

## LA NOUVELLE GAMME THOMSON

Il va falloir vous habituer à toutes ces nouvelles abréviations de la nouvelle gamme Thomson : MO 6, TO 8 et TO 9+ !

Il s'agit toujours de micro-ordinateurs 8 bits, c'est-à-dire compatibles avec leurs prédécesseurs. L'ordinateur à micro-processeur 16 bits annoncé un peu partout bruyamment ne sera pas disponible avant mai-juin 1987.

Le MO 6 est, bien sûr, le successeur du MO 5. Il offre 128 Ko de mémoire vive (extensible à 512 Ko) pour 2 690 F, avec lecteur de cassettes incorporé. L'utilisateur peut gérer 16 couleurs simultanément à l'écran parmi les 4 096 de la palette. Du point de vue « connectique » (whaou !), il dispose de nombreuses entrées-sorties : interface imprimante, souris, joystick, crayon optique, son, etc.

Le TO 8, successeur du TO 7-70,



magnétisme et art. Le programme fait des tirages de 5d4 (5 dés à 4 faces) pour chaque caractéristique. De chacune d'elles découlent des aptitudes (nager, sauter, grimper, etc.). Si vous êtes content du personnage, vous l'acceptez (en tapant O pour oui) et vous lui donnez un nom. Il faudra lui choisir des armes et prendre connaissance de l'équipement de base dont le programme le dote automatiquement (corde, gourde, rations, etc.).

Vous prenez alors le livre (illustré par Olivier Hugh) et commencez à jouer. Le héros (vous, votre personnage), est un jeune barde tout frais émoulu de l'école et qui s'apprête à faire ses premiers pas dans la vie de barde en allant de région en région. La scène se déroule dans un univers médiéval fantastique. L'intrigue se noue avec l'assassinat de l'un de ses professeurs... Il vous faudra découvrir l'assassin (ce n'est pas difficile), mais surtout pourquoi et par qui il a été mandaté pour accomplir sa basse besogne.

Le jeu se déroule comme les livres-jeux « classiques » en lisant des para-

## MICRO

met à votre disposition 256 Ko de mémoire vive (292 Ko virtuels), pour 2 990 F ! Le lecteur de disquettes qui l'accompagne est à « moins de 2 000 F ». L'offre TO 8 est une promotion permanente à 5 990 F composée de l'unité centrale TO 8, du lecteur de disquettes et du moniteur couleur. Un bel ensemble, disposant des mêmes caractéristiques d'affichage que le MO 6.

Le TO 9+ est bien sûr une évolution du TO 9, avec 512 Ko de mémoire vive de base, incorporant un modem

aux normes V 23 destiné à l'émission-réception de programmes, aux procédures de téléchargement et au mode micro-serveur (le logiciel de gestion du micro-serveur est fourni). Tout nu : 7 990 F. L'offre TO 9+ est à 8 990 F. Une seconde offre TO 9+ est à 9 990 F. Elle comprend le lecteur de disquettes, l'imprimante et le moniteur monochrome. Nous apprécierons la « politique jeu » concernant ces machines sur les stands du Sicob.



## DONJONS... & MICRO

Michel Martin, jeune responsable de la société Transoft vient de lancer une formule de jeu tout à fait originale : l'ordinateur est l'aide de jeu, le gestionnaire, d'un livre-jeu d'aventure !

La boîte de jeu comprend une cassette (pour Amstrad, MO 5, MXS ou Commodore 64), un livre-jeu d'aventure, un mode d'emploi et quatre dés (4, 8, 10 et 20 faces) pour ceux qui n'ont pas de micro. Voilà pour la version de base. Précisons que les possesseurs de micro-ordinateurs à disquettes ne seront pas exclus, puisqu'ils peuvent demander, pour 20 F de plus, une disquette pour IBM, Atari 400/800/130XE, Atari 520 ST, Apple, TO 7 ou EXL100. L'ensemble de base coûte 100 F. En vente par correspondance, 110 F et avec disquette, 20 F supplémentaire. Voyons comment fonctionne cet ensemble de jeu. Première opération : allumer son micro et charger le programme, qui demande au joueur de créer son personnage. Celui-ci est défini par les caractéristiques physiques et psychiques suivantes : force, adresse, vitesse, endurance, beauté, intelligence,

graphes de texte se terminant par des options. A la différence près qu'au terme d'un paragraphe, il vous est indiqué de taper sur le clavier du micro le numéro du paragraphe que vous venez de lire. C'est alors le programme qui gère l'action et propose de nouvelles options. Au terme de sa tâche, il vous indique le numéro du paragraphe où vous devez continuer votre lecture !

Une bonne idée, qui dégage le joueur de toute la gestion de l'aventure. Que les non-possesseurs de micro se rassurent, il est possible de jouer « à la main ». Mais, évidemment, c'est beaucoup plus lent. Le LJM, entendez « livre-jeu-micro », est né ! Les trois épisodes suivants sont en cours de préparation. Longue vie au LJM !

## A DAME !

Il est temps de préparer votre programme pour le deuxième championnat de France de jeu de dames sur micro-ordinateur qui se disputera l'an prochain.

Pour tous renseignements : Institut industriel du Nord, B.P. 48, 59651 Villeneuve-d'Ascq, Cedex. Tél. : (16) 20 91 00 42.