

TILT

MICROLOISIRS



PIRATES
Au cœur du réseau

NINTENDO: les secrets de Mario Bros ● Roger Rabbit arrive sur Amiga ● Le féerique King's Quest IV sur PC ● Création: la 3D sur tous les micros ● GFA Raytrace, la vérité ● Visite à Amstrad Expo ●

M 3085 - 61 - 22.00 F



"PUISSANCE DE MACHINE A SOUS ABSOLUE"

REVENDEURS!
 Bénéficiez de conditions exceptionnelles pour la fin de l'année. Commandez directement chez l'éditeur:
 SFMI Tél: 92.94.36.00 BP 114 06561
 Valbonne Sophia Antipolis



TEKKEN ROAD



TEKKEN ROAD™ Une légende ancienne de Chine... Hier où sont nées les disciplines des arts martiaux. Vous êtes Lin Wang et vous devez sauver un terrain à la sauvagerie de Sangpuyobila. Ryu Ken Oh est venant à bout de guerriers violents Ninja, de terribles dragons et à l'aide de votre puissance archaïque, pour se faire pardonner. Vous aurez besoin de tous votre compétences dans les arts martiaux et de votre habileté à la lance, aux chaînes et à la faucille pour trouver et détruire dans une bataille furieuse et sanglante, le fléau de l'Orient, Ryu Ken Oh.

CBM 64/128 cassette et disquette
Atari ST disquette **Amiga** disquette
Spectrum 48/128K cassette et disquette
Amstrad cassette et disquette



1943

1943™ Voici, enfin, l'occasion pour vous de participer à la Bataille de Midway. Cette mise au grand écran "1943" vous met aux commandes d'un avion de chasse américain. Votre mission est la destruction de porte-avions japonais, Yamato. Une action passionnante.

STREET FIGHTER™ Voyagez à travers le monde et lrez bataille aux meilleurs combattants du Japon, de la Thaïlande, des USA, de l'Angleterre et de la Chine.

STREET FIGHTER



CAPCOM™

GEANTS DE L'INDUSTRIE DES JEUX VIDEO

© 1988 CAPCOM CO. LTD. Fabriqué sous licence de Capcom Co. Ltd. Japon, Texas Instruments, France, Nintendo et GAOPOPO pour les appareils de Capcom Co. Ltd. Capcom Co. Ltd. Korea, Williams Int'l. Inc. et Capcom Co. U.S. Gold Ltd., Taito, Bally Midway, Way, Intertec, Rompageur SA S.A., S.A. 001 004 000

EDITO

Donnez votre micro !

Résumé des épisodes précédents : tout allait donc pour le mieux lorsque soudain... Hé oui, chers lecteurs, quelle angoisse, quel suspense ! N'est-ce pas toute l'existence de chacun, de vous, de moi, de lui qui est contenue dans ces trois points de suspension dont l'opacité, telle celle du brouillard tombant par une nuit sans lune sur les côtes arides de l'Écosse, ne laisse pas filtrer la plus petite leur... Que va-t-il encore arriver à Diabolik Buster et à Acridic Britzou ? Bienheureux qui pourrait le dire. Moi-même, par exemple... D'ailleurs, si quelqu'un a une suggestion à faire, qu'il n'hésite surtout pas à m'écrire.

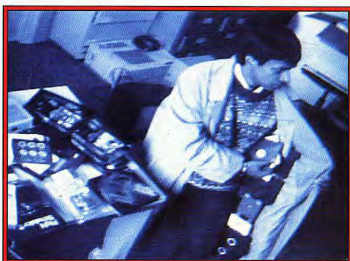
Donc, disais-je, soudain...
A propos, ce matin — quel pilote ! — nous avons eu une idée éblouissante : est-ce que vous avez un vieux micro dans votre placard ? Oui ? Alors répondez franchement à ces questions :
— Vous en servez-vous encore ?
— Est-il complètement hors d'état de marche ?
— Espérez-vous le revendre cher ?
— Êtes-vous capable de citer le nombre de lamas qui interviennent dans le générique de Monty Python Sacré Graal ?
Si vous avez répondu en votre âme et conscience « non » à toutes les questions, nous avons une solution à vous proposer : donnez-le !
Aaaargh ! Moi, donner quelque chose, gratuitement, sans rien en échange. Au fou l'agent ! Arrêtez-le ! Boy-scout ! Démago ! Vendeu ! G... ! Après les restos du cœur pourquoi pas les micros à cœur ?

Bon, on se calme, on prend trois aspirines et on réfléchit. Je suis sûr que vous avez eu un MSX, un Oric, un Atari 800, un Vic 20, un ZX, un Spectrum, etc. Vous les avez peut-être vendus au moment où vous avez changé de micro et c'est tant mieux pour vous. Peut-être aussi les avez-vous gardés et c'est là que devint amusant : ils ne valent plus rien ou plus grand-chose aujourd'hui mais ils sont encore en état de fonctionner. Alors, soyez bons : envoyez une petite annonce à Tilt ou téléphonez-nous (16-1 48.24.46.21, demandez Tilt) en précisant où il est possible de venir chercher le micro, ou les logiciels, ou l'imprimante, ou le moniteur dont vous ne vous servez plus. Nous ne vendrons pas nous-même bien sûr, mais nous publierons les renseignements donnés (encore !) dans Tilt : les lecteurs intéressés, et qui n'ont pas les moyens de s'offrir le micro de leurs rêves, n'auront plus qu'à vous contacter et à venir chercher le matériel. Et si vous espérez avoir un ST ou un Amiga à Noël et si vous ne comptez pas sur l'argent que vous rapporterait la vente de votre ancien micro, genre C 64 ou CPC, ce qui est quand même plus intéressant qu'un EXL 100, offrez-le ! Attention : cet appel n'est pas limité aux particuliers : les éditeurs, les clubs, les fabricants, les grossistes peuvent eux aussi être bons et participer à l'opération « Donnez votre — vieux — ordinateur ! ». Voilà. C'était le quart d'heure de cœur du rédacteur-chef. On ne sait jamais, ça va peut-être marcher...

Jean-Michel Blottière

SOMMAIRE

N°61



Dany Bouluick a enquêté dans les réseaux : les pirates enfin piratés.

14 FORUM

Le courrier des lecteurs.

Vous avez des problèmes pour changer vos jeux ? Vous voulez des informations sur les logiciels ou les périphériques ? Vous désirez des conseils pour programmer ? Tilt vous répond.

18 TAM TAM SOFT

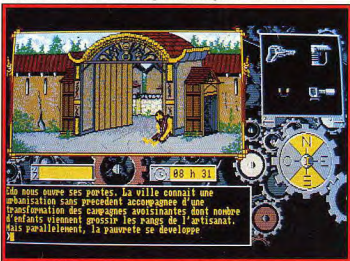
Les dernières informations

parvenues à la rédaction, les rumeurs recueillies par nos reporters, les annonces de dernière heure.

32 15/15

En avant première,

le très attendu Thunder Blade tient tout juste ses promesses, Eye of Horus est très prometteur et Les Portes du temps, le premier programme de Legend Software, vaut bien plus qu'une promesse. Une vingtaine de previews, dont le spectaculaire Roger Rabbit. L'interview de Peter Doctorov, directeur du développement chez Accolade. Les reportages effectués à Amstrad Expo et au salon de l'image numérique à La Villette.



Les portes des Portes du temps, le premier jeu de Legend Software.

60 HITS

Un Tilt d'or en vedette :

Turbo Cup, élu meilleure simulation sportive de l'année, décliné maintenant sur plusieurs machines. Fusion, sur Amiga, un jeu d'arcade assez exceptionnel qui réussit la gageure de demander en plus de la mémoire et de l'intelligence ! Et aussi Galactic Conqueror pour Amiga, Where Time Stood Still pour ST, Maxi Bourke pour ST, CPC et Thomson, Zynaps pour Amiga, Market pour PC et enfin Apache Strike pour Macintosh.

80 ROLLING SOFTS

Acridic Britzou explose :

« A force de tester ces jeux, j'ai les yeux qui me sortent de la tête et j'ai les mains qui tremblent, atteintes du syndrome du joystick ! Alors, lisez-les, sinon vous allez m'entendre ! »



Des trucs et des astuces pour Super Mario Bros sur Nintendo (p. 99).

99 SOS NINTENDO

Une nouvelle rubrique

consacrée aux jeux sur les consoles Nintendo. Pour démarrer en beauté, nous vous offrons une bonne part des secrets du plus réputé, du plus fascinant de tous : Super Mario Bros.

104 ACTUEL

James Plombe RésO RésO 7.

Le savez-vous ? Les pirates du logiciel sont organisés. Mais où ! Bravant tous les dangers, nos reporters se sont infiltrés dans leurs réseaux et en ont rapporté une enquête explosive.

116 DOSSIER

3D : de Z... à A...miga.

Vous voulez donner du relief à vos dessins ? Savoir quels sont les meilleurs logiciels ? Quelles sont leurs performances ? Sur quelles machines ils tournent ? Tilt fait le tour des réponses.

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



Un merveilleux jeu d'aventure animé sur PC : King's Quest IV.

126 CREATION

GFA Raytrace : le lanceur de rayons.

Ce logiciel complexe permet de créer sur ST des images animées en trois dimensions avec ombres et lumières. Cyber Paint appartient à la gamme ayant obtenu un Tilt d'or.

132 SOS AVENTURE

Spectacle autant que jeu.

King's Quest IV confirme l'arrivée en force des jeux d'aventure animés sur PC. Une révolte des esclaves aux Antilles constitue le décor historique de Freedom, pour Atari ST. Lancelot, pour Amstrad CPC ou PCW, Atari ST et PC, vous entraîne à la cour du roi Arthur. The Last Ninja, pour Apple II GS, vous emporte au royaume mythique des « bons » Ninjas.

144 MESSAGE IN A BOTTLE

Les paumés du petit matin,

incapables de se sortir d'un jeu sur lequel ils ont passé la nuit, appellent au secours. Ceux qui, par hasard, ont trouvé, leur viennent en aide. Et puis une page entière de conseils éclairés pour se tirer sans dommage de Dungeon Master !

158 SESAME

Space Nuclear et Gold Maze.

Deux jeux avec de super graphismes pour C 128. Space Nuclear est un genre de Sky Fox, et Gold Maze est un labyrinthe.

170 INDEX

Les logiciels testés dans ce numéro,

le numéro précédent et le numéro suivant.

173 PETITES ANNONCES

Achats, ventes, échanges.

clubs, adresses et bonnes affaires.

avec René Metge, entrez dans la course !



PHOTOS ATARI



* Avec ce superbe logiciel, j'ai éprouvé autant de plaisir que lors de mes courses au volant de ma Porsche LORICIELS.
 Pilote toi aussi à travers ce jeu sur les meilleurs circuits de France, et comme moi, monte sur la plus haute marche du podium.*

René Metge



**TILT
 D'OR
 CANAL+
 1988**

Turbo Cup



CATALOGUE GRATUIT

TI - 61 LORICIELS - 81, rue de la Procession - 92500 RUEIL

NOM
 PRENOM
 ADRESSE
 ORDINATEUR
 Joindre 2 timbres à 2,20 F pour participation aux frais d'envoi.

199 Fts* toute version cassette
249 Fts* toute version disquette

ATARI ST
 AMIGA
 AMSTRAD CPC
 IBM-PC
 MORELLET
 C 64/128

SPECTRUM
 TRK PC
 AMSTRAD PC
 ALIANTI PC 1
 THOMSON T016

TANDY PC
 et tous les compatibles PC
 disquette 5 1/4
 360 K

RENÉ METGE

Paris-Dakar 1981 : 1^{er}
 Touriste Trophy 1983 : 4th
 Paris-Dakar 1984 : 4th
 Paris-Dakar 1986 : 4th
 Turbo Cup Porsche : 1^{er}



loriciels
 81 rue de la procession
 92500 RUEIL MALMAISON
 Tél. : (1) 47 52 11 33 + Téléex 831748 F
 DISTRIBUTION Tél. : (1) 47 52 18 18

**N° 1 Français du jeu
 pour micro-ordinateurs**

* Prix moyen conseillé



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

COCONUT ÉTOILE
41, avenue de la Grande-Armée
75016 PARIS ☎ 45.01.67.28
Metro Argentine (fermé le Lundi)

COCONUT RÉPUBLIQUE
113, Boulevard Voltaire
75011 PARIS ☎ 43.55.63.00
Metro Oberkampf

COCONUT MONTPELLIER
C. CHAL. LE TRIANGLE NIV. BAS
34000 MONTPELLIER ☎ 67.58.58.88
(FERMÉ LE LUNDI)

ANTE QUI AIT JAMAIS ENVAHI LES CIEUX...



AMSTRAD CPC		COMMODORE 64		SPECTRUM		PC 1512 & COMPATIBLES		ATARI 520/1040 STF	
COMPILATIONS :	C/O	COMPILATIONS :	C/O	COMPILATIONS :		ALLEN SYNDROME	225	MEGA PAK	295
HISTORY IN THE MAKING	246/295	HISTORY OF WARRING	246/295	HISTORY IN THE MAKING	246	ARROW RANGER	245	TRAB	295
OCEAN DYNAMITE	149/179	LES BEST D'U.S.GOLD	149/179	FEST 'N' THRITTLES	125	ACTION SERVICE	195	ALTERBARRIER REALTY	239
TATTO CON'OP	139/189	OCEAN DYNAMITE	139/189	FRACK BRING BIG BOX	125	ALTEBARRIER REALTY	235	ANTHRA	239
LES BEST D'U.S.GOLD	145/195	TATTO CON'OP	125/165	LEADERBOARD PAK3	125	AROLO II	225	ACTION SERVICE	195
SUPREME CHALLENGE	129/179	FRANK BRINDO BIG BOX	129/179	LEADERBOARD PAK 3	125/179	ASTA	275	ALBUM EPYX	239
FEST 'N' THRITTLES	125/165	LEADERBOARD PAK 4	145/179	GOLD SILVER BRONZE	145	ESD'S GAMES PARADISE	139	ALLEN SYNDROME	195
FRACK BRINDO BIG BOX	129/179	KARATE ACE	115/179	LEAD SIVLER BRONZE	145	FRANK BRINDO BIG BOX	129	ARABIAN 2	195
GOLD SILVER BRONZE	145/179	COLLECTOR KONAMI	110/168	LEADERBOARD PAK 4	145/179	ANNALS OF ROME	145	ALLEN SYNDROME	195
LEADERBOARD PAK 3	145/179	ARCADE ACTION	110/168	KARATE ACE	115/179	BATTLE HAWKS	235	BATMAN	195
KARATE ACE	115/179	LES SEARS OF ROME	110/168	COLLECTOR KONAMI	110/168	BURLESQUE CHRIST	245	BARBARIAN 2	195
COLLECTOR KONAMI	110/168	GAME SET & MATCH 1	129/179	ARCADE ACTION	110/168	CORRUPTION	225	BIONIC COMMANDOS	195
GAME SET & MATCH 2	129/179	LES SEARS OF ROME	110/168	LES SEARS OF ROME	110/168	CONQUER IN EUROPE	195	BUDGET OPS	195
GAME SET & MATCH 1	129/179	TOP TEN COLLECTION	89/145	GAME SET & MATCH 1	110/168	CHUCK YEAGER FLIGHT ADVANCED	245	CYBERNOID	295
ARTURIA	95/135	ARTURIA	95/145	ARTURIA	95/145	COMMANDO	380	CARRIER CHALLENGE	229
ALLEN SYNDROME	95/135	ALLEN SYNDROME	95/145	ALLEN SYNDROME	95/145	CHESSMASTER 2000	295	CHESSMASTER 2000	225
ALTEBARRIER REALTY	95/145	POWER CARTRIDGE	470 X 8	BARBARIAN (PSYGNOSIS)	95/145	DARK SIDE	185	DRAGON NINJA	195
ARTURIA	95/145	ARTURIA	95/145	BIONIC COMMANDO	95	DOSSIER NIA	185	DOUBLE DRAGON	195
BIBS MORGAN OCEAN	95/145	BIBS MORGAN OCEAN	95/145	BIBS MORGAN OCEAN	95/145	DECISION IN THE DESERT	295	D.T. OLYMPIC CHALLENGE	245
BATMAN	95/145	BATMAN	95/145	BATMAN	95/145	DEFENDER OF THE CROWN	245	DUNGEON MASTER	295
BARBARIAN (PSYGNOSIS)	95/145	BARBARIAN (PSYGNOSIS)	95/145	BARBARIAN (PSYGNOSIS)	95/145	DESTRUCTION	215	ELIMINATOR	225
BIONIC COMMANDO	95/145	BIONIC COMMANDO	95/145	BIONIC COMMANDO	95/145	DESTROYER	215	ELITE	225
BANK'S TALES	95/145	BANK'S TALES	95/145	BANK'S TALES	95/145	DIAGNOSTIC	245	ELITE	225
BEYOND THE PEACELAND	95/145	BEYOND THE PEACELAND	95/145	BEYOND THE PEACELAND	95/145	DIGITAL BATTLE 2	245	FERNANDEZ MUST DIE	245
DOUBLE DRAGON	95/145	DOUBLE DRAGON	95/145	DOUBLE DRAGON	95/145	FLIGHT SIMULATOR	300	FLIGHT SIMULATOR 2	245
CALIFORNIA GAMES	95/145	CALIFORNIA GAMES	95/145	CALIFORNIA GAMES	95/145	FLIGHT SIMULATOR 2	300	SCENERY EUROPE	245
DRAGON NINJA	95/145	DRAGON NINJA	95/145	DRAGON NINJA	95/145	FLIGHT SIMULATOR 3	300	GUERRILLA WAR	195
FUTBALL MANAGER 2	95/145	FUTBALL MANAGER 2	95/145	FUTBALL MANAGER 2	95/145	FLIGHT SIMULATOR 4	300	HEROES OF THE LANCE	245
FERNANDEZ MUST DIE	95/145	FERNANDEZ MUST DIE	95/145	FERNANDEZ MUST DIE	95/145	FLIGHT SIMULATOR 5	300	ICE HOCKEY	195
GAME OVER 2	95/145	GAME OVER 2	95/145	GAME OVER 2	95/145	FIGHTIN' SAMURAI	245	INTERNATIONAL KARATE	195
GUERRILLA WAR	95/145	GUERRILLA WAR	95/145	GUERRILLA WAR	95/145	GUNSHIP	295	JET	385
GUNSHIP	95/145	GUNSHIP	95/145	GUNSHIP	95/145	HEROES OF THE LANCE	245	JEANNE D'ARC	285
G.B. AIR RALLY	95/145	G.B. AIR RALLY	95/145	G.B. AIR RALLY	95/145	IMPACT	179	LEMPRE CONTR'ATTAGE	185
IMPOSSIBLE MISSION 2	95/145	IMPOSSIBLE MISSION 2	95/145	IMPOSSIBLE MISSION 2	95/145	JENNY D'ARC	285	LIFE AND LET DIE	195
L'EMPRE CONTRE L'ATTAGE	185/195	L'EMPRE CONTRE L'ATTAGE	185/195	L'EMPRE CONTRE L'ATTAGE	185/195	KING QUEST	385	LEADERSHIP BATTLE	195
LAST NINJA 2	125/145	LAST NINJA 2	125/145	LAST NINJA 2	125/145	LEMPRE CONTRE L'ATTAGE	185	MAD MIX	195
L'EMPRE CONTRE L'ATTAGE	185/195	L'EMPRE CONTRE L'ATTAGE	185/195	L'EMPRE CONTRE L'ATTAGE	185/195	LAST NINJA	140	MANGAM	245
LEADERBOARD PAK BLOOD	125/145	LEADERBOARD PAK BLOOD	125/145	LEADERBOARD PAK BLOOD	125/145	LAST NINJA	140	MAXI BOISSE	210
MARI BOISSE	139/189	MARI BOISSE	139/189	MARI BOISSE	139/189	LEADERSHIP BATTLE	195	MICRO SCALABLE	195
MATA RANI	139/189	MATA RANI	139/189	MATA RANI	139/189	LEGIONNAIRE	245	NIBELUN	195
MATCH OMEGA 2	95/145	MATCH OMEGA 2	95/145	MATCH OMEGA 2	95/145	LEADERSHIP BATTLE	195	NICKEL BEAT	195
NIGHT RIDER	95/145	NIGHT RIDER	95/145	NIGHT RIDER	95/145	LEMPRE CONTRE L'ATTAGE	185	OFF SHORE WARRIOR	225
OPERATOR WOLF	95/145	OPERATOR WOLF	95/145	OPERATOR WOLF	95/145	LAST NINJA	140	OPERATOR WOLF	225
OFF SHORE WARRIOR	125/165	OFF SHORE WARRIOR	125/165	OFF SHORE WARRIOR	125/165	LEMPRE CONTRE L'ATTAGE	185	OFF SHORE WARRIOR	225
OLYMPIC CHALLENGE	95/145	OLYMPIC CHALLENGE	95/145	OLYMPIC CHALLENGE	95/145	LEMPRE CONTRE L'ATTAGE	185	OPERATION JUPITER	225
OVERLANDER	95/145	OVERLANDER	95/145	OVERLANDER	95/145	LEMPRE CONTRE L'ATTAGE	185	OPERATOR WOLF	225
PAIN PEGASUS	145/195	PAIN PEGASUS	145/195	PAIN PEGASUS	145/195	LEMPRE CONTRE L'ATTAGE	185	OPERATION WOLF	225
PROCES	95/175	PROCES	95/175	PROCES	95/175	LEMPRE CONTRE L'ATTAGE	185	OPERATOR JUPITER	225
PLATON	89/145	PLATON	89/145	PLATON	89/145	LEMPRE CONTRE L'ATTAGE	185	PUPPY'S RUN	225
RETURN OF THE JEI	95/145	RETURN OF THE JEI	95/145	RETURN OF THE JEI	95/145	LEMPRE CONTRE L'ATTAGE	185	POWERBROOK	225
ROBORC	95/145	ROBORC	95/145	ROBORC	95/145	LEMPRE CONTRE L'ATTAGE	185	RAMPAGE	195
R.Y.T.H.E.	95/145	R.Y.T.H.E.	95/145	R.Y.T.H.E.	95/145	LEMPRE CONTRE L'ATTAGE	185	R.H.I.P.E.	225
RIDE BLASTERS	95/145	RIDE BLASTERS	95/145	RIDE BLASTERS	95/145	LEMPRE CONTRE L'ATTAGE	185	RAMPAGE 2	195
SCRAMBLER DE LA LIGUE	95/145	SCRAMBLER DE LA LIGUE	95/145	SCRAMBLER DE LA LIGUE	95/145	LEMPRE CONTRE L'ATTAGE	185	SOLDIER OF LUCK	195
S.O.I.	95/145	S.O.I.	95/145	S.O.I.	95/145	LEMPRE CONTRE L'ATTAGE	185	SARGON 3	195
SOLDIER OF LUCK	95/145	SOLDIER OF LUCK	95/145	SOLDIER OF LUCK	95/145	LEMPRE CONTRE L'ATTAGE	185	SARGON 3	195
SAMURAI V	95/145	SAMURAI V	95/145	SAMURAI V	95/145	LEMPRE CONTRE L'ATTAGE	185	SARGON 3	195
SPACE	145/195	SPACE	145/195	SPACE	145/195	LEMPRE CONTRE L'ATTAGE	185	SARGON 3	195
SPAC	95/145	SPAC	95/145	SPAC	95/145	LEMPRE CONTRE L'ATTAGE	185	SARGON 3	195
SPILT SEI	95/145	SPILT SEI	95/145	SPILT SEI	95/145	LEMPRE CONTRE L'ATTAGE	185	SARGON 3	195
THUNDERBLADE	95/145	THUNDERBLADE	95/145	THUNDERBLADE	95/145	LEMPRE CONTRE L'ATTAGE	185	SARGON 3	195
TIFFANY	95/145	TIFFANY	95/145	TIFFANY	95/145	LEMPRE CONTRE L'ATTAGE	185	SARGON 3	195
TYPHOON	95/145	TYPHOON	95/145	TYPHOON	95/145	LEMPRE CONTRE L'ATTAGE	185	SARGON 3	195
TURBOPROPS	95/145	TURBOPROPS	95/145	TURBOPROPS	95/145	LEMPRE CONTRE L'ATTAGE	185	SARGON 3	195
THE GAME WINTER EOT	95/145	THE GAME WINTER EOT	95/145	THE GAME WINTER EOT	95/145	LEMPRE CONTRE L'ATTAGE	185	SARGON 3	195
THE TRAIN	89/145	THE TRAIN	89/145	THE TRAIN	89/145	LEMPRE CONTRE L'ATTAGE	185	SARGON 3	195
TROCKY TROCKADE	89/145	TROCKY TROCKADE	89/145	TROCKY TROCKADE	89/145	LEMPRE CONTRE L'ATTAGE	185	SARGON 3	195
VICTORY ROAD	89/145	VICTORY ROAD	89/145	VICTORY ROAD	89/145	LEMPRE CONTRE L'ATTAGE	185	SARGON 3	195
WONDERBOY	89/145	WONDERBOY	89/145	WONDERBOY	89/145	LEMPRE CONTRE L'ATTAGE	185	SARGON 3	195
USA 1	89/145	USA 1	89/145	USA 1	89/145	LEMPRE CONTRE L'ATTAGE	185	SARGON 3	195
USA 2	89/145	USA 2	89/145	USA 2	89/145	LEMPRE CONTRE L'ATTAGE	185	SARGON 3	195
USA 3	89/145	USA 3	89/145	USA 3	89/145	LEMPRE CONTRE L'ATTAGE	185	SARGON 3	195
USA 4	89/145	USA 4	89/145	USA 4	89/145	LEMPRE CONTRE L'ATTAGE	185	SARGON 3	195
USA 5	89/145	USA 5	89/145	USA 5	89/145	LEMPRE CONTRE L'ATTAGE	185	SARGON 3	195
USA 6	89/145	USA 6	89/145	USA 6	89/145	LEMPRE CONTRE L'ATTAGE	185	SARGON 3	195
USA 7	89/145	USA 7	89/145	USA 7	89/145	LEMPRE CONTRE L'ATTAGE	185	SARGON 3	195
USA 8	89/145	USA 8	89/145	USA 8	89/145	LEMPRE CONTRE L'ATTAGE	185	SARGON 3	195
USA 9	89/145	USA 9	89/145	USA 9	89/145	LEMPRE CONTRE L'ATTAGE	185	SARGON 3	195
USA 10	89/145	USA 10	89/145	USA 10	89/145	LEMPRE CONTRE L'ATTAGE	185	SARGON 3	195
USA 11	89/145	USA 11	89/145	USA 11	89/145	LEMPRE CONTRE L'ATTAGE	185	SARGON 3	195
USA 12	89/145	USA 12	89/145	USA 12	89/145	LEMPRE CONTRE L'ATTAGE	185	SARGON 3	195
USA 13	89/145	USA 13	89/145	USA 13	89/145	LEMPRE CONTRE L'ATTAGE	185	SARGON 3	195
USA 14	89/145	USA 14	89/145	USA 14	89/145	LEMPRE CONTRE L'ATTAGE	185	SARGON 3	195
USA 15	89/145	USA 15	89/145	USA 15	89/145	LEMPRE CONTRE L'ATTAGE	185	SARGON 3	195
USA 16	89/145	USA 16	89/145	USA 16	89/145	LEMPRE CONTRE L'ATTAGE	185	SARGON 3	195
USA 17	89/145	USA 17	89/145	USA 17	89/145	LEMPRE CONTRE L'ATTAGE	185	SARGON 3	195
USA 18	89/145	USA 18	89/145	USA 18	89/145	LEMPRE CONTRE L'ATTAGE	185	SARGON 3	195
USA 19	89/145	USA 19	89/145	USA 19	89/145	LEMPRE CONTRE L'ATTAGE	185	SARGON 3	195
USA 20	89/145	USA 20	89/145	USA 20	89/145	LEMPRE CONTRE L'ATTAGE	185	SARGON 3	195
USA 21	89/145	USA 21	89/145	USA 21	89/145	LEMPRE CONTRE L'ATTAGE	185	SARGON 3	195
USA 22	89/145	USA 22	89/145	USA 22	89/145	LEMPRE CONTRE L'ATTAGE	185	SARGON 3	195
USA 23	89/145	USA 23	89/145	USA 23	89/145	LEMPRE CONTRE L'ATTAGE	185	SARGON 3	195
USA 24	89/145	USA 24	89/145	USA 24	89/145	LEMPRE CONTRE L'ATTAGE	185	SARGON 3	195
USA 25	89/145	USA 25	89/145	USA 25	89/145	LEMPRE CONTRE L'ATTAGE	185	SARGON 3	195
USA 26	89/145	USA 26	89/145	USA 26	89/145	LEMPRE CONTRE L'ATTAGE	185	SARGON 3	195
USA 27	89/145	USA 27	89/145	USA 27	89/145	LEMPRE CONTRE L'ATTAGE	185	SARGON 3	195
USA 28	89/145	USA 28	89/145	USA 28	89/145	LEMPRE CONTRE L'ATTAGE	185	SARGON 3	195
USA 29	89/145	USA 29	89/145	USA 29	89/145	LEMPRE CONTRE L'ATTAGE	185	SARGON 3	195
USA 30	89/145	USA 30	89/145	USA 30	89/145	LEMPRE CONTRE L'ATTAGE	185	SARGON 3	195
USA 31	89/145	USA 31	89/145	USA 31	89/145	LEMPRE CONTRE L'ATTAGE	185	SARGON 3	195
USA 32	89/145	USA 32	89/145	USA 32	89/145	LEMPRE CONT			

FORUM



PROGRAMMER EN GW-BASIC

Possesseur d'un Amstrad PC 1512 et du GW-Basic, j'aimerais savoir s'il est possible d'avoir en Basic des images créées avec GEM Paint. Si oui, comment ? Si non, est-ce possible avec d'autres logiciels de dessin et quels sont leurs prix ? Existe-t-il des livres intéressants sur la programmation en GW-Basic ?

Nicolas O., Bourges

Le livre du GW-Basic (200 F chez Micro Application) est un bon livre de référence pour qui sait déjà un peu programmer. Il traite, entre autres, du graphisme et est accompagné d'une disquette contenant des utilitaires et des routines. Récupérer en Basic les images de GEM Paint est un peu (beaucoup) difficile. C'est pourquoi, il est préférable d'utiliser un logiciel de dessin qui ne fonctionne pas sous GEM. Le principal est de ne pas oublier de sauvegarder votre image en utilisant l'instruction BSAVE suivie d'un nom quelconque avec, pour simplifier le travail, l'extension ".PIC". Pour la récupérer par la suite dans le programme en Basic, il vous suffit d'y intégrer le petit listing suivant (en adaptant bien sûr les nombres de lignes et en mettant le nom donné au dessin entre les guillemets) :

```
10 SCREEN = REM CGA
20 BLOAD = $H800
30 BSEG = $H900
```

BOUQUINE FANTOME

Possesseur d'un Atari ST depuis un an, j'éprouve d'énormes difficultés de chargement avec la plupart des logiciels (9 sur 16) achetés par correspondance à des magasins spécialisés : apparition de bombes ou de messages « les données du disque A pourraient être altérées. Vérifiez les connexions ». A ma surprise, les difficultés de chargement n'apparaissent pas toujours dès le début, mais souvent

quelques jours, voire quelques semaines après réception du logiciel. Etant isolé en Martinique, je fais appel à vos spécialistes pour me renseigner sur les causes suivants : ce phénomène est-il courant chez les possesseurs d'Atari ? Les difficultés proviennent-elles des logiciels, de l'ordinateur ou du lecteur de disquettes ? Pourquoi ces difficultés n'apparaissent-elles qu'avec certains logiciels ? Que me conseillez-vous pour résoudre ce problème ? Dans plusieurs magazines, vous avez publié des annonces de la société Geronimo Informatique à Maisons-Alfort pour la vente de logiciels à des prix très intéressants. J'ai commandé à ce vendeur plusieurs jeux, dont Bubble Bobble avec lequel j'ai eu les problèmes cités ci-dessus. J'ai retourné ce logiciel au vendeur et depuis j'attends toujours la disquette d'échange et ce, malgré de nombreux courriers de rappel restés sans réponse. Surtout, faites-vous dénoncer ce genre de pratique ? Dans le cas contraire, je serais écœuré à jamais de la micro-informatique et, en particulier, de ceux qui en ont fait leur profit.

Didier Alleno, Fort-de-France (Martinique)

Consolez-vous, nous dénonçons. Votre cas est cependant assez spécial. Il se trouve que la boutique incriminée ne répond plus. Elle a tout simplement disparu. Vous avez malheureusement peu de chances de jamais revoir votre logiciel. Vous pouvez éventuellement tenter de vous adresser à l'éditeur, en espérant sa mansuétude. Nous demandons aux autres lecteurs qui nous signalent des pratiques du même type de la part d'autres boutiques de nous envoyer un dossier plus consistant que ce que nous recevons d'habitude (copies des documents échangés, par exemple). Il nous est en effet impossible de nous renseigner et de dénoncer des faits que nous ne pouvons constater. Certains d'entre vous vont jusqu'à nous envoyer des dénonciations anonymes ! Vous n'êtes pas sans savoir qu'il y a de plus en plus de gens qui ne croient plus à notre honneur de journalistes de vérifier les informations que nous publions.

Pour votre ST, il est assez difficile d'établir un diagnostic à dis-

tance, sans avoir vu la machine. Cela peut aussi bien provenir de la ROM que d'un mauvais fonctionnement du lecteur de disquettes. Mais, encore une fois, rien n'est certain. Le mieux est donc de vous adresser à un concessionnaire Atari. Il en existe un à la Martinique. Voici son adresse : Spirit, Z.I. Petite Cocotte, 97204 Ducos. Pour ne pas faire de jaloux, voici celle du concessionnaire à la Guadeloupe : Futur Albatros, 2, rue F-Arago, Pointe-à-Pitre.

CHARACTER DISK

Possesseur d'un Amiga 500 et ayant acheté Bard's Tale II depuis peu, j'ai quelques problèmes. Je n'arrive pas à faire un « Character Disk » correct. Il semblerait qu'il me manque une instruction à donner à l'ordinateur. Il ne veut pas récupérer les « items » sur le « Character Disk ». Quand je charge le jeu, les inscriptions suivantes s'affichent : « Error trying to open file. Destiny knight Character Disk items » Ensuite « Unable to read in the items. You will not be able to enter the city until you reboot ! » Si vous pouviez me suggérer une solution ? Je voudrais aussi vous demander une seconde chose. Dans beaucoup de jeux certains touches s'inversent (O = A/A = O). Est-ce normal ?

Rudy Rosselin, Roissy-en-Brie

Comme vos touches, je vais répondre à l'envers. Avec certains jeux, les touches s'inversent. Si vous regardez bien, vous constaterez que ce sont des jeux étrangers. Ils sont programmés pour fonctionner sur un clavier anglo-saxon. L'ordre des touches sur les claviers anglais et américains n'est pas le même que sur les claviers français. On les appelle du nom des premières lettres de la rangée de haut. Le clavier français est dit « overtype » le clavier français AZERTY. Lors de la mise en marche, le Workbench signale à l'Amiga qu'il est équipé d'un clavier français. Si vous tapez un A, c'est bien un A qui apparaît à l'écran. Les jeux étrangers, prévus pour fonctionner avec un clavier « overtype », ne sont pas prévus que votre Amiga possède un clavier français et, tout naturellement, si vous tapez un A, il croit que vous tapez un O et c'est ce qu'il affiche à l'écran. Heureusement, il n'y a

que peu de différence et, une fois qu'on les connaît, on s'en tire sans trop de problèmes. Il vous suffit de savoir que le A devient O, le Z devient W (et vice versa), que le M se trouve à la place de la virgule et que vous ne pouvez pas utiliser les accents. Pour Bard's Tale II, il est tout à fait normal que vous ne puissiez utiliser la manœuvre : il y a une petite erreur dans le mode d'emploi. Voici la bonne façon de procéder : vous formatez une nouvelle disquette et vous la nommez DESTINY KNIGHT CHARACTER DISK. Mettez ensuite le Workbench en dfo : et Bard's Tale en df1 : et tapez : copy from bardsdisk : members to ram. En dernier lieu, vous mettez le Character Disk en df1 et vous tapez : copy from ram : P3 ? to « DESTINY KNIGHT CHARACTER DISK ». Bonne chance.

CONSOLE NEC

Tout d'abord, un grand bravo pour ta revue qui est géniale, mais que j'aimerais plus cool, j'aimerais que tu éclairas ma lanterne sur quelques points. Primo : quand sortira la superbe console NEC et quel sera son prix ? Ses jeux sont-ils supérieurs au ST ou à l'Amiga ? Secundo : comment dois-je faire pour me procurer Computer and Video Games, ST User et ST World. J'espère que ma lettre ne sera pas laissée dans vos tiroirs.

Laurent Fournier Le Carnet

Les jeux de la console NEC sont effectivement supérieurs à ceux que l'on peut voir sur Atari ST et Amiga. Cela provient de sa architecture qui permet de faire se mouvoir de très gros sprites : leur taille va jusqu'à occuper la moitié de l'écran. Cette cellule simplifie les adaptations de jeux d'arcade. En fait, les résultats sont meilleurs pour ce type de jeu que sur Atari. Les claviers anglais et américains n'est pas le même que sur les claviers français. On les appelle du nom des premières lettres de la rangée de haut. Le clavier français est dit « overtype » le clavier français AZERTY. Lors de la mise en marche, le Workbench signale à l'Amiga qu'il est équipé d'un clavier français. Si vous tapez un A, c'est bien un A qui apparaît à l'écran. Les jeux étrangers, prévus pour fonctionner avec un clavier « overtype », ne sont pas prévus que votre Amiga possède un clavier français et, tout naturellement, si vous tapez un A, il croit que vous tapez un O et c'est ce qu'il affiche à l'écran. Heureusement, il n'y a

Le plus branché des micros !

Ordinateur 6128 Amstrad

3990 F TTC*



Ordinateur 6128 Amstrad : la réussite est au bout de vos doigts !

3 990 Francs. A ce prix là, tout est compris : l'ordinateur le plus vendu en Europe, l'écran couleur, le lecteur de disquettes, le Basic, le Logo, la documentation en français. Une seule prise à brancher et vous voici prêt à savourer des milliers de logiciels éducatifs et ludiques géniaux, et même des logiciels professionnels (tableaux, traitements de texte, fichiers, etc.).

* Prix public généralement constaté

Je désire recevoir une documentation sur l'Ordinateur 6128 AMSTRAD
Nom _____
Prénom _____
Adresse _____
Téléphone _____

11-88-1-12

AMSTRAD

La Qualité. L'innovation en plus

Renvoyez ce coupon à : AMSTRAD France B.P. 12 - 92512 Sèvres Cedex
Ligne consommateurs : 46.26.08.83 - Tapez 5615 Code AMSTRAD

La télé sur votre AMSTRAD 6128 c'est plus malin !

1290 FTT^c
plaisir compris



Station 6128 Amstrad :

Vous possédez déjà un Amstrad 6128 (ou 604**) couleur ? Alors lisez bien ceci : pour 1 290 Francs seulement, Amstrad vous propose :

- Un adaptateur qui permet de regarder la télévision sur votre micro,
- Un tuner radio AM-FM avec fonction radio-réveil,
- 15 cassettes ou disquettes de jeux,
- Une manette de jeux,
- Pour faciliter l'utilisation à tout moment et sans semer le désordre dans votre chambre un superbe bureau.

* Prix public généralement constaté comprenant la station sans l'ordinateur.
** Si votre moniteur est un CTM 614 équipé de la prise 12-VDC.

Micro-maniques, tous à vos postes !



La Qualité. L'innovation en plus

Je désire recevoir une documentation sur la Station AMSTRAD

Nom _____
Adresse _____
Tel. _____

Code Postal _____ Ville _____
Renvoyez ce coupon à : Amstrad France
B.P. 12 - 93112 Noisy-Corles
Ligne commentaires _____
N° 46-26 08 83
1 Papier 10/15
1 Code AMSTRAD

FORUM

rer la voir avant 1990, à moins d'importations parallèles. Elles ont déjà commencé en Allemagne. Il est possible de se la procurer à pour environ 1 million auprès de la Société Games World (adresses : Landsberger Strasse 135 - 8000 München ou Jakobplatz 2 - 8500 Nümburg). Vous pouvez vous procurer les revues en langue anglaise chez WH Smith (248, rue de Rivoli - 75001 Paris) ou chez certains revendeurs spécialisés. Même si le ST ne remporte pas aux Etats-Unis un succès identique à celui qu'il a en Europe, il existe malgré tout plusieurs revues américaines qui lui sont consacrées : « Start », « Compute Atari ST », « Antic », « Atari Explorer » et « Analog Computing ». En principe, on peut les obtenir à la librairie Brentano's (37, av. de l'Opéra, 75002 Paris).

MONITEUR POUR ST

Etant possesseur d'un MC5 (beurk, plus pour longtemps) et désirant acheter un Atari 520 ST, je voudrais savoir si, avec mon moniteur Thomson MC-9J-936 (600 x 200), je pourrais profiter pleinement des si bons graphismes du 520 ST. Sinon, quel moniteur me conseillez-vous ? Quelle est la résolution du moniteur Atari 1425 ? Est-il vrai que son prix est situé entre 200 et 250 F (si j'ai bien compris ce qui est marqué dans le TI bis page 85) ? PS : votre magazine est super (je suis abonné) et cela me ferait très plaisir que vous me publiiez. (Désolé pour les fautes, s'il y en a). Vous pouvez conserver votre moniteur Thomson. En moyenne et basse résolution, il a les mêmes spécifications et l'ontologie aussi bien que le moniteur Atari 1425. Si le prix de ce dernier était celui que vous indiquez, ce serait une véritable affaire. En fait, vous avez mal lu le tableau : la lettre C indique un prix situé entre 2 000 et 2 900 F.

AVIS DE RECHERCHE

Ayant lu votre magazine n° 56 des mois juillet-août, je serais intéressé par un logiciel que vous avez testé. Ce logiciel apparaît à la page 82 et s'appelle Sportime Soccer League. Or, ce jeu est introuvable pour le moment. J'aimerais que vous puissiez me renseigner sur le lieu où je pourrais me le procurer.

Sportime Soccer League est un logiciel édité par Mindscape. Cette société est en principe distribuée en France par Ubi Soft. Mais les logiciels Mindscape ne sont pas au catalogue Ubi Soft. C'est malheureusement le cas de Sportime Soccer League qui est donc, toujours en principe, introuvable en France. Vous pouvez essayer de vous le procurer directement auprès de Mindscape, dont voici l'adresse : Mindscape Inc., 3444, Dundee Road - Northbrook, IL 60062 (USA).

BONNE NOTE ?

Désireux d'acheter le logiciel Jet de Subigoo, le possesseur d'un Atari ST, je suis étonné de constater votre différence d'appréciation de ce logiciel sur Amiga (page 78 du n° 57 de Tilt) et sur Atari ST (page 52 du n° 58). Confirmez-vous cette différence de jugement ?

Lucas Martin, Toulouse

Dès réception de votre courrier, je me suis précipité vers l'antre où officient nos testeurs pour vérifier s'il y avait bien une différence. Confirmation, votre honneur ! Après avoir chargé le logiciel sur les deux machines, les tests ont démarré simultanément en mode démo. La comparaison est parlante. Sur Atari ST, le mouvement est bien plus saccadé que sur Amiga. Une image sur ST correspond à plusieurs images sur Amiga. Ceci n'a d'ailleurs rien à voir avec les capacités géographiques des machines : c'est le même mode basse résolution qui est utilisé. Les différences de notes se justifient donc pleinement. Pour des programmes ayant un aspect identique, on obtient sur Amiga une animation beaucoup plus agréable.

DOSSIER JOYSTICKS

J'ai écrit pour le proposer (pour ne pas dire supplier) de refaire dans un TI bis, un dossier sur tous les joysticks et manettes en ajoutant les souris. Je voudrais avoir le maximum de renseignements sur Moonraker et le TI, les différences entre les pros, Freedom stick et autres nouveautés... Quand vous parlez d'un jeu, c'est bien de dire sur Sportime Soccer League, mais je pense qu'il serait agréable de dire à eux lecteurs sur quel ordinateur il est ou sera aussi.

Lionel de Montbrison,
Montfavet

Réjouissez-vous ! Un dossier sur les manettes de jeux est actuellement en préparation. Il paraîtra dans un tout prochain numéro. Pour les tests de jeux nous faisons tous les efforts possibles pour parler simultanément de différentes versions, mais oui. Nous ne pouvons pourtant pas contraindre les éditeurs à nous révéler par avance leurs futures adaptations. D'ailleurs, même quand elles sont annoncées, cela ne prouve rien : on ne compte plus les versions pirates et j'arrais parties. Pour plus de sûreté, nous ne critiquons que les jeux dont nous disposons : il y va de notre prestige.

ANTIVIRUS

Lecteur fidèle de la revue depuis le n° 1, revue qui m'a suivi mes enfants et moi dans le grand voyage de la micro-informatique de loisirs (nous en sommes à notre 5^e ordinateur et 4^e console de jeux) j'ai pu apprécier le sérieux et le respect du lecteur qui entourent votre travail... Je me permet de le solliciter et de mettre en garde ceux qui pourraient connaître la même mésaventure que moi. Je suis possesseur d'un Amiga 500 acquis dès sa sortie et tu ignores pas le problème des « virus » qui affecte très désagréablement les logiciels de cette machine. Cela me paraît d'autant plus intéressant dans mon cas que tous les logiciels dont je dispose, très largement atteints par les deux types de virus, ont tous été acquis neufs en boutique. Fort de ce fait, j'ai acquis... un logiciel « Anti-virus », il est vrai à faible prix. Résultat : la moitié de mes logiciels, qui étaient atteints du virus, refusent de se « booter » et sont inutilisables. Sans doute ce problème a-t-il une solution. Mais n'étant pas un grand spécialiste des techniques de programmation je recherche surtout l'aspect ludique de la micro — je ne suis pas capable d'y remédier. Hélas ! Tous mes courriers, appels téléphoniques et courrier Mintel destinés à capter l'attention des responsables du programme Antivirus sont restés sans réponse et je ne sais que faire désormais face à ce problème qui me pose une grave préjudice puisque c'est une quarantaine de mes logiciels qui sont ainsi atteints. C'est pourquoi je me permets de vous faire part de ces préoccupations en espérant que vous pourrez peut-être me donner quelques conseils à défaut de m'indiquer une solution à mes problèmes. En tout cas, il me paraîtrait utile d'évoquer ceux-ci dans votre courrier des lecteurs afin d'éviter à d'autres de tels ennuis.

Armand Vada, Beauzeoil

Un virus est un programme qui a la faculté de se reproduire et qui, généralement, perturbe le bon fonctionnement des programmes « infectés ». Pour qu'il puisse se répandre, son concepteur lui a installé un petit nid douillet dans un secteur particulier de la disquette : généralement le boot secteur. Ce secteur a la particularité d'être lu à chaque mise en route de la machine afin de paramétrer la résolution et autres éléments utilisés par un logiciel. C'est pourquoi les programmes dits « antivirus » agissent le plus souvent de façon radicale en effaçant ce fameux boot secteur, espérant ainsi éradiquer la sale bête ou, tout du moins, la partie logicielle qui conditionne sa mise en œuvre. Cette méthode peut tuer le malade en même temps que la maladie.

Maintenant que faire ? Pour essayer de récupérer la jouissance de vos jeux, il existe un remède de bonne femme que vous pouvez tenter d'appliquer : vous prenez un bon programme de copie (sauvegarde) et à partir d'une copie de votre système (le Werkbench), recopiez uniquement le boot secteur sur votre disquette mal en point. Il y a une chance que ça marche, mais ce n'est pas sûr. Certains jeux « arrangent » le boot secteur à leur manière et refusent alors de démarrer, ne trouvant pas le boot secteur là où ils conviennent. Il ne vous reste alors qu'à essayer de trouver un spécialiste de la programmation afin qu'il diagnostique et guérisse éventuellement le mal.

**36-15
TILT**
du 15 décembre 88
au 15 janvier 89
gagnez un PC

News...

Édité par l'association loi 1901 "Station Informatique", le magazine "Station" remplace la fameuse lettre d'information éditée peu après la naissance de club. Proposée à 9 F, le premier numéro (daté de novembre 1988) propose sur une quinzaine de pages diverses informations sur ST et Amiga, des tests de jeux, des bidouilles, etc. Pour plus d'informations, contactez: Station Informatique 2, rue Piémontésis 75018 Paris

Sur les traces de J.T

Sisé à Lyon depuis 1984, l'école Emile Cohl a pour but de former au dessin animé, à l'illustration et à la bande dessinée. Ainsi, l'an passé huit élèves ont été formés par cet établissement sur Palette graphique Grace et sur Amiga. Si vous désirez des informations complémentaires, écrivez à: Ecole Emile Cohl 11, rue de la Madeleine 69007 Lyon

Boutique...

Revendeur de programmes sérieux et moins sérieux sur PC et compatibles, Macintosh et autres Apple II, Genius annonce l'ouverture d'un troisième point de vente à Paris. Ce dernier est situé au 25 du boulevard Sébastopol dans le 1er arrondissement. Ce point de vente est ouvert du mardi au samedi, de 10 à 19 heures sans interruption.

Attention: sérieux!

Proposé par la société Data R.D., le K32H est un kit à base de 6809 destiné à l'apprentissage des techniques numériques. Comprenant un éditeur, assembleur/désassembleur en version de base, il permet le transfert de fichiers vers un ordinateur de type PC et compatibles. Il est de plus livré avec une carte d'interface proposant 4 relais, 4 opto-coupleurs, deux PAI et des lignes de conversions analogique/digital et inversement. Pour en savoir plus, écrivez à: Data R.D. Z.A. de l'Armailier Rue Gaspard Monge 26500 Bourg-les-Valence

ST et Minitel

Outil de traitement d'images destiné aux amateurs de thématique possesseurs d'Atari ST, le VidéoEater version 2.0 est disponible. Son prix public est inférieur à 300 F mais les acquéreurs de la version 1.0 peuvent se la procurer pour 50F. Cette nouvelle mouture se distingue par la possibilité d'expédier les images à 4800 bauds au lieu de 1200, permet une installation du programme sur disque dur, dispose d'une faculté de compactage, accepte de nouveaux formats d'image. Bref, il s'agit d'un produit fort performant qui sera prochainement et fort logiquement complété par la version 2.0 de Repeatser.

P.A.O en démo

Outil de publication assistée par ordinateur déjà célèbre bien que non encore disponible en français, Calamus peut être vu chez SCAP en version définitive. Par rapport aux autres programmes de mise en page sur Atari, il se distingue par sa facilité à gérer des polices de caractères: il se comporte comme si la SLM 804 (Impri-mante Laser d'Atari) disposait du fameux PostScript. Il dispose de nombreuses fonctions tels habillages automatiques, bibliothèque de cœurs et autres jusqu'ici réservées à des programmes haut de gamme tel Ventura sur PC, par exemple. Signalons que SCAP propose des lecteurs de disquettes externe trois pouces et demi pour Amiga et Atari ST à des tarifs des plus compétitifs. De même SCAP propose un lecteur cinq pouces un quart pour Amiga pouvant être reconnu comme principal lecteur! Enfin, notez que l'Archimède d'Acorn est désormais disponible chez ce revendeur.

SCAP
62, rue Gabriel-Péri
93200 St-Denis

Nintendo: loin devant!

Malgré une rude concurrence de la part de Sega et Nec, Nintendo est toujours le numéro un incontesté de la console de jeu. A l'heure actuelle, le parc mondial installé en Nintendo Entertainment System s'élève à environ 30 millions d'unités! La répartition est la suivante: 13 millions au Japon, 12 aux Etats-Unis et 5 dans le reste du monde. Les ventes de cartouches sont à la hauteur: d'après Nintendo, la cartouche Dragon Quest III s'est vendue à un million d'exemplaires en un seul jour

lors de sa sortie au Japon. De même, The Legend of Zelda s'est vendu à 1 millions d'exemplaires en un mois aux U.S.A! L'on comprend que l'honneur et presque centenaire firme nipponne soit dotée d'une bonne dose d'optimisme... Pour sa part, la société Bandal France (importatrice de la console Nintendo en France) organise un concours avec FR3. Les questions de ce dernier concernent uniquement les jeux Super Mario Bros, Punch Out et La Légende de Zelda et l'on peut gagner consoles et cartouches. Pour en savoir plus, connectez-vous sur le serveur F.R.3 (par le 36 15 code F.R.3 Concours Nintendo) ou bien renseignez-vous auprès de votre revendeur habituel.

Vite!

Premier produit édité par la société Infomé-dia, Explora n'était au départ qu'un coup d'essai et devint un coup de maître. Sachez donc que "l'expérience" va prochainement être renouvelée grâce à Explora II. Ce programme est attendu sur Atari ST pour janvier 89. On nous promet encore plus de graphisme, de stratégie, d'aventure, etc. Mais, Infomé-dia ne s'arrête pas en si bon chemin et annonce la venue du premier Soft Opera: "I Wanna be a Rock Star"... Le menu est assez alléchant et nous vous invitons à le découvrir dans notre prochain numéro. En tout cas une chose est sûre: le lancement de ces deux programmes confirme l'existence d'un nouvel éditeur français sachant se distinguer par des produits haut de gamme et originaux. Bienvenue au club!

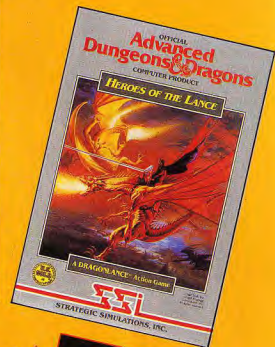
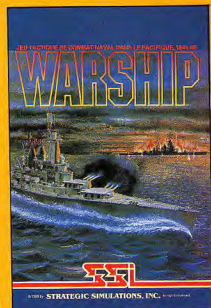
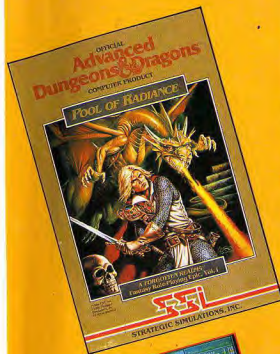
Salon

Vous êtes passionné par les nouvelles images? Alors n'oubliez pas que le 8ème Forum International des Nouvelles Images de Monte-Carlo (Imagina 89) se tiendra du 8 au 10 février 1989 au centre de Congrès Auditorium de Monte-Carlo. A l'occasion de ce rendez-vous, l'INA et le magazine Pixel remettront neuf prix Pixel/Ina et la société Ricard attribuera sa "Bourse de la Création Ricard 89".

CPC et Minitel

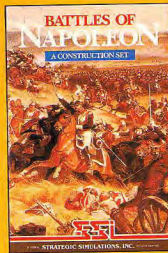
L'association loi 1901 APC annonce la mise en place de son serveur Amstrav pour CPC 6128 chez Général Vidéo à Paris. Ce produit facilite la création d'un serveur monovio grâce à un langage de programmation considéré comme extension du Basic Amstrad.

AVEC SSI, NOËL C'EST AUJOURD'HUI



MESSAGE AUX MEMBRES DU CLUB SSI!
SUPER TIRAGE AU SORT AVEC DES SUPER PRIX

* TSR INC. ALL RIGHTS RESERVED



BIENTÔT DISPONIBLE DANS LES FNAC ET LES MEILLEURS POINTS DE VENTE SUR TOUTES MACHINES

POUR ÊTRE MEMBRE IL VOUS SUFFIT D'ACHETER UN JEU SSI ET DE RENOUVÉLER LA CARTE À L'INTERIEUR



1, voie Félix Eboué 94021 CRETEIL CEDEX tel: 16 (1) 48 98 99 00

Tout va très bien...

Tout va bien chez Commodore! Cette firme annonce des bénéfices en progression de 92% pour le premier trimestre de l'année fiscale 89 (du 1/07/88 au 30/09/88). Sur cette période, les bénéfices s'élevaient à 9,5 millions de dollars contre 5 millions l'année précédente! De même, le chiffre d'affaires atteint 200,2 millions de dollars contre 173,9. Il semble que cette nette progression soit imputable à la demande soutenue en ordinateurs Commodore sur l'ensemble des marchés (Europe, Amérique du Nord et Australie).

Avant-première

Développé par la société française Volumm, Imagine 4D est un programme d'animation 3 D sur Amiga tirant parti du mode HAM de la machine. A l'occasion du dernier Forum des Arts de l'Univers Scientifique et Technique (FAUST) qui s'est déroulé du 19 au 24 octobre 1988 à Toulouse, Imagine 4D a reçu le FAUST de Bronze. Cette récompense est d'autant plus méritée que ce programme était présenté en avant-première à FAUST et que Volumm était la seule société à présenter des réalisations sur micro-ordinateurs... Ce produit sera disponible en France début 89 à un prix inférieur à 1 000 F.

A l'ouvrage!

Les Editions Weka viennent d'annoncer la venue de deux nouveaux ouvrages: "Programmation et modèles de programmes en Turbo Pascal" et "Comment améliorer les performances du matériel et des logiciels des IBM PC et compatibles". La brièveté de ces intitulés est-elle proportionnelle au poids des-dits ouvrages, questionne Acicrid Brizto? C'est à croire puisque le premier fait 986 pages, le second 888! Il sont tout deux proposés à 450 F TTC et se présentent sous la forme de classeurs facilitant les éventuelles remises à jour. Editions Weka 82, rue Curial 75019 Paris

Accord

Le nouvel importateur de la console Sega, Virgin, et la société Innelec ont signé un accord portant sur la distribution des cartouches destinées au Sega Master System. Ainsi, Innelec devient le seul gros-

siste agréé par l'importateur de la console. Cette accord s'inscrit bien entendu dans le cadre de la reconstruction des activités de distribution du Sega Master System.

Bonne mémoire...

Kodak se lance sur le marché de la carte à mémoire avec "Le Dossier Informatique Individuel Portable". Se présentant sous la forme d'une classique carte de crédit, cette carte magnétique haute densité permet de mémoriser 128 Ko de données. Elle devrait prochainement être lancée sur le marché à un prix des plus concurrentiels mais nécessitera l'utilisation d'un lecteur spécifique connectable à un ordinateur de type PC par l'intermédiaire d'un port RS 232C ou SOSI.

Promos!

La FNAC prépare Noël et annonce diverses promotions. Ainsi, chaque acheteur d'un ordinateur de type ST, Amiga ou CPC se voit offrir un livre "Bien débiter avec" de Micro Application, une manette de jeu et un programme de Loriciels. De la même manière, les imprimantes achetées à la Fédération Nationale d'Achat des Cadres proposent des nombreux plus. Elle sont en effet livrées avec divers accessoires: un câble, du papier, des pieds et le "Livre des imprimantes" de Micro Application. Autre promotion: pour 4 990 F TTC, la FNAC propose un Thomson TO 16 PCM avec contrat maintenance sur site prise en charge par MIS, une souris, un programme Prise en main de Micro Application et un programme intégré. En option, on peut disposer d'un écran couleur (1000 F), d'une imprimante (1000 F), d'un disque dur (3000 F). De la même manière, l'acheteur d'un compatible PC portable dispose d'une maintenance sur site d'un an, et pour 500 F de plus du programme intégré PCA ou bien du traitement de texte Epistole Junior. D'autre part, les acheteurs d'Amstrad PCW 9512 ont droit à une maintenance sur site, à du papier et à un support pour l'imprimante. Dernière précision: ces offres sont valables jusqu'à février 89!

Number One!

Infogrames et Epyx viennent d'annoncer un accord concernant naissance au numéro 1 mondial du logiciel de jeu. Intervenant dans un univers en majorité dominé par des éditeurs anglo-saxons, cet accord

peut être considéré comme une reconnaissance de l'industrie française du programme de jeu. Nous reviendrons plus avant sur cet accord dans le prochain numéro de Tilt (Tilt Bis 61H). Autre nouvelle en provenance d'Infogrames: le lancement de la Bible sous forme de dessin animé sur cassette vidéo! Pas moins de sept épisodes sont en vente au prix unitaire de 149 F TTC. Chaque cassette à une durée de 26 minutes.

Poum ta, poum poum...

Nouvelle venue dans le domaine de l'édition, la société Motet Octet annonce l'arrivée de Mélo sur Atari ST. Destinée tant au novice qu'au musicien confirmé, il permet l'exécution d'une partition préalablement saisie et montre les erreurs et notes, rythme et tempo. Chaque mesure jouée est centralisée dans un fichier "Résultats" que l'on peut visualiser ou imprimer afin de constater ses progrès. Pour en savoir plus: Motet-Octet 23, Rond-Point de l'Occitanie Moulin à Vent 66100 Perpignan

Graphismes et PC

S'apprêtant à lancer de nombreuses nouveautés que nous vous présenterons dans les prochains mois, la société Microdis annonce que ses futurs produits pour ordinateurs IBM PC et compatibles supporteront la carte graphique VGA. Rappelons que cette carte adoptée par Amstrad pour sa gamme PC 2000 permet d'obtenir des capacités graphiques au moins similaires à celles de l'Atari ST!

Récompenses...

Les Tilt d'Or ont été remis à l'occasion d'une grande soirée dont le faste cachait un nouveau type de récompenses: les Tilt dehors. La liste des nominés n'est pas encore définitive au moment où nous mettons sous presse mais nous souhaitons good luck à tous ceux qui font partie de cette sélection. Salut! Acicrid Brizto

Adresse...

Parlois, pour se procurer ses logiciels l'on est obligé de les acheter par correspondance... Si vous êtes dans cette situation, voici une bonne adresse: Top Games Atlantic 32, avenue des bleuets 44380 Porniche. (pour ST, Amiga et Sega)

crazy TITUS CARST



TITUS

28 TER AVENUE DE VERSAILLES
93220 GAGNY
TEL. : (1) 43 32 10 92

AMIGA
ATARI ST
PC
AMSTRAD CPC
SPECTRUM
C 64/128

HIT PARADE LECTEURS

- 1-Dungeon Master
FTL
- 2-Gunship
Microprose
- 3-Bionic Commando
U.S.Gold
- 4-Star Ray
Logotron
- 5-Starglider 2
Rainbird
- 6-Operation Jupiter
Infogrames
- 7-Flight Simulator 2
Sublogic
- 8-F 18 Interceptor
Electronic Arts
- 9-Explora
Infomédia
- 10-Arkanoid 2
U.S.Gold

HIT PARADE BOUTIQUES

- 1-Starglider II
Rainbird
- 2-Flight Simulator II
Sublogic
- 3-Gunship
Microprose
- 4-F 18 Interceptor
Electronic Arts
- 5-Street Fighter
U.S.Gold
- 6-Dungeon Master
FTL
- 7-Space Harrier
Elite
- 8-Carrier Command
Rainbird
- 9-Opération Jupiter
Infogrames
- 10-Out Run
U.S.Gold

Nous remercions les magasins suivants qui ont participé à l'élaboration de ce hit-parade: Calculus Actuels, 13006 Marseille; Coconut, 75016 Paris; FNAC, 75008 Paris; General Video, 75010 Paris; Maubert Electronic, 75005 Paris; Micro Avenir, 38500 Voiron; Micropus, 34000 Montpellier; MID, 33000 Bordeaux; Videoshop, 75001 Paris.

CONCOURS "GRAPHISTE DU MOIS"

Chaque mois, Tilt publie l'oeuvre la plus originale. Le gagnant reçoit une reliure de Tilt.

Envoyez-nous une sauvegarde de vos dessins en nous indiquant les modalités de chargement.

Nom de l'ordinateur utilisé _____
 Nom du logiciel utilisé _____
 Référence de sauvegarde des dessins _____
 Nom _____
 Prénom _____ Age _____
 Adresse _____ Tél _____

Je certifie que le dessin ci-joint est bien une oeuvre originale et non une copie. Date: _____ Signature: _____

PARTICIPER AU HIT PARADE DES LECTEURS

Classez par ordre de préférence les quatre meilleurs logiciels du mois:

1 _____
 2 _____
 3 _____
 4 _____

Marque de votre ordinateur: _____

Facultatif:

Nom _____ Tél _____

Adresse _____

Découpez ce bon et renvoyez-le à TILT Rédaction, 2 rue des Italiens 75009 PARIS

L'EVENEMENT JEU 88

IBM PC

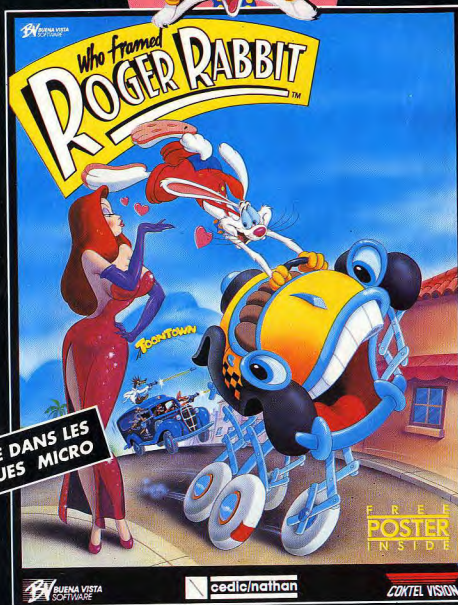
AMIGA (À PARAÎTRE)

COMMODORE 64

ATARI (À PARAÎTRE)

cedic/nathan

COKTEL VISION



EN VENTE DANS LES BOUTIQUES MICRO

FREE POSTER INSIDE



ACTION DANGER

Le sort de Toontown dépend de vous et de Roger RABBIT dans le bras de fer engagé avec l'horrible Juge Doom...



3 jeux en un boxé sur les scènes du film Graphisme et animation de haute qualité Facile à utiliser, musique et effets sonores

Shoot Again

145, RUE DE FLANDRE 75019 PARIS METRO CRIMEE DU LUNDI AU SAMEDI 10 H / 19 H 30 TEL : 40 38 02 38

NOUVEL ESPACE " LE PLUS JOUEUR DE PARIS " SEGA - NINTENDO - ATARI - NEC - AMSTRAD

PROMOTION Pour tout achat d'une console, SHOOT AGAIN vous offre un bon d'achat de 50€ à valoir sur tout le magasin.

VENTE PAR CORRESPONDANCE.

SHOOT AGAIN CLUB

- Obtenez des points en achetant chez SHOOT AGAIN.
- Echangez vos points contre des cartouches.
- echangez vos cartouches contre des points.

SHOOT AGAIN IMPORT

Tous les mois SHOOT AGAIN VOYAGE POUR VOUS et vous assure au moins une cartouche en IMPORT. SUPER !

SHOOT AGAIN PREVIEW

L'exclusivité des NEWS et PREVIEWS pour toutes les consoles, c'est chez SHOOT AGAIN. Liste au magasin. Consultez notre reporter. OUAHO !

SHOOT AGAIN Trucs & Astuces

Venez JOUER, DECOUVRIR, vous RÊLATER. Mettez SHOOT AGAIN à l'épreuve. Ne partez pas... DÉMENT !

SHOOT AGAIN C'EST L'EMPIRE DU JEU... GEANT !!!

Ecrivez, téléphonez, demandez votre carte de club gratuite. Avantages multiples. Description et fonctionnement de la carte club par retour de courrier.

CONSOLE SEGA + HANG ON 990	SPEED KING SEGA 159	AUTO FIRE 99	CARTOUCHE NINTENDO DE 195 à 975
CONSOLE SEGA LUXE 990	ACCELERATEUR 125	CONSOLE NINTENDO 990	
PHASER + 3 JEUX 349	CARTE 256 K 199	CONSOLE NINTENDO LUXE 1675	
LENETTE 3 D 290	CARTOUCHE 1 MEGA 259	LAPPER 270	CONSOLE NEC
CONTROL STICK 129	CD. 3D-2.4 MEGA 299	ROB 426	IMPORT EN DECEMBRE

Payez votre console Nintendo ou Sega en deux fois, soit 495 F x2.

VOUS PENSEZ CONSOLES ALORS PENSEZ SHOOT AGAIN LE SPECIALISTE

PURPLE SATURN DAY



Le RING PURSUIT : c'est une fantastique course en 3D dans l'anneau de Saturne : EPOUSTOUFLANT...



Le BRAIN BOWLER : boule d'énergie qui rebondit sur le mur cerveau : SIDERANT...



Le concours de TIME-JUMP : un fabuleux saut en longueur dans le temps : FASCINANT...



De curieux adversaires, pas foutez comme nous, ami...

"CE JOUR-LA, ILS VIENNENT POUR TE VAINCRE, AMI !"
QUATRE ÉPREUVES, QUATRE ARCADES 3D EN VISION SUBJECTIVE



La partie de TRONIC-SLIDER : chasse à l'énergie sur un terrain de jeu orbital...



En voiture tronique qui tourne à quatre-vingt dix degrés : VERTI-GINEUX...



Et surtout n'oubliez pas, ami : EXXOS EST BON POUR TOI

ATARI ST - AMIGA 500/1000/2000
PC ET COMPATIBLES
AMSTRAD CPC - COMMODORE 64

ERE INFORMATIQUE
Tél. : (1) 45.21.01.49
Fax : (1) 45.21.02.50

Télex : EREINFO 261041 F
1, bd Hippolyte Marqués
94200 Ivry-sur-Seine



PURPLE

"CE JOUR-LA, ILS VIENNENT POUR
TE VAINCRE, AMI !"

QUATRE ÉPREUVES, QUATRE ARCADES 3D
EN VISION SUBJECTIVE



Le RING PURSUIT : c'est une fantastique course en 3D dans l'anneau de Saturne : ÉPOUSTOUFLANT !



Le BRAIN BOWLER : boule d'énergie qui rebondit sur le mur carreau : SIDÉRANT !



Le concours de TIME JUMP : un fabuleux saut en longueur dans le temps : FASCINANT !



De certains adversaires, pas toutes comme nous, ami !

ATARI ST - AMIGA 500/1000/2000
PC ET COMPATIBLES
AMSTRAD CPC - COMMODORE 64



Photo d'écran prise sur ST



Photo d'écran prise sur ST



Photo d'écran prise sur ST

Un vampire : un mort qui sort de son tombeau pour dévorer le sang des vivants. Il ne vit que la nuit car la lumière du soleil lui est fatale. Il craint l'eau bénite et la vue des crucifix. Le seul moyen de le tuer, c'est de lui planter un pieu de bois dans le corps...

NIGHT HUNTER...
UN JEU
PAS COMME LES AUTRES.

Amiga, ST, PC : 249 F.
Amstrad, C64 Disque : 180 F.
Amstrad, C64, Spectrum K7 : 140 F.



Photo d'écran prise sur ST



Photo d'écran prise sur ST

Disponible dans les FNAC  et les meilleurs points de vente

UBI
Soft

1, voie Félix Eboué
94021 CRETEIL CEDEX
Tél. 16 1 48 98 99 00

NIGHT HUNTER



Photo d'écran prise sur ST



Photo d'écran prise sur ST



Photo d'écran prise sur ST

Un vampire : un mort qui sort de son tombeau pour dévorer le sang des vivants. Il ne vit que la nuit car la lumière du soleil lui est fatale. Il craint l'eau bénite et la vue des crucifix. Le seul moyen de le tuer, c'est de lui planter un pieu de bois dans le corps...

NIGHT HUNTER...
UN JEU
PAS COMME LES AUTRES.

Amiga, ST, PC : 249 F.
Amstrad, C64 Disque : 180 F.
Amstrad, C64, Spectrum K7 : 140 F.



Photo d'écran prise sur ST



Photo d'écran prise sur ST

Disponible dans les FNAC  et les meilleurs points de vente



1, voie Félix Eboué
94021 CRETEIL CEDEX
Tél. 16 1 48 98 99 00

Vous avez la machine,

Tout sur votre ordinateur, rien que pour votre ordinateur ! Amstradistes, AMMAG est fait pour vous. Réalisé par des passionnés de la CPC, le magazine vous présente tous les mois des avant-premières et les meilleurs jeux qui tournent sur votre ordinateur préféré. 1ST est conçu pour les Ataristes, par des Ataristes. Dès que des jeux sont annoncés sur votre ST, ils sont dans 1ST. Chacun de ces magazines doit être pris une fois par mois. Aucune contre-indication particulière.

AM MAG

CPC - PCW - PC
Le choc des titans



ATARI 1ST
LE MAGAZINE INDÉPENDANT DES 1633 BITS

JOUEZ AVEC IRON LORD OU L'affreux des dés.

Jeux
Turbo Cup
Action Service
Starglider II
Driller
Albedo
Purple Saturn Day
Listing
Un spooler pour votre imprimante
Musique-Match
Pro 24-0
contre Notator

UN JEU OXYDANT

AM MAG
TOUT POUR VOTRE AMSTRAD

HORS SERIE

GUIDE DES JEUX !
SUR AMSTRAD CPC/PC/PCW

PLUS DE 500 LOGICIELS

nous avons le magazine.

TOUTE LA GAMME MICRO THOMSON A PRIX MALIN

Contrôleur d'imprimante pour M05, T07 et T07/70 **295 F TTC**
Câble CI 1436 pour séries M05, M06, T08, T09 **95 F TTC**
Câble CI 8020 pour séries M05, T07, T07/70 **95 F TTC**
Connexion ordinateur Thomson vers périphérique RS 232 **295 F TTC**

Matériels d'exposition, de démonstration ou de fin de série, révisés et vendus avec la garantie constructeur d'1 an pièces et main d'œuvre.

THOMSON Incroyable
THOMSON M06-R
Ordinateur sans moniteur **1 050 F TTC**

THOMSON PC-M 2016
Ordinateur complet avec modem et logiciels de communication intégrés. Avec moniteur monochrome 12" TTL **4 290 F TTC**
Avec moniteur couleur 14" CGA + **5 490 F TTC**

THOMSON T016 PC
Ordinateur complet avec 1 lecteur de disquettes 5 1/4 K Ram Avec moniteur monochrome 12" TTL haute résolution **3 990 F TTC**
Avec moniteur couleur 14" CGA **4 990 F TTC**

THOMSON T08-D
Avec son moniteur couleur haute définition **3 490 F TTC**
T08 Ordinateur sans moniteur **1 550 F TTC**
T09 + **1 990 F TTC**
T07-70 Clavier Qwerty **295 F TTC**

SPECIAL JEUNES :
Micro ordinateur T07/70, clavier Qwerty, + Basic 128 K + 1 lecteur disquette ODD, + Pochette logiciels/jeux. Prix exceptionnel de l'ensemble. **690 F TTC**

LECTEURS DE DISQUETTES
Lecteur 5 1/4, 360 K, pour PC et PCM **1 050 F TTC**
Lecteur 3 1/2, 320 K, pour T09 **650 F TTC**
Lecteur 3 1/2, 640 K, pour M05, M06, T07 et T09 **1 195 F TTC**
Lecteur-enregistreur de cassettes pour T07 et T07/70 **395 F TTC**
Lecteur-enregistreur de cassettes pour M05 **295 F TTC**

DISQUE DUR
Carte disque dur Western digital, 20 Mo **2 990 F TTC**
Carte disque dur 32 Mo **3 390 F TTC**

DISQUETTES NEUTRES TTC
5 1/4 DF DD - 96 TPI la boîte de 10 **29 F**
3 1/2 DF DD - 135 TPI la boîte de 10 **95 F**

IMPRIMANTES THOMSON
PR90-042
Imprimante thermique 40 colonnes pour M05, T07 et T07/70 **Sans suite 250 F TTC**

IMPRIMANTE A IMPACTS PR90-055
40 colonnes pour T07, T08, T09, M05 et M06. **Coup de Folie - 450 F TTC**

IMPRIMANTE 80 COLONNES PR90-612
120 cps pour T08, T08-D/T09, M05 et M06. **QUANTITE TRES LIMITEE jusqu'à épuisement des stocks**
imprimante T016, 80 col/120 cps **1 190 F TTC**
1 750 F TTC

IMPRIMANTE PANASONIC 1081
120 cps/80 colonnes (avec câble) **1 890 F TTC**

FIRST ELECTRONIQUE est ouvert du lundi au samedi de 10 heures à 19 heures - Parking gratuit sur place
124, rue de Vendôme - 93400 COURBONVILLE
Tél. 47 89 15 11 - Fax 43 33 57 20

MONITEURS THOMSON
Moniteur 12" ambre, pour PC, PCM et compatibles **250 F TTC**
Moniteur 12" TTL, vert, mode texte uniquement pour PC, PCM et compatibles **400 F TTC**
Moniteur 14" monochrome ambre, bfréquence pour PC, PCM et compatibles **750 F TTC**
Moniteur 14" couleur, CGA, pour PC, PCM et compatibles **1 950 F TTC**
Moniteur couleur 14" EGA avec socle pour PC, PCM et compatibles **2 750 F TTC**
Carte interface EGA pour PC, PCM et compatibles **1 295 F TTC**

SOURIS ET JOYSTICKS
Joystick pour M06 **95 F TTC**
T08 T09
Joy Stick + interface pour T016 **450 F TTC**
Souris pour PC, PCM et compatibles **315 F TTC**

EXTENSIONS
• Extension mémoire 256 K/T08/T08D Prix fou **395 F TTC**
• Extension mémoire 64 K/T07-70 **265 F TTC**
• Cartouche Ram Nano Réseau **495 F TTC**
• Extension pour M05/Lecteur Quick Disk et logiciel JANK **395 F TTC**
• Instantiation image vidéo **295 F TTC**
• Modem 1200/75 Bds/Emulation Minitel. **295 F TTC**

FIRST ELECTRONIQUE - le spécialiste Micro Thomson.
Nous avons en stock : tous les périphériques et accessoires pour les familles M05, M06, T07, T08, T09, T016.
Interrogez-nous ! Expéditions France et Outre-Mer.

BON DE COMMANDE

DESIGNATION	NOMBRE	PRIX
FORFAIT PORT ET EMBALLAGE		Jusqu'à 5 k 45 F
TOTAL		

DATE _____

NOM _____

ADRESSE _____

Signature, cocher pour le commandeur

*Autr certains matériels

FIRST ELECTRONIQUE est ouvert du lundi au samedi de 10 heures à 19 heures - Parking gratuit sur place
124, rue de Vendôme - 93400 COURBONVILLE
Tél. 47 89 15 11 - Fax 43 33 57 20

LA FORCE DE OCEAN

BATMAN™

THE CAPED CRUSADER



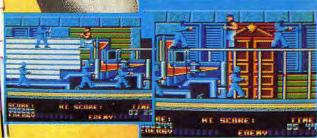
BATMAN™ & © 1988 DC COMICS, INC.

DRAGONNINJA™

DATA EAST



REVENUEURS!
Bénéficiez de conditions exceptionnelles
pour la fin de l'année. Contactez
directement chez l'éditeur:
SFMI - Tél: 92.94.34.00 BP 114 06561
Valbonne Sophia Antipolis



ocean

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

AVANT PREMIERE

15/15



A l'assaut de la première vague!



Des couleurs très agréables.



Un effet de perspective convaincant.



Attaque du destroyer!

Thunder Blade

Prix spécial du meilleur espoir à l'occasion de la remise des Tit d'or-Canal Plus. *Thunder Blade* mérite amplement un avant-première. L'adaptation de ce jeu sur un 16 bits est considéré comme un exploit.



Début du deuxième niveau: le Canyon.

Blade est un coin-op époustouflant qui fait fureur dans les salles d'arcade. Le joueur dirige un hélicoptère à travers un parcours infernal. Bon, c'est vrai, le thème n'est pas nouveau mais quand on voit *Thunder Blade* (version arcade) pour la première fois, on est tout de suite conquis! Facilement maniable, l'engin de mort évolue dans un décor en 3D qui n'a pas encore son équivalent dans le domaine ludique de l'informatique. Que ce soit en vue à la verticale (aérienne) ou à l'horizontale (hélicoptère en vue arrière), l'effet de perspective est saisissant! Sur la version ST, rien ne manque, tous les niveaux sont présents. Bien sûr, il y a quelques couleurs en moins mais c'était inévitable. Joystick en mains, on se lance à l'assaut du premier niveau. Vue aérienne, l'hélicoptère est sur la piste d'envol. Des chars attaquent déjà, ne moisissons pas ici! Décrochez... le sol s'éloigne rapidement. Joystick vers l'avant, le doigt appuyé sur le bouton de tir, l'hélicoptère avance tout en crachant missiles et projectiles. Aie!



Séquence difficile: les tunnels.

Les obus et missiles émergent si souvent de trop près, il faut zigzaguer entre les bâtiments. Ne jamais rester plus d'une seconde au même endroit, ne jamais perdre de vue ces damnés obus. Ça tire dans tous les sens! Bon sang! C'est l'enfer! Allez du calme, cinq

hélicoptères de réserve, c'est suffisant pour une première exploration. Tiens, on quitte la ville et ses «skyscrapers»... Deuxième phase, du premier niveau, on traverse une autre ville (ou la même) avec l'hélicoptère (vu de l'arrière). Là encore, on retrouve des chars et également des hélicoptères qui fondent sur vous à toute vitesse!



Les navires du joueur mis à l'épreuve.



Un des plus beaux niveaux.



Un monstre mécanique sur chenilles.



La thématisque japonaise!



Thunder Blade by night!



Face à une formidable armada!



Le dernier niveau: superbe!



Des heures de lutte intense sont nécessaires pour atteindre ce niveau! De véritables kamikazes! La technique du zigzag entre les bâtiments paie une fois de plus. Surtout ne pas se laisser impressionner par les terribles explosions! Zut! Un hélicoptère de perdu! On quitte la ville avec soulagement et en route pour le troisième niveau: le destroyer. Arrêtons-là les descriptions, les photos d'écran que nous vous présentons parlent d'elles-mêmes. La sortie de ce logiciel est prévue pour début décembre 1988. D.B.

Les Portes du Temps

Vous voyagez dans le temps et tuez votre arrière-grand-père âgé de six mois. Qu'advient-il de vous? Les premières images de leur premier jeu nous avaient plu. L'équipe doublement jeune de Legend Software (une fois jeune



Les deux rapports humains du Japon Impérial, prétextes à douces images.



Palais inca, massifs et pas laids.



Un futur qui ne fait pas envie.



Le Fuji-Yama (ou Fuji-Sen) 3776 m. car elle est née il y a quelques mois, ensuite car ses membres ont entre seize et vingt et un ans) nous a présenté une version pas entièrement terminée mais jouable du logiciel. Le scénario résulte de trois à quatre mois de travail. Une patrouille spatio-temporelle doit aller récupérer dans le passé des irresponsables susceptibles de provoquer des catastrophes en contaminant nos ancêtres. Fines huit auteurs, dont quatre graphistes, finement à restituer fidèlement les ambiances des différentes époques: dessins et légendes témoignent de ce souci de précé-



Jugement inhumain sur le Babouk.



L'ouïe froide d'un lac écossais.

les archives de nos bibliothèques restent muettes sur l'art de vivre durant la préhistoire au Kenya, à plus forte raison sur notre futur proche. Pour l'épisode écossais, les auteurs se sont accordés la licence de décrire un univers teinté d'horreurs fantastiques. L'analyseur syntactique accepte un français correct. «Dirige-toi vers l'Ouest et examine la belle aurore»: vous changez de pièce et plongez dans la contemplation de l'aurore, superbement dessinée, qui trône dans un des détours du château écossais. La progression devrait reposer sur des étapes cohérentes avec le mouvement général du scénario, comme avec le contexte historique. Il est vrai qu'en quatre disquettes et près de deux cents écrans, les difficultés artistiques ne sont pas de mise. Le temps se déroule à raison d'un quart d'heure pour une minute réelle. La musique concourt à l'ambiance. Pas d'animation en revanche, sauf une intelligente utilisation des effets de cycle de couleurs. Tous les écrans ont presque intégré une eau qui coule et scintille au soleil, une flamme... Détails qui font braver l'atmosphère. D.S.

Eyes of Horus

Basé sur une légende égyptienne, voici un jeu d'arcade/aventure signé Logotron.

Puissant et bon fut le Dieu-Roi Osiris celui qui est sur le terreau, à l'être perpétuellement bon et aimé de toute la Terre. Mais le succès de certains dieux ne fait pas forcément le bonheur des autres. Seth, dieu du désordre et de la violence, jaloux de son demi-frère Osiris, décida de le tuer. Comment Seth parvint-il à enfermer Osiris dans un coffre en bois? La légende ne le dit pas, toujours est-il que c'est dans cet état qu'Osiris fut jeté dans le Nil. Fort heureusement il y a un dieu pour les... dieux. Osiris fut repêché des eaux d'Byblus par Isis, sa femme. Epuisé, mourant, Osiris est le temps de concevoir (si, si) avec Isis leur unique enfant: Horus. Finalement Isis ramena le corps de son défunt mari en Egypte. Hélas, Seth découvrit la tombe secrète et dépeça la dépouille d'Osiris en quatorze morceaux qu'il dispersa dans tout le pays. Par là suite, Horus fit le serment de vengeance son père après avoir récupéré les morceaux de son cadavre. La légende ne raconte pas le dénouement de l'affrontement entre Horus et Seth.

Logotron combine cette lacune avec *Eyes of Horus*, qui vous fera revivre le terrible combat. Ce jeu d'arcade/aventure aura pour cadre les superbes tombes de l'Egypte antique. Le joueur aura la possibilité d'incarner Horus ou Isis afin d'explorer les quarante-cinq passages et pièces qui constituent le labyrinthe. Retrouver les quatorze morceaux d'Osiris pour affronter Seth, tel est votre objectif. Ce dernier fera tout pour

vous éliminer avant que vous n'ayez les moyens de le tuer. Comment Seth parvint-il à enfermer Osiris dans un coffre en bois? La légende ne le dit pas, toujours est-il que c'est dans cet état qu'Osiris fut jeté dans le Nil. Fort heureusement il y a un dieu pour les... dieux. Osiris fut repêché des eaux d'Byblus par Isis, sa femme. Epuisé, mourant, Osiris est le temps de concevoir (si, si) avec Isis leur unique enfant: Horus. Finalement Isis ramena le corps de son défunt mari en Egypte. Hélas, Seth découvrit la tombe secrète et dépeça la dépouille d'Osiris en quatorze morceaux qu'il dispersa dans tout le pays. Par là suite, Horus fit le serment de vengeance son père après avoir récupéré les morceaux de son cadavre. La légende ne raconte pas le dénouement de l'affrontement entre Horus et Seth.

Logotron combine cette lacune avec *Eyes of Horus*, qui vous fera revivre le terrible combat. Ce jeu d'arcade/aventure aura pour cadre les superbes tombes de l'Egypte antique. Le joueur aura la possibilité d'incarner Horus ou Isis afin d'explorer les quarante-cinq passages et pièces qui constituent le labyrinthe. Retrouver les quatorze morceaux d'Osiris pour affronter Seth, tel est votre objectif. Ce dernier fera tout pour

Seth n'est pas lein, la mort aussi! In, en certains endroits du labyrinthe, Seth a le pouvoir de rendre ces hiéroglyphes animés, particulièrement agressifs à votre endroit! Vos pouvoirs et moyens de défense sont dignes de la divinité que vous êtes. Horus peut se



Horus s'apprête à changer de niveau.



L'énergie jaillit des mains d'Osiris.



Seth n'est pas lein, la mort aussi! In, en certains endroits du labyrinthe, Seth a le pouvoir de rendre ces hiéroglyphes animés, particulièrement agressifs à votre endroit! Vos pouvoirs et moyens de défense sont dignes de la divinité que vous êtes. Horus peut se

AVANT PREMIERE

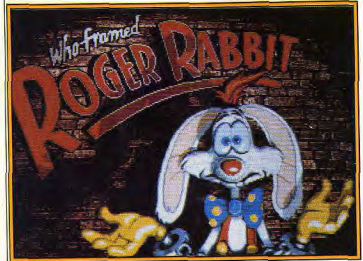
15/15

transformer en oiseau et lancer des boules de feu. Il peut également utiliser les charmes et amulettes qu'il trouve ça et là. Réflexes et self-control seront nécessaires

pour venir à bout de cette aventure/arcade qui nous est promise pour le début de l'année 1989 sur ST, PC, et Amiga.
Dany Boolauck

Who Framed Roger Rabbit

L'arrivée du lapin fut discrète! La surprise n'en fut que plus agréable, malgré quelques défauts!



La superbe page de présentation et ses graphismes éblouissants!



Séquence de la course.



On retrouve les héros du film.

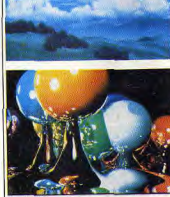
Quand l'arrivée d'un logiciel provoque des remous dans toute l'équipe de Tilt, c'est très bon signe. Roger Rabbit a fait l'unanimité, à l'exception de Acidic Biz-tout. Le contraire aurait été étonnant! Bref, passons au vif du sujet, Roger Rabbit reprend les thèmes du film. Roger part à la recherche du Testament de Marvin pour sauver Toontown. Le



Le style est l'élément de saisie du digitaliseur 3D.

rythme de 40% par an en raison de la très forte demande de la part du secteur audiovisuel : génériques de télévision, spots publicitaires et, bien sûr, le cinéma. Mais, l'image numérique intéresse également d'autres secteurs tels que l'enseignement assisté par ordinateur, la recherche scientifique et l'armée.

Comment se fabrique une séquence d'images de synthèse, quels sont les outils mis à la disposition des créateurs et quelle sont, au bout du compte, les applications pratiques? Autant de questions qui trouvent des réponses concrètes, c'est-à-dire en images. Le visiteur peut aussi s'exercer au maniement puisque une batterie de six ordinateurs fonctionne en libre-service. L'exposition commence par une succession d'écrans montrant les étapes de la création du générique du journal de TF1 : de l'ébauche sur papier au résultat final, en passant par la



En haut : image générée par facette. En bas : méthode rap-tracing mise en place des éclairages, le choix des perspectives, etc.

Après quoi, je m'installe devant l'un des postes de travail qui se résume à

Le graphiste



Dieder Brunn, 22 ans, graphiste professionnel, a réalisé cette image sur un Atari 520 ST avec Spectrum 512. Le dessin a presque entièrement été effectué sous la loupe, point par point. Un patient travail de foumi!

Dechiffrez l'image...

Les images de synthèse sont à l'honneur à la Cité des Sciences de la Villette où se tient jusqu'au 8 janvier 1989 l'exposition « Image calculée ». Elle retrace l'histoire de ce domaine particulier de l'informatique qui connaît, depuis une décennie, un essor prodigieux. L'industrie mondiale de l'imagerie électronique croît au

un pupitre de saisie et un moniteur couleur. La manipulation est simple : le clavier traditionnel est remplacé ici par un pupitre. Il comprend une manette type joystick et un bouton de validation. La première étape consiste à choisir un des six objets affichés à l'écran. J'hésite entre la paire de lunettes, la chaise et l'ovale, et, finalement, j'opte pour ce dernier. Pour le moment, il est représenté en mode filaire.

Le logiciel me demande ensuite de le déplacer à l'aide de trois boutons placés sur le pupitre. Pour-quoi? Trois 'F' correspondent chacun à un axe géométrique x, y et z puisque nous travaillons en trois dimensions. Quelques essais suffisent à retourner l'appareil qui se retrouve sur le dos pour la plus grande joie de mon voisin immédiat qui a réussi, lui, à renverser celui de l'écran. Le mode filaire représente les objets en fil de fer : ils sont transparents. But de l'étape suivante : colorier les différentes facettes. En manoeuvrant la manette, je choisis une des cinq pastilles de couleur, et aussitôt, les ailes deviennent jaunes. La

séance se termine lorsque toutes les parties sont recouvertes. Mais ce n'était qu'un hors-d'œuvre; histoire de se mettre en appétit. Le plat de résistance, c'est la « bibliothèque » de films stockés sur vidéo-cassette. Il faut attendre une bonne heure pour espérer les visionner tous puisqu'il y en a une bonne cinquantaine! L'ensemble est organisé autour de trois thèmes : courbes et espace, texture et matière, processus et mouvement. Mais finalement, peu importe cette subdivision car les séquences présentées plongent dans le rêve. Une main tend un œuf et le lance en l'air. La coquille s'effrite lentement et laisse apparaître l'ébauche d'une tête humaine dont les traits s'affinent. Le décor change : l'œuf se retrouve à l'intérieur d'un écran de télévision qu'il traverse pour venir se reposer délicatement dans le main de l'homme. Son visage est celui qui est apparu au début. De l'œuf à la poule, il n'y a qu'un pas : ainsi, une autre séquence, intitulée « la vision d'une poule », s'enhardit à reproduire ce que voit la bête.

Le décor représente un salon d'appartement. La poule se dandine au gré de son humeur puis semble intriguée par une prise de courant. Pour nous, humains, une prise électrique se réduit à deux petits trous insignifiants tandis que la poule observe deux immenses tunnels. Qui s'y frotte, s'y pique. Elle n'est pas au courant qu'il y a du courant. Clash. Maintenant je deviens une mouche collée au plafond. La pièce est déformée. Toutes les lignes de perspectives se tordent en courbes. Vertige. Je me mets à voler à partir d'une photo satellite d'une trajectoire de lignes brisées. Observez donc comment les mouches se déplacent : elles ne nagent jamais les virages en sous-pèdes! Le fatoutail m'arrive dessus à grande vitesse ; looping, et je fonce vers le plafonnier. Les images sont d'un réalisme surprenant même si elles présentent un aspect qui évoque le dessin animé. Changement d'échelle : me voici à bord d'une fusée en orbite au dessus de Los Angeles. La baie sensible minuscule. Elle est à peine plus grande qu'une virgule au milieu d'une page. Manettes en avant, je pique du nez. Quelques secondes plus tard, la fusée survole les flots puis la baie et poursuit sa route vers l'intérieur des terres. Désert et montagnes. Les détails s'accroissent. Je distingue parfaitement chaque plume de terrien car je suis maintenant à quelques mètres du sol. Encore plus près et je ne vois plus qu'un gros carré sur l'écran. En fait, je viens d'atteindre la limite de précision de la base de données. Techniquement, cette animation a été réalisée à partir d'une photo satellite de la région de L.A. Grâce au relevé topologique, à l'aide de courbes de niveau, la hauteur de chaque point de la carte a été stockée dans la mémoire d'un gros ordinateur. Un chiffre : la taille de la base de données représente l'équivalent de 1 300 000 pages de texte au format de poche! La performance est d'autant plus impressionnante que, là encore, le réalisme est poussé : le relief du terrain, en couleurs à un aspect naturel.

Suite page 40

15/15

et dans les meilleurs points de vente.



Un simulateur de chasse de super qualité et qui s'est déjà vu décerner le prix du meilleur simulateur. Des missions d'un beauté saisissante avec combats basés sur mer complétement de multiples scénarios de combats basés sur terre. Jet vous permet aussi d'explorer le monde des Scenery Disks de SubLOGIC à la vitesse de la lumière!

FLIGHT SIMULATOR (SIMULATEUR DE VOL)

Presque 1,5 million exemplaires de ce programme de simulation de vol de premier choix ont déjà été vendus. Compatible avec les Scenery Disks de SubLOGIC.

Disponible dès maintenant avec une documentation française et distribué en France à un prix très compétitif sur les machines suivantes: IBM PC*, Commodore 64/128, Atari ST, et Amiga.

SubLOGIC est une société qui se consacre à la production de simulateurs de vol les plus sophistiqués. Nos publicités "Flight Notes", à paraître prochainement, vous donneront une description détaillée des produits et projets actuel de SubLOGIC.

* Version IBM PC vendue par Microsoft Corporation.

subLOGIC
35 Piccadilly
Suite 101-110
London W1V 9PB
GREAT BRITAIN

DISTRIBUE PAR **UEB**
1, voie Félix Eboué
94022 ANTHEUIL CEDEX
tel: 16 171 42 98 99 00

Double Dragon, International Karate Plus, Castle Warrior...

C'est la folie ! Des nouveautés nous arrivent en grand nombre. L'avalanche des titres pour les fêtes de fin d'année commence.

Affûtez vos joystick,

vous en aurez besoin, les softs que nous vous présentons sont superbes ! Ces previews vous permettront sûrement de choisir vos cadeaux de Noël !



Xor (Amiga)



Thunder Blade (C 64)



Star Blast (ST)



Pacmania (Amiga)



Outrun (Amiga)



Batman (ST)



Denaris (Amiga)



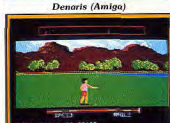
Shuni (CPC)



Double Dragon (Sega)



Risk (PC)



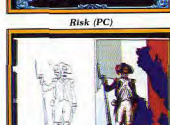
California Games (ST)



Led Storm (ST)



Phaser One (CPC)



1789 (MSX 2)



No Excuses (ST)



Dungeon Master (Amiga)



Archipelago (ST)



Blazing Barrels (ST)



Double Dragon (ST)



Flying Shark (ST)

BRITISH TELECOM : au moment où vous aurez ce numéro de Tilt, entre les mains, **Flying Shark**, un shoot-them-up, sera (en principe) déjà disponible sur ST, C64 et Spectrum. Même label, même date de sortie pour **Blazing Barrels**, un jeu d'action qui a pour cadre une petite ville du Far West.

MBC : après le **Manoir de Frozarda** et **Mike et Moko**, voici **Shuni**, un jeu d'aventure à deux joueurs comportant une séquence arcade (un casse-briques). Sa sortie sur CPC est prévue pour février 1989. Continuons avec **Phaser One**, un jeu de plates-formes sur CPC qu'on nous annonce pour février 1989. Terminons, pour les produits MBC, avec un jeu qui sort sur MSX21. Son titre : **1789**, un jeu d'aventure sur la Révolution française. Ce logiciel sera disponible début 1989.

US GOLD : **California Games**, un titre très attendu, sortira sous le label Epyx/US Gold. Cette simulation sportive est prévue sur ST pour fin novembre. **Thunder Blade**, dont vous pouvez lire l'avant-première (version ST) du numéro de Tilt, sort également sur C64. Sa sortie est prévue pour début décembre 1989.

SEGA : du nouveau pour cette console avec **Double Dragon** et **Gole Vellius** ; VIRGIN SOFTWARE sort, sous le label Leisure Genius, une version micro du célèbre jeu de société **Risk**. Sortie prévue fin décembre sur PC. GO présente sur ST un jeu d'action nommé **Led Storm**, dont la sortie est prévue pour décembre 1988. **Denaris** (text-katakis) nous arrive bientôt (janvier) sous le label GO/Rainbow Arts. Ne manquez pas le test de ce superbe shoot-them-up sur Amiga dans le prochain Tilt !

OCEAN nous offre bientôt avec **Opération Wolf**, un jeu qui a pour héros le fameux Batman. Sortie en décembre sur ST et C64. MEDIAGENIC sort enfin **International Karate +** sur ST ! Il est superbe ! Test dans le prochain Tilt.

PSYGNOSIS annonce pour ce mois-ci la sortie sur ST de **Menace** et **Chrono Quest** sur Amiga.

DELPHINE SOFTWARE : le travail sur **Castle Warrior** progresse à grands pas mais sa sortie sur ST et Amiga est prévue pour début 1989. Patience !

EXXOS : ça y est ! **Purple Saturn Day** est terminé ! On en possède une version complète, ce qui nous permet de vous annoncer le test dans le prochain Tilt.

ARCANIA nous présente un sympathique jeu d'action nommé **No Excuses**. Sortie imminente sur ST.

ELECTRONIC ARTS : **Neuro-mancer** devrait déjà être disponible fin novembre. Ce jeu de rôle, signé Interplay, va faire un tabac chez les possesseurs de C64. Test dans 15 jours !

Grand Prix Circuit, une simulation de course de F1 sera disponible sur PC et C64 en décembre.

LORICIELS adapte **944 Turbo Cup** sur Amiga, CPC et Thomson. Toutes ces versions sont déjà

sur les rayons des boutiques. FTL : **Dungeon Master** est enfin sur Amiga ! J'en connais qui vont passer des nuits blanches !

Mieux, **Dungeon Master II**, « The Return of Chaos » sera disponible fin novembre sur ST !

GRAND SLAM : les versions ST et Amiga de **Pacmania** sont déjà en vente.

Précipitez-vous pour les acheter, elles sont superbes.

US GOLD : **Outrun** est dorénavant disponible sur Amiga ! A vos joystick !

DOMARK vient tout juste d'adapter **Return of the Jedi** sur ST. LOGOTRON revient à la charge avec **Xor**, un jeu d'arcade sur Amiga.

Star Blast, est un jeu d'arcade en 3D avec des graphismes pleins sur ST sera disponible début 1989. **Archipelago** est un superbe jeu très original, doté d'un scrolling multidirectionnel impressionnant. Sortie de la version ST prévue pour mars 1989.

Dany Boaluck et Alexandre Zenou

SIMULATION AVENTURE ACTION

POUR ATARI ST
AMSTRAD CPC
IBM PC ET
COMPATIBLES

Loricels®
320

Archipelago
Blazing Barrels
California Games
Dungeon Master
Flying Shark
Gole Vellius
International Karate
Led Storm
No Excuses
Opération Wolf
Phaser One
Purple Saturn Day
Risk
Star Blast
Thunder Blade
Xor

Suite de la page 37

PIXIM

La première conférence annuelle sur l'Image Numérique s'est tenue du 24 au 28 octobre à la Grande Halle de la Villette. Cette nouvelle manifestation (avec les salons Imagina et Parigraph) vise un double objectif : d'une part, transmettre les savoirs en organisant des rencontres et des ateliers ; d'autre part, présenter les nouveaux matériels et logiciels. Pour donner la mesure du caractère extrêmement pointu des sujets abordés, citons parmi les moins abscons : algorithme de diamètre optimal dans R3 ou encore algorithme tampon de profondeur, à balayage parallèle, à charge répartie pour l'Hypercube iPC. L'intitulé du

suivant étant irrésistible, nous vous le livrons brut : interface orientée objet pour la manipulation de formes codées au moyen de régions (?). Comme quoi, on a beau dire, l'infographie, ça rigole sec ! Pour en revenir à des nourritures plus terrestres, nous avons vu le digitaliseur 3D de la société Idessa. C'est une sorte de stylo rétro à un *Macintosh II*. On le promène sur un volume dont la taille maximale ne doit pas dépasser cinq cents décimètres cube. L'objet est posé sur une surface magnétique. L'écran affiche en direct la représentation spatiale correspondante. Miraculeux ! Au détour de quelques stands, les stations de travail Apollo bombaient leur torse devant les ricanements des stations graphiques Tektronix.

Mes yeux s'embrouillaient et l'appui machinal sur un autre bouton pour m'abreuver d'autres nouvelles images. En effet, vertu du vidéo-cube oblige, on est libre de voir ce qu'on veut, quand on veut, sans attendre. Les films sont projetés sur des écrans de moniteurs reliés à des vidéo-circuits. Devant soi, cinq boutons permettent de sélectionner un film. Cette partie de expo porte le nom de bibliothèque. Elle est conçue pour rapprocher les images d'hier et d'aujourd'hui. Chaque écran est placé au centre de présentoirs.

Après s'être employée à la mise au point de coquips de logiciel moderne complets faisant du logiciel

Un micro aux commandes

Après s'être employée à la mise au point de coquips de logiciel moderne complets faisant du logiciel



L'Ashecom : le pilote sur micro...

Flight Simulator un véritable outil de formation pour aéroclubs (Tit n° 53 p. 22), la société Reneco invente aujourd'hui une nouvelle application des simulateurs de vol sur micro-ordinateur : l'initiation à l'aéromodélisme. Pour moins de 1 000 F, le boîtier de commande Ashecom permet en effet à tout utilisateur des logiciels *Flight Simulator* et *3D Helicopter Simulator* — qui doivent être dans ce cas utilisés en mode de visualisation externe — de se placer dans les conditions de pilotage d'appareils radiocommandés. L'Ashecom est d'ailleurs fabriqué à partir d'un véritable boîtier de radiocommande. On y retrouve les deux manches actionnés par les pouces ainsi que les « trim », curseurs assurant un dosage très précis de l'action des commandes. Avec le logiciel *Flight Simulator*, la manette de gauche agit sur l'empennage tandis que celle de droite contrôle les gaz et actionne les ailerons. Reneco n'a pourtant pas poussé l'analogie avec les boîtiers de radiocommande jusqu'à supprimer tout câble de liaison ! Celui de l'Ashecom se raccorde simplement aux prises pour joystick de la carte de jeu IBM. L'intérêt de ce produit sautera aux yeux des infortunés amateurs d'aéromodélisme ayant hérité aux premiers tours d'hélice des modèles d'épaves et de travail patient. L'Ashecom permettra en particulier au débutant de se familiariser avec un piége redoutable : l'inversion du sens des commandes lorsque les appareils arrivent de face.

Jean-Philippe Delalandre

Des micros au café

Les adaptations vous connaissez : un jeu d'arcade connu devient un programme sur micro. Et voilà maintenant l'inverse...

Connue de tous les amateurs de jeux sur micro-ordinateurs, la société Loricels se lance dans de nouveaux horizons. Certes, dirons les observateurs au courant de tous les dessous du petit monde de la micro, la diversification de Loricels n'est pas chose nouvelle. La société de Rueil possède déjà une firme associée célèbre de produits professionnels : Priam. Cet éditeur du traitement de texte *Evolution* est directement lié à une autre société de Rueil : celle de s'imposer sur un marché tenu par un quarteron d'entreprises japonaises et américaines : les bornes d'arcade !

Oui, vous avez bien lu, Loricels va prochainement introduire des jeux de café issus de ses équipes de développement. On imagine aisément que percer sur ce marché, aux mains de géants tel Sega, Nintendo et autres, pose de nombreuses difficultés pour une entreprise comme Loricels. C'est pourquoi une approche « décalée » a été choisie. Le but n'est pas de faire des jeux à l'image de *Thunder Blade* ou *Out Run* qui ne représentent qu'une part marginale du marché des bornes d'arcade. Du fait du prix particulièrement élevé de ce type de systèmes (de l'ordre de 250 à 300 000 F), leur rentabilité n'est envisageable que dans des lieux à fort débit. Autrement dit, dans des villes d'importance comme Paris, Lyon, Marseille, etc. Les jeux que l'on trouve dans ces villes sont petits ou moyens et même dans les cafés de certaines grandes cités sont d'un prix plus faible. C'est ce marché que vise Loricels.

Actuellement, une borne d'arcade relativement simple est proposée aux alentours de 30 000 F. La firme de Rueil proposera donc les siennes à environ 12 000 F ! Une telle différence de prix trouve sa source dans la structure interne des consoles. Les modèles venus du Japon possèdent des cartes

électroniques, une intelligence embarquée, de niveau technologique élevé et d'un coût de revient en rapport... Sans trop sacrifier à la qualité, Loricels parvient à réduire ces coûts. Ils utilisent une partie matérielle issue de la fabrication en très grande série et dont le prix est conditionné par les économies d'échelle réalisées par un grand industriel de la micro. Ne nous faisons pas plus saliver : le secret de Loricels est d'utiliser un *Amigo 5001* Out!, vous avez bien lu : les consoles Loricels sont architecturées autour d'*Amigo 500* légèrement modifiés et équipés d'un disque dur. Les développements des programmes ne posent aucun problème. Les équipes de Loricels connaissent déjà la machine. De plus, les jeux proposés sont directement issus du catalogue classique Loricels. Ainsi, les deux premiers titres en mise place seront *Space Racer* et *Turbo Cup* dans des versions revues et corrigées. Il n'en reste pas moins que ces programmes sont d'ores et déjà rentabilisés, ce qui se ressent aussi sur le prix de revient de la

borne d'arcade. Pour parvenir à ses fins (8 000 consoles écoulées la première année), Loricels a passé un accord avec une société nommée Néo. Cette dernière s'occupe de la réalisation et de l'étude de la partie matérielle de la console ainsi que de la distribution. Pour sa part, Loricels se concentre sur les développements logiciels. Toutefois, le prix de base n'est pas le seul argument de ces si originales consoles. Lors de la venue d'un nouveau titre, les possesseurs de consoles « Made in Japan » se voient proposer un échange de carte électronique, ce qui se traduit par une facture d'un montant non négligeable. Avec les consoles à base d'*Amiga*, il n'en est rien : il suffit d'écrire la programmation sur le disque dur. Résultat : pas de stock, un service après vente simplifié, des coûts de maintenance compressés dont l'effet est parfaitement calculable par l'exploitant. Ces arguments permettront-ils à Loricels de s'imposer sur le marché du Coin Op ? On a du mal à ne pas y croire...

Mathieu Brisou

Scanners en vue
Spécialiste du scanner, la société Cameron continue à développer sa gamme de produits...

La société Cameron annonce la venue d'un nouveau *Handy Scanner* : le type 4. Fonctionnant sur *Amiga*, *PC* et compatibles ainsi qu'*Atari ST*, il est commercialisé à 2 990 F HT et remplace le *Handy Scanner* type 3. Il permet la numérisation d'un signal en 200, 300 et même 400 dpi selon seize niveaux de gris. Il est livré avec les programmes *Handy Painter* (digitalisation) et *Handy Reader* (reconnaissance de caractères). Ce dernier subit d'ailleurs d'importantes modifications. Il propose un mode nommé « Read & Teach » qui permet de stopper le programme en cours de route lorsqu'un mot laisse une doute et ce, afin de le corriger en direct. De plus, ce mode apprend à l'ordinateur à reconnaître des mots ou symboles complexes. Enfin, le nouveau *Handy Reader* propose

un taux de reconnaissance plus élevé que sur les précédentes versions. Pour sa part, *Handy Painter* propose une fenêtre miniature qui facilite le positionnement des images scannées les une par rapport aux autres. Autre perfectionnement : la possibilité d'envoyer les images en mode compressé afin d'économiser de la place sur les disquettes.

Enfin, en ce qui concerne les ordinateurs de type *PC* ou compatibles, signalons la venue d'une nouvelle carte d'interface compatible avec tous les scanners Cameron, qu'ils soient de type *Handy Scanner* ou bien *Personal Scanner*. Capable de prendre en charge des scanners 400 dpi, elle se distingue par sa faculté à reconnaître automatiquement le scanner mis en œuvre. D'autre part, elle se révèle plus rapide que l'ancienne. Pour conclure, soulignons que certaines numéros font état de la venue d'un *Handy Scanner* type 5 à partir de début 1989. Nous ne connaissons pas les caractéristiques techniques de ce modèle mais nous vous tiendrons au courant... Mathieu Brisou

Loricels

ESPIONNAGE CHARMÉ ACTION

POUR ATARI ST AMSTRAD CPC

Interview

Peter Doctorow

Editeur de taille moyenne outre-Atlantique, Accolade a une assez bonne réputation en Europe. Peter Doctorow explique pourquoi...



Peter Doctorow, vice-président d'Accolade, est venu tout spécialement des Etats-Unis à l'occasion du PC Show de Londres. Nous en avons profité pour le rencontrer et le soumettre à un interrogatoire en règle.

Tout d'abord parlez-nous d'Accolade.

— Accolade a été créée en 1984 par Allan Miller et Bob Whitehead, deux célèbres programmeurs qui étaient cofondateurs d'Activision. Aux Etats-Unis, Accolade emploie environ quarante personnes dont un tiers travaille au développement de logiciels.

Est-ce que tous vos programmes sont réalisés par vos propres développeurs ou faites-vous appel à des freelanceurs ?

— Nous travaillons beaucoup avec des freelanceurs. Test Drive, par exemple, a été réalisé par une équipe extérieure. La proportion se situe aux alentours de 30 % de réalisations par nos propres développeurs, pour 70 % par des freelanceurs. Nos développeurs travaillent en revanche sur PC et C64 ; en revanche les graphismes de tous nos logiciels sont d'abord réalisés sur Amiga et ensuite nous faisons des conversions sur les autres formats. Il nous paraît très important de pouvoir utiliser les grandes capacités de cette machine en ce domaine.

Pouvez-vous nous décrire le marché américain ?

— Chez nous, le PC arrive très rapidement en tête puisqu'il représente 40 % du marché, ensuite vient le C64 qui se porte encore très bien et qui représente 25 %. Non seulement le parc est très important depuis longtemps, mais cette machine continue à se vendre très honorablement dans notre pays. En troisième position, on trouve l'Apple GS qui remporte un honnête succès, principalement auprès des plus jeunes utilisateurs.

Voilà une situation bien différente de celle de l'Europe. Ici, les PC sont bien moins importants, le C64 est nettement en perte de vitesse et on ad mal à imaginer les jeunes achetant un GS qui coûte très cher dans notre pays. En revanche, l'Amstrad tient très bien le coup, mais vous ne parlez pas du ST, ni de l'Amiga, qui font actuellement une importante progression dans toute l'Europe. Comment expliquez-vous cela ?

— Tout d'abord l'Amstrad n'a jamais réussi une percée aux Etats-Unis et cette machine est totalement inconnue chez nous. Après un bon départ le ST s'est rapidement écroulé et maintenant il ne représente que 2 % du marché. Maintenant l'Europe est devenu l'objectif principal d'Atari. Quant à l'Amiga il se porte un peu mieux que son concurrent, mais sans réaliser un gros score puisqu'il ne situe à 5 %.

Il est vrai, sans doute, occuper une place plus importante, mais la faute en revient à Commodore qui n'a pas su vendre son nouveau produit aux USA. Tout d'abord ils ont longtemps hésité à se positionner sur le marché du jeu ou sur celui du semi-professionnel. En revanche, Commodore a réalisé un bien meilleur travail en Europe.

Les Américains ont souvent la réputation de ne pas considérer que leur propre marché et de se désintéresser de ce qui se passe dans le reste du monde, est-ce votre cas ?

— Absolument pas. Le marché européen est très important pour

nous. Du reste, près dans son ensemble, il représente presque autant que le marché américain. Bien sûr, nos programmes sortent généralement d'abord sur PC, C64 puis GS, mais nous réalisons aussi des conversions sur les formats populaires chez vous. Pour l'Europe nous faisons des versions sur ST et Amiga, sur Spectrum pour l'Angleterre et Amstrad pour la France.

Nous nous trouvons dans les locaux d'Electronic Arts qui est votre distributeur. Êtes-vous satisfait de cette situation ?

— Nous avons notre propre distribution aux Etats-Unis, ainsi qu'au Japon. Mais pour l'Europe nous avons choisi Electronic Arts pour distribuer nos produits et nous sommes très satisfaits de leur travail.

Electronic Arts est l'un de vos principaux concurrents aux USA, est-ce que le fait qu'il vous représente en Europe ne vous pose aucun problème ?

— Nous n'avons aucun problème avec E.A. et, du reste, ce type d'arrangement se pratique communément dans notre profession comme dans d'autres. D'autre part nous avons chacun des types de programmes différents. Par exemple, Test Drive et Ferrari Formula One, bien qu'étant des simulations de courses automobiles sont très différents et ne se concurrencent pas vraiment.

Quels nouveaux programmes allez-vous publier prochainement ?

— Tout d'abord quelques simulations sportives : *Samurai Valley* (un tennis très réaliste), *Rack'em* (un billard en 3D), *Fast Break* (un basket qui oppose deux équipes de trois joueurs), *TKO* (un programme de boxe assez technique) et *Grand Prix Circuit* (simulation de course auto réalisée par l'équipe qui a fait Test Drive). Ensuite nous comptons publier deux programmes d'un autre genre : *F-96* c'est le premier avion à avoir brisé le mur du son, et cette simulation vous fera tenir le rôle de pilote d'essai) et *Steel Thunder* (une simulation de char d'assaut). Tous ces programmes sont prévus pour PC, C64 et GS. Plus tard nous aurons des versions CPC, Spectrum, ST et Amiga.

Tous les programmes d'Accolade présentent un grand réalisme et un aspect simulation. Peut-on parler d'un esprit Accolade ?

— En effet, nous cherchons toujours à donner un grand réalisme à nos programmes. Ce sont des simulations, mais nous ne voulons pas pour autant réaliser des jeux trop compliqués pour lesquels il faut lire des notices interminables avant de pouvoir jouer. Nos programmes sont des jeux réalistes qui peuvent se jouer tout de suite et Test Drive est un parfait exemple de cette conception.

D'autres projets plus lointains ?

— Oui, bien sûr, mais il est encore trop tôt pour en parler. Nous en présentons sans doute quelques-uns au salon de Las Vegas en janvier.

Propos recueillis par Alain Hughes-Lacour

Sur les traces d'Atari

Editeur connu pour sa gamme de logiciels graphiques sur Atari ST, Human Technologies annonce la venue de deux nouveaux programmes : Z2.Com et Z2.Lazy Paint. Le premier est un programme de communication fonctionnant sur l'ensemble de la gamme ST, que ce soit avec modem ou minitel. Outre l'énumération des fonctions élémentaires du terminal des PTT, il est en mesure d'assurer le transfert de fichiers ASCII et connaît le protocole Kermit. De cette manière, il donne accès aux banques de téléchargement proposées par divers serveurs. Son prix est toutefois élevé : il coûte un peu moins de 900 F TTC. Programme de dessin uniquement monochrome, Z2.Lazy Paint fonctionne lui aussi sur l'ensemble de la gamme ST. Il offre une page A4 et permet de travailler en direct en 300 dpi (dot per inch, point par pouce), c'est-à-dire la résolution des imprimantes laser les plus courantes...

Il possède toutes les fonctions courantes sur un Paint et offre en outre soixante-quatre niveaux de gris et trois types de trammages. Il supporte diverses imprimantes neuf et vingt-quatre aiguilles, ainsi que jet d'encre. Bref, il agit d'un outil puissant dont le prix est légèrement inférieur à 1 000 F TTC. D'autre part, Human Technologies commercialise deux autres logiciels sur l'écran A3 pour ST, Z2.Screen. Proposé à un peu plus de 47 000 F HT, la Station DAO comprend un Mega ST2, un disque dur 20 Mo, une table traçante

LES MILLE ET UN VOYAGES

VOIR

LIRE

ECRIRE

ENTENDRE*

SES AVENTURES

Photo de l'écran sur ATARI ST: PC et compatibles, THOMSON V10, T101, T104. AMISTRAD CPC 6208. PHOTOGRAPHIE: XEBERT.

* "Shadows" visible sur Atari ST.

Les détails recevoir une documentation complète sur les logiciels CARRAZ. Coupon à retourner à CARRAZ Editions 46, rue Monthigault 69006 LYON.

NOM	PRÉNOM	
ADRESSE	VILLE	CODE POSTAL
DATE DE NAISSANCE	ORDINATEUR (MARQUE & TYPE)	

DU DESIR DE SAVOIR AU PLAISIR D'APPRENDRE

EDITORS

A3, un écran ZZ Screen et un programme ZZ 2D en version 1.3. De son côté, la Station PAO est proposée à un peu moins de 60 000 F HT. Elle est architecturée autour d'un Mega S74 avec disque dur, d'une imprimante Laser Atari, d'un écran A3 ZZ Screen et d'un scanner ZZ Scan 300 dpi. Le prix comprend un programme de PAO, le programme ZZ Lozy Paint, une formation et la maintenance sur site. On voit, Human Technologies s'attaque directement au marché professionnel en commercialisant des ventes bien plus complètes que celles mises en œuvre par Atari. Étonnant, non ?

Mathieu Brisou.

LIVRES ET MICRO

Noël approche et là, deux cas de figure : votre grand-mère, tante, oncle, etc., est définitivement séché à l'idée de vous offrir un soft ou un abonnement à *Tilt*, ne veut pas vous donner des centimes cent cinquante francs qui vous permettraient de vous offrir Iron Lord (hé oui, il arrive) et s'est juré de vous faire lire un livre dans l'année. Deuxième cas de figure : vous avez des tas d'idées de cadeaux qui on pourrait vous faire (joy, soft, ou même un nouveau micro ou encore un abonnement à *Tilt* — ça, c'est une très bonne idée —) mais, pour les autres, ceux qui n'aiment pas le micro, vous sêchez lamentablement.

Une fois de plus, *Tilt* vous salue : faites-vous offrir ou offrez « 1€ » livre de l'année, celui qui passera dans les critiques littéraires

de la presse micro — et ils sont exigeants, je vous jure — et qui est carrement génial. Il s'appelle « Presque l'Amérique », il est édité par Renaudot et Cie Éditeurs et ne coûte que 115 F. Et qu'est-ce qu'on dit au monsieur? Merci Tonton Titi!

JOHN SCULLEY
par John A. Byrne

De Pepsi à Apple

Un génie du marketing raconte son odyssey

Grasset

De Pepsi à Apple, un génie du marketing raconte son odyssey, John Sculley avec John A. Byrne. Ed. Bernard Grasset. 396 pages, 120 F.

« Cher Monsieur Steve Jobs, en faisant des mots croisés, j'ai rencontré la définition suivante de travail Atari à base de 68030 devait se dérouler en première mondiale dans notre doux pays de France. Finalement, ce nouveau produit a été révélé au Comdex qui s'est tenu à Las Vegas du 14 au 15 novembre. On ne connaît pas les raisons précises de ce choix mais nous ne pouvions que regretter cet état de fait... »

La vie de ce directeur de CD-Rom Atari est de la même manière suspendue. En effet, Atari ne sort pas ce périphérique tant que la partie logicielle n'est pas au point. C'est-à-dire tant que des CD-Rom ne sont pas disponibles. Signaux qu'à l'heure actuelle, quatre sociétés françaises travaillent sur divers projets CD-Rom avec l'agrément d'Atari France.

La finalisation de ces développements devrait intervenir fin 88, début 89. Pour sa part, la filiale germanique de la firme de Jack Tramm à ou l'idée de réaliser un CD-Rom regroupant tous les programmes vendus par Atari Allemagne. Cette initiative reste toutefois localisée et d'après nos informations, il ne semble pas que la filiale française ait un projet similaire...

On y fait beaucoup d'argent mais intelligemment, on a un culte de la firme mais matiné d'une petite dose d'anarchisme (cependant point trop en fait).

Il récite tout éviter les ornements des statistiques de progressions tromphantes ainsi que l'autohagiographie (je suis le meilleur, voici pourquoi et comment). Alors Sculley ne nous épargne rien de son déclinant intérieur au moment de licencier Jobs qui

l'avait embauché, il traite des crises de coups de fil sur la version prochaine du Mac II à un million de réservations de mémoire centrale (p. 285) ; les traducteurs n'ont manifestement pas fait relire leur travail par des informaticiens et semblent parfois s'émêler les principaux dans les ordres de grandeur. Denis Scherer

Atari: du neuf...

Mise au goût du jour de certains périphériques, venue de cartouche pour le XE Game System : Atari prépare la fin d'année. Les très attendus CD Rom et console de travail ne sont pas oubliés pour autant...

Nous vous en parlons il y a peu de temps : le serveur Atari arrive. Toutefois, au moment où nous écrivons ces lignes, nous ne sommes toujours pas la date de mise en vente. D'après nos sources, tout est au point mais Atari ne trouve pas son « Monsieur Steve ».

Dans ce contexte, on comprend que le lancement soit quelque peu repoussé. La présentation de la déjà célèbre console de travail Atari à base de 68030 devait se dérouler en première mondiale dans notre doux pays de France. Finalement, ce nouveau produit a été révélé au Comdex qui s'est tenu à Las Vegas du 14 au 15 novembre. On ne connaît pas les raisons précises de ce choix mais nous ne pouvions que regretter cet état de fait...

La vie de ce directeur de CD-Rom Atari est de la même manière suspendue. En effet, Atari ne sort pas ce périphérique tant que la partie logicielle n'est pas au point. C'est-à-dire tant que des CD-Rom ne sont pas disponibles. Signaux qu'à l'heure actuelle, quatre sociétés françaises travaillent sur divers projets CD-Rom avec l'agrément d'Atari France.

La finalisation de ces développements devrait intervenir fin 88, début 89. Pour sa part, la filiale germanique de la firme de Jack Tramm à ou l'idée de réaliser un CD-Rom regroupant tous les programmes vendus par Atari Allemagne. Cette initiative reste toutefois localisée et d'après nos informations, il ne semble pas que la filiale française ait un projet similaire...

(nous la rédaction de *Tilt*) de coups de fil sur la version prochaine du Mac II à un million de réservations de mémoire centrale (p. 285) ; les traducteurs n'ont manifestement pas fait relire leur travail par des informaticiens et semblent parfois s'émêler les principaux dans les ordres de grandeur. Denis Scherer

les meilleurs logiciels sont à Conforama



en cassette
149 F
en disquette
199 F

• Space racer
• Bob winner

Pour PC 5,25 ou 3,5
Amstrad, Thomson



en cassette
149 F
en disquette
199 F

A 320
Pour PC 5,25 ou 3,5
Amstrad, Atari

199 F
Voiture + Doc.
+ Cassette

249 F
Voiture + Doc.
+ Disquette

Dans le socle :
Cassette ou Disquette
avec documentation



Pour PC 5,25 ou 3,5
Amstrad,
Atari ST, Thomson

CONFORAMA

DISPONIBLES
DANS TOUTES
LES MAGASINS

PRIX VALABLES
JUSQU'AU
31 DÉC. 1988

Le pays où la vie est moins chère.

Minitel et la fête

Ni rose ni rouge, le serveur 36-15 LAFETE aurait plutôt la couleur du champagne. En service depuis le 15 octobre, il propose aux habitants de Paris et de sa banlieue un journal complet de la fête dans leur région. Un serveur pour oublier le minitel... et assurer la réussite d'une soirée.

Que font les fêtes lorsqu'ils ne font pas la fête ? Ils lui consacrent un serveur thématique à jour en temps réel des fêtes et des soirées en tous genres de la capitale et de sa banlieue. 36-15 LAFETE ambitionne de créer une dynamique susceptible de rendre aux zones urbaines un souffle de vie nocturne afin de les sauver de l'ennui. Une intention qui s'inscrit dans la lignée des objectifs de la mission d'urbanisme Banlieue 89 à laquelle collabore Claudio Leonard, directeur de la société Espace Fort dont dépend le serveur.

Mais 36-15 LAFETE ne se contente pas de répertorier et de présenter l'ensemble des manifestations culturelles et des fêtes de la région parisienne, de faire l'inventaire des lieux et de leurs soirées thématiques. La vocation véritable de ce serveur est peut-être encore plus nettement illustrée par des rubriques offrant aux fêtes et entrepreneurs nombre d'adresses et de conseils pratiques indispensables à l'organisation de soirées réussies.

Pour que la spontanéité festive trouve les moyens de sa réhabilitation, 36-15 LAFETE permet aux chichos, branchos et autres CBCBG de naviguer aisément dans une grande masse d'informations et d'y puiser des adresses de musiciens, de loueurs de matériel, d'animateurs en tous genres, ou tout simplement des idées.

La société Espace Fort devrait prochainement prolonger l'effort d'animation des villes métropoles à travers 36-15 LAFETE par la création d'un serveur complémen-

taire destiné aux responsables d'organismes culturels, aux professionnels de la fête ainsi qu'aux élus locaux qui pourront également y trouver une aide sérieuse à l'organisation de fêtes et de manifestations diverses (informations sur le sponsoring et les subventions notamment).

Accessible par le 36-17, PROFETE devrait également consacrer une rubrique entière à l'organisa-

tion au niveau local du bicentenaire de la Révolution. Susceptibles d'arracher les accents de la communication télématique à leur pianotage anonyme et au dialogue sur écran en provoquant des occasions de rencontres véritables, de tels projets montrent que le minitel ne concourt pas nécessairement au repliement de l'individu sur son univers domestique.

Jean-Philippe Delalande

Amstrad Expo 88: evolution ou revolution?



Organisée sous l'égide d'Amstrad France, Amstrad Expo 1988 a été l'occasion pour beaucoup de découvrir les nouveaux PC 2000. Mais, les amateurs de microloisirs n'étaient pas oubliés pour autant et ce quel que soit le type de leur machine. A condition qu'il s'agisse d'un Amstrad, tout de même...

Amstrad Expo version 1988 s'est donc tenue du 4 au 7 novembre 1988, porte de Versailles, à Paris. Salon d'importance puisqu'il recouvre une part non négligeable du marché français, il a permis à nombre de personnes de prendre le pouls de la micro ludique, personnelle et semi-professionnelle dont Amstrad est un des artisans majeurs grâce à sa gamme de PC et PCW...

A tout seigneur, tout honneur. Commençons par le stand de l'organisateur de cette exposition: Amstrad himself. Pour la petite histoire, relevons la présence dans les allées d'Alan Michael Sugar. Cet élément prouve d'ailleurs l'importance du marché français pour la firme britannique. Histoire

de conforter sa présence sur notre marché. Amstrad met en avant sa gamme professionnelle. Les PC série 2000 étaient présents en force: PC 2086 en démonstration sur la grande majorité des stands, PC 2286 et 2386 pointant le bout de leur nez. Rappelons que ces machines disposent en standard d'une carte graphique VGA étendue, d'un écran monochrome ou couleur de qualité, d'un lecteur de disquettes 3 pouces 1/2 à 720 Ko formatées, d'une souris, d'un clavier étendu, de ports souris, sériés, imprimante et lecteur de disquettes externe, de Windows et de MS-Dos (pour plus d'informations sur la gamme PC 2000, reportez-vous à la page 40 du numéro de Tilt 59). La présence

de cette gamme a été l'occasion pour beaucoup de confirmer leurs premières impressions: compatibilité sans problèmes, matériel bien fini, capacités graphiques incontestables servies par une gamme complète d'excellents moniteurs. Autre représentant de la gamme PC d'Amstrad, les PPC se faisaient assez discrets. Il est vrai que la percée de ces machines, annoncée à l'occasion de leur lancement, est toujours attendue. C'est pourquoi Amstrad renforce les arguments propres à cette gamme grâce à la venue d'un moodem interne agréé PTI.

Les divers exposants relatifs à l'univers MS Dos présentent toutefois un nombre plus que limité de réelles nouveautés. Sur le stand Power Products, on pouvait voir un système de sauvegarde de disque dur assez attrayant. Le Power Imageur est un streamer à base de... magnétoscope de type VHS. Avantage de ce système par rapport aux streamers classiques: un coût d'utilisation compétitif du fait du prix des cassettes VHS de l'ordre de 100 F.

Connue pour ses produits sur Atari ST, la société Wings présentait son déjà vu ScanMan. Ce mini scanner fonctionnant sur PC et PS est proposé à un peu moins de 2 700 F TTC. Un prix abordable pour une résolution de 200 dpi (dot per inch) seulement mais la possibilité d'obtenir des images au format PCX, Tiff et... Mac!

Tourjons pour PC, Wings introduit une nouvelle version du logiciel de PAO, TimeWorks Desktop Publisher livré avec un module d'exécution Gem 3 et, grande nouveauté, avec un programme permettant de dessiner ses propres polices de caractères dont les corps varient de 3 à 99 points. Autre produit: Micro Draft est un programme de dessin technique dont le faible prix (moins de 500 F) cache des performances tout à fait honnêtes. Ce logiciel existe d'ailleurs aussi sur CPC. Faisant ses premières armes sur PC et compatibles, l'association APC propose le DVI. Ce logiciel permet la capture d'une page Minitel, son stockage et son impression. Comportant une disquette 5 pouces 1/4 et un câble, il est annoncé à 350 F TTC. Ce prix semble d'autant plus excessif que la réelle justification de ce produit est assez difficile à percevoir... Plusieurs éditeurs majeurs de l'univers PC étaient eux aussi présents. Micro Application, présent en force, a introduit divers pro-

fnac

LOGITHÈQUE



LE SUPER PACK DE NOËL*

* disponible sur ST, AMIGA, PC (5 1/4 et 3 1/2) 299 F



PACK DISPONIBLE SUR C 64 DISC (169 F)
AUTRE SUPER PACK POUR NOËL
TRINIAI, PURSUIT, SPACES TUNNEL
BRAIN POWER, CAVES DE THÉNÉBÉ
ROAD KILLER SUR THOMSON DISC 199 F

* Disponible sur AMSTRAD K7 (159 F)
et sur AMSTRAD DISC (239 F)

Disponibles dans les FNAC
cette sélection est proposée par la FNAC et UBI-SOFT

Tél. 16 1 48 98 99 00

duits dont « Bien débiter Ms Works » n'est qu'un modestissime dérivé. Superbase 4, EFA Draft Plus et autres sont en effet plus intéressants. Ils apportent des réponses à des problèmes courants tels que la réalisation d'un SGBD (Système de gestion de bases de données) graphique, pour l'un, la création de schémas pour l'autre. Pour sa part, Priam introduit une nouvelle version Sunset de son traitement de texte Evolution. Dénommé Evolution Sunset II Manager (pourquoi faire simple lorsque l'on peut faire compliqué ?), il est proposé à un prix moins de 500 F HT. Fonctionnant sous l'intégrateur graphique GEM de Digital Research, il est entièrement Wysivuy (What You See Is What You Get), possède des fonctions de tabulation, facilite l'intégration de graphismes dans un texte, etc. Parallèlement, Priam annonce une version 1.5 d'Evolution entièrement adaptée aux Amstrad PC. « Nécessitant GEM ou Windows (selon la version choisie), il est livrable en disquettes 5 1/4 ou 3 1/2 ou 3 pouces 1/2. Son prix varie de 940 F à 1 340 F HT selon les versions. Sur le stand Borland, on pouvait assister à des démonstrations de divers langages ainsi que de l'ensemble de sa gamme de produits bureautiques : Sprint, Alpha Lextis, Quattro. De la même manière, Microsoft proposait des démos de ses produits vedettes. A signaler une attraction originale : la présence de l'Astralège de la société Reneco. Ce véritable simulateur de vol dont Tilt vous a révélé l'existence en avant-première dans son numéro 42 est basé sur Flight Simulator en version 3. Autour de ce dernier, Alain Renier (créateur de l'Astralège) a conçu une espèce de cockpit où toutes les commandes sont prises en charge par divers interrupteurs, commutateurs et autres. Le résultat est assez convaincant, le public ne s'y est pas trompé ! De façon plus générale, les jeux sur PC étaient au rendez-vous par le biais de plusieurs éditeurs français. Loricels, Titus, Ubi Soft, Coktel Vision faisaient des démos de leurs produits sur ce type de machines ou bien annonçaient la venue d'une version PC de divers produits. Un regret toutefois : le programme ludiques sur PC ne tiennent pas suffisamment parti des nouveautés graphiques des Amstrad PC.

En effet, rares sont les programmes exploitant la carte EGA des



Sur le stand Amstrad : mise en avant de la gamme de moniteurs haute résolution destinée à la série PC 2000.

PC 1640 et encore plus rares sont ceux en mesure d'exploiter la carte VGA de PC 2000. Espérons que cet état de fait ne se prolonge pas. Le phénomène le plus intéressant en matière de PC réside toutefois dans la venue de divers produits MIDI — cartes et extensions —, qui permet à ce type de machine de directement concurrencer les ST d'Atari sur un



Présenté sur le stand Microsoft, l'Astralège de Reneco est un simulateur de vol structuré de Flight Simulator.

domaîne d'application en plein boom du fait de l'avènement du « House Music ». Ainsi, Fretless International (une société « ben d'cheur nous » contrairement à ce que son nom pourrait faire croire) propose le Sequence 1000. Ce séquenceur, nécessitant une carte Hercules, est en mesure de gérer mille pistes simultanément et en temps réel. Elle a de quoi faire pâlir des logiciels tel Studio 24 sur ST : environnement graphique à base de menus déroulants, principes de base calqués sur ceux mis en œuvre sur les magnétophones, sauvegarde du bureau électro-

ordinateurs. Certes, mais si c'est le cas, pourquoi ne pas prendre un PC 1512 Amstrad qui est, lui, un véritable ordinateur. En outre, les capacités en traitement de texte de ce dernier sont incalculables grâce à des programmes comme Sprint de Borland. La véritable concurrence n'est pas forcément celle que l'on croit ! Pour en revenir aux PCW, signons que l'association APC (déjà éditrice de « Locoscript en 50 fiches ») annonce la venue de « Les Fiches de Loco 2 » et s'est associée, pour cette opération, à la société Intercom Presse (2 place Berthe-Albrecht, 93100 Montreuil). Cette dernière annonce d'ailleurs la venue d'une « newsletter » nommée Script dont le but est de permettre au lecteur de tirer pleinement parti du programme Locoscript. Disponible uniquement sur abonnement, cette lettre d'informations est proposée à 180 F pour six numéros et la première édition est annoncée pour le 15 novembre. Toujours pour PCW, Power Product introduit des polices de caractères supplémentaires pour son programme de mise en page DTP-PAO et annonce divers produits sur lesquels nous aurons l'occasion de revenir. Mais, le PCW s'attaque à d'autres domaines que le traitement de texte ou la PAO puisqu'il dispose d'une carte Midi que l'on pouvait voir en démonstration sur le stand Loistech. Il est vrai que pour piloter un synthétiseur à partir d'un ordinateur, nul besoin de souris, icônes dans tous les sens, technologies de pointes et autres éléments qui compliquent trop souvent la vie de l'utilisateur !

La gamme CPC n'était pas oubliée ! Premier argument de vente de ces ordinateurs : la station Micro Télé dont nous avons déjà parlé à plusieurs reprises. Il est vrai que posséder un second téléviseur plus un ordinateur pour le prix d'un téléviseur couleur classique est assez attrayant. Surtout lorsque les programmes proposés par cet ordinateur s'avèrent finalement de fort bon niveau. Ainsi, Opération Wolf d'Ocean, sur CPC, est une incontestable réussite. Nous n'hésitons d'ailleurs pas à dire qu'il se révèle qualitativement meilleur que son homologue sur ST lorsque l'on prend en compte les capacités inhérentes à ces deux systèmes. Plusieurs grosses sociétés d'édition grand public ont été présentes. Le grand bretan US Goli attrait

REVENDEURS!
Bénéficiez de conditions exceptionnelles pour la fin de l'année. Contactez-nous à l'adresse ci-dessous :
SOM Tél : 02 31 56 00 88 014 (0650) Valbonne Sophia Antipolis

OPERATION WOLF

ocean

Une recreation parfaite du Numéro 1 des jeux d'arcade au printemps 1988 - 6 niveaux d'action palpitants à s'offrir sur l'écran de votre micro-ordinateur. Seul un jeu précis et rapide vous permettra de vous acquitter de cette mission qui vous entraîne dans des jungles étonnantes et des tortueuses ennemies et dans laquelle vous tentez de délivrer les prisonniers et d'assurer leur évacuation. Vous y retrouverez toutes les caractéristiques du jeu d'arcade original — réapprovisionnement du chargeur, bouteilles d'énergie, munitions cachées, grenades à fusées et bien d'autres choses encore.

TILT D'OR CANAL+ 1988

ZAC DE MOUSQUETTE
06 740 CHATEAUNEUF DE GRASSE TEL. 93 42 7145



Sous le signe de la compétition automobile, le stand Loriciels permettrait de s'entraîner ou pilotage...

les foutes grâce à un simulateur de jeu de deux places. Non loin de là, Loriciels montrait Turbo Cup Anstrad en version non finalisée mais dont les qualités étaient déjà visibles. Orienté vers la course auto, le stand Loriciels disposait d'une piste de course sur laquelle il était possible d'exercer ses talents de pilote au moyen de voitures télécôntrôlées. L'un des drapeaux électroniques français à être directement implémenté aux USA. Titus, présentait Titan. Ce jeu d'échecs/aventure sur CPC se distinguait par une grande originalité et une qualité de réalisation incontestable : les scrollings sont parfaits, les bruitages agréables, les graphismes variés. Nul doute qu'il fera parler de lui.

Peu de programmes nouveaux sur le stand Uni Soft mais des bandes vidéo passées en revue les produits à venir. Au passage, nous avons eu l'occasion de croiser des programmeurs et graphistes d'Uni plus ou moins en vacances ; ils feraient mieux de consacrer à la tâche que de se faire remarquer l'infortuné Actrice. Bénédict, un joueur de Chalon-sur-Saône, Cobra Soft avait un stand à la militaire avec camouflage de campagne à l'occasion de la venue d'Action Service sur CPC. A signaler que sur ce même stand, on pouvait voir Captain Blood d'ère Informatique II. Il est vrai que, comme le précise Bertrand Brocard, les deux sociétés font partie du même groupe. Au passage, un petit scoop : Cobra va prochainement rééditer la série de Meurtres dont le dernier est Meurtres à Venise et attend de voir impatience 1988 avant une année Anstrad Expo enfin ouverte au grand public.

sur CPC. Cedric/Nathan présentait de nombreux produits Keltic Vision I. Encore peu connu du grand public, VTA propose divers produits dont les deux vedettes sont Orthogus (pour apprendre l'orthographe) et Mathex (recueil d'exercices de mathématiques). Disponibles sur CPC et PC, ces produits sont proposés à des prix relativement accessibles et recourent des niveaux d'études variés. Autre éditeur, mais sur PC cette fois, « Apprenez le Basics » de VICEZ est un programme proposé à sa base de QCM. Il ne bloque jamais l'utilisateur (quoique j'en ne sais pas, le programme donne l'explication et passe à la question suivante) et les programmes d'essai donne en exemple fonctionnement tous.

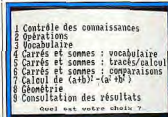
Nous avons été déçus par la rareté des représentants de la famille des applications personnelles. Il est vrai que ce type de produit n'est pas de tels courants sur CPC. Citons pour mémoire, « Mini Journal », un programme de gestion en ligne à 750 F livré avec vingt-trois pochettes de caractères et divers Clip Art. Il est proposé par Wings. Côté utilitaires, East Software présente l'intégralité de sa gamme et Uranie Software propose divers logiciels d'astrologie à des prix inférieurs à 400 F. Globalement, la surface dédiée aux CPC était similaire à celle réservée aux PC, mais les deux sociétés n'ont pas des plus courantes. Cette édition d'Anstrad Expo était assez intéressante car il avait de l'« ambiance », comme on dit. Lors de la précédente, la version 1988 avait une année Anstrad Expo enfin ouverte au grand public.

Mathieu Brisou

Les parents de mes enfants sont-ils les enfants de mes parents ?

Drôle de titre pour un programme et a fortiori pour un programme de mathématiques destiné aux dix-huit ans. Eh oui, je viens tout de suite la mèche afin de pouvoir jouer au simultané dans le jeu du surlin. Les parents de mes enfants sont-ils les enfants de mes parents ? Ou : la somme des carrés est-elle égale au carré de la somme ? Tel est en substance le sujet abordé dans ce logiciel. Et pour faire passer le message, on constate que le travail s'effectue à divers niveaux et en plusieurs temps.

Déjà d'abord un contrôle des connaissances permet le rappel de connaissances de base, ainsi que le vocabulaire qui y est rattaché, permettant ainsi la mise en rapport correcte directe des connaissances. Dans un deuxième temps, l'élève aborde, à proprement parler, le



Les parents de mes enfants...

travail sur les carrés et la somme. Là encore, le vocabulaire est largement étudié pour une bonne maîtrise des applications personnelles. Il est vrai que ce type de produit n'est pas de tels courants sur CPC. Citons pour mémoire, « Mini Journal », un programme de gestion en ligne à 750 F livré avec vingt-trois pochettes de caractères et divers Clip Art. Il est proposé par Wings. Côté utilitaires, East Software présente l'intégralité de sa gamme et Uranie Software propose divers logiciels d'astrologie à des prix inférieurs à 400 F. Globalement, la surface dédiée aux CPC était similaire à celle réservée aux PC, mais les deux sociétés n'ont pas des plus courantes.

Cette édition d'Anstrad Expo était assez intéressante car il avait de l'« ambiance », comme on dit. Lors de la précédente, la version 1988 avait une année Anstrad Expo enfin ouverte au grand public.

Matheo mathématiques
120 F TTC
Contenu pédagogique...★★★★
Prix...★★★★
n.c.

Kid's School

Géo-Primaire

Un logiciel de plus à ajouter aux contingents des éducateurs de géographie mais qui ne vient en rien bouleverser la monotonie des programmes déjà existants. Seul de grande innovation peut-être, c'est de trouver un programme de géographie qui s'intéresse aux élèves de primaire, et traite de sujets tels que le soleil, la terre, les points cardinaux et les saisons.

Mais ne vous réjouissez pas trop à l'avance, vous n'échapperez pas à



Géo-Primaire

aux notions plus austères ; sempiternels reliefs, courants et pays frontaliers.

Pour chaque thème abordé dans le programme, une série de petits exercices est proposée, se présentent soit sous forme de texte à compléter avec des mots qui sont affichés en haut de l'écran, soit sous forme de schémas à compléter, schémas qui, hélas, manquent tout souvent de clarté et de précision.

En outre, essayer de trouver les affinités des grands fleuves français sur une carte à une telle échelle peut sembler relevier du tour de magie !
Formes de type d'activités seules familières s'élèvent avec un certain vocabulaire spécialisé, on retrouve ici sans surprise les repérages de villes sur la carte et après de tels exercices, si vous ne savez pas placer Paris, Rennes et Bordeaux, vous pouvez réviser vos notions de la France. L'anglais et je passe et non des moindres, c'est que vous y mettez vraiment de la mauvaise volonté !
Et enfin, si vous posez des questions sur la Terre et le Soleil, vous pourrez toujours trouver un début de réponse, et encore si vous n'êtes pas trop exigeant ! (Disquette Micro C pour Anstrad CPC).

Matheo géographie
120 F TTC
Contenu pédagogique...★★★★
Intérêt...★★★★
Brigitte Souadkoff

MICROMANIA

BP 3 - 06740 Chateaufort - Tél. 93.42.57.12

LES GRANDES DÉLIMITATIONS	149/199F
STRATEGY-TRONIC COMMANDO	149/199F
DESOLATOR-SHACKLED	149/199F
COMMAND PERFORMANCE	149/199F
MERCENARY-HARBOLD-TRATOR	149/199F
IVY-LATHAN-ROBBLEIGH	149/199F
SHACKLED-AROLDUMEN MAN	149/199F
CHOLQ-NEXO-TENTHRA	149/199F
SPACE JACK	1291/49F
CYBERNOD-NORTHSTAR	149/199F
ZYNARS-TRATOR-EXOLON-NEVIOS	149/199F
VENOM STRIKES BACK	1291/49F
TEN MEGA GAMERS	1291/49F
LEADERBOARD/10TH FRAME	149/199F
LAST MISSION/KANARAMA	149/199F
BREITER PILOT-KOCCO	149/199F
ERECOLOR/HOOSABAL	149/199F
THE SLICKER-DRAGON TALK	149/199F
HISTORY IN THE MAKING	199/249F
LEADERBOARD/EXPRESSION	149/199F
RADER/IMPOSSIBLE MISSION	149/199F
SUPER CYCLE/GAUNTLET+REACH	149/199F
HIDE-IN/PILOT-SPY HUNTER	149/199F
KUNG FU MASTER-ROD RUNNER	149/199F
THE KING OF THE ROAD	149/199F
WORLD GAMES+REACH HEAD	149/199F
LES BEST OF US GOLD	149/199F
CUTT RING-GAUNTLET 2	149/199F
CALIFORNIA GAMES-720*	149/199F
ROLLING THUNDER	149/199F
VCRT/500 QUAD	1291/49F
CYBERNOD-DEFLKTR-MASKUS	1291/49F
BLOOD BROTHERS-NEBULUS	149/199F
LEBER STRIKE-IMPERIA	149/199F
LES MAITRES DE L'UNIVERS	149/199F
VENOM STRIKES BACK	149/199F
CUTT RING-LEADERBOARD	149/199F
OCEAN DYNAMITE	149/199F
FLAYTON-PREDATOR-KARNOD	149/199F
THE REBELS-CONBAT	149/199F
SALAMANDER-DRILLER-GRYZOR	149/199F
GAME SET AND MATCH	149/199F
THE WARRIOR	199/199F
SUPER HANG ON/CHAMPION CHIP	149/199F
SPRINT-TRACK AND FIELD	149/199F
CUTT RING/SNOOKER-GOLF	149/199F
FORCES MAGIQUES	149/199F
L'AL PANTHERO-ROSE-WESTERN	149/199F
CHEF POCHE-DRAGONS-LAIR	149/199F
SALAMANDRE EMOYER	149/199F
LES AS DU CIEL	149/199F
LEIGHT LIGHT+ACRYL	149/199F
SPITFIRE 40-TOMAWAWK	149/199F
LAIR FIGHTER CONTROL	149/199F
LEIGHT LIGHT-HARBOUR	149/199F
FEST AND THROTTLES	95/139F
HENDRO KACER-BUGGY BOY	95/139F
GRAND WARRIOR-DRAGONS LAIR	95/139F
T-THUNDERCATS	95/139F
FRANK BRINO BIG BOX	1291/79F
PINK PINK BOSSING-COMAN	149/199F
GHOSTIN GOBBLEINS-AIRWOLF	149/199F
BROMBAK-SABOTER	149/199F
ALBUM DIGITAL	139/199F
TARGET KENEADA-BURKE	149/199F
ARKANOD-2+HARLE BOBBLE	149/199F
LEIGHT LIGHT-95/139F	149/199F
GOLD SILVER BROWN	149/199F
25 PERLES MYSTRIQUES	149/199F
88 FTICKLES	149/199F
BOB MORANE SCIENCE FICTION	149/199F
ASPHIR-MINES AUS DIAMANTS	149/199F
SANTRODITE	149/199F

LES NOUVEAUX SONT D'ABORD CHEZ MICROMANIA III
NON STOP EN DÉCEMBRE MICROMANIA SERA OUVERT 7 JOURS SUR 7 DE 8 H A 20 H

3615 MICROMANIA
FRAIS DE PORT GRATUITS.

NOUVEAUTES	NOUVEAUTES	HIT PARADE	
AKA D'ADRO RACING	149/199F	ACTIVATION	139/199F
A 320	149/199F	944 TURBO CUP	195/243F
ACTION SERVICE	139/199F	1943	951/451F
ALICE WINNER	991/49F	ADV. DUNG AND DRAG	991/49F
ARNONE RANGER	185/222F	ARTURA	951/35F
ALBIN SYNDROME	951/39F	BARBARIAN'S YNOSIS	951/39F
ALICE WIZARD	991/49F	BOMB	991/39F
ALIEN	991/39F	BOYBA WIZARD MANAGER 2	951/39F
BATMAN	991/49F	DAILY THOMPSON'S	951/39F
BOMB	991/49F	GAUMPIQUE CHANGER	951/39F
BOMBZAP	991/49F	QUESTUA LA	991/39F
BUTCHER HILL	149/199F	GAME OVER 2	991/49F
CADRETTES THE EXPLORING PIST	951/45F	GIEN OPER. ALPTEK	1451/50F
CORPORATION	951/45F	GUILLERMA	991/39F
CRAZY CARS 2	129/169F	IMPOSSIBLE MISSION 2	951/45F
CANDY BOX	991/39F	INDETTED	NDI/55F
DARK FUNNY	991/49F	KNIGHT RAIDER	991/39F
DOUBLE DRAGON	991/39F	PETER PAN	NDI/60F
DRAGON	991/39F	RACE WARRIOR	891/44F
DYBANDIT	991/49F	ROAD BLASTERS	991/39F
DYNAMIC DIO	951/45F	THE GAMES WINTER	991/39F
ECHOLON	891/39F	ARCHE WARRIOR	1251/35F
EMANUELLE	991/39F	THE VINDICATOR	951/45F
FERNANDEZ MUST DIE	951/39F	2000 LIEVES 55 MEMES	NDI/169F
FISH	NDI/52F	ALIEN WORLD GAMES	951/45F
FINAL COMMAND	129/169F	BAD CAT	951/45F
FLYING CACTUS CONQUEROR	951/35F	WARD STALE	1451/95F
GARY L HOT SHOT	951/35F	BEYOND THE ICE PAL.	991/45F
GIL HERO	991/39F	F15 STRIKE GABLE	991/39F
LAST MISSION	NDI/350F	FIRE AND FORGET	129/169F
IRON HAND	991/49F	FREEDOM	NDI/95F
IRON HORSE	129/169F	FRONTIERS	182/25F
IRON LION	991/49F	HURLEMETS	1551/175F
JOUR	991/49F	JANUS	951/45F
LE VERT AND LITE	891/39F	JINKS	951/45F
MAD MAD	951/39F	JUNGLE DESE	991/39F
METRO	951/39F	L'ARCHE CAPT BLOOD	169/199F
METRO AVENUE	145/195F	L'EMPEREUR ATTENDU	991/49F
METRO MACKRE	991/39F	MARAUDER	891/39F
NETWORK	951/39F	OFF SHORE WARRIOR	129/169F
NITWIZ	991/39F	OPPOSITE	NDI/52F
NORTH AND SOUTH	145/195F	STREET SPORTS BASKET	951/45F
NORTH WIND	951/39F	THE DARK SIDE	951/39F
PAC LAND	951/39F	THE LIGHT	125/185F
PAC MAN	991/49F	TRIVIAL PURSUIT	175/292F
PURUBA SAGA	891/39F		
RAMPAGE	991/49F		
RETURN OF THE FLEDI	991/49F		
ROADWAYS	951/39F		
ROCK OF THE ROVERS	991/49F		
RTPC	951/45F		
SACRAGE	951/49F		
SDI	951/49F		
SCOUT DEFENSE	145/195F		
SHOOT OUT	129/169F		
SHOOT THE BALL	951/45F		
SKATE OR DIE	951/45F		
SOLDIER OF LIGHT	891/39F		
STAR TRK	951/45F		
STRATEGIA	951/45F		
TERRIFIC LAZAR	NDI/35F		
TERRIFORGS	951/39F		
THE BOMB COLL.	951/39F		
THE DIEP	991/49F		
THE ELMINATOR	951/39F		
THE GREEN BLADE	991/49F		
TIGER ROAD	951/45F		
TIGER THOR	951/45F		
TITAN'S FLORE	951/45F		
TITAN STAR LAUNE	145/195F		
TITAN	129/169F		
TOTAL ECLIPSE	991/39F		
TRIVIAL PURSUIT	991/49F		
NOUVELLE GENERATION	190/239F		
TYPHOON	891/39F		
VICTORY ROAD	891/39F		
WALL OF CENTRE TER.	951/39F		
WANDLER	991/49F		
WELL MAN	991/49F		
WIRLIGU	891/39F		

ACTIVATION 139/199F
944 TURBO CUP 195/243F
1943 951/451F
ADV. DUNG AND DRAG 991/49F
ARTURA 951/35F
BARBARIAN'S YNOSIS 951/39F
BOMB 991/39F
BOYBA WIZARD MANAGER 2 951/39F
DAILY THOMPSON'S 951/39F
GAUMPIQUE CHANGER 951/39F
QUESTUA LA 991/39F
GAME OVER 2 991/49F
GIEN OPER. ALPTEK 1451/50F
GUILLERMA 991/39F
IMPOSSIBLE MISSION 2 951/45F
INDETTED NDI/55F
KNIGHT RAIDER 991/39F
PETER PAN NDI/60F
RACE WARRIOR 891/44F
ROAD BLASTERS 991/39F
THE GAMES WINTER 991/39F
ARCHE WARRIOR 1251/35F
THE VINDICATOR 951/45F
2000 LIEVES 55 MEMES NDI/169F
ALIEN WORLD GAMES 951/45F
BAD CAT 951/45F
WARD STALE 1451/95F
BEYOND THE ICE PAL. 991/45F
F15 STRIKE GABLE 991/39F
FIRE AND FORGET 129/169F
FREEDOM NDI/95F
FRONTIERS 182/25F
HURLEMETS 1551/175F
JANUS 951/45F
JINKS 951/45F
JUNGLE DESE 991/39F
L'ARCHE CAPT BLOOD 169/199F
L'EMPEREUR ATTENDU 991/49F
MARAUDER 891/39F
OFF SHORE WARRIOR 129/169F
OPPOSITE NDI/52F
STREET SPORTS BASKET 951/45F
THE DARK SIDE 951/39F
THE LIGHT 125/185F
TRIVIAL PURSUIT 175/292F

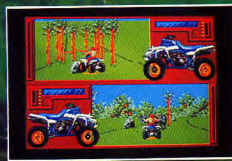
DEMENT GENTIL SUPER PROMOD:
MANETES ET CABLES
MANETTE US GOLD 149F
MANETTE SLEDGED KING 109F
PRO CHOO 129F
CHECKMATE MACH3 149F
CHECKMATE 124 25F
CORBON FOUR BRACHEMENT 95F
DEBELLA MANETTES 95F
CABLE EXTENSION JOYST. 30F
HOUSE OF PROTECTION
HOT LINE 64 CMO 95F
HOTLINE CPC-64 MONO 85F
HOTLINE CPC-62/26 CMO 80F
HOTLINE CPC-26 MONO 79F
DISQUETTES VIERGES
4 CASSETTES VIERGES 24F
4 DISQUETTES VIERGES 24F
10 DISQUETTES VIERGES 105F

DEMENT III
95 F SEULEMENT OU GRATUIT !!
I pour toute commande
d'au moins 400 F
I pour toute commande
MICROMANIA
prodigement,
la mitraillette,
le pistolet laser,
et le lancement de grenade et
d'autres effets spéciaux...!!!

Bon de commande
sur la page suivante
du catalogue
MICROMANIA...

Cette fois, Vous êtes le gibier...!

IRON TRACKERS



 **MICROÏDS**
85, rue de la Procession - 92508 Boulogne-Billancourt
Tél. : 47 82 00 19 - Téléc. : 831 748 F

CATALOGUE GRATUIT
NOM
PRENOM
ADRESSE
ORDINATEUR
Joindre 2 timbres à 2,20 F pour participation aux frais d'envoi.

UNE COMPILATION HISTORIQUE SUR CPC-C64-SPECTRUM

STOP PRESS

THE NEWS



REVENDEURS!
Bénéficiez de conditions exceptionnelles pour la fin de l'année. Commandez directement chez l'éditeur:
SEMI Tel: 92.94.34.00 BP 114 04561
Valbonne Sophia Antipolis

MONDAY, 19TH SEPTEMBER, 1988

L'Histoire en train de se Faire

Les 3 premières années

Les sources de l'industrie des ordinateurs ont parlé aujourd'hui d'antiquité et d'agitation tandis que U.S. Gold - le précurseur des logiciels personnels de loisir - annonce le projet d'une sortie pour septembre qui marquera un événement déterminant dans le développement de l'industrie informatique. Appelé "L'histoire en train de se faire", ce logiciel fait la chronique de immenses premiers succès de cette industrie passionnante et les experts le considèrent comme la parfaite collection unique de jeux informatiques jamais créée - un véritable "plus" pour les "mords" des ordinateurs et une réelle pièce de collection à garder précieusement pour les années à venir.

En 4 ans seulement, l'ordinateur personnel de loisir est devenu une industrie passionnante et déchaînée apportant non seulement beaucoup de plaisir aux nombreux jeunes à travers la Grande-Bretagne et l'Europe mais créant de même toute une industrie qui a fait des progrès à grands pas dans la technologie et aux niveaux de loisir.

Aucune compagnie autre que U.S. Gold n'a fait autant pour cette cause. Tentant son nom des premières activités d'importation de logiciels provenant des Etats-Unis, après l'avoir adapté au marché national, U.S. Gold a toujours mené le front, battant ses concurrents en répondant à la demande d'un

public de plus en plus judicieux. U.S. Gold est désormais à la tête d'une industrie très stable et vitale laissant derrière lui des réalisations marquantes et mémorables.

Maintenant la compagnie a annoncé le projet d'une nouvelle vague de choc - elle réutilise les premiers chefs-d'oeuvre de son succès remarquable et les rassemble pour créer une collection - 15 véritables "classiques" en tout. Un porte-parole de U.S. Gold n'est pas surpris de la réaction du marché comme il a commenté à nos journalistes: "U.S. Gold est à elle seule l'industrie des logiciels de loisir dans le Royaume-Uni et maintenant en Europe.

"En résumé, la collection attirera tout public - ce n'est pas seulement une compilation de jeux, mais une véritable chronique de développement de cette industrie fantastique qui est la nôtre."

C'est à peine surprenant que nos concurrents soient mécontents. Depuis le début, nous avons été les innovateurs et avons par conséquent développé des jeux vraiment innovatifs de ceux que l'on peut appeler des classiques de leur époque. Personne n'a réalisé autant et personne n'est capable de diriger tel logiciel. Maintenant, un marché mûr est en place, nous avons décidé

qu'il était l'heure de faire une remarque audacieuse comme quoi le logiciel informatique est important et impressionnant nous avons par conséquent, réuni les dernières années - et nous allons les sortir dans un pack historique. Nombre des "mords" d'aujourd'hui devaient être trop jeunes pour pouvoir utiliser les logiciels d'origine - c'est évidemment une aubaine pour eux ainsi que pour d'autres, nombreux joueurs plus âgés qui apprécieront ce qu'une telle collection offrira. En résumé la collection attirera tout public et ce n'est pas seulement une compilation de jeux, mais une véritable chronique du développement de cette industrie fantastique qui est la nôtre."

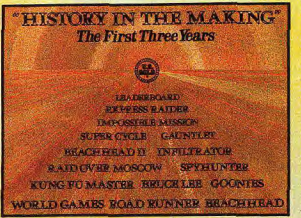
RAID ... Impressionnant mais encore contesté. Raid a fait la "une" de la presse nationale. **GOONIES** ... Le film de Spielberg adapté pour la première fois à un jeu interactif d'arcade pour 2 joueurs simultanés. **SUPERCYCLE** ... La superproduction Epyx sur 2 roues. Rapide et acharnée. Une course classique de tout temps. **WORLD GAMES** ... Autour du monde avec 8 événements incroyables et inhabituels par Epyx. **EXPRESS RAIDER** ... Un jeu "entraînant" et

"sifflant", action arcade. Le succès de Pâques de cette année-là. **INFILTRATOR** ... Arcade, simulation de stratégie - tous les éléments cumulés pour le No. 1 Européen. **BEACHHEAD II** ... Action séquence. Un autre énorme succès par Access. **GAUNTLET** ... Le jeu informatique le plus vendu en 1986/87, avec plus de 300 000 ventes. La première grande conversion arcade. **ROAD RUNNER** ... Le No. 1 de l'été de cette année-là - dessin animé, jeux automatiques par Atari.

MISSION IMPOSSIBLE ... Le test repère pour tous les jeux de plateforme qui ont suivi, encore considéré par beaucoup comme l'un des meilleurs jeux vidéo de tout temps. **KUNG FU MASTER** ... Un No. 1 Gallup - Data East - souvent imité jamais égalé. **LEADERBOARD** ... "C'est le jeu simulation de sport de l'année, si ce n'est des 10 dernières années". Zzap 64.

En plus d'être une pièce de collection, pour beaucoup, le pack est d'une valeur inouïe et une occasion à ne pas manquer. De nombreux fans d'ordinateurs attendent avec impatience la sortie à la mi-septembre et les commentaires les plus en profier, ce sont les acheteurs - quel prix dérisoire."

Jusqu'où va aller U.S. Gold? En fait, personne ne le sait: tout ce que nous pouvons dire, c'est que s'ils continuent "à créer l'histoire" de cette manière, ils ne peuvent qu'aller de succès et tous ceux qui possèdent un ordinateur seront heureux si cette progression continue.



Chacun des jeux choisis pour honorer cette collection spéciale est en lui-même d'une valeur exceptionnelle...



Disquette
de grand marque -
double face,
double densité 135 TPI
l'unité : 9,90 F
les 10 : 95 F
les 100 : 920 F

Moniteur Philips
CM 8802
(300 x 285) : 1790 F

Moniteur Philips
VS 0080
(600 x 285) : 2690 F



89 - 89 bis, rue de CHARENTON
75012 PARIS
Tél. 43.42.18.54

Manette Quick joy 3
(tir automatique,
microswitch) : 95 F

Manette Philips
VU 001 : 40 F

Tapis pour souris : 45 F

Lecteur de K7
Philips VY 0030 : 275 F

C'est déjà Noël
à J S I !
y-a des promos
et des
cadeaux !...

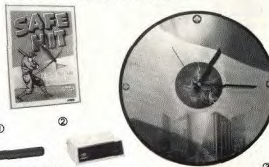
5 BONNES RAISONS DE COMMANDER
MAINTENANT POUR NOËL :

- Recevoir au printemps vos cadeaux de fin d'année pour une simple rupture de stock... c'est idiot.
- En cas d'impossibilité de vous livrer pour Noël, vous avez encore le temps de modifier votre commande.
- Nous ne faisons pas de paquets cadeaux, il vous faudra le temps de les faire.
- Votre facteur n'a peut-être pas un camion pour vos livraisons de fin d'année.
- Et même s'il en a un, il sera peut-être plein.



CADEAUX

- ① Un étui de bureau pour tout achat supérieur à 500 F
- ② Un réveil digital ou une pendule pour tout achat supérieur à 1 000 F sans ordinateur
- ③ Une pendule laser pour tout achat d'un ordinateur Cadeau non cumulable



PROMOTIONS

AMIGA
AMIGA 500 + Peritel + Disquette démo
+ 6 jeux dont 944 Turboocup
AMIGA 500 + Moniteur 1084 haute
Résolution + Disquette Demo
+ 6 jeux dont 944 Turboocup

SEGA
LUNETTES 3 D : 290 F
MISSILE DÉFENSE 3 D : 249 F
TEDDY BOY : 169 F
GANGSTER TOWN : 219 F
FANTASY ZONE : 219 F

MSX
PACK MSX1 "Spécial Import" :
Galaga (C) + King's Knight (C)
+ Monstefair (C) : 365 F
PACK "HAL" : Inspecteur Z (C)
+ Planette mobile (C) : 250 F
PACK "NAMCOT" N° 1 :
Bosconian (C) + Mappy (C) : 290 F
PACK "NAMCOT" N° 2 :
Dig Dug (C) + Galaxian (C) : 290 F
PACK MSX2 "Spécial Import" : Garju-o (C)
+ Darwin 4078 (C) + S. Triton (C) : 550 F

ORDINAIREUR NMS 8280 (2Drives
K + digitaliseur + logiciel de
traitement d'image + souris)
+ Moniteur VS 0080 (600x285) : 9 990 F

VAXOL (C) : 230 F
SORCERY (K7) : 49 F
ILLUSIONS (K7) : 75 F
BRIDGE (K7) : 75 F
MX TEX (D) : 290 F
MEURTRE SUR L'ATLANTIQUE (D) : 99 F
BRAS ROBOT SV 2000 (pour MSX1) : 350 F
LES PASSAGERS DU VENT (D) (MSX2) : 99 F
MACROHIT (assembleur K7 - MSX1) : 120 F
COMICS BAKERY (C) : 169 F

AMIGA

— MATERIELS ET PERIPHERIQUES

- Amiga 500 + Moniteur 1084
+ IMPRIMANTE MPS 1250 8 950 F
 - IMPRIMANTE MPS 1250
(monochrome) 1 990 F
 - IMPRIMANTE MPS 1500
(couleur) 3 390 F
 - LECTEUR DE DISQUETTE 3,5"
(monochrome) 1 570 F
 - MONITEUR 1084 2 950 F
 - PISTOLET (PHASER GUN) 490 F
 - SOURIS AMIGA/PC 275 F
- Logiciels
- ALBEDO 190 F
 - ARKANOID 265 F
 - BATTLE CHESS 289 F

- BUGGY BOY 259 F
- CAPONE 329 F
- CHESS MASTER 2000 190 F
- CRASH GARRET 389 F
- DALEY THOMPSON'S OLYMPIC
CHALLENGE 259 F
- DEFENDER OF THE CROWN 259 F
- FLIGHT SIMULATOR 2 375 F
- GEE BEE AIR RALLY 220 F
- INTERCEPTOR 280 F
- KARATE KID 2 230 F
- LEADER BOARD collections 259 F
- MARBLE MADNESS 190 F
- MANOIE DE MOKIEVIELLE 199 F
- MENACE 220 F
- NEBULUS 259 F
- OBLITERATOR 235 F
- POW* 279 F

- 259 F
 - POWER STYX 179 F
 - ROCKET RANGER 299 F
 - SARCOPHASER 165 F
 - SENTINEL 230 F
 - SPACE RANGER 110 F
 - STARDER 259 F
 - TEST DRIVE 305 F
 - THE THREE STOOGES 295 F
 - TETRIS 190 F
 - VAMPIRE EMPIRE 210 F
 - XENON 225 F
 - ZOOM 250 F
- Utilitaires
- DELUXE PAINT 2 695 F
 - SCULPT 3 D 900 F
 - PACKAGE BUREAUTIQUE (Maxiplan
Superbase, Prowfile) 2 990 F
 - * Fonctionne avec le pistolet

MSX Cartouches en exclusivité. Importation directe du Japon. Quantité limitée.

ALIENS - 1 MEGA 390 F	FANTASM SOLDIER 230 F	HYLIDE 2 (MSX1 - 1 MEGA) 240 F
ARANS 150 F	FINAL ZONE 180 F	KING'S KNIGHT 165 F
BATTLE OF PEGGUS 160 F	FIRE BALL (MSX2 - 1 MEGA) 390 F	MONSTER'S FAIR 165 F
CASTLE EXCELLENT 260 F	SUPER LAYOUC (MSX1 - 2 MEGA) 340 F	SCRAMBLE FORMATION (MSX2 - 2 MEGA) 260 F
CROSS BLAM 230 F	GARJU-O (MSX2 - 2 MEGA) 230 F	SPIDER TRITON (MSX2 - 1 MEGA) 290 F
DARWIN 4078 (MSX2 - 1 MEGA) 230 F	(avec moniteur)	ARKANOID II (MSX2 - 1 MEGA) 230 F

SEGA

CONSOLE SEGA avec 2 poignées
+ Hang on + 1 jeu ou choix :
File Fighter ou Teddy Boy : 990 F

PISTOLET INTERACTIF avec 3 super
jeux de tir : 449 F

KONIX SPEEDING (manette)
ACCELERATEUR 149 F

CARTOUCHES A 169 F

F 16 FIGHTER
MY HERO
GHOST HOUSE
TRANSBOT
SUPER TENNIS
SPY VS SPY
BANK PANIC
GLOBAL DEFENSE

CARTOUCHES A 219 F

ACTION FIGHTER
ALEX KIDD IN
MIRACLE WORLD
ALIEN SYNDROME
WORLD GRAND PRIX
ASTRO HAWRIOR/PT
POT
BLACK BELL
CHOPPER
ENDURO RACER

FANTASY ZONE A 269 F

GREAT FOOTBALL
GREAT BASKETBALL
GREAT
PRO WRESTLING
QUARTET
SECRET COMMAND
SHOOTING GALLERY
THE SILENT
WONDER BOY
WORLD SOCCER
ZILLION

CARTOUCHES A 349 F
AFTER BURNER 349 F
ALEX KID 2 349 F

COMPATIBLE P.C.

PC 20-11 ordinateur COMMODORE compatible PC XT - 640 Ko RAM
UC : 8088 (4,77,77,16) 9,54 MHz) - 1 lecteur disque 5,25" - Disque dur 20 MO - Carte graphique "AGA" avec
Mode MD, Hercules, CGA - Moniteur monochrome 12".
LIVRE AVEC MS DOS 3,21 et GW BASIC. Maintenance 1 an sur site incluse

12 990 F

NMS 9115 ordinateur PHILIPS compatible PC XT - 640 Ko RAM UC : 8088 (4,77,8 & 8 MHz) - 1 lecteur disquette 720 Ko format
3,5" - Disque dur 20 MO - Carte graphique "ATI GRAPHICS SOLUTION" avec mode HERCULES, CGA, plantronic Moniteur
Ambre 14" sur socle orientable livré avec MSDOS 3,21, GWbasic, 1 logiciel d'initiation
à MSDOS : Tutor et un logiciel d'aide à MSDOS : diskhelp + logiciel de P.A.O. Dynamic publisher

12 590 F

"Dynamic publisher"
Le logiciel Desktop Publishing "Dynamic publisher" offre une multitude de possibilités à l'utilisateur qui désire faire lui-même
ses propres publications. Dans n'importe quelle forme souhaitée.
Le Dynamic Publisher travaille sur PC IBM Compatible qui dispose d'une mémoire d'au moins 512 KB et d'une carte graphique
(CGA, EGA, Hercules). La souris est en option.
Dynamic Publisher existe en disquette 3 1/2 ou 5 1/4

I 490 F T.T.C.

- DYNAMIC FONTS n° 1 (23 fontes de caractères supplémentaires pour Dynamic publisher) 190 F
- DYNAMIC FONTS n° 2 (28 fontes de caractères supplémentaires pour Dynamic publisher) 190 F
- DYNAMICICS graphics (plus de 170 dessins originaux pour Dynamic publisher) 190 F

DEMANDER NOTRE CATALOGUE COMPLET ET GRATUIT AU 43.42.18.54

DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES CREDIT CREG IMMEDIATE

Bon de commande
à recopier ou à retourner à J S I - 89-89 bis, rue de Charenton - 75012 PARIS

Nom _____

Prénom _____

Adresse _____

Ville _____ Code postal _____

N° tél. _____ Ordinateur : _____

Je vous commande le matériel suivant :

Frais de port jeu, 20 F

Frais de port matériel : 90 F

TOTAL _____

RÈGLEMENT PAR CHÈQUE OU MANDAT A L'ORDRE DE J S I



La grille de départ : votre position est fonction des qualifications.

Turbo Cup

ATARI ST
 Déjà célèbre, Turbo Cup est un programme d'un nouveau genre. Elaboré en collaboration avec René Meite, il met en avant le pilotage mais sans perdre de vue l'aspect ludique. Très fort !

Loriciels

Avec Turbo Cup, Loriciels nous offre une grande course automobile qui devrait satisfaire les amateurs les plus exigeants. Il ne s'agit pas d'un jeu d'arcade comme *Out Run*, mais d'un programme plus ambiteux réalisé avec un grand souci de réalisme. Même si les aspects techniques ont été mis de côté, Turbo Cup est une simulation. Mais attention, quand on parle de simulation on pense tout de suite à la fastidieuse étude d'une notice, aussi épaisse que complète, avant de pouvoir jouer. Ce n'est pas le cas ici. N'importe quel joueur peut commencer tout de



Mais avec un peu d'habitude...



on arrive à suivre le rythme.

suite une partie et en tirer un plaisir immédiat. Tout d'abord vous choisissez l'un des quatre circuits qui sont proposés et vous effectuez un tour d'essai. Il est très important d'y faire une bonne performance, car la place que vous occupez sur la grille de départ est définie en fonction du temps réalisé lors de cette séance d'essai. La scène est retransmise en 3D sous un angle plongeant. Vous enclenchez le premier et vous démarrez. Vous passez les vitesses rapidement pour tirer le maximum de cette ligne droite et au dernier moment vous rétrogradez pour négocier le premier virage. Ensuite remettez toute la gomme dans la ligne droite suivante et vous arrivez à toute allure dans un nouveau virage. Cette fois,



Et rapidement vient le moment où...



On descend trop sûr de soi !

modèles, et respectent précisément les longueurs de chaque segment. Ensuite, la programmation a été réalisée en suivant scrupuleusement les indications du champion qui connaît parfaitement ces circuits. Les voitures de course sont toujours à la limite de l'adhérence et si on roule juste un petit peu trop vite, on part dans un tête-à-queue, voire dans le décor. A chaque endroit du parcours, la vitesse, que vous ne pouvez pas dépasser sans perdre le contrôle de votre véhicule, correspond exactement à la réalité. D'autre part, comme les coureurs, vous devez apprendre à connaître parfaitement chaque circuit si vous voulez tirer le maximum de votre véhicule et réaliser les meilleurs temps. Prenez des points de

repère et découvrez à quel moment précis passer les vitesses.

Turbo Cup bénéficie d'une réalisation de qualité qui ajoute encore au réalisme de la course. Le point fort est la représentation et l'animation de la voiture. Celle-ci a été réalisée à partir de photos digitalisées. Les rebuts sur la vitre arrière changent quand le véhicule tourne, des gaz sortent du tuyau d'échappement au moment où vous rétrogradez, les feux stop s'allument quand vous freinez. Les graphismes et l'animation sont très réussis. Seuls reproches : l'absence de décors différents pour chaque circuit et un défilement légèrement saccadé. Mais ce sont là des défauts mineurs. La bande sonore est réussie et on appréciera tout particulièrement le superbe thème musical d'introduction. Il s'agit d'une digitalisation, et contrairement à l'usage, il ne se limite pas à un thème très court répété en boucle. Une grande course automobile, comme si vous y étiez. (Notice en français. Disquette.)

Alain Hughes-Lacour

Type	simulation sportive
Intéret	18
Graphisme	*****
Animation	*****
Bruitage	*****
Prix	C

Galactic Conqueror

AMIGA

Demier rejeton de Titus, Galactic Conqueror marque un tournant dans la stratégie du spécialiste français du fast action. En effet, ce programme nécessite une bonne dose de stratégie et de réflexion...

Titus

La Ligue Stellaire a pour tâche de préserver la paix. Elle gouverne à partir de la planète Gallion, choisie en fonction de la position stratégique qu'elle occupe au centre de la galaxie. Mais des forces rebelles lancent une grande offensive à travers l'espace afin de s'emparer du pouvoir. Leur objectif prioritaire est d'envahir la planète Gallion pour désorganiser les forces de la Ligue et mettre la main sur les secrets technologiques élaborés dans ses laboratoires. Heureusement, les savants de la Ligue viennent d'achever la construction d'un nouveau vaisseau de combat très performant. Il s'agit du Thunder Cloud II qui dispose d'un armement puissant et d'un écran protecteur capable d'absorber de nombreux impacts. Pour piloter ses chasseurs, la Ligue fait appel aux vainqueurs de la course de off-shore qui s'est déroulée sur Terre (cf. *Off Shore Warriors*).

La partie commence alors qu'un vaisseau-mère ouvre un sas et qu'un Thunder Cloud en sort. Il descend sur une planète occupée par l'ennemi et tout de suite un combat fratricide s'engage. Des missi-



Aux commandes de votre vaisseau, vous devez faire preuve d'adresse et de ténacité...



La recharge du bouclier est un moment fort attendu.



Les collisions sont parfois difficiles à éviter.

les jaillissent des créatures qui recouvrent la planète, des robots sonores s'approchent dangereusement et des mines tourbillonnent en tous sens. Ces dernières sont particulièrement dangereuses car il est très difficile de les éviter. Elles sortent de tous les combats. Une fois que vous avez éradiqué tous vos adversaires, vous remonte jusqu'au vaisseau-mère afin de recharger votre bouclier. Pour libérer une planète, vous devez sortir victorieux de trois combats successifs : au-dessus de la surface de la planète, dans les airs et finalement dans l'espace. Ces combats sont un ordre de difficulté croissante. Dans le dernier, il faut faire preuve de beaucoup d'habileté pour survivre face aux escadilles ennemies. Elles

se cachent derrière des groupes de météorites qui peuvent endommager gravement votre bouclier. Pour vous tirer d'affaire, utilisez au maximum les fantastiques possibilités du Thunder Cloud II en vous lançant dans des vrilles à couper le souffle.

Une fois que vous avez vaincu les forces rebelles qui occupent une planète, les troupes de la Ligue viennent en prendre possession pour y installer de solides défenses. A partir de cette base, elles tentent d'occuper les planètes voisines. Quelle que soit l'issue du combat, vous passez en mode carte.

Galactic Conqueror est un bon shoot-'em-up, mais il ne se limite pas à cet aspect. La stratégie joue un rôle déterminant dans ce jeu. Sur la carte, vous



Dans certains cas, évitez le combat...



La carte sert à définir sa stratégie.

est un jeu riche et prenant. C'est le meilleur programme de Titus, une belle réussite. (Notion et Informatique) Alain, Hughes-Lecour

Type : shoot-them-up / stratégie
Intérêt : 16
Graphisme : ★★★★★
Animation : ★★★★★
Brutalité : ★★★★★
Prix : C

Avis

Galactic Conqueror a su mettre à profit les performances de l'Amiga pour renouveler un genre qui s'enlaidit dans la répétition obligée de ses formes primitives (voir *Zynaps*). Ce shoot-them-up abandonne le traditionnel scrolling latéral, usé jusqu'à la corde, au profit d'une véritable représentation des décors en trois dimensions qui donne au joueur l'impression d'être dans le vaisseau. La dimension tactique de *Galactic Conqueror* (définition du plan d'attaque à partir d'une carte du ciel), les fréquents retours au vaisseau principal et la rapidité de l'animation contribuent à créer une ambiance de film de science-fiction. Prenant Jean-Philippe Delalandre

Galactic Conqueror est un bon jeu d'action où l'immersion d'une certaine stratégie apporte une nouvelle dimension. Certes, tout n'est pas rose. Les brutes ne sont pas désagréables mais bien peu réalistes. Le réacteur du vaisseau fait un bruit de moteur beaucoup trop uniforme ce qui nuit à l'ambiance et les combats s'avèrent un peu monotones à la longue. Mais en contrepartie, l'animation est très rapide, les pseudo-sprites sont très gros, l'impression de 3D dans l'espace est très bien rendue. Le côté stratégique vous permettra de ne pas mourir idiot!

Jacques Harbom

Tout en gardant son orientation vers le jeu d'action, Titus parvient à effacer cette désagréable sensation de déjà vu que procurent ses précédentes productions. Le logiciel est techniquement une réussite, avec des brutautes et des animations d'excellente qualité. Seul regret, les phases de rase-mottes à la surface des planètes manquent de réalisme.

Eric Gaberia

Comparatif

Skyfox II / *Galactic Conqueror* : ces deux programmes sont vraiment très proches puisqu'il s'agit de shoot-them-up avec un aspect stratégique. La force de *Skyfox II* repose sur la grande variété des missions. *Galactic Conqueror* gagne au niveau de la stratégie et de la réalisation. Il est assez rare de pouvoir composer un jeu français avec un programme aussi déviant, surtout un programme d'Electronic Arts. Et pourtant... *Galactic Conqueror* l'emporte tout de même d'une courte tête.

A.H.L.



Moins réels : *Skyfox II* sur Amiga.

Fusion

AMIGA

Fusion est un jeu d'action original. Les réflexes ne suffisent pas, il faut aussi réfléchir. Des énigmes à résoudre apparaissent lors du déroulement du jeu. Passionnant.

Electronic Arts. Programmation : Kevin Donkin ; graphismes : Glen Corps ; musique : Dave Hanlon

Electronic Arts fait preuve, une fois de plus, d'originalité. Fusion offre la particularité d'être à la fois un shoot-them-up et un jeu d'arcade/aventure. Votre mission consiste à détruire une planète étrangère défendue par des extra-terrestres particulièrement agressifs. Pour atteindre votre objectif, vous explorez les nombreux niveaux qui composent cet univers en ramassant les différents éléments d'une



Le vaisseau est entouré d'un cercle protecteur.



Le tank d'assaut revient vers le ravitailleur.

bombe. Lorsque toutes ces pièces sont en votre possession, il faut revenir à votre point de départ et faire tout sauter. Si le principe du jeu est fort simple, en venir à bout l'est beaucoup moins. Tout au long de cette aventure, vous vous heurtez à de nombreux ennemis qui ne vous laissent pas un instant de répit. Il faut résoudre toutes sortes de problèmes afin de parvenir à progresser dans ce drôle d'univers.

Vous contrôlez le ravitailleur, un vaisseau qui se déplace tout seul dans le sens de la dernière direction indiquée. Il survole les principaux obstacles, à l'exception des structures trop hautes qui l'empêchent d'accéder à certains secteurs. Ce vaisseau a la possibilité de se poser sur les surfaces dégagées.



Le vaisseau vient là déposer sous les morceaux de la bombe découverts pendant la partie.

Vous pouvez alors faire débarquer un véhicule d'assaut dont vous prenez le contrôle. Ce véhicule se déplace au sol. Il est donc arrêté par tous les obstacles qui se présentent. Lorsque le véhicule s'éloigne du ravitailleur, celui-ci utilise un système de camouflage pour se rendre invisible, ce qui le soustrait aux attaques ennemies. Faites bien attention à repérer l'endroit où il s'est posé pour éviter d'avoir à le rechercher longtemps par la suite, car il ne réapparaît que lorsque vous arrivez sur lui.

Pour progresser, vous découvrez des boutons de couleurs différentes, qui parsèment chaque niveau. Une fois actionnés, ceux-ci font disparaître un obstacle qui vous barrait le chemin, ou bien ils ouvrent une porte qui vous permet d'accéder au secteur suivant. Or l'affaire se complique, c'est que vous ne pouvez actionner qu'un seul bouton à la fois, ce qui vous oblige à faire quelques essais avant de découvrir l'ordre dans lequel ils doivent être actionnés. Par exemple, un bouton libère une galerie qui mène à un autre bouton, qui lui ouvre une porte et ainsi de suite. C'est un véritable casse-tête et les mineurs de problèmes n'en donneront à cœur joie. Les deux appareils dont vous disposez ont des fonctions différentes. Vous passez de l'un à l'autre en fonction des circonstances. Seul le véhicule d'assaut peut actionner un bouton. En revanche, le ravitailleur permet de faire une reconnaissance des lieux et son rôle



Les défenses ennemies doivent être détruites.



Les missiles ennemis sont encore là.



Sur fond bleu, on est dans le deuxième niveau.

consiste à déposer le véhicule à proximité d'un bouton. Vous avez donc fort à faire pour découvrir la solution de ces énigmes, mais ne croyez pas que vous allez réfléchir tranquillement. Les extra-terrestres cessent de vous harceler. Les défenses ennemies sont constituées de tourelles fixes, de véhicules divers et de missiles à tête chercheuse. De vos deux appareils, c'est le ravitailleur qui est le plus à même de faire front à ces attaques grâce à sa grande mobilité. Au cours de son exploration, il peut se procurer des armements supplémentaires ainsi qu'un bouclier protecteur. Le véhicule d'assaut, lui, circule librement dans les galeries qui lui laissent bien peu de

marge de manœuvre pour éviter les tirs ennemis. Il est donc particulièrement vulnérable aux attaques, aussi est-il recommandé de faire un premier passage afin de détruire les installations ennemies. *Fusion* bénéficie d'une réalisation soignée, les décors sont particulièrement réussis avec une bonne impression de profondeur et une excellente utilisation des couleurs. Le scrolling multidirectionnel est satisfaisant et la bande sonore convaincante. C'est un jeu complexe dans lequel la réflexion l'emporte sur l'aspect shoot-them-up. Vous n'en viendrez pas à bout facilement, mais il est possible de sauvegarder la partie. (Notion et Informatique) Alain Hughes-Lecour

Type : arcade / aventure
Intérêt : 16
Graphisme : ★★★★★
Animation : ★★★★★
Brutalité : ★★★★★
Prix : C

Avis

Fusion est une réussite. Bien qu'étant avant tout un jeu d'action, il dispose de caractéristiques stratégiques qui le rendent «intéressant». Les graphismes, par leur finesse et la variété de leurs couleurs, font une bonne utilisation des performances de l'Amiga. Ce programme nécessite un certain temps pour une bonne prise en main (complexité des décors et variété des contraintes). Un bon logiciel. Eric Gaberia

Fusion est un jeu comme je les aime avec un bon équilibre entre réflexes et réflexion. L'idée de deux types de véhicule qui ont chacun leurs limites enrichit le jeu. Les graphismes sont engageants et le scrolling multidirectionnel fluide (bien que le scrolling latéral soit un tout petit peu haché). L'animation du vaisseau avec sa petite inertie est bien venue. Les brutautes sont agréables. Bref une bonne réalisation d'ensemble pour ce jeu difficile.

Jacques Harbom



Un morceau de la bombe a déjà été récupéré.



Le passage sur le bouton ouvre la voie.



Les bords de la falaise cachent des choses.

Where Time Stood Still

ATARI ST

Ils sont quatre rescapés d'un crash aérien. Vous les guidez avec le joystick. Très bien réalisé graphiquement, ce jeu d'aventure-action vous entraîne dans un suspens insoutenable. Mieux qu'au cinéma.

Océan. Conçu et réalisé par Denton Designs ; programme : Ian Brown et Robert Weir ; graphisme : Steve Cain.

Les cinéphiles se rappellent sans doute des films d'aventure des années trente qui mettaient en scène dans de sauvages contrées, un bel aventurier (souvent anglais), une superbe ingénieure, de méchants sauvages (cannibales, si possible), et une faune dangereuse. Ces différents ingrédients semblent toujours aussi efficaces, puisqu'ils constituent les principaux éléments de ce logiciel original.

Pour résumer la situation, un petit avion monomoteur s'est écrasé dans les hauteurs himalayennes. Isolé sur un plateau situé entre les différents sommets de la chaîne montagneuse, l'équipage composé de quatre personnes comprend très vite que son seul salut est dans la traversée de cette étrange



Le plancher pourri du pont ne tient pas fort.

contrée. La difficulté de l'entreprise réside dans le particularisme de la faune (ptérodactyles, tyrannosaures, monstres des marécages) et dans les dangers que cache chaque parcelle de terrain parcouru. L'équipe est composée de personnalités très différentes, parmi lesquelles j'aret, le pilote et guide de l'expédition (qui est prioritairement contrôlé par le joueur), Clive, un homme gros (peu endurant physiquement), père de la sculpturale Gloria (l'un des personnages les plus forts) et en dernier lieu son fiancé, l'intellectuel (mais sportif) Dirk. En tant que chef de groupe, il faut tenir compte des caractéristiques de chacun des personnages ainsi que les liens et relations qui les unissent. Si Gloria meurt, la volonté

de survivre de Dirk s'en trouve fortement affectée. Pour vous aider dans votre progression, de multiples objets (éparpillés lors du crash de l'avion) peuvent être ramassés, parmi lesquels une corde, une trousse à pharmacie, des vivres, un couteau, etc. Leur utilisation judicieuse permet de sortir des périlleuses situations que recèle le logiciel : la corde est indispensable pour sauver Clive d'un pont qui s'est effondré sous son poids. Pour vous informer de l'état de chacun des individus, des commentaires (souvent humoristiques) s'affichent via un système de bulles semblable à celui des bandes dessinées. D'au



On s'approche des marécages.



Les bandes de terre sont des sables mouvants.

informations (affichées au bas de l'écran) vous renseignent sur la force, le niveau de faim-soif, et le nombre de munitions disponibles pour l'unique revolver du chef d'équipe. Il est à noter qu'en cas de décès du leader, vous pouvez choisir un nouveau chef de groupe parmi les membres restants. Les difficultés topographiques rendent l'exploration des lieux dangereuse. Des ravins, avalanches de pierres, marécages, chutes d'eau et sables mouvants corrent le jeu. Toujours dans le genre « stress et sueurs froides », des reptiles volants (ptéranodons), survivants d'une lointaine préhistoire, hantent les lieux et se jettent sans préavis pour trépaner un lourd tribut parmi les membres de l'équipe. La mort



L'équipage arrive au village de cannibales.

L'ACTION - SIMULATION

AIRBORNE RANGER



DISPONIBLE SUR: IBM PC

C64

Provis pour décembre.

AMSTRAD CPC

ATARI ST

MICRO PROSE

LOGICIELS DE SIMULATION

MicroProse France: 6/8 Rue de Milan, 75009. PARIS Tel: (1) 45 26 44 14

peut aussi frapper sous la forme de canibales (Dick, l'un de langues rares, peut vous dévorer la mort en servant de traducteur) ou par les puissantes machoires d'un reptile bipède. Les éventuelles voies d'évasion (des sentiers) peuvent cacher des vécus.

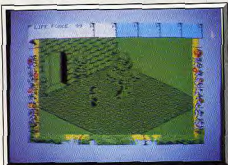
Les graphismes sont monochromes, ce qui renforce l'effet « film des années trente ». La variété des décors, leur finesse graphique, le très convaincant mode 3D en perspective offrent un réalisme de grande qualité. Les animations disposent d'un scrolling à huit directions. Les bruitages sont le point le plus faible du programme. Les concepteurs, pour



La nuit, le repos n'est pas sans danger.

masquer cette lacune, ont introduit une option qui permet d'avoir un fond musical peu convaincant. Ce logiciel, malgré quelques petites imperfections, mérite la barre qui semblait séparer jeux d'aventure et jeux d'action. Les ingrédients propres aux deux genres se trouvent réunis dans ce programme sophistiqué. Il ne lui manque qu'une option de sauvegarde. Dépassant et riche. (Disquette.) Eric Cabernet.

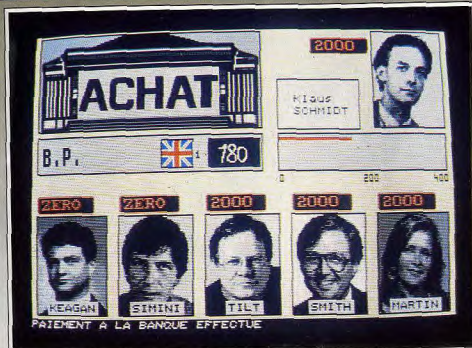
Type : action/aventure
Intéret : 15
Graphisme : ★★★★★
Animation : ★★★★★
Bruitage : ★★★★★
Prix : C



Fairlight II sur Spectrum.

Comparatifs

Fairlight Gunfight/Where Time Stood Still. Les techniques d'animation de Where Time Stood Still sont connues en Angleterre sous le nom de « 3D filmation ». Des programmes tels que Fairlight Gunfight sur huit bits ont été des précurseurs dans ce domaine (1984). Aujourd'hui grâce à leur vitesse de calcul, les seize bits, tel le ST, permettent d'atteindre une qualité et une vitesse d'animation bien supérieures. La taille mémoire plus importante permet d'intégrer des univers plus vastes qu'auparavant. Ce concept risque, dans l'avenir, avec la puissance des nouvelles machines de repousser très loin les critères de réalisme pour les jeux d'aventure-action. E. C.



Cinq partenaires - digitalisés - vous accompagnent dans ce jeu de simulation boursière.

Maxi bourse

ATARI ST

Jeu ou réalité ? Cette simulation boursière est tellement bien réalisée qu'on se croirait à la Bourse, la vraie. Les renseignements fournis sont précis. Excellent pour les futurs spéculateurs.

Cobra Soft ; Programme : Jean-Michel Baudequin ; graphisme : Dominique Fusina ; chef de projet : Jacky Adolphe ; réalisation : Bertrand Brocard.

Ce jeu de simulation boursière vous permet de vous plonger dans les affaires de la spéculation, en compagnie d'un à cinq autres partenaires. Ceux-ci pourront être soit d'autres joueurs humains, soit des personnages simulés par le programme (qui en propose cinq en tout, chacun ayant ses habitudes boursières et une connaissance plus ou moins vaste en ce domaine). Le niveau choisi affecte la somme disponible et l'étendue du portefeuille de départ. La constitution de ce portefeuille a une grande importance car elle risque d'avoir des répercussions par la suite. Si vous avez sélectionné l'option « Masters », l'ensemble des quarante actions sera accessible. Ces actions sont réparties en dix domaines. Si vous par-



Les renseignements sont très précis.



Messages et portefeuille sur Minitel.

Quarante actions sont accessibles.

TO8D LE CADEAU FUTÉ.

Avec ses **300 logiciels** et un prix aussi intéressant, le TO8D de Thomson c'est vraiment le cadeau futé. Les nombreux programmes de jeux en feront le compagnon des enfants. Grâce à lui ils se familiariseront avec le monde passionnant de la micro-informatique. Outre sa facilité d'utilisation, le TO8D possède des performances qui le feront devenir le partenaire de toute la famille. Le seul problème que vous apportera le TO8D : vous vous le disputerez !

- Microprocesseur 6809E.
- Mémoire vive (RAM) : 256 Ko, dont 236 Ko utilisateur ; elle est extensible à 512 Ko, dont 496 Ko utilisateur, entièrement gérés de façon transparente pour l'utilisateur par le BASIC 512 MICROSOFT® ; 16 Ko vidéo.
- Mémoire morte (ROM) : 80 Ko, extensible à 144 Ko grâce au lecteur de cartouches-programmes intégré - Logiciels résidents en mémoire morte : BASIC 1.0 MICROSOFT® (pour utilisation des logiciels T07-70) - BASIC 512 MICROSOFT®, avec DOS MICROSOFT® - DOS iconique - Puissant moteur graphique.
- Lecteur de disquettes 3 1/2 intégré, de 640 Ko formatés, double face/double densité.
- Ecran : Palette de couleurs permettant à l'utilisateur de choisir 16 couleurs parmi 4 096 nuances.

Le TO8D.

3990F* T.T.C.

*Prix public conseillé. Offre valable dans la limite des stocks disponibles.

3615 + METZ 2000
3615 + THOMTEL



THOMSON

MICRO-INFORMATIQUE



venez à détenir une concentration horizontalisée (trois entreprises dans le même secteur d'activité) avec 6000 actions dans l'une et au moins 3000 pour les deux autres) ou verticale (6000 actions dans trois titres de secteurs différents), d'importants bénéfices vous seront assurés à chaque tour. Pourrait ces concentrations ont aussi l'inconvénient de vous rendre plus fragile face aux imprévisibles. Les participants jouent à tour de rôle. Vous pourrez ainsi consulter sur minitel vos messages et votre portefeuille et vous informer des statistiques (répartition de vos titres entre les pays et les activités, répartition de l'argent liquide et des titres entre les joueurs).

Si vos liquidités commencent à baisser ou si simplement vous désirez prendre vos bénéfices sur un titre, passez à la Bourse pour le vendre. Son cours dépend de l'économie lat de l'offre et de la demande. Si toutefois aucun joueur ne le rachète après deux tours, la banque le fera mais il aura bien sûr perdu de sa valeur. En revanche si l'ensemble des joueurs soutient à un nombre d'actions supérieur à celui qui est disponible, il s'ensuit des enchères particulièrement échauffées et parfois un peu trop longues. Licéne du dé entraîne la fin de votre tour et peut conduire à plusieurs situations : message personnel qu'il faudra consulter, avis personnel (souvent amusant) qui revient favorablement ou non sur vos finitions, événement extérieur aux conséquences multiples, achat (par lot de mille) « au cours » d'un titre tiré au hasard ou « au mieux » de l'action de votre choix. Vous ne restez pas inactif pendant le tour des autres joueurs, car vous pouvez acheter ou encherir de la même manière. Surveillez vos liquidités : l'emprunt nécessite un remboursement immédiat et impose une amende importante. La plupart des écrans s'enrichissent d'images digitalisées. Un jeu passionnant et difficile mais qui ne se pratique qu'au clavier. (Disquette ; jeu en français).

Jacques Harbom

Type simulation boursière
Intérêt 16
Graphisme *****
Animation —
Bruitage —
Prix C

Version CPC

Les digitalisations sont moins belles, on perd l'écran du minitel mais l'intérêt du jeu reste identique. Une bonne réalisation pour cette machine bien que l'adoption du mode monochrome aurait permis des photos beaucoup plus détaillées.

Intérêt 15
Graphisme *****
Animation —
Bruitage —
Prix B



Version CPC, bien réalisée.

Version T08 - T09 - T09 +

C'est la moins réussie. Certes les digitalisations sont correctes, mais les couleurs sont mal choisies. De plus, l'accès au minitel a été déguisé de nombre de ses fonctions. Le jeu reste intéressant.

J.H.
Intérêt 14
Graphisme *****
Animation —
Bruitage —
Prix B



Version Thomson, sans couleur.

Zynaps

AMIGA

De l'action, de l'action et encore de l'action. Voilà ce qu'est Zynaps. La difficulté en plus. Seize secteurs sont proposés au joueur, de préférence un passionné. Les autres abandonneront avant.

Heuison, Graphismes : Pete Lyon ; programmation : Howie ; conversion Amiga : Neil ; musique : Julio Zicchi



Le principe du jeu est simple : tirer sur tout ce qui bouge. C'est tout ce qui est simple.

Lors de sa sortie sur 8 bits il y a un an, Zynaps avait remporté un succès mérité. C'est donc un plaisir de le retrouver sur Amiga et ST. Dans ce shoot-them-up assez classique, vous livrez un combat acharné contre les forces extra-terrestres, aux confins de l'espace. C'est une lutte de tous les instants qui vous attend le long des douze secteurs qui vous séparent de l'objectif : la principale base ennemie. La partie commence alors que vous pénétrez dans une station spatiale. Vous disposez de peu d'espace pour naviguer entre les structures qui recouvrent le sol et le plafond. Les escadilles ennemies balayent tout l'espace disponible vous rendant l'esquive très aléatoire. Il faut donc les abattre à tout prix, ce qui est



Les ennemis sont très nombreux.

LE HAUT DE GAMME DU SOFT

NUMEROUS VERT 08-10-10-08
CPC/Amiga



Disponible dans plus de 270 boutiques, en France. Cette sélection des meilleurs logiciels version 5 1/4 et 3 1/2 vous est proposée par

TANDY et UBI

TANDY

C'EST UNIQUE !

Les consoles de jeux SEGA et les cartouches SEGA sont en vente près de chez vous :

Liste des distributeurs

AUCHAN □ BHV □ BOULANGER □ CARREFOUR □ CASINO □ CONFORAMA □ CONTINENT □ CORA □ EUROMARCHE □ FNAC □ GALERIES LAFAYETTE □ LOGIMARCHE □ MAJUSCULE □ NANA □ RALLIÉ

Votre point de vente "SEGA Boutique".

LOGIPECE 01
C/CIAL Les Arcades
61000 AMBERIEUX EN BUGEY

ALU TELE QUI FUME
5, avenue Gambetta
02000 ST-QUENTIN

PICARDI TELEMATIQUE
19, Espace Les Oréals
02100 ST-QUENTIN

TILT + V
C/CIAL tel
15, boulevard Deltino
06300 NICE

GAME'S
67, boulevard Maréchal Juin
06800 CAGNES-S/MER

ESPACE INFORMATIQUE
16, rue de la Poste
08000 CHARLEVILLE MEZIERE

LES ZAN'S
2, rue du Temple
08400 VOUILLEUX

MICROS
29, rue Fallot de Montabert
10000 TROYES

S.A.D.C ELECTRONICS
90, rue de Rome
13006 MARSILLE

DELTA LOISIRS
84, avenue Gambetta
13272 MARSILLE

PHOTO MAXIMUM
23, rue des Péruques
16004 ANGOULEME

ETS BERNARD HUMEAU
3, rue des Bains
17000 POISSAY

ETS FINEAU
26, rue Touthart
17300 ROCHEFORT

VIDEO MATIQUE
5, rue des Carbonnières
19100 BRIVE

MICROMATIX
23, rue Barbecane
19100 BRIVE

BLANC MUSIQUE
8, rue Stephanoelli
20000 AJACCIO

TOP GAMES
3, boulevard Girard
20200 BASTIA

STE CHABANON
Boutique Montmartel
26100 ROMANS

LEGIE CHARTRES
10, rue Noël Barthe
61000 CHARTRES

COCONUT
C/CIAL Le Triangle/Niveau Bas
34000 MONTPELLIER

PUBLIC ELECTRONIQUE
27, rue de l'Esplanad
35400 ST-MALO

LA VITE
Rue de la Poste
40600 BISCARROSSE

TV GENIEP
26, rue Georges Clémenceau
41200 ROMORANTIN

VAL
18, place du Martail
45300 PITHIVIERS

LES F
13, rue Fautrier
BE 102

49414 SAUMUR

MAISON TROCHU
16, rue du Général de Gaulle
50480 ST-MER-LEGLISE

A LA CLEF SOL
4, rue Lochet
61000 CHALON-S/MARNE

LA CLEF SOL
2, rue de l'Elope
51000 REIMS

INVENTER
Galerie St-Sébastien
1^{er} Etage
54000 NANCY

JOHN JOUETS
7, rue Stanislas
54000 NANCY

TICKS-OFF
16, rue du Pont des Morts
59000 METZ

JUNGMANN GASTON
50, rue du Général Hirschauer
57000 ST-AVOLD

ETS-VALLEZ
26, rue St-Jacques
59000 METZ

TELEMANAGER 2000
15, Place de l'Hôtel de Ville
61000 MERU

BOUTIQUE LOISIRS
40 bis, rue Delattre de Tassigny
61000 ALENÇON

SOFTAGE
82, boulevard de l'Égalité
62100 CALAIS

NEYRAL 2
3, boulevard Desaix
63000 CLERMONT-FERRAND

BASE 4
11, rue Samozet
64000 PAU

IMBERT SARL
7, Courcambetta
65400 LUYON

LES ANGOISSES POLYTO
12, rue de B Ma
71100 CHAUFFAILLES

AN
7, avenue Faisil de la Bois
73200 ALBERTVILLE

GAME 2
4 bis, rue de la Poste/Gal Royal
74000 ANNEYRY

LES ANGOISSES POLYTO
11, rue de la Préfecture
74000 ANNEYRY

VIDEO DR
47, rue des Richelieu
75001 PARIS

2010 ELECTRONICS
71, rue du Charlot Mich
76000 PARIS

VIDEO 32
32, rue du Lancry
75010 PARIS

AMÉ
11, boulevard Voltaire
75004 PARIS

COCONUT
13, boulevard Voltaire
75011 PARIS

JSI
89 bis, rue de Charenton
75012 PARIS

J&G ELECTRONICS
163, avenue du Maine
75014 PARIS

COCONUT
41, avenue de la Grande Armée
75016 PARIS

FUTUR
53, avenue de la Grande Armée
75016 PARIS

BURBOST SHOOT AHEAD
145, rue de Flandre
75016 PARIS

DVM INFORMATIQUE
9, Place Guillaume Le Conquerant
76200 DIEPPE

GAME'S
C/CIAL Valley 2
Av. de l'Europe
78140 VELIZY

GAME'S
C/CIAL St-Quentin ville
10, rue de la Croix St-J
78885 ST-QUENTIN
EN YVELINES CEDEX

CHABLEMAGNE
50, boulevard de Strasbourg
83000 TOULON

FRANCE
C/CIAL Stannard
Bat. Grand Sud
83160 LA VALETTE

EN
C/CIAL Pinar
11, rue Rucamont
84000 PERTAL

FINOCTO
C/CIAL de la Font
91230 MONTGERON

SAI INFORMATIQUE
101, rue de la Croix St-J
91200 VILLE DU BOIS

NICOMACHUS
241, avenue d'Argenteuil
92270 POIS COLOMBES

ESPACE MICRO VIDEO
93, rue Louise Michel
92300 LEVALLOIS PERRET

MASTER VIDEO 7
C/CIAL Rosny II
Bois

PHOT CENTER
79117 ROSNY/BOIS

9317 CENTER
Rue Gutcher
94230 CACHAN

VIDEO FLEISS
10, avenue du Général Leclerc
94240 LE FLEISS THIEVE

TEMPS R RUNGIS
C/CIAL BELLE EPINE
BP 1245
94531 RUNGIS

VIDEO INFORMATIQUE FAMILI
48, avenue du Général Leclerc
97400 MAISON-ALFORT

LEBAIS DES LYCES
2, Place des Lycées
95100 ARGENTEUIL

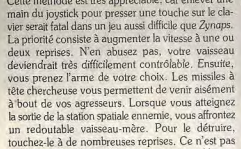
STE LECOMTE
31, rue du Général de Gaulle
95880 ENGHEN

SOFT AND CO
Rue Balala
Imm. Meyero/APP 5
97200 FORT DE FRANCE

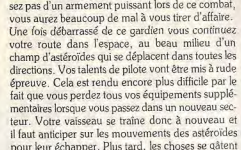


rendu difficile par leurs mouvements incessants. Les premiers instants de jeu sont particulièrement délicats car votre vaisseau se traine, il répond lentement aux commandes. Vos tirs ne sont guère plus rapides. Heureusement vous avez la possibilité d'améliorer vos performances en ramassant au passage des pastilles qui apparaissent lorsque vous détruisez une vague d'aliens. L'équipement supplémentaire qui est disponible est représenté en bas de l'écran. Pour l'activer, il suffit de passer sur la palette suivante en maintenant le bouton de tir appuyé. Cette méthode est très appréciable, car enlever une main du joystick pour presser une touche sur le clavier serait fatal dans un jeu aussi difficile que *Zynaps*. La priorité consiste à augmenter la vitesse à une ou deux reprises. Non abusé pas, votre vaisseau deviendrait très difficilement contrôlable. Ensuite, vous prenez l'arme de votre choix. Les missiles à tête chercheuse vous permettent de venir aisément à bout de vos agresseurs. Lorsque vous atteignez la sortie de la station spatiale ennemie, vous affrontez un redoutable vaisseau-mère. Pour le détruire, touchez à de nombreuses reprises. Ce n'est pas facile car il se déplace sans cesse tandis qu'il vous note sous un déluge de bombes. Si vous ne disposez pas d'un armement puissant lors de ce combat, vous avez beaucoup de mal à vous tirer d'affaire. Une fois débarrassé de ce gardien, vous continuez votre route dans l'espace, au beau milieu d'un champ d'astéroïdes qui se déplacent dans toutes les directions. Vos talents de pilote vont être mis à rude épreuve. Cela est rendu encore plus difficile par le fait que vous perdez tous vos équipements supplémentaires lorsque vous passez dans un nouveau secteur. Votre vaisseau se traite donc à nouveau et il faut anticiper sur les mouvements des astéroïdes pour leur échapper. Plus tard, les choses se gâtent encore : vous évoluez dans des trôles de décors qui ne vous laissent que très peu de marge de manœuv

ces, mais *Zynaps* est un must pour les amateurs du genre. (Notice en français. Disquette.)



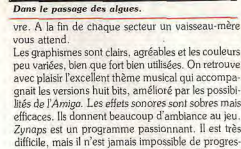
Tous les ennemis sont à abattre.



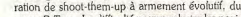
Passer entre le petit vaisseau et l'obus.



Dans le passage des algues.



Le vaisseau infernal : à éviter.



Le niveau 1 déjà difficile à passer.

Alain Houghless-Lacour
Type shoot-them-up
Intéret 1-6
Graphisme *****
Animation *****
Bruitage *****
Prix C

Version ST

Cette version est strictement identique à la précédente à l'exception de la bande sonore. L'excellent thème musical d'ouverture a été remplacé, on ne



Le début du premier niveau.

saît pour quelle raison, par un autre moins réussi, et les effets ne sont pas aussi convaincants que sur Amiga. C'est dommage. A part cela, le jeu est passionnant. *Zynaps* est le seul shoot-them-up de ce type sur ST. Indispensable. A.H.-L.

Avis

Avec un scrolling latéral sans surprises, ses décors manquant d'originalité et son animation peu rapide, *Zynaps* semble avant tout destiné aux nostalgiques des jeux d'arcade sur Commodore 64. Un jeu répétitif et lassant qui ne correspond en rien à ce dont l'Amiga est capable. Jean-Philippe Delalande

Ce logiciel n'a pas soulevé mon enthousiasme. Certes je ne suis pas morqué des shoot-them-up mais quand même ! Les décors ne sont pas modernes au premier abord, mais on s'en base vite car ils sont peu variés. L'animation est lente. Le vaisseau se meurt à la vitesse d'un escargot tant qu'il n'a pas le bonus de vitesse. Les bruitages sont peu variés et lassants. Seule la musique d'introduction apporte un peu d'originalité. Si vous adorez les shoot-them-up très difficiles, *Zynaps* peut vous intéresser. Jacques Harbom

Comparatif

Zynaps-Ménace. Ce sont tous les deux des shoot-them-up à scrolling horizontal. Il faut traverser des secteurs tenus par l'ennemi en se procurant au pas-



Passage des rochers dans Menace (Amiga).

sage des équipements supplémentaires avant d'affronter un redoutable gardien. Le principe de jeu est le même, mais ces programmes sont différents au niveau de la réalisation et de la difficulté de l'action. *Ménace* est le plus beau et le plus spectaculaire. Il surclasse son concurrent en ce qui concerne le graphisme et la bande sonore. Ces qualités ajoutées à un niveau de difficulté peu élevé en font un choix évident pour ceux qui ne sont pas des inconditionnels du genre. En revanche, les habitudes des combats spatiaux ne trouveront pas dans *Ménace* un challenge à leur taille. Il préférerez *Zynaps*, plus difficile et plus riche, qui les obligera à s'accrocher. A.H.-L.

Market

IBM PC ET COMPATIBLES

La simulation boursière est très à la mode. Les petits spéculateurs sont de plus en plus nombreux sur le marché... boursier. Mieux vaut prendre des risques sur un PC.

Médiaware. Conception Coulomb et Pierre Fiastré ; programmation : Dominique Couthier, Benoit Gonsolin, Jacques Lelsy ; graphisme : Didier Mazère.

Un à neuf joueurs s'affrontent sur le plateau boursier de Market. Vous choisissez la somme d'argent dont vous disposez (un ou cent millions de francs). Cela a son importance. Avec cent millions, vous influencez sur les cours des valeurs tandis qu'avec un million, vous n'êtes qu'un petit épargnant ballotté au



Magie des chiffres, opérid du gain.

la nature de l'opération, l'action concernée, le nombre et le cours limite. Méfiez-vous : vos ordres ne seront pas tous honorés à la demande et trop forte. Aussi au tour suivant, vous avez intérêt à vérifier les transactions qui ont réellement eu lieu. Vous pouvez encore prendre connaissance de votre portefeuille, de la composition du marché, de l'indice des performances et des statistiques des titres. Si vous suivez les conseils du « Market Journal »,

Apache Strike

MACINTOSH

L'hélicoptère de combat se faufile entre les immeubles, à la recherche du système ennemi. Facile à manier, rapide, il doit éviter les écueils et les crash. L'action enfin à la portée du Macintosh.

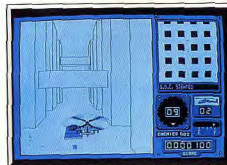
Silicon Beach. Programmeur : Bill Appleton ; conception : John Knott & Mark Pierce ; bruitages : Glenn Arnold.

Les bons jeux d'action sont rares sur Macintosh, cela tant pour des raisons matérielles (absence de coprocesseur graphique ; écran noir et blanc) que



Mac Attack (comparatif page suivante).

similitudes avec celui de *Raid over Moscow*, le logiciel favori des Polonais. Mais dans des programmes de ce type, l'alti n'a, en général, qu'une importance secondaire et c'est bien plus la qualité de la réalisation et l'action qui importent. Or, autant l'avouer, c'est une réussite. Après une musique de présentation très agréable (d'ailleurs pompée sur celle du feuilleton « Airwolf » - « Supercopter » sur les anglophobes), vous voilà plongé dans le feu de l'action. Votre Apache se faufile entre les buildings de Novgorod, alors que vous tentez de découvrir l'écho du S.D.C. sur le radar de bord. Mais la défense ennemie ne tarde pas à vous repérer et, très vite, des appareils hostiles vous fondent dessus (garfois par derrière, les lâches !) alors que des tanks vous interdisent le rass-mottes.

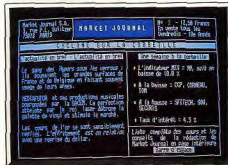


Attention au rass-mottes.



Consulter les tendances.

gré des tendances. Vous allez jouer avec sept personnages, chacun ayant son comportement propre. Le huitième (les investisseurs institutionnels) n'interviendra que rarement. L'objectif est de faire fructifier votre portefeuille au-delà de l'indice moyen du marché et si possible de battre M. Anticipation, le meilleur des acteurs simulés par le programme. Au début, vous ne possédez aucune action. Prenez d'abord connaissance du journal qui vous informe des événements importants survenus dans le monde ou sur le plan boursier. Sa seconde page contient les conseils d'achat, vente ou conservation pour les dix titres de Market. Choisissez ceux qui vous attirent et remplissez le bordereau d'ordres en indiquant



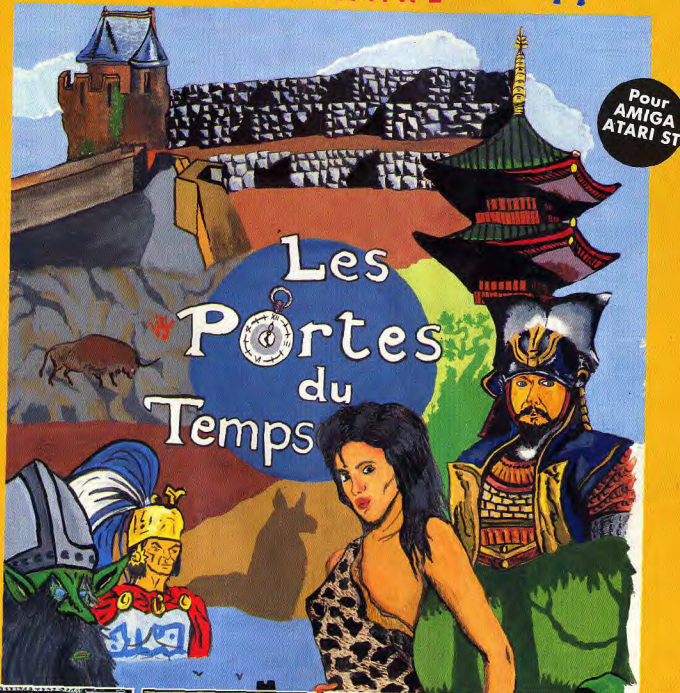
Les conseils du « Market Journal » sont bons.

il ne vous arrivera aucun ennui sérieux. En contrepartie, vous avez peu de chance de réaliser des opérations vraiment rentables. Si vous avez opté pour les cent millions, il est nettement plus « amusant » de vous lancer dans la spéculation boursière la plus méprisante en achetant d'énormes quantités d'un titre qui ne macha pas, ce qui fera monter son cours en conséquence. La séance de cotation est l'occasion de lire certaines maximes ou anecdotes amusantes.

Cette simulation est assez fidèle mais un peu austère dans sa présentation. On peut regretter la limitation à dix titres. Un jeu passionnant. (Disquette ; jeu en français.) Jacques Harbom

Type	simulation boursière
Intérêt	16
Graphisme	***
Animation	—
Brutage	—
Prix	C

LEGEND — SOFTWARE —



Pour AMIGA ATARI ST

Les Portes du Temps



Parcourez le temps et l'histoire

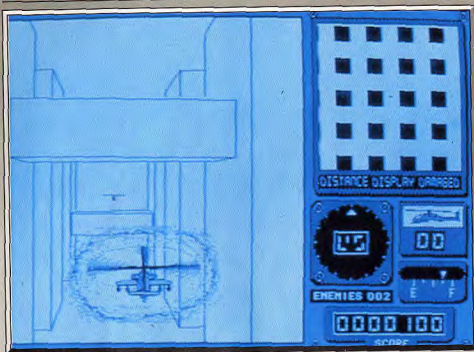
Plus de 200 lieux à découvrir

5 époques à explorer

Scénario basé sur des éléments historiques

LEGEND SOFTWARE - Technopole Rennes-Atalante

Immeuble Germanium - 80, avenue des Buttes de Coësmes - 35700 RENNES
SARL au capital de 50 000 F - RCS en cours. Tél. 99.38.30.49.



A tout instant, on repère la place de l'hélicoptère dans le carré en haut à gauche.



C'est le crash, grandeur nature.

Aux niveaux supérieurs, c'est Tenter! Toute votre puissance de feu (missiles ou canons, vous avez le choix) ne sera pas de trop pour assurer votre survie. Les graphismes et l'animation (en 3D) des différents protagonistes sont bons et, surtout, très rapides, ce qui est primordial pour ce genre de jeu. De même, des bruitages très satisfaisants mais malheureusement peu variés accompagnent l'action, le douzième restant la superbe voix féminine (l'une des plus belles synthèses vocales sur Macintosh) qui tient régulièrement le pilote au courant de l'état de son appareil... Fallait-il faire un hit d'Apache Strike? Une question qui mérite d'être posée dans la mesure où ce programme n'est pas parfait. Les décors, en particulier, auraient gagné à être plus travaillés: des graphismes pleins et plus variés n'auraient pas été un luxe. On aurait également apprécié une action moins répétitive. Mais ne boudons pas notre plaisir: aux niveaux supérieurs, le jeu est passionnant, et il y a suffisamment peu de bons shoot-them-up sur Mac pour ne pas renier celui-ci. (Disquette, notice en anglais, nécessite au moins 1 Mégao de Ram.)

Type	jeu de tir
Intérêt	15
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★★
Prix	F

Comparatif

Mac Attack / Apache Strike: difficile de trouver d'autres jeux de tir dans la bibliothèque du Macintosh. On peut toutefois s'attarder sur un soft présentant une vague ressemblance avec Apache Strike. Il s'agit de Mac Attack, de Miles Computing, qui vous place aux commandes d'un char chargé de détruire chers et avérés ennemis. Mais, mis à part le thème, rien de semblable entre les deux logiciels: l'animation peu réaliste, graphismes datés, bruitages affligeants, Mac Attack ne tient pas la comparaison. O.S.



Il s'agit bien de Space Harrier II.

ce l'intérêt d'un programme n'est pas mauvais, encore faut-il que cela soit justifié par une réelle nouveauté. Elle nous a offert récemment tant d'excellents jeux que nous ne leur tiendrons pas rigueur de cette regrettable valeur. (Disquette.)

Alain Huyghues-Lacour

Type	arcade
Intérêt	7
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★★
Prix	B

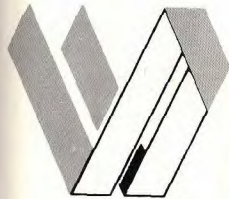
Avis

Ce « programme » illustre une bien fâcheuse tendance: utiliser une bonne recette jusqu'à l'usure. On risque de voir sortir un Space Harrier III parce que le personnage principal aura une nouvelle coupe de cheveux! Eric Caberia

Décidément, il y a deux genres de programmeurs: ceux qui aiment ce qu'ils font et ignorent leurs réalisations et ceux qui pensent faire fortune rapidement en volant les acheteurs. Les concepteurs de Space Harrier II appartiennent à la seconde catégorie. Une véritable escroquerie. Il n'y a strictement rien de nouveau. Le principe de jeu est le même. Une réalisation indigne et qui me laisse indigné.

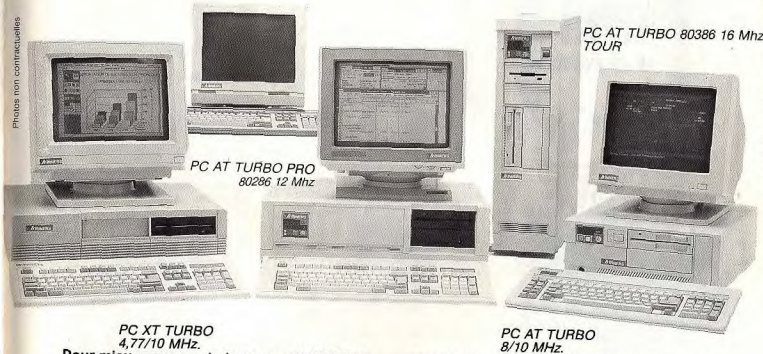
Jacques Harbom

MICRO-INFORMATIQUE PROFESSIONNELLE



Fabrication et assistance technique

WINNERS



Photos non contractuelles

PC XT TURBO 4,77/10 MHz.
PC AT TURBO PRO 80286 12 MHz.
PC AT TURBO 80386 16 MHz TOUR.

Pour mieux vous servir, le groupe WINNER'S s'engage et met à votre disposition le meilleur rapport qualité/prix, un support technique toujours à votre écoute, une grande rapidité de livraison, une sélection rigoureuse des produits distribués ainsi qu'un service après-



vente couvrant l'ensemble du territoire français et surtout la garantie 1 an WINNER'S. Lorsque vous achetez un système WINNER'S vous êtes assurés d'acquies la meilleure qualité et le meilleur service.



WINNERS

**LA PERFORMANCE,
LA PUISSANCE,
LES PRIX, LES SERVICES**

XT TURBO



Configuration de base comprenant : boîtier métallique et alimentation de 150 watts, carte mère Turbo 4,77/10 Mhz avec 256 Ko de RAM extensible à 640 Ko, clavier AZERTY, lecteur 360 K 5 1/4 ou 720 K 3 1/2 (livré avec MSDOS) 3 790 F

Avec disque dur 20 Mo 6 690 F
Avec disque dur 40 Mo

PORTABLES



NOUS CONSULTER AT TURBO 286



Configuration comprenant boîtier métallique et alimentation 200 watts, carte mère à la dimension XT, 8/10 Mhz avec 512 Ko de RAM extensible à 1 Mo, clavier AZERTY étendu lecteur 1,2 Mo (livré avec MSDOS)

Avec disque dur 20 Mo 11 850 F
Avec disque dur 40 Mo 14 220 F
Avec disque dur 80 Mo 18 490 F
Option lecteur 3 1/2, 720 k
Autres configurations

AT TURBO PROFESSIONNEL 12 Mhz



LE PRO DES PROS

Boîtier métallique au format AT-3, alimentation 200 Watts, carte mère Turbo 80286 à 6/12 Mhz, avec 1 Mo de RAM, interface série et parallèle, clavier AZERTY étendu, 5 emplacements périphériques 1/2 hauteur, 8 slots d'extension pour cartes longues lecteur 1,2 Mo (livré avec MSDOS).

Avec disque dur 20 Mo 16 118 F
Avec disque dur 40 Mo 19 438 F
Avec disque dur 80 Mo 23 710 F
Option lecteur 3 1/2, 720 Ko
Autres configurations

80386 PROFESSIONNEL



Boîtier métallique et alimentation 200 Watts. Carte mère 80386 à 20 Mhz avec 2 Mo de RAM, interface série et parallèle, clavier AZERTY étendu (livré avec MSDOS).
Avec disque dur 40 Mo
Avec disque dur 80 Mo
Option lecteur 3 1/2, 1,44 Mo
Autres configurations

COMMENT COMMANDER
- En vous rendant dans l'un des magasins WINNERS dont la liste figure en page 4.
- Par Minitel - Sur Télétel 2 (06.14) Code ORD.

BOITIERS & ALIMENTATIONS



Boîtier PC standard 590 F
Alimentation 150 W 590 F
Alimentation 200 W 890 F
Alimentation 250 W 1 490 F
Onduleurs 400/500 Watt 4 490 F
Autres boîtiers et alimentations

CLAVIERS/SOURIS + DERIVES



Clavier étendu XT ou AT 890 F
Souris standard 690 F
Souris + logiciel 490 F
Souris Microsoft + Paint Brush 1 490 F
Manette de jeux 190 F

CARTES MÈRES



Cartes mères (sans RAM). Compatible XT Turbo, 4,77/8 Mhz 990 F
Compatible 286/6/10 Mhz 2 990 F
Compatible 286/8/12 Mhz 3 990 F
Compatible 386

CARTES



Cartes Mémoire (sans RAM)
Carte extension 640 Ko-XT 490 F
Carte extension 2 Mo-XT EMS 990 F
Carte extension 2 Mo-AT EMS
Cartes Ecran
Cartes péritel 290 F
(Branchez votre PC directement sur votre téléviseur-Brevet WINNERS)
Carte couleur graphique CGA 490 F
Carte monochrome graphique 590 F
Carte multistand monochrome 690 F
Carte EGA 1 890 F
Carte EGA 480 2 490 F
Carte VGA Plus 3 490 F
Carte VGA professionnelle 4 490 F

WINNERS

**DES PÉRIPHÉRIQUES
SÉLECTIONNÉS
CHEZ DES PROFESSIONNELS**

LECTEURS DISQUETTES & INTERFACES



Lecteur disquettes 360 Ko 890 F
Lecteur disquettes 360 Ko Pro 990 F
Lecteur disquettes 1,2 Mo 1 190 F
Lecteur disquettes 3 1/2, 720 Ko 1 190 F
Lecteur disquettes 3 1/2, 1,44 Mo 1 390 F

DISQUES DURS/ INTERFACES



Carte disque dur 20 Mo 2 990 F
Carte disque dur 32 Mo 3 390 F
Kit 20 Mo + Ctrl + câbles 2 890 F
Kit 32 Mo + Ctrl + câbles 2 990 F
Disque dur 40 Mo/40 ms 4 490 F
Disque dur 40 Mo/28 ms 4 990 F
Disque dur 80 Mo/28 ms 7 990 F
Disque dur haute capacité
Carte contrôleur lecteur de disquettes et disque dur AT 1 190 F
Carte contrôleur RLL XT 590 F

STREAMER SAUVEGARDE



40 Mo XT interne 3 990 F
40 Mo XT externe 4 990 F
40 Mo AT interne 3 990 F
40 Mo AT externe 4 990 F
60 Mo AT 7 990 F

RÉSEAUX LOCAUX

CONSULTEZ-NOUS

MONITEURS



Monochrome
12" Bifréquence monochrome 990 F
14" Bifréquence monochrome 1 390 F
14" à 20", résolution supérieure



Couleur
14" CGA 2 490 F
14" EGA professionnelle 4 400 F
14" Multisynchro 5 490 F
14" Super multisynchro 5 990 F

MODEM



Modem émulation Minitel 1 190 F
Modem V21/22/3-1200/1200 2 990 F

CONNECTIQUE & MIXAGE



Câbles parallèles imp/standard 139 F
Câble série imprimante 189 F
Commutateur 2 voies 390 F
Commutateur 4 voies 590 F
Commutateur spécial (tous connecteurs disponibles)
Commutateur automatique 1 490 F
4 voies 1 490 F
Convertisseur série/parallèle 890 F
Buffer imprimante

Cartes Interfaces diverses
Carte parallèle PC 190 F
Carte série 2 ports 350 F
Carte série 4 ports 590 F
Carte multifonctions XT 1 990 F
Carte multifonctions AT 590 F
Carte horloge calendrier XT 290 F
Carte jeux 290 F

COMPOSANTS



RAM 64 K, 256 K et 1 Mo Nous consulter

BOITES DE RANGEMENT



Capacité 40 disquettes 3 1/2 75 F
Capacité 80 disquettes 3 1/2 89 F
Capacité 80 disquettes 5 1/4 79 F
Capacité 100 disquettes 5 1/4 99 F

CONSOMMABLES

WINNERS PULVERISE LES PRIX

DISQUETTES CERTIFIÉES

5 1/4 Double Face/Double Densité, 48 lbl par 10, l'unité 3 F
par 100, l'unité 2,80 F
par 400, l'unité 2,60 F
5 1/4 Double Face/Haute Densité, 96 lbl par 10, l'unité 10 F
par 100, l'unité 9 F
par 1000, l'unité
3 1/2 Double Face/Double Densité, 135 lbl par 10, l'unité 10 F
par 100, l'unité 9 F
100 et plus
3 1/2 Double Face/Haute Densité par 10, l'unité 40 F
par 100, l'unité 35 F
par 1000, l'unité

Cartouches streamer ST-1000 199 F
Cartouches streamer ST-2000 299 F
Cartouches streamer ST-600 399 F

LES COMMANDES PAR TELEPHONE/MINTEL/TELEX
Tous nos prix sont indiqués en Francs TTC - TVA 18,6% incluse

DES SOLUTIONS POUR LES SERVICES GRANDS COMPTES...
Tous nos prix sont indiqués en Francs TTC - TVA 18,6% incluse

Photos non contractuelles

Photos non contractuelles

WINNER'S

LE PLUS GRAND CHOIX DE PRODUITS COMPATIBLES

LOGICIELS

- Traitement de textes
 - Bases de données
 - Tableurs
 - Intégrés
 - Langages
 - Utilitaires
 - Environnement
 - & Systèmes
 - CAO/DAO/PAO
- Tres grand choix disponible

IMPRIMANTES



- CITIZEN**
- 120 D - 80 col. - 120 cps 1 890 F
 - MSP 15E-132 col.-180 cps 3 490 F
 - HQP 40 - 80 col. - 200 cps 6 490 F
 - 24 aiguilles
 - HQP 45 - 132 col. - 200 cps 5 290 F
 - 24 aiguilles
- PANASONIC**
- P 1081 - 80 col. - 120 cps 1 890 F
 - P 1540 - 132 col. - 240 cps 7 990 F
 - 24 aiguilles
- EPSON** **PROMO**
- IMPRIMANTES LASER ET SCANNERS**
- CANON**
- CITIZEN**
- PANASONIC**

LES AFFAIRES DU MOIS

EN DIRECT DES USA

- * **COPY II PC** Copieur rapide pour la sauvegarde de vos disquettes protégées * inclus : Test vitesse lecteur, vérification copie etc...
 * 100 % automatique 390 F TTC
- * **OPTION BOARD de LUXE** Copieur hard-soft pour sauvegarde de vos disquettes protégées, fonctionne avec disquettes 5 1/4 et 3 1/2. Permet de lire et d'écrire des disquettes Macintosh sur votre PC 1 590 F TTC
- * **PC TOOLS de LUXE** Réunit les meilleures fonctions Norton, Slidekik, disk Optimiser, Fastbak, Utilitaires inclus, Undelete, Backup rapide, Uniformat, mémoire cache pour accélérer les accès disque, mini traitement 690 F TTC
- * **RECOPIE ECRAN USA**, pour faire des recopies d'écrans C.G.A., Hercules ou EGA sur différents 490 F TTC
- * **PRINT Q** Spolier d'imprimante sur disque 990 F TTC
- * **THE ENVELOPE PLEASE**, Logiciel résident pour imprimer des adresses sur enveloppes depuis votre Logiciel préféré 490 F TTC

Tous les softs américains
 Prix discount/Détails réservés

MONITEURS VGA MULTISYNCHRO



- Interquadram pas de 0,31 **4 990 TTC**
- pas de 0,28 **5 690 TTC**
- Option Carte EGA 1 490 TTC
- Option Carte VGA 2 890 TTC
- Câbles en option

- 14" Couleur, **EGA**, Pitch de 0,31. Sur base, ordinateur **4 400 F**
- 14" Couleur, **EGA**, Pitch de 0,31. Sur base, ordinateur **3 690 TTC**

CARTES VIDÉO

- Carte type Hercules 800 490 F TTC
 - Carte EGA 1-800 1 490 F TTC
 - Carte EGA-480 2-800 1 990 F TTC
 - Carte VGA-Plus 3-800 2 890 F TTC
- QUANTITÉ LIMITEE

Tous nos prix sont indiqués en Francs TTC - TVA 18,6 % incluse

PC WAREHOUSE

LES MAGASINS DE LA QUALITE

SPECIAL FIN D'ANNEE 4 590 F^{HT}

- Configuration complète comprenant
- Ordinateur de type XT 10 Mhz,
 - 256 Ko de mémoire, lecteur 5 1/4 360 Ko ou 3 1/2 720 Ko, sortie parallèle.
 - Clavier AZERTY
 - Moniteur monochrome Trimode (Hercule, EGA, CGA)

VENDU AVEC SON PACKAGE DE LOGICIELS GRAND PUBLIC



ARCHE
 LA QUALITE AVANT TOUT

Alors que l'industrie informatique semble davantage se préoccuper d'offrir une technologie bon marché, ARCHE TECHNOLOGIES propose quelque chose de différent : LA QUALITE. C'est pourquoi la gamme d'ordinateurs ARCHE a été conçue par quelques-uns des meilleurs ingénieurs de la profession, que chaque composant est assemblé manuellement en France et qu'ils subissent une vigoureuse série de tests et de vérifications.



S'il est un qualificatif qui résume la gamme d'ordinateurs KENITEC, c'est bien la fiabilité. En effet, chaque composant a été sélectionné, testé puis assemblé manuellement en France. Une fabrication suivie étape par étape par les ingénieurs de Kenitec pour vous offrir la garantie d'un produit homogène et de qualité.



EXCEPTIONNEL

Reprise jusqu'à **4 000 frs*** de tout micro-ordinateur pour l'achat d'une configuration 286 ou 386 comprenant l'unité centrale, le clavier et l'écran de marques KENITEC ou ARCHE

* Reprise de matériel en panne ou en état de fonctionnement sur devis uniquement et selon la marque, l'âge et l'état de votre matériel.

LES MAGASINS PC-WAREHOUSE A VOTRE SERVICE

PCW-COMPUTER SOLUTIONS
 57, rue Lafayette
 75008 PARIS
 Tél. : 48.78.06.91

PCW-PCS 18
 5, rue L.F. Lippin
 75018 PARIS
 99, rue Mare Dornay
 75018 PARIS
 Tél. : 42.09.22.50

PCW
 30, rue de Grenier St Lazare
 75003 PARIS
 Tél. : 48.04.00.48

PCW-SIE
 58, rue Kléber
 92000 LEVALLOIS
 Tél. : 47.48.12.00

PCW-PCS/LILLE
 40, rue de la Halle
 59002 LILLE
 1410 rue Dupriez
 59002 LILLE
 Tél. : 20.00.01.33

ET LES NOUVEAUX MAGASINS DE NANCY - GRENOBLE - TOULOUSE - PARIS - ROUEN - BRUXELLES - AU 34.25.05.75

LES NOUVEAUX POINTS DE VENTE WINNER'S

AU 34 25 05 75 NANCY - GRENOBLE - TOULOUSE - PARIS - ROUEN - BRUXELLES



- PCW-COMPUTER SOLUTIONS**
 57, rue Lafayette
 75008 PARIS
 Tél. : 48 78 06 91
- AZ COMPUTER**
 50, rue Kléber
 92015 PARIS
 Tél. : 46 56 52 94 33
- MTI REPUBLIQUE**
 5, rue des Filles du Calvaire
 75003 PARIS
 Tél. : 47 78 59 52
- AS BASTILLE**
 30, boulevard Boudreau
 75004 PARIS
 Tél. : 40 27 81 07
- PCW - PCS 18**
 5, rue Mare Dornay
 75018 PARIS
 Tél. : 46 07 50 51
 99, rue Mare Dornay
 75018 PARIS
 Tél. : 48 04 00 48

PCW-SIE
 58, rue Kléber
 92000 LEVALLOIS
 Tél. : 47 48 12 00

PCW - PCS LILLE
 14-16, rue Dupriez
 59002 LILLE
 Tél. : 20 01 03 32
 20 08 01 33

MICRO DIFFUSION 41
 17, rue de Valenciennes
 44000 NANTES
 Tél. : 40 20 37 65

AZAC AOUTIERE
 15, rue Saint Remi
 33000 BORDEAUX
 Tél. : 56 51 00 25

CONSER
 14, rue Chateaufort
 69006 COLMAR
 Tél. : 89 23 73 33

MIC
 8, rue du Rectorat
 13000 MARSEILLE
 Tél. : 91 79 27 29

AZ COMPUTER LYON
 39 bis av. Lacazeagne
 69003 LYON
 Tél. : 72 33 06 48

MICRO DIFFUSION 59
 rue Marcour
 57100 THIONVILLE
 Tél. : 47 67 60 46

INFORMATIK
 RENNES
 160, rue de Brest
 35000 RENNES
 Tél. : 99 33 82 65

ABC ANTIBES
 14, boulevard Chancel
 06000 ANTIBES
 Tél. : 93 65 04 00

ABC Informatique
 46, rue Aristide Briand
 69000 PERPIGNAN
 Tél. : 89 23 73 33

GTS
 10, rue Julien Cayrol
 93405 GAVENNE CEDEX
 Tél. : 19 09 01 94 34

717 INFORMATIQUE
 14, rue de la République
 34070 MONTPELLIER
 Tél. : 67 69 20 49

DESIGNATION	NOMBRE	PRIX
		50 F
FORFAIT PORT et EMBALLAGE (jusqu'à 7 Kg.)		
TOTAL		
Société/Nom		Date
Adresse		
Signature		

A toute commande doit être joint un règlement ou mandat titre TTC (IVA 18,4%)
 Remboursement sans escompte aux 10 jours et sans de facturer.
 Four être valable, toute transaction doit nous parvenir sous huitaine après livraison.

PC et les autres marques déposées de International Business Machines.

ROLLING SOFTS

Disquettes, cassettes, cartouches, une sélection des softs qui roulent.

Cybernoïd II

C64, cassette Hewson

Dans ce nouvel épisode, le Cybernoïd repart à l'attaque pour récupérer les marchandises droquées par les pirates de l'espace dans les entrepôts de la fédération. Pour réussir sa mission, il ne dispose pas moins de sept armements particuliers : missiles à tête chercheuse, lasers, différentes bombes et écrans protecteurs. Ces équipements ne sont pas de tout car les pirates ont considérablement renforcé leurs défenses depuis la dernière attaque. Dès les premières minutes de jeu, l'enfer se déclenche, les bombes volent et les vaisseaux ennemis sont particulièrement agressifs. Dans chaque nouvelle salle, il faut faire le bon choix au plus vite si l'on veut avoir une chance de survivre. Comme dans le premier épisode, l'essentiel repose sur l'utilisation des différents équipements en fonction des circonstances.

Hewson présente toujours des programmes bien réalisés et Cybernoïd II n'échappe pas à cette règle : graphismes agréables et clairs, animation rapide, le tout soutenu par une bande sonore de qualité. C'est un excellent shoot-them-up, mais on peut lui reprocher de ne pas offrir grand-chose de nouveau par rapport



à Cybernoïd, à part quelques équipements. L'action reste toujours aussi prenante, bien que le niveau de difficulté ait encore été relevé.

Un programme qui n'innove pas, mais reste efficace. (Notice en français.)

Alain Huyghues-Lacour

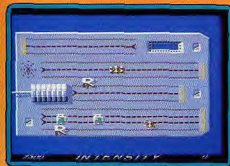
Type	shoot-them-up	15
Intérêt		★★★★
Graphisme		★★★★
Animation		★★★★
Bruitage		★★★★
Prix		B

Intensity

C64, cassette Firebird

Sur C64, l'arrivée d'un nouveau programme d'Andy Braybrook est toujours un événement, car le programmeur d'Uridium est généralement considéré comme le meilleur sur cette machine. Contrairement aux programmes précédents, Intensity n'est pas un shoot-them-up. Pas de tir et pas de scrolling non plus. Mais on reconnaît tout de suite les décors métalliques qui lui sont habituels. L'action se déroule sur une lointaine station spatiale envahie par des extraterrestres. Votre mission consiste à récupérer les colons en danger. Aux commandes d'un vaisseau, vous devez détruire les Aliens et déplacer une navette télécommandée de manière à ce que les colons puissent y embarquer. Chaque fois qu'un homme est sauvé, une lettre apparaît et si vous parvenez à la récupérer avant qu'elle ne disparaisse, vous obtenez de l'argent qui vous permettra d'acheter de nouveaux véhicules. Lorsque vous avez récupéré suffisamment de colons, il faut amener la navette jusqu'à la sortie avant de passer à la plate-forme suivante.

Intensity ne manque pas d'originalité, mais un bon concept ne suffit pas toujours à



faire un bon jeu. L'action, très répétitive, devient vite lassante et on s'ennuie ferme. Ce programme, peu excitant, est honnêtement réalisé, mais on est bien loin des grandes réussites de Braybrook qui nous avait habitués à beaucoup mieux. Décevant. (Notice en français.)

Alain Huyghues-Lacour

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

Fighterpilot

C64, cassette Silverbird

Comme lors de sa première sortie, il y a quatre ans, ce simulateur de vol vous met aux commandes d'un chasseur F-15. Plusieurs types de missions vous sont proposés parmi lesquelles l'atterrissage, le combat aérien, l'atterrissage aux instruments et le vol avec contraintes météorologiques. Pour qui

prend le temps de s'y plonger, ce logiciel s'avère prenant par la qualité de la simulation et la simplicité des commandes. Malheureusement ses graphismes com-



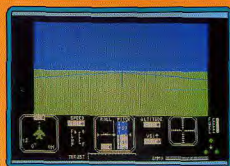
meuvent à dater : les paysages sont désespérément plats et verts. Cependant les animations sont fluides et les réactions de l'appareil extrêmement rapides. Les bruitages sont sobres mais adaptés à l'action. Une bonne initiation aux simulateurs de vol.

Eric Cabaeria

Type	simulateur de vol	
Intérêt		12
Graphisme		★★★
Animation		★★★★
Bruitage		★★★★
Prix		A

Version CPC

La version CPC ressemble en tous points à celle du C64. Les graphismes, les animations sont du même niveau. Seuls les bruitages souffrent un peu de la médiocrité de la sortie audio du CPC, mais cela ne nuit en rien à la simulation. Eric Cabaeria



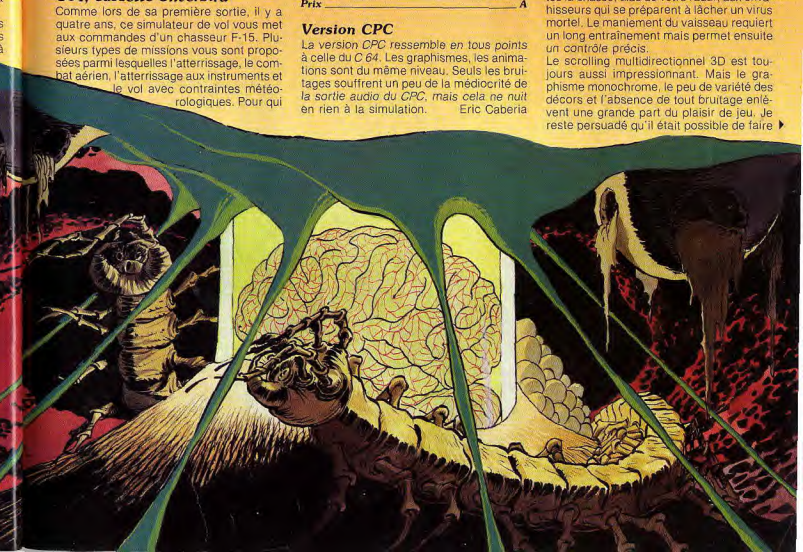
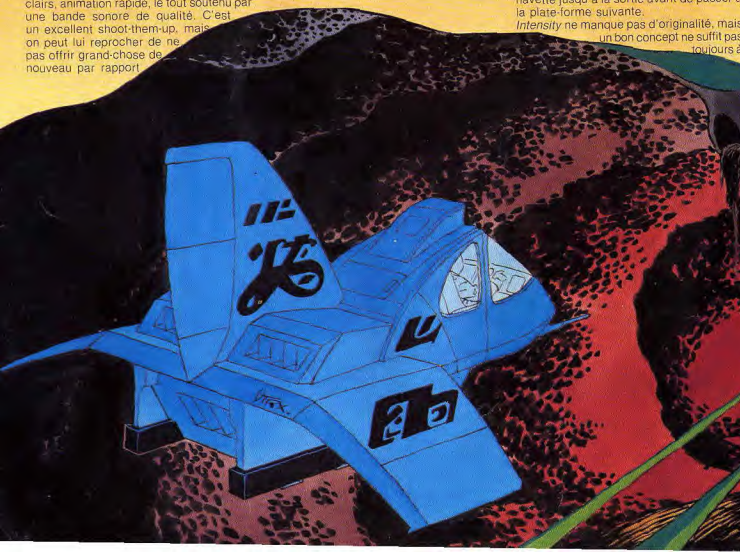
Intérêt		12
Graphisme		★★★
Animation		★★★★
Bruitage		★★★★
Prix		A

Virus

Spectrum, cassette Firebird

Après sa sortie sur Archimedes (32 bits), puis son adaptation sur ST et Amiga (16-32 bits), voici que Virus infeste les 8 bits. C'est à se demander si l'on verra pas le jour sur la console Atari 2600 ! Autant ce jeu est excellent sur les trois machines précitées, autant il apparaît moyen ici. Rappelons le thème : à bord de votre vaisseau, vous faites la chasse, aidé de votre radar, aux envahisseurs qui se préparent à lâcher un virus mortel. Le maniement du vaisseau requiert un long entraînement mais permet ensuite un contrôle précis.

Le scrolling multidirectionnel 3D est toujours aussi impressionnant. Mais le graphique monochrome, le peu de variété des décors et l'absence de tout bruitage entraînent une grande part du plaisir de jeu. Je reste persuadé qu'il était possible de faire ▶



ROLLING SOFTS



nettement mieux, ne serait-ce qu'en utilisant la mémoire supplémentaire et le très correct processeur sonore du Spectrum 128 + 2. Cette adaptation réussit donc le triste exploit de transformer un programme hors du commun en jeu moyen.

Type	action
Intérêt	12
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★★
Brutlage	★
Prix	A

Strip Poker II Plus

Spectrum, cassette Amco
Après la version Amiga (TIT 56) et ST (TIT 58), ce bon strip poker apparaît sur 8 bits. Le jeu se déroule de la même manière. Grâce à votre avatar initial de 100 dollars, vous tentez de défiléer peu à peu les mignonnages qui vous affrontent. Donna se laisse assez facilement bluffier et elle-même n'y a recours qu'exceptionnellement. Par contre Sam est nettement plus difficile à déshabiller, elle monte en adrette certain mais n'hésite cependant pas à se



retirer du jeu avec une main vraiment trop faible. Les graphismes ne sont pas digitalisés mais les dessins sont bien faits pour la plupart. D'amusants commentaires, incisifs parfois, agrémentent le jeu et complètent l'ambiance. Les brutrages sont quasi absents. Un bon strip poker. (Notice en français.) Jacques Harbnon

Type	strip poker
Intérêt	14
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★★
Brutlage	★
Prix	B

Sorcery Plus

Atari ST, disquette Virgin Games

Sorcery, l'un des grands succès des années 85 sur huit bits, est désormais adapté dans sa version « plus » sur ST. Vous retrouvez le sorcier qui doit libérer ses amis, en dépit de la présence des très nombreux monstres qui peuplent les 75 salles. Une fois tous les autres sorciers libérés, il vous faut encore affaiblir le Nécrömancien lui-même et ses terribles pouvoirs. Les gardes patrouillent sans relâche et tout contact avec l'un d'eux vous fait perdre une partie de votre précieux potentiel d'énergie. Heureusement, il suffit d'aller vous plonger dans l'un des chaudrons pour vous relaire une santé. Pour combattre les monstres, vous disposez des armes dissimulées ça et là. Attention, chaque arme ne peut servir qu'une fois. Certaines se révèlent totalement inefficaces sur certains monstres. Vous aurez donc parfois intérêt à éviter simplement une créature pour garder en réserve une arme



puissante. Trappes et portes vont encore gêner votre progression. Elles ne s'ouvrent que si vous êtes en possession d'un objet particulier, parfois situé assez loin. Comme votre magie ne peut transporter qu'un objet à la fois, il est indispensable de bien connaître le labyrinthe et l'emplacement de chaque objet. Pour compléter encore cette quête, chaque partie doit être terminée avant un temps limité.

Les graphismes sont agréables mais les décors auraient pu être plus travaillés. L'animation est sans reproche et les brutrages portent bien l'action. (Notice en français.) Jacques Harbnon

Type	aventure-action
Intérêt	14
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★★
Brutlage	★★★★
Prix	C

L'Album PC

PC, disquettes Ubi Soft

L'Album PC de Ubi Soft permet de découvrir trois programmes : **Zombi**, le Nécrömancien, **Masque + Zombi** (TIT n° 54 p. 28 pour l'adaptation PC, n° 33 p. 146 pour les versions C64 et CPC) est un classique du jeu d'avenure. Une gestion des déplacements astucieuse, des scènes pour donner les cadres, des graphismes bien adaptés au PC. Le Nécrömancien (n° 51 p. 100) est de loin le moins innovateur, aventure textuelle, suivant l'idée des « livres dont vous êtes les héros ». Aventure fluide et classique, vous, bon mercenaire, luttez seul contre le méchant nécrömancien et ses tueurs, pour délivrer un ami prisonnier. **Masque +** (n° 51 p. 100) offre le plus de charme, car il se décline une aventure graphique avec course contre le temps pour retrouver les assassins de votre femme Renata, assassins qui attendent vous ajoutez à leur tableau de chasse. Les programmes, point trop complexes, peuvent constituer une excellente introduction à l'univers du jeu d'avenure et vous occuper de longues soirées d'automne. Le rapport qualité/prix



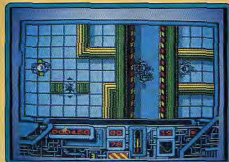
devient, tout à fait intéressant, Ubi n'a pas lésiné sur le nombre de disquettes : la boîte en contient quatre. De la qualité au meilleur prix. (Disquettes 3*112 et 5*114.) Denis Schärer

Type	compilation/aventure
Intérêt	14
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★★
Brutlage	★★★★
Langues	français
Prix	C

Denizen

Spectrum, cassette Players

Votre mission est aussi simple que dangereuse : purger votre station orbitale, vaste complexe s'étendant sur plusieurs niveaux, de tous les terroristes qui l'ont envahie. Pour cela, vous êtes armé d'un pistolet laser. Mais vos adversaires supporteront plusieurs tir avant de s'écrouler. Dans certains endroits, vous activez une bombe qui détruit d'un seul coup tous les ennemis présents à l'écran. La station est très vaste, avec des ponts et des tunnels reliant certaines pièces. Mais nombre d'accès sont bloqués, soit par des blocs de pierre que



vous pulvériser, soit par une porte qui ne s'ouvre qu'à l'aide de la carte d'accès. Votre énergie diminue à chaque contact avec les terroristes. Pour refaire le plein, il vous faut trouver le centre d'approvisionnement correspondant. Il en est de même de votre puissance de tir qui s'épuise assez rapidement, ce qui vous oblige à ne pas lire à tort et à travers et à éviter par exemple les combats. La version 128 K bénéficie d'une présentation avec images digitalisées et bonne musique sur plusieurs voix. Le labyrinthe est vu du dessus avec effet de relief et se révèle très varié. En revanche l'animation des person-

nages est assez simpliste et le passage d'une pièce à l'autre se fait brusquement, sans scrolling. Les brutrages de tir sont bien restés mais ceux de pas plutôt lassants. Un bon jeu, assez difficile, dans la lignée des Gauntlet. Jacques Harbnon

Type	aventure/action
Intérêt	14
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★★
Brutlage	★★★★
Prix	A

Strip Poker

Amiga, data disc Amco

Force de déshabiller les mêmes jeunes femmes au strip poker (sur votre moniteur, bien sûr), à qui vous rez de vous en lasser. Eh bien, Amco vous offre deux nouvelles têtes (et le reste) avec ce Data Disc qui ne peut être utilisé qu'avec Strip Poker Plus



Et ce n'est pas tout, trois autres Data Discs sont annoncés. Petits veinards, elles ne seront pas si frêles que ça les longues soirées solitaires. l'hiver prochain. A moins que vous en ayez assez vu et que vous ayez mieux à faire. A vous de voir... Vous relancer ou vous coucher... (Data Disc 1.) Alain Huyghens-Lacour

Type	jeu de cartes
Intérêt	11
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★★
Brutlage	★
Prix	A

Mirax Force

Atari XI, disquette Tynesoft

Aux commandes du Star Quest, un vaisseau de combat très performant, vous partez à l'assaut des vaisseaux-mères ennemis. Ceux-ci sont défendus par des escadrilles de chasse. Vous devez surtout prendre garde à ne pas vous écraser sur les nombreuses structures qui parsèment le navire. Votre vaisseau, rapide et maniable, vous permet de faire des demi-tours dans l'espace, avant de partir à toute allure dans l'autre direction.

L'action est difficile. Les réflexes rapides sont indispensables pour arriver jusqu'au réacteur principal qui lui faut détruire avant de passer au niveau suivant. Ce bon shoot-them-up est un remake du célèbre Uridium qui n'a, hélas, jamais été adapté sur XL.



Mirax Force bénéficie d'une bonne réalisation, avec des graphismes très agréables, un scrolling fluide et, surtout, une animation rapide. Les couleurs sont assez uniformes. Mais elles changent à chaque fois que vous perdez une vie, ce qui est agréable. Un shoot-them-up rapide qui contentera les amateurs d'action pure.

Type	shoot-them-up
Intérêt	15
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Brutlage	★★★★
Prix	B

Sai Combat

Amiga CPC, cassette Silverbird

Sai Combat est l'un des programmes d'arts martiaux inspirés des techniques de combat proches de l'aïkido. En plus des traditionnels coups de pied et coups de poing propres à ce type de logiciel, vous disposez d'un bâton qui constitue une arme d'une terrible efficacité. La palette de coups possibles est donc très variée, ce qui fait de ce soft un des meilleurs de sa catégorie.



De plus, la version CPC est une totale réussite, les graphismes sont agréables et les sprites de grande taille. Malgré leur dimension, les personnages disposent d'animations riches en détails, ce qui donne aux différents combats un grand réalisme. Les brutrages ponctuent avec efficacité les coups portés. Un très bon logiciel d'arts martiaux. Eric Barberis

Type	arts martiaux
Intérêt	14
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Brutlage	★★★★★
Prix	A

■ Game Over II

Amstrad CPC, disquette Dynamic

Autant vous prévenir tout de suite : je vais vous parler de *Game Over II*, mais je n'ai jamais joué et je ne l'ai jamais vu non plus. Surprenant, non ? N'avez-vous pas l'habitude de parler des jeux que nous ne connaissons pas. Mais cette fois-ci les circonstances sont particulières. Je m'explique : en recevant ce programme, je découvre que *Game Over I* accompagnait le *Cuivré* épisode C'est une excellente idée, mais le cadeau est empoisonné. Je charge le programme et je sélectionne directement la deuxième partie car je connais déjà le premier. Surprise ! L'ordinateur me demande un code d'accès. Je me jette alors sur la notice pour découvrir avec stupéur que ce fameux code est obtenu lorsqu'on termine le premier jeu. Dur, dur !

Game Over est un bon programme, mais je n'ai pas réussi à aller jusqu'au bout, c'est l'impatte. Voilà vraiment une idée saugrenue. Cela signifie que si vous possédez déjà *Game Over I* (c'est un jeu n'étés pas parvenu à le terminer (c'est un jeu assez difficile), vous ne découvrirez jamais *Game Over II* que vous aurez acheté pour rien. C'est d'autant plus un problème que rien sur la

ges. Mais vous êtes encore loin de toucher au but. Vous devez traverser différentes régions en affrontant toutes sortes d'adversaires avant d'atteindre la prison où est



emprisonné Atkis. *Game Over II* est un shoot-them-up difficile et prenant. Comme dans *Army Moves*, réalisé par la même équipe, ce jeu se compose d'une succession de combats très variés. Les graphismes très réussis, ne souffrent pas trop de la pauvreté des couleurs sur PC. Un bon jeu d'action qui met vos réflexes à rude épreuve. (Notice en français.)

Alain Huyghues-Lacour

Type	shoot-them-up
Intérêt	14
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Brutage	★★★
Prix	★★ C

■ Street Sports Basketball

Amiga, disquette Epyx

La réputation d'Epyx dans le domaine des programmes de sport n'est plus à faire depuis longtemps. *Street Sport Basketball* en est une nouvelle illustration, toujours de qualité. Après avoir choisi de jouer à deux, ou seul contre l'ordinateur, vous sélectionnez les membres de votre équipe parmi une bande de kids qui ont chacun des qualités particulières. Vous décidez aussi de l'endroit de la ville où va se dérouler le match. La partie commence et deux équipes de trois joueurs s'affrontent sur un terrain plus ou moins réglementaire. Les joueurs driblent, se font des passes, sautent et tombent parfois, le tout avec beaucoup de réalisme. C'est encore une belle réussite d'Epyx, qui bénéficie d'une réalisation irréprochable. Le graphisme est très beau, l'animation excellente et la bande

sonore de bonne qualité. Alors que dans tous les sports d'équipe sur micro les joueurs sont indifférenciés, ici aucun d'eux ne ressemble aux autres, ce qui est très agréable. *Street Sports Basketball* n'est peut-être pas le basket le plus technique, mais c'est de loin le plus beau et le plus agréable à jouer. Alain Huyghues-Lacour

Type	sport/basket
Intérêt	15
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★★
Brutage	★★★★★
Prix	★★★★ C

■ Gary Lineker's Superskills

Spectrum, cassette Gremlin

Vous subissez un entraînement intensif destiné à faire de vous un footballeur vedette. A chaque épreuve, vous disposez d'un temps limité pour effectuer les mouvements imposés. Vous devez gérer votre fatigue et votre énergie. Chaque échec vous oblige à recommencer et vous grignote d'autant les trente minutes allouées pour l'ensemble des épreuves. Vous commencez par la gymnastique (pompe, saut, saut, saut), accroupi, jambes repliées-jambes tendues, halteres, franchissement d'échelles suspendues horizontalement en traction des bras...



dant, particulièrement variés, à réserver aux amateurs de difficulté. (Notice en français.) Jacques Harbonn

Type	entraînement de football
Intérêt	15
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Brutage	★★★★
Prix	★★ B



boîte ne vous informe de cela et qu'on ne le découvre qu'en lisant la notice... après l'achat. (Notice en français.)

Alain Huyghues-Lacour

Type	shoot-them-up
Intérêt	10
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Brutage	★★★ B
Prix	★★ B

Version PC

Arkos, le héros de *Game Over*, a été capturé et est maintenant emprisonné sur la planète Phantis. Votre mission consiste à le libérer. Aussi, vous survolez la planète-prison aux commandes d'un vaisseau spatial. Dans les premiers secteurs de ce shoot-them-up, vous affrontez les escadrons ennemis avant de vous engager dans des tunnels où vous attendent de redoutables serpents de métal.

Ensuite, vous atterrissez et, après vous être procuré une monture, vous combattez les féroces créatures qui peuplent les marécages.



Ces épreuves sont loin d'être faciles et il est heureux qu'on dispose d'une option de Sauvegarde. Ensuite, il faut jongler avec le ballon en effectuant chacun des mouvements (coup de tête, épaules, genoux, cou, pied, tout complet) un certain nombre de fois. Vient alors le travail sur le terrain. A vous de tirer, en tenant compte de la direction, mais quand l'occasion s'en présente. Après chaque phase de dribble, vous retrouvez en face d'un gardien de but, très efficace devant sa cage. A vous de le fêter ou de le prendre de vitesse pour marquer. Si vous y parvenez, vous disputez la dernière épreuve, complètement délirante. Des pneus sont suspendus dans les buts. Il faut faire passer la balle par le centre de chaque pneu, en tenant compte de la direction de la vitesse et du vent. Les graphismes et l'animation sont agréables et variés. Une bonne musique avec digitalisation vocale ouvre le jeu mais les bruitages sont restrictifs. En fait, le principal reproche est la durée, voire trop grande difficulté même au niveau débutant. Un très bon soft cepen-



■ European Super Soccer

Atari XL, disquette Tynesoft

Ce programme de football de Tynesoft s'inspire nettement de l'excellent *International Soccer* du C64. Il n'est, hélas, pas aussi réussi. Vous pouvez jouer à deux ou bien affronter l'ordinateur et, selon une méthode très courante, vous contrôlez le joueur le plus près de la balle. Celui-ci est indiqué par un carré blanc peu esthétique, mais qui présente l'avantage d'être rapidement identifiable sans risque d'erreur. Lorsque l'équipe adverse tente de marquer un but, vous contrôlez alors le gardien que vous pouvez faire plonger dans la direction de votre choix pour rattrapper la balle. Il ne s'agit pas d'une simulation technique et complexe comme on en fait maintenant, mais d'un programme assez classique et simple d'accès. *European Super Soccer* aurait pu être très agréable s'il avait bénéficié d'une bonne

réalisation. Et c'est là que le bât blesse : les couleurs sont très uniformes, il est bien difficile de reconnaître les joueurs des deux équipes, les maillots ne se différencient que par une nuance de couleur. Mais le principal défaut, c'est la lenteur de l'animation qui retire beaucoup de piment. Contrairement aux autres 8 bits, le XL ne dispose pas d'un grand choix de programmes de football. Il faudra donc s'en contenter.

Alain Huyghues-Lacour

Type	sport/football
Intérêt	10
Graphisme	★★★
Animation	★★★
Brutage	★★★
Prix	★★ B

■ Peter Beardsley's International Football

Spectrum, cassette Grandslam

Déjà testé sur ST et Amiga dans le *Tif 57*, ce logiciel de football voit maintenant le jour sur *Spectrum*. Vous briguez la place de champion d'Europe. Vous allez affronter l'ordinateur ou un de vos amis. Après avoir choisi votre équipe et la durée du match, le coup d'envoi est donné. Vous contrôlez le joueur le plus proche de la balle, signalé par une petite flèche. Vous pouvez courir dans les huit directions, mais il est nettement préférable de faire des passes à l'un de vos partenaires pour éviter qu'il ne vous prenne le ballon. Lors de ces passes, la puissance du tir dépend de la durée d'appui du bouton de tir, visualisée par un index. Après quelques minutes, le système se contrôle bien.

Suivant l'équipe que vous rencontrez, vous êtes opposé à des joueurs plus ou moins chevronnés et pratiquant un jeu d'attaque ou de défense. A la fin de votre match, vous êtes informé du résultat des autres parties comptant pour le même championnat. Les

graphismes sont corrects pour cette machine et parfaitement lisibles, l'animation rapide et assez fluide, le scrolling latéral régulier. En particulier, les joueurs adverses ne se livrent pas à cette danses de Saint Guy, propre aux versions ST et Amiga. En revanche, votre gardien de but est souvent placé latéralement et il n'est pas toujours évident de le recentrer à temps. La



présentation s'accompagne d'une agréable musique sur plusieurs voix en 128k composée d'un pot-pourri d'airs célèbres. Les bruitages en cours de partie sont plus modestes. Le meilleur jeu de football sur *Spectrum*. (Notice en français.)

Jacques Harbonn

Type	sport/football
Intérêt	14
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Brutage	★★★★
Prix	★★ B

■ High Epidemy

Amstrad CPC, disquette Fil

Les infections virales sont un problème d'actualité. *High Epidemy* vous propose de lutter contre une horrible infection qui se propage dans la population de toutes les grandes capitales du monde. Le fléau semble dû à la pollution et aux insectes. Il provoque d'atroces mutations qui transforment rapidement les individus contaminés en

cedic/nathan

LE LIVRE DE LA JUNGLE

COCKTEL VISION

UN GRAND DESSIN ANIMÉ EN

LOGICIEL INTERACTIF

ATARI · AMIGA · IBM PC · AMSTRAD



ARTKAS



• 40 scènes et animations en 3 dimensions tirées du film • Musique, bruitage et graphismes de qualité • Un superbe jeu d'action facile à utiliser qui enthousiasmera toute la famille.

TU ES MOWGLI : DANS LA JUNGLE DE KAA LE SERPENT PYTHON ET DE SHERE KHAN LE TIGRE MANGEUR D'HOMME, SAURAS-TU REJOINDRE LE «VILLAGE DES HOMMES» ?

EN VENTE DANS LES BOUTIQUES MICRO



monstres informes. Votre tâche (vous êtes un jeune médecin) consiste à vacciner le plus de personnes possible. Malheureusement votre mission salvatrice est entravée par les malades en phase terminale, par des voeux inconscients (ils subtilisent vos seringues) et par la contamination qui peut aussi vous atteindre.

Le scénario, original et plein d'humour, ne peut que plaire. Les graphismes sont variés et riches en couleurs (chaque ville a ses propres décors). Les animations, sans être un modèle du genre, parviennent cependant à être efficaces (l'économie et le réalisme ne sacrifient pas trop à la vitesse des déplacements). Les bruitages sont eux aussi corrects. Un jeu d'action rapide avec d'agréables notes d'humour. Eric Caberia

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

Pinball Construction Set

disquette Electronic Arts

Allumés du flipper, Pinball Construction Set va vous permettre de réaliser votre rêve le plus fou : construire vous-même votre propre machine... ou faire entrer dans votre Mac celle du troquet du coin. J'entends d'ici Acidric : « Mais ce programme est vieux de six ans ! Il faudrait être fou pour l'acheter aujourd'hui ! » C'est oublier que la version Macintosh ne date, elle, que de 1985 et surtout que, ancréte toujours vert, P.C.S. fait au moins jeu égal avec l'incontournable Macadam Bumper. Regardez son option création ! Des bumpers, largets, rampes, aimants et tourniquet à ne plus savoir qu'en faire, la possibilité de moduler à volonté toutes sortes de paramètres (gravité, bonus...), de changer le fond... Mac Paint vous permettra même de donner à votre œuvre les formes les plus désirantes. Quant à l'« extra ball » et au « spécial », ils sont bien sûr présents. Tout cela en quelques clics : un jeu d'enfant (mercé la souris !). Les fainéants pourront toujours s'éclater avec les quatre flippers (pas mauvais) déjà présents sur la disquette. Il est d'ailleurs fortement conseillé de s'entraîner à les modifier avant de s'attaquer à une

ROLLING SOFTS

œuvre originale. Signalons enfin que la réalisation n'accuse pas son âge : graphismes clairs, animations très satisfaisantes et bruitages réalistes. Bien sûr, ce ne sera jamais tout à fait comme au café mais Electronic Arts a sans conteste réussi la simulation de flipper sur Macintosh. (Compatible Mac 128. Ne fonctionne pas sur les SE ni sur les Mac Plus. Notice en anglais.) Olivier Scamps

Type	simulation de flipper	15
Intérêt	★★★★	
Graphisme	★★★★	
Animation	★★★★	
Bruitage	★★★★	
Prix	★★★★	D

Future Tank

Amiga, disquette Time Warp

Aux commandes d'un tank du futur vous amèzes les troupes ennemies qui ont envahi votre planète. Blindés et avions de chasse vous mènent la vie dure, mais heureusement vous pouvez augmenter votre puissance de tir en cours de partie. Lorsque tous vos adversaires sont anéantis, il ne vous reste plus qu'à trouver la sortie pour passer au niveau suivant.



Les graphismes sont un peu simples par rapport aux possibilités de l'Amiga, mais ils sont clairs et agréables. L'action s'accompagne d'une bande sonore convaincante. Future Tank est un petit shoot-them-up sans prétention, mais que l'on joue avec plaisir. De plus il offre la possibilité de jouer à deux simultanément, ce qui est bien plus amusant. Alain Huygheues-Lacour

Type	shoot-them-up	13
Intérêt	★★★★	
Graphisme	★★★★	
Animation	★★★★	
Bruitage	★★★★	
Prix	n.c.	

The Games

Amstrad CPC, disquette Epix

Dans la même lignée que Winter Games, ce logiciel vous propose différentes épreuves des jeux olympiques d'hiver. Les graphismes sont colorés et donnent, comme il en est des possibilités de la machine, d'excellents résultats. Les animations ne parviennent malheureusement pas toujours à convaincre (saut à ski, luge). Les bruitages sont extrêmement discrets. On peut reprocher à ce programme un certain manque d'originalité. Il se contente pour l'essentiel de reprendre des épreuves de Winter Games, en leur donnant une présentation plus avantageuse qu'à l'origine : perspective et 3D pour le saut à ski. Il peut néanmoins plaire aux inconditionnels du genre. Eric Caberia

Type	simulation sportive	12
Intérêt	★★★★	
Graphisme	★★★★	
Animation	★★★★	
Bruitage	★★★★	
Prix	★★★★	B

Version Spectrum, cassette Epix

Cette adaptation est bien réalisée, en par-



ticulier dans la version 128K. Une bonne musique de présentation sur plusieurs voies ouvre le jeu. Le graphisme des compétitions est correct et l'animation fluide et rapide. Le patinage artistique est accompagné de trois agréables musiques au choix. Certaines épreuves ne comportent aucun bruitage et les décors auraient pu être améliorés. Jacques Harbont

Type	sports	15
Intérêt	★★★★	
Graphisme	★★★★	
Animation	★★★★	
Bruitage	★★★★	
Prix	★★★★	B



WORLD BEATERS

CRUZZY 17

ROLLING THUNDER

California GAMES

WORLD BEATERS

Just Drive

WORLD BEATERS

WORLD BEATERS
 Les meilleurs jeux de tir en 3D
 sur ordinateur. Une compilation
 de 17 jeux de tir en 3D sur
 différents supports.
 59,900 francs TTC

LES BESTS D' U.S. GOLD

CEM 64/128
 CASSETTE/DISQUETTE
 SPECTRUM
 480/1280 CASSETTE
 CASSETTE
 CASSETTE

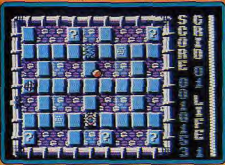
UNE COMPILATION GIGANTESQUE DE WORLD BEATERS ...

Quand la meilleure équipe d'entraîneurs se réunit, on obtient une touche de magie, alors n'y a-t-il qu'un seul résultat : **OUTRAGE**. Pour être au top, il faut que les joueurs soient eux-mêmes dans un état de concentration. Un sacré bon jeu pour Shinjiru.

720 : "Le convertisseur donne les mêmes sensations que les meilleurs réalisateurs de U.S. Gold. A ce prix, ça trancheur, *"Shinjiro User"*.

CONVERTET 17 : "Une des meilleures conversions de tous les temps. Les animations sont parfaites. Un excellent jeu plein de suspense et possédant une extraordinaire jouabilité. **CALIBRE 64** : "A ce prix, marquer "C" les programmes les simulations sportives sur micro, *"Zapp 64"*.

ROLLING SOFTS



Oops C64, cassette The Big Apple

Ce logiciel est le premier produit d'une toute nouvelle société française. Autant le dire tout de suite, pour un coup d'essai, c'est un coup de maître. Vous contrôlez un droïd dont la tâche est de récupérer des cosses de pesanteur. Vos déplacements ont lieu sur une grille flottant au-dessus du vide. Les différentes cellules qui composent le plancher de votre univers sont riches de surprises plus ou moins agréables (certaines cellules ne permettent qu'un seul passage et d'autres payent vous imposer une direction non désirée). Différents engins plus ou moins meurtriers se déplacent sur la grille-plancher. Certains, comme le Rimlor (sorte de robot surarmé), cherchent à vous désintégrer avec un laser.

Des bombes à électrons constituent elles aussi un gros danger. Heureusement des cellules de téléportation vous permettent d'éviter les rencontres dangereuses. Côté agréable logiciel, qui fait appel aux facultés d'anticipation et de stratégie, dispose d'un beau graphisme (coloré et riche en détails) et d'animations spectaculaires (sûrement l'un des meilleurs scrollings sur C64). Les bruitages sont, quant à eux, d'une terribile efficacité. Un programme original et de bonne qualité. Eric Cabaeria

Type	action / stratégie	14
Intérêt		★★★★
Graphisme		★★★★
Animation		★★★★
Brutage		★★★★
Prix		A

Netherworld Atari ST, disquette Heuson

Aux commandes de votre vaisseau, vous vous retrouvez au beau milieu d'un monde des plus bizarres. Il se compose de différents labyrinthes. La seule façon de vous échapper consiste à ramasser des diamants dispersés dans chaque secteur avant de passer au niveau suivant. Mais pour cela, il faut affronter les étranges habitants de cet univers. Au cours du combat, vous pouvez ramasser toutes sortes d'objets qui affectent les performances de votre vaisseau. Certains vous permettent d'augmenter votre vitesse, de vous téléporter, de briser des murs ou bien vous procurer une vie supplémentaire. Mais d'autre

ont un effet négatif et peuvent rendre, par exemple, votre vaisseau incontrôlable. Après avoir terminé un niveau, vous tentez votre chance dans un tableau de bonus qui retrace l'intérêt du jeu. *Netherworld* est un shoot-them-up original



dans lequel il ne suffit pas de tirer sur tout ce qui bouge. La réalisation est soignée avec de bons graphismes qui donnent une atmosphère très particulière. C'est un jeu prenant. L'action, très efficace, peut parfois se révéler assez frustrante. Un shoot-them-up pas comme les autres. (Notice en français.) Alain Huyghues-Lacour

Type	shoot-them-up	15
Intérêt		★★★★
Graphisme		★★★★
Animation		★★★★
Brutage		★★★★
Prix		C



Cette version est strictement identique à la précédente tant au niveau de la réalisation que de l'action. A.H.L.

Type	shoot-them-up	15
Intérêt		★★★★
Graphisme		★★★★
Animation		★★★★
Brutage		★★★★
Prix		C

Leader Board Par 3 Spectrum, cassette Access

Cette adaptation de trois grands compétitions de golf est bien réalisée. Les décors ne sont pas très variés mais l'animation est bien rendue. On peut même voir la balle frapper le fanion comme dans la version ST. Par contre, il est dommage de n'avoir pas prévu de version 128K avec de bons bruitages car le jeu est quasi silencieux. En



dépit de ces remarques, c'est de loin le meilleur jeu de golf sur *Spectrum* et le plus complet. (Notice en français.) Jacques Harbom

Type		golf
Intérêt		16
Graphisme		★★★★
Animation		★★★★
Brutage		★★★★
Prix		B

Leader Board Par 4 C64, cassette Access

Une compilation des meilleurs logiciels et parcours de golf de la série *Leader Board*. Les passionnés du genre apprécieront particulièrement le réalisme et la variété des différents parcours. La simulation de golf à proprement parler est toujours grandiose, surtout en ce qui



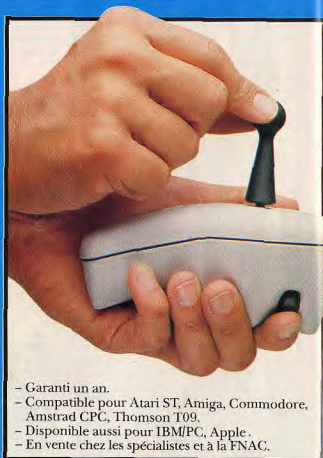
concerne les animations de votre golfeur. Un bon produit. Eric Cabaeria

Type	simulation sportive	13
Intérêt		★★★★
Graphisme		★★★★
Animation		★★★★
Brutage		★★★★
Prix		B

Salamander Spectrum, cassette Imagine

A bord de votre vaisseau vous allez affronter les dangereux Aliens qui écumant les différents terrains. Votre but : détruire l'énorme cerveau qui contrôle la Salamandre. Pour commencer, détruisez les escadilles qui s'avancent vers vous. Chaque escadrière anéantie vous apporte une arme supplémentaire (tirs multiples, missiles, etc.) indispensable pour avoir quelques chances de survie. Ensuite vous vous

“Seul et face aux monstres assoiffés de sang, je sortis mon Ergostick. Préformé à la main : volupté de l'obéissance totale ! Contrôle directionnel par microswitch : toute-puissance de la précision parfaite ! Je venais de faire le vrai saut dans le futur. En une seconde, les monstres furent désintégrés. Machinalement, je souris : je savais qui gagnerait cette terrible guerre.”



- Garanti un an.
- Compatible pour Atari ST, Amiga, Commodore, Amstrad CPC, Thomson T09.
- Disponible aussi pour IBM/PC, Apple.
- En vente chez les spécialistes et à la FNAC.

L'ERGOSTICK DE WICO. L'ARME ABSOLUE.

CIER, distributeur exclusif, 102, rue Henri Barbusse - 95100 Argenteuil - Tel. : (1) 39 47 29 29.

ROLLING SOFTS



enfoncée dans de dangereux tunnels où scolopendres et autres créatures charnières à vous attendre. Chaque niveau se compose de cinq phases assez variées, tant pour les décors et les monstres qui s'y trouvent que pour la stratégie à adopter. Il y a en tout quatre niveaux et à la fin de chacun d'eux, vous affrontez un monstre particulièrement puissant. Les graphismes sont très agréables. L'animation est fluide et rapide et le scrolling latéral s'effectue sans aucun à-coup. Par contre les bruitages sont quelconques et la musique de présentation tient plus du bourdonnement d'abeille que de la mélodie proprement dite. Un excellent shoot-them-up cependant.

Alain Huyghues-Lacour

Type	shoot-them-up	15
Intérêt		****
Graphisme		****
Animation		****
Bruitage		****
Prix		B

Powerplay

Amiga, disquette Arcana

Jeu de réflexion avant tout. Powerplay met à l'épreuve votre culture générale. Tout se



passse sur un échiquier à soixante-quatre cases de couleurs. Arrivé sur une case bleue, vous devez répondre à une question (la réponse est à choisir parmi les quatre proposées) de culture générale : le rouge pour les sports et loisirs ; le vert pour les sciences et technologies ; le jaune pour histoire et géographie ; le blanc pour « l'aléatoire », question tirée au hasard. Powerplay peut se jouer à quatre. Chacun choisit quatre guerriers qui se déplacent sur l'échiquier. Les réponses disposées en croix donnent la direction des déplacements, d'une case à chaque fois. Il faut indiquer la bonne réponse avant un temps limite, et avant les

autres si vous jouez à plusieurs. Vous gagnez alors un certain nombre de points en fonction de la difficulté de la question et du temps de réponse. Avec vingt-cinq points, un personnage peut demander sa mutation en une forme plus puissante. Lorsque deux personnages de camps différents se rencontrent sur une case, un duel... de questions s'engage. Celui qui perd se transforme en une forme inférieure ou disparaît s'il était déjà faible. Le but du jeu consiste à éliminer tous les adversaires du plateau. Powerplay est très intéressant et très bien réalisé. Les questions sont nombreuses (2000) et variées. On peut même créer les siennes. La stratégie de plateau est loin d'être absente, contrairement à Trivial Pursuit. Les graphismes sont splendides. L'animation bien faite et de bons bruitages accompagnent les duels. Un excellent jeu de société. (Jeu et notice en français.)

Jacques Harbnon

Type	questions-réponses	17
Intérêt		****
Graphisme		****
Animation		****
Bruitage		****
Prix		C



Version Atari ST

La présentation se fait ici sans image. Le graphisme des duels est beaucoup moins travaillé. On ne voit pas de gros plan du guerrier concerné. Le facteur de récupération fonctionne mais n'est pas réglable. Pour le reste, le jeu se déroule de la même manière. (Jeu et notice en français.) J.H.

Type	questions-réponses	16
Intérêt		****
Graphisme		****
Animation		****
Bruitage		****
Prix		C

Fire and Forget

Amstrad CPC, disquette Titus

De nombreux conflits déchirent notre planète. Votre mission consiste à ramener la paix sur tous ces champs de bataille. Vous choisissez l'un des continents où la guerre fait rage et votre croisade commence. Ne croyez pas que vous parlez avec des fleurs dans les mains en criant « peace and love ». Bien au contraire. Vous disposez d'un véhicule tout-terrain armé avec lequel vous devez anéantir les troupes engagées dans



les combats, ce qui est une manière surprenante mais efficace de mettre fin à la guerre. Vous roulez à toute allure sur une route en affrontant chars et hélicoptères ennemis, sans oublier de ramasser au passage des réservoirs de carburant. Ceci est très important car si vous tombez en panne, c'est la fin de la partie. Les graphismes sont très réussis, avec des décors variés et colorés. L'animation est très rapide et seule la bande sonore laisse un peu à désirer. L'action est frénétique. Seuls d'excellents réflexes vous permettront de vous tirer d'affaire, car cette version est bien plus difficile que celle sur 16 bits. Un bon shoot-them-up dans la lignée de Road Blasters.

Alain Huyghues-Lacour

Type	shoot-them-up	14
Intérêt		****
Graphisme		****
Animation		****
Bruitage		****
Prix		B

Overlander

C 64, disquette Elite

En 2025, la pollution a fini par détruire les couches supérieures de l'atmosphère et la



surface de la Terre s'est desséchée sous l'effet des radiations du soleil. Les hommes se sont réfugiés dans des villes souterraines gigantesques. Seuls les Overlanders circulent encore en transportant diverses marchandises moyennant finances. Vous êtes grassement payé en fonction du fret que vous transportez car ce ne sont pas des voyages de tout repos qui vous attendent. Tout au long de la route, vous faites face à de nombreux dangers : tireurs postés sur le bas-côté de la route, voitures qui se lancent à votre poursuite, motos bourrées d'explosifs ainsi que des obstacles de toutes sortes. Votre véhicule est équipé de

L'ULTIME MACHINE DE DE VASTATION



REVENDEURS!
Bénéficiez de conditions exceptionnelles
pour le fin de ligne. Commandez
directement chez Editeur.
SFM Tel. 92.94.36.00 BP 114 04501
Valbonne-Sophia Antipolis

LEZ ENHANCED DESTRUCTION STORM

Atari ST - disquette
Spectrum 48/128K - cassette et disquette

CAPCOM

Amiga - disquette
Amstrad CPC - cassette et disquette
CBM 64/128 - cassette et disquette

GEANTS DE L'INDUSTRIE DES JEUX VIDEO

Forces sur les notes de cet jeu, des critiques et des photos.
Pour en savoir plus contactez les pages d'un magazine
de jeux vidéo. Les adresses sont indiquées en bas de page.
Téléphone: 01 47 35 11 11. Adresse: 10 rue de la République
92000 Nanterre. Site Internet: www.sfm.com
Une certification européenne de qualité vous assure
une conformité à l'état des lieux de la vidéo de jeu.
© 1994 Capcom Co., Ltd. Tous droits réservés. Ce jeu est
intégralement la propriété de la Capcom Co., Ltd. Toute
reproduction ou utilisation non autorisée est formellement
interdite sans la permission écrite de la Capcom Co., Ltd.
Le jeu est un produit de la Capcom Co., Ltd. Toute
reproduction ou utilisation non autorisée est formellement
interdite sans la permission écrite de la Capcom Co., Ltd.



mitrailleuses et, par la suite, vous achetez des équipements très utiles avec l'argent que vous rapportez vos missions.
L'action est représentée en 3D et l'animation rapide rend bien l'impression de vitesse. *Overlander* présente un bon mélange de course de voitures et shoot-then-up. L'action est prenante. On se laisse griser par cette folle double dans la grille de Road Buster. Alain Huyghues-Lacour.

Type	shoot-then-up
Intérêt	14
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★★
Prix	★★★★ C

Slayer C64, disquette Rack-It

Ce jeu de tir spatial classique dispose d'une réalisation technique parfaite. Aux commandes d'un vaisseau spatial ultramoderne, vous devez réussir à franchir les impressionnantes défenses que l'ennemi a installées sur toute la surface d'une planète. Les graphismes sont parmi ce qui se fait de mieux sur C64 (fins et colorés). Les



animations sont lisses et le scrolling horizontal est un modèle du genre. Les boutons et la bande musicale sont d'excellente qualité. On peut cependant se demander si les concepteurs du programme y ont joué tant il est difficile à exploiter (passer le premier niveau est un exploit). Eric Cabaña

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

Maniex Atari ST, disquette Anco

Déjà paru sur Amiga (7/1) 595 Anco. Maniex est disponible sur ST. Le but est extrêmement simple. En déplaçant un curseur, vous délimitez des territoires. Un territoire entièrement cerné laisse apparaître la portion d'image sous-jacente. Si vous parvenez à dévoiler au moins les trois quarts de l'image le jeu passe au tableau suivant. Des monstres vous gênent : des dragons se déplacent librement. S'ils touchent une ligne en cours de construction, vous perdez votre vie. Des triangles se déplacent sur les lignes déjà

ROLLING SOFTS



formées. Suivant les cas vous perdez une vie, des points ou vous êtes ralenti. L'existence des bonus sous forme de coeurs. Ils vous apportent le passage direct au niveau suivant. Les bombes détruisent tout alentour. Vous disposez aussi d'un bonus de points, d'un fusil pour tirer sur les triangles, d'une vie supplémentaire ou d'un regain de vitesse. Ce jeu sans prétention est bien réalisé et demande une certaine stratégie. Les graphismes sont superbes et l'animation des monstres correcte. Les bruitages sont quelconques. Un bon petit sort. (Notice en français.) Jacques Harbon

Type	action-stratégie
Intérêt	13
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★★
Prix	★★★★ C

Scorpion C64, cassette Rack-It

Une nouvelle machine de combat vient d'être créée. Mais avant d'être fabriquée en série, elle est mise à l'épreuve. Pour cela, elle doit parvenir, dans un temps limité, à désamorcer des bombes et à détruire les saboteurs, dans une usine. Vous manœuvrez le tank dans un réseau de pipelines anchastrés, pour accomplir votre mission en évitant différents agresseurs. Il faut faire vite car vous ne disposez



pas de temps. Les animations sont lisses et le scrolling horizontal est un modèle du genre. Les boutons et la bande musicale sont d'excellente qualité. On peut cependant se demander si les concepteurs du programme y ont joué tant il est difficile à exploiter (passer le premier niveau est un exploit). Eric Cabaña

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

Maniex Atari ST, disquette Anco

Déjà paru sur Amiga (7/1) 595 Anco. Maniex est disponible sur ST. Le but est extrêmement simple. En déplaçant un curseur, vous délimitez des territoires. Un territoire entièrement cerné laisse apparaître la portion d'image sous-jacente. Si vous parvenez à dévoiler au moins les trois quarts de l'image le jeu passe au tableau suivant. Des monstres vous gênent : des dragons se déplacent librement. S'ils touchent une ligne en cours de construction, vous perdez votre vie. Des triangles se déplacent sur les lignes déjà

labyrinthe. Par la suite, les choses se compliquent encore plus avec l'apparition de tuyaux qui s'ouvrent et se referment de manière aléatoire.
Scorpion est un petit programme amusant qui bénéficie d'une réalisation honnête, bien que peu spectaculaire. On se laisse assez facilement prendre au jeu, mais on risque de s'en lasser rapidement. Après tout, il s'agit d'un petit budget et, à ce prix-là, on ne peut pas en demander trop.
Alain Huyghues-Lacour

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

Cheapskate

C64, cassette Silverbird
Vous êtes nouveau en ville et vous comotez sur votre adresse au skateboard pour vous faire rapidement des amis. L'idéal serait d'être accepté par les Street Hawks, la meilleure équipe de skate de la région. Ceux-ci acceptent de vous mettre à

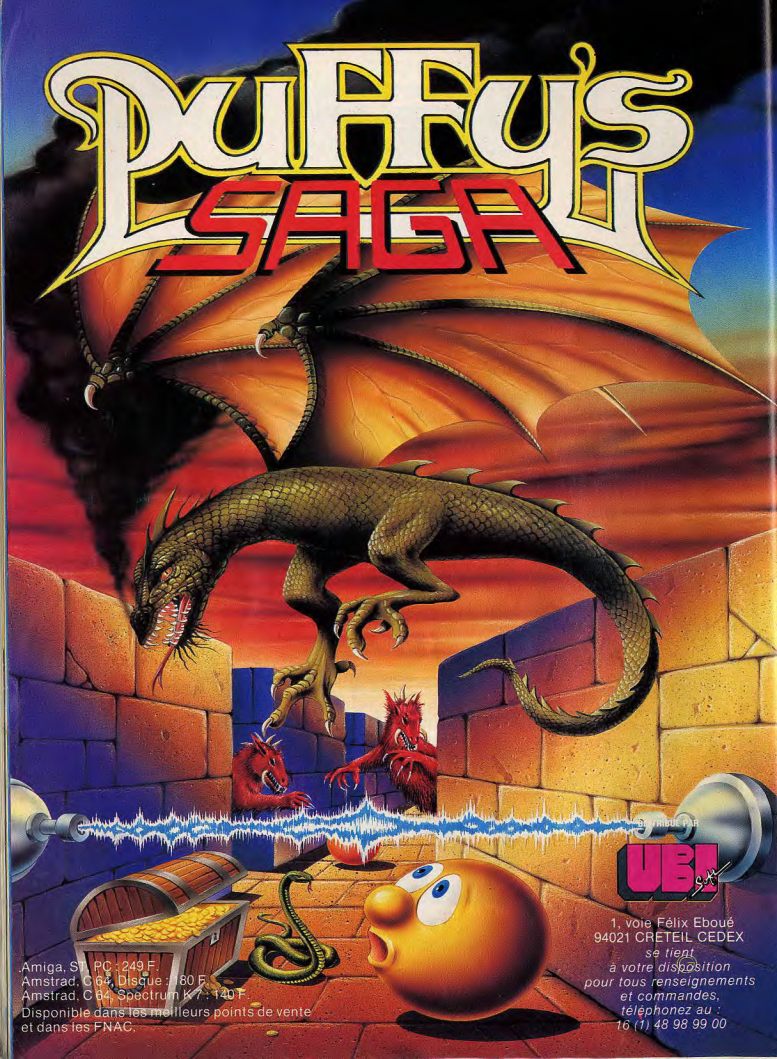


l'épreuve. Ils ont préparé des parcours semés d'embûches dont vous devez franchir avant de vous jeter à eux. Il faut sauter entre différents obstacles, éviter des bouches d'égoût, esquiver des boules de feu, passer sous des barres métalliques et sauter par dessus des balles.
Cheapskate est un petit « budget » anglais qui ne manque pas de charme. Sa réalisation est honnête avec une représentation en 3D, des graphismes simples et une animation fluide. On est, bien sûr, assez loin du niveau de qualité de superproductions comme Skate or Die ou 720x, mais on se laisse prendre au jeu tout de suite. Un programme sans prétention qui présente un excellent rapport qualité/prix.
Alain Huyghues-Lacour

Type	sport
Intérêt	12
Graphisme	★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★★
Prix	★★★★ A

36.15 TILT
"Ohel répond à toutes vos questions sur la rubrique « Bidouilles ». Mot clé THO, choix 10.

PUFFY'S SAGA



UBI
Soft

1, voie Félix Eboué
94021 CRETEIL CEDEX
se tient
à votre disposition
pour tous renseignements
et commandes.
téléphonez au :
16 (1) 48 98 99 00

Amiga, ST, PC : 249 F.
Amstrad, C64, Discuz : 180 F.
Amstrad, C64, Spectra, K7 : 140 F.

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



Photo d'écran prise sur ST



Photo d'écran prise sur ST



Photo d'écran prise sur ST

Disponible dans les FNAC  et les meilleurs points de vente.



Un IRRESISTIBLE jeu d'arcade plein
d'humour et de fantaisie.

Incarnez PUFFY ou sa compagne PUFFYN
et partez dans le labyrinthe affronter les mille
créatures diaboliques.

A DECOUVRIR D'URGENCE !



SKATEBALL



Photo d'écran sur SN



Photo d'écran sur SN



Photo d'écran sur PC

Skateball, la simulation sportive du futur qui combine à la fois les émotions du football américain et les techniques du hockey sur glace.

Sur la patinoire, vous devrez affronter une équipe qui saura vous montrer sa ténacité. A vous d'éviter impérativement les obstacles et les crevasses mortelles qui parsèment la glace.

Marquer des buts coûte que coûte, telle est la devise du Skateballer et telle doit être la vôtre maintenant.

Votre but : gagner mais d'abord... survivre !

UBI SOFT

DIFFUSION

se tient à votre disposition pour tous renseignements et commandes
Téléphonez - 16 (1) 48 98 99 00

Amiga, ST, PC : 249 F
Amstrad, C 64 Disc : 188 F
Amstrad, C 64 K 7 : 149 F
Disponible dans les meilleurs points de vente et les FNAC.



UBI SOFT

1, voie Félix Eboué
94021 CRETEIL CEDEX
UBI SOFT
Tél. (1) 48 98 99 00

EUROMARCHE

D'ABORD, VOUS RENDRE SERVICE

AIX	MONTPELLIER
ANGERS	NIMES
ATHIS	PERPIGNAN
BESANCON	REIMS
BLOIS	ROANNE
CHALEZEULE	ROSNY
CRETEIL	SEVRAN
EVRY	ST-QUENTIN
ISTRES	THIERS
LYON	TOULON
MARSEILLE	VINEUIL



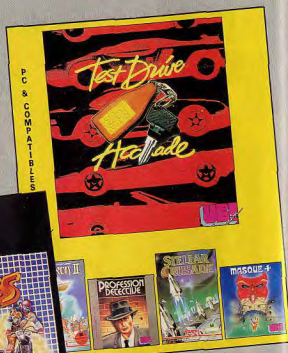
COMPILATION PC
5 1/4 et 3 1/2"
- PROFESSION DETECTIVE
- MASQUE ++
- STELLAR CRUSADE
- TEST DRIVE
- QUESTRON II
POUR **259 F**

COMPILATION AMSTRAD
FITS 'N' THROTTLES :

- BUGGY BOY
- IKARI WARRIORS
- ENDURO RACER
- DRAGON'S LAIR
- THUNDERCATS

POUR **149 F** CASSETTE
POUR **169 F** DISQUE

COMPILATION
ATARI ST :
- TEST DRIVE
- STELLAR CRUSADE
- QUESTRON II
- MASQUE ++
- THUNDERCATS
POUR **249 F**



Date limite de l'opération : 20 janvier 1989.

S.O.S Nintendo

Cette nouvelle série, qui paraîtra tous les mois va vous dévoiler plein de trucs et astuces sur les jeux Nintendo. Nous commencerons par Super Mario Bros, le classique des classiques. Ce programme fait l'objet d'un culte au Japon et aux États-Unis. Un livre entier lui a même été consacré. C'est un jeu d'une incroyable richesse qui renferme de très nombreuses salles secrètes, des warp zones qui vous permettent d'accéder directement aux niveaux supérieurs et, à certains endroits, on peut même faire apparaître un haricot magique grâce auquel on fait de fantastiques découvertes. Nous allons lever le voile sur les nombreux secrets de Mario... mais nous ne vous dirons pas tout.

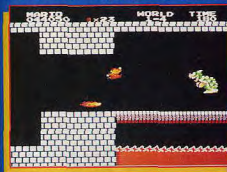


L'histoire se déroule dans le royaume du peu par les infâmes Koopa, une tribu de tortues. Seule jeté sur son royaume, mais elle est retenue ment, Mario n'a jamais su ignorer les appels de

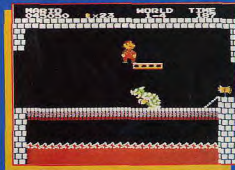
depuis ses démolés avec Donkey Kong. Notre héros se lance dans l'aventure. A vous de l'aider à libérer la princesse et à sauver le royaume.

ple champignon qui a été envahi la princesse pourrait détruire le sort prisonnière par le roi Koopa. Heureusement, Mario n'a jamais su ignorer les appels de

déresse d'une jeune fille : il a fait ses preuves



Pour détruire le dragon, il faut courir en courant et sauter tout de suite sur la plateforme située au-dessus de lui. Ensuite vous sautez de l'autre côté en actionnant le mécanisme qui fait disparaître le pont et le dragon tombe.



Il y a une astuce pour obtenir des points supplémentaires en atteignant le château qui termine chaque niveau. Lorsque le dernier chiffre de votre temps est 1, 3 ou 6, vous avez 1,3 ou 6 fois d'artifice. Chaque explosion rapporte 500 points.



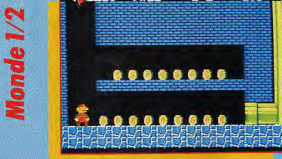
A la fin de chaque niveau vous pouvez obtenir 5 000 points sur le mât. Pour cela, placez-vous en haut de l'écran et maintenez le bouton B enfoncé afin d'accélérer. Courez et sautez, vous atteignez alors le haut du mât.





Pour obtenir cette vie supplémentaire, il faut se placer sur le 5^e bloc en partant de la droite et sauter. Un bloc apparaît, un champignon en sort et il suffit de l'attraper pour gagner une vie.

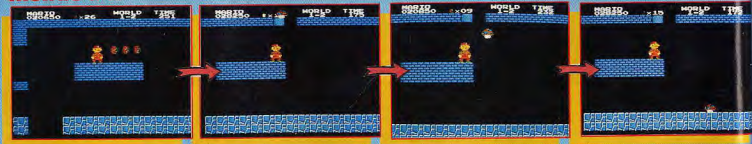
Si vous descendez dans la quatrième cheminée vous vous retrouvez dans la première salle aux trésors. Mais attention, vous ressortez près de la fin de ce niveau et vous ne pouvez donc pas obtenir la vie supplémentaire qui se trouve juste après cette cheminée.



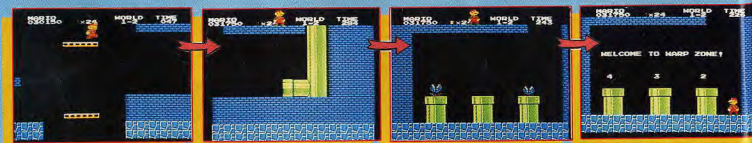
Monde 1/2

Descendez dans la première cheminée pour découvrir une salle aux trésors.

Monde 1/2



Vous allez tout à fait à droite de la plate-forme, une jambe dans le vide et vous cognez le bloc au-dessus de vous pour créer une brèche. Ensuite vous positionnez sur le dernier bloc à droite de la plate-forme et vous sautez. Un champignon apparaît et tombe par la brèche. Il ne vous reste plus qu'à l'attraper pour gagner une vie.

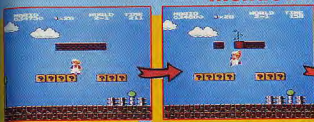


Sur le dernier ascenseur, attendez le dernier moment et sautez vers le haut. Vous marchez alors sur le toit et vous découvrez une warp zone qui vous permet de vous rendre directement au niveau 2, 3 ou 4.

S.O.S Nintendo
Super Mario Bros



Monde 2/1



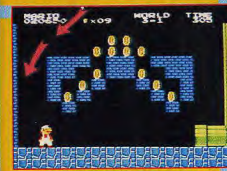
Si vous cognez le bloc en haut, au centre, un haricot magique en sort. Vous sautez dessus et vous grimpez. Dans le ciel, un grand espace de bonus vous attend.

Monde 2/2



C'est un niveau très différent puisque vous nagez sous l'eau. Attention aux poissons et aux pieuvres, mais vous pouvez les détruire si vous êtes armé.

Monde 3/1



Descendez par la seconde cheminée pour trouver la salle aux trésors.

Monde 2/1



Descendez dans la troisième cheminée et découvrez une salle aux trésors. Mais vous n'arrivez pas à cet endroit si vous passez dans le ciel.

Monde 3/1



Sur le pont se trouve un champignon qui vous procure une vie supplémentaire. Mais attention, si vous avez perdu vos pouvoirs il n'apparaît peut-être pas.



Prochainement sur vos écrans
Une grande aventure dont vous êtes le héros

THE LEGEND OF ZELDA



La légende de Zelda

Il y a très longtemps, le royaume d'Hyrule vivait heureux sous la protection de la Triforce des triangles d'or dotés de pouvoirs mystiques. Jusqu'au jour où Ganon, le terrible prince des ténèbres, envahit le pays à la tête de ses armées. Avant d'être faite prisonnière, la princesse Zelda brisa la Triforce de sagesse en huit fragments, qu'elle cacha à travers le royaume. Vous tenez le rôle de Link, un fier héros qui n'a pas peur de s'attaquer au sinistre Ganon.

Votre mission : retrouver les fragments et reconstituer la Triforce, détruire le prince des ténèbres et libérer la princesse Zelda.

Cette superproduction Nintendo vous fait voyager à travers l'immense royaume d'Hyrule et dans neuf labyrinthes souterrains qui renferment les triangles d'or. Vous devez faire preuve de beaucoup d'habileté et d'astuce pour mener à bien votre mission. C'est une longue quête qui vous attend. Elle peut durer plus de 250 heures. Heureusement, cette cartouche est équipée d'une pile au lithium qui vous permet de reprendre le jeu avec tous les trésors et équipements que vous avez amassés. Car de nombreux dangers vous



guettent, des monstres redoutables vous mènent la vie dure, certains personnages vous aident. Des fées vous redonnent de l'énergie, de sages vieillards vous prodigent d'utiles conseils, des marchands vous vendent des équipements et vous trouvez des objets indispensables, cachés dans des salles secrètes. Dans le numéro 62 de Tilt, nous vous donnerons de précieux renseignements et puis, ce sera à vous de jouer.

La clef d'autres énigmes dans le numéro de janvier.



Texte: Alain Houchaux-Lacour; photos: Michèle Goussonne; illustrations et dessins: Gérard Louat. (Copyright Nintendo).

ocean

REVENEUR
Bénéficiaire de conditions exceptionnelles pour le jeu de l'éditeur Commodore.
Espace réservé à nos clients. Téléphonez :
SFMI 16 92 94 24 00 9P 114 D650
Vos amis Savoir Antipolis

ocean

PREDATOR Emmenez un commando d'élite dans le jungle sud-américain. Menez un groupe de glorieux soldats en charge de mener à bien une mission... dans le monde de Babylone. Vous êtes en jeu de stratégie car vous devez vous occuper des choses plus difficiles que prévu. © Activision

KARNOV Rejoignez-vous à Karnov, l'empereur absolu de la jungle. Dans son aventurement quête visant à l'intégration de son peuple dans le monde de Babylone. Vous êtes en jeu de stratégie car vous devez vous occuper des choses plus difficiles que prévu. © Electronic Games

COMBAT SCHOOL Découvrez les meilleurs jeux d'arcade de combat maintenant disponibles sur votre micro et de la Commodore. La plus grande collection de jeux de combat jamais publiée. Parlez-en à votre courtier de jeu. Le Champ de la Lutte est un Combat avec l'installation la même de Karnov.

SALAMANDER Le défi de l'infini se transforme grâce au mal dominé par les pouvoirs de la magie. Le jeu de stratégie de l'éditeur Commodore est un jeu de stratégie de l'éditeur Commodore. Le jeu de stratégie de l'éditeur Commodore est un jeu de stratégie de l'éditeur Commodore.

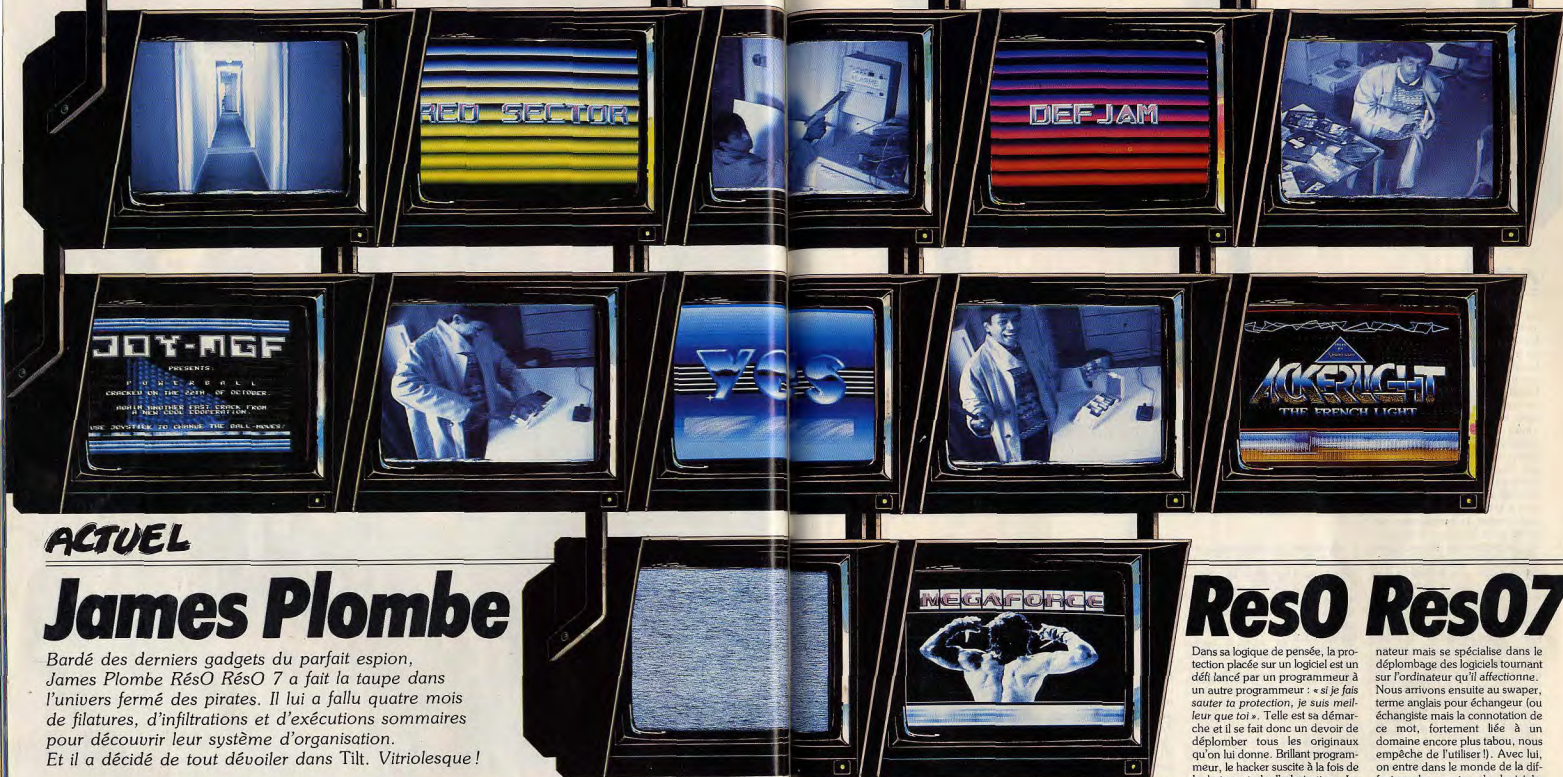
CRAZY CARS Vous participez à la course la plus folle au monde. La Course Américaine de Coca Country à l'initiative de Pringle. Cette course a lieu sur deux circuits des Etats-Unis en Arizona, en Floride et à l'A.S.A. Vous terminerez toujours dans le temps d'attente pour recevoir une voiture plus rapide. Crazy Cars. Pringle est un jeu de stratégie de l'éditeur Commodore.

DRILLER

GRYZOR

PLATON Des géographes ont découvert une civilisation de jeu préhistorique et un jeu de stratégie de l'éditeur Commodore. Le jeu de stratégie de l'éditeur Commodore est un jeu de stratégie de l'éditeur Commodore. Le jeu de stratégie de l'éditeur Commodore est un jeu de stratégie de l'éditeur Commodore.

DESCRIPTION COMPLETE SUR 3615 MICROMANIA
REVENDEURS POUR CONNAITRE LES DATES DE SORTIE TELEPHONEZ AU 934247145



ACTUEL

James Plombe

Bardé des derniers gadgets du parfait espion, James Plombe RésO RésO 7 a fait la taupe dans l'univers fermé des pirates. Il lui a fallu quatre mois de filatures, d'infiltrations et d'exécutions sommaires pour découvrir leur système d'organisation. Et il a décidé de tout dévoiler dans Tilt. Vitriolésque !

Un samedi comme un autre. Le téléphone sort brusquement. Diabolik Buster de la douce torpéur d'un sommeil angélique. Après quelques tâtonnements, il parvient à décrocher le combiné et à énoncer des mots incompréhensibles. « Allo, Diabolik ? C'est moi, Acidric », lance une voix impatiente. « Bristou ? Nom de dieu ! J'espère que tu as de bonnes raisons pour m'appeler maintenant, je t'ai déjà dit de ne jamais m'appeler avant midi et... »

— Eh, oh ! On se calme, on se calme, rétorque Bristou, je n'aurais pas le choix. J'ai du nouveau pour l'Actuel sur le piratage.
— Ouais, encore une bande de nuls qui l'annoncent les Passagers du Vent N° 5, version def !, lance Diabolik. « Pas du tout, pas du tout, rétorque Acidric, cette fois, on tient une piste sérieuse. Il s'agit du groupe le plus connu en France sur ST : The Pink Guy Crackers, de Pougastr-Daoulas. Il y a un mec du groupe qui veut

bien te parler si tu promets de ne pas citer de nom. » OK, file-moi ses coordonnées » dit Buster après quelques secondes d'hésitation. Et voilà comment a véritablement démarré, à quelques détails près, l'enquête de Tilt sur le piratage. Pendant deux mois, Diabolik a sondé les bas-fonds de la micro-informatique. Les contacts ne furent pas vraiment difficiles à obtenir car le pirate est un personnage qui mène une double vie. Celle de monsieur-tout-le-monde

dont la véritable identité ne doit pas déborder les frontières d'un univers où la discrétion est de rigueur. En revanche, en tant que pirate, la notoriété est une consécration. Son pseudonyme DOT, être connu, c'est le but du « jeu ». Bref, ils sont les stars discrètes du microcosme informatique. Mais qu'il est-ce qu'un pirate ? Comment le dévient-on et qu'est-ce qui le favorise ? Autant de questions que tout un chacun se pose et aux-

quelles Tilt tente de répondre en dévoilant le fonctionnement du réseau.

Who's who

La dénomination de pirate englobe, en fait, des sous-catégories relativement bien définies : les hackers, les swapers, les copieurs, les petits pirates. Commengons par le haut de la pyramide, non pas en terme d'importance hiérarchique mais plutôt en fonction des facteurs permettant au piratage

d'exister. Sans hacker, terme anglais pour crackeur ou démonteur, il n'y aurait, pour ainsi dire, presque pas de piratage ! C'est avant tout un as de la programmation, sa motivation première est une soif de connaissances. Il veut comprendre et maîtriser ce domaine qui le passionne. Confronter ses connaissances avec ses concidépales est un moment passionnant pour lui surtout s'il se rend compte qu'il est finalement le meilleur !

Res0 Res07

Dans sa logique de pensée, la protection placée sur un logiciel est un défi lancé par un programmeur à un autre programmeur : « si je fais sauter la protection, je suis meilleur que toi ». Telle est sa démarche et il se fait donc un devoir de démolir tous les originaux qu'on lui donne. Brillant programmeur, le hacker suscite à la fois de la haine et de l'admiration. La haine, on comprend facilement pourquoi. Et l'admiration ? Oisons que nombreuses sont les sociétés, dont les logiciels ont été piratés, qui aimeraient avoir dans leurs effectifs des programmeurs aussi forts que le meilleur des hackers. D'ailleurs, certains sociétés n'hésitent pas à faire appel aux services d'un hacker pour la protection d'un logiciel ! Le portrait type du crackeur est celui du jeune étudiant en informatique. Il possède, en général, plus d'un ordi-

nateur mais se spécialise dans le démontage des logiciels tournant sur l'ordinateur qu'il affectionne. Nous arrivons ensuite au swaper, terme anglais pour échangeur (ou échangeiste mais la connotation de ce mot, fortement liée à un domaine encore plus boue, nous empêche de l'utiliser !). Avec lui, on entre dans le monde de la diffusion des copies de logiciels. C'est l'ennui numéro un des éditeurs. Sans lui, la circulation de logiciels crackés serait plus lente et moins importante. Le principe du swaping est basé sur l'échange de logiciels. Un bon swaper se constitue, avant tout, une logithèque aussi exhaustive que possible. La qualité de cette logithèque dépend de la qualité de ses contacts. Plus le swaper est en mesure d'échanger des nouveautés toutes chaudes, plus il est apprécié et recherché. Son objectif suprême : obtie-

ACTUEL

nir tous les soifs qui tournent sur la/ les machines qu'il possède et les diffuseur. Première règle d'or : ne diffuser que des logiciels facilement copiables, sinon ils n'ont aucune valeur d'échange. Deuxième règle d'or : ne diffuser un logiciel copiable qu'après y avoir mis ce qu'on appelle une « intro ». Il s'agit d'un générique comportant le nom du groupe de pirates auquel appartient le swaper. Certaines de ces intros sont, d'ailleurs, superbement réalisées. Troisième règle d'or : être le premier à le diffuser. Cette dernière règle traduit la compétition qui existe entre les groupes de pirates. Le groupe qui diffuse le plus rapidement un maximum de nouveaux logiciels est le meilleur. Ce bras de fer entre swapers ne les empêche pas de s'échanger des logiciels car, ne l'oublions pas, ils doivent avoir, une logithèque à jour, histoire de garder un certain « standing ». L'échangeur est issu d'un milieu étudiant ou lycéen qui a beaucoup de temps libre. Et il en a besoin ! Il ne compte plus les séances de copie, le temps passé au téléphone et à faire son courrier ! Ah mais ! Un métier, ça ne s'improvise pas !

Continue les présentations, avec le copieur. La différence entre cette forme de piratage et celles citées plus haut vient de la motivation. Ici, c'est l'aspect financier qui est déterminant. Pour le copieur, le micro est un hobby, une passion. L'achat de son ordinateur est un grand coup de pioche dans son budget consacré au loisir. Mais pour le hard, ça va. On n'en achète pas tous les mois. Pour les soifs, c'est une autre paire de manches. Passionné comme l'est, le copieur veut tous les jeux qui lui plaisent. Si ça ne tenait qu'à lui, il les achèterait tous. D'ailleurs,

il débute par l'achat de quelques jeux. Hélas, son portefeuille est allergique à ce genre de ponction. Il ne lui reste qu'une alternative : le piratage. S'ensuivent alors les séances de copies chez un bon copain qui possède déjà une logithèque viable. Dans certains cas, c'est la logithèque de son copain qui motive l'achat d'un ordinateur ! Celui qui n'a pas la chance d'avoir un bon copain « branché » tente timidement au téléphone et à faire son courrier ! Ah mais ! Un métier, ça ne s'improvise pas !

Le copieur qui possède de plus en plus de disquettes et un bon carnet d'adresses entre dans la catégorie des « petits pirates ». Bien entendu, tous les copieurs ne deviennent pas des petits pirates. Certains restent au stade du bon copain qui donne tout ou du petit pirate-vendeur ! D'autres se contentent d'une logithèque adaptée à leurs besoins et de deux ou trois contacts pour les échanges. Pas de portrait type du copieur : c'est monsieur-tout-le-monde, de 7 à 77 ans ! Terminons cette petite visite avec le petit pirate. Copieur, au départ, cette situation ne lui suffit plus. D'autres motivations viennent se greffer sur les premières, ce qui donne naissance à trois types de petits pirates. Pour le premier type, tout vient de la facilité avec laquelle il acquiert (gratuitement) tous les logiciels de sa « boîte » préférée. Elle engendre une nouvelle passion : celle du collectionneur ! C'est bien simple, il VEUT TOUT ! Pas d'erreur, c'est le... pirateur boulimique ! Il n'utilise véritablement qu'une dizaine de logiciels sur la centaine qu'il possède ! Cette passion fait de lui

le grand diffuseur de copies pirates car son carnet d'adresses est impressionnant. Plus dangereux que lui encore : le petit pirate qui veut devenir swaper. Ce dernier apprécie beaucoup le fait que, dans le « milieu », les détenteurs de logiciels rares (forcément des nouveautés) soient des personnages « importants » et recherchés. Or l'acquisition des nouveautés requiert une certaine organisation (il faut obtenir les soifs avant les « autres ») d'où la constitution d'un groupe de pirates. Mais avant d'en arriver là, il faut qu'il fasse ses preuves de swaper incontournable ! Avec le troisième type de petit pirate, nous... rencontrons (je ne pouvais pas rater ça !) celui qui monnaie les échanges. Passionné de micro autant que les autres, le revendeur a besoin d'argent pour acquérir (en général) du hard. Au bout du compte, quelques-uns d'entre eux se retrouvent avec deux ou trois ordinateurs et tous leurs périphériques ! Il est évident que toutes les catégories décrites ne sont pas hermétiquement cloisonnées. Les interpénétrations sont telles qu'il est souvent diffi-



Certaines photos d'écrans présentées ci-dessus sont les « intros » pirates des soifs déplombés.

(Un téléfilm de Jean-Philippe Delalandre, interprété par Danz Boolauck.)

clie de placer les pirates dans une seule catégorie. Toutefois, cela ne nous a pas empêchés de dégager lesdites catégories.

Organisation d'un groupe de pirates

Le groupe de pirates réunit au minimum quatre personnes. Le hacker ne fait que du déplom-

à parler, brièvement, de l'existence de pseudo-groupes de pirates. Incapables de déplomber quoi que ce soit, ces plasantins retirent le générique pirate « original » et mettent le leur !

Détail amusant : comme l'arroseur arrosé, parfois les pirates se retrouvent pirates... Bref, une fois que l'intro est relayé, le swaper prend le relais. Il monnaie cette nouveauté contre d'autres et la diffuse ensuite. Le dernier personnage du groupe est le fournisseur d'originaux. Sa tâche consiste à grappiller à gauche et à droite tous les logiciels qui échappent au swaper. Le type d'organisation et le nombre de personnes peuvent varier d'un groupe à l'autre mais le cas décrit ici est exemplaire.

Les sources d'approvisionnement du piratage

La course aux nouveautés, engendrée par la compétition entre pirates, force le swaper et son groupe à avoir toutes les sources d'approvisionnement imaginables. De leur côté, les copieurs et petits pirates sont très dépendants

et organisent avec leurs moyens la chasse aux soifs. La monnaie d'échange du milieu, c'est le nouveau jeu. Impossible de faire des échanges non pécuniaires si vous n'avez pas de « news ». De là vient l'impérative nécessité d'avoir de bons contacts, des sources. Ces fameuses sources sont effectivement très nombreuses et parfois étonnantes.

Les sources des petits pirates et des copieurs sont assez restreintes. Le swaper est leur principal fournisseur. 90 % des soifs diffusés viennent de lui ! Ils trouvent les autres grâce à des contacts (nationaux ou étrangers) créés à l'aide des petites annonces. Occasionnellement, il y a la copie d'originaux (du copain) à l'aide de copieurs (soit ou hard).

Les choses deviennent plus intéressantes quand on touche un peu dans l'agenda d'un swaper. Les premiers gros fournisseurs de logiciels aux pirates sont les megastars ! Nous ne parlons pas du soft acheté plus cracké, mais bien d'originaux cédés aux pirates en échange des nouveautés, surtout des originaux venant de l'étran-

ACTUEL

d'avoir, à l'avance, un jugement sur la qualité des softs à venir pour ne commander aux distributeurs que les valeurs sûres ! Le risque de ne retrouver avec un stock d'inventés est ainsi diminué. On n'est pas encore au bout de nos surprises. Tous les branchés du réseau savent que des magasins vendent — ou ont vendu — des logiciels piratés. Quelques-uns d'entre eux sont tout bonnement les points de rendez-vous et d'échange des pirates. « Des noms ! Des noms ! », devez-vous vous dire en lisant ces lignes. Doit-on vraiment vous en donner ? Sauriez-vous garder le secret ?

L'ombre d'un doute nous étreint (comme dit Chichille) ! Au fait, en parlant de ces magasins, vous connaissez le gag où Chichille coupe la branche sur laquelle il est assis ? Non ? Vous ne voyez pas le gag ? C'est sûr. Par exemple, si il nous semblait... Tant pis ! Ne nous égarons pas et ataquons d'emblée... In suite, c'est à-dire les contacts à étranger.

Le swapper parfait attirent des contacts suivis avec ses homologues étrangers. Ces derniers lui envoient (par courrier ou par modem) les nouveautés sorties sur leur territoire et reçoivent en échange les « news » disponibles en France. Rien de plus facile que d'entrer en contact avec les pirates étrangers pour ceux qui ont du répondant. La présence d'adresses et numéros de téléphone sur des disquettes est une chose courante. Cette internationalisation du piratage n'est pas récente, mais elle atteste un degré de sophistication jamais égalé, notamment sur ST et Amiga. En outre, la grande efficacité de l'organisation des meilleurs pirates français sur ST, par exemple, nous permet d'affirmer que la French Connection du piratage est une réalité (lire le témoignage en encadré p. 114).

La source d'approvisionnement suivie est réservée à un cercle très fermé des grands groupes. Il s'agit de la « conférence » ou « copy-party » qui se tient sur deux ou trois jours ! Un grand groupe de pirates lance, pour commencer, des invitations sur cartes plastifiées valables pour trois personnes. Chaque groupe qui répond à l'appel est constitué du swapper, du hacker et du responsable des « intro ». L'entrée de la copy-party est payante car l'hôte fournit boissons et nourriture.

De nouveaux contacts s'y font, des échanges et du diplôme se font. Pour vous donner un

ordre d'idée, une récente copy-party s'est tenue dans une ville à proximité de la frontière franco-allemande. Le point de rendez-vous était une école où 350 pirates allemands, français, suisses, belges et anglais se sont rencontrés ! Ce type de rendez-vous a lieu à intervalles réguliers !

Hormis l'utilisation des petites annonces, la presse spécialisée est une source de toute première qualité. Les éditeurs sont obligés, dans le cadre de leur politique promotionnelle, d'envoyer aux

dans le passé, une importante série de vols d'originaux ! Depuis, nos previews et exclusivités sont jalousement gardés. De leur côté, les pirates affirment avoir des contacts réguliers avec des magazines français. Une anecdote revient souvent. Celle d'un hacker qui fréquentait les locaux d'un magazine de jeux. Ce hacker, très connu, s'est approprié des previews qu'il s'est empressé de diffuser. Les titres cités sont *Buggy Boy* et *Beyond The Ice Palace*, version ST.

Bien mal acquis...

Le très sérieux magazine « Times » daté du 26 septembre 1988 relate les exploits de deux frères pakistanais, Amjad et Basit, autodidactes de génie, avaient trouvé un bon moyen de gagner leur vie. Avant d'ouvrir une boutique d'informatique, ils vendaient des copies piratées de logiciels tels Lotus 1-2-3 ou Wordstar à des prix défiant toute concurrence : 1.50 \$ pièce ! Leur conscience était en paix puisque la loi pakistanaise ne protège pas la propriété des logiciels. Une partie non négligeable de leur clientèle se composait cependant de touristes, surtout américains, attirés par les prix pratiqués. En étant au courant que la loi ne s'appliquait pas aux étrangers, les deux frères injectèrent un virus aux copies qu'ils leur vendaient. Ce virus se propagea aux Etats-Unis où on considère que 100 000 disquettes ont été touchées. Signé « Amjad et Basit », il avait le mauvais goût de détruire des informations quand bon lui semblait. Ce petit jeu dura deux ans, jusqu'à la fin 1987. Interrogé par les Américains sur les motifs de cette mauvaise plaisanterie, Basit répondit : « Parce que vous piratez. Vous devez être puni. » On ne plaisante pas avec la morale au Pakistan.

J.-L. R.

magazines des préversions et des produits finis bien AVANT la sortie officielle du jeu. Le filon est plus que tentant pour les pirates ! Qui est responsable des fuites de ce « canard » ? Il y a tout d'abord le pigiste. Ce journaliste indépendant (Free Lance) est payé à l'article. Plus il fait d'articles, plus consistent sont ses revenus. Le reste est facile à comprendre. Le pigiste a tout intérêt à proposer au journal un maximum de jeux. Donc, voyons, voyons, qui pourra bien donner des pigistes pour toutes les nouveautés de tous les pays en un rien de temps ? Vous avez bien deviné. Et le swapper réclame, pour sa part, les originaux et les previews. Les membres d'une rédaction peuvent avoir la même démarche auprès du pirate pour obtenir des scoops sur les jeux venant de l'étranger.

Quel est le pourcentage de pirates dans le groupe d'un magazine ? La chose est difficilement chiffrable car les intéressés se gardent bien de le crier sur tous les toits ! Tilt a-t-il connu ce type de déboires ? Oui, nous vous en avons

Le fournisseur suivait est tout à fait inattendu. Il s'agit de la société d'édition elle-même ! C'est le dernier endroit où on irait chercher des pirates. Et pourtant ! Il suffit de se poser cette question : combien de sociétés travaillent exclusivement sur des utilitaires originaux comme *Dezas*, *Deluxe Paint*, les traitements de texte et autres utilitaires ? La réponse à une telle question est en partie donnée par un éditeur qui avoue que plusieurs de ses collègues utilisent des copies piratées pour tester les jeux de leurs concurrents ! Certaines sociétés ont des employés qui entretiennent des relations amicales avec des pirates. Cela suffit amplement pour expliquer les fuites de préversions ou de versions définitives.

L'exemple de *Space Harrier* sur Atari ST est éloquent. Le jeu circula librement, un mois avant sa sortie officielle. Les produits ST et Amiga que les pirates nous ont présentés avant leur sortie officielle sont innombrables. *Katakis* (le futur *Demons*) de Rainbow Arts, *Freedom* de Cole-

tel Vision, *Rody* et *Mastico* de Lankhor, *Jeanne d'Arc* de Chip en sont de minces exemples. Les fuites causées par des vols de logiciels n'expliquent pas cette abondance de softs inédits que possèdent les pirates. Ceci nous amène à parler du fournisseur suivant : le programmeur.

Les branchés du réseau nous le diront, TOUTS les programmeurs sont des pirates. Nous n'avons pas pu vérifier concrètement une telle affirmation. On est en droit de penser qu'un programmeur n'est pas stupide au point de détruire son gagne-pain. Il serait donc plus logique de parler d'imprudences du programmeur. Toutefois, le nombre de softs inédits présents dans le réseau laisse songeur. Les branchés ont une explication : les programmeurs se connaissent pratiquement tous et se passent... des logiciels. Le programmeur est, lui aussi, demandeur de softs, surtout des utilitaires. Voyons, voyons, qui pourrait bien lui donner tout ce dont il a besoin rapidement et pour pas cher ? De là à penser qu'un programmeur puisse donner le soft d'un copain, il n'y a qu'un pas ! Oh, le traître !

La dernière — mais non des moindres — vache à lait du réseau est le salon ou l'exposition. De nombreuses sociétés y sont victimes de vols ou d'escroqueries. Le Personal Computer Show de Londres est un exemple en or.

Les professionnels et les journalistes reçoivent des invitations gratuites pour les deux premiers jours qui leur sont exclusivement réservés. Ce que les organisateurs semblent ignorer, c'est qu'à l'heure d'ouverture, tous les pirates d'Europe attendent devant les portes de Earl's Court où se tenait le salon ! Grâce à leurs contacts privilégiés avec les éditeurs, magazines, presse, etc., ils étaient munis d'un billet d'entrée ! D'autres moins bien lotis, se présentent sans billet et se font passer, sans problème, pour des journalistes ou des revendeurs ! Pour preuve, nous y avons retrouvés tous les branchés qui nous ont aidé à faire cet article ! Certains allaient jusqu'à mettre le nom de leur groupe sur leur badge !

890 F*

* Prix publics conseillés

ATARI ST BAG : 6 logiciels pour découvrir tout le génie du 520 ST.

DESSEINEZ

ZZ-rough

COMPOSEZ

Music construction set

JOUEZ

L'arche du capitaine Blood

PROGRAMMEZ

GFA basic

JOUEZ

Defender of the crown



ACTUEL

leches sur Amiga (version définitive), R-Type sur ST en sont les principaux exemples. Quelques coups de déhonnêtement ont été concernés nous ont appris qu'ils ont, effectivement, été volés au PCS. Quant à *Battlechess*, il s'agissait d'une copie déplombée venant des USA. Plus récemment, à Paris, au Festival de la Micro, de jeunes pirates ont été surpris sur le stand de Ubi en pleine séance de piratage!

Les causes du piratage

Les innombrables conversations que nous avons eues avec des pirates nous ont permis de cerner au mieux ces fameuses causes qui n'ont rien à voir avec les clichés habituels. D'abord dérisoires, une fois pour toutes, cette image du hacker responsable de tous les maux que cause le piratage, il n'est qu'un élément du puzzle. Sans swapper, il n'attendrait pas le dimanche de ce qu'il a fait pendant un week-end dans un groupe. Sans source, le swapper n'est rien... On pourrait continuer à asséner des vérités comme toute stériles comme celles-ci sans jamais aboutir aux véritables causes. Question pertinente: pourquoi le swapper se donne-t-il tant de mal à mettre sur pied son réseau? Cela n'est-il pas un peu inutile et ça lui coûte cher (s,sl). La vérité semble a priori être la réponse mais, en admettant qu'il vende ses copies, le profit qu'il en dégage ne justifie pas cette dépense d'énergie. En fait, en retraçant le parcours d'un pirate (du copieur au swapper), on retrouve à divers stades toutes les causes du piratage, pour finalement aboutir à ce qui fait le succès: le champion de la diffusion. Tout en bas de l'échelle, nous avons le copieur qui, comme nous l'avons vu, est très sensible aux prix des logiciels. C'est la principale cause de son activité de pirate. Les échanges qu'il fait n'ont qu'un but: obtenir tous les logiciels que son porte-monnaie ne peut lui accorder. Un détail important: il utilise un bon nombre de ses logiciels. Ce qui n'est pas du tout le cas du petit pirate: l'acquisition des logiciels n'est plus un problème pour lui.

L'achat de copies se poursuit largement. Demandez-leur la raison pour laquelle il n'achète pas de logiciels. Au lieu de «c'est trop cher» auquel on s'attend, vous recevez un grognement: «il faut être stupide pour acheter!» et Exit la fameuse cause du prix des

softs! On apprend facilement la notion de passion du collectionneur de timbres, de pièces de monnaie, de voitures de collection, ou de tableaux de maîtres. Le pirate qui empile ses disquettes de jeux sans jamais y jouer (ou presque) agit selon les mêmes motivations. Répondons donc à la question: la passion du collectionneur est-elle une cause du piratage? C'est aussi simple que ça!

Chez le swapper, c'est différent. Il a connu et dépassé les motivations du copieur et du petit pirate. En

dans le réseau, tombent rapidement sur des contacts désintéressés sur le plan financier. La deuxième cause, sans être primordiale, exerce une certaine attraction: l'interdit. C'est la cause qu'il ne faut pas non plus négliger car elle est fortement liée à la troisième. Elle est tellement évidente que personne n'y pense: le goût du jeu! Comment pouvons-nous oublier que la micro-ludique s'adresse à des joueurs! Pour eux, l'interdiction qui frappe la copie d'origine a le même effet que dans les

conditions d'un jeu, c'est-à-dire qu'il y a des règles et surtout, surtout un défi. Ils assimilent donc cet interdit à un défi. Obtenir un soft sans le payer, c'est comme aller au bout d'un jeu. Bref, c'est la gloire!

Le parcours d'un logiciel piraté

La vitesse à laquelle un logiciel est piraté et diffusé a de quoi donner la chair de poule à un éditeur! En effet, le réseau pirate possède un des circuits de distribution les plus rapides de France! Prenons l'exemple d'un soft qui sort en magasin un lundi. Un coup de fil de l'employé du magasin au swapper et la machine est lancée! Le swapper se précipite au magasin et récupère la précieuse nouveauté. Dans l'après-midi, le hacker reçoit le soft et s'empresse de le décompiler. Le travail du responsable des «intro» terminé, le soft décompilé revient au swapper le mardi soir. Le mercredi suivant, des copies sont envoyées aux contacts étrangers. Plusieurs contacts nationaux sont également servis ce mercredi. A partir de là, un effet de boule de neige s'engage: les cinq premiers pirates servis, en servent à leur tour cinq ou dix autres qui à leur tour... Cet effet s'accroît le jeudi soir ou le vendredi lorsque la copie arrive dans les clubs. Là, des dizaines de pirates sont servis qui à leur tour... Le lundi suivant, pratiquement tout le réseau pirate français possède (ou est sur le point de posséder) une version piratée du soft tant convoité. D.B.

fait, les sennes sont encore plus évidentes. Dans toutes les strates de notre société (le sport, le travail, les études, les loisirs, etc.), il existe une passion. C'est d'entre nous émergés à briller d'une façon ou d'une autre dans son domaine. Bref, être le/la meilleur(e). Il y a des bataillons ou des gagnants et des perdants. En quoi serait-ce différent dans le monde des pirates? Le swapper ne fait que réagir dans ce sens. Il veut être le meilleur et surtout, il veut que les autres le soient. Pour illustrer ce propos, citons le cas de la pénurie aiguë de logiciels déplombés qu'on connaît comme les possesseurs de ST aux mois de septembre et octobre derniers. Elle était due au blocus qu'avait placé le swapper N° 1 sur ST en France, simplement pour prouver que, sans lui, plus rien ne circule! Les trois dernières causes sont communes à tous les pirates. Citons pour commencer, la vanité qui est une réalité mais pas une pratique courante. Un pirate vendeur est mal vu et, hormis les logiciels qu'il vend, il n'obtient rien de ses clients. Ces derniers, une fois

conditions d'un jeu, c'est-à-dire qu'il y a des règles et surtout, surtout un défi. Ils assimilent donc cet interdit à un défi. Obtenir un soft sans le payer, c'est comme aller au bout d'un jeu. Bref, c'est la gloire!

En définitive, le plus surprenant, c'est qu'il n'y a rien de mystérieux ou de gagnants et des perdants. En quoi serait-ce différent dans le monde des pirates? Le swapper ne fait que réagir dans ce sens. Il veut être le meilleur et surtout, il veut que les autres le soient. Pour illustrer ce propos, citons le cas de la pénurie aiguë de logiciels déplombés qu'on connaît comme les possesseurs de ST aux mois de septembre et octobre derniers. Elle était due au blocus qu'avait placé le swapper N° 1 sur ST en France, simplement pour prouver que, sans lui, plus rien ne circule! Les trois dernières causes sont communes à tous les pirates. Citons pour commencer, la vanité qui est une réalité mais pas une pratique courante. Un pirate vendeur est mal vu et, hormis les logiciels qu'il vend, il n'obtient rien de ses clients. Ces derniers, une fois

Ce qui favorise et défavorise le piratage

Les éléments favorisant — directement ou indirectement — le piratage sont variés. Les copieurs et autres utilisateurs nécessaires au déplombage sont à placer en première ligne. Hormis les quelques très rares hackers capables de se programmer leurs propres «instruments», la grande majorité utilise les produits couramment dis-

ponibles dans le commerce! Les éditeurs ne se plaignent pas ouvertement de ce fait. Mais l'exemple du procès opposant la Commande Electronique à PC Mart traduit clairement l'état d'esprit qui règne dans la profession. Doit-on interdire la vente libre de tels produits? Les partisans de la vente des copieurs ne considèrent pas cela comme une solution valable. Pour eux, c'est l'usage que le consommateur fait du produit qui importe: «Un couteau de cuisine, désinfecté, ne peut devenir une arme dangereuse qu'entre des mains peu recommandables. Doit-on pour autant en interdire la vente?»

Les autres éléments favorisant le piratage sont liés à l'attitude que le monde de l'informatique a vis-à-vis de ce phénomène. Certains professionnels craint à la vengeance et au scandale quand leurs softs sont piratés; quand ce sont ceux de la concurrence, il ne s'agit que d'actes regrettables! Beaucoup s'en soucient peu. Ils ont même déjà connu du manque à gagner qu'occasionne le piratage dans leur prix de vente. Bref, il n'y a pas de réelle solidarité entre les éditeurs, ni de réelle volonté de combattre l'illégalité. L'attitude que rencontre le journaliste le plus souvenant celle d'un fatalisme (ou laxisme) qui traduit bien l'impotence des professionnels dans ce domaine. Certes, on peut expliquer cela par un cruel manque de moyens appropriés pour le combatte. L'éditeur est, tout de même, pris en faute car, dans certains cas, il s'embroche allégrement sur le sabre du pirate! Et pour cause. La quasi-totalité des sociétés d'édition ne pratiquent pas la sortie simultanée d'un titre dans tous les pays ciblés.

Or, ils savent pertinemment qu'un jeu qui sort exclusivement aux USA ou en Grande-Bretagne arrive dans le réseau pirate français (par exemple) dans les deux jours qui suivent et vice-versa! Doit-on conclure que cela coûte moins cher aux éditeurs de diffuser un titre dans UN SEUL pays et laisser les pirates envahir de copies déplombées TOUTS les autres? C'est peu probable. Il y a beaucoup à faire dans le domaine de la protection. Certains secteurs devraient être capables de diminuer, voire d'enrayer (ne révoons pas trop!) le piratage. Tous les pirates vous disent que les protections actuelles leur utilisent sont des épouvantails à moineaux! La quasi-totalité des logiciels (sur ST)

CINEMAWARE PRESENTS



Photo d'Écran sur Amiga

Photo d'Écran sur Amiga

et dans les meilleurs points de vente.

SPORTS FOOTBALL

Disponible dans les FNAC

LORDS OF THE RISING SUN™



Photo d'Écran sur Amiga



Photo d'Écran sur Amiga



1, voie Félix Eboué
94021 CRETEIL Cedex
Tél. (16-1) 48 98 99 00

et Amiga) se déplombent avec une incroyable facilité !

Une protection minable tombe au bout de dix minutes de démontage : une coriace au tour d'une soixantaine d'heures (Albedo sur ST). La grande majorité des logiciels tombent au bout de trente ou quarante minutes. Les éditeurs connaissent les limites de leurs protections. « Nos protections ne posent pas de problèmes aux hackers, affirmèrent-ils, mais elles dissuadent les petits copieurs ». Exact, mais c'est compter sans le swaper qui, répétons-le, est un champion de la diffusion (voir le parcours d'un soft). Malgré ces constats alarmants, la protection de logiciels reste un moyen efficace si elle est sérieusement abordée. Le champion de la protection sur ST reste pour l'instant *Dungeon Master* qui a résisté pendant au moins deux mois ! Résultat : *Dungeon Master* tient le haut du pavé des ventes avec 17 600 (environ) unités vendues, rien qu'en France ! Les champions de FTL, société éditrice de ce superbe jeu, affirment que la protection des softs est une activité qui occupe à plein temps quelques-uns de leurs programmeurs. Est-ce le cas de tous les créateurs ?

Par ailleurs, l'idée qu'une baisse des prix des softs diminuerait le piratage n'a jamais fait son chemin. Les éditeurs et les distributeurs brandissent aussitôt leurs charges financières, dès qu'on parle de baisse de prix. On sait pourtant que l'édition de logiciels tourne très souvent entre 90 et 100 F (approximativement) pour des produits ST et Amiga. Le prix magasin, lui, atteint en moyenne 250 à 300 F. Entre ces deux chiffres, le distributeur et le revendeur font ce qu'ils veulent. Sans commentaire. Le dernier facteur dissuasif est la peur du gendarme !

Ce gendarme se nomme l'APP (l'Association pour la Protection des Programmes) et ses actions se basent sur une loi, celle du 3 juillet 1985. Sachez que cette loi n'autorise pas, mais tolère, la copie d'un logiciel original dont on est le propriétaire. Toute personne en possession d'un logiciel copié sans original est passible d'une peine pouvant aller jusqu'à deux ans d'emprisonnement et une amende de 120 000 F !

Ajoutez à cela, la saisie de tout son matériel et la réparation du préjudice fait à l'éditeur, c'est-à-dire le prix du logiciel piraté multiplié par le nombre de copies piratées

sa possession ! Selon M. Duthil, le président de l'APP, la grande majorité des pirates ignorent l'existence de cette loi ou ignorent les dangers inhérents au piratage. Là, il marque un point : il n'y a jamais eu, à notre connaissance, de véritable campagne d'information contre le piratage. Pour l'instant, l'APP agit avec ses moyens (secrets) qu'elle trouve efficaces et suffisamment dissuasifs. Ses cibles sont les groupes organisés (surtout ceux qui vendent) dans le circuit de logiciels professionnels et tud-

Piratage en RFA

En Allemagne de l'Ouest, le piratage se pratique sur CPC, Atari 800 XL, Atari ST, Amiga, PC et C 64. Ici, les formats les plus attaqués sont Amiga et C 64. Bien entendu, les éditeurs allemands sont les principaux victimes des groupes de pirates dont l'organisation est similaire à celle des groupes français. Autrement dit, ils piratent les softs allemands qu'ils diffusent en RFA et à l'étranger. En retour, ils reçoivent de leurs homologues étrangers des logiciels piratés. Leurs méthodes pour obtenir des softs sont identiques à celles des Français : ils s'approvisionnent dans les magasins (ils achètent des originaux) ou se font passer pour des revendeurs ce qui leur permet de passer des commandes aux distributeurs. La vente de logiciels piratés par le biais des petites annonces est une chose courante, une véritable petite industrie ! Une nouveauté se vend facilement à 150 F ! Un groupe pirate « professionnel » gagne environ 15 000 F par mois. Ce petit commerce met nos pirates teutons en infraction avec les lois sur les droits d'auteur et la libre concurrence. C.B.

ques. Quand on souligne le faible chiffre des arrestations, M. Duthil répond : « Les arrestations sont effectivement faibles mais ceux qui sont pris subissent des châtiments exemplaires, donc très lourds ».

— La loi et l'ordre —

La loi du 3 juillet 1985, s'appuyant sur la notion de contrefaçon, punit les auteurs de logiciels contre la copie de leurs œuvres, un peu comme les musiciens et les écrivains. Cette loi a déjà été appliquée à plusieurs reprises contre des pirates. Bien qu'un principe tout soit visé, on constate que, pour l'instant, seuls ceux qui faisaient commerce de leur activité coupable ont été condamnés. C'est ainsi par exemple qu'en février 1987 un quidam qui vendait des copies de logiciels professionnels a été condamné par le Tribunal de grande instance de Paris à 10 000 F de dommages. Il ne faut pas pour autant s'imaginer que les pirates sont tous des amateurs qui tirent profit de leurs connaissances techniques pour vendre des logiciels. Une société d'édition de logiciels a dû récemment payer une amende de

10 000 F pour contrefaçon. Elle importait d'Angleterre des logiciels pour Amstrad CPC. Comme les produits se vendaient bien, elle s'est dit qu'elle économiserait quelque peu en dupliquant les logiciels elle-même. C'est le fournisseur britannique qui, ayant constaté un brusque arrêt des ventes vers la France, a découvert le pot aux roses ! Il y a aussi ceux qui érigent le piratage au niveau d'une entreprise. En juillet 1987, une « bande » a été condamnée par le Tribunal

correctionnel de Paris à près d'un million de francs de dommages et intérêts et à douze mois de prison avec sursis. L'affaire était sérieuse. Non contents de copier les logiciels, ces gangsters de l'ère moderne avaient monté un réseau de distribution et de livraison. Ils assuraient même le service après-vente !

Les étudiants sont une catégorie à part. Ils ont en effet besoin de logiciels pour étudier et n'ont souvent pas les moyens de se les payer. Cela ne les empêche pas de tomber sous le coup de la loi. A Toulouse, où l'on est à la pointe du combat pour la gratuité des logiciels destinés à l'enseignement, deux étudiants et un de leurs professeurs ont été inculpés, ce qui a provoqué un certain émoi dans les milieux étudiantins. Heureusement pour eux, l'amnistie consécutive à l'élection présidentielle les a mis à l'abri d'une éventuelle condamnation. Le problème étudiant reste toujours à régler. Mais on s'occupe d'eux. Le 2 avril 1988, un groupe de sénateurs a proposé une loi. Elle a été adoptée en 1988, autorisant les enseignants à reproduire des logiciels « pour les

besoins de la formation de leurs étudiants à l'utilisation desdits logiciels ». Au cas où ce projet de loi ne serait adopté, les éditeurs seraient avertis au préalable et il va sans dire que toute utilisation de ces copies pour en tirer un profit serait interdite. Mais ce n'est qu'un projet. Il doit être encore discuté, au Sénat puis à l'Assemblée. Il n'est en outre pas certain qu'il soit voté. Il se heurte à l'opposition des éditeurs et entraîne certaines conséquences inattendues. Pour copier certains logiciels, il faut en effet les « dépiler », ce qui tombe sous le coup de la loi. On aurait donc une loi légaliste !

A propos de dépilage, un procès oppose depuis deux ans des éditeurs entre eux. La Commande Electronique, distributeur de grands logiciels, tels *dBase* ou *Framework*, reproche à PC Mart de vendre des logiciels de copie. Or la loi autorise la « copie de sauvegarde ». Mais les logiciels de PC Mart font sauter les protections des programmes, ce qui n'est pas autorisé.

Dernière minute : PC Mart a été condamné par la cour d'appel à une grosse amende (plus de un million et demi de francs), ce qui, à première vue, clôt le débat en faveur des éditeurs contre les logiciels de copie. Mais un jugement se lit entre les lignes : la condamnation est basée sur le fait que la publicité de PC Mart cite NOMMÉMENT certains logiciels que ses programmes peuvent recopier, alors que ces logiciels sont interdits à la reproduction. Cela signifie qu'en principe la porte reste ouverte à la commercialisation de programmes de « copie de sauvegarde ». PC Mart a perdu un procès, mais la guerre n'est pas terminée.

— Les éditeurs — — face au piratage —

Comment réagissent les éditeurs de jeux face à ce que beaucoup appellent le « fléau » des microloisirs ? Considéré comme un glouton rongeur de chiffre d'affaires et de bénéfices, le piratage n'est en fait que l'arbre qui cache la forêt. S'en prendre directement à ce phénomène ne sert pas à grand chose : on ne traite que les effets et non les causes. Le but ultime des défenseurs du monde libre face aux flibustiers de la micro est de s'en prendre directement au vecteur de la micro que sont les pirates, en avançant à la loi de Thierry Frézar de MBC concernant la lutte engagée pour limiter



PUCES, SOURIS ET CELLULES GRISES,
CHEZ NAZA.

NAZA
électronique

le phénomène de copie sont de plus en plus intéressantes : « Pour être que nos produits soient facilement copiables, nous confions nos productions à d'anciens déprogrammés. » Et visiblement, ces derniers font plutôt du bon travail puisque MBC vend ses routines de protection ! Toutefois, ne nous leurons pas : bien que non isolé, ce cas relève tout de même de l'exception car rarement aussi institutionnalisés que chez MB. D'ailleurs, Hervé Caen de TUS est assez réservé face aux déprogrammés : « Ils ne sont pas dangereux en tant que tels mais rendent les programmes aisément copiables. Programmes qui tombent souvent dans les mains de diffuseurs, véritables ennemis des éditeurs. C'est contre eux que nous nous battons car ils ne respectent pas notre travail et sont souvent jusqu'à vendre nos programmes ! » Bref, le ton est donné : le véritable ennemi de l'éditeur, c'est le diffuseur. D'ailleurs, Christian Gagnère de CHIP le confirme : « Ce sont de véritables escrocs : ils gagnent de l'argent sur le dos des autres ! » Lutter contre le phénomène de copie n'est donc pas l'objectif prioritaire de tout éditeur. Ainsi, la société CHIP n'hésite pas à mettre des « dongles » (circuit électronique que l'on connecte à la machine et dont la présence est nécessaire au bon fonctionnement du programme auquel il est associé) pour lutter contre les « petits pirates ». Encore rare dans le domaine de la micro ludique, ce système a l'inconvénient d'augmenter le coût du programme. Ainsi, les dernières productions CHIP sont proposées à environ 300 F. Toutefois, pour Christian Gagnère, « le prix n'est pas le problème car un acheteur désirant se procurer un programme l'achètera si ce dernier n'est pas inabordable. » Et il ajoute : « Nos programmes sont copiés, mais nous n'usons un peu particulier qui leur reste fidèle. »

C'est pour cette raison que Christian Gagnère ne pense pas qu'une baisse du prix moyen des logiciels diminue de beaucoup le phénomène de copie. En revanche, elle mettrait à mal les finances de nombreux éditeurs. Dans le monde d'aujourd'hui, il est intéressant de demander aux éditeurs ce qu'ils pensent de l'attitude des fabricants d'ordinateurs vis-à-vis du piratage. Les éditeurs sont d'accord sur le fait que ces derniers ont le moyen de limiter ce phénomène dès la conception de la machine. Cela

Situation qui a de quoi dégoûter plus d'un acheteur... Concernant le prix des programmes, Hervé Caen de TUS a d'ailleurs une attitude similaire. Cela dit, ce dernier est quelque part interpellé par le piratage en général, « Ça m'ennuie, ça limite les ventes sur certaines machines et ça fait réfléchir car sur certaines machines les ventes s'avèrent médiocres. Si les gens piratent sur ces machines cela montre que le niveau moyen des programmes n'est peut-être pas satisfaisant. Résultat : ils

Ils nous ont parlé !

Un ex-pirate et le swapper n°1 sur ST, en France, nous font quelques confidences. Tous deux ont tenu à garder l'anonymat mais ont parlé sans retenue. On retrouve dans leurs propos les grandes lignes de notre enquête. L'ex-pirate a commencé en '84 sur Atari 800. A l'époque, la totalité des logiciels étaient importés des USA à des prix hallucinants (de l'ordre de 450 F). Notre ex-pirate n'avait plus qu'une alternative : le piratage. A l'aide de magasins étrangers, il commanda du matériel de duplication (soft et entraineur) et entreprit tout ce qui lui tombait sous la main. Certains de ses copains n'hésitaient pas à aller aux USA pour faire le plein de nouveautés. Que faisait-il de ses copies pirates ? Il les vendait 50 F l'unité, à un magasin parisien qui les revendait 150 F l'unité à ses clients. La carrière de notre ex-pirate n'a duré que sept mois, il est maintenant... éditeur de jeux !

Le swapper n°1 (il se présente en tant que tel) sur ST, en France, appartient au groupe des Blade Runners. Notre rencontre a été organisée chez un de ses copains. Notre journée (20 ans en tout) antérieur est un mélange ou départ et fin de petits regards inquiets sur notre carnet de notes. Mais il se détend bien vite et, on entre dans le vif du sujet. Il a fait ses premiers pas dans la micro sur CPC et C 64 avant d'arriver sur ST et Amiga. Programmateur, il dépense une bonne partie des originaux qu'il reçoit. Pour lui, le piratage est un hobby. Son objectif : rester le meilleur swapper sur ST pour acquérir une certaine notoriété dans le milieu. Oui, bien sûr, il joue avec trois ou quatre jeux mais le reste (quarante disquettes seulement) c'est pour le swapping ! Six mois lui ont suffi pour mettre sur pied un groupe de personnes. Ses contacts, il les a établis à l'aide des P.A., du téléphone et du minitel. Pour les contacts à l'étranger (Suisse, Allemagne, Grande-Bretagne, Hollande, Canada, USA, Australie, Belgique), les adresses sur les copies pirates ont facilité les choses !

D.B.

n'achètent pas les programmes mais les copient. Les éditeurs ne gagnent donc pas suffisamment d'argent sur ces ordinateurs et sont amenés à cesser leurs développements : le piratage peut tuer une machine. En l'espèce, il s'agit de l'Atari ST... Il est intéressant de demander aux éditeurs ce qu'ils pensent de l'attitude des fabricants d'ordinateurs vis-à-vis du piratage. Les éditeurs sont d'accord sur le fait que ces derniers ont le moyen de limiter ce phénomène dès la conception de la machine. Cela

mérite d'être médité... L'intérêt d'un fabricant de machines est de vendre le maximum d'ordinateurs. Pour cela, il doit être en mesure de prouver que sa machine engendre moins de développements auxquels l'utilisateur peut avoir facilement accès. Cet argument logique se transforme cependant tout souvent dans la tête de l'éventuel acheteur par la formule suivante : « Chouette, un million de logiciels que je peux avoir par les copains ! » Formule o combien désastreuse pour le édi-

Conclusion

Notre enquête s'est portée sur le ST et l'Amiga où le piratage est le plus féroce. Sur les autres machines, le problème existe et ressemble, dans les grandes lignes, à ce que nous décrivons dans cet article. Cette prise de pouls du piratage nous permet de constater plusieurs faits intéressants. Le plus frappant concerne la progression fulgurante du piratage organisé. Il se développe parce que rien ne s'y oppose, les professionnels sont-ils visiblement le phénomène. On détecte également la parfaite liaison entre les pirates « professionnels » (les groupes) et les « amateurs ». On peut donc sérieusement parler de réseau de distribution parallèle ! Combattre le piratage par des moyens répressifs semble à priori inefficace : l'arrestation du groupe numéroté sur une machine ne coupera pas court définitivement ; d'autres se croyant plus malins, prendront le relais. Du moins, c'est ce que pensent les pirates eux-mêmes ! Citons pour finir les énormes relations (étonnant !) qui entretiennent les pirates avec les professionnels. Ils constituent les sources d'approvisionnement des pirates. Or, répétons-le, ces derniers sont impuissants sans sources !

De leur côté, les pirates vous diront qu'ils favorisent, d'une certaine manière, les ventes d'ordinateurs. Ceci n'est vrai qu'à moyen terme. La possibilité pour un consommateur de se constituer « gratuitement » une logithèque est une bonne motivation d'achat. Lorsque le parc d'un ordinateur donné prend de l'importance, les éditeurs suivent. Ce passage de témoin est une étape importante : lorsqu'un éditeur est doté d'un large éventail de logiciels, cela devient également un puissant argument de vente.

Le passage de propriétaires de ST, par exemple, persévérant dans le piratage, c'est la mort de la machine à long terme ! Les possesseurs de Apple II en ont fait l'immense expérience. Et oui ! Si les éditeurs ne font pas de chiffre d'affaires intéressant sur une machine, ils ne développent plus rien pour elle. Le même raisonnement est valable pour les revendeurs et distributeurs. Les dindeons de la farce dans l'histoire sont les fans de micro eux-mêmes ! Dany Boulaquet, avec la collaboration de Daniel Castaing, Bogner, Mathieu Brisou, Jean-Loup Renault.

SUCCES D'ARCADE SPECTACULAIRE



REVENUS !
Bénéficiaire de conditions exceptionnelles pour un jeu de l'éditeur exceptionnellement bien coté.
SFM 101 92,20 - 06 99 11 0650
Villeneuve St Georges

LE DEFIS DE L'ATMOSPHERE

COIN-OP



...the name of the game...
AMSTRAD
ZAC DE MOUSQUETTE, 06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE TEL. 93 42 7145.



3D de Z...x à A...miga

L'image ci-contre est créée par le Système Graphique Renaissance de Logitech. Elle exige un processeur spécialisé. Le rêve de tous les micros est d'approcher de cette qualité. La 3D sur micro n'a pas dit son dernier mot !

Avant d'examiner les programmes disponibles, il est utile d'aborder trois idées simples relatives à la « trois dimensions ». La première, c'est un nouveau mode de création de l'image. La deuxième, le principe est simple, le luxe est gourmand. La troisième, le monde de la « trois dimensions » est vaste, plusieurs types de programmes visent des publics différents. Première idée. La création en trois dimensions (3D) n'est pas une annexe du graphisme, car la logique de travail est différente. On traite des objets virtuels calculés ▶



CAO sur T07, beaucoup de travail par pixel!

dans un espace cartésien (c'est à dire avec des coordonnées en x, y, z, hauteur, largeur et profondeur). En effet, l'ordinateur crée des objets virtuels, dotés de formes, d'une dimension, d'un volume. La machine calcule l'écran qui les représente selon le point de vue que vous avez choisi. De tels objets se déplacent facilement car ils ne se confondent pas avec l'image que vous avez d'eux. Cela permet les rapports les mieux établis entre l'œuvre et l'image. Les programmes de grande taille ont des formes définies. L'œuvre, c'est ce qu'on voit, dans le cas de la 3D, la comparaison effectuée avec la sculpture. On ne crée pas d'objet, mais un objet. Et celui-ci peut être représenté par une infinité d'images.

Un paragraphe de objets virtuels d'autant plus facilement qu'on transforme le fichier qui le contient en un fichier de commande pour une machine-outil. La machine, elle, sculpte un objet réel. Pierre Lédoy dans "La machine univers", publié l'an dernier aux Editions La Découverte, y voit l'aboutissement d'une évolution sur plusieurs siècles de la culture occidentale.

Deuxième idée. Il suffit d'un petit espace et d'un programme simple pour débiter en « filaire ». La force des ordinateurs, c'est le calcul : une représentation filaire (les sommets sont reliés par leurs arêtes représentées sous forme de fil) est connue très bien sur des petites machines.

Ces conséquences sur les programmes sont importantes : un fichier d'un objet 3D est remarquablement limité. Il contient peu de données, mais exige beaucoup de calculs pour afficher une image à l'écran. Pour créer un cube, il suffit de décider de l'emplacement des huit sommets, et les quels sont reliés entre eux.

Pour le représenter à l'écran, c'est le programme qui calcule les arêtes, qui remplit les surfaces, les colore à l'aide des indications concernant l'éclairage et qui affiche l'aspect du cube résultant du point de vue de l'observateur.

Pour 3D, il en faut 4

Ces calculs demandent une puissance et une vitesse importantes par rapport au nombre des données. En effet, en « bit map », en mode de dessin normal, si vous passez une grosse brique sur une zone de l'écran, la machine affiche bêtement la trace en bleu. En 3D, elle se demande si le pixel n'est pas situé sur la ligne entre

deux sommets, ou sur une surface qui interagira avec le regard de l'observateur. A cela que pixel, son calcul, plus ou moins complexe. Chaque pixel a donc un traitement supplémentaire consomme beaucoup de capacités. Le premier luxe consiste à éliminer les faces cachées, le second à colorier les surfaces. Ensuite, il est possible de définir les sources et l'intensité de l'éclairage, de créer des ombres. Songons aux reflets comme un rêve peu accessible. Quant à l'animation, elle fait exploser les machines les plus puissantes.

Troisième idée. En fait, les programmeurs se spécialisent, pour réussir au mieux dans un domaine. Le mode filaire, ou précision, dans un vaste univers : pour les architectes, les ingénieurs, les commandes de robots. On parle alors de Conception Assistée par Ordinateur (CAO). Le calcul des surfaces et des surfaces cachées fait gagner en clarté. Les architectes peuvent vouloir se balader dans leurs immeubles avant construction. Bien sûr, des méthodes s'effoufflent. Il faut en tout cas des méthodes rapides de recalcul selon le point de vue mouvant. Le programme doit



VU 3D sur Spectrum: apprentissage ardu!

intégrer les règles de la perspective et être doté d'objectifs fictifs : il voit comme dans un grand angle ou comme dans un télé-objectif...

Les surfaces courbes ne rendent bien qu'après un « lissage ». Les dessinateurs d'objets et de bijoux sont intéressés à l'aspect général d'un travail plus qu'à ses dimensions au micron près. Mais les graphistes et publicitaires aiment les images qui fascinent : travailler sur micro, plutôt que sur de coûteuses palettes peut les intéresser si la gamme des couleurs est vaste, si les ombres et reflets rivalisent avec les textures et les transparences pour créer une atmosphère.

Ici, nous quittons partiellement le domaine de la 3D car le but du travail n'est plus de créer un objet virtuel, mais d'obtenir une belle image. Il n'épêche que cette technique oblige à créer un univers en 3D pour obtenir une image en 2D. Là 3D représente tous ses droits lorsque l'on entend animer ces images féériques, puisque le programme, en principe, fait bouger les objets virtuels pour animer l'image, lui, y compris sur de gros systèmes, nous sommes très loin du temps réel.

Nous devons à ce stade faire un sort à la fausse 3D : il ne s'agit que d'un plaquage d'images sur des formes. *Photon Paint*, *Deluxe Paint II*, *Artist*, *Art Director* permettent de déformer une image comme si elle recouvrait un cube, un cylindre, un cône, une sphère. Les effets de perspectives, bien utilisés, donnent l'impression de la 3D. Le résultat graphique sera plus facilement meilleur avec un logiciel de dessin évolué qu'avec un programme de 3D. En effet, travailler sur des images créées en 3D et récupérées par un logiciel graphique puissant est plus satisfaisant pour l'artiste, mais comme les logiciels 3D ne sont pas assez puissants pour gérer des dessins complexes sur des reliefs tourmentés, il s'agit dans tous les cas de tricher intelligemment avec les spectateurs...

La fausse 3D n'est que la déformation sophistiquée de grosses. Ne mélangeons pas les serviettes-3D volumes et les torchons-brosses !

Même les 16/32 bits s'essoufflent

Les ST et les Amiga sont les seuls à offrir la rigueur et la couleur, texture et raytracing. Les ST gardent l'aspect traditionnel d'un avantage dû au plus grand nombre de programmes où à leur plus grande facilité d'utilisation. Dans ce domaine, les logiciels de 3D sont trop puissants pour les machines alors que les jeux graphiques sont importants pour les disquettes, obligés de se répartir entre deux ou trois, quatre, jusqu'à vingt disquettes (dans le cas de *King Quest IV* sur PC). Une image prend une place en rapport avec le nombre de pixels et avec le nombre de couleurs affichables. Les images sophistiquées n'en prennent pas plus que les simples (mais se conçoivent moins facilement). Un objet 3D prend d'autant plus de place, et même plus, que son complexe. Le fichier qui contient ses coordonnées est très redondé. La taille de l'univers, c'est à dire le nombre de fois que l'on peut situer le petit détail dans la plus grande dimension, manque sans être un problème. L'objet aura des coordonnées plus longues. Par exemple, le point 1, 1, 1, sera noté 001,001,001, dans un univers de taille 999, mais 000 000 001, 000 000 001, 000 000 001 dans un univers de taille 1 000 000 000. C'est pour quoi on a des logiciels qui donnent des détails de 1 micron, un millième de mm, dans un univers de 999 mètres de côté et dessiner des objets relativement complexes sans remplir les disquettes...

Ces sont les calculs qui saturent les machines. En effet, un logiciel comportant des fonctions de faces cachées, de projecteurs, sans parler du raytracing devra effectuer des calculs plus complexes que ceux d'un jeu de cartes dépendant de calculs arithmétiques. Les faces cachées sont des points entre lesquels viennent s'interposer d'autres points et les yeux de l'observateur. La lumière des projecteurs dans *Cobra Studio*. On ne peut faire que tirer au vertu d'algorithmes simples. Mais le tracé de rayon cal-

cule les rebonds. C'est pourquoi *Sculpt 3D* peut faire travailler un Amiga plusieurs jours de suite sur une seule image. C'est la raison pour laquelle *GFA Raytrace* n'accepte que des formes simples. A l'effet de création d'objet de *Cyber Studio* ne se couplera pas avec les potentialités de *GFA Raytrace* sur un micro. Et *Sculpt 3D*, pour fonctionner rapidement navige des cartes accélérées, traces et une mémoire vive supplémentaire qui place l'Amiga ainsi gonflé au prix de plus puissants des micros professionnels.

3D sur huit bits

Limitez vos ambitions sur les machines huit bits !

Sur **Thomson**, la CAO de Loriciels est essentiellement le mariage d'exister. C'est le niveau zéro, le meilleur d'un certain point de vue : celui de l'apprentissage. Vous rentrez tous les points, un à un, au clavier (coordonnées selon les axes x, y, z), puis vous demandez à la machine de relier ceux qui vous intéressent. Le maintien du curseur vous facilite la tâche à la condition expresse que vous avez un remarquable sens de l'espace. Sinon : crayon, gomme



Dessin 3D sur CPC: univers de petite taille.

et papier millimétré. Plusieurs cellules constituées autour d'ateliers pour créer les éléments de votre œuvre, assemblés une fois mis au point. Certaines fonctions de duplication et de symétrie vous éviteront de rentrer effectivement tous les points de l'objet. Une fonction zoom et la détermination du point de vue de l'observateur complètent le programme.

Il exige suffisamment d'attention pour qu'on puisse affirmer qu'il est obtenu des résultats satisfaisants avec **CAO** possède des rudiments concernant la conception 3D. On ne saurait en dire autant de tous les logiciels d'initiation.

Sur Spectrum: VU 3D

En dépit de son âge (1982), ce programme demeure le meilleur de sa catégorie sur Spectrum. La création n'est pas une partie de plaisir. Vous dessinez la forme de votre objet sur le premier plan. Vous ne disposez que de lignes pour le faire. Ensuite, il faut dessiner ou reproduire les autres formes qui constituent l'objet dans les différents plans. Cela demande une certaine habitude et un travail préparatoire de composition. On ne peut que s'attendre à gagner ou réduire l'image facilement. Une fois l'objet créé,



Dessin 3D: points de vue et fonctions variées.

visualisez-le, en trois modes (lignes, effacement des sommets, faces solides) rapprochez-le ou éloignez-le, introduisez des ombres et de la couleur, et observez-le sous ses différents angles. Un bon programme pour cette machine mais d'apprentissage assez ardu.

Sur **Amstrad CPC: CAO** de Loriciels. Le programme était inévitable sur *Thomson* faute de concurrence. Sur *CPC*, il ne fait pas le poids : *Dessin 3D* est plus facile à utiliser, *Studio 3D* est un instrument mieux conçu pour les programmeurs, *Vectoria 3D* est incommensurablement plus puissant.

Et pourtant *CAO* représente simultanément, trois axes de projection de votre volume, chaco des huit catégories de travail accepté jusqu'à huit cents vecteurs (à condition que le nombre total de vecteurs ne dépasse pas 3 200).

Le travail est ardu : pas de menus, mais le manuel assez complet y supplée partiellement. Les résultats : la représentation filaire sans élimination des faces cachées, ni représentation des surfaces limite l'intérêt graphique (je n'ose écrire esthétique) de votre travail.

Dessin 3D est plus riche en fonctions et de ce fait crée un univers plus petit : trois cents points, six cents vecteurs et cent cinquante surfaces. C'est peu mais la *CAO* calcule les surfaces, élimine les faces cachées, colore (en intensités différentes de la couleur choisie), crée des cercles ; il s'agit plutôt de polygones puisqu'avec trois cents points, sans seulement, la représentation d'un tore est quasiment impossible. *Dessin 3D* déplace les objets, les copie, les allonge, crée leur support, les paramètre du relief lui-même. Plusieurs méthodes permettent, adaptées à votre niveau de familiarité avec les sur-

Un peu ardu à manier pendant la première heure, le logiciel se révèle assez ergonomique à condition d'attendre patiemment que chaque commande fasse son effet. Faute de quoi, vous vous retrouvez à faire n'importe quoi dans l'arborescence assez complexe des menus. Vous pouvez toujours vérifier de visu les fichiers de données, et les modifier avec un vulgaire traitement de texte : le fichier d'un objet est une suite de caractères ASCII (des chiffres et des lettres correspondant aux touches du clavier). *Dessin 3D* agréable et formateur, conviendrait parfaitement pour une initiation à la CAO.

3D Studio est un instrument élaboré par les programmeurs de *Cobra Soft* pour leur propre travail. Le logiciel privilégie la précision et l'exploitation des résultats au cours de programmes. Il est en revanche impossible de visualiser un objet avant de l'avoir terminé et de charger le fichier sauvegardé.

À ce moment, on peut défier l'objet, le modifier, modifier le point de vue de l'observateur, choisir entre la perspective cavalière et la perspective conique, éliminer les faces cachées ou les représenter en pointillés. La notice explique non seulement le comment, mais aussi le pourquoi des opérations. *3D Studio* fait partie d'une gamme d'instruments de création de jeux avec *Musio Studio* et *Graphic Studio*. **Vectoria 3D** est le plus spectaculaire, puisqu'il réalise sur *CPC* une adaptation fidèle du programme qui tourne sur *PC*. Certes l'univers a été substantiellement réduit ; les grincements n'ont qu'à s'acheter un *PC*. Le programme est plus lent que sur *PC*, mais paradoxalement c'est la version *CPC* que nous qualifions de rapide et celle du *PC* de lente. Car il faut comparer avec les autres programmes sur *CPC*.



Vectoria 3D (PC) est adapté sur CPC.

Explorateur III tranche avec tous les autres programmes. Sa meilleure définition est « utilitaire de création de reliefs fractals ». Pour la petite histoire, ce programme, mis au point par Eric Informatique, a fourni l'idée de base pour les graphèmes des canyons de l'Arche du Capitaine Blood. Son objectif est de produire de spectaculaires paysages fractals. *Explorateur III* fonctionne en deux temps : vous devez d'abord choisir les paramètres du relief lui-même. Plusieurs méthodes permettent, adaptées à votre niveau de familiarité avec les sur-



ZOOM sur un objet rotatoire (Vectoria 3D).

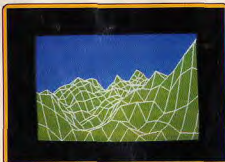
DOSSIER



Explorateur III sur CPC: mauvais paramètres!

faces fractales, de créer un monde. Utilisez un ou plusieurs reliefs, définissez un niveau de la mer, choisissez les paramètres d'éventuelles courbes de niveau. Dans un deuxième temps, vous prenez une « photographie » de cet espace : définissez le point d'observation, puis la focale, c'est-à-dire l'angle de la prise de vue. La grande différence avec les autres programmes de création 3D tient à ce que les résultats sont plus ici, le fait du hasard et un peu moins de votre travail.

Commodore 64 : l'absence !



Mes montagnes font plus naturelles (Exp. III).

— Les Univers Atari

Le point fort c'est **Cyber Studio**, nom des versions récentes du programme CAD 3D. Inutile de redécrire ce Tilt d'or : ce programme est pour l'instant le plus puissant et le plus agréable d'utilisation des programmes de 3D sur micro. Inséré dans le package **Cyber**, il communique tant avec l'espace graphique du ST qu'avec le module d'animation **Cyber Control**.

STAD, ST Aided Design, est un instrument pratique et rapide en haute résolution. Son originalité réside dans la réunion au sein du même programme d'un module de dessin 2D et de création en 3D.

Le module de dessin 2D permet de dessiner sous la haute résolution, avec des effets et des fonctions originales et souvent amusantes comme l'effet « Rambo » qui déforme et détruit de petits objets. En haut de la colonne du menu, deux cases permettent de passer au module 3D : l'une sans bagages, l'autre en emmenant le résultat de votre travail en 2D.

Pour créer un objet, un choix délicat s'impose : le mode « rotatoire », vous des-

sinex un demi-profil. Puis vous définissez un angle de rotation total, ainsi que le nombre de coins des objets en rotation. Selon le mode « fil à fil », vous créez un profil dont les points d'inflexion sont soulignés par des carrés noirs.

Puis, vous dupliquez le profil, ou en créez d'autres. Le vrai travail commence au moment de réaliser les arêtes : il faut valider les points entre lesquels les tracer. Le travail n'a pas la simplicité des sessions de travail de **Cyber Studio**. Une fois satisfait des objets, décidez du

des enrichissements en couleur. Encore que le programme propose un module d'importation d'images au format **Degas** ou **Méochrome** et de sauvegarde sous le format **Degas**. **GFA Ray Trace**, est une nouveauté testée dans la rubrique création de ce même numéro.

— Amiga, la classe !

La machine laisse entrevoir plus qu'elle n'est capable. En effet, l'**Amiga** est plus que le ST capable de suggérer la puissance



CAO 3D Amiga : couleurs + faces cachées + perspective, la caméra rentre par la fenêtre.



La maison en construction avec CAO 3D.

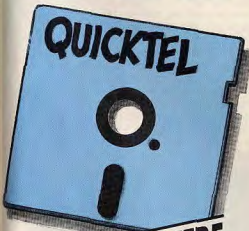
point de vue, du type de perspective et, éventuellement, retravaillez-les dans le module 3D. On peut ajouter d'autres objets (jusqu'à cent) dans le même espace. Les va-et-vient entre les deux modules forment un point fort du programme. Autre point fort : STAD bénéficie d'une documentation précise qui favorise l'insertion d'images ou d'animation dans des programmes et dans des fichiers. La dernière version communique avec **Signum II** : vous pouvez insérer les images de l'un dans la mise en page de l'autre. Bref STAD est de la 3D orientée PAO. Ses images filaires se prêtent mal à

une palette graphique professionnelle. Puissance donc il ne dispose pas, malgré un remarquable rapport qualité/prix, à moins de gonfler démesurément la machine (extensions mémoires, disque dur, carte accélératrice), et de faire grimper son prix revient au niveau de celui d'un Mac II. **CAO 3D** sur Amiga est plus spécialement destiné aux architectes et aux dessinateurs, et peut intéresser les passionnés de dessin et d'animation 3D. Il est prévu en théorie pour tourner sur un Amiga 500 sans extension mémoire. Mais les faits viennent infirmer ce qu'affirme la notice. En effet, avec 512K, certaines fonctions sont inaccessibles (dessin en seize couleurs, élimination des faces cachées de formes complexes). Il lui arrive même de se bloquer tout simplement par manque de mémoire. Une extension est donc quasi indispensable. Si vous pensez l'aire de l'animation, il est préférable de posséder un second lecteur pour éviter une série de manipulations fastidieuses. Pour commencer, il faut définir le nombre de couleurs de travail (de deux à seize). La page principale regroupe quatre fenêtres (vue de face, de côté, du dessus et perspective), chacune d'elles pouvant être

OFFRE EXCEPTIONNELLE

CHARGEZ!!

AVEC QUICKTEL PLUS DE 2 000 LOGICIELS 24 H SUR 24 !



SMI VOUS OFFRE CE LOGICIEL GRATUITEMENT



UN PROCÉDÉ REVOLUTIONNAIRE. Le logiciel **QUICKTEL** permet à votre micro-ordinateur de communiquer avec les ordinateurs de notre service télématique SMI et de charger, grâce au minitel, les milliers de programmes qui y sont stockés. Ce procédé s'appelle le **TELECHARGEMENT**. Pour télécharger, il suffit d'un câble qui relie votre micro-ordinateur à votre minitel (voir offre ci-dessous) ou d'une carte modem.

Réalisez cette liaison micro-ordinateur/minitel, faites le 3615 code **SMI**, sélectionnez les logiciels qui vous intéressent et transférez-les en quelques minutes directement dans votre micro-ordinateur.

DECouvrez NOTRE CATALOGUE DE PLUS DE 2 000 LOGICIELS SUR 36 15 CODE SMI : jeux, graphismes, traitements de texte, langages, utilitaires, SGBD, tableurs... ont été rigoureusement sélectionnés dans le monde entier. Tous ces logiciels appartiennent au domaine public et resteront votre propriété une fois chargés. Unique en son genre, SMI vous présente chaque mois les toutes dernières nouveautés.

3615 SMI

Coupez rapidement à retourner à : SMI - 24 rue des Ecoles 75005 PARIS

OUI je désire recevoir GRATUITEMENT (et sans obligation), le logiciel de téléchargement QUICKTEL.

Je possède PC compatible (3 1/2")
 PC compatible (5 1/4")
 AMIGA 500/2000

AMIGA 1000
 APPLE MACINTOSH
 ATARI ST

Je souhaite recevoir également le câble de liaison micro-ordinateur/minitel au prix exceptionnel de 149 F (je joins un chèque bancaire ou postal à l'ordre de SMI).

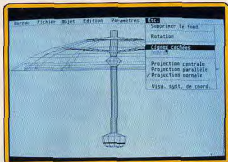
Cocher les cases de votre choix

(si vous possédez une carte modem, merci de spécifier la marque)

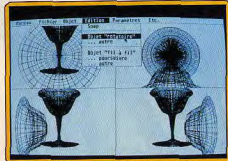
Nom
 Adresse
 Code postal Ville



STAD sur ST: le dessine une demi-arche...



... qui desint parsoal en projection normale.



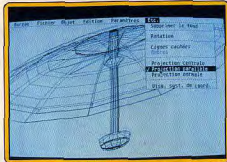
Les objets rotatoires aux formes adoucies.

agrandie pour occuper tout l'écran. Autres barres de menu gèrent l'ensemble des fonctions. La gauche s'occupe des outils de création, l'inférieure contient les coordonnées du pointeur et les outils de déplacement et d'agrandissement et enfin la supérieure est dédiée aux projets, aux préférences, aux options, aux faces cachées et à l'animation. Cette disposition s'avère très pratique et permet d'accéder en un instant à une fonction particulière. Avant de commencer à dessiner, on définit, grâce au menu « options », la résolution, la palette, les paramètres de rotation et d'impression. On dispose de six types de traits continus et discontinus et de plusieurs figures pré-définies: rectangle, ellipse, polygone et arc.

Lors de la création d'un objet dans une fenêtre, des pointillés apparaissent sur les autres fenêtres pour rappeler les coordonnées déjà fixées. Différents outils sont à port pour créer des objets complexes: duplication et connexion de facettes ou de points rapprochés, déplacement de points de facettes, d'objet et changement de taille. La création d'objets à symétrie axiale est très simple grâce à l'option « tores ». Il suffit, après avoir choisi son outil (rectangle, ellipse ou polygone), de dessiner en plan la moitié de l'objet. Le programme reconstruit alors l'objet en le rendant symétrique dans toutes les directions par rapport à l'axe vertical central, comme s'il était façonné sur un tour. À l'utilisateur l'adresse des façonnages pots et autres verres. Il manque, au chapitre des créations, la soustraction d'une forme à une autre comme dans *Cyber Studio*, qui se révèle très pratique dans certains cas. Les possibilités d'affaires sont complètes: annulation de la dernière commande, gomme, effacement



Sculp 3D sur Amiga: le travail sur plans.



Presque élégant en projection parallèle.

de l'écran seul ou de la mémoire associée. Pour égarer la création, rien ne vaut une bonne mise en couleur, facile grâce à l'option « remplissage ». Il est temps d'observer le chef-d'œuvre sous tous ses angles par la fenêtre « perspective ». Le pointeur simule une caméra dotée d'un angle de vision de 360 degrés. En positionnant le pointeur exactement au centre de l'image, on ne voit aucun changement. En revanche en le décalant, à droite par exemple, on obtient une vue droite. L'amplitude du grossissement est fonction de l'éloignement du pointeur par rapport au centre. Cette vue en perspective permet d'accéder à beaucoup d'autres choses. Ainsi on peut avoir des figures pleines par coloriage ou ombrage en mono ou polychrome. Cette fonction demande plusieurs minutes de calcul en cas de figures complexes. Pour accentuer le relief, on peut positionner quatre sources lumineuses en déterminant leurs coordonnées sur les trois axes. La sauvegarde des images se fait au format CAO 3D ou IFF, ce dernier commun à la majorité des programmes. Il est toujours possible d'en avoir une copie sur imprimante ou table traçante.

L'animation des objets créés est très simple. Après avoir chargé un script et défini le mode de représentation, le programme effectue tous les déplacements nécessaires et sauvegarde chaque image. Il ne reste plus qu'à lancer le programme d'animation qui charge toutes les images en mémoire et les restitue à vitesse variable. Le résultat est surprenant de fluidité et de rapidité. Un excellent programme de dessin et d'animation 3D auquel il manque cependant quelques fonctions évoluées.

Sculp 3D a les ambitions d'un programme de palette graphique qui serait tombé dans



Une démo animée des créateurs de Sculp 3D.

DM
DOMARK.

UBI
Soft

PRÉSENTENT



Photo d'écran sur ST



Photo d'écran sur ST

Trivial Pursuit™

NOUVELLE GENERATION™



Distribué par UBI SOFT
à votre adresse postale
91021 CRETEIL CDDX

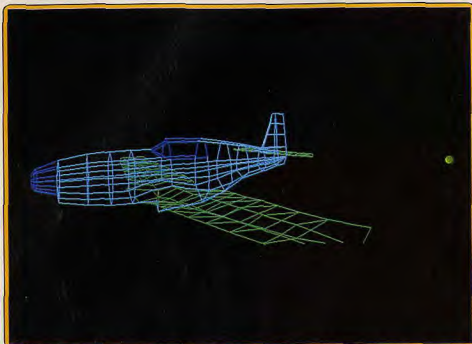
UBI
Soft

Disponible dans les FNAC

mac

et les meilleurs points de vente

Tel. 1 48 98 99 00



Les couleurs de l'écran EG4 égèrent l'austérité avion filaire de Turbo CAD 3D sur PC.

le temps dévoué au calcul, des images touillées exigèrent beaucoup de travail. Au moins les résultats viendront combler vos espérances !

Les fils des PC

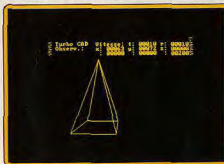
L'ombre du professionnel plane sur le standard PC. Deux logiciels se détachent par un bon rapport qualité-prix : *Vectoria 3D* et *Turbo CAD 3D*.

Vectoria 3D coûte moins de 1000 F et crée des objets filaires. Organisé en une arborescence de menus et de fonctions, il fait travailler sur quatre écrans simultanés. *Vectoria* dispose de toutes les fonctions classiques, et procède sans originalité particulière. Un seul défaut notable : plusieurs variables numériques (zoom, rotations) se manipulent en cliquant sur des flèches qui en augmentent ou en diminuent la valeur. Hélas, cette méthode ralentit exagérément les manipulations puisque l'on doit attendre que le programme calcule tous les états intermédiaires.

Turbo CAD 3D, dont la version 2.0 coûte 1500 F (mais 990 F pour la version 1.7), est le plus impressionnant des logiciels tournant sur PC. Il dépasse *Vectoria 3D* dans presque tous les domaines : puissance, rapidité, facilité d'utilisation. *Turbo CAD 3D* est le module de base d'un programme qui existe en version professionnelle. Des possibilités de transfert d'objets avec *AutoCad* en font une extension du monde de la CAO professionnelle.

L'un s'effectue toujours en mode plein écran, fait appel à des saisies au clavier (version 1.7) ou essentiellement à des menus déroulants (version 2.0). Les curseurs se déplacent dans les trois dimensions et toutes les modifications, y compris les zooms, se traduisent quasiment instan-

tanément à l'écran. Les points de vue successifs du même se « photographient » en appuyant sur deux touches. La suite de ces instantanés affichés successivement crée des animations aussi rapides que spectaculaires. Ici, la photo, à l'inverse de *GFA Raytrace* ou *Script 3D*, est instantanée. Le programme privilégie la maniabilité de l'objet sur l'effet esthétique, la précision des coordonnées sur le rendu des formes. Les *Macintosh*, micros chouchous des professions libérales, ne manquent pas de programmes, tous aussi attachants que professionnels et bien au-dessus des capacités

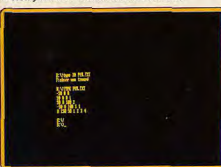


Une pyramide qui occupe quelques octets.

financières de 99 % des fans de *Tilt*. D'où leur absence dans notre dossier. *Archimedes* : le futur ? Les programmes commencent à sortir nombreux. Nous testerons bientôt *Euclid 3D* qui semble à la hauteur de la machine.

Il est impossible d'utiliser correctement ces logiciels sans avoir en permanence la documentation sous les yeux. Elle est en règle générale, rédigée en français et de bonne qualité. Leur maîtrise demande quelques heures (souvent agréables) de familiarisation.

Denis Schérer, Jacques Harboun.



Pyr (amide). Ext : 5 mini-lignes de chiffres.

LOGICIELS	EDITEUR	MACHINE	COLORS	VUE SURTACHES	FACES COCHÉES	PROJETERES	ANIMATION	FORMAT DE STOCKAGE	PRIX	VOLUME	
MEGAS MODELER 3D	Prolog Development	Amiga	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Amiga/Video Laure 387	Amiga	n.c.	—
CAD 3D	Micro Applications	ST	Oui (14)	Oui	Oui	Oui	3 ou 4	Oui	Duquai Microline D	N° 50 p. 50	N° 50 p. 50
CAD	Luteciel	MOS	Non	Non	Non	Non	Non	Non	Non	C	N° 10 p. 10
CAO	Luteciel	CPC	Non	Non	Non	Non	Non	Non	Non	C	N° 33 p. 33
CAO 3D	Est Informatic	Amiga	Oui (16)	Oui	Oui	Oui	4	Oui	CAO et 3DF	E	N° 53 p. 53
CYBER STUDIO	Upgrade/Artic	ST	Oui (14)	Oui	Oui	Oui	3 ou 4	Avec Cyber Control	Duquai, Non Microline, C&D	D	N° 52 p. 52
DESSIN 3D	Fit	CPC	Oui	Non	Oui	Oui	Non	Non	Non	Non	N° 48 p. 48
EUCLID 3D	Archimedes	Oui	Oui	n.c.	n.c.	n.c.	n.c.	n.c.	n.c.	n.c.	—
EXPLORATEUR 3D	Est Informatic	CPC 604	Oui	Non	Oui	Non	Non	Non	Non	B	N° 38 p. 38
GEOMETRIE DANS L'ESPACE SOLIDES	Plan	ST et PC	Non	Non	Non	Non	Non	Non	Non	E	N° 111 catalogue
GFA RAYTRACE	Micro Applications	ST	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Travaux réalisés à la main	Non	E	N° 51 p. 51
SCRIPT 3D	Ray by Ray	Amiga 500	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Avec Raytrace 3D	Non	E	N° 54 p. 54
STAD	Application Systems Heldberg	ST	Non	Oui	Oui	Non	Oui	Duquai et Sagem 2	Non	E	—
3D STUDIO	Colson Soft	CPC	Oui	Non	Oui	Non	Non	Basic	Non	B	N° 41 p. 41
TURBO CAD 3D	Heldberg	PC	Non	Non	Oui	Non	Oui	Fellow CAES	Non	F	N° 47 p. 47
VECTORIA 3D	MMC	PC et CPC	Non	Oui	Non	Non	Non	Non	Non	F	N° 46 p. 46
VU 3D	Plan	Spezialtur	Oui	Non	Non	Non	Non	Non	Non	E	—

les meilleurs logiciels sont à Conforama



COMPILATION
• Wonder boy
• Sentinel
• Gee Bee Air Rally
• Enlightenment druid II

pour AMSTRAD CPC
COMMODORE 64

SPECTRUM en cassettes pour AMSTRAD CPC en disquettes

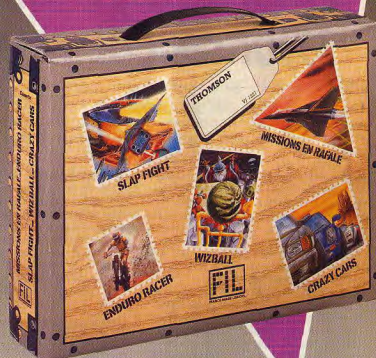
99F 149F

COMPILATION
• "MALETTE" THOMSON
Mission en Ratale • WIZBALL •
Enduro Racer • Crazy Cars • Slap Fight •

en cassettes

en disquettes

225F 275F

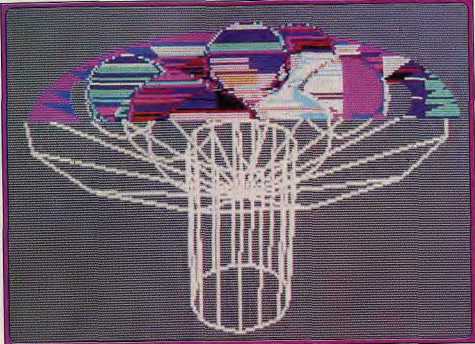


CONFORAMA

DISPONIBLES
DANS TOUS
LES MAGASINS

Le pays où la vie est moins chère.

PRIX VALABLES
JUSQU'AU
31 DEC. 1988



Des minutes de calcul : la coupe est pleine! Notez le défaut visible sur la boule bleue.

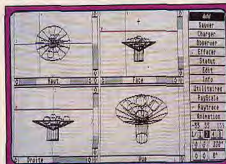
GFA Raytrace: le lanceur de rayons

Nouvel épisode de la synthèse d'images sur ST : GFA Raytrace ne joue pas avec le feu mais avec la lumière. Il projette les ombres et traque le moindre reflet. Ses rayons partent à la recherche d'objets perdus et s'égarent souvent dans la nuit des temps.

On l'attendait avec impatience, il arrive enfin. GFA Raytrace, le tout dernier logiciel écrit par Micro Application, place la barre très haut. Il se risque dans un domaine jusqu'ici hors de portée de la micro-informatique : la synthèse d'images réalistes en 3D utilisant la technique du raytracing. La barre est si haute parce qu'il convient de dire qu'en dépit de la performance technique et de la complexité de la programmation, Raytrace risque de dévoiler les fanatiques de l'image numérique. Pour réaliser une image digne de ce nom, c'est-à-dire riche, complexe, originale, et belle de surcroît, l'utilisateur doit être aussi obstiné qu'une oie préparant le concours d'entrée à Polytechnique. Mais en place des objets et des éclairages est lui-même d'être évidente : pour peu que l'on complice les choses, par exemple en plaçant trente objets et autant de sources de lumière, il devient ardu de maîtriser l'ensemble. Une fois ce cap franchi, vous n'avez plus rien à faire sinon patienter sagement le temps que les calculs s'effectuent.

Là, nous touchons le cœur du problème : la quantité de calculs est telle, qu'avant l'apparition divine, vous aurez le loisir de partir en

pèlerinage pédestre à Saint-Jacques de Compostelle. Et si, par malheur, vous vous trompez en passant une source de lumière au mauvais endroit, vous aurez droit à un second voyage gratuit. Il est vrai que le temps de calcul est proportionnel à la complexité de l'image. Avec un nombre restreint d'objets, comptez environ une paire d'heures, soit Paris-Chartres, aller-retour en train. Pourquoi diable est-ce si long ? On peut invoquer les raisons suivantes : l'Atari ST, bien que doté d'un processeur 16/32

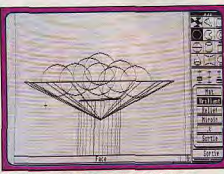


Les objets sont représentés suivant 3 plans.

bits, donc relativement rapide par rapport aux autres micros, connaît des limites. Il rame dès qu'on lui demande d'effectuer un très grand nombre de calculs. Or, justement, le raytracing en consomme à la tonne.

LE RAYTRACING

Il existe plusieurs méthodes plus ou moins raffinées pour fabriquer l'image de synthèse. On privilégie celle ou telle selon le niveau de réalisme recherché. Les simulateurs militaires, pour l'entraînement au combat (chars, aviation), génèrent des images en temps réel à raison de vingt-cinq images par seconde. En effet, l'effort est porté en priorité sur la fluidité de l'animation puisqu'il s'agit de tester les réflexes du pilote en situation de combat rapproché. En d'autres termes, il importe peu que l'arbre derrière lequel se cache l'adversaire soit représenté en détail avec ses bourgeons et le moine moqueur sur la branche. Un côté vert, un ton marron suffisent. Le réalisme reste somme toute quelque chose de correct. La technique du raytracing est utilisée afin d'obtenir le résultat inverse : le réalisme est poussé au maximum mais il n'est plus question de temps réel à la production de la durée de calcul nécessaire à la réalisation d'une seule image. Contrairement à ce qu'on pourrait penser,



Vue agrandie de la soucoupe, ici de force.

le raytracing n'est pas la technique la plus sophistiquée (du point de vue informatique) eu égard à la qualité de l'image qu'il génère. Le raytracing se caractérise par le fait qu'il permet de créer des ombres portées, des transparences et des reflets. Ce qui n'est qu'imparfaitement possible avec d'autres techniques de simulation. Nous distinguons des objets parce que nos yeux reçoivent des rayons lumineux qui en émanent. Qui dit rayons lumineux dit lumière. De fait, même avec la meilleure volonté du monde, il est impossible d'obtenir d'admiration devant la Vénus de Milo la nuit au fond des bois obscurs. Il faut ajouter un corollaire à cette assertion pleine de bon sens. La nature de l'éclairage influe sur la perception que l'on a des formes : le néon éclaire différemment que l'halogène qui lui-même ne produit pas l'intimité de la bougie. Cela signifie que si les objets ont leurs couleurs propres, l'image que l'on en a dépend aussi du type et de la position des éclairages. Cependant, la couleur intrinsèque des objets n'explique pas tout et nous faisons la différence entre les divers matériaux (et les textures). A éclairage et couleur intrinsèque, les couleurs ne reflètent pas la lumière de la même façon que le métal ou le verre. Nous venons d'énoncer en bref les

principaux critères qui déterminent le degré de réalisme.

Le raytracing en tient compte. Son principe est, somme toute, simple : de l'œil, part un rayon lumineux que nous pouvons matérialiser par un fil invisible. Il traverse l'écran en chaque point, poursuit sa trajectoire jusqu'à rencontrer un obstacle : la surface d'un objet. Là, suivant l'angle, il suit une déviation plus continue ou change toujours en ligne droite. Il peut, éventuellement d'autres objets. En réalité, quand le rayon atteint une surface, il donne naissance à plusieurs rayons dont certains sont absorbés et d'autres réfléchis. Par exemple, si nous prenons un verre en cristal, le rayon va traverser en grande partie la surface transparente. Mais s'il tape dans un miroir, il sera perçu intégralement renvoyé. Quand son parcours s'arrête-t-il ? Il arrive à un moment où le rayon, au hasard de la promenade, frappe une source lumineuse : il n'a plus de raison de repartir. Il se peut qu'il atteigne jamais le spot. Alors, il s'égaré vers l'infini. Ce rayon n'est pas intéressant, son compte celui qui touche une lampe (ou le soleil). En fait, nous avons suivi le trajet inverse qu'effectuent les rayons lumineux, en partant du récepteur (l'œil) vers l'émetteur (la lampe). Le raytracing consiste à analyser le comportement des rayons qui viennent taper chaque point de l'écran. Or, comme nous connaissons le temps de calcul est si long puisqu'il dépend de la résolution de l'image, du nombre des éclairages et de la complexité du parcours. Le résultat obtenu pour un pixel donné, se traduit par une information de couleur. Plus le circuit vidéo de l'ordinateur gère de couleurs, plus fine est la qualité de l'image calculée.

On peut, à la fois, accepter le fait d'attendre des heures pour tracer une image. Le programme n'est pas en cause, nous avons vu que la lenteur est inhérente à la méthode utilisée. D'ailleurs, GFA Raytrace est étonnant de rapidité par rapport à certains programmes tournant sur des machines haut de gamme dédiées à la synthèse d'image. Compte tenu des capacités graphiques restreintes de ST, on situe volontiers la performance technique qui consiste à accroître le nombre de couleurs simultanées à l'écran (48 bits par pixel, soit 9600 au total). C'est à bidouiller sa ligne, indispensable puisque le raytracing est en fait la limite par de la couleur. Il n'est simple que c'est encore un peu juste.

En revanche, on expose difficilement le fait de ne pas pouvoir moduler ses propres objets comme avec CAD 3D (Cyber Studio). La seule façon de fabriquer des objets se limite à l'emploi de neuf formes primitives parmi lesquelles on trouve la sphère, le parallélépipède, le cylindre, etc. Même s'il est possible de les déformer à souhait puis les assembler pour construire un objet « complexe », comme dans ces conditions, peut-on imaginer de créer des choses qu'une image ardue et totalement dénuée d'âme ?

On ne répondra que la question n'est pas nouvelle. Mais les concepteurs de GFA Raytrace

ne se sont pas posés. S'ils l'avaient fait, le spot n'aurait peut-être jamais vu le jour sur ST. D'autres surprises désagréables nous attendent, il est donc temps de passer en revue les principales fonctions du logiciel.

L'ÉDITEUR 3D

Comme toujours en matière de 3D, il n'est pas simple de représenter des volumes sur un écran plat (en 2D). L'éditeur graphique de GFA Raytrace est classé avec ses trois fenêtres de vue (face, droite et dessus) et la quantité affichée ce que voit l'observateur. Au premier abord, il ressemble à celui de CAD 3D mais c'est un avis qui n'engage que moi... Il se révèle beaucoup moins pratique à l'usage : choisissons un objet simple, la sphère, dans le menu « add ». Il s'agit de le situer dans l'univers, à l'aide de la souris en commentant par placer le centre. Lorsqu'on déplace la souris, on observe le déplacement des axes x, y, z dans deux fenêtres sur trois. C'est-à-dire que chaque axe, représenté par une droite, se déplace simultanément suivant la direction des deux autres. L'idée est bonne mais ce procédé expérimenté nécessite toutefois un effort accru d'attention.

Pour reprendre la comparaison avec l'éditeur de CAD 3D, ce dernier place les axes indépendamment les uns des autres. C'est à mon sens, plus clair, surtout quand l'écran est rempli. A ce propos, il se passe des choses cocasses dans les fenêtres : quand un objet est grand, il est normal qu'il déborde du cadre de la vue en perspective. Il serait tout aussi normal que les parties extérieures, hors du cadre, soient masquées. Eh bien non, elles restent affichées, et c'est fort inesthétique. Il n'existe aucun moyen de modifier l'écran de ces parasites filiformes, même après avoir changé de menu ou après avoir agrandi une des fenêtres (en cliquant en bas à droite). Ce bug évident doit disparaître. Une fois que l'objet est placé, on lui attribue des paramètres : le choix de la texture via du mat au brillant ou relief. Il manque la possibilité de créer des formes transparentes.

La conséquence est dommageable : un pan entier de l'intérêt du raytracing s'écroule devant nous. Le second paramètre concerne la couleur de l'objet qui est définie au moyen de trois curseurs RVB. Comme le spot à la bonne idée de fonctionner également en mode monochrome haute résolution, on est en droit de se demander comment ça se passe. Pas trop mal, sauf que



On voit les vraies couleurs en fin de calcul.

les couleurs sont remplacées par des trames de points et que les éclairages restent toujours bleus. La mise en place des éclairages donne la mesure de la difficulté de se servir de l'éditeur. Le symbole des éclairages se trouve mille à côté des objets primitifs et les lampes se placent de la même façon dans le monde 3D. L'exercice est pénible car malgré la présence de la fonction « Undo » qui annule la dernière opération, on ne peut plus revenir en arrière après être sorti du menu. Si l'on a placé deux éclairages, on ne peut pas supprimer le premier. Le menu « effacer » ne fait pas dans le détail : il offre la possibilité brute de supprimer, soit tous les objets, soit tous les éclairages, soit l'intégralité des éléments présents dans l'univers, autrement dit, c'est la totale. Pas très souple. Il reste un point important : le déplacement de l'observateur dans le décor. Il est possible de se placer n'importe où, en procédant comme si l'on était soi-même un objet. Le plus dur est de changer son regard dans la bonne direction, c'est-à-dire là où il y a effectivement quelque chose à voir. Le maniement ne pose pas de problème car il s'agit tout simplement sur des fiches qui font pivoter l'angle de vue. Le tout est bel et bien de savoir dans quel sens tourner. Le wide intermédiaire de l'univers procure en effet des angles.

Innover a conçu les programmes on inclus la possibilité d'installer un plan représenté par une scène du menu de sélection des objets. C'est une espèce de plaque qui coupe l'univers en deux, et dont le prolongement à l'infini délimite la ligne d'horizon. Le côté sympathique est de pouvoir y plaquer une image GFA Artist. *Néochrome, Degas ou specter Spectrum 512.*

RAYTRACER UNE IMAGE

En supposant que vous soyez parvenu à fabriquer un objet à partir d'éléments primitifs, et que les lampes soient allumées, il vous reste à lancer la calcul en passant au menu (au moyen de la touche F2). Il comporte une liste d'options dont la plus importante est « Exec Ray ». La seule intervention possible concerne la taille de la fenêtre de calcul : 1/1, 1/2, 1/4 et 1/8. Il est préférable de commencer par une échelle réduite afin d'avoir un aperçu rapide du résultat sans tarder. En cas de satisfaction intense, passez en 1/1 qui correspond aux dimensions de l'écran entier. Quelques heures plus tard — mais il insiste le bougre — ô joie, ô splendeur ! Un magnifique rendu de votre monde, mille reflets divinisés vous récompense de votre patience. Vous pourrez stocker ce beau monde sur votre disquette préférée mais pour contempler de nouveau le spectacle de billes, vous devez repasser par GFA Raytrace. Le format de sauvegarde est, en effet, particulier au soft. J'aurais aimé vous entretenir des possibilités d'animation qui semblent intéressantes. Par malheur, la faisabilité de la chose est hors de ma portée, ce sera pour plus tard.

Invion 3D
Invion 12
Type *****
Présentation *****
Accessibilité ****
Potentialité *****
Prix

CREATION



Cette touille a été réalisée en deux coups de souris. Pats, on l'a aplatie sans remord.

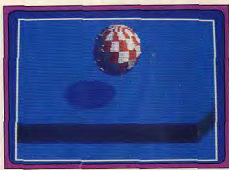
Cyber Paint

Jamais vu un soft aussi docile quand il s'agit de tordre, de déformer, de rendre fou... euh pardon floues les jolies images de tonton Degas qui en reste gaga. Mais, *Cyber Paint* sait rester sage pendant que votre main est à l'ouvrage...

Tilt d'or 88 au sein de la gamme *Cyber*, *Cyber Paint* est désormais disponible en version française. Il permet de créer dessins et animations en 2D, de compléter et de modifier des objets et dessins 3D issus de *Cyber Studio*. Comme tous les logiciels de la gamme *Cyber*, il ne fonctionne qu'avec un minimum de un méga-octet de RAM. La disquette n'est pas protégée. Aussi avant de commencer, je vous invite à effectuer une copie de sauvegarde et à n'utiliser qu'elle ou à transférer le programme sur votre disque dur. *Cyber Paint* ne fonctionne qu'en basse résolution, quelle que soit la résolution dans laquelle vous l'avez lancé. Au départ, vous vous retrouvez devant un écran intégralement noir, avec juste une croix au centre. L'appui sur le bouton droit de la souris fait apparaître la barre de menu en haut et la barre de play-back en bas. Le bouton droit sert à sortir directement des sous-menus et à enlever les barres de menu. Ceci a son importance car toutes les fonctions graphiques ne sont actives qu'en mode plein écran. Toutes les fonctions sont accessibles à la souris. La plupart sont doublées au clavier ce qui permet de gagner du temps une fois qu'on s'est bien familiarisés avec les touches.

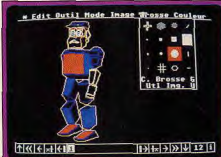
Étudions les possibilités offertes par *Cyber Paint* pour la création de graphismes 2D. Vous disposez de seize brosses diverses, depuis le point jusqu'au gros carré, en passant par les

ronds, les brosses asymétriques ou formées de points. On peut en créer d'autres en capturant une zone de dessin ou en utilisant le contenu du « buffer » d'édition. L'option « dessin » autorise le tracé à main levée. Ce tracé est continu quelle que soit la vitesse de traçage. Il n'en est pas de même en mode trait : le pinceau « saute » en cas de traçage rapide, ce qui permet de donner un aspect croquis au dessin. « Pointillé » amplifie encore cet effet en projetant de manière aléatoire des pixels en petite traînée. Pour des effets maximaux, il faut recourir au mode « Spray » qui, lui, est paramétrable. Vous modifiez ainsi le débit et la surface d'action du spray, ce qui — en conjonction avec les différentes brosses — permet déjà d'obtenir des effets



Après rebond, elle reprend de la hauteur.

intéressants. Abandonnons maintenant le dessin à main levée pour nous pencher sur les formes prédéfinies. Vous disposez de lignes, polygones, cercles et boîtes. Si vous n'avez pas modifié les options de départ, les polygones, cercles et boîtes seront remplis de la couleur courante. Mais il est très facile d'y remédier. Il suffit de désélectionner « plein » dans le menu « mode ». Dans ce même menu, vous trouvez aussi trois autres options qui interfèrent avec le mode tracé. Au départ, l'option « distinct » est active. C'est-à-dire que pour les lignes, par exemple, il faut cliquer sur le bouton gauche de la souris, déplacer le curseur (la ligne apparaît), et la fixer



Un bon choix de pinceaux de toutes tailles.



En réalité, la chose maligne se déplace.


en reculant à gauche. Si vous sélectionnez « connecté », la ligne est tracée automatiquement entre l'ancienne position du curseur et la nouvelle et vous devez cliquer à droite pour sortir du tracé. Si enfin vous activez « concentrique », le premier point est considéré comme le centre. En déplaçant la souris et en cliquant à chaque fois, vous constituez ainsi rapidement une série de rayons autour d'un même centre. Rien n'est plus facile que d'inscrire du texte pour *Legend* ou présenter votre dessin. Au départ, c'est la fonte système Atari qui est en mémoire. Vous disposez des options contour, souligné, gras, clair et italique ainsi que du changement de taille et d'épaisseur des lettres. Mais rien ne vous empêche de charger une des douze autres fontes fournies sur la disquette ou même d'utiliser les fontes GDSOS personnalisées (comme celles de *Degas Elite*), sans qu'il soit besoin de changer GDSOS auparavant. L'option « remplir » colore toute figure fermée dans la couleur courante. Elle fonctionne sans erreur quelle que soit la complexité de la forme (angles rentrants en particulier). Il est dommage de ne pas disposer de motifs ou de trames pour ce remplissage. Le menu couleur offre de nombreuses possibilités. D'une part vous pouvez

F-19

STEALTH FIGHTER

LE MUST DES SIMULATIONS DE VOL ENFIN SUR VOS ECRANS

DISPONIBLE SUR IBM PC

En vente dans les 

MICRO PROSE
LOGICIELS DE SIMULATION

MICROPROSE EST DISTRIBUE PAR **INNELEC**
Aux revendeurs uniquement

6-8 rue de Milan 75009 PARIS
Tél: (1) 45 26 44 14

INNELEC S.A. : 110 bis avenue du Général Leclerc
93506 PANTIN Cedex - Tél. (1) 48 31 00 44

CREATION

modifier une ou plusieurs couleurs de votre palette. Ces changements s'effectuent soit dans le mode classique RVB, où vous réglez la quantité de rouge, vert, bleu, soit dans le mode plus original T.L.S. Dans ce mode, les curseurs contrôlent la teinte, la luminance et la saturation, ce qui peut s'avérer plus simple pour certains couleurs. Différentes fonctions sont offertes pour remplacer une ou plusieurs couleurs par d'autres ou pour créer une palette de teintes intermédiaires entre deux couleurs. Contrairement à ce qu'on pourrait penser, « cycle » ne fait pas cycloer les couleurs de votre dessin mais la couleur courante du tracé entre deux limites fixées de la palette. Pour retrouver de manière précise votre dessin, il faut recourir au zoom. Après avoir défini le champ d'zoom concerné, l'agrandissement apparaît.

Toutes les fonctions de dessin sont accessibles dans ce mode, ce qui le rend particulièrement puissant. On peut déplacer la zone agrandie sans sortir de ce mode. Passons maintenant à l'étude des fonctions les plus puissantes de la partie dessin (menu Édité). Le couper-coller est bien sûr au rendez-vous. Mais vous pouvez aussi coller sous l'image, déplacer une zone de dessin, la faire tourner dans les trois plans (ce qui, en conjonction avec l'animation, est le moyen d'effets spectaculaires). L'inverser dans le sens droite-gauche ou haut-bas, l'éteindre dans l'une des quatre directions et enfin constituer un masque qui vous sera très utile pour faciliter vos ombrages. C'est d'ailleurs aussi par cette méthode que vous pourrez enrichir votre gamme de brosses en utilisant la portion de dessin contenue dans le buffer d'édition. Les modes d'effacement sont complets : comme en peignant avec la couleur du fond, effacement complet de l'écran et surtout « UNDO » qui annule le dernier tracé (indispensable en particulier lors des actions complexes du menu d'édition). Comme vous le voyez la partie dessin est très riche et le seul reproche

concerne l'absence de remplissage par trame ou motif. Passons maintenant... Tout d'abord quelques explications sur la barre de play-back. Cœur de contrôle de l'animation, elle permet de se déplacer à l'intérieur d'une séquence, en avant ou en arrière, lentement ou vite, et d'inverser des images. Pour créer une animation simple, il suffit de définir un champ d'animation de quelques images, de dessiner sur chacune d'elles et d'observer l'animation à la vitesse voulue. Mais cela vous oblige pour l'instant à redessiner chaque image sans avoir aucun repère par rapport à la précédente.



Les boules électriques déchainent la fourde.

Grâce à la fonction « bleu suivante », l'image précédente apparaît en masque, ce qui permet de modifier ou positionner plus finement l'image de travail. Vous pouvez d'ailleurs maintenir une partie fixe de dessin sur toute la séquence et n'en modifier de cette manière qu'une portion, comme pour animer un visage qui cligne de l'œil par exemple. Pour les rotations, déformations et déplacements, il existe un moyen plus simple de procéder. Les modifications du buffer d'édition peuvent être incluses une à une dans une séquence d'animation de taille variable. Ainsi pour faire pivoter un objet, on le dessine, le met dans le



En bas sont placés les touches d'animation.



Le dessin s'anime même avec le zoom.

« buffer », on efface l'écran, on sélectionne « tout » dans la séquence d'animation, et on fait pivoter le dessin. Le programme enregistre automatiquement toutes les images intermédiaires de la rotation, si toutefois « tween » est actif. Passons maintenant au menu « ANI F/X », qui permet d'aller plus loin. Grâce à lui, vous êtes en mesure d'agrandir ou de rétrécir une ou plusieurs images, de les faire pivoter autour d'un ou plusieurs axes en fixant le centre de rotation à l'endroit que vous désirez, et de déplacer un élément en choisissant sa trajectoire suivant l'une des trois méthodes (points, main levée ou temps réel). Comme certaines fonctions régissent de manière différente en conjonction avec d'autres, il faut un certain temps d'adaptation avant de maîtriser entièrement ce menu. En contrepartie, il ouvre le champ à des effets similaires à ceux des grosses stations de travail.

Cyber Paint possède l'exceptionnelle particularité de pouvoir changer de palette à chaque dessin d'une même animation. Le menu « COULEUR F/X » amplifie encore cette puissance en offrant toute une série de traitements des couleurs : inverse, fond, miroir, médium, chrome, rouge, vert, bleu, mono, bouge. Le dernier menu

« PIXEL F/X » est titille à la fois pour le dessin et l'animation. Certaines fonctions ont des noms qui parlent d'eux-mêmes comme « antillais » (estompage des contours), « bleu » (lueur l'on peut répéter pour accentuer l'effet), « torde » (avec des effets réglables en finesse), ou « motif » (qui reproduit une partie de l'image sur tout l'écran). D'autres méritent quelques explications. « Cras » agit comme « torde » en induisant une distorsion de l'image, mais cette distorsion s'effectue en dents de scie et non pas en suivant une sinuséale comme dans « torde ».

« Décalé » décale les bords des objets d'un nombre variable de pixels. « Contour » efface tous les pixels d'une région unie en préservant cependant ceux des côtés tandis que « bords » détoure toutes les parties d'une région sélectionnée avec une couleur donnée. « Untrez » accentue l'effet de dents de scie des contours (c'est en somme l'opposé de « antillais »). Les trois derniers effets sont plus spécialement destinés à l'animation. « Volet » fait apparaître un volet qui occulte progressivement l'image, ce qui peut servir à faire apparaître ce qu'il y avait dessous. « Ventiler » agit comme « volet » mais par bandes tel le store du même nom. Enfin « Cristal » induit des effets visuels mêlant changement de formes et de couleurs et aboutit avec des couleurs bien choisies à une sorte de mirrolement et changement de forme d'un cristal. Les possibilités de masquage sont très complètes également : normal, inversé ou avec « XR » (ou « exclusif »). On peut tout sauvegarder indépendamment : images (en de nombreux formats, même IFF de l'Amiga), animations complètes (en mode normal ou compressé), palette de couleurs, contenu du « buffer », trajet d'animation, animation défilé (format de Cyber Studio). On dispose aussi du « patch », du chargement normal, au premier ou second plan, au début ou à la suite et de onze lecteurs (deux lecteurs de disquettes, un RAM disque et huit partitions de disque dur).

Toutes ces fonctions font de Cyber Paint un logiciel d'animation d'une richesse inimaginable, d'autant que la combinaison de plusieurs fonctions amène souvent des effets très divers. Quasi parfait sur le plan du dessin et plus encore par rapport à celui de l'animation, Cyber Paint devient du même coup le logiciel de référence sur ST. Le manuel est bien traduit en français et très complet.

Il vous conduit pas à pas dans les étapes de l'apprentissage, puis vous fournit des explications détaillées de chaque fonction. Un must absolu.

Jacques Bourbon



Les boules et le sigle sont déformés.

SOUS LA SURFACE CALME D'UNE MER BLANCHIE PAR LE SOLEIL, UNE MENACE SOUTERRAINE MASSE SES TROUPES

RE-VEDEURS!
Bénéficiez de conditions exceptionnelles pour la fin de l'année: Commandez directement chez l'éditeur:
SFM! Tél.: 92.94.36.00 BP 114 06561 Valbonne Sophia Antipolis

T H E

On ne sait jamais ce qui se tapis sous la surface, nos sigles, prêts à attaquer... D'une seconde à l'autre, l'assaut sous-marin va vous prendre au dépourvu... Vous allez devoir d'être précis à la seconde près chaque vous laissez tomber vos grenades sous-marines... vos seules armes... pour répondre aux attaques des sous-marins ennemis et détruire leurs torpilles thermiques, mines flottantes et missiles de croisière.



LICENSÉ ET DÉVELOPÉ PAR ORIGIN



CMS 64/128 cassette et disquette
SPECTRUM cassette et disquette
AMSTRAD cassette et disquette
AMIGA disquette
ATARI ST disquette
IBM PC disquette

UN TORRENT DE DESTRUCTION MONTE DES PROFONDEURS!

U.S. Gold (France) S.A. 21, 22, 23, rue de Valenciennes, 10310 Châteaufort de Grasse





King's Quest IV ★

PC ET COMPATIBLES

Roberta Williams nous invite une fois encore dans son univers fantastique des King's Quest. Pour la première fois, le héros est... une héroïne, Rosella. Elle affronte courageusement tous les périls imaginables pour sauver son père. Un logiciel qui vous tiendra en haleine du début à la fin ! Captivant.

Sierra on Line. Conception : Roberta Williams.

Heureux de s'être débarrassé du magi Manannan, son kidnappeur, Alexandre réussit aussi à sauver sa sœur jumelle Rosella des griffes d'un terrible dragon. La joie que déclenche, dans tout Daventry, cet heureux dénouement de King's Quest III n'est hélas, que de courte durée. Sir Graham, père de Rosella et d'Alexandre et roi de Daventry, est pris de soudaines et douloureuses convulsions. Pauvre Sir Graham, si rien n'est fait dans les heures qui suivent, la mort viendra frapper à la porte de ce royaume paisible. Foile de douleur, Rosella quitte la chambre de son père, incapable de supporter le spectacle de cet homme luttant contre la mort.

Effondrée sur le trône, elle balbutie, entre deux sanglots, son désir de le sauver. Une voix se fait aussitôt entendre par l'intermédiaire du miroir magique du château (pratique de vivre dans un monde féérique n'est-ce pas ?). Cette voix appartient à la fée Genesta qui a entendu la plainte de Rosella. Cette dernière apprend, de la bouche de Genesta, que son père peut retrouver une seconde jeunesse s'il mange le fruit d'un arbre extrêmement rare. A partir de là, l'histoire se complique singulièrement. Elle apprend, tout d'abord, qu'elle ne peut trouver ce fruit que dans le pays de Genesta : Tamir. Ensuite, l'arbre qui produit ce fruit miraculeux est introuva-



Le départ en pleine nature.



La famille heureuse avant le malheur.



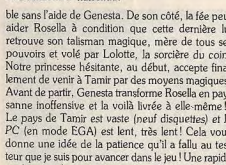
Rosella rencontre la fée Genesta.



Rosella pourra-t-elle sauver son père ?



Une rencontre inattendue.



La maison du pêcheur.



Tous les détails sont importants.



La maison du pêcheur.

ble sans l'aide de Genesta. De son côté, la fée peut aider Rosella à condition que cette dernière lui retrouve son talisman magique, mère de tous ses pouvoirs et volé par Lolotte, la sorcière du coin ! Notre princesse hésitante, au début, accepte finalement de venir à Tamir par des moyens magiques. Avant de partir, Genesta transforme Rosella en paysanne indifférente et la voilà livrée à elle-même ! Le pays de Tamir est vaste (neuf disquettes) et le PC (en mode EGA) est lent, très lent ! Cela vous donne une idée de la patience qu'il a fallu au testeur que je suis pour avancer dans le jeu ! Une rapide exploration des lieux vous permet d'obtenir des éléments intéressants pour la suite des événements.



Le graphisme de King's Quest IV est particulièrement soigné et riche. Un effort louable...

Laissez-vous capturer par les vampires de Lolotte, qui vous chargera de la capture d'une licorne, avec une récompense à la clé. Un petit tour dans le cinéma et la villa abandonnée vous lancera sur des pistes prometteuses (on trouve, par exemple, un livre de Shakespeare et une pelle). Toutefois, une chose est sûre, vous ne verrez pas la fin de cette aventure avant des heures et des heures ! Comme pour Manihunter, le système de jeu de King's Quest IV marque un net progrès par rapport

aux précédents produits de Sierra on Line. L'aventurier se trouve dans un véritable dessin animé en 3D. Certaines séquences se déroulent sans possibilité d'interaction, transformant le joueur en spectateur attentif !

Les graphismes sont nettement plus riches et détaillés que ceux des épisodes précédents. Quant à l'animation, on ne peut que louer l'effort fait pour rendre la plus fluide possible (sauf en mode EGA). Ne possédant pas encore de carte Roland MT-32, nous



Rosella est prisonnière de Lolotte.



L'héroïne est dans le passage secret.

avons dû nous contenter des bruitages moyens qu'autorise le PC. Cela dit, on attend avec impatience les versions ST et Amiga de ce superbe jeu d'aventure.

Type	_____	aventure graphique
Intérêt	_____	17
Graphisme	_____	★★★★
Animation	_____	★★★★
Bruitage	_____	★★★
Prix	_____	C

Freedom ★

ATARI ST

Ce logiciel vous plonge dans l'histoire tourmentée des Antilles Françaises. A la tête d'une petite troupe d'esclaves vous tentez de recouvrer votre bien le plus cher : la liberté. Y parviendrez-vous malgré la cruauté des sbires du maître de plantation ? Comme vous l'avez compris : ardue sera la quête.

Coktel Vision. Réalisation : Muriel Tramis ; texte et idée de Patrick Chamoiseau ; graphismes : Kaki, Y. Chosse, P. Truca ; programmation : Inférence MDO.

Pour beaucoup des Antilles sont un havre de paix, dont le calme des plages n'est interrompu que par les multiples clubs de vacances. Ces images idylliques de défilant touristique occultent les événements historiques dont ces lieux furent le théâtre. L'esclavage forme la toile de fond de ce surprenant logiciel. Déjà Les Passagers du vent disposait d'un scénario traitant de ces périodes obscures, mais les esclaves n'y étaient que des éléments de décor, sans âme, sans motivations réelles. En ce sens, Freedom est au logiciel ce qu'a été « Little Big Man » au cinéma. Il propose une approche de la réalité vue sous l'angle de la victime.

Vous incarnez le chef d'une rébellion d'esclaves sur



Le choix du leader de rébellion est crucial.



L'abbé use de sa position pour vous dissuader.



Il faut se battre contre la résignation.

l'une des plus riches plantations de la Martinique. Votre but : récupérer le bien le plus inaliénable de l'homme, la liberté. Comme dans un jeu de rôle, plusieurs leaders possibles vous sont proposés avec des caractéristiques différentes.

Par exemple, Makandal est un colosse qui n'est pas né sur l'île mais en Afrique (beaucoup plus violent puisqu'il est né libre). Son faible charisme est compensé par sa force herculéenne. Séchou, originaire de la Martinique, est plus petit physiquement mais dispose d'un charisme plus sensible. Solitude est une femme. Comme Séchou, elle est née sur place. Elle possède un charisme très puissant et excelle dans l'art de déclencher des incendies. Déla, née en Afrique présente une constitution et un charisme moyens mais elle est d'une très grande dextérité.

Les dons de persuasion du personnage choisi sont extrêmement importants pour convaincre les esclaves de se rallier à la rébellion (seul moyen d'augmenter votre capacité de combat). Certains esclaves disposent de pouvoirs mystiques (les quimboiseurs et les sénéciens) qui peuvent vous être d'une grande aide pour contrer les sbires adverses. Ainsi, Aboukal peut neutraliser l'ennemi.

Les chiens de poursuite, Atomo et Canope, possèdent respectivement l'art de guérir et d'empoisonner. Leur contribution est essentielle pour contre-



Les esclaves influent sont les plus réticents.



La plantation est vaste et bien gardée.



Pour faire diversion, incendiez certains lieux.



Il faut inspecter les différents édifices.



Les combats à mains nues sont très violents.



Les chiens sont à vos trousses. Défendez-vous !



La mort violente est souvent au bout du chemin.

carier l'influence de tous les personnages importants de la plantation (prêtre, commandeur, général, etc.). En fonction du niveau choisi (seigneur, révolté, forcené), vous avez accès à un système de menu qui vous permet de modifier les caractéristiques de l'habitation coloniale (choix du maître et de ses différents agresseurs).

Pour l'essentiel, votre tâche consiste à faire un choix judicieux des ennemis à affronter en fonction de leur armement. Les victoires successives et les bonnes décisions stratégiques renforcent votre pouvoir de persuasion et vous permettent de rallier de nouvelles troupes rebelles. Éléments de poids, un groupe trop important de « marrons » (esclaves en révolte) diminue d'autant votre discrétion et risque de vous faire remarquer très vite par la milice et les chiens créoles, malgré la relative protection de la nuit. Le logiciel nécessite donc un habile compromis entre des paramètres apparemment inconciliables (discrétion, persuasion, destruction).

Graphiquement, c'est une réussite. La mise en scène est variée et donne une bonne idée des paysages de plantations aux Antilles. Les animations sont plus discutables mais dans l'ensemble elles participent efficacement au réalisme de l'atmosphère. On y apprécie la qualité des scènes de combat. Les bruitages digitalisés sont particulièrement réussis (roulement de tambours, aboiements de chiens). La profondeur de la trame psychologique, la véracité historique et les qualités ludiques font de Freedom un jeu de guériers de l'ombre un excellent soft. Coktel Vision est décidément l'un des éditeurs les plus en pointe en ce qui concerne l'originalité et la qualité des scénarios.

Type	_____	aventure animée
Intérêt	_____	16
Graphisme	_____	★★★★
Animation	_____	★★★★
Bruitage	_____	★★★★
Prix	_____	C

SQS AVENTURE



Le PCW reprend les graphismes CPC, en vert !

gements se heurtent rarement à des portes fermées. Les images de la version PCW, qui occupent toute une face de la disquette, méritent un grand éloge graphique. Lisibles et de couleurs vives, elles évoquent les enluminures des manuscrits sans pour autant les imiter servilement. Aucune version ne bénéficie du moindre son. Level 9 a choisi des priorités, le pari est défendable.

Type	aventure textuelle
Intérêt	16
Graphisme	★★★★
Animation	—
Bruitage	—
Prix	n.c.

N.B. Nous n'avons pas encore reçu les versions prévues pour l'Amiga, le Commodore 64 et le Macintosh.



Le PC EGA aux cadrages particuliers.



Excellentes illustrations sur Atari ST.

Version Atari ST

Sur les ST, non seulement les graphismes diffèrent par la résolution et la richesse de la palette utilisée, mais encore doit-on remarquer que l'organisation même des images a été revue. Le résultat est bon, mais, peut-être à cause de mes goûts picturaux, je le trouve que les graphismes sur ST sont, eu égard à la machine, moins réussis que ceux sur CPC ou sur Amstrad PC. Les versions CPC et ST n'ont donc comme point commun que le texte.

Type	aventure textuelle
Intérêt	16
Graphisme	★★★★
Animation	—
Bruitage	—
Prix	n.c.



Sur PC 1512 et CGA couleur mais gros pixels.

Version Atari XL/XE

L'adaptation sur les Atari XL et XE a fait entièrement disparaître les graphismes, c'est fort dommage. De plus, nous savons depuis que Magnetic Scrolls a réussi le pari pour ses propres logiciels, qu'il est possible d'adapter des graphismes de qualité aux capacités de ces machines.

Type	aventure textuelle
Intérêt	14
Graphisme	—
Animation	—
Bruitage	—
Prix	n.c.

Version PC compatibles

Les PC bénéficient eux aussi d'un effort remarquable. Au changement, vous avez le choix entre 23 standards graphiques. Les programmeurs ont mis au point des méthodes d'adaptation des graphismes EGA vers les divers modes CGA. Avec carte EGA, pas de commentaire puisque les résultats, de bonne qualité, sont attendus. Sur un Amstrad PC 1512 ou le Dynamik PC de la rédaction (censé posséder seulement une carte CGA) les graphismes donnent un détail de la scène représentée en mode EGA, mais celle-ci apparaît en 16 couleurs.

Type	aventure textuelle
Intérêt	16
Graphisme	★★★★
Animation	—
Bruitage	—
Prix	n.c.

Version PCW

On ne saurait parler vraiment d'une version particulière puisque la même disquette tourne sur les CPC, les PCW et les Spectrum +3. Les graphismes du PCW sont sur la disquette, constitués par les mêmes fichiers que ceux de la version CPC. A l'écran, le passage en monochrome s'effectue sans trop de dégâts.

Genre	aventure textuelle
Intérêt	16
Graphisme	★★★★
Animation	—
Bruitage	—
Prix	n.c.

The Last Ninja ★

APPLE II GS

Vous êtes le dernier des Ninjas. Partez à la recherche du Shogun Kunitoki et vengez l'assassinat de vos congénères.

Ce jeu d'aventure/arcade vous tiendra en haleine jusqu'au bout.

Mediagenic. Programme original de Système 3 ; adaptation GS par Jeff Silverman de Tanager Software Production.

Anatawa Ninja desu. Autrement dit : dans ce jeu, vous êtes un Ninja. Mais attention ! Pas n'importe lequel ! Les concepteurs de jeux informatiques (et les scénaristes de films) ont, semble-t-il, inventé une nouvelle sorte de Ninja : le « gentil », le Ninja « bon », pur et dur, prêt à voler au secours de la veuve et de l'orphelin. Historiquement, c'est une absurdité. Les Ninjas ont été une branche de la secte Budha Amida, et servaient de tueurs à gages à cette secte. Ils s'appelaient en « commandos » de neuf personnes,

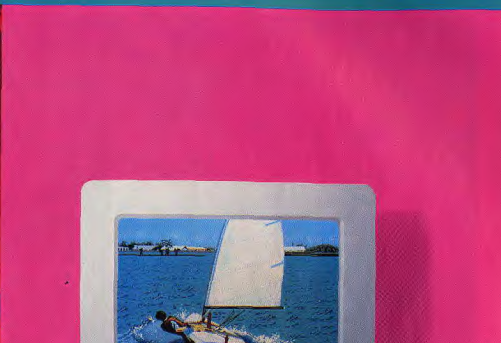
liées étroitement entre elles par l'amitié et une certaine forme de fanatisme. Experts en arts martiaux, ils exerçaient tout un autre métier, qui leur servait de « couverture ».

Si Système 3 veut mettre en œuvre de « bons » Ninjas, pourquoi pas... Le scénario de Last Ninja est assez classique et rappelle les innombrables films chinois de karaté. Il est basé sur le sentiment de vengeance que vous êtes censé éprouver. Le Shogun Kunitoki, en effet, enviait les pouvoirs et les secrets



Les terres incultes de Lin Fein.

des Ninjas, notamment ceux contenus dans le parchemin de Koga. Avec l'aide du clan Ashikaga, il a profité du pèlerinage que font tous les Ninjas une fois tous les dix ans sur l'île de Lin Fein pour les éliminer. Tous ont péri, sauf vous, le dernier des Ninjas, qui, conformément à la tradition, avait été laissé de garde au sanctuaire de Bunkinkan. Après avoir affûté votre katana, vous voilà parti pour l'île de Lin Fein pour venger vos compagnons assassinés et tuer en pointes les créailles de Kunitoki-san.



Graffiti, BD et pointillés impressionnistes n'ont aucun secret pour lui. Facile et agréable d'emploi, puissant, l'Atari 520 ST et sa palette de 512 couleurs (certains programmes affichent même jusqu'à 4096 couleurs) est un fascinant outil de création : images nouvelles sages ou folles, tout est possible.



DE NOMBREUX LOGICIELS DE CREATION GRAPHIQUE SONT DISPONIBLES

AEGIS
ANIMATOR
ANIMATE
ANIMATIC
ANIMEDIA
ART DIRECTOR
CAD 3 D
COLOUR SPACE
CYBER PAINT
DEGAS ELITE
DIMENSION 3

EASY DRAW
FILM DIRECTOR
GFA ARTIST
GFA DRAFT PLUS
GFA RAY TRACE
KALD
K GRAPH
MOTIF
MOUNT
N VISION
PAINTWORKS

PLATINE ST
PRINTMASTER
QUANTUM PAINT
SLIDE ST ART
THE ANIMATOR
DIGITALISEUR ATARI ST
HIPPO VISION VIDEO
VIDEO DIGITIZER
ZZ-ROUGH
ZZ-DRAFT

SOS AVENTURE



Les graphismes semblent être un simple transcode à partir d'un 8 bits.



Une phrase délicate.



Les portes du palais : prudence !



La mort rôde dans ses allées !

L'île de Lin Fein est divisée en six régions, toutes aussi belles que dangereuses. Le premier niveau est composé de terrains inculcés. Il n'offre pas de difficultés particulières si ce n'est le passage des obstacles naturels (n'hésitez pas à vous servir de l'option de sauvagerie qui ne vous permet malheureusement de sauver qu'une seule partie sur votre disquette, avant chaque passage un peu difficile).

Le second niveau vous demande d'escalader une montagne en suivant une étroite corniche sur laquelle les mauvaises rencontres sont légion et où tout faux pas vous précipite dans le vide. La région



Le nunchaku : une arme efficace.



Est-ce le sanctuaire ?

suivante est composée du donjon et vous amène dans le palais de Lin Fein. Dernière phase de votre quête : dans le sanctuaire inférieur lorsque vous aurez découvert le passage secret. Vous n'aurez plus alors qu'à vous emparer du parchemin. Hormis les gardes de Kunitoki, vous affrontez des monstres divers (si vous restez trop longtemps sur les pierres plates qui vous permettent de franchir un cours d'eau, par exemple, un dragon aquatique sort de l'eau et vient mettre un terme à votre méditation !) ainsi que le terrain inhospitalier de l'île, c'est-à-dire franchir des cours d'eau ou des fleuves de lave, escalader des murailles, se déplacer sur d'étroites corniches surplombant le vide, etc.

Ce jeu étroitement arcade et le côté jeu d'aventure. Il vous faut, tout au long de votre quête, collecter des objets et les utiliser à bon escient pour continuer votre mission et parvenir jusqu'au shogun félon. Last Ninja accorde une grande importance à l'aspect arcade, qui représente dans le succès de la mission une part égale au côté aventure/réflexion. L'écran est divisé en trois parties. Une fenêtre dans laquelle se déroule l'aventure occupe les deux tiers de l'écran.

Une zone située en dessous de cette fenêtre donne des informations sur la vitalité du Ninja, sous la forme de deux « serpents » qui décroissent à chaque fois que vous êtes touché par un adversaire, ainsi que le nombre de vies qui vous restent et les armes que vous possédez. Lorsque l'aventure commence, vous devez livrer vos combats à mains nues. Puis au fur et à mesure de votre progression, vous ramassez des armes telles que katana (sabre japonais), bombes fumigènes, bâton en bambou, nunchaku, shuriken... Il vous faudra également collecter des objets qui vous aideront dans votre quête (clé, sac, vous permettant d'emporter plusieurs objets, crampons, boulette...).

La dernière partie, sur le côté droit de l'écran vous indique le niveau de vitalité de vos adversaires, l'arme que vous devez récupérer (que vous avez trouvée ou que vous utilisez) et l'objet que vous avez dans la main. La réalisation de Last Ninja est décevante. Les graphismes semblent être le résultat d'un transcode à partir d'un 8 bits. Résultats : les couleurs sont limitées en nombre et en beauté. Les bruitages sont convenables mais malheureusement trop peu nombreux.

De plus, le sprite de votre Ninja réagit d'une façon qui, au premier abord, paraît curieuse. On s'en accorde très bien cependant avec un peu d'entraînement. Malgré ces défauts, Last Ninja est une aventure prenante et son niveau de difficulté n'est pas excessif. Une fois commencé, on n'a qu'une envie : la terminer !

Francis Hermelin
Type : aventure/action
Intéret : 16
Graphisme : ★★★★★
Animation : ★★★★★
Bruitage : ★★★★★
Prix : E

BLOQUÉ DANS DUNGEON MASTER ?
Foncez sur la rubrique **SOS AVENTURE** du service **TH 24/24 h**, toutes les ruses sont à votre disposition. **36.15 code TILT**
Mot-clé SOS.

ATARI 520 ST : développez votre inspiration musicale.



L'Atari 520 ST adore le rock, le funk, la house music ou la new wave. Il se branche sur des synthétiseurs, échantillonneurs ou boîtes à rythmes... Avec son interface MIDI intégrée et ses nombreux logiciels de création musicale.

L'Atari 520 ST fait éclater les frontières de la musique assistée par ordinateur.



DE NOMBREUX LOGICIELS DE CREATION MUSICALE SONT DISPONIBLES

AMADEUS
BIG BAND
CREATOR
CZ ANDROID
D50 PRO EDITOR
EDIT-JUNO
EDIT-ROLAND
EZ SCORE PLUS
FZI-SOUNDWORKS
GENPATCH
JARDIN MUSICAL
K5 EDITOR
MASTERSCORE

TRACKS JUNIOR
MASTER TRACKS PRO
MIDAS
MT DESIGNER
MT32 TOTAL EDITOR
MU-SCRIPT
MUSIC CONSTRUCTION SET
MUSIC STUDIO
MUSIGRAPH
MUSICPROF
NOTATOR
PCM 70-EDITOR
PRO 24

R50 EDITOR
R50 MANAGER
SMPTRACK
SOFTSYNTH
SOUNDWORKS
STUDIO 24
SYNTHWORKS DX/XT
S900 PRO EDITOR
TR7X7 EMULATOR
TX81Z EDITOR
VOICE MASTER JUN
X-ALYSER
...

SAS AVENTURE

Dossier Kha

Un scénario éculé, un maniement difficile, des graphismes pauvres : un soft moyen !

aventure : type
10 : intérêt
** : graphisme
*** : bruitage
français : langue
B : prix



J'explore la villa du Professeur Kha, dissette comme il se doit, mais pleine de matériel étrange couvert de boutons, qui dégonfle de fil électriques, exhale des gaz amphiphatiques, irradie des rayons toxiques pour votre petite santé, suinte de liquides corrosifs, décharge des doses létales de courant électrique. J'ai cru un moment avoir testé par erreur un programme éducatif du genre « physique-chimie au collège », destiné à inciter des rudiments pour le bac. Mais, détail qui ne trompe pas, les nouveaux logiciels éducatifs arborent des graphismes rutilants et une gestion de la progression impeccable. Or *Dossier Kha* vous laisse martiner des heures dans la maison déserte et l'analyseur de syntaxe (verbe + substantif) assez rudimentaire mettra vos nerfs à rude épreuve. Le scénario qui vous présente la dernière version de l'histoire « style » un savant fou et génial a disparu, repose exclusivement sur la manipulation (difficile) d'objets qui vous renvoie régulièrement à la case départ : on a du mal à accrocher sa jupe à ses graphismes trop froids, à l'absence de scénario. (Trois disquettes Microdoss pour PC munis de la carte graphique CGA.)

Denis Schärer

Corruption

Le superbe polar arrive sur Commodore 64. Sublime, à voir absolument.

aventure : type
15 : intérêt
*** : animation
*** : graphisme
67 audio : langue
anglais : langue
B : prix



Nous avons testé le programme dans le n° 57 p. 87, versions ST, Amiga et PC. Sur Commodore 64 aussi, le somptueux analyseur syntaxique (en anglais) vous fera plonger dans le suspense. Il est seul heures. Vous, Derek Rogers, devez trouver les moyens, avant midi, de sortir du pétrin dans lequel David Rogers, votre associé, vous a poussés. Cité texte. Tadapatra, repose exclusivement sur la manipulation (difficile) d'objets qui vous renvoie régulièrement à la case départ : on a du mal à accrocher sa jupe à ses graphismes trop froids, à l'absence de scénario. (Trois disquettes Microdoss pour PC munis de la carte graphique CGA.)

Denis Schärer

Vertigo

Embarquement pour Khandada. Le voyage commence mal... A vous de déjouer le complot.

aventure : type
13 : intérêt
*** : graphisme
*** : animation
*** : bruitage
français : langue
B : prix



Nous sommes en l'an 2645. Vous êtes chargé par le gouvernement de la Ligue Stellaire de déjouer un complot dragonien visant à détruire la planète mère. Au début de l'aventure, vous vous trouvez dans le hall d'embarquement. Donnez votre billet au contrôleur et vous embarquez immédiatement pour Khandada. Le voyage commence mal. Après quelques instants, vous entendez un coup de feu. En vous rendant sur les lieux, vous trouvez un skin mort. Récupérez la carte mais ne lisez pas le carnet. Le système est original, tout se joue à la souris en faisant défiler les commandes accessibles, et en choisissant celle qui vous intéresse. Mais c'est surtout le système de score qui retient l'attention. Vous disposez de 1 000 points au départ. Chaque bonne action et chaque changement de lieu accroît votre score, tandis que toute action inutile ou mauvaise le fait baisser. Attention, une fois votre score à zéro, la partie s'arrête. Vous pouvez heureusement l'augmenter de manière à l'importe en jouant à la roulette ou au jackpot. Les trahisons digitales sont souvent agréables et parfois accompagnés de bruitages eux aussi digitalisés. Un agréable jeu d'aventure en français. (Disquettes Syndrom pour Atari ST.) Jacques Harbon

Ultima IV

Retrouvez la campagne tranquille de Britannia sur Amiga avec ce nouvel épisode d'Ultima.

rôle : type
16 : intérêt
*** : graphisme
*** : animation
*** : bruitage
anglais : langue
C : prix



Ultima IV, cru Amiga est enfin disponible (Titl 54). Alors que vous brouillez dans la campagne tranquille de Britannia, un portique surgit brusquement du sol et disparaît peu après en laissant une amulette et deux livres. A leur lecture, vous vous retrouvez dans un monde féérique. Vous ne disposez au départ que d'un personnage dont les caractéristiques sont étiées en répondant aux questions de la cartomancienne. Mais votre équipe s'étiole en engageant la conversation avec les personnages de rencontre et en les enlaidissant (jusqu'à sept). Vous devez valloir à la fin bien des allusions dans les enlaidissant (jusqu'à sept). Vous devez valloir à la fin bien des allusions dans les enlaidissant (jusqu'à sept). Vous devez valloir à la fin bien des allusions dans les enlaidissant (jusqu'à sept).

Jacques Harbon

Indian Mission

Le héros d'Indian Mission est difficile à diriger. Mais cette aventure vous fera voir du pays...

aventure : action : type
11 : intérêt
** : graphisme
*** : animation
*** : bruitage
B : prix



Clark Bokol part à la conquête de l'Inde mystérieuse. Le personnage évolue sur des décors simplement bien que précis. Il s'agit pour chaque tableau de collecter des armes et d'éliminer des monstres. Entre les différentes scènes, un texte précise le but de votre mission... Si le scénario de cette aventure fait voir du pays, la monotonie de l'action est agaçante à court terme. Servit par une animation et un graphisme décevants au vu des possibilités de l'Amiga, le logiciel souffre aussi d'un scénario simpliste. Impossible de commander le personnage à l'aide du joystick. La souris oblige quant à elle le joueur à « pointer » sa table de jeu à toute allure. On en vient vite à diriger le bonhomme au clavier, ce qui n'est pas son bon nombre de champions de l'arcade ! Il reste enfin la mauvaise gestion du sprite par rapport au décor. Votre héros chevauche sans cesse le bord des murs, ce qui a l'air pas vraiment la progression. *Indian Mission* est relativement facile à maîtriser pour peu que l'on respecte le temps imparti pour l'épreuve. Semblable, mais que les plus jeunes aventurent. (Disquette Coktel Vision pour Amiga.)

Olivier Hauteville



Action, réflexion, aventures, stimulation... Des jeux d'un réalisme étonnant qui vous feront frémir ou hurler de rire. La puissance et la rapidité de l'Atari 520 ST décryptent les possibilités créatives. Et en plus, une nouvelle génération de jeux inédits, très sophistiqués, sont disponibles sur Atari 520 ST.

DE NOMBREUX LOGICIELS DE JEUX SONT DISPONIBLES

ARKANOID
BARBARIAN
BOB WINTER
BUBBLE GHOST
CHESS MASTER 2000
CRAFTON ET XUNK
CRYSTAL CASTLE
DEJA VU
DUNGEON MASTER
FLIGHT SIMULATOR II
GAUNTLET
GOLDRUNNER
GUNSHIP

INDIANA JONES
IKARI WARRIORS
IZNOGUD
KARATE KID
LEADER BOARD
MACH 3
MARCHE A L'OMBRE
MEAN 18
MINDSHADOW
PASSAGERS DU VENT I ET II
PHOENIX
PROHIBITION
QUASAR

LES RIPOUX
SAPIENS
SILENT SERVICE
SKYFOX
STAR WARS
TEMPLE OF APSHAR
TEST DRIVE
TETRIS
THE PAWN
TRIVIAL PURSUIT
WORLD GAMES
XENON

SQS AVENTURE



Message in a bottle

C 64
Did, dans le Tilt 58, j'aimerais que tu me dises comment te débarrasser-t-on de la vieille dame dans Manic Mansion et comment tu y repêr le téléphone ?

ROSS
Pour Mario Mathey, pour passer le champ d'énergie, enlève tous les poids inutiles et passe dès qu'il s'éteint, ouvre la porte et recommence. Dans la pièce il y a une clef te permettant d'ouvrir la porte. Au-dessus d'Adapt, il y a encore 5 grades Master. Attention, il y a deux « corps » au niveau 5... une aide cachée dans le passage secret, que l'on active en trinitant un des anneaux sur le mur, à tous de trouver lequel.

Pour Servot, le passage qui s'ouvre débouche en fait dans la même salle. Tu peux t'en rendre compte en restant à côté de la dalle, puis lancer un objet vers le mur, marcher sur la dalle. Le mur s'ouvre et l'objet disparaît. Mais pas de panique, tu pourrais faire le tour, tu verras les objets que tu as lancé. Au 6^e niveau, il te manque encore un bon nombre de clés (tu devrais savoir lesquelles à présent).

« When's rock, not rock », je suis resté bloqué à ce stade pendant deux jours. Tu dois lancer sur le mur, à gauche de l'inscription. Prends l'épée dalle du 7^e niveau, c'est la meilleure arme des 8 premiers niveaux (excepté le Fire-stoff et l'Inquisition). Peux-tu en passer à l'y a une clef en un objet au 8^e niveau, dans la boutique à l'étage dans le mur (elle est après la grille qui s'ouvre à distance). Il y a aussi quelques murs dans les boîtes à ce niveau.

A moi, dans Marco's Tale, où trouver les clés qui ouvrent les portails « magique » ? Comment parler au sage ? Il faut lui donner de l'argent, mais comment faire ? Que dire au Golem de la

hutte ? Comment rentrer dans le temple qui se trouve dans une hutte ? Aidez-moi SVP.

NIC CEUGNIET / AST
Pour Atari ST, pour Bigfoot et David le Grand, dans Barbarian, pour tuer le sorcier, il faut avoir un bouclier en main. Quand il enverra la boule de feu, il faudra la lui renvoyer (avec le bouclier), en cliquant sur l'icône « défense ». Quelqu'un pourrait-il me renseigner pour gagner à Teropods ?

FREDERIC DE MONTPELLIER
Dans Out Run, peut-on commencer le jeu sans être obligé d'écouter toute la musique ? Dans Space Quest, comment tuer Orat, le monstre rose ? Dans Space Quest II, où se trouvent les marais où les aventuriers ont tant de mal à passer ?

THD, PC MAN
Dans Armorik le Viking, comment trouve-t-on la clef au deuxième monde ? Dans Word Games, comment fait-on pour le « log rolling », et le « cobar toss » ?

ANNE AMSTRAD
Dans Infernal Runner, comment monter à l'échelle qui se trouve sur le tapis roulant ? Dans Graphic City, toutes explications pour capturer un lutin et l'ommer dans mes programmes, seraient les bienvenus.

EXODUS
Sur C64, dans Ultima II, à l'époque 2112 AD, j'ai piqué une fusée aux Russkoffs, mais au décollage elle explose. Comment s'en sert-on ? D'autre part, à cette même époque, on voit 4 objets qui semblent être des villes, mais je ne peux pas y entrer, la disquette se plante. Est-ce un bug, ou bien sont-ce vraiment des villes ? Je m'en rends donc aux idées chercheurs-scientifiques, qui haïent les colonnes de SOS Aventure.

J'ai fini Ultima III, si cela intéresse quelqu'un, voici mes coordonnées : Laurent Guy, 3, allée d'Amsterdam, 94300 Vantereuve.

JACK
Sur ST, dans Better Dead Than Alive, voici le nom du dernier sec-teur : Quaramana (avec cela il vous dit les autres tous). Dans Return to Genesis (du super programmeur, j'ai nommé M. Steve Bak), tape ZQSP : QS, puis appuie quelques sur FS. Voici les clés qui ouvrent les portes : Livingston, pour avoir des vites infinies, tapez GFA : Dir

AS = String \$ (2,0)
ad = Vprtr (165)
open « U », # = « listing.aha / *os »
Seek # 1, 10474
Bput # 1, ad.2
Close # 1

Dans Impact, voici les codes (avec le cluster Asterix) :
Gold = tableau 11
Fish = tableau 21
Zall = tableau 31
Plus = tableau 41
Hegi = tableau 51
Fork = tableau 61
Road = tableau 71
User = tableau 81

Dans Test Drive, pour ne pas sortir de la route, appuyer sur shift A. A moi : comment avoir des vites infinies dans Space Harrier, Mission Elevator, Mouse Trap, Ice Palace, Thundercats, Side Window, TNT, Predator, Moch 3 ?

POLUX MARMANDE
Sur C64, pour Platoon, faire un plan est très dur, j'ai donc codé la solution de cette manière : D = droite, B = bas, G = gauche, H = haut. Si un chiffre se trouve devant un code, par exemple 3B, c'est le 3^e chemin en qu'il faut prendre. Voici la solution :
D-B-D-B-D-B-D-H-G-H-D-B-D-B-D-H-D-B-D. Prendre TNT explosif. Retour à partir de TNT.

G-H-G-B-G-H-G-H-G-B-D-B-G-2H-G-H-G-H-D-H-D. Là, on est à la lièdre du bois. D-B-D-H-D-B-D-H-D-B-D-B-D-B-D-2H-D-B-D-H-G-H-D (point). Après le pont, H-G puis aller vers la 4^e colonne pour prendre le plan (attention au Japonais à l'intérieur), puis aller à la 6^e pour prendre la torche (dans le puit) et revenir à la 5^e pour aller dans le souterrain (répondre « Y » à la question). Le reste de l'histoire n'est pas compliqué.

Dans Police Academy, mon copain Mario ne connaît pas le code pour jouer. Y'a-t-il une âme généreuse assez saine à son aide ? Comment débute-t-on le jeu dans Asylum ? Quel est le code de la 2^e partie de Biggie ? Je n'ai rien pu à finir la première. Dans Tour du Monde en 80 jours, que faut-il faire à l'épreuve de trompeline en Chine ?

RACING
Sur Amstrad CPC 6128, pour Héritage dans les priés, quels sont les code pour la partie 2 et 3 ? Dans Profession Détective, après avoir donné les documents aux voleurs, le jeu est fini ou faut-il faire autre chose ? Dans Meurtres en Série, que faut-il répondre à K-Katanga ? Qui dois-je annoncer à la question de Béni-

chou ? Il manque 2 personnages de la liste : la 2^e et 3^e tête de la 2^e colonne, où les trouve-t-on ? Et où se trouve le trésor ?

LE PAUME
Je ne comprend plus, je suis perdu dans Short Circuit, sur Commodore 64. J'arrive jusqu'au 3^e robot et l'alarme sonne. Je ne comprends rien non plus à V : je suis bloqué dès le début. De même pour Droppone. Y'a-t-il des vites infinies pour Mission Elevator ?

AMSTRADFAN
Pour Mike Hammer (n° 58) dans La Chose de Grotembourg, le souterrain se trouve dans la forêt, mais je ne suis pas où exactement. Je crois qu'il n'y a rien à faire dans le cimetière. Quand on se trouve devant la maison abandonnée, il faut défoncer la porte, monter l'élevateur, enlever les ressorts, pousser les matras, donner la souris, sauter par la fenêtre et tu te trouves alors dans la forêt. Pour prendre la souris, il faut se mettre à l'est du puits, fouiller les buissons, tirer la queue du chat, prendre la souris. Pour que Gainsbar donne des renseignements sur le souterrain, il faut discuter avec Sergio, donner le cornembiert au clochard. Le hibou sert à tuer les rats. La boîte de cassoulet ne sert à rien, mais il ne faut surtout pas la manger.

J'espère avoir aidé quelques Tilmen sur ce jeu génial, dont on parle peu. Pour Pi Amstradfan (n° 58), dans Vera Cruz, voici quelques adresses : Eric Delarue : resto des routiers ; Ziegler Philibert : 32, place Carnot ; Nadine La Feuille : 2, rue Baloi ; l'immatriculation de la BMW est 9111169, elle appartient à Philippe Blanc, voisin, domicilié à Vera Cruz. A moi, dans La Chose de Grotembourg, comment accède-t-on au passage secret qui se trouve dans la forêt, comment ouvre-t-on le coffre qui se trouve dans le grenier et à quoi sert le pneu et le pied-de-biche ? J'espère avoir aidé beaucoup de Tilmen. Bien-tôt, je vais enverrai la solution complète des Possesseurs du Temps, et de l'Affaire Vera Cruz, de Sram, d'Orphée.

FELE
Gloïhe à l'Amisamiannique qui pourra m'éclairer. Dans Jet Comment peut-on éviter les missiles ? Peut-on lâcher des lettres électroniques ? Comment ?

PHILIPPE
Dans Phantosis III, lorsque je suis dans le Cœde of Light, après avoir été dans le château de Chorus, je me heurte à une cristalline gaze, et je ne peux ni l'ouvrir, ni la casser. Comment



DE NOMBREUX LOGICIELS DE PROGRAMMATION SONT DISPONIBLES
AMI
APL 68000
CAMBRIDGE LISP
COMPILATEUR C
COMPILATEUR BASIC
CROSS ASSEMBLEUR 6809
DOCCAM
FAST BASIC
FORTRAN 77
F PROLOG
GFA BASIC
GFA COMPILATEUR
GFA VECTOR
INTERPRETEUR C
I LISP
INSTANT EXPERT PLUS
LATTICE C
LE SPECIALISTE
LISP
MACRO ASSEMBLEUR
MALLETTTE DE DEVELOPEMENT
MARK WILLIAMS C
MCC PASCAL
MEGAMAX C
MEMSOFT ST
MICRO C SHELL
MODULA II TDDI
OMIKRON
PASCAL OSS
PASCAL USCD
PROFIMAT
PROLOG
ST BASIC
STOS BASIC
TURBO C

SOS AVENTURE

faire ? Dans **Enlèvement**, que faut-il faire dans la maison près de Pigalle ? Dans **Scorpelle II**, peut-on me donner la liste des sorts et leur signification ?

ARNAUD

Voici la solution de **Ranger III**, sur Thomson. Il faut bien connaître les lieux. Au départ, prendre le pistolet et la combinaison, puis aller à l'entrée de la mine de Fractor. Après avoir paralyser le serpent et l'araignée, entrer dans la mine, là, détruire le système et prendre le diamant. Aller dans la forêt de tache, paralyser la plante, prendre la hache, la donner au bûcheron. Au moulin de Jorkis, lire l'inscription, puis aller à la plaine d'Oris et prendre le trident. Au village d'Acromel, prendre la lyre, puis aller à l'auberge, donner le diamant et manger la pomme. Aller au volcan de Fegrin, mettre la combinaison et cueiller les fleurs. Aux berges du lac, prendre la canne à pêche, la donner au pêcheur, puis retourner au lac, et prendre la barque. Donner le trident à Sireno, puis récupérer le génie qui donne un temple. Au royaume de Torghos, donner la fleur à la Princesse et boire la fiole. Retourner à la cabane de la rivière. Ouvrir la porte, puis entrer, prendre le bâton. Retourner devant le pètrétye. Après avoir dit « sphère retourne en enfer », on peut aller au temple, où il faut arracher la croix.

Dans les jardins du temple, paralyser le fakir, donner le bâton au voyageur, aller au mur de Garch, et là dire « ouvre-toi troubleau », puis donner la fleur au troubadour. Devenir le vampire, il faut monter le croix. Après, il ne faut pas oublier qu'il y a 6 colonnes au temple, 8 verres chez l'aubergiste, et 3 endroits marqués de croix sur le plan.

GUILAUME

Sur ST, je ne suis qu'un débutant dans **Dungeon Master** et j'aimerais savoir comment l'on jette des sorts ? Comment ferme-t-on les trappes qui n'ont pas de mécanisme de levier ? Et où trouve-t-on les clés qui ouvrent les 3 grilles du niveau 2 ? Tout un plan et conseil sont les bienvenus. Merci d'avance.

ZOMBI

Dans **Bard's Tale II**, comment sur un journal il m'indiquer comment rentrer dans le château de Kyllearans ? Merci à tous les aventuriers.

BRUNO DE NOISY

Sur ST, dans **Enduro Racer**, sur la ligne de départ, taper **Chazet** et 7 vous obtiendrez du temps supplémentaire. Si vous ferez changer de tableau, dans **Xenon**, pour les vies infinies, appuyez

sur F5 et pour changer de level, appuyez sur F4. Dans **Ikari Warriors**, pour avoir un tank invincible, lors d'une partie, lancez sur une mine et appuyez sur F1. Lors de la partie suivante, votre tank sera indestructible.

Dans **Rolling Thunder**, appuyez sur S ou G, sous charges de tableau et sur H pour être invincible. Pour **Black Cauldron**, lorsque le dragon a pris le chaudron, retournez dans les catacombes du château, où il y a un passage secret à droite, entre les 2 anneaux, aller à droite devant le roi et tapez VSE Mirror.

Dans **Bubble Ghost**, il y a un passage secret, à droite, entre les guillemets. Dans **Bubble Bobble**, comment avoir des vies infinies et changer de tableau ? Dans **Space Harrier**, comment change-t-on de level ? Dans **Fire and Forget**, comment avoir des réserves indéfinissables de fuel ? Dans **Explora**, pour ceux qui ne peuvent descendre les escaliers sans tomber, il faut allumer le briquet, monter l'escalier, prendre la bougie, allumer la bougie, détruire le briquet. Devant la machine à explorer le temps, que faire ? Dans **Bad Cat**, dans les égouts, je franchis les écoulements d'eau, mais au tableau suivant je tombe à l'eau, comment faire ? Dans **Leathneck**, est-il possible de voir les 2 derniers paysages sans posséder d'interface et pouvez-vous me donner quelques trucs ?

YANN

Pour Amiga, dans **Bard's Tale II**, qui pourrait me donner des réponses pour progresser plus vite ? Qui aurait des renseignements pour des aventuriers de 30000 points. Dans **Interception**, pour être l'Inconscience, il faut stopper le cirque quant 7 G positif avec PC. La structure de l'ion résulte à 22 G maximum. Pour éviter d'être détecté par le porteur, allez au-dessus de 60 pieds.

PHILIPPE C.

Pour Olivier A. (n° 58) dans **Secret Command**, pour déminer la dernière bombe, tire 3 ou 4 grenades sur les murs de chaque côté de la tête. Quand les 2 murs ont explosé, tire sur la tête. Si tu n'es plus de grenade, le tir à la mitraillette suffit.

GAGUY

Un Tilmen pourrait-il me donner la réponse à mon problème ? Dans **Alex Kid in Miracle World**, sur Sega, dans le *moor Kave* et dans la *salle*, où le père aîné d'Alex est enjôlé (château Radaxian), il y a des blocs roses avec ses signes particuliers. Comment

les déminer ? Qu'est-ce qu'il y a à l'intérieur ? Merci d'avance pour des réponses.

THIERRY

Cherche en vain programme pour vies infinies pour **Arkanoïd** sur Amstrad CPC 464 (cassette). Et si possible pour **Commando** et **Green Beret** ? Un grand merci à mon sauveur.

RICHARD AS

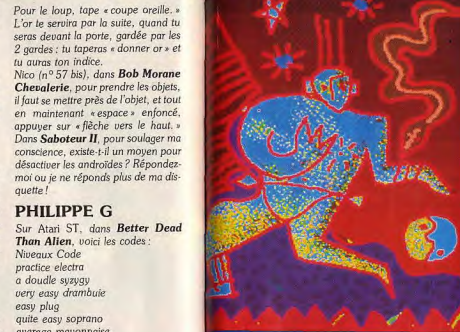
Pour Michel (n° 58), sur **OOO XL**, il faut être près de l'entrée et tuer le combattant. Ensuite, tu cours en direction du temple. Dans **Pirate Of Barbary Coast**, sur Atari ST, chaque fois qu'un navire pirate m'attaque, je meurs. Est-ce à cause du mauvais choix d'élevation des canons ? Si oui, alors comment régler les canons ?

VALERY

Sur PC, pour Stanley (n° 55) dans **The Great Escape**, pour déboucher le souterrain, il faut aller chercher le déguisement de garde, aller le récupérer et appuyer sur < ou sur > et en même temps l'Uniforme. Après, attend l'exercice à l'ame et après avoir possédé la porte grillagée, dirige toi vers la corde (normalement), les gardes et les chiens te l'assent passer. Après, tu arrives à une trappe, un peu avant la fin de ce chemin. Tu passes par la trappe et tu suis le souterrain, jusqu'à ce que tu arrives dans une pièce, où se trouve une pelle.

Avant de repartir dans le souterrain, veilles bien à avoir d'abord le costume de garde, et ensuite la pelle. Quand tu sors du souterrain, mets tite le costume (< - et espace en même temps). Ensuite, retourne dans ta baraque et rends-toi près du rocher qui l'embête tant. Bute contre le rocher (<-) et appuie en même temps sur « espace » ; le rocher disparaît.

Pour Nico (n° 57 bis), et pour tous ceux qui ne le savent pas encore, dans **The Great Escape**, le 3e 3e bis il dit « bric » ; sert à acheter un prisonnier. Dans le réfectoire, appuyer sur < - et en même temps sur « espace ». Normalement, un prisonnier vient te chercher le bric et l'ordinaireur affiche : « He takes the bric », « ... and act as a decoy ». Dans **The Great Escape**, il existerait une corde. Où se trouve-t-elle ? A qui servent les différents objets des clois ? Et la question désespérée mais classique : peut-on, et de quelle façon s'évader ? Mais après que faire ? Pour Nico (n° 57 bis), dans **Sram**, pour trouver un couteau, il faut aller au tableau « vous êtes dans un bois », au nord de Menk. Tape « prince arbre », puis « regarde nid » et enfin « prendre couteau ».



les démineur ? Qu'est-ce qu'il y a à l'intérieur ? Merci d'avance pour des réponses.

36-15 TILT
Bloqué dans
Dungeon
Master ?
Foncez sur
SOS Aventure.
La rubrique
des aventuriers
égarés
disponible
24 h sur 24.

Pour le loup, tape « coupe oreille ». L'or se trouvera près de la suite, quand tu seras devant la porte, gardée par les gardes ; tu taperas « donner or » et tu auras ton indice.
Nico (n° 57 bis), dans **Bob Morane Chevalerie**, pour prendre les objets, il faut se mettre près de l'objet, et tout en maintenant « espace » enfoncé, appuyer sur « flèche vers le haut ».
Dans **Saboteur II**, pour soulager ma conscience, existe-t-il un moyen pour désactiver les androïdes ? Réponds-moi tu ne me réponds plus de ma disquette!

PHILIPPE G

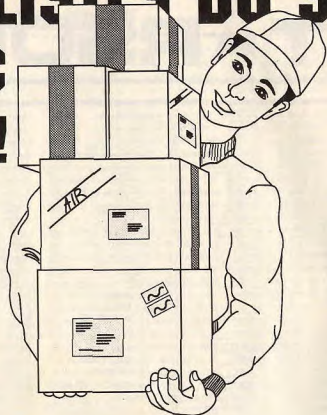
Sur Atari ST, dans **Better Dead Than Allen**, voici les codes :
Niveaux Code
practice electro
a double syzygy
very easy drambuie
easy plug
code easy soprano
overage mayonnaise
some effort fauuet
much effort potate
great effort ucomera
total effort narcissus
hard 8 débutante
real hard firkin
very hard accurate
ludicrous triptych
absurd jabberwocky
possible ? uhmiscald
dào this one! commucopia
oh, my this punjabi
still here ? biddly pom
brilliant ! keupe dol
impossible... seuphche
... or was it ? euphemism
the end grammaman
the end it crossword
THAT'S IT QUARANTINE
Pour les niveaux « still here ? » et « brilliant ! », les espaces doivent être respectés.

Maths, Anglais, Physique, soumettez-ly tous vos problèmes, il vous aidera à les résoudre. Avec ses nombreux logiciels éducatifs, très faciles à utiliser, l'Atari 520 ST se met au service de l'éducation.

■ DE NOMBREUX LOGICIELS EDUCATIFS SONT DISPONIBLES

<p>AU TEMPS JADIS BALLADE EN PAYS DE L'ANGLAIS CONNAITRE LA FRANCE DICTIONNAIRE EDUCATION PRIMAIRE FRANÇAIS CM GEOMETRIE GEOMETRIE DANS L'ESPACE GEOMETRIE PLANE</p>	<p>IL ETAIT UNE FOIS JE COLORIE JE DECOUVRE L'ORTHOGRAPHE PAR LE DESSIN LE SIDA ET NOUS LE TEMPS D'UNE HISTOIRE MATHS CM MATHS 6E MATHS 5E-4E</p>	<p>MATHS 3E MATHS SECONDE MICRO BAC GEOGRAPHIE ORTHOGRAPHE CM PLAY BAC ROMAN POLICIER TRACER PLUS VIE ET MORT DES DINAUSORES ...</p>
---	--	---

LES SPECIALISTES DU ST ARRIVENT AVEC DES CADEAUX !



ATARI 520 ST

+
Au choix

Paquet Cadeau
N° 1 ou 2 ou 3 ou 4 ou 5 ou 6

3490 F

Monteur couleur: + 1890 F
1040 à la place du 520: + 1500 F



Goldrunner
Karate Kid II
Sligon
Jupiter Probe
1 jeu Psygnosis *
1 manette de jeu
1 boîte de disquette

Paquet Cadeau 1



Winter Olympiad 88
Monstrz / Footbyte
Pluto's Blood fever
Secand's Out
1 jeu Psygnosis *
1 manette de jeu
1 boîte de disquette

Paquet Cadeau 2



Trailblazer
Defektor
3D Galax / North Star
Maitre de l'Univers
1 jeu Psygnosis *
1 manette de jeu
1 boîte de disquette

Paquet Cadeau 3



Le manoir de
Mortoville
- 1 et Word
(traitement de texte)
1 jeu Psygnosis *
1 manette de jeu
1 boîte de disquette

Paquet Cadeau 4



Barbarian (Palace)
Crazy Cars
Wizball / Rampage
Enduro Racers
1 jeu Psygnosis *
1 manette de jeu
1 boîte de disquette

Paquet Cadeau 5



Pack Psygnosis:
Terrorpods
Barbarian
Oblierator
1 manette de jeu
1 boîte de disquette

Paquet Cadeau 6

* au choix Barbarian, Oblierator ou Terrorpods. La manette de jeu est une manette à micro-switches. Valeur de chaque paquet cadeau: 600/700 F
Vous pouvez remplacer les 3 derniers articles (disquettes, manette et jeu Psygnosis) par un track ball.

Conditions de Vente

- Offre valable jusqu'au 31/12/88 et peut être après !
- 3 ans d'expérience sur ST
- Pas de démos sur les jeux des Paquets Cadeaux (ils ont tous été analysés dans les 5 premiers numéros de Génération 4).
- Tous crédits possibles
- Reprise 520 ou 1040 pour achat Mega ST
- Service technique sur place, dépannage immédiat.
- Nombreux périphériques disponibles à des prix MICRO VIDEO
- Prix et disponibilité peuvent être différents dans le magasin de Bruxelles, renseignez vous !

VENTE PAR CORRESPONDANCE

MICRO VIDEO

la passion d'un spécialiste, la puissance d'une chaîne.

PARIS		NOUVEAU ! MARSEILLE		TOULOUSE
Loisirs:	8, rue de Valenciennes 75010 Paris	75, rue de Lodi 13006 Marseille	13, rue Ausflie 31000 Toulouse	
Professionnel:	42.01.83.66 / 42.01.24.30 +			
	135, rue de la Sag. St-Denis 75010 Paris			
	42.39.09.21	91.94.15.20	61.62.55.55	
Métro: Gare de l'Est / Gare du Nord				
NOUVEAU ! BORDEAUX	TOURS	PERPIGNAN	NOUVEAU ! LYON	NOUVEAU ! BELGIQUE
3 cours Alsace et Lorraine 33000 Bordeaux	81, rue Michelet 37000 Tours	8, avenue de Grande Bretagne 66000 Perpignan	11,12 cours Aristide Briand 69300 Caluire	1, rue Doms 1050 Bruxelles
56.79.34.89	47.05.78.50	68.34.24.40	72.27.14.74	

***** Chèque à la commande ou carte bleue

Bientôt sur vos écrans...



SPEEDBALL
est un sport agressif
qui demande beaucoup
de rapidité
et de self-control.
Action garantie,
avec ce jeu, d'une grande
qualité graphique.
Disponible sur Atari ST,
Amiga et PC.

Distribué par



1, voie Félix Eboué
94021 CRETEIL CEDEX
Tél. (16-) 48 98 99 00

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

les meilleurs logiciels sont à Conforama



299F Pour PC en 5,25 ou 3,5

- ◀ **COMPILATION**
- Test drive
 - Tétris
 - Marble madness
 - The enforcer

en cassette

149F Pour Thomson

- ◀ **COMPILATION**
- Masque
 - Stone zone
 - Brain power
 - Space tunnel
 - Trivial pursuit

en disquette

199F Pour Thomson

- ◀ **COMPILATION**
- Ikari warriors
 - Bomb jack
 - Buggy boy
 - Beyond the ice palace

299F

Pour Amiga

GRAND CHOIX D'ACCESSOIRES ET CONSOMMABLES

299F

- l'ensemble ci-contre comprenant :
- 1 joystick PC
 - 1 carte contrôleur
 - 1 kit de nettoyage 5,25
 - 1 boîte de rangement de 60 disquettes 5,25 pouces avec serrure.

199F

- l'ensemble ci-dessus comprenant :
- 1 joystick standard
 - 1 kit de nettoyage 3,5 ou 5 pouces
 - 1 boîte de rangement de 40 disquettes 3,5 ou 5 pouces avec serrure

DISPONIBLES DANS TOUS LES MAGASINS

CONFORAMA

Le pays où la vie est moins chère.

PRIX VALABLES JUSQU'AU 31 DÉC. 1988

MEGA PACK 3 NEW BLOCKBUSTERS FROM TYNESOFT!

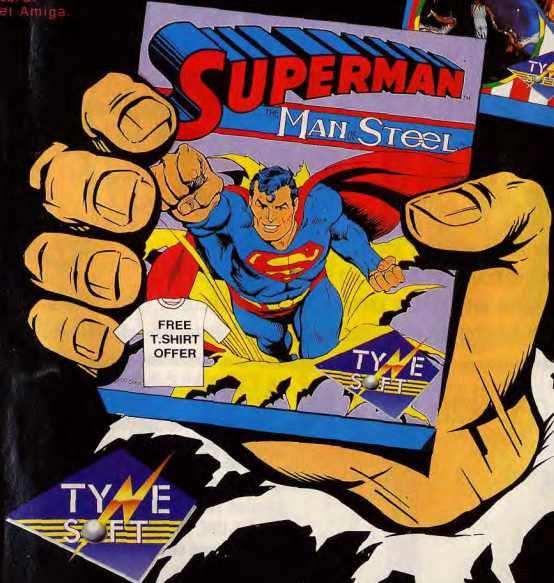
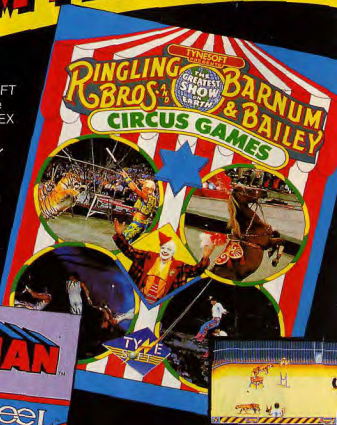


Distribué par UBI SOFT
1, voie Félix Eboué
94021 CRETEIL CEDEX



Tel. (1) 48 98 99 00

Disponible sur ST et Amiga.



SUPERMAN et CIRCUS GAMES disponibles sur ST, Amiga, PC, Amstrad, C64, Spectrum



TYNE SOFT
COMPUTER SOFTWARE
Addition Impression Etienne Billaud
Tyrn & West NE87 4TE. Tel. (031) 614 6611

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

JE GARDE TOUT OU J'OFFRE A PAPA ?



AMIE aime se faire des amis :
Achetez votre ordinateur au meilleur prix,
et repartez avec en plus une TV à cristaux liquides
CITIZEN ou un lecteur de cassettes et radio **LANSAY**.

AMSTRAD CPC 6128
moniteur couleur :
3990 F.

CADEAU : un lecteur de cassettes
et radio **LANSAY**

AMIGA 500
+ moniteur couleur :
7290 F.

CADEAU : une TV à cristaux
liquides **TB20 CITIZEN**
(VHF-UHF, SECAM)
ou 50 % sur une imprimante
9 aiguilles.

WELLDONE

AMIE LE PRO. LA TV

ATARI 520 STF
+ moniteur couleur :
5490 F

CADEAU : un lecteur de cassettes
et radio **LANSAY**
ou 50 % sur une imprimante
9 aiguilles.

ATARI 1040 STF
+ moniteur couleur :
7490 F.

CADEAU : une TV à cristaux
liquides **TB20 CITIZEN**
(VHF-UHF, SECAM)
ou 50 % sur une imprimante
9 aiguilles.

PARIS
11 et 19 bd Voltaire 75011 PARIS
Tél. : (1) 43 57 48 20. Métro République

MARSEILLE 69 cours Lieutaud
13006 MARSEILLE Tél. : 91 42 50 42

Occasions et SAV :
2 rue Rampon 75011 PARIS
Tél. : (1) 43 57 82 05
Ouvert du lundi au samedi de 9 h à 19 h.

PROMOS NOËL

3 % de remise supplémentaire
pour paiement avec les cartes
Aurora et **Pluriel**.

À RETOURNER A: AMIE VPC 11, BOULEVARD VOLTAIRE 75011 PARIS

FR-64

NOM _____
ADRESSE _____
VILLE _____
CODE POSTAL _____
TEL. _____


DESIGNATION	QUANT.	PRIX	MONTANT

FRAS D'ENVOI*
* POSTE 25 F / TRANSPORTEUR 60 F TOTAL _____

CHEQUE CCP CARTE BLEUE DATE D'EXPIRATION _____

(Tous nos prix sont TTC.
Les promotions ne sont pas cumulables.)

DATE _____ SIGNATURE _____



• MAJUSCULE •

Villes	Événement	Adresse
ABREVILLE	Duclercq	33, place de l'Étoile de Ville
ALBI	Seygès	Mairie-François Verdier
ALENÇON	Méroux-Amon	34, Grande Rue
ANGERS	Mauriac Angers	26, rue Saint-Jacques
ANGULEME	L'homme Meunier Angoulême	12, rue Franklin
APT	Dumas	61, rue des Marchands
ARCEVON	L'occupation de l'occupation	171/18, place aux Flamants
AUXERRE	Majuscule Auxerre	61, rue de la République
BAGNOUX	Leclercq	101/14, Palais Malherbe
BAR-LE-DUC	Richez	36, rue Pasteur
BAVELAY	Méroux	127/18, place aux Flamants
BEAUNE	Fluata, Moderne	18/22, av. de la République
BEAUNAY	Majuscule Beaunay	1, rue du Docteur Gérard
BEAUVENAY	Compagnon	50, Grande Rue
BOULOGNE-MER	Duminy	26, rue Saffroy
BOURBOIN-JAILLEU	Majuscule	44, rue de la Liberté
BOURBOIN-JAILLEU	Majuscule	Carre Commercial de l'Est
BOURBOIN-JAILLEU	Majuscule	129, rue Jean Jaurès
BOURBOIN-JAILLEU	Majuscule	85, boulevard La Fayette
BOURBOIN-JAILLEU	Majuscule	7, rue des Rives
BOURBOIN-JAILLEU	Majuscule	46, av. rue Marceau
BOURBOIN-JAILLEU	Majuscule	2, rue des Rives
BOURBOIN-JAILLEU	Majuscule	10, rue Nord baby
BOURBOIN-JAILLEU	Majuscule	Rue des Mélores
BOURBOIN-JAILLEU	Majuscule	138, rue Armand Bréard
BOURBOIN-JAILLEU	Majuscule	221, rue de la République
BOURBOIN-JAILLEU	Majuscule	11, Grande Rue
BOURBOIN-JAILLEU	Majuscule	Place Jaurès
BOURBOIN-JAILLEU	Majuscule	29, rue Delorme
BOURBOIN-JAILLEU	Majuscule	Place Jaurès
BOURBOIN-JAILLEU	Majuscule	13, place de Maréchal Lefebvre
BOURBOIN-JAILLEU	Majuscule	11, Grande Rue
BOURBOIN-JAILLEU	Majuscule	15, rue René-Curie
BOURBOIN-JAILLEU	Majuscule	10, rue des Halles
BOURBOIN-JAILLEU	Majuscule	26, rue de la Libération
BOURBOIN-JAILLEU	Majuscule	13, rue Lacroix
BOURBOIN-JAILLEU	Majuscule	1, place Armand Bréard
BOURBOIN-JAILLEU	Majuscule	27/28, rue Jeanne Chauver
BOURBOIN-JAILLEU	Majuscule	2, rue Gambetta
BOURBOIN-JAILLEU	Majuscule	23, rue Segrais
BOURBOIN-JAILLEU	Majuscule	47, rue Nationale
BOURBOIN-JAILLEU	Majuscule	41/43, rue de la République
BOURBOIN-JAILLEU	Majuscule	22, rue Paul Doumer
BOURBOIN-JAILLEU	Majuscule	116, rue de la République
BOURBOIN-JAILLEU	Majuscule	5, rue de la Long
BOURBOIN-JAILLEU	Majuscule	Le Triangle, alle Jules Millet
BOURBOIN-JAILLEU	Majuscule	6, rue des Halles
BOURBOIN-JAILLEU	Majuscule	40, rue Germain
BOURBOIN-JAILLEU	Majuscule	22, rue Marceau
BOURBOIN-JAILLEU	Majuscule	15/17, rue Saint-Graf
BOURBOIN-JAILLEU	Majuscule	13, rue des Minimes
BOURBOIN-JAILLEU	Majuscule	23, rue de l'Espérance
BOURBOIN-JAILLEU	Majuscule	24 bis, rue Albert Maun
BOURBOIN-JAILLEU	Majuscule	13, rue de la République
BOURBOIN-JAILLEU	Majuscule	21, rue Victor Basch
BOURBOIN-JAILLEU	Majuscule	Rue de la République
BOURBOIN-JAILLEU	Majuscule	5, rue Saint-Croix
BOURBOIN-JAILLEU	Majuscule	20, place de la République
BOURBOIN-JAILLEU	Majuscule	20, av. Général Gérard-Yvon
BOURBOIN-JAILLEU	Majuscule	18, rue de la République
BOURBOIN-JAILLEU	Majuscule	88, rue de la République
BOURBOIN-JAILLEU	Majuscule	Rue des Clousiers
BOURBOIN-JAILLEU	Majuscule	4, rue Armand Chauver



Le Récepteur FM est livré sans pile.

Compilation AMSTRAD
comprenant :

- BEYOND THE ICE PALACE
- BUGGY BOY
- IKARI WARRIORS
- TETRIS
- ASPHALT
- MANGE-CAILLOUX

+ UN RÉCEPTEUR FM avec CASQUE
POUR 159 F CASSETTE
199 F DISQUE

Compilation PC 5 1/4
comprenant :

- DEFENDER OF THE CROWN
- WARGAME CONSTRUCTION SET
- PROFESSION DETECTIVE
- STELLAR CRUSADE

Compilation ATARI ST
comprenant :

- IKARI WARRIORS
- DEFENDER OF THE CROWN
- COLONIAL CONQUEST
- THE ENFORCER

+ UN RÉCEPTEUR FM avec CASQUE
POUR 299 F

Points de Vente associés :

Villes	Événement	Adresse
BORDES	Converion	Rue de la Chaîtie
BUREAU	Isa	7, rue de Verdun
NANTES	Micronaut	9, rue Ulys de St-Bedan
NANTES	Videotron	50, rue de République
PARIS	Videotron	251, rue Pasteur
PARIS	Micronaut / Micronet	40, rue de la République
ST-GERVAISE	Micronaut / Micronet	13, rue des Louviers
VERVALES	Micronaut / Micronet	4, rue Armand Chauver

SESAME

GOLDMAZE

Un labyrinthe en 3D où vous retrouvez 14 salles. Vous pouvez jouer seul ou à deux.

Pour C 128
Auteur : Black Soft

Vous devez sauvegarder le deuxième listing de GOLDMAZE sous le nom "GOLDMAZE 1099".

PREMIER LISTING

```
100 WINDOW 0,0,39,24,1
110 COLOR 0,12,COLOR 4,1
120 WINDOW 1,1,39,3
130 COLOR 5,1
140 PRINT"BLACKSOFT" GOLDMAZE"
150 PRINT" BLACKSOFT" 1099 "
160 PRINT"
170 PRINT"
180 COLOR 5,14
190 WINDOW 28,19,39,24,1
200 PRINT" APPLUYEZ "
210 PRINT" POUR UNE BEE"
220 PRINT" TOUCHES "
```

```
230 WINDOW 1,4,27,18
240 COLOR 5,4
250 PRINT" MAU FON DU LABYRINTE D'OR"
260 PRINT" MAU PERQUE DANS LE DONJON U NIV"
270 PRINT" MERSEL, SE TROUVE LA REPON SE"
280 PRINT" MAU AU SECRET DE L'UNIVERS "
290 PRINT"
290 PRINT"
300 PRINT" POSSEDER LE TREGOR DU "
310 PRINT" MERGE VOUS CONDUIRA JUSQU "
320 PRINT" MAU BOUTE L'ETERNEL DANS "
330 PRINT" UN MONDE OU LA MORT EST "
340 PRINT" ENCONNUE. "
350 GETKEY AS
360 WINDOW 13,7,38,17,1
370 COLOR 5,14
380 PRINT" POUR CELA VOUS DEVEZ "
390 PRINT" RETROUVER LES 14 SALLES "
400 PRINT" DU PLANQUI SONT ALLUMEE S"
410 PRINT" OU VOUS TROUVEREZ "
420 PRINT" UN GLAIVE, UN POTET UN "
430 PRINT" VIEUX CRANE. "
440 PRINT" UNE CAVE CLIGNOTERA ALOR B"
450 PRINT" PENDANT UNE SECONDE. "
460 PRINT" RETROUVEZ LA ET VOUS "
470 PRINT" OBTIENDREZ LA CLE DU DON JON"
480 PRINT"
490 GETKEY AS
```

```
500 WINDOW 1,14,27,24,1
510 COLOR 5,4
520 PRINT" VOUS POURREZ REUSSIR VOT RE"
530 PRINT" MISSION SEUL OU A L' AID E"
540 PRINT" D' UN AUTRE JOUEUR. "
550 PRINT" MEL VOUS AIDERA A TROUVER "
560 PRINT" LES OBJETS ET LA CLE. "
570 PRINT"
580 PRINT" TOUCHES A UTILISER "
590 PRINT" JOUEUR 1 JOUEUR 2 "
600 PRINT" E N B
610 PRINT" S D E 4 6
620 PRINT" X O B E
630 GETKEY AS
640 TRAP 80:HISC=380
650 OPEN 2,8,2,"HISCORE,S,W"
660 PRINT2,HISC
670 CLOSE 2:GOTO 690
680 CLOSE 2
690 COLOR 5,1
700 WINDOW 28,19,39,24,1
710 PRINT" LECTURE "
720 PRINT" PROGRAMME "
730 PRINT" PRINCIPAL "
740 RUN "GOLDMAZE 1099"
750 REM *** SAUVEGARDEZ LE PROGRAMME E ***
760 REM *** AVANT DE LA LANCER ***
```

READY.

DEUXIEME LISTING

```
100 GRAPHIC1,1:FAST,COLOR1,2
110 WIDTH 1:VOL 4
120 WINDOW 0,0,39,24,1
130 BOX 1,70,61,82,63,1
140 BOX 1,75,64,79,140
150 BOX 1,75,64,77,138
160 BOX 1,70,141,82,143,1
170 BOX 1,240,61,252,63,1
180 BOX 1,243,64,249,140
190 BOX 1,245,66,247,138
200 BOX 1,240,141,252,143,1
210 CHAR 1,12,3,"VOLUME AU MAXIMUM"
1
220 CHAR 1,12,4,"PORT JOYSTICK NM2"
230 CHAR 1,15,9,"BLACK SOFT"
240 CHAR1,15,10,"PRESENT"
250 CHAR1,13,12," GOLDMAZE "
260 CHAR1,13,13," 1099 "
270 CHAR1,14,15,"VERSION FOUR"
280 CHAR1,13,16,"COMMODE C128"
290 CHAR1,11,22,"NOMBRE DE JOUEURS "
300 CHAR1,14,23,"(UN DU DEUX)"
310 BLOW:BEW 88:AWAL(A8)
320 IF A#1 THENJR=1:F=1
330 IF A#2 THENJR=2:F=2
340 IFR1 OR #2 THENJO19
350 COLOR 0,1:COLOR 4,5
360 CHAR1,13,13,"INITIALISATION",1
370 BSW:SW 3980
380 REM *****
390 REM ***** SPRITES *****
400 REM *****
410 REM *****
420 GRAPHIC3,1:SCALE 1,640,200
430 COLOR 1,12:COLOR 2,2
440 CIRCLE 1,100,100,4,3
```

LES JEUX ET LES MICROS DU FUTUR AU PRESENT.

ELECTRON

12 Pce de la Porte de Champerret 75017 Paris M° Pte Champerret Bus PC,92,83
Ouvert 7 jours sur 7: Mardi au Samedi de 10h à 20h, Lundi 14h/19h, Dimanche 14h/18h

Offre 1: 520 STF
+ 1 pack au choix
3490 F

Offre 2: 520 STF
+ ecran couleur
+ 1 pack au choix
4990 F

Offre 3: 1040 STF
+ ecran couleur
+ 1 pack au choix
6490 F

PACK N°1 Atari
Goldrunner
Jupiter Probe
Karate Kid II
Slaygon
Obilator
1 Joystick
10 Disquettes

PACK N°2 Atari.
Barbarian
Crazy Cars
Rampage
Enduro Racer
Terrorods
Wizball
10 Disquettes
1 Joystick

PACK N°3 Atari
Spy vs Spy
Boulder Dash
Barbarian
Airball
Karting GP
Terrorods
10 Disquettes
1 Joystick



Offre 4: Amiga 500
+ 1 pack au choix
4490 F

Offre 5: Amiga 500
+ ecran couleur
+ 1 pack au choix
6490 F



**POUR TOUTES
COMMANDES OU
RENSEIGNEMENTS
TAPEZ 36 15
CODE: ELECTRON**

PACK N°1 Amiga
GOLDRUNNER
JUPITER PROBE
KARATE KID II
SLAYGON
BARBARIAN
TERRORRODS
CABLE PERTEL
10 DISQUETTES
1 JOYSTICK

PACK N°2 Amiga
OBLITERATOR
TERRORRODS
WINTER OLYMPIADS
MOUSE TRAP
PLUTOS
BLOOD FEVER
SECONDS OUT
FROST BYTE
CABLE PERTEL
10 DISQUETTES
1 JOYSTICK

CABLE MINITEL + LOGICIEL, GRATUITS POUR 1000 F D'ACHAT

TEL: 16 (1) 42 27 16 00 - VENTE PAR CORRESPONDANCE - CARTE BLEUE, CREG, CETELEM - CREDIT GRATUIT EN 4 FOIS

OFFRES VALABLES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES

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

ADRESSE.....

C.P.VILLE.....

CHEQUE MANDAT CARTE BLEUE

NO DATE EXP.

SIGNATURE TEL FRAIS DE PORT MACHINE + 50 F

TOTAL TTC =

Atarinite galopante ou Amigalite aiguë, docteur?

microchip

Le big broker de la micro.

107 rue de la Tombe-Issoire, 75014 Paris **43 21 51 00**
283 rue du Fg Saint-Antoine, 75011 Paris **43 70 82 45**
8 boulevard Magenta, 75009 Paris **42 08 12 90**

En décembre ouvert le dimanche.

SESAME

SPACE NUCLEAR

Vous devez à l'aide d'un viseur analogique détruire les vaisseaux qui traînent dans les parages.

Pour C 128 AUTEUR BLACK SOFT

Vous devez sauvegarder le deuxième listing de SPACE NUCLEAR sous le nom "SPACE NUCLEAR".

PREMIER LISTING

- 90 WINDOW 0,0,39,24,1
- 100 COLOR 0,12,COLOR 4,1
- 110 WINDOW 1,1,139,1
- 120 COLOR 3,1
- 130 PRINT "BLACKSOFT"
- 140 PRINT
- 150 PRINT " " IN BACKSPACE
- 160 PRINT " " SPACE NUCLE
- 170 COLOR 5,14
- 180 WINDOW 28,19,39,24,1
- 190 PRINT "APPUYEZ "
- 200 PRINT "EUR UNE DES "
- 210 PRINT " TOUCHES "
- 220 WINDOW 1,4,27,18
- 230 COLOR 5,4
- 240 PRINT " " ALERTE ROUGE
- 250 PRINT " " PRESENCES ENNEMIS DETECT
- 260 PRINT " " "
- 270 PRINT " " CARACTERISTIQUES... "
- 280 PRINT " " CENTRALES NUCLEAIR
- 290 PRINT " " ORIGINE SOVIETIQUE "
- 300 PRINT " " NOMBRE INDETERMINE "
- 310 PRINT " " "
- 320 PRINT " " OBJECTIF..... "
- 330 PRINT " " RADIATION TOTALE D
- 340 PRINT " " L'ESPACE OCCIDENTA
- 350 BETKEY A#
- 360 WINDOW 12,7,38,18,1
- 370 COLOR 5,14
- 380 PRINT " " SYSTEME DE DEFENCE
- 390 PRINT " " PROTOTYPE LASER ATOMIQU
- 400 PRINT " " "
- 410 PRINT " " METHODE DE REFERENCE... "
- 420 PRINT " " AMENER LE POINT LUMIN
- 430 PRINT " " AU CENTRE EXACT DU CA
- 440 PRINT " " "
- 450 PRINT " " METHODE DE TIR..... "

- 460 PRINT " " AMENER CIBLE AU CENTR
- 470 PRINT " " DU VISEUR ANALOGIQU
- 480 PRINT " " DECLENCHER LE LASER
- 490 BETKEY A#
- 500 WINDOW 11,10,27,24,1
- 510 COLOR 5,14
- 520 PRINT " " CONTROLE DES CADRANS "
- 530 PRINT " " "
- 540 PRINT " " TAUGE GAUCHE..... "
- 550 PRINT " " ECRAN DE PROTECTION "
- 560 PRINT " " TAUGE DROITE..... "
- 570 PRINT " " TAUX DE RADIATION "
- 580 PRINT " " TAUGE CENTRALE DU BAS... "
- 590 PRINT " " VISUALISATION DU NOMB
- 600 PRINT " " DE CENTRALES ENNEMIES
- 610 PRINT " " "
- 620 PRINT " " " MISSION "
- 630 PRINT " " DETRUIRE LA TOTALITE DE
- 640 PRINT " " CENTALES AVANT QUE LE TA
- 650 PRINT " " DE RADIATION SOIT TROP F
- 660 BETKEY A#
- 670 COLOR 5,14
- 680 WINDOW 28,19,39,24,1
- 690 PRINT " " LECTURE "
- 700 PRINT " " PROGRAMME "
- 710 PRINT " " PRESENCE "
- 720 RUN "SPACE NUCLEAR"
- 730 REM *** SAUVEGARDEZ LE PROGRAM
- 740 REM *** AVANT DE LE LANCER

DEUXIEME LISTING

- 70 VDL 2,1JAE1FAST
- 80 COLOR 0,1,COLOR 4,1
- 90 REM *****
- 100 REM ***** DESSINS SPRITES ***
- 110 REM *****
- 120 GRAPHIC1,1:WIDTH 2
- 130 DRAW 1,95,90T090,95T090,105T090,110
- 140 DRAW 1,101,97T0112,95T0112,105
- 150 DRAW 1,107,97T0112,95T0112,105
- 160 DRAW 1,112,105T0107,110
- 170 DRAW 1,97,90,105,90,97,110,105,110
- 180 DRAW 1,101,97T0110,105
- 190 DRAW 1,92,97T098,95,105,95T0111
- 200 DRAW 1,92,100T0111,100
- 210 DRAW 1,92,105T0108,105
- 220 DRAW 1,105,105T0111,105
- 230 SHAPE A#,90,90,113,111
- 240 SPRSAV A#,1SPRITE 1,1,2,0,0,0,0
- 250 MOVSPR 1,172,120:SCNDR3:1:WIDTH 40
- 260 BOX 1,100,100,103,103
- 270 SHAPE A#,90,90,113,111:SPRSAV A#,2
- 280 SPRITE 2,1,2,0,0,0,0,0:MOVSPR2,17
- 2,195

- 290 REM *****
- 300 GRAPHIC1,1:SCALE 1,640,200
- 310 BOX 3,94,91,106,108,1
- 320 DRAW 3,94,92,94,102,92,100,92,1
- 330 BOX 3,90,98,90,103
- 340 BOX 3,112,98,112,103
- 350 BOX 3,108,95,108,103
- 360 DRAW 3,110,95,110,96
- 370 DRAW 3,91,91,104,91
- 380 DRAW 1,96,92,100,92,106,92,108,92
- 390 DRAW 1,94,92,102,92,106,92
- 400 DRAW 1,94,94,104,94,108,94,110,94
- 410 DRAW 1,92,95,95,104,95,108,95
- 420 DRAW 1,90,96,98,96,102,96,108,96
- 430 DRAW 1,90,97,98,97,100,97,110,97
- 440 DRAW 1,92,98,98,98,108,98,110,98
- 450 DRAW 1,92,99,99,99,102,99,112,99
- 460 DRAW 1,94,100,112,100
- 470 BOX 4,102,100,108,100
- 480 DRAW 1,94,101,108,101,112,101
- 490 DRAW 1,92,102,110,102
- 500 DRAW 1,92,103,98,102,110,103
- 510 DRAW 1,90,104,94,104,108,104,112
- 520 DRAW 1,92,105,96,105,106,105
- 530 DRAW 1,94,106,106,106,110,106
- 540 DRAW 1,94,107:BOX 1,102,107,102
- 550 DRAW1,96,108,100,108,102,108,10,108
- 560 DRAW 1,98,109,104,109,106,109
- 570 DRAW 2,92,94,92,92,104,92,106
- 580 BOX 2,92,96,92,97:BOX 2,94,95,94,95
- 590 DRAW 2,94,105,94,108,96,96,10
- 600 DRAW 2,100,109,102,109,102,97,102,98
- 610 BOX 2,104,97,108,97,1
- 620 DRAW 2,104,98,104,108,104,108
- 630 BOX 2,106,104,106,106,104,2,108,100
- 640 BOX 2,110,99,110,101
- 650 BOX 2,110,104,104,105
- 660 BOX 2,105,105,108,107
- 670 SHAPAE A#,90,90,113,111
- 680 FOR I=3 TO 6
- 690 SPRSAV A#,1SPRITE 1,1,1,1,1,0,0,0
- 700 NEXT I:SCNDR 3
- 710 MOVSPR 3,100,100:MOVSPR 4,200,2
- 720 MOVSPR 5,500,60:MOVSPR 6,200,17
- 730 BOX2,50,57,72,59,1:BOX2,54,65,68,64
- 740 BOX2,50,57,72,59,1:BOX2,58,65,68,65
- 750 BOX 2,60,50,60,50:BOX 2,70,57,70,57
- 760 DRAW 1,50,56,54,60,56,61,60,60
- 770 DRAW 1,60,64,64,61,66,64,64,61
- 780 DRAW 1,52,52,52,56:BOX 1,60,54,6
- 2,25
- 790 DRAW 1,58,58,58,56,56:BOX 1,66,53,70,56
- 800 BOX 3,64,51,66,56:BOX 1,66,53,70,56
- 810 BOX 3,56,52,56,56:BOX 3,72,51,72,56
- 820 DRAW 3,58,62,62,61,62,63,64,64,64
- 830 SPRITE 1,60,60,60
- 850 SHAPAE A#,50,45,73,66:SPRSAV A#,7
- 860 SPRITE 7,1,1,1,1,1,0,1
- 880 MOVSPR 7,320,90:SCNDR 3

AMSTRAD

UNITÉS CENTRALES

- CPC 464 lecteur KJ monteur monochrome 1990 F
- CPC 464 C lecteur KJ monteur couleur 2990 F
- CPC 6128 lecteur disk monteur monochrome 2990 F
- CPC 6128C lecteur disk monteur couleur 3990 F

PÉRIPHÉRIQUES

- Des produits tests, le plus grand choix.
- LECTEURS Casio 290 F Synthétiseur musical
 - Duquette DII 1990 F Clavier musical
 - Diagnosteur FII -1590 F Digital drum
 - EXTENSIONS 44 15 K RAM D'IKons 490 F TÉLÉMATIQU
 - 256 Ko RAM 390 F Modern DII 2200 1590 F
 - Emulateur minitel KENTEL 390 F Modern DII 2200 + 1590 F
 - 256 Ko Silicon disk 990 F Emulateur minitel KENTEL 390 F
 - GRAPHIQUE RS 232 590 F INTERFACES
 - Tablette graphopapier II 990 F Adaptateur API 590 F
 - Crayon optique DART 464 350 F Adaptateur NP2 470 F
 - Carte vidéo AMI 464 350 F Carte 2 464 350 F
 - VHS Ko Silicon disk 990 F
 - VIDÉO Peritel 150 F Centronics 150 F
 - Tuner HiFi 390 F Mégatuner 70 F
 - Tuner HiFi avec télécom 1690 F Doubleur joystick 100 F
 - Scanner DART 790 F Redragon 464 130 F
 - AUDIO Rolingite 6128 160 F Synthétiseur vocal 540 F

IMPRIMANTES

- DMP 216 1690 F
- CITIZEN 120 D 1850 F

LOGICIELS

- Utilitaires Automatisation Assemblée
- Calcamat 195/295 F
 - Dans 295 F
 - Déjànet 295 F
 - Le Compagnon 295 F
 - Supertop 295 F
 - Nominateur 295 F
 - EDUCATIFS Engime B 2715 F Engime A 2715 F Engime A Maudis 2715 F Engime B 2715 F Engime C 2715 F Engime D 2715 F Engime E 2715 F Engime F 2715 F Engime G 2715 F Engime H 2715 F Engime I 2715 F Engime J 2715 F Engime K 2715 F Engime L 2715 F Engime M 2715 F Engime N 2715 F Engime O 2715 F Engime P 2715 F Engime Q 2715 F Engime R 2715 F Engime S 2715 F Engime T 2715 F Engime U 2715 F Engime V 2715 F Engime W 2715 F Engime X 2715 F Engime Y 2715 F Engime Z 2715 F Engime AA 2715 F Engime AB 2715 F Engime AC 2715 F Engime AD 2715 F Engime AE 2715 F Engime AF 2715 F Engime AG 2715 F Engime AH 2715 F Engime AI 2715 F Engime AJ 2715 F Engime AK 2715 F Engime AL 2715 F Engime AM 2715 F Engime AN 2715 F Engime AO 2715 F Engime AP 2715 F Engime AQ 2715 F Engime AR 2715 F Engime AS 2715 F Engime AT 2715 F Engime AU 2715 F Engime AV 2715 F Engime AW 2715 F Engime AX 2715 F Engime AY 2715 F Engime AZ 2715 F Engime BA 2715 F Engime BB 2715 F Engime BC 2715 F Engime BD 2715 F Engime BE 2715 F Engime BF 2715 F Engime BG 2715 F Engime BH 2715 F Engime BI 2715 F Engime BJ 2715 F Engime BK 2715 F Engime BL 2715 F Engime BM 2715 F Engime BN 2715 F Engime BO 2715 F Engime BP 2715 F Engime BQ 2715 F Engime BR 2715 F Engime BS 2715 F Engime BT 2715 F Engime BU 2715 F Engime BV 2715 F Engime BW 2715 F Engime BX 2715 F Engime BY 2715 F Engime BZ 2715 F Engime CA 2715 F Engime CB 2715 F Engime CC 2715 F Engime CD 2715 F Engime CE 2715 F Engime CF 2715 F Engime CG 2715 F Engime CH 2715 F Engime CI 2715 F Engime CJ 2715 F Engime CK 2715 F Engime CL 2715 F Engime CM 2715 F Engime CN 2715 F Engime CO 2715 F Engime CP 2715 F Engime CQ 2715 F Engime CR 2715 F Engime CS 2715 F Engime CT 2715 F Engime CU 2715 F Engime CV 2715 F Engime CW 2715 F Engime CX 2715 F Engime CY 2715 F Engime CZ 2715 F Engime DA 2715 F Engime DB 2715 F Engime DC 2715 F Engime DD 2715 F Engime DE 2715 F Engime DF 2715 F Engime DG 2715 F Engime DH 2715 F Engime DI 2715 F Engime DJ 2715 F Engime DK 2715 F Engime DL 2715 F Engime DM 2715 F Engime DN 2715 F Engime DO 2715 F Engime DP 2715 F Engime DQ 2715 F Engime DR 2715 F Engime DS 2715 F Engime DT 2715 F Engime DU 2715 F Engime DV 2715 F Engime DW 2715 F Engime DX 2715 F Engime DY 2715 F Engime DZ 2715 F Engime EA 2715 F Engime EB 2715 F Engime EC 2715 F Engime ED 2715 F Engime EE 2715 F Engime EF 2715 F Engime EG 2715 F Engime EH 2715 F Engime EI 2715 F Engime EJ 2715 F Engime EK 2715 F Engime EL 2715 F Engime EM 2715 F Engime EN 2715 F Engime EO 2715 F Engime EP 2715 F Engime EQ 2715 F Engime ER 2715 F Engime ES 2715 F Engime ET 2715 F Engime EU 2715 F Engime EV 2715 F Engime EW 2715 F Engime EX 2715 F Engime EY 2715 F Engime EZ 2715 F Engime FA 2715 F Engime FB 2715 F Engime FC 2715 F Engime FD 2715 F Engime FE 2715 F Engime FF 2715 F Engime FG 2715 F Engime FH 2715 F Engime FI 2715 F Engime FJ 2715 F Engime FK 2715 F Engime FL 2715 F Engime FM 2715 F Engime FN 2715 F Engime FO 2715 F Engime FP 2715 F Engime FQ 2715 F Engime FR 2715 F Engime FS 2715 F Engime FT 2715 F Engime FU 2715 F Engime FV 2715 F Engime FW 2715 F Engime FX 2715 F Engime FY 2715 F Engime FZ 2715 F Engime GA 2715 F Engime GB 2715 F Engime GC 2715 F Engime GD 2715 F Engime GE 2715 F Engime GF 2715 F Engime GG 2715 F Engime GH 2715 F Engime GI 2715 F Engime GJ 2715 F Engime GK 2715 F Engime GL 2715 F Engime GM 2715 F Engime GN 2715 F Engime GO 2715 F Engime GP 2715 F Engime GQ 2715 F Engime GR 2715 F Engime GS 2715 F Engime GT 2715 F Engime GU 2715 F Engime GV 2715 F Engime GW 2715 F Engime GX 2715 F Engime GY 2715 F Engime GZ 2715 F Engime HA 2715 F Engime HB 2715 F Engime HC 2715 F Engime HD 2715 F Engime HE 2715 F Engime HF 2715 F Engime HG 2715 F Engime HH 2715 F Engime HI 2715 F Engime HJ 2715 F Engime HK 2715 F Engime HL 2715 F Engime HM 2715 F Engime HN 2715 F Engime HO 2715 F Engime HP 2715 F Engime HQ 2715 F Engime HR 2715 F Engime HS 2715 F Engime HT 2715 F Engime HU 2715 F Engime HV 2715 F Engime HW 2715 F Engime HX 2715 F Engime HY 2715 F Engime HZ 2715 F Engime IA 2715 F Engime IB 2715 F Engime IC 2715 F Engime ID 2715 F Engime IE 2715 F Engime IF 2715 F Engime IG 2715 F Engime IH 2715 F Engime II 2715 F Engime IJ 2715 F Engime IK 2715 F Engime IL 2715 F Engime IM 2715 F Engime IN 2715 F Engime IO 2715 F Engime IP 2715 F Engime IQ 2715 F Engime IR 2715 F Engime IS 2715 F Engime IT 2715 F Engime IU 2715 F Engime IV 2715 F Engime IW 2715 F Engime IX 2715 F Engime IY 2715 F Engime IZ 2715 F Engime JA 2715 F Engime JB 2715 F Engime JC 2715 F Engime JD 2715 F Engime JE 2715 F Engime JF 2715 F Engime JG 2715 F Engime JH 2715 F Engime JI 2715 F Engime JJ 2715 F Engime JK 2715 F Engime JL 2715 F Engime JM 2715 F Engime JN 2715 F Engime JO 2715 F Engime JP 2715 F Engime JQ 2715 F Engime JR 2715 F Engime JS 2715 F Engime JT 2715 F Engime JU 2715 F Engime JV 2715 F Engime JW 2715 F Engime JX 2715 F Engime JY 2715 F Engime JZ 2715 F Engime KA 2715 F Engime KB 2715 F Engime KC 2715 F Engime KD 2715 F Engime KE 2715 F Engime KF 2715 F Engime KG 2715 F Engime KH 2715 F Engime KI 2715 F Engime KJ 2715 F Engime KL 2715 F Engime KM 2715 F Engime KN 2715 F Engime KO 2715 F Engime KP 2715 F Engime KQ 2715 F Engime KR 2715 F Engime KS 2715 F Engime KT 2715 F Engime KU 2715 F Engime KV 2715 F Engime KW 2715 F Engime KX 2715 F Engime KY 2715 F Engime KZ 2715 F Engime LA 2715 F Engime LB 2715 F Engime LC 2715 F Engime LD 2715 F Engime LE 2715 F Engime LF 2715 F Engime LG 2715 F Engime LH 2715 F Engime LI 2715 F Engime LJ 2715 F Engime LK 2715 F Engime LL 2715 F Engime LM 2715 F Engime LN 2715 F Engime LO 2715 F Engime LP 2715 F Engime LQ 2715 F Engime LR 2715 F Engime LS 2715 F Engime LT 2715 F Engime LU 2715 F Engime LV 2715 F Engime LW 2715 F Engime LX 2715 F Engime LY 2715 F Engime LZ 2715 F Engime MA 2715 F Engime MB 2715 F Engime MC 2715 F Engime MD 2715 F Engime ME 2715 F Engime MF 2715 F Engime MG 2715 F Engime MH 2715 F Engime MI 2715 F Engime MJ 2715 F Engime MK 2715 F Engime ML 2715 F Engime MM 2715 F Engime MN 2715 F Engime MO 2715 F Engime MP 2715 F Engime MQ 2715 F Engime MR 2715 F Engime MS 2715 F Engime MT 2715 F Engime MU 2715 F Engime MV 2715 F Engime MW 2715 F Engime MX 2715 F Engime MY 2715 F Engime MZ 2715 F Engime NA 2715 F Engime NB 2715 F Engime NC 2715 F Engime ND 2715 F Engime NE 2715 F Engime NF 2715 F Engime NG 2715 F Engime NH 2715 F Engime NI 2715 F Engime NJ 2715 F Engime NK 2715 F Engime NL 2715 F Engime NM 2715 F Engime NN 2715 F Engime NO 2715 F Engime NP 2715 F Engime NQ 2715 F Engime NR 2715 F Engime NS 2715 F Engime NT 2715 F Engime NU 2715 F Engime NV 2715 F Engime NW 2715 F Engime NX 2715 F Engime NY 2715 F Engime NZ 2715 F Engime OA 2715 F Engime OB 2715 F Engime OC 2715 F Engime OD 2715 F Engime OE 2715 F Engime OF 2715 F Engime OG 2715 F Engime OH 2715 F Engime OI 2715 F Engime OJ 2715 F Engime OK 2715 F Engime OL 2715 F Engime OM 2715 F Engime ON 2715 F Engime OO 2715 F Engime OP 2715 F Engime OQ 2715 F Engime OR 2715 F Engime OS 2715 F Engime OT 2715 F Engime OU 2715 F Engime OV 2715 F Engime OW 2715 F Engime OX 2715 F Engime OY 2715 F Engime OZ 2715 F Engime PA 2715 F Engime PB 2715 F Engime PC 2715 F Engime PD 2715 F Engime PE 2715 F Engime PF 2715 F Engime PG 2715 F Engime PH 2715 F Engime PI 2715 F Engime PJ 2715 F Engime PK 2715 F Engime PL 2715 F Engime PM 2715 F Engime PN 2715 F Engime PO 2715 F Engime PP 2715 F Engime PQ 2715 F Engime PR 2715 F Engime PS 2715 F Engime PT 2715 F Engime PU 2715 F Engime PV 2715 F Engime PW 2715 F Engime PX 2715 F Engime PY 2715 F Engime PZ 2715 F Engime QA 2715 F Engime QB 2715 F Engime QC 2715 F Engime QD 2715 F Engime QE 2715 F Engime QF 2715 F Engime QG 2715 F Engime QH 2715 F Engime QI 2715 F Engime QJ 2715 F Engime QK 2715 F Engime QL 2715 F Engime QM 2715 F Engime QN 2715 F Engime QO 2715 F Engime QP 2715 F Engime QQ 2715 F Engime QR 2715 F Engime QS 2715 F Engime QT 2715 F Engime QU 2715 F Engime QV 2715 F Engime QW 2715 F Engime QX 2715 F Engime QY 2715 F Engime QZ 2715 F Engime RA 2715 F Engime RB 2715 F Engime RC 2715 F Engime RD 2715 F Engime RE 2715 F Engime RF 2715 F Engime RG 2715 F Engime RH 2715 F Engime RI 2715 F Engime RJ 2715 F Engime RK 2715 F Engime RL 2715 F Engime RM 2715 F Engime RN 2715 F Engime RO 2715 F Engime RP 2715 F Engime RQ 2715 F Engime RR 2715 F Engime RS 2715 F Engime RT 2715 F Engime RU 2715 F Engime RV 2715 F Engime RW 2715 F Engime RX 2715 F Engime RY 2715 F Engime RZ 2715 F Engime SA 2715 F Engime SB 2715 F Engime SC 2715 F Engime SD 2715 F Engime SE 2715 F Engime SF 2715 F Engime SG 2715 F Engime SH 2715 F Engime SI 2715 F Engime SJ 2715 F Engime SK 2715 F Engime SL 2715 F Engime SM 2715 F Engime SN 2715 F Engime SO 2715 F Engime SP 2715 F Engime SQ 2715 F Engime SR 2715 F Engime SS 2715 F Engime ST 2715 F Engime SU 2715 F Engime SV 2715 F Engime SW 2715 F Engime SX 2715 F Engime SY 2715 F Engime SZ 2715 F Engime TA 2715 F Engime TB 2715 F Engime TC 2715 F Engime TD 2715 F Engime TE 2715 F Engime TF 2715 F Engime TG 2715 F Engime TH 2715 F Engime TI 2715 F Engime TJ 2715 F Engime TK 2715 F Engime TL 2715 F Engime TM 2715 F Engime TN 2715 F Engime TO 2715 F Engime TP 2715 F Engime TQ 2715 F Engime TR 2715 F Engime TS 2715 F Engime TT 2715 F Engime TU 2715 F Engime TV 2715 F Engime TW 2715 F Engime TX 2715 F Engime TY 2715 F Engime TZ 2715 F Engime UA 2715 F Engime UB 2715 F Engime UC 2715 F Engime UD 2715 F Engime UE 2715 F Engime UF 2715 F Engime UG 2715 F Engime UH 2715 F Engime UI 2715 F Engime UJ 2715 F Engime UK 2715 F Engime UL 2715 F Engime UM 2715 F Engime UN 2715 F Engime UO 2715 F Engime UP 2715 F Engime UQ 2715 F Engime UR 2715 F Engime US 2715 F Engime UT 2715 F Engime UV 2715 F Engime UW 2715 F Engime UX 2715 F Engime UY 2715 F Engime UZ 2715 F Engime VA 2715 F Engime VB 2715 F Engime VC 2715 F Engime VD 2715 F Engime VE 2715 F Engime VF 2715 F Engime VG 2715 F Engime VH 2715 F Engime VI 2715 F Engime VJ 2715 F Engime VK 2715 F Engime VL 2715 F Engime VM 2715 F Engime VN 2715 F Engime VO 2715 F Engime VP 2715 F Engime VQ 2715 F Engime VR 2715 F Engime VS 2715 F Engime VT 2715 F Engime VU 2715 F Engime VV 2715 F Engime VW 2715 F Engime VX 2715 F Engime VY 2715 F Engime VZ 2715 F Engime WA 2715 F Engime WB 2715 F Engime WC 2715 F Engime WD 2715 F Engime WE 2715 F Engime WF 2715 F Engime WG 2715 F Engime WH 2715 F Engime WI 2715 F Engime WJ 2715 F Engime WK 2715 F Engime WL 2715 F Engime WM 2715 F Engime WN 2715 F Engime WO 2715 F Engime WP 2715 F Engime WQ 2715 F Engime WR 2715 F Engime WS 2715 F Engime WT 2715 F Engime WU 2715 F Engime WV 2715 F Engime WW 2715 F Engime WX 2715 F Engime WY 2715 F Engime WZ 2715 F Engime XA 2715 F Engime XB 2715 F Engime XC 2715 F Engime XD 2715 F Engime XE 2715 F Engime XF 2715 F Engime XG 2715 F Engime XH 2715 F Engime XI 2715 F Engime XJ 2715 F Engime XK 2715 F Engime XL 2715 F Engime XM 2715 F Engime XN 2715 F Engime XO 2715 F Engime XP 2715 F Engime XQ 2715 F Engime XR 2715 F Engime XS 2715 F Engime XT 2715 F Engime XU 2715 F Engime XV 2715 F Engime XW 2715 F Engime XX 2715 F Engime XY 2715 F Engime XZ 2715 F Engime YA 2715 F Engime YB 2715 F Engime YC 2715 F Engime YD 2715 F Engime YE 2715 F Engime YF 2715 F Engime YG 2715 F Engime YH 2715 F Engime YI 2715 F Engime YJ 2715 F Engime YK 2715 F Engime YL 2715 F Engime YM 2715 F Engime YN 2715 F Engime YO 2715 F Engime YP 2715 F Engime YQ 2715 F Engime YR 2715 F Engime YS 2715 F Engime YT 2715 F Engime YU 2715 F Engime YV 2715 F Engime YW 2715 F Engime YX 2715 F Engime YY 2715 F Engime YZ 2715 F Engime ZA 2715 F Engime ZB 2715 F Engime ZC 2715 F Engime ZD 2715 F Engime ZE 2715 F Engime ZF 2715 F Engime ZG 2715 F Engime ZH 2715 F Engime ZI 2715 F Engime ZJ 2715 F Engime ZK 2715 F Engime ZL 2715 F Engime ZM 2715 F Engime ZN 2715 F Engime ZO 2715 F Engime ZP 2715 F Engime ZQ 2715 F Engime ZR 2715 F Engime ZS 2715 F Engime ZT 2715 F Engime ZU 2715 F Engime ZV 2715 F Engime ZW 2715 F Engime ZX 2715 F Engime ZY 2715 F Engime ZZ 2715 F

LIVRES

- Bible du graphisme 199 F Livre du lecteur
- Manuel d'écriture CPC 478 99 F de Disquette 149 F
- Grand livre du Basic 149 F Programmes et applications
- Manuel de l'CPM 149 F éditoriaux 199 F
- Livre de langage machine 129 F Jeux et astuces 149 F

AME LE PRO.

PARIS 11 et 19, bd Voltaire 75011 PARIS
Tel.: (1) 43 57 48 20. Métro: République
MARSEILLE 69 cours Lieutaud 13006 MARSEILLE
Tel.: (1) 43 57 82 05
Occasions et SAV: 7, rue Rampeau 75011 PARIS
Tel.: (1) 43 57 82 05
Ouvert du lundi au samedi de 9h à 19h

10% de produit en plus
sans promos

les prix à le choix

les occasions

RÉVISÉES ET GARANTIES 1 AN.
Plus de 500 ordinateurs et périphériques dans notre magasin spécial occasions: 2, rue Rampeau 75011 PARIS

SESAME

```

860 REM *****
870 REM ***** DESSIN DECOR *****
880 REM *****
890 COLOR 2,2:COLOR 3,12
900 FOR I=1 TO 200
910 R=INT(RND*(I+319))
920 RT=INT(RND*(1+199))
930 DRAW 2,RH,RT*EX
940 BOX 3,(4,17),319,199,1
950 DRAW 3,105,115T0215,115T0235,14
0
960 DRAW 3,235,140T0215,182T0105,18
*****
970 DRAW 3,105,182T085,140T0105,115
980 PAINT 3,120,120
990 DRAW 2,105,115T0215,115T0235,14
0
1000 DRAW 2,235,140T0215,182T0105,1
82
1010 DRAW 2,105,182T085,140T0105,11
5
1020 BOX 2,110,120,210,177
1030 DRAW 3,215,115T0240,135T0235,14
0
1040 DRAW 3,235,140T0215,115
1050 PAINT 3,230,130
1060 DRAW 2,215,115T0240,135T0235,14
0
1070 DRAW 2,235,140T0215,115
1080 DRAW 3,235,140T0240,135T0319,1
50
1090 DRAW 3,319,150T0319,170T0235,14
0
1100 PAINT 3,260,145
1110 DRAW 2,235,140T0240,135T0319,1
50
1120 DRAW 2,319,150T0319,170T0235,14
0
1130 DRAW 3,105,115T080,135T085,140
1140 DRAW 3,85,140T0105,115
1150 PAINT 3,90,150
1160 DRAW 2,105,115T080,135T085,140
1170 DRAW 2,85,140T0105,115
1180 DRAW 3,85,140T080,135T080,150
1190 DRAW 3,0,150T00,170T085,140
1200 PAINT 3,60,145
1210 DRAW 2,85,140T080,135T080,150
1220 DRAW 2,0,150T00,170T085,140
1230 DRAW 2,215,182T040,199T0319,1
99
1240 DRAW 3,319,199T0319,170T0235,14
0
1250 DRAW 3,235,140T0215,182
1260 PAINT 3,230,150
1270 DRAW 2,235,182T040,199T0319,1
99
1280 DRAW 2,319,199T0319,170T0235,14
0
1290 DRAW 2,235,140T0215,182
1300 DRAW 3,105,182T080,199T0319,1
1310 DRAW 2,0,199T0319,170T085,140
1320 DRAW 3,85,140T0105,182
1330 PAINT 3,60,150
1340 DRAW 2,105,182T080,199T0319,1
1350 DRAW 2,0,199T0319,170T085,140
1360 DRAW 2,85,140T0105,182
1370 DRAW 3,0,20T020,23T0101,50
1380 DRAW 3,101,50T0150,50T045,15
1390 DRAW 3,45,15T0280,15T0208,50
1400 DRAW 3,208,50T024,50T050,23
1410 DRAW 3,300,23T0319,20
1420 PAINT 3,160,10
1430 DRAW 2,0,20T020,23T0101,50
1440 DRAW 2,101,50T0106,50T045,15
1450 DRAW 2,45,15T0280,15T0208,50
1460 DRAW 2,208,50T024,50T050,23
1470 DRAW 2,300,23T0319,20
1480 BOX 2,252,182,300,192
1490 BOX 2,182,252,192
1500 BOX 2,24,184,44,190,1
1510 CIRCLE 0,250,165,15,13

```

```

1520 BOX 0,250,165
1530 CIRCLE 0,70,165,15,13
1540 PAINT 0,70,165
1550 CIRCLE 2,250,165,15,13
1560 CIRCLE 2,70,165,15,13
1570 BOX 0,112,121,209,139,1
1580 DRAW 2,145,121T0143,139
1590 DRAW 2,174,121,184,139
1600 DRAW 2,112,159T209,139
1610 BOX 0,130,4,190,11,1
1620 BOX 2,130,4,190,11,15LW
1630 RNV=INT(RND*2240)
1640 REM *****
1650 REM ***** GESTION *****
1660 REM *****
1670 JY=JOY(2):BF=BPUM(1)
1680 ES=EB-0.6174*TX+0.12
1690 IF BF#48 AND JOY(2)<128 THEN BE:
GIN:
1700 GOSUB 2020:BE=DELSE AND
210 GUNTY(FND(1)+*66)
1720 IF JY#0 THEN BEGIN:AX=1+X*320
1730 ZY=0:SF=SF+BE
1740 IF JY<128 THEN BEGIN:
1750 COLOR 2,2:BOUND 2,0,0
1760 SOUND 2,3000,101,400,300,3
1770 COLOR 1,1:BOUND 2,0,0
1780 IF JY=123 THEN JY#7
1790 IF JY=121 THEN JY#7
1800 IF JY=129 THEN JY#7
1810 IF JY=123 THEN JY#5
1820 BF=BPUM(1)
1830 IF BF#48 AND JOY(2)<128 THEN BE:
GIN:
1840 GOSUB 2020:BE=DELSE AND
1850 IF JY<5 THEN BEGIN:HY=HX+1
1860 ZW=Z*0.27:ZY=Z*0.48:SP=12:BE=ND
1870 IF JY#7 THEN BEGIN:HY=HX+1
1880 ZW=Z*0.9:ZY=Z*0.8:SP=12:BE=ND
1890 IF JY#5 THEN BEGIN:HY=HY+1
1900 ZW=Z*2:ZY=Z*0.7:Y#4:Y#320:BE=ND
1910 IF JY#1 THEN BEGIN:HY=HY+1
1920 ZW=15:ZX=360:ZY#4:Y#320:BE=ND
1930 IF JA=1 THEN BEGIN:Z220:ELSE GOSUB
R2120
1940 MOVPSR 3,Z2X#2:MOVPSR 4,Z2X#2
1950 MOVPSR 5,Z2Y#2:MOVPSR 6,Z2X#2
1960 IF HV#0 THEN BEGIN:GOSUB 2240
1970 IF ES<24 THEN ES:24:TX#TX+0.35
1980 IF TX>298 THEN 2360
1990 DRAW 2,ES,184T0ES,190
2000 DRAW 2,1X,184,4,190,20
2010 GOTO 160
2020 REM *****
2030 MOVPSR 7,0#0:SPRITE 7,1,1
2040 HX=INT(RND*(1+*11)+114
2050 HY=INT(RND*(1+*35)+141)
2060 SOUND 2,3000,32,1400,50,3
2070 FOR I=1 TO 40:COLOR 2,2
2080 COLOR 4,1:HEAT=ES#64:SC=SC+1
2090 BOX 2,2,184,4,190,20
2100 RNV=INT(RND*3,INV,192,NO,197)
2110 MOVPSR 7,0,0:JA#0:RETURN
2120 REM *****
2130 BOX 3,AX,AY,AX+1,AY+1
2140 IF HX<114 THEN HX=114
2150 IF HY<205 THEN HY=205
2160 IF HY/174 THEN HY=174
2170 IF HY/141 THEN HY=141
2180 BOX 2,HX,HY,HX+1,HY+1
2190 IF HX=159 AND HY=156 THEN BEGI
N:
2200 SPRITE 7,1,16,1,1,0,1:JA=1:BE=ND
2210 AX=HX+AY#HY:RETURN
2220 REM *****
2230 MOVPSR 7,Z#HSF:RETURN
2240 REM *****
2250 FOR I=100 TO RNV STEP 10
2260 FOR J=1 TO RNV STEP 10
2270 SOUND 3,30000,2

```

```

V%#0=0
#=#2
I=#1
VI=VIVI*1000
GRAPHMODE 1
SETCOLOR 15,7,7,7
SETCOLOR 0,0,0,0
COLOR 15
DEFTEXT 1,16,13,10
RESTORE
FOR I=1 TO 3
  READ mes(i)
  TEXT 100,I*20+70,mes(i)
NEXT I
DATATAPES,VITESSE,IMAGES
FOR I=1 TO 7
  GOSUB couleur
  LINE 0,I,320,I
  LINE 0,I,150,320,I+150
NEXT I
GOSUB fleta
TEXT 200,110,STRS(INT(VI))+" %"
TEXT 200,130,STRS(ni)+" %"
PLOT 50,104
DRAWTO 30,114 TO 50,124 TO
30,114 TO 80,114
PLOT 280,104
DRAWTO 300,114 TO 280,124 TO
300,114 TO 260,114
REPEAT
  MOUSE X,Y,K
  IF K=1
    IF Y>70 AND Y<90
      PAUSE 10
      GOSUB fleta
    ENDIF
    IF Y=90 AND Y<110
      IF X=160 AND VI<500
        INC VI
      TEXT
      200,110,STRS(INT(VI))+" %"
      PAUSE 3
    ELSE
      IF X<160 AND VI>2
        DEC VI
      TEXT
      200,110,STRS(INT(VI))+" %"

```

META

Comment transformer, métamorphoser et déformer vos croquis à volonté.

Pour ATARI ST
Auteur : Stéphane Sémirat

```

DIM
X%(500),Y%(500),A%(20,200),B%(2050
0),IM%(32255/4),R(2),P(2),M%(20)
es$(4)
fidec=1
fleta=1
VI=10
nvi=0.01
n#3
TEXT
CLS
p%=1
p%=5
n%=1
m%=-1
l%=1
w%=0

```

COUVERT DU LINDAU
MAD C'EST L'AMIGA
SAMEDI 28 9 H 30 A 19 H

BOUTIQUE MICRO
42 RUE LAMARTINE
75009 PARIS
☎ : 48.78.11.65

L'Amiga, tout l'Amiga,
rien que l'Amiga

Métros: CADET
NOTRE DAME
DE LORETTE

A MIGA 500 4490F

A MIGA 2000 11590F

A500 + A1084 (SISTERO) 7290 FRANCS
A2000 + A1084 (SISTERO) 14590 FRANCS

PROMOTION EDUCATION NATIONALE:
PACK EDUC AMIGA A2000 + A1084 + KIT PC XT
12990 FRANCS

MAD C'EST ENCORE L'AMIGA

SAF. SER. PLACE 7 JOURS MAXI

PERIPHERIQUES CONSTRUCTEURS

EXTR. INTER.	ASO	AS200	S312	KIT PC	AD386	CARTE C	AD200	AD386	AD200	EXCLUSE	AD200
ASO	AS200	S312	AD200	AD386	AD200	AD386	AD200	AD386	AD200	CARTE SENS	AD200
1390	1640	1490	NC	5600	6150	2100	2190				

PERIPHERIQUES CONNECTABLES OU COMPATIBLES

LECTEUR 3 1/2" DF	LECTEUR 5 1/4"	FILTRE D88	CODEUR SATELLITE	GENLOCK SATELLITE	PERFECT SOUND DIGITAL
1650,00	2190,00	2420,00	2620,00	3490,00	799,00

MPS 1500	PAINTJET	NEC	MPS 1520	EMULAT.	EMULAT.
COULEUR	H.P. JET	P2200	9 AG.	FLAM.	MINITEL
AGUILLE	ENCRE	24 AG.	N/B	MITEL	ARCHOS
3390,00	15390,00	4490,00	2090,00	760,00	890,00

MAD C'EST TOUJOURS L'AMIGA

SOFTS DES NOUVEAUTES CHAQUE SEMAINE

DISKETTES 5 1/4"
KONICA MR 210
120 FDS. 10

GRAPHICS-VIEW	SON/MUSIQUE	DIVERSIFICATION
DRAPET 700	DELUXE MUSIQUE 700	BATTLE CHESS 280
VIDEOT 12 PAL 700	SONIX 600	CARRIER COMMAND 280
PHOTOLAB 630	DETS (KCS) 999	FEASTON 280
PHOTO PAINT 940	AUDIO MASTER 3NC	INTERCEPTOR 500
DRAMP 144	LEADER 144	MESAGE 240
MODULER ID 850	LATTE 420	1990 CHESSMASTER 2000 199
SCPLIT ID 890	KIDWORDS 950	FERRARI FORMULA 1 360
ANIMATE 3D 1850	MANAGER 1850	POW 240
HUPRINT 450	BENCHI MODULAI 990	BARDS TALE 174
REVIEW 80 1995	DANSMAT 370	PLEIGHT SIMULA 390
PANTVISION 300	SUPERBASE PRO 3490	ROCKET RANGER 290
TEXTET 850	QUARTERBACK 550	SCNNAW ELEGANT 219
PROVEDIO 2500	PRO PAGE 800	LEUTALM 300
VIDEO TYLER 1000	TEXTCAPT 400	BOBBYKAC 260
THE DIRECTOR 670	VIDEOWRITE 1490	SMEL MANUSUEL 320

MAD C'EST FOU !!!

CHEQUE CADEAU
VALABLE DU 01/12 10%

AU 31/12/88

Pour tout achat d'Amiga 500 seul ou avec moniteur
Cheque valeur 10% de l'achat. A valoir sur tout matériel en magasin

BON A RETOURNER A MAD - 42, RUE LAMARTINE - 75009 PARIS
NOM: _____ PRÉNOM: _____
ADRESSE: _____

Envoyez moi ma MAD CARTE; ci-joint une photo et 2 timbres à 2,00F.
Envoyez moi par retour votre catalogue ainsi que votre tarif général.

TL-61

32 rue de MAUBEUGE
75009 - PARIS
Metro : CADET

Espace Micro

TEL : 42852520
(4 lignes)
credit creg - c.bleue
carte pluriel diners



AMIGA 500
4490 F

PROMO
500 peritel
5 jeux
joystick
4750 F

CONSOLES NINTENDO : 990 F 2 manettes/1 jeu

LOGICIELS : Toutes les nouveautés US & GB pour ATARI & AMIGA, JEUX & Professionnels
EXPEDITION EXPRESS DANS TOUTE LA FRANCE - CONDITIONS SPECIALES COLLECTIVITES

MATERIEL
1040 STF : 5990 F - MEGAFILE 30 : 4990 F - STAR LC10 : 2690 F - LC10 Couleur : 2890 F -
MEGA 4 - MEGA 3 - LASER SLM 804 - Scanners : à partir de 2990 F - LECTEURS 3 1/2 & 5 1/4
AMIGA 2000 : 11800 F - 512 K : 1490 F - Lecteur : 1390 F - Genlock : 3350 F - Xerox 4020 : 16500 F -
Disques dur - Carte 2, 4 & 8 Mega - Logiciels Vidéo - Infographiques ...

OPERATION COMMODORE EDUCAMIGA
AMIGA 2000 + CARTE XT + Moniteur Couleur 1084 : 12990 F
2000 + Carte XT + Moniteur Couleur + Pack Bureautique + Maintenance sur site : 13474 F

ATARI 520 : 3490 f
AVEC 5 JEUX et JOYSTICK
520 couleur + 5 jeux + joystick : 5490 F



ENFIN UN SPECIALISTE AU NORD DE PARIS

ATARI AMIGA AMSTRAD ARCHIMEDE VICTOR

PROMOS*

1040 ST mono
Star LC-10
* Le Rédacteur *
1 boîte de disques 3 1/2
1 rame de listing
~~9545,00 frs~~
8490,00 frs

Amiga 500
écran couleur 1084
1 joystick
3 boîtes 3 1/2
1 Jeu au choix
(valeur 250 frs)
Delux Paint II
~~8600,00 frs~~
7490,00 frs

* Dans les limites du stock disponible
Crédit CETELEM, Carte Aurore, Carte Bleue, facilités de paiement
Conditions spéciales pour les Collectivités, Comités d'entreprise...

ATARI	
ATARI 520STF	3490,00 ttc
ATARI 520 STF couleur	5490,00 ttc
ATARI 1040 STF mono	5990,00 ttc
MEGA ST2 mono	9950 ht
MEGA ST4 mono	12950 ht
Imprimante Laser SLM804	11950 ht
Disque MEGAFILE 30 Mo	4208 ht
Scanners (300 & 200 dpi)	N.C.

EXCLUSIF
Lecteurs externes
(double face, Nec)
3 1/2 Atari & Amiga
1250,00 frs
5 1/4 Atari & Amiga
1550,00 frs

IMPRIMANTES	
Star LC-10 (plus cordon)	2880,00 ttc
Star LC-10 couleur	3250,00 ttc
Citizen 120-D	1950,00 ttc
Epson LQ-500 (24 aiguilles)	3950,00 ttc
Nec P2200 (24 aiguilles)	4300,00 ttc

AMIGA	
A500 UC 512k ram	NC
A500 + Moniteur couleur	NC
A2000 UC 1Mo ram	9990,00 ht
A2000 UC+monit.coul.	12900,00 ht
PROMO EDUC AMIGA	NC

CONSOLES DE JEU
CONSOLES SEGA & NINTENDO
Et toute la bibliothèque de jeux !!!

INTERESSANT
Moniteurs 3
résolutions pour ST
mono... 2650frs
couleur... 5990 frs
(pour la reprise de vos
moniteurs...nc)

OCCASIONS
1ère main des machines
révisées
garanties 6 mois
à des prix défiant toute
concurrence
appelez nous au
42.43.22.78

DOMAINE PUBLIC ST & AMIGA
Arrivages d'été des Etats-Unis & d'Angleterre
400 Diskettes-1000 titres - jeux-demos-
langages-utilitaires-images. Envoyez nous une
enveloppe timbrée (spécifiez la marque de l'ordinateur)
pour recevoir notre catalogue gratuit
30 frs la diskette, la 5ème gratuite !!!



62 RUE GABRIEL PERI 93200 ST-DENIS ☎ (1) 42-43-22-78
METRO SAINT-DENIS BASILIQUE
OUVERT LE DIMANCHE MATIN DE 9H A 12H30
DU LUNDI AU SAMEDI DE 9H A 19H sans interruption
Grand parking à proximité

Document entièrement réalisé (sauf en-tête, graphique et sigle) sur Atari Mega ST4, Imprimante Laser SLM 804, Disque Dur SH 205 & Timeworks Publisher

PETITES ANNONCES

ECHANGES

CPC 464 = DDI échange nix. Jeu et cd (Amstrad 1 et 2, Driller, etc.). Achete matériel info, toutes marques (neuf ou vieux). Ecrite à : **Patrick DUCLOS, 32, avenue des Fleurs, 32800 Euzes**. Tél. : 62.09.82.47.

1040 ST. Achete news et recherche ou échange toutes versions du disk Voyageur et de son super journal « La Gazette ». Réponse assurée. **Raymond GAYTE, 12, avenue Beauregard, 93150 Decines**.

Stop! Echange mega-news contre perfils : modem, tablette graphique, extension, moniteur couleur ou manomètre ou autre. Faire offre à : **Vincent BASSI, 12, rue des Roses, 57000 Metz**. Tél. : 67.85.59.00 (téléphoner avrès 18 h et 16 h le samedi et dimanche).

Cherche contacts sérieux et durables pour échange de news sur Amiga. Envoyez vos lettres, réponses assurées. **Nicolas MICHEL, 7, rue des Remparts, 67480 Fort-Louis**. Tél. : 82.56.42.11.

Recherche Bard à Tale, GIGN Jupiter Consonance, Overlander, The Train V2, l'Empire Contre..., Emmanuelle Superpoint pour Amstrad 6128 Disk. **Jérôme JUAN, 154, Val du Caest, 06500 Menton**. Tél. : 93.57.11.12.

C64 - Echange nix = utilitaires (disq.) envoyez liste livres ou autres. Contacts très sérieux et durables réponses assurées à 205 fr. Merc. **Christophe OBEGLY, chemin de l'Orme Aigu, 78560 Ablis**. Tél. : 30.58.11.07.

Echange jeux 6128 possédés super news. Envoyez listes. Réponse assurée. **Emmanuelle Fournet-Foyard, 1, allée des Saules, 85290 Crapeonne**.

A-500 cherche contacts sympas pour échange de nix news. Discussions bienvenues. Achete disq. 3 1/2 pouces pas cher (vieux) ! **David VONG, 18, rue Mario-Capra, 94400 Vitry-sur-Seine**. Tél. : 46.91.60.91.

Echange softs sur ST/Amiga. Recherche nix logiciels de Stars (K64-503). Réponse assurée même pour contact passif. **Boris DEFOSSÉ, 91, avenue Schweitzer, 59810 Lesquin**.

Avis à tous. Cherche correspondants (es) sérieux sur 520 ST pour échange de news et d'articles. Banlieue et région parisienne. A bientôt. **Karim BRELIT, 13, rue Roger-Salengro, 93150 Blanc-Mesnil**. Tél. : 48.05.15.66 (après 19 h).

Amiga 500 échange super nouveautés. Débutants bienvenus (contacts à l'étranger). **Francis MARCON, bot. Opale, apt. 82 Moutierprie, 54270 Essey-sur-Nancy**. Tél. : 83.21.45.88.

Recherche contact sérieux et durable sur C64. Je suis débutant mais je possède des news. Je recherche jeux de roulette ou autres. **Eddy VERNIER, 14, rue Georges-Clémenceau, 94400 Cannes**. Tél. : 93.58.45.56.

Amiga cherche contacts dans le monde entier. Notamment passifs. Réponse assurée. **Danis CODERET, rue Haloinard 18, 1063 Lausanne (Suisse)**.

C64 échange news et autres avec correspondants sérieux. Réponse assurée. **Alain MASQUELIER, 9, rue Jacques-Duclos, 51000 Chalons-sur-Marne**.

Atari 800 XL. Echange jeu, possédés nix programmes et news (Basil, Mixx Force). **Christophe LION, Hameau le Village St-Leonard, 76400 Fecamp**. Tél. : 35.28.21.66 (après 19 h sauf mardi).

Fotogerier recherche graphiste et musicien sur C64 pour créer Demos. **Xavier BELL, rue du Nord, St-Ferreol d'Auroure, 43300 Pont-Salvadoro**. Tél. : 77.35.57.55.

Vende programmes pour Atari ST (Lombard Rally, Truck, Action Services, Stargate, etc.) ou échange contre nix utilitaires Amiga. **Laurent DOMMEDDANE, 9, avenue de La Redoute, 32000 Asnières**.

Cherche contacts sur Atari ST. Possédés news région parisienne uniquement. **Eric FERRAZ, 22, résidence Beauval, 92210 St-Cloud**. Tél. : 48.02.86.68.

Echange logiciels sur Apple II/IIIe. Envoyez liste. Possédés news (Ultima V, California Games, Bard's Tale III). Réponse assurée. Possibilité d'achat. **Iwan STREICHENBERGER, 3, rue Villaret-de-Joyeuse, 75017 Paris**.

Cherche contacts sur Atari ST. Possédés nix (Carte Commando, Oliv Ruru, Région parisienne uniquement). **Nicolas LAMBERTON, 11, rue René-Weill, 92210 Saint-Cloud**. Tél. : 47.31.71.85.

Amiga 500 cherche correspondants (es) sérieux pour échange d'idées, trucs et astuces Franco et étranger. **Olivier BOULESTEIX, Contrans, 72, rue Caponière, 14037 Caen Cedex**.

Vende ou échange hot news sur C64. Possédés : S. S. Soccer, 3 Strooges, Simbad, Rimmann, Dream Warrior, Déjà vu, Simic Commando, etc. Disq. et K7. **Pascal Stein, 3, rue de Normandie, 57410 Ronchbach-les-Bitche**. Tél. : 87.98.90.18.

Echange jeux utilitaires éducatif pour CBR64. Possédés nix news. Réponses assurées. Cherche doc. d'Apple II. Envoyez vos listings. **Marie-Laure HELLRANN, 25, rue Pershing, 57100 Thionville**. Tél. : 82.34.06.52.

Echange ou achete dans divers pour Amiga surtout Digivox, Genlock, Modulateur. Echanges utilitaires. **Stephan DECREQUY, 8, rue Luis-Pars, Auchy au bois, 62190 Lille**. Tél. : 21.56.56.04.

Amiga 500 recherche toutes aides. Echange : news, logiciels, jeux, etc. **Frédéric CARRE, 60, rue Maurice-Garot, 80050 Amiens**.

Amiga : appel à toute la galerie... Echange nombreuses news et autres. Réponse assurée. **Frédéric BERTRAND, rue de Hennin 21, Bruxelles 1050, Belgique**.

Echange ou vende logiciels pour Amiga 500. Possédés nombreux jeux et utilitaires (dont nix nouveautés). Réponse assurée. Envoyez liste. **Francis FAGIOLI, 1, route de Metz, Charly-Oradour, 57640 Viçy**.

On Amiga cherche contacts pour échange de logiciels et bidouilles, recherche nix de « The Hobbit » et original de MGU, envoyez vos listes. **Richard LESOUD, Le Deschamps, 39129 Chausson**. Tél. : 84.81.72.03.

Echange ou vende jeux originaux contre imprimante IBM40, disquettes et 35 K7 sur C64 (Trantor, Rygar, Summer Games) + 2 disquettes plus 4. **Thierry BACHUR, 8, rue du Basson de la Bergère, 91120 Fontenay-sous-Bois**.

Vende pour Atari ST : Freeboot, netice, Le tout : 150 F ou échange contre interfaces pour jouer à 4 (Gauntlet 2). Le prix comprend le port d'essai. **Laurent DUMONT, 344, résidence St-Anne, 73290 La Motte-Servolex (Savoie)**. Tél. : 79.25.32.08.

Recherche programmes ludiques et professionnels sur Atari ST à éditer. Echange logiciels contre Hard (Moniteur, Imprimante, Rats, etc.). **Patrick GUERCHON, Foyer Thiais, Bât. A, chambres, 107-301, avenue de Fontainebleau, 94320 Thiais**.

Atari 520 échange news, possédés Air Arts, Stargate 2, Saïco, Hammer GFA 3.01, tout ça sur ST. Possédés aussi nombreuses Demos. **Nicolas WARION, 7, rue Descairies, 44000 Nantes**. Tél. : 40.89.61.15.

Echange hot news sur C64 (disq.) possédés : Harkeys, NetWarrior, Summer Olympics, Bubble Ghost, Daley Thompson, Ninjab, The Vindicator et autres. **Jérémy TRED, 25, rue Pignon Vert, 02100 St-Quentin**. Tél. : 73.85.08.05.

MSX/ Atari 520 STF cherche compact, échange nix jeux et utilitaires, sur disq. 3 1/2 P. (S.V.P. l'indique), réponse assurée. Envoyez liste. **BlagWid LOUMISSENS, 28, chemin du Thil, 33850 Laognan-Loustallade**.

Echange news C64 K7, possédés : Pirats, Rosi Blasser, Predator, The Games, Hercules, Mickey Mouse, Power At Sea. Recherche contacts USA-RFA. **Stephane LATEULIERE, 20, rue Henri-Faisans, 84000 Pau**.

Echange ou vende hot news sur Amiga 500, recherche contacts dans le monde entier (USA, Italie, vils conseils Atari 2000) 300 F + matériel. **Raphaël TALLEU, 145, rue Jean-Rostand, 62400 Béthune**. Tél. : 21.56.26.40.

Atari 520 STF ample face cherche contacts pour éch., rech. utilit., news (Bob Morane, Océan, Duel, 1943, ATF) etc. liste. **Lionel DUCROS, 72, rue St-Malo, 14400 Bayeux**.

Echange jeux sur Atari/Amiga, possédés news, vente Apple II et I, Drive, et Jean N/B : 1.800 F + Paddle. 1^{er} arrivé donne 1 unité console. **Jacques TOMBE, 17, rue de Clery, 75002 Paris**. Tél. : 42.23.48.04.

Vende/Echange sur C64 (disq.) : 3 Strooges, Simbad, Airt, Ranger, Pass, ou vende 1 train. lo. Envoyez liste req. assurée. Recherche Rocket Ranger. **Sébastien CANTINI, Chemin Beauvrière, 31410 Dourdan**. Tél. : 64.59.85.42.

Apple II échange logiciels tous genres, principalement nouveautés. **Michael GONZALVES, 136, rue Salvador-Allende (Appt 76183), 92000 Nanterre**.

Apple 2e/2c, échange et possédés jeu. Rech. : Marble Madness, California Games, Gauntlet et les autres news. Joindre liste. **Olivier DUJOLS, L'Etraz, 38520 Chapareillan**.

C64 échange prog., cherche docs. Adv. Music System. Bien sûr Amiga 2000. Envoyez liste. Contact sérieux indispensable. **Pascal GIMENEZ, 44, av. de la Baylle, 79990 Elancourt**. Tél. : 30.50.25.53.

Cherche contacts sur 520 STF, si possible dans 91, 94, 75 et départements voisins. Cherche news en DF et nouvelles roms. Envoyez listes. **Christophe LESIAK, 5, Villa-Champagne, 91890 Epinay-sous-Séaun**. Tél. : 60.46.25.11.

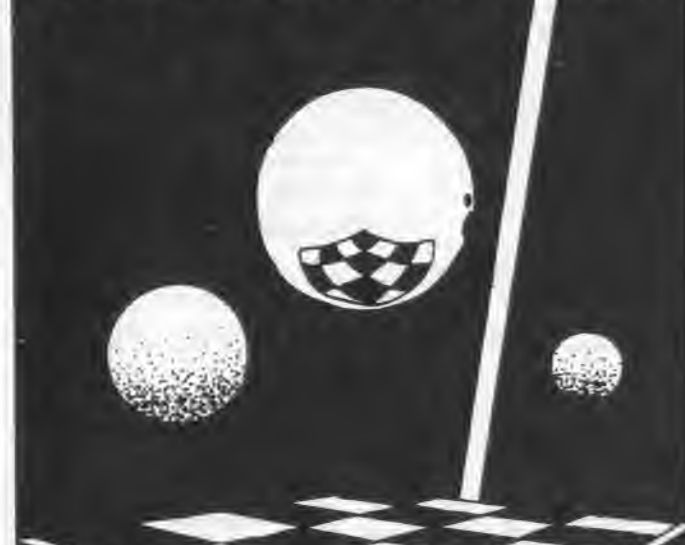
May Day cherche tous amis de vol sur C64. Prêt à sacrifier nix jeux : Test Drive, Out Run, Air R, The Adventurer, etc. ang. + manuel (codé). **Nicolas DESCHAMPS, Route d'Orbas, 51270 Mont-Moré-Lucy-le-Bazil**. Tél. : 26.59.15.94.

Cherche correspondant (s) Amiga pour contacts sérieux, durables et rapide. Possédés news romances et aléatoires. **Eric BOULIN, 5, rue des Wardins, 68170 Rixheim**. Tél. : 88.54.25.25 (entre 18 h et 21 h).

Amiga 500, achete jeux et utilitaires (+ docs si possible) à prix sympas. Envoyez listes et tarifs à **Stéphane DEVORT, 9, clos Ronard, 74600 Annecy-le-Vieux**. Tél. : 50.88.21.70.

GAME'S

LE PLUS GRAND CHOIX DE JEUX



JEUX ELECTRONIQUES
JEUX TRADITIONNELS
JEUX POUR MICRO
JEUX DE ROLES
CONSOLES DE JEUX
SEGA / ATARI
NINTENDO
MINIBILLARDS

**UN NOUVEAU
GAME'S Côte d'Azur
Le 15 Décembre 1988**

67 Bd du Maréchal Juin
à Cagnes sur mer
Tél : 93 22 55 21

Centre Commercial
Saint Quentin 13
Tél : 30 57 13 43

Centre Commercial
Vélizy 2
Tél : 34 65 18 81

AGORA	4 rue nouvelle 95290 L'ISLE-ADAM	VPC	TEL: (1) 34.69.56.60 téléphonez-nous pour connaître nos promos et les conditions de livraison.
Le micro-ordinateur le plus rapide, le plus puissant, et toutes les nouveautés sur le 32 bits à architecture RISC.			
DEMONSTRATION PERMANENTE MATERIELS-LOGICIELS en import			
ARCHIMEDES			
Offre spéciale rentrée			
A 310 UNITE CENTRALE + MONITEUR HR MULTISYNCHRO COULEUR			
+ Logiciels euclide et artisan			
RALLIEZ LE CLUB ARCHIMEDES !!!			
GAMME ST		GAMME AMIGA	
Pour tout achat d'une configuration avec moniteur ATARI ou AMIGA (hors promotion)			
10 % DE PRODUIT EN PLUS EN LOGICIELS, MATERIEL ACCESSOIRES, OU EN BON D'ACHAT VALABLE UN AN			
Et toujours des super-promos : lecteur 800 ko Amiga 1600F / Extension 512 ko Amiga 1050 / Moniteur HR2080 4450F / Amiga 500 uc 4490F Disque dur ATARI : nous consulter, Moniteur CM8801 2090F, lecteur ATARI SF354 990F, 1040 STF couleur 6990F, 520 ST + 20 logiciels 3490F. Des logiciels à des prix AGORA : Sonix AMIGA 499 F, Deluxe music 730 F, Degas elite 240 F, Becker text 610F, Calcomat 2 599F, 1STWord + 890F			

Amiga 500, recherches nouveaux contacts région parisienne, idées news, graphisme et son. Appeler Jean-Pierre ou Jean-Marc, Paris, Jean-Pierre, Tél. : 46.28.10.64, Jean-Marc, Tél. : 45.36.67.22.

Echange jeux sur 520 STDF. Cherche donc un disq. et logiciels pour synthétiseurs Kong ou autres. Cherche sur disques et astros. Pascal LERICHE, 3, rue Jean-Laborière, 95500 Mont-Claire, Tél. : 22.37.02.11.

Echange jeux (news et autres) sur Atari ST. Possède nouveautés à envoyer liste. Laurent BERBAQ, 16, Grande Rue Authon-la-Plaine, 91410 Bourdan. Tél. : 64.96.51.52 (après 19h).

Atari SF cherche contacts sérieux pour échanges jeux et news. Chercher Target Remegade, Remegade, Jean-Jacques COLONA, Arroyo Park Iron, 94320 Buzon. Tél. : 68.30.89.27 (après 18h).

Echange programmes sur Amiga, recherche drive 5 1/4 et 3.5, à bas prix. Fabrice SAJOLAIS, 25, av. des Croix-Blanches, 93320 Genry, Tél. : 43.69.05.81 (après 18h et 20h).

Cherche contacts France et Etranger sur Amiga 500. Possède toute les dernières news. Cherche également programmes PC. Réponse assurée 100 %. Dominique PROVILLE, 86, av. Billy Est, bte. B, ch. 106, avenue Paul-Chaudet, 90044 Amiens.

Atari 1040 STF, échange jeux et utilitaires. Possède nbx news. Martin HERRARD, B.P. 26, 10800 St-Julien-le-Vieux, Tél. : 25.48.91.15.

Echange logiciels sur Amiga, possédant bio-stick + vend carte Pritel et un logiciel. Le tout : 120 F. Pouvat avoir les autres Pritel désirés. Xavier TIREL, Hôtel de la Gare, 35520 St-Malo-le-Grand.

Echange jeux, possède news et vende originaux (Buggy Boy, Cauldron 2, Exolon...) sur K7 HR. Marc LAZARRETO, 7, rue Jardins de l'Annie, 94100 Orange.

Vende, échange news sur C 64 (1943, Captain Blood, etc.). Recherche musiques digitales, utilitaires de tous sorts. Envoyez vos listes! Pascal GACHET, 25, rue Stegindry, 17000 La Rochelle. Tél. : 46.42.15.52.

C 64/128 échange Demos/jeux/utilitaires (disq.). Réponse assurée. Recherche « Lurking terror » d'Infoconn... Cyril CHAST, 7, rue Armand-Courbet, 94160 Saint-Mandé.

Echange news (exclusivement) sur Atari ST. Cyril POUILLEN, 140, rue Anatole-France, 93000 Clemence-Ferrand. Tél. : 73.92.33.99 (après 19h).

Musicien cherche programmeur en assembleur et échange hot news sur Amiga. Recherches aussi contacts à l'étranger. Julien GIRO, 24, Grande Rue, 77120 La-Colle-au-Morin.

Echange logiciels pour ST (jeux, utilitaires...) Recherche Free Spout. Envoyez vos listes. Réponse assurée. Jacques CRESSP, 24, avenue du Commandant Lyaudet, 17000 Angoulême/Mor.

C64 cherche contact sérieux pour échanges de news... Jérémy Liss. Jean-Luc LEROUX, 98, Grande Rue de Lucy, 92240 Ribemont.

Cherche à rénover avec anciens contacts même négatifs ou éch. K7 orig., C 64. Ex. : Apollo/Defender, M. Day 2, California, etc. Vente 1/2 prix pas. David BASSENGH, 49, rue de Terre-Noble, 42100 Saint-Etienne. Tél. : 77.37.25.85.

Amiga 500 échange news contre coup de pouce et périphériques et console Sega ou autres. Envoi : Frédéric CARRE, 80, rue Maurice-Garnet, 60080 Amiens.

Atari ST cherche contact sérieux pour échanges de news.

Jérémy Liss. Jean-Luc LEROUX, 98, Grande Rue de Lucy, 92240 Ribemont.

C 64 disq. échange news. Poss. : Zak Mac Kraker, Question II, Sacaminder, Finistère, Mickey Jini's Rolling Thunder, Bal Blasta, etc. Rép. assurée. Stéphane BLOQUET, 18, chemin Brumbart, 62468 Dhvion, Tél. : 21.52.98.29.

Vende ou échange news sur Amiga. Recherche aussi disq. Hard, BC, Lure SF, membre du Club Life Force. Eric VERDUGUET, Route de St-Paul, 28120 Montigny-en-Luxon. Tél. : 75.88.16.63.

Echange news sur ST, cherche contacts sérieux. Possède: Exolon, Super Häng, Typhoon, etc. Emmanuel RAIMBAULT, 4, rue Violette-Leduc, 28500 Vermeuillet. Tél. : 37.46.29.42.

C 128/64, à tous ceux pour qui News n'est pas forcément un label, je propose contact sérieux pour échange ou achat jeux vidéo utilitaires. Fred DUPPOSSÉ, 26, avenue des Sablons, apt 258, 91390 Grigny. Tél. : 95.08.80.42.

Atari 520 cherche contact pour échange news. Possède: Space Harrier, Manoir, Frozards, Overlander. Réponse rapide. Envoyez liste (SF et DF). Michel SQUINABOL, 25, chemin du Sapé, 74400 Chamonix. Tél. : 50.53.45.86.

Recherche sur Atari 520 STF (2P), contact sérieux pour échanges ou achats de news. Envoyez liste. Réponse assurée. Philip BRISAC, La parade, Jouvet, 13080 Avain-Province.

Amiga 500 cherche contact double pour échange divers: Exolon, Manoir M., etc. Liste (genre 2.20F). Amicaud BLACVOET, 21, rue Pierre-Cuvellier, 95990 Aubry-le-Valenciaennes. Tél. : 27.41.81.41.

Echange logiciels pour Amiga 500 (dans le Nord et Pas-de-Calais uniquement). Manuel CEGARRA, 107, cité Brioux, 62117 Brébérès. Tél. : 27.38.39.43.

Echange ou vende hot news pour Amiga 500. Réponse assurée à 100 %, désormais. Amiga owner wants to contact other Amiga freaks, send lists to: Olivier FLAMION, 16, rue du Jura-Coin, 54400 Longwy.

Cherche Modem à tout prix pour Amiga (carte soft). Echange softs. Echange, vende (jeux news échanges étrangers) / Cherche Modem isolé/asynchrone. Possède tout sur le meilleur micro. Cherche périph. I Si vous êtes une bête en assembleur (Amiga) ou graphisme ou Music, écrivez-moi vite (la chance de vos vies!). Vincent BASSI, 12, rue des Roses, 57600 Metz. Tél. : 87.65.58.80.

Echange logiciels sur Atari 520 ST (DF). Réponse assurée. Envoyez liste news... Cherche liens Atari à moins de 100 F. Vende C 128 + 1630 + nbx jeux (87) : 1300 F. Chanh NGUON, 8, Les Nouveaux-Horizons, 78900 Elancourt.

Echange pour ST simple et double lecteur int. ou ext. disq. auto-vire entre 7 disq. virage et frais d'envoi. Frédéric VANHORES, 84, rue St-Gervais, 70900 Rouen.

Recherche contacts sérieux pour échanges de jeux (dernières news), correspondance rapide assurée. Envoyez vos listes ou téléphones à : Sébastien BOSSON, 5, rue du Grand-Champ, village de Opre, 63540 Romagnat (Auvergne). Tél. : 73.87.53.88.

C 64 échanges nbx news. Je rassemble tous les 18 disq. anciens de news (tous frais ou presque). La mois d'été: Captain Blood, Barbarian II... David BOZZINI, 3, chemin de la Croix, 1298 Coligny, Genève, Suisse. Tél. : 76.12.41. Pour téléphone, n'oubliez pas l'indicatif.

Echange ou vende bas prix nbx jeu pour Atari ST en simple cas. Possède news, à bonnet ST for ever. Frédéric HOJET, 4, rue Georges-Kirsch, 91390 Viry-le-François.

Echange jeux sur C 64 (disq.). Possède: Simbad, Test Drive, Brouck, + nbx softs. Réponse assurée. Frédéric BERTIN, 18, rue Auguste-Baudouin, 69250 Hérouville.

Cherche contacts sur Amiga pour échange dans le monde entier. Réponds à tous les appels sur amica. Philippe MA, 5, ville d'Enis, 75013 Paris. Tél. : 46.82.41.36 (après 18 h).

C 64 (disq.) échange news. Contact sérieux, réponses assurées à 100 %. Envoyez listes! Possède: Beyond Ice, Target Ren., Olymp: Cha., Biomic Com., IQ... Martin-Nicola GARAT, 1, allée des Noisetiers, 57520 Courcelles-Chassery, Tél. : 87.84.23.90.

Cherche contacts sérieux sur C 64/128 pour échange hot news sur région Nantes (disq. only). Echange aussi liste en tout genre. Appelle-moi! Pierre MOREAU, 38, rue du Stade, 44220 Coussons. Tél. : 40.86.33.37.

Echange C 64 (disq.). Possède: Ocean Ranger, Denier Friska... Téléphoniez. Stéphane, Tél. : 89.44.57.49.

Amiga cherche contact pour échanges divers. Poss. Hot news et util. Débutants accueillis. Cherche contacts sérieux sous MS-Dos. Merci. Jean-Marc PEYNAUD, Villelles, 17360 St-Aigulin. Tél. : 46.84.14.72.

Atari 520 ST cherche contact sérieux. Echange ou vende jeux utilitaires (Amiga). Réponse assurée sur envoi de liste.

Echange news sur ST (Virus, Starjet 2, Elemental...). Réponse assurée 100 %. Vds C 64 + K7 + 1541 + 8V9 + livres + joystick + jeux (toutes les nouveautés) : 2400/3000 F. Informations sur demande pour C 64 ou Atari. I'm waiting for you. Frédéric NATALI, 242, rue Grande, 77300 Fontainebleau.

Echange jeux sur C 64. Je cherche: Intern, Soccer, Carrier Command, etc. Je possède: Blonic Commando, Nebulus, 3 Strogas, Cybermold, les 3 Band + Tales, etc. Didier URANGA, 20, lotissement Argis, 94210 Guéthary. Tél. : 98.54.87.10.

Echange FS 30 PC pour FS Amiga 500. Cherche dor. Sonix, cherche softs musique et softs simulation Amiga F 18 Intercopier. Gilles JAMAIN, 20, rue de Colombiers, 95100 Châtilleraut. Tél. : 69.21.97.51.

Echange news pour Apple II C sur Paris uniquement. Possède California Games, Taal Drive, S. Sport Baseball, Baseball, Death Sward, etc. Charles CHAN, 1, square Raymond, 75016 Paris. Tél. : 42.68.13.14.

Echange logiciels pour MSX sur disq. Eric BAZIAN, « La Butte-Ronde », rue René-Cassin, 34200 Sète.

Echange buggy radocommande avec 2 batteries contre console Sega, Nintendo, Mattel, Atari ou Vectris avec cartouches. Jean-Eric MUSSET, 52, rue du 4-Septembre, 13200 Arles. Tél. : 09.93.14.70 (tél. h. r.).

Nouvel Atari 520 ST (DF) cherche contacts / éducatifs, jeux, utilitaires, recommandations, matériel. Philippe FOUACHE, Pâtisseries-des-Prodrons, 84400 Gargas.

Echange pour C 64 jeux anciens ou récents en K7 uniquement. Envoyez listes. Réponses assurées. Pas sérieux s'abstenir. Pierre DUSART, 12, avenue des Florides, 44300 Saint-Herblain. Tél. : 40.76.62.20.

Echange et cherche softs. Possède news. Cherche drive 3.5 pouces DF pour 520 ST. Contacts sérieux. Recherche aussi utilitaires. Eric LANGLADE, rue Nationale, 19170 Bugat. Tél. : 66.86.44.12.

Echange urgent / Distributeur contre International Soccer. Possède news / Overlander, Gauntlet 2 + nbx utilitaires. Pas sérieux s'abstenir. David LECAM, Le Thausau-Gorin, 89140 Poin-sur-Yonne. Tél. : 36.67.01.89.

Echange ou vende nouveautés pour Atari ST (1943, Mat-bill, Powerdrome, DayVey Thompson, etc.). Contactez-moi. Réponse assurée. Laurent BOURMEDDANE, 9, avenue de la Redonne, 92800 Asnières.

Echange ou vende news sur Amiga. Accepte débutants mais cherche surtout les groupes. Sand Djerman, 33, rue Jules-Guesde, 92300 Levallois-Perret. Tél. : 47.31.40.61.

C 64 disq. cherche contacts sérieux pour échanges. Possède Hawkeye, Pawn, Glan Sater, Simbad, Mickey Mouse, 3 Strogas, Dégé vs Cybermold, Platoon. Jean-Louis BOUSQUET, 42, Le Lavant, 34570 Saint-Bres.

Echange nbx jeux sur Atari ST (news et anciens). Possibilité de vente à bas prix. Vende aussi nbx jeux sur C 64 (disq. prix). Philippe SIGOT, 11, chemin de Carreau, Bures, 84100 Morlaix. Tél. : 68.80.37.84.

Echange jeux pour Spectrum 128 et 48 K. Possède : Renaissance, Barbarian II +... Tremor, Isari... (une occasion à saisir tout). Envoyez vos listes. Jérôme GUICHARD, 33, rue Grande-les-Evremes, 44300 La Châteauneuf-Bris.

Echange jeux pour C 128 et cherche Demos musiques, utilitaires. Thierry BOUTONNET, 46, rue de l'Anchoisne-Eglise, 67700 Gumbheim. Tél. : 88.96.83.78.

Vende ou échange news Amiga - C 64 / Typhoon, Double Dragon, Last Ninja 2, Our Run... Coûtants payés, fournir timbres s.v.p. Thierry-Jean HANCE, 1, rue Abbé-Fridot, 54400 Longwy-Haut. Tél. : 62.22.26.34.

Echange programmes sur Amiga 500 et PC (news ou autres). Possède: Starjet, II, Virus, Battle Chess, etc. Envoyez liste pour réponses assurées. Disques acceptés. Arnaud BLACVOET, 21, rue Pierre-Cuvellier, 95990 Aubry-le-Valenciaennes. Tél. : 27.41.81.41.

Echange logiciels pour Amiga 500 (dans le Nord et Pas-de-Calais uniquement). Manuel CEGARRA, 107, cité Brioux, 62117 Brébérès. Tél. : 27.38.39.43.

Echange ou vende hot news pour Amiga 500. Réponse assurée à 100 %, désormais. Amiga owner wants to contact other Amiga freaks, send lists to: Olivier FLAMION, 16, rue du Jura-Coin, 54400 Longwy.

Cherche Modem à tout prix pour Amiga (carte soft). Echange softs. Echange, vende (jeux news échanges étrangers) / Cherche Modem isolé/asynchrone. Possède tout sur le meilleur micro. Cherche périph. I Si vous êtes une bête en assembleur (Amiga) ou graphisme ou Music, écrivez-moi vite (la chance de vos vies!). Vincent BASSI, 12, rue des Roses, 57600 Metz. Tél. : 87.65.58.80.

Echange logiciels sur Atari 520 ST (DF). Réponse assurée. Envoyez liste news... Cherche liens Atari à moins de 100 F. Vende C 128 + 1630 + nbx jeux (87) : 1300 F. Chanh NGUON, 8, Les Nouveaux-Horizons, 78900 Elancourt.

Echange pour ST simple et double lecteur int. ou ext. disq. auto-vire entre 7 disq. virage et frais d'envoi. Frédéric VANHORES, 84, rue St-Gervais, 70900 Rouen.

Recherche contacts sérieux pour échanges de jeux (dernières news), correspondance rapide assurée. Envoyez vos listes ou téléphones à : Sébastien BOSSON, 5, rue du Grand-Champ, village de Opre, 63540 Romagnat (Auvergne). Tél. : 73.87.53.88.

C 64 échanges nbx news. Je rassemble tous les 18 disq. anciens de news (tous frais ou presque). La mois d'été: Captain Blood, Barbarian II... David BOZZINI, 3, chemin de la Croix, 1298 Coligny, Genève, Suisse. Tél. : 76.12.41. Pour téléphone, n'oubliez pas l'indicatif.

Echange ou vende bas prix nbx jeu pour Atari ST en simple cas. Possède news, à bonnet ST for ever. Frédéric HOJET, 4, rue Georges-Kirsch, 91390 Viry-le-François.

Echange jeux sur C 64 (disq.). Possède: Simbad, Test Drive, Brouck, + nbx softs. Réponse assurée. Frédéric BERTIN, 18, rue Auguste-Baudouin, 69250 Hérouville.

Cherche contacts sur Amiga pour échange dans le monde entier. Réponds à tous les appels sur amica. Philippe MA, 5, ville d'Enis, 75013 Paris. Tél. : 46.82.41.36 (après 18 h).

C 64 (disq.) échange news. Contact sérieux, réponses assurées à 100 %. Envoyez listes! Possède: Beyond Ice, Target Ren., Olymp: Cha., Biomic Com., IQ... Martin-Nicola GARAT, 1, allée des Noisetiers, 57520 Courcelles-Chassery, Tél. : 87.84.23.90.

Cherche contacts sérieux pour échanges divers. Poss. Hot news et util. Débutants accueillis. Cherche contacts sérieux sous MS-Dos. Merci. Jean-Marc PEYNAUD, Villelles, 17360 St-Aigulin. Tél. : 46.84.14.72.

Atari 520 ST cherche contact sérieux. Echange ou vende jeux utilitaires (Amiga). Réponse assurée sur envoi de liste.

Echange news sur ST (Virus, Starjet 2, Elemental...). Réponse assurée 100 %. Vds C 64 + K7 + 1541 + 8V9 + livres + joystick + jeux (toutes les nouveautés) : 2400/3000 F. Informations sur demande pour C 64 ou Atari. I'm waiting for you. Frédéric NATALI, 242, rue Grande, 77300 Fontainebleau.

AMSTRAD	IMPRIMANTES	AMIGA
1512 SD mono 4953 1512 SD couleur 6938 1512 DD mono 6607 1512 DD couleur 8593 1640 SD mono 6387 1640 SD couleur 9695 1640 DD mono 8041 1640 DD couleur 11350 1640 HD 20 mono 11020 1640 HD 20 couleur 14328	Star LC 10 2600 Star LC 24-10 3900 Epson LX 800 2600 DMP 4000 3150	Amiga 500 Amiga 500 couleur Amiga 2000 Amiga 2000 couleur extension A 501 lecteur interne A 2010 lecteur externe A 1010 moniteur A 2080.
PHASE 93, Avenue du GI Leclerc 75014 PARIS 45 45 73 00 M ^e Alésia - 10H à 19H Lundi-Samedi		
SUPER	DISQUETTES	SURPRISE
1512 SD mono + carte 20 Mo + 3 logiciels pro + imprimante 80 col	9800	Amiga 2000 + carte XT conditions spéciales éducation nationale
10 DF/DD 5" 1/4 30 F	10 DF/DD 3" 1/2 90 F	PRIX T.T.C.
REPRISE POSSIBLE DE VOTRE ANCIEN MICRO - CRÉDIT - DÉTAXE - VENTE PAR CORRESPONDANCE		

Cherche contacts sérieux sur C 64/128 pour échange hot news sur région Nantes (disq. only). Echange aussi liste en tout genre. Appelle-moi! Pierre MOREAU, 38, rue du Stade, 44220 Coussons. Tél. : 40.86.33.37.

Echange C 64 (disq.). Possède: Ocean Ranger, Denier Friska... Téléphoniez. Stéphane, Tél. : 89.44.57.49.

Amiga cherche contact pour échanges divers. Poss. Hot news et util. Débutants accueillis. Cherche contacts sérieux sous MS-Dos. Merci. Jean-Marc PEYNAUD, Villelles, 17360 St-Aigulin. Tél. : 46.84.14.72.

Atari 520 ST cherche contact sérieux. Echange ou vende jeux utilitaires (Amiga). Réponse assurée sur envoi de liste.

Echange news sur ST (Virus, Starjet 2, Elemental...). Réponse assurée 100 %. Vds C 64 + K7 + 1541 + 8V9 + livres + joystick + jeux (toutes les nouveautés) : 2400/3000 F. Informations sur demande pour C 64 ou Atari. I'm waiting for you. Frédéric NATALI, 242, rue Grande, 77300 Fontainebleau.

Echange jeux sur C 64. Je cherche: Intern, Soccer, Carrier Command, etc. Je possède: Blonic Commando, Nebulus, 3 Strogas, Cybermold, les 3 Band + Tales, etc. Didier URANGA, 20, lotissement Argis, 94210 Guéthary. Tél. : 98.54.87.10.

Echange FS 30 PC pour FS Amiga 500. Cherche dor. Sonix, cherche softs musique et softs simulation Amiga F 18 Intercopier. Gilles JAMAIN, 20, rue de Colombiers, 95100 Châtilleraut. Tél. : 69.21.97.51.

Echange news pour Apple II C sur Paris uniquement. Possède California Games, Taal Drive, S. Sport Baseball, Baseball, Death Sward, etc. Charles CHAN, 1, square Raymond, 75016 Paris. Tél. : 42.68.13.14.

Echange logiciels pour MSX sur disq. Eric BAZIAN, « La Butte-Ronde », rue René-Cassin, 34200 Sète.

Echange buggy radocommande avec 2 batteries contre console Sega, Nintendo, Mattel, Atari ou Vectris avec cartouches. Jean-Eric MUSSET, 52, rue du 4-Septembre, 13200 Arles. Tél. : 09.93.14.70 (tél. h. r.).

Nouvel Atari 520 ST (DF) cherche contacts / éducatifs, jeux, utilitaires, recommandations, matériel. Philippe FOUACHE, Pâtisseries-des-Prodrons, 84400 Gargas.

Echange pour C 64 jeux anciens ou récents en K7 uniquement. Envoyez listes. Réponses assurées. Pas sérieux s'abstenir. Pierre DUSART, 12, avenue des Florides, 44300 Saint-Herblain. Tél. : 40.76.62.20.

Echange et cherche softs. Possède news. Cherche drive 3.5 pouces DF pour 520 ST. Contacts sérieux. Recherche aussi utilitaires. Eric LANGLADE, rue Nationale, 19170 Bugat. Tél. : 66.86.44.12.

Echange urgent / Distributeur contre International Soccer. Possède news / Overlander, Gauntlet 2 + nbx utilitaires. Pas sérieux s'abstenir. David LECAM, Le Thausau-Gorin, 89140 Poin-sur-Yonne. Tél. : 36.67.01.89.

Echange ou vende nouveautés pour Atari ST (1943, Mat-bill, Powerdrome, DayVey Thompson, etc.). Contactez-moi. Réponse assurée. Laurent BOURMEDDANE, 9, avenue de la Redonne, 92800 Asnières.

Echange ou vende news sur Amiga. Accepte débutants mais cherche surtout les groupes. Sand Djerman, 33, rue Jules-Guesde, 92300 Levallois-Perret. Tél. : 47.31.40.61.

C 64 disq. cherche contacts sérieux pour échanges. Possède Hawkeye, Pawn, Glan Sater, Simbad, Mickey Mouse, 3 Strogas, Dégé vs Cybermold, Platoon. Jean-Louis BOUSQUET, 42, Le Lavant, 34570 Saint-Bres.

Echange nbx jeux sur Atari ST (news et anciens). Possibilité de vente à bas prix. Vende aussi nbx jeux sur C 64 (disq. prix). Philippe SIGOT, 11, chemin de Carreau, Bures, 84100 Morlaix. Tél. : 68.80.37.84.

Cherche disq. Sébastien GIOVANI, 83, rue d'Allenville, 44000 Nantes. Tél. : 40.29.42.60.

Echange jeux sur 520 STF. Envoyez liste. Recherche imprimante. Christophe SILVERT, 135, rue des Roses, 47520 Le Passage.

C 64 disq. cherche contacts sérieux pour échanges news et utilitaires. Réponses assurées. Vite envoyez moi vos listes, merci. Linda BENMERGUJ, 88, rue Joseph-de-Maistre, 75018 Paris. Tél. : 42.28.25.28.

Echange jeux sur C 64 en disq., possède News (Data, Thomson Challenge, Bard's Tale 3 / Contacts sérieux. Demandez Johann, 34.43.53.49.

C 64/128 cherche contacts sérieux pour échanges news disq. et K7. Possède sur 1.10.28 (Hawkeye, Salmancor, Simbad, Summe Olympique, Pandora...) / Christophe JOLIN, Place de l'Eglise, 44510 La Poulguère.

Echange jeux Amstrad 404 et cherche les Ripoux sur Amstrad disquettes. Merci d'avance. Sébastien DEWOLF, 31, rue Jusseau, 75005 Paris. Tél. : 46.33.03.03.

Echange Logiciels, utilitaires, jeux sur ordinateur PC, pas sérieux s'abstenir. Réponses assurées. Vite envoyez moi vos listes, merci. Linda BENMERGUJ, 88, rue Joseph-de-Maistre, 75018 Paris. Tél. : 42.28.25.28.

Comp. PC cherche contacts sérieux pour échange, possède

nbx jeux et util. Recherche Defender of the Crown et Archer du Capitaine Blood. Michael ZAUN, 12, rue des Primevères, 67110 Reichshoffen. Tél. : 88.09.07.33.

Echange ou vende (pour 6128) News (Blood, Platoon, Bob Morane, Nigiri Mensai...) / Frédéric DEMOULIN, La Guyonnière, 72170 Asse-le-Ribout.

Echange Logiciels Apple II/IIc. Possède 180000 Ghost, Police Quest, Test Drive... / news. Achète lecteur 3.5 II (5). bon état, pas cher. Gérard KARCENY, 146, rue Jean-Jaures, 75019 Paris. Tél. : 42.90.75.83.

TOB rétrologique, utilitaires, jeux et échanges. Jarine Noblecourt, La Garonne, 02150 Sissonne.

DU LUNDI AU SAMEDI

"Allo, allo... Ici la Terre... J'appelle fusée lunaire..." Pas de réponse...



TINTIN SUR LA LUNE



"Allo, station de contrôle ? Ici fusée lunaire, c'est Tintin qui vous parle. Je viens de reprendre connaissance. Tout semble normal, nous reprenons le contrôle de la fusée."

Aux commandes de la fusée, avec Tintin et ses compagnons, vous allez revivre "la plus étonnante aventure que le monde ait connue" jusqu'alors : le premier voyage sur la Lune.

Réussirez-vous à piloter la fusée rouge et blanche dans l'espace et à guider son alunissage ? Arriverez-vous à capturer le Colonel Jorgen, le traître qui a décidé de saboter l'expédition ? Pourrez-vous trouver les commandes qui rétablissent la pesanteur normale, alors que vous flotez et rebondissez un peu partout dans la fusée ? Parviendrez-vous à désamorcer les bombes à retardement et à libérer vos compagnons pour enfin sortir de la fusée et faire le premier pas sur la Lune ? Tout cela, vous le saurez très bientôt en jouant avec Tintin sur la Lune, le premier jeu sur micro d'après les albums de Hergé... Avant Armstrong, il y a eu Tintin et peut-être que maintenant il y aura... vous !

Disponible sur : AMIGA, AMSTRAD, THOMSON, ATARI ST sur 2 disquettes.

Pour de plus amples renseignements, coupez et renvoyez ce bon dès aujourd'hui à l'adresse suivante :

INFOGRAMMES
84, rue du 1^{er} Mars-1943
69628 VILLEURBANNE
CEDEX

Nom _____
Adresse _____
[] [] [] [] Ville _____
Machine : K7 DK



TI-61