

TILT

Le Magazine des Jeux Electroniques

**SUPER! DEVEZ
PILOTE DE CHASSE**

**EXCLUSIF!! LES NOUVELLES
IMAGES DE PIXIFOLY**

**TOP-SECRET !!!
L'ATARI 600 XL DEVOILÉ**

**DOSSIER: DES BOLIDES
FOUS, FOUS, FOUS...**

M 3085-9-16,50 F

N°9 BIMESTRIEL JANVIER/FÉVRIER 1984 - 16,50 F - BELGIQUE - 120 Fb - SUISSE - 6 FS
CANADA 3 \$ CANADIENS

**AVANT-PREMIÈRE!!!!
TOUTES LES
NOUVEAUTÉS**



Sorcerer's Apprentice



Big Bird's Egg Catch

Ces drôles de héros n'ont pas fini d'animer les rêves des enfants.

Bataille rangée entre une armée de balais qui jettent des seaux d'eau et Mickey Mouse, c'est le nouveau jeu Atari. Il s'appelle "Sorcerer's Apprentice" et vous avez intérêt à vite aider Mickey avant que sa cave ne soit inondée.

Big Bird veut remporter le grand concours de la kermesse du village. Dans "Big Bird's Egg Catch", il faut rattraper le plus grand nombre d'œufs avant qu'ils ne se transforment en omelette en retombant.

Avec ces deux nouveaux programmes de jeux Atari, découvrez le plaisir de vivre des aventures fantastiques en compagnie de vos héros préférés.

Rassurez-vous, il y en a plus de deux nouveaux par mois, le rêve n'est pas prêt de s'arrêter.



Les défis de l'imagination.



NUMERO 9 - JANVIER/FEVRIER 1984



70 Couilles : Les images folles de Pixifoly. Comment se prépare la première émission de télévision sur les jeux vidéo.

78 Les classiques : L'enfant du Prestige. Le Super 9, un ordinateur d'échecs qui ne manque pas d'atouts.

81 Petites annonces gratuites : échanges, achats, ventes, clubs, etc.

94 Service compris : Arcades-flippers, même combat, l'actualité des flippers et des jeux d'arcades.

107 Les minis qui marchent : Toujours plus nouveaux, plus drôles et plus difficiles.

110 Cher Tilt : le courrier des lecteurs.

Ce numéro comporte un encart-abonnement non folioté entre les pages 10, 13 et 100-103.

COUVERTURE : DESSIN JEROME TEISSEIER

4 Tilt journal : L'actualité des jeux électroniques, nouveautés, shopping, livres, inscriptions, etc.

18 Actuel : Créateurs, si vous savez ! Vous avez une idée de jeu : apprenez à la protéger.

21 Banc d'essai : trois nouveaux ordinateurs de jeux passés au peigne fin : l'Atari 600 XL, l'Aquarius et le Sega SC 3000.

34 Tubes : L'actualité des nouvelles cartouches, cassettes et disquettes pour jouer sur votre téléviseur.

48 Ludic : Un super as de la chasse. Apprenez à devenir pilote de combat, grâce à un nouveau simulateur.

52 Séisme : Attention les trous ! Notre grand jeu pour jouer avec votre calculatrice et, en exclusivité, une initiation à la programmation ludique.

60 Dossier : Mettez un joystick dans votre boîte. Tous les nouveaux jeux de course.



Directeur de la publication : Antoine de CLERMONT-TONNERRE • Directeur délégué : Jacques MONNIER • Rédacteur en chef : Bruno BARBIER • Rédaction : 2, rue des Italiens, 75440 Paris Cedex 09. Tél. : (1) 824.48.21 • Publi-ité : Rejimas Publicité, 1, rue Taitbout, 75009 - Paris. Tél. : (1) 824.97.89 • Service des ventes : 824.48.21 en P.C.V. • Administration : "Tilt-jeux électroniques" est un bimestriel édité par EDITIONS MONDIALES S.A. au capital de 10 000 000 F. R.C.S. Paris 3 20 508 798. La reproduction même partielle de tous les articles parus dans la publication (copyright Electronic Games et Tilt) est interdite. Les informations rédactionnelles publiées dans "Tilt-jeux électroniques" sont libres de toute publication. • Administration de Journal : 2, rue des Italiens, 75440 Paris Cedex 09 • CONDITIONS D'ABONNEMENT : France (TTC à 4 %) : 1 an (6 numéros) : 99 F, 2 ans (12 numéros) : 198 F, Etranger : 1 an (6 numéros) : 129 F, 2 ans (12 numéros) : 258 F. Service Abonnements : 101, rue Réaumur, 75002 Paris. Tél. : (1) 506.94.55. Les règlements doivent être effectués par chèque bancaire, mandat ou virement postal (3 virements). • C.C.P. : 18 900 19 Z. N° ISSN : 0753-8968

Champions

SUPER-SCORES

5, 4, 3, 2, 1, top ! Dans le grand studio de R.T.L., ce dimanche 11 décembre, l'ambiance est plus que chaude : la grande finale CBS Coleovision R.T.L. bat son plein, 24 concurrents, sélectionnés dans la France entière, s'affrontent devant un public de fanatiques, prompts aux encouragements et aux « vivats » ! Les juniors (moins de dix ans) s'affrontent sur *Schtroumpf* et les seniors (de dix à vingt-cinq ans) sur *Zaxxon*. Les parties se succèdent à un rythme effréné : chaque concurrent s'entraîne deux minutes et le véritable



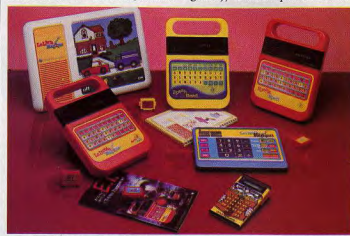
S. Fabresson et S. Bidouze, les champions.

match commence les champions ont trois minutes pour pulvériser les records établis par leurs prédécesseurs. Déçues et performances se succèdent, sur *Schtroumpf*, un petit garçon n'arrivera pas à dépasser les 600 points tandis que d'autres frôlent les 3 000 points, mais c'est Stéphane Fabresson, six ans, de Marseille qui pulvérise la barre des 30 000 et remporte la victoire avec 30 200 points. Stéphane qui a eu sa première console, un *Atari 2600*, à l'âge de quatre ans, ne s'était pourtant pas (dit-il) beaucoup entraîné : il préfère *Donkey Kong*...

Chez les seniors, Stéphane Bidouze, un lycéen bordelais de quatorze ans, s'impose avec... 30 200 points ! Fanatique de C.B.S. — il possède *Donkey Kong*, *Zaxxon*, *Cosmic Avenger*, *Lady Bug* et *Schtroumpf* —, il a découvert l'existence du championnat grâce à TILT et s'entraîne quinze jours avec 6 ou 7 copains avant la finale. Les prix méritent bien cet effort : les deux gagnants partent, en effet, aux prochaines vacances de Pâques, pour les U.S.A... Bernard Farkas, directeur général d'Idéal Loisirs société qui importe la console C.B.S. Coleovision — est fort satisfait du succès remporté par la console et par ses jeux, succès bien reflété par le choix des lecteurs de TILT : vous avez été très nombreux à participer à notre jury des Tilt d'or 85, destinés à distinguer les meilleures consoles et cartouches de jeu vidéo et vous avez récompensé la *Coleovision* et *Zaxxon* d'un Tilt d'or ; ceux-ci ont été remis à Bernard Farkas qui a remercié les lecteurs de TILT pour leur confiance. Nous avons profité de cette « remise des prix » pour demander à M. Farkas si le championnat C.B.S. aurait lieu l'année prochaine. La réponse est « oui » !

JOURNAL

les Personal Computers, dont les prix vont de 20 000 francs à plus de 50 000 francs, les derniers TI 99 4/A vendus bénéficient malgré tout d'une garantie



Texas Instruments continue à produire jeux électroniques et calculatrices.

de un an et d'un suivi du S.A.V. pendant 3 ans. De même, si Texas Instruments a également interrompu la fabrication de logiciels, cela ne signifie pas forcément qu'il sera impossible de trouver du soft pour son T.I. : en effet, le parc de TI 99 4/A dans le monde est suffisamment important pour que d'autres marques — Funware par exemple — continuent à produire en petite quantité des cartouches pour cet ordinateur.

(A cet égard, le C.E.S. de Las Vegas, en janvier sera révélateur.) De plus, Texas a encore en réserve quelques programmes, comme *Jambreaker*, *Ponctuation* (édité par Magnard), *Gestion privée* ou T.I.

Calc qui sortiront prochainement.

Enfin, le géant américain continue la fabrication et la conception de calculatrices, de jeux électroniques et, bien sûr, de composants qui serviront dans les Personal Computers, trop chers aujourd'hui pour répondre au label grand public mais dont le prix évoluera sûrement très, très vite... Rendez-vous dans deux ou trois ans !

SON, IMAGE... ET JEUX ÉLECTRONIQUES

« L'électronique dans la vie quotidienne » sera le thème général du prochain festival international du Son et de l'Image qui se tiendra cette année au palais du CNIT (Paris La Défense). Des thèmes particuliers illustreront les différents aspects de l'exposition : musique, vidéo, électronique de loisirs, jeux électroniques, informatique domestique (une journée sera réservée particulièrement à la jeunesse) et radio-guidage. Le festival sera ouvert au public du mercredi 14 au dimanche 18 mars 1984. Une bonne occasion de découvrir les dernières nouveautés.

STANDARD NIPPON
Coucou, les voilà ! Les Japonais commencent à bien s'agiter dans l'univers informatique : un million de Home Computers

devaient être vendus avant Noël et le dernier Salon de la micro-informatique de Tokyo a confirmé l'émergence du standard M.S.X. : plus de 20 compagnies, parmi lesquelles National, Hitachi, Toshiba, Sanwo, Mitsubishi et Sony l'ont adopté et produiront désormais leurs logiciels dans ce standard : leurs programmes seront ainsi compatibles entre eux. Inutile de préciser que le M.S.X. ne tardera pas à faire parler de lui.

MESSAGES

Les télévisions japonaises ne peuvent plus se passer d'ordinateurs ; le nouveau téléviseur Sharp s'est lancé le premier : à mémoire de 8 Kf intégré au poste TV permet d'afficher sur l'écran les messages que l'on désire, en particulier ceux destinés aux membres de la famille, pendant ou après les émissions. Du style : « les enfants, il est l'heure de se coucher... ».



En retournant, c'est 2 fois plus détonnant...



En retournant, c'est 2 fois plus angoissant...



REGIE CASSETTE VIDEO

En retournant, c'est 2 jeux pour le prix d'1!*



DOUBLE-ENDER,™ C'EST JOUER DOUBLE JEU.

Double-Ender,™ est une nouvelle gamme de jeux vidéo unique en son genre. Une cartouche à deux entrées associe deux jeux vidéo entièrement indépendants l'un de l'autre, captivants et très différents.

Action et aventure, stratégie et adresse, ces Double Jeux vont mettre vos réflexes à rude épreuve!

Six aventures haletantes à partager avec de vrais héros :

- une ascension glaciale avec *Spike's Peak*®
- et des frissons de terreur avec *Ghost Manor*®;
- en plein dans le mille avec *Artillery Duel*®;
- et une lutte sans merci avec *Super-Kung-Fu*®;
- un duel à mort entre *Sir Lancelot*® et le Dragon et l'enlèvement spectaculaire de Lady Marianne par Robin des Bois (*Robin Hood*®).

Bientôt dans tous les magasins de jeux vidéo et dans les vidéo clubs, découvrez les premiers-nés d'une grande série!

Compatibles avec Atan® 2 600 VCS,® CBS Coleco Vision™ et bientôt avec d'autres standards.

Pour recevoir notre catalogue jeux vidéo, écrivez à RCV, 255, rue Gallieni, 92100 BOULOGNE-BILLANCOURT.

DOUBLE-ENDER.™

En retournant, c'est 2 fois plus renversant.

* Sur la base de prix moyens constatés pour des jeux de type comparable.

Double-Ender™ est une marque déposée appartenant à Xonox.™ Atan™ et Vidéo Computer System™ sont des marques déposées appartenant à Atan Inc. CBS est une marque déposée appartenant à CBS Inc. Coleco Vision™ est une marque déposée appartenant à Coleco Industries Inc.

JOURNAL

ATARI SCOOP

Une fois encore, TILT vous offre une super-avant-première. Bien qu'Atari soit en effet d'une grande discrétion sur ses projets, nous avons pu découvrir la petite dernière de la gamme : l'Atari 3600. Cette nouvelle console de jeux vidéo, surpasse l'Atari 600 XL pour les possibilités ludiques : graphismes étonnants (sur *Péle Position*, le joueur voit le « travail » des suspensions des roues indépendantes, 3 dimensions, superbe animation, bref, la console CBS Colecovision n'a qu'à bien se tenir... De plus, toutes les anciennes cartouches de l'Atari 2600 sont compatibles avec la 3600 ! Bien sûr, aucune date de commercialisation n'a été fixée, (Atari France a même pas encore reçu de prototype !) mais notre enquête continue...

Shopping



RUN, TOUT UN PROGRAMME

En plus des nouveautés ludiques fonctionnant sur de nombreux micro-ordinateurs familiaux, et plus particulièrement sur Commodore, Run Informatique propose bon nombre d'accessoires : un superbe synthétiseur de voix pour *Vic 20*, *Adman Speck Synthesizer* d'Adman Electronics à 798 F, des livres et revues en anglais pour Commodore, le nouveau « manche à balai » de Spectra Video...

En fait, pour connaître les nouveaux produits disponibles chez Run, une seule solution : planter sa tente devant ou passer tous les semaines.

Run Informatique - 62, rue Gérard - 75013 Paris (tél. : 581.51.44).

TOUT POUR SPECTRUM

Depuis l'arrivée en France du Spectrum, de nombreux maillons se sont intéressés à l'importation et à la production de logiciels pour cette machine. Tout d'abord l'importateur du Spectrum, Direct International 30, avenue de Messine, 75008 Paris (tél. : 359.72.50). Différents programmes sont proposés, certains développés par la société française Ere Informatique, à qui l'on doit, entre autres, les fabuleux programmes de simulateur de vol sur chasseur : l'*Intercepteur Cobalt* (voir rubrique Ludic dans ce numéro).

No Man's Land-Inelec : 110 bis, avenue du Général-Leclerc, 95500 Pantin (tél. : 843.61.11). Il importe plusieurs programmes de très bonne qualité (*Kong, Zoom, Manic Miner, Passé, The Hobbit*, etc.). Video-Telem-Report : 58 bis, rue Ramey, 75018 Paris (tél. : 252.87.97) importe toute une gamme de logiciels pour Spectrum (*Maziacs, Quest, Corn Cropper, Jungle Trouble*, etc.) et pour d'autres machines : ZX 81, *Oric, Vic 20, Commodore 64*. Il produit aussi de bonnes cartouches de jeu pour ZX 81, qui sortent au rythme de deux par mois. Enfin Spid : 39, rue Victor-Massé, 75009 Paris (tél. : 281.20.02), distribue d'autres logiciels pour Spectrum, en particulier ceux produits par Rabbit Software (*Race Fin, Centropods*).

BIP EN POCHE

Casio, après presque un an de silence, lance un nouvel ordinateur de poche : le PB 700. Fidèle à la tradition Casio, il reprend les caractéristiques de base du FX 702 P. Le bip sonore si longtemps attendu y fait enfin son apparition. Petite machine pleine d'astuces avec une mémoire extensible jusqu'à 16 Ko Ram et un écran de matrices 160 x 32 points, elle permet de merveilleux jeux graphiques. Malheureusement son Basic un peu lent rend les jeux d'action lassants. Dans sa version de base, il coûte environ 1 800 F, ce qui le place bien face à la concurrence. En plus du PB 700 sont disponibles une imprimante 4 couleurs et un magne-

tophone à micro-cassettes, ainsi que des extensions mémoire vive.

HECTOR, ORIC, APPLE

Après avoir édité un guide des logiciels, Spid multiplie ses activités ludiques. Maintenant, en plus de l'Hector et de ses programmes, sont également disponibles des jeux sur *Oric I et Apple*. La distribution du HIRX est assurée sans problème. Algorithme commercialise les premiers jeux en haute résolution dont la qualité graphique ne vous décevra pas. Spid - 39, rue Victor-Massé, 75009 Paris (tél. : 281.20.09).

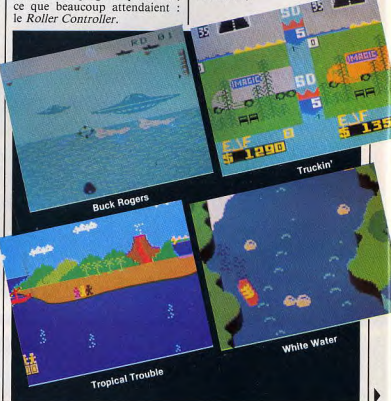
X-07, PLUS DE SECRET

Canon, à son tour, se lance dans la course avec un ordinateur de poche : le X07. Son nom d'agent secret n'en fait pourtant pas une machine invisible, il est bien là. Outre toutes les qualités de programmation, il faut noter la présence de 4 boucles d'édition. Elles permettent, par exemple, de commander le déplacement d'un objet à l'écran dans un jeu. La version de base coûte environ 2 000 F. De très nombreuses extensions sont disponibles, comme une imprimante graphique couleur, un convertisseur de niveau, un coupleur optique, une carte mémoire...

EXCEPTIONNEL !

Electron frappe encore ! Pour la nouvelle année, Yves Coriat offre aux vrais fans, fous de jeux vidéo, une pléiade de nouveautés impressionnantes : au premier rang de celles-ci, *Advanced Dungeons and Dragons, Tresor of Termin*, une cartouche Mattel exceptionnelle. Pour C.P.S. Colecovision : *Time Pilot, Subroc, Minner 2049, Poker and Black Jack, le Baseball* avec sa pointe spéciale et, ce que beaucoup attendaient : le *Roller Controller*.

De plus, Electron propose actuellement toutes les nouveautés Imagic : *Safercracker, Truckin' —* présentées dans le « spécial U.S.A. » de notre dossier —, *Draquila, White Whaler, Nova Blast et Tropical Whaler*, ainsi que les anciennes cartouches Imagic, dont certaines sont en promotion. Electron, 117, avenue de Villiers, 75017 Paris (tél. : 766.11.77).



L'INFORMATIQUE FACILE

990 F^{TTC}



MINI EXPANDER, extension qui comprend les 2 manettes de contrôle, une animation sonore supplémentaire et qui permet de connecter simultanément une cartouche-mémoire et une cassette-jeu.

Ces **CARTOUCHES 4K et 16K** permettent d'augmenter directement la mémoire vive et se branchent directement dans l'Aquarius ou dans le Mini Expander.

Entrez facilement dans le monde de l'informatique grâce à l'Aquarius, son langage Basic Microsoft, ses programmes de gestion familiale, ses programmes de jeux et ses multiples possibilités d'extension. De plus, sa compatibilité CP/M vous permet d'accéder à la plus grande librairie de logiciels.

- CARACTÉRISTIQUES TECHNIQUES :**
 MICROPROCESSEUR : 2.80 à 4 MHz
 LANGAGE : Basic Microsoft (extensible)
 MÉMOIRE : 4K RAM (extensible 52K) 8K ROM
 CLAVIER : 48 touches et 34 touches de fonction
 VIDÉO : 16 couleurs, sortie PÉRITEL/SECAM (en option, adaptateur PÉRITEL/UHF)
 ÉCRAN : 40 colonnes x 24 lignes, 320 x 192 points de résolution
 SON : 1 voie (2 voies supplémentaires avec boîtier Mini Expander).
KIT 1 : A+B = 1 490 F TTC
KIT 2 : A+C (= 8K) = 1 190 F TTC
A+C (= 20K) = 1 490 F TTC
KIT 3 : A+B+C (20K) = 1 990 F TTC
 + 1 cassette jeu gratuite
CASSETTE DE JEU 390 F TTC
 • ASTROSMASH • NIGHT STALKER
 • TRESOR OF TARMIN
PROGRAMMES 490 F TTC
 • LOGO (programmation)
 • FINE FORM (gestion familiale)
 • FILE FORM (gestion de fichier)

DISTRIBUTEURS NEOUS CONTACTER
VECTRON
 128, AVENUE DE MALAKOFF 75116 PARIS
COMMANDE PAR TÉLÉPHONE
(1) 502.18.18*

BON DE COMMANDE

A RENOYER A VECTRON, 128, AVENUE DE MALAKOFF 75116 PARIS

	QUANTITÉ	TOTAL
NOM _____	AQUARIUS	990 FTTC
PRÉNOM _____	KIT 1 _____	1490 FTTC
ADRESSE _____	KIT 2 (8K) _____	1200 FTTC
TÉL. _____	(20K)	1490 FTTC
VILLE _____	KIT 3 (20K) _____	1990 FTTC
CODE POSTAL () () () () () ()	CASSETTES DE JEU	390 FTTC
SIGNATURE _____	• Astromash • Night Stalker • Tresor of tarmin	
	PROGRAMMES	490 FTTC
	• LOGO • FINE FORM • FILE FORM	
	ADAPTEUR PÉRITEL/UHF	309 FTTC
Veuillez me faire parvenir dans les plus brefs délais la commande suivante contre remboursement ou je joins un règlement par CCP ou chèque bancaire / établi à l'ordre de Vectron.		Frais de port 50 F
		TOTAL TTC

Rencontres

JOURNAL

ATARI SCHOOL

Deux centres Atari de formation à l'informatique se vont plus tarder à ouvrir à Tours et à Melun. Les « élèves » auront le choix entre quatre modules de cours, qui iront de l'initiation au Basic pour enfants aux applications professionnelles (logiciels de gestion, traitement de textes, etc). Pour tous renseignements, contactez le service Promotion Atari (tél. : 16-1-339.31.61).

OSCAR

Les premiers Oscars La Villette, organisés par le futur Musée de La Villette ont été décernés à *Synthésia*, un logiciel Vifi Nathan qui permet la construction musicale de mélodies, au *Petit Mozart*, un nouveau jeu électronique musical pour enfants à partir de 4 ans signé France Jouets et au *Dictionnaire électronique de poche* présenté par la société Berchat. Le jury, présidé par le professeur Jacques Henriot, directeur du laboratoire de recherche sur le jeu et le jouet de l'université de Paris XIII, était composé de représentants de l'Administration, de responsables de musées et de ludothèques et de journalistes. Des créateurs indépendants ont cependant regretté ce concours, réservé aux fabricants français, ne soit pas ouvert à tous ; qu'il se rassure : l'Oscar 25 La Villette sera dorénavant ouvert à tous les créateurs de jeux. Pour tous

renseignements supplémentaires, un numéro de téléphone : le 240.27.28.

WEEK-ENDS

20.64 est un club informatique d'un genre nouveau. Comme son nom l'indique, il s'adresse uniquement aux possesseurs ou futurs acquéreurs des Commodore, Vic 20 et CBM 64. Ici pas de programme, mais une découverte de l'informatique, dans la simplicité et la bonne humeur, sous la direction de Léon Britan. Moyennant une souscription annuelle de 500 F, vous pourrez découvrir et utiliser toute la gamme de logiciels, périphériques, extensions, revues, livres... pour Commodore, des plus anciens aux plus récents.

De plus le Club 20.64 organise des week-ends d'informatique ; le prochain se tiendra les 21 et 22 janvier 1984 à Villenoble et offrira un menu de choix : 30 Commodore, CBM 64 et Vic 20 avec leurs périphériques et plus de 900 logiciels. Pour tous renseignements, contactez le Club Informatique 20.64, 20, rue Léo-Desjardins, 93250 Villenoble (tél. : 528.82.59).

RELAX MATCH

Le Vidéo-club « Espace Vidéo » s'est lancé dans le jeu vidéo depuis quelques mois et propose les consoles Atari, CBS et Mattel ainsi que leurs cartouches à la location. Mais l'artout principal d'Espace Vidéo réside dans la personnalité de François Brauli, un passionné qui veut faire de son club un lieu de rencontre « sympa », où les joueurs peuvent se retrouver autour d'un verre de Coca pour discuter, échanger leurs idées ou pour s'affronter sur différents jeux : chaque mercredi après-midi, en effet, se déroulent des parties acharnées sur des jeux tirés au sort le matin. Le concours dure tout l'après-midi, dans une ambiance relax : les challengers peuvent rejouer plusieurs fois pour améliorer leurs scores et tous, ou presque, de départent avec un prix. Bref, n'hésitez pas à faire un tour chez Espace Vidéo : l'accueil et l'ambiance méritent le meilleur. Espace Vidéo, 128, avenue du Maine, 75014 Paris (tél. : 320.22.54).

SUR LES BANCS

Microvidéo, déjà réputé pour la compétence et le sérieux de ses animateurs en matière de jeux vidéo et de micro-informatique, ouvre une école de programmation. A raison de quinze séances d'une heure, vous pouvez découvrir les subtilités du Basic et du Logo dans d'excellentes conditions : les cours ne rassemblent jamais plus de douze élèves à la fois et six ordinateurs sont à la disposition des étudiants. Les séances de formation ont lieu le mercredi de 16 h à 18 h et le samedi de 17 h à 19 h ; les adultes peuvent en outre assister au cours du jeudi, de 18 h à 20 h. Pour 15 séances d'une heure, il vous en coûtera 750 francs et si vous souhaitez étudier « au coup par coup », le prix de chaque heure de cours est fixé à 65 francs.

A noter : une importante bibliothèque d'ouvrages spécialement peu compléter votre formation. Hormis ses cours, Microvidéo propose toujours une gamme de produits impressionnante qui va du golfistik (une petite boule qui améliore les classiques joystick Atari) au 600 XL en passant par 200 logiciels, des trackball et des graphic tablets, etc. Microvidéo, 8, rue de Valenciennes, 75010 Paris (tél. : 201.24.30).

PARIS LASER

Entre deux parties de Donkey Kong, pourquoi n'iriez-vous pas faire un tour au musée d'Art Moderne de la Ville de Paris ? Electra est la première manifestation consacrée au thème de l'électricité et de l'électronique dans l'art du XX^e siècle. Entre autres projets : une liaison lumineuse la nuit par un rayon laser bleu pervenche qui réunit la Défense, la tour Assur, la tour Eiffel et le Musée ; un environnement lumineux dont l'ordonnance est constamment modifiée par les déplacements des visiteurs ; la démonstration d'un logiciel « Easel », qui permet de mélanger différentes sources hétérogènes ; la présentation des jeux sur ordinateurs Atari, dont deux créés par l'artiste Agam, Musée d'Art Moderne de la Ville de Paris : 11, avenue du Président-Wilson, 75016 Paris.

Curieux

ARSGA VALLEY ?

L'arsénure de gallium va-t-il détrôner le silicium qui entre dans la composition de tous les microprocesseurs actuels ? Certains chercheurs le pensent. Conséquence indirecte : la Silicon Valley, décapitée, devient l'Asaga Valley.

PAROLE DE SAM !

« Don't ask computer software » n'est pas un slogan politique mais le nom d'une marque de logiciels récents. Parmi les titres proposés aux USA, S.A.M. (Software Automatic Mouth) donne une voix électronique à Apple, Atari et Commodore. Il ne leur manque plus que la parole : c'est chose réglée.

LA PUCE ET LES GEANTS

Les microprocesseurs de la Silicon Valley équipent les SS 20 russes ? Les puces « Made in California » se retrouvent chez les Japonais ? La possible vallée des puces dissimule sous son apparence trompeuse une guerre d'agents secrets dignes des années froides. Eric Laurent a pénétré dans l'un des milieux le plus fermé du monde, a remonte la filière, a pisté les trafiquants puces et suivi les hommes du FBI... Le bilan ? Un livre qui se dévore ornateurs Apple, Atari et Commodore. Il ne leur manque plus que des bases authentiques. Son titre : *La Puce et les Géants*, aux éditions Fayard.

20% d'économie
+ 1 cadeau



NOUVEAU

Vous avez tout intérêt à vous abonner tout de suite

1 Vous économiserez 20F.

En vous abonnant dès aujourd'hui à TILT vous bénéficierez d'une réduction exceptionnelle de 20F sur votre abonnement d'un an : vous ne réglerez en effet que 79F pour 6 numéros au lieu de 99 F, prix au numéro. Et puis vous êtes assuré que ce prix ne bougera pas puisqu'il sera payé une fois pour toutes.

2 Vous recevrez TILT, dès parution tous les 2 mois.

Dès que TILT sort de presse, les numéros des abonnés sont expédiés sans délai. Et vous savez que dans chaque numéro de TILT :
- vous découvrez les nouveaux jeux électroniques en avant première (consoles, micro ordinateurs, flipper, échecs, backgammon, jeux de poche, calculatrices).
- Vous choisissez les plus performants grâce à des tests complets et détaillés.
- Vous améliorez vos performances car TILT vous donne des trucs de spécialistes pour devenir un vrai champion.
- Vous mettez au point des jeux inédits qui feront de vous le « spécialiste » qui utilise à fond les possibilités de ce nouveau domaine.
- Vous pouvez gagner des super-cadeaux de TILT car des concours sont régulièrement proposés avec des lots importants.



3 Vous recevrez un cadeau : JEUX EN TETE un numéro de TILT hors série.

16 pages de jeux inédits faisant appel, entre autre, à la logique, la patience, la déduction, le calcul, l'observation etc... De quoi stimuler vos cellules grises qui adorent cela !

Aujourd'hui même renvoyez la carte ci-contre.



Nouveau! VECTER SPOKEN

Milton Bradley lance six nouveaux programmes de jeux pour le début de cette nouvelle année : *Web Warp*, *Fortress of Narzod*, *Bedlam*, *Flipper Football*, *Football* et *Spike*, première cartouche parlante. Le crayon optique, quant à lui, ne devrait pas être disponible avant le mois d'avril ; en revanche, il bénéficiera à cette date de trois programmes, en un dessin, un de géométrie et un de musique. A noter : deux

B. Ravel et les Power Arcades

jeux sont prévus pour l'Atari 2 600, *Flight Commander* et *Cosmic Commander*, qui nécessitent des poignées particulières, les power arcades, vous visiez sur l'écran la cible à abattre et faites feu. Si vous êtes bon tireur, vous vous sortirez aisément des situations les plus épineuses, sinon...

GOLDEN

Les utilisateurs d'ordinateur personnel Apple ont désormais leur magazine : « Golden » est né en décembre et c'est un fort beau bébé. Au sommaire du premier numéro : l'ordinateur personnel dessiné, toutes les manettes de jeux pour Apple, premier pas avec « Visicalc » ainsi que des tests, des enquêtes, des interviews... Le prochain numéro paraîtra le 6 février 1984 ; possesseurs d'Apple, ne l'oubliez pas !

GOLDEN



JOURNAL

LA LOGIQUE S'IMPOSE

On compte aujourd'hui plus de 12 cassettes ludiques fonctionnant sur ordinateurs de poche. La dernière création est un *Othello* 6 x 6 et 8 x 8, écrit en langage machine pour PC 1500 Sharp. Le temps de réflexion est très court sans que le niveau du jeu en soit affecté. Ce programme qui peut remplacer le prochain tournoi d'*Othello*, organisé chaque année à l'occasion du Sicob d'hiver, est distribué par Logi'stick. Mais attention : Logi'stick s'est agrandi et a changé d'adresse ; voici leurs nouvelles coordonnées... Logi'stick (DD) - Centre d'Affaires Paris Nord - « Le Bonaparte », 93153 Le Blanc Mesnil (tél. : 865.44.55).

DES CHIFFRES ET DES LETTRES

Atari accente sa politique en faveur des programmeurs français : les accords conclus avec Hatier, la grande maison d'édition de la rue d'Assas, ont permis de développer des logiciels éducatifs qui transforment l'ordinateur en un professeur patient et attentif ; celui-ci ne se contente pas, en cas d'erreur, de donner la réponse exacte mais explique la faute commise. Trois grands thèmes ont été ainsi abordés et traités : le calcul, l'orthographe, l'aveil. Atari a également développé en collaboration avec Virfi-Nathan, un jeu éducatif directement inspiré du jeu proposé par Armand Jammot : « Les chiffres et les lettres », et s'est associé avec le grand peintre Agam pour créer des jeux artistiques, apparemment remarquables ; tous ces programmes éducatifs témoignent d'une recherche pédagogique poussée et se veulent adaptés à la situation de chaque enfant et capables d'évoluer avec lui.

TEST

A DOMICILE

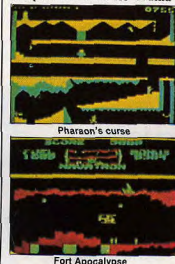
Sivea se lance dans la location d'ordinateurs et de logiciels : une excellente solution pour tester chez soi, en toute tranquillité, le matériel que l'on souhaite acquérir. IBM PC, T07, CBM 64, Apple II*, Apple III* et Lisa n'attendent plus que votre visite. A titre indicatif, pour louer un Commodore 64



en prêt et son lecteur de K7, il vous en coûtera 375 F par mois ou 12 mois ou 716 F pour un mois ; pour un Apple II*, 64 K, drive plus contrôleur et un moniteur, comptez 1 236 F par mois sur 12 mois ou 2 365 F pour un seul mois. Sivea, 31, 33, bd des Batignolles, 75008 Paris (tél. : 522.70.66).

PRESTIGIEUX

Synapse, Creative Software, Broderbund, Eumware, marques prestigieuses de logiciels compatibles avec les ordina-



teurs Commodore CBM 64 et Vic 20, Atari 600 XL, 800 XL et Texas Instruments sont disponibles en France. La société Ariosoft, qui les distribue, a toutes les chances de s'imposer très vite sur le marché grâce à leur qualité. Nous en reparlons... Ariosoft, Z.I. du Courdray, 14, avenue Albert-Einstein, 93155 Le Blanc Mesnil (tél. : 1-865.14.24).

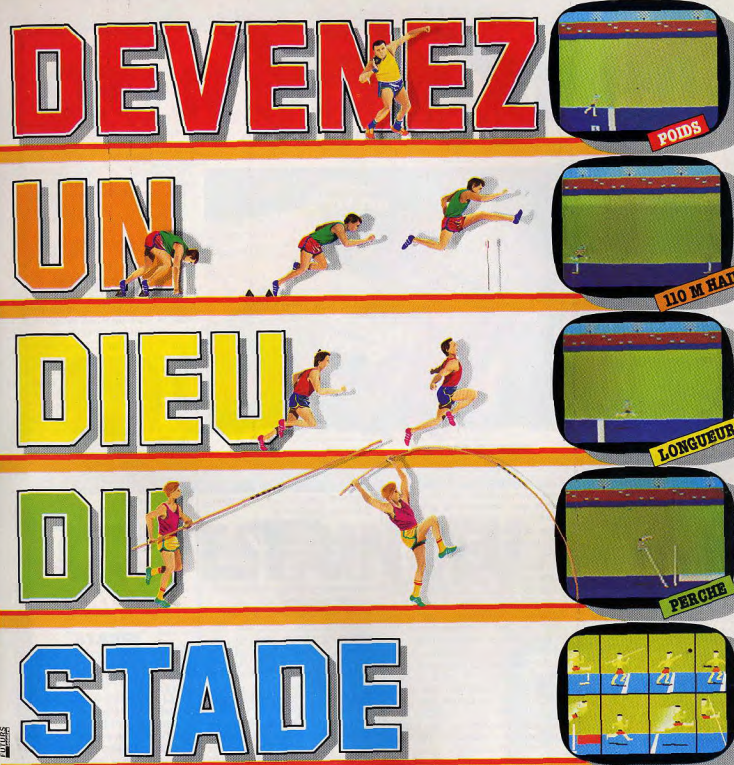
L'ATARIEN

« L'Atarien », le magazine du club Atari, est paru ! Jeux-concours, présentations des nouveaux programmes de jeux, interviews de célébrités du monde des jeux vidéo, conseils pour gagner, courrier, bref, un must pour tous les joueurs Atari. Pour tout savoir sur « L'Atarien », n'hésitez pas à écrire à Pamela, club Atari, 9-11, rue Georges-Esnesco, 94008 Créteil.

SELECTION

La qualité des jeux Parker va croissant : *Popeye*, *Bert*, *Frogger*, *Tutankham* sont des réussites, surtout dans les versions pour consoles Mattel et CBS et pour Atari 600 XL. Une sélection impitoyable est effectuée aux U.S.A., où la sortie de certains titres, comme James Bond, a été différée pour améliorer encore les jeux avant leur mise en vente.

Attention, pour sa part, dispose maintenant de 37 programmes pour sa petite console, avec de forts bons titres (*Turtle Turpins*, *Jump Bug*, *Jungler*, *Hobby*) tandis qu'Imagic se diversifie et prépare du soft pour l'IBM Penaitis, le futur petit micro du géant U.S.



THE ACTIVISION DECATHLON

Passé de mains en mains le flambeau arrive à point pour ouvrir les jeux olympiques. Tes trois adversaires sont prêts à défendre leurs couleurs. Un décalithon c'est long, très long. Si ton adresse, ton endurance ou ta vitesse font la différence tu deviendras alors, un dieu du stade.



Classement officiel de la vidéo pour ordinateur de jeux Atari.
Classement officiel de la vidéo pour ordinateur de jeux Atari.
RCA Vidéo Jeux est une marque déposée de RCA Corporation.
Activision est une marque déposée de Activision Inc.
© 1984 Activision Inc.

A renvoyer à : RCA Vidéo Jeux
rue de Croix Rousseau - 91262 MORAUX

JOURNAL

Lire

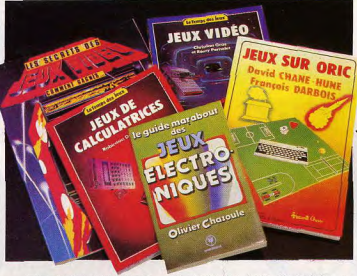
LES SECRETS DES JEUX VIDEO

Débutants, joueurs expérimentés, acharnés des jeux électroniques, ce livre vous concernera. Vous permettra de conquérir définitivement ce monde parallèle qui s'étend de tous nos territoires : cafés, arcades, boîtes de nuit, hôtels, restaurants, avant d'investir nos salons, nos chambres, nos salles de bains. Voilà donc le manuel d'utilisation de ces envahisseurs infatigables. Le temps est venu de prouver la supériorité de l'homme sur la machine, de la femme sur le programmeur, de l'humain sur l'humanoïde. Les jeux vidéo ont dès maintenant à votre merci : le plaisir de jouer. La fureur de vaincre. La joie de lire. *Les Secrets des Jeux Vidéo* de Jean-Michel Navarre. Éditions.

JEUX SUR ORIC

L'Oric I est un micro-ordinateur plein d'avenir qui a reçu le prix Vidéo au MIJID. Ses capacités de jeux sont excellentes par rapport à son prix. Facile à programmer en Basic, le langage machine utilisé pour les jeux d'arcades pose cependant d'énormes problèmes. Un livre pour vous aider : *Jeux sur Oric*. Un sommaire consacré : une première partie consacrée aux techniques de programmation, vous apprend comment déplacer un objet, utiliser la haute résolution graphique, définir un caractère, utiliser les sons... ; la seconde partie vous propose des jeux classés par thèmes : hasard, adresse, action et réflexion. Des explications détaillées accompagnent chaque programme, le lecteur pourra, par exemple, reprendre dans différents spécies les éléments qui lui conviennent pour créer son propre logiciel. Toutefois un détail assez étonnant apparaît à la lecture des listings : les corrections sont faites à la main. La première édition de cet ouvrage comptait quelques erreurs qui ont été rapidement corrigées pour les éditions suivantes. Un bel effort et une preuve de sérieux.

Jeux sur Oric, David Chane-Hune et François d'Arbois, Edimicro.



PROGRAMMES EN PERIL

Aucun livre ne s'était jusqu'ors penché sur les problèmes que rencontre le programmeur lors de l'élaboration d'un logiciel ludique. *Techniques de programmation des jeux* n'est pas un recueil de logiciels. L'auteur aborde le thème du jeu du côté analyse et ne traite que de grands classiques Procédur, Othello... Pour chaque thème les difficultés mettant en péril le bon fonctionnement du programme sont traitées de façon théorique pour que le lecteur du jeu soit expliquées ainsi que l'algorithme pour l'adapter sur un micro-ordinateur. La partie traitement des échecs est particulièrement instructive. Nous n'en attendons pas moins de David Levy, grand maître international d'échecs. *Techniques de programmation des jeux*, David Levy. Éditions du P.S.I.

SUIVEZ LE GUIDE

Le guide Marabout des Jeux électroniques, proposé par Olivier Chazoué, vous entraîne dans l'univers des jeux électroniques. En termes simples, sans recourir à un langage ésotérique, l'auteur présente les tendances d'un marché en pleine expansion, répond aux questions que se posent parents et enfants lorsqu'ils souhaitent acquérir une console ou un micro-ordinateur, et offre un pano-

rogrammant ces jeux, vous approfondirez vos connaissances en Basic : chaque programme est en effet accompagné d'une analyse détaillée de sa structure. Un livre passionnant et astucieux, pour s'initier au Basic du Vic 20 en s'amusa-

Viç 20 à la conquête des jeux, Alain Perbost et Eric Masse. Éditions Eyrolles.

DIABOLIQUE

Comment reconnaître les meilleurs jeux ? Quel est le labyrinthe le plus infernal, le combat intergalactique le plus diabolique ? Christian Gros et Remy Pernellet, journalistes de Télérama ont interrogé joueurs, sociologues, fabricants, champions, ont joué jour et nuit, bref ont disséqué 4 consoles de jeux vidéo et plus de 180 cartouches. Le résultat : un livre de 230 pages, truffé de conseils et de « trucs » pour gagner, écrit avec humour et pertinence. Seul regret, son prix : 78 F, qui risque d'en décourager plus d'un.

Jeux vidéo, Christian Gros et Remy Pernellet. Collectif. Les Temps des jeux », M.A. Éditions.

Hola!

ERRATA

Plusieurs petites erreurs se sont glissées dans notre Guide des jeux vidéo. Avez-vous remarqué à chacune d'elles et la faible taille mème permet seulement la réalisation de jeux aux règles simples. Un bon ouvrage mais qui vient un peu trop tard, car les calculatrices présentées sont en voie de disparition au profit de calculatrices programmables en Basic et Assembleur. *Jeux de calculatrices*, Robinson du Plessis, M.A. Éditions « Le temps des jeux ».

A LA CONQUÊTE DES JEUX

Le Vic 20 de Commodore, excellent partenaire de jeu, fait l'objet d'un livre instructif et plaisant : *Viç 20 à la conquête des jeux*. Cet ouvrage vous propose une initiation à la programmation de jeux (création d'un jeu de caractère, utilisation d'un joystick dans un logiciel, etc.) et vous offre 22 programmes complets. En

CECI N'EST PAS UN JEU

Pour la 1^{re} fois dans l'histoire des vidéo-jeux, un voyage dans l'espace.

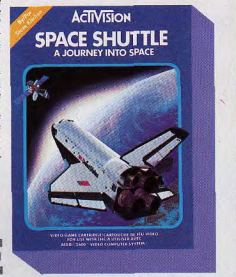
Le 20 avril 1981, Columbia, la première navette spatiale américaine lancée par le Centre National de l'Air et de l'Espace en Floride. A son bord, les astronomes Griffin et Young franchissent une étape essentielle de l'histoire : le premier voyage spatial aller et retour dans une navette spatiale réutilisable. Au point d'arrivée, la navette spatiale de Steve Kitchin est à nous. Votre mission : décoller et mettre l'engin sur orbite, faire le plein d'énergie ; puis revenir dans l'atmosphère avant d'atterrir à l'Edwards Air Force base en Californie. Vous volerez à 16 155, soit 15 fois la vitesse du



son. Space Shuttle est beaucoup plus qu'un simple vidéo-jeu. Il simule d'une manière extraordinairement réaliste un voyage spatial. Les ingénieurs de la Nasa et les créateurs du vidéo-jeu ont étroitement collaboré à sa mise au point. Tout y est : vitesse, altitude, températures, les sols plans et même le langage, les remous, c'est fantastique de vérité, une mission spatiale en navette comme vous y étiez. Son et image éclatent sur l'écran dans le vacuum enfermé d'un véritable décollage. Space Shuttle, c'est votre billet pour le grand aventure du monde moderne, un voyage sur orbite terrestre en navette spatiale.



SPACE SHUTTLE



CECI EST UN JEU



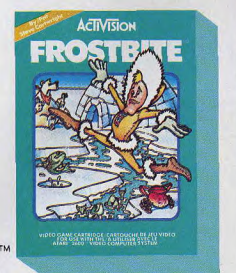
Son nom est entré dans la légende. A travers les blanches étendues du cercle polaire, perdu au milieu des glaces, affrontant les ours polaires, il s'appelle Frostbite Bailey. En crânit Frostbite, Steve Cartwright a saisi son sens de l'humour sur les arêtes glacées des Icebergs arctiques.

Votre travail : aider Frostbite Bailey, intrépide architecte du Nord, à rassembler des blocs de glace pour construire son igloo. Il doit pouvoir s'y réfugier avant que la température n'atteigne 0°. Bailey réunit les blocs en sautant dessus pendant qu'ils dérivent. Il reprend des forces en mangeant du poisson.

Mais, il y a de dangereux ennemis : les clans et les crabes royaux d'Alaska, les aînés des villages se sont ligüés pour l'entraîner au oied des flûts glacés. Et c'est pas tout, des bandes d'ours polaires affamés rôdent autour de l'igloo. Mais, gardez votre sang-froid, Frostbite vous fera seulement trembler... de plaisir...



FROSTBITE™



ACTIVISION®

RCR VIDEO JEUX DISTRIBUTEUR EXCLUSIF VIDEO-JEUX pour ordinateur de jeux ATARI®

JEUX VIDEO: CREATEURS, SI VOUS SAVIEZ...



Vous avez une idée géniale ? Le programme de votre jeu est déjà écrit ? Bravo, mais vos ennuis commencent ! Et le pire d'entre eux, c'est l'angoisse de se faire pirater. Alors, que faire ? L'enterrer au fond du jardin ? L'apprendre par cœur ? Ou, tout simplement, la Loi...

Normalement toute invention peut faire l'objet d'un brevet. Le brevet, titre délivré par l'Institut de la Propriété Industrielle, donne à l'inventeur, pendant une période de 20 ans en France, un droit exclusif pour la fabrication et la commercialisation de son invention. Mais voilà, l'idée sur laquelle repose le jeu n'est pas normalement brevetable car les idées sont aussi libres que l'air, et le brevet n'est destiné qu'à protéger la matérialisation de ces idées. Il existe cependant à notre connaissance au moins un brevet français pour une idée de jeu vidéo caractérisée « par une poursuite à l'intérieur d'un labyrinthe entre un ou deux poursuivants et un ou des poursuivis dont les tailles sont différentes et ne permettent pas des déplacements identiques » (Brev. 2 504 401).

D'une manière générale les programmes de jeux vidéo ne sont pas brevetables, car même s'ils sont originaux, ils ne sont pas considérés comme des inventions car ils ne présentent pas un « caractère industriel ». Par contre un jeu vidéo original et nouveau par sa structure, son support et éventuellement — mais d'une manière indirecte — son programme, pourra faire l'objet d'un brevet. Ainsi ont fait l'objet d'un brevet « un jeu de tennis électronique » (Brev. n° 2 473 330), un « jeu vidéo tridimensionnel comportant un dispositif d'enrichissement de l'image vidéo » (Brev. n° 2 517 980), ou « un jeu électronique de poche » (Brev. n° 2 518 888).

Il existe en France des lois qui permettent aux personnes qui ont créé des dessins, ou des modèles originaux de déposer ces dessins ou ces modèles à l'Institut de la Propriété Industrielle (I.N.P.I., 20 rue de l'Empire,

75008 Paris) et de bénéficier ensuite pendant une période de 25 ans (renouvelable pour une autre période de 25 ans) d'un monopole sur la reproduction de ces dessins ou de ces modèles.

Le dépôt s'effectue à l'I.N.P.I. pour les déposants parisiens, ou au tribunal de Commerce du lieu de domicile pour les déposants n'habitant pas Paris. L'avantage de ce système est sa simplicité, puisqu'il suffit de mettre deux copies du dessin dans une enveloppe scellée et d'y joindre un formulaire dûment rempli, ainsi que son coût modeste, puisque sous certaines conditions, le dépôt revient à 60 F par dessin. Le déposant a le choix entre le secret ou la publicité de son dépôt ; dans cette deuxième hypothèse, son dessin sera alors en libre consultation à l'annexe de l'I.N.P.I., spécialisée dans les dessins et modèles (7, rue de Cléchy, 75013 Paris). Mais dans les deux cas, des

l'instant où il commercialise son dessin ou son modèle, il a le droit d'y apposer la mention « modèle déposé ».

L'inconvénient du système c'est qu'il ne protège que le dessin. Ainsi si vous créez un programme original et que vous déposez son image télévisuelle en tant que dessin, quelqu'un pourra toujours copier votre programme « source », c'est-à-dire le programme écrit en langage Basic ou autre. Toutefois il devra changer les paramètres graphiques du programme pour échapper à toute contrefaçon.

Mais cela n'empêche pas les plus grandes sociétés de jeux vidéo de déposer le graphisme télévisuel (une ou des photos de l'écran); au titre des dessins et modèles, ainsi ont été déposés en 1982 le jeu *Frogger* (dépot 201 539), ou une variante de *Car Wars* (dépot 201 538).

La personne ou la société qui copie et commercialise un modèle déposé encourt les mêmes peines prévues aux articles 425 à 429 du Code pénal, c'est-à-

dire une amende de 360 F à 30 000 F et, le cas échéant, d'une peine de prison en cas de récidive.

Il existe un système souvent confondu avec le dépôt du dessin et modèle qui est le dépôt par enveloppe Soleau. On appelle ainsi une enveloppe spé-

cielle que l'on peut se procurer à l'Institut national de la propriété industrielle pour la somme de 5,10 F. Cette enveloppe comprend 2 parties dans lesquelles on insère une copie du descriptif de son programme et, éventuellement, du programme source lui-même. Cette enveloppe est ensuite envoyée à l'I.N.P.I. qui l'enregistre et en retourne la moitié à l'envoyeur. L'enregistrement de l'I.N.P.I. fait foi, d'autant plus qu'elle en

possède une copie en cas de contestation. En revanche, le système de l'enveloppe Soleau, qui est comparable au constat d'huisserie, s'il permet tout au plus d'authentifier l'origine ou l'antériorité d'un programme, ne confère pas pour autant à celui-ci une protection particulière.

Soleau peut démontrer sa paternité sur un programme

L'enveloppe Soleau est cependant recommandée à l'auteur qui a l'intention de proposer une copie de son programme à un distributeur éventuel. Celui-ci ne pourra s'approprier le programme puisque son auteur pourra toujours, grâce à l'enveloppe Soleau, démontrer sa paternité sur le programme.

Il y a quelques mois a été créée en France une Agence pour la protection des programmes. Cette agence, qui est en réalité

une association selon la loi de 1901, dont le siège est au 55, boulevard de La Villette, 75010 Paris, assure le dépôt et la conservation des programmes de ses adhérents sous la forme de microfiches et leur assure même une assistance juridique en cas de contrefaçon. Le coût de l'adhésion à l'agence, et les frais de dépôt par programme sont peut-être un peu élevés pour le programmeur-amateur : aussi l'utilisation de l'Agence pour la protection des programmes semble s'imposer plutôt pour les distributeurs et fabricants de programmes de jeux vidéo.

Peut-on parler de droit d'auteur en matière de jeux vidéo ? Dans deux décisions récentes, des tribunaux français, comme d'ailleurs certains tribunaux étrangers, ont considéré que les programmes de jeux vidéo devaient être assimilés à des œuvres cinématographiques, et qu'ils devaient, de ce fait, bénéficier de la même protection juridique que dans sa gamme de logiciels.

(Suite p. 28)

BON DE COMMANDE PROMOTION (IMAGIC) POUR CONSOLE MATTEL

#1 cassette jeu **SURPRISE** parmi les 8 titres indiqués pour l'achat de 2 cassettes jeu

SAFECRACKER DRAGONFIRE DRACULA ICE TREK

① **ICE TREK** (340 F)

② **DRACULA** (340 F)

③ **DRAGONFIRE** (340 F)

④ **MICROSURGEON** (340 F)

⑤ **SAFECRACKER** (340 F)

⑥ **BEAUTY & BEAST** (340 F)

NOM _____ PRÉNOM _____

ADRESSE _____

VILLE _____ TÉL. _____

CODE POSTAL _____

QUANTITÉ _____ TOTAL _____

frais de port 20 F

TOTAL _____

Je choisis parmi ces 8 titres ma cassette surprise par ordre préférentiel, n° _____, n° _____, n° _____, n° _____

Veuillez me faire parvenir les cassettes indiquées contre remboursement (+ 16 F) ou je joins à ma demande un règlement par CCP ou chèque bancaire établi à l'ordre de Vectron.

*cochez les cases correspondant à votre choix

Remenvoyez ce bon après l'avoir rempli à : Vectron, 128, avenue de Malakoff, 75116 Paris. Tél. (1) 502.18.18.

ATARI 600 XL: JOUEZ INTELLIGENT!

Une rentrée fracassante pour Atari. Avec un nouvel ordinateur au jeu qui va faire parler de lui, Voici, - en avant-première - le nouveau monstre mis au monde par la firme américaine. Prix annoncé : environ 2 500 francs.

Le 600 XL est doté d'un très grand nombre d'extensions, dont un remarquable pour les applications ludiques; semi-professionnelles ainsi que pour les programmeurs. Si les jeux tiennent toujours une place de choix chez Atari, une nouvelle orientation a été donnée en ce qui concerne les logiciels ludiques : ils seront à forte tendance éducative pour les enfants et en Français.

Pour un utilisateur actif

Le 600 XL est d'une grande simplicité d'utilisation. Fourni avec un système d'exploitation et le langage Basic Atari, une touche permet également au programmeur débutant de trouver l'instruction nécessaire à l'élaboration d'un logiciel. Ce micro-ordinateur a une véritable vocation d'initiation, tant dans sa conception que dans sa gamme de logiciels. L'utilisateur ne subira pas le jeu, il sera actif devant son ordinateur. L'aspect ludique d'un micro-ordinateur est primordial aujourd'hui, mais il ne faut pas pour autant négliger la facilité d'utilisation. Modulable à loisir, le 600 XL conviendra à un large public. Plusieurs systèmes sont proposés, le système jeu : Atari 600 XL,

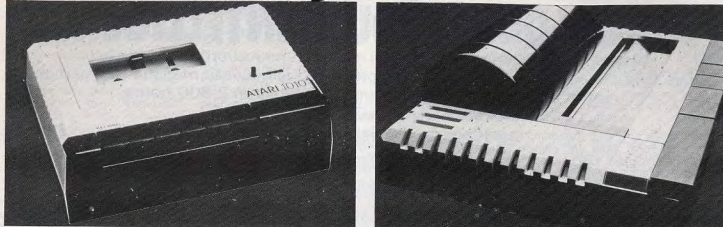
cartouches ludiques et joysticks et le système éducation : Atari 600 XL magnétophone à cassettes et logiciels éducatifs, idéal aussi pour la programmation. En fait le 600 XL se veut une reprise améliorée des modèles 400 et 800 dans sa conception, mais s'en éloigne beaucoup par son design. Ce micro-ordinateur est le premier venu d'une toute nouvelle gamme, une autre version du 800, le 800 XL devrait suivre. Il s'agit d'un modèle identique au 600 XL mais plus musclé avec 64 ko mémoire vive. Le 1450 XL qui devrait également sortir dans les prochains mois, incorpore un modem au standard américain, un synthétiseur de voix et une unité de disquettes double face à double densité.

Extensions ludiques et semi-professionnelles

Contrairement aux modèles 400 et 800, assez volumineux, le 600 XL est un ordinateur compact et très facile à manier. Son design est une réussite, avec un boîtier beige et un clavier marron. Il n'est pas aussi coté-à-côté que les premiers modèles dont les touches importantes, en

orange, facilitaient l'utilisation. Le clavier se lit type « confiture » du 400 a été abandonné pour faire place à un clavier mécanique. Les touches importantes d'une taille légèrement supérieure aux autres, sont mises en valeur. Sur le côté droit, une rangée verticale de touches sensibles, pour les fonctions servant peu. On y retrouve la traditionnelle touche « Reset » qui permet de remettre l'ordinateur à zéro mais cette dernière n'est pas protégée. Une fausse manœuvre est vite arrivée, et les conséquences risquent d'être irréparables. Un cache évitera toute mauvaise surprise. Les touches « Start », « Select », « Option », « Help » et « Power », de couleur argentée, sont à l'également. Sur le dessus du boîtier, une petite trappe permet la connection de cartouches Rom, contenant le plus souvent des logiciels ludiques. Déjà disponible en système Pal depuis presque un an aux Etats-Unis, l'adaptation du 600 XL au système Secam français a demandé quelques mois. C'est pourquoi il fait tout juste son apparition sur le marché français des micro-ordinateurs. La connection au téléviseur se fait généralement par l'intermédiaire de la prise antenne U.H.F. L'image





Atari 1010, lecteur de cassette.

Imprimante 1020, quatre couleurs.

est un peu foule certes mais reste crecte. Pour accéder à la merveilleuse gamme colorée du 600 XL, il faut utiliser l'inévitable prise péritelévision. Dans ce cas seulement, grâce aux circuits intégrés spécialement conçus par Atari, le « Antic » et le « GTIA », une palette de 256 couleurs est disponible. Des branchements simples et robustes sont aussi le faire-valoir de ce constructeur.

Une véritable ardoise magique

De très nombreuses extensions ludiques et semi-professionnelles accompagnent le 600 XL. Côté ludique, une commande à boule originale, Trak-Ball, pourra remplacer une manette de jeu. Les cinq boutons situés de part et d'autre converdront aussi bien au gaucher qu'au droitier. Côté semi-professionnel, apparaissent tout d'abord les disquettes Atari CP/M également utilisées pour le chargement de logiciels ludiques. Leur compatibilité CP/M procure ainsi une grande bibliothèque de logiciels d'application semi-professionnelle comme le traitement de texte. Ces disquettes possèdent une interface incorporée qui facilite la connexion avec l'ordinateur et assure une plus grande fiabilité du matériel. Il existe aussi deux imprimantes : l'Atari 1020 à quatre couleurs (rouge, bleu, vert et noir) et l'Atari 1027. La première avec un logiciel sur cassette, permet de dessiner directement à l'aide d'une commande à lever. L'ordinateur se transforme alors en ardoise magique qui conserve une trace de sa réalisation. Elle pourra aussi être utilisée pour l'édition de listing. Quant à l'Atari 1027, elle est plus professionnelle et a été spécialement conçue pour le traitement de texte : impression sur papier standard (ou nouveau de papier), avec les caractères Elite de Courier. Pour finir cette longue description des extensions disponibles autour du 600 XL, voici la tablette tactile « Touch Tablet » avec la

quelle, vous pourrez écrire en lettres manuscrites, dessiner et tracer des diagrammes avec un doigt ou bien encore la pointe du stylet. Des boutons poussoirs permettent de commander le début et la fin du tracé. Le 600 XL possède un Basic Atari incorporé et 16 Ko mémoire vive extensible à 64 Ko. 24 Ko Rom dont 10 sont utilisés par l'interpréteur Basic. Son microprocesseur est le célèbre 6502 C. La touche « Help », d'un grand secours car les programmes débutants, permet de retrouver les instructions Basic nécessaires à la réalisation de logiciels, ou bien rendre le menu d'un programme en cours d'utilisation. Une très bonne initiative d'Atari qui oriente cet ordinateur vers un travail d'initiation.

Comme les modèles 400 et 800, le nouveau 600 XL possède l'une des meilleures palettes de couleurs pour un ordinateur familial : on en compte plus de 256. De merveilleuses qualités graphiques sont disponibles avec une haute résolution de 320 x 192 pixels et l'excellente gamme de couleurs. Si vous vous trouvez limité par le langage Basic et voulez créer des jeux d'action rapide sans trop de difficulté, utilisez le Forth. Ce langage est aussi rapide que l'Assembleur, sans en avoir la difficulté. Le Basic Atari du 600 XL est légèrement plus rapide que celui du 800, ancienne version. Il possède même une instruction qui permet de commander un joystick dans un logiciel. L'édition de programme est aisée, ce qui aide et soutient le débutant dans sa découverte de l'informatique. Bien sûr le programmeur utilisant le langage machine bénéficie aussi de cette facilité d'édition qui n'est pas toujours bien exploitée sur les micro-ordinateurs familiaux. Le Basic Atari est d'un programmeur parfois un peu lourde mais le résultat mérite bien quelques petits efforts. Programmer des sons ou des graphismes demande une certaine habitude du Basic, mais avec des langages plus sophistiqués comme le Microsoft Basic II

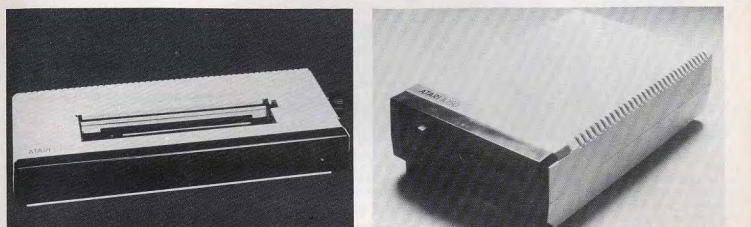
(Basic standard), il est possible de profiter pleinement des qualités du 600 XL. La programmation d'un couleur est un peu différente (en sachant on évite les mauvaises surprises).

Pokey commande un synthétiseur vocal

Le 600 XL possède quatre modes graphiques dont la haute résolution. Comme sur la majorité des micro-ordinateurs actuels, 29 caractères semi-graphiques sont directement accessibles au clavier. Ils faciliteront la réalisation de graphiques pour un programmeur débutant, qui ne retrouve pas, bien sûr, la qualité proposée avec la haute résolution. Cependant dans un logiciel ludique Basic, les caractères semi-graphiques sont d'une grande utilité. L'Atari 600 XL vous fera découvrir l'univers du synthétiseur allié aux jeux. Ce micro-ordinateur plein de malice, possède un circuit appelé « Pokey » commandant un synthétiseur musical. Il contrôle quatre synthétiseurs programmables au niveau du volume sonore, du timbre et de la tonalité sur trois octaves et demi. On dispose ainsi de 256 fréquences qui transforment le 600 XL en un véritable synthétiseur.

Les menus Atari sont de bonne qualité, celui du 600 XL ne fait pas exception à la règle. Avec le mode d'emploi, un livret de références sur la programmation en langage Basic aide le manipulateur débutant à faire ses premiers pas dans le monde informatique.

L'un des atouts incontestés du 600 XL est sa ludothèque très variée. Pour son dernier modèle, la firme Atari a choisi une autre orientation ludique. En plus des jeux d'arcades, elle nous fait découvrir des jeux éducatifs. En fait le compilateur, avec certains programmes sur cartouches, disquettes et cassettes des autres micro-ordinateurs confère au 600 XL une ludothèque très étendue dès sa commercialisation. Chez Hatier, les créations sont en grande partie éducatives et l'ordi-



Imprimante 1027 spécialisée pour le traitement de texte.

Atari 1050, lecteur de disquette.

nateur devient aimable pédagogue. Calcul, orthographe et éveil sont les trois grands thèmes de cette nouvelle gamme de logiciels en français. Avec *La Quête du Graal*, découvrez l'épopée des chevaliers de la Table Ronde en vous familiarisant avec le calcul et la logique. *La chasse aux fautes*, conçu comme un jeu d'action, vous fera tirer sur les mots mal orthographiés. (Un exercice très bien réalisé qui apprendra à écrire correctement les mots les plus difficiles en s'amusant !) Plus le joueur remporte de victoires sur les termes erronés, plus la vitesse de défilement des mots augmente.

Des petits hommes verts

Milken propose aux Etats-Unis des logiciels d'éducation récréative aujourd'hui traduits en Français comme *Golf*, *Les bombons*, *Crocodile* et *Extra-terrestres* qui apprendra aussi plus jeunes à reconnaître, à assimiler les chiffres et à compléter en jouant avec des soucoupes volantes et les fameux petits hommes verts. *Will Nathan* pour sa part a choisi les *Chiffres et les Lettres*, jeu inspiré de l'émission télévisée. La marque Lab s'est tournée, elle vers des applications plus scientifiques avec des logiciels qui transforment l'ordinateur en un véritable laboratoire. Le plus surprenant est un produit conçu sous la houlette du grand peintre Agam ; il s'agit d'un jeu éducatif dont l'intérêt est de développer les sens artistiques et d'observer, en même temps que les réflexes des individus de tous âges. Les 256 couleurs du 600 XL sont pleinement utilisées dans ce logiciel. Vous devez replacer une teinte dans une palette qui défie sans arrêt sur l'écran à une vitesse plus ou moins rapide. On trouve également un logiciel Logo d'initiation à la programmation destiné en particulier aux enfants désireux de découvrir les plaisirs de la programmation.

Atari commercialise également des disques ludiques comme *Caverna de Mars* (la Caverne de Mars). Il s'agit d'un

voyage au centre de cette planète. Le vaisseau spatial *Voyager* est sur l'aire de lancement, l'équipage n'attend plus que vous ! Cette mission surprendra, car elle se déroule, non pas dans l'espace, mais dans d'immenses galeries souterraines. Une multitude de vaisseaux ennemis et d'obstacles en tout genre rendent ce vol périlleux. Après quelques minutes, la galerie se rétrécit de plus en plus et chaque erreur de pilotage peut être fatale. *La Caverne de Mars* est un jeu d'action de la seconde génération, les graphismes étant assez simplistes dans l'ensemble. Il pourrait être comparé aux jeux sur console et n'exploite absolument pas les capacités du 600 XL.

Des graphismes inattendus

Nous avons gardé le meilleur pour la fin. L'*Arcade Machine* est un logiciel ludique très particulier. Avant de jouer il faut

créer son propre jeu d'arcade. Etrange non ? En fait avec ce programme rien n'est plus simple. Il n'est pas nécessaire de connaître un langage de programmation. Seule une bonne connaissance de l'anglais sera utile, pour comprendre le fonctionnement de chaque ordre. Il faut avant tout créer les bases et les limites du jeu, c'est-à-dire les différents niveaux de difficulté et le cadre graphique. Ensuite, en ne pressant pas plus d'une touche par ordre il faut sélectionner les sons et les graphismes (vaisseaux spatiaux, bombes, etc.). Il est possible de créer son propre graphique à l'aide d'un joystick. Les dessins sont également réalisables sans problème. Il suffit d'animer l'ensemble et de jouer. En réalité si la création, le jeu n'est pas trop compliqué, elle de



Toute la nouvelle gamme.

mande une certaine habitude. Lors des premiers essais on se trouve rarement devant les graphèmes attendus. Mais en lisant attentivement le fascicule fourni avec le logiciel, cela devient rapidement un jeu d'enfant, il est alors possible de sauvegarder sur disquettes ses meilleures réalisations. Vous pourrez ainsi créer des jeux sans connaître la programmation. Et puis si vous désirez arrêter la création, vous pouvez à tout instant faire une partie de *Space Invaders* présente sur la même disquette pour vous détendre. Des cartouches ludiques Atari avec de bien meilleurs graphismes devraient ap-

paraître, dont les best-sellers des salles de jeu - *Pole position* et *Donkey Kong*. Dernier détail : sur les cassettes il existe deux pistes de lecture, l'une pour le programme et l'autre pour la musique ou les paroles. Certains logiciels éducatifs donnent les règles du jeu oralement pendant le chargement du programme. Une innovation qui ne manque pas d'intérêt, et évite une longue attente inutile. Le 800 XL est un ordinateur plein d'atouts et d'avenir qui se forgera une place de choix. Sa totale compatibilité avec les anciens modèles 400 et 800 le dote d'un grand nombre de logiciels et d'extensions, ainsi que d'une bibliothèque assez importante,

avec des ouvrages comme « 101 jeux et trucs sur Atari 400 et 800 » aux éditions du PSI.
Bertrand RAVEL

Nous avons aimé :

- son nouveau rapport qualité/prix
- ses extensions ludiques
- le port cartouche
- son design

Nous avons regretté :

- le prix des extensions
- son langage de base peu puissant

facile, il suffit de programmer une note et sa durée. Sachez aussi que le Basic étendu intègre pas l'instruction « joy » qui commande le joystick.

Un jeu réservé aux gourmands

L'*Aquarius* peut cependant être programmé en Basic étendu, en langage machine ou bien encore en Logo. À chacun ses goûts. Un cadre visualise le clavier de plus de 49 touches préprogrammées. Le maniement de l'*Aquarius* s'avère à la fois plus facile et plus rapide. À souligner également, les deux manuels d'utilisation accompagnant l'*Aquarius* ont été traduits en français. Chaque instruction Basic est expliquée et illustrée par un mini programme. Ce manuel bien pensé permettra au débutant d'acquiescer les bases de la programmation.

Côté jeux, la gamme des logiciels est encore restreinte, car les cartouches Rom ne sont pas compatibles avec la console de jeu *Intellivision*. Nous ne pouvons que le regretter. Cependant leur maniement est pratique et agréable.

Comme ses concurrents, l'*Aquarius* possède un large éventail de logiciels ludiques, pratiques et éducatifs. Ce dernier thème se trouve à l'ailleurs une place de choix il semble même qu'il ait mal à venir. Enfin, détail pratique, les jeux sont livrés avec de petits caches assignant une fonction précise à chacune des touches des joysticks.

Parmi les jeux proposés, nous avons retenu *Burgerime*, un logiciel original réservé aux gourmands. L'intrigue est cocasse. En effet, comment préparer un hamburger quand les saucisses et les cornichons se révoltent et se lancent à votre poursuite ? Fuyez, sans oublier qu'il vous faut malgré tout constituer un hamburger ; peut-être pourriez-vous ainsi apprendre au piège l'un de vos poursuivants entre les steacks hachés, les feuilles de laitue ou les tranches de pain. Si la situation devient critique, une seule solution, leur jeter du poivre pour les paralyser



quelque temps. Lorsque de nouvelles provisions apparaissent, ne les laissez pas passer car vous ne disposez que de quatre secondes à poivre.

Votre vie est en jeu !

Les graphismes de ce jeu sur *Aquarius* sont légèrement plus dépeuplés que sur la console *Intellivision*, mais restent dans l'ensemble assez bons. *Burgerime* demande un peu d'entraînement, car les poursuivants sont redoutables. Vous vous rendrez vite compte que le hamburger du chef n'est pas si évident à composer, alors essayez plutôt le hamburger géant. Ce jeu est une adaptation d'arcade, un best-seller du genre.

Tron Deadly Disks est une reprise du film de Walt Disney « Tron ». Très existant chez de nombreux constructeurs, il fait aussi partie de la gamme ludique de l'*Aquarius*. Ici il ne s'agit pas d'un jeu d'encerclement à moto comme dans le film, mais du lancer de disque entre deux adversaires. Attention ne laissez pas échapper le « frisbee » car votre vie est en jeu. D'excellents graphismes rendent l'action de ce jeu très réaliste. Il existe aujourd'hui une dizaine de jeux couvrant tous les thèmes. D'autres suivront dans les mois à venir. Dans le domaine des jeux éducatifs, l'un des seuls logiciels disponibles en français est le Logo ; une manière d'apprendre la programmation sans peine 115 autres logiciels éducatifs sont prévus pour améliorer ses connaissances : mathématiques, lecture, orthographe, histoire, géographie... Ils seront

commercialisés au cours du premier trimestre 1984.

Des logiciels « plus sérieux » sont aussi disponibles. Il s'agit de *Fileform* (gestion familiale) et de *Fileform* (fichier d'information). Plus de 15 différents logiciels seront commercialisés dans le courant de l'année. Education physique, art de la table etc.

L'*Aquarius* est un excellent micro-ordinateur qui conviendra surtout aux débutants. Son manuel très bien réalisé explique sans ambiguïté les quelques aspects épineux du Basic. Son prix le place entre le ZX 81 et le Spectrum ou l'Oric. Ses 16 couleurs, sa haute résolution, ses extensions mémoire vive l'amontent comme concurrent du ZX 81. L'*Aquarius*, tout comme le laser 200, est accessible à toutes les bourses, et idéal pour s'initier à l'informatique.

Bertrand RAVEL

Nous avons aimé :

- son port cartouches
- son rapport qualité/prix.
- ses extensions ludiques et de programmation
- la maniabilité des joysticks.

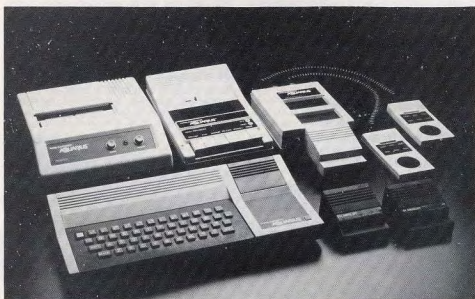
Nous avons regretté :

- sa ludothèque encore faible
- l'incompatibilité avec la console de jeux
- la programmation de couleurs.

AQUARIUS: LE SON ET L'IMAGE

Lancé aux U.S.A. par Mattel, l'Aquarius arrive sur le marché quelques mois après la sortie de l'extension programmable pour Intellivision. Mais, Mattel renonçant, cette fois, à se risquer dans l'Hexagone, c'est Leyco-France qui en assure la diffusion.

Prix de ce nouveau joujou : environ 1 200 francs.



Le « look » de l'Aquarius, sort de l'ordinaire. Rien d'étonnant, il a été créé par Bartone, célèbre designer automobile. Une harmonie de couleurs et de formes très réussie, un boîtier beige et noir légèrement relevé vers l'arrière, tout concourant à lui donner un air gai. Sur la droite de l'appareil, une petite surface bien intégrée au design a été prévue pour la connexion de certaines extensions. Le clavier et ses touches en plastique souple de couleur bleu surprend de prime abord. Mais à la longue, il se montre fort agréable ; avec lui aucun risque de mal aux doigts, même après plusieurs heures de

programmation assidue. Une seule touche, blanche et bleue, se distingue de toutes les autres, il s'agit du « Reset » qui ne bénéficie par ailleurs d'aucune protection. Soyez prudent ou sinon l'irréparable se produira un jour et dans ce cas, vous pourrez dire adieu à votre programme mémoire.

Pour les programmeurs en herbe

Aucun distributeur ne songe aujourd'hui à commercialiser un micro-ordinateur sans ses propres extensions. Ordinateur de jeu à part entière, l'*Aquarius* possède

son boîtier d'extensions. Celui-ci comprend deux joysticks à 16 directions et 6 touches d'action. Il dispose d'une animation sonore de 2 sons et se connecte à des modules mémoire (morte et vive) de 4 ou 16 Ko. Que les programmeurs en herbe et les autres ne s'inquiètent pas, toutes les extensions classiques, magnétophone, imprimante, extensions mémoire sont aujourd'hui disponibles. Deux extensions supplémentaires sont attendues également. La première, la boîte périphérique, se branche directement sur l'*Aquarius*. Elle comprend un contrôleur de disquettes, deux lecteurs de disquettes compatibles CP/M et trois mémoires de 16 Ko Ram portant ainsi la mémoire vive à 52 Ko Ram. La seconde extension est un modem téléphonique, coupleur acoustique. L'*Aquarius* fonctionne en Fsi sur la prise d'antenne JHF. Sur les téléviseurs Secam, il faut donc utiliser la prise PériTel. Avec cette dernière, l'image produite est presque irréprochable. L'*Aquarius* a pour langage résident le Basic Microsoft. L'utilisateur dispose d'une véritable haute résolution 320 x 192 pixels et de 16 couleurs de fond ou caractères. En basse résolution, plus de 250 caractères semi-graphiques sont disponibles par l'intermédiaire de l'instruction CHR () : bonhomme, avion, canon laser, signes de jeux de cartes, ils faciliteront la création de dessins. Un petit détail qui a une importance, bon nombre d'ordres vous font utiliser une abondance de « poke ». Exemple, le poke 13 569, 1 donne accès à la couleur rouge. 13 569, 1 la création de sons est très

NE JETEZ PLUS VOS JEUX ÉLECTRONIQUES EN PANNE

(Video-Echec)

NOUS LES RÉPARONS

TOUTES MARQUES, TOUTES PROVENANCES, DU PLUS SIMPLE AU PLUS SOPHISTIQUE

NOUS FAISONS MIEUX

SUR DEMANDE NOUS CRÉONS ET RÉALISONS DES JEUX ET DES ENSEMBLES ÉLECTRONIQUES

RC 2000 220 bis Avenue du Général Leclerc - 93110 Rosny sous Bois - 876.89.31

EXCEPTIONNEL!

JEUX VIDEO

BASIC D'ESSAI

CBS

MATTEL

VECTREX

ATARI

IMAGIC

PARKER BROTHERS

Telesys

SPECTRAVISION



socajouet

TIGERVISION

ACTIVISION

VECTREX

MATTEL

CBS

ATARI

ÉGALEMENT TRÈS GRAND CHOIX DE JEUX ÉLECTRONIQUES À ÉCRAN FLUORESCENT et JEUX À CRISTAUX LIQUIDES exemple : TABLE TOP DONKEY KONG 285 F. INVADER 1000 180 F

6 magasins à votre disposition dans la région parisienne :

- 78 • LE BAZAR - 60, rue de la Paroisse - 78000 VERSAILLES, 950.03.04
- 91 • GALERIES DE JUUVISY - 7, Grande Rue - 91260 JUUVISY-SUR-ORGE, 921.86.28
- 91 • GRAND BAZAR D'ARPAJON - 5, place du Marché - 91290 ARPAJON, 490.09.36
- 91 • CHASTEL - 122, avenue Gabriel-Péri - 91700 ST-GENEVIÈVE D/BOIS, 016.00.95
- 92 • L'OURS MARTIN - 107 ter, rue du Point du Jour - 92100 BOULOGNE, 621.10.58
- 95 • LE GRAND BAZAR - 3, rue Thiers - 95300 PONTOISE, 032.39.91

socajouet

SEGA SC 3000: PRIORITE AUX JEUX D'ACTION

La firme japonaise Sega -dont la réputation pour les jeux vidéo n'est plus à faire- se lance dans la production d'un ordinateur familial. Avec en prime une vingtaine de très bons jeux d'action. Son prix : environ 1 900 francs.

L'esthétique du *Sega SC 3000* est très classique et n'appelle pas de commentaires particuliers. Son poids est, par contre, plus étonnant, le boîtier étant si léger que, l'on peut se demander s'il n'est pas vide ! Nous disposons pour notre essai d'un appareil japonais que nous avons branché sur un moniteur japonais. La mise en place est facile. A l'allumage de l'appareil... rien ne se passe ! C'est qu'il faut engager une cartouche dans le logement prévu sur le flanc droit de l'appareil, sinon ce dernier ne sait rien faire. L'image obtenue est alors remarquablement stable, de grande finesse et aux couleurs bien saturées. Le moniteur y est sans doute pour quelque chose et il faudra voir l'adaptation aux normes françaises, laquelle semble toujours poser quelques problèmes aux constructeurs.

Une animation digne des jeux d'arcades

Le clavier est composé de touches en gomme, de consistance un peu molle, et tout à fait le clavier du *Spectrum*, en moins ferme. L'entrée des lettres s'effectue soit en les écrivant lettre par lettre, soit en une seule opération en appuyant conjointement sur la touche fonction et le mot-clé correspondant. Toutefois, seuls quarante-huit mot-clés sont accessibles avec le second dispositif, les autres devant être obligatoirement entrés de façon plus classique. Mais les plus courants sont tout de même présents. Le *Sega SC 3000* dispose d'un Basic type Microsoft. Ce Basic, dû à la société Mitec, n'est pas résident, mais logé sur cartouche. La définition graphique est de 192 x 256 pixels et seize couleurs sont disponibles. La haute définition est gérée par de multiples fonctions : « Line » trace une droite entre deux points que « Bline » efface. « Paint » colore une figure fermée, « Circle » autorise le dessin de multiples courbes, cercles, ellipses, arcs que « Circle » efface. « Pset » et « Preset » allument et éteignent un pixel. Avec « Pattern », vous pourrez définir un caractère parmi les deux cent vingt-quatre possibles (il en existe déjà cinquante-trois prédéfinis). « Map » donnera la taille (double hauteur et largeur) et la combinaison des caractères définis pour en créer un nouveau plus complet. Enfin « Sprite » gère les trente-deux sprites disponibles. La présence de ces sprites et leur nombre

autorisent ainsi une animation digne de jeux d'arcades. Les fonctions sonores ne sont pas oubliées : « Beep » émet un « bip » et « Sound » contrôle six canaux. Le premier de ces canaux contrôle les silences, les deux, troisième et quatrième contrôlent fréquence et volume pour obtenir des notes et des accords. Le cinquième canal gère les bruits blancs tandis que le sixième est dévolu aux bruits en phase, chacun d'eux gardant le contrôle de la fréquence et du volume. Mais tout n'est pas pour le mieux dans le meilleur des mondes. A cette gamme d'instructions fort complète, il manque une instruction simple, pourtant indispensable, celle de la durée : toute note commencée se continue indéfiniment. Ce qui sous-entend qu'il faudra jongler avec les boutons d'attente puis couper le son par les commandes de silence. dommage, car sans cet oubli, on disposerait de l'un des outils les plus complets pour les brûlages. Actuellement, les extensions se limitent à l'imprimante, au lecteur de cassette et aux manettes de jeu. Ces manettes s'attachent sur une prise située sur le côté gauche de l'appareil. Les manettes elles-mêmes ne nous ont guère séduits. D'esthétique très quelconque, elles disposent de deux boutons d'action situés sur les

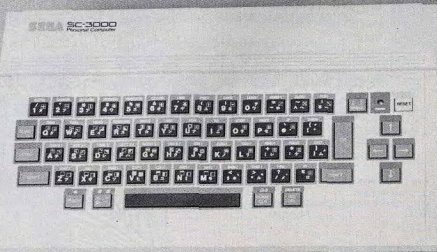
côtés du boîtier (droitiers et gauchers se retrouvent à égale). Mais la prise en main est désagréable, on sent mal les boutons d'action ainsi que le manche. Et puis, au bout de quelques minutes de jeu, la crampe gagne. Par bonheur, la prise est de même format que celle des manettes Atari et surtout des très bonnes manettes Spectravision. Seuls les jeux utilisant les deux boutons d'action seront gênés par le changement de manette. La gamme de logiciels ne comprend encore que des jeux d'action. Le *Sega SC 3000* se présente donc comme un bon produit, compétitif, doté de très bonnes possibilités graphiques et des possibilités sonores, étendues seraient quasi parfaites si seulement existait une programmation simple de la durée des sons.

Nous avons aimé :

- les possibilités graphiques remarquables
- les 32 sprites
- les possibilités sonores

Nous avons regretté :

- le clavier
- la programmation complexe de la durée des sons
- les manettes de jeu



ridique que celle accordée aux films, c'est-à-dire de la loi du 11 mars 1957 sur la propriété littéraire et artistique. En d'autres termes, les tribunaux français considèrent que les programmes de jeux vidéo sont des œuvres littéraires et artistiques, et que dès l'instant où ces programmes sont originaux, leur créateur bénéficie de ce qu'on appelle le droit d'auteur, qui comprend, notamment, un monopole moral sur l'œuvre ainsi qu'un monopole d'exploitation commerciale de celle-ci. Le droit d'auteur interdit de copier, de reproduire et de commercialiser l'œuvre ainsi reproduite sous peine de poursuites devant les tribunaux. Mais, en matière de reproduction illégale et de « copiage », il convient de distinguer trois hypothèses différentes : la piraterie, la contrefaçon à proprement parler et le plagiat. La piraterie c'est la reproduction illicite, d'une manière mécanique, des programmes de jeux et leur commercialisation

illicite sous leur marque d'origine ou sous une marque trompeuse. La piraterie n'est pas un délit spécifique si l'on se réfère au Code pénal, il s'agit en fait d'une construction jurisprudentielle qui vise à réprimander plus sévèrement certains types de contrefaçon.

Le Code pénal est formel : la piraterie n'est pas un délit !

Bien que la piraterie des jeux vidéo soit moins connue que celle qui existe en matière de disques ou de vidéogrammes, elle n'en représente pas moins un phénomène international non négligeable. Ainsi, selon le dire même des professionnels américains, les programmes commercialisés aux U.S.A. seraient pour un tiers des programmes pirates. Sur le plan juridique la piraterie se distingue de la simple contrefaçon

façon dans la mesure où elle constitue, en plus, un acte de concurrence déloyale par « la mise en œuvre de moyens de désorganisation interne d'une entreprise concurrente ». La piraterie est répréhensible même si l'objet piraté ne bénéficie pas d'une protection par le droit

d'auteur. La contrefaçon est à proprement parler « la reproduction, la représentation ou la diffusion (en totalité ou en partie), par quelque moyen que ce soit, d'une œuvre de l'esprit en violation des droits de l'auteur, tels qu'ils sont définis et réglementés par la loi ». La contrefaçon en matière de propriété littéraire et artistique est sanctionnée par une amende maximale de 30 000 F, conformément

aux articles 425 et 426 du Code pénal. Le plagiat est l'emprunt habile de l'idée ou de certains éléments d'une œuvre. Mais les idées ne sont pas protégées, et dès l'instant que le plagiaire a habilement modifié la composition et l'expression de l'œuvre à laquelle il emprunte, il n'est pas punissable. Le plagiat habilement moralément coupable mais juridiquement irréprochable. La protection des jeux vidéo par le droit d'auteur est une mesure appropriée puisqu'elle offre une protection raisonnable au moindre coût. En effet, pour être protégé par le droit d'auteur, un programme ne doit faire l'objet d'aucune procédure particulière. Il est protégé par la loi dès qu'il est écrit, et ce sous la seule condition qu'il soit original. Toutefois l'application aux jeux vidéo de la loi du 11 mars 1957 sur la propriété littéraire et artistique soulève quand même plusieurs questions. Comment, par exemple, distinguer le jeu

vidéo « pirate » ou « contrefacteur », et donc condamnable, du jeu vidéo « plagiaire », et non condamnable ? Ou, en d'autres termes, jusqu'où peut aller le créateur de jeux vidéo lorsqu'il « s'inspire » des jeux déjà commercialisés ? Pour répondre à ces questions avec quelque précision il convient de procéder à une analyse de tous les éléments qui constituent le programme de jeu, c'est-à-dire non seulement sa représentation télévisuelle mais aussi, et surtout, son principe, son algorithme et son programme.

A l'origine de chaque jeu il y a une idée. Toutes les idées sont libres et ne bénéficient pas, normalement, d'une quelconque protection juridique. Les dispositions protectrices de la loi du 11 mars 1957 ne concernent pas les idées exprimées mais la forme originale sous laquelle elles sont exprimées. Ce principe fondamental a été rappelé par un magistrat américain, le juge Young, dans une affaire concernant une appli-

cation de la loi du jeu Asteroïds. Selon ce juge : « Il est clair que le défendeur a basé son jeu sur le jeu protégé du plaignant : d'une manière plus directe, on peut dire que le défendeur a pris l'idée du plaignant. Cependant le droit d'auteur ne l'interdit pas. La

sée contrefaçon du jeu Asteroïds. Selon ce juge : « Il est clair que le défendeur a basé son jeu sur le jeu protégé du plaignant : d'une manière plus directe, on peut dire que le défendeur a pris l'idée du plaignant. Cependant le droit d'auteur ne l'interdit pas. La

Toutes les idées sont libres... donc sans protection juridique !

protection par le droit d'auteur n'est attribuée qu'à l'expression de l'idée et non pas à l'idée elle-même. » Mais il convient quand même d'apprécier le caractère original ou non de l'idée sur laquelle repose le jeu, car si l'idée est originale « même si elle n'est pas susceptible d'une appropriation privative, son auteur, lorsqu'il en aura fait application dans une œuvre radiophonique ou littéraire, est en droit d'exiger

de ses concurrents n'en fassent pas application sous une forme générale identique de nature à créer une confusion entre les deux œuvres » (CA Paris, 16 décembre 1957). Si l'idée n'est pas originale, c'est-à-dire si elle ne fait que reproduire un jeu traditionnel (jeu

elle n'aboutit pas à une reproduction servile de l'œuvre originale, ne constituera qu'un simple plagiat qui ne peut être réprimé par la loi. Les conceptions abstraites ou scientifiques ne sont pas protégées par le droit d'auteur. Il en est ainsi parce que ces créations ne présentent pas de caractère esthétique. Les algorithmes généraux ou élémentaires comme ceux qui sont reproduits dans certaines revues sont donc, à notre avis, exclus de toute protection par le droit d'auteur, et ceci d'autant que ces algorithmes « énoncent sous une forme nécessaire des lois ou des procédés de caractère technique ».

Certains algorithmes très particuliers ou très détaillés, qui dépassent l'énoncé d'un simple concept technique général et présentent de ce fait un caractère original, devraient à notre avis bénéficier de la protection du droit d'auteur. Il en est ainsi de certains algorithmes particuliers des programmes de jeux d'échecs, dont la reproduction

Exclusif: ne regrettez plus jamais l'achat d'un jeu vidéo!
Offrez le catalogue Logiservices à votre machine!

En offrant à votre machine le catalogue LOGISERVICES vous vous assurez d'une double sécurité:
1 - LA GARANTIE DES MEILLEURS JEUX VIDEO (improbablement sélectionnés pour vos consoles ATARI 2600, CBS COLECOVISION ou vos ordinateurs ATARI 400/600/800, Commodore CBM 64, VIC 20, ORIC, SPECTRUM et TEXAS TI 99/4A. Désormais vous pourrez commander tranquillement vos programmes par correspondance parmi des centaines de références tout en étant régulièrement informés des dernières nouveautés.



2 - LA GARANTIE DE LA CARTE CLUB LOGISERVICES. Moyennant une contribution annuelle de 280 F vous avez droit à de multiples avantages :
- 15 % de réduction sur le catalogue.
- La possibilité de nous renvoyer tous 15 jours le jeu choisi qui vous sera racheté à 75 % de sa valeur (côté équivalent à une location).
Demandez vite le catalogue LOGISERVICES, il est gratuit !

Je désire recevoir gratuitement le catalogue LOGISERVICES
NOM
Prénom
Adresse
Ville Code Postal
Type de micro :
à découper et à envoyer à l'adresse ci-dessus

LOGISERVICES MICRO VIDEO
8, rue de Valenciennes 75010 PARIS

ELECTRON
LES JEUX ÉLECTRONIQUES DU FUTUR AU PRÉSENT
IMPORTATION DIRECTE DES U.S.A. CBS ET MATTEL
PROMOTION D'ENFER

EN VUE RENOUELEMENT STOCK, REMISE DE 20 % A 40 % SUR TOUS LES JEUX
sortis avant le 31 Décembre 1983
IMAGIC - MATTEL - ATARI - CBS - ACTION/REACT - PARKER - VECTREX

VENTE PAR CORRESPONDANCE

Pour la province, ELECTRON met à votre disposition une ligne gratuite 16 (05) 41 65 55.

SERVICE "NOUVEAUTES"

Pour tout savoir et passer vos commandes par téléphone 24h sur 24, appelez le 16 (0) 622 179.

VENTE-REPRISE LOCATION

TRANSFORMATION JHP/PERITEL pour les consoles MATTEL. Prix 390 F. Délai 1 semaine (possibilité de location).
ELECTRON 117, AVENUE DE VILLIERS 75017 PARIS
M. PÉREIRE • Tél. 766 1177
ouvert de 10h à 19h 30

ELECTRON
Bon à renvoyer à
117, AVENUE DE VILLIERS 75017 PARIS • Tél. 766 1177
Je désire recevoir gratuitement et sans engagement de ma part une documentation complète des jeux électroniques proposés par ELECTRON.
Nom Prénom
Adresse Code postal
Ville Tél.
Age
Type de console
TILT 3

devrait être assimilée à une contrefaçon. Mais, après l'avoir examiné, le programme « source ». On appelle programme source le programme écrit par le programmeur dans un langage de programmation (Basic, Pascal, etc.). Un programme de jeu « source » comporte de 150 à 300 lignes ou « instructions », alors qu'un jeu perfectionné en comporte de 2 000 à 3 000. A titre d'exemple, la mise au point de Pac Man, en 1980, a coûté 3,2 millions de dollars et nécessita le concours de près de 800 personnes, alors que de nos jours n'importe quel adolescent de 15 ans qui s'ait pianoter sur un micro-ordinateur est capable de faire sa version de ce jeu en quatre ou cinq heures.

Un exemple que nous venons de citer met en lumière le problème de la structure même du programme, qui découle d'ailleurs directement de l'usage de ses algorithmes particuliers. Si n'importe quel programmeur amateur est capable de produire une imitation d'un autre jeu, il sera bien incapable dans la majorité des cas de produire un programme aussi élaboré que l'original. Ainsi, s'il existe des dizaines de programmes de jeux d'échecs, qui semblent comparables au consommateur moyen, seuls les jeux les mieux programmés sont capables de battre un champion.

En d'autres termes, l'aspect télévisuel d'un programme doit, dans certaines circonstances, être ignoré par rapport à ses « performances ». Les performances, qui font sa véritable valeur, et qui n'en font pas, de ce fait, une « copie » d'un programme similaire déjà commercialisé. Avant d'être introduit dans l'ordinateur, le programme source se présente sous la forme de « performances » techniquement inscrites ou imprimées de plusieurs pages. Les revues spécialisées en micro-informatique publient régulièrement des programmes de jeu en langage source réalisés généralement par leurs lecteurs. De plus, les éditeurs spécialisés dans l'informatique commencent à publier des ouvrages contenant uniquement des programmes de jeux en langage source, généralement en Basic. Quel est le statut juridique de ces divers programmes ?

En admettant que ces programmes

soient inseparables de l'œuvre « télévisuelle » dont ils sont la copie, il nous faut alors une certaine originalité, qu'ils sont donc ainsi effectivement couverts par le droit d'auteur, plusieurs constatations s'imposent. Primo, les auteurs de ces programmes, qu'ils soient lecteurs ou auteurs à part entière, bénéficient de l'exclusivité du droit de reproduction et de représentation accordé par la loi. Ainsi, leurs programmes ne peuvent être reproduits par presse sans leur consentement. Secundo, les lecteurs qui achètent les ouvrages ou les revues contenant ces programmes ont le droit de les reproduire pour usage privé. Ils peuvent, par exemple, en faire une photocopie à usage personnel. Ces lecteurs ont également le droit de « réaliser » les programmes publiés et de jouer aux jeux ainsi réalisés dans le cadre de leur cercle familial.

Tercio, l'éditeur de la revue ou

Dans la généalogie de Pac Man, une innombrable quantité de bâtards

de l'ouvrage ou les autres lecteurs ne peuvent convertir les programmes ainsi publiés ni les commercialiser sans l'autorisation expresse de auteurs de ces programmes. Les performances sources amateurs ou même certains programmes de jeux pour micro-ordinateur (*ZX 81, Vic 20, TI 99*) n'ont pas encore été envisagés par la doctrine ou la jurisprudence française. Mais il est certain que « l'enregistrement » d'une œuvre sur un programme d'ordinateur, sur une bande ou dans une mémoire morte ne détermine pas plus les droits de l'auteur du programme que ne le fait l'enregistrement d'une œuvre sur un film en cellulose ou sur un disque, ne pas reconnaître la protection par le droit d'auteur au langage objet aboutirait indirectement à refuser la protection par le droit d'auteur à tous les programmes... En modifiant le nombre de ROMs contenues dans les

traduction directe de l'autre par l'intermédiaire de la machine. En fait, la majorité des programmes de jeux se présentent sous la forme de « cartouches » enfilables, qui contiennent des « mémoires mortes », ou ROMs, dans lesquelles le programme du jeu, a été « brûlé » directement à partir du langage objet. En d'autres termes, le langage source est une étape normale des jeux amateurs, ou de tous les programmes originaux, les programmes commercialisés, eux, ne contiennent que le langage objet.

Le langage objet n'étant libéré que par la machine, peut bénéficier de la protection par le droit d'auteur ? Cette question est à l'origine d'une abondante jurisprudence aux U.S.A., où il est maintenant admis que ce langage peut bénéficier, au même titre que le langage source, de la protection par le droit d'auteur.

La question de la protection du

« cartouches » d'un programme de jeu on arrive, dans certains cas, à modifier d'une façon notable le génisme, les sons et les mouvements du jeu original. Ainsi une société américaine a été condamnée pour contrefaçon parce qu'elle avait mis sur le marché un kit de 5 ROMs, destiné à modifier le programme du jeu *Pac Man*. Une fois que ces ROMs étaient mises en place dans la cartouche, les programmes commercialisés, eux, ne contiennent que le langage objet.

Le langage objet n'étant libéré que par la machine, peut bénéficier de la protection par le droit d'auteur ? Cette question est à l'origine d'une abondante jurisprudence aux U.S.A., où il est maintenant admis que ce langage peut bénéficier, au même titre que le langage source, de la protection par le droit d'auteur.

On peut s'interroger sur la position que prendront les tribunaux français le jour où ils devront se prononcer sur la légalité d'un procédé consistant à modifier un programme de jeu. S'il aboutit à la création d'une œuvre télévisuelle originale, il n'y aurait pas, en théorie, contrefaçon et la commercialisation d'un tel kit devrait être considérée comme licite. Mais par ailleurs, le droit français reconnaît à l'auteur un droit moral sur son œuvre, droit moral qui interdit à toute personne autre que l'auteur d'apporter une modification quelconque à l'œuvre originale.

Il convient également de se demander dans quelle mesure un jeu vidéo peut être légalement protégé par le droit d'auteur, puisque les images apparaissent sur l'écran ne sont pas normalement séquentielles, qu'elles sont, de surcroît, éphémères et les images découlent directement de la stratégie et de l'habileté du joueur. Certains auteurs soutiennent que de ce fait la protection des jeux vidéo par le droit d'auteur n'est concevable que pour la séquence d'attrance, qui correspond aux images répétitives que l'on voit sur l'écran pendant et dont le but essentiel est d'attirer les joueurs. Cette « séquence d'attrance » oppose à la « séquence jeu », composée de la succession d'images qu'engendre l'habileté du joueur.

Cette attitude a certes un fondement juridique mais elle n'est guère applicable dans la pratique car les deux séquences sont

étroitement liées. Cette opposition séquence d'attrance-séquence jeu a d'ailleurs été envisagée indirectement par le tribunal de grande instance de Paris qui la rejette. Son argument était le suivant : « Si le joueur peut déplacer son arme, et modifier la fréquence de ses tirs, si les végétaux et les animaux peuvent subir certaines transformations sous l'effet des projectiles, il convient de constater que ces changements, ces mouvements ne proviennent pas d'une création réalisée par le joueur, mais de ce que ce dernier, en utilisant l'arme dont il dispose, fait surgir, d'un programme préétabli, telle ou telle situation dont le nombre, par nature, est limité ; qu'il s'agit incontestablement d'une œuvre, se manifestant de manière visuelle, par un certain nombre d'images fixes ou mobiles, sur un fond sonore particulier ; que l'on peut rattacher aux œuvres cinématographiques ou obtenue par un procédé analogue à la cinématographie et entrant dans le cadre de l'article 3 de la loi du 11 mars 1957. »

Il peut y avoir imitation ou utilisation de l'idée de l'attrance, rythme ou de programme, mais il est évident que cette imitation ou cette utilisation ne constituera pas juridiquement une contrefaçon si l'œuvre ne transparaît pas dans l'écran « télévisuelle ». Mais, pour apprécier l'existence d'une contrefaçon, il convient-il de juger l'œuvre d'un manière globale ou convient-il de la réduire à ses divers éléments ? Car s'il est vrai que le jeu constitue un ensemble pour le joueur, l'assimilation du jeu vidéo à une œuvre cinématographique suggère que, à l'exemple de celle-ci, on en analyse les composantes principales, les images, le rythme et la musique, pour conclure à une contrefaçon.

En analysant les similitudes qui peuvent exister dans le génisme de deux jeux vidéo, il convient de ne pas oublier que ce sont les graphiques et les couleurs qui se sont affirmés par l'emploi de programmes graphiques et d'autres systèmes d'assistance, il n'en demeure pas moins que les créateurs de jeux vidéo ont pu bénéficier de leur support. La technique vidéo et ses contraintes intrinsèques peuvent expliquer les similitudes tant dans les détails que dans les couleurs.

De plus, il ne suffit pas de déterminer s'il y a un grand nombre de similitudes d'expression entre les deux jeux. Il est nécessaire de déterminer si les formes similaires sont des formes d'expression qui ne peuvent être évitées dans toutes les versions de l'œuvre de base. En d'autres termes, la contrefaçon implique que le défendeur ait effectivement emprunté à un devancier plusieurs traits, ou un geste. Si la ressemblance peut s'expliquer par une circonstance fortuite, et non par un emprunt, l'exécution s'impose, car l'originalité qui sert de pierre de touche aux droits d'auteur, s'entend en un sens subjectif, à la différence de la nouveauté. Le mouvement et l'enchaînement des effets et des tableaux sont assurément les éléments les plus importants du jeu vidéo. Les jeux, à l'inverse des peintures artistiques ou des œuvres audiovisuelles, rattachent une clientèle qui n'attache que peu d'importance aux différences esthétiques subtiles. L'attraction dans le cadre de l'article 3 de la loi du 11 mars 1957.

Il peut y avoir imitation ou utilisation de l'idée de l'attrance, rythme ou de programme, mais il est évident que cette imitation ou cette utilisation ne constituera pas juridiquement une contrefaçon si l'œuvre ne transparaît pas dans l'écran « télévisuelle ». Mais, pour apprécier l'existence d'une contrefaçon, il convient-il de juger l'œuvre d'un manière globale ou convient-il de la réduire à ses divers éléments ? Car s'il est vrai que le jeu constitue un ensemble pour le joueur, l'assimilation du jeu vidéo à une œuvre cinématographique suggère que, à l'exemple de celle-ci, on en analyse les composantes principales, les images, le rythme et la musique, pour conclure à une contrefaçon.

En analysant les similitudes qui peuvent exister dans le génisme de deux jeux vidéo, il convient de ne pas oublier que ce sont les graphiques et les couleurs qui se sont affirmés par l'emploi de programmes graphiques et d'autres systèmes d'assistance, il n'en demeure pas moins que les créateurs de jeux vidéo ont pu bénéficier de leur support. La technique vidéo et ses contraintes intrinsèques peuvent expliquer les similitudes tant dans les détails que dans les couleurs.



c'est géant

Un grand choix de programmes sur lequel nous vous conseillons afin de vous assurer le meilleur service.

Vente ou location
Consoles et jeux programmes
ATARI • MATTEL • COLECO

Avantages spéciaux pour les adhérents

Vente ou location d'ordinateurs
Echecs, dames, bridge

Un service correspondance efficace qui a fait ses preuves (Vente-Location).

ALPHA LOISIRS
11 506.05.83
29, rue de Verdun - 92150 SURESNES

DEMANDE DE TARIF	vente	location
CASSETTES	Atari Mattel Coleco	
CONSOLES	Atari Mattel Coleco	échecs bridge dames
ORDINATEURS		

Joindre enveloppe timbrée avec votre adresse.

domaine des jeux vidéo.

A titre de comparaison, dans une affaire américaine concernant une supposée contrefaçon, du jeu Asteroids par le jeu *Me-teors*, un juge américain releva 22 similitudes et seulement 9 différences entre les deux jeux, mais cela ne l'empêcha pas de conclure à des similitudes accidentelles et fortuites au motif que « dans un jeu vidéo utilisant également comme thèmes les météorites, la majorité des similitudes graphiques sont inévitables ».

Un autre juge américain est même allé plus loin. Dans une affaire où la société Atari soutenait que le K.C. Munchkin de Philips n'était qu'une copie de *Pac Man*, il débouta Atari au motif que « le copiage, interdit par le droit d'auteur, dépasse la simple représentation ligne par ligne de l'original. Cela implique nécessairement l'appropriation de la pensée de l'auteur en créant sa propre forme d'expression. Comme le plaignant ne peut prouver la contrefaçon,

il prétend que le jeu *Munchkin* est substantiellement similaire à *Pac Man* ». Mais, selon le juge malgré une ressemblance certaine du graphisme du labyrinthe, principe même du jeu, les différences qui existent entre le glouton et les fantômes de *Pac Man* et leurs équivalents dans

Pour les tribunaux, les jeux vidéo sont des œuvres cinématographiques

Munchkin font des deux jeux des œuvres différentes par leur esprit.

Enfin, conformément à l'article 5, de la loi de 1957, le titre « s'il présente un caractère d'originalité est protégé comme l'œuvre elle-même ». Cependant, cette production « sui generis » du titre n'empêche pas une protection complémentaire par le dépôt de ce titre en tant

que marque. Ainsi les jeux célèbres comme *Pac Man*, *Asteroids*, etc. sont des marques déposées. Commercialiser un jeu sous le titre de « *Pick Man* » constituerait donc incontestablement une contrefaçon de la marque Pac Man.

Les tribunaux de certains pays

étrangers assimilent les jeux vidéo à des œuvres cinématographiques, et ils bénéficient de ce fait de la protection accordée par le droit d'auteur. Cette protection s'applique dès leur création, et sans formalités particulières, à tous les jeux vidéo qui ont un caractère original. La mise en œuvre du droit d'auteur est complexe, et c'est, par rapport à une jurisprudence

traditionnelle, qu'il conviendra de distinguer le piratage et la contrefaçon répréhensibles du simple plagiat qui ne l'est pas. Cependant pour affirmer et élargir la protection offerte par le droit d'auteur, nous conseillons aux créateurs de jeux de déposer une enveloppe Soleau avec une copie de leur jeu avant de le communiquer à qui ce soit, et ce de manière à établir leur paternité sur leurs jeux d'une manière indiscutable ; de déposer éventuellement une ou des représentations de l'image télévisuelle de leur jeu au titre des dessins et modèles, de manière à s'assurer une protection complémentaire et pouvoir utiliser la mention « modèle déposé » ; de devenir membre de l'Agence pour la protection des programmes en cas de distribution commerciale de leurs jeux vidéo, visant à leur assurer une protection plus effective et une aide légale en cas de contrefaçon. Un programmeur averti en vaut deux...
André BERTRAND

CALCULS ACTUELS

49, RUE PARADIS • 13006 MARSEILLE

Vous propose une gamme complète de Montres, Réveils, Calculatrices, Micro-Ordinateurs, Orgues et Jeux CASIO.

JEUX



La poursuite



Combat de boxe

CALCULATRICES



Casiotone MT-70

MONTRES



Scientifique 25 Fonctions



Plongée 100 mètres



Jogging

ORGUES



Casiotone MT-70

ainsi que les Jeux Vidéo : Ordinateur ; Batterie électronique ; et son rayon location de cassette ;
ATARI - MATTEL - C.B.S.
ATARI - 400/800 - TEXAS TI 99
MATTEL
TI - ATTARI-MATTEL

ILLEL

Le futur, tout de suite.

JEUX ELECTRONIQUES

Avec la programmation gagnez au change!!!

POURQUOI UNE PROGRAMMOTHEQUE ?

Lorsqu'on connaît parfaitement un programme, quand on a épuisé toutes les astuces et les pièges d'un jeu vidéo, on aimerait bien en découvrir de nouveaux. Problème : ces derniers coûtent cher.

Solution : échanger les anciens comme on le fait avec de vieux livres. Aujourd'hui c'est chose faite avec la programmation ITEL qui échange des programmes de toutes les grandes marques : ATARI, PHILIPS, MATTEL, APPLE, COMMODORE, TEXAS INSTRUMENTS, ACTICO, VECTREX, IMAGIC, PARKER. A 50% du prix d'achat.

Cela va vous permettre soit de racheter un programme neuf, soit d'en choisir un d'occasion à 85% de sa valeur. La programmation ITEL : avec elle, vous disposez d'une véritable "banque" de jeux vidéo, de programmes pour micro-ordinateurs neufs et d'occasion à des prix jamais vus sur le marché. La programmation ITEL vous est ouverte, même si vous n'avez pas de programme à faire reprendre.

Programmation ITEL
86, Boulevard Magenta
75010 PARIS - Tél. 201.94.68
Métro : Gare de l'Est

Ouverture :
le lundi de 15 h à 19 h
et du mardi au samedi
de 9 h 30 à 12 h 30
et de 15 h à 19 h

Chez ILLEL vous pourrez trouver des informations sur les dernières nouveautés plusieurs mois à l'avance.

ILLEL, c'est les jeux vidéo, les jeux électroniques, les jeux à cristaux liquides, les consoles et l'échiquier électronique.

TUBES

KEYSTONE KAPPERS

Alerte ! Un bandit dévalise les grands magasins ! Rattrapez-le avant qu'il ne gagne les toits. Votre splendide casque de « Bobby » sur le crâne, lunette bouclée, vous partez au pas de course réglementaire à sa poursuite. Vous êtes sûr de vous : vous connaissez les trois étages du bâtiment par cœur, vous savez l'emplacement des escaliers mécaniques et, en plus, vous possédez un radar qui localise la position du fuyard et vous indique l'étage où se trouve le cabine d'ascenseur, bien pratique pour gagner du temps. Tout irait donc pour le mieux si ce bandit bandit ne lançait pas contre vous avions, chariots, boules, — apprenez à connaître leur rythme, d'une régularité à toute épreuve — et ne laissez pas derrière lui des bombes. Bref, rien n'est simple, d'autant plus que si vous dépassez le temps imparti, vous vous retrouvez au chômage et un de vos collègues prend la relève. Un conseil, si vous essayez ce jeu brièvement (dans un magasin, par exemple), ne vous laissez pas abuser par la simplicité du premier tableau, il n'est pas évident d'arriver à des scores enviables sur *Keystone Kappers*. (Activation pour Atari 2600).

Type : action
Intérêt : ★★★★★
Graphisme : ★★★★★
Bruitage : ★★★★★
Prix : 360 F environ.

MOON PATROL

Tout joueur digne de ce nom connaît la petite musique entraînée de *Moon Patrol* en version jeu d'arcade. Première surprise lorsque vous mettez en marche la version d'Atari pour le 2600 : la mélodie est exactement la même. Le principe du jeu est lui aussi semblable : sur votre jeep spatiale, vous partez à la découverte de la Lune. Découverte périlleuse s'il en est : des blocs de rochers vous barent le chemin ; faites-les sauter à coups de désintégrateur ou bondissez allégrement par-dessus grâce à votre véhicule aux roues élastiques. De profondes crevasses s'ouvrent devant vous, évitez-les d'un bond. Surgissent alors vos ennemis, à bord de fort beaux vaisseaux. Heureusement, vous êtes équipé de missiles sol-air et vous n'en faites qu'une bouchée. Vos instruments de bord vous signalent un danger sur l'arrière ? Gueztez l'énorme obus qui vous menace et, au dernier moment, sautez ; l'engin de mort passé sous vos pieds sans vous toucher. En fait, seuls sont vraiment redoutables les tanks qui vous guettent derrière les crevasses ; il faut calculer parfaitement votre élan pour ne pas retomber directement sur eux ou sur leurs missiles ! Graphisme sans surprise, bruitages très sympathiques — mais un coupe-son est prévu pour ceux qui veulent supprimer la mélodie tout en conservant le bruit des im-



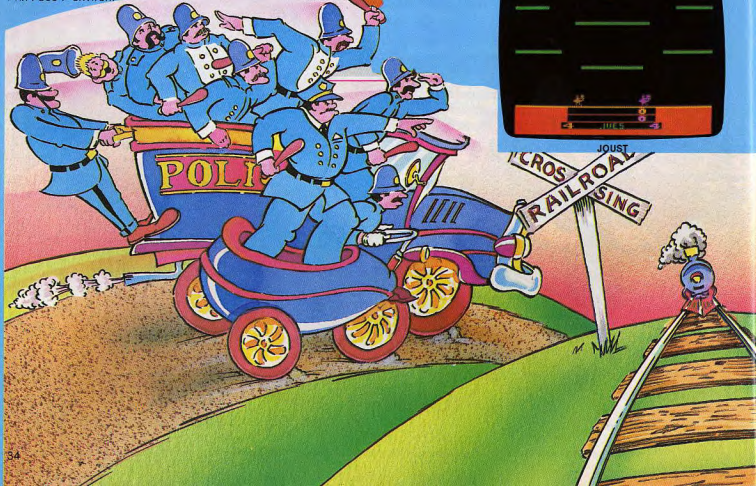
KEYSTONE KAPPERS



MOON PATROL



JOUST



Cartouches, Cassettes et Disquettes

pacts et des bombes. *Moon Patrol* est séduisant par son jeu si facile que ça. A noter : trois variantes pour un et deux joueurs, dont une spécialement réservée aux enfants. (Atari pour Atari 2600).

Type : action.
Intérêt : ★★★★★
Graphisme : ★★★★★
Bruitage : ★★★★★
Prix : 260 F environ.

JOUST

Avez-vous jamais combattu sur le dos d'une autruche ? Expérience intéressantes, croyez-vous ! surtout si vous combattez dans un labyrinthe, sommaire sans doute mais amplement suffisant pour causer bien des tracas aux débutants. Car il ne s'agit pas seulement de courir : votre autruche s'est découverte une passion pour le vol. À chaque pression sur le bouton rouge correspond un battement d'aile, et il vaut mieux voler haut si l'on veut gagner. Toute l'astuce consiste en effet à surprendre ses adversaires, eux aussi sur des oiseaux, par derrière et à fondre sur eux le plus vite possible. Le principe un peu répétitif est compensé par la technique du vol, fatigante pour le pouce mais amusante et très difficile à maîtriser au début. Heureusement, il est toujours possible de se poser et de courir pour s'arrêter dans de splendides dérapages issus directement du dessin animé. (Atari pour Atari 2600).

Type : action.
Intérêt : ★★★★★
Graphisme : ★★★★★
Bruitage : ★★★★★
Prix : 260 F environ.

BATTLEZONE

Prenez les commandes d'un char ! Sur votre écran : l'avant de votre mastodonte d'acier, avec ses deux chenilles parfaite-

ment visibles, la tourelle et le canon. Au-dessus un écho radar qui vous signale toutes les présences ennemies. En fait, malgré les chenilles qui tournent dans un sens ou dans l'autre, selon les différentes manœuvres, *Battlezone* n'offre pas une simulation très poussée. Mais ce tir sur cible qui séduit les amateurs du genre préfigure bien ce que seront les jeux de demain... Il suffit d'attendre encore un peu ! (Atari pour Atari 2600).

Type : action.
Intérêt : ★★★★★
Graphisme : ★★★★★
Bruitage : ★★★★★
Prix : 260 F environ.

DIG DUG

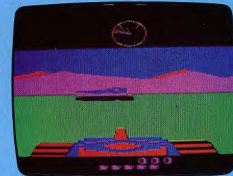
Pauvre mineur de fond, vous vous glissez tous les jours sous la terre à la recherche de minerais précieux. Là ! Alors que vous vous êtes éloigné de vos galeries habituelles, vous entendez de sourds grondements... Soudain surgit un monstre qui se rue vers vous. Seule solution : le gonfler grâce aux bouteilles d'air comprimé qui vous permettent de survi-

vre sous terre ! Vous enfoncez votre tête dans son nombril ; pression maximum... Le monstre grossit, gonfle, pour exploser et disparaître sans laisser de traces. Si vous êtes suffisamment vif, vous pourrez éliminer tous les occupants souterrains avant qu'ils ne s'enlèvent ou ne vous attaquent. Surveillez particulièrement le dragon cracheur de feu ; il peut vous brûler même à travers le sol. Un truc pour vous en débarrasser : attrapez sous un rocher ; déstabilisez ce dernier qui écrasera votre ennemi. Très drôle ! (Atari pour Atari 2600).

Type : action.
Intérêt : ★★★★★
Graphisme : ★★★★★
Bruitage : ★★★★★
Prix : 260 F environ.

LE RETOUR DU JEDI

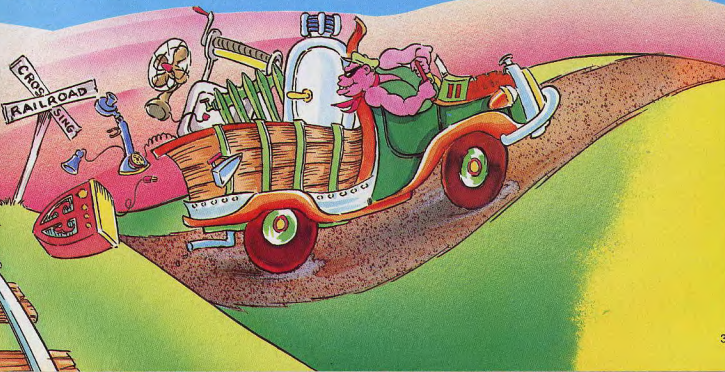
Death Star Battle est un des plus durs combats que vous aurez à mener. Votre vaisseau est arrêté dans sa course par une gigantesque muraille bionique, elle-même protégée par des rayons laser effroyablement destructeurs et par des



BATTLEZONE



DIG DUG



TUBES

vaisseaux spatiaux sans grande force d'attaque, commente la bataille en ces termes : « you were an easy opponent warrior 1 ! » (CBS pour CBS Electronics) Type : action.
Intérêt : ★★★★★
Graphisme : ★★★★★
Bruitage : ★★★★★
Prix : 370 F environ

LE CLOCHARD

Un vagabond tente d'atteindre la gare centrale où lui offre un bon aubri où passer la nuit. Seulement, son parcours est parsemé d'embûches ! L'autoroute le guette, avec ses files de voitures interminables. Avec son baluchon sur l'épaule, il se précipite, mais, malgré toute sa vivacité, il se fait heurter par un véhicule. Deux brancardiers, alertés, se précipitent heureusement et l'emportent sur une civière. A peine remis, il recommence. Cette fois-ci, tout se passe bien et il gagne sans encombre le trottoir opposé. Mais des gendarmes l'ont vu et se lancent à sa poursuite. Vite, il escalade des murs, se cache et saute même, dans les cas les plus graves, par-dessus ses adversaires. Mais, lorsqu'il arrive enfin à la gare centrale, le plus difficile lui reste à accomplir : les trains circulent en tous sens et il doit sauter de toit en toit pour gagner son refuge ! Aide votre habileté sera nécessaire pour aider Hobo le vagabond à franchir cette dernière épreuve, mais sa satisfaction, lorsqu'il pourra enfin se reposer, vous récompensera de vos peines : il saute de joie et vous remercie, avant de vous proposer un nouveau défi. (Avisation pour Home arcade)

Type : action.

Intérêt : ★★★★★

Graphisme : ★★★★★

Bruitage : ★★★★★

Prix : 370 F environ.

SPACE FURY

« So, a creature for my amusement, prepare for battle. » L'horrible tête verdâtre qui articule ces mots n'a pourtant pas l'air de beaucoup s'amuser. De toute manière, vous n'avez guère le temps de vous poser de questions car la bataille s'engage très vite. Des projectiles partent de tous les côtés pour se regrouper par quatre en carrés tournoyants. Faites feu de tout laser ! Si vous survivez à la première vague, vos mots n'a pourtant pas des vaisseaux de plus en plus sophistiqués pour vaincre. Ils ne sont pas de trop : ce combat spatial est un des plus durs du moment. D'autant plus que les boutons de tir aberrants des joystick CBS ne facilitent guère la tâche. Bref, ne soyez pas

POO YAN

Gakken 001. Non, ce n'est pas la matricule d'un agent secret au service de Sa très Gracieuse Majesté, mais la référence de la première cartouche Gakken qui répond au nom de Poo Yan. Ces jeux, présentés pour la première fois à Nuremberg en février dernier, reprennent les grands succès des arcades ; l'histoire est

ici fort simple : trois petits cochons tentent d'empêcher de grands méchants loups affamés de les attraper. Les carrossiers sautent en parachute du haut d'une falaise et, une fois arrivés au sol, escaladent celle sur laquelle se tiennent les petits cochons. Mais, pour se protéger, ces derniers ont imaginé le stratagème suivant : l'un d'eux armé d'une arbalète est descendu ou remonté par les autres dans un panier, le long de la falaise. De ses flèches, il essaye de percer les cartouches de ses ennemis qui se protègent derrière des boucliers et envoient eux-mêmes des projectiles pour faire tomber notre animal. Si tout va bien, au bout d'un certain temps, le phénomène s'inverse et les loups attaquent par le bas ! Mais généralement, tout va mal : vous n'arrivez pas à enjoindre le flot de vos ennemis, l'un d'entre eux atteint le sol et, en grimpant le long de la muraille, essaye de vous saisir dans ses mâchoires... commence alors un ballet, le plus souvent mortel, pour éviter le loup et les balles de ses confrères. Le graphisme est très précis, les bruitages réussis (la petite musique d'ouverture est superbe). Le jeu, particulièrement difficile, exige surtout un pouce gauche, pour le tir, à toute épreuve. Horrible ! Si vous survivez trop longtemps, toutes les tribus de loups arrivent et poussent un énorme tas de pierres sur vous !!! (Gakken pour VCS Atari)

Type : action.

Intérêt : ★★★★★

Graphisme : ★★★★★

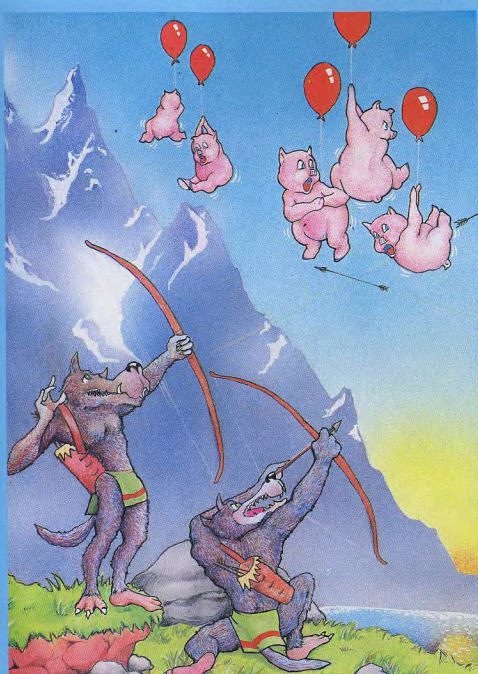
Bruitage : ★★★★★

Prix : 350 F environ.

FORTRESS OF NARZOD

Fortress of Narzod est probablement le jeu de combat le plus difficile actuellement pour le Vectrex. À bord de votre aéroglisseur, vous allez tenter de franchir les trois portes qui mènent à la forteresse. Dès le début du jeu, vous affrontez accablés de destri, tarentules et autres Goules, amovibles abîmes médiéval. Nos projectiles rebondissent sur les parois de glace qui mènent à la première porte. Les ennemis, à peine touchés, s'évanouissent sans laisser de traces mais c'est pour faire place à d'autres, plus féroces encore. Une porte,

Cartouches, Cassettes et Disquettes



deux portes, trois portes, les oiseaux de pierre se mettent de la partie ! Enfin vous voici devant l'ultime barrage : le farouche lanceur magique, créateur démoniaque. Les fers de lance, ses armes préférées, rebondissent en tous sens ; sous le déferlement de fer, de feu et d'acier, vous reculez. Mais déjà quatre balles ont touché le lanceur magique. Encore deux et vous aurez gagné. Ferez-vous jusqu'au bout ? (M.B. pour Vectrex).

Type : action.

Intérêt : ★★★★★

Graphisme : ★★★★★

Bruitage : ★★★★★

Prix : 300 F environ

LOOPING

Vous décollez aux commandes d'un vieux coucou pour une mission fort risquée ; votre but : faire exploser une fusée qui contrôle l'entrée d'un labyrinthe fantastique, ou résolutely les accents d'une invention de Bach. Une fois à l'intérieur vous n'avez plus qu'à vous rapprocher le plus possible du micr-OND et à détruire tous les ballons multicolores qui rebondissent en tous sens. Si vous réussissez à atteindre la fin du parcours, une mélodie vous console de vos peines et vous re-partez pour d'autres exercices de haute voltige. Seulement, cette fois, pour atteindre la fusée, c'est un labyrinthe, il faut détruire la cloison qui la protège. Vous plongez en piqué, au risque de vous fracasser au sol, tous missiles dehors. Et gare aux ballons qui sont de plus en plus nombreux dans le ciel. (CBS pour CBS Electronics).

Type : action.

Intérêt : ★★★★★

Graphisme : ★★★★★

Bruitage : ★★★★★

Prix : 370 F environ

BEAMRIDER

Combat spatial dément, Beamrider bénéficie des talents et de l'expérience d'Actionvision dans le domaine des jeux d'action, et des capacités de l'intelligence Mattel. Une fois encore, vous devez protéger la terre : le combat se déroule sur le bouclier protecteur qui entoure la planète. À bord de votre vaisseau, vous sillonnez la gigantesque surface quadrillée ; les ennemis surgissent de l'horizon, foncent sur



LE RETOUR DU JEDI

SPACE FURY



LE CLOCHARD



POO YAN



FORTRESS OF NARZOD



LOOPING

TUBES

vous, larguent leurs missiles et repartent à la vitesse de la lumière vers l'horizon. Vos rayons désintégrateurs suivent les lignes de force du bouclier et pulvérisent tous les adversaires rencontrés. Les premiers tableaux ne posent pas trop de problèmes mais très vite, la pluie de projectiles, parfois même indestuctibles, est si dure que seuls les vrais guerriers pourront résister. Heureusement, en cas de panique, vous disposez de 3 torpilles très puissantes auxquelles rien ne résiste. Mais ne les gaspillez pas : elles seules sont capables de réduire en poussière la sentinelle suprême, qui surgit à la fin de chaque tableau. (Activision pour Intellivision).

Type : action.
Intérêt : ★★★★★
Graphisme : ★★★★★
Bruitage : ★★★★★
Prix : 360 F environ



BEAMRIDER



ARTILLERY DUEL



SUPER KUNG FU

ARTILLERY DUEL SUPER KUNG FU

Enfin ! Les fabuleux jeux Xonox, jusqu'ici réservés aux joueurs Américains, sont en France : avec eux arrive également un nouveau concept : en effet, cette nouvelle marque propose des cartouches réversibles : deux fois plus hautes que les jeux traditionnels, elles se branchent sur l'Atari 2600 par leurs deux extrémités, offrant deux jeux différents et de qualité. *Artillery Duel* vous met aux commandes d'une batterie de canon située en premier montage. Relief, distance, vitesse du vent varient d'un tableau à l'autre : à vous de calculer l'angle d'inclinaison de vos mortiers et le charge de poudre nécessaire ; et ne tardez pas : votre temps est limité et le coup pourrait bien partir tout seul ! *Super Kung Fu* vous lance sur les traces des farouches Ninjas, guerriers redoutables. Karateka débutant lorsque commence votre expédition, vous accueillez, à force de combats, des techniques d'attaque plus perfectionnées. Atémi, sauts périlleux se succèdent, hallucinants de réalisme. Vos ennemis sont toujours plus nombreux, plus agressifs et les 6 minutes imparties pour parcourir les sept tableaux ne vous laissent pas le temps de souffler... (Xonox pour Atari 2 600)

Artillery Duel

Type : stratégie
Intérêt : ★★★★★
Graphisme : ★★★★★
Bruitage : ★★★★★

Super Kung Fu

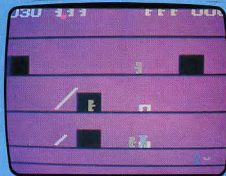
Type : aventure action
Intérêt : ★★★★★
Graphisme : ★★★★★
Bruitage : ★★★★★
Prix : 349 F environ.

CHEZ MAXIME

Seriez-vous capable d'assumer les hautes fonctions de serveur chez Maxime ? Malgré l'ambiance fin de siècle, les clients cossus ne sont pas forcément très patients : à peine assis à leur table préférée, ils veulent être servis : si vous tardez trop, leurs visages s'empourprent, puis ils se mettent à trépanner sur place avant de partir en claquant la porte... et c'est vous qui la prenez ! Le seul moyen pour conserver son emploi : courir encore et toujours vers le monte-plat, grimper les escaliers quatre à quatre tout en évitant le chien affamé qui a réussi à se faufiler dans le sanctuaire de la cuisine française. (Philips pour G7200, G 7400 et JO 7400).

Type : habileté
Intérêt : ★★★
Graphisme : ★★
Bruitage : ★★
Prix : n.c.

Cartouches, Cassettes et Disquettes

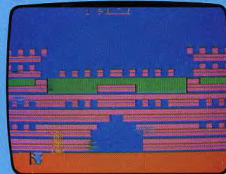


CHEZ MAXIME

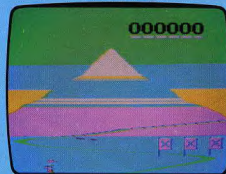
GHOST MANOR SPIKE'S PEAK

Ghost Manor et *Spike's Peak* appartiennent à la nouvelle gamme de jeux Xonox. Les cartouches de cette marque célèbre aux USA sont réversibles et s'enrichissent indifféremment par l'une ou par l'autre extrémité : le joueur dispose ainsi, avec un seul boîtier, de deux jeux totalement différents et, qui plus est, d'une excellente qualité.

Ghost Manor vous lance sur les traces de Dracula qui a enlevé votre fiancée. Votre quête se déroule en cinq tableaux, qui comportent chacun de nombreux pièges. Dans le premier, vous poursuivez un fantôme détenteur de flèches au milieu d'un cimetière. Votre ennemi court plus vite que vous et, pour le vaincre, il faut anticiper ses déplacements. Lorsque vous avez suffisamment de flèches dans votre carquois, vous vous lancez à l'assaut du

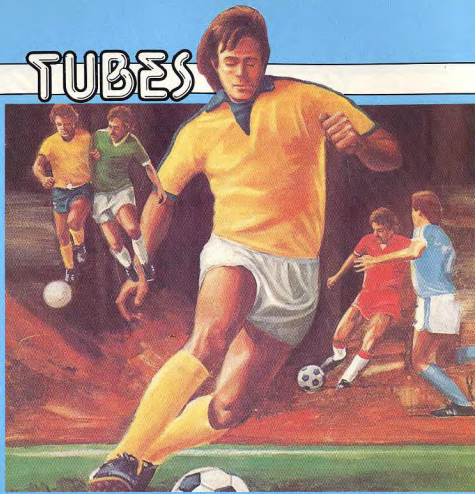


GHOST MANOR



SPIKE'S PEAK

TUBES



d'étoiles vous attaquez soudain ; vous accélerez votre vol, tirant des traits empoisonnés qui se perdent dans l'horizon intersidéral. Une créature surgit, vous l'attrapez et, l'œil aux aguets, vous quittez l'appareil du portail de la salle des trophées. Si vous réussissez à le traverser, vous serez tranquille avec votre proie pendant 30 secondes. Après, il faudra repartir en chasse. Univers fabuleux, graphique effrayant, *Web wars* sidère. Amis sensibles s'abstenir : les sensations fortes sont garanties. (M.B. pour Vectrex).
Type : action.
Intéret : ★★★★★
Graphisme : ★★★★★
Bruitage : ★★
Prix : n.c.

DECATHLON

La fanfare retentit, la foule surexcitée se lève dans une ovation gigantesque : le porteur de la flamme olympique pénètre sur le terrain pour un tour de piste inaugural. Mais très vite, les choses sérieuses commencent : 100 mètres, saut en longueur, lancer de poids, saut en hauteur, 400 mètres, 110 mètres-haies, lancer du disque, saut à la perche, javelot, 1 500 mètres, les épreuves se succèdent... Quatre athlètes peuvent concourir, les uns après les autres bien sûr. Chacun d'eux a droit à 3 essais : le meilleur score réalisé est retenu puis affiché. Chaque épreuve exige des efforts peu communs ! En effet, la vitesse, la force, l'habileté de votre champion résident dans votre capacité à déplacer le joystick de gauche à droite, le plus vite possible. L'effet est ga-

ranti, de même que les crampes de poignets ! Graphisme remarquable, simulation parfaite. *Decathlon* va sûrement tirer s'imposer. Fabuleux ! (Activision pour Atari 2600).
Type : simulation sportive.
Intéret : ★★★★★
Graphisme : ★★★★★
Bruitage : ★★★★★
Prix : 360 F environ

PLANET PATROL

Apparu depuis peu sur le marché français, Video Technology n'a pas attendu pour proposer des logiciels ludiques fonctionnant sur *Laser 200*. *Planet Patrol* est inspiré du célèbre jeu d'arcade *Moon Patrol*. Mais bien sûr, les possibilités de ce micro-ordinateur ne permettent pas la réalisation de graphismes aussi évolués. Aux commandes d'une voiture lunaire vous allez vivre une aventure hors du commun. L'action se passe en 2035, et des envahisseurs venus d'une autre planète tentent de vous anéantir. Ne soyez pas surpris : les pilotes des avions de la première guerre mondiale. Vous devez, au volant d'un buggy lunaire, rejoindre votre base en évitant bombes, roches et crevasses, toujours plus nombreuses. Vous pouvez jouer, soit avec le joystick, soit à partir du clavier de l'ordinateur. Les réactions du véhicule après chaque impulsion du joystick sont assez longues, mais avec de l'habitude vous réussirez à lui faire sauter les obstacles. Votre canon-laser reste votre seule chance de vaincre les envahisseurs, alors utilisez-le.

Cartouches, Cassettes et Disquettes

Un jeu amusant qui divertira enfants et adultes. Encore une preuve de l'offensive lancée par les petits constructeurs qui proposent des logiciels ludiques à bon marché. Un micro-ordinateur à suivre. Si le chargement d'une cassette demande plusieurs essais, vous trouverez le niveau

sonore idéal assez rapidement. A ce moment-là, plus aucun problème. (Video Technology pour Laser 200/210)
Type : action
Intéret : ★★★★★
Graphisme : ★★★★★
Bruitage : ★★★★★
Prix : 69 F environ (sur cassette audio).

LE BALLON D'OR

Passionnés de football, gagnez le célèbre « Ballon d'Or » ! Si vous perdez, le public vous huera, sans vergogne. Un véritable terrain de football et quatre joueurs apparaissent sur l'écran. Les équipes sont formées de deux joueurs (l'ordinateur n'intervient que pour contrôler un joueur à la fois. Dommage ! Pour « shooter » dans le camp adverse, rien de plus simple : placez le joystick dans la bonne direction, et tirez. Le passage d'un joueur à l'autre au sein d'une même équipe demande un peu d'entraînement, c'est le sport !). Inutile de tricher en voulant sortir la balle du terrain car elle rebondit sur ses limites. Ne prenez pas non plus la balle au gardien : s'il la, il la garde. Si votre adversaire est fort, vous pouvez demander un coup de main à l'ordinateur pour reprendre la balle. Ensuite, à vous de jouer ! Une partie se déroule en deux mi-temps, et à la fin du jeu, le score et les pourcentages apparaissent donnant ainsi l'équipe dominante et le meilleur joueur. En cas de match nul, vous pourrez jouer les prolongations.

Le terrain et les joueurs sont très bien réalisés, et prouvent une fois encore les qualités du *Commodore 64*. Si votre tension nerveuse est trop forte, et que vous désirez arrêter la partie, pressez le bouton F7. Voici encore un logiciel ludique qui prouve qu'en France aussi, les créateurs ont de bonnes idées. (Run Informatique pour Commodore 64)
Type : simulation sportive
Intéret : ★★★★★
Graphisme : ★★★★★
Bruitage : ★★
Prix : 120 F environ (sur cassette audio).

CUBERT

Une reprise du célèbre jeu de café « Q'BERT » pour les possesseurs de l'*Oric 1*. Le joueur est représenté par un homme orange, tout rond, avec un gros nez étrange. Les cubes empilés forment une pyramide en trois dimensions que votre personnage doit faire changer de couleur en sautant d'un cube à l'autre. Le manœuvrer du petit Cubert dans ses déplacements est très difficile, car il n'avance qu'en diagonale. Pour remonter, il faut utiliser l'un des disques qui sert d'ascenseur. En sautant hors du cube, vous perdez définitivement le jeu. De nombreux ennemis, tels les serpents et



DECATHLON



PLANET PATROL



LE BALLON D'OR



CUBERT

Dans le prochain
N° de Tilt

Les nouveautés
époustouflantes
de Las Vegas...

Les fabuleux
jeux de quarte

Le mystère de
Kikekukoi

Tilt N°10
en vente dès le
16 Mars

TUBES

les balles violettes, n'attendent que la première erreur pour vous anéantir. Une chance, votre temps n'est pas limité. Le serpent est terrible. Non seulement il descend de la pyramide, mais une fois arrivé en bas, il poursuit Cubert. Une seule solution pour s'en débarrasser : l'attirer hors de la pyramide et le faire tomber dans le vide. Ce jeu révèle toutes les qualités graphiques déjà bien connues de l'Oric 1. Mais il n'est pas accessible aux plus jeunes, car le niveau de difficulté demeure assez élevé. De toute façon il vous faudra une certaine expérience pour ne pas tomber dans le vide. En effet, l'utilisation du clavier accroît la difficulté des déplacements. Cubert est écrit en langage machine, ce qui augmente la vitesse du jeu. (Loriciels pour Oric 1).

Type : action
Intérêt : ★ ★ ★ ★
Graphisme : ★ ★ ★ ★ ★
Bruitage : ★ ★ ★ ★
Prix : 95 F environ (sur cassette audio).

3D GLOOPER

Vous connaissez tous le plus célèbre des jeux d'arcade, Pac-Man. 3D Glooper est une des nombreuses versions de ce jeu, qui comporte pourtant une grande différence : les graphismes en trois dimensions.

Vous n'obtenez pas une vue plongeante sur le labyrinthe, vous le découvrez pas à pas entre deux murs. Le principe du jeu reste le même. Devenu Glooper, vous devez avaler plus de six cents pastilles

d'énergie en évitant les monstres qui vous poursuivent.

Le déplacement de « l'enzime gloton » se fait un peu déroulant au début, mais avec de l'entraînement, il ne pose aucun problème. Des ennemis vous traquent. Avant de les voir, vous entendez leur pas lourd. Des pastilles marrons vous permettent de combattre les « Munchs » et de les vaincre. Le haut de l'écran, un plan du labyrinthe indique les positions des pastilles restantes et celles des monstres. Lorsqu'ils apparaissent devant vous, fuyez 1 ou deux pelles de vos voisins jusqu'au moment où ils vous dévorent. Surtout pas de paniquer, restez calme, et tout ira bien !

De superbes graphismes pour un Pac-Man en trois dimensions qui met en valeur toutes les qualités du Commodore 64. Le maniement du joystick demande un peu d'habitude, mais on s'y fait vite. Bien que le chargement de la cassette soit un peu long, le jeu mérite que l'on attende quelques minutes.

Supertop pour Commodore 64
Type : action
Intérêt : ★ ★ ★ ★
Graphisme : ★ ★ ★ ★ ★
Bruitage : ★ ★ ★ ★ ★
Prix : 140 F environ (sur cassette audio).

A.E.

Les jeux d'action sur Apple II nous ont habitués à une très bonne qualité graphique. Celui-ci dépasse de beaucoup tous les jeux classiques.

Des vaisseaux en forme de raies volantes tournoient dans le ciel et tentent de vous détruire. Votre mission est d'anéantir les malfaiteurs A.E. produits par une usine déserte de lutte contre la pollution. Vous disposez pour cela de trois batteries de missiles. Poursuivez-les toujours plus loin dans le ciel et hésitez pas à tirer dès que vous le pouvez car ils sont impitoyables. L'action, troublante de vérité, est donnée par des graphismes en trois dimensions composés de 5 tableaux différents aussi passionnants les uns que les autres. Plusieurs niveaux rendent ce jeu accessible à tous.

Un jeu encore peu connu qui devrait rapidement se placer dans les hits de vente. L'utilisation du joystick s'avère plus que nécessaire pour mener à bien cette périlleuse mission.

Le test a été effectué avec une disquette pour Apple II, mais il existe une version pour Atari 400 et 800 ainsi que pour Commodore Vic 20. Pour ce dernier, en raison de ses capacités, les graphismes sont simplifiés. Le jeu quant à lui n'est pas très complexe, et avec un peu d'entraînement vous parviendrez à faire de très bon scores. Les graphismes suffiront à vous entraîner dans cette nouvelle aventure.

(Brodurband Software pour Apple II, 48 K)

Type : action
Intérêt : ★ ★ ★ ★
Graphisme : ★ ★ ★ ★ ★
Bruitage : ★ ★ ★ ★ ★
Prix : 450 F environ (sur disquette).

SLAP DAB

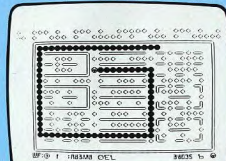
Vous avez décidé de reprendre votre salon en jaune. Fort bien. Armé d'un pot de peinture et d'un rouleau, vous commencez le travail. Apparement vous ne risquez pas grand-chose. Pourtant... premier désagrement, la peinture ne tarde pas à marquer car en passant votre rouleau deux fois aux mêmes endroits vous gâchez la matière première. Il vous faut alors retourner au point de départ pour reprendre un nouveau pot. Vous repartez quant, soudain, un monstre surgit sous la peinture. Méfiez-vous de lui, il est redoutable : s'il vous attrape, vous êtes perdu. Heureuse-



SLAP DAB



ZZOOM



CROQUEUR

Cartouches, Cassettes et Disquettes

ment, vous pouvez vous réfugier sur les zones non peintes. Là, il ne peut vous atteindre. Mais n'en oubliez pas votre tâche pour autant. Une astuce : cependant, vous permet de peindre en toute tranquillité en dessinant, toujours armé de votre rouleau imbibé de peinture, un labyrinthe qui isolera les monstres quelques instants. Attention, il s'approche également de vous au moment du plein de peinture, et n'hésitera pas à vous dévorer dès votre sortie. Plus le jeu avance, plus les monstres sont nombreux.

Ce jeu peut paraître très simple au premier abord, mais nécessite beaucoup d'adresse dès que trois monstres investissent la pièce. Slap Dab plaira aux enfants comme aux adultes. Il fonctionne sur Vic 20 sans extension mémoire vive, c'est-à-dire sur 3,5 K Ram, ce qui est remarquablement complet tenu de la qualité des graphismes.

(Aving Software pour Commodore et Vic 20)
Type : action
Intérêt : ★ ★ ★ ★ ★
Graphisme : ★ ★ ★ ★ ★
Bruitage : ★ ★ ★ ★ ★
Prix : 130 F environ (sur cassette audio)

ZZOOM

Vous voici aux commandes d'un des fleurons de l'aviation de votre pays. Il est d'une maniabilité remarquable et ses canons laser se rechargent automatiquement : très utile. Vous avez pour mission de protéger les habitants de votre pays des redoutables ennemis qui le menacent. Au début, tout va bien : votre écran radar ne montre aucun point suspect.

Puis il se couvre de nombreux points qui se révèlent être l'escadrille ennemie que vous n'alez pas tarder à voir apparaître sur votre cockpit. Vous devez alors les abattre, ce qui n'est guère facile car vous le fait côté, piquent vers le sol pour mitrailler vos compatriotes. Attention à ne pas vous écraser en pourchassant l'un d'eux ! Les ennemis peuvent aussi s'en prendre à vous et votre bouclier de protection ne pourra résister qu'à quelques attaques.

Une fois l'escadrille ennemie abattue, vous devez encore protéger la population des attaques menées conjointement par un bataillon de tanks et une flotille de sous-marins, vous obligeant à un vol en rase-mottes quasi constant. Cette épreuve terminée, le cycle recommence à un niveau plus élevé, chaque niveau apportant un surplus de dangers du fait d'ennemis différents, plus rapides et plus puissants. Dans ce bon jeu d'action, les manettes de jeu apportent un grand confort d'utilisation.

(Imagine pour Spectrum 48 K, cassette)
Type : action
Intérêt : ★ ★ ★ ★ ★
Graphisme : ★ ★ ★ ★ ★

Bruitage : ★ ★ ★ ★ ★
Prix : 95 F.

CROQUEUR

Croqueur est un jeu d'action de type Pac-Man mais qui s'en différencie suffisamment pour conserver une pleine originalité. Vous devez guider une chenille à travers un labyrinthe parsemé de délicieuses friandises. Ici nul fantôme ne vous guette, et à vous de profiter de leur retour ou à vous devorer tout cru. Vous êtes la seule créature vivante du labyrinthe. Mais ce n'est pas plus facile pour autant. Comme tout le monde le sait, les friandises sont vraiment déconseillées pour les régimes. A chaque fois que vous en goûtez une, votre corps s'allonge. De bébé chenille, vous allez devenir, du fait de votre appétit féroce, une immense chenille au long corps bien encombrant. Et le labyrinthe est pourvu de coins et de recorns. Il vous faut partir à la recherche de toute la nourriture présente sans, à aucun moment, vous retrouver en train de vous devorer vous-même. Cela serait tout à fait néfaste et vous perdriez immédiatement une vie (vous en disposez d'un nombre important au début, mais au rythme où vous les utiliserez, il ne vous en restera jamais assez). Si vous parvenez à nettoyer le labyrinthe de toute sa nourriture, un nouveau labyrinthe se présente, plus difficile évidemment et ainsi de suite, jusqu'à ce que vous ayez épuisé toutes vos vies. Une certaine stratégie est nécessaire : commencez par exemple à nettoyer les endroits d'accès difficile lorsque votre corps est encore court, car cela devient franchement difficile par la suite. Un bon Pac-Man au thème renouvelé !

(V.T.R. pour ZX 81, cartouche).
Type : action et stratégie
Intérêt : ★ ★ ★ ★ ★
Graphisme : ★ ★ ★ ★ ★
Bruitage : ★ ★ ★ ★ ★
Prix : 235 F.

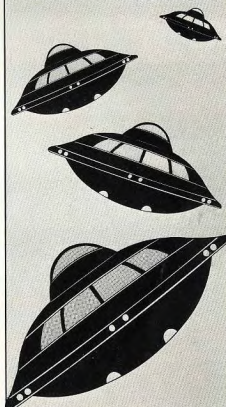
JUMPING JACK

Vous guidez un curieux petit bonhomme avec une grosse tête et un petit corps tout malingre. Son nom est Jack. Il est quelque peu nerveux et ne cesse de regarder à droite et à gauche. Pourtant au début, tout va bien. Il se trouve tout en bas à l'écran et au-dessus de lui y a différents étages. Ici, pas d'échelle pour grimper d'un étage à l'autre. Le plancher de chaque étage est parcouru par moments par un trappe mobile qui se déplace latéralement dans un sens ou dans l'autre. Et vous qui connaissez Jack, vous savez bien qu'il saute exceptionnellement vite et haut et qu'un bonfond d'étage ne lui fait pas peur. Toutefois, attention de ne sauter qu'au moment où la trappe se présente au-dessus de lui, sinon il ira fracasser le crâne sur le plancher et res-

JEUX ELECTRONIQUES

JEUX VIDEO

WAR GAMES



TEMPS LIBRE

22, rue de Sévigné

75004 Paris

Tél. : 274.06.31

Métro : St Paul - le - Marais



TUBES

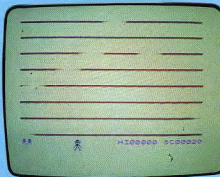
JUNGLE TROUBLE

Après une belle promenade dans la jungle, vous décidez de rentrer chez vous. Mais le chemin du retour n'est qu'une fausse piste. Pensez tout d'abord à prendre votre hache, elle vous sera très utile. Vous allez ensuite traverser la rivière infestée de crocodiles en sautant de pierre en pierre sans vous arrêter et sans tomber. Toute chute dans l'eau, outre le risque de vous faire dévorer par les crocodiles, vous fera perdre votre hache et vous obligera à aller en chercher une autre. Une fois la rivière traversée, grimpez à l'échelle. Il vous faut alors abattre de magnifiques arbres qui bloquent votre passage. L'abattage ne constitue pas une partie de plaisir : tout d'abord, le bois de ces arbres est particulièrement dur et votre hache s'érouse rapidement, rendant vos coups de moins en moins efficaces ; ensuite, les singes qui rôdent n'ont qu'une idée : vous voler votre hache pour s'amuser avec. Si votre lame est bien affûtée, essayez de les tuer mais ils sont fort agiles et aptes à riposter. La seule solution est alors de retraverser la rivière pour aller vous enquerir d'une autre hache. Quelques coups supplémentaires viendront à bout de l'arbre mais surtout ne restez pas en dessous lorsqu'il s'abat-

tra. Les quatre arbres qui vous barrent le passage nécessitent plus d'un aller-retour. Grimpez encore à une échelle ; vous devez maintenant traverser un brasier. Seule la liane qui se balance au-dessus de vous permet de le faire. Sautez au bon moment, lâchez la liane de l'autre côté et le tour est joué. Mais ne restez pas trop longtemps accroché car vos biceps se fatiguent vite. Le brasier passé, courez vite, sautez le précipice qui

vous attend de l'autre côté. Vous avez maintenant devant vous un brasier. Seule la liane qui se balance au-dessus de vous permet de le faire. Sautez au bon moment, lâchez la liane de l'autre côté et le tour est joué. Mais ne restez pas trop longtemps accroché car vos biceps se fatiguent vite. Le brasier passé, courez vite, sautez le précipice qui

vous attend de l'autre côté. Vous avez maintenant devant vous un brasier. Seule la liane qui se balance au-dessus de vous permet de le faire. Sautez au bon moment, lâchez la liane de l'autre côté et le tour est joué. Mais ne restez pas trop longtemps accroché car vos biceps se fatiguent vite. Le brasier passé, courez vite, sautez le précipice qui



JUMPING JACK



JUNGLE TROUBLE



MAZIACS

Cartouches, Cassettes et Disquettes

s'ouvre sous vos pas et vous pourriez enfin vous retrouver chez vous.

Un très bon jeu d'action au graphisme et à l'animation bien réussies.

(Durel Software pour Spectrum 16 K, cassette).
Type : action
Intérêt : ★★★★★
Graphisme : ★★★★★
Bruitage : ★★★★★
Prix : 120 F

MAZIACS

Vous êtes égaré dans un labyrinthe et votre objectif est double : aller chercher le trésor et sortir de ce labyrinthe. Votre tâche n'est déjà pas si simple car le labyrinthe est particulièrement grand (quinze fois l'écran), mais pour compliquer le tout, les couleurs de ce labyrinthe sont infestées de terribles « maziacs », ressemblant à des monstrueuses araignées peintes. Leur désir avoué est de se précipiter sur vous pour vous dévorer. Vous disposez de trois sortes d'aides, disséminées dans le labyrinthe. Tout d'abord des épées, permettant de combattre les maziacs avec succès. Mais le combat est tellement acharné que votre épée est brisée à chaque combat et qu'il faut vous en procurer une autre pour affronter de nouveaux maziacs. Si vous vous trouvez sans

arme face à un maziac, vous devez être en pleine possession de vos moyens pour avoir quelque chance d'en réchapper. Vous trouverez aussi de la nourriture à parti, par-là dans le labyrinthe, indispensable pour conserver votre forme. Enfin des prisonniers enchaînés aux murs, pourront, en échange d'un peu de compréhension, vous indiquer le plus court chemin vers votre but. Une fois l'or trouvé, les choses se compliquent encore un peu plus, car vous ne pouvez transporter qu'une chose à la fois, l'or ou l'épée. Et les chances de survie sont quasi nulles si vous rencontrez un maziac alors que vous êtes encombré de votre lourd fardeau. Différents niveaux permettent d'adapter la difficulté à vos compétences. Le graphisme et l'animation particulièrement réussies des combats ajoutent encore à l'attrait de ce jeu. (DK Tronics pour Spectrum 48 K, cassette)

Type : stratégie et réflexe
Intérêt : ★★★★★
Graphisme : ★★★★★
Bruitage : ★★★★★
Prix : 100 F

VIDEO-SHOP

50, rue de Richelieu
75001 Paris. Tél. : 296.93.95.
Ouvert du lundi au samedi
de 9 h 30 à 19 h.

LA PLUS PETITE SURFACE DE PARIS...

MAIS LE PLUS GRAND CHOIX...

A DES PRIX MICROS...

JEUX ELECTRONIQUES à partir de 125 F

JEUX VIDEO

Location : 25 F week-end 1 K 7
45 F une semaine 1 K 7
75 F pour un week-end jeu + 1 K 7
120 F pour une semaine jeux + 1 K 7
120 F pour une semaine Batterie MATTEL
Remboursement en cas d'achat.

Veute :

- ATARI
- MATTEL
- COLECO
- VECTREX

JEUX D'ECHEC à partir de 290 F

- CHESS CHALLENGER
- CONNEXH
- SMISSY'S
- MILTON COMPUTER CHESS

MICRO-ORDINATEURS

- TEXAS INSTRUMENTS
- THOMSON T 07
- ATARI 800 XL
- SINCLAIR
- COMMODORE
- ORIC

1 logiciel gratuit
pour tout
achat

Bon à envoyer à

VIDEO-SHOP

50, rue de Richelieu Paris 75001.
Tél. : 296.93.95.

Je désire recevoir gratuitement et sans engagement de ma part une documentation complète de VIDEO SHOP.

Nom : Prénom :
Adresse :
Ville : Code postal :
Type de matériel souhaité :
Joindre deux timbres.

TUBES

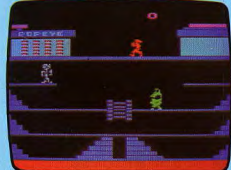
ASTERIX

Cartouche de prime abord assez simpliste, *Astérix* n'est guère évident à mener à des scores élevés. Vous incarnez le petit guerrier gaulois à l'esprit malin, à l'intelligence vive, et qui tire sa force surnaturelle de la potion magique du druide Panoramicus...

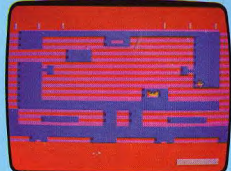
Votre but : assommer le plus de Romains possible. Ceux-ci se déplacent de leur pas saccadé et réglementaire caractéristique sur cinq niveaux. Bouclier en avant, rien ne semble pouvoir les arrêter... Sauf, bien sûr, un irrédicible Gaulois ! *Astérix* force sur eux et les assomme d'un grand coup de poing. Le Romain touché change de couleur et s'effondre. Pourtant la victoire d'*Astérix* n'est pas complète. Elle ne le sera que lorsqu'*Obélix*, qui arpeute le niveau supérieur du jeu, laissera, sur votre ordre, tomber son menhir, qui écrabouillera le Romain. Le score apparaîtra alors à la place du soldat, en chiffres...



ASTERIX



POPEYE



TUTENKHAM



romains. Cependant, si *Obélix* n'est pas assez rapide — à la fin d'un bout — à l'autre de l'écran sans jamais s'arrêter — si *Astérix* a mal calculé son coup, le Romain se réveille et, rouge de colère, se précipite sur notre héros. Première solution pour échapper au massacre : fuir vers les étages inférieurs à la chasse aux autres Romains. Deuxième solution, guetter, sans se faire heurter par le Romain en colère, l'arrivée de Panoramicus le druide. Celui-ci apparaît de temps en temps avec une gourde de potion magique et la laisse décoller. *Astérix* bondit, attrape au vol le précieux liquide et, désormais invincible, se rue sur tous ses ennemis. Hélas, la potion n'a qu'un effet limité et bien vite, il faut reprendre l'association coup de poing d'*Astérix* suivi d'un écrasement par menhir d'*Obélix*. Contrairement à d'autres jeux de bagar-

res, il ne faut pas assommer à tour de bras mais calculer son coup en fonction de la vitesse des Romains et de celle d'*Obélix*, quitte à faire parfois retraite. (Atari pour Atari 2600.)

Type : action et stratégie.
Intéret : ★★★★★
Graphisme : ★★★★★
Bruitages : ★★★★★
Prix : 260 F environ.

POPEYE

Popeye est en bien mauvaise posture ! Olive, sur le toit d'un immeuble, lui envoie des cœurs qu'il doit attraper avant qu'ils n'atteignent le sol, quatre étages plus bas. Cela ne serait rien si, à chaque coup attrapé, une balle tirée par un ennemi invisible ne menaçait notre héros. Popeye, courageux, fait face et d'un vigoureux coup de poing, arrête le projectile. Mais très vite, tout s'accélère : Brutus, l'ennemi de toujours, tente d'attraper Popeye. S'il est au même étage que lui, il fait feu à une cadence infernale ; s'il est à l'étage inférieur, il saute pour attraper les chevilles de notre marin. Commence alors une course infernale sur les quatre étages de la bâtisse pour attraper tous les cœurs sans se faire toucher. Si vous arrivez à accumuler 20 cœurs, vous passez au second tableau, avec trampoline aux rebonds variables... Graphisme splendide — les héros sont vraiment reconnaissables — bruitages dignes du dessin animé, jeu extrêmement vivant et très difficile ! *Popeye* n'est pas près de vous lasser, sauf si les difficultés vous rebutent ! (Parker pour Atari 2600.)

Type : action.
Intéret : ★★★★★
Graphisme : ★★★★★
Bruitages : ★★★★★
Prix : 370 F environ.

TUTENKHAM

Aventurier résolu, vous avez décidé, malgré les grimoires anciens qui attestent que nul ne ressortira vivant de la pyramide maudite, de pénétrer dans le tombeau du grand pharaon. Votre arme : un revolver aux cartouches inépuisables. Tout d'un coup, les ennemis commencent : un serpent sorti du trou où il était levé se jette sur vous. Tirez vite, foncez chercher le trésor qu'il gardait et retournez-vous : son frère vous attend. Bats, serpents, araignées, vampires ne vont plus vous laisser de répit. Non seulement vous devez toujours vous enfoncer plus avant sous terre, mais il vous faut prendre les trésors cachés, sous peine de ne pouvoir passer dans les autres labyrinthes ! Effectivement, nul ne ressort vivant de la grande pyramide : par contre, les plus habiles mourront fort riches ! Ceci compte, cela, non ? (Parker pour Atari 2600.)

Type : aventure et action.
Intéret : ★★★★★
Graphisme : ★★★★★
Bruitages : ★★★★★
Prix : 370 F environ.

Après *Frogger™*,
Super Cobra™
et *Tutankham™*

KONAMI et MCC
présentent

POOPYAN

Édité par DATASOFT

COMPATIBILITÉ :
ATARI 400, 800, 600 XL,
IBM PC, APPLE, COMMODORE 64
SUR FORMAT DISK,
CARTOUCHE, CASSETTE.

"DATASOFT" c'est également: BRUCE LEE, DALLAS, ZAXXON,
GENESIS, CANYON CLIMBER, BANJO, FATHOM '40.

"POOPYAN" est un jeu très attrayant. Retrouver la qualité du jeu d'arcade sur votre écran de télévision par une haute définition du graphisme et des couleurs, un dynamisme et une gamme sonore surprenante. Il vous faudra beaucoup de vivacité et de ruse pour confiner ces loups voraces ne pensant qu'à vous mouleux jambon que vous pouvez représenter.

MCC
DISTRIBUTION

2 Bd. RAINIER III MC 98000 MONACO
Tél. (93) 50.60.98
Télex 469283

MCC IMPORTATION DISTRIBUTEUR EXCLUSIF DE DATASOFT ET POOPYAN
POUR LA FRANCE, MONACO, ANDORRE

MCC PRODUCEUR DE BROSSES ÉLECTRIQUES ET DE TONDEUSES
MCC PRODUCEUR DE BROSSES ÉLECTRIQUES ET DE TONDEUSES
MCC PRODUCEUR DE BROSSES ÉLECTRIQUES ET DE TONDEUSES
MCC PRODUCEUR DE BROSSES ÉLECTRIQUES ET DE TONDEUSES
MCC PRODUCEUR DE BROSSES ÉLECTRIQUES ET DE TONDEUSES

MCC PRODUCEUR DE BROSSES ÉLECTRIQUES ET DE TONDEUSES
MCC PRODUCEUR DE BROSSES ÉLECTRIQUES ET DE TONDEUSES
MCC PRODUCEUR DE BROSSES ÉLECTRIQUES ET DE TONDEUSES
MCC PRODUCEUR DE BROSSES ÉLECTRIQUES ET DE TONDEUSES
MCC PRODUCEUR DE BROSSES ÉLECTRIQUES ET DE TONDEUSES



UN SUPER AS DE LA CHASSE

L'Intercepteur Cobalt va vous donner quelques petites frayeurs. Il ne s'agit plus seulement de piloter un avion - ce qui n'est déjà pas facile - mais de participer à un combat aérien.

A bord de votre jet, une cassette importée par Direc International pour le ZX Spectrum 48 K. Le grand cirque peut commencer...

L'apprentissage du vol sur chasseur n'est pas une chose aisée et plusieurs heures vous seront nécessaires pour acquérir la maîtrise de votre appareil. Mais quelques joies en perspective lorsque vous y parviendrez ! L'aventure vous tente toujours ? Très bien : montez à bord de l'Intercepteur Cobalt et bouchez votre ceinture. Pour ce premier vol, contentez-vous d'observer. Le pilote est assuré par le pilote habituel de l'avion, celui justement qui doit prendre plus d'anticipation pour raison de santé et que vous allez devoir remplacer. Le tableau de bord est composé d'un nombre impressionnant de cadrans, de boutons et de manettes sans oublier l'inévitabile « manche à balai » bien sûr. Le pilote a l'air de s'y repérer fort bien mais il vous surprendra d'un nombre pratique sera nécessaire pour vous y retrouver.

Le vol s'est bien passé, excepté les frayeurs que vous avez pu voir lorsque le radar a mis en évidence un avion ennemi et que l'analyse a révélé la présence d'une zone Delta. Les multiples questions que vous avez pu poser au pilote concernant cette zone n'ont amené que des réponses évasives. Le mystère demeure et pique votre curiosité. Certains tour sur le plancher des vaches, les choses sérieuses vont commencer.

Vous allez débiter les cours de l'école de pilotage. Avant toute chose, lisez et relisez le manuel livré avec cassette : c'est tout à fait indispensable et brûler les étapes ne fera qu'finallement que vous faire perdre du temps.

Vous voilà donc prêt à vous assortir aux commandes de l'avion-école, version simplifiée de l'Intercepteur Cobalt. Il est équipé de pompes à kérosène plus solides, de réacteurs résistants et de volets renforcés. En revanche, les pannes sont plus brutales. Vous ne disposez pas des dispositifs de sécurité de l'avion de combat. Les émissions radio sont effectuées par votre moniteur, ce qui vous décharge de cette tâche. Les commandes liées à la chasse et au tir sont donc opérationnelles ici car vous ne rencontrez pas d'ennemis. Enfin, vous avez pas accès à la plate-forme à inertie. Vous apprendrez ainsi à utiliser la distance balise pour revenir vers la base. La manipulation est relativement simple. Pour activer une commande, il suffit d'appuyer sur la lettre ou le chiffre qui la désigne (rappelé sur l'écran), jusqu'à ce qu'elle clignote ou s'éclaircisse. Cela n'est pas toujours évident. Certaines commandes réagissent plus lentement que d'autres, il faudra vous y habituer. Une

fois la commande activée, il ne vous reste plus qu'à rentrer les modifications désirées, l'ordinateur attendant vos ordres dans la plupart des cas.

Quelques dernières précisions avant de décoller : « VAR » correspond à la variation d'altitude, positive si vous montez et négative si vous descendez. Elle permet aussi de se rendre compte d'un début de décrochage de l'avion avant que le témoin de décrochage ne clignote. En effet, dans ce cas « VAR » devient tout à coup négatif (descente) alors que vous montez ou volez à altitude constante. « BADIN » correspond à votre vitesse relative par rapport à l'air (en km/h). Enfin « D » permet des variations d'inclinaisons, beaucoup plus fixes que celles qu'autorise l'utilisation des curseurs de direction. Voilà, vous devez être prêt à tenter votre premier vol.

Attendez la post-combustion

Boucler votre ceinture et commencez la procédure de décollage. Mettez tout d'abord un peu de volet (20° et c'est parfait) ; actionnez ensuite les réacteurs en positionnant les réacteurs gauche et droit sur 9 (pleine puissance) puis actionnez la post-combustion à 2 (la post-combustion est un dispositif consistant à brûler une certaine quantité de carburant après la sortie de la turbine, ce qui permet d'augmenter la poussée de 30 à 50 % sans dépasser la température admissible pour les aubes de la tur-



ne permet pas d'endurer beaucoup d'aieries. En suivant scrupuleusement cette procédure, vous serez assuré de réussir systématiquement votre décollage. Une fois en vol, stabilisez votre avion à une altitude inférieure à 3 000 mètres et actionnez l'ILS (Instrument Landing System) sans toutefois afficher la fréquence de l'atterrissage. Cela vous permettra de surveiller vos évolutions sur le radar de gauche, tant que votre distance à la piste d'atterrissage reste inférieure à 23 kilomètres. Le piste 27 (correspondant au cap 270°) est représenté par un petit trait central et votre avion par un point clinquant. Vous allez maintenant apprendre à contrôler vos changements de direction.

Lorsque vous aurez décidé de rentrer, rapprochez-vous de la base en vous guidant sur la distance balise et descendez à une altitude inférieure à 3 000 mètres. Dès que vous serez à une distance inférieure à 25 kilomètres de la base, actionnez l'ILS, vous retrouverez votre avion ainsi que la piste sur le radar de gauche. Préparez-vous maintenant à une difficile manœuvre. Il va falloir vous aligner sur la piste et dès que cela sera fait, garder le cap 270° (vous ne pouvez en effet atterrir que dans le sens Est-Ouest sur la piste 27). Bien sûr, les passages serrés et doute nécessaires pour réaliser cela. Au mieux, il faut pouvoir être aligné à près de 10 kilomètres de la piste, à une altitude de 2 000 mètres environ et à une vitesse de 800 km/h.

Utilisez le siège éjectable

Pour cela, appuyez sur le curseur dans le sens désiré. L'horizon artificiel s'incline dans le sens opposé de celui de votre virage. Vous pouvez virer plus ou moins serré mais surtout surveillez l'indicateur d'accélération. A partir de 8 G encaissés, il y a un risque de rupture des pompes à kérosène. Si vous ne pouvez vous réacteurs et vous perdez ainsi 60 hectolitres de carburant. Comme vous ne disposez que de trois pompes, il faudra faire particulièrement attention. Si l'accélération dépasse 10 G, la structure des ailes ne résiste plus. Il va sans dire que si vous perdez une aile, votre avion devient alors incontrôlable et votre seul recours sera d'utiliser le siège éjectable en espérant que tout fonctionnera bien (dans un cas sur dix en effet, le parachute du siège ne s'ouvre pas et c'est la mort !).

Une fois le virage entamé, surveillez votre compas, gradué en degré (Nord : 0° ; Est : 90° ; Sud : 180° ; Ouest : 270°). Lorsque votre avion aura atteint le cap désiré, stabilisez-le horizontalement en utilisant le curseur de direction opposé. Un peu d'habitude sera nécessaire pour rétablir l'avion avant de dépasser le cap voulu et ne pas tourner désespérément en rond. Vous pouvez maintenant expérimenter votre avion dans un vol plus libre. Prenez de l'altitude. Attention à ne pas monter trop vite car votre vitesse diminuera rapidement et votre avion risque alors de décrocher. Promenez-vous sans toutefois vous éloigner trop de la base car vous pourriez avoir beaucoup de mal à la retrouver sans carte.

Surveillez encore l'indicateur de vitesse et dès que celui-ci a atteint 700 km/h, remettez les volets à 0°. En cas d'oubli, les volets se ramasseraient à partir d'une vitesse de 900-1 000 km/h et vous feriez cruellement défaut à l'atterrissage.

L'avion devient incontrôlable

Enfin, il faut réduire la puissance des réacteurs, pour qu'ils ne chauffent pas et surtout pour que vous ne dépassiez pas la vitesse limite de structure. Celle-ci est à peu près de 2 500 km/h à 100 mètres d'altitude et croît avec elle : 3 250 km/h à 10 000 mètres et plus de 3 600 km/h à 30 000 mètres. Lorsque la vitesse réelle n'est inférieure que de 10 à 15 % à la vitesse limite, l'avertisseur correspondant clignote. La résistance des métaux

Gardez le cap 270°

Vous pouvez maintenant afficher la fréquence de l'atterrissage (elle est indiquée tout en haut de l'écran, à droite). Vous voyez alors apparaître des informations relatives à l'ILS. Il s'agit d'un cadran carré dans lequel se croisent les axes de la structure des ailes et une autre verticale. Lorsque votre avion est aligné sur la piste (dans le bon sens), la structure des ailes présente de descente est idéale (5°), les deux aiguilles

les se croisent au centre du carré. Dans le cas contraire, il faut effectuer une correction dans le sens de la ou des aiguilles déviées. Surveillez attentivement votre altitude pour ne pas atterrir avant le début de la piste. Faites attention car la distance affichée correspond à la hauteur de la piste. Celle-ci est logue de deux kilomètres, qu'il faut donc retrancher pour obtenir la distance du début de la piste. Sortez les volets (60°) de façon à perdre encore de la vitesse sans pour autant risquer de décrocher. Lorsque vous serez très proche du sol (50-100 mètres), sortez le train d'atterrissage (ne faites surtout pas comme nous, il nous est arrivé plusieurs fois d'oublier de le sortir du fait des multiples actions à effectuer au moment de l'atterrissage c'est alors bien sûr le crash inévitable).

Un ennemi a été détecté

Ceci fait, vous allez pouvoir décoller en utilisant la procédure habituelle. L'altitude idéale de patrouille se situe autour de 20 000 mètres. Montez donc rapidement à cette altitude tant que votre post-combustion ne fait pas encore trop chauffer les réacteurs. N'utilisez pas cependant une pente de montée trop importante pour éviter de décrocher. Si cela se produit, décrochez immédiatement et laissez-vous ascensionner. Dès que vous atteignez l'altitude voulue, diminuez le régime de vos moteurs. Ne vous laissez aller surtout pas, cela viedra avec l'habitude. Lorsque que vous aurez bien un main l'avion, rechargez le programme suivant. Il commence par une série de dix questions et trois itinéraires, destinées à contrôler les connaissances acquises au cours de l'apprentissage. Voici leurs réponses : question 1 : C ; question 2 : B ; question 3 : B ; question 4 : B ; question 5 : B ; question 6 : C ; question 7 : C ; question 8 : C ; question 9 : C ; question 10 : C. Chargez maintenant le programme "Intercepteur" proprement dit.

Vous voici aux commandes du chasseur Cobalt. Vous avez sous les yeux la base des attaques ennemies et, si cela vous tente, de percer le mystère de la zone Delta, dont personne n'est encore jamais revenu. Avant de décoller, surtout commencez par demander l'autorisation à la tour de contrôle. Dans le cas contraire, vous risquez de percuter un avion qui s'apprêtait à atterrir. Dès que l'autorisation est obtenue, rappelez la tour de contrôle pour qu'elle vous donne la fréquence du Centre de contrôle et affinez, sur votre radar, Vous pouvez aussi dès maintenant changer la portée de votre radar de tir (portée 3 maximale : 144 km) et sélectionner l'avion ennemi comme objectif. Cela vous fera gagner des temps précieux lors de la chasse.

Attention au brouillage radio

Appelez régulièrement le centre de contrôle pour connaître les modifications de cap et d'altitude de l'avion ennemi et modifiez les vôtres si besoin est. Dès que la distance séparant les deux avions dépassera les deux kilomètres, vous ne pourrez plus contacter le centre de contrôle (brouillage radio). Heureusement, votre radar d'attaque (encore alors en action (écran de gauche) vous êtes représenté par le point central) et l'ennemi par l'autre point. Votre calculateur de tir vous indiquera quant à lui l'altitude de l'avion ennemi, sa vitesse et la distance qui vous sépare. Il ne vous reste plus qu'à le pourchasser tout en essayant, autant que possible, de maintenir la différence d'altitude entre les deux avions inférieure à 3000 mètres. Une fois la distance séparant les deux avions inférieure à 96 kilomètres, passez le radar de tir en portée 2 puis en portée 1 dès que cette distance descendra au-dessous de 30 kilomètres. Les choses sérieuses vont maintenant commencer. L'angoisse perd sur votre front et votre cœur bat la chamade. Vous vous souvenez des dernières instructions de votre moniteur : la portée maximale de tir est de 30 kilomètres, la différence d'altitude entre les deux avions ne doit pas excéder 3000 mètres.

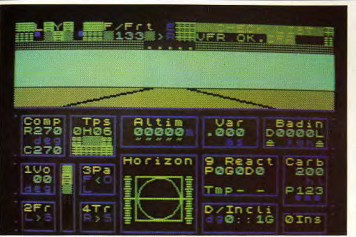
Une alarme sonore et lumineuse

Heureusement que le Cobalt, chasseur à la pointe du progrès, est doté d'un calculateur de tir automatique qui vous indique des corrections de pointage. La distance vous séparant diminue rapidement : 35...33...31...28 kilomètres. Vous entendez enfin tirer. Mais votre ennemi n'est pas resté inactif de son côté et une alarme sonore et lumineuse vous informe de l'arrivée d'un missile ennemi fonçant sur

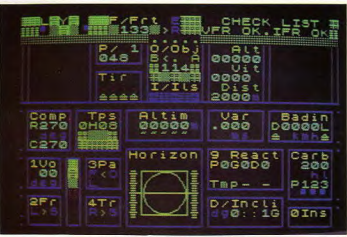
vous à grande vitesse. C'est le moment de faire preuve de réflexes : lâchez votre saive de missiles et entamez un piqué désespéré tout en actionnant le leurre de leurre est un dispositif destiné à tromper les missiles (adverses). Mais ne vous y fiez pas trop. Utilisez seul, il peut se révéler inefficace et c'est alors le plus sûr moyen de vous retrouver au paradis. Si tout s'est bien passé, vous allez pouvoir échapper au missile et un message triomphant vous apprendra la destruction de votre adversaire. N'allez pas gambader pour autant et commencez par redresser votre appareil avant qu'il ne s'écrase au sol. Avez-vous que ce serait dommage après une si belle victoire. Vous disposez maintenant d'un petit répit. Actionnez votre plate-forme à inertie. Elle vous montre la carte de la France ainsi que votre position et celles de vos bases. Changez de cap de façon à vous rapprocher de la base 83. Vos ennemis auraient tout fait de la détruire si vous la privez de votre protection. Reprenez votre altitude de patrouille en attendant un nouvel ennemi. Après un certain nombre d'ennemis abattus, le centre de contrôle vous donne enfin l'autorisation de rentrer à la base.

Des indications fantaisistes

Si les dures épreuves de la chasse vous ont épuisé, renfermez-vous dans votre tenté qu'il vous reste assez d'énergie pour le faire sans casse. Mais si le virus de l'inconnu vous tente, essayez donc d'effectuer une percée dans cette fameuse zone Delta, qui ne va pas tarder à apparaître sur la carte, si ce n'est déjà fait. Dès que vous y aurez pénétré, vous serez obligé de noter abondamment pour vos instruments de vol, ainsi que pour votre carnet de zone Delta, tout ce que vous voyez et entendez. Vous n'avez pas de quoi vous vanter de vos instruments de vol, ainsi que pour votre carnet de zone Delta, tout ce que vous voyez et entendez. Vous n'avez pas de quoi vous vanter de vos instruments de vol, ainsi que pour votre carnet de zone Delta, tout ce que vous voyez et entendez.



La piste d'envol s'ouvre devant vous.



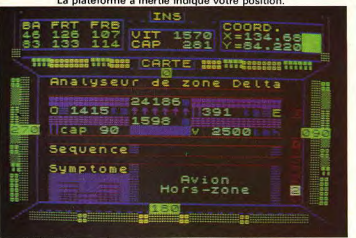
Décollage aux instruments.



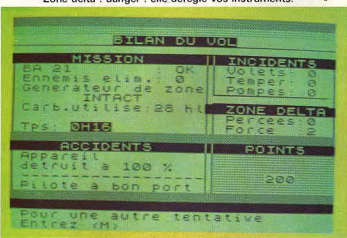
La plateforme à inertie indique votre position.



Zone delta : danger ! elle dégrège vos instruments.



L'Analyseur donne les caractéristiques de la zone delta.



Le 'debriefing' - l'analyse de votre combat.

telectables par le radar d'attaque. N'allez pas penser, comme nous avons pu le faire une fois, devant une avertisseur au missile, qu'il s'agit encore d'une perturbation des instruments. Le missile était bien réel et notre explosion en plein vol nous l'a bien confirmé. Enfin, et ce

n'est pas le plus évident, les conditions atmosphériques normales sont complètement perturbées, ce qui modifie notablement les paramètres de vol. Dès votre entrée en zone Delta, informez-vous régulièrement des modifications qui surviennent grâce à l'analyseur de

zone Delta. Avec beaucoup de chance vous arriverez peut-être à en rattraper et, qui sait, à détruire le fameux générateur de zone Delta. Vous pourrez alors rentrer à la base, aurolé d'une gloire sans limite. Il ne vous reste plus qu'à prendre un peu de

s'occupe de refaire le plein de carburant et de munitions, sans oublier bien sûr l'indispensable parachute de freinage, largué à chaque atterrissage. Et une nouvelle mission s'offre à vous, avec sa mission de dangers et de gloire.

Jacques Harbonn



ATTENTION LES TROUS!

L'immense «green» s'étend à perte de vue devant vos yeux. Une partie de golf ? Pourquoi pas ? Chassez vos souliers à crampons et rendez-vous au premier trou. Mais attention, n'oubliez pas votre calculette !

Inlassable arbitre, l'une de ces trois calculettes : FX 702 P (Casio), PC-1 211 (Sharp) et TI 57 (Texas Instrument) supervise le jeu. Un choix difficile s'impose, quel est le club idéal s'adaptant à chaque parcours ? Ne vous trompez pas, prenez le bon club, au innocent les mains pleines ! Un seul conseil, lisez attentivement la règle du jeu et reportez-vous à votre parcours champêtre publié en page 56 et 57.

BUT DU JEU

Un club de golf et une balle sont les deux instruments nécessaires pour jouer. Ici votre calculette remplace l'arbitre, elle contrôle la position de votre balle et sert aussi de club. Une grande technique et habitude de ce sport est plus que recommandée pour ne pas se ridiculiser. Un milieu très fermé dans lequel Tilt vous offre l'occasion de pénétrer. Le but du jeu est d'une étonnante simplicité, il faut atteindre successivement les 9 trous placés à environ 200 mètres de votre point de départ. Pas plus de 6 tirés ne sont autorisés pour chaque parcours. Il faut beaucoup

de sang-froid car certains coups sont bien impossibles et pourtant vous pouvez réussir.

PRINCIPE DU JEU

Les terrains de golf sont de deux sortes : 9 ou 18 trous, pour ne pas se trouver face à d'interminables parties vous allez découvrir ici un golf de 9 trous. Aucun temps limite n'est imposé pour atteindre le 9^e petit fanion Tilt qui signifie la fin d'une partie. Le terrain est en pleine campagne, c'est pourquoi toutes sortes d'obstacles naturels gênent le joueur, ils font partie intégrante du jeu et sont l'une des difficultés à surmonter. Ce n'est pas en frappant la balle de toutes vos forces qu'elle atteindra son but. Faites preuve de sens tactique et tenez compte de l'environnement. Placez-vous au départ puis frappez la balle, la calculette vous indiquera ensuite votre nouvelle position. Attention, des vents peuvent aussi bien vous aider que ralentir votre progression.

Ne les connaissant pas à l'avance, seul votre instinct peut vous guider. Si la balle dépasse le trou, aucune importance, re-

venez en arrière. N'oubliez pas, 6 essais c'est peu, ne les gaspillez pas. Au-delà de cette limite vous passerez au trou suivant sans marques de point. Vous incorruptible calculatrice veillez à tout, soyez sans crainte, rien n'échappe à sa vigilance.

RÈGLES PARTICULIÈRES

Le parcours est très varié et chaque trou possède ses propres difficultés. La TI 57 ne possède qu'une mémoire restreinte, il faudra donc suivre attentivement le jeu pour connaître la nature et la taille des obstacles.

- 1^{er} trou : il faut débiter simplement et comprendre toute la finesse du jeu, il n'y a donc aucun obstacle.
2^e trou : une voie ferrée traverse le parcours, elle se situe à une distance de 60 à 130 mètres. Au passage d'un train votre balle roulera jusqu'au rail situé à 130 mètres.
3^e trou : dans cette zone coule une petite rivière, entre 90 et 130 mètres. Si par malheur votre balle roule jusqu'à l'eau, le courant l'emporte au loin et vous devez alors revenir au point de départ.

4^e trou : vous abordez ici la partie vallonnée du terrain. La balle descend sans aucun problème mais la remontée devient impossible sans nouvel élan. Entre 20 et 80 mètres puis entre 150 et 180 mètres, elle descend de 30 mètres. Vous devez ensuite frapper la balle assez fort pour éviter ces petites pentes.
5^e trou : un champ de maïs en plein milieu du parcours, quelle idée ! Un terrain agricole entre 30 et 180 mètres il y a vraiment de quoi perdre sa balle. En bien non, comme par enchantement, vous la retrouvez toujours à 180 mètres. Un chien à 20 la confonde avec un jouet et l'aura déposé ici, ni vu ni connu.
6^e trou : de plus en plus difficile, il faut éviter deux obstacles : une petite colline entre 20 et 60 mètres, la balle redescend toujours à 20 mètres. Puis une zone sabieuse entre 130 et 180 mètres, la balle prend alors beaucoup de vitesse et s'arrête au 140^e mètre.
7^e trou : toujours plus vallonné, le parcours devient maintenant impraticable, collines et vallées s'y succèdent. Le premier obstacle, une maison, située entre 10 et 50 mètres peut vous faire perdre la balle à tout jamais. Il faut revenir au départ et viser juste la seconde fois. Entre 70 et 100 mètres, la balle rencontre un sol friable, ralentit et s'arrête 20 mètres avant. Ce phénomène se produit également à 140 et 180 mètres.
8^e trou : vous approchez du but encore un petit effort ! Deux collines très étranges aux 40 et 90^e mètres emportent la balle à 170 mètres. Un mystère dont vous ne trouverez peut-être jamais la clé. Aucune importance cela fait toujours quelques mètres de gagné. Vous êtes presque sorti d'affaire car ces deux obstacles se retrouvent aux 150 et 180^e mètres du parcours.
9^e trou : la fin de la partie approche. Le terrain devient de plus en plus tourmenté. A 20 et 180 mètres une petite colline ralentit la balle. Entre 90 et 160 mètres, une route traverse le terrain. Le passage inévitable de voitures ne permet pas de traverser votre balle. Il faut alors revenir au départ.

COMMENT JOUER AVEC VOTRE CALCULETTE

TI57 (TEXAS INSTRUMENT)

La TI 57 ne possédant que 50 pas il n'est pas possible de programmer le jeu dans son ensemble, mais uniquement une partie de celui-ci. Il faut se munir d'une feuille de papier, d'un crayon et de la calculatrice. Elle s'occupe des vents et affiche leur force. Vous devez soustraire celle-ci à votre position initialement prévue. Si vous avancez ou reculez la balle plus de 6 fois, vous ne marquez pas de point. Ici le nombre de joueurs n'est absolument pas limité. Pour entrer le programme faire «LRN»

EXEMPLE DE JEU AVEC LA FX 702 P (CASIO)

TILT...BOLLY BOFF MÊME JOUEURS?	0	0	E	0	0
PREMIER ?	1	2-DISTANCE = 214	E	1	0
2 ^e ?	0	0	E	0	0
PREMIER ?	1	4-DISTANCE = 176	E	1	0
OLIVIER PARCOURS 1	0	ELODIE VS ETES SUR	E	0	0
1	1	UNE VOIE FERRÉE	E	1	0
2	0	0	E	0	0
3	0	0	E	0	0
4	0	0	E	0	0
5	0	0	E	0	0
6	0	0	E	0	0
7	1-DISTANCE = 128	0	E	1	0
8	0	0	E	0	0
9	0	0	E	0	0
10	0	0	E	0	0
11	0	0	E	0	0
12	0	0	E	0	0
13	1-DISTANCE = 114	0	E	1	0
14	ELODIE VS ETES SUR	0	E	0	0
15	UNE RIVIERE	0	E	0	0
16	0	0	E	0	0
17	0	0	E	0	0
18	0	0	E	0	0
19	0	0	E	0	0
20	0	0	E	0	0
21	0	0	E	0	0
22	0	0	E	0	0
23	0	0	E	0	0
24	0	0	E	0	0
25	0	0	E	0	0
26	0	0	E	0	0
27	0	0	E	0	0
28	0	0	E	0	0
29	0	0	E	0	0
30	0	0	E	0	0

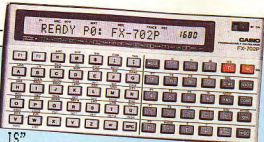
TI 57 (TEXAS INSTRUMENT)

LRN1	00-33 1	=	08-85
LNX	01-13	2nd Int	07-49
INV 2nd Int:	02-49	STO 2	08-32
X	03-55	2nd x=1	09-86
S	04-03	GTO 1	10-51
0	05-00	R/S	11-81

LISTING DU PROGRAMME POUR TI 57 (TEXAS INSTRUMENT)

2nd Lbl 1	12-86 1
2	13-02
2nd Prd 1	14-39 1
1	15-71
5/S	16-81





LISTING DU PROGRAMME POUR FX 702 P (CASIO)

```

P0: 1300 STEPS
1 YAC :WAIT 40:PR
  T "TILT...GOLFY
  GOLF":IMP "NBR
  E JOUEURS":E
2 Y=10:GOTO 3:"AU
  TEUR B.RAVEL":
3 FOR I=0 TO E-1:
  IMP "PRENOY",A
  $(:):NEXT I:R=1
  00:S=106
  0 T=1:FOR I=0 T
  0 E-1:F=0:R=0:0
  =0:Z=0:PRT A:(I
  ): " PARCOURS":T
  6 GOTO Y
10 P=11:G5B 107
  11 GOTO R
21 IF X:IF X(13):
  Y=6:G5B S:PRT "
  UNE VOIE FERREE"
22 G5B 107:GOTO R
27 IF Y(12 THEN 98
28 IF Y(-9 THEN 98
29 RET
30 P=33
31 IF X:IF X(13):
  X=1:G5B S:PRT "
  UNE RIVIERE"
33 G5B 107:GOTO R
40 P=44
41 IF X(2):IF X(8 T
  HEN 46
43 IF X(15):IF X(18
  THEN 46
44 G5B 107:GOTO R
46 X=2:G5B S:PE
  UNE LEGERE FE
  NTE":
50 P=52
51 IF X(3):IF X(18):
  X=18:G5B S:PRT
  "UN CHAMP DE MA
  IS"
52 G5B 107:GOTO R
60 P=67
61 IF X(2):IF X(6):X
  (-3-X):20:0=1
  7-X:Z=3
62 IF X(13):IF X(18
  NE PENTE"
64 IF X(13):IF X(18
  :X=14:G5B S:PRT
  "UNE ZONE SABL
  EUSE"
67 G5B 107:GOTO R
70 P=79
72 IF Y=19 THEN 78
73 IF X(17):IF X(10
  THEN 78
74 IF Y=14 THEN 78
75 IF X(11):IF X(5):X
  =10:G5B S:PRT "
  "UNE MAISON !!!"
76 GOTO 79
78 X=X-2:G5B S:PRT
  "UN SOL FRIABLE"
79 G5B 107:GOTO R
80 P=86
81 IF Y=4 THEN 87
82 IF Y=9 THEN 87
83 IF Y=18 THEN 87
84 IF Y=15 THEN 87
86 GOTO 88
87 X=17:G5B S:PRT
  "UNE DENTELIENRAT
  ION"
88 G5B 107:GOTO R
89 P=96
91 IF X(9):IF X(16):
  X=1:G5B S:PRT
  "UNE ROUTE.BALLE
  PERDUE"
93 IF Y=18:Y=X-1:G
  SB S:PRT "UNE P
  ENTE"
96 G5B 107:GOTO R
97 WAIT 40:R=RAC(I)
  :R=NID(1):I:IF
  
```

FX 702 P (CASIO)

Placez-vous en mode 1 et entrez le programme dans votre calculatrice. Avec quelques modifications, ce jeu fonctionne sur les autres ordinateurs de poche de Casio. Faites ensuite « F1 » (zone de programme) et « DEF2 » le jeu commence dès l'apparition de Golfy Golf. Avant tout, donnez le nombre de joueurs (pas plus de 4) puis chacun d'entre eux tape son prénom, 7 caractères au maximum. Le terrain s'étend devant vous, la partie peut commencer ! Le nom du joueur et le numéro du trou apparaissent sur l'écran suivis du graphique sommaire du jeu. A ce moment il faut entrer la force du coup (de 9 à 12), 1 correspond à 10 mètres. N'oubliez pas que des vents parfois violents et contraires peuvent changer la trajectoire de la balle. La distance parcourue par la balle est donnée entre chaque coup et ainsi de suite pour 6 essais par trou et ce jusqu'au 9^e représentant l'arrivée. Pour marquer un point lors d'un parcours il faut que la balle atteigne au moins 200 mètres et au plus 209 mètres. L'ordinateur tient compte des différents obstacles en les indiquant au joueur. Le gagnant est celui qui marque le maximum de points durant une partie. Les points marqués par chaque joueur sont donnés en fin de jeu.

PC 1211 (SHARP)

Ce programme fonctionne aussi sur la plus récente PC 1212 (Sharp), sans aucune adaptation. Il faut passer en mode Pro, avant d'entrer le jeu. La partie peut alors commencer, vous allez parcourir les 9 trous du terrain de golf. Faites « Run », vous verrez apparaître l'identification du jeu « Golfy Golf ». Ensuite, donnez le nombre de chaque joueur pour « M? ». La machine vous demande aussi l'heure, ceci peut se produire plusieurs fois dans une partie. Le paysage champêtre où est tracé le terrain de golf comporte de très nombreux obstacles. A chaque parcours, la machine décide si le joueur a le droit puis donne la position du joueur par rapport à son but grâce à un petit graphisme. Il suffit de donner la force du coup entre 3 et 12, la calculatrice tient compte des vents et des obstacles qui peuvent gêner la progression de la balle. Chaque joueur doit tenter sa chance pour les 9 trous, même si parfois il ne parvient pas à terminer l'un deux. Lorsque la balle atteint le petit fanion Tilt, il marque 1 point. ■

Bertrand RAVEL

LISTING DU PROGRAMME POUR PC 1211 ou PC 1212 (SHARP)

```

2:PAUSE "GOLF"
:INPUT "N.N.J?"
:"J
3:FOR I=1 TO J:
  INPUT "I?":A
  $(:):NEXT I:
  K=1001:T=K+6:
  L=10:M=1
4:FOR I=1 TO J:
  0=0:N=0:
  PAUSE A$(I):
  " TROU " :M
5:GOTO L
10:P=11:G5B 1
  07:GOTO K
20:P=22
21:IF (O>6)*<O<
  13>:LET O=6:
  G5B T:
  PAUSE "UN TR
  AIN"
22:G5B 107:
  GOTO K
27:IF (R<-9)*<R
  >12>:THEN 99
28:RETURN
30:P=35
31:IF (O>3)*<O<
  13>:LET O=11:
  G5B T:
  PAUSE "UNE R
  IVIERE"
33:G5B 107:
  GOTO K
35:INPUT "A?" :R
36:IF O(1-E) =
  THEN 35
37:S=LN (O)S=S
  INT S:IF S(0
  )$LET S=INT
  (S*30)
38:0=0:S:RETURN
40:P=44
41:IF (O>2)*<O<
  8>:THEN 46
43:IF (X>15)*<X
  <18>:THEN 46
44:G5B 107:
  GOTO K
46:0=3:G5B
  T:PAUSE "UNE
  PENTE"
50:P=52
51:IF (O>3)*<O<
  18>:LET O=18:
  G5B T:
  PAUSE "UN CH
  AMP"
52:G5B 107:
  GOTO K
60:P=67
61:IF (O>2)*<O<
  6>:LET O=2:
  G5B T:
  PAUSE "UNE P
  ENTE"
64:IF (O>12)*<O<
  18>:LET O=14
  :G5B T:
  PAUSE "DU SA
  BLE"
67:G5B 107:
  GOTO K
70:P=70
72:IF (O=19)THEN
  73
73:IF (O>7)*<O<
  10>:THEN 78
75:IF (O>1)*<O<
  5>:LET O=0:
  G5B T:
  PAUSE "UNE M
  AISON"
76:GOTO 79
78:0=0-1:G5BUB
  T:PAUSE "UN
  SOL FRIABLE"
79:G5B 107:
  GOTO K
80:P=88
81:IF O=4:THEN 8
  7
82:IF O=9:THEN 8
  7
84:IF O=18:THEN
  87
86:GOTO 88
87:0=17:G5BUB T
  :PAUSE "UNE
  PENTE"
88:G5BUB 107:
  GOTO K
90:P=96
91:IF (O>9)*<O<
  16>:LET O=1:
  G5BUB T:
  PAUSE "UNE R
  OUTE"
95:IF O=18:LET O
  =0-1:G5BUB T
  :PAUSE "UNE
  PENTE"
96:G5BUB 107:
  GOTO K
97:GOTO 111
100:N=N+1:IF INT
  O=20:PAUSE A$(
  (I): " IPT":
  GOTO 102
101:S=0:10:PRINT
  USING "#####
  .#.#" "DIST":
  1$IF NK7
  THEN L
102:NEXT I:L=L+1
  0:M=M+1:
  G5BUB 109:
  GOTO 4
106:BEEP 2:PAUSE
  A$(O):" BALL
  E SUR"
107:G5BUB 36:
  G5BUB 97
108:RETURN
109:IF M:9:PRINT
  "FIN":END
110:RETURN
111:IF O(17)INPUT
  ".....R?":F
  :R:GOTO 118
112:IF O(14)INPUT
  ".....R?":F
  :R:GOTO 118
113:IF O(11)INPUT
  ".....R?":F
  :R:GOTO 118
114:IF O(8)INPUT
  ".....R?":F
  :R:GOTO 118
115:IF O(5)INPUT
  ".....R?":F
  :R:GOTO 118
116:IF O(3)INPUT
  ".....R?":F
  :R:GOTO 118
117:IF O(0)INPUT
  ".....R?":F
  :R
118:0=0-R:RETURN
  
```



ATTENTION LES TROUS!

EXEMPLE DE JEU AVEC LA PC 1211 OU PC 1212 (SHARP)

GOLF	DIST= 162.7
DAVID TROU 1.	DIST= 181.3
DIST= 101.3	DAVID IPT
DIST= 192.7	LAURE TROU
DAVID IPT	6.0
LAURE TROU	DIST= 41.3
1.0	LAURE BALLE SUR
DIST= 121.3	UNE PENTE
DIST= 172.7	DIST= 81.3
LAURE IPT	DAVID TROU
DAVID TROU	7.0
2.0	DIST= 101.3
DIST= 101.3	DAVID BALLE SUR
UN TRAIN	UNE MAISON
DIST= 161.3	DIST= 171.3
DAVID IPT	DAVID IPT
LAURE TROU	LAURE TROU
7.0	7.0
DIST= 101.3	DIST= 91.3
LAURE BALLE SUR	LAURE BALLE SUR
UN TRAIN	UN SOL FRIABLE
DIST= 161.3	DIST= 192.7
LAURE IPT	LAURE IPT
DAVID TROU	DAVID TROU
3.0	8.0
DIST= 101.3	DIST= 91.3
DAVID BALLE SUR	DAVID IPT
UNE RIVIERE	LAURE TROU
DIST= 91.3	DIST= 51.3
DAVID BALLE SUR	DIST= 102.7
UNE RIVIERE	LAURE IPT
DIST= 91.3	DAVID TROU
DAVID BALLE SUR	9.0
UNE RIVIERE	DIST= 101.3
DIST= 71.3	DAVID BALLE SUR
DIST= 172.7	UNE ROUTE
DAVID IPT	DIST= 91.3
LAURE TROU	DAVID BALLE SUR
3.0	DIST= 101.3
DIST= 61.3	UNE ROUTE
LAURE IPT	DIST= 81.3
DAVID TROU	DAVID IPT
6.0	6.0
DIST= 101.3	FIN



MOTO-BASIC

Vous possédez un micro-ordinateur et les jeux d'arcades vous passionnent ? Alors, pourquoi ne pas créer votre logiciel ludique ? C'est sans danger ! Même si la programmation vous effraie encore...

Nous vous proposons des petits jeux n'exécédant pas 1 ko, réalisés sur le Sinclair ZX 81. Un tableau permettra à chacun d'adapter le programme à son micro-ordinateur. Il s'adresse aux débutants, mais peut-être y découvrirez-vous des astuces que vous ne connaissiez pas encore. Dans les numéros suivants, nous utiliserons des instructions de plus en plus complexes pour finir avec des programmes en langage machine.

Ce premier logiciel ludique vous expliquera comment réaliser une course de moto durant laquelle apparaîtront des plaques d'huile, dans un circuit bien limité. Le tableau ci-dessous donne une explication succincte de chaque instruction Basic, et leur équivalence pour plus de 15 micro-ordinateurs. Le Basic du jeu est très simple et ne fait appel qu'à des ordres classiques, le même programme aurait pu être écrit plus simplement avec quelques astuces comme nous le verrons bientôt.

Entrez le programme sur votre micro-ordinateur et analysez-le ensemble, pour découvrir toute la logique. Un programme doit être pensé avant sa réalisation. Celui-ci se décompose en trois parties :
— la trace de la piste ;
— la création d'embûches et leur position sur l'écran ;
— le jeu proprement dit.

Les graphismes de ce petit jeu utilisent les caractères semi-codés du Sinclair. Définis par l'ordinateur, ils sont accessibles directement au clavier, il est possible d'y accéder par l'instruction Print CHR\$(X). Sinon il faut les



LISTING DU PROGRAMME « LA FOLLE COURSE »

```

10 LET C=10
20 DIM A(3)
30 PRINT TAB C;" LA FOLLE COURSE"
40 FOR I=0 TO 31
50 PRINT AT 5,I;" "
60 NEXT I
70 FOR I=1 TO 31
80 LET A(I)=INT(RND*#47)
100 PRINT AT I,I;" A(I) #2;"
110 NEXT I
120 LET B=1
130 PRINT AT C,B;" "
140 IF B=31 THEN GOTO 220
150 IF A(1)<C AND A(1) #2=B OR A(2)<C AND A(2) #2=B OR A(3)<C AND A(3) #2=B THEN GOTO 210
160 PRINT AT C,B;" "
170 LET B=B+1
180 IF INKEY$="#6" THEN LET C=C+1
190 IF INKEY$="#7" THEN LET C=C-1
200 GOTO 130
210 PRINT AT C,B;" "
220 STOP
  
```

remplacer par des signes ou caractères simples du clavier. L'ordre Dim est donné au début d'un programme pour dimensionner la taille mémoire.

Les variables ainsi définies sont le plus souvent utilisées à l'intérieur de boucles. Ici elles sont tracées servent à positionner les obstacles. Pour tracer le circuit de la course, vous pouvez indiquer un à un les points où vous désirez faire apparaître un caractère semi-graphique, mais, tant par manque de place en mémoire que par souci d'optimisation, nous avons utilisé une boucle (ligne 40 à 70). Seule la première des coordonnées des caractères formant le circuit, est représentée par une variable. L'autre ne varie pas, c'est la hauteur. La variable 1, de par la boucle, prend successivement les valeurs de 0 à 31. Ainsi, le caractère semi-graphique parcourt l'écran dans toute sa longueur. Voilà la piste tracée. Mais cette grande ligne droite n'aurait que peu d'intérêt sans obstacles.

Il faut utiliser une autre boucle (lignes 50 à 110). Celle-ci disposera aléatoirement des obstacles sur la piste. Pour qu'ils soient sur le circuit, nous ajoutons 7 au nombre tiré. Ainsi les limites du tracé ne sont pas dépassées. L'instruction Let est nécessaire avant d'initialiser une variable. Print At place un ou plusieurs caractères à une position déterminée sur l'écran. Pour ne pas utiliser trop de variables, la position sur la colonne est donnée par le double de la première. Ce qui donne Print A(A*2). (A2... par exemple. Ces obstacles représentent des plaques d'huile sur le sol. La ligne 120 initialise la variable B qui servira aux déplacements

EQUIVALENCE DES INSTRUCTIONS BASIC	SINCLAIR Z81 SPECTRUM	DRAGON 32	TANDY MICRO ALICE (NATHAN)	LASER 800 LASER 210	ORIC 1	TI 994A	COMMODORE CBM 54 VIC 20	ATARI 400/800 800 XL	TO 7	HECTOR HXK TANDY TRS 80
DIMENSIONS DE LA TAILLE MEMOIRE	Dim. x	Dim. x	Dim. x	Dim. x	Dim. x	Dim. x	Dim. x	Dim. x	Dim. x	Dim. x
AFFICHAGE AVEC POSITIONNEMENT SUR UNE LIGNE	PRINT TAB x	PRINT TAB x	PRINT TAB x	PRINT TAB x	PRINT TAB x	PRINT TAB x	PRINT TAB x	PRINT TAB x	PRINT TAB x	PRINT TAB x
AFFICHAGE A UN POINT PRECIS DE L'ECRAN	PRINT AT x,y	PRINT AT x,y	PRINT AT x,y	PRINT AT x,y	CURSOR x,y	CALL H CHAR (y,X)	POS (x)	POSITION x,y	LOCATE x,y	PRINT AT x,y PLOT x,y
GENERATION DE NOMBRE ALEATOIRE	RND x	RND (x)	RND (x)	RND (x)	RND (x)	RND (x)	RND (x)	RND (x)	RND (x)	RND (min,max) RND (x)
INITIALISATION D'UNE VARIABLE PAS TOUJOURS OBLIGATOIRE	LET x =	LET x =	LET x =	LET x =	LET x =	LET x =	LET x =	LET x =	LET x =	LET x =
BOUCLE DE PROGRAMME	FOR—TO NEXT	FOR—TO NEXT	FOR—TO NEXT	FOR—TO NEXT	FOR—TO NEXT	FOR—TO NEXT	FOR—TO NEXT	FOR—TO NEXT	FOR—TO NEXT	FOR—TO NEXT
SAISIE D'UN CARACTERE DU CLAVIER	INKEY \$	INKEY \$	INKEY \$	INKEY \$	KEY \$	CALL KEY \$	GET \$	—	INKEY \$	INKEY \$
RENVOI OBLIGATOIRE A UNE AUTRE LIGNE	GOTO x	GOTO x	GOTO x	GOTO x	GOTO x	GOTO x	GOTO x	GOTO x	GOTO x	GOTO x
ARRET D'UN PROGRAMME	STOP	STOP	STOP	STOP	STOP	STOP	STOP	STOP	STOP	END
TEST SUIVANT UNE CONDITION	IF—THEN	IF—THEN	IF—THEN	IF—THEN	IF—THEN	IF—THEN	IF—THEN	IF—THEN	IF—THEN	IF—THEN
TEST LOGIQUE x AND y	x AND y	IF x=y AND x=y	—	IF x=y AND x=y	IF x=y AND x=y	IF x=y AND x=y	IF x=y AND x=y	IF x=y AND x=y	IF x=y AND x=y	IF x=y AND x=y
TEST LOGIQUE x OR y	x OR y	IF x=y OR x=y	IF x=y OR x=y	IF x=y OR x=y	IF x=y OR x=y	IF x=y OR x=y	IF x=y OR x=y	IF x=y OR x=y	IF x=y OR x=y	IF x=y OR x=y
PARTIE ENTIERE D'UN NOMBRE	INT (x)	INT (x)	INT (x)	INT (x)	INT (x)	INT (x)	INT (x)	INT (x)	INT (x)	INT (x)

ments longitudinaux de la moto.

La ligne 130 place la moto stylisée sur l'écran, puis la ligne suivante contrôle si elle n'est pas arrivée au bout de l'écran. Dans ce cas le jeu s'arrête et le programme va à la ligne 210 pour afficher « Boom » en caractères vidéo inversés (blanc sur fond noir) à l'endroit de l'accident.

Ensuite une série de tests vérifie si la moto ne se trouve pas sur une plaque d'huile. L'instruction And dans le test permet de grouper les comparaisons par deux : opération indispensable pour fixer la po-

sition d'un objet à partir d'une abscisse (colonne) et d'une ordonnée (ligne). L'ordre Or devra d'écrire trois fois la ligne de test lorsqu'il s'agit des mêmes comparaisons. La ligne 160 effectue l'emploi-circuit précédent de la moto et permet ainsi de voir clairement où elle se trouve. En fait, cette ligne inscrit sur l'écran un espace avant chaque nouveau déplacement.

La variable B = B + 1 à la ligne 170 fait avancer la moto sur le circuit.

Vous voici prêt à programmer de petits jeux au gré de votre imagination. N'oubliez pas que le programme fonctionne sur ZX 81 (Sinclair) et que vous ne trouverez qu'une seule instruction par ligne. Ce programme utilise presque toutes les capacités mémoire de ce micro-ordinateur. Il ne

stopper le programmeur. Ici en ajoutant ou soustrayant 1 à la variable C, la moto montera ou descendra pour éviter les plaques d'huile. La ligne 200 renvoie l'exécution du programme à partir de l'affichage de la moto à la ligne 130.

Il faudra pas déplacer la moto plus que nécessaire, sinon vous risquez l'erreur d'épassement de capacité mémoire. L'utilisation d'1 ko au maximum restreint beaucoup les possibilités de jeux. Vous pouvez modifier le déroulement de la course si votre ordinateur possède plus d'1 ko Ram, en ajoutant par exemple des difficultés supplémentaires et encore bien d'autres détails...

Ce programme peut être beaucoup plus court, nous le verrons ensemble une prochaine fois. En attendant, entraînez-vous et n'hésitez pas, devenez vous aussi créateurs de jeux !

LES JOYSTICKS

METIEZ VOUS JOYSTICK DANS VOTRE BOLIDE...

... Et laissez-vous entraîner
sur les circuits fous des nouveaux jeux vidéo.
Du sang froid, de l'adresse,
un zeste d'inconscience. Vous êtes prêt ?
Le drapeau à damiers va s'abaisser sur la piste.

Les fanatiques de courses de voitures le savent bien : aujourd'hui, la compétition se situe entre quatre grands du sport automobile : *Hippocrase* (Vectrex), *Enduro* (Activision), *Pole Position* (Atari) et *Turbo* (CBS electronics). C'est oublier un peu vite les glorieux ancêtres qui, dépassés aujourd'hui par des bolides en trois dimensions, ont naguère déchaîné l'enthousiasme des fous du volant.

Course de voitures (Philips pour G 7400 et JO 7400) fut la première cartouche lancée en France. Elle offre trois variantes : une course contre la montre sur une piste à deux voies, en évitant des voitures obstacles qui surgissent au hasard, une lutte de vitesse avec votre adversaire sur un circuit d'avion et un jeu de lettres sans rapport avec le sport automobile. Le graphisme est très sommaire mais l'action développera les réflexes des débutants ; de plus, les encoches des joysticks se révèlent, pour une fois, bien utiles pour négocier les chicane du circuit n° 2. Enfin, cette cartouche s'est offerte un lifting grâce au Videopac G 7400 qui a permis d'améliorer sensiblement le décor du jeu sans, malheureusement, rendre plus séduisant le graphisme des véhicules eux-mêmes.

Street Racer (Atari pour Atari 2600) reprend le même principe que la première variante de la cartouche Philips. Malgré le nombre de possibilités offertes sur un même thème — éviter des voitures ou traverser des chiffres — la pauvreté du graphisme et des bruitages n'a jamais permis à ce jeu de « décoller » vraiment.

Indy 500 (Atari pour Atari 2600), lancé également en 1978, a tout de suite connu un certain succès. Le graphisme est aussi décevant que celui du jeu précédent ; par contre, l'action est beaucoup plus drôle. Vous luttez de vitesse sur un circuit plus ou

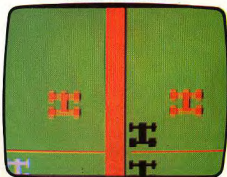
moins tortueux contre votre adversaire ou contre le chronomètre. Jusqu'ici, rien de génial ; mais choisissez une des dernières variantes et vous serez vite séduit : la piste est recouverte de glace et, dès que vous dépassez une certaine vitesse, vos roues se mettent à patiner. Toute la technique du dérapage contrôlé sera requise pour vous en sortir, accélération judicieuse, contrebraquage, etc. A noter également : une variante du « chat et de la souris » et une course dans un champ aux mares de boue traîtresses : vous devez rattraper avant votre adversaire un carré qui apparaît de façon aléatoire sur l'écran. Beaucoup de variantes qui font tout l'intérêt de cette cartouche.

Triple Action (Mattel pour Intellivision) offre, comme le jeu Philips, trois possibilités. Dans *Combat de char*, vous prenez les commandes d'un char avec la ferme intention d'anéantir votre ennemi au cours d'une bataille implacable. Ce duel sans pitié peut se dérouler sous quatre versions, avec des obus à courte ou à longue portée, qui ricochent ou non contre les obstacles. Mais attention aux obus perdus ; lorsque de telles bombes sont dans la nature, tout est à craindre, y compris l'auto-destruction ! Dans le deuxième jeu, la course de voiture, il s'agit de conduire sur 100 miles (en simulé) en un laps de temps le plus court possible. Un chronomètre figure sur l'écran et vous tient au courant de l'évolution de vos performances. Vous jouez seul ou à deux et, dans ce dernier cas, chacun roule sur sa propre route. Il faut s'intégrer au trafic et essayer de maintenir une vitesse maximale tout en évitant les collisions avec les autres véhicules ; la densité de la circulation dépend d'une option sélectionnée au début de la partie et bien entendu, plus le trafic est lourd, plus vous devez être maître

de vos accélérations et de vos freinages. Le troisième jeu, les *bi-plans*, se joue à deux. C'est peut-être le meilleur des trois jeux que contient cette cassette. Il s'agit d'être le premier à obtenir quinze points en tirant sur l'avion de son adversaire, ou sur la mongolfière qui s'élève périodiquement



COURSE DE VOITURE



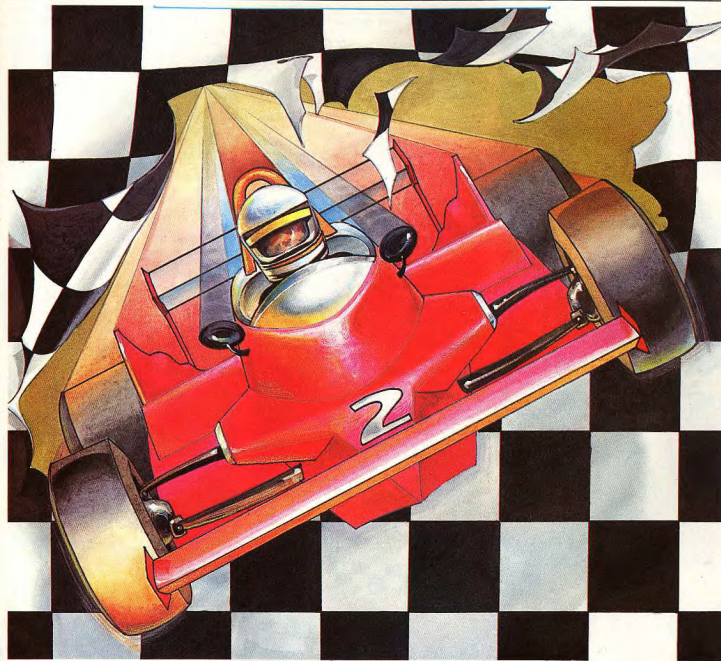
STREET RACER



INDY 500



TRIPLE ACTION

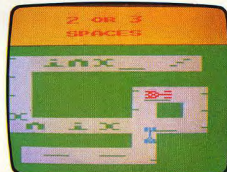


au centre de l'écran, le tout en essayant de maintenir le vol de votre bi-plan. Voler peut être hasardeux. Des avions décollent lorsque le joueur appuie sur l'un des boutons et sur le haut du disque directionnel en même temps. Attention de ne pas prendre trop vite de l'altitude, l'avion se déstabiliserait, appuyez sur le bas du disque directionnel pour rabaisser le nez de l'appareil. Trois jeux d'arcades classiques des années 80-81 : l'idée de les réunir sur une même cartouche était excellente et *Triple Action* constitue encore aujourd'hui une acquisition valable pour les néophytes.

Pour ceux qui préfèrent les exercices de l'esprit à ceux du corps mais ne veulent pas

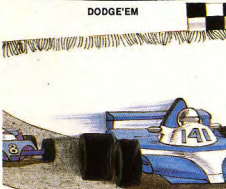
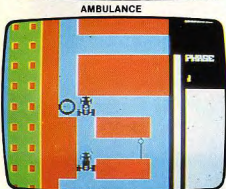
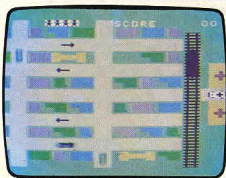
quitter l'ambiance des circuits, **Maths Grand Prix** (Atari pour Atari 2600) semble tout indiqué. Des opérations s'affichent en haut de l'écran, plus ou moins difficiles. Les plus complexes sont aussi les plus avantageuses ; le premier des deux joueurs qui réussira l'opération pourra faire avancer son bolide d'un grand nombre de cases. On peut aussi jouer la simplicité et se contenter à moindre réflexion d'avancer plus doucement.

Des cases spéciales viennent pimenter le challenge : elles peuvent par exemple vous soumettre à une petite loterie (Spinner, comme sur les *flippers*) qui vous donnera un bonus variable de cases supplémentaires.



MATHS GRAND PRIX

VOUS ÊTES SANS CESSÉ POURSUIVI PAR TROIS VOITURES SUICIDE QUI CHERCHENT LA COLLISION...



res. Une idée amusante que d'ajouter un peu de hasard dans ces exercices de strict calcul !

On est un peu déçu par le graphisme qui rappelle, dans son dévouement, les cassettes Atari de la première génération. Il faut cependant bien reconnaître que le jeu lui-même ne se prêterait guère au délire imaginaire.

On peut encore jouer seul contre l'ordinateur, qui a évidemment le bon goût de réduire sa vitesse habituelle de calcul devant laquelle même un adulte s'inclinera. Précisons encore que les plus âgés trouveront quelque plaisir à cette cassette, du moins dans un premier temps...

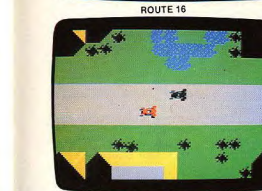
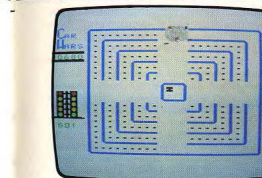
Ambulance (Firmware pour TI 99/4A) vous permet d'exploiter l'expérience acquise au volant des bolides de compétition. Le quartier de la ville où vous travaillez est vu d'avion. Des immeubles se mettent à clignoter ; cela signifie que vos services sont requis. Vous traversez la voie de chemin de fer (gare aux trains qui deviennent de plus en plus longs au fur et à mesure du déroulement du jeu), vous vous glissez dans le trafic, enflevez les petites rues en respectant bien sûr les sens uniques et vous vousarez devant l'immeuble concerné. Le malade est alors chargé dans votre véhicule et il ne vous reste plus qu'à faire le chemin inverse. Aisé à maîtriser au début de la partie, ce jeu devient vite épuisant. Les immeubles se mettent à clignoter ensemble, les voitures sont de plus en plus nombreuses, les trains sont composés de plusieurs wagons et vous retardent au passage à niveau, bref vous ne connaissez plus le moindre répit.

Devenez pilote de rallye avec **Driver** (Dialog Informatique pour Oric 1) pour quelques heures, et faites une course folle dans une ville très étrange. Presque aucune ligne droite, mais de nombreux virages à angle droit. La ville se transforme en labyrinthe et y diriger sa voiture devient terriblement

difficile. Le but du jeu est simple : rouler sur une dizaine de drapeaux déposés au hasard dans la ville. Un radar ultra-moderne indique votre position et la direction à prendre pour les atteindre. Des postes d'essence sont à votre disposition pour faire le plein, et vous donner des points supplémentaires. Mais attention ! si vous roulez sur un panneau de limitation de vitesse, votre voiture ralentit sans que vous ne puissiez rien faire. Mais le plus terrible des dangers, c'est une voiture folle qui vous poursuit dans le seul but de causer un accident. Lorsqu'elle vous suit de trop près, répandez de l'huile sur le sol pour libérer les rues pendant quelques instants. Profitez-en ! cela ne durera pas. A chaque nouveau tableau une voiture supplémentaire vous poursuit, à partir de trois, le pilotage demande beaucoup de vigilance.

Le graphisme du jeu est très réaliste, et la musique qui l'accompagne le rend très entraînant. Un des premiers logiciels français de bonne qualité. Les dessins de votre voiture ou de poste d'essence présentent toutes les qualités de haute résolution de micro-ordinateur. Le thème de ce jeu est devenu un classique, et il existe chez d'autres constructeurs sous des noms différents : **Radar Rac** pour Commodore, où les voitures sont remplacées par des rais et des souris. Et **Formule 1** pour Hector, où les règles sont les mêmes, mais les graphismes plus simples.

Dodge'em (Atari pour Atari 2600) ne ménage pas non plus vos réflexes : vous vous retrouvez enfermé dans un circuit constitué de pistes concentriques contenant, à mesure qu'on se rapproche du centre, de moins en moins de pastilles. Vous pouvez changer de piste en utilisant des voies transversales et



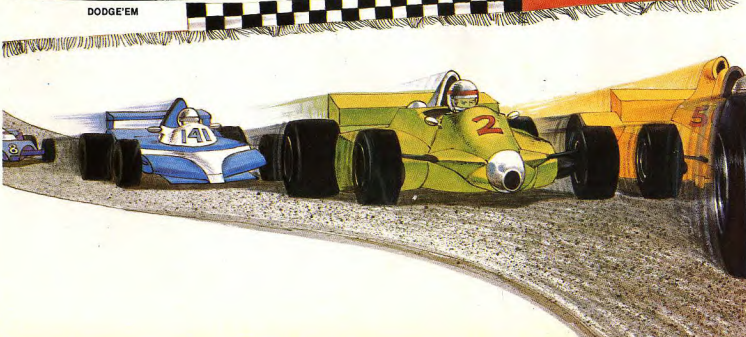
vous avez tout intérêt à en changer vite ! A une auto bolide, dirigé par l'ordinateur ou par votre adversaire, cherche à entrer en collision avec vous. Aux vitesses lentes, vous arrivez assez facilement à « avaler » toutes les pastilles du circuit mais aux vitesses rapides, seule une pratique assidue vous permet de suivre. Graphismes et bruitsages, fort pauvres, sont alors oubliés et seuls comptent vos réflexes...

Car wars (Texas Instrument pour TI 99/4A) répond exactement le même principe. Vous pouvez moduler votre vitesse et celle de l'ordinateur avant chaque partie : inutile de dire que les débutants auront tout intérêt à choisir une vitesse lente ou moyenne pour le véhicule de l'ordinateur et la vitesse rapide pour le leur !

Route 16 (Advision pour Home Arcade) vous met aux prises avec plusieurs labyrinthes, une fois encore vu d'avion. Dans chacun d'eux sont disséminés un certain nombre de récompenses, sous forme de dollars à votre but, bien sûr : les attraper toutes. Cela ne poserait guère de problèmes si vous n'étiez poursuivi par trois voitures suicidées qui cherchent sans cesse à entrer en collision avec vous. De plus, des points d'interrogation, placés aléatoirement sur votre chemin, peuvent, lorsque vous les écrasez sauvagement, se transformer en argent, en flaque d'huile (vous roulez alors à vitesse réduite pendant quatre secondes) ou, pire encore, en tête de mort : vous perdez alors un véhicule. Pour passer d'un labyrinthe à l'autre, vous devez échapper à vos poursuivants et gagner la sortie la plus proche de vous. Vous passez alors sur écran radar et visualisez l'ensemble du circuit. Foncez loin de vos poursuivants sur des routes à deux voies, engouffrez-vous dans un autre labyrinthe pour raffler les dollars et ressortez prestement. De vos réflexes, de votre sens de l'observation dépend votre succès. Il faut toujours essayer de maintenir le plus d'espace possible entre vous et vos poursuivants

quants tout en n'oubliant aucune récompense. Heureusement, si vous trouvez un « X » sur votre passage, vous pourrez, pendant un laps de temps bien court hélas, heurter vos adversaires et marquer des points supplémentaires ; si vous écrasez un « + », vous acquérez une voiture de rechange. Très drôle et plein d'astuces !

Avec **Auto racing** (Mattel pour Intellivision) nous quittons les jeux au graphisme sommaire, faisant plus appel aux réflexes qu'à l'habileté. La route est vue d'hélicoptère et défilé au fur et à mesure que font cent les bolides. Arbres, maisons, lacs, tas de pierres, le graphisme est à la hauteur de la console Intellivision et les ombres portées accentuent l'impression de relief. Vous avez le choix entre cinq voitures aux caractéristiques différentes (vitesse, accélération, freinage, tenue de route) et entre cinq circuits. Seul, vous profitez pleinement des possibilités du jeu et le niveau de simultanéité est tout à fait satisfaisant. Avec un peu d'entraînement, la maîtrise des bolides ne pose plus de problème et l'on se met à accélérer en sortie de virage, à freiner au dernier moment, bref à piloter réellement. A deux, les joueurs partent côte à côte et marquent des points en fonction des avantages qu'ils prennent : une longueur d'avance sur l'adversaire = + 1 point ; l'adversaire s'écrase contre un mur ou un arbre = + 2 points. Mordre sur le bas-côté ralentit le bolide, et ne parlons pas du lac qui l'immobilise sur un bon moment. Il est même possible de projeter son adversaire dans les décors, ce qui rend la course plus sauvage ! Mais, malgré cela, si les adversaires ne font pas jeu égal. **Auto racing**, à deux, devient vite lassant ; dès que vous prenez une longueur d'avance sur le pilote adverse, vous sortez de l'écran, la course s'interrompt et la magie du jeu, à force d'être brisée sans arrêt, disparaît pour de bon... **Damage !**



500000

EN CAS D'ACCIDENT, UNE AMBULANCE VIENDRA VOUS CHERCHER POUR VOUS CONDUIRE A L'HÔPITAL...

Race fun (Rabbit software pour Spectrum) vous lance dans une course effrénée, non contre la montre mais contre votre réservoir ! Vous devez en effet accumuler le maximum de kilomètres avant de tomber en panne sèche et, bien entendu, les autres pilotes font tout pour vous ralentir. La largeur du ruban d'asphalte varie beaucoup, passant de la piste de Formule 1 aux petites routes de montagne, tortueuses à souhait, et il faut sans cesse jouer de l'accélérateur et du frein pour éviter de heurter les autres voitures ou les botes de paille qui bordent le circuit.

Avec **Stock Car** (Informatique Service pour ZX 81) vous testerez vos réflexes et vous vous laisserez aller à la grisserie de la vitesse. Rien de plus facile. Montez dans votre voiture de course et démarrez. Votre bolide, comme toute voiture de course qui se respecte, est dotée d'une boîte de cinq rapports. Vous pouvez ainsi régler votre vitesse en fonction des obstacles qui se présentent sur le circuit. Car dans cette course folle, rien n'est simple : les concurrents surgissent au dernier moment... et en sens inverse. Il vous faudrait toute votre maîtrise pour braquer à temps et les éviter. Si vous allez trop vite, il vous sera quasiment impossible de les éviter. Si vous allez trop lentement, vous serez pénalisé. La seconde partie du circuit se déroule dans un tunnel. Malheureusement le personnel a déclenché une grève surprise et l'éclairage municipal ne fonctionne plus. Vous ne disposez alors que de l'éclairage de vos phares, ce qui ne facilite guère votre conduite. C'est vraiment dur, très dur. Malgré consolation, en cas d'accident, une ambulance viendra vous chercher pour vous conduire à l'hôpital. Par bonheur, les soins vous seront prodigués très rapidement et vous serez pratiquement aussitôt prêt à reprendre le volant. Un bon jeu d'action nécessitant des réflexes très rapides.

Retour à la course contre la montre avec

Grand Prix (Activision pour Atari 2 600). La course se déroule sur quatre grands circuits, Watkins Glen, Brands Hatch, le Mans et Monaco. Au contraire de *Race Fun*, la route défile horizontalement sur l'écran, un choix qui offre une bande de bitume plus longue à être affichée en permanence et qui permet donc de mieux anticiper sur l'arrivée des adversaires. Les sensations de vitesse restent malgré tout très vives : l'accélération de la voiture que vous pilotez est à la longue vertigineuse et les bolides adversaires, que vous devez éviter, se jettent sur vous en un quart de seconde. Flaques d'huile et ponts très étroits ajoutent encore du piment à l'action ; le graphisme reste encore bien aujourd'hui — on voit même les pneus tourner —, les bruitages convaincants avec changements de vitesse et crissement de pneus au freinage ; bref, tout la panoplie des courses habituelles est là. Une dernière précision : l'actuel record du monde est à 1'34"93" sur le circuit de Monaco, le plus long du jeu. Good luck !

Driving demon (Funware pour TI 99/4A) offre deux visions de la même course. D'une part, vous saisissez votre véhicule sur le circuit vu d'hélicoptère ; d'autre part, vous visualisez l'ensemble de la course sur un écran radar. Vous pouvez ainsi prévoir l'arrivée des véhicules groupés ensemble et ralentir pour éviter de les heurter de plein fouet. Mais la meilleure stratégie consiste encore, comme pour la plupart des jeux précédents, en un entraînement rigoureux et intensif, qui seul vous permettra de réaliser des scores honorables. Un regret cependant : le graphisme un peu pauvre eu égard aux possibilités de l'ordinateur.

Dregster (Activision pour Atari 2 600), en France, n'a pas connu le succès es-

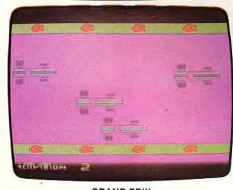
compté. Il est vrai qu'aux USA, les courses des monstrueux engins aux moteurs de plus de 1 000 chevaux sont légions, alors qu'en France elles sont plutôt rares. Pourtant, la fascination qui émane des dragsters est réelle et la cartouche d'Activision fascine littéralement. Deux véhicules sont vus de profil, l'un au-dessus de l'autre. Seul, vous jouez avec l'un ou avec l'autre, indifféremment. A deux, le joystick de gauche pilote le dragster du haut, celui du bas répondant au joystick droit. Le compte à rebours commence : première enclenchée, faites rugir votre moteur sans embrayer bien sûr. Attention, le tachymètre vous indique la vitesse de rotation du moteur. Si vous dépassez la zone rouge, tout explose et vous n'êtes pas prêt de battre des records. L'idéal pour faire des scores époustouflants est de toujours rester dans la zone rouge, même à chaque changement de vitesse — il y a quatre vitesses sur vos bolides. Non seulement vous pulvériserez vos records, mais vous aurez en plus la satisfaction de voir votre engin se cabrer à l'accélération, décollant les roues avant du sol. Grisant ! Une fois mortu, vous restez des heures devant votre petit écran, recommandant sans cesse pour grignoter les précieux centèmes de seconde. A noter cependant : cette cartouche s'adresse vraiment aux fanatiques de records et risque de lasser, à la longue, les autres joueurs.

Night Driver (Atari pour Atari 2600) fut la première course de voiture en trois dimensions. Votre véhicule, en bas de l'écran, fait face à la route, matérialisée par une série de bornes lumineuses. Lorsque vous accélerez, celles-ci se mettent à

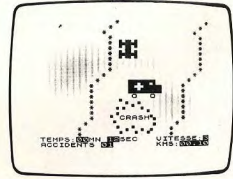
maximiser, et cela en 99 secondes. Cependant, les capacités de l'ordinateur permettent d'obtenir une plus grande sophistication du programme et donc une simulation plus « poussée ». Apparaissent donc sur l'écran : une horloge qui décompte les secondes ; le compteur de vitesse ; le compteur qui comporte une zone rouge (en cas de trop longues accélérations « overheat » apparaît, signalant une surchauffe du moteur) ; le témoin de vitesse engagée, l'indicateur de température d'eau et la distance qu'il vous reste à parcourir. Votre voiture — dont vous ne distinguez que le capot —

défile à partir du milieu de l'écran et vous avez l'impression de foncer sur un véritable ruban d'asphalte qui se perd à l'horizon. D'autres voitures foncent sur vous en sens inverse, virages à droite ou à gauche se succèdent sans cesse et il faut foncer encore et toujours. Répétitif et fatigant, *Night Driver* est dépassé par rapport aux jeux actuels mais s'est longtemps imposé comme le cartouche qui remplaçait réellement le joueur aux commandes d'une voiture.

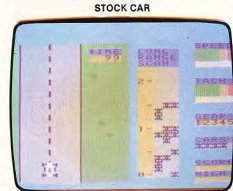
Road Race (Commodore pour Vic 20) reprend le principe de *Night Driver*. Dans une étape du puit du rallye de Monte Carlo, il vous faut parcourir une distance



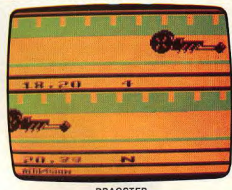
GRAND PRIX



RACE FUN



DRIVING DEMON



DRAGSTER



NIGHT DRIVER

Volant bien en main, accélérateur au pied, première engagée, vous attendez le signal du départ. Les lumières rouges s'éteignent les uns après les autres : VERT ! Foncez sans vous laisser démolir par le départ canot des autres bolides, vous allez vite les rattraper.

Vous passez la seconde, la troisième, doublez les voitures les uns après les autres. Soudain, une flaque d'huile ! Vous n'arrivez pas à l'éviter, dérapez et emboutissez l'adversaire que vous étiez en train de doubler. Vous repartez mais dans votre hâte, vous n'avez pas rétrogradé. Votre moteur peine. Derrière vous, des concurrents surgissent. Rétrogradez et reprenez de la vitesse puisque là vous percuterez ! Virages à gauche, à droite, épingles de chevaux sans visibilité, longues lignes droites se succèdent. Vous vous déconcentrez peu à peu ; votre volant, déconcertant au début à cause d'une démultiplication trop importante, est maintenant maîtrisé. Les véhicules dépassés s'ajoutent en haut de l'écran. Si vous en doublez suffisamment, vous pourrez repartir pour un second tour qui sera le dernier si vous n'avez pu doubler tous vos adversaires ; au deuxième accident causé, le jeu s'arrête. Par contre, si vous arrivez à gagner la première place et à vous y maintenir jusqu'à ce que les 100 secondes imparties pour gagner soient écoulées, vous aurez gagné le droit de repartir sans limitation d'accidents. A vous les somptueux paysages, la conduite sur verglas, les passages de tunnels éclairés au néon, les bords de mer. Le graphisme est très séduisant, l'action trépidante pour tous les mordus du sport automobile, les bruitages convain-



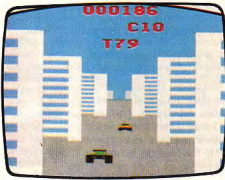
PAR TEMPS DE NEIGE, LE CRISSEMENT DES PNEUS EST MODIFIÉ...



ROAD RACE



TURBO (CBS)



TURBO (ATARI 2600)

cants, pour peu que l'on augmente suffisamment le volume sonore du téléviseur. De plus, les niveaux de difficultés sont bien étagés et permettent à vous, débutants et joueurs chevronnés, de profiter pleinement du jeu. Par contre, le prix de l'ensemble accélérateur, volant plus cartouche est très

élevé sans apporter pour autant un plaisir de jeu supérieur à celui obtenu avec un simple joystick.

Enduro (Activision pour Atari 2600) est, à cet égard, une réussite. Comme sur *Grand Prix*, les vitesses passent automatiquement et l'allure peut devenir vertigineuse. Trois

compteurs sont visibles : le premier est celui des kilomètres, le second celui des jours, le troisième celui des voitures à doubler. A chaque journée de course correspond un certain nombre de véhicules à dépasser, faute de quoi vous serez éliminé de l'*Enduro Activision*. Ainsi, vous devez,

pour le premier jour, doubler 200 voitures ; si vous n'atteignez pas ce chiffre, vous êtes mis hors course lorsque le soleil se lève. Si vous réussissez, vous continuez à rouler sans plus tenir compte des accidents que vous pourriez avoir jusqu'à l'aube et réparez enfin contre 300 bolides.

En fait, si le graphisme est plus faible que celui du *Turbo*, le niveau de simulation est plus élevé. Les conditions climatiques varient, obligeant à une attention soutenue ; le bruit du moteur augmente en fonction des accélérations et des changements de vitesse mais aussi selon le temps qu'il fait : dans le brouillard, il est assourdi. Par temps de neige, le crissement des pneus est modifié. Enfin, la course se déroule de jour comme de nuit et le ciel change de couleur en fonction de l'heure qu'il est. Les réflexes sont donc mis à rude épreuve et l'on retrouve des sensations réelles de conduite. Brouillards et neige sont attendus avec appréhension (il faut ajouter que votre voi-



ture repart mal sur la neige et oblige à ralentir !), les dernières heures de la nuit sont les plus dures et l'apparition du soleil apporte un véritable soulagement...

Hyperchase (M.B. pour Vectrex) offre un certain nombre de points communs avec *Enduro*. La course se déroule sur une piste immense qui traverse des paysages très variés, des montagnes rocheuses aux sapins du Canada, en passant par des étendues désertiques... De plus, la vitesse atteinte par votre bolide peut devenir sidérante : l'absence d'accident relève alors plus d'une chance inouïe que de réflexes très affûtés.

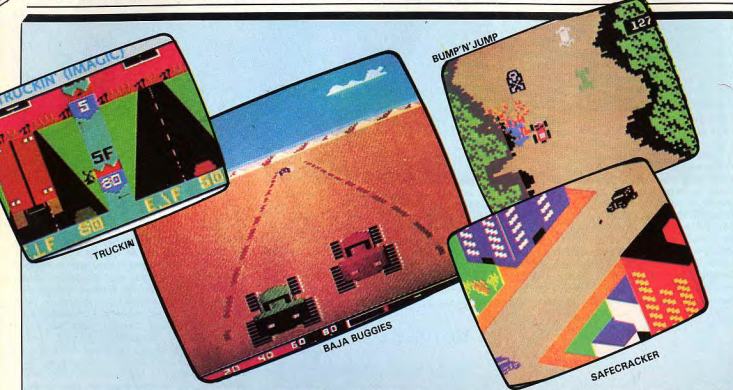
Pourtant, des réflexes, il en faut ! Vous disposez d'un accélérateur, de freins assez efficaces et surtout de quatre vitesses qui autorisent démarrages fulgurants et rétrogradages très rapides, plus pratiques mais plus dangereux que les freins à passer de quatrième en troisième lorsqu'on roule péda-

NOM DU LOGICIEL	MARQUE	ORDINATEUR	EXISTE EN DISKET / ORDINATEUR	RAPIDITE D'ACTION	COULEUR	GRAPHISME	BRUITAGE	ACCELERATEUR
TRIPLE ACTION	Mattel	Intellivision	Cartouche	*****	***	**	***	oui
COURSE DE VOITURE	Philips	G.7400 / JO.7400	Cartouche	**	**	*****	*	oui
STREET RACER	Atari	Atari 2600	Cartouche	***	*	*	*	oui
INDY 500	Atari	Atari 2600	Cartouche	***	*	*	*	oui
MATH GRAND PRIX	Atari	Atari 2600	Cartouche	**	*	*	*	non
DODGE EM	Atari	Atari 2600	Cartouche	*****	*	*	**	oui
CAR WARS	Texas Instruments	Ti994A	Cartouche	*****	**	*****	****	oui
ROUTE 16	Advision	Home Arcade	Cartouche	*****	***	****	****	oui
AMBULANCE	Funware	Ti994A	Cartouche	****	***	*****	****	non
AUTO-RACING	Mattel	Intellivision	Cartouche	****	*****	*****	****	oui
RACE FUN	Rabbit Software	ZXSpectrum	Cassette	****	****	****	***	oui
GRAND PRIX	Activision	Atari 2600	Cartouche	*****	***	****	***	oui
DRIVING DEMON	Funware	Ti994A	Cartouche	****	****	****	****	oui
DRAGSTER	Activision	Atari 2600	Cartouche	****	**	****	****	oui
ROAD RACE	Commodore	Vic 20	Cartouche	****	**	****	****	oui
NIGHT DRIVER	Atari	Atari 2600	Cartouche	****	*	**	*	oui
ENDURO	Activision	Atari 2600	Cartouche	*****	****	****	****	oui
TURBO	CBS	CBS electronics	Cartouche	*****	*****	****	****	oui
POLE POSITION	Atari	Atari 2600	Cartouche	****	****	****	****	oui
POLE POSITION	Atari	Atari 600 XL	Cartouche	*****	*****	****	****	oui
HYPER CHASE	Milton Bradley	Vectrex	Cartouche	*****	—	****	****	oui
DRIVER	Dialog Informatique	ORIC 1	Cassette	****	****	****	****	oui
STOCK CAR	Informatique Service	ZX81	Cassette	****	—	****	—	oui

FREIN	CHANGEMENT DE VITESSE (nombre de vitesses)	NOTRE AVIS	INTERET
non	non	3 bons jeux en 1	****
non	non	Trop monotone	*
non	non	Dépassé par les jeux actuels	*
non	non	Bauccup de variantes	***
non	non	Educatif et plaisant	***
non	non	Pour les amateurs	**
non	non	Version sophistiquée du précédent	****
non	non	Complexe et amusant	****
non	non	Amusant aux niveaux élevés	****
oui	non	Passionnant	****
oui	non	Répétitif mais rapide	****
oui	automatique	Très rapide et vivant	****
oui	oui (5)	Course très complète	*****
oui	oui (4)	Très particulier mais fascinant	****
oui	oui (4)	Vitesse très réaliste	****
oui	non	Epuisant	***
oui	automatique	Exige d'excellents réflexes	*****
non	oui (3)	Un bon classique	****
oui	oui (2)	Simulation très réelle	*****
oui	oui (2)	The best one	*****
oui	oui (4)	Remarquable cartouche	*****
non	non	Des réflexes, toujours des réflexes	****
non	oui (5)	Intéressant et rapide	****

UN PANNEAU PUBLICITAIRE SE DRESSE DEVANT VOUS ET C'EST LE CRASH...

UN PANNEAU PUBLICITAIRE SE DRESSE DEVANT VOUS ET C'EST LE CRASH...



D'autres jeux existent aux USA. Viendront-ils un jour en France ? Pour l'instant, nul ne peut le dire. En exclusivité, il y a en présente quelques-uns d'après votre confrère américain Electronic Games. Truckin' (Imagic pour Intellivision) vous met aux prises avec les « dix-huit roues », camions gigantesques qui parcourent sans cesse les fabuleuses autoroutes américaines. Impressionnant !

Bump 'N' Jump (Mattel pour Intellivision) reprend le thème d'un jeu d'arcade. Au volant d'une voiture de stock car, vous posez les autres véhicules hors de la route et les faites exploser. Quelques-uns tentent de vous résister ? Sautez par-dessus leurs camions, landes précieuses. Mais attention aux camions, aux tanks ou, pire encore, à la sinistre voiture de la mort !

Safecracker (Imagic pour Intellivision) est probablement le jeu le plus anti-social qui soit : vous rodez dans les rues au volant de votre bolide, à la recherche d'ambassades. Des voitures de police tentent de vous arrêter ; échappez-leur : découvrez vite la

bonne combinaison sinon... Le graphisme impressionnant de **Baja Buggies** (Gamestar) s'accompagne d'un niveau de simulation exceptionnelle. La course se déroule dans le désert. Sur votre radar, vous visualisez les positions des différents concurrents. Votre buggy saute et virevolte dans les dunes de sable. Les autres concurrents font tout pour vous empêcher de gagner. Mais quoi qu'il arrive, vous passez. Seule déception : quand, vainqueur, vous franchissez la ligne d'arrivée, vous vous attendez à des applaudissements frénétiques ; eh bien, rien du tout, vous pouvez rentrer chez vous et recommencer la course !

Dodge racer (Synapse software) reprend le principe de Dodge 'em. Mais la capacité de l'Atari 600 pour lequel est prévue cette cartouche décuple l'intérêt du jeu : il est impossible de mettre au point un système pour gagner et l'ordinateur est d'une habileté propre à décourager les meilleurs. Les stress !

La planète Mars recèle des trésors fabuleux ! Dépêchez-vous ! A bord de votre

voiture martienne (petite, verte, avec des antennes...), vous sillonnez les labyrinthes de la planète morte. Morte ? Pas tout à fait. Un bolide se rue à votre poursuite. Vous avez beau changer de niveau de labyrinthe, il est toujours là... **Mars Cars** (Datamost pour Apple II), qui peut décevoir au premier contact, se révèle à la longue passionnant.

Speedway Blast (IDS pour Atari 600 et 800 XL) vous lance dans les rues d'une petite ville. Conduire n'est pas trop dur et les joueurs apprendront vite à exécuter des demi-tours foudroyants. D'ailleurs, il vaut mieux parfaitement maîtriser son véhicule car des monstres épouvantables surgissent, mâchant tranquillement l'asphalte, transformé en chewing-gum ! Pour vous sortir de ce guépier, attrapez les œufs qui traînent aux angles des carrefours et bombardez-en les créatures gigantesques : elles battent vite en retraite. Bien que les monstres soient représentés par quelques lignes simplistes, la voiture et la ville qu'elle parcourt sont parfaitement bien dessinées.

calmes, commencent à se lasser de vos performances et font tout pour vous empêcher de passer, quitte à provoquer un accident qui vous fait perdre de précieuses secondes. Pour en éviter certains, vous devez mordre sur le bas côté qui vous ralentit énormément. Vous vous patinent. Retrogradez et accélérez, vous repartirez de plus belle. Freinage, tenue route, accélération, les F1 d'Atari n'ont rien à envier aux bêtes de course de Ferrari. Le graphisme est très bon pour un Atari 2600 et permet vraiment de se mettre dans la peau d'un coureur. Les

réflexes peuvent-être moins sollicités que dans des jeux qui donnent aux bolides des viesses hallucinantes mais les conditions de pilotage sont plus réelles.

Que dire alors de la version de **Pole Position** pour le Home Computer System ! Le graphisme est, à ce jour, le meilleur qui soit. Les voitures sont impeccablement dessinées, les roues tournent dans les virages, les explosions sont presque aussi belles que celles du jeu d'arcade et le jeu en général presque aussi perfectionné. Quatre courses vous sont proposées : Entraînement, Ma-

libu Grand Prix, Namco Speedway et Atari Grand Prix. Pour chacune d'elles, vous sélectionnez le nombre de tours à accomplir pour gagner, de 1 à 8, et vous donnez le signal du départ. Surprise, vous êtes seul sur la piste : en fait, vous devez courir tout d'abord contre la montre pour vous qualifier. En fonction de votre « temps », vous occupez la « Pole Position » ou une place intermédiaire, qui peut aller jusqu'à la huitième place. Si vraiment vous êtes trop mauvais, vous êtes carrément éliminé et vous n'avez plus qu'à terminer votre



ENDURO



HYPER CHASE



POLE POSITION (H.C.S.)

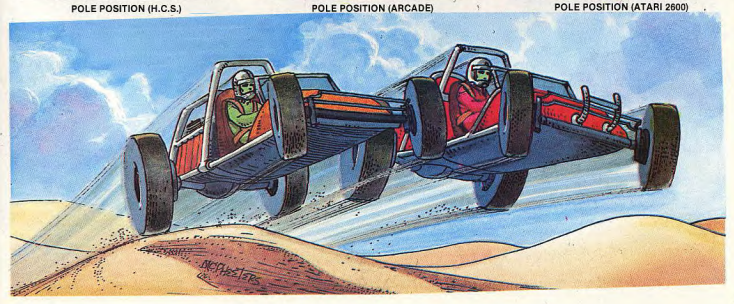
tour de qualification en vacancier paisible... C'est vexant à ce point ! Selon la place occupée sur la ligne de départ, vous voyez devant vous plus ou moins de véhicules aux moteurs ronflant dans l'attente du départ. 5.4.3.2.1. Les monstres vombrissants se ruent en avant. Vous doublez avec maestria ceux qui vous avaient battu aux essais, passez en overdrive et filez sur la voie enfin libre. Pas pour longtemps, les derniers sont déjà rattrapés, vous doublez à droite, à gauche, mordez sur le bas côté. Peu importe, l'important c'est de passer. Soudain un virage plus serré que les autres. Malgré tous vos efforts, votre voiture est irrésistiblement appelée à l'extérieur. Vous sortez de la piste, freinez comme un fou. Trop tard ! Un panneau publicitaire se dresse devant vous et c'est le crash. Votre sanction ? Plusieurs précieuses secondes sont gaspillées et vous n'aurez pas de bonus. Bien heureux si vous réussissez à terminer votre tour dans les délais. A chaque passage de la ligne, le chrono vous accorde quelques secondes supplémentaires pour vous lancer dans un nouveau tour. Mais votre « timing » se réduit, malgré tout inexorablement et vous oubliez montages, nuages, ciel bleu, un graphisme digne de cette simulation exceptionnelle, pour vous consacrer entièrement au pilotage de votre bolide. Génial !



POLE POSITION (ARCADE)



POLE POSITION (ATARI 2600)



ONE LANE RACE

Coulisses IMAGES EN FOLIE

Mercredi, 15 h 50, sur T.F.1. Tous les mordus de jeu-vidéo sont là, les yeux rivés sur leur petit écran. Soudain, la caméra se faufile entre des immeubles irréels, glisse sous une voûte, pénètre dans un stade, s'envole pour découvrir un dirigeable d'un autre monde... Pixifoly commence. 15 minutes d'antenne, le temps d'un rêve ! Mais pour ces

15 minutes, 40 personnes ont travaillé d'arrache-pied, 15 heures d'affilées, dans les studios de la rue Cognacq-Jay. Par J.-M. Blotière, conseiller technique de Pixifoly, le film du tournage...





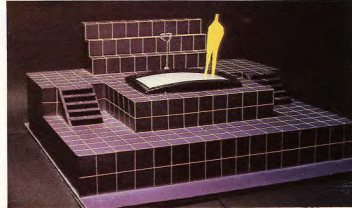
En fait, lorsque commence le tournage une grande partie du travail a déjà été accomplie : Le générique,



conçu par J. Peyrache, le réalisateur de l'émission, avec l'aide de Control Data est mis en boîte; les sé-



quences des jeux sélectionnés sont déjà enregistrées; le scénario est écrit et des répétitions ont



eu lieu, le décor, réalisé par J.C. Schwalberg, est installé : son écran géant sert de passage entre no-



l'Atlantide. En régie, le «truquiste» (spécialiste des effets spéciaux), le réalisateur et la scripte vérifient



tre monde et l'univers des jeux vidéo. Aujourd'hui, Mélanie doit affronter les gorgones qui menacent

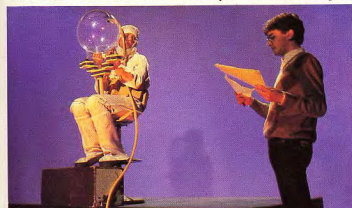


que tout est prêt. Sur le plateau, R. Duval indique à Mélanie sa position définitive; la régie est en pleine



effervescence. De son pupitre, le réalisateur contrôle tous les éléments qui entrent en jeu,

éclairage, son, position et cadrage des caméras, lancement des magnétoscopes etc. Mélanie répète



une dernière fois son texte, un micro «cravate» est installé, elle est parée pour affronter Atlantis et ses



combats effroyables - les séquences «chocs» d'une partie ont été enregistrés à partir d'un simple



moniteur -, parée également pour retrouver le prince Tarik, grand maître de l'Atlantide. Ce



prince charmant est né de l'esprit des scénaristes de l'émission mais ce sont François Helt et Thierry



Vilar créateur de la société Images Intégrales qui lui ont donné vie. Avant l'enregistrement, ces deux



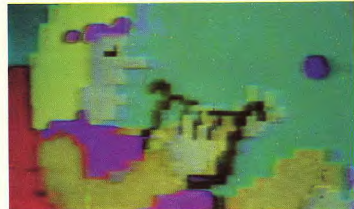
compères discutent avec le réalisateur et font des projets de décors et d'animation en fonction du



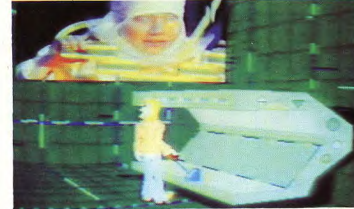
scénario. Puis, grâce à une palette graphique qu'ils ont conçu eux-mêmes, ils dessinent le décor dans



lequel Mélanie se déplacera, ou le Prince Tarik en train de chanter. Car les dessins conçus à partir de



leur palette peuvent être animés; Nous retrouvons ici les techniques utilisées pour réaliser des



«cartoons»: dans cette scène par exemple, le prince tarik abaisse et lève une manette : 4 dessins avec la



position de départ, manette en haut, la position d'arrivée, manette en bas et les positions intermé-



diaires ont été réalisés; l'ordinateur les fait se succéder à toute vitesse, donnant ainsi l'illusion du



mouvement. Grâce aux encouragements de Dominique, la guerre s'est enfin terminée, le technicien



du son peut envoyer une marche de victoire composée par Alain Guéllis tandis que Thierry Vilar



peaufine le décor du mariage de Mélanie avec le Prince Tarik. S'il le désire, il peut grossir énormé-



ment l'image et corriger les défauts si petits soient-ils. Une trame projeté sur l'écran lui permet de res-

pecter proportions, horizontalité et verticalité. Mélanie, une fois le dessin terminé va être «incrustée»



à l'image. Revêtue de sa robe de mariée, elle se tient debout sur un praticable «bleu incrusté» et,



est entièrement éliminé de l'image. Elle peut donc apparaître sur n'importe quel fond (enregistrée par



parfaite. Pour célébrer le mariage, un grand match de boxe est organisé, et chacun y va de ses



d'Activision et Antoine l'entraîneur d'un des poids plumes supporte les chances de son champion.



derrière elle, le fond du décor est également bleu. Elle est filmée ainsi, par un trucage vidéo, le bleu



une autre caméra) et pour cette image, elle est «incrustée» sur le décor de Thierry Vilar : l'illusion est



conseils : les deux challengers sélectionnés vont s'affronter sur le Boxing de Mattel et sur celui



Avant d'entamer le combat, les deux boxeurs se relaxent. Les jeux, grâce à un miroir géant vont être,



au coup de gong, envoyés dans l'écran géant en plexiglas et le combat commencera. Dominique,

perplexe, semble hésiter à donner le signal attendu: il faut dire que l'enjeu en vaut la peine, le vainqueur



remportera le grand prix pixifoly, un baptême de l'image. Il volera sur un paysage généré par les pro-



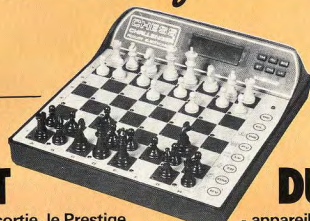
grammes de simulation de vol Thomson. Les artisans de Pixifoly ? Ils sont trop nombreux pour les ci-



ter tous. Sachez seulement que l'idée originale de Pixifoly est de J. Peyrache et de Cécile Roger-



Machart, (à droite et à gauche du Mégazbu), entourés pour la circonstance de toute l'équipe de Pixifoly.



L'ENFANT

Quelques mois après sa sortie, le Prestige étonnants - a donné naissance à deux échiquiers vus. Il s'agit de l'Elite As et surtout du Super 9 qui nous a beaucoup séduit.

Le Super 9 et l'Elite AS sont dotés du programme du Prestige, mais ce dernier tourne à 2 Mégahertz sur le Super 9 contre 9 Mégahertz sur l'Elite AS et 4 Mégahertz sur le Prestige. La carrosserie est elle aussi différente : le Super 9 reprend l'échiquier vert et crème semi-sensitif tout plastique du Sensory 9, dont nous avons déjà regretté le manque d'esthétique. L'Elite AS pour sa part est dotée d'un splendide échiquier de grande taille en bois, auto-répondre, assurant un confort d'utilisation maximum.

Dans les méandres de son cerveau

Le Super 9, contrairement au Sensory 9, est doté d'un écran de visualisation qui permet ainsi d'utiliser toutes les fonctions du Prestige. Et de plus, il parle mais sa voix n'est particulièrement douce et suave. On peut heureusement la faire taire à tout moment et ne conserver que les « bips » de réponse ou même jouer dans le silence absolu. Mises à part les fonctions devenues maintenant classiques sur les échiquiers électroniques, le Super 9 possède d'autres fonctions complémentaires fort intéressantes. Il peut montrer le coup qu'il compte jouer, mais est aussi capable de vous faire pénétrer dans les méandres de son « cerveau ». Il devient ainsi possible de lui demander la succession des déplacements qu'il envisage et cela sur une profondeur

DU PRESTIGE

- appareil aux performances et au prix plus abordables. A tous les points de vue. Il s'agit de l'Elite As et surtout du Super 9 qui nous a beaucoup séduit.

de huit demi-coups. Ce dispositif remarquable permet de savoir si la réponse correcte à un problème constitue le fruit du hasard ou si le Super 9 a bien envisagé la suite logique des coups. Autre fonction intéressante, vous pouvez fort bien refuser le coup proposé par la machine et lui demander les différents coups calculés lors de sa recherche d'évaluation du meilleur coup possible et ce, par ordre de valeur décroissant. Le Super 9 possède une fonction d'évaluation des positions, cette fonction étant bien calculée car elle tient compte tant de l'avantage matériel que de l'avantage positionnel. Il est toutefois regrettable que le résultat de cette analyse soit exprimé en valeur hexadécimale, ce qui oblige l'utilisateur à jongler avec les tables de conversion. L'écran d'affichage permet encore de s'informer de la profondeur de l'analyse en coups, ainsi que du nombre de variantes déjà examinées. Enfin une horloge informe des temps écoulés pour chaque coup, ainsi que des temps cumulés.

Un « Blitz » redoutable

Le Super 9 dispose de huit niveaux de jeux classiques ainsi que d'un certain nombre de niveaux particuliers : recherche de mat ; temps fixe par déplacement ; niveau tournoi ; jeu « Blitz » (toute la partie dotée jouée en cinq minutes) ; et niveau analyse à la recherche ininterrompue, sauf s'il découvre un mat ou

qu'on l'oblige à répondre. Le programme de Dan et Kathie Spraklen a été opposé à différents adversaires lors de deux récents tournois. Tout d'abord au Tournoi Open des Champions de France qui s'est tenu à Belfort en août dernier : le Super 9 a joué les trois premières rondes, remplacé ensuite par l'Elite AS plus rapide. Le tandem se classa 57^e sur 314 concurrents avec un score de 7 points sur 11. Sur le Super 9, le programme est fixe et aucun complément ne peut lui être ajouté. La bibliothèque d'ouverture est particulièrement vaste : elle couvre plus de 11 000 demi-coups. Ceci assure des débuts de partie sans monotonie ainsi que la connaissance de certaines lignes d'ouverture moins connues.

Attention aux catastrophes

Dès le niveau 3, le Super 9 est capable de reconnaître les interventions de coups et ainsi de rester éventuellement dans sa bibliothèque d'ouverture. Aux niveaux 1 et 2, ce dispositif n'existe pas pour la raison suivante : la recherche d'intervention demandant un certain temps et le temps de réflexion étant particulièrement limité à ces niveaux, l'appareil risquerait alors, pressé par le temps, de jouer le premier coup lui venant à l'esprit, ce qui ne manquerait pas de produire des catastrophes. En milieu de partie, on note quelques différences par rapport au Sensory 9 : les combinaisons intéressantes

sont plus longues à détecter car le programme est beaucoup plus important. Par contre, des progrès sensibles ont été réalisés sur le plan stratégique. Le programme se méfie désormais beaucoup plus des cadeaux empoisonnés et il n'hésite pas à stopper son attaque et à se mettre en défense dès qu'il sent que la position lui devient défavorable. Sa connaissance de la règle du carré, de l'opposition rapprochée (il a par contre beaucoup de mal à calculer celle de l'opposition éloignée) et l'algorithme d'attaque du pion aorté des fins de partie intéressantes. Mais cette phase demeure malgré tout le talon d'Achille du programme, comme des autres programmes d'ailleurs. Nous avons soumis au Super 9 différentes positions tirées de parties jouées par de grands maîtres d'échecs. Il ne s'agissait évidemment pas de comparer cet appareil à ces champions, beaucoup plus forts, mais plutôt de connaître ses réactions lorsqu'il se trouve confronté à la même situation. Le Super 9 jouait au niveau tournoi, c'est-à-dire 40 coups en deux heures.

Jouez la combinaison gagnante

Diagramme 1 (Petrossian-Ivkov, 1979) : les blancs jouent et gagnent. La combinaison gagnante est la suivante : 1. Txd4 ! Cette tour est imparable car sinon : 2. Te5+, Rxf4 et 3.h3 mat. Les blancs se retrouvent ainsi avec un cavalier en plus. Super 9 découvre la bonne combinaison en 3 minutes 40 secondes. Diagramme 2 (Fischer-Gioacolla, 1962). Les blancs jouent et gagnent par f5g1, hxg5 ; 2. hxg5. Les noirs sont alors tenus à un échange de dames et doivent en plus perdre une pièce : 2... Cf4 ; 3. gx1f6, Cxe2 ; 4. fxet7, Cc1 ; 5. Rd2. Super 9 trouve en 5 minutes 6 secondes. Diagramme 3 (Uhlmke-Karpov, 1969). Les noirs jouent et gagnent. Diagramme 4 (Karpov-Mecking, 1972). 2. Dxd2 (si Dxd4, alors Dg2 mat), Cxf3+ ; 3. Rf2, Cxd2 ; 4. Rg3, Fxg4 et ainsi les noirs se retrouvent avec trois pions de

Diagramme 5 : Tal - Semenkina, 1954



Diagramme 6 : Winkur - Tal, 1954



plus. La bonne combinaison est trouvée par le Super 9 en 2 minutes 2 secondes. Diagramme 7 (Tal - Barcza, 1962). Les blancs jouent et gagnent. Le Super 9 annonce le mat en 8 secondes par Tg7 plus mat imparable par Tf3.

Diagramme 5 (Tal-Semenkin, 1954). Au bout de 2 minutes 41 secondes, le Super 9 annonce Fx6g6 alors que le mat en cinq coups était prévu : 1. Txf6 ! (tout autre coup entraîne 2. Dh7 mat). 2. Th6+, Rg8 ; 3. Dh7+, Rf7 ; 4. Dg6+ ; Rg8 ; 5. Dxd7 mat. Nous avons soumis ce même problème en sélectionnant le niveau de recherche de mat en cinq coups. Le Super 9 n'avait toujours pas trouvé après une réflexion de huit heures et demi.

Nous avons ensuite proposé au Super 9 différentes recherches de mat en sélectionnant le niveau approprié. Diagramme 6 (Winkur-Tal, 1954). Les noirs jouent et font mat en quatre coups. Le Super 9 annonce la solution en 14 secondes par : 1... Cf2- ; 2. Rg1, Ch3+ ; 3. Rh1, Dg1+ ; 4. Txf1, Cf2 mat. Diagramme 7 (Tal-Barcza, 1962). Les blancs ont le trait et font mat en quatre coups par : 1. De4+ ; 2. Dd7+ ; 3. Dxd7+ ; Te7 ; 4. Dxd7 mat. L'appareil trouve la solution en 9 secondes. Diagramme 8 (problème déjà posé dans le Tilt n° 4 au Mephisto 28 qui mettait 16 minutes pour trouver la solution). Nous la rappellons ici : 1. Txa2, Cb2 ; 2. Txa2, Cb3 ; 3. Txa6, Fb6 ; 4. Ta8 mat. Le Super 9 donne la solution en 8 minutes 44 secondes.

Ces différents problèmes mettent bien en évidence que le Super 9 est capable d'intéressantes combinaisons, mais qu'il se trouve dépassé dans les cas difficiles. En conclusion, le Super 9 se révèle un partenaire électronique de très bon niveau puisqu'il correspond à celui d'un joueur de troisième catégorie (Elo estimé proche de 1800). Il y a dix ans, à peine, le Challenger 3 se faisait quasiment battre par des débutants. Le Super 9 offre de plus cet éventail de possibilités jusqu'ici inconnues dans cette gamme de prix. Seul son design laisse à désirer. Il constitue pour moins de 9 000 F un choix fort intéressant pour qui désire faire de réels progrès aux échecs.

Jacques FARBONN

Diagramme 1 : Petrossian - Ivkov, 1979



Diagramme 2 : Fischer - Gioacolla, 1962



Diagramme 3 : Junnik - Karpov, 1969



Diagramme 4 : Karpov - Mecking, 1972



Diagramme 7 : Tal - Barcza, 1962



Diagramme 8



Arcades



ARCADES-FLIPPERS: MEME COMBAT!

La nouvelle année s'annonce chaude pour les monstres des cafés. Voici - en avant-première - ce qu'on vous prépare.

DISCS OF TRON

Que de chemin parcouru depuis « le mur de brique » qui nous ravissait il y a quelques années ! Comparé au *Discs of tron* que nous présentons, il fait office d'outil pré-historique.

Vous aurez beau être dans le café le plus bruyant ou la salle de jeux la plus surpeuplée, vous jouerez en toute tranquillité car il se présente sous la forme d'une cabine. Pénétrez donc dans l'univers néonléuté de Tron.

Vous êtes debout mais votre postérieur confortablement posé sur un mini siège. Vous avez devant vous l'écran et une table de commande irradiée de bleu intergalactique. Appuyez sur la mise en marche et vous voici parti pour le combat du siècle.

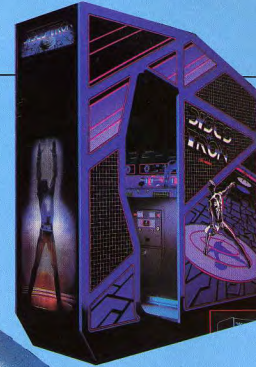
Une pièce aux murs de verre se présente à vos yeux admiratifs (si, si !). Deux disques en suspension se font face. Sur le premier Tron (votre héros) se matérialise, sur l'autre l'ignoble Sark, le mortel défenseur du Master control program. Le duel commence. Tron a trois disques ou boomerangs qu'il envoie sur Sark. Vous déplacez Tron grâce à la manette translucide à votre droite sur laquelle se trouve la gâchette de tir et un bouton de mise en route du bouclier.

Les disques vont frapper le repère

Vous dirigez le tir grâce à un gros bouton rotatif à gauche — celui-ci guide un repère qui se déplace suivant une ligne horizontale sur les murs de la pièce. Les disques vont frapper le repère. Il s'agit

donc de le placer juste derrière Sark pour que ce dernier placé sur la trajectoire soit touché. Les disques rebondissent sur les parois à la manière d'une balle de squash et reviennent automatiquement sur Tron où qu'il soit, le réapprovisionnement.

Attention, Sark a lui aussi des disques mortels qui rebondissent de la même manière... retours dangereux. Vous pouvez les détruire en les percutant avec vos propres disques. Si vraiment vous vous trouvez dans l'impossibilité de les éviter, vous pouvez vous protéger avec un bouclier qui vous immunise durant quelques secondes. Comme vous n'en avez que sept pour toute la partie, il vaut mieux essayer de s'en passer en bougeant sans arrêt. Tron bouge d'avant en arrière, de droite à gauche (même en cercle... vive le progrès !).



SERVICES COMPRIS SERVICE

Arcades

Mais si vous allez trop au bord, Tron perd l'équilibre, brisse l'air quelque quatre secondes. Ce délai passé, si vous n'avez pas ramené vers le centre, c'est la chute. Vous perdez ainsi une de vos quatre vies. Après avoir abattu Sark par deux fois, le tableau change. Cette fois vous circulez sur deux disques, sautant de l'un à l'autre. Le principe reste le même sauf que le rythme est plus rapide et que Sark envoie en plus des jets de feu. Il faut donc être à tête chercheuse que vous ne pouvez détruire. Il faut les éviter durant les quelques secondes d'existence. Au troisième tableau même jeu mais vous avez chacun trois disques de front. Vous avez quatre tir, un mur s'intéresse au centre. Vous avez deux plates-formes et il vous faut tirer par rebonds à la manière des bandes au billard pour arriver à atteindre Sark sans que vos disques butent contre le mur.

Des hélices à tête chercheuse

Lorsque vous avez tué votre ennemi une première fois, le mur se scinde en deux, change morceaux, se plaçant devant une de vos plates-formes. Vous devez ainsi abattre Sark une fois encore avant de passer au 4^e tableau. Vous devez de celui-ci avoir toujours deux tableaux chacun. Une onde bleue se déplace en ruban de gauche à droite entre Tron et Sark, vous devez le percer à l'aide de vos disques. Un conseil, placez-vous à gauche et tirez des rafales, puis sautez sur le plateau de droite afin de vous retrouver face aux trous qui se seront déplacés. Vous aurez ainsi champ libre pour atteindre Sark. Au 5^e tableau plus rien ne fait obstacle. Vous retrouvez les deux rangées de trois plateaux mais le jeu va vite... très vite. Tout accélère ainsi jusqu'à atteindre les tableaux chassés. Trois plates-formes chacun mais qui montent et qui descendent (d'abord une, puis les autres). La ligne de repère de votre n'arrête pas elle aussi de se déplacer de haut en bas. Pas facile d'atteindre Sark... pas facile du tout ! Bien sûr, à chaque phase de jeu, il vous faut faire attention à bien anticiper le repère en le fixant d'un oeil. Un autre oeil suivant le trajet des disques, boules et hélices de Sark, enfin ne quittez pas le déplacement de Tron des disques en suspension. Un jeu pour des mutants à trois yeux... ? Non, simplement pour des suroués. Si cela est trop dur, si le désespoir vous gagne, le rire sadique qui retentit à vos oreilles à chaque erreur vous mettra suffisamment en rogne pour avoir envie de recommencer. Un super design, une très bonne technique, un jeu passionnant... Que dire de plus ? Plus rien, sinon vous n'aurez jamais la patience d'attendre sa sortie. DISCS OFF TRON de *Bally Midway* ★★★★★

MAD PLANETS

Votre capsule spatiale erre sur son fond noir de galaxies. Elle est hyper-rapide, et son sommet d'un canon à tir rapide, et ce n'est pas trop car une pluie de planètes va bientôt fondre sur vous pour vous éliminer. Le graphisme très attrayant et lumineux vous offre en prime une vision à trois dimensions des planètes et de leur mouvement que vous imposez à la manette, réplique exacte des commandes de tir d'aviation, mise à feu incluse. Grâce à une bouton/gauche, l'engin peut prêter de 360°. Le système handcapera



les gauchers, car la manette de direction, se situe à la droite du tableau de bord. En revanche, le son vous enchântera. Pour une fois, pas de bruits incongrus mais une musique à faire vibrer tous les Flash Gordon ! Dès le départ, vous distinguez au loin les « planètes d'approche ». Détruisez-les le plus vite possible (100 points chacune) sinon vous les verrez grossir et se transformer en « planètes attaquantes ». Elles sont composées d'une grosse sphère et de 6 petites lunes en orbite. Pour atteindre le noyau, abattez d'abord les lunes (100 points chacune). Mais attention ! Aussitôt libérée la planète mère se change en « Mad Planet », très dangereuse car excessivement rapide. Des planètes folles vous rapportent 200, 300 ou 500 points selon leur taille. Si vous ne parvenez pas à pulvériser toutes les lunes en orbite, les « planètes attaquantes » peuvent libérer une Lune kamikaze qui s'évertuera à heurter votre capsule de plein fouet. Sa destruction vous rapportera 100 points. Mais *Mad Planets* ne vous laisse aucun répit car les « planètes d'approche » ne cessent d'apparaître à l'horizon galactique. Vous obtiendrez donc sur votre écran et pour corser la partie tous les stades de croissance des planètes. Au troisième niveau du jeu, les comètes entrent dans votre ligne de mire. Gérez-les tout aux aguets car elles se baladent dans tous les sens. La première détruite vous donne 100 points, la valeur des suivantes s'échelonne jusqu'à 1 000 points suivant le nombre affiché au tableau de chasse. La première période de bonus annonce l'entrée en scène des cosmonautes. Ne les laissez pas flotter trop longtemps dans l'espace, réimprimez-les dans la capsule en les touchant. Une fois sauvés de la perdition, ils vous offrent, en guise de reconnaissance de 100 à 1 000 points, selon le niveau du jeu et la difficulté. N'ayez crainte s'ils passent sous votre tir, ils sont indestructibles. Les périodes de bonus consistent chaque tableau, les comètes et les cosmonautes profitant de ce laps de temps pour faire leur entrée. Les temps de bonus se terminent lorsque dix comètes ont été détruites (si vous les manquez, elles disparaissent au bout de quelques secondes). Le jeu se déroule en neuf phases divisées en trois niveaux sous contrôle par une période de bonus. Pour progresser au *Mad Planets*, je ne vous donnerai qu'un conseil - évitez de vous fourvoyer dans des angles, vous seriez condamnés à la place en cas d'attaque. Maintenez un jeu nourri, vos munitions ne sont pas complètes. Ce jeu ne demande que des réflexes, mais quels réflexes ! Si vous êtes un spécialiste des records, sachez que votre nom restera inscrit sur le tableau de *Mad Planets* jusqu'à ce que plus fort que vous y inscrive le sien. MAD PLANETS de *Gottlieb* ★★★★★

SERVICE SERVICE SERVICE

Flips

VOUS AVEZ DIT CLASSIQUE
Essentiellement construit en vue de la distribution française, *Canada Dry* a été dévoilé quelques heures avant la finale du championnat de France de Flipper, le 8 octobre 1976 à Paris. Cette compétition, ouverte tout l'été 76, sous le patronage de Canada Dry, Gottlieb et Europe 1, s'achevait sur une ultime compétition sur un appareil inédit, spécialement élaboré en vue de l'événement...

En fait *Canada Dry* a bénéficié d'une décoration originale dans le cadre d'une série de pinballs utilisant un plateau identique, véritable classique de la fin de l'électromécanique. C'est en avril 1975 qu'un pinball à un joueur, l'Eldorado, offre un fond de jeu tapissé de 10 droptargets qui fut tombé en 3 billes ainsi qu'une série de cinq cibles qui le semble tout aussi enclin de faire disparaître. Cette illusion, car s'en est rend le jeu attachant d'où la reprise en novembre 75 du modèle en version add-ball *Lucky Strike* (exploité en Italie, Etat de New York, etc.). Au début de 1977 *Target Alpha* (4 joueurs), et *Solar City* (2 joueurs) témoignent l'exploitation de ce succès. Les présentations à 4 joueurs *Canada Dry Target Alpha*, les plus connues dans l'Hexagone, offrent deux passages s'obtenant pour obtenir extra-ball. Chacun correspond à une série de droptargets effacée avec une seule bille, les 2 combinaisons établies donnant de surcroît un Spécial dans le couloir voisin du petit flipper droit. Cette paire de flippers de l'ancien format standard permet de s'amuser dans la partie supérieure du plateau en lançant les billes dans le C.A.N.D.R.Y. Mais il est difficile de leur demander d'aiguiller la boule dans les couloirs de Spécial ou Extra-ball qui les jouxtent.

LE COIN DES MONSTRES
C'est au tour de Joust, le tout dernier modèle de Williams — qui semble avoir mis la fabrication des pinballs en veilleuse — d'illustrer notre galerie des curiosités. Sur le principe du vidéo arcade *Joust* Williams, pour 2 joueurs simultanés, Joust permet l'affrontement direct entre 2 adversaires face à face. La bille de jeu passant librement d'un camp à l'autre au sommet commun des 2 plans inclinés. Nous n'avons pas trouvé malheureusement d'exemplaire à essayer dans l'Hexagone. Pour ajouter à nos regrets Williams nous fait l'étalage de la richesse d'équipement des 2 plateaux opposés qui constituent la machine. Chacun dispose de 2 séries de cibles fixes, cible tournante 2 séries de 3 droptargets, un trou éjecté



Flips



teur, et enfin des drop-targets en ligne. D'année en année, des tentatives de ce genre voient le jour, le plus souvent par une fabrication artisanale. Le principe n'est jamais parvenu à s'imposer. Peut-être que *Joust*, par cette belle réalisation que renforce l'électro-rique, fera enfin rompre cette malédiction...

NOUVEAU!

Après les *Spiel № 1*, 2 ou 4 joueurs (voir *Texte*), rétro jeu dans le petit format du fronton à la mode des années 50. Bally enchaîne sur des productions disparates. Des présentations différentes, la signature de Midway qui s'accorde à celle de Bally, des tentatives d'un nouveau type interdi-sont un sentiment de continuité dans la conception des modèles énumérés ici.

Le premier, *B.M.X.*, introduit un nouveau fronton en revenant néanmoins à un format plus conventionnel après la fantaisie de *Mr. & Mrs. Pac-Man* et *Speakeasy*. Ce « double plateau » est le plus réussi depuis *Flash Gordon*, l'agencement du niveau supérieur est l'un des plus adroïtement réalisés à ce jour et, peut-être, le dernier pour un long moment.

Lorsque le premier étage est vaste, le plateau inférieur est souvent rétréci, la bille privée d'espace n'y trouvant plus la vitesse propre à remonter les rampes. *B.M.X.* permet ce gain d'inertie par des parois latérales souples conduisant la boule sur les flippers.

Le dispositif inventé ici par Bally ferme, par ailleurs, les habitudes sales interdites. Cette protection par « cloise outline » agit pendant une seconde environ sous l'action d'une commande voisine du bouton de flipper. Le nombre d'interventions n'est pas limité, semble-t-il, mais un laps de temps, vraisemblablement réglable, est à respecter entre elles. Avec un peu d'habitude, l'on maîtrise bien cette forme d'arbitrage sauveur et l'on joue en temps égal sur les deux niveaux.

En résumé, *B.M.X.* est un jeu très étoffé ouvrant par le « cloise outline » de nouvelles perspectives au pinball pour peu que la conjoncture l'autorise. Toutefois, l'on déplorera pour la comptabilité des 3 bonus de *B.M.X.*, vert, jaune, bleu, ce « sproket bonus » inutilement complexe. Près de deux ans après sa première parution, *Eight Ball Deluxe* revient pour une série dite « limited edition ». Le jeu reste fidèle à l'original, si ce n'est le fronton bizarrement adapté de celui de *Mr. & Mrs. Pac-Man*. Son succès réside dans les nombreuses possibilités d'obtenir des paris gratuites (7 voyants signalant un spécial) et un gain aisé d'extra-balls par la fréquentation assidue du passage de montée gauche. *Eight Ball Deluxe* incorpore de surcroît à la composition l'inscription du mot D-E-L-L-U-X-E à son fronton, de partie en partie, récompensant le joueur qui éoaire le 6 final de plusieurs replays. Des remarques de ce style sont prévues chez Bally à l'avenir, dont le premier flipper en noir et blanc *Centaur*, à multiball de 5 billes.

Elle disparaît dans un canal invisible

C'est *Baby Pac-Man* qui arrive maintenant dans cette chronologie. Cet appareil a fait déjà l'objet de notre enthousiasme dans le numéro 5. L'on peut simplement ajouter que Bally se propose d'alterner

ses prochains pinballs traditionnels avec des vidéos comportant de semblables mini-plateaux de flipper, dont *Grippy And The Alligators* qui vient d'être présenté au 12^e Salon international des industries pour forains et artisans du divertissement (Paris - Le Bourget).

Construit immédiatement après *Mr. & Mrs. Pac-Man*, *Spectrum* vu sa commercialisation s'étirer sur une année. Beaucoup d'amateurs ne l'ont donc découvert qu'au cours de l'année 83. Que dira du *Spectrum* ? Le plus simple serait de l'apparenter à ces appareils lancés sans succès, il y a quelques années : *Rapid Fire* (Bally), *HyperBall* (Williams), *Orbiter* (Stern). Dans la forme, c'est bien un flipper ; mais, dans l'esprit, une tentative d'innover dans une autre direction. *Spectrum* élimine tous temps morts, la bille se déplace principalement sur un axe longitudinal, ignorant les mouvements transversaux. Dès qu'elle touche une bordure du plateau, elle disparaît dans un canal invisible et une bille de remplacement est éjectée alors sur les flippers. Il reste peu de temps à la réaction pour apprécier les magiques combinaisons à établir, ni rechercher les super-values. C'est un jeu instinctif qui se caractérise également par la brièveté des parties. En finissant sans cesse avec l'axe de symétrie du plateau, la bille se trouve continuellement dans la bonne direction pour passer entre les flippers quelque peu espacés. Et elle ne s'en prive pas.

À partir du *Grand Slam* Bally appose son nom à celui de sa filiale « Midway », un constructeur de jeux diversifiés et de flippers, absorbé à la fin des années 60. Le base-ball reste, dans l'Hexagone, un jeu rébarbatif. Les pinballs établis sur ce thème n'ont jamais surmonté ce handicap lorsque les combinatoires font appel aux règles du sport national U.S. *Grand Slam* de Bally-Midway n'a donc eu que le sort de ces prédécesseurs. *Grand Slam* de Gottlieb en 1953, puis en 1972, *Grand Slam* de Williams en 1964.

Comment jouer au « Gold Ball »

Enfin survient *Gold Ball*, Bally-Midway renouant avec le classicisme agrémenté d'un nouveau gadget qu'est la substitution épisodique d'une bille en or à la bille chromée. Nous trouvons un agencement de plateau très classique, proche des modèles des années 60 et 70, avec l'invasion des drop-targets, des multiballs, double niveau, etc.

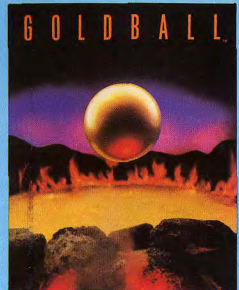
Largement distribuée, la série des *Gold Ball* devrait permettre à chaque amateur d'affronter un exemplaire de cette production conforme aux besoins du moment.

Première voie vers un spécial et une extra-ball préalable, la combinaison P-L-A-Y se complète dans les 4 passages supérieurs. La bille remonte finalement au sommet du plateau et des couleurs peu-

vent donc être sollicités à plusieurs reprises d'autant que le mot P-L-A-Y doit être retapé 2 ou 3 fois en cours de partie. L'action sur la commande de flippers permet ici d'intervenir les lettres à éclairer, selon un système qui a fait son chemin, le « lane change », inventé pour le *Firepower* Williams (1980). Second spécial par les 3 billes fixes 1-2-3 situées dans la zone d'action des bumpers. Mais appa-

rant, cette série aura multiplié le bonus par 2, puis par 3, et enfin crédité votre score de 100 000 points avant l'ultime récompense. La chance est ici créderable à l'adresse, il faut le constater, mais il n'est pas interdit de l'aider par le flipper gauche.

Au centre du plateau, le troisième spécial vous marque sous l'aspect d'une minicible qui inscrit, de façon désordonnée et



labriéuse, les lettres G-O-L-D-B-A-L-L. Selon le principe de la répétition systématique des combinaisons de ce modèle, la première inscription de *Goldball* vaudra 100 000 points, la seconde 200 000 points, les suivantes donnant une partie gratuite.

Et la bille en or dans tout cela ? serait-ce une Artésienne ? Non, pas du tout, même si vous pouvez jouer dix minutes sans l'entrevoir. Elle vient sans raison se présenter au lance-bille, à la place de la silberball, vers la fin de la partie de son choix.

La boule dorée lancée avec adresse doit immédiatement passer sur le contact étoilé, voisin des passages P-L-A-Y, pour gagner une partie reposable ; si elle dédaigne ce spécial celui-ci s'éteint sans remords.

En présence de la *goldball*, les valeurs du plateau sont triplées ; y compris les primes de 100 ou 200 000 points et le bonus qui passe ainsi au coefficient 6 ou 9. Enfin la mini-cible centrale donne deux lettres à la fois et complète sa combinaison à grands pas. C'est l'euphorie, même si *Sibile* est éphémère ; l'on soupçonne alors la sphère plaquée d'or d'avoir un secret. Il est probable que sa densité, ou son diamètre différent trompe les habitudes prises avec la bille chromée.

Un seul conseil pour vaincre cette machine ; ne vous acharnez pas sur la mini-cible centrale afin d'éclairer G-O-L-D-B-A-L-L à tout prix. La partie inférieure du plateau exploite sa présence pour expédier la bille dans la sortie latérale droite. De malicieux rebonds s'engagent, en effet, à déjouer les protections de ce couloir magique. Remontez plutôt par les côtés, dans l'arête supérieure ; les primes que donnent P-L-A-Y et 1-2-3 sont tout autant dignes d'intérêt sans présenter de réel danger.

J.-P. CUVIER

Vous pouvez maintenant vous procurer les anciens numéros



- 1** Les jeux à cristaux liquides... 28 Jeux analysés au Téliscopio. Jeux vidéo... toutes les cassettes à suivre. Intéview : La console de Mattel examinée à la loupe Brighton : visite au Palace Pier. Pac-man superstar Pour en finir avec les bataillons éphémères.
- 2** Match à cinq : les consoles vidéo Vidéo Pac Philips VCS Atari, Mattel, Video System. Prestige... toutes les consoles à brancher sur votre téléviseur et notre exclusif parodie de cassettes vidéo exotiques.
- 3** Actualité : la chasse à aux cerveaux à moins de 1000 F., leurs qualités, leurs défauts. «Les mimos» toute d'actualité des derniers jeux à cristaux liquides... Escalade à Las Vegas; toutes les nouveautés dévoilées à l'occasion du Consumer Electronic Show. Comment s'y retrouver dans la jungle des standards de la vidéo.
- 4** Jouez ! Onze ordinateurs à moins de 1000 F., leurs qualités, leurs défauts. Tennis Vidéo. Le court du roi des courts. La leçon de tennis de Yannick Noah sur écran Vidéo. Challenge : Sept sets au set. Sept jeux de tennis vidéo confrontés dans une partie sans complaisance.
- 5** Stars III Côté-ovision et Vectron... dignes de leur légende. Atari Vidéo. Le court du roi des courts. La leçon de tennis de Yannick Noah sur écran Vidéo. Challenge : Sept sets au set. Sept jeux de tennis vidéo confrontés dans une partie sans complaisance.
- 6** 120 jeux sélectionnés par Tilt. Toutes les nouveautés des cassettes et disquettes pour jouer sur votre télévision. Quatre consoles croisant le fer Home Arcade-Data vision Interton et Tronic. Spécial Chicago: indisciplinés réguliers au plus grand Salon des jeux électroniques.
- 7** Banc d'essai : Trois nouveaux matériels électroniques démontés sans complaisance le Commodore 64. La Console Home Vision. L'extension ordinateur de la console Intelligence. Démêment l aux commandes d'un 747. Carte postale... les coulisses de la valise des Furies. Une visite chez Atari à Silicon Valley.

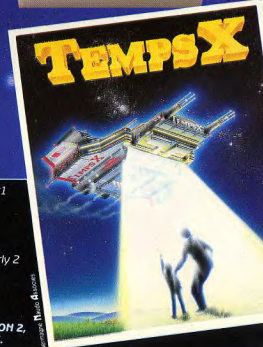
TEMPS X

L'univers des cassettes de jeux.



Dans les bases Temps X, vous trouverez plus de 370 titres de cassettes de jeux proposées par les plus grandes marques - Atari, Mattel, Coleco ou Parker (pour Atari, Mattel et C.B.S.) Imagig (pour Atari, Mattel et Philips), Spectravision, Tiger Vision, Telechips, Radiola, Schneider, Philips, Activision (pour Atari et Mattel), Taito et cassettes Atari, Vectron...

Dans les bases Temps X, vous trouverez aussi les calculatrices, les montres et les téléphones de demain : tout un univers d'électronique. Maintenant changez de galaxie. Venez prendre les commandes des consoles d'essais de la base Temps X. L'astro-guide orientera votre Odyssee, car notre espace est infini...



À remplir et à retourner à : TILT, 101, rue Réaumur 75001 PARIS

Bon de commande

OUI je désire compléter ma collection de TILT, et recevoir au prix indiqué, les numéros cochés ci-contre. Je joins le règlement* du total indiqué en chèque.

OUI je souhaite recevoir les numéros cochés ci-contre et m'abonner pour 1 an (6 numéros pour 79 F. au lieu de 90 F.). Je joins le règlement** du total en chèque.

Cocher les cases désirées	
N°1	15 F
N°2	15 F
N°3	15 F
N°4	15 F
N°5	15 F
N°6	15 F
N°7	16,50 F
N°8	26 F
Total	

*Frais de port inclus, sauf pour l'étranger.

NOM : _____ Prénom : _____
 Adresse : _____
 Signature : _____



- BASES EN ORBITE :**
ANNÉCY Galerie Royal Center - Tél. : (50) 45.46.19
AUBAGNE Centre Commercial Barneoud
 Tél. : (42) 70.43.33
BORDEAUX Centre Commercial Meriadec Niveau 5
 Tél. : (56) 93.10.44
GRENOBLE Centre Commercial des 3 Dauphins Niveau 1 - Tél. : (66) 87.08.65
LILLE 24, rue de Paris - Tél. : (20) 54.23.55
LYON Centre Commercial La Part Dieu Niveau 3
 Tél. : (7) 66.99.71
MARSEILLE Centre Commercial Bonneveine
 Tél. : (91) 72.46.91
MULHOUSE 7, rue du Raisin - Tél. : (89) 56.61.65
- NICE** Centre Commercial Nice-Etoile Niveau -1
 Tél. : (95) 85.22.53
PARIS Galerie des Champs/Niveau bas
 34, Champs-Élysées - Tél. : (1) 563.22.36
PARIS-FORMA Pi de la Grande Tranchère
 Rue Mondétour - Tél. : (1) 253.06.34
PARLY II / Le Chesnay Centre Commercial Parly 2 Niveau -1 - Tél. : (5) 264.51.11
TOULOUSE Centre Commercial Labège
 Tél. : (61) 54.42.15
VILLENEUVE D'ASCQ Centre Commercial Villeneuve 2 - Tél. : (20) 47.09.06
BASES EN APPROCHE : AVIGNON, BREST, LYON 2, HONTPELLIER, ROUEN, STRASSBOURG, TOURS.

SORTEZ DES SENTIERS BATTUS!

NOUVEAU

EXPÉDITIONS, RALLYES, RAIDS
ET COURSES • L'ÉCOLE DE L'AVENTURE •
LES PARADIS PERDUS • TRAVERSEZ LE SAHARA EN 4 X 4 •
TROUVEZ UN SPONSOR • A LA RECHERCHE DES TRÉSORS OUBLIÉS • VOTRE TOUR DU
MONDE À LA VOILE • TOUTES LES FÊTES DU MONDE • LES VOYAGES INSOLITES ET SPORTIFS



N°13 FEVRIER

**ALMANACH
DE L'AVENTURE ET
DU VOYAGE**
EN VENTE PARTOUT



1 HARRIER ATYAK/ORIC
48 K. Faites décoller votre chasseur HARRIER du pont d'envol du croiseur et partez à l'attaque. Une action très rapide inspirée de la guerre des Falklands. Cinq niveaux de difficulté. Indicateurs précis pour les réserves de fuel et de munitions. 90 F TTC.



2 ARCADIA / VIC 20, CSM 64 - SPECTRUM 16K OU 48K.
Vous commandez le navire de combat ARCADIA qui est spécialement équipé de canons à plasma. Votre mission consiste à détruire les vaisseaux ennemis qui vous attaquent de plus en plus vite en flottes suicidaires. Bonne chance... 95 F TTC.



3 CATEGORIC/ORIC 48 K.
Simulation du commandement d'un croiseur en cours d'un combat contre des sous-marins et des chasseurs. Cinq tableaux : poste de pilotage, radar (sonar), radar, tir, situation générale de la bataille. Pour marine d'enfer comme pour vieux loups de mer... 95 F TTC.



4 MET PAO/SPECTRUM 16 K OU 48 K.
Commandez votre vaisseau spatial pour partir chercher fortune de planète en planète. Ce logiciel au graphisme étonnamment satisfaisant sur amateurs les plus difficiles. Il est classé N°1 au hit-parade dans de nombreux pays. 90 F TTC.



5 MOTOR MONDY/ORIC 64.
Malheureusement, les terrains sont dangereux et les conducteurs des autres voitures sont fous. Ne nombreux accidents sont prévus. Fort heureusement, vous avez cinq voitures à votre disposition et, sur votre écran, de nombreux instruments de bord pour vous aider... 160 F TTC.



6 ZORGONS REVENS/ORIC
48 K. Bien disponible, le logiciel très attendu, écrit par le même auteur que XENON. Un superbe jeu d'aventure entièrement en code machine. Quatre missions difficiles vous attendent pour sauver la princesse Ron, emprisonnée dans le château des ZORGONS... 150 F TTC.



7 MUNCHMAN / SPECTRUM 48 K.
Rafalez-vous avec Willy le mineur dans les dédales d'une civilisation disparue. Sans survivants des robots et un fana étrange qui veulent vous empêcher de vous emparer des mines précieuses. Vingt niveaux et cavernes différents. Difficile et passionnant : un hit. 95 F TTC.



8 MAZOGS / ZX81 16K.
Un trésor merveilleux est gardé par les forces MAZOGS. À l'aide de vos clés et de la complicité des prisonniers des MAZOGS vous devez vous emparer du trésor et vous échapper à travers d'ultimes épreuves. 125 F TTC.



9 XENON1/ORIC48K.
Vous êtes le commandant de l'Armadée XENON, votre mission aller jusqu'à la planète Radon et profiter du navire sidéral Zorgon. Sa route de nombreuses épreuves vous attendent. 5 tableaux merveilleux... Un des meilleurs jeux du genre... 120 F TTC.



11 SHADOWFAX / VIC 90 CSM 64 SPECTRUM 16K OU 48 K.
800 F. Vous êtes le cavalier féodal et vous devez détruire les chevaliers de l'ombre avec votre lance de feu. Une action très rapide, différents niveaux de difficulté. Le score à battre... 8100... 95 F TTC.



VOTRE PROGRAMME ICI

Vous êtes l'auteur d'un programme de grande qualité (jeux, utilitaires, éducatif, affaires). Ne gaspillez pas votre talent, envoyez votre œuvre associée avec vos coordonnées. Si cela peut être le début de votre bonne fortune.

No man's land

LOGICIELS POUR ZX 81, SPECTRUM, ORIC, VIC 20, COMMODORE CSM 64, BBC-B...

A RETOURNER A ENVELOPE 110 RUE AVENUE DU GENERAL LECLERC 92020 PANTIN (EXPÉDITIONS ET TEL. CITRILLI BERNIS (3) 843.61.11 - TELER 23 188)

REP.	QTB	PRIX UNIT.	PRIX TOTAL.	TYPES DU MICRO	NOM
1		90			Prenom
2		95			Adresse
3		98			Ville
4		98			Code Postal
5		106			TEL.
6		120			DATE
7		96			SIGNATURE
8		125			
9		125			
10		90			
11		95			

Participation aux frais de port et d'emballage... 10 F
Total à payer
Mont de règlement
Chèque bancaire
C.C.P. Mandat-lettre

Je possède un ordinateur de la marque
* Signature des parents pour les mineurs.

90 F

REVENDEUR, VOUS CONSULTER. NOMBREUX AUTRES TITRES.



Le club
des fans
du jeu vidéo

NOUVEAU
SPECIAL
ANNIVERSAIRE

à 1 AN

BP 06740 CHATEAUNEUF (93) 42.57.12

Pour son 1^{er} anniversaire, MICROMANIA vous offre
la plus grande sélection de jeux à des prix déliants !

199 F

ATARI
MATTEL

329 F

349 F

- STAR WARS A
- AMIDAR A
- SPIDERMAN A
- ACTION FORCE A
- SKY SKIPPER A
- JEDI ARENA A
- REACTOR A

- RIVER RAID A
- ENDURO A
- PITFALL A
- ROBOT TANK A
- KEYSTONE KAPERS A
- SEAQUEST A
- MEGAMANIA A
- SPIDER FIGHTER A
- DECATHLON A
- OINK A
- PLAQUE ATTACK A
- BEAM RIDER M
- HAPPY TRAILS M
- DONKEY KONG M

- SUPER COBRA A + M
- Q-BERT A + M
- POPEYE A + M
- TUTANKHAM A + M
- STAR WAR M
- FROGGER A + M

299 F

- MINER 2049 A
- ATLANTIS A
- DEMON ATTACK M
- DRACULA M
- SAFE CRACKER M
- DRAGONFIRE M
- ICE TRECK M
- MICROSURGEON M
- BEAUTY AND BEAST M
- NOVA BLAST M
- PITFALL M

30 F de réduction
supplémentaire sur
chaque jeu, à valoir
sur la carte fidélité

1 AN
de garantie
TOTALE !

20 jeux à gagner...

Pour son premier anniversaire Micromania offre aux membres de son club qui lui commandent un jeu en Janvier ou Février, la possibilité de gagner un des 20 jeux qui seront distribués gratuitement durant cette période. En recevant votre commande, vous aurez peut-être la surprise d'y trouver un jeu supplémentaire offert par le club. Ces jeux gratuits seront attribués par tirages au sort. Bonne chance!

Q BERT, ENDURO, RIVER RAID ou tout autre titre
sur votre écran dans 48 h, en téléphonant au (93) 42.57.12

BON de COMMANDE EXPRESS à envoyer à

TITRE	PRIX
Participation au frais de port et d'emballage	+ 20 F
Total à payer	= F

MICROMANIA - B.P. 3 - 06740 CHATEAUNEUF

demande de catalogue gratuit ATARI MATTEL
NOM
ADRESSE
Code postal Ville

Règlement : je joins un Chèque bancaire CCP3 voblets Mandat-lettre je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 20 F pour frais de remboursement). Précisez votre ordinateur de jeux ATARI MATTEL

Les Minis qui marchent

On ne sait plus où donner de la tête !
Les minis jaillissent de toute part. Toujours plus nouveaux, plus drôles...
et plus difficiles. Voici notre sélection des meilleurs.
Une vedette incontestée : le facétieux Mario. Vous connaissez ?



Le samouraï

Un jeu nouveau qui se joue sur deux écrans : un grand et un petit mobile. Le Ninja (Samouraï) est un jeu quelque peu réservé aux grands, non pas à cause de sa difficulté mais du fait des personnages.

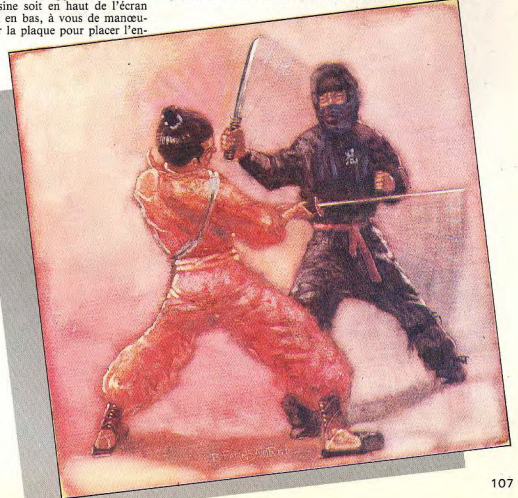
Le Ninja se trouve dans sa retraite au centre de l'écran. Il doit aller chercher un parchemin sacré et revenir. En sortant, Ninja se trouve au bord d'une mare dans laquelle se trouve une tortue. Pour enjamber la mare il faut attendre que la tortue sorte la tête hors de l'eau. Vous appuyez alors sur le bouton « attack » et le Ninja lance un pont (50 points pour le pont, 10 points pour la traversée). Il poursuit son chemin jusqu'à la fille-démon. Elle guide le cochon-démon qui assaille le Ninja avec un marteau. Pour se débarrasser des deux, il faut, grâce au bouton attaque, déclencher une tornade qui troue la jupe de la fille et l'aveugle (50 points) ce qui laisse voir des dessous forts féminins... (quand nous disions que ce jeu était réservé aux adultes). Il faut ensuite franchir une rivière. Un vieux monsieur vous tend la main par intermittence. Vous jetez une corde au bon moment et vous vous retrouvez sur l'autre rive (50 points pour la corde et 10 points pour la traversée). Vous voici face au deuxième écran. Il s'agit d'une maison

trée de la maison face à l'échelle. Une fois passé dans l'autre écran vous devez combattre l'horrible défenseur du parchemin (100 points), vous quittez la maison et tombez directement dans une marmite. Quand le couvercle se soulève, vous tirez sur un autre cochon-démon. Sa mort (50 points) vous libère et vous pouvez regagner votre logis où vous attend votre pulpeuse compagnie (100 points). Le repos du guerrier. A chaque épreuve vous avez droit à trois essais. Si vous déjouez, vous perdez un parchemin et vous n'en avez que quatre. A 2 000 et 5 000 points

vous regagner un parchemin. A 10 000 points vous en avez trois. Une minuterie pénalise le jeu. Si vous voulez offrir ce jeu à un enfant, nous vous conseillons l'autre formule qui utilise le même système : les personnages sont beaucoup moins affriolants. Il s'agit d'un gargonnet qui fait une fugue en ville (Bazin).

La grande route

Vous voici au volant de votre voiture roulant sur une route à trois voies. Les employés des Ponts et Chaussées n'ont pas dû faire leur travail, car les troncs d'arbres jonchent la voie de droite.



Les Minis qui marchent



Il vous faut donc éviter des troncs d'arbres, mais attention, à gauche, des chiens apparaissent. Il s'agit de ne pas les écraser. N'allez pas non plus percuter les panneaux de signalisation au centre. Le jeu consiste à conduire tout en évitant les obstacles qui viennent barrer votre route (10 points par élément évité). Les difficultés ne s'arrêtent pas là. Une auto-stoppeuse attend patiemment sur la gauche. Lorsque vous l'avez prise à votre bord (20 points), il faut la déposer à droite au pied d'un repère en bois (50 points). Une tâche difficile vu les nombreuses embûches qui parsèment votre route. Un petit truc : n'avez pas peur d'aller cliquer votre auto-stoppeuse alors que vous avez un chien dans votre ligne de mire. Si la gente demoiselle est avant lui vous ne risquez rien. Dès qu'elle est à bord, le jeu change, le chien n'est donc plus là et vous ne pouvez le percuter ni redémarrer.

Au bout de trois demoiselles arrivées à bon port, vous avez droit à un bonus au poste à essence. Il se présente sous la forme d'un jack-pot. Une série de trois chiffres défile en haut à droite. Vous bloquez le jeu en appuyant sur le bouton de droite. Si vous affichez 111 vous obtenez, 50 points de bonus ; 333 = 100 points ; 777 = 300 points et trois traits correspondent à 500 points. Sinon tant pis vous repartez sur la grande route. Bouclez vos ceintures et bon voyage ! (Fin-tek).

Mario à l'usine de bouteilles

Un jeu qui s'ouvre comme un livre. Sur chaque face, un écran dans lequel s'active deux manœuvres commandées chacune



Luigi s'en saisit et le pose sur le tapis supérieur. La boîte réapparaît chez Mario avec quatre bouteilles. De nouveau, il la pose sur le tapis supérieur. Le paquet continue donc son va et vient d'un écran à l'autre avec à chaque fois un élément de plus ; quatre, huit bouteilles. Enveloppé puis enrubanné, le paquet final débouche sur le



tapis supérieur en haut à gauche. Luigi doit le jeter dans le camion. Au sixième paquet le camion arrive, met en marche et attend le huitième paquet pour démarrer. Heureux, Mario et Luigi vont se reposer, mais le contremaître apparaît et la somme de reprendre le travail. Voici donc nos deux copains qui réattaquent. La ca-



dence s'accroître et ils doivent s'occuper de plusieurs paquets en même temps. Ils n'arrêteront pas de monter et de descendre le long des échelles pour cueillir les boîtes et les déposer sur le tapis roulant supérieur. Si l'un d'eux laisse tomber un paquet, le contremaître arrive furibond et invective le faufileur.

Un jeu pas facile de tout au graphisme très amusant. Luigi et Mario, affolés par la cadence, ont des têtes éfarfées sauf quand Luigi lance le paquet sur le camion. Il a alors le rictus qui sied à un gros effort. Le camion mis en marche projette des petits nuages d'échappement pour signaler qu'il est prêt à partir. De la fumée s'échappe de la tête du contremaître en colère alors que le manœuvre pris en faute baisse humblement la tête. Et enfin Mario et Luigi au repos soufflent des grosses bouffées d'air. Vraiment une belle réussite dans les minis... Bravo ! (Nintendo).

Mario à la cimenterie

Nous retrouvons Mario mais cette fois-ci sur un jeu tabletop. Rouge et noir possède un design très réussi. Sur la table de commandes : une manette directionnelle droite gauche et un bouton actionnant l'ouverture des vannes. Mario travaille dans une cimenterie. De chaque côté de l'écran se trouve une chaîne composée d'un distributeur de ciment au sommet, en dessous une trémie (cuve), une autre trémie à l'étage inférieur et enfin une bétonneuse. Une coulée de ciment tombe dans la première trémie. Mario doit actionner la valve d'ouverture. Le ciment tombe en dessous. Mario descend, manœuvre de nouveau et le tout atterrit dans la bétonneuse. Chaque trémie ne contient que trois coulées. Il faut donc que Mario travaille vite. S'il tarde une sonnerie retentit à la fin de laquelle la cuve débordé. C'est le pauvre camionneur qui, penché à la fenêtre de son véhicule, reçoit le tout sur la tête. Ste ! Une vie de perdue et il n'y en a que trois. Mario doit donc surveiller en permanence les quatre trémies.

Mais la véritable difficulté ne réside pas là. Pour passer d'un étage à l'autre ou de la chaîne de droite à celle de gauche, Mario doit utiliser des ascenseurs circulant au centre. Celle de droite monte, celle de gauche descend. Si Mario se trouve sur l'échafaudage supérieur à gauche et veut attendre l'étage inférieur à droite, il doit sauter sur une plate-forme qui descend à son niveau, attendre de se trouver en face d'une plate-forme montante, sauter sur celle-ci et remonter jusqu'à l'échafaudage convoité, ressaute et court manœuvrer la manette de la cuve. Les plates-formes circulent sur les quatre étages de la cimenterie. N'attendez pas trop pour vous déplacer, car, arrivé tout en bas, vous vous écrasez et en haut, vous êtes coincé.

Il arrive parfois que vous n'avez pas de correspondance ; heureusement vous avez un recours. A chaque extrémité des ascenseurs se trouve une barre à laquelle Mario peut s'accrocher avant de s'écraser. Il peut rester suspendu longtemps mais le ciment continue à se déverser...

gare au débordement ! Il ne s'agit pas de s'endormir tel le paresseux à sa branche. N'allez pas non plus vous activer comme un fou... et sauter avant qu'une plate-forme n'arrive. Sinon c'est la chute ! Pauvre Mario !

Ce jeu demande beaucoup de dextérité et une grande concentration. Il faut surveiller les quatre cuves et le va-et-vient des ascenseurs et bien calculer son coup. On a tendance à vider entièrement une cuve. Mais quelquefois il vaut mieux ne vider qu'une chappe et se précipiter pour en vider une autre. Toutes se trouvent ainsi à peine remplies et vous avez le temps de circuler entre les échafaudages. En prenant le temps de vider entièrement une cuve,

les autres arrivent à 3 coulées et le drame est proche. Si tout se passe bien les points s'accumulent. Une charge de ciment déversée d'une trémie à l'autre vous donne 1 point. De la trémie à la bétonneuse 2 points. Tous les 100 points une agréible moustiquette vous donne du baume au cœur. Une fois que vous avez totalisé 300 points, toutes les ereuses s'éteignent les quatre cuves et le va-et-vient des ascenseurs et bien calculer son coup. On a tendance à vider entièrement une cuve. Mais quelquefois il vaut mieux ne vider qu'une chappe et se précipiter pour en vider une autre. Toutes se trouvent ainsi à peine remplies et vous avez le temps de circuler entre les échafaudages. En prenant le temps de vider entièrement une cuve,



TOUJOURS PLUS

A toute la rédaction de TILT, bravo ! Votre journal ne cesse de s'embellir. Le numéro 8 était une réussite et je pense que ceux qui ne l'ont pas acheté ont manqué quelque chose.

Je voulais acheter un micro-ordinateur et votre guide m'a vraiment aidé à faire mon choix. Je vais cependant vous faire une proposition : il est possible de développer les parties K7 et disquettes dans votre rubrique « Tubes ».

Etant très intéressé par le Lynx 96 Ko, j'espère que vous présenterez tous les nouveaux logiciels qui lui seront compatibles.

Laurent BOUTTAZ
91000 Evry

Dans ce même numéro, nous avons étendu la rubrique « Tubes » aux logiciels pour micro-ordinateur. Cependant, eu égard au nombre impressionnant de nouveautés qui paraissent chaque mois, nous ne pouvons présenter « tous » les programmes. Nous vous sommes obligés de faire une sélection des meilleurs jeux disponibles.

REGRET

J'ai appris que Mattel avait décidé de ne pas importer l'Aquarius. Je le regrette, cet ordinateur semblait posséder de nombreuses qualités.

Sophie MALLET
75012 Paris

Mattel a effectivement renoncé à importer l'Aquarius mais deux sociétés ont repris le flambeau : il s'agit de Levo France, 170 rue Saint-Charles, 75015 Paris (tél. : 558.52.31) et de Vector, 126 avenue Malakoff, 75116 Paris (tél. : 522.19.19). Nous vous présentons par ailleurs, l'Aquarius dans ce même numéro.

A L'AFFUT

Bravo pour ce magazine, que je n'avais pas encore eu l'occasion de féliciter. La rédaction est bonne, l'information satisfaisante, autant d'atouts qui s'adaptent fort bien aux besoins des lecteurs. J'aimerais acheter le modèle n° 3 adaptable sur CBS, c'est-à-dire l'édition classique. Ce dernier arrivera-t-il bientôt en France ? A quel prix ? Enfin, ce clavier transforme-t-il la console Colecovision en un ordinateur personnel par rapport à un T11 9A ou autres ?

Bruno SOLIGNAR
46500 La date d'arrivée en France d'un clavier destiné à transformer la console CBS Colecovision en ordinateur n'est pas fixée. Rassurez-vous, nous sommes à l'affût de toutes les

nouveautés et nous ne manquons pas de vous prévenir dans ce que nous en saurons plus.

WANTED
J'ai eu en main ton n° 8 et le constaté que dans l'éssai de la console Colecovision, tu parles du Trackball et des poignées Coleco. Sais-tu s'il est possible d'utiliser ces manettes en France ?

Fabrice DHOUX
31120 Pins Justaret
Les poignées Coleco ne sont pas encore disponibles actuellement. Toutefois, vous trouverez des Trackball chez Micro Video, 8 rue de Valenciennes, 75010 Paris (tél. : 291.24.30) ou chez Electron, 117 avenue de Villiers, 75017 Paris (tél. : 788.11.77).

BRANCHÉ
Je viens de lire le TILT n° 8 et dans la rubrique « 300 cartouches K7 et disquettes », j'ai vu que vous mettiez des prix, pour les cartouches CBS Electronics, bien inférieurs à ceux que vous nous aviez donné dans les précédents TILT. Je voudrais savoir où vous aviez trouvé de tels prix ?

Anthony FLORES
D'autre part, les cartouches Parker pour Colecovision sont elles vraiment remarquables et fait partie de nos cartouches préférées. Seul problème pour la majorité de nos lecteurs : elle n'est pas encore disponible en France sauf dans certains magasins hyper-spécialisés. Nous la présentons donc seulement dans notre numéro de mars ; Mattel Computer, d'après le peu d'informations reçues, la mettra en vente vers cette période. Enfin, il faut savoir que le grand intérêt de cette cartouche vient de la réalité de découverte des différents souterrains ennemis et des trésors. Dévoiler tous les trésors serait gâcher le plaisir de la découverte.

Tanji CAVALIN
29118 Bénodet
Effectivement, les prix de nos publications se révèlent parfois très inférieurs à ceux pratiqués dans la réalité : ces manettes sont ceux que nous communiquons les marques elles-mêmes, et si nous ne sommes pas en mesure de les vérifier, il n'est pas toujours possible de les confronter avec ceux du commerce.

Nous mentionnons les titres de cartouches Parker pour CBS Colecovision dans le TILT en France. Il s'agit de Q. Bert (370 Ft), Frogger et Popeye.

La date d'arrivée des cartouches Buck Rogers, Tunnels and Trolls et Subroc n'est pas fixée en France. Nous en saurons plus, connue officiellement. En revanche, renseignez-vous auprès des clubs vidéo « branchés », vous pourriez avoir des surprises... Enfin, les logiciels achetés en Angleterre ont toutes les chances de ne pas fonctionner en France.

THE BEST
Votre revue me plaît beaucoup ;

c'est le meilleur magazine que j'ai trouvé, pour tout ce qui concerne les jeux. Est-il vrai que la Multi K7 de CBS fonctionne seulement pour les jeux Atari ?

Daniel NIDROT
68500 Requihaem
L'adaptateur de cartouches CBS est conçu pour accepter tous les jeux « format Atari », c'est-à-dire, ceux qui se branchent sur la console Atari 2600 ; les cartouches des marques Activision, Imagic, Parker, etc., compatibles avec Atari peuvent donc être utilisées avec la console CBS Colecovision munie de cet adaptateur.

FINESSES
Je viens de faire l'achat de la cartouche Advanced Dungeons and Dragons-Treasure of Tarnim, en importation directe des U.S.A., mais adaptée à notre standard français : elle est géniale. Cependant, je n'en comprends pas toutes les finesses (la notice est en anglais) et j'aimerais bien que tu en parles un peu plus longuement dans ton prochain numéro, si cela est possible. Je te souhaiète très, très longue vie.

Anthony FLORES
77460 Souppes
Treasure of Tarnim est effectivement remarquable et fait partie de nos cartouches préférées. Seul problème pour la majorité de nos lecteurs : elle n'est pas encore disponible en France sauf dans certains magasins hyper-spécialisés. Nous la présentons donc seulement dans notre numéro de mars ; Mattel Computer, d'après le peu d'informations reçues, la mettra en vente vers cette période. Enfin, il faut savoir que le grand intérêt de cette cartouche vient de la réalité de découverte des différents souterrains ennemis et des trésors. Dévoiler tous les trésors serait gâcher le plaisir de la découverte.

LOOK
Depuis le numéro un, je te découvre bimestriellement. TILT a vraiment été trouvé son rythme. Seul reproche : les couvertures ne sont pas trop mal mais je préférerais voir des photos de jeux vidéo.

Jean-Christophe DERRIEN
84000 Crestet
COLLECTION
Je voudrais savoir s'il est possible de commander les premiers numéros de TILT, car je pense qu'à compléter ma collection. Pourriez-vous donc me faire parvenir le prix de chacun d'eux ou m'indiquer, faire acheter, votre jeu vidéo, pour lui, tout est pareil...

Je voudrais savoir s'il est possible de commander les premiers numéros de TILT, car je pense qu'à compléter ma collection. Pourriez-vous donc me faire parvenir le prix de chacun d'eux ou m'indiquer, faire acheter, votre jeu vidéo, pour lui, tout est pareil...

précédents, ce qui, je pense, contenterait plus d'un lecteur.
Stéphane KNECHT
83400 Hyères
Voilà qui est parfait ; reportez-vous page 100.

POURQUOI PAS ?
Je trouve que vous n'êtes pas assez sévère lors des essais des logiciels. Pourquoi ne pas faire des essais lecteurs ? Et puis, vous attendez deux mois, c'est long ! Bravo quand même (qui aime bien, châtie bien).

François CORRIER
69250 Senonches
N'hésitez pas à nous envoyer vos observations concernant les jeux (critiques ou avis favorables) ; nous sommes tout à fait ouverts à vos observations de joueurs passionnés.

WAIT AND SEE
J'aimerais avoir des précisions sur le Supercharger Starpath. Est-il possible de l'utiliser avec K7 ? Quel est son prix ? Qu'en pensez-vous ?

Stéphane HUYVENAER
89140 Pont-sur-Yonne
La réponse à toutes ces questions dans le n° 10 de TILT...

HÉLAS !
Bravo pour votre journal très intéressant. Les cartouches du VCS Atari 2600 s'adaptent-elles sur le nouvel ordinateur Atari 800 XL ?

Dominique GUILLARD
49000 Angers
Hélas non ! Toutefois, les logiciels des ordinateurs Atari 400 et 800 sont compatibles avec l'Atari 800 XL.

EMPREINTE VIDÉO

En lisant le n° 8, je suis tombé sur l'entrepreneur de cartouches de jeux Home Vision qui, paraît-il, fonctionne avec toutes les cartouches compatibles avec l'Atari 2600. Qu'en est-il exactement ? De plus, mes camarades pensent que ces jeux, même s'ils ne laissent pas une empreinte sur l'écran de la télévision, qu'ils te nuisent. Est-ce vrai ? Et au bout de combien de temps cela risque-t-il d'être dangereux pour les téléviseurs ?

JOE LUSETTI
13012 Marseille
Nous n'avons pas encore pu tester à fond le « Reprogramme ». Dès que nous en saurons plus, nous vous en reparlerons. Deuxième point : le signal émis par les jeux vidéo est exactement le même que celui transmis par votre antenne T.V. Or, votre poste de télévision n'est pas plus ou moins adapté au signal du programme regardé. Selon les cas, informations variées, votre jeu vidéo, pour lui, tout est pareil...

RIVER RAID®

LA RIVIERE INFERNALE



Le cockpit à peine refermé, les reacteurs arrachent en hurlant votre chasseur supersonique.

Les canons de bord se déchâinent, le pavé écrasé sur la commande de feu, vous suivez la voie écartée par vos missiles...

Votre mission : Détruire les ponts, principaux axes de communication de votre ennemi. Partout des hélicoptères armés tombent en vrille, des navires explosent, des chasseurs acharnés à vous détruire surgissent.

Le danger vous carne, la panne d'essence vous guette, et pourtant il faut passer.

RIVER RAID, la rivière infernale, le plaisir ou la mort, tous les soirs sur votre petit écran.

ACTIVISION
RCA VIDEO JEUX VIDEO-JEUX pour ordinateur de type ATARI®

A renvoyer à: RCA vidéo jeux
rue de Croix-Bossière
91420 MORANGIS



Avec Astérix¹ et Obélix,^{1*} les Romains vont en perdre leur latin.

En 50 avant J.C., il se passait déjà des tas de choses. La France s'appelait la Gaule et ses plus fabuleux héros étaient Astérix¹ et Obélix.¹ Avec Astérix,¹ déjouez les lyres mortelles tout en ramassant le plus de trophées romains sur les champs de bataille.

Avec Obélix,¹ (*) retrouvez la force surhumaine de ce sympathique personnage qui, au besoin, assomme ses ennemis à coups de menhirs, afin de nettoyer la Gaule de ces fous de Romains.

Rassurez-vous, avec votre aide et un petit coup de potion magique, ils n'auront aucun mal à triompher des Romains.

Avec plus de deux nouveaux programmes de jeux par mois, la guerre des Gaules n'est pas prête de finir.

(*) Obélix¹, sortie Février 84.

ATARI[®]
A Warner Communications Company

Les défis de l'imagination.