

TILT

MICRO / JEUX / VIDEO

DÉCHENILLANT!
UNE SUPER GUERRE
INFORMATIQUE

TERRIFIANT!!
DANS LE CERVEAU
D'UN JOUEUR

HALLUCINANT!!!
LES SECRETS
DE LAS VEGAS

M 3085-10-16.50 F

N°10 MENSUEL MARS 1984 - 16.50 F - BELGIQUE - 120 FB - SUISSE - 6 FS - CANADA - 34 CANADIENS.



Ces drôles d'expéditions vont vous faire perdre le nord.

Une histoire d'amour, troublée par les cannibales au cœur de la jungle africaine, c'est "Jungle Hunt". Aidez Safari Man à surmonter tous les périls qui l'attendent.

Dans "Dig Dug", ce sont les fantômes, les dragons et les ballons "Poohah" qui tentent de vous barrer le chemin dans votre expédition pour parvenir aux délicieux légumes qui se cachent sous terre.

Avec ces deux programmes de jeux Atari, vous allez connaître le sort des héros.

Mais Atari ne s'arrête pas là, avec plus de deux nouveaux programmes de jeux par mois, l'aventure n'est pas finie.



C'est ça l'imagination

L'Atari est une marque déposée de Atari, Inc. © 1984 Atari, Inc. Tous droits réservés. Atari, Inc. est une filiale de Warner Communications Company.



NUMERO 10 - MARS 1984



8 Tilt journal : L'actualité des jeux électroniques, nouveautés, shopping, livres, rencontres, curiosité, etc.

16 Actuel : Voyage à l'intérieur du cerveau d'un joueur. Une ballade à travers des neurones fous, fous, fous.

22 Banc d'essai : Un ordinateur, le Spectravideo SV 318 et le Supercharger de Starpath mis à nu.

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

49 Sésame : L'Aventurier de l'île perdue, notre grand jeu pour calculates et notre initiation à la programmation ludique avec Sidelom en Basic.

56 Dossier : Kriegspiel ! Partez en guerre avec Tilt. Tous les grands hits du wargame.

66 Ludic : Le mystère de Kikekankoi ou la cité dévoilée image par image.

72 Service compris : Le poids des arcades, le choc des flippers. L'actualité des flippers et des jeux d'arcades.

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

92 Les classiques : Une étoile au firmament. Le Constellation de Novag, un ordinateur d'échecs qui monte.

96 Les minis qui marchent... Encore du nouveau du côté des jeux à cristaux liquides.

98 Carte postale : Las Vegas. Les nouveautés du dernier Commerce Electronique Show. Une vraie caverne d'Ali-Baba.

106 Cher Tilt : le courrier des lecteurs.

Ce numéro comporte un encart-abonnement non folioté entre les pages 18-21 et 88-91.
Couverture : Alain Hugues et Gérard Barbier

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 • Publicité : Regimax Publicité, 1, rue Tarboult, 75009 - Paris. Tél. : (1) 824.97.89 • Service des ventes : 15.05.321.321, téléphone vert gratuit 24 heures sur 24. • Administration : « Tilt-Jeux électroniques » est un bimestriel édité par EDITIONS MONDIALES S.A. au capital de 10 000 000 F. R.C.S. Paris B 320 508 799. La reproduction même partielle de tous les articles parus dans la publication (copyright Electronic Games et Tilt) est interdite. Les informations réactionnelles publiées dans « Tilt-Jeux électroniques » sont libres de toute publicité • Administration du journal : 2, rue des Italiens, 75440 Paris Cedex 09 • CONDITIONS D'ABONNEMENT : France (TTC à 9%) 6 numéros : 78 F., 1 an (10 numéros) : 130 F., 2 ans (20 numéros) : 260 F. • Etranger : 6 numéros : 109 F., 1 an (10 numéros) : 180 F., 2 ans (20 numéros) : 360 F. Service Abonnements : 101, rue Réaumur, 75002 Paris. Tél. : (1) 508.94.53. Les règlements doivent être effectués par chèque bancaire, mandat ou virement postal (G.volets) • C.C.P. - 19 800 19 2. N° ISSN - 0753-8868



2990 F TTC : 8809 E - Horloge interne 5 MHz - Basic Microsoft® étendu couleur resident 16 K (IF THENELSE, PRINTUSING...) 32 K RAM utilisateur - 9 couleurs - 5 modes graphiques - HRG : 256 x 192 - Son - Synthétiseur vocal - Port 6809, Parallèle, Manettes et Cartouche, port magnétophone (magnéto standards) - Manuel en Français, livré avec tous câbles de liaisons - Branchement Péritel ou UHF (à préciser) - Garantie constructeur 1 an.

3400 F TTC : 186 KO - Dos complet (fichiers, sécurité) - Directement connectable - Livré prêt à l'emploi.

Les plus grands Créateurs :

DRAGON DATA®, MICRODEAL®, SALAMANDER®, CABLE® (une immense gamme de plus de 200 LOGICIELS) vous offrent un choix incroyable en jeux de réflexion, d'aventure, de simulation, d'action, semi professionnels et utilitaire.

GOAL COMPUTER (IMPORTATEUR et DISTRIBUTEUR EXCLUSIF)

15, rue de St-Quentin - 75010 PARIS - Tél. : 200.57.71 + - Tlx : 215801 GOALDIS

Les appareils sont numérotés et scellés. Seuls les DRAGONS 32 distribués par GOAL COMPUTER et revendeurs agréés (liste sur demande) sont garantis par DRAGON DATA. Seuls les appareils dont les scellés sont intacts sont garantis.

DELAIS : Immédiat (en fonction des stocks disponibles)

A RENVoyer

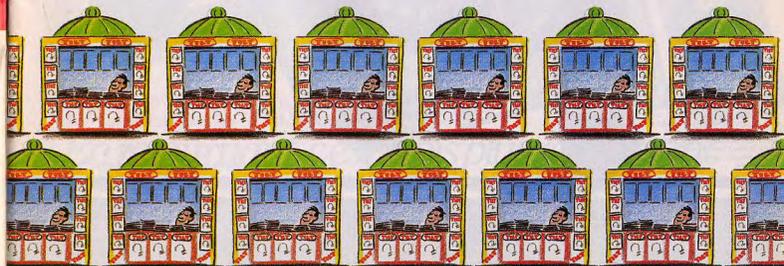
- Je désire recevoir
 - le DRAGON SECAM UHF/PERITEL 3290 F (TVA 18,60)
 - une documentation
 - Dos + Contrôleur 4 Drive, etc... 3400 F (TVA 18,60)
 - Ci-joint
 - enveloppe timbrée à mon adresse
 - 1500 F de réservation
 - la totalité (soit 2990 F, 3290 F, 3400 F)
 - Je désire
 - le recevoir chez moi (frais de port et CR à ma charge)
 - je viendrai le chercher
- le DRAGON PERITEL 2990 F (TVA 18,60)
 liste revendeurs
 par CB
 CCP
 à l'exclusion de tout autre mode de paiement
- Adresse : _____ Ville : _____
- Signature : _____

NOM _____ PRENOM _____

TILT EST MENSUEL!

Au risque de manquer de modestie, nous devons avouer que chacune de vos lettres charrie des flots d'adjectifs tellement élogieux que Tilt en rougit de confusion : super, génial, sublime, fabuleux etc... Merci tout de même, mais vous n'y allez pas de main morte ! Au chapitre des reproches - il y en a aussi - un seul revient avec tellement de persévérance que nous avons enfin pris conscience de votre détresse : «Pourquoi Tilt n'est-il pas mensuel ?» ou encore «Que c'est long d'attendre deux mois le nouveau Tilt !» Sous entendu : à Tilt, vous pourriez vous fatiguer un peu ! Touchés au vif, nous avons décidé de faire quelque chose pour les milliers d'entre vous traumatisés par une situation insupportable. A partir de ce numéro, votre magazine est mensuel. Voilà une bonne nouvelle. D'autres suivront. Et vous les découvrirez à chaque parution : des logiciels informatiques en «kit», des grands reportages, une quantité d'informations toujours nouvelles et inédites, des exclusivités... Mais en contrepartie, nous comptons sur vous pour remplir votre rôle de lecteur sans lequel votre journal n'existerait pas : nous faire connaître et être sans cesse plus nombreux à nous lire. De notre côté, vous pouvez nous faire confiance pour ne pas vous décevoir et être toujours le premier magazine de jeux électroniques.

Bruno Barbier.

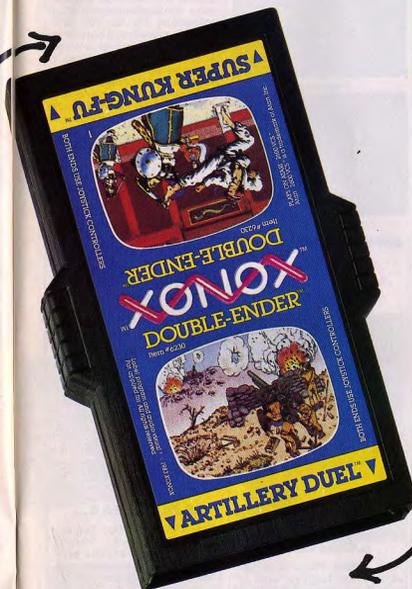


En retournant, c'est 2 jeux pour le prix d'1!*



Double-Ender™ est une marque déposée appartenant à Xonox, Atari® et Video Converter System sont des marques déposées appartenant à Atari Inc. CBS est une marque déposée appartenant à CBS Inc. Coleco et Vision™ est une marque déposée appartenant à Coleco Industries Inc.

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



DOUBLE-ENDER™

En retournant, c'est 2 fois plus renversant.

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

Double-Ender™ c'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*®).

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

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

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

Shopping

YENO-SEGA MEME COMBAT

Le Sega SC 3000 change de nom ! Ce micro-ordinateur séduisant s'appelle désormais le Yeno SC 3000 du nom de la société qui l'importe. 15 programmes de jeux devraient être rapidement disponibles, parmi lesquels Congo Bongo, N. Sub, Star Jucker, Sindbad mystery, Video Flipper, Pacar et Border-line...

BONNE ADRESSE

Spécialiste des jeux sur Commodore Vic 20 et Commodore 64, il est maintenant possible de trouver chez Run Informatique toutes sortes de logiciels ludiques. De quoi satisfaire les « ludophiles », les plus exigeants. Mais cette dynamique et accueillante équipe vous propose aussi de nombreux accessoires, livres et revues anglaises. Run Informatique, 62, rue Gérard, 75013 Paris. (tél. : 581.51.05).

KOALAS ELECTRONIQUES



Koala Pad : bracelet -

Le Koala Pad, tablette graphique de petite taille qui se branche sur la prise joystick de votre ordinateur. Apple II, CBM 64 ou IBM PC, est désormais disponible chez Spid. Son prix : à partir de 1 300 francs. Spid, 39 rue Victor Massé, 75009 Paris. (tél. : 281.20.02).

TOUS AZIMUTS

Première société de softs conçus et réalisés en France, Loricel ne propose des cassettes de jeux et des logiciels utiles que pour le micro-or-



Video Flipper



Congo Bongo

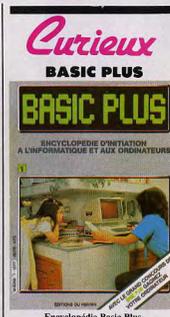
Sindbad Mystery

Star Jucker

dinateur *Oric 1*. Or, depuis le mois de janvier Loricel propose le même type de programmes pour Commodore 64 et Vic 20, Sinclair ZX 81, Spectrum, et Yeno SC 3 000 — Sega SC 3 000 sans oublier de nombreuses nouveautés sur *Oric 1*. A noter : après le mystère de *Kikakanki*, déjà remarquable, l'*Aigle d'or* va sans aucun doute s'imposer comme l'un des meilleurs jeux d'aventure en français. Loricel, 17, rue Lamandé, 75017 Paris.

HAUTE RESOLUTION

Pluto importe désormais un étonnant logiciel pour ZX 81. Ce programme permet en effet d'accéder à la haute résolution (192 x 256) et cela sans aucune adjonction de hardware, ce qui paraissait impossible jusqu'à présent. Huit commandes sont disponibles. Ce logiciel appelle *Haute Résolution* est vendu au prix de 140 F. Pluto, c/o, Macswen, 82230 La Salvatette-Bemontet. (tél. : 63 - 63.48.07). Uniquement par correspondance.



Curieux BASIC PLUS

ENCYCLOPÉDIE D'INITIATION A L'INFORMATIQUE ET AUX ORDINATEURS



Encyclopédie Basic Plus

Non, « Basic Plus » n'est pas un nouveau langage, mais le nom de la première encyclopédie d'initiation à l'informatique et aux ordinateurs. Agrémentée



L'Aigle d'or

de nombreux schémas et illustrations colorées, cette encyclopédie guide le lecteur pas à pas, dans sa découverte des structures et du fonctionnement d'un ordinateur, des services qu'il peut en attendre, jusqu'à la façon de concevoir et d'écrire un programme. Son ambition : permettre au lecteur, dès aujourd'hui, de comprendre et parler le langage de demain. « Basic Plus », en vente tous les mercredi chez les marchands de journaux.

Nouveau!

ELECTRON ACORN

Le BBC modèle B a maintenant un petit frère, l'*Electron Acorn*. Leurs capacités sont similaires bien que l'*Electron*, ne possède pas toutes les cartes d'interfaces intégrées. Sa mémoire vive de 32 Ko Ram est gérée par le processeur 6502 ; quelque aucun modification possible, l'*Aigle d'or* va sans aucun doute s'imposer comme l'un des meilleurs jeux d'aventure en français. Loricel, 17, rue Lamandé, 75017 Paris.

LE PLUS BEAU...

Time Pilot, Mr. Do, Subroc, Omega Race, Rocky, Victory, Slither, sept nouveaux programmes CBS Electronics sont maintenant disponibles pour les possesseurs de CBS ColecoVision. Le plus beau de tous : *Rocky*, qui nécessite cependant l'emploi des « super contrôleurs ». Ces poignées géantes et très maniables — elles comportent la gâchette d'actions, un levier directionnel, un tableau digital et un accélérateur — sont extrêmement agréables à manipuler, mais risquent de grever singulièrement le budget des joueurs. Le prix de l'ensemble cartouches + poignées : environ 220 francs. A venir : l'innovation 84, Le Super Roller est un track ball sembla-

ble à ceux des jeux d'arCADE : sa boule multidirectionnelle que le joueur roule sous sa paume permet d'accomplir des virages à 360° en un clin d'œil, bien utiles dans les jeux de défense, comme *Slither, Omega Race* et *Victory*. Mais là encore, son prix, 820 francs, risque d'en empêcher plus d'un. Enfin, CBS Electronics distribuera en France les jeux *Atmos*, au graphisme parfois étonnant.

VASES COMMUNIQUANTS

Direc International distribue maintenant un logiciel pour Spectrum tout à fait particulier : le ZX Trans. Ce logiciel permet le chargement sur un Spectrum de programmes enregistrés pour un ZX 81, à condition toutefois qu'ils n'utilisent pas les routines spécifiques au ZX 81.

RENAISSANCE

Le micro-ordinateur familial *Oric 1* a connu un vif succès en

certitude *Oric* France annonce l'*Oric Atmos*. Il est équipé d'un nouveau clavier à touches mécaniques et d'une nouvelle Rom. C'est pourquoi les logiciels écrits en langage Machine ne sont pas compatibles entre l'*Oric 1* et l'*Atmos*. Deux écrits en Basic devraient fonctionner sur les deux micro-ordinateurs *Oric*.

Dans les grandes majorités des caractéristiques de l'*Oric 1* et de l'*Atmos* sont identiques. La plus grande transformation entre ces deux modèles est esthétique. En fait, ASN Diffusion propose de modifier votre ancien *Oric 1* en un flamant neuf *Atmos*, moyennant 20 F environ. Une proposition bien séduisante, qui risque malheureusement de rester à l'état de projet. Un dernier petit détail : l'*Oric Atmos* est commercialisé par ASN Diffusion pour 2 480 F environ. ASN Diffusion, Z.I. La Haie Griseille, BP 45, 94470 Boissy-Saint-Léger.



Adieu *Oric 1*

France malgré un taux de pannes important. Mais depuis le début de l'année 1984, la fabrication de l'*Oric 1* a été stoppée. Après quelques mois d'in-



Exclusif

LEADER

R.C.V. (Régie Cassette Vidéo), leader français de l'édition et de la distribution de videocassettes enregistrées, se lance à fond dans le jeu-vidéo. Après les fameuses cartouches Double Enders *Xonox - Robin Hood - Sir Lancelot, Ghost Manor - Spike's Peak, Artillery Duel - Super Kung-Fu* —, voici les jeux Séga, aux titres presti-

CHEVAUX DE BATAILLE

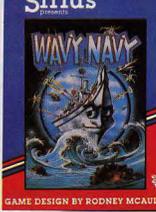
L'arrivé aux USA des nouveaux ordinateurs Commodore — le 26 et le 32 — va-t-elle entraîner en France l'arrêt des Commodore Vic 20 et 64 ? Non ! affirme Procep : « Vic 20 et CBM 64 resteront nos chevaux de bataille jusqu'en 85, au moins... »

Ludothèque

AMBITIEUX

M.C.C. (Monaco Computing Corporation), spécialiste de l'importation et de la distribution de jeux-vidéo et de logiciels pour micro-ordinateurs, a concrétisé ses ambitions lors du dernier Consumer Electronic Show de Las Vegas : Datasoft, Gentry, Sidney Data product,

Sirius



GAME DESIGN BY RODNEY MCDADLEY

VIERGE...

Ji 21, jusqu'au final spécialisé dans les jeux à cristaux liquides, distribue à présent les jeux « Home vision ». Quinze cartouches compatibles avec la console Atari 2600 sont actuellement disponibles et vingt-cinq titres sont prévus au cours de l'année 84. Particularité intéressante : grâce à un « reprogramme », boîtier de duplication et d'enregistrement, il sera possible d'enregistrer sur une cartouche vierge — la « Cart » — un des programmes Home vision. Préter un jeu sans s'en séparer est désormais possible...

TOUT Journal

Lire

LA CONDUITE DU COMMODORE 64

Apprenez toutes les finesses de votre **Commodore 64** au plus vite en découvrant les possibilités de ce micro-ordinateur. Les instructions et les programmes sont très bien expliqués et peuvent sans trop de problème être adaptés pour fonctionner sur un autre micro-ordinateur, à condition qu'ils possèdent la fonction **Sprite**.

Chaque programme est accompagné d'une photo du jeu. Vous pourrez ainsi sélectionner les logiciels à votre goût. Un achat indispensable pour tout



PROGRAMMEUR SUR ZX SPECTRUM

Cet ouvrage est un complément du manuel du **ZX Spectrum** et Sinclair, il s'adresse aux utilisateurs débutants désireux d'apprendre à écrire leurs propres programmes. Au fil des pages, vous découvrirez peu à peu le Basic du **ZX Spectrum**. Vous pourrez ainsi tirer meilleur parti de votre micro-ordinateur. Chaque nouvelle instruction est accompagnée d'un petit programme d'exemple. Il vous permettra d'assimiler rapidement le langage Basic utilisé par le **ZX Spectrum**. Un ouvrage mené de mains de maître. **Programmeur en Basic sur ZX Spectrum**, S.M Gee, Edition Sybex.

COMMODORE 64 GAMES BOOK

Commodore 64 games book est un ouvrage anglo-saxon importé par **Run informatique**. Il s'agit d'un recueil de logiciels ludiques pour **Commodore 64**. Les programmes sont très bien expliqués et peuvent sans trop de problème être adaptés pour fonctionner sur un autre micro-ordinateur, à condition qu'ils possèdent la fonction **Sprite**.

JEUX SUR TO 7 Il existe encore peu d'ouvrages sur le **TO 7**. Celui-ci nous propose des programmes de jeux pour ce micro-ordinateur. Un premier chapitre de techniques de programmations nous enseigne la protection des logiciels, le déplacement d'un mobile ou

progresser pour terminer avec le langage Machine. Bien sûr, cette description reste assez sommaire. Vous apprendrez par exemple à commander un joystick ou à gérer un caractère graphique. **Commodore 64 Exposé**, Bruce Bayley, Editions Melbourne House.

REFERENCES
Les éditions Eyrolles ont édité des « cartes de référence ». Elles sont disponibles pour **Sinclair ZX 81** et **Spectrum**. Il s'agit de petits fascicules présentés sous formes de dépliants plastifiés. Vous retrouverez toutes les instructions du langage Basic du micro-ordinateur, accompagnées de brèves explications. Ensuite un tableau présente toutes les variables système correspondant à chaque touche du clavier. **Carte de référence ZX 81**, Clément Bouquero et **Carte de référence ZX Spectrum**, Richard Schomburg, Editions Eyrolles.

Curieux

ENCORE PLUS FORT
Louez huit cartouches d'un coup avec le **Vidéoplexer** de Bantronie ! Ce boîtier enfichable dans les consoles Atari, ou Mattel permet de disposer de huit programmes en perma-

possesseur d'un Commodore 64 possédant de jeu **Commodore 64 games book**, Clifford and Mark Ramshov, Editions Melbourne House.

VISA POUR ORIC
ASN Diffusion propose un petit fascicule d'aide à la programmation pour le micro-ordinateur **Oric 1**. Un ensemble d'astuces qui permettent à l'utilisateur averti de programmer en un minimum d'instructions. Il ne s'agit pas d'un livre, mais d'un livret comportant une foule de petits renseignements pour vous familiariser avec l'**Oric 1** et approfondir vos connaissances du langage Machine. Un ouvrage qui s'adresse aux initiés possédant de bonnes connaissances du Basic Microsoft, à ne jamais quitter des yeux en programmant. **Visa pour Oric**, Frédéric Blanc et François Normant. Editions Soracom.

COMMODORE 64 EXPOSE
Commodore 64 exposé venu de Grande-Bretagne est disponible en France chez **Run informatique**. Ce n'est pas à proprement parler un livre de programmes, mais plutôt une initiation au langage utilisé par cet ordinateur. Importé directement d'outre-manche, il n'est pas traduit mais l'anglais qu'il contient est accessible à tous. Au fil des chapitres, l'initiation



Une fois la console branchée, vous n'avez plus qu'à sélectionner une des huit cartouches préalablement choisies en appuyant sur la touche correspondante et le tour est joué. Destinée avant tout aux clubs de Bouquiers, ce **Vidéoplexer** facilite la démonstration des logiciels et, mis en location, offre un attrait multiple par... huit. **Vidéoplexer**, Bantronie, 8, rue du Gal. Leclerc, 85300 Challans (tel. : (51) 93.03.93).

Champions

RECORD
Le meilleur pilote de France d'**Enduro** n'a que quinze ans. Bien sûr, il n'a pas de permis de conduire, ce qui ne l'a pas empêché de participer à l'arrivée du rallye Paris-Dakar. Son nom : Fabien Hémaré ; son record : 34 jours sur **Enduro**, la prestigieuse carouche d'**Activision**, un record qu'il a lui-même déjà battu puisqu'il a atteint, « à l'entraînement », 43 jours, en un peu plus de trois heures !
C'est le 7 janvier, chez Peugeot, avenue de la Grande-Armée à Paris, que les dix concurrents sélectionnés sur photos d'écrans se sont réunis. Après trois quart d'heures de lutte acharnée, le premier



Fabien Hémaré, 15 ans
34 jours sur Enduro

Fabien, patronné par le « Présent du futur » de Tours, qui gagne après deux heures et demie de course. Son prix : cinq jours en Afrique avec les baroudeurs du Paris-Dakar qui eussent aussi sauté ce « bien piloteur » veut dire...

Whaooo!

ELECTRON EN FOLIE
La « folie d'importation » continue chez **Electron**. **Rocky** et le super action controllers, **Front Line**, **Subroc**, **Time Pilot**, **Mr Do**, **Victory**, **Poker**, **Omega Race** pour **CBS Colecovision**, **Treasures of Terminus**, **Master of the Universe**, **Bump'n Jump** pour **Intellivision** Mattel, les cartouches **Egypt** pour **Coleco**, **River raid** et **Pitfall** pour **Commodore**, voilà quelques-unes des nouveautés dis-

ponibles. Et **Electron** ne s'arrête pas là : le club de l'avenue de Villiers rentre à fond dans la micro-informatique et importe du soft pour **Atari 600** et **800 XL**, **CBM 64**, **Iyax**, **Apple...** De plus, il vous ouvre sur commande l'accès aux logiciels U.S., avec un catalogue de 3 500 titres... Et cela ne fait que commencer ! **Electron**, 117, av. de Villiers, 75017 Paris (tel. : 766.11.77).

PIXIHÉBDO
Enfin ! **PixiFoly**, le magazine des jeux vidéo de TF1, jusqu'ici bimensuel, est diffusé de maintenant chaque semaine. Mais attention, cette périodicité accrue s'accompagne d'un changement d'horaires : pour suivre les sidérantes aventures de Mélanie, Antoine et Dominique au pays des jeux vidéo, il faut désormais regarder TF1 le mercredi à 14 h et non plus à 15 h 50.

LES JEUX ET LES MICROS DU FUTUR AU PRÉSENT.

- IMPORTATION DES US : CBS, MATTEL, ET SOFT POUR MICRO.
- SUR COMMANDE : TOUS LES PROGRAMMES DISPONIBLES AUX US (DISQUETTES ET CASSETTES) POUR 600XL ; 800XL ; COMMODORE ET APPLE (+ de 4 000 TITRES).
- VENTE PAR CORRESPONDANCE
- SERVICE "NOUVEAUTES"
- POUR LOUER SAVOIR par téléphone 24h sur 24, appelez le 16 (0) 422.17.79
- VENTE-REPRISE • LOCATION

ELECTRON M. PÉRIÈRE • TEL 766.11.77
ouvert de 10 h à 19 h 30 117, AVENUE DE VILLIERS 75017 PARIS

Bon à renvoyer à :

ELECTRON

117, AVENUE DE VILLIERS 75017 PARIS • TEL 766.11.77

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 _____

Joins une console _____

No man's land

LOGICIELS POUR ZX 81, SPECTRUM, ORIC, VIC 20, COMMODORE CBM 64, BBC-3...



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

2 ARCADIA / VIC 20 - CBM 64 - SPECTRUM 16 K OU 48 K. 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 lâchant missiles. Bonne chance. 98 F TTC.

3 CATEGORY/ORIC 48 K. Simulation du commandement d'un croiseur au cours d'un combat contre des sous-marins et des chasseurs. Cinq tableaux à poste de commandement (Com), radar, situation générale de la bataille. Pour marins d'un douze comme pour vieux loups de mer... 95 F TTC.

4 JET PAC/SPECTRUM 16 K OU 48 K. Contraisez votre vaisseau spatial pour partir chercher l'orbite de planée en planée. Ce logiciel au graphisme étonnant donnera satisfaction aux amateurs les plus difficiles. Il est classé N° 1 au hit-parade des nombreux pays... 98 F TTC.

5 MOTOR MAMA/CBM 64. Héliporteur rallye automobile (le terrain est dangereux et les conducteurs des autres voitures sont ivres). De nombreux accidents en prévision. Fort hautessement, vous avez cinq véhicules à votre disposition et, au vote écran, de nombreux instruments de bord pour vous aider... 168 F TTC.



6 ZOROGONS REVENGs/ORIC 48 K. Refin disponible, le logiciel très attendu, écrit par le maître mineur des mines dans les dédales d'une civilisation disparue. Seuls survivants des robots et une faune étrange qui veulent vous empêcher de trouver un miner de métaux précieux. Vingt niveaux et cavernes différentes. Difficile et passionnant; un hit. 95 F TTC.

7 MANIC MINER / SPECTRUM 48 K. Entourez-vous avec Willy le mineur dans les dédales d'une civilisation disparue. Seuls survivants des robots et une faune étrange qui veulent vous empêcher de trouver un miner de métaux précieux. Vingt niveaux et cavernes différentes. Difficile et passionnant; un hit. 95 F TTC.

8 MUNCHMAN/CBM 64. Payez-vous un chemin à travers le labyrinthe en évitant les passilles d'énergie. Attention aux fantômes affamés. Remake de pac-man. Un petit jeu sur un à deux... 125 F TTC.

9 MAZOGS / ZX81/16 K. 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 douloureuses embûches. 125 F TTC.

10 XENONI/ORIC 48 K. Vous êtes le commandant de l'Armadée XENON, votre mission aller jusqu'à la planète Zargon et protéger le navire aérodir Zargon. En route de nombreuses difficultés vous attendent. 5 tableaux successifs... Un des meilleurs jeux de genre... 120 F TTC.



11 KRAZY KONG / VIC 20 16 K - CBM 64 - King Kong a envolé votre franchise et maintenant il jette des bûches dans le chemin qui mène jusqu'à elle. Graphismes et effets sonores rendent ce grand classique atterrant. 185 F TTC.

Vous êtes l'anteur d'un programme de gestion (leux, utilitaires, éducatif, etc.). Ne gaspillez pas votre talent, envoyez-nous deux cassettes avec vos coordonnées. Qui sait, cela peut être le début de votre bonne fortune.

REVENDEURS NOUS CONSULTER

Livraisons sous 48 heures, nombreux supports à la vente, 200 autres titres.

PARTICULIERS GAGNEZ UN LOGICIEL

Vous pouvez gagner un des logiciels ci-dessus (voir ci-contre).

INEXPLIC 110 BIS, AVENUE DU GENERAL-LECLERC 93600 PANTIN (EXPÉDITIONS ET TEL. CITRAEL BRUNIS (1) 840.24.31 - TELEX 13 1818)

No man's land

200 TITRES

200 POINTS DE VENTE

PLUS DE 200 TITRES

Nous disposons de plus de 200 titres, des nouveautés sont testées tous les jours. Avec NO MAN'S LAND vous avez l'assurance de disposer en permanence de la meilleure sélection possible, française et étrangère.

DES APPLICATIONS VARIÉES

NO MAN'S LAND couvre tous les domaines. Les jeux, bien sûr, (aventure, action, réflexe, échecs, etc.) mais aussi les affaires, l'éducation, les applications familiales, les utilitaires, etc.

UNE MISE A JOUR CONTINUELLE

Votre revendeur est informé régulièrement de toutes les nouveautés d'une façon claire et simple. Visitez-le souvent, il vous conseillera utilement.

OÙ TROUVER CES LOGICIELS ?

Les logiciels NO MAN'S LAND sont disponibles chez les meilleurs revendeurs (200 points de vente à ce jour). Si votre revendeur habituel ne distribue pas encore nos produits, suggérez-lui de nous contacter d'urgence.

COMMENT GAGNER

LE LOGICIEL DE VOTRE CHOIX ?

Si vous êtes le premier à décider votre revendeur habituel à nous contacter, vous gagnez un logiciel de votre choix. Comment ? Avez sa première commande votre revendeur indique vos nom et adresse. Il recevra alors gratuitement pour vous le logiciel que vous avez choisi parmi ceux de la page précédente. Votre revendeur ne sera pas oublié non plus, un cadeau personnel lui sera adressé avec sa première commande.

NO MAN'S LAND LOGICIELS VENDUS EXCLUSIVEMENT AUX REVENDEURS



Rencontres

CREATION DE LOGICIELS

Les Journées Internationales du jeu pédagogique, qui se tiendront à Belfort du 21 au 24 Juin 1984, comporteront notamment un concours de création de logiciels, un concours entre les clubs Microtel de France et un championnat d'échecs homme-machines avec la participation de champions du monde. Des animations et démonstrations en milieu scolaire enseigneront assisté par ordinateur, initiation à l'Astronomie, aux techniques aérospatiales, etc. auront lieu régulièrement.

VASTE PROGRAMME !

Pour tous renseignements, adressez-vous à : Journées internationales du jeu pédagogique - Entreprise & Promotion, 49, rue Rodier, 75009 Paris (tel. : 280.17.60 et 280.16.08).

VIVRE EN INFORMATIQUE
Vous habitez près de Rochefort-sur-mer ? Les 16, 17 et 18 mars se tiendra dans cette ville un salon informatique sur le thème « Vivre en informatique ». Pour tous renseignements, un numéro de téléphone : le (31) 05.44.44.

AU PRINTEMPS
Le SICOB organise le 14 au 19 mai 1984 au CNIT une session de printemps consacrée aux micro-ordinateurs et aux programmes standard pour ordinateurs ou progiciels. Les exposants, Français et étrangers de ce « Spécial SICOB » s'adressent en priorité aux utilisateurs de l'informatique dans un contexte professionnel, mais le grand public ne sera pas oublié, puisque l'exposition lui sera ouverte les deux derniers jours. Nous vous en remercions.

FORUMS

Le week-end du 21 et 22 janvier 1984, s'est tenue une grande manifestation, première du genre, autour des ordinateurs Commodore Vic 20 et Commodore 64 à Villemonais. Plus de 900 logiciels tournaient en permanence sur trente Commodore, donnant une vue d'ensemble sur les extensions et les programmes fonctionnant sur les dix micro-ordinateurs. Créateurs et sociétés de diffusion ont pu à cette occasion se rencontrer, échanger idées et conseils et parfois passer contrats. Une grande réussite pour les organisateurs, le club 20-64. Espérons seulement que ces manifestations se multiplieront à l'avenir. Club 20-64 (Léon Brian), 20, rue Léon Desjardins, 93250 Villemonais. (tel. : 528.82.59).

AMICALMENT VÔTRE

Nice, cinquième ville de France, organise en novembre 84 un salon sur l'Informatique, la communication et les jeux vidéo, le SICOVII, réservé à grand public. Cycles de conférences, initiation à l'Informatique, concours de jeux vidéo, un menu alléchant que nous vous présenterons plus en détail prochainement. SICOVII, 105, rue de France, 06000 Nice.

AMICALMENT VÔTRE

Les utilisateurs d'ordinateurs Kaypro (ordinateurs de la Société Dakar) et autres portables ont désormais leur amie : Kay-Praxis. Pour plus de renseignements, contactez à l'Informatique, concours de jeux vidéo, un

SUCCES A LAS VEGAS

SEGA TRIOMPHE CHEZ VOUS

Congo Bongo™ est un jeu de stratégie et de combat à Sega Enterprises, Inc. BUCK ROGERS™ est un jeu de stratégie et de combat à Sega Enterprises, Inc. STAR TREK™ est un jeu de stratégie et de combat à Sega Enterprises, Inc. Tous les droits sont réservés. Sega Enterprises, Inc. est une société américaine. Sega Enterprises, Inc. est une société américaine. Sega Enterprises, Inc. est une société américaine.



CONGO BONGO™ : Un jeu d'aventure à mourir de rire ! Déjà un très grand hit aux Etats-Unis.



BUCK ROGERS™ : Un jeu de stratégie et de combat qui évoque le personnage bien connu des bandes dessinées américaines.



STAR TREK™ : Un jeu de stratégie spatiale avec une boussole de tir à placer sur le joystick pour mieux contrôler le combat.

Compatibles avec les standards : Atari™, 2600 VCS™, 400™, 800™, 1200 XL™, et pour Congo Bongo - Multi-Intellivision™. Bientôt dans tous les magasins de jeux vidéo et dans les video clubs.

JEUX VIDEO **RCV**
REGIE CASSETTE VIDEO

REGIE SELECT

VOYAGE A L'ÉREUR DU CERVEAU D'UN JOUEUR

Encore un grand mystère, le cerveau ! Surtout quand il joue...
Joëlle Ilous a fait pour Tilt un super voyage-fiction à travers des neurones en folie...

Il faisait encore nuit lorsque Vincent se réveilla. Autour de lui, le silence de la ville endormie se faisait oppressant. Il ne savait pas ce qui l'avait tiré de son sommeil mais, tout à coup, une sourde angoisse se mit péniblement à contracter son estomac. Il risqua un œil à travers la fente des volets, mais une obscurité opaque l'empêchait de rien entrevoir. Il décida d'aller boire un verre à la cuisine. Mais l'eau ne coulait plus, le frigo était arrêté et le courant coupé. La main moite, le front en sueur, il s'empara du téléphone qui resta muet. Alors, la panique le prit : il était seul, sans arme, démuné... Il se rua sur la porte, fermée à clé de l'extérieur, tenta de s'échapper par la fenêtre ! Mais de solides barres de bois qu'il n'avait jamais vues empêchaient toute fuite. Lentement, le piège se refermait sur lui...

Un instant, l'image fugace de sa femme Sandra et de ses deux enfants partis passer le week-end à la campagne l'effleura. Dieu merci, au moins ils échapperaient au massacre. Massacre ? A lui seul, le mot faisait frissonner Vincent. Pourtant, il se reprit ; ce western qu'il avait vu la veille à la télé avait dû lui monter à la tête. Tout cela n'allait rien qu'un cauchemar. D'ailleurs, qui pouvait lui en vouloir ? Il n'avait pas un sou de côté, ne comptait que des amis dans la société d'outillage qui l'employait. Il ne buvait pas. Quant au jeu... Certes, Sandra lui reprochait parfois de consacrer tous ses loisirs à jouer pour sans cesse acheter un ordinateur qui mangear leur vie. Mais ce n'était dangereux pour personne. De toute façon, les jogos adoraient ça. Et puis, quel rapport y avait-il entre les jeux électroniques et les volets clos, le téléphone coupé ? Depuis combien de temps était-il assis dans la pénombre ?

S'était-il endormi ? En tout cas, il ne les avait pas entendus entrer. Soudain, ils furent sur lui : deux gros types qu'il ne connaissait pas et qui le ficellent en un tour de main. Terrorisés, impuissant, Vincent, vit surgir un petit homme replet qui, tranquillement, fit la lumière dans la chambre. Il prit le temps d'allumer un gros cigare, s'assit face à lui, examina son crâne, ses yeux, ses mains et même ses oreilles. C'était curieux et repoussant. L'homme avait les mains tièdes et suintantes. L'examen sembla durer une éternité. D'un claquement sec, le gros porc fit un signe à ses deux acolytes qui sortirent, d'une malice que Vincent n'avait pas encore aperçue, des accessoires barbares. Cloué à sa chaise, Vincent en transe ne put éviter les fils, le casque, les gros rouleaux qu'on plaçait sur sa tête. Pas plus qu'il

Lorsque Vincent ouvrit les yeux, il faisait encore nuit autour de lui. Pas une étoile, pas un rayon de lune n'éclairaient le ciel. D'ailleurs, il n'y avait pas de ciel. Rien qu'une sorte de plafond lourd et bas, qui ressemblait à s'habituait à l'obscurité. Ses tortionnaires avaient disparu et il n'avait pas la moindre idée de l'endroit où il se trouvait. Il était assis au centre d'une pièce qui ressemblait à une cellule. Mais une cellule sans barreaux, sans porte et sans fenêtre. Il était libre. Il se leva en chancelant, s'appuyant sur l'une des parois pour garder son équilibre. Le contact provoqua en lui une sorte d'horreur qui lui coupa les jambes et le fit retomber lourdement. Son visage toucha le sol. La nausée le reprit. Tout autour de lui avait la consistance de la chair humaine. Une

point de repère, il décida de tenter sa chance en marchant droit devant lui. Mais les ténèbres retardaient sa progression. Trop occupé à percer l'obscurité, Vincent ne s'aperçut pas qu'il était arrivé au bout de la plate-forme. Il eut soudain l'impression d'être saisi à bras-le-corps par un trempolino — comme si les trempolino avaient des mains ! — et projeté, à une vitesse inouïe, quelques mètres plus loin. A moins que ce ne soit quelques étages plus bas. Dans cet univers insolite, Vincent n'avait aucune conscience de ce que pouvaient être le haut et le bas. Il examina le nouveau paysage qui l'entourait. A sa grande surprise, il se trouvait au centre d'une plate-forme en tout point semblable à celle qu'il venait de quitter. Mais cette fois, elle semblait jouer le rôle de carrefour : plusieurs couloirs-boyaux partaient en effet dans des directions différentes. Bien que l'idée parût folle à Vincent, il ne pouvait l'écartier de son esprit : il avait l'impression d'explorer un arbre, d'en occuper le tronc, avant d'errer à travers des labyrinthes souterrains qui ne seraient en fait que des racines. Malgré son appréhension et son dégoût, il n'hésita plus : il lui fallait absolument sortir de là.

Au hasard, il suivit le premier long couloir qui se présentait à lui. De temps à autre, le corridor obliquait, changeait d'orientation. Il semblait n'aboutir nulle part. Vincent marchait déjà depuis un long moment lorsque, chancelant, il se trouva, lui aussi, sur le bord d'une araignée géante ? Vincent s'essuya le front d'une main tremblante et essaya de se calmer. Il allait se tirer de là. Surmontant sa répugnance, il se leva de nouveau. Cette fois, il parvint à se tenir debout en équilibre sur une sorte de plate-forme. Comme il n'avait aucun

IL ÉTAIT ENTOURÉ DE MERS ET D'OCEANS, PLONGEAIT DANS UN LIQUIDE GLUANT. IL NE POUVAIT PLUS CRIER

n'échappa à la poigne de fer qui plongeaient une seringue dans son bras. Et puis, ce fut le néant... Il avait l'impression d'errer dans un long couloir sombre qu'il voyait pour la première fois. Il était entouré de mers et d'océans, plongé dans un liquide gluant. De temps à autre, il ressentait une décharge électrique, se heurtait à un mur invisible, comme un gruyère. Une fois terreur s'empara de lui. Mais il ne pouvait même plus crier. Il sombrait dans une sorte de coma. A moins qu'il ne fût déjà mort...

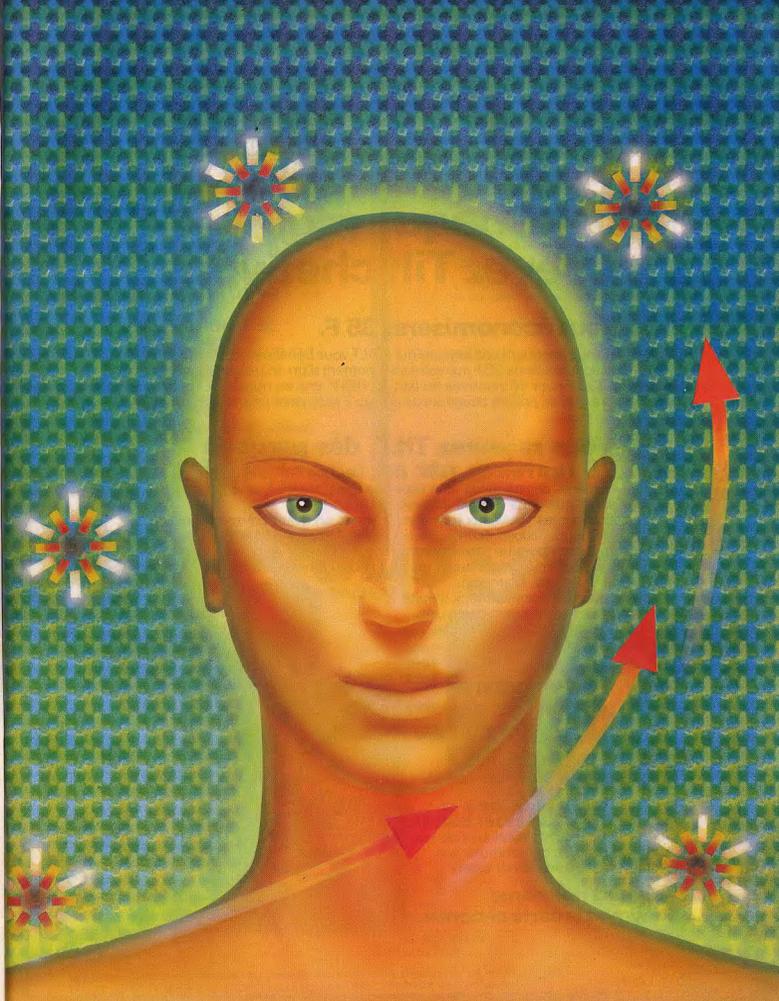
chair vive et molle, un rien élastique. Il sentit ses cheveux se dresser sur sa tête. Il avait déjà lu une histoire de ce genre. Un type avait débarqué sur une île habitée par une araignée monstrueuse. A force de courage et de ruse, le type s'en était sorti. Il se trouva, lui aussi, sur le bord d'une araignée géante ? Vincent s'essuya le front d'une main tremblante et essaya de se calmer. Il allait se tirer de là. Surmontant sa répugnance, il se leva de nouveau. Cette fois, il parvint à se tenir debout en équilibre sur une sorte de plate-forme. Comme il n'avait aucun

point de repère, il décida de tenter sa chance en marchant droit devant lui. Mais les ténèbres retardaient sa progression. Trop occupé à percer l'obscurité, Vincent ne s'aperçut pas qu'il était arrivé au bout de la plate-forme. Il eut soudain l'impression d'être saisi à bras-le-corps par un trempolino — comme si les trempolino avaient des mains ! — et projeté, à une vitesse inouïe, quelques mètres plus loin. A moins que ce ne soit quelques étages plus bas. Dans cet univers insolite, Vincent n'avait aucune conscience de ce que pouvaient être le haut et le bas. Il examina le nouveau paysage qui l'entourait. A sa grande surprise, il se trouvait au centre d'une plate-forme en tout point semblable à celle qu'il venait de quitter. Mais cette fois, elle semblait jouer le rôle de carrefour : plusieurs couloirs-boyaux partaient en effet dans des directions différentes. Bien que l'idée parût folle à Vincent, il ne pouvait l'écartier de son esprit : il avait l'impression d'explorer un arbre, d'en occuper le tronc, avant d'errer à travers des labyrinthes souterrains qui ne seraient en fait que des racines. Malgré son appréhension et son dégoût, il n'hésita plus : il lui fallait absolument sortir de là.

Au hasard, il suivit le premier long couloir qui se présentait à lui. De temps à autre, le corridor obliquait, changeait d'orientation. Il semblait n'aboutir nulle part. Vincent marchait déjà depuis un long moment lorsque, chancelant, il se trouva, lui aussi, sur le bord d'une araignée géante ? Vincent s'essuya le front d'une main tremblante et essaya de se calmer. Il allait se tirer de là. Surmontant sa répugnance, il se leva de nouveau. Cette fois, il parvint à se tenir debout en équilibre sur une sorte de plate-forme. Comme il n'avait aucun

point de repère, il décida de tenter sa chance en marchant droit devant lui. Mais les ténèbres retardaient sa progression. Trop occupé à percer l'obscurité, Vincent ne s'aperçut pas qu'il était arrivé au bout de la plate-forme. Il eut soudain l'impression d'être saisi à bras-le-corps par un trempolino — comme si les trempolino avaient des mains ! — et projeté, à une vitesse inouïe, quelques mètres plus loin. A moins que ce ne soit quelques étages plus bas. Dans cet univers insolite, Vincent n'avait aucune conscience de ce que pouvaient être le haut et le bas. Il examina le nouveau paysage qui l'entourait. A sa grande surprise, il se trouvait au centre d'une plate-forme en tout point semblable à celle qu'il venait de quitter. Mais cette fois, elle semblait jouer le rôle de carrefour : plusieurs couloirs-boyaux partaient en effet dans des directions différentes. Bien que l'idée parût folle à Vincent, il ne pouvait l'écartier de son esprit : il avait l'impression d'explorer un arbre, d'en occuper le tronc, avant d'errer à travers des labyrinthes souterrains qui ne seraient en fait que des racines. Malgré son appréhension et son dégoût, il n'hésita plus : il lui fallait absolument sortir de là.

Au hasard, il suivit le premier long couloir qui se présentait à lui. De temps à autre, le corridor obliquait, changeait d'orientation. Il semblait n'aboutir nulle part. Vincent marchait déjà depuis un long moment lorsque, chancelant, il se trouva, lui aussi, sur le bord d'une araignée géante ? Vincent s'essuya le front d'une main tremblante et essaya de se calmer. Il allait se tirer de là. Surmontant sa répugnance, il se leva de nouveau. Cette fois, il parvint à se tenir debout en équilibre sur une sorte de plate-forme. Comme il n'avait aucun





35F d'économie
+ 1 cadeau

Chaque mois, recevez Tilt chez vous.

1 Vous économiserez 35 F.

En vous abonnant dès aujourd'hui à TILT vous bénéficierez d'une réduction exceptionnelle de 35 F sur votre abonnement d'un an : vous ne réglez en effet que 130 F pour 10 numéros au lieu de 165 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 10 numéros par an. 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, calculettes).
- 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.

3 Vous revrez 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.**



en était sûr : il gisait au fond d'un labyrinthe : toutes les cellules communiquaient entre elles. Mais laquelle menait à la sortie ? C'est alors qu'il crut devenir fou : la cellule qu'il occupait était en train de changer de forme. Comme si elle était vivante ! Au fur et à mesure qu'elle se mouvait, de nouvelles ramifications semblaient s'établir, se développer. Brusquement, il se trouva projeté au beau milieu d'un film fantastique. Il vit clairement, comme s'il les dominait toutes, des suites infinies de cellules, qui paraissaient constituer une sorte de circuit. Un circuit entouré d'une lueur diffuse, une sorte de halo. Vincent n'eût pas le temps de réfléchir davantage : une violente et rapide décharge électrique secoua la cellule sur laquelle il se trouvait. Avant de sombrer dans l'inconscience, il lui sembla qu'une pluie d'olivier, un raz de marée, s'abattait sur lui. Lorsqu'il reprit conscience — il passa décidément son temps à

somber et à se réveiller — il ne savait plus où il se trouvait. Il avait l'impression d'avoir échoué sur un terrain tourmenté, tout en circonvolutions. Etait-ce une aire d'aérodrome, un port d'embarquement ? En vérité, il ne pouvait le dire. Tant bien que mal, il tenta de se relever, mais sous ses pieds,

et, du haut de son promoteur, scruta les alentours : qui avait pu concevoir l'architecture de ce monde tentaculaire, qui, par endroits, ressemblait à une jungle ? Ce qui intriguait Vincent, c'était l'absence d'hommes, bien sûr, mais aussi d'animaux. Et le poids de cette atmosphère si dense, quasi irrespirable pour

formé en insecte, il était tombé dans une ruhe. Mais Vincent avait toujours aimé la science-fiction... Soudain, Vincent sursauta : au-dessus de lui, des éclairs, des essaims de microrobots, frôlaient ses cheveux. Des signaux sonores stridaient ses tympans. Voilà qu'à présent, il avait l'impression d'être transplanté dans un laboratoire gigantesque où des savants invisibles multipliaient les expériences. Etait-ce lui, le cobaye ? Il repoussa cette idée, s'étonna de n'avoir ni faim, ni soif. Etait-ce le jour, la nuit ? Il ne savait plus. Il avait perdu toute notion du temps. Il lui semblait pourtant que pendant certaines périodes, l'activité paraissait plus grande. Comme si un jour invisible s'était levé. Mais comment se fixer un quelconque point de repère ? Maintenant qu'il s'était acclimaté à l'obscurité ambiante, Vincent distinguait mieux le décor qui l'entourait. Ce qui l'intriguait, c'est que le monde où il se trou-

(suite p. 29)

IL ETAIT TRANSPLANTE DANS UN LABORATOIRE GIGANTESQUE OU DES SAVANTS INVISIBLES MULTIPLIAIENT LES EXPERIENCES

la substance melle réagit violemment, se tendit comme un arc. Les yeux de Vincent se brouillèrent et il retomba lourdement, comme aveugle. Il avait voulu pleurer comme un enfant. Et puis, la raison reprit le dessus. Décidé à tout comprendre, il ouvrit les yeux

humain. Sans qu'il puisse s'expliquer pourquoi, il avait pourtant l'impression de n'être pas seul. Comme si autour de lui une vie invisible s'activait. Si à ce moment-là, Vincent avait rencontré Merlin l'Enchanteur, il n'aurait pas été étonné d'apprendre que, trans-

AQUARIUS 990 F

ORDINATEUR FAMILIAL

AQUARIUS	990 F
Extension jeu "Mini Extender"	500 F
Cartouche 4k RAM	200 F
Cartouche 16 K RAM	500 F
Cassette de jeu	390 F
Astromash - Night stalker - Trésor de Tarmin	490 F
Programme LOGO - FINE FORM - FILE FORM	300 F
Adaptateur PERITEL/UHF	400 F

VECTRON 128, avenue de Malakoff
75116 Paris. Tél. (1) 502.18.18.

BON DE COMMANDE

A RENVoyer à VECTRON, 128, AVENUE DE MALAKOFF 75116 PARIS

NOM	AQUARIUS	990 F.T.C. x
PRENOM	Extension jeu "Mini Extender"	500 F.T.C. x
ADRESSE	Cartouche 4k RAM	200 F.T.C. x
	Cartouche 16 K RAM	500 F.T.C. x
	Cassette de jeu	390 F.T.C. x
	Astromash - Night stalker - Trésor de Tarmin	490 F.T.C. x
VILLE	Programme LOGO - FINE FORM - FILE FORM	300 F.T.C. x
CODE POSTAL	Adaptateur PERITEL/UHF	400 F.T.C. x
SIGNATURE		Frais de port 50 F

Veillez me faire parvenir dans les plus brefs délais la commande suivante contre remboursement ou je joins un règlement par CCP ou chaque bancaire établi à l'ordre de Vectron.

TOTAL TTC

L'ORDINATEUR DÉGUISE EN CONSOLE

Venu tout droit de Hong-Kong, ce micro-ordinateur nous a réservé de bonnes surprises. D'abord son prix — moins de 3 000 francs — et une quantité de jeux originaux. Avec, en prime, un merveilleux adaptateur qui accepte toutes les cartouches de Coleco.

Valric Laurène importe depuis près de deux ans des ordinateurs qui font sensation. Après le MPF II, réunissant les qualités de l'Apple pour moins de 3 000 F, et le Jupiter Ace qui se programme en Forth, voici le Spectravideo SV 318, un ordinateur qui se situe à mi-chemin entre la console de jeu et l'appareil professionnel. Du port-cartouche au lecteur de disquettes, toutes les extensions annoncées sont disponibles, ce qui n'est pas toujours le cas chez d'autres importateurs. Ses nombreux périphériques font du SV 318 un micro-ordinateur très puissant.

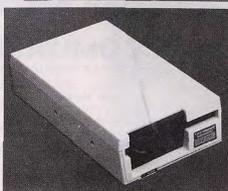
Un manche à balai rouge

Son boîtier, couleur crème, avec des touches grises et des inscriptions blanches, lui donne un petit air triste. Mais sur le côté droit, un manche à balai (ou manette de jeu) rouge aux multiples fonctions brise la monotonie. Le joystick intégré au boîtier est une grande première chez Spectravideo. Son utilisation n'est pas seulement ludique. En effet, il sert aussi à déplacer le curseur à l'écran. Tout autour de l'ordinateur sont disposés en grand nombre des connecteurs servant à brancher des différentes extensions. Protégés par une plaque de plastique coulissante, les composants du SV 318 ne craignent pas la poussière.

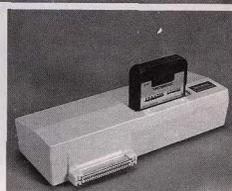
Ordinateur à part entière, il a aussi tous les avantages des consoles de jeux : joystick intégré, port-cartouche, deux



Imprimante



Lecteur de disquettes



Adaptateur pour cassettes Coleco.

prises pour des manettes de jeux supplémentaires, sans oublier la grande facilité de maintien de l'ensemble. Le SV 318 contentera aussi bien le néophyte à la recherche d'un ordinateur d'initiation que le joueur, et ses applications sont à la fois familiales et professionnelles. Considéré comme un micro-ordinateur, sa taille peut surprendre à côté d'un Spectrum ou d'un Oric. Mais quelle importance !

La connexion est d'une grande simplicité, toutefois prenez bien les mesures entre le téléviseur et l'ordinateur car certains cordons, trop courts, ne permettent pas d'éloigner le SV 318 de son alimentation ou de la télévision. La connexion au poste se fait par l'intermédiaire de la prise péri-

vison. Si votre télé n'en est pas équipée, il vous faudra faire l'acquisition d'un poste multistandard car le modulateur intégré au SV 318 fonctionne en Pal. L'image est d'excellente qualité, ce qui n'est pas toujours le cas avec un modulateur Secam. Dernière solution, l'adaptation au standard Secam qui est de bonne qualité : les couleurs sont stables et ne bavent pas les unes sur les autres.

Une ludothèque à faire pâlir

Le Spectravideo SV 318 est un micro-ordinateur extrêmement complet. De nombreuses extensions permettent toutes sortes d'applications. Côté ludique, en plus du joystick intégré à huit directions, il est possible de connecter deux autres

remment polyvalent, avec une ludothèque à faire pâlir les autres constructeurs. En utilisant cet adaptateur, une seule prise : ne jamais débrancher un cartouche quand l'ordinateur est alimenté car l'effet serait fatal pour l'adaptateur Colecovision.

Côté programmation, il n'y a que l'embaras du choix : du lecteur de disquettes à la carte RS 232 C en passant par les extensions mémoire. Le boîtier d'extensions permet, pour 1 490 F, la connexion simultanée de 7 cartes périphériques. Les cartes pouvant être utilisées sont des extensions mémoire de 16 ou 64 Ko.

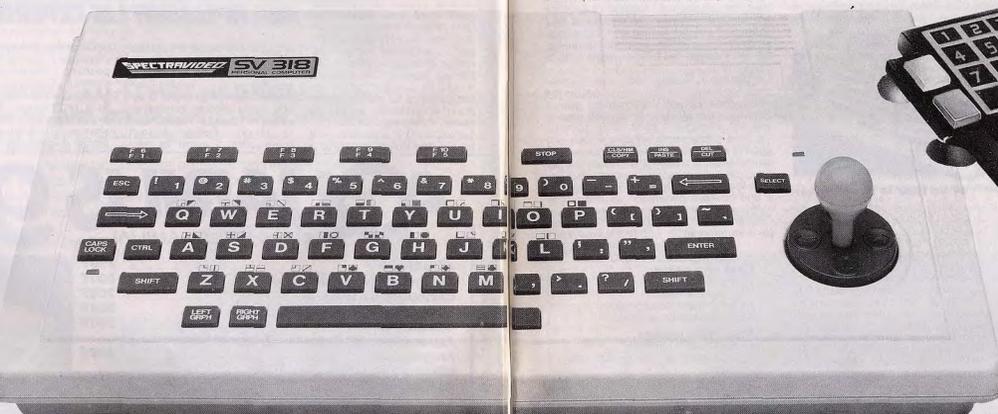
Ram qui étend la mémoire vive de votre appareil jusqu'à 256 Ko. Chacune d'elles coûte de 495 à 1 290 F. Il existe bien d'autres cartes, telle la carte 80 colonnes qui divise l'écran en 80 colonnes et 24 lignes, ou la carte



RS 232 C qui permet de raccorder tout périphérique standard.

Le Basic commande toutes les extensions

Pour sauvegarder vos programmes, deux solutions : la première est le lecteur de disquettes (avec contrôleur 3 800 F), simple face munie d'une capacité de stockage de 256 ko. Il fonctionne sous CP/M autorisant l'utilisation de nombreux logiciels d'application semi-professionnelle. Les ordres Basic qui commandent le lecteur de disquettes se chargent comme tous les autres logiciels. Si un seul drive ne vous suffit pas, aucun problème ! Le contrôleur est prévu pour en recevoir deux. Pour les petites bourses, il reste la deuxième solution, c'est-à-dire le lecteur de cassettes (environ 530 F). La bande magnétique comporte deux pistes : l'une pour les programmes et les données, l'autre pour le repérage ou l'explication vocale pendant le déroulement de la bande. Arrêtons-nous cette impressionnante liste sans toutefois oublier les imprimantes à quatre couleurs ou qualité courrier. Le Basic permet de commander toutes ces extensions ; jusqu'ou ira-t-il ?



manettes de jeux. Cette connexion est compatible avec les joysticks de type Atari, Commodore, Quickshot I, II, et III. Le Quickshot III s'adapte sur Colecovision (190 F environ) et possède un clavier alphanumérique de douze touches qui s'utilisent dans certains logiciels ludiques. Ces manettes de jeux, extrêmement sensibles, conviennent particulièrement aux thèmes d'arcades. En plus des cartouches ludiques Spectravideo, il est possible d'utiliser les cartouches de la console Coleco grâce à un adaptateur qui se branche derrière l'ordinateur, sur le port d'extensions. Tant pour le célèbre Zaxxon que pour les Schtroumpfs, la qualité de l'image est identique à celle de la console. Voici un micro-ordinateur entières.



Lecteur de cassettes

Pour programmer, il faut obligatoirement utiliser un clavier à 71 touches dont 10 touches de fonctions programmables. Comble de raffinement, la dernière ligne d'écran affiche l'emploi de 5 touches programmables. Pour obtenir les 5 autres, il suffit de presser « Shift ». Un petit voyant lumineux, comme celui d'une machine à écrire électrique, vous indique le passage de majuscule en minuscule. Les touches en caoutchouc mou, assez espacées, ne permettent pas aux spécialistes de la dactylographie d'entrer leurs programmes très rapidement. Chacune des 26 touches de l'alphabet est surmontée de deux caractères semi-graphiques accessibles directement au clavier par deux touches. Il n'y a pas de touches d'édition, elles sont remplacées par le joystick intégré qui permet de déplacer le curseur dans quatre directions.

Un maximum de commandes graphiques et sonores

Le Basic résident est géré par le célèbre microprocesseur Z 80 A. Un classique qui facilitera la découverte du langage machine et de l'Asssembleur. Dans sa version de base, *Spectravideo* possède une mémoire vive de 32 Ko. D'autre part, sur les micro-ordinateurs, il n'y a pas un Basic commun mais deux. Basic. Chacun a ses propres ordres pour les changements de couleur d'écran. Le Basic du SV 316 est une version MSX créée par la société Multisoft. Il fonctionne grâce à des circuits spécialisés et utilise un maximum de commandes graphiques et sonores. Le standard MSX vient d'être adopté par de nombreux constructeurs japonais. Il doit être ainsi possible de faire fonctionner un logiciel d'un ordinateur à l'autre avec très peu de transformations. Son Basic est complet, aucun ordre n'y manque.

L'un des atouts incontestables du SV 316 reste la gestion des graphiques et des sons : la haute résolution graphique est de 256 x 192 pixels avec 16 couleurs distinctes.

Cet ordinateur possède de très nombreuses instructions aidant à la conception

graphique : **Circle** trace des cercles, **Color** gère les couleurs, **Draw** trace un trait droit, et **Paint** remplit une figure quelconque d'une couleur choisie...

En plus de ces possibilités graphiques, il est possible de gérer 32 sprites à la fois sur l'écran. Un sprite est un caractère graphique défini en haute résolution sur une matrice 8 x 8. Ce dernier peut être allumé à l'écran dans n'importe quel sens. Si vous avez défini un envahisseur grâce au sprite, il pourra se déplacer sans que ses mouvements apparaissent saccadés. Les sprites peuvent être mélangés les uns aux autres pour simuler des collisions ou autres effets intergalactiques. La réalisation de jeux d'arcades s'en trouve grandement facilitée, par exemple la création d'un *Space Invaders* en Basic ne nécessite plus l'apprentissage des finesses du langage machine.



Inscrivez en clair la note à jouer

Ordinateur, oui, mais également musicien. Le SV 316 dispose de trois canaux avec huit octaves par canal et d'une enveloppe ADSR. Pour composer un air, il suffit de donner des chaînes de caractères comportant en clair la note à jouer, l'octave, la durée et le timbre.

Le Basic permet aussi bien aux débutants que aux initiés de créer des programmes de toutes sortes. Les passionnés de jeux apprécieront la présence de l'instruction Joy qui commande le joystick à l'intérieur de leurs programmes. Un Basic sans pratiquement aucune faiblesse qui se révèle d'une grande souplesse d'utilisation. Nous avons cherché à mettre en défaut mais cette tentative fut un

échec. Il y a plus de 200 commandes et fonctions Basic. Si vous trouvez ce dernier trop lent pour vos programmes de jeux ou difficilement utilisable pour la gestion de fichier, d'autres langages sont disponibles : Pascal, Cobol, Logo, PL1... de quoi satisfaire les programmeurs les plus difficiles.

SOUS LE CAPOT

- Capacité de 32 Ko RAM et 32 Ko ROM
- Haute définition de 256 x 192 Pixels.
- Basic microstandard MSX et tous ceux fonctionnant sous CP/M.

La ludothèque *Spectravideo* comporte tous les classiques, comme le célèbre grenouille de *Frogger*. Dans tous ces jeux l'accent a été mis sur les animations graphiques et les effets sonores. La qualité de ces logiciels est bien au-dessus de la moyenne.

L'adaptateur Colecovision étend beaucoup les capacités de jeux car toutes les cartouches Coleco fonctionnent sur le *Spectravideo SV 316*. La qualité graphique est identique à celle de la console. Ce type d'extension fait peu à peu son apparition sur plusieurs micro-ordinateurs. Ainsi, le *Laser 2001* disponible au mois de mars possède un adaptateur Colecovision. En fait, le SV 316 ouvre la voie à une nouvelle génération de micro-ordinateurs, combinant avec bonheur jeux et programmation *Spectravideo*. Distribué par International, Prix : 2 990 F environ).

Bertrand RAVEL

Nous avons aimé :

- Le port-cartouche ;
- Le joystick intégré ;
- L'adaptateur Colecovision ;
- Les possibilités du Basic.

Nous avons regretté :

- La taille de l'ordinateur ;
- Les câbles de connection trop courts ;
- Le clavier peu adapté à une frappe rapide.

UN TIGRE DANS LE MOTEUR ATARI

Ce nouvel appareil, à connecter sur le VCS Atari, va bientôt faire pousser des ailes à la console best-seller de la firme américaine handicapée par une mémoire aux possibilités limitées. Pour le prix de quelques cartouches de jeux une cure de jouvence.

Le *Superchargeur* se présente comme une cartouche de longueur inhabituelle venant s'enclencher dans le logement prévu à cet effet de la console. Il est alimenté directement par l'Atari 2600 afin d'éviter la multiplication de câbles qu'aurait nécessité une alimentation séparée. Un cordon, terminé par une prise jack, permet de le relier à la prise écouteur de n'importe quel magnéphone à cassettes, pourvu que celui-ci soit muni de la prise correspondante. La mise en place s'effectue ainsi très rapidement et sans augmenter notablement l'encombrement de la console. Le *Superchargeur* constitue une extension de qualité à l'Atari 2600.

Chargement en dix-sept secondes

Ce système ajoute à la mémoire de base 2 K de mémoire morte et 6 K de mémoire vive. Il s'ensuit une importante augmentation de la résolution graphique de la console qui atteint ainsi la haute définition. De même, le nombre de sprites disponibles est augmenté, autorisant une animation de bien meilleure qualité. L'utilisation du *Superchargeur* se révèle extrêmement simple : engagez l'extension dans son logement, alimentation coupée pour préserver les circuits électroniques, et reliez-la au magnéphone ; mettez la console sur « on ». Immédiatement, apparaissent à l'écran les inscriptions « Rewind tape-Press play ». Il suffit

de rembobiner la cassette du programme au début et de mettre le lecteur de cassettes en position lecture. Le programme commence alors à être chargé dans la console, pendant que l'écran se remplit progressivement de bandes verticales. Au bout de dix-sept secondes, le chargement est terminé et l'inscription « Stop tape » apparaît à l'écran. Ce chargement ultrarapide est dû à la très grande vitesse de transmission du système. En effet, le *Superchargeur* permet une vitesse de transmission de 3 000 bauds (1 baud = 1 bit/seconde), soit la vitesse de la plupart de celle des ordinateurs familiaux, multipliée par 2. De plus, le système est remarquablement fiable et fonctionne avec toutes sortes de lecteurs de cassettes, anciens ou récents, voire

même avec un walkman. Seule précaution, il faut mettre la commande de tonalité (si elle existe) sur le maximum d'aigu et pousser le volume au maximum. Si vous rencontrez des difficultés du fait de la vétusté de votre lecteur, rien n'est perdu : sur l'autre face de la cassette, le programme est enregistré à une vitesse plus lente (2 000 bauds) impliquant une fiabilité quasi-totale ; il vous faudra attendre seulement un peu plus longtemps (trente-deux secondes) pour que votre programme soit chargé.

Amortissement dès le deuxième jeu

La gamme de logiciels compatible avec le *Superchargeur* comprend déjà une dizaine de jeux. La plupart sont de grands classiques de jeux d'action, mais il existe aussi un jeu d'aventure (*Dragonstomper*), un jeu de stratégie (*Escape from Atlantis*), des jeux éducatifs français sont prévus. Les jeux sont en général de bonne qualité, le graphique et l'animation bien supérieurs aux possibilités de la seule console. Certains jeux de cassettes comportent même plusieurs jeux, correspondant soit aux phases successives d'un même thème, soit à des jeux différents. Cette conception autorise ainsi une plus grande complexité de chaque étape du jeu, chacune occupant en effet la place allouée habituellement au jeu tout entier. Seul *Party Mix* nous a déçus car il ne demande qu'une manipulation rapide et irrégulière de la



NE JETEZ PLUS VOS JEUX ÉLECTRONIQUES EN PANNE
(Vidéo-Echec)

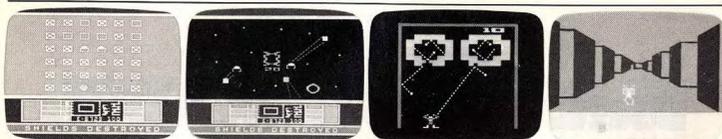
NOUS LES RÉPARONS

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

NOUS FAISONS MIEUX

NOUS CRÉONS ET RÉALISONS DES JEUX ET ENSEMBLES ÉLECTRONIQUES (Commande min. : 1000 ex.)

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



Phaser Patrol

Phaser Patrol

Fireball

Escape from Mindmaster

manette. Que peut-on reprocher au *Superchargeur* ? Pas grand-chose, il faut l'avouer. Certes son prix est supérieur à celui d'une cartouche traditionnelle, mais il est fourni avec la cassette *Phaser patrol* qui est un *Star trek* de bonne qualité. De plus, les cassettes coûtent moins cher que les cartouches, dès l'achat du deuxième jeu, l'appareil est amorti. Il nécessite l'utilisation d'un lecteur de cassettes, mais de nos jours, qui ne possède un walkman ou un magnéto-cassette ? Enfin, l'accès au jeu n'est pas instantané comme dans le cas des cartouches, mais le chargement ultra-rapide rend la différence insignifiante. En conclusion, le *Superchargeur* apparaît comme une extension de très bonne qualité, permettant un accroissement notable des possibilités graphiques de la console et se révélant rentable dès l'achat du troisième jeu. Un must. (*Superchargeur*, distribué par M.C.C. Prix : 500 F environ).

Nous avons aimé :

- l'accroissement intéressant des possibilités graphiques et d'animation ;
- la vitesse et la fiabilité du chargement ;
- la facilité d'utilisation.

Nous avons regretté :

- aucun défaut sérieux !

Tous les jeux

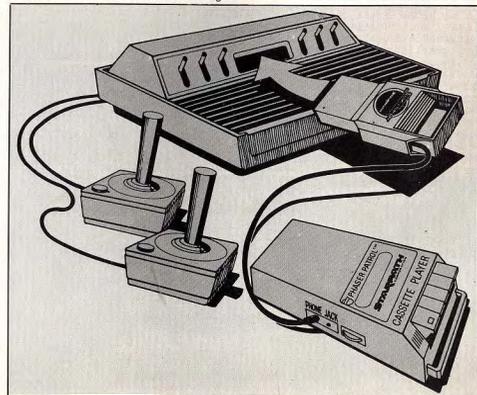
COMMUNIST MUTANTS : il s'agit d'un jeu dérivé de *Phoenix*. Un vaisseau-mère largue régulièrement des soucoupes qui lui servent aussi de boucliers de protection. Par moment, une soucoupe — ou plusieurs — se détache du lot et plonge sur vous en vous arrosant de bombes. Un jeu d'action difficile au graphisme réussi mais bien étrangement nommé...

DRAGONSTOMPER : un jeu d'aventure type Donjons et Dragons. Vous devez devoir vaincre toutes sortes d'embûches pour atteindre la caverne du monstre et le détruire. Ce jeu se compose de trois parties de difficulté croissante : un bon jeu d'aventure.

FIREBALL : un jeu de casse-briques très intéressant, un des plus complets et des plus difficiles.

ESCAPE FROM MINDMASTER : vous devez vous échapper d'un labyrinthe en trois dimensions composé de six labyrinthes successifs : un jeu qui réclame stratégie et sens de l'orientation.

KILLER SATELLITES : vous devez défen-



dre les habitants de votre planète contre les envahisseurs qui le menacent. Vous balayez l'espace, guidé par votre radar, pour abattre vos ennemis avant qu'ils n'atterrissent, ce qui devient particulièrement difficile à haut niveau.

SUICIDE MISSION : un *Astéroïdes* classique bien que le thème soit ici de détruire un abcès à l'aide d'injections de pénicilline.

PHASER PATROL : vous êtes le commandant d'un vaisseau spatial et vous devez épurer la galaxie des ennemis qui l'ont envahie : vous êtes aidé en cela par vos différents instruments de mesure (radar de courte et longue portée, contrôle du bouclier) et par la possibilité de retourner à une base recharger le plein d'énergie, de munitions et de réparer vos avaries. Les combats en trois dimensions sont particulièrement réalistes. Un excellent jeu fourni de plus gratuitement avec le *Superchargeur*.

FROGGER : aidez la grenouille à traverser l'autoroute et la rivière pour rejoindre son trou. Une version difficile aux gra-

phismes remarquables.

PARTY MIX : un ensemble de cinq jeux différents. Seuls, *Boo a Buggy*, où vous devez conduire un buggy sur un parcours difficile et *Down on the line*, où vous devez faire passer des briques d'un tapis roulant à l'autre, dépassent un peu la médiocrité.

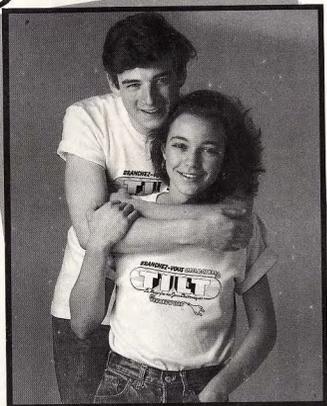
RABBIT TRANSIT : vous devez aider un petit lapin à traverser une prairie infestée de serpents, de crocodiles et d'insectes. Puis vous devez lui faire atteindre différentes briques lumineuses malgré les menaces du chasseur. Il pourra alors rejoindre sa compagne et fonder une famille toujours plus nombreuse. Un adorable jeu d'action, nécessitant de bons réflexes. (Prix des K7 : de 200 F à 240 F)

Jacques HARBONN

SOUS LE CAPOT

- Ensemble formant cartouche s'enclenchant sur la console.
- Ajoute 2 K de ROM et 6 K de RAM.
- Permet d'atteindre la haute définition et multiplie le nombre de sprites.

le tilt shirt



Signé de reconnaissance de tous les branchés des jeux électroniques. Voici le TILT-SHIRT. Soigneusement confectionné en pur coton interlock, c'est un produit "Made in France", il n'est pas en vente dans le commerce, alors commandez-le vite. Prix : 40 F.

BON DE COMMANDE TILT-SHIRT

A remplir et renvoyer accompagné de votre règlement à
TILT 2 rue des Italiens 75009 Paris

Taille	Quantité	Prix	Total
36/38
40/42

Participation aux frais d'envoi + 8.50 F

TOTAL GENERAL ... [.....]

Nom

Prénom

N° Rue

Code postal [.....]

Ville

joint mon règlement par

Chèque bancaire C.P. à l'ordre de TILT

Video Club Convention

54, rue de la Convention
75015 PARIS
Tél. 578.28.63

JEUX ELECTRONIQUES

DES PRIZ



"CADEAUX"

SPECIAL PARKER

Cassettes pour Colecovision

- Super Cobra..... 399 F
 - Tutankham..... 399 F
 - Popeye..... 399 F
 - Q. Bert..... 365 F
- Importants stocks disponibles
(et bientôt les nouveautés CBS)

Cassettes pour Atari

- Popeye..... 330 F
- The return of the Jedi..... 299 F

et en promotion :

- Action Force..... 179 F
- Star-Wars..... 179 F
- Spiderman..... 179 F
- Amidar..... 179 F

Cassettes pour Mattel

- Popeye..... 330 F
- Super Cobra..... 330 F

et toujours

- location consoles et cassettes
CBS, Atari, Mattel
- Cassettes d'occasions
CBS, Atari, Mattel

avait ne semblait pas être divisé en pays mais en zones, lesquelles assuraient un travail précis qui permettait à la communauté de vivre. Un peu comme si tous les états avaient fusionné pour évoluer en fonction d'un seul et même critère, l'intérêt commun. Excité par toutes ces découvertes, Vincent remarqua que la planète où il était prisonnier était composée de deux vastes continents sur lesquels on retrouvait des installations identiques et surtout, symétriques ! C'est alors que l'insupportable se produisit, il venait d'arriver dans un endroit où tout — même lui — respirait l'intelligence inférieure ! Il n'aurait pu expliquer logiquement cette impression. Mais elle s'imposait à lui avec force.

En dépit de son intelligence dédoublée, il n'arrivait pourtant pas à comprendre comment se faisait la circulation. Car il y avait une circulation. Et intensément ! Comme si des milliards de véhicules ou de marchandises effectuaient d'incessants allers-retours d'une zone à l'autre. Mais l'étrange ne s'arrêtait pas là. Il n'y avait pas que des véhicules, qu'il voyait en « seconde vision », qui l'irritaient. Car, depuis qu'il suivait cette sorte de circuit fléché d'où partaient, à chaque instant et tous azimuts, des sortes de longs couloirs, il découvrait la plus vaste cartographie qu'il pouvait imaginer. Grâce aux mystérieux et nouveaux pouvoirs dont il paraissait être doté, Vincent percevait nettement la présence de messages invisibles, chargés de véhiculer ou de transmettre une information importante. Mais à qui cette information était-elle destinée, et où se cachait son destinataire ? Chaque fois que Vincent se surprenait de se voir à l'avant l'impression de se voir chaud ou froid. A un moment, il crut même ressentir une impulsion de chaleur. Puis de doute, contre des touffes qui ressemblaient à des racines vivantes et régressaient au moindre de ses mouvements. Puis de doute, même si ces choses-là se manifestaient sous une forme innocente des humains, elles n'en étaient pas moins vivantes et réelles.

Au fur et à mesure qu'il progressait, Vincent retrouvait sa lucidité. La terreur était là place à la curiosité. Se trouvait-il dans un monde souterrain ?

Avait-il été projeté dans le futur ? Révait-il enfoncé au fond de son lit ou la réalité de ce monde extraordinaire était-elle palpable ? Il s'assit un moment pour reprendre son souffle. Et c'est à ce moment-là que l'idée germa dans son esprit. S'il arrivait à suivre le fil de ce long couloir-réseau qui traversait cet étrange univers de part en part, il arriverait bien à trouver une voie de sortie, une faille. Et c'est vrai que ce circuit, semblable à un métré mesurement grand, paraissait se déplacer sur toute la planète. Inexplicablement, il semblait à Vincent que, chaque fois que ce circuit passait dans un territoire, il apportait la vie et la lumière. Tout se passait comme si toute la végétation, et la terre, se réveillaient à son passage.

CE CIRCUIT SEMBLABLE A UN METRE DEMESUREMENT GRAND, PARRAISAIT SE DEPLACER SUR TOUTE LA PLANETE.

Vincent lui-même se sentait régénéré. Il se mit à rire : entre l'énergie électrique qui lui donnait du ressort, le passage insolite qu'on pouvait aisément comparer à un laçage de circuits, des fils, de câbles, de réseaux, il avait tout à fait l'impression d'explorer de l'intérieur un ordinateur. L'idée s'empara de son esprit et eut le temps de repartir. Il chemina un long moment sans rencontrer âme qui vive. La bombe atomique aurait-elle transformé le monde, anéanti les êtres sans qu'il s'en aperçût ? Etait-il le seul survivant et si oui, pourquoi était-il survécu ? A quel lieu que dans son esprit ? Peniblement, Vincent se remit en route. Mais le désespoir commençait à le gagner. Etait-il condamné à finir ses jours dans cette prison sans barreaux ? Il lui semblait avoir parcouru des kilomètres entiers lorsqu'il se retrouva sans crier gare devant l'entrée d'un long couloir. Mais celui-ci ne ressemblait pas aux autres. S'apparentait davantage à un tunnel. Mais le plus curieux, c'était que ce tunnel semblait envelopper dans des couches successives... de plastique ! Cette histoire de circuit

sol se dérobait. Vincent eut juste le temps de jeter à plat ventre, de s'accrocher à une grosse racine qui dérivait. Il lutta contre le courant comme un forcené. Aussi soudainement que le cataclysme avait fondu sur lui, le calme revint et le tremblement qui secouait le sol se calma. Un silence lourd s'empara, et tout entra dans l'ordre. La tête entre les mains, Vincent n'osa plus bouger. C'est tout juste s'il respirait. Lorsqu'il se calma enfin à regarder autour de lui, il fut stupéfait de voir que rien n'avait changé. Etait-il possible que ces ordinateurs individuels offrent la même qualité. IBM*, Radio-Shack® et Apple® tous méritent les commandes les plus durables, les plus fiables, les plus rapides disponibles. TRACKBALL® de WICO et les joysticks similaires permettent des scores élevés jamais atteints. WICO prend les commandes avec COMMAND

Avait-il été projeté dans le futur ? Révait-il enfoncé au fond de son lit ou la réalité de ce monde extraordinaire était-elle palpable ? Il s'assit un moment pour reprendre son souffle. Et c'est à ce moment-là que l'idée germa dans son esprit. S'il arrivait à suivre le fil de ce long couloir-réseau qui traversait cet étrange univers de part en part, il arriverait bien à trouver une voie de sortie, une faille. Et c'est vrai que ce circuit, semblable à un métré mesurement grand, paraissait se déplacer sur toute la planète. Inexplicablement, il semblait à Vincent que, chaque fois que ce circuit passait dans un territoire, il apportait la vie et la lumière. Tout se passait comme si toute la végétation, et la terre, se réveillaient à son passage.

(suite p. 46)



DEVENEZ CHAMPION AVEC WICO!

Une commande WICO est désormais disponible pour de nombreux jeux vidéo et ordinateurs commercialisés.

WICO aux commandes avec la gamme la plus étendue de commandes qui satisfont les besoins et les goûts des acheteurs. Les mêmes commandes sont utilisées pour plus de 500 jeux d'Arcade.

WICO aux commandes dans le marché grandissant de l'ordinateur individuel. Les propriétaires des salles de jeux dépensent des milliers de francs pour des jeux équipés de commandes WICO. WICO soutient que les ordinateurs individuels offrent la même qualité. IBM*, Radio-Shack® et Apple® tous méritent les commandes les plus durables, les plus fiables, les plus rapides disponibles. TRACKBALL® de WICO et les joysticks similaires permettent des scores élevés jamais atteints.

WICO prend les commandes avec COMMAND

CONTROL. C'est la première gamme de joysticks pour salles de jeux jamais encore créés pour les jeux vidéo. Les joysticks POWER GRIP™ THREE WAY DELUXE, TRACKBALL et FAMOUS RED BALL™ donnent la sensation d'avoir une véritable salle de jeux chez soi.

WICO a mis en action de nouvelles commandes avec THE BOSS qui vous rend maître de n'importe quelle partie. Rapide, maniable, fiable : ça c'est THE BOSS!

WICO apporte 43 ans d'expérience et sait comment développer sa gamme de commandes. WICO le plus grand concepteur et fabricant de commandes destinées aux salles de jeux. Et maintenant chez vous.

* Fonctionne sur Atari® VCS 400, 600, 800, 1200, Commodore® VIC-20 et 64, avec des adaptateurs sur Texas Instruments et Philips.

IBM®, Radio-Shack® et Apple® sont des marques déposées respectivement par International Business Machines Corp., Tandy Corp. et Apple Computer Inc.

WICO

THE SOURCE

POUR LES SALLES DE JEUX ET MAINTENANT CHEZ VOUS

JB Industries S.A., Importateur et distributeur exclusif pour la France
20 bis Chemin des Grands Plans - 06802 Gagnes-sur-Mer
Tél. (93) 20.17.17 - Télex 461 387 F



TUBES

CATEGORIC

Touché... coulé !

Après de nombreuses batailles spatiales, vous voulez revenir sur terre et sur mer. Vous êtes devenu commandant d'un croiseur pendant la seconde guerre mondiale, et il vous faut repousser les attaques des sous-marins et chasseurs sous-marins. Le but du jeu est, bien sûr, d'en détruire le maximum tout en préservant votre croiseur de leurs attaques. Vous avez le choix entre deux niveaux de difficulté. En cours de partie, il faut répondre à diverses questions qui permettent de faire évoluer votre navire. Si ce dernier est torpillé ou incendié, il coule immédiatement. Il vous faut alors quitter le navire au plus vite ! N'hésitez pas à torpiller les convois marchands.

Ce logiciel de simulation de bataille navale est très proche de la réalité. Il est possible de commander du poste de pilotage, de visualiser la situation générale, d'utiliser le radar ou le sonar et, bien sûr, de tirer. Il faut choisir la bonne vitesse pour le navire et définir les priorités d'interception des ennemis. (No man's land pour Oric).

Type : simulation de bataille navale

Intéret : ★ ★ ★ ★

Graphisme : ★ ★ ★ ★

Brutlage : ★ ★ ★ ★

Prix : 95 F environ (sur cassette audio).

FROGGER

Elle saute chez Philips !

La célèbre petite grenouille séparée de son nid douillet par une astrolabe redoutable et par une rivière traîtreuse est enfin arrivée chez les possesseurs de consoles Philips et Brandt. Cette adaptation, signée Parker, est étonnante : ce hit des jeux d'arcades conserve toutes ses qualités, transposées sur des consoles aux possibilités relativement restreintes et nous passionne tous les joueurs. Le graphisme reste fort correct et deux tableaux différents se succèdent : dans le premier, votre batracien doit éviter des véhicules qui circulent plus ou moins vite ; dans le second, il tente de traverser une rivière en sautant de rognons en dos de tortues, tortues qui, négligés, peuvent plonger au moment où l'on s'y attend le moins (Parker pour Vidéopac G7200, G7400 et JOPAC 7400).

Type : habileté

Intéret : ★ ★ ★ ★ ★

Graphisme : ★ ★ ★ ★ ★

Brutlage : ★ ★ ★ ★ ★

Prix : 400 F environ

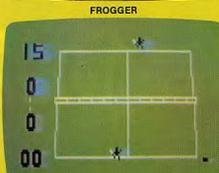
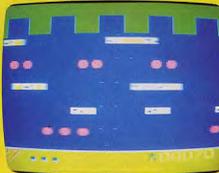
TENNIS

Le respect des règles

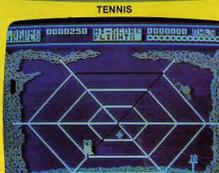
Voici l'un des nombreux logiciels de jeu de tennis fonctionnant sur micro-ordinateur. Vous pouvez jouer soit contre le Laser 200-210, soit contre un camarade. Placez-vous au centre du terrain sur la



CATEGORIC



FROGGER



TENNIS



DICKY'S DIAMOND

deux joueurs doit servir. Sur le côté gauche sont inscrits les scores et les jeux gagnés par chaque participant.

Un jeu d'excellente qualité par rapport aux capacités du Laser 200-210. Le graphisme des joueurs, très réaliste, donne beaucoup d'attrait à ce logiciel. L'immeuble à parole verte et le terrain s'étendant à perte de vue devant votre raquette.

Toutes les règles classiques du tennis sont respectées, il est ainsi possible de monter au filet. Malheureusement, les joystick ne permettent pas de diriger les petits bonshommes rapidement, et vous risquez de rater certaines balles. Il est également possible d'utiliser le clavier. Ce logiciel est sans aucun doute l'un des meilleurs fonctionnant sur Laser 200-210. (Video Tech pour Laser 200-210).

Type : sport

Intéret : ★ ★ ★

Graphisme : ★ ★ ★ ★

Brutlage : ★ ★

Prix : 69 F environ (sur cassette vidéo).

DICKY'S DIAMOND

Offrez-vous une toile

Un bol d'air frais vous ferait du bien, et pourquoi pas une promenade en forêt ? La nuit tombe lentement et, assis au pied d'un vieux chêne, vous assistez à une scène unique.

Une araignée tisse sa toile, mais lorsqu'elle a terminé cette minutieuse opération, un oiseau nocturne, sorte de hibou démoniaque, survient et s'acharne à détruire son œuvre. Voilà que vous prenez parti pour le hibou contre cette malheureuse araignée. Vous allez essayer de détruire peu à peu la toile en passant sur celle-ci. Jusque-là, rien de vraiment intéressant, mais lorsque vous saurez que le hibou peut être empoisonné par l'insecte, le jeu devient alors plus divertissant. Stephen l'araignée ne se laisse pas faire. Inévitables, elle retisse le plus rapidement possible la partie détruite de sa toile. Votre hibou marche sur le fil de la toile, puis vole de fil en fil en prenant soin d'éviter Stephen. Mais elle a volé des diamants et le hibou Dicky, que vous incarnez, doit les retrouver, en détruisant la toile jusqu'à ce qu'elle expose pour enfin rattraper les diamants un à un dans leur chute. La présentation du jeu est amusante, elle se déroule sur l'air de la Toccata de J.-S. Bach. Ce jeu fera l'unanimité. (Romik Software pour Commodore 64).

Type : action

Intéret : ★ ★ ★

Graphisme : ★ ★ ★ ★

Brutlage : ★ ★ ★ ★

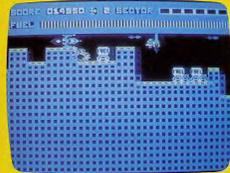
Prix : 110 F environ.

SKRAMBLE

Sueurs froides

Vous avez combattu des escadilles ennemies qui voulaient anéantir la terre. Mais avant de vous reposer, il vous faut partir pour une dernière mission — sans aucun doute la plus dangereuse — dans les entrailles de la plus inquiétante planète de la galaxie.

Aux commandes de votre vaisseau spatial, vous traversez le plus dangereux des secteurs des six secteurs de défense qui protègent le quartier général du Commandant des forces de l'empire de Cobron. Mais attention, le parcours est semé d'obstacles, votre adresse sera mise à l'épreuve. En évitant les missiles, les boules de feu (que vous ne pouvez détruire), parcourez les



SKRAMBLE

couvertures bleues et vertes en détruisant les réservoirs de carburant ennemis, pour atteindre le PC Corbon. La dernière zone

avant votre but est tracée dans une ville entre d'immenses buildings. Vous avez juste assez de place pour passer. Le dernier parcours est idéal pour les adeptes des sueurs froides. Mais après avoir découvert toutes les astuces du trajet idéal, ce jeu deviendra monotone. A chaque parcours achevé, la partie redémarre au premier tableau et ainsi de suite. Vous ne regretterez pas l'utilisation d'un joystick. Ce jeu est une réplique quasi conforme du célèbre jeu d'arcade Skramble. (Anirog Software pour Commodore 64).

Type : action

Intéret : ★ ★ ★ ★

Graphisme : ★ ★ ★ ★

Brutlage : ★ ★ ★

Prix : 150 F environ (sur cassette audio).



ZAXXON



ZAXXON

Le plaisir en 3D

Il est tout d'abord apparu sur les jeux d'arcades. Il passe maintenant de la salle de jeux à votre salon et est disponible sur micro-ordinateur, mais pas n'importe lequel ! Ce jeu en trois dimensions est disponible sur l'Apple II.

Ici encore des envahisseurs, mais dans un décor spatial dessiné en perspective. Aux commandes d'un vaisseau disposant des dernières innovations techniques, vous devez attaquer des forteresses ennemies en évitant les ripostes de vos adversaires : missiles et fusées à tête chercheuse. Lorsque la forteresse se sentira trop menacée, une flottille de vaisseaux ennemis vous attaquera.

Le combat devient alors négatif et vous devez réagir au plus vite. Avant de s'avouer complètement vaincus, les habitants de la forteresse vous envoient leur robot blindé doté d'une fantastique puissance. Quand vous approchez de la forteresse, un mur de briques se dresse devant vous. Mais c'est une fois à l'intérieur que la véritable mission commence car les protections sont très fortes. Même si le jeu devient rapidement monotone, les graphismes sont d'une telle qualité que parcourir l'espace aérien ennemi est un véritable plaisir pour les yeux. L'utilisation d'un joystick est presque obligatoire pour combattre dans

de bonnes conditions. Un dernier détail, les graphismes de ce logiciel ludique pour Apple II sont identiques à ceux de la cartouche fonctionnant sur la console Colecovision (Dataspot pour Apple II, IIx).

Type : action

Intéret : ★ ★ ★ ★ ★

Graphisme : ★ ★ ★ ★ ★

Brutlage : ★ ★ ★ ★

Prix : 350 F environ

(sur disquette)

TUBES

MONACO GP

Plains phares

Des effets spéciaux impressionnants avec de puissantes accélérations dans cette fantastique course automobile. Le Grand Prix de Monaco est l'une des compétitions les plus réputées, le gagnant serait peut-être le début d'une grande carrière de pilote automobile. Dans cette course, les concurrents surgissent au dernier moment devant vous. De nombreux paysages défilent, aussi différents les uns que les autres. La course débute dans une zone urbaine, ensuite il faut passer sur une gigantesque flaque d'eau où la voiture fait de l'aquaplaning et devient pratiquement incontrôlable à grande vitesse. La dernière zone est un tunnel dans lequel vous ne pourrez distinguer les autres concurrents que lorsqu'ils seront balayés par vos phares. Avant chaque changement d'état de la chaussée, un petit panneau jaune clignote en haut de votre écran pour vous signaler la nature du danger. Après quelques tours réussis, la route est coupée par une petite rivière qu'il faut éviter par tous les moyens, sinon c'est l'accident. Une sière retentit, l'ambulance s'approche, prenez garde à elle, elle contrôle mal sa direction et risque de vous percuter. Trois niveaux de jeu complètent les difficultés du pilotage. Au premier niveau vous êtes presque seul sur le circuit, au troisième vous êtes entouré de concurrents tout aussi dangereux les uns que les autres. Méiez vous d'eux, ils risquent de changer de direction à tout moment. (Sega pour Yeno-Sega SC 3000).

Type : simulation conduite automobile
Intérêt : ★★ ★★
Graphisme : ★★★★★
Bruitage : ★★★★★
Prix : 250 F environ (cartouche).

SPACE PANIC

La fraise qui tue

Une fois encore, vous avez été expédié sur une bien-curieuse planète. Des fraises diaboliques se déplacent sur des murs reliés entre eux par des échelles en essayant de vous attraper. Pour vous débarrasser d'elles, vous creusez des trous sur leur passage et, profitant du temps qu'elles mettent à en sortir, vous les recouvrez de pelletes de terre bien dense. Mais ne tardez pas : vos réserves d'oxygène baissent et d'autres monstres n'attendent que de surgir... (CBS pour CBS Electronics).

Type : action et stratégie.
Intérêt : ★★ ★★
Graphisme : ★★ ★★
Bruitage : ★★ ★★
Prix : 400 F environ.

PEPPER II

Pour les mordus

Très bonne adaptation d'un jeu d'échecs. Pepper II vous fait beaucoup courir. Vous avez devant vous les arcanes d'un labyrinthe immense, qui délimitent différentes pièces. Lorsque vous avez réussi à faire le tour complet de l'une d'entre elles, celle-ci se remplit entièrement. D'autres ennemis vous poursuivent hélas et font tout pour vous empêcher de mener votre mission à bien. Heureusement, dans certaines pièces se trouvent des épées qui vous immunisent contre leurs morsures pendant un certain temps et vous permettent de les poursuivre à votre tour. Vraiment très difficile à partir d'un certain niveau, mettra souvent les débutants en fâcheuse posture, d'autant plus que lorsque vous avez terminé un labyrinthe, vous devez sortir pour en gagner un autre, mais lorsque vous en avez rempli quatre (au premier niveau) vous avez droit à un super bonus. (CBS pour CBS Electronics).

Type : réflexes et habileté.
Intérêt : ★★ ★★
Graphisme : ★★ ★★
Bruitage : ★★ ★★
Prix : 400 F environ.

PROTECTOR

Sous bonne garde

Vous êtes vain nommé commandant de la flotte qui a pour vocation de protéger votre partie contre les armées aériennes des affreux envahisseurs qui menacent de vous attaquer. Votre protection doit étendre sur un territoire de dix secteurs qui de façon attentivement gardée. Devant vous l'immen site de l'espace

étoilé. Pas le moindre ennemi en vue. Il vous faut aller à sa recherche. Dès que ceux-ci sont localisés par votre radar, de bord, le combat s'engage. Le vaisseau-mère ennemi vient de libérer tout une flottille de petits vaisseaux. Ceux-ci descendent sur vous à toute allure tout en vous arrosant de missiles, qu'il faut bien s'en éviter.

Vous pouvez évidemment riposter à votre tour. Mais contrairement à eux, la portée de votre canon-laser est limitée, ce qui ajoute encore à l'angoisse du combat. Si vous réussissez à détruire toute la flotte des petits vaisseaux, vous allez devoir vous attaquer au vaisseau-mère. Ce dernier est équipé de boucliers de protection et nécessite quatre tirs directs de « boules de plasma » pour pouvoir être détruit, et votre réserve de munitions n'en compte que huit. Une fois l'attaque re-

poussée, il faudra vite aller vous ravitailler en fuel, opération fort dangereuse. Et le cycle recommence avec un nouveau vaisseau-mère. (Sian Software pour Lynx 48 K, cassette).

Type : action
Intérêt : ★★ ★★ ★★
Graphisme : ★★ ★★ ★★
Bruitage : ★★ ★★ ★★
Prix : 120 F environ.

VOL ORIC

Boulez-le

Voici un logiciel ludique de simulation que nous n'avions pas testé dans notre panorama sur les simulateurs de vol. Celui-ci est d'un genre très particulier : il ne s'agit pas d'un pilotage aux instruments. Placez-vous aux commandes de l'Oric 787, décollez et vous connaîtrez des moments inoubliables. Un seul conseil : boulez votre ceinture ! Vous êtes prêt ? Alors c'est parti ! L'avion roule doucement sur la piste d'envol bordée d'arbres. Des arbres ? Quelle idée ! La piste se situe en haut de l'écran. Plus bas, vous découvrez les différentes zones à survoler durant votre mission. Tout changement de direction ou autre ordre qui doit être pris en compte par l'avion est donné par le clavier. Les commandes sont si nombreuses que vos dix doigts n'y suffisent pas. Sans hésitation, faites appel à un copilote, si vous voulez mener à bien cette mission. A la première erreur de pilotage l'avion part en vrille et là, aucune chance de redresser la situation. Attention ! Vous avez un parachute c'est votre dernier espoir. L'avion s'écrase sur le sol, plus l'ordinateur vous demande si vous désirez revoir votre chute. Dans ce cas, vous voyez l'avion percuter le sol et un petit personnage descendre en parachute : c'est vous sain et sauf.

Un jeu de simulation graphique où l'abondance des commandes rend le pilotage très difficile. Les conditions réelles de vol sont respectées même s'il n'existe aujourd'hui aucun avion du nom d'Oric 787. (Priociels pour Oric 1).

Type : Simulation de vol (avion)
Intérêt : ★★ ★★ ★★
Graphisme : ★★ ★★ ★★
Bruitage : ★★ ★★ ★★
Prix : 45 F environ (sur cassette audio).

LE MUR DE BERLIN

De l'autre côté

Vous connaissez tous Frogger où le joueur doit aider une pauvre petite grenouille à traverser sa route. Cette fois l'aventure est encore plus périlleuse. Vous devez faire passer le mur de Berlin à quatre personnages. Votre périple est rempli de pièges tout à fait attendus. La traversée se déroule en trois étapes, mais ne traînez pas trop car le temps est



PROTECTOR



VOL ORIC



LE MUR DE BERLIN

minuté. Dans la première zone, vous devrez éviter des « Erni » (Erigns Roullants Non Identifiés) qui vous détruiront à la première collision. N'essayez pas de les fuir, vous n'avez aucune chance : ils sont trop rapides. Après ce périlleux passage, vous pourrez reprendre haleine sur le mur. Attention ! Il est piégé et trois mines risquent de sauter si vous posez le pied dessus. Heureusement, elles sont rouges, et donc très reconnaissables. Mais ne vous attardez pas trop sur le mur car le temps passe. Dans le dernier tiers du voyage, vous devrez vous agripper à des trains en marche, puis sauter sur des chars, et ainsi de suite jusqu'à la liberté. Si vous ne calculez pas correctement votre saut sur le char, vous êtes immédiatement abattu. Vous vous rendez vite compte qu'il n'est pas facile de passer le mur de Berlin, et que sauter un homme



MONACO GP



PEPPER II

TUBES

LE DRAGON DU DONJON

La voie royale

Vous désirez être couronné roi. Ce rêve peut être exaucé. Mais avant tout, il vous faut rapporter un trésor qui se compose de trois éléments : un sceptre, un sceau, et une couronne. Leur taille importante ne vous permet pas d'emporter plus d'un objet à la fois et vous devez effectuer trois missions dans le château. Ce dernier est un véritable labyrinthe rempli de créatures hostiles. Devant un fantôme vous pouvez tuer ou tirer l'une de vos trois

flèches. Si vous n'en possédez plus, combattez au pèri de votre vie. Le dragon lui est beaucoup plus dangereux car il vous ôte la vie avant même que le combat ne commence. Soyez très rapide car il n'hésitera pas à vous enlever encore quelques points. Toutefois, tout en cherchant le trésor, vous pouvez aussi faire de bonnes rencontres et reprendre des forces. Lorsque vous tombez sur l'un des éléments du trésor vous devez, avant qu'il ne vous appartienne, reconstituer une séquence audiovisuelle. Des pavés de couleurs s'allument suivant un ordre précis au-dessus des trois portes de la salle où vous vous trouvez. Pour conserver une partie du trésor, vous devez reconstituer la séquence vue et entendue à l'aide du joystick. D'autre part, si vous désirez savoir où vous êtes, demandez à voir le plan du château en tirant la manette vers vous.

Un jeu avec d'excellents graphismes qui utilisent enfin la haute résolution du Hector HRX. Le chargement du logiciel est assez long sur cet ordinateur car il faut lire successivement trois cassettes pour pouvoir jouer. En choisissant les options « Grand Donjon » et « Joueur expert l'ordinateur déclare ne pas avoir assez de mémoire. Un jeu un peu monotone dont les graphismes méritent pourtant le coup d'œil.

Type : réflexes et habileté.
Intéret : ★★ ★★
Graphisme : ★★ ★★
Bruitages : ★★ ★★
Prix : 400 F environ.

PROTECTOR

Sous bonne garde

Vous voici nommé commandant de la flotte qui a pour vocation de protéger votre partie contre les armées aériennes des affreux envahisseurs qui menacent de vous attaquer. Votre protection



LE DRAGON DU DONJON

(Algo rythme pour Hector II, IIRX HRX)

Type : stratégie et chance

Intéret : ★★ ★★

Graphisme : ★★ ★★ ★★

Bruitage : ★★ ★★

Prix : 120 F environ (sur cassette audio).

Q. BERT

Des cubes pour Q. Bert

Autre géniale adaptation pour les consoles Brandt et Philips, Q. Bert décevra par



Q. BERT

le graphisme très sommaire mais réjouira grâce à une action spectaculaire, ce qui dans ce cas précis est le principal. Etrange petit personnage, vous passez votre existence à rebondir sur les cubes d'une pyramide, ce qui entraîne derrière leur changement de couleur. Mais votre tranquillité est rapidement compromise lorsque surgissent différents animaux étranges qui se lancent à votre poursuite... Un thème archiconnu mais jusqu' alors interdit aux possesseurs de G7400 et autre JOPAC qui trouveront en plus dans leurs joysticks un atout supplémentaire : les crans qui permettent de bloquer les manettes dans les directions diagonales se révèlent fort pratiques (Parker pour Videopac G7200, G7400 et JOPAC G7400).

Type : action et stratégie

Intéret : ★★ ★★ ★★

Graphisme : ★★ ★★

Bruitages : ★★ ★★

Prix : 400 F environ

PORT APOCALYPSE
SHAMUS
PHARAOH'S CURSE
NECROMANCER
SURVIVOR
ENCOUNTER*



VIDEO-SHOP

50, rue de Richelleu
75001 Paris. Tél. : 295.93.95.
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...

MICRO-ORDINATEURS

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

1 logiciel gratuit
pour tout
achat

JEUX VIDEO et ELECTRONIQUES

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

Vente :

- ATARI
- MATTEL
- COLECO
- VECTREX

JEUX D'ECHEC à partir de 290 F

- CHESS CHALLENGER
- CONCHESS
- SOICISSY'S
- MILTON COMPUTER CHESS

Bon à envoyer à

VIDEO-SHOP

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

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

Nom : Prénom :

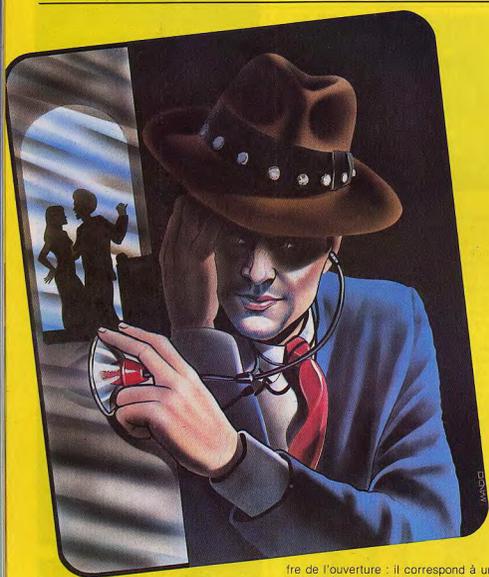
Adresse :

Ville : Code postal :

Type de matériel souhaité :

Joindre deux timbres.

TUBES



SAFECRACKER

Promission : Agent secret

Les espions adorent l'anonymat, la discrétion. Ne pas se faire remarquer, telle est leur règle d'or. Hélas, c'est parfois bien difficile. Dans l'aube matinale, vous quittez votre repaire. Au volant de votre vieille voiture, vous sillonnez la ville encore déserte, votre but : quatre ambassades qui renferment dans leurs coffres des documents, photos, produits expérimentaux, microfilms monnayables... Pour vous repérer, vous avez mis au point, une boussole à couteur qui vous indique la direction à suivre pour découvrir les bâtiments recherchés. Enfin vous êtes à pied d'œuvre. Vous vous gardez, pénétrez dans la salle des coffres et cherchez la bonne combinaison. Les trente secondes impaires exigent rapidité et concentration. Le coffre s'ouvre, vous vous emparez de son contenu et notez soigneusement le chiffre de l'ouverture : il correspond à un de ceux qui composent la combinaison du coffre de la banque centrale, votre but ultime. Vous repartez. Des voitures commencent à circuler dans la ville, avitez les sinon... La deuxième ambassade est un jeu d'enfant, la troisième est plus rétive, vous devez vous résoudre à faire sauter la serrure. Finie la discrétion : des voitures de police se lancent à votre poursuite. Vous faites feu pour leur échapper ; d'innocents véhicules vous gênent, détruisez-les sans pitié ! Maintenant il faut faire vite. Deux autres ambassades sont « visitées », vous lirez le code secret de la banque centrale. Vous vous précipitez, composez la combinaison... Des lingots d'or sont à vous ! (Imagico pour Mattel/Intellivision).

Type : action et stratégie.
Intérêt : ★★★★★
Graphisme : ★★★★★
Bruitages : ★★★★★
Prix : 350 F environ.



PROTEKTOR
Sous bonne garde

Vous voici nommé commandant de la flotte qui a pour vocation de protéger votre patrie contre les armées aériennes des affreux envahisseurs qui menacent de vous attaquer. Votre protection est à votre charge.

ICE TREK
Les cristaux de l'aurore
 Passionné par l'aventure et le voyage, vous êtes toujours à l'affût des expéditions les plus insolites. Dans un an cien almanach vous avez découvert la légende de Vall ; dans un palais de glace est en-

Type : réflexion et habileté.
Intérêt : ★★★★★
Graphisme : ★★★★★
Bruitages : ★★★★★
Prix : 400 F environ.

SPIKE

Les sibirés du Spud

« Eek, Help, Spike » « Oh No ! Molly ! » La première fois que vous entendrez ces deux phrases, la première sur un ton aigu, la seconde d'une voix rauque et caverneluse, vous éclabrez de rire tant l'effet est surprenant. Pourtant, le moment est dramatique. Molly, la fiancée de Spike s'est faite enlever par l'infâme Spud qui va tout faire pour la garder à lui. Spike doit sauter d'échafaudage en échafaudage, grimper à des échelles mobiles, repousser à coup de pied les sibirés du Spud, attraper des clés qui apparaissent et disparaissent, bref se débrouiller comme un beau diable. Le manque total d'originalité du thème de ce jeu est largement compensé par les effets sonores — le jeu « parle » sous l'adjonction d'un module supplémentaire — et par les personnages unanimement sympathiques : leur donner la voix les rend beaucoup plus crédibles, beaucoup plus « vrais » (Milton Bradley pour Vectrex).

Type : habileté et réflexes
Intérêt : ★★★★★
Graphisme : ★★★★★
Bruitages : ★★★★★
Prix : 350 F environ.

fermée l'aurore boréale ; seul un aventurier nommé Vall pourra la délivrer. Sur le champ, vous partez ; Vall, c'est vous ; cette mission, c'est la vôtre... Dans la plaine glacée, vous skiez, entre des herbes de caribous aux bois menaçants. Vous pourriez tuer ceux qui vous barrent le chemin ; mieux vaut éviter un tel geste ; la déesse du froid veille et ne manquerait pas de vous punir. Un bras de mer vous empêche de passer, mais c'est compter sans votre habileté. Grâce à votre grappin vous bâtissez un pont de glace en attirant les blocs qui flottent à la dérive. Vous progressez avec peine ; des icebergs risquent de heurter votre pont et vous devez les faire fondre en leur lançant des torches enflammées ; et puis, la glace est effroyablement glissante ; il faut sans cesse assurer votre équilibre... Enfin, vous arrivez au bout de vos peines. Un dernier bord et vous êtes au pied du palais de glace. Des cristaux noirs pleuvent sur vous, évitez-les et bombardez à votre tour les torches enflammées et les meurtrières. Peu à peu, vous sentez la résistance adverse diminuer, et enfin, la victoire vous sourit : le palais de glace se met à fondre ; vous avez réussi votre mis-



ICE TREK

sion (Imagico pour Mattel/Intellivision).

Type : action et habileté
Intérêt : ★★★★★
Graphisme : ★★★★★
Bruitages : ★★★★★
Prix : 350 F environ.

INVINCIBLE ISLAND

Dr Chumley, I presume

Qui ne connaît pas la légende de la mystérieuse île du Xaro, recelant des trésors tels que même l'imagination la plus débordée ne peut suffire à les évoquer. Vous



INVINCIBLE ISLAND

avez décidé de vous consacrer à cette quête. Par bonheur, vous avez plus qu'une légende pour vous guider. Vous avez découvert le dernier message du Dr Chumley, le célèbre explorateur. Dans ce S.O.S. trouvé dans une bouteille, il informe ses éventuels successeurs que pour parvenir jusqu'au trésor, il faut d'abord découvrir les sept parchemins de Xaro. Vous préparatifs terminés, vous embarquez sur un petit bateau et abordez sur le rivage de l'île. L'aventure commence. N'oubliez pas de dresser une

DU SUSPENSE POUR VOTRE MICRO

Logiciels de jeux compatibles avec votre COMMODORE C 64 et ATARI 600/800XL*

BLUE MAX
 FORT APOCALYPSE
 SHAMUS
 PHARAOH'S CURSE
 NECROMANCER
 SURVIVOR
 ENCOUNTER*



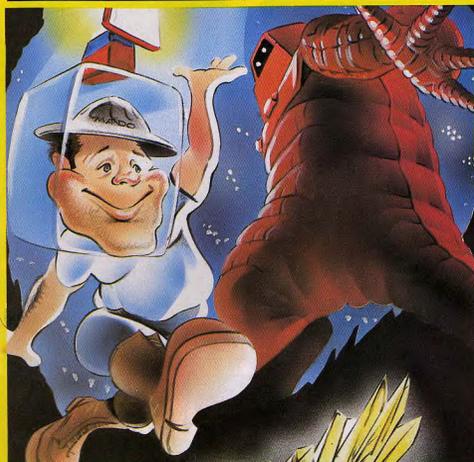
Festival International
 Sonet Image
 du 11 au 18 Mars - Stand D 2404

ariola soft

En vente chez votre revendeur
 Micro Informatique

synapse
 Aujourd'hui les jeux de demain

TUBES



carte des lieux traversés, c'est indispensable. Vous allez trouver différents objets lors de vos pérégrinations. Certains vous seront utiles immédiatement. D'autres au contraire, inutiles au premier abord, se révéleront indispensables ultérieurement. Malheureusement votre force ne vous permet de transporter qu'un nombre limité d'objets, mais il est toujours possible de procéder à des échanges. Un bon conseil, traitez toujours les insulaires avec gentillesse et offrez-leur quelque chose. Sachez qu'un bienfait n'est jamais perdu, n'hésitez pas à prendre les initiatives les plus variées, elles pourront se révéler utiles.

Cette aventure intéressante, agrémente de la représentation graphique de chaque lieu traversé, mettra votre sagacité à rude épreuve.

(Cassette Richard Shepherd Software pour Spectrum 48 K. Distributeur : V.T.R.)

Type : aventure conversationnelle et graphique
Intérêt : ★★★★★
Graphisme : ★★★★★
Bruitage : aucun
Prix : 130 F environ.

MANIC MINER Willy et les robots

Willy, le mineur, prospecte dans une galerie de mine. Cette mine est le vestige d'une civilisation depuis longtemps oubliée et ayant poussé l'automatisation à un degré inconnu de nos jours. Les robots fonctionnent toujours et Willy voit là le moyen de faire fortune en récupérant les richesses accumulées depuis tant de siècles par ces travailleurs infatigables. Mais cela n'est pas sans danger. Différents animaux ont maintenant élu domicile dans ces galeries désaffectées. L'intrusion de Willy est ressentie comme une menace par tous ces monstres et leur plus cher désir sera de l'éliminer. Vous allez devoir guider l'audacieux mineur à travers une succession de vingt cavernes toutes plus difficiles les unes que les autres. Il lui faudra récupérer les différentes clés dispersées dans chaque caverne, en prenant soin d'éviter les monstres, les robots et les plantes aux piquants acérés. Attention aussi au sol qui peut se révéler friable par endroit et s'effondrer sous le poids de notre explorateur. Ne faites pas sauter Willy du trop haut, une mauvaise chute est vite arrivée. Circonstances aggravantes, chaque caverne ne contient qu'une quantité

d'air limitée et notre mineur devra se dépêcher s'il ne veut pas périr asphyxié. Un très bon jeu d'action, nécessitant quelques notions de stratégie et servi par un graphisme de bonne qualité. Un must, Cassette Bug-Byte pour Spectrum 48 K. Distributeur : No man's land.

Type : action et stratégie
Intérêt : ★★★★★
Graphisme : ★★★★★
Bruitage : ★★★★★
Prix : 95 F environ.

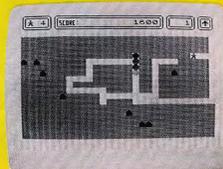
MINEUR

Un Gaston en or

Gaston, le mineur, est à la recherche d'un fabuleux trésor. Il sait que celui-ci est enterré quelque part aux alentours et commence à creuser pour le retrouver. Mais son pelottage a dérangé un serpent et ce dernier voit là l'occasion d'un bon repas. Notre ami devra aussi se méfier des blocs de pierre qui risquent de l'écraser s'il ne fait pas attention. Pour se guider vers le trésor, Gaston dispose d'un détecteur ultra-sensible qui lui donne en permanence la direction à suivre. Mais il n'est pas toujours aisé de la conserver avec un serpent à ses trousses. Une fois le premier coffre localisé, son détecteur lui signale la présence d'un nouveau trésor. Mais le serpent, exaspéré par sa poursuite inutile, mettra encore plus d'ardeur à le rattraper. Et le cycle continue... toujours plus difficile jusqu'à ce que les cinq vies de Gaston soient dépensées. Les manettes apportent un grand confort dans ce jeu difficile à haut niveau et là



MANIC MINER



MINEUR

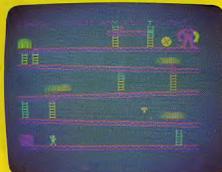
musique agréable bien l'action. (Cartouche V.T.R. pour ZX 81 1K avec carte son).

Type : action
Intérêt : ★★★★★
Graphisme : ★★★★★
Bruitage : ★★★★★
Prix : 235 F environ.

KONG

Mario amoureux

Nul n'est besoin de décrire Kong, ce jeu désormais bien connu, où Mario doit délivrer la belle captive des griffes de l'horrible monstre lynché tout en haut de son échafaudage. Sa progression est rendue difficile par les différents projectiles lancés par le singe géant. Notre ami devra les éviter, soit en les détruisant à l'aide de son marteau s'il parvient à s'en procurer un, soit en sautant par-dessus (attention toutefois à ce qu'il ne se cogne pas contre une poutrelle trop basse). La version que nous vous présentons ici est particulièrement complète. Mario devra franchir quatre écrans successifs, de difficulté croissante, pour pouvoir atteindre le monstre et le défaire. Un jeu difficile où le joueur pourra exercer toute son habileté. (Cassette Ocean pour Spectrum



KONG

48 K. Distributeur : No man's land).
Type : action
Intérêt : ★★★★★
Graphisme : ★★★★★
Bruitage : ★★★★★
Prix : 95 F environ.

FLIPPER PINBALL

Faites Tilt

Jusqu'ici, les adaptations de flipper en jeu vidéo restaient très sommaires. Cette cartouche pour le Vectrex représente un progrès spectaculaire qui permet presque



FLIPPER PINBALL

de retrouver les sensations du jeu de café. La rapidité de réponse de la bille est remarquable, la nervosité des « targets » surprenante et il est même possible de secouer le flipper ; mais attention : trop de brutalité nuit et, au début, vous aurez tendance à faire « Tilt » un peu trop souvent... (Milton Bradley pour Vectrex).
Type : réflexes
Intérêt : ★★★★★
Graphisme : ★★★★★
Bruitage : ★★★★★
Prix : 350 F environ.

DE L'AVENTURE POUR VOTRE MICRO

Logiciels de jeux compatibles avec votre COMMODORE C 64

CHOPLIFTER
SEA FOX
SERPENTINE

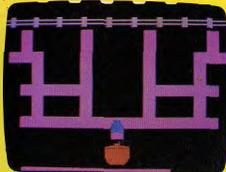


Festival International
Sonet Image
du 11 au 18 Mars - Stand D 2404

ariola son
En vente chez votre revendeur
Micro Informatique

Broderbund
Software™
Découvrez la différence.

TUBES



COOKIE MONSTER MUNCH

COOKIE MONSTER MUNCH ALPHA BEAM BIG BIRD

Poules Pédagogues

Les nouveaux jeux destinés aux petits par Atari sont-ils une réussite? Seuls des pédagogues pourraient répondre! Sachez seulement qu'ils sont fort agréables à manipuler grâce à leur grosse manette de direction à touches : sur celle-ci vient se glisser une feuille de plastique souple qui attribue aux touches à utiliser leur fonction précise. De plus graphismes et bruitages sont particulièrement réussis. Groses grenouille dans *Cookie Monster Munch*, vous partez à la recherche d'œufs que vous faites cuire avant de les manger ; dans d'autres variantes, vous redévenez humain et essayez d'attraper tous les œufs avant que la grenouille ne les attrape. *Alpha Beam* initie à la lecture des lettres de l'alphabet. Une fusée attend ; des caractères sont inscrits sur ses flancs, et à chacun d'eux correspond un espace vide. Allez chercher les lettres qui tournent dans le cosmos et remplacez-les aux bons endroits. Le fusée pourra partir et décollera son pilote sur une autre planète. *Big Bird* enseigne le calcul et développe également la coordination motrice. Des poules couvent et de temps à autre pondent un œuf. *Big Bird* doit attraper les œufs ; lorsqu'il en a suffisamment, il part pour les compter et essuie, dans sa joie, quelques pas de danse. Dans les



ALPHA BEAM

tes plus complexes mettent jusqu'à cinq poules en scène, qui pondent de plus en plus vite. De plus, les conducteurs chargés de recueillir les œufs et de les faire tomber dans le panier de *Big Bird* deviennent de plus en plus complexes, voire invisibles. L'enfant apprend alors à déterminer point de départ et point d'arrivée. (Atari pour Atari 2600).

Cookie Monster Munch

Type : éducatif.

Intéret : ★★☆☆

Graphisme : ★★☆☆

Bruitages : ★★☆☆

Prix : 300 F environ.

Alpha Beam

Type : éducatif.

Intéret : ★★☆☆

Graphisme : ★★☆☆

Bruitages : ★★☆☆

Prix : 300 F environ.

Big Bird

Type : éducatif.

Intéret : ★★☆☆

Graphisme : ★★☆☆

Bruitages : ★★☆☆

Prix : 300 F environ.

FROSTBITE BAILEY'S PARTIES CÉLÈBRES

O. Bert et *Fragger* sont les marraînes et marraînes qui, de toute évidence, se sont penchés sur le bateau de *Frostbite Bailey's*. Pour son bien ? ce n'est pas sûr. Le pauvre Bailey se retrouve en effet près du pôle Nord et s'il ne veut pas mourir de froid, il doit de toute urgence construire un igloo avec des blocs de glace



qui flottent en tous sens sur la mer. Il saute de bloc en bloc et édifie peu à peu son abri. Jarrets de fer et sûreté du coup d'œil, il parvient à ne jamais tomber à l'eau ; mais, très vite, tout se complique : des oies sauvages, des crabes royaux, des coquillages meurtriers surgissent et tentent de l'attraper pour le jeter à l'eau. Un grizly se met de la partie et même la terre ferme n'est plus synonyme de sécurité !

Très simple de prime abord, *Frostbite Bailey's* se révèle en fait fort difficile à mener jusqu'à des scores élevés. Haut-tant ! (Activision pour Atari 2600).

Type : action et habileté

Intéret : ★★☆☆

Graphisme : ★★☆☆

Bruitage : ★★☆☆

Prix : 350 F environ.

H.E.R.O. Volcanique

Helicopter Emergency Rescue Operation, le plan de sauvetage d'urgence a été déclenché : un des plus dangereux volcans du globe a explosé, engloutissant du même coup tous les habitants de la région alentour. Jusqu'ici, tous les sauveteurs sont débordés et si personne ne leur vient en aide...
Roderick HERO, heureusement est là !!! Avec son super hélicoptère personnel, il se précipite dans les décombres, plonge sous terre et fonce dans les fissures

créées par le séisme. Des blocs énormes arrêtent sa progression ? Il les fait sauter à coup de TNT. Des monstres souterrains, libérés par les ondes sismiques se ruent sur lui ? Il les pulvérise. Très vite, il sauve des hommes, des femmes qui avaient perdu tout espoir. Mais sa mission devient sans cesse plus dure ; il doit plonger toujours plus avant descendant de plus en plus bas ; l'obscurité s'épaissit ; les coulées de lave en fusion surgissent fréquemment et ses réserves d'oxygène baissent...

H.E.R.O. s'inscrit dans la lignée des grands jeux Activision et si son graphisme, de prime abord, déçoit un peu, l'action, extrêmement rapide exige une concentration et des réflexes hors du commun (Activision pour Atari 2600).

Type : action et stratégie

Intéret : ★★☆☆

Graphisme : ★★☆☆

Bruitage : ★★☆☆

Prix : n.c.

3D MAZE BREAKOUT

D'un mur à l'autre

Une cassette un peu particulière puisqu'elle comporte deux jeux différents, un sur chaque face. Une idée qui devrait être reprise plus souvent car le gain de place est considérable.

Le premier jeu, *3D Maze*, est sans aucun doute le meilleur. Après de périlleuses aventures, vous voici prisonnier d'un labyrinthe. Celui-ci apparaît à l'écran en trois dimensions. Sortir de ce piège est



3D MAZE



BREAKOUT

join d'être facile, il vous faudra faire preuve de sang-froid et de réflexion. Il est possible à tout instant de voir le plan du labyrinthe pour connaître votre position par rapport à la sortie.

Les graphismes sont de bonne qualité et le temps de réponse entre chaque déplacement est relativement rapide. Capendant pratiquement aucun imprévu ne surgit durant une partie, sortir du labyrinthe devient alors assez monotone.

Le second jeu, *Breakout*, est un traditionnel mur de briques à descendre peu à peu. Ici les briques apparaissent en couleur et plusieurs niveaux de jeu sont proposés. Pour les débutants la balle est très lente et la raquette du joueur, énorme. Par contre au niveau professionnel, la balle devient rapide et ses rebonds sont inattendus ; la raquette quant à elle est beaucoup plus petite. (UK pour Oric 1).

Type : jeu de rôle et jeu d'action

Intéret : ★★☆☆

Graphisme : ★★☆☆

Bruitage : ★★☆☆

Prix : 100 F environ (sur cassette audio).

STAR TREK

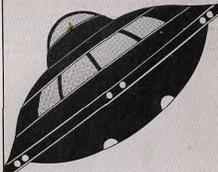
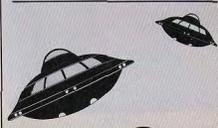
Combat du troisième type

Géniale adaptation du célèbre jeu d'arcade, cette cartouche signée Sega — une référence mérite impérativement une place de choix dans la ludothèque de tout joueur ; capitaine du vaisseau de combat *USS Enterprise*, vous allez sauver la Fédération de ses ennemis les plus redoutables. Sur votre écran, trois secteurs à observer constamment : le tableau de contrôle vous permet de surveiller l'état de votre vaisseau, ses réserves d'énergie, le nombre de boucliers endommagés... L'écran radar situe votre position par rapport à votre base, permet de localiser vos ennemis ainsi que tous les obstacles qui pourraient entraver votre progression. Enfin, grâce à l'écran panoramique, vous visualisez directement vos adversaires. Lorsque vous en êtes suffisamment proche, vous pouvez affiner votre tir et finalement les détruire. Rapidité d'action, graphismes remarquables, graphismes et bruitages spectaculaires.

JEUX ELECTRONIQUES

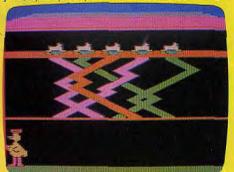
JEUX VIDEO

WAR GAMES



TEMPS LIBRE

22, rue de Sévigné
75004 Paris
Tél. : 274.06.31
Métro : St Paul - le - Marais



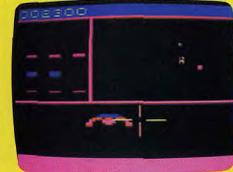
BIG BIRD



FROSTBITE



H.E.R.O.



STAR TREK

TUBES



ROCKY

res, *Star Trek* va sans aucun doute s'imposer... un hit ! (Séga pour Atari 2600).
Type : jeu d'action.
Intérêt : ★★★★★
Graphismes : ★★★★★
Bruitages : ★★★★★
Prix : 350 F environ.

ROCKY Du grand art

Lors de leur lancement, *Turbo, les Schirumpis, Zaxxon* avaient éblouis les joueurs. *Rocky* suscite le même émer-



BUCK ROGERS

veillement et rélieue tous les précédents matchs de boxe électroniques aux oubliettes. Le réalisme du dessin sidère : les deux boxeurs se déplacent, portent leur coup, tombent en garde comme dans la réalité. L'arbitre est là également surveillant les fautes, séparant les adversaires lors des corps à corps, comptant impitoyablement les 10 secondes du KO. Mais restreindre *Rocky* à son graphisme serait une erreur : l'action prime ! Le niveau de simulation est incroyable et le plaisir de jeu total, accru encore par les

poignées spéciales qui autorisent les attaques les plus violentes, les déplacements les plus rapides. De plus, des témoins permettent d'observer le taux d'équipement des combattants, le nombre de coups encaissés et l'ordinateur, après chaque round, commente la progression du match... Du grand art... (CBS pour Colecovision).

Type : simulation sportive.
Intérêt : ★★★★★
Graphisme : ★★★★★
Bruitages : ★★★★★
Prix : 420 F + Super action controller.

BUCK ROGERS Slalom mortel

Nerfs d'acier à toute épreuve, courage hors du commun, vous êtes *Buck Rogers*, le sauveur du 25^e siècle. A bord de votre vaisseau, vous foncez dans un slalom mortel entre des barrières d'énergie pure à la rencontre de vos adversaires : 16 guerres cosmiques toujours plus difficiles, chacune composée de quatre combats différents, vous attendent et seule la maîtrise parfaite de votre vaisseau spatial vous donnera la victoire. Graphismes et bruitages sont bien sûr moins étonnants que ceux du jeu d'ar-



SIR LANCELOT

cade mais l'action demeure époustouflante : un grand tir ! (Séga pour Atari 2600).

Type : jeu d'action.
Intérêt : ★★★★★
Graphismes : ★★★★★
Bruitages : ★★★★★
Prix : 350 F environ.

SIR LANCELOT ROBIN HOOD

Mythologie médiévale

Les fameuses cartouches « Double ender » qui associent deux jeux différents

dans un même boîtier sont évidemment remarquables. Après *Spike's Peak - Ghost Manor* et *Artillery Duel - Super Kung-Fu* présentés dans notre dernier numéro, *Sir Lancelot* et *Robin Hood* vous entraînent dans des univers fascinants. Monté sur Pegasus, votre cheval ailé, vous affrontez dans *Sir Lancelot*, serpents volants, dragons meurtriers, abilles monstrueuses, invisibles invincibles... A chaque pression sur le bouton de tir, votre monture bat des ailes, s'élève dans le ciel parcouru par vos ennemis, plonge droit sur eux ou attend, dans un vol plan majestueux, le moment propice à l'attaque. Une vague d'assaillants est détruite ? Restez sur vos gardes, le plus dur reste à faire : dans son antre méphitique, un dragon retient des jeunes filles prisonnières et bien sûr, vous n'aurez de cesse de les délivrer... Huit tableaux pour un jeu passionnant au niveau de simulation élevé, *Robin Hood* vous plonge dans l'univers de l'Angleterre médiévale. L'inflame shérif de Nottingham exerce un pouvoir absolu sur la région qu'il est censé protéger, amasse or et richesses, accable les paysans de ses sévices et à même poussé l'audace jusqu'à enlever Myriam,



ROBIN HOOD

la fiancée de Robin des bois. Celui-ci passe à l'attaque du château. Il élimine les hommes du shérif qui surveillent la forêt ou il s'est réfugié, se précipite, sous les fleches, vers les remparts du château, escalade la muraille et délivre enfin sa dulcinée. (Double ender pour Atari 2600).

Sir Lancelot Robin Hood
Type : jeu d'action. Type : action et stratégie.
Intérêt : ★★★★★ Intérêt : ★★★★★
Graphisme : ★★★★★ Graphisme : ★★★★★
Bruitages : ★★★★★ Bruitages : ★★★★★
Prix : 350 F environ.

RIVER RAID® ET PITFALL®! DE NOUVELLES AVEN- TURES DISPONIBLES POUR CONSOLES COLECOVISION™

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

Les canons de bord se déclenchent, le pouce écrasé sur la commande de feu, vous suivez la voie ouverte 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 cerne, 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.



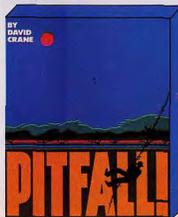
Trouvez le trésor de la jungle malgré scorpions, cobras et crocodiles, avec Harry Pitfall le seul, le vrai.

Créées par David Crane les aventures à succès d'Activision franchissent un nouveau pas.

Jusqu'à 20 minutes de jeux passionnants.

Jusqu'à 250 scènes différentes à découvrir.

Le graphisme et les effets sonores sont remarquables regroupant à la fois rapidité, réflexe et stratégie.



ET BIENTÔT
PITFALL II



PITFALL! UN VIDÉO JEU ACTIVISION®

H



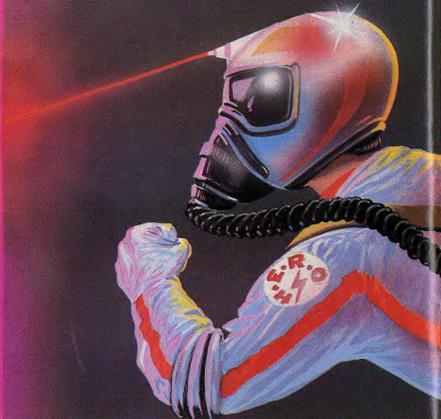
L'É sol se dérobe, des rivières de lave incandescente envahissent lentement le ventre du volcan. Grâce à son hélico, **H.E.R.O.**™ survole toutes les difficultés. Le sauvetage peut commencer.

E



Surveillant sans cesse sa réserve d'oxygène **H.E.R.O.**™ progresse ; se heurtant aux parois rocheuses, c'est à coup d'explosifs qu'il sauvera les mineurs d'une fin tragique.

R



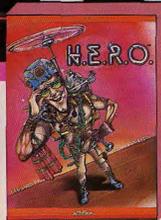
Équipé de son laser ultra-perforant **H.E.R.O.**™ tue la vermine et perce les murs de roches irradiantes, ultime rempart le séparant des mineurs en détresse.



H E R O



H.E.R.O.™ le nouveau vidéo-jeu Activision™ vous entraîne pour une vertigineuse descente aux enfers au fond d'une mine chauffée à blanc par le feu d'un volcan. **H.E.R.O.**™ un jeu à suivre au cœur de la terre.



ACTIVISION®

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

électrique revenait à la surface... Chassant cette idée absurde de son esprit sans s'efforcer à réfléchir. Le tunnel courait, non pas le long d'une terre ferme mais bien plutôt sur une surface encore plus molle que celle qu'il avait connue jusqu'à présent. A nouveau, un foie espéré s'écroulait. Et s'écroulait enfin voir le bout du tunnel ? Son expédition dura une éternité ; quand il ne pouvait plus marcher, il rampaït, s'accrochait à la paroi, se collait à elle, s'agrippait à la moindre tige. A côté de ce chemin de croix, le parcours du combattant semblait être une promenade de santé réservée aux fillettes. Aveuglé par la sueur, les mains en sang, Vincent n'en continuait pas moins d'avancer. Le bout du tunnel n'était plus loin. Le calvaire touchait à sa fin. Il s'apprêtait à crrier victoire lorsque devant ses yeux embués, des dizaines de corridors apparurent comme par magie. Ils se croisaient, s'entrecroisaient, se rejoignaient au centre d'un carrefour pour mieux s'égarer dans des directions différentes. Ça devait être ça, l'enfer... Vincent n'eut guère le temps de se lamenter sur son sort : un nouveau torrent de tonnerre précéda de peu la folle tempête qui s'était déjà abattue au-dessus de sa tête. La tornade reprit de plus belle pour s'arrêter, aussitôt soudainement qu'elle avait commencé, quelques minutes plus tard. Vincent était ahuri. Cette pluie diluvienne et régulière, qui revenait à intervalles fixes et ne causait aucun dégât, semblait comme un signal. L'incroyable, c'est qu'à ce moment-là, tous les couloirs, tous les tunnels, toutes les chambres, toutes les antichambes se mettaient à devenir véritablement vivants, les uns changeant de forme, les autres se déplaçant, se modifiant. Exactement comme s'ils obéissaient à un code qui leur servait de langage. Vincent s'assit pour faire le point de la situation. C'est chose qu'il pouvait réfléchir ces temps-ci...

comme une corde ou comme tremplin ? A vrai dire, les chances de réussite étaient minces à quoi lui servirait d'avoir un tremplin s'il ne parvenait pas à trouver une issue de secours ? Mais Vincent était sûr ; même, il espérait changer un peu le cours de ce monde. Sans perdre de temps, il se lança dans une stratégie, il saisit, comme s'il agissait d'un tapis, les bords des deux couloirs qui lui faisaient face, s'entrecoiffa de les modeler, de les croiser, de la même façon que s'ils étaient en caoutchouc. Il n'avait pas terminé sa besogne que tout crépita autour de lui. Il sentit le sol chavirer, sa tête éclata tandis que ses sens, précisément sens des temps réagis, lui faisaient entendre l'éclair et voir le tonnerre... Cela avait beau paraître absurde, c'était ainsi dans cette apparence de monde, l'échelle de valeur humaine n'avait plus cours. Vincent touchait le fond du désespoir ; condamné à vivre l'éternité, il était prisonnier d'un monde où le moindre de ses tentatives de révolte était un drame. C'est alors qu'il se souvint de tous ces moments passés

TOUTES SES FACULTÉS SEMBLAIENT DECOUPLÉES. IL COMPRENAIT TOUT SANS RIEN VOIR, NI RIEN ENTENDRE. SES CAPACITÉS S'ÉTENDAIENT À L'INFINI.

devant un écran, à poursuivre des fantômes ou des enzymes coincés dans un labyrinthe. Certe fois, c'était lui le héros du jeu. La seule différence, c'est que pour lui, il n'existait pas d'issue. La seule façon d'améliorer son score, c'était de passer d'un étage à l'autre, d'une ville à l'autre semblait-il. Il traversa des jardins, contorna des cascades, tomba en arrêt devant un groupe de maisons qui semblait jouer le rôle de quartier général. Mais ce quartier général ne servait de rien. De temps à autre, Vincent voyait des signaux s'allumer ici ou là. Et puis plus rien, le noir, le vide. Ce qui l'éclairait, c'est qu'à l'instant de son

des racines, rebondissait sur la terre spongieuse, se hissait péniblement tout sur une autre, s'accrochait à des filins qui lui permettaient, à la manière de lianes, de sauter dans le vide pour passer d'un continent à l'autre. Mais ici ou là, c'était pareil. Il ne prenait plus le temps de réfléchir, plus le temps de comprendre. Son idée fixe, c'était d'échapper à cet épouvantable cataclysme qui revenait si régulièrement qu'il ne pouvait augurer qu'un proche fin du monde. Et puis, comme cela s'était déjà produit auparavant, le calme revint, subitement. Vincent regarda autour de lui. Il avait atterri sur un territoire différent des autres, ressemblant à un vaste et riche palais dominant une plaine fertile où il lui sembla distinguer de l'or et des diamants. Un instant, l'idée d'en remplir ses poches lui traversa l'esprit. Mais à quoi pourrait bien lui servir du métal précieux s'il n'y avait rien de plus précieux que ce lieu ? Il lui fallait s'échapper, parer, vite. Sandra et les enfants avaient dû rentrer, se réfugier dans les caves. Vincent exultait. S'il arrivait à se placer sur le circuit de sortie et à trouver le code, il était sauvé. Mais il n'avait plus de temps à perdre. Il se précipita vers le dragon castle. Il n'avait pu découvrir le moindre mécanisme. Les issues secrètes n'apparaissent que pendant la tempête. Vincent se frappa le front : idiot qu'il était, il lui suffisait d'attendre la prochaine courrouche qui ne s'arrêterait, et le tour était joué ! En attendant, il allait se rapprocher de la plus possible de l'entrepôt qui lui permettait de sortir. Ce qui l'ignorait, et qu'il ne tarda pas à apprendre, c'est que, si près du but, il avait en fait un monde à découvrir. Pour la centième fois, il dut jouer les équilibristes pour passer d'un étage à l'autre, d'un niveau à l'autre, d'une aire à une autre. Il se perdit dans des déviations, emprunta des déviations, se permit de s'éloigner de sa destination. A un moment, il fut même forcé de ramper pour traverser une

intelligente, toutes ses facultés semblaient être découplées, il comprenait tout sans rien voir, ni rien entendre, se sentait doté d'une mémoire phénoménale et d'une capacité à tout comprendre qui s'étendait à l'infini. En dépit de toutes ces qualités, il ne comprit pas pourquoi ni comment il se retrouvait devant une étendue de cellules toutes reliées les unes aux autres. Chaque fois qu'il en traversait, il avait l'impression d'être un insecte pénétrant dans un bloc de pain d'épice. Il avançait d'un bon pas lorsque le bruit caractéristique de la tempête maitresse bourdonna dans ses oreilles. La pluie se reflétait à fondre sur lui, les signaux crépitaient comme des flashes d'appareils photos. Pourtant cette fois, Vincent ne ferma pas les yeux. Et ce qu'il vit le stupéfia. Tout se passait comme si les couloirs, sous l'influence de la tempête, découlaient leur bords secrets à une entrée et une sortie, commandées par une porte s'ouvrant, comme en électronique, au moindre des signaux. Vincent exultait. S'il arrivait à se placer sur le circuit de sortie et à trouver le code, il était sauvé. Mais il n'avait plus de temps à perdre. Il se précipita vers le dragon castle. Il n'avait pu découvrir le moindre mécanisme. Les issues secrètes n'apparaissent que pendant la tempête. Vincent se frappa le front : idiot qu'il était, il lui suffisait d'attendre la prochaine courrouche qui ne s'arrêterait, et le tour était joué ! En attendant, il allait se rapprocher de la plus possible de l'entrepôt qui lui permettait de sortir. Ce qui l'ignorait, et qu'il ne tarda pas à apprendre, c'est que, si près du but, il avait en fait un monde à découvrir. Pour la centième fois, il dut jouer les équilibristes pour passer d'un étage à l'autre, d'un niveau à l'autre, d'une aire à une autre. Il se perdit dans des déviations, emprunta des déviations, se permit de s'éloigner de sa destination. A un moment, il fut même forcé de ramper pour traverser une

intelligente, toutes ses facultés semblaient être découplées, il comprenait tout sans rien voir, ni rien entendre, se sentait doté d'une mémoire phénoménale et d'une capacité à tout comprendre qui s'étendait à l'infini. En dépit de toutes ces qualités, il ne comprit pas pourquoi ni comment il se retrouvait devant une étendue de cellules toutes reliées les unes aux autres. Chaque fois qu'il en traversait, il avait l'impression d'être un insecte pénétrant dans un bloc de pain d'épice. Il avançait d'un bon pas lorsque le bruit caractéristique de la tempête maitresse bourdonna dans ses oreilles. La pluie se reflétait à fondre sur lui, les signaux crépitaient comme des flashes d'appareils photos. Pourtant cette fois, Vincent ne ferma pas les yeux. Et ce qu'il vit le stupéfia. Tout se passait comme si les couloirs, sous l'influence de la tempête, découlaient leur bords secrets à une entrée et une sortie, commandées par une porte s'ouvrant, comme en électronique, au moindre des signaux. Vincent exultait. S'il arrivait à se placer sur le circuit de sortie et à trouver le code, il était sauvé. Mais il n'avait plus de temps à perdre. Il se précipita vers le dragon castle. Il n'avait pu découvrir le moindre mécanisme. Les issues secrètes n'apparaissent que pendant la tempête. Vincent se frappa le front : idiot qu'il était, il lui suffisait d'attendre la prochaine courrouche qui ne s'arrêterait, et le tour était joué ! En attendant, il allait se rapprocher de la plus possible de l'entrepôt qui lui permettait de sortir. Ce qui l'ignorait, et qu'il ne tarda pas à apprendre, c'est que, si près du but, il avait en fait un monde à découvrir. Pour la centième fois, il dut jouer les équilibristes pour passer d'un étage à l'autre, d'un niveau à l'autre, d'une aire à une autre. Il se perdit dans des déviations, emprunta des déviations, se permit de s'éloigner de sa destination. A un moment, il fut même forcé de ramper pour traverser une

LE JEU ELECTRONIQUE

• JEUX VIDÉO • MINI ARCADES • CONSOLES DE JEUX • JEUX DE POCHÉ (écrans simples, doubles ou triples) • JEUX DE SOCIÉTÉ ELECTRONIQUES (Échecs, Dames, Bridge, Master Mind) • LOCATION CARTOUCHE DE JEUX VIDÉO

PROMOTION



Ordinateur CBS COLGEOVISION
L'ordinateur de jeux informatique à 1800 F

PROMOTION



CASIO PT 50
Jouez la mélodie, il trouve tout seul les accords.
8 sonorités, 18 rythmes, 8 métronomes 890 F

PROMOTION



VICITREK Grande gamme de jeux Graphisme exceptionnel. Réalisme total 1960 F

PROMOTION



Clavier alphanumérique MATTEL
de programmation 1390 F

PROMOTION SUR JEUX LUD

DIVERS:	120 F
LE POMMEYER	120 F
EVASION	120 F
BANDAI:	
ZAXXON LOD 3 D	265 F
DRIDENTE	120 F
LAS VEGAS	135 F
PHOTIC CONSLUR	170 F
LEOPROING:	
HOME SWEET HOME	210 F
CHERRY WOODY	210 F
DRAGON CASTLE	210 F

PROMOTION SUR ECHIERS ELECTRONIQUES

KEYE:	
TRAVEL MATE	490 F
EXPLORER	810 F
COMMANON B	810 F
SENSOR CHES	810 F
EMPER STAK	810 F
REGENCY	810 F

FIDELITY ELECTRONIC:

MINI CHES	4 niveaux	890 F
800	6 niveaux	1350 F
SUPRA	9 niveaux	2590 F
SUPRA	9 niveaux	3590 F

CASIO:

CASIO PT 50	890 F
CASIO MT 45	1390 F

PROMOTION SUR JEUX VIDEO ET CARTOUCES

CONSOLE CBS COLGEOVISION	1800 F
CONSOLE VICITREK	1900 F
CONSOLE INTELLIVISION	1890 F
CONSOLE ATARI 600	1590 F
CONSOLE PHILLIPS 7040	1590 F
EXTENSION MARIAGE	950 F
14 PHILLIPS 7400	1590 F
CLAVIER ALPHANUMERIQUE MATTEL	1390 F

ATARI CARTOUCES:

JOY	300 F
WINDSOR HUNT	310 F
MISS PAC-MAN	310 F

KANGAROO

BATTLE ZONE	319 F
FOUR POSITION	210 F
STAR RAIDERS	320 F

ACTIVISION CARTOUCES:

(pour Atari)	
ROBOT FANK	330 F
ENDURO	350 F
ROBOT FANK	350 F
FLAME ATTACK	350 F
KEYSTONE KAPERS	350 F

ACTIVISION CARTOUCES:

(pour Maitel)	
MATTEL CARTOUCES:	
FOOTBALL AMERICAN	210 F
SPACE ARCADE	210 F
SPACE BATTLE	210 F
TOYOTA	210 F
SUN HUNT	240 F
BURGER TIME	310 F
SHARK REQUISIN	310 F
MISSION X	310 F

VICTORIN

CSB CARTOUCES:	
LADY BUG	260 F
CARNAVAL	260 F
VENTURE	350 F
MOTIVE TRAP	350 F
SCHTOPPERS	350 F
TRIP	350 F
DONKEY KONG JR	350 F
PEPPER II	350 F
LODGING	350 F
SPACE PIRY	350 F
SPACE PANIC	350 F
GOLF	350 F
ZAXXON	450 F
TURBO	450 F

MICRO-ORDINATEURS:

ORIG	2100 F
HECTOR 2 HR	4350 F
HECTOR HEX	4350 F
ATARI 600 XL	2600 F

Promotion valable dans la limite des stocks disponibles en magasin. Prix variables jusqu'au 20/2/84.

ACCUEIL-CONSEIL-DEMONSTRATION

LE JEU ELECTRONIQUE, 35, rue Saint-Lazare, 75009 PARIS - Tél. 874.43.20.

BON DE COMMANDE

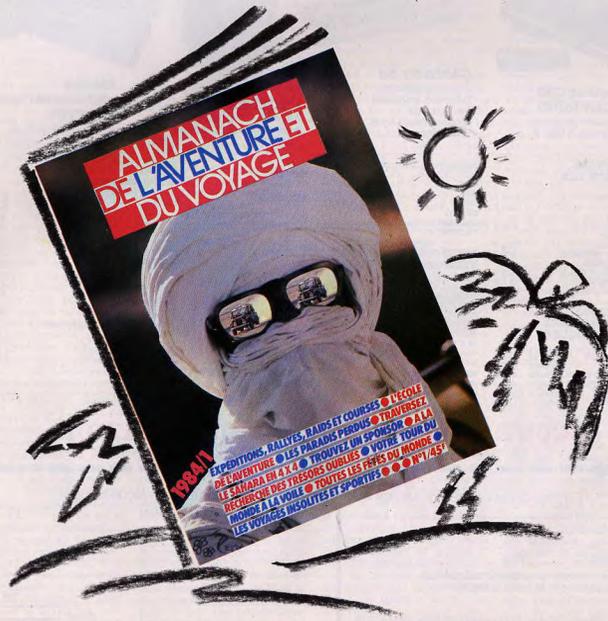
A découper et à envoyer à: **LE JEU ELECTRONIQUE** 35, rue Saint-Lazare, 75009 PARIS.

Nom	Ville	Réq	Désignation	Prix T.T.C.
Adresse				
Code postal	Ville			
Je désire recevoir le matériel indiqué sur cette commande et je joins le règlement.				
Frais de port				35 F
Total				Total

☐ NOUVEAU CATALOGUE GRATUIT SUR DEMANDE.

prenez des risques !

A PARTIR DU
13 FÉVRIER 1984
UN ÉVÈNEMENT...



Almanach de l'Aventure et du Voyage en vente partout. 45!

L'AVEVENTURIER DE L'ÎLE PERDUE

De bien étranges phénomènes
dans cette île paradisiaque perdue
au milieu des océans.

Et, personne n'a jamais pu percer le secret
des disparitions mystérieuses.
Aux commandes de votre calculette,
vous avez décidé d'en savoir plus...

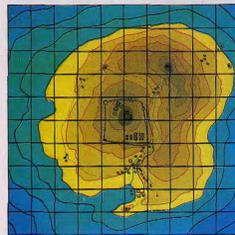
Votre inséparable calculette vous accompagne encore dans cette nouvelle aventure. Heureux possesseurs d'une FX 702 P (Casio), d'une X-07 (Canon) ou d'une TI 57 (Texas Instruments) préparez-vous à partir. Pilotant un avion supersonique, décollez au plus vite et dirigez-vous vers cette île baignée de soleil. Attention avant le décollage, lisez attentivement votre plan de vol, puis reportez-vous à la carte des lieux page 52 et 53.

BUT DU JEU

Vous devez absolument être le premier à découvrir le secret qui entoure l'île du Diable. Pour cela, il vous faut partir d'une des bases les plus proches de l'île. En un temps record, survolez l'île, prenez des photographies, puis atterrissez sur votre base de départ. Mais pour le moment, il n'y a aucune raison pour que votre mission échoue. Invisible sur les radars, un objet non identifié a décollé en même temps que vous de l'île du Diable. Il va tout faire pour vous éliminer. Vous virez de bord, il commence la même manœuvre et se rapproche inexorablement. La tension monte de plus en plus, que faire ? Pour lui échapper, une seule solution, la ruse et la fourberie. Encore personne n'a déjoué ces terribles ennemis. Votre avion est équipé du dernier et du plus perfectionné modèle de radars. Vous pourrez ainsi connaître très précisément la position de l'engin non identifié vous poursuivant. Une aventure qui mettra vos réflexes à rudes épreuves.

PRINCIPE DU JEU

Sur votre carte, l'île du Diable se trouve au centre. Un quadrillage vous aide à vous situer, il est numéroté horizontalement de gauche à droite, de 0 à 10, (coordonnées X) et en vertical, de 0 à 10, (coordonnées Y). L'intersection de ces deux nombres vous donne la position de l'avion et aussi de l'O.V.N.I. Votre base de départ doit toujours être située sur l'un des côtés de la carte. Partir contre l'O.V.N.I. vous poursuivra s'envole du



milieu, c'est-à-dire de l'île du Diable. Prenez le plus court chemin pour vous rendre au-dessus de l'île. Mélez-vous de ne pas tomber dans les rayons de l'O.V.N.I. Après avoir survolé l'île et pris des photographies de ces étranges installations, vous devez revenir au plus vite à votre base de départ. Choisissez le bon parcours, mais n'oubliez pas que le plus court chemin n'est pas toujours le meilleur. Quand votre radar détectera l'O.V.N.I., vous pourrez être amené à changer votre parcours. Les différents niveaux représentent les différentes rencontres. Au niveau 1, l'O.V.N.I. se déplace à la même vitesse que votre avion et au niveau 9, il se déplace plus rapidement. À ce stade il est pratiquement impossible d'échapper à l'O.V.N.I. et à ses rayons destructeurs. Il est conseillé de ne pas se diriger directement vers l'île du Diable, mais de serpenter afin de détourner l'attention. Tentez cette aventure impossible, vous aurez l'immense plaisir d'être le premier à réussir. Et ainsi découvrir le mystère qui entoure l'île du Diable. Grâce aux clics que vous aurez rapportés.

RÈGLES PARTICULIÈRES

Comme vous avez pu le constater, vous serez suivi durant cette aventure. Vous devrez rendre vite compte qu'il n'est pas

toujours facile de prendre des photographies aériennes, surtout quand une bande d'O.V.N.I. aux mauvaises intentions vous poursuivent. Mais si l'un de vous amis possède une des calculettes nécessaires pour jouer, n'hésitez pas, l'aventure aura plus de suspense. Vous pourrez aussi jouer l'un contre l'autre muni de votre propre calculette. Lequel de vous deux finira sa mission le premier ?

COMMENT JOUER AVEC VOTRE CALCULETTE FX 702 P (Casio)

Placez-vous en mode 1, puis entrez le programme. Aucune définition n'est nécessaire pour la taille mémoire réservée aux variables. Ensuite repassez en mode 0. Votre calculette est dès maintenant prête à vous accompagner dans cette aventure. Faites F1 (zone de programme). Après l'identification du jeu, vous devez choisir un niveau de difficulté compris entre 1 et 5, (1 étant le plus facile et 5 étant le plus difficile), suivie de EXE. L'aventure commence et plus personne ne peut rien pour vous à partir du moment où vous quittez le sol. Aux commandes de votre avion supersonique, partez pour l'île du Diable. Entrez ensuite les positions de votre base d'envol. Votre radar vient de repérer l'O.V.N.I. et sa position apparaît à l'écran. Une lutte sans merci, ou seul le plus fort vainquera. Puis entrez votre nouvelle position sur la carte par rapport à l'avion, en donnant les coordonnées X et Y. Après le survol de l'île, revenez vers votre base de départ. À chaque déplacement de votre avion vous obtiendrez la nouvelle position de l'O.V.N.I. N'oubliez pas que la vitesse de déplacements de l'O.V.N.I. dépend du niveau de jeu choisi. Au niveau 1, il se déplace de cinq cases lorsque vous avancez de quatre. Votre calculette veille à tout, il est donc inutile de tricher. En ne photographiant pas l'île du Diable, vous n'aurez pas l'autorisation d'atterrir.



LISTING DU PROGRAMME POUR FX 702 P (CASIO)

```

P01 825 STEPS      IF F#0:IF F#10:
3 VRC             PRT "1 COORD ES"
2 YC              T 0 OU 18">GOTO
1 F#1:FINP "NIV  5
EAU DIFF 1 A S   12 H#0#R:J=F#-B:IF
C#1F C#1F C     H#0#H#H#
25:1#C#0:10#1#G  0 5
4 GOTO 3         13 IF J#0:J#1#0
5 A#5#0#5:1#P "R  14 K#ATN (C#A#)L#J
SCISSE DE DEPAR  /SIN K#IF L#0#K
T "1#E#D        =100#K
6 IF D#0:IF D#  15 H#<COS K#H#<K#
THEN 8          IN K#R#H#H#B#E#H#
7 GOTO 5         THEN 8
8 INP "ORDONNEE  16 IF L#1:2#P#INT
D E DEPART "F#  A#B#INT B
F               17 IF D#0:IF D#6:1
9 IF F#0:IF F#  THEN 11
10 GOTO 8       11 IF D#0:IF D#0:
11 IF D#0:IF D#
  
```



LISTING DU PROGRAMME POUR TI 57 (TEXAS INSTRUMENT)

```

STO 1 00 32 1
R/S 01 81 STO 5 15 32 5
STO 2 02 32 2 1 16 01
RCL 1 03 33 1 17 83
— 04 65 2 18 02
RCL 3 05 33 3 STO 7 19 32 7
= 06 85 RCL 5 20 33 5
x#t 07 22 INV 2nd x#t 21 76 5
RCL 2 08 33 2 2nd FIX 0 22 48 0
— 09 65 2nd c.t 23 19
RCL 4 10 33 4 RCL 0 24 33 0
= 11 85 x#t 25 22
INV 2nd P-R 12 27 RCL 6 26 33 6
STO 6 13 32 6 SUM 4 28 34 4
x#t 14 22 RCL 4 29 33 4
  
```

Ne compter pas sur le hasard, il est totalement inexistant : la seule chance que vous ayez pour dépasser vos O.V.N.I. est de piloter de façon très rapide en changeant brusquement de direction.

TI 57 (Texas Instruments)

La TI 57 ne possède que cinquante pas de mémoire vive, il n'est pas possible de programmer le jeu dans son ensemble, mais uniquement une partie de celui-ci. Faire **LRN**, puis entrez le programme et refaire **LRN**. La calculatrice est prête à vous accompagner dans cette aventure. Pour commencer une partie, faites **SBR 0**, un zéro apparaît à l'écran. Introduisez ensuite le niveau de difficulté de 1) à 5) et pressez **R/S**. Un zéro apparaît à l'écran, il faut ensuite que vous donniez la position de votre base de départ (coordonnées de X et Y), suivie de **R/S**. Une troisième pression de la touche **R/S** déclenche le jeu, l'O.V.N.I. décolle de l'île du Diable. Vous allez alors entrer la position de votre avion à chaque déplacement. La calculatrice vous donne les coordonnées de l'O.V.N.I. (ordonnée puis abscisse). Si vos deux positions sont identiques, l'O.V.N.I. est oûléveré, mais votre avion aussi. Vous avez été atteint par un rayon destructeur. Surveillez bien votre cap, car la calculatrice ne vous pardonnera aucune erreur. Nous vous livrons un petit secret, pour rapporter les photographies, il faut voler en changeant très souvent de directions. Bonne chance à tous !

X-07 (Canon)

Le Canon X-07 permet la réalisation de graphismes et de musique assez élaborés. C'est pourquoi nous avons pu créer quelques dessins à l'écran accompagnés d'une petite musique. Entrez le programme : toute la première partie graphique n'est pas obligatoire. Dans ce cas, vous perdez l'initialisation du programme, avec le logo TILT. Plusieurs petites musiques retiennent le jeu commence. Entrez tout d'abord le niveau de difficulté (1 à 5), il déterminera la vitesse de déplacement des O.V.N.I. Puis donnez la position de base de départ, qui est aussi le lieu de votre retour. L'O.V.N.I. est repéré par votre radar, il faut tirer sans tarder car il gagne rapidement du terrain. La calculatrice vous indique vos positions et celle de l'O.V.N.I. en permanence. Pour le tromper, essayez de virer brusquement et sans arrêt, il perdra peut-être votre trace. Vous avez ainsi le temps d'atterrir en toute tranquillité. Si par malheur le rayon destructeur de l'O.V.N.I. vous frappe, vous disparaîtrez à jamais. Une mission périlleuse qu'aucun homme n'a pu mener à bien et surtout, ne comptez pas sur l'indulgence de votre calculatrice, elle ne vous pardonnera aucune erreur de pilotage.

Bertrand RAVEL



LISTING DU PROGRAMME POUR X-07 (CANON)

```

2 FORI=1T0500STEP20:BEEPI,2:NEXTI:CLS:FO
RI=19T099:FORL=0T04:PSET(I,L):NEXTL
3 FORL=2T031:PSET(I,L):NEXL:NEXTI:FORI
=30T045:PSET(I,10):PSET(I,11):PSET(I,12)
4 NEXTI:FORI=50T054:FORL=10T022:PSET(I,L
):NEXL:NEXTI:FORI=13T022:FORL=36T040
5 PSET(L,I):NEXL:NEXTI:FORI=60T064:FORL
=10T022:PSET(I,L):NEXL:NEXTI
6 FORI=64T069:FORL=20T022:PSET(I,L):NEXL
L:NEXTI:FORI=69T083:PSET(I,10)
7 PSET(I,11):PSET(I,12):NEXTI:FORI=74T07
8:FORL=13T022:PSET(I,L):NEXL:NEXTI
8 FORI=300T070STEP20:BEEPI,4:NEXTI:CLS:
BEEP45,5:GOSUB2000
9 FORI=1T0300:BEEPI,1:NEXTI:CLS:GOSUB200
0:LOCATE1,1:INPUT"Niveau difficulté 1-5
":J#E#0#ANDC#6THENLETC=C#10:1#GOTO12
11 GOTO10
12 A#5:B#5:CLS:GOSUB2000:LOCATE1,1:INPUT
"Abscisse de depart "J#E#D
13 IFD#00RD=<10THENI5
14 GOTO12
15 CLS:GOSUB2000:LOCATE1,1:INPUT"Ordonne
e de depart "J#I#F#
16 IFY#00RF=<10THENI8
17 GOTO15
18 IFD#00RD=100RF#00RF=10THEN20ELSELOCAT
E1,1:PRINT"1 coord est 0 ou 10
19 FORI=1T099:BEEPI,1:NEXTI:GOTO12
20 H#D-A:J#F#B:IFH#0THENLETH#H#A
21 K#ATN(J#H)=L#J/(SIN(K)):IFL<0THENLETK
  
```

```

=100+K
22 M#<XCOS(K):N#<XSIN(K):A#A#M#B#B#N
23 IFL<(12-10)THENLETA=INT(A):B=INT(B)
24 CLS:GOSUB2000:IFD#40RD#60RD#40RC#
=6THENLETO=0+1
25 IFCINT(#0)=CINT(D#)ANDCINT(B#)=CINT(F
#)THEN28
26 IFD#2ANDE#DANDG#FTHEN29
27 GOSUB34:LOCATE1,1:PRINT" Nouvelle posi
tion "INPUT"X=":J#D:INPUT"Y=":J#F:GOTO28
28 LOCATE1,1:PRINT"BOUM":GOSUB33:LOCATE1
,1:PRINT"L'OUNI vous a rejoint "IGOTO30
29 LOCATE1,1:PRINT"Mission accomplie!"
A bienot !!!"
30 FORI=1T099:BEEPI,1:NEXTI:CLS:GOSUB200
0:LOCATE1,1:INPUT"Une autre mission"J#F#
31 IFW#0UI"THENS
32 IFW#<"NON"THENLOCATE1,1:PRINT"AU REVO
IR !!!"
33 LOCATE1,1:FORI=1T099:BEEPI,1:NEXTI:PR
INT"Un peu de serieux" :GOTO29
34 X#<CINT(A#):Y#<CINT(B#):LOCATE1,1:PR
INT"O.U.N.I."X#X#":Y#Y#":
35 FORI=1T099:BEEPI,1:NEXTI:RETURN
2000 CLS:FORI=22T038:PSET(I,4):PSET(C1,5)
:NEXTI:PSET(21,5):PSET(39,5)
2010 PSET(24,6):PSET(25,6):PSET(35,6):PSE
T(36,6):PSET(36,3):PSET(37,3)
2020 FORI=23T026:PSET(I,3):NEXTI:PSET(23
,2):PSET(24,2):PSET(25,2):PSET(23,1)
2030 PSET(24,1):PSET(23,0):RETURN
  
```



SLALOM EN BASIC

Réaliser un jeu en Basic ? Vous connaissez déjà ?
Mais, comme en politique, un bon programme fait appel à de nombreuses astuces !
Voici les petits secrets d'un logiciel plus performant.



Poursuivons ensemble notre découverte du langage Basic. Le programme est réalisé sur un Sinclair ZX 81, dans sa version de base 1 ko Ram. Un petit tableau vous permettra d'adapter ce programme pour qu'il fonctionne sur votre propre micro-ordinateur. Bien sûr, nous ne reprendrons pas les ordres déjà présentés dans le premier tableau. (Voir TILT n° 9). Ce logiciel ludique est une descente à skis sur une piste noire, où, par malheur, de nombreux sapins ont poussés. Une piste interminable dont vous ne verrez peut-être jamais le bout. Vous ne pourrez en aucun cas sortir de la piste. Mais heureusement après chaque collision avec un sapin, vous pourrez repartir après avoir épousseté la neige de vos vêtements. Ce programme peut très facilement être modifié, il est ainsi possible de savoir si le skieur n'est pas entré en collision avec un sapin. Mais il faut utiliser les instructions **PEEK** et **POKE** d'un manière assez complexe. Nous allons bien-

tôt traiter ce problème particulier. Pour cela il suffit de transformer les lignes 110 et 120. Entrez le programme dans votre micro-ordinateur et analysons l'ensemble. Pour découvrir comment fonctionne chaque instruction, il est parfois plus économique pour la mémoire vive de l'ordinateur d'utiliser des instructions combinées, l'une avec l'autre. A première vue cela peut paraître étonnant et pourtant, le résultat est bien meilleur. Mais l'une des principales règles que doit observer le programmeur, est d'élaborer son logiciel de façon logique. Ce programme de descente à skis se décompose en cinq parties :
— l'initialisation du jeu
— la création du graphisme
— l'affichage des graphismes à l'écran
— les tests de déplacement de votre skieur
— le décompte des kilomètres parcourus et l'effacement de l'ancienne position du skieur.

Dans les lignes 10, 20, 30, 50, 60, 100 et 130, l'initialisation d'une variable est obligatoire sur le ZX 81. Mais sur de nombreux micro-ordinateurs, cette instruction est facultative. **LET A = 3** deviendra **A = 3**. La ligne 10 initialise la variable a en lui affectant une valeur constante, environ 10. En écrivant **A = PI * PI** qui est identique à **A = 10**, l'avantage ici est une économie de mémoire. A la ligne 20, **B = SGN PI** occupe moins de place mémoire que **B = 1**. Etrange et pourtant ce n'est que la stricte vérité. Les lignes 30, 50 et 60 permettent de créer le graphisme de la piste et des sapins sur une ligne de l'écran du téléviseur. La ligne 40 délimate les bords de la piste, entre les deux extrémités il n'y a que des espaces blancs. La création de l'emplacement des sapins se fait à la ligne 50 et 60. L'instruction **RND** donne une variable aléatoire comprise entre 0 et 1. Elle est multipliée par 11 pour rester dans les limites de la



Pour effacer l'ancienne position du skieur, à chaque déplacement, il faut utiliser **PRINT AT x, y**; ne rien inscrire après le point virgule équivalent à un espace. Mais cette façon d'écrire l'instruction **PRINT** à la ligne 140 est beaucoup plus courte. La ligne 150 renvoie l'exécution du programme à partir de la ligne 30, réinitialisation des graphismes d'écran. Ce programme peut être nettement amélioré avec un micro-ordinateur plus puissant. Avec une mémoire vive supérieure à 1 ko Ram programmable en Basic. Voilà vous progressez lentement mais sûrement dans l'univers de la programmation. A partir du prochain numéro, nous aborderons tous les aspects du langage machine sur ZX 81 Sinclair. En attendant bon courage, patientez encore un peu et plus aucun thème ludique ne vous résistera. ■

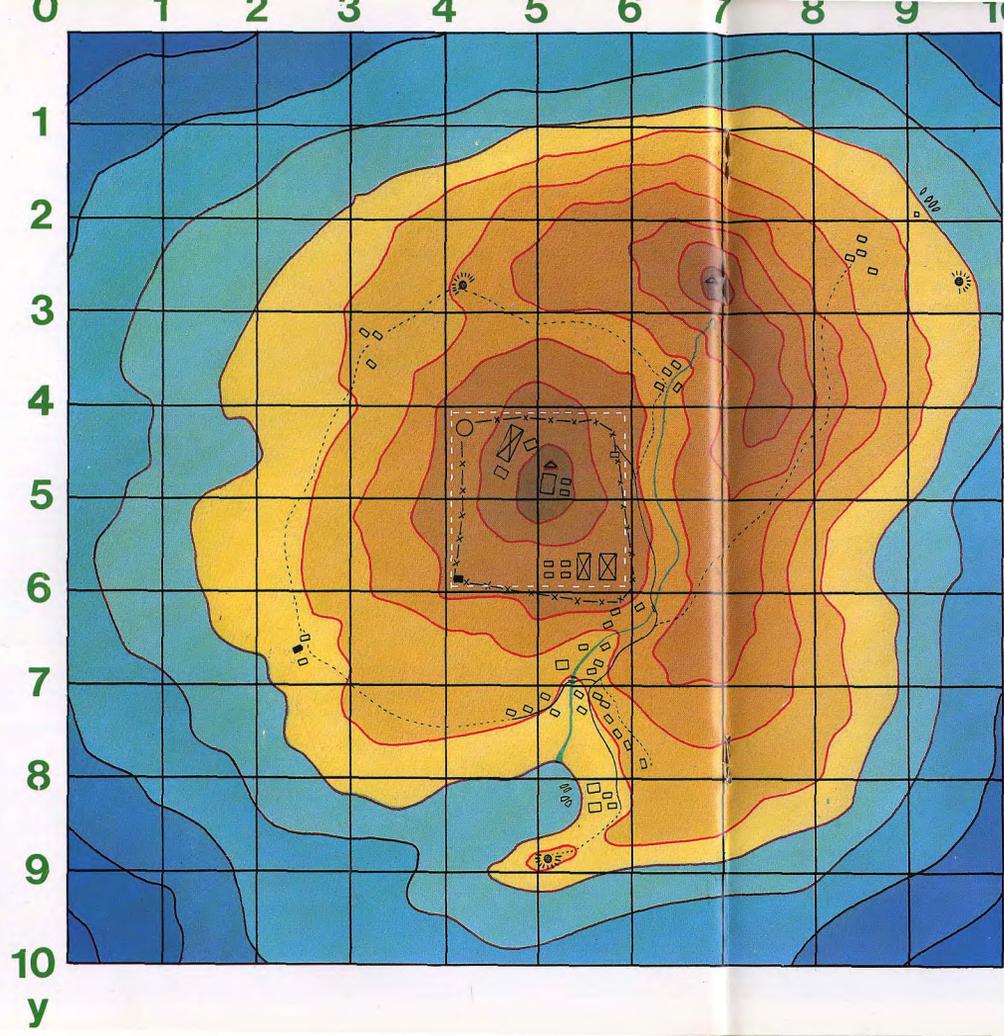
EQUIVALENCE DES INSTRUCTIONS BASIC	SINCLAIR ZX81 SPECTRUM	DRAGON 32	TANDY MC10 ALICE	LASER 200-210	ORIC 1	TI 99/4A	COMMODORE VIC 20 CBM 64	ATARI 400/800 600 XL	T07	HECTOR HX BASIC III TANDY TRS 80
NCMBRE CONSTANT 10	PI * PI	10	10	10	10	10	10	10	10	10
RANDOMIZE FAIRE SORTIR DES NOMBRES ALEATOIRES	RAND					RANDOMIZE	x			RANDOMIZE
SIGNE D'UN NOMBRE	SGN (w)	SGN (w)	SGN (w)	SGN (w)	SGN (w)	SGN (w)	SGN (w)	SGN (w)	SGN (w)	SGN (w)
L'ECRAN TEXTE GRAPHIQUE REMONTE D'UNE LIGNE	SCROLL	PRINT	PRINT	PRINT	PRINT	PRINT	PRINT	PRINT	PRINT	PRINT
NOMBRE CONSTANT 0	NOT PI	0	0	0	0	0	0	0	0	0
FIN DE TEST AVEC INITIALISATION DE VARIABLE	THEN LET	THEN LET	THEN LET	THEN LET	THEN LET	THEN LET	THEN LET	THEN LET	THEN LET	THEN LET

piste : **+ 2** évite qu'elle n'apparaisse sur la piste elle-même. L'instruction **RAND** à la ligne 40 permet que les variables aléatoires tirées par l'ordinateur soient toujours différentes. A la ligne 70, l'instruction **SCROLL** fait remonter d'une ligne tous les graphiques et les textes se trouvant à l'écran. Cet ordre Basic permet de créer un effet d'animation. Sur les micro-ordinateurs où elle n'apparaît pas, l'ordre peut être remplacé par l'instruction **PRINT** seule. Les lignes 80 et 90 permettent l'affichage des graphiques et des textes à l'écran. La ligne 100 gère les déplacements du skieur, habituellement l'équivalent de cette ligne est deux fois plus long. Voici une astuce très facile à utiliser qui réduit beaucoup la longueur des programmes avec saisie par **INKEYS**. Les lignes 110 et 120 évitent que le joueur ne sorte de la piste. S'il s'approche trop des limites de celle-ci, il est renvoyé deux cases en arrière. La ligne 130 augmente la vitesse de 9 mètres à chaque passage. **SGN PI** est égal à 1, ce qui représente une économie pour la mémoire vive.

LISTING DU PROGRAMME SLALOM EN BASIC

```

10 A=10
20 B=SGN PI
30 GOTO 100
40 LET C=11
50 FOR I=0 TO 10
60 GOTO 100
70 SCROLL
80 PRINT AT 10,0;"SLALOM"
90 PRINT AT 10,10;"301"
100 PRINT AT 10,0;" "
110 PRINT AT 10,10;" "
120 PRINT AT 10,20;" "
130 PRINT AT 10,30;" "
140 PRINT AT 10,40;" "
150 PRINT AT 10,50;" "
160 PRINT AT 10,60;" "
170 PRINT AT 10,70;" "
180 PRINT AT 10,80;" "
190 PRINT AT 10,90;" "
200 PRINT AT 10,100;" "
210 PRINT AT 10,110;" "
220 PRINT AT 10,120;" "
230 PRINT AT 10,130;" "
240 PRINT AT 10,140;" "
250 PRINT AT 10,150;" "
260 PRINT AT 10,160;" "
270 PRINT AT 10,170;" "
280 PRINT AT 10,180;" "
290 PRINT AT 10,190;" "
300 PRINT AT 10,200;" "
310 PRINT AT 10,210;" "
320 PRINT AT 10,220;" "
330 PRINT AT 10,230;" "
340 PRINT AT 10,240;" "
350 PRINT AT 10,250;" "
360 PRINT AT 10,260;" "
370 PRINT AT 10,270;" "
380 PRINT AT 10,280;" "
390 PRINT AT 10,290;" "
400 PRINT AT 10,300;" "
410 PRINT AT 10,310;" "
420 PRINT AT 10,320;" "
430 PRINT AT 10,330;" "
440 PRINT AT 10,340;" "
450 PRINT AT 10,350;" "
460 PRINT AT 10,360;" "
470 PRINT AT 10,370;" "
480 PRINT AT 10,380;" "
490 PRINT AT 10,390;" "
500 PRINT AT 10,400;" "
510 PRINT AT 10,410;" "
520 PRINT AT 10,420;" "
530 PRINT AT 10,430;" "
540 PRINT AT 10,440;" "
550 PRINT AT 10,450;" "
560 PRINT AT 10,460;" "
570 PRINT AT 10,470;" "
580 PRINT AT 10,480;" "
590 PRINT AT 10,490;" "
600 PRINT AT 10,500;" "
610 PRINT AT 10,510;" "
620 PRINT AT 10,520;" "
630 PRINT AT 10,530;" "
640 PRINT AT 10,540;" "
650 PRINT AT 10,550;" "
660 PRINT AT 10,560;" "
670 PRINT AT 10,570;" "
680 PRINT AT 10,580;" "
690 PRINT AT 10,590;" "
700 PRINT AT 10,600;" "
710 PRINT AT 10,610;" "
720 PRINT AT 10,620;" "
730 PRINT AT 10,630;" "
740 PRINT AT 10,640;" "
750 PRINT AT 10,650;" "
760 PRINT AT 10,660;" "
770 PRINT AT 10,670;" "
780 PRINT AT 10,680;" "
790 PRINT AT 10,690;" "
800 PRINT AT 10,700;" "
810 PRINT AT 10,710;" "
820 PRINT AT 10,720;" "
830 PRINT AT 10,730;" "
840 PRINT AT 10,740;" "
850 PRINT AT 10,750;" "
860 PRINT AT 10,760;" "
870 PRINT AT 10,770;" "
880 PRINT AT 10,780;" "
890 PRINT AT 10,790;" "
900 PRINT AT 10,800;" "
910 PRINT AT 10,810;" "
920 PRINT AT 10,820;" "
930 PRINT AT 10,830;" "
940 PRINT AT 10,840;" "
950 PRINT AT 10,850;" "
960 PRINT AT 10,860;" "
970 PRINT AT 10,870;" "
980 PRINT AT 10,880;" "
990 PRINT AT 10,890;" "
1000 PRINT AT 10,900;" "
1010 PRINT AT 10,910;" "
1020 PRINT AT 10,920;" "
1030 PRINT AT 10,930;" "
1040 PRINT AT 10,940;" "
1050 PRINT AT 10,950;" "
1060 PRINT AT 10,960;" "
1070 PRINT AT 10,970;" "
1080 PRINT AT 10,980;" "
1090 PRINT AT 10,990;" "
1100 PRINT AT 10,1000;" "
1110 PRINT AT 10,1010;" "
1120 PRINT AT 10,1020;" "
1130 PRINT AT 10,1030;" "
1140 PRINT AT 10,1040;" "
1150 PRINT AT 10,1050;" "
1160 PRINT AT 10,1060;" "
1170 PRINT AT 10,1070;" "
1180 PRINT AT 10,1080;" "
1190 PRINT AT 10,1090;" "
1200 PRINT AT 10,1100;" "
1210 PRINT AT 10,1110;" "
1220 PRINT AT 10,1120;" "
1230 PRINT AT 10,1130;" "
1240 PRINT AT 10,1140;" "
1250 PRINT AT 10,1150;" "
1260 PRINT AT 10,1160;" "
1270 PRINT AT 10,1170;" "
1280 PRINT AT 10,1180;" "
1290 PRINT AT 10,1190;" "
1300 PRINT AT 10,1200;" "
1310 PRINT AT 10,1210;" "
1320 PRINT AT 10,1220;" "
1330 PRINT AT 10,1230;" "
1340 PRINT AT 10,1240;" "
1350 PRINT AT 10,1250;" "
1360 PRINT AT 10,1260;" "
1370 PRINT AT 10,1270;" "
1380 PRINT AT 10,1280;" "
1390 PRINT AT 10,1290;" "
1400 PRINT AT 10,1300;" "
1410 PRINT AT 10,1310;" "
1420 PRINT AT 10,1320;" "
1430 PRINT AT 10,1330;" "
1440 PRINT AT 10,1340;" "
1450 PRINT AT 10,1350;" "
1460 PRINT AT 10,1360;" "
1470 PRINT AT 10,1370;" "
1480 PRINT AT 10,1380;" "
1490 PRINT AT 10,1390;" "
1500 PRINT AT 10,1400;" "
1510 PRINT AT 10,1410;" "
1520 PRINT AT 10,1420;" "
1530 PRINT AT 10,1430;" "
1540 PRINT AT 10,1440;" "
1550 PRINT AT 10,1450;" "
1560 PRINT AT 10,1460;" "
1570 PRINT AT 10,1470;" "
1580 PRINT AT 10,1480;" "
1590 PRINT AT 10,1490;" "
1600 PRINT AT 10,1500;" "
1610 PRINT AT 10,1510;" "
1620 PRINT AT 10,1520;" "
1630 PRINT AT 10,1530;" "
1640 PRINT AT 10,1540;" "
1650 PRINT AT 10,1550;" "
1660 PRINT AT 10,1560;" "
1670 PRINT AT 10,1570;" "
1680 PRINT AT 10,1580;" "
1690 PRINT AT 10,1590;" "
1700 PRINT AT 10,1600;" "
1710 PRINT AT 10,1610;" "
1720 PRINT AT 10,1620;" "
1730 PRINT AT 10,1630;" "
1740 PRINT AT 10,1640;" "
1750 PRINT AT 10,1650;" "
1760 PRINT AT 10,1660;" "
1770 PRINT AT 10,1670;" "
1780 PRINT AT 10,1680;" "
1790 PRINT AT 10,1690;" "
1800 PRINT AT 10,1700;" "
1810 PRINT AT 10,1710;" "
1820 PRINT AT 10,1720;" "
1830 PRINT AT 10,1730;" "
1840 PRINT AT 10,1740;" "
1850 PRINT AT 10,1750;" "
1860 PRINT AT 10,1760;" "
1870 PRINT AT 10,1770;" "
1880 PRINT AT 10,1780;" "
1890 PRINT AT 10,1790;" "
1900 PRINT AT 10,1800;" "
1910 PRINT AT 10,1810;" "
1920 PRINT AT 10,1820;" "
1930 PRINT AT 10,1830;" "
1940 PRINT AT 10,1840;" "
1950 PRINT AT 10,1850;" "
1960 PRINT AT 10,1860;" "
1970 PRINT AT 10,1870;" "
1980 PRINT AT 10,1880;" "
1990 PRINT AT 10,1890;" "
2000 PRINT AT 10,1900;" "
2010 PRINT AT 10,1910;" "
2020 PRINT AT 10,1920;" "
2030 PRINT AT 10,1930;" "
2040 PRINT AT 10,1940;" "
2050 PRINT AT 10,1950;" "
2060 PRINT AT 10,1960;" "
2070 PRINT AT 10,1970;" "
2080 PRINT AT 10,1980;" "
2090 PRINT AT 10,1990;" "
2100 PRINT AT 10,2000;" "
2110 PRINT AT 10,2010;" "
2120 PRINT AT 10,2020;" "
2130 PRINT AT 10,2030;" "
2140 PRINT AT 10,2040;" "
2150 PRINT AT 10,2050;" "
2160 PRINT AT 10,2060;" "
2170 PRINT AT 10,2070;" "
2180 PRINT AT 10,2080;" "
2190 PRINT AT 10,2090;" "
2200 PRINT AT 10,2100;" "
2210 PRINT AT 10,2110;" "
2220 PRINT AT 10,2120;" "
2230 PRINT AT 10,2130;" "
2240 PRINT AT 10,2140;" "
2250 PRINT AT 10,2150;" "
2260 PRINT AT 10,2160;" "
2270 PRINT AT 10,2170;" "
2280 PRINT AT 10,2180;" "
2290 PRINT AT 10,2190;" "
2300 PRINT AT 10,2200;" "
2310 PRINT AT 10,2210;" "
2320 PRINT AT 10,2220;" "
2330 PRINT AT 10,2230;" "
2340 PRINT AT 10,2240;" "
2350 PRINT AT 10,2250;" "
2360 PRINT AT 10,2260;" "
2370 PRINT AT 10,2270;" "
2380 PRINT AT 10,2280;" "
2390 PRINT AT 10,2290;" "
2400 PRINT AT 10,2300;" "
2410 PRINT AT 10,2310;" "
2420 PRINT AT 10,2320;" "
2430 PRINT AT 10,2330;" "
2440 PRINT AT 10,2340;" "
2450 PRINT AT 10,2350;" "
2460 PRINT AT 10,2360;" "
2470 PRINT AT 10,2370;" "
2480 PRINT AT 10,2380;" "
2490 PRINT AT 10,2390;" "
2500 PRINT AT 10,2400;" "
2510 PRINT AT 10,2410;" "
2520 PRINT AT 10,2420;" "
2530 PRINT AT 10,2430;" "
2540 PRINT AT 10,2440;" "
2550 PRINT AT 10,2450;" "
2560 PRINT AT 10,2460;" "
2570 PRINT AT 10,2470;" "
2580 PRINT AT 10,2480;" "
2590 PRINT AT 10,2490;" "
2600 PRINT AT 10,2500;" "
2610 PRINT AT 10,2510;" "
2620 PRINT AT 10,2520;" "
2630 PRINT AT 10,2530;" "
2640 PRINT AT 10,2540;" "
2650 PRINT AT 10,2550;" "
2660 PRINT AT 10,2560;" "
2670 PRINT AT 10,2570;" "
2680 PRINT AT 10,2580;" "
2690 PRINT AT 10,2590;" "
2700 PRINT AT 10,2600;" "
2710 PRINT AT 10,2610;" "
2720 PRINT AT 10,2620;" "
2730 PRINT AT 10,2630;" "
2740 PRINT AT 10,2640;" "
2750 PRINT AT 10,2650;" "
2760 PRINT AT 10,2660;" "
2770 PRINT AT 10,2670;" "
2780 PRINT AT 10,2680;" "
2790 PRINT AT 10,2690;" "
2800 PRINT AT 10,2700;" "
2810 PRINT AT 10,2710;" "
2820 PRINT AT 10,2720;" "
2830 PRINT AT 10,2730;" "
2840 PRINT AT 10,2740;" "
2850 PRINT AT 10,2750;" "
2860 PRINT AT 10,2760;" "
2870 PRINT AT 10,2770;" "
2880 PRINT AT 10,2780;" "
2890 PRINT AT 10,2790;" "
2900 PRINT AT 10,2800;" "
2910 PRINT AT 10,2810;" "
2920 PRINT AT 10,2820;" "
2930 PRINT AT 10,2830;" "
2940 PRINT AT 10,2840;" "
2950 PRINT AT 10,2850;" "
2960 PRINT AT 10,2860;" "
2970 PRINT AT 10,2870;" "
2980 PRINT AT 10,2880;" "
2990 PRINT AT 10,2890;" "
3000 PRINT AT 10,2900;" "
3010 PRINT AT 10,2910;" "
3020 PRINT AT 10,2920;" "
3030 PRINT AT 10,2930;" "
3040 PRINT AT 10,2940;" "
3050 PRINT AT 10,2950;" "
3060 PRINT AT 10,2960;" "
3070 PRINT AT 10,2970;" "
3080 PRINT AT 10,2980;" "
3090 PRINT AT 10,2990;" "
3100 PRINT AT 10,3000;" "
3110 PRINT AT 10,3010;" "
3120 PRINT AT 10,3020;" "
3130 PRINT AT 10,3030;" "
3140 PRINT AT 10,3040;" "
3150 PRINT AT 10,3050;" "
3160 PRINT AT 10,3060;" "
3170 PRINT AT 10,3070;" "
3180 PRINT AT 10,3080;" "
3190 PRINT AT 10,3090;" "
3200 PRINT AT 10,3100;" "
3210 PRINT AT 10,3110;" "
3220 PRINT AT 10,3120;" "
3230 PRINT AT 10,3130;" "
3240 PRINT AT 10,3140;" "
3250 PRINT AT 10,3150;" "
3260 PRINT AT 10,3160;" "
3270 PRINT AT 10,3170;" "
3280 PRINT AT 10,3180;" "
3290 PRINT AT 10,3190;" "
3300 PRINT AT 10,3200;" "
3310 PRINT AT 10,3210;" "
3320 PRINT AT 10,3220;" "
3330 PRINT AT 10,3230;" "
3340 PRINT AT 10,3240;" "
3350 PRINT AT 10,3250;" "
3360 PRINT AT 10,3260;" "
3370 PRINT AT 10,3270;" "
3380 PRINT AT 10,3280;" "
3390 PRINT AT 10,3290;" "
3400 PRINT AT 10,3300;" "
3410 PRINT AT 10,3310;" "
3420 PRINT AT 10,3320;" "
3430 PRINT AT 10,3330;" "
3440 PRINT AT 10,3340;" "
3450 PRINT AT 10,3350;" "
3460 PRINT AT 10,3360;" "
3470 PRINT AT 10,3370;" "
3480 PRINT AT 10,3380;" "
3490 PRINT AT 10,3390;" "
3500 PRINT AT 10,3400;" "
3510 PRINT AT 10,3410;" "
3520 PRINT AT 10,3420;" "
3530 PRINT AT 10,3430;" "
3540 PRINT AT 10,3440;" "
3550 PRINT AT 10,3450;" "
3560 PRINT AT 10,3460;" "
3570 PRINT AT 10,3470;" "
3580 PRINT AT 10,3480;" "
3590 PRINT AT 10,3490;" "
3600 PRINT AT 10,3500;" "
3610 PRINT AT 10,3510;" "
3620 PRINT AT 10,3520;" "
3630 PRINT AT 10,3530;" "
3640 PRINT AT 10,3540;" "
3650 PRINT AT 10,3550;" "
3660 PRINT AT 10,3560;" "
3670 PRINT AT 10,3570;" "
3680 PRINT AT 10,3580;" "
3690 PRINT AT 10,3590;" "
3700 PRINT AT 10,3600;" "
3710 PRINT AT 10,3610;" "
3720 PRINT AT 10,3620;" "
3730 PRINT AT 10,3630;" "
3740 PRINT AT 10,3640;" "
3750 PRINT AT 10,3650;" "
3760 PRINT AT 10,3660;" "
3770 PRINT AT 10,3670;" "
3780 PRINT AT 10,3680;" "
3790 PRINT AT 10,3690;" "
3800 PRINT AT 10,3700;" "
3810 PRINT AT 10,3710;" "
3820 PRINT AT 10,3720;" "
3830 PRINT AT 10,3730;" "
3840 PRINT AT 10,3740;" "
3850 PRINT AT 10,3750;" "
3860 PRINT AT 10,3760;" "
3870 PRINT AT 10,3770;" "
3880 PRINT AT 10,3780;" "
3890 PRINT AT 10,3790;" "
3900 PRINT AT 10,3800;" "
3910 PRINT AT 10,3810;" "
3920 PRINT AT 10,3820;" "
3930 PRINT AT 10,3830;" "
3940 PRINT AT 10,3840;" "
3950 PRINT AT 10,3850;" "
3960 PRINT AT 10,3860;" "
3970 PRINT AT 10,3870;" "
3980 PRINT AT 10,3880;" "
3990 PRINT AT 10,3890;" "
4000 PRINT AT 10,3900;" "
4010 PRINT AT 10,3910;" "
4020 PRINT AT 10,3920;" "
4030 PRINT AT 10,3930;" "
4040 PRINT AT 10,3940;" "
4050 PRINT AT 10,3950;" "
4060 PRINT AT 10,3960;" "
4070 PRINT AT 10,3970;" "
4080 PRINT AT 10,3980;" "
4090 PRINT AT 10,3990;" "
4100 PRINT AT 10,4000;" "
4110 PRINT AT 10,4010;" "
4120 PRINT AT 10,4020;" "
4130 PRINT AT 10,4030;" "
4140 PRINT AT 10,4040;" "
4150 PRINT AT 10,4050;" "
4160 PRINT AT 10,4060;" "
4170 PRINT AT 10,4070;" "
4180 PRINT AT 10,4080;" "
4190 PRINT AT 10,4090;" "
4200 PRINT AT 10,4100;" "
4210 PRINT AT 10,4110;" "
4220 PRINT AT 10,4120;" "
4230 PRINT AT 10,4130;" "
4240 PRINT AT 10,4140;" "
4250 PRINT AT 10,4150;" "
4260 PRINT AT 10,4160;" "
4270 PRINT AT 10,4170;" "
4280 PRINT AT 10,4180;" "
4290 PRINT AT 10,4190;" "
4300 PRINT AT 10,4200;" "
4310 PRINT AT 10,4210;" "
4320 PRINT AT 10,4220;" "
4330 PRINT AT 10,4230;" "
4340 PRINT AT 10,4240;" "
4350 PRINT AT 10,4250;" "
4360 PRINT AT 10,4260;" "
4370 PRINT AT 10,4270;" "
4380 PRINT AT 10,4280;" "
4390 PRINT AT 10,4290;" "
4400 PRINT AT 10,4300;" "
4410 PRINT AT 10,4310;" "
4420 PRINT AT 10,4320;" "
4430 PRINT AT 10,4330;" "
4440 PRINT AT 10,4340;" "
4450 PRINT AT 10,4350;" "
4460 PRINT AT 10,4360;" "
4470 PRINT AT 10,4370;" "
4480 PRINT AT 10,4380;" "
4490 PRINT AT 10,4390;" "
4500 PRINT AT 10,4400;" "
4510 PRINT AT 10,4410;" "
4520 PRINT AT 10,4420;" "
4530 PRINT AT 10,4430;" "
4540 PRINT AT 10,4440;" "
4550 PRINT AT 10,4450;" "
4560 PRINT AT 10,4460;" "
4570 PRINT AT 10,4470;" "
4580 PRINT AT 10,4480;" "
4590 PRINT AT 10,4490;" "
4600 PRINT AT 10,4500;" "
4610 PRINT AT 10,4510;" "
4620 PRINT AT 10,4520;" "
4630 PRINT AT 10,4530;" "
4640 PRINT AT 10,4540;" "
4650 PRINT AT 10,4550;" "
4660 PRINT AT 10,4560;" "
4670 PRINT AT 10,4570;" "
4680 PRINT AT 10,4580;" "
4690 PRINT AT 10,4590;" "
4700 PRINT AT 10,4600;" "
4710 PRINT AT 10,4610;" "
4720 PRINT AT 10,4620;" "
4730 PRINT AT 10,4630;" "
4740 PRINT AT 10,4640;" "
4750 PRINT AT 10,4650;" "
4760 PRINT AT 10,4660;" "
4770 PRINT AT 10,4670;" "
4780 PRINT AT 10,4680;" "
4790 PRINT AT 10,4690;" "
4800 PRINT AT 10,4700;" "
4810 PRINT AT 10,4710;" "
4820 PRINT AT 10,4720;" "
4830 PRINT AT 10,4730;" "
4840 PRINT AT 10,4740;" "
4850 PRINT AT 10,4750;" "
4860 PRINT AT 10,4760;" "
4870 PRINT AT 10,4770;" "
4880 PRINT AT 10,4780;" "
4890 PRINT AT 10,4790;" "
4900 PRINT AT 10,4800;" "
4910 PRINT AT 10,4810;" "
4920 PRINT AT 10,4820;" "
4930 PRINT AT 10,4830;" "
4940 PRINT AT 10,4840;" "
4950 PRINT AT 10,4850;" "
4960 PRINT AT 10,4860;" "
4970 PRINT AT 10,4870;" "
4980 PRINT AT 10,4880;" "
4990 PRINT AT 10,4890;" "
5000 PRINT AT 10,4900;" "
5010 PRINT AT 10,4910;" "
5020 PRINT AT 10,4920;" "
5030 PRINT AT 10,4930;" "
5040 PRINT AT 10,4940;" "
5050 PRINT AT 10,4950;" "
5060 PRINT AT 10,4960;" "
5070 PRINT AT 10,4970;" "
5080 PRINT AT 10,4980;" "
5090 PRINT AT 10,4990;" "
5100 PRINT AT 10,5000;" "
5110 PRINT AT 10,5010;" "
5120 PRINT AT 10,5020;" "
5130 PRINT AT 10,5030;" "
5140 PRINT AT 10,5040;" "
5150 PRINT AT 10,5050;" "
5160 PRINT AT 10,5060;" "
5170 PRINT AT 10,5070;" "
5180 PRINT AT 10,5080;" "
5190 PRINT AT 10,5090;" "
5200 PRINT AT 10,5100;" "
5210 PRINT AT 10,5110;" "
5220 PRINT AT 10,5120;" "
5230 PRINT AT 10,5130;" "
5240 PRINT AT 10,5140;" "
5250 PRINT AT 10,5150;" "
5260 PRINT AT 10,5160;" "
5270 PRINT AT 10,5170;" "
5280 PRINT AT 10,5180;" "
5290 PRINT AT 10,5190;" "
5300 PRINT AT 10,5200;" "
5310 PRINT AT 10,5210;" "
5320 PRINT AT 10,5220;" "
5330 PRINT AT 10,5230;" "
5340 PRINT AT 10,5240;" "
5350 PRINT AT 10,5250;" "
5360 PRINT AT 10,5260;" "
5370 PRINT AT 10,5270;" "
5380 PRINT AT 10,5280;" "
5390 PRINT AT 10,5290;" "
5400 PRINT AT 10,5300;" "
5410 PRINT AT 10,5310;" "
5420 PRINT AT 10,5320;" "
5430 PRINT AT 10,5330;" "
5440 PRINT AT 10,5340;" "
5450 PRINT AT 10,5350;" "
5460 PRINT AT 10,5360;" "
5470 PRINT AT 10,5370;" "
5480 PRINT AT 10,5380;" "
5490 PRINT AT 10,5390;" "
5500 PRINT AT 10,5400;" "
5510 PRINT AT 10,5410;" "
5520 PRINT AT 10,5420;" "
5530 PRINT AT 10,5430;" "
5540 PRINT AT 10,5440;" "
5550 PRINT AT 10,5450;" "
5560 PRINT AT 10,5460;" "
5570 PRINT AT 10,5470;" "
5580 PRINT AT 10,5480;" "
5590 PRINT AT 10,5490;" "
5600 PRINT AT 10,5500;" "
5610 PRINT AT 10,5510;" "
5620 PRINT AT 10,5520;" "
5630 PRINT AT 10,5530;" "
5640 PRINT AT 10,5540;" "
5650 PRINT AT 10,5550;" "
5660 PRINT AT 10,5560;" "
5670 PRINT AT 10,5570;" "
5680 PRINT AT 10,5580;" "
5690 PRINT AT 10,5590;" "
5700 PRINT AT 10,5600;" "
5710 PRINT AT 10,5610;" "
5720 PRINT AT 10,5620;" "
5730 PRINT AT 10,5630;" "
5740 PRINT AT 10,5640;" "
5750 PRINT AT 10,5650;" "
5760 PRINT AT 10,5660;" "
5770 PRINT AT 10,5670;" "
5780 PRINT AT 10,5680;" "
5790 PRINT AT 10,5690;" "
5800 PRINT AT 10,5700;" "
5810 PRINT AT 10,5710;" "
5820 PRINT AT 10,5720;" "
5830 PRINT AT 10,5730;" "
5840 PRINT AT 10,5740;" "
5850 PRINT AT 10,5750;" "
5860 PRINT AT 10,5760;" "
5870 PRINT AT 10,5770;" "
5880 PRINT AT 10,5780;" "
5890 PRINT AT 10,5790;" "
5900 PRINT AT 10,
```



L'AVENTURIER DE L'ILE PERDUE

EXEMPLE DE JEU AVEC LA FX 702 P (CASIO)

HIVERU DIFFI A 5 ? X= ?
 5
 RESSISSE DE DEPART ? Y= ?
 18
 ORDONNEE DE DEPART ? O.V.N.I: (8,4; 6,4)
 10 NOUVELLE POSITION
 O.V.N.I: (6,1; 6,1) X= ?
 NOUVELLE POSITION Y= ?
 X= ? Y= ?
 18
 Y= ? O.V.N.I: (7,0; 5,0)
 9 NOUVELLE POSITION
 O.V.N.I: (7,3; 7,0) X= ?
 NOUVELLE POSITION Y= ?
 Y= ? Y= ?
 9
 Y= ? O.V.N.I: (8,2; 5,9)
 8 NOUVELLE POSITION
 O.V.N.I: (8,5; 7,7) X= ?
 NOUVELLE POSITION Y= ?
 X= ? Y= ?
 8
 Y= ? O.V.N.I: (7,0; 4,0)
 7 NOUVELLE POSITION
 O.V.N.I: (7,0; 6,0) X= ?
 NOUVELLE POSITION Y= ?
 X= ? Y= ?
 7
 Y= ? O.V.N.I: (8,5; 4,2)
 7 NOUVELLE POSITION
 O.V.N.I: (8,5; 6,2) X= ?
 NOUVELLE POSITION Y= ?
 X= ? Y= ?
 7
 Y= ? O.V.N.I: (7,0; 5,0)
 7 NOUVELLE POSITION
 O.V.N.I: (7,0; 6,0) X= ?
 NOUVELLE POSITION



KRIEGSPIEL!

Tant que la guerre n'est qu'un jeu, les hommes n'ont rien à craindre.
Même si, côté imagination, cela bombarde tous azimuts !

... 1215, Gengis Khan réalise l'unité mongole, quelques années plus tard, après avoir conquis la Chine, le Tibet, la Corée, la puissante armée du grand Khan décide d'envahir la Perse. Plus de six mille cavaliers détruisent le pays.

En tant que chef des armées perses, vous devez essayer de contenir ou de repousser le flot asiatique se déversant sur votre pays. Pour ce faire vous disposez d'unités d'infanteries lourdes et légères ainsi que des unités de cavaleries armées d'arcs et de lances. Vous aurez la possibilité de déterminer le type de terrain sur lequel vous déciderez d'engager la bataille...

Telle pourrait être la description d'un jeu de guerre sur micro-ordinateur. Mais avant de pénétrer plus avant dans la conception de ce type de jeu, voyons quelles sont les grandes différences avec le jeu de stratégie cartonné.

Dans un cas comme dans l'autre, il s'agit de guerre, donc d'annantissement total ou partiel d'une armée adverse, d'une prise de position (villages, points, lieux stratégiques, etc...).

La plupart du temps, que ce soit sur ordinateur ou en plan cartonné, il s'agit de guerre moderne ou d'événements historiques. Citons par exemple, la reconstitution de la bataille des Ardennes ou bien

encore le débarquement en Normandie. Il existe aussi quelques jeux que nous décrirons plus tard, ayant trait à des scénarios déroulant dans le futur ou l'Antiquité, ainsi que le Moyen-Âge. Pour le moment restons-en à la description générale.

Ordinateur et carton même combat

Le jeu sur carton comporte pratiquement le même type de conception que son confrère sur ordinateur. Une boîte se compose d'un plan, d'un livret de règles plus ou moins complexes en fonction du degré de difficulté du jeu choisi, et de petits blocs en carton sur lesquels sont

représentées les unités à contrôler. Dans certains cas sont incorporés des cartes géographiques et des compte-tours. Il existe aussi un troisième type de wargame, qui se joue avec des figurines dont la dimension la plus courante est de 25 mm.

Mais revenons à l'ordinateur. Les éditeurs de logiciels nous offrent plusieurs variétés de jeux de guerre sur ordinateur : combats aériens, maritimes et terrestres, engageant toute la logistique de défense connue sur le plan matériel et humain, dans une époque donnée. Un jeu

L'adversaire ne peut oublier le règlement

de guerre sur ordinateur se compose habituellement d'un manuel de règles en Anglais ou en Français, selon le jeu, d'un disque 5 pouces 1/4, ou d'une cassette, de deux cartes géographiques, d'un compte-tours, de deux cartes de données (renseignant sur les capacités des différentes unités), de deux cartes de commandes résumant les différentes possibilités de déplacement et de tir, et enfin, d'une ou deux feuilles historiques sur la période où l'action est censée se dérouler.

A partir de là, il ne vous reste plus qu'à charger votre cassette ou votre disque. Si vous n'avez jamais joué sur ordinateur, vous serez agréablement surpris. Les joueurs d'expérience, c'est à dire les habitués du jeu cartonné, noteront que les avantages du jeu sur ordinateur sont nombreux. En premier lieu, un jeu vraiment « aveugle » est maintenant possible compte tenu de l'impartialité de l'ordinateur, le seul arbitre de la partie. Eh ! oui, de quoi démolir tout tricheur qui se respecte ! De plus, votre adversaire ne peut « oublier » un règlement. L'un comme l'autre, vous n'avez pas à vous souvenir de toutes les règles, ce qui est fort appréciable, car l'ordinateur ne tolère aucune infraction. Vous pouvez donc vous concentrer sur votre stratégie pendant que l'ordinateur s'occupe du travail fastidieux.

Enfin, l'ordinateur peut simuler des cir-

constances historiques particulières à cette bataille, sans que vous ayez à retenir des règles d'importance négligeable. Vous pouvez jouer contre l'ordinateur, seul ou à deux, chaque joueur entrant ses ordres à tour de rôle. Dans la plupart des cas, et s'il s'agit d'une partie contre l'ordinateur, ce sont les joueurs commentent en premier. Même si les ordres sont entrés à des moments différents, l'ordinateur exécute les ordres des deux opposants simultanément. Il détermine si les deux adversaires se sont vus ; si la bataille est réalisable et demande d'autres instructions. Ces étapes étant répétées jusqu'à ce qu'un gagnant soit déclaré. Le jeu prend fin au bout d'un certain nombre de tours complets, ou lorsqu'une des deux armées n'est plus en mesure de poursuivre le combat.

Tous les logiciels de wargame sur ordinateur ne sont pas forcément en haute résolution graphique, d'abord parce que certains appareils n'ont pas cette possibilité (ce qui rend parfois le jeu quelque peu embrouillé) et d'autre part parce que le texte réclame une place beaucoup plus importante. C'est notamment le cas de jeux tels que : *Guadalcanal, Bomb Alley, North Atlantic's 85* qui sont des jeux semi-graphiques c'est à dire qui ne donnent qu'une seule représentation graphique du plan de bataille dans sa totalité, avec de petits cases cliquant à l'écran représentant l'unité à laquelle vous devez donner vos ordres de commandement. Malgré une mauvaise qualité graphique, ces jeux n'en restent pas moins très intéressants.

Dans le cas d'utilisation de la haute résolution graphique, nous pouvons voir deux types de présentation à l'écran : soit une carte stratégique représentant le terrain de bataille dans son entier, avec forêts, rivières, lacs etc., soit, un plan tactique, qui est réalisé en zoom sur le lieu choisi où l'on désire voir ses troupes évoluer. Celles-ci sont représentées symboliquement par un soldat pour l'infanterie,

un tank pour les blindés, un canon pour l'artillerie, une Jeep ou une marque spéciale pour le génie. Cette portion de carte représente donc une partie du plan stratégique, généralement découpé en neuf parts du terrain. Il vous est possible de vous déplacer à travers ces différentes portions à l'aide de certaines commandes.

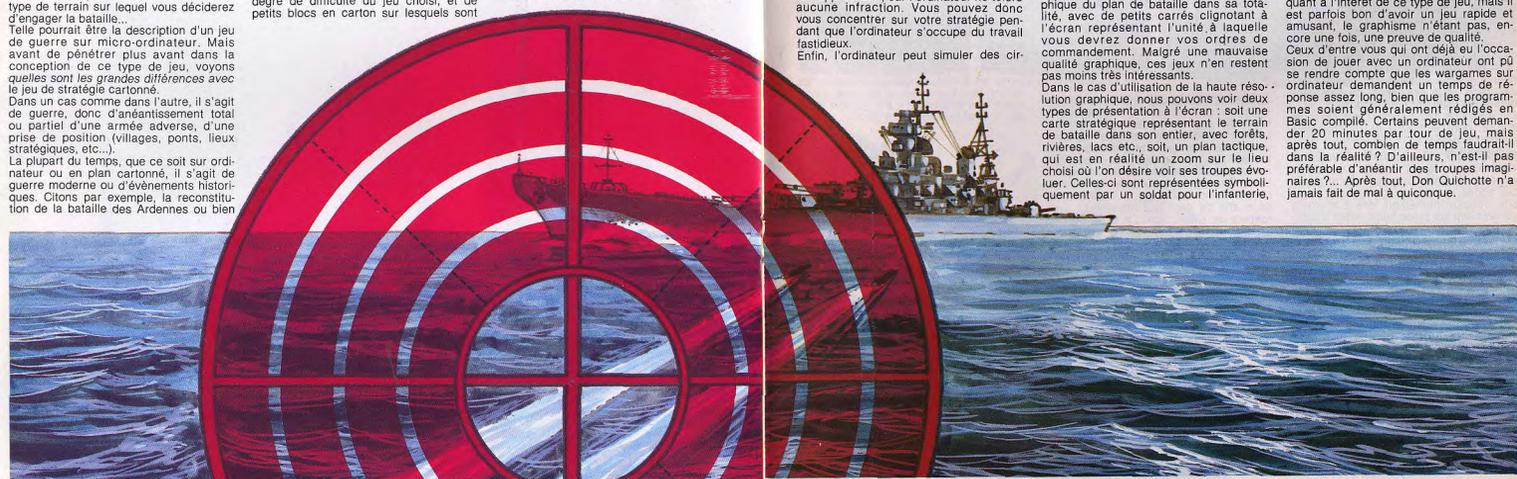
Les terrains représentés à l'écran sont en forme d'hexagone dans lesquels se trouvent, comme nous l'avons dit précédemment, les différentes unités.

Bien que la tendance actuelle soit à la disparition totale de cette représentation, ce qui rend le jeu plus plaisant à l'œil, on peut malgré tout s'en procurer et non des moindres *Germany 1985, Fighter Command, RDF 1985*.

Il existe aussi d'autres jeux plus anciens n'utilisant absolument pas de graphisme à l'écran, celui-ci ne servant qu'à annoncer les différents ordres de mouvements aux unités. La présentation de ce type de jeu se rapproche alors beaucoup plus de jeu cartonné, puisque, mis à part le logiciel, nous retrouvons alors les mêmes éléments que ceux du jeu en grille, c'est-à-dire, une représentation du style échiquier, avec des symboles représentant les unités à l'écran.

On peut bien sûr se poser des questions quant à l'intérêt de ce type de jeu, mais il est parfois bon d'avoir un jeu rapide et amusant, le graphisme n'étant pas, encore une fois, une preuve de qualité.

Encore d'entre vous qui ont déjà l'occasion de jouer avec un ordinateur ont dû se rendre compte que les wargames sur ordinateur demandent un temps de réponse assez long, bien que les programmes soient généralement rédigés en Basic compilé. Certains peuvent demander 20 minutes par tour de jeu, mais après tout, combien de temps faudrait-il dans la réalité ? D'ailleurs, n'est-il pas préférable d'annéer des troupes imaginaires ?... Après tout, Don Quichotte n'a jamais fait de mal à quiconque.



POUR MENER A BIEN LEUR ATTAQUE, ILS ENVOIENT LES "PANZER"...

Bomb Alley, où l'allée des bombes vous avez là la perspective d'une belle hécatombe. Le jeu se déroule en 164 tours représentant 12 heures de la période allant du 11 juin 1942 au 31 août 1942, donc 61 jours de campagne. C'est d'abord la simulation de la campagne de Méditerranée en 1942. L'ordinateur gère pour vous, selon vos directives, les combats et les mouvements de 500 troupes. Il est tenu compte du nombre de canons, de la puissance de l'artillerie, de la vitesse, et de la capacité de transport. L'ordinateur est en possession de toutes ces données et attend vos décisions. Plusieurs scénarios peuvent être choisis : soit la totalité de la campagne, soit certaines périodes, par exemple l'attaque de la Crête par les troupes allemandes en 1941. Pour 2 joueurs ou en solitaire contre l'ordinateur qui tient le camp anglais.

Germany 1985, la 3^e guerre mondiale éclate. Les forces du Pacte de Varsovie sont passées à l'offensive dans la partie sud de l'Allemagne de l'Ouest. Les troupes de l'O.T.A.N. ont pour mission d'arrêter l'invasion. Toutes les unités différentes et modernes sont en présence.

Celui qui contrôle le plus grand nombre de villes est le plus certain de la victoire. Il est possible d'utiliser des écrans de fumée pour dissimuler une retraite ou une attaque. Les unités ennemies, vous aurez intérêt à ralentir surtout si elles sont nombreuses car, dans cette simulation, de nombreux scénarios sont possibles.

Ce wargame fait partie d'une série de quatre, dont le thème est la troisième guerre de 1985.

R.D.F. 1985 est le deuxième volet de *War Superpowers Collide*. Les forces soviétiques sont supposées s'emparer des zones pétrolières de l'Arabie Saoudite. Hiposte immédiate des Etats-Unis qui envoient sur place leurs unités d'intervention rapide. A vous de choisir votre camp. Les forces américaines sont constituées de parachutistes, de marins et d'un intermédiaire alors que les Soviétiques disposent d'une importante escadrille aérienne. Les objectifs à atteindre rapidement sont les aérodomes, cibles stratégiques, comme chacun le sait. C'est par eux que transitent ravitaillement et renforts. Ensuite, il faudra s'emparer des villes et des installations pétrolières et repousser les forces soviétiques.

La force soviétique devra, elle se maintenir sur le terrain acquis et repousser la contre-attaque américaine.

R.D.F. 1985 se joue en solitaire et contre l'ordinateur représentant l'un ou l'autre camp.

En principe, il faudrait déjà posséder *Germany 1985* pour utiliser *R.D.F. 1985*, car

la notice qui accompagne ce jeu n'est qu'un additif de la précédente.

Battle of Shiloh offre une simulation de la célèbre bataille de Shiloh durant la Guerre de Sécession. Conçellé au début tant pour sa facilité et sa simplicité, ce wargame propose plusieurs scénarios ; en solitaire contre l'ordinateur — vous jouez alors le rôle du commandant des troupes nordistes ou sudistes contre l'ordinateur — à deux joueurs avec l'ordinateur servant d'arbitre ; ou encore avec l'ordinateur qui joue contre lui-même en démonstration.

Tigers in the Snow offre simulation de conflit historique, vous fait retracer la bataille des Ardennes en décembre 1944. Les Allemands décident d'entencer les unités américaines actuellement en repos dans les Ardennes et de pénétrer vers la Meuse en s'emparant, au passage, de plusieurs villages dont Bastogne. Pour mener à bien leur attaque, ils envoient les célèbres unités de Panzer. L'objectif du camp allié : y freiner au maximum la ruée allemande et tenir les villes jusqu'à l'arrivée des renforts qui devraient lui permettre de repousser les unités allemandes vers l'est ou de les détruire.

L'ordinateur prendra en compte les différents contextes historiques relatifs aux forces en présence lors de cette période. Que l'on joue à deux ou en solitaire, il est toujours possible de choisir son camp !

Battle for Normandy vous fera assister ou plutôt participer — au débarquement allié en Normandie le 6 juin 1944. La direction des opérations de l'invasion alliée vous incombe. Votre mission : établir des têtes de pont sur les plages normandes baptisées pour la circonstance : Utah, Omaha, Juno, Gold et Sword puis réussir votre infiltration à l'intérieur du pays afin de contrôler les grands axes routiers de Caen, Saint-Lô et le port de Cherbourg.

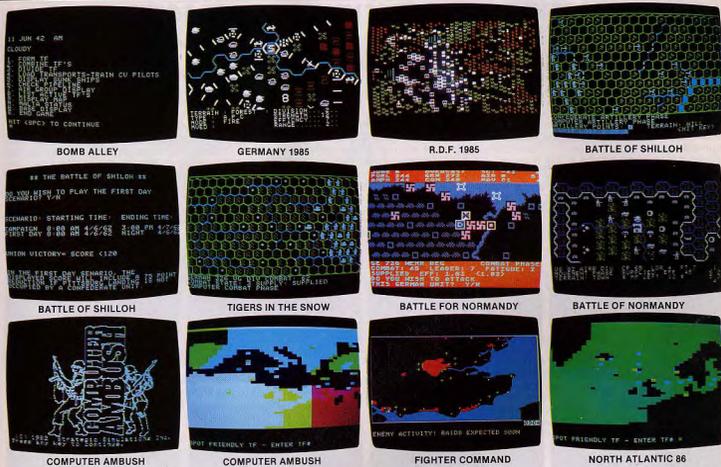
Il est à noter que dans ce jeu, tous les paramètres historiques sont pris en compte : conditions météorologiques, parachutages, bombardements navals, etc. Les règles sont relativement simples pour un jeu de bon niveau. Pour un ou deux joueurs. En solitaire, le grade s'élève de votre côté et vous obtient alors indifféremment le camp allié.

Computer Ambush met en scène l'affrontement d'une patrouille allemande et d'une patrouille française, dans un petit village français pendant la seconde guerre mondiale. On peut jouer à deux ou en solitaire contre l'ordinateur auquel vous attribuez la patrouille allemande. Le but est de tenir le village et d'éliminer la patrouille adverse.

En début de partie, on choisit ses hommes dont on a indiqué les caractéristiques physiques et morales (il faut signaler que si besoin est, on pourra soi-même modifier ces caractères). Chaque individu possède un armement propre : fusil, grenades, T.N.T., couteau, etc. Le village où se déroule l'action est la reproduction fidèle d'un village réel. Il y aura donc des points visibles et d'autres invisibles tant pour votre camp que pour celui de l'ennemi et en fonction de vos situations respectives. Vu très intéressant dont on regrette la lenteur. En solitaire contre l'ordinateur tenant le rôle des Allemands.

Fighter Command. Ce jeu de stratégie est connu sous l'appellation de « Bataille d'Angleterre ». Il permet de modifier la guerre aérienne de la seconde guerre mondiale.

Vous pouvez jouer seul ou contre l'ordinateur. Si vous choisissez de jouer seul, vous pouvez entrer dans la peau soit du général en chef de la Luftwaffe, soit du général en chef de la R.A.F. Quel que soit votre camp, votre tâche consiste à détruire les avions de chasse ennemis, les radars, les aérodomes et les villes principales. Vos chasseurs s'affronteront dans des combats aériens sans merci.



N'oubliez pas qu'après chaque mission, le taux de moral et d'expérience croît ou décroît... Il faut savoir parfois ménager ses troupes.

Vous devez diriger les patrouilles de chaque escadron, tenir compte des taux de rapidité à réagir, faire attention au taux de fatigue qui affecte plus ou moins vos hommes. Chaque camp recolt chaque jour des rapports des services de renseignements concernant les résultats obtenus dans les combats de la journée.

La carte de la moitié sud de l'Angleterre est affichée en permanence à l'écran en couleur.

North Atlantic 86. Vous voici projeté en l'année 1986, la guerre se termine en Europe et l'U.R.S.S. s'est emparée d'une grande partie de l'Europe de l'Ouest. Les forces soviétiques menacent l'Atlantique Nord et la Grande-Bretagne des nouvelles bases qui sont sous sa coupe comme par exemple Hambourg et Bergen.

North Atlantic 86 est un jeu stratégique de haut niveau avec simulation de confrontations hypothétiques. Vous pouvez naturellement choisir l'un des 2 camps et faire jouer l'ordinateur contre vous. Les unités possèdent tous les équipements modernes — pour les 2 camps — et chaque navire est doté de tous les équipements électroniques sophistiqués de la guerre moderne. Si vous choisissez d'être l'agresseur soviétique, votre objectif sera de vous emparer de l'Islande et des îles Féroé et d'essayer de détruire les navires de l'O.T.A.N. La victoire devra laisser la Grande-Bretagne isolée et démoralisée. Si par contre, vous commandez les forces de l'O.T.A.N., vous devrez défendre l'Islande contre les assauts soviétiques et assurer le ravitaillement de la Grande-Bretagne.



LA MACHINE A REMONTER LE TEMPS VOUS ENTRAINE A GETTYSBURG...

Knights of Desert. En mars 1941, Hitler veut s'emparer d'Alexandrie et du canal de Suez. Il fait appeler au Maréchal Rommel en Afrique du Nord pour agir. Et c'est cette partie de la guerre entre 1939 et 1944 que ce jeu vous fera revivre. Vous allez donc faire en sorte de repousser les Anglais à l'est d'Alexandrie pour obéir aux vues allemandes. Il vous faudra surveiller vos disponibilités en carburant parce que vous savez que si vos réserves sont limitées, celles des Anglais ne le sont pas. Par contre —avantage considérable— vous avez entre les mains des divisions de Panzers très puissantes et très mobiles. Le commandement de l'armée britannique devra avoir pour objectif

de repousser les Allemands au-delà de El Aghelia. Pour les deux joueurs, la stratégie consistera à repousser l'adversaire de l'Afrique du Nord. La différence réside dans la direction à donner au mouvement. La partie se joue en 12 tours, avec 2 joueurs, ou seul contre l'ordinateur qui dirige l'armée britannique. On peut distinguer 2 phases : une phase logistique et une phase opérationnelle. Dans la phase logistique, le joueur doit veiller au ravitaillement et au carburant. Dans la phase opérationnelle, il est possible à chaque unité d'effectuer plusieurs mouvements par tour mais l'adversaire pourra réagir de manière limitée en fonction de son tour de jeu.

Computer Bismarck se situe lui aussi pendant la seconde guerre mondiale. Le cuirassé allemand Bismarck cherche à s'infiltrer dans l'Atlantique Nord afin d'attaquer les convois alliés. Vous êtes à la tête de la flotte britannique et votre devoir est de réussir à localiser le Bismarck pour le couler ou le repousser hors des positions de passage des convois. La carte est affichée en permanence sur l'écran, mais attention, les mouvements du Bismarck restent invisibles tant que celui-ci n'aura pas été détecté. Ce jeu — ainsi que son manuel — est entièrement en français.

Computer Air Combat. Ce wargame tactique de combat aérien se déroule pen-



KNIGHTS OF DESERT



KNIGHTS OF DESERT



COMPUTER BISMARCK



COMPUTER AIR COMBAT



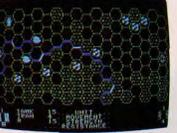
COMPUTER AIR COMBAT



OPERATION APOCALYPSE



OPERATION APOCALYPSE



OPERATION APOCALYPSE



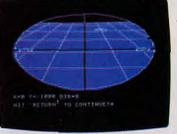
SHATTERED ALLIANCE



SHATTERED ALLIANCE



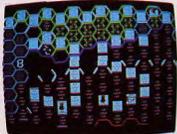
SHATTERED ALLIANCE



TORPEDO FIRE



SOUTHERN COMMAND



SOUTHERN COMMAND



SOUTHERN COMMAND



SOUTHERN COMMAND



Southern Command vous ramène en pleine guerre du Kippour dans le désert du Sinaï en 1973 contre l'Egypte. Il se joue à deux ou en solitaire contre l'ordinateur qui tient le camp égyptien. Ce wargame propose un niveau tactique et un niveau stratégique. Vous possédez toute la panoplie complète de la guerre moderne : chars, missiles, infanterie, artillerie, génie, aviation etc. Ici, les possibilités de l'ordinateur sont exploitées au maximum. Une belle victoire pour les créateurs de ce logiciel de très haut niveau.

Napoleon's Campaign. Simulation des batailles de Leipzig et de Waterloo, le jeu se passe sur des cases hexagonales qui correspondent à divers types de terrains. Dans ce jeu, l'ordinateur joue le rôle du commandant en chef de corps d'armée et communique avec vous à l'aide de rapports. Seulement, il s'en montrera parfois très humain en commettant certaines erreurs d'estimation et même en désobéissant. Ce facteur n'étant pas dû au seul hasard, il faudra veiller à contrôler votre armée.

Jeu vendu dans un coffret carton qui contient une disquette, 4 cartes d'état-major et un jeu de jetons cartonnés avec un manuel en français. Produit par S.S.I. et traduit par Computerize au Canada, son prix avoisine les 900 francs.

Road to Gettysburg. La machine à remonter le temps vous projette en pleine bataille de Gettysburg. Nous sommes en Juin 1863 pendant la guerre de Sécession. Ce programme fonctionne selon les règles classiques des wargames sur ordinateur (cases hexagonales, différents types de terrain, etc.). Vous jouez contre l'ordinateur à deux ou en solitaire. Dans tous les cas, l'ordinateur tient le rôle de vos commandants d'unités et vous envoie des rapports sur ce qu'ils ont vu sur le terrain et sur les résultats de combats. Mais comme l'ordinateur simule des actions humaines, donc fallibles, il peut tout comme dans Napoleon's Campaign se tromper dans ses estimations et vous envoyer des rapports plus ou moins exacts. Vous transmettrez vos ordres à vos unités au moyen d'estafettes qui vont mettre un certain temps (selon la distance à parcourir) pour les faire exécuter. Encore faut-il que le commandant de l'unité concernée accepte d'exécuter correctement vos instructions...

dant la seconde guerre mondiale. Cinq scénarios possibles : course d'avions en champs clos avec entraînement au pilotage (dans le cas présent, je tiens à signaler qu'il ne s'agit en aucune façon de simulation de vol) ; interception d'une bombe V1 ; combat de nuit contre des bombardiers ; interception d'une formation de bombardiers ; et enfin, combat aérien entre chasseurs.

Vous avez le choix entre 10 types d'avions allemands, 6 japonais, 8 anglais, 12 américains.

L'un des avantages de ce jeu : il est possible de jouer en solitaire contre l'ordinateur avec tous les scénarios. Mais le manuel en anglais reste quelque peu embrouillé.

Operation Apocalypse évoque les diverses opérations effectuées lors du débarquement des alliés en Normandie et fonctionne selon les règles classiques de ce type de jeu : cases hexagonales, cartes visualisées en permanence sur l'écran, retours, armements, etc.

Quatre scénarios vous sont proposés : prendre et tenir à tout prix quatre villes ; opérations aéroportées, prendre et tenir une « tête de pont » sur le territoire adverse ; débarquer des troupes et établir une « tête de pont » sur une côte défendue par l'ennemi ; prendre, tenir et maintenir en état une route vitale. Jeu pour 2 joueurs ou en solitaire contre l'ordinateur.

Shattered Alliance ou l'alliance rompue est un jeu de stratégie en français (règles et logiciels). Le jeu en lui-même comporte 2 catégories : d'abord les chroniques

d'Osgorth. Elle se compose de quatre scénarios fantastiques dans lesquels le joueur dirige des armées d'hommes-lézards, d'humains montés sur licornes, de centaures ou encore d'amazones. Toutes ces créatures peuvent jeter des sorts afin de dérouter l'adversaire. A noter : l'évocation de la bataille du royaume de Gondor contre celui de Mordor, tirée du célèbre « Seigneur des anneaux ».

Dans la deuxième catégorie, les scénarios de l'Antiquité offrent 3 possibilités : l'invasion de Carthage par Alexandre le Grand, les invasions barbares contre l'empire romain et les Mongols contre les Perses. La composition des troupes est, dans l'ensemble, assez proche de la réalité historique. En plus de ces deux catégories, le jeu offre la possibilité de composer le terrain de bataille (cois, plaines, montagnes) ainsi que les armées. Bref un très bon jeu pour qui veut s'amuser sans trop avoir à réfléchir.

Torpedo Fire est un jeu de combat naval pour deux joueurs ou en solitaire contre l'ordinateur qui dirige alors le sous-marin à l'attaque de votre convoi. Vous avez le choix entre plusieurs types d'escorteurs et de sous-marins : anglais, américains, allemands ou japonais. L'ordinateur prend en compte les différentes caractéristiques de vitesse, d'armements, radars, sonars, etc. Il vous propose plusieurs scénarios. Il est à noter que Torpedo Fire est le seul wargame à disposer de graphismes en 3 D. De plus, comme Shattered Alliance, ce programme offre la possibilité de créer soi-même ses scénarios. Probablement, l'un des plus intéressants wargames navals.

LES LEGIONNAIRES ROMAINS REPOUSSENT L'INVASION DES BARBARES...

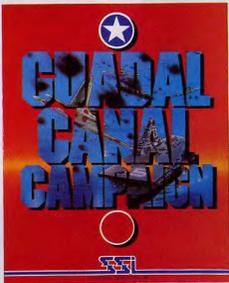
Pursuit of the Graf Spee. Autre grand et célèbre champ de bataille de l'histoire, celui du Rio de la Plata dans l'Atlantique sud au cours de la seconde guerre mondiale.

Dans ce jeu, vous dirigez les navires de guerre lancés à la recherche du vaisseau allemand le *Graf Spee* du silence l'Atlantique afin de couler les cargos alliés. Jeu pour deux ou en solitaire contre l'ordinateur. *Pursuit of the Graf Spee* est un wargame de bonne qualité, malgré un écran qui manque quelque peu d'intérêt. De nombreux détails, tels que la nécessité du ravitaillement en carburant et en armement, rendent ce jeu très proche de la réalité.

Guadalcanal. ça vous dit quelque chose ? Wargame simulant la bataille du même nom en 1942 dans le Pacifique, toutes les unités sont représentées : forces aériennes, navales, terrestres, amphibies, sous-marins. L'ordinateur peut manœuvrer les forces japonaises. Il est possible de retracer toute la campagne ou seulement certaines étapes comme la bataille de la mer de Santa Cruz qui marque la reconquête de l'île et la première grande victoire des alliés dans la guerre du Pacifique. Mais libre à vous de changer le cours de l'histoire.

À signaler pour les amateurs, la sortie prochaine en France du jeu *Thermo Nuclear War*, qui est une adaptation du film « War game » sur *Apple II*. *Apple II* ainsi que sur *Commodore 64*. Alors, bonne guerre à tous.

Tankies simule des combats de chars sur le front russe durant la seconde guerre mondiale. Vous commandez un bataillon de chars de la « Wehrmacht » contre les chars de l'armée rouge, deux fois plus nombreux, et contrôlés par l'ordinateur. Les mouvements s'effectuent sur une carte figurant plusieurs types de terrain : plaines, forêts, montagnes, routes, etc. En début de partie, les pièces de l'adversaire sont cachées, à vous de



les découvrir avant que l'ordinateur ne vous surprenne. L'ordinateur tient compte de la position relative des chars pour évaluer les résultats des combats. Jeu totalement non graphique, l'écran affichant que le déplacement des troupes ainsi que le résultat des combats.

BI Nuclear Bomber est un jeu de stratégie basé sur un scénario imaginaire. Vous êtes supposé piloter un bombardier américain à travers le territoire soviétique afin de détruire des objectifs stratégiques. Il vous faudra échapper au tir de missiles, ainsi qu'aux chasseurs aériens russes. Jeu en solitaire contre l'ordinateur qui tient alors le rôle du défenseur.

Dnieper River Line vous entraîne au sud de l'Ukraine, en fin d'année 1943, dans un affrontement entre l'armée rouge soviétique et les forces du III^e Reich. En tant que commandant des armées allemandes, vous devez résister à la pression de l'armée soviétique tenue par l'ordinateur. 15 types d'unités différentes : blindés, infanterie, génie, etc. Comme pour *Tankies*, ce jeu est non graphique et se déroule sur une carte.

Cosmic Balance I et II, jeu de stratégie par excellence, simule des combats entre vaisseaux galactiques dans un futur lointain. Vous commandez un vaisseau aux caractéristiques redoutables que vous avez vous-même déterminées en début de partie lors de la construction du vaisseau. Il existe des milliers de configurations différentes, à vous, aidé par l'ordinateur, d'approcher le plus possible celle qui aboutira au vaisseau le plus adapté à votre style de combat spatial.

Tous les paramètres comptent. Ainsi un vaisseau vaste et spacieux, prévoyant un grand nombre de toits et de déferents, sera bien meilleur pour le moral de l'équipage

et ses réactions au combat, qu'un vaisseau étiqué et sinistre.

Warp Factor, jeu de bataille spatiale, fait allusion à plusieurs séries télévisées du type « Star Trek » et se décompose en cinq scénarios, en français :
1^o *La Chasse aux Romains*. Ce scénario oppose un croiseur de l'Alliance à un destroyer des Romains. Le joueur commande le vaisseau de la terre et a pour mission de détruire le destroyer Romain (l'ordinateur), avant que celui-ci ne le détruise dans une zone galactique neutre ;

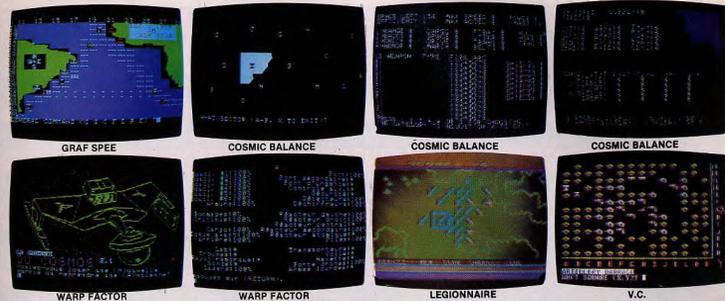
2^o *Attaque sur un avant poste*. Ce scénario permet au joueur de choisir ses vaisseaux, tandis que l'ordinateur reçoit un avant poste. Votre but étant d'en prendre le contrôle ;

3^o *Attaque sur une starbase*. Même type de scénario que précédemment, la seule différence étant que l'ordinateur dirige une starbase, ce qui implique un armement beaucoup plus lourd ;

4^o *Bataille libre*. Combat d'une flotte galactique choisie par vous-même, contre celle de l'ordinateur ;

5^o *Bataille libre contre un autre joueur*. Même chose que le scénario 4, sauf qu'il s'agit là de deux joueurs humains, l'ordinateur servant d'arbitre.

North Atlantic Convoy Raider. Vous commandez le *Bismark* et votre mission



est de détruire le maximum de convois britanniques, et de ramener votre navire dans l'une des bases contrôlée par les vôtres. Mais attention, des sous-marins, des avions de reconnaissance ainsi que de lourds bâtiments de guerre sont à votre recherche dans l'Atlantique afin de vous couler. Des conditions météorologiques sont introduites au hasard dans le jeu afin de vous aider. Sapez-vous utiliser le brouillard afin d'échapper à la flotte

britannique ? Ou encore, surgez-vous de celui-ci pour attaquer un convoi ?

Nukewar, vous confie le rôle de général en chef de l'armée d'un pays imaginaire. Votre ambition est de construire le maximum de bases d'armements nucléaires : missiles, sous-marins porteurs de missiles à têtes chercheuses, bombardiers, etc. Le pays voisin multiplie sa force militaire, aussi vous décidez d'envoyer des espions afin de découvrir quelques-unes des bases secrètes adverses. Il s'agit de faire attention car la guerre nucléaire peut alors se déclencher, provoquant la destruction partielle ou totale d'un des deux pays.

Des accidents de fabrication ainsi que des sabotages de centrales nucléaires peuvent avoir lieu en temps de paix. Ce qui peut rendre le terrain avoisinant radioactif pendant un certain nombre de jours.

Legionnair se déroule dans l'Antiquité. Vous contrôlez les troupes de légionnaires romains et vous devez repousser l'invasion des diverses tribus barbares venues de l'est. Très beaux effets de couleurs pour ceux d'entre vous possédant un téléviseur ou un moniteur en Pal. Jeux

graphique et sonore, en solitaire contre l'ordinateur.

Game of Fort Defiance se déroule lors de la guerre de Sécession et se joue sur planche cartonnée, l'ordinateur indiquant les combats et les mouvements à l'écran. Vous aurez à diriger l'infanterie, la cavalerie et l'artillerie. L'ordinateur tient compte du type de terrain sur lequel vous décidez d'engager le combat ainsi que de la portée de vos canons. Si vous calculez mal votre tir, l'unité de cavalerie que vous avez envoyée charger peut-être touchée par vos propres boulets. En solitaire, contre l'ordinateur.

VC se passe au Vietnam, vous aurez à diriger un groupe de commandos américains à travers la jungle afin d'attaquer et de détruire des points de résistance. Comme *Legionnaire*, le jeu dispose d'excellents effets sonores et graphiques pour qui possède le système Pal. En outre, la simplicité des règles rend le jeu très attrayant. En solitaire contre l'ordinateur.

Nous remercions la Société SIVEA Informatique pour sa collaboration et en particulier, Monsieur Comeyne et Madame Rosine Moquet.





TIGERS IN THE SNOW

BATTLE FOR NORMANDY

COMPUTER AMBUSH

FIGHTER COMMAND

NORTH ATLANTIC 86

WARP FACTOR

COMPUTER BISMARK

SOUTHERN COMMAND

NOM DU JEU	APPLE	ATARI K7	ATARI DISK	TRS-80 K7	TRS-80 DISK	C 64	IBM	NIVEAU	REALISME	SUJET	INTERET	MARQUE	PRIX *
BOMB ALLEY	48 K	—	—	—	—	—	—	Avancé	****	Campagne de Méditerranée durant l'été de 1942 pendant la seconde guerre mondiale.	****	S.S.I.	670 F
GERMANY 1985	48 K	—	—	—	—	—	—	Avancé	*****	Simulation d'une possible 3 ^e guerre mondiale en 1985.	*****	S.S.I.	750 F
RDF 1985	48 K	—	—	—	—	—	—	Avancé	*****	Extension au scénario de Germany 1985, wargame de haut niveau.	*****	S.S.I.	390 F
BATTLE OF SHILLOH	48 K	32 K	40 K	16 K	—	—	—	Débutant	**	Bataille de Shiloh le 6 avril 1862 durant la guerre de Sécession aux Etats-Unis.	***	S.S.I.	400 F
TIGERS IN THE SNOW	48 K	40 K	40 K	16 K	—	—	64 K	Débutant	**	Simulation de la bataille des Ardennes en décembre 1944.	**	Computer (S.S.I.)	700 F
BATTLE FOR NORMANDY	48 K	32 K	40 K	16 K	—	—	—	Intermédiaire	****	Simulation du débarquement allié en Normandie le 6 juin 1944.	****	S.S.I.	550 F
COMPUTER AMBUSH	48 K	—	—	—	—	—	—	Intermédiaire	****	Opérations dirigées par un commando américain dans un petit village français pendant la seconde guerre mondiale.	****	S.S.I.	880 F
FIGHTER COMMAND	48 K	—	—	—	—	—	—	Avancé	*****	Adaptation d'une phase de la bataille d'Angleterre.	****	S.S.I.	750 F
NORTH ATLANTIC 1986	48 K	—	—	—	—	—	—	Avancé	*****	Wargame futuriste opposant l'U.R.S.S. et la Grande-Bretagne. De haut niveau.	****	S.S.I.	750 F
KNIGHTS OF THE DESERT	48 K	32 K	48 K	16 K	—	—	—	Intermédiaire	****	La prise du canal de Suez en mars 1941 par les troupes du Maréchal Rommel.	***	S.S.I.	550 F
WARP FACTOR	48 K	—	—	—	—	—	64 K	Débutant	Scénario fantastique	Wargame spatial contre des empires galactiques. Vague souvenir de Star trek.	****	Computer (S.S.I.)	660 F
COMPUTER BISMARK	48 K	—	—	—	—	—	—	Débutant	**	Interception du cuirassé Bismark dans l'Atlantique Nord en mai 1941.	***	Computer (S.S.I.)	990 F
COMPUTER AIR COMBAT	48 K	—	—	—	—	—	—	Intermédiaire	**	Wargame tactique de combat aérien durant la seconde guerre mondiale.	***	S.S.I.	660 F
OPERATION APOCALYPSE	48 K	—	—	—	—	—	—	Débutant	***	Adaptation de manœuvres lors du débarquement en Normandie en juin 1944.	**	Computer (S.S.I.)	990 F
TORPEDO FIRE	48 K	—	—	—	—	—	—	Avancé	****	Wargame naval durant la seconde guerre mondiale contre des sous-marins.	****	S.S.I.	750 F
SHATTERED ALLIANCE	48 K	32 K	40 K	—	—	—	—	Débutant	****	Jeux sur les thèmes du fantastique et de l'Antiquité. Très amusant.	****	Computer (S.S.I.)	990 F
SOUTHERN COMMAND	48 K	—	—	—	—	—	—	Intermédiaire	*****	La guerre du Kipour dans le désert du Sinaï (Israël) contre l'Egypte) en 1973.	****	S.S.I.	680 F
NAPOLEON'S CAMPAIGN	48 K	—	—	—	—	—	—	Intermédiaire	****	Reconstitution des batailles de Leipzig et de Waterloo.	***	Computer (S.S.I.)	990 F
ROAD TO GETTYSBURG	48 K	—	—	—	—	—	—	Débutant	**	La bataille de Gettysburg (juin 1863) durant la guerre de Sécession.	**	S.S.I.	600 F
POURSUIT OF THE GRAF SPEE	48 K	—	—	—	—	—	—	Débutant	***	Bataille du Rio de la Plata dans l'Atlantique Sud pendant la seconde guerre mondiale. Combat naval.	*	S.S.I.	850 F
GUADALCANAL CAMPAIGN	48 K	—	—	—	—	—	—	Avancé	****	Campagne de Guadalcanal dans l'Océan Pacifique (7 août au 31 décembre 1942).	****	S.S.I.	780 F
COSMIC BALANCE I	48 K	—	48 K	—	—	—	—	Avancé	**	Wargame galactique.	****	Rapid fire	580 F
COSMIC BALANCE II	48 K	—	48 K	—	—	—	—	Avancé	**	Extension du jeu précédent (Très bon niveau)	****	Rapid fire	660 F
B-1 NUCLEAR BOMBER	48 K	16 K	24 K	16 K	32 K	16 K	48 K	Débutant	*	Pilotage d'un bombardier au travers les lignes russes afin de détruire des points stratégiques.	*	Avalon hills	450 F
DNIEPER RIVER LINE	48 K	32 K	48 K	32 K	32 K	32 K	64 K	Débutant	*	Combats sur le front de l'Est durant la seconde guerre mondiale.	**	Avalon hills	390 F
GUNS OF FORT DEFIANCE	48 K	32 K	48 K	16 K	32 K	16 K	—	Débutant	*	Combats durant la guerre de Sécession aux Etats-Unis.	*	Avalon hills	390 F
LEGIONNAIRE	—	—	32 K	—	—	—	—	Intermédiaire	**	Invasions barbares sous Jules César.	****	Avalon hills	450 F
NORTH ATLANTIC CONVOY RAIDER	48 K	16 K	24 K	16 K	32 K	16 K	—	Débutant	*	Autre adaptation de l'interception du Bismark en Atlantique nord.	*	Avalon hills	400 F
NUKEWARE	48 K	16 K	24 K	16 K	32 K	16 K	—	Débutant	*	Combat fantaisiste à l'aide d'armement nucléaire.	*	Avalon hills	400 F
TANCTICS	48 K	16 K	32 K	16 K	32 K	16 K	—	Débutant	**	Bataille de tanks durant la seconde guerre mondiale.	**	Avalon hills	450 F
VC	48 K	—	—	—	32 K	—	—	Intermédiaire	***	Simulation d'opérations de guérilla américaine durant la seconde guerre mondiale.	***	Avalon hills	450 F

* Tous les prix sont donnés à titre indicatif et peuvent varier d'un détaillant à l'autre.

LUDIC

LOGICIEL POUR ORIC 1

Imaginez que vous êtes en train de pêcher au bord d'une rivière et que depuis le matin, vous n'avez encore rien pris. Allez-vous rentrer bredouille ? Vous vous lamentez lorsque, tout à coup, votre bouchon disparaît sous l'eau. Une prise enfin ! Vous remontez fébrilement votre ligne hors de l'eau. Adieu la

friture ! À la place de la carpe ou du goujon tant convoité pend une bouteille. Elle renferme un parchemin. Vous l'ouvrez en toute hâte. Il s'agit d'un S.O.S. Une jeune fille vous supplie de la sauver au plus vite. Prisonnière d'une étrange caverne, située derrière une cascade en amont de la rivière, elle est aujourd'hui désespérée. N'écoutez que votre courage, vous vous lancez à son secours. Attention, vous allez pénétrer dans un monde fantastique et merveilleux ou l'inattendu devient quotidien. Vous allez découvrir la cité de Kikekankoi et ses boutiques bien achalandées ; de quoi faire les emplettes nécessaires à la poursuite de votre aventure. N'oubliez jamais la raison de votre venue dans ce lieu. Vous devez sauver une jeune inconnue, re-

tenue quelque part, dans l'une des salles de la cité, et fuir tous deux vers la liberté. Le trajet que nous allons vous faire découvrir, le plus court, est le seul menant à la liberté. Le Mystère de Kikekankoi est un jeu d'aventure français qui se déroule en temps limité. Vous disposez, à chaque début de partie,

de 500 unités de temps. Un bip retentit toutes les dix unités. Pour vous diriger dans la Cité et utiliser les différents objets que vous rencontrerez, vous allez devoir dialoguer avec l'ordinateur. Même si certains de ces objets vous paraissent sans grande utilité dans l'immédiat, réfléchissez bien

avant de les abandonner car ils pourront vous être d'un grand secours par la suite. Vous vous dirigez en fonction des quatre points cardinaux dont vous n'utilisez que les initiales. Toutes les autres commandes se font en deux mots seulement. L'ordinateur ne tient compte que des quatre premières lettres de chaque mot, les autres ne sont donc pas obligatoires. Par exemple, pour écrire «BARQUE», il suffit d'entrer «BARQ». Vous gagnerez ainsi un temps précieux.

LE MYSTERE DE KIKE-KANKOI



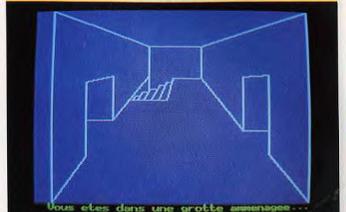
Vous disposez de plus de 129 mots pour dialoguer avec l'ordinateur. Deux mots suffisent pour rentrer un ordre.



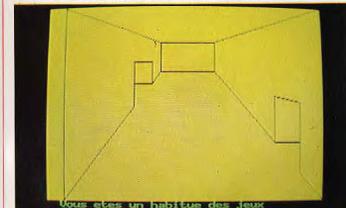
Un lexique à ne jamais quitter des yeux si vous désirez un jour sortir sain et sauf de la cité de Kikekankoi.



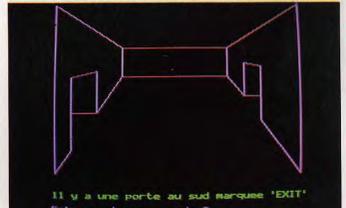
Ce jeu d'aventure se déroule en temps réel, donc limitez-vous. Parcourez le labyrinthe au plus vite, si possible...



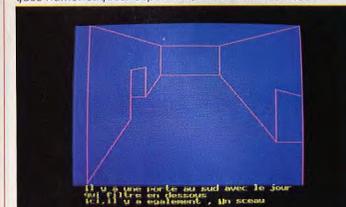
Vous êtes dans une grotte assombrée... Vous voici dans la première salle. Face à vous, trois portes. Laquelle choisir ? Un conseil, dirigez-vous vers l'est.



L'Oric ne se prive pas de placer par-ci, par-là quelques remarques humoristiques. Cependant, continuez vers l'est.



«Exit». Ne prenez pas la sortie de secours. Allons ! Une jeune fille en détresse compte sur vous. Allez vers l'est.



Il faut prendre le bateau, puis aller trois fois vers l'ouest. Maintenant, descendre vers la grotte souterraine.



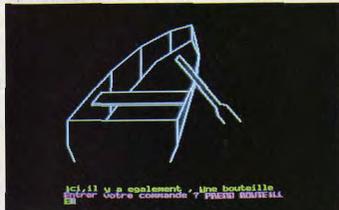
Devant vous, un lac. Et sur le lac, une barque. Une lueur au loin vous attire. Ignorez-la et continuez vers l'ouest.



Maintenant, **prendre sable**. *Etrange non ? Vous avez compris que votre «seau» n'était qu'un «seau»... Allez vers l'est.*



Vous voici devant le lac. Plutôt que de vous extasier devant ce paysage, pensez au plus pressé et **prenez barque**.



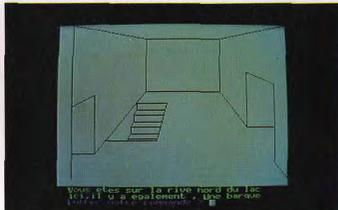
Au fond de la barque se cache une bouteille. Prenez-la. Il vous suffit de taper **prendre bouteille**. Pas trop fatigué ?



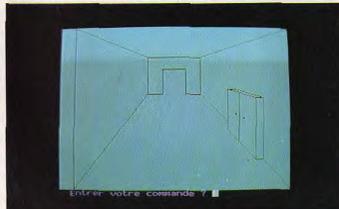
Le courant vous entraîne au milieu du lac. Commandez **rame à l'ordinateur** pour regagner l'autre rive illico-presto.



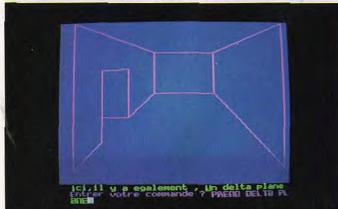
Pour mettre les pieds sur la terre ferme, **poser barque**. Vous la regardez sombrer sous les eaux sombres du Lac.



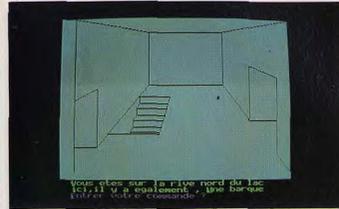
Vous êtes sur la rive gauche du lac. Partez maintenant en quête d'un **delta plane**. Allez deux fois de suite à l'est.



Il y a un placard dans cette salle. Inutile de l'ouvrir. Continuez votre chemin, allez vers le nord à deux reprises.



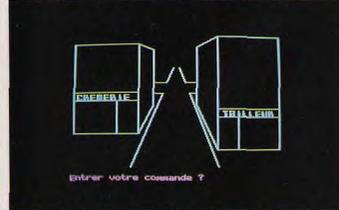
Vous avez trouvé un **delta plane**. Alors **prendre delta plane** puis se diriger deux fois au sud et deux fois à l'ouest.



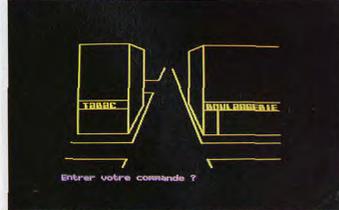
Face à vous, l'escalier de la rive nord. Pour pénétrer dans la ville de Kikekankoi, mettez la barre plein ouest.



Ici, lancer **sable** pour anéantir le robot qui garde la cité. Vous aurez pris avant batterie, lampe et ampoule.



Vous êtes parti vers l'ouest et à présent vous êtes dans la ville. Dirigez-vous vers le **traiteur**, direction nord.



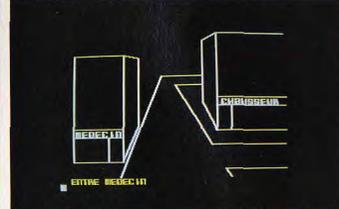
Vous approchez de la boutique du traiteur. Pour y accéder, prenez encore une fois la route nord. Vous y êtes ? Bien.



Maintenant, vous entrez dans la boutique. Faites entrer **traiteur** puis **vendre delta plane** avant de sortir-sors.



Une migraine atroce vous fait souffrir, si si il faut consulter un médecin. Allez vers l'ouest puis vers le sud.



Voici le cabinet du médecin. Entrez : **entrer médecin**. Il est absent. Soignez-vous : **prendre aspirine**, avaler aspirine.



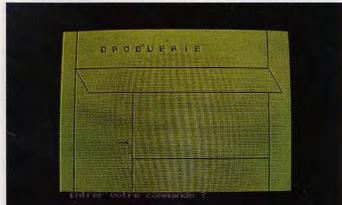
Les choses se gâtent. **Prendre masque à gaz**, mettre masque à gaz, ceci pour casser la bouteille que vous possédez.



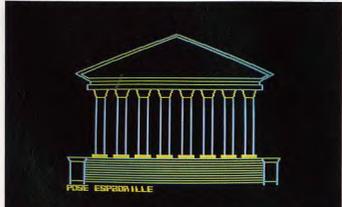
La bouteille est cassée. Récupérez les débris de verre. Prendre débris de verre avant de sortir- sors médecin.



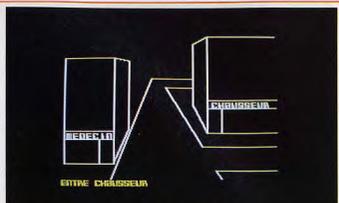
Une fois dans la boutique, acheter espadrilles. Vous les avez aux pieds ? Vous pouvez donc sortir - sors chausseur.



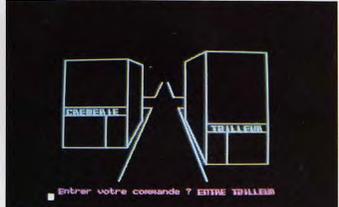
Allez deux fois vers l'est en passant devant la droguerie. Inutile d'y pénétrer et continuez tranquille votre chemin.



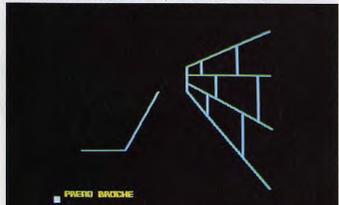
Retirez vos chaussures - Posez espadrilles - avant d'entrer temple. Allez à l'ouest avant de prendre bombe insecticide.



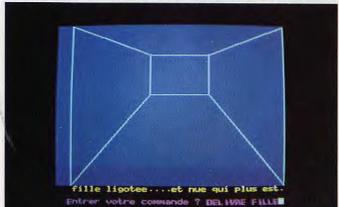
Et le shopping continue ! Vous devez acheter des espadrilles. Pénétrez d'abord dans le magasin - entrer chausseur.



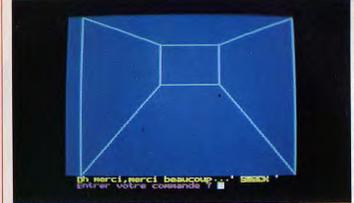
Vous êtes inconnue a sans doute besoin de vêtements neufs. Alors entrer tailleur, acheter robe puis sortir tailleur.



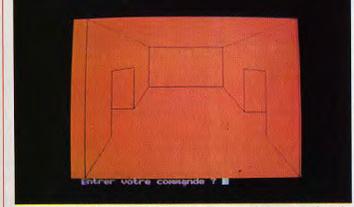
Des objets sont dispersés sur le sol dans une broche. Prendre broché, vous l'offrirez plus tard, et aller vers le nord.



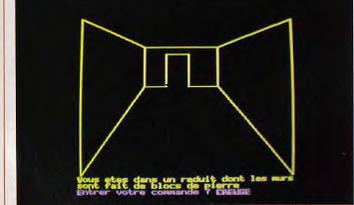
Vous vous êtes dirigé vers l'est puis vers l'ouest. Vous découvrez la jeune fille ligotée. Ordonnez délierer fille.



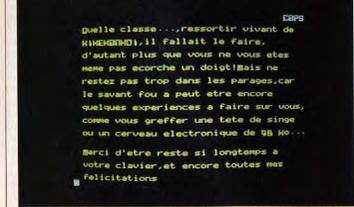
La jeune fille est déliée. Elle est folle de joie et vous remercie très amicalement pour votre opiniâtreté...



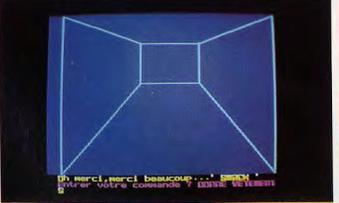
Accompagné de la jeune fille, vous poursuivez votre chemin vers la liberté. Dirigez-vous deux fois vers l'est.



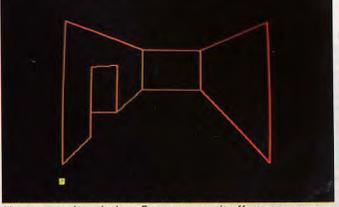
Vous pénétrez ici dans l'ultime salle de la cité de Kikekankor. Aucune porte de sortie. Il faut sortir pourtant...



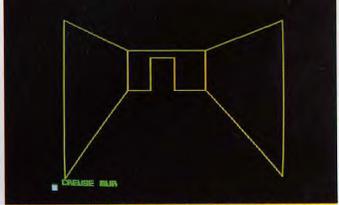
Vous avez gagné et l'ordinateur vous exprime ses félicitations. C'est la moindre des choses après tous ces efforts.



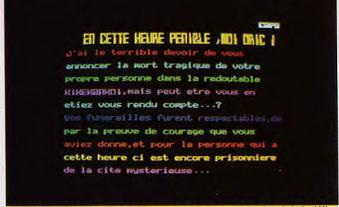
Mais scandale, ces monstres de géoliers lui ont volé ses vêtements ! Rhabilitez-la. Donner vêtements et allez au sud.



Vous approchez du but. Encore un petit effort et vous serez grandement récompensé. Choisissez la direction du sud.



Mais comment ? Essayez creuser mur. Hourra ! Vous êtes libres vous et la jeune fille qui décidément vous plaît bien.



L'aventure est terminée et vous apprenez que la cité de Kikekankor fête vos funérailles en grande pompe. Mystère.

LE POIDS DES ARCADES LE CHOC DES FLIPPERS

Arcades à disques laser
et vidéo-pinballs ont été les vedettes du dernier salon Amuseexpo.
TILT n'a rien raté de cette
expo-surprise et vous en révèle tous les secrets.

Si la grande innovation du Salon 82 était constituée par l'apport de l'effet tridimensionnel (avec des réussites comme *Buck Rodgers, Zaxxon* et *Suro*), une surprise de taille nous attendait, cette année, avec l'avènement des jeux vidéo à disque laser.

Qu'est-ce qu'un jeu vidéo-disque à laser interactif ? C'est une technologie nouvelle qui apporte à l'imagerie un réalisme stupéfiant, cette dernière étant créée par un ordinateur graphique ou plus simplement filmés.

Le lecteur vidéo-disque, couplé avec la plaque logiquée des jeux traditionnels par une interface électronique, permet une synchronisation totale : le joueur intervient directement sur le déroulement du jeu. Si l'on peut parler de révolution au niveau technologique, ces jeux perdurent cependant les thèmes désormais classiques chers à leurs aînés, et que l'on peut diviser en deux tendances : d'une part les « space games », ou jeux de guerre inspirés des *Space Invaders* ou autres *Galaxian* (*Interstellar* de Funai, *Astronbel* de Sega-Bally, *March 3* de Mylstar). D'autre part, les « comics », plus ou moins influencés par *Pac Man* et *Donkey Kong* (*Cliff Hanger* de Stern, *Dragon's Lair* de Cinematrac, Atari). Lors du dernier Salon, les jeux à disque laser ayant réuni le plus de suffrages sont, sans conteste, *Cliff Hanger*, *Dragon's Lair*, et *March 3*.

Cliff Hanger est un véritable dessin animé au graphisme étonnant, ne manquant pas d'évoquer les maîtres du genre. Le jeu comporte 8 séquences différentes et plus de 200 actions dans un film d'une durée totale de trente-cinq minutes.

Vous êtes Cliff Hanger, gentleman caribéen au grand cœur, et vous tentez, au péril de votre vie, de délivrer la créature de vos rêves des mains de terribles gangsters. A vous d'échapper aux multiples embûches que les gangsters ne manquent pas de dresser sur votre chemin afin de sauver votre dulcinée d'un mariage caprucheux.

Une seule erreur vous condamne au gibelet

Vous disposez, sur le tableau de commandes, de deux boutons régissant l'action de vos pieds et de vos mains. Lorsque sur l'écran, au cours d'une sé-

quence, apparaît le mot « action » vous devez réagir aussitôt en appuyant sur le bouton adéquat. Par exemple, au début du film, Cliff qui vient de dérober la caisse du casino s'entuit à toutes jambes. La bande sonore vous crie « Jump » et simultanément, le mot « action » s'inscrit sur l'écran. Vous devez réagir immédiatement en pressant le bouton « pieds » qui permet à notre héros de sauter et de distancer ainsi ses poursuivants.



De même, lorsque Cliff se rue sur la portière de sa voiture et s'apprête à l'ouvrir, vous devez presser le bouton « mains » dès que le mot « action » apparaît sur l'écran afin de permettre à Cliff de s'enfouir dans son véhicule.

Un joystick multidirectionnel vous sert à diriger le véhicule de Cliff dans les circonstances les plus spectaculaires (notamment les poursuites de voitures...). Il vous suffit, pour cela, d'orienter la manette dans la direction attendue dès que le mot « manip » apparaît sur l'écran. Mais attention, une seule erreur de « manip » (se tromper de direction, par exemple) ou d'« action » (confondre les pieds et les mains) et notre héros se retrouve perdu au bout d'une course...

Le papa de Dragon's Lair n'est autre que Don Bluth

Comme dans les jeux vidéo classiques, vous disposez de trois vies. Le jeu reprend au début de la séquence au cours de laquelle vous avez commis une erreur. Vu la vitesse de déroulement du film et la multiplicité des opérations à effectuer, il est impossible de ne pas se tromper lors : que l'on aborde ce jeu pour la première fois.

Néanmoins, chaque fois que vous faites une faute, la machine vous indique la nouvelle à suivre (le vous avertis du vous diriger vers la droite) ou « vous auriez dû presser le bouton « pieds » ». Un conseil : n'hésitez pas à noter sur un bout de papier, au fil des séquences, les mouvements et les manœuvres à effectuer, à moins que vous ne possédiez une mémoire d'éléphant.

Soyez prompt à réagir aussitôt que les mots « action » et « manip » apparaissent sur l'écran, une seule erreur d'inattention et vous voilà condamné au gibelet.

Cliff Hanger, tout comme *Dragon's Lair*, constitue une petite révolution dans le monde des jeux vidéo. Le graphisme superbe, la qualité des effets sonores et l'interaction totale du joueur sur le déroulement du jeu contribuent à faire de ce logiciel un des coups du Salon.

Dragon's Lair, autre révélation du salon, est un dessin animé extrêmement sophistiqué dans la meilleure tradition des films d'animation américains. On comprend mieux la qualité des images lorsque l'on sait que le « papa » de *Dragon's Lair* n'est

autre que Don Bluth qui dessina longtemps pour Walt Disney.

Dragon's Lair nous transporte dans l'univers angoissant d'un château médiéval flanqué de mystérieux donjons et peuplé, bien sûr, de terribles dragons crachant des flammes.

Chaque vie perdue le transforme en squelette

Le joueur, incarné par un noble chevalier en armure répondant au nom de Dirk le Téméraire, apparaît sur l'écran, tout au début de l'action. Dans les entrailles de la machine, un vidéo-disque a stocké non seulement toutes les images qui défilent sous les yeux du joueur, mais également un catalogue complet d'intrigues et de pièges.

Le disque fait office de banque d'images, libérant l'ordinateur de la lourde tâche de mémorisation et de création visuelle. Si vous désirez, par exemple, diriger votre héros vers la gauche, il vous suffit d'incliner le joystick dans cette direction.

L'écran fait alors « un blanc » pendant un court instant (le temps requis par le laser pour repérer la séquence) et vous retrouvez le preux chevalier en train de dévaler un étroit couloir vers une lourde porte en chêne massif. Un fois la porte ouverte, Dirk s'aperçoit avec effroi qu'il se trouve en équilibre au-dessus d'un gouffre criant de flammes et qu'il n'a d'autre issue, pour s'échapper, que de se saisir d'une des cordes éliminées qui se balancent au-dessus de lui. Au moment propice, pressez le bouton « action » et notre vaillant chevalier s'élance dans les airs, tentant désespérément d'agripper une des cordes. (N'attendez pas trop longtemps, car ces dernières ne tardent pas à prendre feu). Si vous ratez votre coup, c'est la catastrophe, mais les jours semblent prendre un malin plaisir à contempler leur héros s'effondrer dans les flammes.

Après avoir perdu une vie, vous assistez à l'une des séquences les plus colorées de la machine : le chevalier qui apparaît sur l'écran n'est plus qu'un squelette grimaçant... Heureusement, il retrouve bientôt son aspect originel et vous voilà prêt pour de nouvelles aventures.



Dragon's Lair est un jeu extrêmement distrayant. Au fil des séquences, vous évoluez dans tous les recoins du château (salles d'armes, donjons et oubliettes) et devez déjouer tous les pièges qui vous sont tendus pour atteindre la redoutable tanière du dragon. Le seul problème réside dans le décalage entre l'action et l'effet de l'action (du au temps requis par le laser pour situer la séquence), mais ce petit détail ne semble pas devoir entraver le succès de ce jeu qui bat, d'ores et déjà, tous les records de recette au box-office américain.

Mazer Blazer, au stand Atari Bally, fut particulièrement remarqué aux côtés, entre autre, de *Disc Of Tron*, du nouveau *Pole Position* et de *Star Wars*. Au stand Stambouli-Karaté, tous les disques laser déjà cités, nous accorderont une mention spéciale à *Crossword*, *Roller Ace* et *Moto Race*. Chez Valdon Automaton qui présentait plusieurs consoles de *Cliff Hanger*, nous noterez *Plokin* et le *Banquet*, beaucoup plus classiques. Enfin la meilleure surprise du Salon nous attendait au stand de René Pierre, qui hormis *Stinger* et *Intrap* présentait le jeu le plus « fun » de la rentrée : le fameux *Hyperolympic de Kinami*.

Pour remonter le moral aux athlètes français

Hyperolympic nous propose de participer à 6 épreuves classiques : le 100 m, le saut en longueur, le lancer de javelot, le 110 m haies, le lancer du marteau et le saut en hauteur. A l'âge des XIII^e jeux olympiques qui se tiendront, l'été prochain, à Los Angeles, voici le jeu vidéo idéal pour remonter le moral des athlètes français et de leurs supporters.

On peut jouer seul, bien sûr, mais la grande innovation de ce jeu est de permettre à 2 voire 4 joueurs de s'affronter au cours de ce « décalatin » revu et corrigé.

Le tableau de commandes comprend deux boutons de « pulsion » et un bouton « saut ». Les boutons « pulsion » vous permettent de faire progresser votre athlète. Vous devez, pour cela, les presser l'un après l'autre en cadence ; plus votre rythme de « pulsion » est élevé, plus votre champion prend de la vitesse. Le bouton « saut » détermine l'angle d'envol du sauteur ou de l'objet que vous lancez (jave-

lot, marteau). Il réagit selon l'intensité de votre pression (plus vous appuyez fort, plus l'angle est élevé).

Sur l'écran, au début du jeu, vous voyez le *stade olympique*, la piste, les divers trempings. En haut de l'écran, à gauche, le tableau électronique qui va afficher vos résultats; à droite, les trois meilleures performances mondiales de tous les temps (par ex. 9,30 m).

Si l'important est de participer, il est certain qu'il est beaucoup plus amusant de concourir à plusieurs et la compétition, sans nul doute, vous transpercera, alors à vos marques pour le 100 m.

Nos deux athlètes apparaissent sur l'écran, les pieds bien calés dans leur starting block; le starter lève son pistolet... attention, go! Pour cette épreuve, n'utilisez que les deux boutons «pulsion», et allez-y de bon cœur, car le chrono tourne... En cas de faux départ, le pistolet retentit à nouveau et l'action s'arrête... dur pour les nerfs.

En course, surveillez votre adversaire et, s'il vous dépasse, augmentez la cadence (si possible), les coudes à coudes sont mémorables; essayez de réprimer le tou rire qui vous gagne, car vous perdriez tous vos moyens.

Pour vous qualifier, il vous faut courir le 100 m en moins de 14 secondes. Ce temps est assez facile à réaliser et, en cas de réussite, la foule vous salue par une ovation grandiose. Il est beaucoup plus difficile, par contre, de descendre au-dessous des 10 secondes et d'approcher le record du monde. Votre performance s'affiche sur le tableau électronique, à gauche de l'écran et un nombre proportionnel de points vous est alloué. Si vous avez réalisé l'un des 3 meilleurs temps absolus, votre record s'inscrit à droite de l'écran. Au début du jeu, vous pouvez lire votre vitesse en centimètres par seconde.

Vous pouvez lever le bras au ciel et laisser votre adversaire regagner le banc de touche la tête basse. Profitez-en pour souffler quelque peu avant l'épreuve suivante, le saut en longueur.

Le meilleur essai compte
Le principe reste la même en ce qui concerne la course d'élan, mais la tactique est tout à fait différente pour le saut lui-même. Dès le top départ, élanchez-vous le plus vite possible; attendez le dernier moment avant d'appuyer sur le bouton «saut» qui va vous propulser dans les airs. Si vous pressez trop tard le bouton, une sonnerie retentit: vous avez mordu la ligne et votre essai est annulé. Si vous appuyez trop tôt, c'est autant de centimètres perdus à l'arrivée. De même, attention à l'intensité de la pression, car si vous appuyez trop fort, vous vous élevez véritablement et retombez pratiquement à votre point de départ; dans le cas contraire, votre angle de saut sera trop faible pour vous permettre d'atteindre les

6,50 m requis pour vous qualifier. Après chaque tentative, votre vitesse en centimètres par seconde et votre angle de saut s'impriment sur l'écran. Tenez-en compte pour améliorer voire essai suivant.



Saut en longueur: premier essai.



A vos marques pour le 110 m haies.



Saut en hauteur: une question d'angle.



Lancer du marteau, quels biceps!

Vous avez droit à 3 essais et, bien sûr, seul le meilleur compte, mais il vous faudra vous appliquer au début pour décrocher votre qualification et beaucoup d'entraînement pour approcher les 8,90 m de Beamon.



Concentration avant l'effort.



Ovation au vainqueur.



Réception en douceur.



La bise au vainqueur.

Le lancer du javelot, troisième épreuve, repose sur le même principe que la précédente. Au top de départ, élanchez-vous le plus vite possible et attendez le dernier moment avant de lancer votre javelot dans le ciel.

Attention de ne pas mordre sur la ligne, ou vous perdriez un essai. Dans cette spécialité, tout réside, en fait, dans l'angle d'envol du javelot: si vous pressez trop fort le bouton «saut», le javelot s'envole tel un missile dans le ciel, disparaît de l'écran et, comble d'ironie, un lustre de cristal s'effondre avec fracas à vos pieds! Inversement, si vous ne lancez pas votre javelot suffisamment haut, vous

ne atteindrez jamais les 70 m nécessaires à votre qualification. Comme lors du saut en longueur, après chaque essai, votre vitesse et l'angle décrit par le javelot s'affichent sur l'écran. Vous disposez également de 3 essais. Si vous vous êtes qualifié dans au moins une des épreuves préliminaires, vous aurez accès au 110 m haies.

Dans cette épreuve, la difficulté consiste à courir aussi vite que lors du 100 m tout en actionnant le bouton «saut» à chaque haie. Il est ici question de rythme et de timing. N'hésitez pas à réduire votre vitesse pour vous consacrer à franchir proprement les haies. Si vous heurtez une haie, vous perdez de précieuses secondes et vous risquez de chuter. La qualification en moins de 16 secondes n'est pas évidente, aussi n'oubliez pas de vous entraîner, car n'est pas Guy Druet qui veut!

Si vous vous êtes qualifié dans au moins deux des épreuves préliminaires, vous aurez le privilège de lancer le marteau... Dans cette spécialité, nul besoin de bouton «pulsion». Il suffit d'appuyer une seule fois pour déclencher la rotation du lanceur. La difficulté est triple: lancer le marteau dans le bon trajectoire, trouver l'angle idéal, le tout avant que l'athlète ne sorte du cercle qui lui est imparti. Pas facile, en vérité et bon nombre de vos premiers jets finiront leur course dans les grilles de sécurité. En fait, seuls les joueurs avertis peuvent prétendre atteindre voire dépasser les 80 m requis pour la qualification. Comme lors du saut en longueur et du lancer du javelot, vous pouvez tenter votre chance par trois fois.

Si vous vous êtes qualifié dans toutes les disciplines précédentes, vous atteindrez



l'épreuve suprême des jeux: le saut en hauteur. Comme dans le lancer du marteau, vous n'utiliserez vos boutons «pulsion» qu'une seule fois, afin de permettre à votre sauteur de prendre sa course d'élan. Tout ici est affaire de subtilité.

Sur les marches du podium

Il vous faudra, en effet, calculer avec précision le nombre de pas afin que le sauteur prenne son extension au moment idéal. A la fin des épreuves, les points obtenus «saut» est ici indiscutable, car vous devez appuyer à nouveau lorsque le sauteur, en suspension au-dessus de la barre, devra relever ses jambes qui ne manqueraient pas d'accrocher. Ces deux actions parfaitement réalisées vous permettront d'effectuer un magnifique saut à la Fosbury et de franchir éventuellement les 2,05 m requis pour vous qualifier et, pourquoi pas, les 2,40 m qui feront de vous un nouveau champion du monde. A la fin des épreuves, les points obtenus dans chaque discipline sont comptabilisés et vous obtenez une juste récompense en grimpaant sur les marches du podium. Les acclamations de la foule vous feront oublier, pour un instant vos nombreuses ampoules.

Mach 3, d'une conception tout à fait différente, est un simulateur de vol de combat aérien utilisant comme support un authentique film de l'U.S. Airforce. Vous avez le choix entre deux missions: détruire des objectifs stratégiques aux commandes d'un chasseur bombardier ou affronter les supersoldats ennemis dans une bataille aérienne sans merci. Dans les deux cas, vous pilotez, comme si vous y étiez, votre jet dans les airs à la recherche des cibles ennemies qui s'affichent sur votre ordinateur de bord. A la vitesse fulgurante d'un F. 15, les sensations fortes ne manquent pas et détruire les appareils ennemis ou les missiles au sol vous tiendra constamment en alerte pendant toute la durée de votre mission. L'aspect ludique semble quelque peu négligé au profit d'un réalisme certes époustouflant mais qui n'en demeure pas moins inquiétant pour l'avenir. Dans un domaine en évolution constante, les jeux vidéo à disque laser annoncent les prémices d'une ère nouvelle qui s'avère d'ores et déjà passionnante. Nous reviendrons plus amplement sur ces machines de conception révolutionnaire dans les prochains mois.

Jean-Michel NAVARRE

Décembre 1983, les cartes sont redistribuées, les machines à sous interdites depuis l'été, le vidéo d'arcade intègre le vidéo-disque à laser, multipliant ainsi les prix par 4 ou 5. Face à la disparition, puis à l'augmentation du prix des rivaux restants, l'espoir renaît pour le flipper des deux côtés de l'Atlantique.

Depuis l'absorption de Columbia par Coca-Cola, le rumeur circuite de la disparition du nom « Gottlieb » au fronton de ses pinball au bénéfice de « Mylstar ». La filiale des films Columbia conserve « Gottlieb », en définitive, pour ses flippers, ses autres jeux étant signés « Mylstar », dont déjà un vidéo d'arcade à laser *Mad 3*.

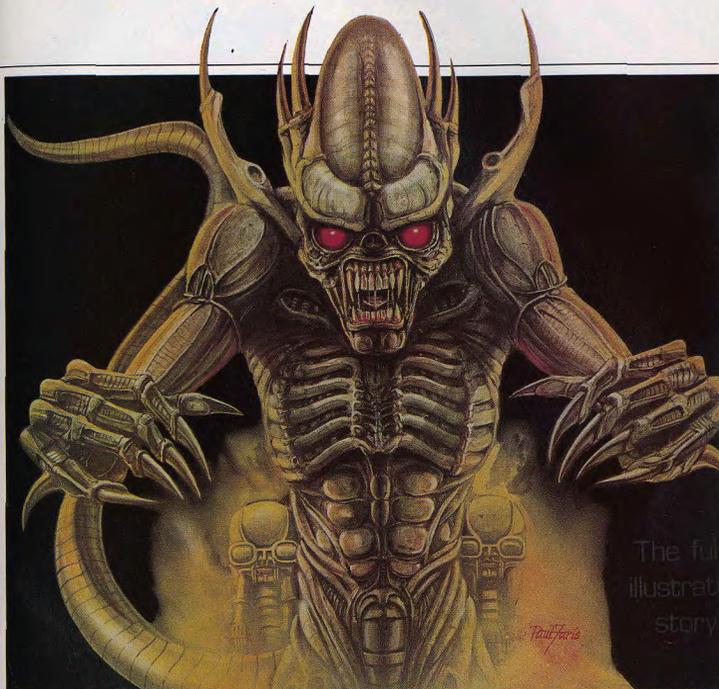
Rack-em-Up, *Rapid Aim Fire*, *Jack To Open*, de Gottlieb, prolongent donc la série qu'ouvrait *Super Orbit* (voir TILT n° 7). Nous reviendrons ultérieurement sur ces appareils et les reminiscences nombreuses qu'ils comportent. Le dernier-né de Bally/Midway, *Granny and the Gators*, est ici représenté par un seul exemplaire du prototype de ce « vidéo plus flipper ». C'est l'aventure d'une grand-mère intrépide retournant à la civilisation sur une rivière infestée de crocodiles. Des appointements, de plus en plus rares au fil de la partie, permettent

l'amarrage de la frêle embarcation de Granny et communiquent l'action au plateau de flipper. Comme sur le premier modèle du genre, *Baby Pac-Man* (voir TILT n° 5), la bille chromée doit gagner les équipements indispensables à la poursuite de la course du héros. Il faudra ici emmagasiner de l'or, des munitions, des explosifs, etc., avant de revenir au canot et affronter les pièges du voyage.

Des gadgets en plus
Plus traditionnel, voici le pinball surnommé *X.N.O.* ; son véritable nom est impossible à mémoriser vu son orthographe à variantes... Il s'agit, en vérité, d'une nouvelle transposition du jeu du « morpion », ce casse-tête dont dépend le sort de la planète dans les scènes finales du film « War games ». Un prochain tour d'horizon des productions Bally-Midway nous donnera l'occasion de revoir *X.N.O.*, ainsi que la récente reprise du *Centaur*, le *Centaur II*, qui fait un malheur aux U.S.A.

Si Stern/Seaburg semble avoir délaissé totalement le pinball au profit de la vidéo, Williams continue à maintenir sa présence avec un remake de son succès *Firepower*. Toujours équipé du système « multiball », à deux billes cette fois, *Firepower 2* est très fidèle à l'original en l'améliorant par de nouveaux gadgets dont un emprunt au célèbre *Black out*. Les sonorités spécifiques au modèle de 1980 sont maintenant distillées par des haut-parleurs occupant un bon tiers du fronton ; réduisant d'autant son backglass ainsi que l'ont été ceux de l'*Hyperball*, *Defender* et *Time Fantasy*. L'intérêt de ces petites vitres décorées n'est pas évident, même si d'autres constructeurs adoptent épisodiquement un format équivalent.

Toujours que Williams est introduit un nouveau jeu de labyrinthe composé d'une grande table de bar dans laquelle une bille d'acier, commandée par un joystick, se promène sur un plateau orientable. Difficile d'envisager l'avenir du *Rat Race* de Williams : le public jugera... Indéniablement les plus colorés et les plus brillants, les *Time Machine* et *Farfalla* Zaccaria confirment la première place européenne pour ce constructeur italien. Même si l'Espagne et la France se relancent à présent dans la compétition, *Farfalla* mérite une mention particulière pour l'agencement de



deux niveaux véritablement superposés, donnant tout son sens à l'appellation « double plateau ». Le troisième champion italien de flipper s'annonce déjà rude avec *Farfalla*, ainsi que l'a été la finale du « Pinball champ 83 » sur *Time Machine*. Le fabricant des plateaux les plus pentus de cette industrie présente deux modèles : un spécimen de *Mad Race* au fronton standard comportant un diorama intérieur ainsi que de nombreux *Megaton* à fronton articulé, tel le *Mr. & Mrs. Pac-Man* de Bally. Entre deux concerts de musique égyptienne, *auxquels on ne peut se soustraire*, la partie de *Megaton* est très vive grâce à plusieurs billes constamment en réserve en divers points. Une chute dans

un trou libérant une bille captive d'un autre, tel un passage de relais. En vérité, l'on reconnaît là une extrapolation du *Spectrum* de Bally (voir TILT n° 9) dans lequel la firme espagnole a pris ce qu'il avait de meilleur... La grande surprise de l'édition 83 d'Amusement restera l'alignement impeccable d'une bonne vingtaine de *Walkyrie* et *Le King* de Juteil. En attendant les quatre autres modèles promis pour 1984 par notre nouveau producteur de flippers français, les deux machines donnent une impression globalement satisfaisante. L'on peut regretter le titre de *Walkyrie* pour le premier (l'extrapolation outre-Rhin le justifie peut-être), et surtout un look peu enclin à la gaieté. *Le King* est déjà plus brillant par son backglass ; même si

celui-ci est un emplacement publicitaire pour Juteil se qualifiant de « King » des appareils automatiques « made in France ». «... On n'est jamais si bien servi que par soi-même... »

CLASSIQUE
De la série des cinq Bally de format large, *Space Invaders*, demeure le plus prisé, quatre ans après son lancement. Après *Paragon* (voir TILT n° 3), plus *Future Space*, Bally prend pour thème de son troisième « super size », le vidéo d'arcade vedette de la Taito Corporation (Japon) : *Space Invaders*, Midway, la filiale de Bally, ayant la licence de fabrication des petits monstres pour les U.S.A., il était logique de voir leur réputation utilisée au fronton de



ÉLITE AU FIRMAMENT

Après le programme Mychess qui équipe depuis deux ans le Savant, David Kittinger récidive. Le Constellation de Novag, fruit de ses cogitations, s'impose au firmament des échecs. Un rival très sérieux pour les Méphisto 3, Super 9 et autres Elite As.

Le déplacement des pièces s'effectue de manière semi-sensible. La force d'appui nécessaire à l'enregistrement des coups a été bien calculée et, ici, nul besoin de défoncer le plateau sensitif pour y parvenir. Le coup joué par l'ordinateur est visualisé à l'aide d'une double rangée de diodes horizontales et verticales bordant l'échiquier. Deux diodes sont ainsi allumées simultanément, correspondant respectivement aux coordonnées horizontales et verticales de la pièce à jouer. Ce système, légèrement moins pratique que celui complétant une diode par icône, reste toutefois tout à fait facile d'usage (une diode « error » s'allume d'ailleurs en cas de déplacement erroné). Ceci permet d'augmenter l'autonomie de l'appareil sur piles (environ vingt heures).

Dans la foulée, il replace les pièces capturées

Il est toujours possible d'alimenter le Constellation grâce à l'adaptateur secteur fourni en option. Le Constellation pratique toutes les règles internationales d'échecs, y compris les cas de nulité par triple répétition consecutive des positions et par la règle des cinquante coups. Il autorise le retour-arrière sur trente demi-coups. Dommage de ne pas avoir doté un appareil de ce niveau d'une possibilité de retour jusqu'au début de la partie ! Pour chaque déplacement de retour, il faut appuyer sur la touche « take back », puis déplacer la pièce indiquée. Ce système devient un peu fastidieux pour grand nombre et revienne en arrière sur un peu que l'on

de demi-coups. En compensation, l'ordinateur replace dans la foulée les pièces qui avaient été capturées, ce qui empêche toute erreur. Doté d'un bon esprit didactique, le Constellation peut vous indiquer le coup qu'il aurait joué à votre place. Libre à vous de le retenir ou d'en choisir un autre. On peut aussi lui demander, pendant qu'il réfléchit, le coup qu'il envisage de jouer. La fonction « multi-move » permet à deux joueurs humains de jouer sur l'échiquier, le Constellation se contentant alors de vérifier la légalité des coups. Cette même fonction autorise aussi de rentrer une ouverture inconnue de l'ordinateur.

Le Constellation est de conception modulaire. Une trappe située sous l'appareil donne accès aux deux ROM de 8 K chacune, placées sur support et qui constituent le « cerveau » de l'ordinateur. Le remplacement du programme est donc possible, mais, si la mise en place doit s'effectuer par l'utilisateur, cela risque d'effrayer bien des novices en électronique, bien que, en fait, cette opération ne nécessite aucune habileté particulière.

Il vous fera payer avec intérêts

Huit niveaux de jeu sont disponibles, depuis le niveau 1, répondant quasi instantanément, jusqu'au niveau 7 jouant quarante coups par ne pas vouloir échanger sa reine contre un pion allant à promotion, alors même qu'il disposait d'un autre pion ne pouvant être inquiété par le roi adverse et qu'il avait alors partie ga-

gnée. Cette lacune est vraiment regrettable sur un programme de ce niveau. Gageons que David Kittinger saura y remédier dans ses réalisations futures. C'est d'ailleurs ce qui semblait confirmer les résultats des prototypes Super-Constellation et Novag X tous deux dérivés du Constellation. A l'open de Pasadena, aux Etats-Unis, le Super-Constellation a réussi à battre plusieurs joueurs cotés à plus de 2.000 Elo. Plus récemment, aux championnats du monde des microordinateurs d'échecs, qui se tenait à Budapest, en octobre 1983, Novag X et Super-Constellation se sont classés deuxième, derrière l'Elite AS prototype, étant lui égal avec le Méphisto 3 et battant même le Prestige Challenger prototype.

Quand les noirs capturent la dame blanche

Nous avons soumis au Constellation différentes positions tirées de parties de grands joueurs afin de connaître ses réactions dans les cas difficiles. L'appareil jouait au niveau 7, soit quarante coups en dix heures. Voici ces résultats :

Diagramme 1 (Olafsson-Karpov, 1980). Les noirs jouent et gagnent. Constellation trouve la solution en cinq minutes. Voici la réponse : 1... Da2 ! Les blancs doivent parer la menace de mat sur g2. Et après : 1... c3, Dxf7.

Diagramme 2 (Kortchnoy-Karpov, 1981). Les noirs jouent et gagnent. Le programme trouve la solution en quatre minutes par : 1... Dc5 + ! et non 1... Dxc8 ? car 2... Dxk7 +, Rh6, 3... Df6 + et si... Rg9 ; 4... Dxc6 + puis 5... Dxc6 ; 6... Dxd2 et Karpov se retrouvait avec quatre pions de moins : 2... Rh1, Dd5 +, Rg1, Tg1 ! et les noirs capturent la dame blanche.

Diagramme 3 (Kortchnoy-Karpov, 1978). Les noirs jouent et font mat en trois coups. Constellation trouve la solution quasi instantanément par : 1... C15 + !, 2... gx3 (si 2... Rh1, C12 mat) Tg6 + !, 3... Rh1, C12 mat.

Diagramme 4 (Portich-Fischer, 1966)

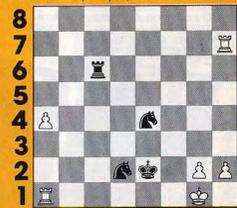


Diagramme 5 (Tal - Semenkin, 1954)

Diagramme 6 (Fischer-Ciocaltea, 1962)

Diagramme 7 (Brago-Karpov, 1982)

Diagramme 8 (Position de problème)

Diagramme 5 : Tal-Semenkin, 1954



Diagramme 6 : Fischer-Ciocaltea, 1962



Diagramme 7 : Brago-Karpov, 1982



Diagramme 8 : Position de problème



Diagramme 9 : Position de problème

Diagramme 10 : Position de problème

Diagramme 11 : Position de problème

Diagramme 12 : Position de problème



Diagramme 13 : Position de problème



Diagramme 14 : Position de problème

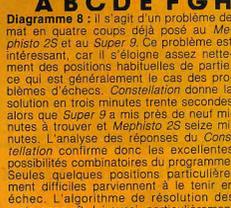


Diagramme 15 : Position de problème

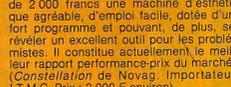


Diagramme 16 : Position de problème

Diagramme 17 : Position de problème

Diagramme 18 : Position de problème

Diagramme 19 : Position de problème

Diagramme 20 : Position de problème

Diagramme 21 : Position de problème

Diagramme 22 : Position de problème

Diagramme 23 : Position de problème

Diagramme 24 : Position de problème

Diagramme 25 : Position de problème

Diagramme 26 : Position de problème

Diagramme 27 : Position de problème

Diagramme 28 : Position de problème

Diagramme 29 : Position de problème

Diagramme 30 : Position de problème

Diagramme 31 : Position de problème

Diagramme 32 : Position de problème

Diagramme 33 : Position de problème

Diagramme 34 : Position de problème

Diagramme 35 : Position de problème

Diagramme 36 : Position de problème

Diagramme 37 : Position de problème

Diagramme 38 : Position de problème

Diagramme 39 : Position de problème

Diagramme 40 : Position de problème

Diagramme 41 : Position de problème

Diagramme 42 : Position de problème

Diagramme 43 : Position de problème

Diagramme 44 : Position de problème

Diagramme 45 : Position de problème

Diagramme 46 : Position de problème

Diagramme 47 : Position de problème

Diagramme 48 : Position de problème

Diagramme 49 : Position de problème

Diagramme 50 : Position de problème

Diagramme 51 : Position de problème

Diagramme 52 : Position de problème

Diagramme 53 : Position de problème

Diagramme 54 : Position de problème

Diagramme 55 : Position de problème

Diagramme 56 : Position de problème

Diagramme 57 : Position de problème

Diagramme 58 : Position de problème

Diagramme 59 : Position de problème

Diagramme 60 : Position de problème

Diagramme 61 : Position de problème

Diagramme 62 : Position de problème

Diagramme 63 : Position de problème

Diagramme 64 : Position de problème

Diagramme 65 : Position de problème

Diagramme 66 : Position de problème

Diagramme 67 : Position de problème

Diagramme 68 : Position de problème

Diagramme 69 : Position de problème

Diagramme 70 : Position de problème

Diagramme 71 : Position de problème

Diagramme 72 : Position de problème

Diagramme 73 : Position de problème

Diagramme 74 : Position de problème

Diagramme 75 : Position de problème

Diagramme 76 : Position de problème

Diagramme 77 : Position de problème

Diagramme 78 : Position de problème

Diagramme 79 : Position de problème

Diagramme 80 : Position de problème

Diagramme 81 : Position de problème

Diagramme 82 : Position de problème

Diagramme 83 : Position de problème

Diagramme 84 : Position de problème

Diagramme 85 : Position de problème

Diagramme 86 : Position de problème

Diagramme 87 : Position de problème

Diagramme 88 : Position de problème

Diagramme 89 : Position de problème

Diagramme 90 : Position de problème

Diagramme 91 : Position de problème

Diagramme 92 : Position de problème

Diagramme 93 : Position de problème

Diagramme 94 : Position de problème

Diagramme 95 : Position de problème

Diagramme 96 : Position de problème

Diagramme 97 : Position de problème

Diagramme 98 : Position de problème

Diagramme 99 : Position de problème

Diagramme 100 : Position de problème

Diagramme 101 : Position de problème

Diagramme 102 : Position de problème

Diagramme 103 : Position de problème

Diagramme 104 : Position de problème

Diagramme 105 : Position de problème

Diagramme 106 : Position de problème

Diagramme 107 : Position de problème

Diagramme 108 : Position de problème

Diagramme 109 : Position de problème

Diagramme 110 : Position de problème

Diagramme 111 : Position de problème

Diagramme 112 : Position de problème

Diagramme 113 : Position de problème

Diagramme 114 : Position de problème

Diagramme 115 : Position de problème

Diagramme 116 : Position de problème

Diagramme 117 : Position de problème

Diagramme 118 : Position de problème

Diagramme 119 : Position de problème

Diagramme 120 : Position de problème

Diagramme 121 : Position de problème

Diagramme 122 : Position de problème

Diagramme 123 : Position de problème

Diagramme 124 : Position de problème

Diagramme 125 : Position de problème

Diagramme 126 : Position de problème

Diagramme 127 : Position de problème

Diagramme 128 : Position de problème

Diagramme 129 : Position de problème

Diagramme 130 : Position de problème

Diagramme 131 : Position de problème

Diagramme 132 : Position de problème

Diagramme 133 : Position de problème

Diagramme 134 : Position de problème

Diagramme 135 : Position de problème

Diagramme 136 : Position de problème

Diagramme 137 : Position de problème

Diagramme 138 : Position de problème

Diagramme 139 : Position de problème

Diagramme 140 : Position de problème

Diagramme 141 : Position de problème

Diagramme 142 : Position de problème

Diagramme 143 : Position de problème

Diagramme 144 : Position de problème

Diagramme 145 : Position de problème

Diagramme 146 : Position de problème

Diagramme 147 : Position de problème

Diagramme 148 : Position de problème

Diagramme 149 : Position de problème

Diagramme 150 : Position de problème

Diagramme 151 : Position de problème

Diagramme 152 : Position de problème

Diagramme 153 : Position de problème

Diagramme 154 : Position de problème

Diagramme 155 : Position de problème

Diagramme 156 : Position de problème

Diagramme 157 : Position de problème

Diagramme 158 : Position de problème

Diagramme 159 : Position de problème

Diagramme 160 : Position de problème

Diagramme 161 : Position de problème

Diagramme 162 : Position de problème

Diagramme 163 : Position de problème

Diagramme 164 : Position de problème

Diagramme 165 : Position de problème

Diagramme 166 : Position de problème

Diagramme 167 : Position de problème

Diagramme 168 : Position de problème

Diagramme 169 : Position de problème

Diagramme 170 : Position de problème

Diagramme 171 : Position de problème

Diagramme 172 : Position de problème

Diagramme 173 : Position de problème

Diagramme 174 : Position de problème

Diagramme 175 : Position de problème

Diagramme 176 : Position de problème

Diagramme 177 : Position de problème

Diagramme 178 : Position de problème

Diagramme 179 : Position de problème

Diagramme 180 : Position de problème

Diagramme 181 : Position de problème

Diagramme 182 : Position de problème

Diagramme 183 : Position de problème

Diagramme 184 : Position de problème

Diagramme 185 : Position de problème

Diagramme 186 : Position de problème

Diagramme 187 : Position de problème

L'ECRAN FANTASTIQUE

Le 5 du mois chez votre marchand de journaux



BULLETIN D'ABONNEMENT

Nom et Prénom

Adresse complète

Abonnement 1 AN (11 N^{os}) France 180 Frs
Europe 210 Frs

Ci-joint mon règlement par chèque, CCP ou mandat à l'ordre de « **MEDIA PRESSE EDITION** »
92, Champs-Élysées - 75008 PARIS (☎ 562.03.95)

CADEAU
à tout abonné(e)
Un magnifique poster couleurs
(format 40 x 50)
(joint à l'envoi du premier numéro)



ci, au lieu d'adopter la forme d'une sphère, ressemblaient à une pyramide. Avait-il atteint une autre région du globe ? D'ailleurs, était-il toujours sur un globe ?

Il s'arrêta à l'angle d'une artère où le trafic semblait particulièrement intense. Des racines et des maisons se déplaçaient dans tous les sens. Aussi folle que fut la situation, Vincent commença à s'y habituer. La délivrance était proche, il le sentait. Restait à gagner du terrain. Curieusement, chaque fois qu'il progressait, il lui semblait qu'un signal, semblable à l'invisible mais néanmoins efficace tant-tam africain, rendait compte de son itinéraire. Ah ça, n'était-il qu'un pion sur un échiquier ! Pourtant, personne ne se mettait en travers de sa route. Personne ne l'empêchait de fuir. Il commença à se sentir épuisé lorsqu'il arriva devant l'entrée d'un couloir différent des autres. Il paraissait plus large et plus dur. Il avait même l'impression de distinguer, à

l'autre bout, un point lumineux. Point de repère ou frontière ? Il n'était plus temps de se poser des questions. Tout à sa hâte de s'échapper de ce monde inextricable, Vincent buta sur quelque chose de dur et d'élastique à la fois, qui s'en-

confortablement assis sur une montagne entourée d'une mer blanche. Ici et là, des algues rouges couraient le long de cet océan sans vague. Il venait de pénétrer dans un nouvel univers, dont il allait encore une fois, chercher à s'échapper. Il

L'HOMME SOUPIRA, RETIRA LES ELECTRODES... DECIDEMENT, LE CERVEAU D'UN JOUEUR ETAIT IMPENETRABLE.

roula autour de lui. Il avait beau essayer de se dégager de ce lien, il ne pouvait faire le moindre mouvement. Littéralement transformé en obus, il eut l'impression de traverser, à la vitesse d'un météorite, une saie, entraîné par un courant étendue lisse et visqueuse. Une nouvelle fois, il perdit conscience. Lorsqu'il s'éveilla, il était

avait à peine commencé à descendre la douce montagne ou il avait atterri que ce fut le trou noir. En un instant, il se sentit balayé par des plumeaux géants, aspergé d'un liquide sale, entraîné par un courant contre lequel il ne pouvait pas lutter. Il se cogna la tête contre une paroi dure et anguleuse et ne put que le temps de s'accro-

cher à une touffe d'algues pour éviter de chuter dans le précipice sans fin qui s'ouvrait devant lui. Il cherchait désespérément une solution lorsqu'un torrent surgit brusquement derrière lui, le poussant avec force sur un terrain aussi vertigineux qu'un toboggan et...

Le gros homme soupira, ôta le mouchoir qu'une larve faisait glisser le long de sa joue et retira les électrodes de la tête de Vincent. Le cerveau d'un joueur était décidément impénétrable. Tous ses mouvements, toutes ses pulsions étaient en alerte lorsqu'il jouait.

Lorsque Sandra et les enfants revinrent de week-end, ils trouvèrent Vincent fort occupé. A force de se creuser la cervelle et de faire marcher sa matière grise, il venait d'inventer un jeu qui, il en était sûr, connaîtrait un succès au moins égal à celui de Pac Man. Cela s'appela : voyage à l'intérieur du cerveau d'un joueur.

Joëlle ILOUS

Pour tout achat de console adhésion pour 1 an au club (200 F) GRATUITE. Renseignez-vous sur le TRACK-BALL et sur les nouveaux joystick.

LOCATION (sauf CBS et T07).

VENTE :
Enduro : 230 F.
Space Shuttle : 330 F.
Decathlon : 330 F.
Zaxxon : 340 F.
MR. DO : 320 F.

K7 872.76.96

LE PERREUX 94170

CONSOLES

Atari 2600 : 1 280 F.
MATEL : 1 490 F.
CBS : 1 840 F.
VECTREX : 1 840 F.
Atari 600XL : PNC. T07 : 2 850 F.





DONKEY KONG JR

L'amour filial

Mario a capturé le terrible Donkey Kong et le retient solidement lié par quatre chaînes. Le fils du grand singe tente de libérer son père. Au fin fond de la jungle se trouve la clef de la délivrance. Junior s'en saisit et vole au secours de Donkey. Il doit éviter les oiseaux-tueurs ou les assommer avec des noix de coco. Après ces péripéties, le voici arrivé au bord du fleuve qui le sépare du prisonnier. Il va successivement emprunter des ombrelles descendantes et des ballons qui s'envolent pour se maintenir au-dessus des flots et ouvrir, au passage, le cadenas d'une des chaînes. Après cela, il repartira dans la jungle chercher la deuxième



clef. Et ainsi de suite, jusqu'à faire tomber les quatre chaînes et libérer son père. Ah ! l'amour filial ! (Nintendo).

MAN HOLE

A votre service

Dur métier que d'être l'homme à tout faire... vous l'apprendrez à vos dépens. (Nintendo).

TOUTANKHAMON

Drôles de locataires

Bandai vous propose de jouer sur une mini-table électronique, réplique exacte de celles que



vous pouvez trouver dans votre bar favori (le monnayeur en moins). Un valeureux explorateur s'est enfoncé dans les labyrinthes du souterrain de la pyramide de Toutankhamon. Des clefs permettent de passer d'une salle à l'autre. Il doit s'en saisir et avancer vers la porte tout en combattant les dangereux locataires des lieux. Dans la première salle, des chauves-souris l'attaquent, la seconde est habitée par deux momies qui arrivent par deux ; dans la troisième tableau, momies et chauves-souris surgissent par couple. Puis les momies reviennent par trois. Enfin, ultime épreuve : tous chargent en même temps et il n'existe plus aucun mur pour



protéger l'explorateur. Vous êtes bon tireur ? Ne vous laissez pas tromper. Les balles sont limitées ! Bon courage pour survivre dans la terrible pyramide. Un autre jeu de même présentation existe : Gundam, le gardien de l'espace. Gundam doit vaincre les envahisseurs de l'espace : des navettes et des guerriers noirs. Un jeu qui nous replonge dans l'univers de Goldorak, Flash Gordon et autres héros du monde intergalactique (Bandai).

PENGO LAND

Sur la banquise

Tout comme Gundam vous pouvez retrouver votre personnage sur un autre jeu. Il est composé de deux écrans dos à dos. Sur le premier, un phoque est juché en haut d'une banquise gardant avidement des poissons. En bas, Pengo convoite les victuailles. Il va essayer de les chiper en emplant des blocs de glace pour atteindre le haut de la banquise. Mais un oiseau et le phoque lui lancent des bombes pour l'empêcher. Pengo doit les récupérer avant qu'elles n'exploient au sol et les renvoyer aux expéditeurs. Sur le deuxième écran, (plus rapide), les rôles sont inversés : c'est le phoque qui tente d'attraper les poissons et Pengo qui les défend avec l'oi-

seau. Vous pouvez jouer à deux, chacun sur votre écran ou seul contre l'ordinateur. (Bandai).

L'AVEVERSE

La grande lessive

Un jeu double écran. Notre héros a bien du mal à faire sécher son linge. Les chemises suspendues sur les quatre fils (deux par écran) s'égouttent doucement. Mais voilà que des nuages apparaissent et de grosses gouttes tombent. Il ne faut surtout pas qu'elles mouillent le linge. Le petit bonhomme se précipite tirant le fil pour déplacer les chemises. Arrivera-t-il à s'occuper des quatre fils à linge ? Cela dépendra de votre rapidité à manœuvrer. Si vraiment vous êtes fort, sachez qu'il y a des jeux de grande rapidité. Alors, gare à l'averse ! (Nintendo).

PENGO

Bris de glace

Retrouver un peu de fraîcheur hivernale avec Pengo, le sympathique pingouin. Notre ami Pengo est aux prises avec trois smoby's sur une banquise parsemée de blocs de glace. Pengo doit briser les glaçons en évitant le mortel contact avec les smoby's. Certains blocs cinglants sont indestructibles, mais Pengo peut s'en servir pour écraser un smoby's. Il peut également essayer de les pousser pour en aligner trois centrés contre la paroi du haut et trois autres avec la paroi du bas : ce qui équivaut à 1 000 points de bonus ! (Bandai).

INSPECTEUR GADGET

Sur tous les écrans

Le célèbre personnage télévisé continue sa carrière d'agent secret sur les écrans de ce mini-



Tout comme le jeu des pingouins, il se compose de deux écrans dos à dos. Sur le premier, l'inspecteur Gadget poursuit le machiavélique docteur Gang qui apparaît et disparaît sans cesse. Le pauvre inspecteur Gadget a bien du mal à lui tenir tête, car cet ennemi invisible lui envoie des boomerangs mortels. Pour arriver à ce que le docteur Gang apparaisse, il faut que l'inspecteur se déplace jusqu'à le boucler : le duel s'engage alors. L'inspecteur se sert de chaînes, de son chapeau-marteau et de son pistolet à fluide glacial ; le docteur Gang d'un couvercle de poubelle et d'un pistolet. L'affaire se complique avec l'apparition de bombes qui fusent à travers l'espace. Sur le second écran, les rôles sont inversés (plus facile) mais le principe reste le même : vous pouvez jouer seul contre l'ordinateur ou avec un copain. (Bandai).





LAS VEGAS

Le Consumer Electronic Show, le plus grand salon des jeux vidéo et de la micro-informatique, vient de fermer ses portes. Fabuleuse caverne d'Ali-Baba, il renferme les trésors qui seront demain sur vos écrans. Pour Tilt, un scoop !



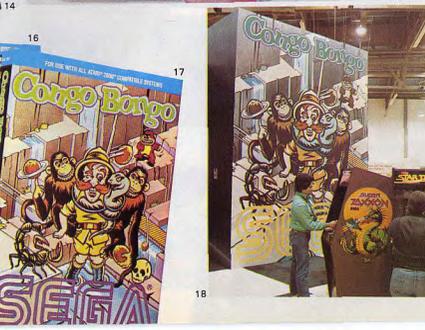
Diversification, spécialisation, qualité, le Winter Consumer Electronic Show de Las Vegas a sonné le glas des nouveautés tous azimuts. Chaque fabricant de logiciels, du plus petit au plus grand, fait désormais preuve de la plus extrême prudence. Les catalogues sont épurés de tous les titres jugés d'un intérêt trop faible, les meilleurs jeux sont adaptés aux principaux ordinateurs et jeux vidéo du moment et les nouveautés sont soigneusement sélectionnées avant d'être présentées au public. La nouvelle gamme Parker Brother illustre à merveille cette évolution. *Q-Bert* est ainsi disponible aux U.S.A. pour Atari 2600 (1), pour Atari Intellivision (2), pour Commodore 64 (3), ainsi que pour la Colecovision les Atari 600 XL, 800 XL et 1200 XL le Commodore Vic 20 et le TI 99 4/A. Trois nouveaux jeux sont à l'étude : *Star wars* arcade game, en 3 dimensions (4), *Gyruss* (5) et *Chess* un programme d'échecs compatible avec les ordinateurs Atari et IBM (6). L'IBM PC et PCjr, étaient présents sur de nombreux stands. La plupart des fabricants de logiciels tablent en effet sur le futur succès de ces deux ordinateurs et présentent dorénavant du soft compatible avec IBM PC et PCjr. Nouveautés très attendues, les ordinateurs Commodore ont remporté un vif succès. A côté du SX 64, un Commodore 64 « portable » (7) avec écran et lecteur de disquettes déjà présenté en France au Sibob 83, trônait le C 264 (10) et le C 364 (8). Le premier offre 64 K RAM et 32 K, 128 couleurs, la haute résolution et un clavier de 67 touches et le second 64 K RAM et 48 K ROM, 128 couleurs, la haute résolution, un vocabulaire de 250 mots un clavier de 86 touches pour ne citer que quelques caractéristiques... Des logiciels plus performants accompagnent ces nouveaux ordinateurs : *Magic desk*, par exemple, permet d'utiliser l'ordinateur sans la moindre notion d'informatique ! (9). Molté d'acier pour séduire les belles de Las Vegas (11) ou pour courir à la recherche de logiciels introuvables, Exus (12) est toujours là avec des programmes pour l'Atari 2600. Pédalar, la course se déroule sur l'écran. *Romox* (13), *Cumma* (14), *Xanté* (15), trois machines étonnantes qui bouleverseront sans doute bientôt la distribution des logiciels : vous sélectionnez le programme désiré qui est stocké en mémoire, introduisez une disquette vierge et repartez avec votre jeu. Mattel propose désormais du soft pour IBM -*Burger time* (16) ou pour Apple -*Night stalker* (17), présente de nouveaux jeux, mais ne modifie pas sa gamme de matériel, hormis l'ajout de lunettes 3 D et d'un module capable de « lire » les programmes compatibles avec les consoles Atari. First Star sera bientôt disponible en France avec des jeux comme *Astrochase* (18), de même que Datamost avec *Market mogul* (19) et *Sublogic* avec *Flight simulator II* (20), entre autres ! M.B., pour sa part, présente de nouveaux titres — *Pole position*, *Dark tower*, *Polar-rescue*... — , crée des jeux éducatifs, utilisables avec le crayon optique et mise sur ses lunettes 3 D (21).





STABILISATION DU MARCHÉ, LA RE- LÈVE D'OR SUR TOUS LES STANDS QUI N'EMPECHENT PAS LA FLORISSANCE DE JEUX ENCORE PLUS SÉDUISANTS.

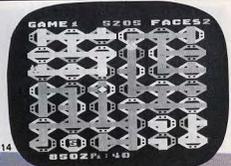
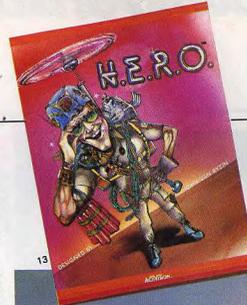
Atari, en hardware, ne présentait pas de nouveautés. 600 XL, 800XL et 1450 XL et leurs périphériques (1) sont plus que jamais d'actualité, et l'Atari 3600, pourtant en préparation dans la Silicon Valley, n'était pas sur les stands. De nombreux logiciels font en revanche leur apparition. Des programmes d'animation permettent de créer ses propres dessins animés — *Movie Maker* (2/3) est enthousiasmant — et les jeux d'arcades ne sont pas oubliés. *Crisal Castle* (4) ou *Jungle Hunt* (5), *Mario Brothers*, *Donkey Kong Jr*, *Taz*, *Millipede*, *The Legacy*, *Chopflifer*, *La revanche du capitaine Crochet*, autant de titres qui seront bientôt sur vos écrans... et sur ceux des possesseurs d'Apple, Commodore, Texas Instruments et autres IBM sous le label d'Atarisoft. Le petit *Epson HX 20* (6), avec ses 16 K RAM, ses 32 K ROM, son traitement de texte et son magnéto K7 intégré, mérite toute notre attention. « Les graphic tablets sont un pas de plus vers l'interactivité naturelle entre les hommes et les ordinateurs » déclare Howard Leventhal, président de Suncom, une société spécialisée dans ce type de périphérique. Et cet avis est partagé : Atari propose sa « touche tablet » et un crayon optique (7) qui permettent de créer et de dessiner avec les 600, 800 et 1450 XL. Teck Sketch s'adresse aux possesseurs de VIC 20, Commodore 64, Atari 600 et 800 XL, Apple II et IIe, avec son crayon optique, tandis que Suncom (12) élargit encore ce public en présentant sa « touch animation station graphic tablet » conçue pour IBM PCjr, Commodore 64, Apple, Atari et Adam et Coleco... Mais c'est la société Chalk Board inc. qui offre la plus grande possibilité. Le « Power Pad touch sensitive tablet » bénéficie de la « Leonardo's library », en clair : vous devenez peintre, musicien, apprenez les maths, vous initiez à l'informatique, au pilotage aérien, etc., sans utiliser le clavier mais en appuyant simplement sur cette nouvelle ardoise magique, compatible avec la plupart des ordinateurs actuels (8, 9, 10, 11). En effet, l'apparition des graphic tablets confirme l'évolution des ordinateurs vers les domaines éducatif et créatif. Soft Kat, RJ Brady, Digital Research, Flipkrack learning system, Quick Silva, PDI pour ne citer que quelques marques de software, créent les logiciels qui enseignent les maths aux plus petits, initient les plus grands à l'astronomie, font appel aux méthodes Piaget, bref commencent à prendre une importance certaine dans le monde de l'éducation. Mais rassurez-vous, les jeux ont encore de beaux jours devant eux. Ainsi, Sega, célèbre pour ses jeux d'arcade (18), arrive en force et offre des logiciels étonnants, compatibles avec les principaux ordinateurs, de l'Atari 2600 ou Commodore 64 (13, 14, 15, 16, 17).





ACTIVISION, SINCLAIR, APPLE, ETC. LES MAÎTRES DU SOFT ET DU HARD AFFRONTENT DES CONCURRENTS SÉRIEUX : L'ÂGE D'OR EST TERMINE...

Sinclair fait rêver avec son micro récepteur (1). Le Tymes Sinclair 2068 est en fait un Super Spectrum 48 K de 72 K (48 K RAM - 24 K ROM) présente ici avec le Modem TS 2050, les extensions mémoires TS 2060, les lecteurs de disquettes TS 2063 et l'imprimante 80 colonnes qualité courrier TS 2080 (2). Imagic, comme toutes les marques de soft diversifie sa gamme de jeux et s'adresse aux possesseurs d'IBM PCjr, Coleco, Atari 600 et 800 XL et TI99 4/A. Au total 14 nouveaux jeux parmi lesquels *Microsurgeon* (3) pour IBM et *Wing war* (4) pour Atari. Datasoft présente un catalogue assez complet : *Dallas quest*, *Lost tomb* (5 et 6), *Nibbler*, *Bruce Lee...* Tymes annonce quatre cartouches « parlantes », pour le Commodore 64 et Vic 20, les ordinateurs Atari et IBM. *Flyer fox*, *Gandalf the sorcerer*, *Pegasus* and *The trials of Percus* (7) et *First strike* sont spectaculaires. Génial : les fameux « double-ender » se diversifient et seront bientôt compatibles avec les principaux ordinateurs. Neuf nouveaux programmes chez Scholastic parmi lesquels *Spell diver* (8), éducatif et très ludique. *Banner- catch* et *Agent USA*. Petits catalogues mais jeux de qualité chez Secret Play Computer Software — *The Institute* (9) — ou Access — *Beach Head* (10). Après trois ans et demi d'absence, Apple revient au C.E.S. Beaucoup de jeux éducatifs utilisent les possibilités du II^e : *The learning compagnie* s'adresse aux tous petits (11) et leur apprend à lire et à compter. Apple arrive, Texas s'en va ou presque... Jeux éducatifs et calculateurs, pour attirer qu'ils soient (12) ne remplacent pas le TI 99/4A. Ce dernier reste malgré tout important dans le monde de la micro informatique ludique : jusqu'ici, aucune marque n'avait le droit de présenter des logiciels compatibles avec le TI mais l'arrêt de sa fabrication a entrainé la levée de l'interdiction. Résultat : beaucoup de soft pour les heureux possesseurs d'un 99 4/A. *Pitfall II*, *Lost cavern*, *H.E.R.O.* (13), *Private eye* et *Genji* (14) les nouveaux titres Activision sont prometteurs. De plus, les meilleurs jeux ne vont pas tarder à être adaptés pour les principaux ordinateurs. Avec 32 K ROM, 80 K RAM, 16 couleurs, 32 sprites graphiques programmables, 3 tonalités sur 8 octaves et son clavier professionnel de 87 touches, le SVI 329 Mark II (15) offre d'importantes possibilités. Synapse enrichit une gamme de jeux déjà remarquables. *Dimension X* (16) et *Rainbow walker* (17) s'imposent parmi les meilleurs jeux du C.E.S. 64 K RAM ou 128 K RAM extensibles jusqu'à millions de bytes (1), des capacités graphiques étonnantes, 256 couleurs, une définition graphique de 512 x 672 pixels, l'*Elan Entreprise* (18) est riche de promesses. Les tiendra-t-il ?

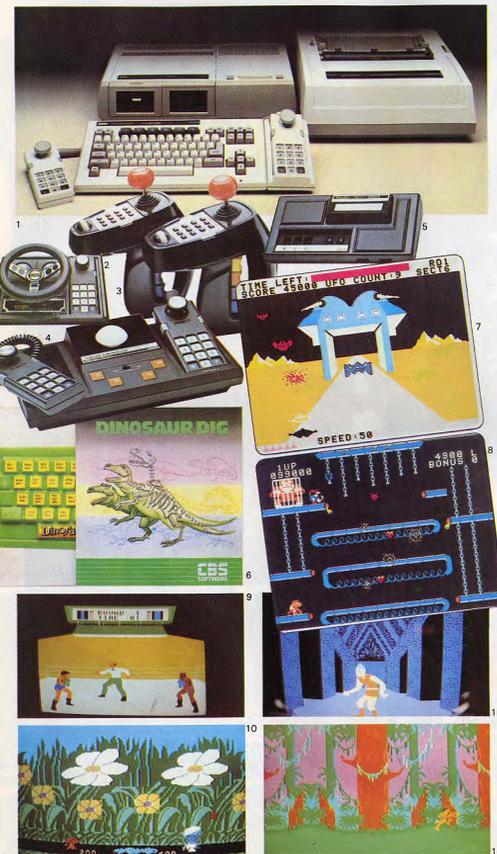




EDUCATION, CREATIVITE, L'INTERACTIVITE ENTRE L'HOMME ET L'ORDINATEUR N'EST PLUS UN VAIN MOT. LE LASER-DISQUE A LA MAISON EST POUR DEMAIN !

Adam, l'ordinateur familial idéal ? Avec ses cassettes « digitales » qui offrent presque les mêmes performances que des disquettes, sa mémoire, son clavier, son traitement de texte intégré, il possède de nets atouts (1). De nouvelles extensions sont à annoncer, lecteur de disquettes, modem, et un système qui permettra de brancher sur l'ordinateur un video-disque ! Module de pilotage (2), poignée de contrôle (3), Track ball (4), adaptateur de cartouches Atari (5) commencent enfin à arriver en France. CBS Software lance des jeux tous azimuts, récréatifs ou éducatifs comme *Dinosaur dig* (6). Pour Colecovision, *Super Buck Rogers* (7), *Super Donkey-Kong junior* (8) passionnant, *Rocky* (9) ou les *Schtroumpfs* (10). *Dragon's Lair* (11) ou *Tarzan* (12) sont fabuleux. De plus, l'accord signé par Coleco et AT (le commercial) T, le géant du téléphone US, permettra de « dispatcher » des jeux aux possesseurs d'Adam ou de Colecovision, par l'intermédiaire d'un modem ! Jeux d'action, de stratégie, jeux éducatifs également. Epyx lance des logiciels pour Commodore 64, PCjr, Colecovision et Adam : *Summer games* (13), *Fire fighting* (14), *Pirship* (15) et *Dragons rider of Fern* (16) font partie des meilleurs. Avalon Hill, se lance dans l'éducation. Broderbund fait de même. IBM, Commodore, Coleco, Apple, Atari, les logiciels Hesware sont compatibles avec tous les plus grands ordinateurs : *Hes Games 64* (18) vous met à rude épreuve ; *Face maker* (17) laisse aux enfants toute liberté de créer des portraits animés ; enfin, *Music box* (19) vous entraîne dans un château à la recherche de mélodies retenues prisonnières par un dragon. Et si votre ordinateur a du mal à digérer tous ces programmes, ne vous inquiétez pas : *64 Doctor*, (20), signé Computer Software Associate, vous permettra grâce à une série de tests de déterminer en quelques minutes la cause de la panne. Avec plus de 100 logiciels, Sierra on Line est un des « grands » du soft ; graphismes, animation sont excellents, — par exemple dans *Champion ship boxing* (21) — et certains logiciels très intéressants : *Homeward* reprend le principe de la souris de « Lisa » (Apple) et *Story maker* permet de créer soi-même un jeu d'aventure.

(1) Beaucoût de création aussi chez Electronic Art qui, après *Pinball construction set* propose *Musico construction set* (22) et d'autres programmes de qualité, qui devraient être bientôt en vente en France. Le nouveau *Laser 3000* offre 64 K RAM et 24 K ROM, à haute résolution, 6 couleurs en 560 x 92 pixels : il sera sans doute un challenger sérieux pour d'autres ordinateurs dans sa gamme de prix : environ 695 (23). Le robot feroniceux bientôt une percée spectaculaire ? DC2 attend son heure (24). ■





GENEREUX MAIS STRICT

Je trouve que vous donnez des étoiles un peu trop facilement lors des essais de cartouches. Soyez généreux et stricts selon le réel intérêt des cartouches, nous rendriez d'avantage service (certains logiciels, après l'enthousiasme du début, perdent en effet leur intérêt).

Jean-Luc HILAIREAU
33110 Le Boucaut

« LE MONDE » DES JEUX VIDEOS

Abonné à votre magazine depuis sa parution, j'ai pu observer (d'un œil critique) son évolution jusqu'à maintenant. J'en suis arrivé à cette conclusion : continuez comme ça, et vous serez bientôt lu autant que « Le Monde ». Votre plus grand mérite est en effet votre souci de ne pas vous « endormir sur vos lauriers », en essayant de faire mieux à chaque numéro, en améliorant, en retouchant vos formules. Votre dernier numéro, à ce titre, prove bien votre dynamisme. Petite requête maintenant : j'espère que vous publierez bientôt et de manière plus approfondie des études des derniers ordinateurs d'Atari (1200 XL, 5200...) et de l'Adam de C.B.S. Mais je vous fais confiance, je pense que vous y avez songé bien avant moi.

Olivier FLOCH
29123 Pont Vieux

VITAMINES

Le père d'innombrables copains avait acheté votre revue par hasard, j'ai eu l'occasion de la lire. Finalement je me suis abonné. Fidèle à TILT depuis le n° 3, j'ai eu l'occasion de lire votre banc d'essai du Commodore 64. Je viens de revendre mon vieux ZX 81, pour acheter ce micro qui, d'après vous, semblait très bon. En effet, à l'occasion d'apprécier les possibilités multiples de cet ordinateur, tant sur le plan des graphismes que des possibilités sonores. Félicitations donc, à vos nom-

breux bancs d'essais qui sont très utiles aux futurs consommateurs de micros ou de consoles. Une suggestion toutefois : pourquoi ne passez-vous pas dans chaque numéro l'essai d'une cartouche pour chacun des micros les plus répandus (Sinclair ZX 81, Spectrum, Vic 20, Commodore 64, TI 99...). Pensez aux nombreux possesseurs d'ordinateurs qui comme moi lisent votre revue. Finalement, un grand bravo à TILT, revue bourrée d'idées et de vitamines.

Olivier HAEMMERLE
04200 Sisteron

BENI SOIS-TU...

Salut à tous les Ataristes, les CBSistes et les autres. Soit bñni le copain qui m'a fait découvrir ce journal. Je suis l'heureux possesseur d'une console Philips G 7200 (la propos j'ai désespérément cherché la cassette « Terra Hawks » mais aucune trace...), mais j'envisage d'acheter une console CBS Colecovision

aux States. Pourriez-vous me dire si elle pourra fonctionner en France ? Et si oui (l'espère) pourra-t-elle fonctionner avec des cassettes achetées dans notre beau pays.

Sébastien ROSE
13008 Marseille

Hélas ! Les problèmes de standards risquent de bouleverser vos projets : une console achetée aux USA ne pourra pas fonctionner en France. Pour plus de précisions, vous pouvez vous reporter à l'article « Dingo qui est son standard » du n° 4 de TILT (Mars-Avril 83).

COUP D'ENVOI

J'aimerais savoir quand se dérouleront les prochaines éliminatoires sur console Colecovision ou Atari 2600. Félicitations pour votre super-extra magazine.

François BONHOMME
82300 Caussade

CBS est en train d'organiser de nombreux concours pour les mois à venir mais rien n'est en core, à l'heure où nous mettons sous presse, décidé. Pour sa part, Atari donnera le coup d'envoi de son championnat de



PASSION

Je t'écris pour féliciter toute la rédaction de TILT. Votre revue est vraiment géniale. Depuis déjà pas mal de temps, je suis passionné que dis-je, je suis fou des jeux vidéo et des ordinateurs. D'ailleurs, à Noël, un super Commodore Vic 20 m'a été offert. Mon TILT passionné, je ne l'écris pas pour rien. Il serait chouette de ta part que tu edites plus de renseignements sur les cassettes Vic 20 (leur prix, qualité etc...). Je te remercie d'avance. C'est la première fois que je t'écris et ce serait super sympa si tu pouvais passer ma lettre dans le prochain TILT.

Franck BRENNER
91330 - Yerres

NOVICE

Heureux possesseur de La stressante cartouche Tutankham de Parker (compatible avec mon VCS 2600 Atari) je vais vous en dévoiler quelques secrets de manière à permettre aux amateurs ou novices de ce jeu formidable de s'en tirer à merveille et de réaliser des scores fort honorables. En effet, j'atteinds maintenant le score de 1.500 points et j'arrive au 2^e niveau de jeu (il y en a 4 en tout dans chaque version : 1 ou 2 joueurs). Je signale, dans ce plan, les endroits précis où il faudra utiliser des déclairs-laser (pour faire disparaître les divers monstres). Je signale également que ces plans figurent pas sur la notice d'emploi du jeu.

Thierry ARNULF
44300 - Nantes

ORDINATEUR PERSONNEL YEN SC-3000 SEGA

FABRIQUE PAR



Une grande variété de fonctions à un prix abordable

La cartouche de BASIC étendue (32 K ROM) livrée avec l'ordinateur comporte des possibilités étonnantes de programmation (16 ou 32 K utilisateur) et de graphisme que la plupart des autres appareils ne proposent qu'en option : Line, Point, Position, Circle, Recopie d'écran, 32 images superposables (Sprites), 16 couleurs de base, etc.

Les principales fonctions du BASIC sont préprogrammées ou peuvent être entrées au clavier.

De nombreux logiciels d'éducation en français et des jeux d'un graphisme remarquable sont disponibles dès à présent.

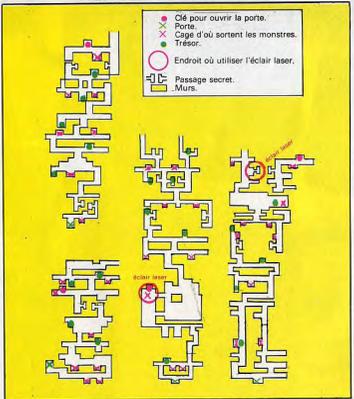


IMPORTATEUR EXCLUSIF :

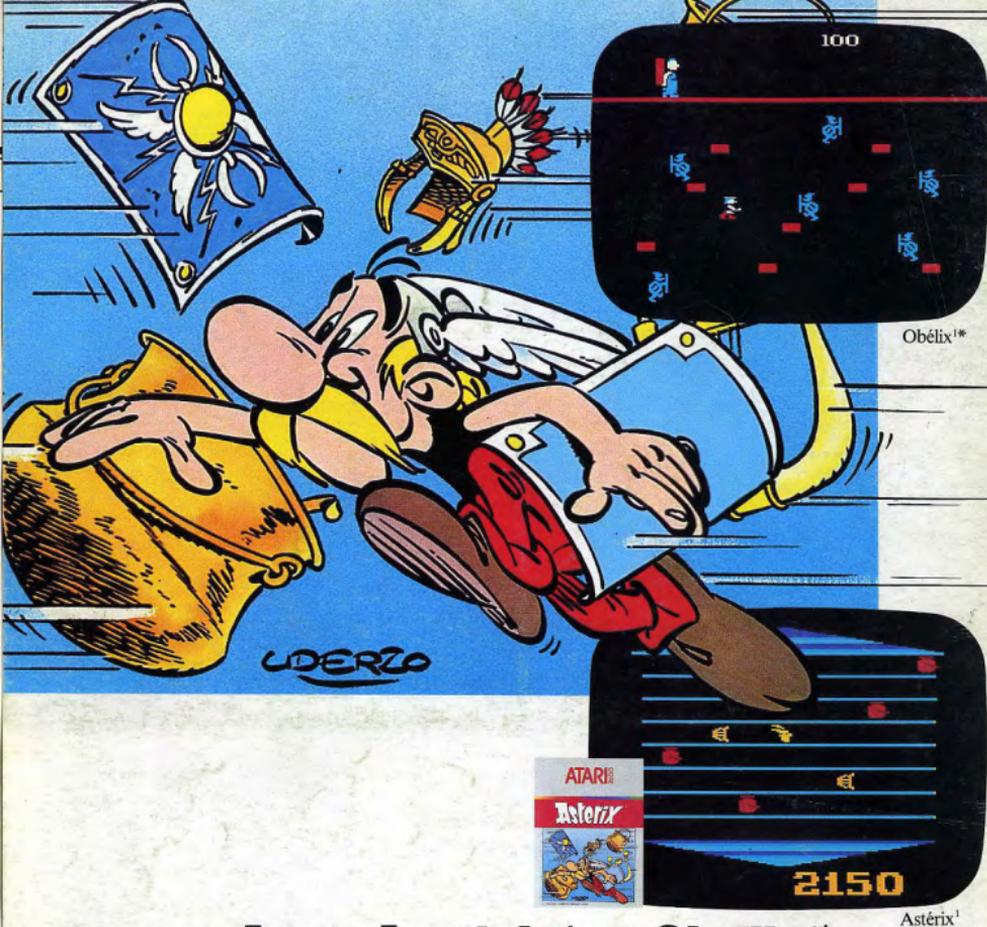
ITMC

86 à 108, rue Louis Roche
92230 GENNEVILLIERS

- ☐ C6 pour ouvrir la porte.
- Porte.
- ⊗ Cage à où sortent les monstres.
- Tréfil.
- Endroit où utiliser l'éclair laser.
- ☐ Passage secret.
- Mur.



Suivez Thierry dans le labyrinthe de Tutankham



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.