.

Dites-moi ce qu'il faut faire avant que je devienne fou. A quoi servent les portes magnétiques. Longue et heureuse vie à mon sauveur.

Yannick

Pour Mad (n° 35) dans **Ultima III** :

— Les « cards » se trouvent dans les « shrives » auxquels on accède en passant par le tourbillon. Se placer dessus et taper « search ».

— Pour utiliser « Evocare », il faut d'abord se rendre dans le « Circle of Light » (dans une des villes) et frapper « pray ».

— Quant à moi, je suis bloqué dans **Hulk** : comment se débarrasser des abeilles et des fourmis ?

— Dans **Conan**, que faire dans le septième tableau ?

Samuel

A tous les possesseurs de **Meurtre à grande vitesse** sur EXL 100. Je suis bloqué, je n'arrive pas à ouvrir la mallette à ouverture codée dans la première voiture de première classe. Comment faut-il faire et quel est le code ?

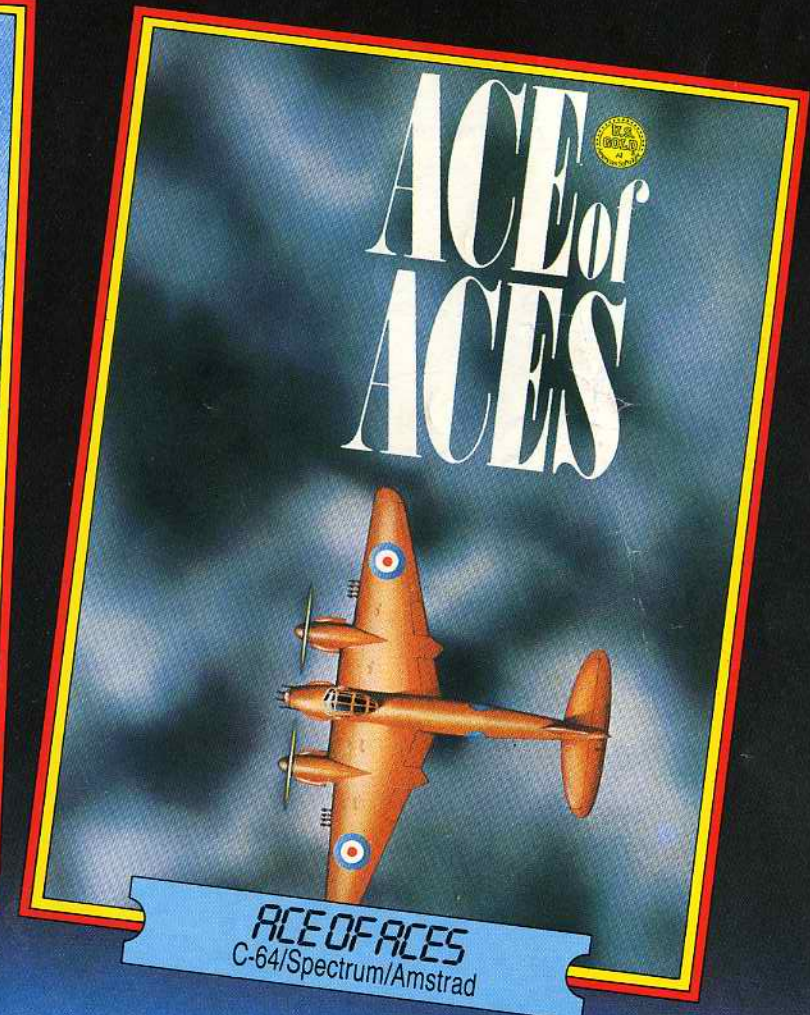
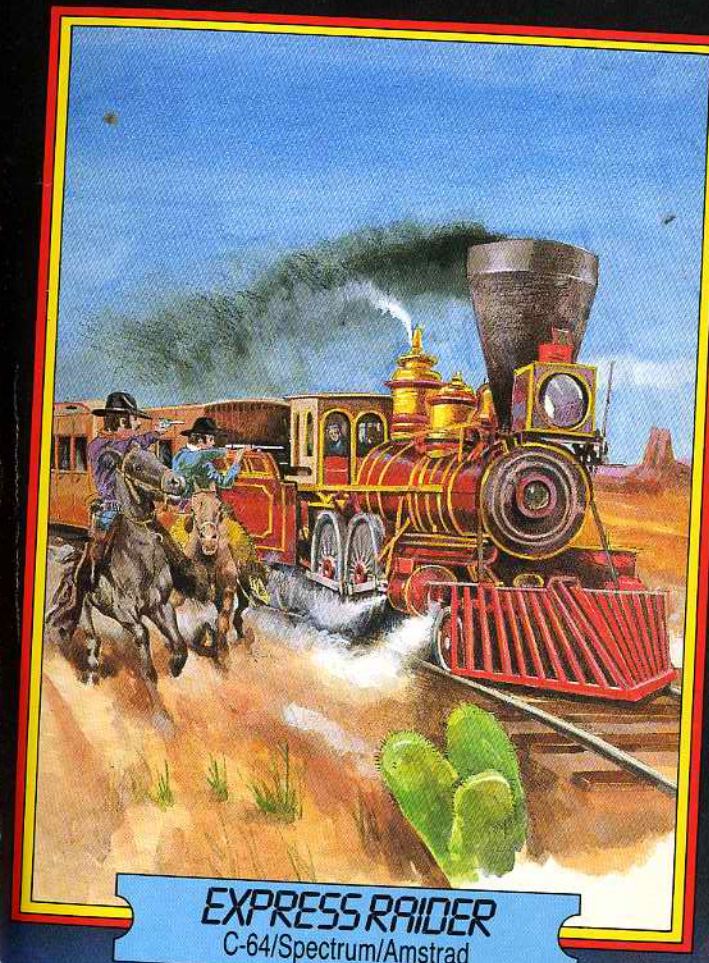
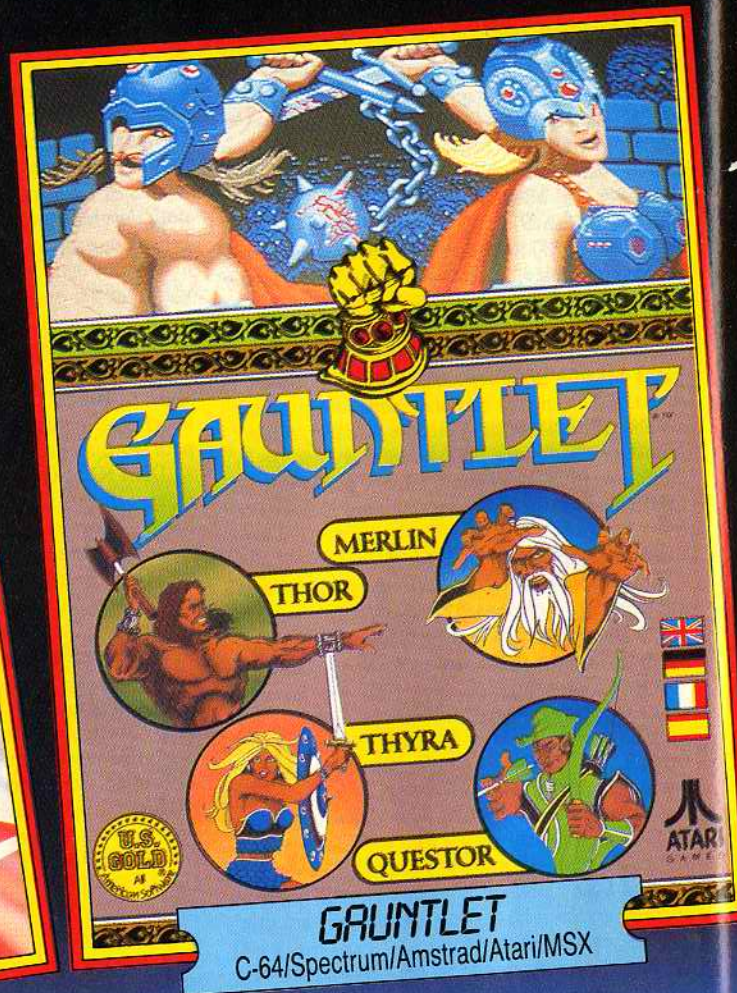
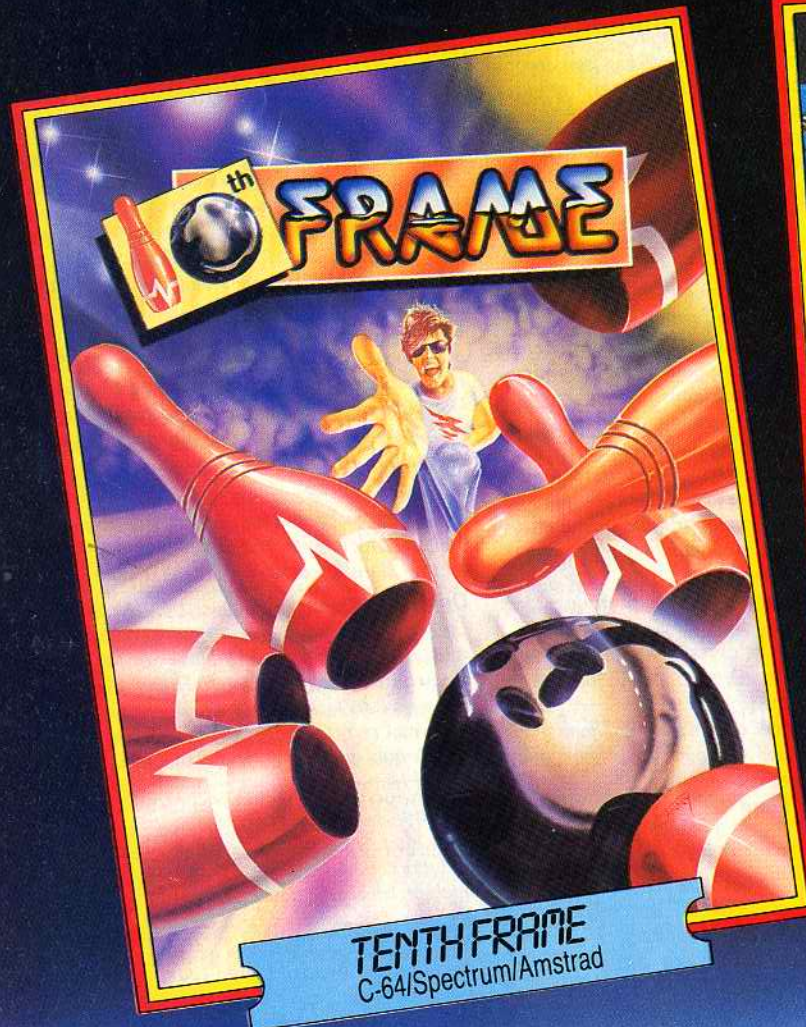
François

Dans **King Quest II**, je suis bloqué au niveau de la porte magique. Comment faire pour la franchir ?

Jean-Pierre

Pour Patrick (n° 35). Dans **Amazon**, tu trouves un bateau en piteux état que tu ré pares avec le radeau pneumatique et la parka : « repair boat : use raft : use parka ».

IL N'Y A PAS D'EGAL EN EUROPE



U.S. Gold (France) S.A.R.L.,
Zac des Mousquettes, 06740 Châteauneuf-de-Grasse.
Téléphone: 9342 7144.





ocean

DIGITAL
INTEGRATION **D**

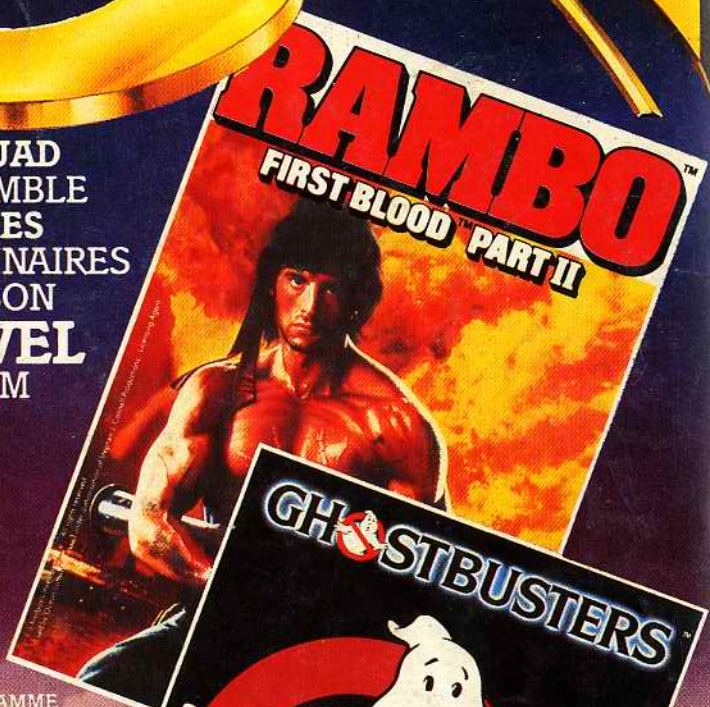
ACTIVISION
HOME COMPUTER SOFTWARE

They sold a

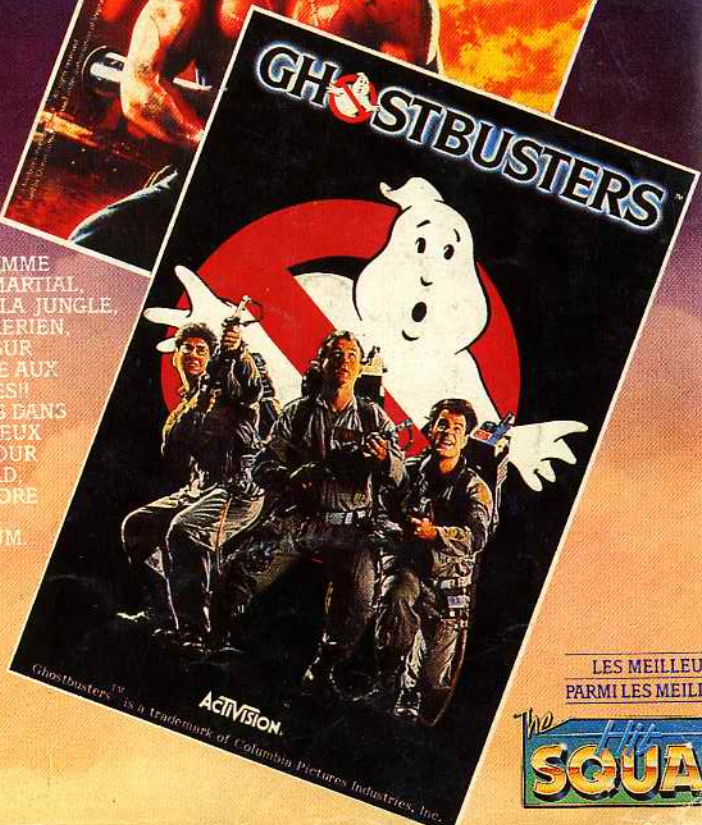
MILLION



HITSQUAD
A RASSEMBLE
4 TITRES
EXTRAORDINAIRES
DANS SON
NOUVEL
ALBUM



AU PROGRAMME
UN JEU D'ART MARTIAL,
UN COMBAT DANS LA JUNGLE,
UN COMBAT AERIEN,
ET BIEN SUR
UNE CHASSE AUX
FANTOMES!
DISPONIBLES DANS
UN FABULEUX
ALBUM POUR
AMSTRAD,
COMMODORE
ET
SPECTRUM.



CHEZ TOUS LES BONS
REVENDEURS DE LOGICIELS

the
SQUAD

LES MEILLEURS
PARMI LES MEILLEURS

the
SQUAD