

TILT

MICRO / JEUX / VIDEO

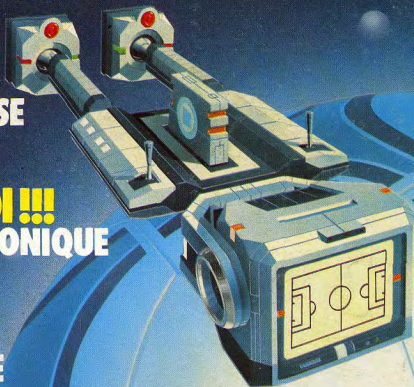
AVANT PREMIERE!
ADAM DEVOILE

ANGOISSE !!
FORT APOCALYPSE
RÉSISTE

COUP D'ENVOI !!!
LE SPORT ÉLECTRONIQUE

ÉPUIISANT !!!!
SPECTRUM
GAGNE LA COUPE
D'EUROPE

EXCLUSIF !!!!!
ENCORE
DES LOGICIELS
DÉMENTES



Bentley est prisonnier à Crystal Castles.

Mission: l'aider à s'en sortir.



D'après Bentley, Crystal Castles © 1984

C'est en se réveillant au milieu de sa sieste que Bentley se rend compte de la catastrophe : il est prisonnier à Crystal Castles, le repaire de la terrible sorcière et de ses dangereux sbires.

Pour leur échapper, un seul moyen : récolter les pierres précieuses dispersées dans le château. Mais pour cela, il a besoin de votre aide, et de toute votre adresse. Sinon, il sera expédié au royaume de l'hibernation permanente. Alors, préparez-vous à déployer des trésors d'habileté, c'est votre seule chance de sauver Bentley.

Crystal Castles, encore un jeu démoniaque signé Atari.

Les défis de l'imagination.



SOMMAIRE

NUMÉRO 13 - JUIN 1984



6 Tilt journal. L'actualité des jeux électroniques, nouveautés, shopping, livres, rencontres, curiosités, etc.

22 Banc d'essai. Plus beau qu'Adam, tu meurs. La chaîne électronique Adam testée sans concessions.

28 Tubes. La sélection des meilleures cartouches, cassettes et disquettes du mois.

44 Coup d'œil. Ce ne sont encore que des stars en jupon mais elles nous ont séduites... Un bref panorama des nouveautés du mois.

46 Rôles. Dr Chumley, je présume ? Découvrez l'aventure avec *Invisible Island*, en logiciel pour Spectrum 48 K.

50 Sésame. La coupe d'Europe et le Cité interdite. Deux programmes Tilt pour jouer avec le Spectrum 16 K et la calculatrice Canon X-07.

58 Dossier. Lâche-moi les baskets: football, basket, volley, tennis, golf, hockey... en direct du stade olympique de Tilt.



72 Ludio. Le commando de l'angoisse. Détruisez Fort Apocalypse aux commandes de votre ordinateur Commodore ou Atari.

78 Les minis qui marchent... Une sélection de nouveaux jeux à cristaux liquides.

80 Service compris. Pince-moi, je révé! Les pinballs et les arcades du mois.

88 Carte postale. Cauchemar vidéo, Après Tron et War Games, deux films qui passionneront tous les joueurs : En plein cauchemar et The last starfighter.

94 Les classiques. Les échecs crévent l'écran. Deux logiciels d'échec: The Turk et Voice Chess, pour Spectrum 48 K, poussés dans leurs derniers retranchements.

102 Cher Tilt. Le courrier des lecteurs.

Ce numéro comporte un encart-abonnement non folioté entre les pages 18-21 et 84-87

Couverture: Jérôme Tesseyre

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) 824.46.21 • Publicité: Regimax Publicité, 1, rue Taibout, 75009 Paris. Tél.: (1) 824.97.83 • Service des ventes: 16.05.321.321, téléphone vert gratuit 24 heures sur 24. • Administration: « Tilt-Jeux électroniques » est un mensuel édité par EDITIONS MONDIALES S.A., au capital de 10000000 F. R.C.S. Paris B 320 508 789. La reproduction, même partielle, de tous les articles parus dans la publication (copyright Electronic Games et Tilt) est interdite. Les informations rédactionnelles publiées dans « Tilt-Jeux électroniques » sont libres de toute publicité. • Administration du journal: 2, rue des Italiens, 75440 Paris Cedex 09 • CONDITIONS D'ABONNEMENT: France (TTC 4 %) 6 numéros: 79 F., 1 an (10 numéros): 180 F., 2 ans (20 numéros): 290 F. Étranger: 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 (3 volets) • C.C.P.: 18900 19 Z. N° ISSN: 0763-6968.

PRISM. LA REVOLUTION



IMAGE VIDÉO DE "LA VICTOIRE" DE DELACROIX.

Avec :

- Un choix de plus de 50 titres de logiciels disponibles en permanence.
- Un programme complet de périphériques.
- Un ordinateur individuel.
- Une gamme de Progiciels comprenant un programme de traduction instantanée en plus de 8 langues.
- Un ordinateur professionnel portable, à mémoire de 256 ko.
- Une gamme de 5 mini-kits pour construire les robots Movit.

MICRO-INFORMATIQUE

- Prism propose une grande variété de produits très performants et vous assure les services du plus grand distributeur européen de micro-ordinateurs :
- Un an de garantie tous produits.
- Livraison sous 10 jours maximum.
- Modes d'emploi rédigés en français.
- Aucune vente directe aux consommateurs.
- Tous logiciels à rotation lente échangés sans problème.

Plus de 50 titres disponibles en permanence.

Stock de 2000 unités pour chaque titre.

Prenez le grand tournant de la Révolution micro-informatique ;

PRISM MICRO-INFORMATIQUE S.A.
146-148, rue de Picpus - 75012 Paris



PRISM

MICRO INFORMATIQUE S.A.

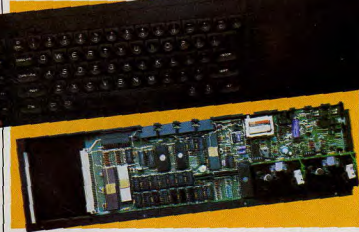
REATEURS DE JEUX - STOP - ATTENTION - STOP - SURVEILLEZ TRES
ATTENTIVEMENT PROCHAIN NUMERO DE TILT - STOP - CONCOURS MARA
NON OUVERT A TOUS COMMENCE - STOP - PRIX FABULEUX - STOP -
NOUVEAUX ! - STOP - TOUS RENSEIGNEMENTS DANS NUMERO DE JUILLET
STOP - PATIENCE ! - STOP ET FIN.

Nouveau!

LE BOND EN AVANT

Décidément, Clive Sinclair a fini par de nous étonner. Après avoir lancé sur le marché le premier ordinateur familial à moins de 1 300 F (le ZX 80), rapidement suivi du ZX 81 et du Spectrum, il a maintenant acquis le marché de l'ordinateur semi-professionnel avec le QL. QL signifie Quantum Leap, c'est-à-dire bond en avant, et quand on

tre touches-curseurs bien disposées. L'adoption d'un vrai clavier est obligatoire sur une machine à vocation professionnelle, car il ne peut être question de faire du traitement de texte avec un clavier à membrane ou en gomme. Le Basic, occupant 32 K de mémoire morte est appelé Super Basic. Il s'agit d'un basic très complet, permettant en particulier, l'usage des procédures en Pascal, ce qui comme la tendance actuelle, la structuration des nouveaux langages basic (BBC, Electron, Lynx).



connait les performances de ce nouvel appareil, on peut dire que son nom est justifié. Tout d'abord, il est équipé d'un microprocesseur 32 bits, le 68008 de Motorola. L'adoption d'un 32 bits permet d'accroître notablement la rapidité de l'appareil, surtout celle des calculs. Il offre 128 K de mémoire morte en version de base, extensible à 640 K. Cette abondance de mémoire est encore augmentée par l'existence de deux micro-drives intégrés (en fait, il s'agit de micro-bandes sans fin comme sur le Spectrum, mais dont le formatage et le temps d'accès ont été améliorés). Ces micro-drives ont une capacité de 100 K chacun, et l'on peut en connecter six autres supplémentaires. Sa résolution graphique atteint 512x256 points en quatre couleurs et 256x256 points en huit couleurs. Le QL dispose d'un vrai clavier de 65 touches, avec une barre d'espacement largement dimensionnée. Deux tou-

La mémoire morte contient aussi le système d'exploitation, le QDOS. Ce système est particulièrement performant, puisqu'il autorise le fonctionnement en « multi-tâches ». Cela signifie que le QL est capable d'effectuer simultanément plusieurs programmes, chacun d'eux affichant ses résultats sur une fenêtre de l'écran. Quatre logiciels, spécialement écrits pour le QL par Pascal, sont fournis avec la machine. Il s'agit d'un traitement de texte, d'un tableur, d'une base de données et d'un logiciel d'aide aux graphiques. Il faut signaler que le prix total de ces logiciels, achetés pour un autre ordinateur, dépasserait déjà le prix du QL... Les possibilités d'extension de l'appareil sont importantes. Il possède un port pour cartouches, deux ports pour joysticks, deux sorties RS 232. Il est possible de connecter jusqu'à 64 appareils en réseau. D'autres extensions seraient bientôt disponibles : barre de dur, sortie parallèle, modem

veille ne sera commercialisée en France qu'à partir de septembre 1984, ce délai étant dû à la frustration des logiciels par Direco International (l'importateur). Son prix, qui devrait être inférieur à 6000 francs, en fait l'appareil à vocation professionnelle le moins cher du marché ; mais professionnel ne signifie pas forcément absence totale de logiciels ludiques ; il serait bien étonnant que le phénomène qui s'est produit pour l'Apple — ordinateur à vocation professionnelle qui dispose maintenant d'une ludothèque fabuleuse — ne se renouvelle pas. De nombreux jeux ne devraient ainsi pas manquer d'apparaître dans les prochains mois. Wait and see....



SYMPHONIE

Micro-Application, jeune société de micro-informatique française, qui exporte, à miracle, des logiciels vers les Etats-Unis, (alors que c'est la plupart du temps le contraire qui se produit) vient de présenter un jeu mis au point par un spécialiste militaire en engins balistiques, qui a notamment participé au développement du missile Exocet... Sur l'écran apparaît ainsi un tableau de bord ultrasophistiqué qui comporte un radar panoramique, un radar doppler, un écran de visualisation, une commande d'orientation de



la station, une commande de lancement et guidage des missiles, une commande d'arrêt spatio-temporel, tandis que résonnent les accents mariaux de la Symphonie du nouveau monde... Son nom : Star Crash ! Micro Application, 147, avenue Paul-Doumer, 92500 Rueil-Malmaison.

Shopping

PHILIPS SUITE...

Philips annonce plusieurs nouveautés. D'abord une cartouche d'extension basic pour la console G 7400. Cette cartouche offre un Basic Microsoft interprété, qui tourne avec un microprocesseur Z 80 (8 bits). La mémoire RAM est de 22 K dont 14 K utilisatrice, la mémoire ROM 16 K. Le Basic possède 71 instructions dont certaines sont directement accessibles sur le clavier. Il est possible de sauvegarder ses programmes sur magnéto K7. Enfin, un manuel de 180 pages est livré avec la cartouche. Son prix sera d'environ 990 F. Un nouvel ordinateur est également prévu pour Noël, le G 5000, actuellement en cours de développement. Ce micro « tourne » déjà aujourd'hui. Son prix sera de l'ordre de 1500 F. Et il ne sera que le premier de toute une famille qui s'étendra jusqu'au haut de gamme à 20 000 F !

LECTEUR

Le lecteur de disquettes si attendu pour Orié 1 et Atmos est enfin disponible en France chez JCS. Il s'agit du Base Drive 500 de L.T.L. Kachmill qui donne 440 K-octets après formatage, soit 220 Ko par face sur des disquettes trois pouces. Le D08, très complet, est fourni en ROM, il permet l'accès direct ou l'accès séquentiel aux fichiers de données. Ce Drive apporte dix instructions basic supplémentaires aux ordinateurs Orié, tel que « On Error ». Le BD 500 est annoncé comme compatible avec le Spectrum, le Commodore 64, l'Electron... Il suffit de changer le câble d'interface. Ce lecteur de disquettes est proposé à 3 980 F environ. JCS, 4, boulevard Voltaire, 75011 Paris (tél. : 355.96.22).

Subroc™, je me jette à l'eau quand il y a de l'orage dans l'air.



SUBROC™

Subroc™, la nouvelle vague des jeux 3-D. Les adversaires foncent sur vous, ils grossissent, grossissent, grossissent, jusqu'à remplir tout l'écran. Ils viennent du ciel et de la mer. Jetez-vous à l'eau ou décollez pour les stopper! Subroc™ est un jeu à vous couper le souffle!



ROCKY™

Rocky™ vive un combat acharné à clubber Lang. Crochets, esquives, parades, directs. Avec les Super Controllers™, deux poignées qui offrent une parfaite prise en main, les déplacements et les mouvements des boxeurs sont rapides, variés. Quatre gâchettes commandent quatre fonctions séparées. C'est un coup de main à prendre. Un grand match en perspective, graphique, du jamais vu. Rocky™ avec les Super Controllers™, un jeu dans le coup.

MINER 2049™

Miner 2049™, bounty Bob doit franchir la long des galeries d'une mine hantée. Avec Miner™ il y a vraiment de quoi se miner!

CBS ELECTRONIC

CHAQUE MOIS, DE NOUVEAUX JEUX POUR TA CONSOLE (CIBS, COLECOVISION™)

TOUT Journal

Lire

MPF-II TOUT SAVOIR

Tout savoir sur Multitech vous mène au langage du MPF-II. Les ordres classiques largement expliqués dans le manuel ne sont pas repris. Seules les instructions Basic plus complexes sont décrites avec de nombreux exemples de logiciels. Le MPF-II se programme très facilement en langage machine, c'est pourquoi plusieurs chapitres de cet ouvrage lui sont consacrés. Certaines routines bien pratiques peuvent servir dans d'autres logiciels. Vous découvrirez également un chapitre trucs et astuces, afin d'utiliser le MPF-II au maximum de sa capacité. Enfin, le dernier chapitre contient une série de programmes, comme par exemple un logiciel D.A.O. (dessin assisté par ordinateur) et réalisation de son. Certains passages paraîtront sans doute ardues aux débutants. Tout savoir sur Multitech. B. Vanyrb et R. Politis. Editions Eyrolles.

CRÉER SUR ATARI

Cet ouvrage de dest. aux utilisateurs des micro-ordinateurs Atari 400 et 800. Débutants, prenez garde aux surprises, car l'auteur considère que vous maîtrisez tout le langage basic. Ce livre vous décrira pourtant très clairement comment réaliser des logiciels ludiques. En effet, une bonne moitié de l'ouvrage est consacrée à la composition de graphismes, la création de caractères et l'animation. Un chapitre vous apprendra à utiliser des joystick ou des padles dans vos propres programmes. A la fin de l'ouvrage, quatorze programmes de jeux sont proposés, des courses de voitures aux jeux de réflexion. Obtenez le maximum de votre Atari. Paul Bunn. Editions Eyrolles.

LUDIC

Voici un recueil de programmes pour *Oric 1*, qui contient quatre logiciels ludiques. Chaque jeu est présenté avec quelques lignes d'explication. Malheureusement, les listings, eux, ne sont pas commentés, ce qui est fort regrettable. Les thèmes des jeux

sont assez variés. Cet ouvrage fait partie de toute une collection consacrée aux micro-ordinateurs où l'on retrouve presque à chaque fois les mêmes thèmes ludiques. Jeux en Basic sur *Oric*. Peter Shaw. Editions Sybex.

JEUX D'ADRESSE ET DE HASARD

Après les jeux de réflexion et d'actions sur *Commodore 64*, voici quelques logiciels d'adresse et de hasard. Cet ouvrage contient douze logiciels ludiques variés comme les courses d'escar-

DES JEUX POUR CANON X-07

L'ordinateur de poche Canon X-07 connaît depuis quelques mois un vif succès. Cet ouvrage est le premier d'une longue série. Sur plus de trente-cinq programmes, seuls dix sont d'un intérêt mineur. Les logiciels proposés sont très variés (calculs scientifiques, jeux d'aventure...) mais ne sont, malheureusement, composés que de textes. Presque tous les programmes fonctionnent sur le Canon X-07 version de base,

exemplaire du résultat à l'écran. Les listings étant très courts, ils n'exploient pas, bien sûr, toutes les possibilités du *Commodore 64*. Quelques pages au début de l'ouvrage expliquent comment utiliser les instructions basic de l'ordinateur. Un bon livre pour les débutants. 102 programmes pour *Commodore 64*. Jacques De Conchat. Editions du P.S.I.

BASIC

AU FIL DES PAGES
Atari annonce l'arrêt de diffusion des micro-ordinateurs de modèles 400 et 800. Pourtant, de nombreux ouvrages sur ce type de matériel sont proposés aujourd'hui. Par chance, les nouveaux 600 XL et 800 XL possédant un langage basic quasiment semblable à celui de leur prédécesseur, cet ouvrage vous fera découvrir tous les ordres du langage basic accompagnés d'exemples commentés. Plusieurs tableaux situés à la fin de l'ouvrage reprennent de façon claire certains points importants comme les registres utilitaires, les fonctions du Basic, les codes ATASC II... Un bon livre, d'un accès assez facile pour le débutant. *La conduite de l'Atari 400/800*. Patrick Oros. Editions Eyrolles.

ANGER ! LES ROBOTS ARRIVENT !

Nés des fantasmes d'Isaac Asimov, le précurseur et de Nolan Bushnell, l'inventeur des jeux vidéo, les robots familiaux envahissent la Californie. Ils passent l'aspirateur, servent l'apéritif et vous apportent le petit déjeuner au lit en vous disant « bonjour Monseigneur ! » Ils surveillent la maison, appellent les pompiers quand une fumée anormale s'échappe de votre salle à manger. Ils filment vos dîners de famille, animent vos fêtes et vos réceptions. Ils parlent. Ils reconnaissent votre voix. Ils possèdent écran vidéo et magnétoscope incorporés. Ils sont à la fois jeux vidéo et micro-ordinateurs grâce à un écran de télévision, un clavier et des manettes de commande eux aussi incorporés. Ils ont fait leurs premiers pas dans l'industrie automobile, et voilà qu'ils font leur entrée dans les foyers.

UNE MINE

Conçu sur le modèle du livre 102 programmes pour ZX-81 et Spectrum, voici l'équivalent pour *Commodore 64*. Cet ouvrage est une mine de logiciels pour les programmeurs en herbe. Les thèmes proposés sont assez variés et à très forte tendance ludique. Chaque programme est accompagné d'un listing bien commenté, d'une étude des principales difficultés du programme et d'un



c'est-à-dire avec une mémoire vive de 4 kilo-octets. Un livre intéressant où les logiciels proposés n'utilisent pas toujours toutes les possibilités de l'ordinateur. Canon X-07 jeux et programmes. Gérard Ceccaldi et Pierre GlaJean. Shift Editions.

Rocky, je l'ai battu à la force des poignées.



ROCKY™

Rocky™ livre un combat acharné à Clubber Lang. Crochets, esquives, parades, directs à la force des poignées. Les poignées ce sont les Super Controllers™. Quatre gâchettes de couleurs différentes commandent quatre fonctions séparées. Deux poignées qui offrent une



parfaite prise en main, ainsi les déplacements et les mouvements des boxeurs sont rapides et variés.



Les Super Controllers™ possèdent également un levier de direction et un clavier à touches. C'est un coup de main à prendre. Un grand match en perspective. Graphisme du jamaïcain Wu Rocky™, avec les Super Controllers™, un jeu dans le coup.

CBS ELECTRONICS

CHAQUE MOIS, DE NOUVEAUX JEUX POUR TA CONSOLE C.I.S. COLECOVISION™.

TILT Journal

Lire

Android Amusement Corporation, R.B., Robot, Robot Factory, Androbot, sont aujourd'hui les sociétés leaders dans la conception et la fabrication des robots familiaux. Mais déjà les Japonais et les Chinois de Hong Kong présentent leurs modèles de robots.

Plus sophistiqués, moins chers, ils attaquent les Californiens sur leur propre terrain. L'enjeu de ce marché ? Plus de deux milliards de dollars d'ici 1990 !

Pour comprendre ce nouveau phénomène qui n'est plus considéré comme un gadget par les audacieuses sociétés américaines de Venture Capital qui investissent à fond dans ce nouveau créneau, le « Guide des robots familiaux » vient de sortir. Il explique comment fonctionne un robot familial, où le trouver, ce qu'il est capable de faire, son coût, les applications domestiques immédiatement possibles et la formidable course à la réussite qui s'est engagée dans le bassin du Pacific



The Last Gladiator



M.U.L.E.



Pinball Construction Set

Des firmes aussi sérieuses qu'IBM, Sony, American Airlines, Burger King, Honeywell, Universal Food ou Philip Morris ont choisi de faire confiance à ces robots pour promouvoir leurs produits.

Depuis *La Guerre des Etoiles* les robots familiaux ont fait du chemin. On en trouve des grands et des petits, des sérieux et des tout drôles. Mais ils ont tous un point commun, ils favorisent la créativité, permettent à l'imagination de réaliser ses fantasmes, libèrent l'esprit.

A quand le robot qui écrira un guide des robots ? le guide des robots familiaux, Olivier Charzoule, Editions du Dollar/Hachette informatique 59 F 200 pages. En vente en librairie et au Multistore Hachette-Opéra.

93155 Le Blanc-Mesnil ou adressez-vous à votre revendeur favori.

APPLAUSSISZ !

Roland Garros, vous connaissez ?

Eh bien, à côté de la finale du premier championnat de France de Tennis organisé par Electron les 16 et 17 juin de 10 h 00 à 20 h 00 non stop, ce must tennis-tic ressemble à une fête de patronage... enfin presque ! Depuis un an, les sélections vont bon train et les finalistes valent

pratiquement un Lendil ou un Mac Enroe...

Bref, allez les applaudir : le spectacle risque d'être étonnant ! Et puis, ce sera l'occasion de découvrir les derniers imports, *Frenzy*, *Front Line*, *Quest for Quintana Roo*, *Campagne 84* — sur les élections présidentielles — *Roll Ouverture*, *Gust Buster*, *Evolution*, *Cabbage Patch Kid* et *Wargames* pour *Colecovision*. *Electron*, 117, avenue de Villiers, 75017 Paris (tél. : 766.11.77).



Cabbage Patch Kid

Gust Buster

Whaooo!

LE PRESTIGE

Broderbund, Synapse Software, Electronic Arts, ces trois marques prestigieuses commencent à faire beaucoup parler d'elles. Et ce n'est qu'un début. Parmi les grandes nouveautés, *Slamball* et *Dimension X* de Synapse, *The Arcade machine* de Broderbund et *The last gladiator* de Electronic Arts. A noter également la présence de cartouches Funware pour le Texas Instruments 99/4A, aux titres évocateurs : *Driving Demon*, *Ambulance*, *Rabbit Trail*, *Hen House* et *Saint Nick*. Pour recevoir un catalogue complet et illustré de ces jeux et rêver en attendant de jouer, écrivez à Ariolasoft, Z.I. du Coudray, 14, avenue Albert-Einstein,

Rencontres

FESTIVAL

Deuxième édition pour le Festival du logiciel qui se déroulera du 9 au 29 juillet à la Chartreuse de Villeneuve-lez-Avignon. Le premier festival avait été un succès, avec 150 logiciels présentés, dont 120 inédits, et plusieurs milliers de visiteurs.

Le but du festival est de permettre une rencontre entre les auteurs, les éditeurs, les constructeurs, les institutions et le public, qui gardera cette année son rôle de premier jury, en sélectionnant les œuvres les plus marquantes.

En août, les auteurs lauréats pourront suivre un stage de perfectionnement, et en septembre quarante œuvres seront présentées sur le parvis de la Défense, en coopération avec le Sicoob. Les retardataires qui voudraient présenter leurs logiciels doivent se dépêcher : les dossiers doivent être rendus complets avant le 25 juin. Festival du Logiciel CIRC'A, La Chartreuse, 30400 Villeneuve-lez-Avignon (tél. 90-25.05.46). A Paris c/o TEN, 10, rue Mayet, 75006 Paris (tél. 1-273.27.27).

Miner 2049™ Mine de rien J'ai épaté la galerie.



MINER 2049™

Miner 2049™ : Bounty Bob doit franchir le long des 11 galeries d'une mine hantée... Horreur ! Il y a des monstres ! Des pentes glissantes, des ascenseurs sournois, des zones radioactives... Vous avez trois Bounty Bob pour vous en sortir. Il faut aller le plus vite possible dans cette course souterraine. Avec Miner 2049™ il y a vraiment de quoi se miner.



Pour les fous de l'aviation, le jeu Time Pilot™ ne manque pas d'air. Avec Mr Do™ récoltez les cerises d'un verger gardé par une bande de mauvais garçons fermement décidés à vous mettre des bâtons dans les roues.



CHAUQ MAIS, DE NOUVEAUX JEUX POUR TA CONSOLE. (C) 1982 COLECOVISION™

Micro-Loisirs.

Maxi-Plaisir.



Octobre 1979, Jim LEVY crée ACTIVISION®, première compagnie américaine indépendante de software. Quatre années plus tard, ACTIVISION® est n° 1 aux USA avec 33 designers exclusifs. David CRANE, créateur de 8 jeux dont Décathlon, Pitfall I et II représente à lui seul 6 000 000 d'unités vendues dans le monde. Il est reconnu par la presse mondiale comme le n° 1 des designers.

Fort de sa position de leader, ACTIVISION® adapte dès à présent ses best sellers pour le micro-ordinateur. Grâce à la sophistication de ses jeux, la richesse des graphismes et les effets sonores, vous découvrirez demain les qualités insoupçonnées de votre ordinateur familial.



PITFALL I
Colecovision - Atari VCS
Mattel - Atari 600/800 XL - Commodore 64.

PITFALL II
Atari VCS
Commodore 64 et bientôt Sinclair.

DECATHLON
Atari VCS
Commodore 64 - Atari 600/800 XL.

HERO
Atari VCS - Commodore 64
et bientôt Sinclair - Atari 600/800 XL.

BEAMRIDER
Mattel - Commodore 64
et bientôt Sinclair - Atari 600/800 XL.

RCA
DISTRIBUTEUR EXCLUSIF

VÉTEMENTS - WESTERN HOUSE BENEFITON

L'ÉCLAIR

TILT

Journal

Coulisses

ELLE ASSURE

Fathom, Moon Sweeper, Nova Blast, Wing War, les nouveaux jeux d'Imagic sont enfin disponibles ! La société Vectron, entre autres, en assure la vente. Pour tous renseignements, écrivez à : Vectron, 128, avenue Malakoff, 75116 Paris.



initiative. Les premiers logiciels traduits sont des jeux pour *Oric 1* et *Spectrum* comme *Eskimo Eddie*. D & L Distribution, BP 3, 06740 Châteaufort (tél. : 93-42.49.98).

NOUVEAU THOMSON

Thomson contre-attaque en présentant deux nouveaux micros, le *TO7-70* et le *MOS*. Le *TO7-70* est un super *TO7*, et remplace ce dernier. Extérieurement, c'est le même, à quelques détails près. Le vilain radiateur situé à l'arrière a heureusement disparu, la trappe à memo 7 est désormais verrouillable et le clavier à touches de type gomme, est plus agréable d'emploi que l'ancien.

Entièrement compatible avec le *TO7*, le *70* est « gonflé ». Sa mémoire RAM est de 64 K extensible à 128 (la faible puissance du *TO7* était l'un de ses points noirs). De plus, il prend des couleurs : 16 au lieu de 8 sur le *TO7*. Il permet enfin — tout comme son frère le *MOS* — de réaliser des incrustations, ce qui est une formidable nouveauté dans le monde de la micro-informatique familiale. On peut, grâce à ce procédé, afficher des textes ou des graphiques en même temps que l'on reçoit une émission de télévision !

Le *MOS* bénéficie d'un nouveau design, très élégant, et est habillé de noir. Son objectif est la simplicité. Son Basic est intégré et offre 32 K de RAM utilisateur, mais il n'est pas prévu d'extension de mémoire. Comme le

TO7-70, il possède 16 couleurs et une définition de 320x200. En option, il offre des connecteurs pour crayon optique et manettes de jeux (identiques à celles du *TO7*). Autre grande nouveauté du *MOS* : son extension digitalisation. Elle permet de stocker une image de télévision en deux couleurs, et de l'utiliser par la suite, par exemple pour un jeu. Enfin, le *MOS* servira de terminal Minitel en couleur.

Avec ces deux nouvelles machines, Thomson possède des arguments de poids pour prendre sa part dans le marché très encombré des micros familiaux. (*TO7-70* : 3 500 F environ. *MOS* : 2 390 F environ.)

Rencontres

HEUREUSE ÉLUE

Le championnat de France Atari va bien, merci ! Pour cette quatrième édition, dont le coup d'envoi a été donné pendant le festival du son et de l'image vidéo, au CNIT, il bénéficie de la collaboration des principaux titres de la presse de province et les sélections vont bon train, avec des scores de haut niveau. Après le record de 265 000 points sur *Asterix* à la fin du festival du son et de l'image le 18 mars 84, voici celui établi à la Foire de Paris début mai. Jérôme Peyron a remporté la victoire avec 124 000 points sur *Asterix*. Huit jeunes vedettes d'Atari : *Pole Position, Mario Brother, Dig Dug, Moon Patrol, Joust, Pengo, Cristal Castle, Millipède*, permettent ainsi à tous les joueurs de France de se départager mais le nom de la cassette de la finale ne devait être dévoilé qu'en cours de championnat.

Tilt est cependant en mesure de vous révéler, en exclusivité, le nom de l'heureuse élue : il s'agit d'*Asterix*...

MICRO VACANCES

Vous ne savez pas quoi faire pendant vos vacances ? Faites de la micro ! L'association Manipud organise des stages d'initiation au Basic d'un semaine sur *TRS 80* (1 micro pour deux personnes), agrémentés de ballades à pied

dans les Pyrénées ariégeoises. Prix : 1 750 F, hébergement — dans une ferme restaurée — compris. Du 16 juillet au 18 août. *Le Manipud, hameau de Madranque, Le Bosc, 09000 Foix* (tél. 61-65.22.90).

La société Soft Vert propose des stages d'initiation au Basic d'un semaine sur *Apple II + II e* (1 micro pour 2 ou 3 personnes). Prix : 950 F (cours uniquement). *Soft Vert, 48 bis, rue Emile-Zola, 46100 Figeac* (tél. 65-34.21.13).

DE 16 A 77 ANS

Atari joue à fond la carte des stages informatiques. Après Melun, Tours et Royan, Paris aura à son tour un centre Adac-Atari d'informatique. Pour obtenir des renseignements sur ces stages pour jeunes et adultes (à partir de 16 ans), écrivez ou téléphonez du mardi au samedi de 15 h 00 à 18 h 00, à la *Maison des Ateliers, Terrasse Lescoq, Forum des Halles, 91, rue Rambuteau, 75001 Paris* (tél. : 233.45.34). D'autre part, Atari organise pendant les vacances d'été un certain nombre de stages de micro-informatique en association avec des centres sportifs : Méjanne Le Clap, Tignes, Royan. La documentation sur ces stages est disponible sur simple demande. S'adresser à *Atari, une semaine Promotion, 9-11, rue Georges-Enerco, 94008 Créteil*.

MICRO

JEUX

800

Programmes Basic*

ALICE, APPLE II ET II*, ATARI 800, ATARI 400, ATARI 600XL - 800XL, BBC, COMMODORE 64, DAL, ELECTRON, HECTOR, HR, LASER 200 - 210, LYNX, ORIC 1, SEGA SC 3000, SPECTRUM, TANDY, MC 10, TI 99/4A, TO7, VIC 20, ZX 81.

TILT
35F

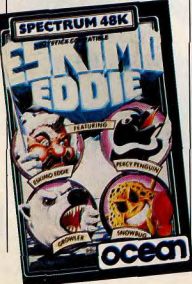
Bonjour, les micros-informaticiens!

Tilt Hors-série 35F

Shopping

EN FRANÇAIS

La production de logiciels français de qualité étant encore trop faible, les jeux d'importation sont venus en renfort. Ils occupent aujourd'hui une place de choix dans toutes les boutiques de micro-informatique. Mais les modes d'emploi, en anglais, ne sont pas faciles à comprendre. Une société française, D & L Distribution, a passé des accords avec Ocean Software pour traduire et distribuer leurs logiciels. Nous ne pouvons que saluer cette



En retournant, c'est 2



Double-Enders™ est une marque déposée appartenant à Coleco, Atari® et Video Computer System® sont des marques déposées appartenant à Atari Inc. CBS est une marque déposée appartenant à CBS Inc. Coleco's Vision™ est une marque déposée appartenant à Coleco Industries, Inc.

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

jeux pour le prix d'1!*

DOUBLE-ENDER™ C'EST JOUER DOUBLE JEU.

Double-Enders™ 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 Enders vont mettre vos réflexes à rude épreuve!

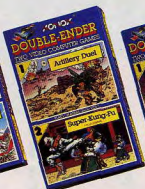
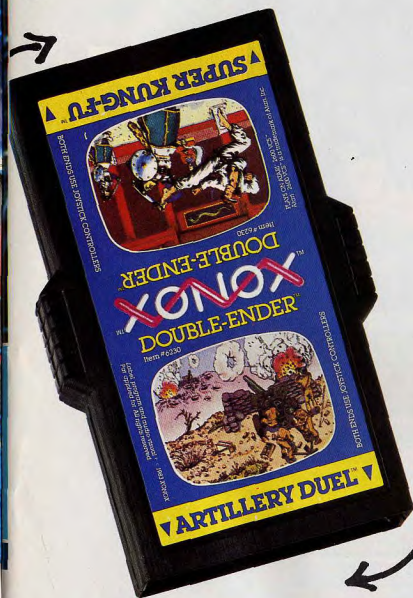
Six aventures haletantes à partager avec de vrais héros:

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

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

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

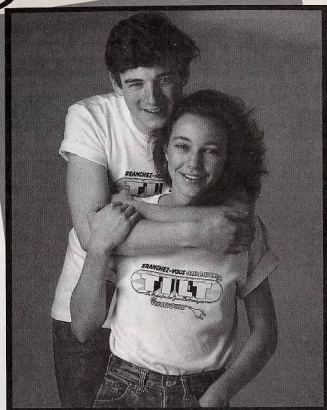
Pour recevoir notre catalogue jeux vidéo, écrivez à RCV, 255, rue Galliéni 92100 BOULOGNE-BILLANCOURT.



DOUBLE-ENDER.™

En retournant, c'est 2 fois plus renversant.

le tilt shirt



Signe de reconnaissance de tous les branchés des jeux électroniques. Voici le TILT-SHIRT.

Soigneusement confectionné en pur coton lock, 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 _____

Co-joint mon règlement par
 Chèque bancaire C.C.P. à l'ordre de TILT

NOAO



UNE BONNE NOUVELLE
POUR TOUS LES FANS
DES JEUX ELECTRONIQUES...
TILT DEVIENT MENSUEL

Abonnez-vous
dès aujourd'hui pour recevoir
chez vous chaque mois



10 NUMEROS
PAR AN
POUR 130 F
SEULEMENT

- Vous découvrirez chaque mois dans Tilt tous les nouveaux jeux électroniques dès leur parution.
- Grâce à Tilt, vous saurez immédiatement que penser des dernières cassettes, cartouches ou disquettes sorties et vous ferez plus facilement votre choix en connaissant d'avance la nature du jeu, sa compatibilité avec votre équipement, son prix, etc.
- Vous serez parmi les premiers informés des innovations que nous réservent pour les mois à venir les grands éditeurs de logiciels.
- Vous apprendrez à mieux connaître les différentes marques d'ordinateurs de jeux et de consoles, leur fonctionnement, l'importance de leur ludothèque, leurs possibilités d'extension.
- Vous vous initierez à la programmation ludique en essayant sur votre calculette les grands jeux exclusifs de Tilt.
- Vous améliorerez vos scores en maîtrisant les pièges des jeux et en utilisant les trucs qui vous permettront de devenir un véritable champion.

ET RECEVEZ
VOTRE CADEAU

Avec le premier numéro de votre abonnement, vous recevrez gratuitement, EN CADEAU, le numéro hors-série de Tilt : JEUX EN TÊTE. 16 pages de jeux inédits, qui mettront à l'épreuve votre esprit d'observation et la vivacité de vos réflexes.

POUR ÉCONOMISER 35 F
SUR LE PRIX DE VOTRE ABONNEMENT
ET RECEVOIR VOTRE CADEAU,
RETOURNEZ TRÈS VITE
LE TITRE D'ABONNEMENT CI-CONTRE.



© Namco 1983

3/80001



PLUS BEAU QU'ADAM TU MEURS

**Adam vient de traverser l'Atlantique.
A pieds secs et sans rien oublier : ni ses périphériques,
ni ses super-jeux ni... sa feuille de vigne !
Une bonne surprise pour l'été que TILT dévoile enfin.**

La console Colecovision connaît de nombreux adeptes à juste titre, puisqu'il s'agit de l'un des plus puissants ordinateurs de jeux. Sa ludothèque est encore relativement restreinte en France, mais d'excellente qualité comme en témoigne le très récent jeu Rocky. En France, un public, chaque jour plus important, attendait avec impatience la venue de l'Adam, la fameuse chaîne informatique de C.B.S. En plus de ses caractéristiques techniques évoluées, le prix du système complet prêt à fonctionner — trois modules unité centrale, clavier et imprimante — proposé à moins de 10 000 F a effectivement de quoi séduire. Il s'agit de l'outil idéal qui peut se placer à mi-chemin entre l'ordinateur semi-professionnel et la console de jeux. L'Adam, chaîne informatique, est disponible suivant deux versions. La première conviendra à ceux qui possèdent déjà une console

de jeux CBS, l'Adam jouera le rôle d'une extension de programmation. Il se nomme alors modèle additionnel n° 3 à l'ordinateur de jeux et se compose des éléments suivants : une unité centrale avec un lecteur de cassettes digitales, un clavier mécanique détachable, une imprimante à marque-rite, deux manettes de jeux, trois logiciels (initiation au basic, traitement de textes et un super jeu Buck Rogers) pour 8 300 F. Si vous ne possédez aucun de ces éléments, la configuration « indépendante » est conçue pour vous. Elle comprend tous les modules et accessoires déjà cités avec en plus, intégrée à l'unité centrale, une console de jeux CBS Colecovision. Cette version est proposée à 9 900 F. L'Adam est considéré comme un micro-ordinateur bien que sa taille puisse prêter à confusion compte tenu du volume important pris par les trois ou quatre modules.

CBS propose deux unités centrales. La première vient en complément de la console Colecovision, elle ne possède pas de connecteur pour les cartouches ludiques CBS. Sa taille est bien inférieure à la seconde, dans laquelle est intégrée la console de jeu et qui comporte sur le boîtier, une petite trappe pour la connection de cartouches. Ces deux unités centrales recèlent néanmoins de nombreux points communs. Elles contiennent une mémoire vive de 80 kilo-octets, ce qui leur confère des performances de base assez exceptionnelles pour un micro-ordinateur de ce type — de nombreux concurrents ne dépassent pas 64 Ko RAM. La mémoire vive de l'Adam est extensible à 144 Ko. Un lecteur de cassettes digitales est également intégré à l'unité centrale et prévoit l'emplacement d'une seconde unité de lecture. Voici une très bonne initiative qui nous évite

d'ajouter un élément extérieur additionnel. Le lecteur de cassettes digitales utilise des cassettes audio qui coûtent environ 30 F. Elles permettent de stocker jusqu'à 500 Ko ou 250 pages de textes format A4, c'est-à-dire 21 x 29,7 cm papier standard ; des capacités plus qu'honorables pour ce type de matériel. La lecture des cassettes est effectuée à grande vitesse d'où l'utilisation de cassettes spécialement conçues pour ce type de lecture. Le lecteur de cassettes est beaucoup moins coûteux qu'une unité de disquette, mais d'un accès légèrement plus long. Prenez garde à ne pas lire vos cassettes à proximité d'une source ou d'un objet magnétique car semblables aux disquettes, elles semblent très fragiles et vous risqueriez de perdre vos programmes. Il ne faut surtout pas les approcher de l'imprimante ou de l'unité centrale. Cette bêtise serait fatale à vos logiciels contenus sur cassettes digitales. En fait, le lecteur de cassettes à grande vitesse concrétise la solution intermédiaire entre le lecteur de cassettes classique et le lecteur de disquettes, pour un coût beaucoup moins élevé. Seul le manque de fiabilité du chargement est à regretter, ce qui ne le rend pas du lecteur de cassettes classique.

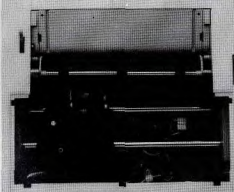
En effeuillant la marguerite...

Le clavier détachable devrait être proposé en France au standard Adam joystick français, il est possible que certains des micro-ordinateurs Azam soient équipés d'un clavier Qwertz au standard américain. L'ensemble du clavier, comme l'unité centrale, dans les tons beige, se connecte à l'arrière du boîtier de l'unité centrale. Il se compose de 75 touches de type professionnel, qui permettent une frappe rapide pour le programmeur débutant ou initié. Le clavier se décompose en quatre parties distinctes avec sur le côté un joystick. La partie la plus importante se compose de touches alphanumériques où l'on trouve les lettres de l'alphabet. Six touches de fonctions ou de dialogues inter-cifrés permettent à l'Adam de s'adresser à l'utilisateur. Elles sont très pratiques pour introduire les différentes commandes adressées au traitement de textes. Huit touches de commande en haut à droite du clavier permettent d'entrer un ordre en pressant une seule touche. Sur le côté gauche, en bas du clavier, se trouvent cinq touches pour le défilement du texte, la tabulation et le déplacement du curseur à l'écran. Le joystick sert de commandes des jeux, mais dispose aussi d'un levier avec lequel s'effectuent les déplacements du curseur à l'écran. La manette de jeux comporte, par ailleurs, deux boutons de feu et un clavier numérique à utiliser dans certains logiciels ludiques. Le dernier élément important de la chaîne informatique Adam est l'imprimante à marguerite. Non, la marguerite n'est pas une fleur, ic-

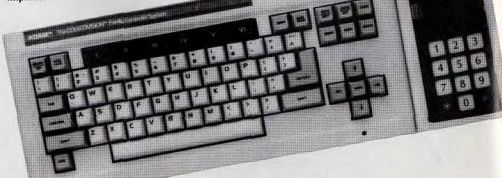


Adam : version console intégrée avec imprimante

il s'agit d'une plaque tournante contenant les caractères à imprimer. Les marguerites présentent plusieurs avantages, dont le premier réside dans la qualité d'impression irréprochable que l'on ne peut retrouver sur une imprimante à matrice. D'autre part, la variété des marguerites offre un large choix de caractères d'impression. Il est ainsi possible de transformer l'imprimante en une machine à écrire très performante. Il s'agit ici d'une impression qualité courrier. Bientôt, un introducteur feuille à feuille sera disponible et facilitera la réalisation d'imprimés. Pour l'édition de listings de programmes, il faut utiliser des rouleaux de papier beaucoup moins onéreux. Le papier utilisé ne doit pas dépasser 25 cm de large.



Imprimante



Le clavier et son extension joystick

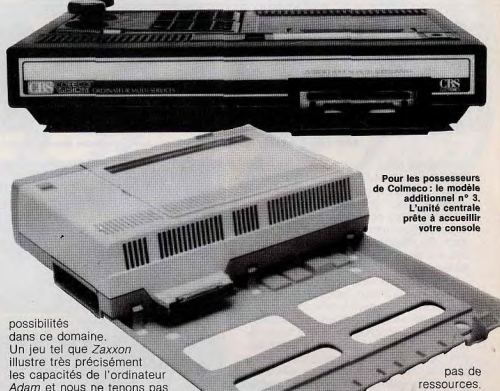
La frappe est assez rapide, puisqu'elle atteint 120 mots par minute soit environ 10 caractères par seconde. L'imprimante peut transcrire jusqu'à 80 colonnes ou caractères par ligne (l'écran n'affiche que 24 caractères). Le traitement de texte possède ainsi une option qui évite les mauvaises surprises. Malheureusement, l'impression de listings ou de lettres s'effectue bruyamment. Si vous désirez doter et conserver une trace d'un programme de 80 Ko, un bon conseil, placez l'ordinateur et son imprimante dans une pièce isolée et éloignée-vous au plus vite... L'Adam est très bien pourvu au niveau des extensions puisque sont inclus à la version de base une imprimante et un lecteur de cassettes digitales. Mais bientôt, CBS compte proposer plus de dix périphériques supplémentaires : une extension mémoire vive de 64 Ko, un lecteur de disquettes 5 pouce 1/4 double face, double densité pour lire les disquettes compatibles CPM

(IBM PC, APPLE...), une interface RS 232 qui permet de connecter tout modèle d'imprimante, une carte 80 colonnes à l'écran et un Modem. Ce dernier permet de relier deux ordinateurs situés à des distances très éloignées grâce à une ligne de téléphone, mais, ce type d'accessoire risque de se faire attendre longtemps en France en raison des normes strictes imposées par le P.T.T. Bien sûr, tous les périphériques déjà disponibles pour la console CBS Colecovision fonctionnent aussi sur l'Adam, il s'agit ici d'une compatibilité totale.

Le monde à l'envers

Contrairement à beaucoup de marques concurrentes, CBS commercialise l'Adam avec toutes ses extensions y compris les câbles de branchements. Comme la console, il se connecte au téléviseur par l'intermédiaire d'une prise péritelvision ; un adaptateur antenne est proposé en option pour ehvion 500 F. La chaîne informatique Adam et Coleco possède une mémoire vive de 60 kilooctets, quelque soit la version. Si vous ne possédez pas la console, la mémoire vive toute entière est contenue dans l'unité centrale. Pour les possesseurs d'une console CBS qui feront l'acquisition du module additionnel n° 3, l'unité centrale possèdera 64 Ko de mémoire vive, les 16 Ko manquant sont ceux de l'ordinateur de jeu Colecovision. Pour cela, il suffit de brancher l'unité centrale Adam à la console. La mémoire vive peut être portée à 144 Ko à l'aide d'une simple extension. Le microprocesseur gérant le langage basic n'est autre que le classique microprocesseur Z 80 qui fonctionne sur le Spectrum et le TRS 80. Ce petit détail facilitera l'approche de l'assembleur aux programmeurs initiés sur d'autres micro-ordinateurs. Le langage basic utilisé par l'Adam est le langage basic et les habitués du basic Applesoft trouveront sans aucun doute quelques ressemblances frappantes. Mais la base de l'Adam n'est pas contenue en mémoire morte. C'est le monde à l'envers car ici le programme contenu en mémoire morte n'est pas un langage mais un logiciel de traitement de textes. Pour programmer, il faut charger la cassette Smart Basic. La mémoire vive est alors moins importante, la partie manquante étant consommée par le programme basic.

L'Adam possède une définition graphique d'écran de 256 x 192 pixels. Comme sur la majorité des micro-ordinateurs fonctionnant en péritel, vous disposerez de seize couleurs dont huit couleurs de base — du rouge, bleu, turquoise, jaune au vert clair, vert foncé, noir et blanc — qu'il est possible de mélanger pour obtenir jusqu'à deux cent dix teintes. Il suffit d'apprécier la qualité graphique et la variété des couleurs proposées sur les cartouches ludiques de la console CBS Coleco pour mesurer l'étendue des



Pour les possesseurs de Coleco : le module additionnel n° 3, l'unité centrale prête à accueillir votre console

possibilités dans ce domaine. Un jeu tel que Zaxxon illustre très précisément les capacités de l'ordinateur Adam et nous ne tenons pas compte des très nombreuses instructions destinées à la création de dessins en haute définition graphique. L'une de ces instructions, « sprites », permet de définir un petit dessin ou un caractère graphique sur une matrice 8 x 8 pixels, d'une ou plusieurs couleurs. Il sera ensuite possible de les animer à l'écran sans difficulté, ni contrainte. Le sprite ou lutin est la commande idéale et nécessaire pour la création de jeux en langage basic. Contrairement à l'Apple II, la gamme des instructions graphiques disponibles sur l'Adam est plus complète. L'utilisation du langage basic reste assez simple à manier. L'utilisateur devra cependant y passer un certain temps avant de le maîtriser parfaitement. La qualité sonore de l'Adam ne manque

pas de ressources. Il possède un synthétiseur à trois canaux et cinq octaves, est un générateur de bruit blanc. Ces possibilités sonores sont largement exploitées dans les logiciels Coleco, tel que Zaxxon.

RADIOSCOPIE

Origine : États-Unis
 Connection TV : péritel
 Mémoire vive : 64 Ko
 Extension RAM : 80 Ko
 Son : oui
 Couleur : 16
 Joysticks : oui (2)
 Entrée cartouche : oui
 Crayon optique : non
 Disquette : oui
 Prix : 8 000 F (sans la console) ou 9 900 F (console intégrée)

K7 digitales et super-jeux

Mis à part la cassette Smart Basic destinée à la programmation, vous disposez de deux autres programmes. Le premier est un traitement de textes qui utilise l'imprimante. Il est contenu dans la mémoire morte de l'ordinateur. Pour accéder à ce logiciel, il suffit de presser une touche. Il peut être utilisé pour l'édition de courrier, d'ouvrages ou tout autre texte modifiable à tout moment sur l'écran avant l'impression. Un logiciel d'une étonnante facilité à utiliser grâce aux touches de dialogue (six) et ►

Nous avons aimé :

- l'ensemble complet (unité centrale, clavier, imprimante) ;
- la qualité des logiciels ;
- les possibilités de programmation ;
- la facilité d'utilisation.

Nous avons regretté :

- le rapport qualité-prix ;
- la taille imposante de la chaîne informatique Adam ;
- la fiabilité parfois incertaine des cassettes digitales ;
- la faible ludothèque spécifique à l'Adam.



Buck Rogers, livré sur cassette digitale vous offre un combat spatial en douze tableaux. En voici déjà cinq.

commande (dix). Il est aussi possible de conserver les textes sur cassette « digitale », jusqu'à concurrence de 250 pages. Vous pourrez également réaliser des tableaux et les corriger à loisir.

Le second programme est un super-game-pack, *Buck Rogers*, livré sur cassette digitale. Il s'agit d'un combat spatial en douze tableaux. Les qualités de *Buck Rogers*, tout à fait exceptionnelles, s'apparentent à celles des jeux à disque laser. Mais les joysticks Coleco sont parfois difficiles à manier et rendent les déplacements imprécis. Outre les cartouches ludiques Coleco qui se connectent directement sur l'unité centrale ou la console, CBS annonce la venue pour le deuxième semestre 84 d'une gamme complète de super-jeux sur cassettes digitales ; titres prévus : *Super Zaxxon*, *Super Donkey Kong*, *Super Donkey Kong Junior*, *Super Front Line*, *Super Sub-rack*, *Super Dragon's Lair* et *Super Star Trek*. Les super-jeux ont un point commun : ce sont tous des versions améliorées de thèmes déjà classiques, accompagnées de tableaux inédits. Bien sûr, tous les logiciels fonctionnant sur la console Coleco et disponibles aux Etats-Unis pourront être connectés à l'Adam : en tout, plus de 150 programmes de jeux ou applications sont commercialisés par plus de 18 sociétés telles que Data Soft, Sierra on Line, Hesware, Broderbund, Epyx... Bientôt un adaptateur multi-cassettes permettra de connecter les cartouches au standard de la console Atari 2600. Mais les possibilités de compatibilité ne s'arrêtent pas là. En effet, en utilisant le lecteur de disquettes vous disposerez d'une bibliothèque de logiciels compatible CP/M. Malheureusement, cette bibliothèque ne contient que des pro-



Dragon's Lair



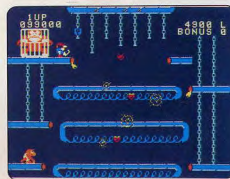
Les Schtroumpfs



Tarzan



Super Football



Super Donkey Kong Jr

grammes de gestion. Mais Coleco, qui s'apprête à utiliser ce standard, proposera bientôt des logiciels de jeux. En fait, le nombre de logiciels spécifiques à l'Adam et utilisant donc toutes ses capacités sont peu nombreux, pour le moment. La plupart des fabricants de soft attendent en effet qu'Adam ait fait ses preuves sur un marché en pleine mutation, marché de plus en plus exigeant sur la qualité et la fiabilité des ordinateurs. D'autre part, l'utilisation, spécifique à l'Adam, des cassettes digitales, limite aussi la bibliothèque de jeux.

Sur les cent cinquante logiciels disponibles aux Etats-Unis, seuls quelques rares exemplaires nous parviendront, parmi lesquels des jeux Sierra on Line tels que *Frogger*, *Boxing* et *Le Prisonnier*, selon J.B. Industrie, le futur importateur. D'autres suivront, leur nombre dépendra de l'impact du micro-ordinateur Adam en France.

En plus de ses différentes compatibilités déjà citées, une cartouche de mémoire morte devrait rendre les programmes de l'IBM PC compatibles sur l'Adam en utilisant le lecteur de disquettes. Mais n'ayant pas encore pu manier ce type d'extension, il faut rester très prudent. Peut-être ne viendra-t-elle jamais en France. Quelques habitués reconnaîtront du premier coup d'œil les similitudes entre le basic de l'Adam et le basic *Applesoft* et pourront, sans aucun problème, utiliser les listings écrits en basic Apple. Quant à la compatibilité avec les logiciels Apple proprement dits, celle-ci n'ayant pas encore pu être vérifiée, il faut émettre quelques réserves à ce sujet. Aucune précision ne pourra être apportée avant la commercialisation du lecteur de disquettes.

Bertrand RAVEL



POUR MARQUER DES BUTS, OUVRE VITE UNE BOÎTE DE LA VACHE QUI RIT. TU TROUVERAS DANS CHAQUE BOÎTE DE LA VACHE QUI RIT UN JEU. POUR GAGNER CONTRE TON COPAIN, C'EST FACILE IL FAUT GRATTER, SI TU GRATTES AUX BONS ENDRÔITS, TU ES LE CHAMPION.
LE NOUVEAU JEU DE L'ÉQUIPE DE FRANCE DANS LES BOÎTES DE LA VACHE QUI RIT, JUSQU'AU 1^{er} JUILLET 1984.

TUBES

CASSETTES, CARTOUCHES, DISQUETTES: LA SÉLECTION DU MOIS

NO ESCAPE

Jason et les furies

Jason s'est emparé de la toison d'or, mais, arrêté dans sa fuite par la colère des dieux, il se retrouve enfermé dans le temple d'Ashrodite. Pour s'en échapper, il doit avant tout déjouer la surveillance des furies qui, sans répit, le survolent et le bombardent de jets de feu. Mais les furies ne laissent pas leur proie s'échapper aussi facilement et Jason doit se résoudre à les tuer. Il lance des pierres contre le toit du temple. Les tuiles, descellées, tombent sur les



furies et les détruisent; mais si c'est une pierre lancée par Jason qui heurte les gardiens du temple, loin d'être blessés, elles se reproduisent. Si la première vague de furies est relativement facile à vaincre, les suivantes exigent une parfaite maîtrise du jet de pierre, à la verticale ou en diagonale: le rythme de déplacement des monstres varie en effet sans cesse et faire tomber une tuile sur l'un d'eux relève de la gageure! (Imagic pour Atari 2600.)

Type: action

Intérêt: ★★ ★★

Graphisme: ★★ ★★

Brutage: ★★ ★★ en

Prix: 350 F environ

DIMENSION X

Le grand jeu

«Jaraloba»: les aventuriers les plus téméraires, les héros les plus endurcis, tous tremblent en entendant ce nom. L'enfer ! Et c'est vous qui avez été choisis pour pacifier cette planète interdite, perdue aux confins des galaxies. De votre cockpit panoramique, vous voyez le sol défilé. Accélération foudroyante, virages à droite, à gauche, marche arrière étonnante, votre vaisseau réagit à la moindre sollicitation et la simulation atteint un degré de réalisme inconnu jusqu'ici. Mais vous n'avez pas le temps de vous extasier outre mesure, car sur votre écran radar apparaissent deux points clignotants tandis que

votre moniteur de communication affiche «Rigillians Approaching».

Le grand jeu commence. Vous armez vos lasers et faites feu. Toutes les possibilités de votre vaisseau de combat sont exploitées pour éviter les rayons meurtriers de vos adversaires. Une fois ces derniers éliminés, ne croyez surtout pas que votre mission est terminée: il reste 24 zones de conflit à pacifier ! Sélectionnez sur la carte du désert, la zone où vous désirez aller et dirigez-vous vers la porte qui permet d'y accéder. Elle s'ouvrira automatiquement devant vous et vous vous retrouverez dans un couloir sinueux barré de murs: passez au-dessus ou en-dessous; si vous les percez, vos boucliers de protection seraient gravement endommagés.

Dimension X marque une évolution très nette dans la micro-informatique ludique. Les graphismes, l'animation, les bruitages stupéfient autant que ceux d'un Zaxxon lors

de sa sortie pour la console Colecovision; Synapse, dont la réputation n'est plus à faire, a réussi ici un nouveau coup de maître. (Synapse pour Atari 800 et 800 XL.)

Type: action

Intérêt: ★★ ★★ ★★

Graphisme: ★★ ★★ ★★

Brutage: ★★ ★★ ★★

Prix: n.c.

3 D SEIDDAB ATTACK

Patrouille en ville



Aux commandes de votre char, votre mission est de patrouiller dans les rues de la ville et de détruire les unités de vos implacables ennemis qui se seraient aventurés à votre portée. Votre tank dernier modèle dispose d'un radar qui vous permet de localiser vos adversaires. Sa puissance de tir se compose d'un canon à boules d'énergie. Vous pouvez contrôler la hauteur de tir et, une fois le projectile lancé, il vous faudra encore le guider jusqu'à la cible. Vous devrez donc anticiper votre tir. Vous combattez contre cinq types d'assailants. Chacun d'eux est capable de tirer pour tenter de vous détruire. Cependant, leur puissance de tir est variable. Pour les premiers, vous limiterez les dégâts en utilisant votre plaque de protection frontale. Mais n'en abusez pas. Des impacts répétés finiront par la détériorer et vous seriez alors sans protection. Le robot Hova dispose, pour sa part, de missiles beaucoup plus puissants. Vous aurez tout intérêt à le détruire dès que vous l'aurez localisé si vous ne voulez pas être détruit vous-même. Un bon conseil: changez fréquemment de rue si vous ne voulez pas vous retrouver face à un nombre trop important d'adversaires à la fois. Un bon jeu d'action, au graphisme en trois dimensions agréable. (Cassette Hewlett Consultants pour Dragon 32.)

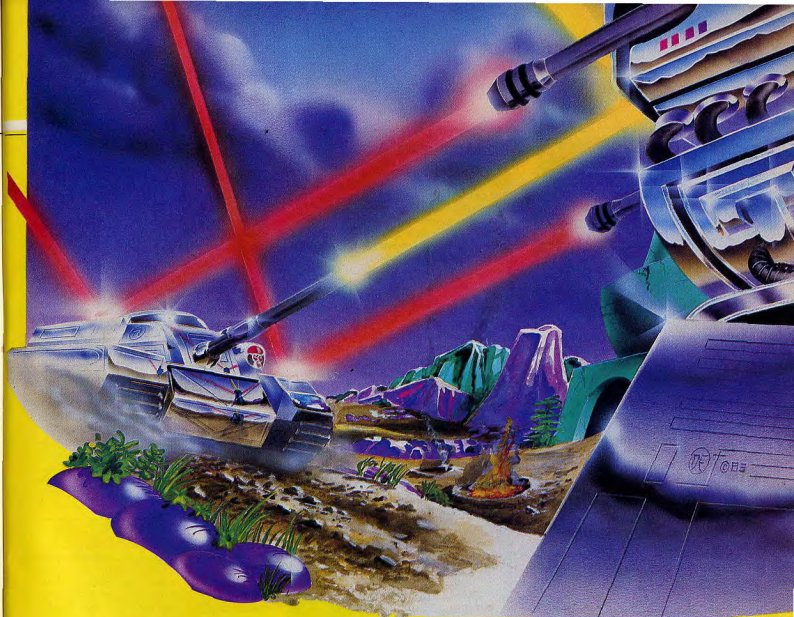
Type: arcade

Intérêt: ★★ ★★

Graphisme: ★★ ★★ ★★

Brutage: ★★ ★★

Prix: 250 F environ



MOON BUGGY

Au clair de la terre

Vous êtes le chef de secteur dans une base de défense lunaire. Aux commandes d'un buggy particulièrement maniable (il peut même sauter !), vous effectuez comme chaque jour votre patrouille de reconnaissance. Mais, les envahisseurs de l'espace ont choisi précisément ce jour pour mener une attaque surprise. Ils ont déjà envoyé un de leurs cuirassés pour semer des mines sur votre parcours. Quelques tanks ennemis ont même réussi à débarquer et leurs soucoupes émissent le ciel lunaire. Il vous faut absolument prévenir vos unités mais votre radio de bord vient de tomber en panne et vous devez rejoindre votre base au plus vite. Mais vos attaquants viennent de vous apercevoir. Comprenez le danger, ils vont déployer toute leur puissance de feu pour vous anéantir. Vous devez éviter les boules d'énergie tirées par les tanks, ainsi que les bombes photoniques larguées par les soucoupes. Heureusement, votre buggy est armé et vous disposez, pour vous défendre, de missiles sol-sol contre les tanks et de missiles sol-air contre les soucoupes. Il n'est déjà pas si facile de contrôler conjointement les attaques de surface et les atta-



Type: arcade

Intérêt: ★★ ★★

Graphisme: ★★ ★★

Brutage: ★★ ★★

Prix: 100 F environ

HUNCHBACK

Que ferais-je sans toi ?

Vous incarnez Quasimodo et devez secourir la belle Esmeralda, prisonnière tout en haut du donjon. Ici, pas de singe géant dont vous devriez éviter les projectiles. La belle a été enlevée par le maître des lieux et celui-ci est bien décidé à ne pas se la faire reprendre. Pour cela, il a disposé toute une série de pièges qui séparent notre pauvre Quasimodo de sa fiancée. Mais, comme tout le monde le sait, si Quasimodo est sourd, il n'est pas manchot pour autant. Notre ami part donc en quête de sa promise. Sautant le long des remparts, il devra éviter les fosses où se consume du feu grégeois, se faufiler entre les volées de flèches que lui décochent les archers lancés à sa poursuite et éviter les boules de feu du magicien venu à la rescousse. Bien évidemment, la garde a été doublée pour prévenir toute intrusion et ces solides gaillards ne plaisaient pas avec leurs lances. Pour franchir certains précipices inaccessibles en un seul bond, Quasimodo devra saisir la corde qui pend justement là et s'élaner jusqu'à l'autre bord. Heureusement pour lui, sonner les cloches pendant des années l'a familiarisé avec ce mode de locomotion. ▶

TUBES

3 SPACE WARS

S'il n'en reste qu'un...

Vous êtes le dernier combattant terrrien dans cette terrible guerre qui vous a opposés à un envahisseur de l'espace. À vous de leur montrer que, même s'il n'en reste qu'un, cet ultime défenseur saura infliger de lourdes pertes parmi les vaisseaux ennemis. Par bonheur, vous êtes à bord de l'engin le plus sophistiqué que l'on ait construit sur terre jusqu'ici. Vous êtes équipé d'un bouclier de protection qui absorbe l'énergie des rayons laser ennemis. Pour abattre vos agresseurs, vous disposez d'un canon laser dernier modèle qui consomme instantanément vos rivaux, pour peu que vous ayez fait mouche. Mais, ration de votre puissance, ces deux dispositifs sont très gourmands en énergie et celle-ci n'est pas inépuisable. À intervalles réguliers, vous allez devoir arrêter le combat et vous aligher face à une station orbitale d'énergie ioniques, de puissance contrôlable, ne leur part, qui une quantité d'énergie négociable. Il n'est pas si facile de repérer ses adversaires dans le vide intersidéral.



Notre pauvre ami ne pourra même pas prendre le temps de souffler, car le chevalier noir, lancé à sa poursuite, risque alors de le rattraper et de lui faire chèrement payer son audace. Quinze écrans devront être franchis avec succès avant que Quasimodo ne retrouve sa belle. Aidez-le donc dans cette entreprise car la vie, sans Esmeralda, lui paraît abominablement fade. (Océan pour Spectrum 48 K.)

Type : action
Intérêt : ★★★★★
Graphisme : ★★★★★
Bruitage : ★★★★★
Prix : 110 F environ



Heureusement, vous disposez d'un radar qui vous informe en permanence de leur position. Mettez le cap sur eux et tentez de les centrer dans votre mire de tir. Mais, si vous êtes rimpuré aux combats aériens, il en est de même pour vos ennemis. Il faudra faire preuve d'une totale maîtrise pour que ce ballet s'achève par l'explosion de votre adversaire. Ce jeu difficile est servi par un graphisme en trois dimensions remarquable. (Cassette Consultants pour Dragon 32.)

Type : arcade
Intérêt : ★★★★★
Graphisme : ★★★★★
Bruitage : ★★★★★
Prix : 250 F environ

HARRIER ATTACK

Mission suicide

Peut-être inspiré des événements récents survenus aux Malouines, le jeu consiste à décoller d'un porte-avions. À bord de votre Harrier, vous allez aujourd'hui effectuer une périlleuse mission. Il faut bombarder les forces ennemies qui se situent à la fois sur terre et dans les airs en évitant les missiles sol-air. Mais surveillez aussi les avions qui vous harcèlent sans cesse. Nous regrettons que les commandes de l'avion ne



soient pas connectées à un joystick, car plusieurs manipulations simultanées sont parfois impossibles à effectuer au clavier. Mis à part cette gymnastique éprouvante, *Harrier Attack* est l'un des meilleurs logiciels d'action actuellement disponibles sur *Oric 1* et *Atmos*. (Cassette audio Durel Software pour *Oric 1* et *Atmos*.)

Type : action
Intérêt : ★★★★★
Graphisme : ★★★★★
Bruitage : ★★★★★
Prix : 90 F environ

SKY BLAZER

Le force de frappe

Une planète est prisonnière de l'empire tyrannique de Bungeeling. À bord de votre avion baptisé Sky Blazer, vous devrez tout mettre en œuvre pour délivrer la galaxie. Cette tâche semble facile, mais lorsque vous saurez que les soldats Bungeeling possèdent une grande force de frappe, peut-être serez-vous moins enthousiaste.

À l'aide de votre joystick, bombardez et tirez sur les forces ennemies en économisant vos munitions, car vous ne disposez que de trente bombes. Si le carburant ou les munitions viennent à manquer, vous pouvez, grâce à un ravitaillement en vol, retirer le plein : une manœuvre fort périlleuse, vous verrez. Évitez de bombarder les arbres car chaque végétal gravement atteint vous retirera des points. Comble de malchance, ils se situent près des bases ennemies. Mais avant d'assauter le tyran, vous devrez abattre les tanks, les missiles, les mines et



Type : action
Intérêt : ★★
Graphisme : ★★★★★
Bruitage : ★★
Prix : 95 F environ

GASPAK

Hommies-araignées

Dans un décor médiéval, vous devez défendre une place forte contre les assauts des Omphals, vos ennemis jurés. Installé en haut du mur, vous lancez des boulets sur les assaillants qui grimpent aux remparts telles des araignées. Il ne faut pas en laisser un seul vous attendre, sinon vous êtes un homme mort. Plus les Omphals grimperont se multiplient, plus le jeu devient attrayant bien que vous ne sachiez plus où donner de la tête. Vous aurez la possibilité



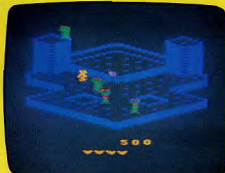
de choisir le niveau de jeu, c'est-à-dire la rapidité des boulets et la vitalité de vos ennemis. Une option méprisante permet au joueur de déterminer les touches du clavier qui lui serviront à utiliser ce logiciel. L'absence d'une manette de jeux ne se fait absolument pas sentir dans ce type d'action. Nous regrettons seulement la pauvreté des couleurs dans les graphismes. (Cassette audio Loriciels pour *Oric 1* et *Atmos*.)

Type : action
Intérêt : ★★
Graphisme : ★★★★★
Bruitage : ★★
Prix : 95 F environ

CRYSTAL CASTLE

Un royaume s'empare

Bentley, l'our croqueur de diamants, n'aura pas mis longtemps à se multiplier : quelques semaines à peine après s'être lancé à l'assaut des salles d'arcades, il arrive, en pleine forme, sur nos consoles Atari. Bien sûr, il a mangé et n'affiche plus la mine



superbe qui a fait la gloire du jeu d'arcade mais il reste malgré tout d'une vanillesse à toute épreuve. Armes, chenilles, abeilles et même la redoutable sorcière Mathilda ont fort à faire pour l'empêcher d'atteindre son but et Bentley engrange les diamants avec la maîtrise d'un vieux routier des jeux vidéo. De plus, dans les cas difficiles, il retrouve son chapeau de magicien qui le rend invulnérable pendant quelques secondes... Bref, *Crystal Castle*, dans cette version pour Atari 2600 reprend tous les éléments du jeu d'arcades, présenté dans Till n° 11 avec succès, eu égard aux capacités limitées de la console comparée à un jeu d'arcades : les huit tableaux, les brutaiges (remarquables !), l'action ne vous lasera pas de sitôt. Seul le graphisme du château dans lequel évolue Bentley exigera une période d'acclimatation, pour tous les joueurs d'arcades. (Atari pour Atari 2600.)

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

MILLIPEE

Opération DDT

Contempé à fat trémir des générations de joueurs, jardiniers dans l'âme, mais les incursions dévastatrices de cette chenille diabolique dans un potager soigneusement entretenu ne valent pas celles de sa sœur cadette dans *Millipee*. Surgissant de l'horizon, elle va d'un bout à l'autre de l'écran en descendant progressivement



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



LE FEU DE L'ACTION.

TUBES

vers vous. Pulvérisateur de « Tue-mille-pattes » à la main, vous attendez de pied ferme et faites feu dès qu'elle passe à votre portée. Des champignons gênent votre tir ? Vous les pulvérisiez et faites place nette. Hélas, chaque coup tiré par Millipède transforme un anneau de son corps en un nouveau champignon et les différents tronçons survivants continuent leur descente indépendamment les uns des autres. Seule stratégie valable : repérer le « caillou » de champignons, attendre que Millipède s'y engouffre et faire feu sans laisser le moindre anneau s'en échapper. Cette tactique impose cependant une relative immobilité qui va très vite devenir plus qu'inconfortable : des nuées d'insectes, des myriades de papillons et d'araignées vont très vite envahir le théâtre des opérations et le parcourir en tous sens : si une seule de ces sympathiques bestioles vous touche, vous êtes mort... Mieux vaut alors pour vous recourir au DDT qui se répand en un nuage mortel dès que vous parvenez à le pulvériser. Un grand classique sous surprise, mais bien réaliste. (Atari pour Atari 600 et 800 XL.)



d'avoir complètement épuisé ses réserves. Un jeu d'action maintenant classique. (Casette Dragon Data pour Dragon 32.)

Type : action
Intérêt : ★★★★★
Graphisme : ★★★★★
Bruitage : ★★★★★
Prix : 250 F environ

mesure de votre collecte, vous vous alourdissez et, bien évidemment, votre vol s'en ressent. Il devient plus lent. En cas de danger imminent, vous pourrez toujours vous débarasser de votre fardeau pour vous enfluir plus vite. Quand vous aurez recueilli le maximum de nectar que vous pouvez transporter, vous devrez regagner la ruche pour l'y déposer. Outre les oiseaux, vous devrez aussi éviter les scolopendres qui sont de redoutables chasseurs d'abeilles. Quand vous aurez stocké une quantité suffisante de nectar, deux autres dangers



vous guetteront. Tout d'abord, le parfum délicieux de la ruche a attiré un ours qui voit là l'occasion de faire un bon repas à peu de frais. A vous de l'en dissuader à coups d'aiguillons. Vous avez aussi à endurer l'attaque des guêpes devenues folles à l'odeur du miel. Tout ceci ne facilite pas la tâche de notre pauvre abeille qui risque de ne plus savoir où donner de la tête. Un bon jeu d'action au thème sympathique. (Casette Bug-Byte pour Spectrum 48 K.)

Type : action
Intérêt : ★★★★★
Graphisme : ★★★★★
Bruitage : ★★★★★
Prix : 100 F environ

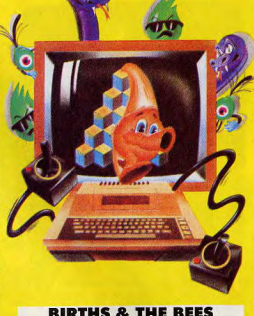
BUGABOO Oiseau de malheur

Vous êtes une petite grenouille insouciante, folâtrant dans les prés. Il fait beau et vous avez bien mangé. Votre plaisir est d'effectuer des bonds toujours plus importants. Mais, tout à la joie de votre ballade, vous oubliez de regarder où vous mettez les pieds. Bien mal vous en a pris. Vous venez de tomber dans un précipice sombre et inquiétant. Encore heureux que vous ne vous soyez pas cassé une patte lors de votre chute. Mais, de ce côté-là, tout va bien et quelques essais vous prouveront que vous n'avez rien perdu de vos capacités de saut. Tout n'est pas rose pour autant. La bienfaisante chaleur du soleil vous manque et vous avez hâte de retrouver votre pré. De plus, des bruits inconnus vous font frémir. Tout à coup, vous apercevez une créature de cauchemar, un ptérodactyle, sans doute un oiseau rescapé de cette espèce ▶

Type : action
Intérêt : ★★★★★
Graphisme : ★★★★★
Bruitage : ★★★★★
Prix : 289 F environ

CUTHBERT GOES DIGGING Vie de l'air !

Cuthbert est un sympathique mineur exploitant paisiblement sa mine d'or. Jusqu'à présent, il effectuait son travail sans problème, ne redoutant que les éboulis. Mais les Moronians, ces créatures soites des profondeurs de la terre, en ont décidé autrement. Elles ont investi sa mine et sont bien décidées à ne pas le laisser travailler tranquillement. De plus, ces vilains créatures secrétant un puissant poison, ce qui rend leur contact mortel ! Il n'en faut pas plus à Cuthbert pour décider de les exterminer. Notre héros a déjà entendu parler de ces êtres. Il sait que le manque d'air leur est instantanément mortel et décide donc d'activer la tactique suivante : il va creuser des trous dans le sol et, dès qu'un Moronian sera tombé dedans, il se précipitera pour recouvrir la fosse de terre puis enterrer ainsi le monstre. Prenez garde à ne pas laisser la bête trop longtemps dans un trou sans agir. Au bout de quelques instants, elle aura réussi à s'échapper et tout sera à recommencer. Après quelques temps, le chef des Moronians risque fort de venir enquêter en personne sur la disparition de ses sujets. Il est beaucoup plus résistant que ses pairs et une chute de deux étages va s'imposer pour en venir à bout. Pour compliquer le tout, la quantité d'oxygène disponible dans chaque partie de la mine est limitée et notre héros devra se débarrasser des intrus avant



BIRTHS & THE BEES Au goût de miel

Vous êtes Boris, une petite abeille travaillante. Vous n'avez qu'une idée, recueillir le plus de nectar possible afin de vous constituer des stocks de miel suffisants pour passer l'hiver. Par bonheur, vous venez de découvrir, tout près de votre ruche, un champ de magnifiques fleurs, au parfum envoiement et chargées de nectar. Vous commencez votre collecte en pensant que la vie est belle. Mais ce champ constitue le territoire d'une colonie d'oiseaux-mouches qui ne veulent guère d'un bon œil ce qu'ils considèrent comme un vol de nectar. Ils patrouillent sans cesse et cherchent à vous transpercer de leurs bacs acérés. Au fur et à



SUPER COBRA™

Votre mission : "Ancêtre l'ennemi". Qui est-t'il ? Où se trouve-t-il ? Personne ne le sait. Le seul moyen de l'atteindre : l'hélicoptère. Mais il fait nuit et vous devez traverser des villes et des tunnels. Et si vous ne vous écrasez pas, vous risquez d'être abattu par l'armée ennemie. Alors ayez l'œil !

Compatible avec les systèmes : Atari™ VCS™, Intellivision™, Videopac™, CBS/Colco™, Atari™ Ordinateur familial, Jopac™, Brand™.



TUTANKHAM™

Découvrez le trésor millénaire des pharaons. Pas si simple ! Serpents venimeux, chauves-souris, esprits, tous sont unis pour vous empêcher d'y parvenir. Pour les vaincre, vous n'avez que votre



pistolet laser. Courage !

Compatible avec les systèmes : Atari™ VCS™, Intellivision™, Videopac™, CBS/Colco™, Atari™ Ordinateur familial, Jopac™, Brand™.

POPEYE®

Vous êtes Popeye et vous aimez Olive. Votre seul désir, attraper tous les cœurs et les mots d'amour qu'elle lance, et la rejoindre. Mais tout vous en empêche. Des trappes, des échelles et l'éternel Brutus !

La seule solution : aalez une boîte d'épinards. Attention à Brutus ! Battez-vous !

Compatible avec les systèmes : Atari™ VCS™, Intellivision™, Videopac™, CBS/Colco™, Atari™ Ordinateur familial, Jopac™, Brand™.



Q. BERT®

Votre nouveau nom, Q. BERT. Vous sautez joyeusement sur les blocs d'une pyramide jusqu'à ce qu'ils aient tous la même couleur. Mais attention, dangers ! Hargne de vos ennemis, Slick, Sam et Coilly le serpent. En cas de panique, échappez-vous en sautoie. Restez calme !

Compatible avec les systèmes : Atari™ VCS™, Intellivision™, Videopac™, CBS/Colco™, Atari™ Ordinateur familial, Jopac™, Brand™.



FROGGER™

Vous êtes responsable de la vie de Frogger la grenouille. Non seulement elle doit traverser une autoroute à 5 voies mais encore une rivière grouillante de crocodiles, de tortues ou de serpents, tous gros

mangeurs de grenouilles. Aidez-la !

Compatible avec les systèmes : Atari™ VCS™, Intellivision™, Videopac™, CBS/Colco™, Atari™ Ordinateur familial, Jopac™, Brand™.

COMPATIBLES
AVEC LES PRINCIPAUX
SYSTÈMES

PARKER
JEUX VIDEO

Ils détestent vous laisser gagner.

TUBES

depuis longtemps éteints. Et votre instinct vous dit qu'une grenouille ne ferait pas un si mauvais repas pour ce monstre. D'ailleurs, la bête a senti votre présence et commence à vous rechercher. Vous n'avez plus qu'une idée, sortir d'ici au plus vite. Mais les parois du gouffre sont abruptes et seules quelques aspérités vous permettront de vous accrocher. Il va falloir sauter plus haut, toujours plus haut, en sautant bien votre élan pour ne pas retomber. Un bon conseil : ne restez pas plus de quelques instants au même endroit : le flair du ptérodactyle est puissant et il aurait tôt fait de



ciel est l'un des meilleurs que nous connaissions de disponible sur le Commodore 64. Seul regret à formuler : son prix relativement élevé. (Disquette Sega pour Commodore 64.)



vous dévorer. Un amusant jeu d'action, au thème renouvelé. (Cassette Intescop pour Spectrum 48 K.)

Type : action

Intérêt : ★★★★★

Graphisme : ★★★★★

Bruitage : ★★★★★

Prix : 100 F environ



FROGGER Quel trafic !

Frogger est un très bon jeu d'action que chaque ludophile averti doit posséder. Cette version est fort bien réalisée au niveau graphique et sonore. L'objectif du jeu est d'aider de nombreuses grenouilles égares à traverser la rivière et l'autoroute qui les séparent de leur élan chéri. Si vous parvenez à attraper au passage quelques moucheronis, vous aurez droit à des points supplémentaires. Vous constaterez que, sur cette autoroute, le trafic est particulièrement dense et que certains nœuds de la rivière cèdent sous votre poids... Vous pouvez modifier les paramètres de ce jeu, supprimer la musique ou tout simplement stopper le jeu en pleine partie. Ce logi-

Type : action

Intérêt : ★★★★★

Graphisme : ★★★★★

Bruitage : ★★★★★

Prix : 425 F environ

ROMAN EMPIRE Ave César !

Nous sommes à Rome au premier siècle avant Jésus-Christ. Vous êtes l'empereur et votre objectif est de conquérir les dix pays voisins qui vous sont hostiles, en démantelant leurs armées. Pour cela vous disposez de neuf généraux (dont vous) et de dix-huit légions de cinq mille hommes chacune. Vous pouvez vous informer sur les différents pays, de l'importance des troupes qui

les défendent, de leur valeur au combat, de leur moral et de leur énergie ainsi que de l'habileté du général qui les dirige. Avant de partir en guerre contre un pays, vous devez évidemment lever vos armées. Réduisez le nombre de légions que vous jugez nécessaire face à l'ennemi et placez à leur tête l'un de vos généraux. Tous les généraux n'ont pas la même science des batailles. Vous êtes le plus doué et Horacius, pour sa part, n'en connaît que quelques rudiments. Une fois votre armée constituée, il ne vous reste plus qu'à la lancer à l'assaut du pays à conquérir. La victoire



ne se remporte pas facilement et plusieurs batailles seront nécessaires pour venir à bout de la résistance des pays envahis. Bien sûr, ces combats incessants réduiront le nombre et l'efficacité de vos hommes. Si cela tourne mal pour

vous, il est toujours possible d'envoyer de nouvelles légions ou même de battre en retraite, quitte à réengager le combat plus tard. Vous pouvez aussi constituer plusieurs armées simultanément (jusqu'à neuf) et combattre, de ce fait, sur plusieurs fronts. Mais gardez-vous bien de vous démunir totalement de vos légions, car les barbares n'attendent que cette occasion pour pénétrer dans Rome. De même, n'allez pas trop souvent mener en personne vos troupes au combat : une rébellion de Rome est si vite arrivée. Ne nommez pas non plus ailleurs un général déjà engagé dans une bataille. Les troupes se retrouveraient sans chef et leur moral risquerait d'en pâtir. Il existe trois niveaux de difficulté mais il n'est déjà pas si facile de gagner au premier niveau et à son propre avantage ▶

L'EXTRA-CATALOGUE

No man's

MAI 84

- 400 LOGICIELS ET EXTENSIONS
- JEUX
- GESTION
- ÉDUCATION
- UTILITAIRES
- POUR
- IBM PC
- VIC 20
- ORIC 1/ATMOS
- SPECTRUM
- ZX81
- 107-AO 5
- ABC 8
- DRAGON

10 FR.

No Man's Land
Les logiciels de l'extra-plaisir.

Évadez-vous d'un monde trop sage. Aux commandes de votre micro, explorez le temps et l'espace, combattez les monstres, délivrez la belle princesse, emparez-vous de trésors conquis au péril de votre vie, mesurez-vous, mettez grise contre silicium, à un adversaire implacable...

Le catalogue No Man's Land est votre passeport pour l'évasion. Aventure, stratégie, réflexion, réflexes, action, simulation, vous y trouverez tous les types de jeux, pour la plupart des marques d'ordinateur.

Des jeux sélectionnés pour leur qualité, dont plus de la moitié sont tout nouveaux, des best-sellers en puissance.

Classés par type et par zone de prix, tous les jeux sont décrits un par un avec leurs caractéristiques. Des logiciels utilitaires, pour l'aide à la programmation ou la gestion complètent le tableau.

Avec ses 400 logiciels distribués par plus de 300 revendeurs, le catalogue No Man's Land est unique en France. Demandez-le vite à votre revendeur habituel et révez... **Vente exclusivement aux revendeurs.**

Au cas où mon revendeur habituel ne distribuerait pas encore les logiciels No Man's Land, envoyez-moi le catalogue Mai 1984 sous quinzaine. Je joins 15 Francs en timbres pour participation aux frais.

Nom _____

Prénom _____

Rue _____

Ville _____

Code Postal _____

Mon revendeur habituel est : _____

Adresse _____

No Man's Land. Les logiciels de l'extra-plaisir vendus exclusivement par les revendeurs. 110 bis, avenue du Général-Leclerc, 93500 Pantin.

TUBES

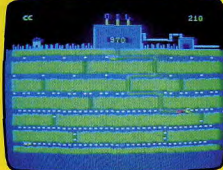
s'avère nécessaire. Un très intéressant wargame. (Cassette M.C. Lothlorion pour ZX 81 16 K.)

Type : wargame
Intérêt : ★★★★★
Graphisme : aucun
Bruitage : aucun
Prix : 100 F environ

OIL'S WELL

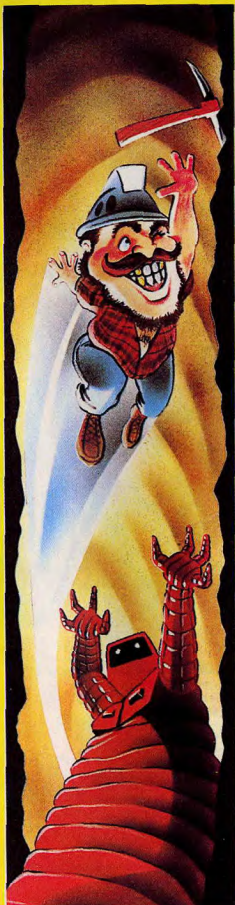
Des mâchoires d'acier

Enfin ! Toutes ces années de lutte contre de farouches envahisseurs, ces quêtes épuisées, ces missions effroyables n'ont pas été vaines ! La fortune aujourd'hui vous sourit : vous avez découvert un puits de pétrole aux réserves pratiquement inépuisables. Mais cette nouvelle, bien entendu, n'a pas vraiment fait sauter de joie les « barons » du pétrole : jaloux de voir un futur multimilliardaire arriver sur leurs terrains de chasse favoris, ils vont tout faire pour saboter vos puits de forage... Des mines aux « trépaneurs de trépan », les galeries souterraines qui renferment l'or ne deviennent très vite totalement insalubres pour qui n'a pas la dextérité d'un champion du joystick. Heureusement, vous disposez d'un engin de forage ultra moderne, capable de descendre à grande



profondeur, et de se rétracter à toute allure en cas de besoin. En effet, si vous pouvez engouffrer dans vos mâchoires d'acier la plupart de vos ennemis, mieux vaut éviter que les autres, envoyés pas vos concurrents, touchent les canalisations rétractiles qui vous relient à la surface : ce serait la ruine assurée de tous vos projets. Le thème hyper classique de ce programme (manger des pastilles dans un labyrinthe en deux dimensions truffé d'ennemis, cela ne vous rappelle rien ?) est cependant racheté par l'originalité des mâchoires rétractiles de vos engins de forage, franchement amusantes à manipuler. Un bon classique (Sierra vision pour Commodore 64.)

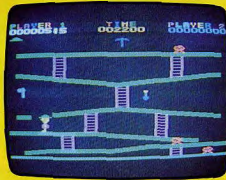
Type : habileté et stratégie
Intérêt : ★★★★★
Graphisme : ★★★★★
Bruitage : ★★
Prix : n.c.



MINER 2049

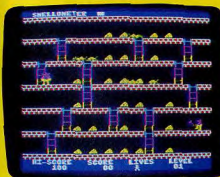
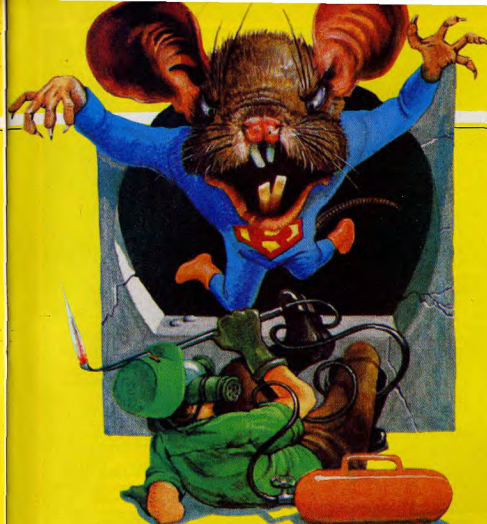
À l'état pur

Champion du coup de pioche bien placé, Miner 2049 a déjà donné du fil à retordre aux fanatiques de jeux d'escalades en tous genres. Dans cette version destinée à la console Coleovision nous retrouvons tous les éléments qui ont fait le succès des premières cartouches conçues pour les consoles et les ordinateurs de marque Atari. Votre héros doit en effet parcourir un réseau de mines dans ses moindres recoins, condition sine qua non pour accéder aux tableaux suivants. Bien évidemment, chaque détour lui réserve des surprises, pas toujours agréables : des monstres



aux déplacements cuneux patrouillent inlassablement les galeries, interdisant tout passage si vous ne vous munissez pas auparavant d'un talisman (pioche, lampe, etc) qui vous rend invulnérable pendant quelques secondes et vous permet de transformer vos adversaires en bonus substantiels ; des chausse-trappes vous précipitent à votre point de départ, des gouffres s'ouvrent sous vos pas, et des ascenseurs asthmatiques menacent de vous écraser si vous n'êtes pas assez vif et, en plus, votre temps est limité. Bref, franchir tous les tableaux et atteindre des scores élevés demande un certain temps... Le challenge à l'état pur. (CBS pour Coleovision.)

Type : action
Intérêt : ★★★★★
Graphisme : ★★★★★
Bruitage : ★★★★★
Prix : 350 F environ



RAT SPLAT

Mort aux rats !

Une compagnie de rats ravage votre cave où sont soigneusement entreposés vos trente-deux fromages. Après avoir fait appel, en vain, à une société de dératisation, vous prenez la situation en main. Il faut absolument trouver une solution avant qu'ils ne dévorent tout ! N'y tenant plus, vous ne désarmez d'un maillet et vous partez à leur recherche avec la ferme décision de protéger votre précieuse marchandise. Mais faites bien attention, les rats sont connus pour leur intelligence et possèdent mille ruses. De plus, ils sont protégés par les goupies, animaux étranges aux formes rondes qu'il faut éviter si vous ne voulez pas être à votre tour avalés. Ce jeu exige attention et agilité : il faut surveiller deux fronts simultanément, éviter

que les rats ne grignotent vos ressources et échapper aux terribles goupies. Le thème de ce logiciel est original, mais néanmoins assez proche du classique jeu de Donkey Kong. Notre seul regret est l'absence de joystick. Le clavier ne permet pas de combattre avec beaucoup d'efficacité les nombreuses goupies qui surgissent dans les étages supérieurs. (Cassette audio Tansoft pour Oric 1/Oric-Atmos.)

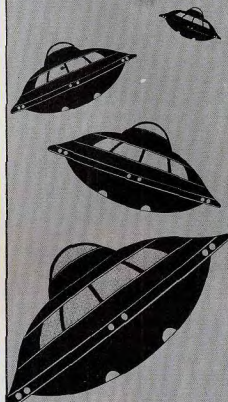
Type : action
Intérêt : ★★★★★
Graphisme : ★★★★★
Bruitage : ★★★★★
Prix : 110 F environ

LASER CHASE

La seconde voiture

Voici une seconde automobile d'un genre particulier puisque vous évoluez sur une piste en forme de labyrinthe. Vous jouez contre l'ordinateur qui tient le rôle de la seconde voiture. Le but du jeu est de rouler sur toutes les barres du circuit en évitant la voiture dirigée par l'ordinateur. Vous ne pouvez en aucun cas immobiliser l'une ou l'autre automobile. Pour changer de piste ou éviter la collision, il suffit d'utiliser les voies transversales. Les graphismes des voitures et des pistes sont extrêmement simples. Chaque élément du jeu est représenté par un point ou un petit carré. Le décor aurait gagné à être

ORDINATEURS DE JEUX ELECTRONIQUES JEUX DE SIMULATION

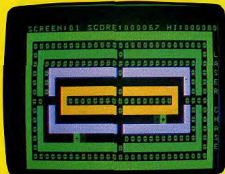


TEMPS LIBRE

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



TUBES



plus élaboré, mais le jeu possède un atout de taille : la vitesse de déplacement des deux bolides. Vous pourrez jouer contre l'ordinateur ou avec un ami à l'aide du clavier ou des manettes du jeu. (Cassette audio Abex pour Laser 200, 310, 500.)

Type : course automobile

Intérêt : ★★ ★★

Graphisme : ★★

Bruitage : ★★ ★★

Prix : 19 F environ

PIT STOP

Contre la morose

Pit Stop séduira les mordus



de courses automobiles qui apprécieront sûrement ses qualités graphiques exceptionnelles. En effet, vous aurez la sensation de participer à une véritable course de Formule 1. Au volant d'un bolide, vous pourrez parcourir trois circuits au choix et affronter la terrible épreuve contre la montre qui mettra vos réflexes à l'épreuve.

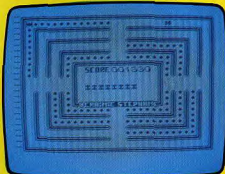
Type : simulation automobile

Intérêt : ★★ ★★

Graphisme : ★★ ★★

Bruitage : ★★ ★★

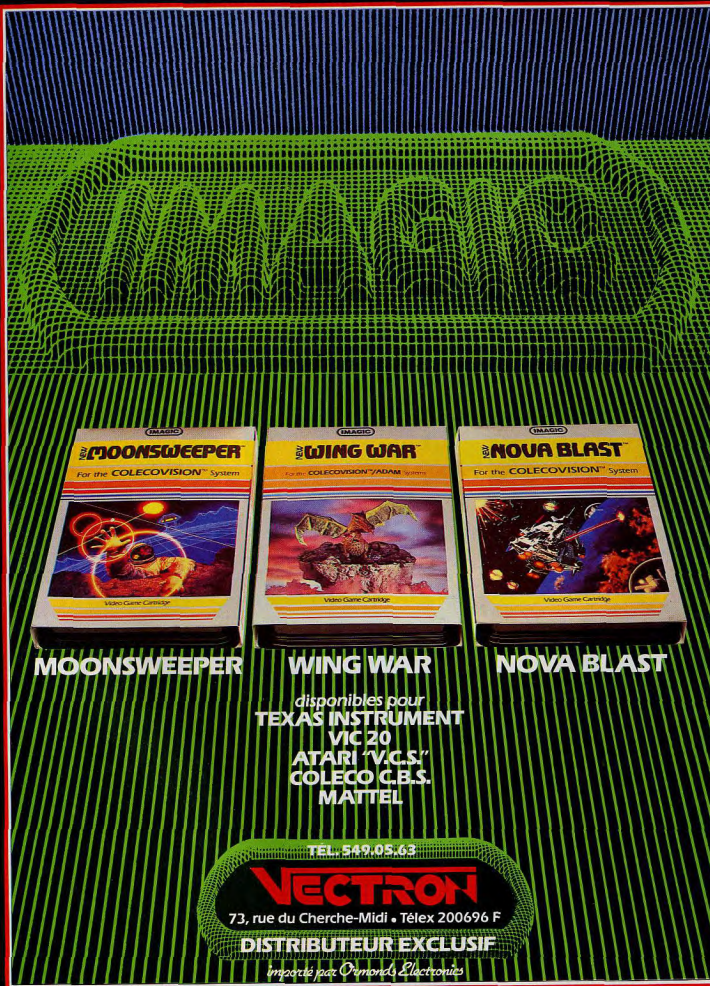
Prix : 490 F environ



TAMPONNEUR

Dans le décor

Vous êtes pilote de course. Votre habileté vous a promu au rang de meilleur pilote mondial. Mais cette gloire justifiée a suscité bien des jalousies. Un jour, un de vos concurrents, ivre de rage après sa défaite, vous propose de remettre votre titre en jeu. Mais, cette fois, plus question de se contenter d'une course classique. Vous évoluerez sur un autodrome doté de pistes concentriques. Face à vous, un adversaire obsédé par l'idée de vous envoyer valser dans le décor. Comme preuve de votre dextérité, vous devez parcourir l'intégralité du circuit sans laisser aucun fragment de piste vierge. Votre adresse vous permettra sans doute de venir à bout du premier circuit. Mais voilà que les choses se gâtent. Votre adversaire, ayant envisagé sa défaite, a engagé d'autres pilotes mécontents.



MOONSWEOPER

WING WAR

NOVA BLAST

disponibles pour
TEXAS INSTRUMENT
VIC 20
ATARI "VCS"
COLECO C.B.S.
MATTEL

TEL: 549.05.63

VECTRON
73, rue du Cherche-Midi • Tél. 200696 F
DISTRIBUTEUR EXCLUSIF

Importé par Omnimat Electronics

TUBES

qui s'acharment à entrer en collision avec votre voiture. Heureusement, votre boîte dispose de possibilités d'accélération sans pareille. Ce jeu, au rythme infernal, requiert un peu de stratégie et des réflexes fulgurants. Les manettes de jeu y apportent un « plus » intéressant. (Cartouche V.T.R. pour ZX81.)

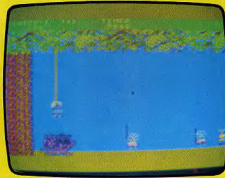
Type : action
Intérêt : ★★★★★
Graphisme : ★★★
Bruitage : ★★★★★ (avec carte son)
Prix : 250 F environ



JUNGLE HUNT

Cuîte à point

Décidément, l'arrivée en nombre des Atari 600 et 800 XL, maintenant couramment disponibles, apporte son lot de très bonnes surprises ! Après *Pengo* et *Milli-*



Les rochers que vos ennemis lancent sur vous dès votre sortie de l'eau ne présentent, eux, pas de difficulté, pourvu que vous maîtrisiez parfaitement l'art du saut et celui de l'esquive. Vous attendrez très vite le camp des cannibales qui sont sur le point de plonger votre fiancée dans une bassine

pède, tous deux remarquables, *Jungle Hunt*, jusqu'ici disponible seulement pour la console Atari 2600, est adapté au standard H.C.S. (House Computer System). Les quatre épreuves que doit franchir votre « Tarzan replica » sont au rendez-vous, avec des graphismes pratiquement semblables à ceux du jeu d'arcades *Jungle King* qui, il y a peu, était un des rois de la jungle des arcades. La première vous lance de lianes en lianes, au-dessus d'un sol infesté de plantes et d'animaux mortels : mieux vaut soigneusement calculer son élan si l'on ne veut pas sauter dans le vide et s'écraser au sol. Ici en effet, il est beaucoup moins aisé de rattraper les lianes que dans la version destinée au VCS Atari 2600 où il faut vraiment faire preuve de maladresse ou d'une trop grande hâte pour tomber. Le deuxième tableau, vous met aux prises avec des crocodiles aux queues affamées. Bien sûr, vous pouvez fuir les sauriens d'un coup de poignard bien ajusté mais il vous faut également tenir compte des énormes bulles d'air qui s'échappent du fond et vous remonteront à la surface si vous passez trop près d'elles.

Ajouter à cela vos réserves d'oxygène limitées qui réduisent votre temps de plongée et vous aurez une petite idée des performances à accomplir pour survivre.



d'eau bouillante. Là, n'attendez pas qu'elle soit cuite à point, courez, sautez, tapez, démolissez tout ce qui bouge et bondissez enfin dans les bras de votre douce amie... (Atari pour Atari 600 et 800 XL.)

Type : action
Intérêt : ★★★★★
Graphisme : ★★★★★
Bruitage : ★★★★★
Prix : 329 F environ

PENGORIC

Bon appétit

Lors d'une expédition dans le Grand Nord, vous avez pu assister à une étrange scène. Un adorable petit pingouin et Snoo-Bee se courent l'un après l'autre. Vous pensiez qu'il s'agissait d'un jeu entre ces deux animaux ! Eh bien, vous vous rendrez très vite compte que leurs intentions ne paraissent



pas des plus pacifiques. Oui, en fait, ils se poursuivent avec l'espoir de se dévorer. Aidez le pauvre pingouin à se défendre en bombardant Snoo-Bee de blocs de glace. N'hésitez pas à dévorer les glaçons qui vous barrent la route, vous gagnerez du temps. Dix Snoo-Bee avalés vous donneront droit à une vie supplémentaire. Les graphismes ne sont guère élaborés, l'ensemble du décor est de couleur jaune, néanmoins l'utilisation d'une manette de jeu aurait facilité les déplacements. (Cassette audio logiciels pour Atmos.)

Type : action
Intérêt : ★★★★★
Graphisme : ★★★★★
Bruitage : ★★★
Prix : 80 F environ

PENGO

On the rock

La plupart des joueurs vidéo, c'est bien connu, n'ont pas froid aux yeux ! Cela tombe fort bien car Pengo, qui jusqu'ici se cantonnait prudemment dans les salles d'arcades, se décide enfin à rompre la glace et arrive enfin en format Atari 600 XL. Pengo est un ravissant petit pingouin qui adore se promener au milieu des glaçons

B.C.'S QUEST FOR TIRES



et la gamme

Sierra
ON-LINE™

arrivent
à toute allure
sur vos écrans

Sydney

Pour Apple
Atari
Commodore 64
Colecovision
IBM P.C.

J3
JB INDUSTRIES FRANCE
Importateur et distributeur exclusif
pour la France :
20 bis, Chemin des Grands-Plans
06802 Cagnes-sur-Mer
Tél.: (93) 20.17.17 - Téléc.: 461 387 F



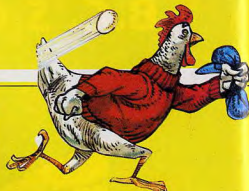
TUBES



de sa banquette natale. Sa vie se déroule fort calmement si d'affreux gloutons des glaces, affamés par de longs mois de jéunés, n'avaient qu'une idée en tête : le manger ! Pour attendre leur proie, ils errent en tous sens dans ce labyrinthe de glace et n'hésitent pas à ronger les blocs qui les séparent de celle-ci. Mais Pengo a plus d'un tour dans son sac ! D'une poussée bien appliquée, il propulse un glaçon d'un bout à l'autre de l'écran lorsqu'un glouton des glaces se présente. Le bloc de glace percute le glouton, le repousse en arrière et finalement l'écrase contre un autre glaçon ou contre une paroi. Et plus vous vous

lé trempin qui permettra de recevoir et d'envoyer dans les airs les équilibristes. Pour cela, vous disposez du joystick que vous pourrez actionner à droite et à gauche. Circus est un logiciel en langage machine d'excellente qualité par rapport aux capacités mêmes de l'ordinateur. Méfiez-vous de sa simplicité apparente, il est parfois difficile de rattraper son partenaire. (Cassette audio Video Tech pour Laser 200, 310, 500.)

Type : action
Intérêt : ★★
Graphisme : ★★★★★
Bruitage : ★★
Prix : 79 F environ



CHUCKIE EGG

Panique à la ferme

On pourrait penser que le métier de fermier n'est pas susceptible d'engendrer des moments d'angoisse. Eh bien, il n'en est rien. Vous êtes cultivateur de maïs et votre récolte est terminée. Vous venez d'engranger vos beaux épis et calculez le profit qu'ils pourraient vous rapporter. Mais une colonie d'oiseaux parasites vient de bâtir son nid dans votre hangar. Devant l'annonce de ces œufs pondus, vous songez avec raison que si ces œufs venaient à éclore, l'appétit



vorace des poussins risquerait de réduire votre récolte à néant. Vous prenez la seule décision qui s'impose : il faut ramasser ces œufs. Chose plus facile à dire qu'à faire. Votre hangar s'étend sur plusieurs étages reliés entre eux par des échelles et les œufs se trouvent dispersés à tous les niveaux. Bien sûr, les parents ne vont pas rester inactifs et, saisissant la finalité de votre entreprise, ils vont vous poursuivre. Méfiez-vous d'eux, leurs coups de bec, d'une puissance extraordinaire, sont mortels. Votre seule parade est la fuite. Prenez garde aussi, en utilisant l'ascenseur, à sauter sur la plate-forme au bon moment. Si vous calculez mal votre diable, votre chute risque de vous briser les os. Enfin, surveillez du coin de l'œil le canard fou que vous avez réussi à mettre en cage. S'il parvient à s'échapper, il risque fort de vous poursuivre avec hargne pour vous faire payer la privation de sa liberté. Ce jeu, facile au début, devient, après quelques tableaux, particulièrement ardu. (Cassette A&F Software pour Spectrum 48 K.)

Type : arcade
Intérêt : ★★★★★
Graphisme : ★★★★★
Bruitage : ★★★★★
Prix : 105 F environ



débarrassez de vos poursuivants rapidement, plus vous avez de chance de marquer des points supplémentaires, moins doit le nombre dépendre de votre célérité. Mais tout ceci ne doit pas vous faire oublier votre but ultime : aligner les trois blocs de diamant qui vous donneront un bonus très substantiel, seul capable de vous propulser vers les plus hauts scores. (Atari pour Atari 600 et 800 XL.)

Type : habileté et réflexes
Intérêt : ★★★★★
Graphisme : ★★★★★
Bruitage : ★★★★★
Prix : 329 F environ

CIRCUS

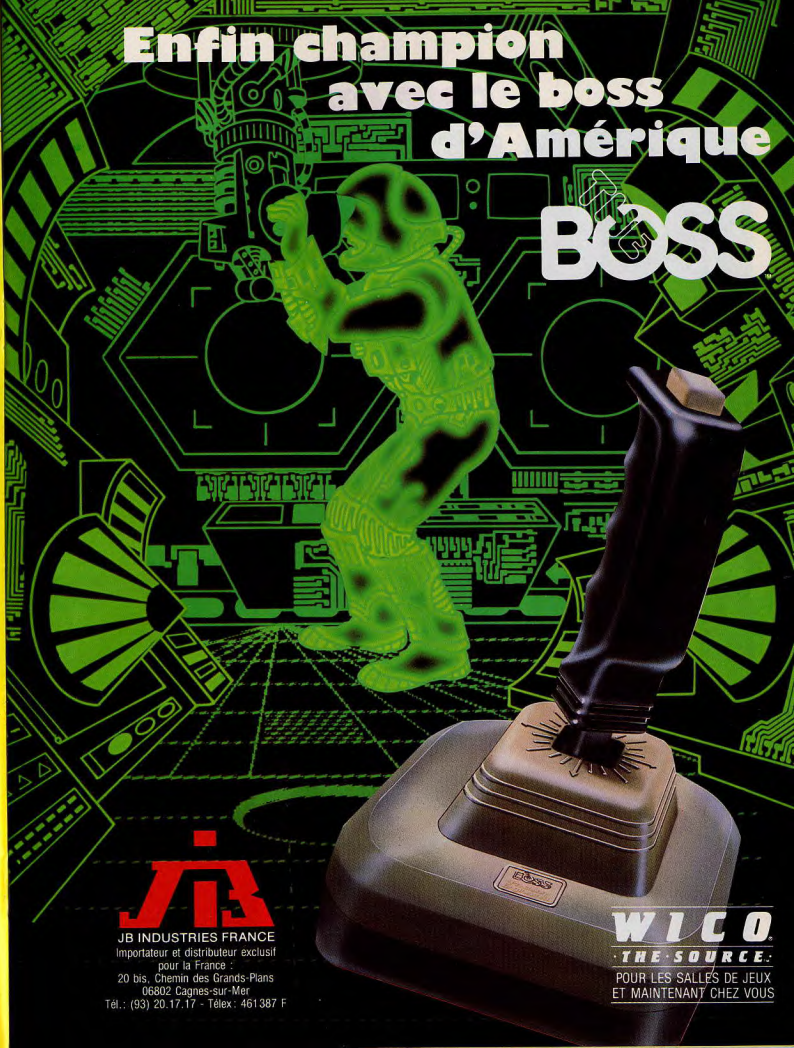
Sur un fil

Ce jeu vous entraîne sur la piste d'un cirque. L'équilibriste est tombé malade juste avant la représentation de gala. Possédant quelques notions de cet art, vous le remplacez au pied levé. Ce numéro d'équilibre s'exécute à deux sur une planche tremplin. L'un après l'autre, les partenaires sautent sur l'extrémité du tremplin et s'envolent dans les airs. A l'aide d'une aiguille, ils doivent tour à tour crever des ballons situés en haut de l'écran. Vous devez ici déplacer



Enfin champion avec le boss d'Amérique

BOSS



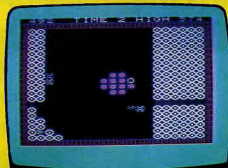
JB INDUSTRIES FRANCE
Importateur et distributeur exclusif
pour la France :
20 bis, Chemin des Grands-Plans
06802 Cagnes-sur-Mer
Tél. : (93) 20.17.17 - Téléx : 461 387 F

WICO
THE SOURCE
POUR LES SALLÉS DE JEUX
ET MAINTENANT CHEZ VOUS

COUP D'ŒIL

Cartouches célèbres sur consoles, aujourd'hui disponibles pour nos micro-ordinateurs, futures stars en jupon, voici un bref panorama des nouveautés du mois.

Pour ceux qui veulent tout savoir...



Atom Smasher: le cœur d'un réacteur nucléaire est déréglé. À l'aide d'un super-laser, contrôlez l'évolution des protons, de plus en plus menaçants. (Romik Software pour Vic-20. Intéret: ★★. Prix: 130 F environ.)



Crawler: guidez la chaniille géante. Votre corps s'allonge et vous ne devez ni vous manger, vous même, ni manger des champignons véreux. (CRL pour Spectrum, 16 K. Intéret: ★★. Prix: 95 F.)



Dragon Fire: vous vous attaquez à un dragon cracheur de feu pour reconquérir le trésor de votre roi. Deux tableaux et des graphismes réussis. (Imagic pour Vic 20. Intéret: ★★★★★. Prix: 500 F environ.)



Keystone Kapers: un bagnard évadé s'est réfugié dans un grand magasin. Vous le poursuivez au milieu de saadiés. (Activation pour Atari 400, 800, 600 XL, 800 XL. Intéret: ★★★★★. Prix: 400 F environ.)



Demon attack: lutez contre les sinistres piseaux de la planète Kytroz qui rennaissent et se désolent pour mieux vous attaquer. (Imagic pour Atari 400, 800, 600 XL, 800 XL. Intéret: ★★★★★. Prix: 400 F environ.)



Glaxxon: vous devez détruire la flotte de Glaxxon. Par moments, certains pilotes de cette escadrille peignent vers vous pour vous anéantir de bombes. (Microdial pour Dragon 32. Intéret: ★★★★★. Prix: 250 F.)



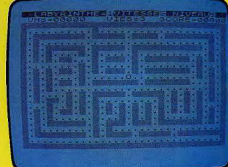
La Pulga: parviendrez-vous à faire sauter la puce toujours plus haut pour sortir du préceptice où elle est tombée? Les parois sont stupides. (Indescomp pour ZX 61, 16 K. Intéret: ★★★★★. Prix: 90 F.)



Catcha Snatcha: vous surveillez un grand magasin où une bande de malfaiteurs pille régulièrement. Faites attention aux alertes à la bombe. (Imagic pour Vic 20. Intéret: ★★. Prix: 120 F environ.)



Derby Day: réalisez des gains intéressants en pariant sur des chevaux. Même si vous perdez, vous aurez eu le plaisir d'assister à une belle course. (CRL pour Spectrum, 48 K. Intéret: ★★★★★. Prix: 95 F.)



Gulp: dans un labyrinthe, vous vous précipitez pour dévorer la nourriture. Mais cela n'est pas du goût du monstre qui garde le domaine. (Cambell Systems pour ZX 61, 16 K. Intéret: ★★★★★. Prix: 75 F.)



Mégaman2: affrontez hamburgers, cornichons et nouveaux papillons volants. un Space Invaders fabuleux. (Ac-Revision pour Atari 400, 800, 600 XL et 800 XL. Intéret: ★★★★★. Prix: 400 F environ.)



Meteoroids: à bord de votre vaisseau spatial, vous devez traverser une région infestée de météorites et les éviter. Attention aux vaisseaux ennemis. (DK Tronics pour Spectrum, 16 K. Intéret: ★★★★★. Prix: 75 F.)



River Raid: vous suivez le lit d'un fleuve aux commandes de votre super jet, détruisant tout sur votre passage. (Activation pour Atari 600, 800, 600 XL et 800 XL. Intéret: ★★★★★. Prix: 400 F environ.)



Serpentine: échappez à une chenille folle dans un labyrinthe et empêchez-la de dévorer une agaçante grenouille. (Brodband Software pour Apple II et Commodore 64. Intéret: ★★★★★. Prix: 400 F environ.)



3 D Tunnel: sortez vivant du tunnel dans lequel vous vous trouvez, en évitant de vous heurter aux murs et en détruisant les armées malfaisantes. (New Generation pour Spectrum. Intéret: ★★. Prix: 100 F.)



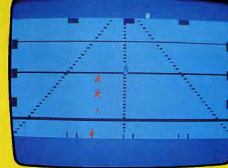
Norad: un jeu graphique où l'action se déroule sur le territoire américain. Allez des villes à prospérer en toute tranquillité. (Software pour Apple II. Intéret: ★★★★★. Prix: 380 F environ.)



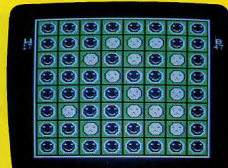
Road Toad: arrivez-vous à faire traverser à notre pauvre grenouille la route et le fleuve qui la séparent de sa chère mare? (DK Tronics pour Spectrum, 16 K. Intéret: ★★★★★. Prix: 75 F.)



Space Fortresses: vous êtes chargé de détruire une formidable base qui s'immobilise avant qu'elle ne disparaisse dans l'hyper-espace. (Romik Software pour Vic 20. Intéret: ★★. Prix: 120 F environ.)



Tron: l'adaptation de la scène de lancer de disque du film « Tron ». L'enjeu de chaque partie n'est autre que la vie des joueurs. De très beaux graphismes. (Mette pour Aquarius. Intéret: ★★. Prix: 300 F environ.)



Othello Reversal: version du jeu Othello. Mais les pions du joueur gagnant sourient et les autres font une triste mine. (Hayden Software pour Apple II. Intéret: ★★★★★. Prix: 300 F environ.)



Scramble: partez à la recherche d'un trésor enferrmé dans les gigantesques souterrains. Prudence, vous risquez votre vie. (Microcomputers Games pour Commodore 64. Intéret: ★★. Prix: 75 F.)



Telengard: partez à la recherche d'un trésor enferrmé dans les gigantesques souterrains. Prudence, vous risquez votre vie. (Microcomputers Games pour Commodore 64. Intéret: ★★★★★. Prix: 250 F environ.)



Villes de France: un bon logiciel pour tester vos connaissances en géographie en situant les principales villes de France. (Pronice pour Oric-Atmos. Intéret: ★★★★★. Prix: 45 F environ.)

INVINCIBLE ISLAND

Dr. CUMLEY, JE PRÉSUME ?

Porteurs de folie, d'angoisse, de mystère, jeux de rôles et jeux d'aventures arrivent en force dans l'univers de la micro-informatique ludique.

Pour inaugurer cette nouvelle rubrique qui leur est consacrée, voici *Invincible Island*, un logiciel pour *Spectrum 48 K* signé Richard Shepherd Software. Ici, dextérité et réflexes sont inutiles. Mieux vaut posséder une bonne intuition et un sens de l'observation à toute épreuve ; du moins si vous ne voulez pas errer éternellement sur la mystérieuse île de Xaro.

Il existe deux types de jeux d'aventures. Dans les uns, l'univers présenté se rapproche plus ou moins de celui créé par Gary Gyrax dans le jeu de rôle « Donjons et Dragons ». Les monstres rencontrés sont les mêmes, et leur habileté parfois conforme aux règles établies. La connaissance du jeu de rôle peut aider, mais ne suffit jamais à résoudre les énigmes posées. Ces jeux restent de toute façon à la portée de n'importe quel joueur, même novice dans ce domaine. D'autres jeux, en revanche, vous entraînent dans un univers beaucoup plus « normal », que celui-ci appartienne au passé, au présent ou à l'avenir. Une grande constante des jeux d'aventures réside dans le fait d'une mission à accomplir. Cette mission peut être extrêmement variable d'un jeu à l'autre : délivrer une belle prisonnière, vous emparer d'un trésor, détruire un être puissant et maléfisant, réussir à vous évader d'un endroit. Pour parvenir à vos fins, vous devez explorer, lieu par lieu, le monde dans lequel vous vous trouvez. Ce qui n'est pas toujours sans danger. Au cours de votre exploration, vous trouverez des objets très divers, soit directement visibles, soit accessibles, uniquement après une action de votre part. Ainsi, en arrivant dans une clairière déserte, trouverez-vous peut-être quelque chose en grimpaçant à un arbre. Les objets découverts vous seront soit d'une utilité immédiate, soit apparemment sans grand intérêt. Gardez-vous bien de les abandonner, ils se révéleront sans doute capitaux à un moment précis de votre aventure. Malheureusement, votre force souvent ne vous permet que de transporter un nombre restreint d'objets à la fois. N'hésitez pas à porter, plutôt qu'à transporter les objets qui

peuvent l'être (vêtement, casque, collier...) cela vous libérera d'autant. Quelques informations capitales peuvent vous être données en examinant attentivement un objet ou un élément particulier. Dresser un plan est une obligation quasi-permanente dans les jeux d'aventures : il s'agit pour vous, de vous repérer bien sûr, mais aussi de pouvoir revenir sur vos pas pour récupérer un objet devenu indispensable (à moins que quelqu'un ne l'ait subtilisé entre-temps).

Vous avez les moyens de les faire parler

La plupart des jeux d'aventures ne laissent que peu ou pas de place au hasard. Seule votre sagacité vous permettra de résoudre les multiples difficultés rencontrées au cours de votre exploration. Une aide peut parfois être demandée au programme, mais le plus souvent, celui-ci se contente de messages laconiques sans réelle utilité. La description des lieux visités dépend du type de programme. Dans les jeux d'aventures conversationnels, cette description est uniquement textuelle et n'est agrémentée d'aucun graphisme. Dans les jeux graphiques, seuls les dessins vous permettent de vous faire une idée de l'endroit où vous vous trouvez. Enfin, dans les jeux semi-graphiques les plus courants, le dessin est complété d'un texte qui vous décrit l'endroit et vous indique les différentes directions que vous pouvez emprunter. Les actions que vous désirez entreprendre seront indiquées à l'ordinateur en tapant un verbe suivi d'un mot. Ainsi, si vous trouvez une épée, « Take sword » (prendre l'épée), vous permettra de la ramasser. Dans certains programmes, il

est possible de taper directement deux actions successives comme « Take sword and go north » (prendre l'épée et aller au nord). Les programmes les plus complexes permettent même de taper des phrases relativement courantes comme « Put gold carefully in bag and run south quickly » (mettre soigneusement l'or dans le sac et courir vite vers le sud). Parfois, votre action se révélera inefficace alors que vous possédez les éléments pour en venir à bout. Ainsi, si vous vous trouvez face à un coffre que vous voulez ouvrir, en réponse à votre action « Open chest » (ouvrir le coffre), le programme risque fort de vous répondre : « The chest is locked » (le coffre est fermé à clé). Si vous disposez d'une clé, il faudra donc d'abord taper « Unlock chest » (débloquer le coffre) puis « Open chest » (ouvrir le coffre) et le tour est joué. D'autres commandes sont plus particulières : « Inventory » dresse la liste des objets que vous portez ou transportez ; « Look » vous redonne la description du lieu ; « Help » est censé vous aider ; enfin, « Score » vous révèle le pourcentage de « clés » trouvées par rapport à l'ensemble de celles présentes dans l'aventure. Le vocabulaire d'instructions que vous utilisez, hélas presque toujours en anglais, est assez simple, et vous le maîtriserez rapidement. Si vous tapez un mot inconnu de l'ordinateur, celui-ci vous répondra un message du genre « I don't understand » (je ne comprends pas). Par contre, la description des lieux et des objets par l'ordinateur peut poser quelques problèmes à ceux qui ne maîtrisent pas vraiment la langue anglaise et un dictionnaire vous sera très utile. Les rencontres avec les personnages ne se révèlent pas toujours ▶



néfastes. Vous avez les moyens de les faire « parler » et d'obtenir d'eux des renseignements ou des objets utiles, en échange d'un peu d'or ou d'un objet qui les intéresse. Certains passages ou objets peuvent contenir des pièges mortels et si vous tombez dans l'un d'eux vous n'aurez plus qu'à reprendre l'aventure à son début, en les évitant cette fois. Quelques programmes permettent la résurrection du personnage à l'endroit où il est mort, moyennant la perte d'un certain nombre de points. Les jeux d'aventures sur ordinateur requièrent beaucoup de temps. Il vous faudra des jours et des semaines pour en venir à bout. Aussi, il est presque toujours possible de sauvegarder l'aventure sur cassette ou disquette et de la reprendre ensuite là où on l'a laissée. Ces quelques indications vous permettront, espérons-le, de venir à bout de l'aventure que nous vous proposons aujourd'hui.

Un pressentiment vous fait virer de bord

A bord de votre cotre, vous voyagez sur les mers tranquilles et retirées des grandes routes maritimes. Vous aimez l'aventure et depuis de longs mois, vous avez entrepris un tour du monde en solitaire. Bien sûr, cela n'est pas toujours facile, mais l'exaltation de cette vie sauvage vous fait supporter toutes les vicissitudes du voyage. Un jour,



pourtant, une découverte, somme toute banale, va faire basculer le cours de votre vie. Alors que vous vous promenez nonchalamment sur le pont de votre bateau, vous apercevez une bouteille flottant entre deux eaux. Mû par un pressentiment, vous virez de bord et, à l'aide de votre longue épulette, vous récupérez la bouteille. Quelle n'est pas votre surprise en découvrant que cette bouteille contient une missive soigneusement roulée ! Jusqu'à présent, vous pensiez que de telles choses n'arrivaient que dans les romans ou les contes de fées. Et pourtant, la bouteille est bien réelle et le papier aussi. Dans une fébrilité mal contenue, vous ouvrez d'une main tremblante cette bouteille miraculée et en extrayez difficilement son message. Accédé au bastingage, vous commencez votre lecture : « Quand vous lirez ces lignes, je ne serais sans doute plus de ce monde. J'ai découvert un secret jusqu'ici bien gardé. Tous les trésors accumulés par le fameux pirate

Xaro et son équipage sont enterrés dans une île de coordonnées 5° de latitude Sud et 90° de longitude Ouest. D'après ce qu'on peut en savoir, le trésor est fabuleux et dépasse largement les évaluations les plus folles. Pour pouvoir retrouver l'emplacement du trésor, il faut d'abord retrouver sept parchemins disséminés sur l'île, et ce n'est qu'avec cet ensemble que vous pourrez reconstituer la carte vous menant au trésor. J'ai tenté tout seul l'aventure et bien mal m'en a pris. J'ai été capturé par les indigènes très peu tolérants, et me voilà maintenant promis en sacrifice à leurs dieux. J'espère que vous aurez plus de chance que moi. Adieu ». Signé : docteur Chumley. Voilà donc pourqu'il ce célèbre explorateur avait disparu depuis si longtemps ! Sans l'ombre d'une hésitation, vous mettez le cap sur l'île. Malheureusement, ne connaissant pas les parages, vous vous échouez sur les récifs qui bordent l'île. Vous parvenez cependant à nager jusqu'au rivage et votre aventure commence. Voici quelques conseils pour pouvoir la mener à bien, sans pour autant vous gâcher le plaisir de la découverte. Avant d'ouvrir le coffre, il faut tout d'abord en récupérer la clé et vous munir d'une dose de contrepoison. Une fois le coffre ouvert, à vous de trouver comment en récupérer le contenu. Si vous vous aventurez dans la montagne, n'oubliez pas de bien vous couvrir car les nuits sont très fraîches et une congestion est si vite attrapée ! Dans la forêt, méfiez-vous des regards ennemis qui vous épient et préférez les forêts dégagées aux forêts sombres et touffues. Vous ferez d'intéressantes trouvailles dans les cavernes, tels qu'une épée et un parchemin mais n'y restez pas trop longtemps, l'air y est rare. Les insulaires ne sont pas obligatoirement méchants, mais particulièrement difficiles à amadouer. Si la discussion s'envenime, méfiez-vous, ce sont de vaillants guerriers. Vous trouverez d'autres parchemins dans la clairière et tout en haut de la montagne. Tous les trous ne sont pas bons à explorer, certains sont bénéfiques, mais d'autres causeront votre mort. Certains objets ne vous seront utiles qu'une fois, n'hésitez pas à les abandonner après usage pour vous alléger. Le programme est agrémenté de remarques humoristiques qui n'apparaissent que lorsque vous tentez l'impossible. Suivez bien tous nos conseils et le trésor est à vous !

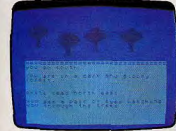
Jacques HARBONN



Des cavernes, toujours des cavernes...



Attention, tous les ponts ne sont pas bons à franchir ! Sombres présages, des ossements humains. Mais pourquoi donc un canari ? A vous de le découvrir.



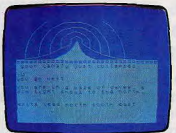
Méfiez-vous des sombres forêts !



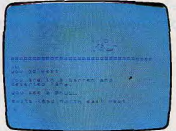
Un autre trou : mais dans celui-ci, vous pouvez descendre sans crainte.



Pas de scrupules : prenez l'anorak et la bêche, ils vous seront utiles.



Couvrez-vous : l'air est vil.



Voilà donc les insulaires !



Pas facile d'ouvrir ce coffre et encore moins de s'en approprier le contenu.



Quand donc en sortira-t-on ?



Quand donc en sortira-t-on ?



Quand donc en sortira-t-on ?



Quand donc en sortira-t-on ?



Quand donc en sortira-t-on ?



Quand donc en sortira-t-on ?



LA CITÉ INTERDITE



LA CITÉ INTERDITE

Lancé à travers l'espace-temps, vous vous retrouvez au 26^e siècle, au cœur d'une cité où seuls les moins de vingt ans ont le droit de vivre !

Et vous venez de fêter cent anniversaires fatal...

Le fil d'Ariane pour sortir de ce guépier :

votre calculatrice Canon X 07

et le plan de la cité situé p. 52 et 53.



BUT DU JEU

Vous faites partie d'une équipe de chercheurs, travaillant à la réalisation d'une machine pour voyager dans le temps. Après une fausse manœuvre d'un de vos collègues, vous avez été téléporté en l'an 2595. Vous vous trouvez dans une ville, mais c'est là votre seule certitude. La population vivant à Delta 2000 vous regarde d'une

façon étrange. Tout à coup, les services de sécurité viennent vous arrêter. L'acte d'accusation est étrange mais simple. Delta 2000 est une ville réservée aux humains de moins de vingt ans. En effet, dans cette société peu habituelle, chaque ville correspond à une tranche d'âge. Toute violation de cette loi, entraîne une sanction de mort immédiate. Jeté au fond d'une cellule, vous préparez votre évadon. Soudain deux gardiens se battent devant la porte de votre prison, c'est peut-être votre seule chance. Vous vous précipitez hors de votre cellule et vous vous dirigez au plus vite vers Omega 4000. Une fois franchies les portes de la ville, vous devez grimper jusqu'au sommet de la cité, sur la plateforme qui vous permettra de regagner la Terre à l'année de votre départ, c'est-à-dire 1984.

PRINCE DU JEU

Vous devez parcourir au plus vite les soixante-cinq résidences de la cité Omega 4000. Faites vite, car les hommes

du service de sécurité se rapprochent peu à peu. Votre longue ascension commence à partir de la résidence 1. Au total six pièges peuvent se présenter. Les premiers vous téléporteront trois résidences plus loin. D'autres vous obligeront à faire preuve de réflexe soit en pressant la touche correspondant au caractère allumé au clavier, soit en aidant un petit bonhomme à sauter par-dessus de nombreuses haies. Enfin, des exercices de réflexion vous seront proposés. Dans le premier, vous devez retrouver un nombre constituant une suite logique. Le second s'apparente au jeu de la vache



```
20 FORI=1T0500STEP20:BEEP1,2:NEXTI:CLS:F
ORI=16T0103:FORL=1T04:FORI(1,L):NEXTL
30 FORL=27T030:PSET(C1,L):NEXTL:NEXTI:FOR
I=30T045:PSET(C1,10):PSET(C1,11)
40 PSET(C1,12):NEXTI:FORI=50T054:FORL=10T
022:PSET(C1,L):NEXTL:NEXTI:FORI=13T022
50 FORL=36T040:PSET(C,L):NEXTL:NEXTI:FOR
I=60T064:FORL=10T022:PSET(C1,L):NEXTL
60 NEXTI:FORI=64T069:FORL=20T022:PSET(C1,
L):NEXTL:NEXTI:FORI=69T083:PSET(C1,10)
70 PSET(C1,11):PSET(C1,12):NEXTI:FORI=74T0
78:FORL=13T022:PSET(C1,L):NEXTL:NEXTI
80 FORI=14T019:PSET(C0,1):PSET(C1,I):PSET(
118,I):PSET(119,I):PSET(2,I)
90 PSET(117,1):NEXTI:FORI=12T015:PSET(3,
I):PSET(4,I):PSET(115,I):PSET(116,I)
100 NEXTI:FORI=18T021:PSET(3,I):PSET(4,I)
):PSET(115,I):PSET(116,I):NEXTI
110 PSET(2,13):PSET(2,20):PSET(117,13):P
SET(117,20)
```

```
120 L=12:FORI=5T015:L=L-1:PSET(I,L):PSET(
I,L+1):PSET(I,L+2):PSET(I,L+3):NEXTI
130 PRESET(0,14):PSET(C0,19):PSET(119,
14):PSET(116,12)
140 FORI=104T0114:L=L+1:PSET(I,L):PSET(C1,
L+1):PSET(I,L+2):PSET(I,L+3):NEXTI
150 L=17:FORI=5T015:L=L+1:PSET(I,L):PSET(
I,L+1):PSET(I,L+2):PSET(I,L+3):NEXTI
160 L=31:FORI=104T0114:L=L-1:PSET(I,L):P
SET(C1,L-1):PSET(C1,L-2):PSET(C1,L-3):NEXTI
170 PRESET(15,31):PSET(15,27):PSET(114,
17):PSET(114,21):PSET(116,21)
180 PRESET(3,21)
185 REM Fin présentation et musique
190 FORI=300T080STEP20:BEEP1,3:NEXTI
195 REM DATA Jeu des mots
200 DATACAMION,MAISON,VOLANT,PLAQUE,ENFA
NT,TENNIS,BONBON,CANAPE,CHAISE,BATEAU
210 DATAGUERRE,JOUEUR,SECRET,CADEAU,DORM
IR,PERDRE,RISQUE,AUQUER,LETTRE,TENDRE
```

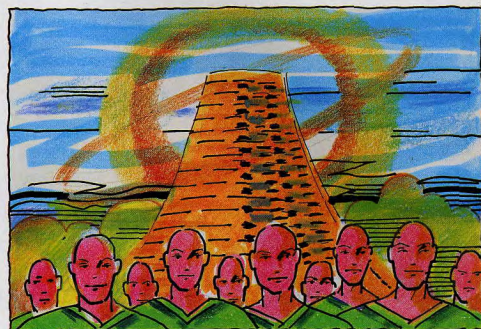
puisque l'il s'agit de découvrir un mot de six lettres choisi par l'ordinateur avec sept essais au maximum. Bien sûr, vous ne connaissez pas l'emplacement de ces différents pièges, le hasard décidera pour vous. Combien de malchance, vous ne pouvez choisir votre vitesse de déplacement.

RÈGLES PARTICULIÈRES

La Cité Interdite aura beaucoup plus de piment si plusieurs joueurs essayent d'atteindre en même temps le sommet de la cité Omega 4000. Mais vous pouvez aussi jouer seul.

COMMENT JOUER AVEC VOTRE CALCULATRICE ?

Entrez le programme dans la calculatrice Canon X 07. Cette opération terminée vous êtes catapulté en pleine science-fiction. Seule votre réflexion et vos réflexes vous permettront d'atteindre la résidence 65 de la cité Omega 4000. Faites « Run » pour commencer une partie. Après l'apparition du logo Tilt, retenez une petite musique. Entrez le nombre de joueurs (entre 1 et 9) et leurs prénoms puis pressez « Return ». La partie commence, tous les déplacements sont gérés par la calculatrice. Il suffit de suivre fidèlement ses différentes instructions. Vous pouvez avancer à chaque coup d'une à trois résidences. Pour gagner, il faut atteindre au plus vite le sommet de la cité. Mais comment ressortir d'une résidence piégée ? Lorsque vous êtes téléporté, il n'y a rien à faire, vous devez simplement prendre votre mal en patience. La téléportation s'effectue soit en avant soit en arrière, de trois ou quatre résidences à chaque fois.



Le premier test de réflexes consiste à presser le plus rapidement possible la touche « Shift » et celle correspondant à la lettre de l'alphabet lisible à l'écran. Dans le second vous devez aider un petit bonhomme à sauter les obstacles. Lorsqu'il commence sa course, juste avant la première haie, pressez la touche d'édition, flèche dirigée vers le haut, afin qu'il l'évite et ainsi de suite. A la première collision avec une haie, c'est la chute. Si vous tombez sur le jeu de la vache, la calculatrice vous propose un mot de six lettres à découvrir en sept essais.

L'ordinateur affiche la question « Mot ? » ; entrez six lettres au hasard ou un mot. Ensuite vous connaîtrez le nombre de lettres figurant à la fois dans votre suggestion et le mot choisi par la calculatrice. Le second test de réflexion vous propose une suite logique, juste avant la première haie, pressez la touche « Print Chr\$(243) » ; vous de trouver le bon nombre faisant parti de la suite. En cas d'échec, attendez-vous au pire... Après avoir survécu ou péri dans l'un des pièges, l'ordinateur contrôle votre nouvelle position de manière à ce qu'elle soit la moins dangereuse possible.

```
220 DATANUMERO,REUIES,NOUVEL,OCIAUE,LIMI
TE,PRENET,ASTUCE,SKIEUR,CHAQUE,MAITRE
230 CLS:LOCATE 1,1:PRINT "LA CITE INTERD
ITE":INPUT"Nb're de Joueurs ";A
240 IFA:QORAY:STHEN230
250 CLS:FORI=0T0A-1:PRINT "Prenom du jou
eur ";I+1:INPUTB*(I):NEXTI:BEEP345,23
255 FORI=0T0A-1:C(I)=999:D(CI)=1:E(I)=3:N
EXTI
260 IFC(I)=0T0A-1:CLS:PRINT B*(I);" a vous
de jouer"
262 IFC(I)<I:THEND(I)=1
264 M=0:X=0:FORL=0T0A-1:IFC(I)>THEN M=M
+1
265 IFC(I)=0:THENX=X+1
266 NEXTL:IFA:MORAX:THEN665
267 IFC(I)<I:THENPRINT B*(I);" Parti fini
e":FORL=1T0999:NEXTL:GOTO360
268 PRINT "C" pour continuer"
269 LOCATE 0,0:IFLNKEY#<"C":THENGOTO269E
```

```
1:SECLS:LOCATE 1,0
220 CLS:LOCATE 5,2:FONTS*(243)="24,24,60,
60,90,24,40,108":PRINT CHR$(243)
290 LOCATE 1,0:F=INT(RND(0)*3):D(CI)=D(
CI)+F
291 IFC(DI)>64:THEN700
292 IFC(DI)<11:THEND(CI)=1
294 PRINT "!! restes";C(I);"heures de vie
";us test devant la residence";D(CI);
295 REM test des residences
296 FORL=1T01599:NEXTL:PRINT ""
300 IFC(DI)=3:THEN 600
302 IFC(DI)=12:THEN 600
304 IFC(DI)=35:THEN 600
306 IFC(DI)=51:THEN 600
308 IFC(DI)=11:THEN600
310 IFC(DI)=5:THEN450
311 IFC(DI)=13:THEN450
312 IFC(DI)=23:THEN450
313 IFC(DI)=31:THEN450
```



```

314 1FD(C1)=39THEN450
315 1FD(C1)=47THEN450
316 1FD(C1)=55THEN450
320 1FD(C1)=7THEN800
322 1FD(C1)=25THEN800
324 1FD(C1)=43THEN800
326 1FD(C1)=57THEN800
330 1FD(C1)=9THEN510
332 1FD(C1)=27THEN510
334 1FD(C1)=41THEN510
336 1FD(C1)=49THEN510
338 1FD(C1)=59THEN510
340 IF D(C1)=11THEN900
342 1FD(C1)=21THEN900
344 1FD(C1)=33THEN900
346 1FD(C1)=53THEN900
350 1FD(C1)=15THEN 370
351 1FD(C1)=19THEN370
352 1FD(C1)=29THEN370
353 1FD(C1)=37THEN370
354 1FD(C1)=45THEN370
355 1FD(C1)=63THEN370
360 NEXT I:GOTO 260
370 REM test de reflexes
380 CLS:LOCATE 7,2:PRINT "Attention,
c'est parti!";FOR L=1 TO999:NEXT L:CLS
390 J$="abcde fgh i j k l m n o p q r s t u v w x y z":M=(R
ND(0)*26)+1:K$=MID$(J$,M,1):LOCATE 8,2
400 PRINT K$:L=L+1
410 L=L+1:1F INKEY$<>K$THEN410
420 1FL(25 THEN D(C1)=D(C1)+6:GOTO360
430 1FL(25 AND L<99 THEN D(C1)=D(C1)+3:C(C1)=C
(C1)-30:GOTO360
440 D(C1)=D(C1)-2:C(C1)=C(C1)-60:E(C1)=E(C1)-1
:GOTO360
450 REM mot à retrouver
460 CLS:LOCATE3,2:PRINT "Jeu de la vache
":FOR L=1 TO80:BEEL,1:NEXT L
470 RESTORE:FOR L=1 TO RD(0)*30:READ N$:NEXT
L
475 CLS:INPUT "Un mot ";D$:P=0:IF LEN(D$)<
>8 THEN475
480 FOR L=1 TO6:IF MID$(N$,L,1)=MID$(D$,L,1
) THEN P=P+1
485 IF P=6 THEN L=P:GOTO420
490 NEXT L:PRINT 0$;"=";P;" bonnes lettres
":L=0+1:FOR L=1 TO999:NEXT L
495 1F Q(7 THEN L=RD(0)*199:GOTO420
500 GOTO475
508 1FD(C1)=61 THEN600
510 REM saut d'obstacles

```

```

520 CLS:LOCATE 3,2:PRINT "SAUT D'OBSTAC
LES";FOR L=99 TO170:BEEL,1:NEXT L
530 CLS:LOCATE 3,2:PRINT "PRET ???";FOR
L=1 TO999:NEXT L
532 FONT$(240)="1,1,1,1,1,6,6,6"
534 FONT$(241)="24,24,60,58,56,24,40,44"
536 FONT$(242)="48,48,120,116,112,48,72,
132"
540 BEEP555,12:CLS:LOCATE 5,2:PRINTCHR$(
240):LOCATE 9,2:PRINT CHR$(240)
550 LOCATE13,2:PRINT CHR$(240):LOCATE 17
,2:PRINT CHR$(240):X=0:Y=2+5-241
560 FOR L=0 TO119:PSET(L,241):NEXT L
565 S=S+1:IFS=243 THEN S=241
568 FOR L=1 TO28:NEXT L
570 LOCATE X,Y:PRINT CHR$(S):X=X+1:IF X=19
THEN L=5:GOTO420
572 IF X=SANDY=2 THEN L=75:GOTO420
574 IF X=9ANDY=2 THEN L=75:GOTO420
576 IF X=13ANDY=2 THEN L=75:GOTO420
578 IF X=17ANDY=2 THEN L=75:GOTO420
580 LOCATE X-1,Y:PRINT " :Z=STICK(0):IF
Z=1 THEN Y=1:GOTO565
590 Y=2:GOTO565
600 REM suite logique
610 CLS:LOCATE5,2:PRINT "Suite Logique":
FOR L=1 TO35:BEEL,3:NEXT L:CLS:Z=RD(0)*9
620 T=0:IF Z>8 THEN INPUT"0 22 46 ";T:L=L+5:1
F T=78 THEN420 ELSE625
623 GOTO630
625 L=310073:GOTO420
630 IF Z>8 THEN INPUT"973 189 72 ";T:L=L+5:1
F T=14 THEN420 ELSE635
632 GOTO640
635 L=310073:GOTO420
640 IF Z>4 THEN INPUT"36 21 10 ";T:L=L+5:1
F T=3 THEN420 ELSE645
642 GOTO650
645 L=310073:GOTO420
650 IF Z>2 THEN INPUT"10 17 26 ";T:L=L+5:1
F T=3 THEN420 ELSE650
652 GOTO660
660 L=310073:GOTO420
665 CLS:FOR L=1 TO500 STEP20:BEEL,2:NEXT L:
LOCATE 5,0
670 PRINT CHR$(243):LOCATE 3,0:PRINT "To
us les joueurs ont echoués":END
700 CLS:FOR L=1 TO999 STEP3:BEEL,2:NEXT L:PR
INT B$(C1);" vous avez réussi!":END
800 D(C1)=D(C1)+3:E(C1)=E(C1)-30:GOTO300
900 D(C1)=D(C1)-4:E(C1)=E(C1)-30:GOTO300

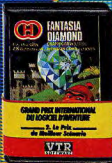
```

Le Grand Prix



WAYDON (M&S Software). Une quête au milieu d'un monde magique. Un héros doit franchir de nombreux obstacles. Graphisme haute résolution. CHR 132x144. 640x200. Commodore 64 - GP 84 - 1407

Le Prix du Meilleur Scénario



FANTASIA DIAMOND (Newgen Consultant). Une quête que Boris, le héros, doit accomplir. Remarque spéciale: le scénario est très original. Haute résolution. 640x200. Commodore 64 - GP 84 - 1407

Le Prix de la Meilleure Animation Graphique



TRASHMAN (New Generation Software). Quête d'un héros qui doit passer plusieurs épreuves. Les graphismes sont très originaux. Haute résolution. 640x200. Commodore 64 - GP 84 - 1407

Le Prix de l'Action



PYRAMIC (R. and S. Software). Tour de force dans un monde magique. Man à Man. 640x200. 640x200. Commodore 64 - GP 84 - 1407

VENTES EN FRANCE, BELGIQUE ET SUISSE DANS LES BOUTIQUES INFORMATIQUES. Pour correspondance: adresse commerciale et règlement à VTR - 54, rue Koenig 75018 Paris - en précisant les références et quantités souhaitées. Frais de port 10 F pour l'envoi d'une cassette. Port gratuit à partir de 2 cassettes en joignant la marque VTR ci-contre. Expédition sous 48 h. La collection "Grand Prix International du logiciel d'aventure" est diffusée en exclusivité par VTR. Le Grand Prix est organisé après consultation de 70 fabricants (Pays Européens et USA).



LACHE-MOI LES BASKETS

Après la coupe de football, les jeux olympiques de Los Angeles vont faire vibrer les cœurs. Super-athlètes et champions déments vont repousser encore un peu plus loin les frontières de l'impossible. Mais autant vous le dire tout de suite, cela n'est rien : en avant première, Tilt a pulvérisé tous les records passés et à venir. Que ce soit au foot, au lancer, au 1500 mètres ou... au golf, nous avons testé pour vous tous les jeux de sports qui donnent des crampes aux plus endurcis, épuisent les plus aguerris. Vous vous êtes échauffés ? Alors n'hésitez plus : suivez le porteur de joystick olympique...



Basket-ball



Jeu de paniers



Basket

BASKET-BALL

NBA Basketball (Mattel pour Intellivision). Se joue à deux joueurs, pour commencer, choisissez la vitesse de déplacement (quatre niveaux). Chaque équipe se compose de trois joueurs, mais deux des trois sont contrôlés par l'ordinateur. Le jeu commence par une balle lancée en l'air au milieu des deux équipes. L'une ou l'autre peut l'attraper au hasard. Si vous possédez le ballon, plusieurs tactiques peuvent être appliquées. Vous pouvez, bien sûr, rester sur place à dribbler mais cela ne servirait qu'à permettre à l'équipe adverse de mieux placer ses joueurs et vous ne disposez de toute façon que de vingt-quatre secondes. Vous pouvez vous déplacer dans l'une des seize directions grâce au disque de contrôle. Vous pouvez aussi effectuer des passes avec vos partenaires. La balle est lancée dans la direction choisie et c'est le joueur le plus proche qui s'en empare. Calculez bien votre coup car il serait dommage de la donner ainsi aux adversaires. Une fois

que vous serez près du panier, vous pourrez tenter un tir. Pour cela, deux options sont possibles : vous pouvez décider de tirer arrêté. Votre tir sera plus précis mais, comme cela demande du temps, votre balle risque d'être interceptée. Si vous êtes talonné par vos adversaires, utilisez plutôt le tir en courant. Il est moins précis mais plus rapide. Votre précision dépend aussi de la distance qui vous sépare du panier. Mais, pendant ce temps, le camp adverse n'est pas resté inactif. Il peut récupérer la balle pendant que vous vous déplacez, intercepter une balle lors d'une passe ou tenter de vous bloquer durant votre tir. Un bon conseil, si vous voulez gagner utilisez au maximum les passes. Un bon jeu, un graphisme agréable, vous permettant d'adopter une stratégie d'équipes et non plus de joueurs.

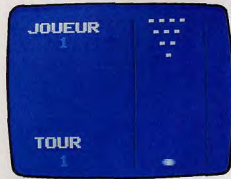
Jeu de paniers (Philips pour Videopac). Le Jeu de paniers est un dérivé du basket-ball. Les joueurs se placent de part et d'autre d'une pyramide. À l'aide d'un club, ils doivent essayer d'envoyer la balle en rebonds

successifs dans un ou plusieurs paniers. Attention ! Votre adversaire, fait la même tentative et si votre ballon touche le club du joueur adverse, il change de couleur et lui appartient. Heureusement, l'inverse est valable pour vous. Il y a plusieurs sortes d'obstacles sur le terrain, le premier est un robot qui prend la balle et bloque le jeu. Le second prend la forme de deux tournois, porteurs, l'un et l'autre, des couleurs des deux joueurs. Si une balle heurte un tournoi ou les couleurs de l'adversaire, elle passe à l'adversaire. Le thème de ce jeu est assez original, mais l'action trop répétitive pour devenir intéressante. Les graphismes sont simples mais de bonne qualité pour ce type de console.

Basket - Jeu de quilles (Philips pour Videopac). Voici une cartouche de jeu pour la console Videopac contenant deux jeux de simulation sportive. Le jeu de bowling est réduit à sa plus simple expression. Les graphismes, les couleurs et les sons sont si sobres que ce jeu ressemble aux jeux vidéo de la première



UNE FACILITÉ QUI FRISE L'ARROGANCE DANS UN MATCH A SENS UNIQUE...



Jeux de quilles

génération. Le but du jeu est de renverser, à l'aide d'une balle de bois, dix quilles placées devant vous. Les véritables règles du bowling sont respectées, deux couloirs à droite et à gauche de la piste neutraliseront votre lancer. Si toutes les quilles sont abattues au premier lancer, vous faites un « strike » et vous marquez 30 points. Si vous abattez toutes les quilles en deux lancers, vous faites un « spare » (15 points). Le joueur gagnant est celui qui marque le maximum de points. Vous pourrez moduler la vitesse de la balle, mais nous sommes encore loin des jeux vidéo disponibles sur d'autres consoles.

Le second jeu de sport est le Basket, pour deux joueurs. Vous devrez diriger un « grand » bonhomme dont la tête arrive presque au niveau des paniers, ce qui lui facilitera la tâche. Les paniers ne sont pas dessinés mais symbolisés. Pour marquer un panier, il suffit simplement de découvrir la bonne distance, quelques essais d'entraînement suffiront. L'intérêt du jeu est assez restreint en raison de la taille importante des joueurs et de l'espace limité du terrain.

One on One - D' et Larry Bird (Electronics Arts pour Apple II et II+). Vous pourrez apprendre à jouer au basket ball avec votre ordinateur Apple II ou II+. Il n'est plus nécessaire de chasser ses baskets. Il suffit d'empoigner une manette de jeu. Vous pourrez dribbler, esquiver ou marquer des paniers. Vous retrouverez ici tous les détails de ce sport... jusqu'au coup de siffler de l'arbitre.



One on One

Vous devrez choisir l'une des options de jeu et l'enregistrer. A ce moment, la partie peut commencer avec deux joueurs l'un contre l'autre ou un joueur contre l'ordinateur. Vous commanderez les parties soit à partir du clavier, soit à l'aide d'un joystick. Mais dans ce cas, seuls certains modèles de manettes ou de paddles fonctionnent correctement. Bien sûr, la finalité du jeu est de marquer le maximum de paniers, en un minimum de temps. Vous devrez respecter toutes les règles du basket, car à la première faute de votre part ou de votre adversaire, l'ordinateur siffler un arrêt de jeu. Ce logiciel n'est pas très original en ce qui concerne le thème du jeu. Mais l'exceptionnelle qualité des graphismes rend les parties presque réelles. Le détail de chaque scène est reproduit fidèlement. Enfin un jeu de sport disponible sur Apple !

Basket Ball (Atari pour Atari 400/800/600X/800XL). Un terrain de basket avec des paniers très réussis, des joueurs qui dribblent en courant, sautent pour tirer au but ou défendre. Le Basket Atari permet de jouer à deux bon niveau, et selon plusieurs formules : seul contre l'ordinateur, à deux contre deux joueurs de l'ordinateur, deux joueurs contre une équipe mixte, ordinateur et joueur humain, et enfin deux ou quatre joueurs. Seul, à deux, trois ou à quatre, le plaisir de jeu est total. Selon le placement en défense de l'adversaire, il faudra tirer de loin ou de près, directement dans le panier ou par rebonds contre le cadre. Mais, gare aux interceptions lors d'un tir. Le défenseur transformé en attaquant force traversera le terrain à toute vitesse. Difficile dans ces conditions de lui reprendre la balle ou de dribbler. Cette technique requiert doigté et entraînement ! Les passages entre deux joueurs d'une même équipe exigent, elles aussi, une bonne synchronisation.

Le basket exige stratégie et rapidité, pour tenter l'adversaire. Ne surtout pas se décourager lors des premières parties contre l'ordinateur. Celui-ci fait montre d'une facilité qui frise l'arrogance, dans un match à sens unique. Une belle démonstration des possibilités de jeu, et quelles parties en perspective !



Basket Ball



TENNIS

Tennis (Mattel pour Intellivision). Tennis se joue à deux joueurs. Tout d'abord, vous devez choisir la vitesse de déplacement de la balle. Un bon conseil : au début, sélectionnez une vitesse lente afin de vous familiariser au jeu. Le joueur rouge, situé à gauche au début, est le premier à servir. Vous devez d'abord choisir la zone du carré de service où vous voulez lancer votre balle : extérieure, centrale ou intérieure. Choisissez ensuite le type de service que vous voulez effectuer : service rapide, plus difficile à contrôler mais aussi plus dur à rattraper, ou service lent. Choisissez, par exemple un service rapide à la première balle pour tenter un ace et, si vous échouez, évitez la double faute en choisissant, cette fois, un service lent. Une fois le choix effectué, votre balle s'élève et c'est à vous d'apprécier à quel moment frapper. Trop haute, votre balle risque de sortir des limites du carré de service. Trop basse, elle ne passera pas le filet. Avec un peu d'habitude, vous y parviendrez sans problèmes. C'est alors à votre concurrent de recevoir la balle. Pour recevoir un service, placez-vous de préférence au niveau ou en arrière de la ligne de fond de court. Vous devrez déplacer votre joueur afin qu'il se place sur la balle. Vous pouvez renvoyer la balle chaque fois qu'elle se trouve entre les genoux et la tête de votre joueur, à portée de raquette. Tenez compte aussi du temps qu'il faut pour effectuer votre mouvement. Vous disposez de deux modes de renvoi différents. Vous pouvez ainsi, soit jouer un coup normal, soit effectuer un lob. N'hésitez pas à modifier constamment votre tactique afin de perturber votre partenaire. La direction donnée à la balle dépend de la position de votre raquette au moment où vous la touchez. Si vous décidez de jouer à la volée, il vous faudra des réflexes rapides, mais votre adversaire aura alors bien du mal à vous retourner. Les points sont comptés par l'ordinateur et les changements de côté se font automatiquement.

Un très bon jeu de réflexion et de stratégie, au graphisme fort agréable.



Tennis Mattel



Champion Tennis

Champion Tennis (Saga pour Yeno SC 3000). Entrez dans la peau d'un champion de Roland-Garros. Vous aurez pour partenaire votre ordinateur, qui se révélera un partenaire difficile à battre. Si certains de ses coups peuvent sembler un peu faibles, d'autres, au contraire, risquent de vous laisser sur place. Vous commencez par servir. Si tout va bien, la balle se retrouvera dans le carré de service de votre partenaire qui vous la renverra avec plus ou moins de bonheur. Vous allez pouvoir expérimenter différentes techniques de jeu. Si vous êtes plutôt défenseur, utilisez un jeu de fond de court, destiné à laisser l'adversaire (mais il n'est pas vraiment facile de laisser un ordinateur) et assorti de passing-shot si celui-ci se décide à monter au filet. Si vous possédez un jeu plus agressif, montez au filet et smashez. Bien sûr, vous aurez plus de difficulté à retourner les balles, mais votre adversaire risque aussi de rencontrer certains problèmes. Le décompte des points est tenu par l'ordinateur et, ici, il n'y a pas de contestation possible quant aux balles qui touchent les lignes de bordure du court. Une bonne simulation qui nécessite une bonne dose de réflexes et stratégie.

Tennis (Activision pour Atari 2600). Deux sets partout. Cinq jeux à quatre, 40-30. Le bras tremble. Ce n'est pas le moment de flancher. Le point est décisif. L'adversaire, en face, reste de glace. Ah, si seulement les ordinateurs pouvaient éprouver le trac, la « peur de gagner ». Non, comme depuis le début de la partie, il va d'abord renvoyer



Tennis Activision



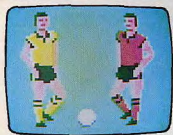
les balles du fond de court, avant de monter au filet, et attaquer sèchement. Pour le battre, il est indispensable de le prendre à contre-pied, l'envoyer dans un coin, avoir de smashier au filet vers le côté opposé. La victoire est au bout de la raquette. Et il en faut de l'entraînement pour parvenir à ce résultat. « Faire ses gammes » en vitesse lente, avec des angles de renvoi modérés. Apprendre à contrôler la façon de jouer de l'ordinateur. Puis ouvrir les angles de renvoi de balle, et passer en vitesse rapide. Avec l'entraînement, il devient possible de varier les coups, monter au filet avec plus d'assurance, de promener l'adversaire. Les règles du tennis sont respectées. Un coup saluera chaque point marqué, avec une note différente pour chacun des deux joueurs. Le graphisme est relativement succinct, mais l'essentiel y est. Les parties, contre l'ordinateur ou à deux joueurs, n'en seront pas moins acharnées.



Tennis Atari

Tennis (Atari pour Atari 2600). Avec le dos de la main, je m'éponge la sueur qui commence à perler à mon front. Mon adversaire engage. Il fait absolument faire le break. Je suis sa montée au filet. Echanges rapides etc... lob. Gagné ! La victoire devient possible, à condition de continuer à varier les coups, en longueur, en direction. Le tennis d'Atari est tout à fait remarquable. Des matchs dignes de Wimbledon, réalistes jusqu'au vert de son gazon. La seule concession est un match en trois sets. Mais tout y est. Les lignes sont parfaitement visibles, le tableau d'affichage est programmable au nom des joueurs. Le bruit régulier des balles n'est troublé que par une musique qui souligne, en guise d'applaudissements, chaque point marqué. Bien sûr, les règles du tennis sont respectées. En cas de 40-40, le tableau affiche ensuite l'avantage ou « deuce » pour égalité. Et inutile de jouer les Mac Enroe. Le juge de ligne ne se trompe jamais. Il est possible de jouer contre l'ordinateur ou à deux joueurs humains, en vitesse lente ou rapide. Le joueur pourra, au choix, renvoyer automatiquement toute balle reçue dans les limites, ou au contraire ne renverra la balle qu'au signal du bouton « action ». Cette technique de jeu, particulièrement réaliste, est réservée au bon joueur, car elle exige de lui une synchronisation parfaite. Il ne faut frapper la balle ni trop tôt, ni trop tard. Simon, celle-ci passera « au-travers de la raquette ». Trois sortes de coups sont possibles. Le coup normal, en restant sur le même plan horizontal ; le coup fort, obtenu en courbant vers le filet ; le lob, en reculant. Ajoutez à cela des angles de tir variés, et un ordinateur qui joue de façon redoutable, et vous comprendrez pourquoi le tennis Atari est l'un des plus réussis. Pour battre l'ordinateur, il faut impérativement attaquer. La montée au filet, avec tous les risques qu'elle comporte, est indispensable pour mettre cet adversaire « dans le vent », soit par un coup en coin, soit par un lob, une arme aussi redoutable que difficile à placer. L'adresse tactique, si nécessaire dans le tennis, en fait l'un des médailles des jeux de sport. Une grande réussite dont il est difficile de se lasser.

TELELEMENT SONT SI COMPLEXES QUE L'ON OUBLIERAIT PRESQUE DE JOUER S **OUS L'EMPRISE DU CHARME...**



Football Commodore

FOOTBALL

Football (Commodore pour C.B.M. 64). Le football est, sans conteste, le sport le plus populaire. Il mérite des adaptations vidéo qui ne déçoivent pas ses nombreux supporters. Jusqu'à présent, les jeux de football existants étaient rapides et drôles, mais pechaient côté graphisme. Commodore vient de réussir un splendide tir au but avec son *Football*. Le graphisme est tellement somptueux, que l'on en oublierait presque de jouer, sous l'emprise du charme ! Cela commence par la présentation des capitaines, pour le choix de la couleur des maillots. Plusieurs couleurs sont en effet à votre disposition. Les deux équipes de 7 joueurs (2 avants, 2 demi's, 2 arrières et 1 gardien) pénètrent alors sur le terrain sous les bravos des spectateurs, et se mettent en place. L'équipe de gauche engage. Lorsqu'on joue seul contre l'ordinateur, celui-ci débute toujours la partie à droite et vous laisse donc avec fair-play l'honneur d'engager. Mais fair-play ne veut pas dire faiblesse, loin de là. Dès les premières secondes de la première mi-temps (elle dure 3 minutes), vous découvrez la qualité de votre adversaire. Jusqu'à la force 3, il est plutôt facile à battre. Au niveau 4, les choses se compliquent. Ensuite, vous avez affaire à un véritable champion. Au niveau 5, c'est tout juste si on a le temps de compter les buts encaissés. Heureusement, l'ordinateur affiche le score ! L'intérêt de ce jeu est à la hauteur du graphisme. Le joueur porteur de la balle est celui dont on dirige la course. Ses équipiers le suivent. Il est possible de courir la balle au pied, de faire une passe ou de tirer au but. Le gardien de but de l'ordinateur bloque automatiquement, et renvoie la

balle. C'est à ce moment précis qu'il faut être le plus rapide et le plus sûr gardien avant qu'il ne se relève ! En défense, vous ferez plonger votre gardien en appuyant sur le bouton control, et changerez le joueur dont vous dirigez la course en le faisant sortir de l'écran. Un autre équipier prendra alors immédiatement le relais. A la fin du jeu, les deux équipes regagnent les vestiaires. Les gagnants reviennent sur le cercle central. Le capitaine va recevoir la coupe des mains d'une admiratrice et la brandit tout de bras sous les applaudissements. Un final aussi réussi que l'ensemble de cette partie de football passionnante, au graphisme splendide.

Football de table (Philips pour Videopac). Participez à la coupe du monde dans votre salon. Vous allez pouvoir vous entraîner avant l'épreuve, tranquillement assis dans un fauteuil. Ce logiciel est l'un des meilleurs jeux de simulation sportive disponible pour la console Videopac. Nous regrettons que les déplacements soient difficiles à effectuer à l'aide des manettes de jeu. Cet entraînement s'effectue à partir d'un baby foot. Chaque équipe est composée de six joueurs sur trois rangs, qui peuvent être dirigés indépendamment les uns des autres. Comme dans une véritable partie, lorsque le ballon sort du terrain où un but est marqué, il y a alors remise en jeu. Les joueurs de chaque équipe, en raison de leur taille, occupent une bonne partie du terrain. Le ballon est d'ailleurs presque aussi grand que les joueurs. Le jeu est, dans l'ensemble, assez rapide et la maîtrise du ballon peu aisée.

Le Ballon d'or (Run Informatique pour Commodore 64). Passionnés de football, gagnez la coupe du Ballon d'or. Après le chargement du programme, un véritable terrain de football et quatre joueurs apparaissent à l'écran. Chaque équipe est composée de trois joueurs, deux attaquant et un gardien de but. L'ordinateur joue le rôle d'arbitre. Il est donc prévu pour deux joueurs et donc deux joysticks. Si vous ne

pourrez contrôler qu'un seul joueur à la fois dans chaque équipe. Pour « shooter » dans le camp adverse, rien de plus simple. Il suffit de placer le buteur dans la bonne direction, puis de presser le bouton « feu » pour tirer. Le passage du ballon d'un joueur à l'autre au sein d'une même équipe n'est pas évident et demande un peu d'entraînement. Ici l'arbitre est intraitable ; inutile d'essayer de sortir la balle du terrain car elle rebondit sur les limites de la pelouse. Si le gardien de but prend la balle en main, ne le brutalisez pas, il ne vous la donnera pas. Devant un adversaire fort, n'hésitez pas à demander un petit coup de main au Commodore 64. Une partie se déroule en deux mi-temps. A la fin du jeu, le score salue et le pourcentage de chaque joueur s'affiche à l'écran, donnant ainsi l'équipe gagnante et le meilleur buteur. En cas de match nul, vous pourrez jouer les prolongations. Un logiciel français d'assez bonne qualité qui donne un aperçu des qualités graphiques du Commodore 64. Grand bravo à ce logiciel qui ouvre la voie à de très nombreuses autres créations : « Made in France », à chaque fois plus performantes.

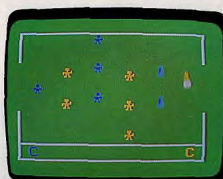
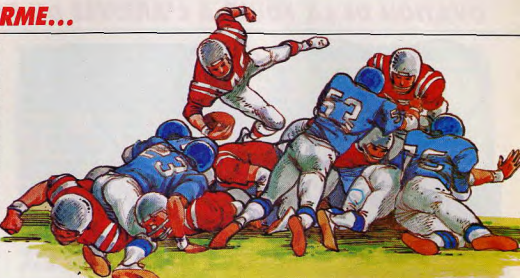
Soccer (Mattel pour Intellivision). La partie se déroule en deux mi-temps de quarante-cinq minutes chacune. Au début, le ballon revient à l'équipe jaune. Chaque équipe est composée de trois joueurs plus le gardien. Vous ne contrôlez qu'un joueur à la fois et le goal en partie, si celui-ci est visible. L'écran ne représente que le centre du terrain et le reste sera découvert au fur et à mesure de la progression du ballon. Si vous avez le ballon, vous pouvez choisir d'avancer en dribblant ou de faire une passe à l'un de vos partenaires ; pour cela il faut vous placer en face du receveur et tirer. Le ballon se déplace en ligne droite et ralentit en fin de parcours. Si votre presse est mala-

droite, le receveur ne peut pas récupérer le ballon et l'équipe adverse risque d'en profiter. Pour marquer un but, placez-vous suffisamment près de la cage et tirez dans la direction choisie. Le défenseur peut, heureusement, contrôler en partie son goal pour qu'il tente d'arrêter le ballon. Mais il vaut mieux, bien sûr, éviter d'en arriver là et vous devez plutôt tenter de récupérer le ballon au pied de votre adversaire ou lors d'une passe ennemie. Si le ballon sort des limites du terrain, il est remis en jeu soit par une touche, soit par un corner. S'il s'agit d'un tir au but raté, le gardien récupère le ballon et le renvoie au loin. Ce jeu, au graphisme agréable, nécessite une bonne coordination. Nous regrettons toutefois la longueur un peu excessive des parties.

Football américain (Philips pour Videopac). Le football américain est un sport à mi-chemin entre le football et le rugby. Pour marquer, il suffit qu'un joueur porte le ballon derrière les buts du camp adverse. Il est aussi possible de shooter, pour placer le ballon au centre de la ligne de but. Le jeu s'arrête à chaque fois qu'un joueur donne un coup de pied pour faire une passe, marquer un but, va en touche, percuté l'un de ses équipiers, est plaqué ou manque une passe. Une équipe peut conserver le ballon jusqu'à ce qu'elle shoote pour rien, marque, gagne quatre périodes ou si le ballon est intercepté par l'adversaire. Vous pourrez utiliser deux tactiques de jeu : l'attaque ou la défense. Si vous ne parvenez pas à choisir entre l'une ou l'autre, l'ordinateur prendra la décision à votre place. Ce jeu de football américain est assez bien réalisé, mais l'écran chargé devient vite confus. Il est alors difficile de discerner les joueurs de chaque équipe. Le fond du terrain, d'une couleur trop intense, ne permet pas de distinguer au premier coup d'œil les maillots des joueurs de votre équipe.

Kick-Off (Bubble Bus pour Commodore 64). Avec Kick-Off, vous pourrez vous exercer au football de table, le célèbre baby foot. Un logiciel destiné à un ou deux joueurs. Le thème de ce jeu est assez classique, il faut placer la balle dans les buts adverses (1). Il y a onze joueurs par équipe. Vous les placerez à l'aide d'un joystick, par série alignée. Pour cela, placez un carré blanc sur la rangée choisie, qu'elle contienne un ou quatre joueurs. Puis déplacez-le, de haut en bas en utilisant votre manette. Les parties manquent souvent d'intérêt, car la balle n'est pas assez rapide. Parfois elle se bloque entre deux joueurs et devient alors difficile à renvoyer.

Rien de très extraordinaire au niveau graphique sauf dans la présentation du jeu, qui est exceptionnelle. Vous verrez la foule acclamer les joueurs. D'autre part, le dessin des joueurs dans les différentes positions est d'un rendu assez réaliste.



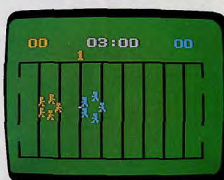
Football de table



Le Ballon d'or



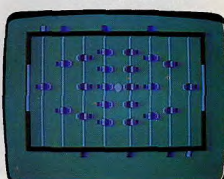
Soccer



Football américain



Kick-Off



Kick-Off

OVATION DE LA FOULE A L'ARRIVÉE DU PORTEUR DE LA FLAMME OLYMPIQUE...



DECATHLON

Olympic Decathlon (Microsoft pour Apple II et II+). Les Olympiades vont débiter, pourquoi ne pas y participer. Grâce à *Olympic Decathlon* vous allez peut-être décrocher une médaille d'or pour la France.

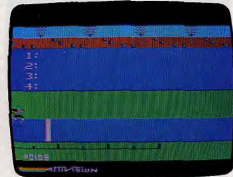
Du sport sur micro-ordinateur cela peut faire sourire, pourtant vous vous apercevrez rapidement que ce logiciel est épuisant. Prenez garde à ne pas attraper de crampes aux mains, en guidant votre personnage à travers les dix épreuves qui composent *Decathlon* : le 100 mètres, le saut en hauteur, le lancement du poids, le saut en longueur, le 400 mètres, le 110 mètres haies, le lancement du disque, le saut à la perche, le lancement du javelot et pour finir le 1 500 mètres.

Si vous pensiez passer un bon moment confortablement assis dans un fauteuil, vous faites erreur. Les 100 mètres se courent à l'aide de deux touches qu'il faut presser successivement. Chauffez-vous avant le départ, si vous désirez réellement réaliser un temps correct. Le saut en hauteur n'est pas évident, lui non plus. Après quelques pas d'élan, prenez votre point d'appel au bon moment pour monter assez haut, mais aussi parvenir assez loin pour ne pas retomber sur la barre. Vous avez trois essais, ce qui n'est pas excessif pour un joueur ayant peu d'expérience. Le lancement du poids est une épreuve difficile ; après chaque lancer, vous perdrez un peu de votre énergie. Le 110 mètres haies, complexe de mal-

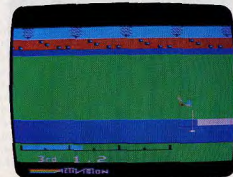
triser, nécessite l'utilisation de quatre touches, deux pour courir et deux autres pour sauter au-dessus des haies.

Si vous faites tomber plus de quatre haies, vous serez éliminé de la course et disqualifié. Pour lancer le disque, tournez plusieurs fois sur vous-même et lâchez-le au moment où il se présente perpendiculairement au terrain. Une erreur de quelques dixièmes de seconde seulement et le marteau atterrira dans les filets qui protègent les spectateurs. Le saut à la perche exigera de vous de grands efforts au clavier.

Courez, puis placez la perche au bon endroit. Une fois propulsé dans les airs, retournez-vous. Le placement des mains sur la perche est de première importance ; pour franchir la barre à une hauteur correcte, mettez-les à trois mètres cinquante.



Decathlon Activision



Decathlon Activision

Le lancement du javelot est l'une des épreuves les plus faciles, vous atteindrez sans trop de peine les 70 mètres. Arrivé à 1 500 mètres, l'utilisation du clavier occasionne de terribles crampes. *Olympic Decathlon* est un superbe jeu graphique et deux bonnes heures vous seront nécessaires pour arriver au bout des dix épreuves.

Decathlon (Activision pour Atari 2600). Le plus sportif des jeux sportifs, le *decathlon*, est particulièrement recommandé aux malades du joystick, aux drogués de la vitesse d'action, aux marathoniens du coup de poignet. Le *Decathlon* est un disciple sportive méconnue. C'est dommage, car elle s'adresse à l'athlète complet et exige à la fois, rapidité, puissance, résistance. Il faut courir un 100 mètres, sauter en longueur, lancer le poids, avant de sauter en hauteur, courir un 400 mètres, un 110 mètres haies, lancer le disque, sauter à la perche, lancer le javelot et s'il vous reste encore un peu d'énergie et de souffle s'élaner pour un 1 500 mètres. Ereintant ! Heureusement, à l'aboutissement de la première épreuve, les athlètes (de 1 à 4) ont droit à une ovation de la foule, et assistent à l'arrivée du coureur porteur de la flamme olympique. Un moment de concentration avant de se lancer dans cette série d'épreuves épuisantes. En effet, la vitesse et la force de votre champion résident dans votre habileté à déplacer le joystick le plus rapidement possible de gauche à droite. Gare aux crampes du poignet ! Pour lancer ou sauter, il est en plus nécessaire de déclencher l'action au bon moment. Trop tôt, et vous retombez sur la barre (saut en hauteur, perche) ou vous perdez de précieux centimètres (saut en longueur, lancer). Trop tard, et c'est l'échec total. Le saut à la perche est particulièrement difficile. Il faut combiner une excellente course d'élan avec un très bon placement du pied de la perche pour le saut.

Les uns vont « s'éclater » complètement dans cette compétition qui exige un réel effort physique. Les autres mépriseront cet ensemble d'épreuves où la tactique est absente et l'habileté secondaire. Mais tous devraient s'accorder sur la qualité du graphique et l'excellence de la simulation.



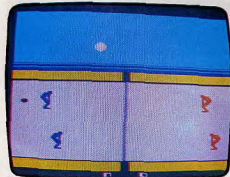
Olympic Decathlon : deux bonnes heures vous seront nécessaires pour arriver au bout des 10 épreuves

VOLLEY BALL

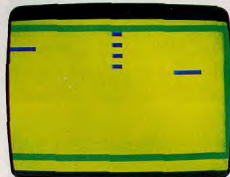
Volley Ball (Victor pour Hector II). Grâce à ce programme, vous apprendrez à servir, rattraper les balles de volée ou *smasher*. Vous pourrez jouer, soit contre l'ordinateur, soit contre un adversaire. Dans ce cas, vous devrez utiliser deux contrôleurs à main. En respectant les règles du jeu, tous les coups sont permis pour vaincre votre adversaire.

Les graphismes sont d'une grande simplicité. Ce logiciel élaboré en basse résolution était l'un des premiers jeux disponibles sur le micro-ordinateur Victor Lambda aujourd'hui appelé Hector.

Volley-ball (Atari pour Atari 2600). Parés pour l'engagement ?... De l'autre côté du filet, les joueurs sont penchés en avant, bras tendus, prêts à renvoyer la balle. Réception. Première phase. Seconde... smash ! Prise à contre-pied, l'équipe adverse laisse tomber la balle à terre. Le service change de camp. L'engagement, à ras de la ligne terrasse de nouveau l'adversaire. Le jeu est gagnant. Mais attention, à ce point



Volley-ball Atari



Volley-ball Victor

là, le risque est grand d'entendre le bourdonnement qui signale le « out ». Le volley-ball d'Atari reprend toutes les règles de ce jeu. Trois frappes de balle au maximum sont autorisées avant le renvoi. Si l'équipe au service commet une faute, le service change de camp. Si l'équipe à la réception manque la balle ou l'envoie hors des limites du terrain, l'équipe au service marque un point. Le graphisme est bon, les quatre joueurs

présents sur le terrain courent, sautent, lèvent les bras pour renvoyer la balle. Au-dessus d'eux, le soleil brille dans un ciel bleu. Il est bien venu, car l'ombre de la balle aide à se placer. Le bruitage est sobre, mais suffisant, avec impact des balles, signal de point gagnant et de « out ». Il est possible de jouer seul contre l'ordinateur ou à deux, avec déplacement des joueurs, lent ou rapide. On peut également choisir entre le renvoi direct ou le renvoi

AOLARILUS

ORDINATEUR FAMILIAL

demandez le programme pour des vacances intelligentes

- 10 REM "COPYRIGHT ELECTRON"
- 20 INPUT "LOUEZ VOTRE AQUARIUS"
- 30 PRINT "C'EST PAS CHER !!!"
- 40 IF YOU SATISFAIT GOT0 60
- 50 IF "ACHAT" THEN "LOCATION DEDUCTIBLE"
- 60 IF "NOMBREUX PROGRAMMES ET JEUX DISPONIBLES"
- 70 RUN
- 80 RUN

117 AVENUE DE VILLIERS 75017 PARIS
 M. PERRETE - TEL. 76-11-77

PELLETS DE FANE PARTENT DANS LES PLUS BREFS DELAIS SANS ENGAGEMENT
 UN SERVICE CLIENTÈLE CONSCIENT DE VOS BESOINS
 UN SERVICE DE LOCATION DE VOIE INTERNETEL ELECTRON AQUARIUS

RENVOYER CE BON A ELECTRON 117 AVENUE DE VILLIERS 75017 PARIS

NOM _____ PRENOM _____

ADRESSE _____

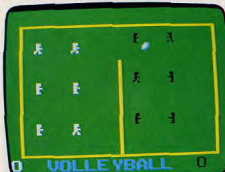
VILLE _____ CODE POSTAL _____

MICROPROCESSEUR Z 8014 MHz
 base de données en microcassette
 128 Ko de mémoire RAM
 128 Ko de mémoire vidéo
 1 à 3 voyants sonores

LA MOINDRE SECONDE D'INATTENTION ET C'EST ALORS LA RIPOSTE

après une ou deux passes. Cette dernière technique, comparable à celle du véritable volley-ball, demande un bon entraînement, si l'on veut réussir à coup sûr les passes entre les deux joueurs de son équipe. Mais c'est aussi le moyen le plus efficace pour mettre l'adversaire « dans le vent ». Le bouton « action » permet de smasher à tout moment, à condition de se trouver dans la première moitié du terrain.

Quelques conseils pour prendre l'ordinateur en défaut : changez fréquemment votre position de service, vous augmenterez vos chances de marquer des points directement. Car, ensuite, les choses se compliquent ! Cherchez le trou. N'hésitez pas à renvoyer la balle dès la première passe, pour profiter d'un mauvais placement de votre adversaire. Ne smashez pas systématiquement à la troisième frappe. Les coups en biais le long du filet ou, au contraire, en fond de terrain sont également efficaces. Le volley-ball demande réflexes et tactique. Derrière son apparente simplicité, il dissimule une grande variété de coups. Il faut avoir l'œil à la fois sur la balle et sur ses adversaires, se placer, décider du smash. Un jeu de très bonne facture.



Volley-ball Philips

Volley Ball (Philips pour Videopac). Sur l'écran apparaît le terrain, au milieu le filet, et deux équipes de six joueurs. Le but du jeu est d'empêcher la balle de toucher le sol de votre côté et de la renvoyer dans le camp adverse pour qu'elle heurte le sol. Le service est fait par un joueur au fond du terrain, celui-ci recule de trois pas et sert sur l'équipe adverse. Une fois la balle partie, le nombre de passes dans une même équipe est illimité, vous pouvez aussi reprendre une balle sortie du terrain. Il est possible de smasher si un joueur est bien placé. La balle démarre lentement après le service et prend de plus en plus de vitesse à chaque passe. Les déplacements des joueurs ne sont pas évidents au départ, vous pourriez même demander à l'ordinateur une petite démonstration.

Nous regrettons la taille importante des joueurs et de la balle qui occupent tout le terrain. De ce fait, il est presque impossible de rater la balle.

BOXE

Rocky (C.B.S. pour Colecovision). Avant même le premier échange de directs ou d'uppercuts, c'est le choc. Choc des brutaiges, choc du graphisme surtout. Rocky, c'est le grand art. Le match de boxe qui met tous ses concurrents K.O. au premier round. Un réalisme à couper le souffle ! Rocky et son adversaire Clubber sont dans leur coin. L'arbitre fin prêt arbore fièrement un joli nœud papillon. Au cours du combat, lui non plus ne ménagera pas ses efforts, courant sans cesse sur le ring, afin de ne pas laisser passer la moindre irrégularité. C'est lui qui sépare les boxeurs lors des corps à corps, et compte les points de K.O. du malheureux qui sera envoyé au tapis. La cloche sonne, pour une reprise d'une minute (le match en compte de 3 à 15 selon les forces). Il s'agit de ne plus se laisser distraire, pour boxer avec le plus d'efficacité possible. Associé à la manette « super action », Rocky présente un choix d'attaques extraordinaires : direct au visage, coup au corps, défense du visage, défense au corps. Un bon conseil : restez maître de vos nerfs. Les trop nombreux coups qui



Rocky CBS

pluvent dans le vide sont sanctionnées par une fatigue grandissante, qui freine la vitesse de déplacement. N'oubliez pas de jeter un œil sur l'indicateur de fatigue, pour ajuster votre tactique. Vous pourrez éventuellement « jouer la montre » pour attendre le gong. Le repos vous permettra de regagner vos forces. Soignez également l'efficacité de votre garde. Chaque coup reçu occasionne un peu plus l'indicateur d'éveil. Attention, vous risquez d'aller au tapis. Le K.O. n'est pas loin ! Il n'y aurait alors plus qu'à serrer les dents, et voir l'arbitre croiser les bras au terme du compte, et votre adversaire savourer victoire en brandissant les bras au son d'une musique triomphante. Difficile dans ces conditions de ne pas

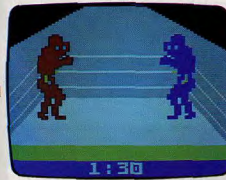
RAPIDE, FULGURANTE...



Rocky CBS

demander une revanche. Mais il faudra de très nombreux combats avant de pouvoir défier l'ordinateur en niveau professionnel sur 15 rounds. Rocky est capable de transcrire les plus pacifiques en stakanovistes du ring...

Boxing (Mattel pour Intellivision). Voici une simulation de boxe entre deux joueurs. Quatre vitesses de déplacement sont disponibles. Au départ, vous commencez par choisir les caractéristiques de votre champion :



Boxing Mattel

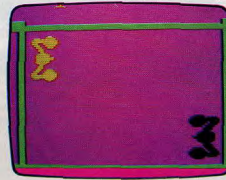
défense puissante, grand pouvoir offensif, endurance exceptionnelle, boxeur équilibré ou boxeur aux caractéristiques aléatoires. Les deux joueurs ne peuvent pas choisir le même type de boxeur. Le combat va pouvoir commencer : les deux rivaux se retrouvent face à face sur le ring. Le combat est particulièrement réaliste. Vous disposez de toute une gamme d'attaques et de parades. Ainsi, vous pouvez essayer un crochet au menton, à l'épaule ou au flanc. Pour parer les coups, vous pouvez monter votre garde, esquiver ou feinter. Chaque fois qu'un de vos coups n'a pas été paré par votre adversaire, vous marquez un point. Utilisez alternativement feinte, crochet au menton et au flanc afin de tromper sa garde. Si l'un de vos coups réussit particulièrement bien, votre adversaire se retrouve groggy un instant. N'attendez pas qu'il récupère et



Rocky CBS

marquetez-le en abondance. Vous arriverez peut-être à le mettre K.O. et à éviter ainsi de concourir pendant les quinze rounds. Cette simulation de combat est fort intéressante. Regrettons toutefois que le graphisme des boxeurs les fasse plutôt ressembler à des monstres qu'à des humains.

Boxing (Activision pour Atari 2600). Tous les boxeurs ont leur point faible. L'arcade soûlleur pour les uns, le nez pour d'autres. Le nez, c'est justement là qu'il



Boxing Activision

faut atteindre votre adversaire. Mais attention à ne pas voir que lui. La moindre seconde d'inattention, et c'est la riposte rapide, fulgurante. Pour y échapper, il faut reculer ou esquiver de côté et attaquer de nouveau, pour faire reculer l'adversaire et l'acculer dans les cordes. Là, plus de salut pour lui. Profitez-en pour placer une bonne série de droites-gauches, avant la cloche libératrice de fin de reprise (chaque reprise dure deux minutes). Boxing se joue seul contre l'ordinateur, ou à deux joueurs. Mieux vaut commencer, pour la mise en jambes, avec le niveau un. Une fois chauffé, le « vrai » combat pourra avoir lieu avec le niveau deux. Dans ce cas, l'ordinateur devient un adversaire fort coriace. Le combat dépendant n'est pas tout négatif. La victoire reste possible. Le graphisme, les brutaiges, les règles de Boxing demeurent simples. Ce qui compte, c'est la vitesse. Et l'on se laisse rapidement prendre dans le feu de l'action.

VIDEO-SHOP

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

LA PLUS PETITE SURFACE DE PARIS...

MAIS LE PLUS GRAND CHOIX...

A DES PRIX MICROS...

MICRO-ORDINATEURS

- ADAM C.B.S. = 8 500 F
- THOMSON T 07 - M05
- ATARI 600 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
75 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 = 990 F • COLECO
• VECTREX = 850 F • MATTEL

JEUX D'ECHEC à partir de 290 F

- CHESS CHALLENGER
- CONGRESS
- SCISSY'S
- MILTON COMPUTER CHESS

Bon à envoyer à

VIDEO-SHOP

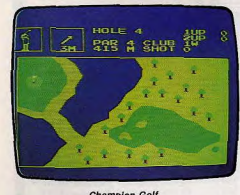
50, rue de Richelieu Paris 75001.
Tél. : 296.93.95.

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

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

TOUS LES COUPS DIRECTS SONT VOUS À L'ÉCHEC, ALORS FAITES

TOMBER LE GARDIEN...



Champion Golf

Champion Golf (Sega pour Yeno SC 3000). Voici un parcours de neuf trous. Vous avez, à votre disposition deux bois, trois fers, un sand-wedge et un putter. Vous devrez choisir celui qui vous conviendra le mieux en fonction de la distance et de la nature du terrain. Pourtant, dans le rough (herbe haute), vous ne pourrez utiliser que les fers et, dans un bunker, que le sand-wedge. Sur le green, le putter est de rigueur. Votre direction est commandée à l'aide d'un petit bouton comme se déplaçant à la périphérie du terrain, votre balle se dirigeant droit sur lui, en théorie. En fait, la présence d'un vent variable en force et en direction risque fort de compliquer les choses et vous devrez en tenir compte. La force d'arrêt de votre balle dépend, en dehors du club choisi, du laps de temps qui sépare les deux pressions de la touche de tir. Au total, une simulation de golf correcte, mais sans grande originalité.

HOCKEY

Hockey (Mattel pour Intellivision). Préparez-vous à un match à deux. Quatre vitesses de jeu peuvent être choisies au début. Chaque équipe se compose de quatre joueurs, mais trois d'entre eux sont commandés obligatoirement par l'ordinateur. Vous dirigez toujours le joueur qui se palet, excepté pour les goals qui sont toujours contrôlés par le programme. Au début du jeu, le palet est placé au centre, entre deux joueurs adverses. Celui qui parviendra à s'emparer patine vers le camp opposé. S'il voit que le parcours est encombré par des adversaires, il a tout intérêt à effectuer une passe à l'un de ses partenaires. Arrivé devant la cage, vous pouvez tirer. Mais le gardien est un professionnel de longue date et vous aurez du mal à lui marquer des buts : presque tous les coups directs sont voués à l'échec. Il faudra, soit tirer en indirect (par rebonds), soit faire auparavant tomber le gardien pour qu'il ne puisse plus défendre sa cage. En défense, votre mission est, bien sûr, d'empêcher le but et de détrôner le palet. Pour cela, essayez de faire tomber celui qui le possède afin de le récupérer. Vous pouvez aussi vous placer sur la trajectoire de tir ou de passe et l'intercepter. Si vous faites tomber un joueur qui n'a pas le palet, il est possible que l'arbitre vous donne une pénalité. Seulement, ce brave homme ne peut pas avoir les yeux partout à la fois et il ne sanctionnera votre faute qu'une fois sur trois. Pour passer le



Ice Hockey

tout, le déplacement des joueurs s'effectue à vitesse croissante (il leur faut du temps pour prendre de l'élan) et, lorsque vous changez de direction, votre joueur ralentit. Un bon jeu d'équipe, particulièrement difficile à maîtriser.
Ice Hockey (Activision pour Atari 2600). L'été est là, les patinoires sont fermées, mais les vrais sportifs ne connaissent pas de trêve. Grâce à Activision, ils pourront continuer à pratiquer le hockey sur glace toute l'année. Le graphisme de ce Ice Hockey est très bon, tout comme ses bruitages, pour ce jeu déjà ancien. La glace bruisse sous les patins. Le jeu oppose deux équipes de deux joueurs. Un gardien de but, et un attaquant. Chacun d'eux évolue dans une zone bien définie, et doit donc remettre le palet à ses équipiers lors des contre-attaques lancées de l'arrière. A ce moment, gare à l'interception ! Mieux vaut éviter le



Ice Hockey

contact avec les joueurs adverses. D'un bon coup de canne dans les jambes, l'un d'eux pourrait faire tomber l'attaquant. On peut jouer au hockey sur glace seul contre l'ordinateur ou à deux. Deux vitesses de jeu sont accessibles, mais en position dite « normale », les déplacements sont bien trop lents. Il s'agit alors d'anticiper sur les actions. Toute faute de placement est fatale. De même, le palet doit être envoyé avec précision, donc frappé avec exactitude : sa position par rapport à la canne détermine l'angle de tir. En vitesse rapide, seuls les virtuoses pourront contrôler le jeu parfaitement. Le réalisme du graphisme augmente le plaisir du jeu. Et comme au véritable hockey sur glace, il est possible — et même recommandé — de jouer avec les murs, en utilisant le rebond. Une excellente façon de « sauter » un défenseur adverse. Les buts, en revanche, sont situés



Hockey électronique

en bout de terrain, et non pas légèrement décalés de la ligne de fond. Il n'est donc pas possible d'en faire le tour. Cela n'entame en rien l'intérêt du jeu, sans cesse renouvelé par la variété des tactiques possibles. Passionnant.
Hockey électronique et Football (Philips pour Videopac). Vous trouverez sur la même cartouche deux jeux de sport : le football et le hockey. Le football se joue à deux en deux mi-temps de cinq minutes. Un chronomètre, en bas de l'écran, donne le temps restant à jouer. Comme dans tous les logiciels de foot, l'objet du jeu est de marquer un maximum de buts. Le terrain, trop petit par rapport à la taille des joueurs, rend souvent les passes impossibles, car les cinq joueurs de chaque équipe occupent tout l'espace disponible. Les graphismes simples avec la couleur verte du terrain ne permettent pas de distinguer avec précision



Football

à quelle équipe appartient chaque joueur. Ce qui peut être fort regrettable lors d'une partie très serrée. Le jeu de hockey est de bien meilleure qualité. Un match se dispute en trois périodes de cinq minutes, le temps restant à jouer est indiqué en bas de l'écran. Le jeu se dispute entre deux joueurs, un par équipe. Ici, le palet ne peut être dirigé qu'à l'aide d'une croix et le gardien de but ne participe pas aux attaques. Parfois, après une collision, les deux équipes s'emmêlent, le jeu est alors stoppé pendant quelques secondes. Le fond blanc représentant la piste glacieuse permet de distinguer en détail les joueurs de l'équipe verte et ceux de l'équipe bleue. Ce logiciel pour deux joueurs est l'un des meilleurs disponibles sur la console Videopac. L'action est rapide, mais les passes entre deux joueurs ne sont pas faciles à effectuer. Le maniement des joysticks n'est pas toujours d'une grande précision.

33 LOGICIELS DE SPORT AU TILTSCOPE

| NOM DU LOGICIEL | Marque | Type | Ordinateur | Joueurs | Originalité | Disk, K cartouche | Rapidité d'action | Couleur | Graphisme | Bruitage | Intérêt | Prix indicé |
|-----------------------|------------|------------------|---------------|---------|-------------|-------------------|-------------------|---------|-----------|----------|---------|-------------|
| BASKET-BALL | Atari | Basket | Gamme Atari | 1 à 4 | *** | CART. | *** | *** | *** | *** | *** | 250 F |
| BASKET-BALL | Philips | Basket | Videopac | 2 | *** | CART. | ** | *** | *** | *** | *** | 165 F |
| JEU DE QUILLES | Philips | Billard | Videopac | 2 | *** | CART. | ** | *** | *** | *** | *** | 165 F |
| BOXING | Activision | Boxe | Atari 2600 | 1 ou 2 | *** | CART. | *** | *** | *** | *** | *** | n.c. |
| BOXING | Mattel | Boxe | Intellivision | 2 | **** | CART. | *** | *** | ** | *** | **** | 250 F |
| CHAMPION GOLF | Sega | Golf | Yeno SC 3000 | 1 ou 2 | **** | CART. | — | **** | *** | *** | *** | 250 F |
| CHAMPION TENNIS | Sega | Tennis | Yeno SC 3000 | 1 | **** | CART. | **** | *** | *** | *** | **** | 250 F |
| DÉCATHLON | Activision | Décathlon | Atari 2600 | 1 à 4 | **** | CART. | — | **** | **** | **** | **** | 350 F |
| FOOTBALL | Commodore | Foot | CBM 64 | 1 ou 2 | **** | CART. | **** | **** | **** | **** | **** | 215 F |
| FOOTBALL AMÉRICAIN | Philips | Rugby | Videopac | 2 | *** | CART. | *** | ** | *** | *** | *** | 165 F |
| FOOTBALL DE TABLE | Philips | Baby-Foot | Videopac | 1 ou 2 | ** | CART. | *** | *** | *** | ** | *** | 165 F |
| FOOTBALL ÉLECTRONIQUE | Philips | Foot | Videopac | 2 | ** | CART. | *** | ** | *** | ** | *** | 165 F |
| GOLF GOLF | Victor | Golf | Hector II | 1 ou 2 | *** | K7. | *** | *** | ** | ** | *** | 120 F |
| HANDICAP GOLF | C.R.L. | Golf | Spectrum 48 K | 1 ou 2 | **** | K7 | — | **** | *** | — | **** | 100 F |
| HOCKEY | Mattel | Hockey sur glace | Intellivision | 2 | **** | CART. | **** | *** | *** | *** | **** | 200 F |
| HOCKEY ÉLECTRONIQUE | Philips | Hockey sur glace | Videopac | 2 | *** | CART. | ** | *** | *** | *** | *** | 165 F |
| ICE HOCKEY | Activision | Hockey sur glace | Atari 2600 | 1 ou 2 | **** | CART. | **** | *** | *** | *** | **** | 325 F |

| NOM DU LOGICIEL | Marque | Type | Ordinateur | Joueurs | Originalité | Disk, K cartouche | Rapidité d'action | Couleur | Graphisme | Bruitage | Intérêt | Prix indicé |
|-------------------------------|-----------------|-----------|----------------------|---------|-------------|-------------------|-------------------|---------|-----------|----------|---------|-------------------|
| JEU DE PANIERS | Philips | Basket | Videopac | 1 ou 2 | *** | CART. | *** | ** | *** | ** | *** | 165 F |
| KICK-OFF | Bubble Bus | Baby-Foot | CBM 64 | 1 ou 2 | **** | K7 | **** | **** | ** | *** | **** | 130 F |
| LE BALLON D'OR | Run Informatica | Foot | CBM 64 | 2 | **** | K7 | **** | ** | *** | * | **** | 105 F |
| NBA BASKET BALL | Mattel | Basket | Intellivision | 2 | **** | CART. | **** | *** | *** | *** | **** | 260 F |
| OLYMPIC DÉCATHLON | Microsoft | Décathlon | TRS80 Apple II - IIx | 1 à 2 | **** | DISK. | **** | **** | **** | **** | **** | 350 F |
| ONE ON ONE DR. J & LARRY BIRD | Electronic Arts | Basket | Apple II - IIx | 1 ou 2 | **** | DISK. | **** | **** | **** | **** | **** | 450 F |
| PGA GOLF | Mattel | Golf | Intellivision | 1 à 4 | **** | CART. | — | **** | *** | ** | **** | 200 F |
| ROCKY | CBS | Boxe | Colovision | 1 ou 2 | **** | CART. | **** | **** | **** | **** | **** | 547 F ou 100 F |
| ROYAL BIRDALE | Ocean | Golf | Spectrum 48 K | 1 | **** | K7 | **** | *** | *** | — | **** | 110 F |
| SOCCER | Mattel | Foot | Intellivision | 2 | **** | CART. | **** | **** | *** | *** | **** | 260 F |
| TENNIS | Activision | Tennis | Atari 2600 | 1 ou 2 | **** | CART. | **** | *** | *** | *** | **** | 250 F |
| TENNIS | Atari | Tennis | Atari 2600 | 1 ou 2 | **** | CART. | **** | **** | **** | **** | **** | 250 F |
| TENNIS | Mattel | Tennis | Intellivision | 2 | **** | CART. | **** | **** | **** | **** | **** | 260 F |
| VOLLEY BALL | Atari | Volley | Atari 2600 | 1 ou 2 | *** | CART. | **** | **** | **** | *** | **** | 250 F |
| VOLLEY BALL | Philips | Volley | Videopac | 1 ou 2 | ** | CART. | *** | *** | ** | ** | *** | 165 F |
| VOLLEY BALL | Victor | Volley | Hector II | 1 ou 2 | *** | K7 | **** | ** | * | * | *** | 120 F |

Dossier réalisé par Dr. Rayna J. Harboun et Patricia Desmet

FORT APOCALYPSE LE COMMANDO DE L'ANGOISSE

Dans la guerre qui oppose votre pays à l'empire des Kralthaus, le quartier général des forces armées vous confie une nouvelle mission : détruire Fort Apocalypse.

Vos armes : un hélico-jet de choc et une habileté proverbiale...

Un logiciel signé Synapse Software ; pour les adeptes du Commodore 64 et des Atari 600 et 800 XL.



De prime abord, votre mission semble simple : vous devez descendre dans les immenses et ténébreuses grottes qui mènent à Fort Apocalypse. Mais l'armée Kralthaus protège de son mieux les étroits passages qui conduisent à la forteresse. De nombreux hélicoptères violets, aux couleurs des Kralthaus, circulent dans les galeries à votre recherche, mêlez-vous d'eux car ils apparaissent souvent aux moments les plus inattendus. Certains passages sont obstrués par des murs de briques, qu'il suffit de désintégrer à l'aide de votre canon laser. D'autres encore sont protégés par un ou plusieurs tanks Kralthaus équipés de canons qui tirent des obus à infrarouges. Ces obus vous poursuivent tant qu'ils ne vous ont pas abattu : une seule solution

pour leur échapper, la fuite. Les galeries permettant de communiquer avec les étages inférieurs ou supérieurs sont gardés par des portes à plasma souvent infranchissables. À chaque étage de la grotte, en plus des rayons laser, des mines volantes flottent dans les airs. Vous pourriez les détruire à l'aide de rockets. Surveillez votre altitude, car si vous heurtez une des parois de la grotte, votre hélicoptère explose. Vos réserves de fuel sont limitées et, en dessous de 100 litres, une alarme retentit. Alors n'hésitez pas à refaire le plein de carburant lorsque vous rencontrez une aire de ravitaillement. Traversez les grottes de rochers, puis les grottes cristallines de couleur bleu clair. Dans les différentes galeries de la grotte,

vous devez récupérer neuf hommes et ce, à chaque niveau. Une fois tous ces obstacles surmontés, allez libérer les deux ou trois hommes enfermés dans la prison de briques, située à proximité du Fort. Après avoir embarqué dans l'hélicoptère tous les prisonniers, détruisez la forteresse : pour cela vous devez patienter quelques secondes pour que le champ de forces la protégeant soit désactivé. Ce temps écoulé, vous assistez à l'apocalypse. Toutes les réserves énergétiques des Kralthaus explosent et bientôt il ne restera plus rien. Vous avez vaincu les Kralthaus, il faut maintenant remonter à la surface, c'est-à-dire à votre base d'envol. Nous ne pouvons que vous souhaiter bonne chance !

Bertrand RAVEL



Après un long voyage, vous arrivez sur le théâtre des opérations. Le quartier général a mis sept hélicoptères à votre disposition.



Aux commandes de votre hélicoptère, avant de vous élancer dans les airs, faites le plein de fuel. Cette opération vous évitera les mauvaises surprises.



C'est parti, vous venez de décoller de la base Delta, volez en altitude, vous verrez la zone à détruire sur votre radar, en haut de l'écran.



La mission commence mal, voici déjà un hélicoptère ennemi. Pour l'abattre, il faut monter le plus haut possible, s'immobiliser puis tirer à l'horizontale.



Ménagez vous une brèche dans la voûte d'une grotte et pénétrez à l'intérieur. Attention, cette zone est protégée par quatre canons, à éviter ou à abattre.



Pour ne pas recommencer chaque tentative au niveau de la base Delta, posez-vous sur les aires d'atterrissage que vous rencontrez.



Votre véritable mission commence, vous êtes maintenant dans une galerie de rochers. N'oubliez jamais de garder un œil sur le radar.



Vous rencontrez déjà quelques survivants, faites-les monter mais surtout, évitez de heurter le sol avec votre appareil.



Vous êtes devant un mur de briques. Pour surmonter cet obstacle, il suffit d'y faire une brèche à l'aide de vos rockets.



Vous venez de passer les lasers, il faut maintenant descendre dans la galerie inférieure, en évitant les portes qui défilent sans interruption.



Si les galeries n'évoluent pas dans le sens convenable, tirez une ou deux fois, elles changeront de sens. Il suffit alors de les suivre.



Un autre mur de briques, mais celui-ci est protégé par un tank Kralthaus. Il n'y a qu'une seule chose à faire, le détruire, ensuite frayez-vous un passage.



Encore quatre lasers à passer. Si l'un d'eux vous touche, vous serez soit abattu, soit téléporté dans une galerie supérieure.



Après avoir passé une nouvelle porte à plasma, posez-vous sur la zone marquée « Land Here ». Vous pourrez ainsi atteindre les galeries de cristal.



Vous êtes enfin dans la deuxième partie des grottes, ici toutes les galeries sont de couleur bleue. Avant de repartir, faites le plein.



Un hélicoptère Kralthaus vole au-dessus de vous. Surtout, ne bougez pas, vous n'avez aucune chance de lui échapper, il s'écrasera seul.



Attendez d'apercevoir un rayon laser avant de décoller, vous risqueriez de le heurter en partant au hasard. Une question de prudence...



Vous êtes encore un des survivants, faites-le monter, à ce moment, l'ordinateur vous indiquera le nombre de survivants errant encore dans les galeries.



Descendez plus bas, vous trouverez un hélicoptère. Mais vous ne risquez rien, il est séparé de vous par une paroi protectrice.



Vous approchez de Fort Apocalypse. Avant d'atteindre le plus bas niveau de la grotte, vous devez passer une porte à plasma.



Maintenant, traversez une suite de galeries verticales avec des rayons laser en haut et en bas et plusieurs tanks au niveau du sol.



Vous rencontrerez aussi des mines volantes, pour plus de sûreté, détruisez-les. Elles risqueraient de gêner votre fuite.



Dans ce type de galerie, pour passer, utilisez le radar. Lui seul vous indiquera les dangers à éviter. On distingue déjà Fort Apocalypse dans le radar à droite.



Vous êtes enfin devant la forteresse renfermant toute l'énergie des Kralthaus. Il faut patienter encore un peu car un champ magnétique la protège.



Un homme tout près, sauvez le puis tirez quelques rockets sur la forteresse. Pour la détruire à coup sûr visiez le centre.



Mission accomplie, vous venez de sauver votre pays et d'endormir à tout jamais les forces des Kralthaus, ou du moins, vous le croyez.



Vous êtes maintenant sur l'ancien lieu qu'occupait la forteresse, il n'en reste plus rien. Seu votre radar vous indique son ancienne position.



Il faut maintenant remonter jusqu'à la base Delta, avec tous les survivants que vous avez sauvés durant le parcours.



Il manque encore quelques hommes, que faire? Vous allez détruire les briques qui les emprisonnent, ne craignez rien sauf la collision.



Certains d'entre eux sont presque impossibles à atteindre, dans ce cas, utilisez les grands moyens, tirez-les dessus. C'est efficace mais pas très humain.



La remontée se poursuit maintenant, vous avez fait le plein d'hommes à sauver, tout va bien. Les rescapés vous remercient chaleureusement.



Vous ressortez par la seconde galerie. Pour attendre Fort Apocalypse, vous avez deux chemins possibles.



Surveillez toujours votre radar, car si les rayons laser ne fonctionnent plus, les tanks eux sont toujours actifs. Vous ne pouvez échouer si près du but...



Les hélicoptères ennemis sont aussi en action, peut-être veulent-ils venger leur empire. Méfiez-vous d'eux; ils sont prêts à tout.



Si vous venez à manquer de carburant, voici une aire de ravitaillement qui tombe à pic pour faire le plein de fuel.



Vous avez déjà parcouru plus de la moitié du jeu, votre mission est presque terminée. Franchissez-vous les ultimes obstacles?



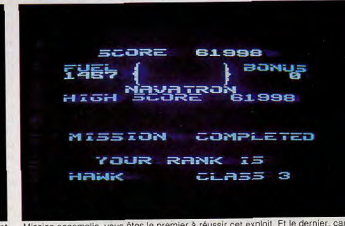
Un peu las, vous essayez de rentrer au plus vite. Mais n'oubliez pas que les portes à plasma sont toujours aussi dangereuses.



Vous avez rencontré un mur oublié, lors de votre descente. Les rayons laser étant désactivés, vous ne risquez rien. Abattez-le en toute tranquillité.



Vous êtes enfin à l'air libre. Votre radar vous indique que les tanks Kralthaus sont hors fonction! Bien sûr, un repos bien mérité.



Mission accomplie, vous êtes le premier à réussir cet exploit. Et le dernier, car Fort Apocalypse n'existe plus. Bravo!

PINCE-MOI, JE REVE

L'été approche et comme chaque année nous propose son lot de nouveautés toujours plus époustouflantes. Voici notre sélection des meilleures jeux de café du mois.

VOUS AVEZ DIT CLASSIQUE

Notre classique du mois nous permet, par sa réédition, de considérer à la fois une nouveauté et une machine déjà très prisee depuis quelques années.

Centaur et *Centaur II* ne diffèrent, en effet, que par le curieux tronton du second, calqué sur celui de *Mr & Mrs Pac Man* et l'*Eight Ball Deluxe Limited Edition*.

A noter une rénovation des anciens appareils Bally, le *Fantasy* de Bell Game, pourvu d'un plateau agencé selon le *Centaur*, mais n'en comportant pas toutes les subtilités. La couleur noire, bannie durant plus de quarante ans dans la décoration des pinballs, prend une éclatante revanche avec ce premier modèle en noir et blanc de l'histoire des flippers. Le thème de l'être mi-homme, mi-cheval emprunté à la mythologie grecque par Paul Farris devient ici, un compromis futuriste entre l'homme, l'animal et... la machine. Agressif à souhait !

Sous son aspect agressif, *Centaur* est toutefois le premier à offrir un spectacle sans équivalent. Il suffit d'appuyer sur le bouton de flip et celui-ci vous détaille (en anglais) les diverses combinaisons dont il dispose en les éclairant pour situer leur emplacement et celui de code. Un petit « son et lumière » en guise de bienvenue.

Comment jouer au Centaur ?

Le principe du jeu sera de gagner des billes supplémentaires afin de jouer en « multiball » à 2, 3, 4 et même 5 boules !

Combinaison rouge : les passages supérieurs éclairés l'ont progresser le multipli-

cateur de bonus (x2, x3, x4, x5). Le système « lane change » permet le transfert des voyants et agit également sur les 4 sorties inférieures, c'est une innovation de plus de *Centaur*.

Combinaison jaune : les 4 drop-targets, « O.R.B.S. », dans l'ordre, libèrent une bille des flancs de la machine par un éjecteur dissimulé sous le « runway » (couloir du lance-bille). Cela revient à obtenir une extra-bille qui s'ajoute immédiatement à la bille en jeu. La série « O.R.B.S. », dans le désordre, éclaire un voyant numéroté, jaune. En touchant la cible fixe « release », vous obtenez un crédit de billes supplémentaires. Arrivé à la dernière boule de la partie, le « release » de l'angle supérieur droit s'éclaire d'ailleurs à cet effet. Quand les 4 voyants jaunes sont allumés, il ne reste plus qu'à faire « O.R.B.S. » pour obtenir une partie.

Combinaison verte : les 4 drop-targets latéraux 1-2-3-4 effectués dans l'ordre, augmentent prodigieusement la valeur du bonus. De plus, la combinaison réussie éclaire la cible « release » droite et permet d'envoyer le bonus multiplié par 2, 3, 4 ou 5. Un champ magnétique, telle une main invisible, immobilise la bille de jeu revenant de cette mission, tandis que le bonus est décompté au coefficient que lui a attribué une lumière courante, comme à la loterie.

Combinaison bleue : les 4 voyants bleus des passages inférieurs, éclairés grâce au système du « lane-change », libèrent une bille immédiatement.

Bille prisonnière : une bille dite « message » est prisonnière du couloir latéral gauche. Pour parvenir à la cible fixe « release » du fond de plateau, il faudra tomber les drop-targets « in-line » intermédiaires. Leur valeur est croissante, et peut être doublée si la bille de jeu heurte la bille message après avoir remonté le passage médian. Le score de 100 000 par cible est très rapide à obtenir au moyen de ce gadget. Enfin il reste encore un spécial qui s'éclaire lors des phases multiball à 5 billes. Essayez de ne pas l'oublier.



NOSTALGIE

Vingt ans déjà. Nous sommes en 1964 et l'Unique Gottlieb à 4 joueurs de l'année apparaît enfin dans les lieux publics afin de prendre la relève du modèle de l'an passé, le *Gauche* (1963). Dans les salles de jeux, surnommées alors « Kermesses », *Ship Mates* prend place au milieu des multiplayers à 2 joueurs de l'époque : *Sunsat*, *Swing Along*, *Flying Charlot* et quelques autres dont les noms évoquent le début des « Sixties ».

Ship Mates répond à l'esprit conjuguant simplicité de conception et facilité apparente du jeu chères à Gottlieb. La plupart des valeurs (1, 5, 10) s'éclairent pour accorder, en alternance, une ou dix fois les poings indiqués. Un partition, placé sur l'axe de symétrie du plateau, agit de même avec les bumpers voisins tel un interrupteur « on-off », leur faisant marquer 10 points « when lit ».

Le rot-target, exclusivité Gottlieb, demeure l'élément principal de l'appareil. Sur l'ancien modèle, il présente aux flippers l'une de ses cibles représentant 1, 2 ou 3 points bénéficiant du multiplicateur 1, 10, voire 100. Les 3 coefficients interchangeables s'obtiennent par les cibles latérales. Bien évidemment, le diamètre et la facilité d'accès à celles-ci sont inversement proportionnels au coefficient qu'elles sélectionnent. La première partie gratuite se situant vers 600 points, l'on comprendra l'intérêt d'une prime de 200 à 300 points d'un coup. Chaque cible 1, 2, 3 touchée, est signalée par un voyant correspondant au centre du plateau. L'éclairage des 3 éjecteurs alors à l'extra-ball. Tout ceci serait simple si l'on fallait agir sur le « spin », en allant dans un tour par exemple, afin de voir le rot-target afficher le chiffre utile à compléter la combinaison de l'extra-ball ou à multiplier par 100. C'est là, en général, que les difficultés commencent...

EXTRA BALL

• *Game Plan*, un jeune constructeur Américain, principalement apprécié pour ses flippers incrustés en table cocktail, revient au pinball classique avec *Sharpshooter*. Il s'agit d'une reprise, redécoupe, du modèle imaginé par l'auteur de *Pinball!* (Editions Dutton, New York), Roger Sharpe, responsable du plateau du *Sharpshooter* de 1979.

• La Belgique, qui a fait ses preuves dans la fabrication de « bingos », ces machines à sous de la famille des pinballs (voir tableau de Tilt N° 4), se lance dans le flipper conforme à notre législation. Annoncé lors du salon Amuseexpo, en décembre 83, *Dau*, Paris s'alignera bientôt sur les productions espagnoles, italiennes ou françaises.

• Loïn est le temps où chaque grand constructeur de Chicago nous proposait un nouveau modèle presque chaque mois... A l'époque du dollar à 8 francs, les interval-



Souvenir des Sixties... Ship Mates de Gottlieb fit un mateur dans le « kermesse »

les entre deux flippers US doivent être comptés en trimestres. Nous parviendront donc, enfin, *Kings Of Steel* de Bally et *Alien Star* de Gottlieb. Nous reviendrons sur ces productions prochainement ainsi que sur le dernier pinball de Williams, *Firepower 2*. Il semblerait que l'appareil soit le dernier flipper Williams puisque, selon la rumeur, la société fondée par l'inventeur du « tilt » (voir Tilt N° 5), serait rachetée par l'un de ses rivaux mais ce n'est qu'une rumeur...

HIT PARADE

L'analyse des classements de pinballs établis par les revues professionnelles US conduit au hit parade « suivant pour le début de 1984 » :

- 1 - Fire Power 2 (Williams)
- 2 - 8 Ball Deluxe (Bally-Midway)
- 3 - Granny & the Gators (Bally-Midway)
- 4 - X's & O's (Bally-Midway)
- 5 - Sharpshooter 2 (Game plan)
- 6 - Time Machine (Zaccaria)
- 7 - Royal Flush Deluxe (Gottlieb)

Sont également cités : *Gobball*, *Centaur II*, *O-Bert Quest* et *Soccer King* de Zaccaria.

Jean-Pierre CUVIER ▶



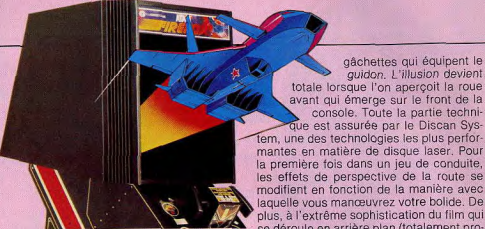
Paul Farris, le créateur de Centaur, a emprunté à l'un des thèmes les plus célèbres de la mythologie grecque : un compromis futuriste entre l'homme, l'animal et la machine... agressif à souhait !

FIREFOX

De mémoire d'humanoïde
Le pilote, les dents serrées, en hommage à Clint Eastwood, s'installe confortablement dans un cockpit en fibre de verre fumé à rendre l'ignoble Darth Vader pâle de jalousie. Bien au chaud à l'intérieur de sa cocouille de plastique ébène, notre « Chuck Yeager » de service s'apprête à livrer une des plus terrifiantes batailles de l'espace qui nous ait été donné d'assister, de mémoire d'humanoïde. Dans *Firefox*, point de répit. Le jeu réside sur l'adresse du joueur à atteindre les cibles qui lui sont offertes, ces dernières lui rapportant alternativement des points ou du carburant pour continuer sa mission...

STAR RIDER Un train d'enfer

Nous avons été séduits par des consoles très élaborées, époustouffées par des cockpits ultra-sophistiqués mais aucune compagnie n'avait fourni autant d'efforts dans le design de l'habitacle d'un jeu d'arcades que Williams avec son nouveau jeu *Star Rider*. En entrant dans une salle de jeu, vous ne manquerez pas d'être surpris à la vue de cette somptueuse moto des temps futurs,



qui, enchâssée dans une lourde console, semble tout droit issue d'un roman de Philip K. Dick. Le pilote prend place sur le siège de la machine, les jambes pendantes de part et d'autre du turboéjecteur faisant office de pot d'échappement, les mains fermement agrippées aux manettes. Celles-ci sont agrémentées de divers poussoirs et

gâchettes qui équipent le guidon. L'illusion devient totale lorsque l'on aperçoit la roue arrière qui émerge sur le front de la console. Toute la partie technique est assurée par le Discan System, une des technologies les plus performantes en matière de disque laser. Pour la première fois dans un jeu de conduite, les effets de perspective de la route se modifient en fonction de la manière avec laquelle vous manœuvrez votre bolide. De plus, à l'extrême sophistication du film qui se déroule en arrière plan (totalement programmé), s'ajoute la résolution graphique (de grande qualité) des premiers plans qui confère à l'ensemble une grande homogénéité, ce qui n'est, hélas, pas toujours le cas en matière de vidéodisque.

Outre les effets sonores stéréophoniques (accélération, freinages), d'un réalisme à vous couper le souffle, la principale inno-

vation de ce jeu réside dans l'effet de simulation du rétroviseur. Cela ajoute indéniablement une dimension supplémentaire au jeu, l'action se déroulant à la fois devant et derrière le joueur. Notre pilote pouvant ainsi rattraper et dépasser les concurrents qui le précèdent tout en bloquant le passage aux concurrents qui se pressent derrière lui. *Star Rider* est conçu pour les aventuriers de l'espace qui rêvent de se déplacer aussi vite que les comètes qui fusent à travers le cosmos. Pour découvrir d'étranges et lointaines planètes qui enflammeront votre imagination, vous piloterez votre moto de fiction le long de routes semées de dangers qui vous entraîneront vers des horizons mystérieux et angoissants.

À travers les mondes imaginaires de « Cubitania », « Hexagonia », « Crystalia » et « Stalacite » et autres environnements surréalistes, vous participerez à une épopée toujours plus envoiante et terrifiante que la précédente, chacune d'entre elles vous réservant quelques surprises bien particulières.

Les voyageurs de *Star Rider* passent à travers une galaxie de sons et de lumières, d'ombres et d'espace. Des champs magnétiques maintiendront votre engin sur ses roues lorsque vous devez affronter vos redoutables adversaires : « Thunderbolt », « Sidewinder », « Red Hawk », et « Gold Rider », chacun d'entre eux représenté par un personnage bien typé. Sachez qu'en conduisant sur le bas côté de la route, vous ralentissez considérablement votre vitesse, vous exposant, à coup sûr, à l'accident. Vous disposez de trois vies, après trois collisions avec les obstacles qui jalonnent votre route ou avec vos adversaires, la partie s'achève. Chaque course débute et se termine dans le « Cosmodrome », un immense stade d'outre-espace, où le « Roboficial » annonce, d'une manière très solennelle, le rang du joueur et les résultats de la course. Ces nombreux atouts placent *Star Rider* en tête position dans la course au succès de l'été. Soyez vigilants !

SPACE ACE Merci Don Bluth !

Changement dans la communauté chez Cinématronics Atari qui nous présente le nouveau jeu conçu par le papa du *Dragon's Lair*. Don Bluth : le tant attendu *Space Ace*. Les fans de Walt Disney et de *Dragon's Lair* ne seront pas déçus car les graphismes sont toujours aussi réussis. Don Bluth nous entraîne dans un voyage dans le temps nous extirpant des griffes du *Dragon* pour nous mener aux mains sangonnières d'un envahisseur de l'espace. *Space Ace* est un héros qui fut réduit à la taille d'un jeune enfant malin, répondant au nom de Dexter, par l'inflame « Infanto Ray » (allusion à la célèbre *Caroline*). Dexter apparaît sur l'écran sous son aspect juvénile et s'embarque à bord d'un vaisseau spatial pour poursuivre le scélérat venu du



Space Ace et Spy Hunter: le succès assuré dans les salles d'arcades

fond des galaxies, une horrible créature appelée *BoFi*, qui a enlevé sa fiancée, Kimberly, et menace de détruire la planète en réduisant tous les humains sous la forme de nourrissons hurlants. Si le joueur, qui joue le rôle de Dexter, effectue les déplacements adéquats, il gagne suffisamment de points, l'écran vire au rouge et le mot « Energize » s'affiche alors sur l'écran. Si le joueur choisit « Energize » (le « Stimulateur »), il redeviendra *Space Ace* (un grand galliard invulnérable) pendant deux secondes. Il peut alors affronter les plus grands dangers, et tel le Pac-Man après avoir absorbé une vitamine, tout dévorer sur son passage. De cette manière le joueur peut augmenter considérablement son score. Il peut également rester sous la forme de Dexter et poursuivre sa route selon son humeur, en se réservant les gros gains pour plus tard. Contrairement à *Dragon's Lair* qui dicte l'action de bout en bout, *Space Ace* laisse la possibilité de choisir entre deux personnalités radicalement différentes. En revanche, comme sur *Dragon's Lair*, le tableau de commandes, réduit au minimum, ne comprend qu'un simple joystick et un bouton « action », ceci dans le souci, comme l'affirme Don Bluth, « de permettre au joueur de se concentrer sur ce qui se

déroule sur l'écran. » *Space Ace* comprend autant de scènes et d'actions triplépiantes que son prédécesseur avec, en bonus, des effets sonores encore plus percutants, dont un dialogue complet. Après le succès de *Dragon's Lair*, une longue carrière semble promise à *Space Ace*, pendant que Don Bluth se consacre déjà à l'étude de nouveaux jeux révolutionnaires.

SPY HUNTER L'écouleur volant

Si nous accordons le prix de la console la plus originale au *Star Rider* de William Graphic System et le prix des meilleurs graphismes au *Space Ace* de Don Bluth (Cinematronics Atari), le prix du meilleur scénario revient sans conteste au nouveau jeu à laser disque de *Bally Midway* : *Spy Hunter*. Au volant d'une voiture de course, digne de meilleurs « James Bond », le joueur est entraîné dans une captivante mission d'espionnage. Comme sur la célèbre Aston Martin de Golfinger, le tableau de bord est équipé d'une foule de gadgets vous permettant de prévenir les attaques de vos ennemis. Au fur et à mesure que le joueur accroît son capital kilométrage, son arsenal s'enrichit d'une arme nouvelle. Le

- A. Pare brise
- B. Score - Situation
- C. Rétroviseur
- D. Compteur de vitesse - Position - Distance
- E. Freins (à deux paliers)
- F. Moteur turbo
- G. Accélération

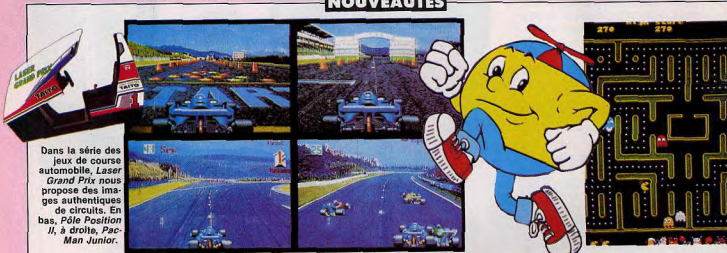


dispose, sur la manette droite, d'une gâchette libérant des saives de mitrailleuses et, à la hauteur du pouce, d'un bouton destiné à semer l'adversaire en répandant des écrans de fumée. Sur la manette de gauche, une gâchette lui permet d'envoyer des missiles alors que le pousoir lâche sur la route des traînés d'huile qui constituent de dangereux obstacles pour ses poursuivants. A l'approche de chaque nouveau fumeur blindé, chargé d'armes, une lumière clignote sur votre tableau de bord. Le joueur, pour effectuer le plein de munitions, doit s'enfoncer dans le fourgon. Pour cela, il devra faire preuve d'une grande dextérité et prouver qu'un agent secret doit également être un as du volant.

Vos ennemis mortels sont nombreux, vous devrez éviter les balles traçantes du seigneur de la route (150 points), l'exécuteur et son fusil à deux coups (500 points), le sinistre Docteur Torpedo (500 points), le maître des motards du ciel et son bombardier fou (700 points), sans compter les tonneaux rebondissants (150 points) qui dévient sur votre route et le redoutable coupeau à cran d'arrêt qui vient taillader vos pneus, (150 points). De l'action, du risque, du suspense, comme dans les meilleurs romans de série noire, il vous faudra user du flegme légendaire d'un 007 pour vous sortir sain et sauf des traquenards que vous tendent vos ennemis. C'est bien sûr dans la version Cockpit que l'on apprécie le plus les effets

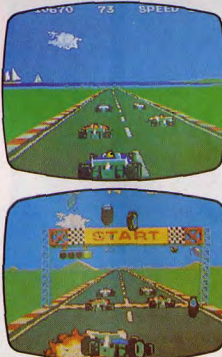
sonores et visuels de ce thriller. La musique joue également un rôle prépondérant, sur le déroulement de l'action, elle augmente la tension et mettra vos nerfs à rude épreuve. Bravo, aux concepteurs de Midway qui ont su adapter à merveille ce thème encore trop peu exploité. La variété des circuits proposés pallie ainsi la monotonie du circuit unique que l'on trouvait dans le *Pôle Position 1*. D'après les rumeurs qui courent, le prochain *Pôle Position* serait de conception tout à fait révolutionnaire et atteindrait la limite de l'effet tri-dimensionnel en nous proposant une console comprenant la bagatelle de trois écrans... affaire à suivre ! Jean-Michel NAVARRE

NOUVEAUTÉS

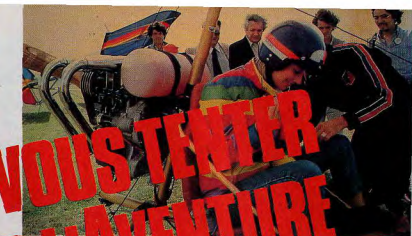
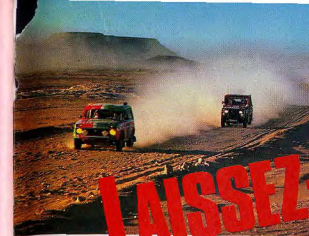


Dans la série des jeux de course automobile, **Laser Grand Prix** nous propose des images authentiques de circuits. En bas, **Pôle Position II**, à droite, **Pac-Man Junior**.

Dans la série des courses automobiles, le système laser fait son apparition sous l'aspect du nouveau jeu **Grand Prix** de Taito. Fortement influencé par le maître du genre, j'ai nommé le *Pôle Position* de Atari, **Grand Prix** franchit un palier supplémentaire vers le réalisme en nous proposant un film composé d'authentiques images de circuit. Le cockpit au design futuriste et la qualité des effets spéciaux en font un sérieux prétendant au hit-maker de chez Atari. Mais, d'après nos dernières informations le *Pôle Position* ne compte pas rester à la traîne. Le *Pôle Position II* (tout en gardant les recettes qui avaient fait le succès du jeu original (tour de qualification, prolongement du temps imparti en cas de succès) avait déjà fortement innové en proposant au joueur le choix entre quatre circuits, chacun présentant des difficultés particulières. Du côté des classiques, peu d'innovation. Comme dans le cinéma, on exploite le filon jusqu'à la lie. Après *Pac-Man*, *Mrs Pac-Man*, *Baby Pac-Man* voici le *Pac-Man Junior* dont la seule originalité réside dans un nouveau labyrinthe qui



se déplace de gauche à droite. Même topo chez Nintendo qui nous impose le troisième volet du *Donkey Kong*. Le pauvre singe doit faire face à un nouveau personnage du nom de Stanley, qui passe son temps à répandre de l'insecticide contre les abeilles tout en recevant son lot de noix de coco... Si dans le domaine du show business, la course au tube de l'été a déjà commencé depuis quelques semaines et si l'on hésite encore entre le Smurf, le Break ou autre Hip Hop, une chose semble sûre en ce qui concerne les jeux d'arcades : le n° 1 sera le Laser disque. Les compagnies se pressent au portillon pour nous présenter leurs candidats au titre. Dans la foulée du *March 3* de Mystar et de *Astronbelt* de Sega-Grmlin qui ont fait leurs preuves cet hiver, Bally Midway nous propose le *Galaxy Ranger*. Ce dernier ne nous offre d'ailleurs que peu d'originalité face aux concurrents précités. Pendant ce temps la firme Atari, pour ne pas être en reste dans le domaine des batailles aériennes, débarque avec le déjà célèbre *Firefox*, inspiré du film du même nom.



Laissez-vous tenter par l'aventure

FORMAT: 21 x 28 cm
274 PAGES

Almanach de l'Aventure et du Voyage RC Paris B 320 506 799



L'ALMANACH DE L'AVENTURE ET DU VOYAGE :

Pour vivre à fond la grande passion du voyage.

- Sur les pas des aventuriers des temps modernes : des reportages photos passionnants sur des voyages hors du commun.
- Le calendrier des fêtes du monde : mois après mois et dans chaque pays, toutes les fêtes à ne pas manquer.
- Un choix de destinations originales et de vacances sportives pour vous envoler pour Boca-Roa, faire de la chasse sous-marine en Floride ou explorer St-Pierre et Miquelon. Toutes les adresses et les renseignements qui vous seront indispensables pour partir.
- Préparation au voyage : des dossiers qui vous aideront à mieux organiser vos périples. Itinéraire, budget, moyens de locomotion, matériel, vaccins, etc.
- L'équipement du baroudeur au banc d'essai : tentes, sacs de couchage, sacs à dos, réchauds, gamelles, gourdes.
- Des astuces pour réduire votre budget transport : charters, vols spéciaux... les adresses des agences.
- Guide complet des formalités à remplir : passeport, visa, vaccinations, permis de conduire, etc. pour chaque pays.
- Tous les lieux opérateurs avec leur numéro de téléphone.
- Et aussi... les livres, les guides, les cartes, les atlas. Les bonnes librairies spécialisées dans le voyage.



BILLET DE COMMANDE A RETOURNER

OUI, veuillez me faire parvenir à l'adresse indiquée ci-dessus, l'Almanach de l'Aventure et du Voyage au prix de 45 F (+ 13 F de frais de port) et de 101 rue Réaumur - 75002 PARIS.

Je vous prie de m'envoyer mon règlement à l'ordre de l'Almanach de l'Aventure et du Voyage par : chèque bancaire chèque postal (3 volets)

Merci de nous retourner votre Billet de commande sous enveloppe affranchie à l'Almanach de l'Aventure et du Voyage, Service Abonnement, 101 rue Réaumur - 75002 PARIS.

M Mme Mlle _____ Adresse _____

Prénom _____

Ville _____

Code postal _____

Signature _____

212



FANTASTIC VIDEO

Lorsque le cinéma puise dans les forces vives des jeux électroniques, le résultat est explosif.

Après *Tron* et *War Games*, deux metteurs en scènes, Joseph Sargent et Nick Castle plongent les champions d'arcades dans l'épouvante et la science-fiction.

Machines diaboliques, galaxies en péril...

Pour Tilt, Guy Delcourt dévoile en exclusivité *En plein Cauchemar* et *The Last Starfighter*.

EN PLEIN CAUCHEMAR : LE JEU VIDEO VAMPIRE

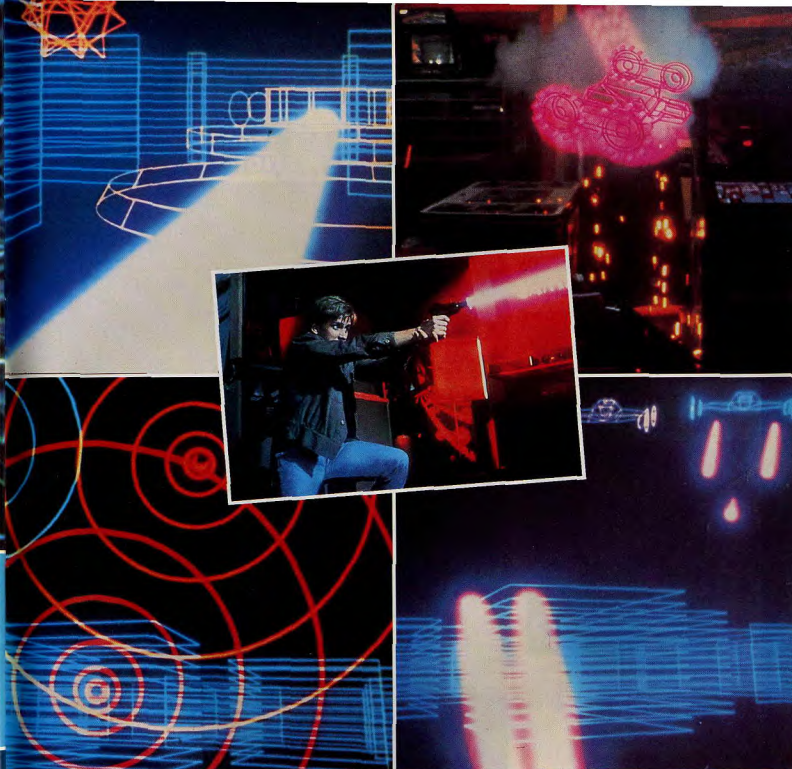
En plein cauchemar... Aucun titre ne conviendrait mieux à l'aventure que s'apprête à vivre J.J. Cooney. Au départ, tout se présente pourtant pour le mieux. J.J. est un as des jeux vidéo. Mieux, il en est le champion. Les arcades occupent toute son existence et tout son esprit. Quand il manque d'argent, il se rend dans un quartier de New York où personne ne le connaît. Là, il se livre, avec la complicité de son ami Zock, à un petit numéro parfaitement au point. Se faisant passer pour un débutant, il repère un bon joueur, accepte des paris à contre-cœur, et perd systématiquement... Jusqu'au moment où, simulant un « quite ou double » désespéré, il propose de miser



Photos: D.R.

25 dollars sur la dernière partie. Inévitablement, le « pigeon » accepte. C'est alors que J.J. se métamorphose, de néophyte timoré, en une sorte d'androïde invincible. Coupé du monde extérieur par la musique de son Walkman, le regard fixe, le front ruisselant de sueur, il désintègre les obstacles qui le séparent de la victoire sans même devoir les regarder.

Evidemment, un tel retournement de situation n'est pas pour séduire le monde, surtout lorsque l'adversaire déconfile — et *terrible* — est à la tête d'un gang de coupeurs de gorges amateurs ! Mais J.J. a l'habitude : d'un geste, il empoche son gain, lui à toutes jambes, grimpe dans un bus en



Arrivé au 13^e stade du jeu, J.J. Cooney (Emilio Estevez) affronte l'« évêque des batailles » dans un duel à mort. Diabolique !

marCHE, et retourne, triomphant, à son arcade habituelle. Son public l'y attend, il s'impatiente de l'admirer à nouveau dans ses hautes œuvres. Car, aucune machine ne résiste à J.J. Cooney. Ou presque. L'une d'elles, appelée « L'évêque des batailles », ne lui a pas encore livré tous ses secrets. « Je possède 13 stades de difficulté croissante », déclare d'emblée le personnage-symbole du jeu, dont le façade se compose de polygones verdâtres. Mais, pour le moment, aucun joueur n'a encore dépassé le douzième niveau. Beaucoup ont fini par renoncer... A tel point que ce fameux treizième stade a fini par devenir un mythe ! Mais J.J. Cooney, lui, sait qu'il peut vaincre

« L'évêque ». De nuit, il revient clandestinement dans l'arcade. Puis, un à un, il gravit les échelons du jeu. Comme par magie, il pulvérise les appareils destructeurs qui le menacent, franchit les labyrinthes, déjoue les pièges. Bientôt, il atteint le douzième niveau. Et par une réussite extraordinaire, il en vient également à bout ! J.J. a gagné. Mais « L'évêque » n'a peut-être pas dit son dernier mot, et le treizième niveau pourrait se révéler infiniment plus dangereux que les douze précédents... N'anticipons pas. Il serait dommage de révéler la chute de ce scénario particulièrement astucieux, d'autant plus que le film sera visible sur tous les écrans à partir

du 13 juin. Si vous allez le voir, attendez-vous cependant à une petite déception : vous découvrirez en effet que la mésaventure de J.J. Cooney n'occupe que 25 % du film ! Pour le reste, à la manière de *La quatrième dimension*, le réalisateur Joseph Sargent a mis en scène trois autres histoires tout aussi cauchemardesques. Dans la première, une jeune femme décide de sortir seule la nuit, alors qu'un tueur sadique rôde dans les environs. Dans la seconde, un prêtre en crise de vocation est poursuivi par un camion noir, avide de sang, et doté d'une puissance... diabolique. Enfin, dans le dernier sketch, les propriétaires d'une paisible demeure passent quelques

moments désagréables en compagnie d'un rat. Mais pas de l'importance quel rat, puisque l'animal ne mesure pas moins d'un mètre de long !

Les trois histoires que nous venons de décrire représentent les thèmes classiques du genre fantastique : les tueurs fous, le diable, et les animaux mythiques. Le fait qu'un récit fondé sur les jeux vidéo soit inclus dans le même film revêt donc une signification particulière. Il faut en déduire que désormais, au même titre que les vampires ou les loups-garous, les jeux électroniques font partie des authentiques « monstres » de l'écran !

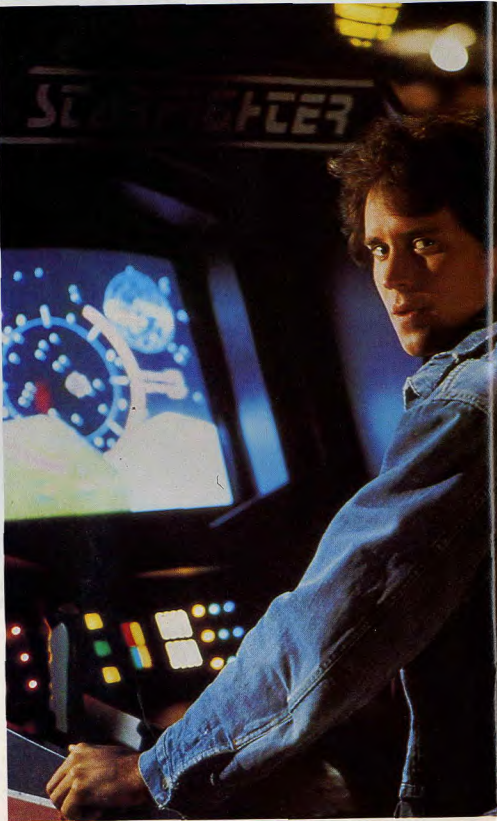
Les quatre segments d'*En plein cauchemar* sont des réussites. Joseph Sargent a mené ces histoires à un rythme soutenu, ménageant à la fois suspense et humour, se réservant quelques scènes d'angoisse qui paralysent les plus endurcis. Néanmoins, à tous égards, « L'évêque des batailles » se détache des autres sketches. On y appréciera notamment le jeu intense du jeune



comédien Emilio Estevez, digne successeur de son père Martin Sheen, et la manière dont le récit, qui commence sur le ton de la comédie, se transforme peu à peu en une tragédie macabre pimentée d'un avertissement ironique à l'intention des « drogués » de jeux vidéo. Mais surtout, ce film comporte au moins une séquence inoubliable : celle où J.J. Cooney, resté seul dans l'arcade, doit lutter à l'aide d'un pistolet-laser contre les défenses meurtrières de « L'évêque ». Classique ? Pas tout à fait. Car les défenses en question — sphères d'énergie, vaisseaux spatiaux, « dragon » électronique, etc. — sortent de la console, grandissent démesurément, et se matérialisent dans la salle de jeux !

Les effets spéciaux utilisés ici n'égalent pas ceux de *Tron*. Ils parviennent cependant à simuler, avec un réalisme avoisinant la perfection, ce que pourrait être le véritable combat d'un individu contre les créatures électroniques à trois dimensions. A ce titre, « L'évêque des batailles » représente à la fois le rêve et le cauchemar de tout fan de jeux vidéo.

**THE LAST STARFIGHTER :
DESTINATION ESPACE !**



Un jeu électronique devenant réalité et prenant des proportions incroyables... Tel est également le thème de base de *The Last Starfighter*. Littéralement, ce titre américain signifie « Le dernier combattant spatial ». Mais il nous est encore impossible de savoir avec précision quel sera le titre français du film. En effet, *The Last Starfighter* ne sort aux Etats-Unis que le 22 juin, et ne franchira pas l'Atlantique avant la fin de l'année. C'est donc en avant-première — et en exclusivité — que nous vous le présentons. Au départ, « The Last Starfighter » est, dans le film, le nom d'un nouveau jeu vidéo. Son apparence est parfaitement classique. Mais sa fonction l'est beaucoup moins. Car cette machine extraordinaire a été placée sur terre par des extra-terrestres dans le but de sélectionner, parmi les joueurs, un futur pilote de chasse interstellaire ! Ainsi, le cinéma donne-t-il à ce jeu électronique le plus beau rôle possible : celui d'un tremplin vers l'aventure, d'une porte ouverte sur la fiction, mais aussi d'un outil précieux permettant d'évaluer les aptitudes et même la vocation d'un individu. Cette double fonction correspond d'ailleurs à la réalité présente.

Sur « The Last Starfighter », le jeune Alex s'impose sans peine comme le meilleur joueur de la région. Sa performance lui vaut une enviable popularité auprès de ses camarades de classe. Et bien plus encore. Bientôt, un vieil homme d'allure inoffensive lui demande en effet de monter dans sa voiture. Le véhicule démarre, roule pendant une dizaine de secondes... et s'envole à destination de l'espace ! En moins de temps qu'il n'en faut pour jouer au Pac-Man, Alex se retrouve sur Rylos, planète dominante de la Ligue Interstellaire. A peine remis de ses émotions et de ce



Alex (Lance Gurt) et l'envoyé de la planète Rylos (Robert Preston) sur la base de défense de la Ligue Interstellaire

voyage de milliers d'années-lumière (traversées en voiture !), il apprend la cause de son enlèvement. Menacé d'invasion par la race guerrière des Ko-Dan, Rylos doit se défendre. Mais, son peuple, qui a connu la paix durant des millénaires, a oublié l'art de combattre. C'est pourquoi, à l'aide de machines-test comparables au « Last Starfighter », une flotte de chasseurs spatiaux venus de tous les mondes habités et connus, a été constituée. Maintenant, revêtu d'un casque, d'un uniforme, d'appareils dont il doit maîtriser l'utilisation instantanément, le joueur-prodige se trouve confronté à une décision cruciale. Il peut rentrer sur

terre et oublier toute cette aventure qui ressemble à un rêve, ou rejoindre les rangs des « Starfighters » pour vivre, aux côtés de son nouvel ami Rig (un humanoïde à tête de reptile), une bataille cosmique dans laquelle ses réflexes de joueur émérite seront mis à rude épreuve, et où il risquera sa vie à chaque instant... Mais il faut se hâter : le destin de quelques dizaines de planètes est en jeu !

Un jeune héros aux dons prodigieux, des combats spatiaux à l'échelle d'un univers, des créatures extra-terrestres dignes d'un train fantôme... Fort de tous ces éléments, *The Last Starfighter* s'annonce comme un ▶

ELECTRON

LES JEUX ET LES MICRO DU FUTUR AU PRÉSENT

4 NOUVEAUTÉS COLECO

**NOVA BLAST
MOONSWEeper, WING WAR
ET BC'S QUEST FOR TIRES**

**117, AVENUE DE VILLIERS 75017 PARIS - M^o PEREIRE - TEL. 766.11.77.
OUVERT DU LUNDI AU SAMEDI INCLUS DE 10 H A 19 H 30**

BON DE COMMANDE

Renvoyez ce bon après l'avoir rempli à
ELECTRON 117, avenue de Villiers 75017 Paris.
Tel: (1) 766.11.77.

Nom _____

Prénom _____

Adresse _____

Tel. _____

Ville _____ Code postal _____

Veuillez me faire parvenir la ou les cassettes indiquées
contre remboursement (c.) ou je joins à ma
demande un règlement par CCP (c.) ou cheque bancaire (c.)
établi à l'ordre de ELECTRON (port compris).

| | |
|----------------------|-----------|
| NOVA BLAST | 420 F x = |
| MOONSWEeper | 420 F x = |
| WING WAR | 420 F x = |
| BC'S QUEST FOR TIRES | 450 F x = |
| TOTAL T.T.C. | |



Alex, le joueur prodige métamorphosé en guerrier du cosmos, parviendra-t-il à repousser les terrifiants envahisseurs Ko-Dan ?

film de « science-action » à couper le souffle ! Nous retrouvons ici le type de personnages, de scénario et de style (un subtil dosage d'aventure, d'humour et de sentiment) qui firent la qualité et le succès de *La guerre des étoiles*. Pour atteindre ce résultat, rien n'a été épargné. Pendant plus d'un an, *The Last Starfighter* fut le secret le plus jacieusement gardé d'Hollywood. Aujourd'hui, le scénario et quelques photos du film ont pu être arrachés des mains des responsables de cette œuvre de 16 millions de dollars (130 millions de francs !). Mais il demeure encore une chose sur laquelle le voile du mystère plane : les effets spéciaux.

Sur ce plan, *The Last Starfighter* devrait constituer une petite révolution. Avec la saga de *Star Wars*, George Lucas a porté à son sommet l'utilisation de maquettes et de décors peints pour la simulation de scènes imaginaires... Aujourd'hui, *The Last Starfighter* se propose de rendre toutes ces techniques désuètes. L'ensemble des séquences d'effets spéciaux du film — qui durent 27 minutes au total — fut, en effet, entièrement réalisé à l'aide d'images générées par ordinateur, sans qu'aucun truchement classique n'intervienne. Certes, les artisans de *Tron* avaient déjà eu recours à une méthode similaire. Mais leur objectif était de composer un univers extrêmement stylisé, beaucoup plus proche d'un dessin animé que du monde réel. Pour les aventuriers d'Alex, au contraire, les spécialistes en effets spéciaux prétendent avoir simulé les batailles dans le cosmos, les vues de planètes inconnues et les détails de vaisseaux



spatiaux avec un tel réalisme que nous n'en croirions pas nos yeux ! Cet exploit, ils le doivent en partie à un atout de poids : le « Cray 1 », l'ordinateur le plus puissant de la planète, auquel le cinéma a ici recouru pour la première fois. Grâce aux énormes possibilités de cette super-machine, les appareils et les décors conçus par Ron Cobb (un célèbre dessinateur ayant collaboré à *La guerre des étoiles*, *Alien* et *Conan*) ont fait l'objet de représentations graphiques extrêmement précises. Chaque plan du film fut créé sur un écran par la combinaison d'une multitude de polygones microscopiques (jusqu'à un million par image !). Ces derniers pouvant varier à volonté en couleur, en intensité lumineuse et en emplacement, les possibilités offertes aux créateurs du film furent, on le voit, pratiquement illimitées. Si les rumeurs, à propos de la perfection des effets obtenus, se confirment, *The Last Starfighter* marquera le début de l'ère des truchements cinématographiques conçus exclusivement sur ordinateur et en vidéo.

Lentement mais sûrement, les jeux vidéo apportent donc au cinéma ce qu'il cherchait depuis longtemps : d'une part de nouveaux sujets ou films, d'autre part de nouvelles techniques permettant de produire à prix raisonnable des images capables de stupéfier un public de plus en plus exigeant. Pour les fans de jeux électroniques, cette évolution est une bénédiction. Bientôt, ils pourront, eux aussi, s'offrir un aller-simple pour la planète Rylos... en se rendant à la salle de cinéma la plus proche !

Guy DELCOURT



Le club des fans du jeu vidéo

BP 06740 CHATEAUNEUF (93) 42.57.12

Toutes les nouveautés à des prix délirants!...

ATARI-VCS

| | |
|---------------------|-------|
| BUCK ROGERS | 329 F |
| STAR TREK | 329 F |
| CONGO BONGO | 329 F |
| PITFALL II | 329 F |
| HERO | 329 F |
| RIVER RAID | 329 F |
| SPACE SHUTTLE | 329 F |
| DECATHLON | 329 F |
| ENDURO | 329 F |
| FROST BYTE | 329 F |
| KEYSTONE KAPERS | 329 F |
| ROBOT TANK | 329 F |
| PITFALL SUPER COBRA | 379 F |
| Q BERT | 379 F |
| POPEYE | 379 F |
| FROGGER | 379 F |
| TOUTANKHAM | 379 F |

PROMOTION
Les 2 jeux pour 299 F
MEGAMANIA + PLAQUE ATTACK
SPIDER FIGHTER + OINK

MATTÉL INTELLIVISION

| | |
|-------------|-------|
| DRACULA | 329 F |
| STARWARS | 379 F |
| Q BERT | 379 F |
| FROGGER | 379 F |
| TOUTANKHAM | 379 F |
| SUPER COBRA | 399 F |
| POPEYE | 399 F |

PROMOTION
Les 2 jeux pour 299 F
PITFALL + BEAM RIDER
RIVER RAID + HAPPYTRAILS

| | |
|--------------------|-------|
| TI 99/4A | |
| Q BERT | 399 F |
| FROGGER | 399 F |
| SUPER DEMON ATTACK | 329 F |
| MOON SWEEPER | 329 F |
| MICROSURGEON | 329 F |

1 AN de garantie TOTALE

COLECOVISION

| | |
|----------------------|-------|
| PITFALL | 349 F |
| BEAM RIDER | 349 F |
| RIVER RAID | 349 F |
| Q BERT | 399 F |
| FROGGER | 399 F |
| D.K. JUNIOR | 349 F |
| SLUBROC | 399 F |
| Mr-DO | 399 F |
| ZAXXON | 399 F |
| OIL'S WELL | 399 F |
| SAMMY LIGHT FOOT | 399 F |
| BC'S QUEST FOR TIRES | 449 F |

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

* Pour tout programme disponible en stock. Certains jeux ne seront disponibles que très bientôt, nous téléphoner pour connaître la disponibilité exacte.

PITFALL II, CONGO BONGO, BC'S QUEST FOR TIRES ou tout autre titre sur votre écran dans 48 h* en téléphonant au 16 (93) 42.57.12

BON de COMMANDE EXPRESS à envoyer à

MICROMANIA - B.P. 3 - 06740 CHATEAUNEUF

| TITRES | PRIX |
|--|--------|
| | |
| | |
| | |
| Participation aux frais de port et d'emballage | + 20 F |
| Total à payer = | |

demande de catalogue gratuit ATARI MATTÉL COLECO

NOM

ADRESSE

.....

.....

Code postal Ville

Règlement: je joins un Chèque Bancaire Mandat-lettre je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 20 F pour frais de remboursement). Précisez votre ordinateur de jeux ATARI MATTÉL COLECO TI 99/4A



Voice Chess et The Turk; le premier, bavard, tient tête à bien des ordinateurs d'échecs; le second conviendra parfaitement au débutant.

LES ECHECS CRÈVENT L'ÉCRAN

Les échiquiers spécialisés ne règnent plus en maîtres incontestés sur le monde des échecs électroniques; ils doivent maintenant compter avec les logiciels destinés aux micro-ordinateurs. The Turk et Voice Chess qui fonctionnent tous deux sur le Spectrum 48 K, en sont la preuve...

Vous tous d'abord le **Turk** (CCP). Ce nom lui a été donné en hommage à l'automate construit par Wolfgang von Kempelen et présenté à la cour impériale d'Autriche en 1769. Cet automate jouait particulièrement bien aux échecs et l'on pense qu'un nain, dissimulé dans la machine, en était le véritable cerveau. L'échiquier est représenté à l'écran et le graphisme des pièces, très agréable, ne permet pas de les confondre. Vous pouvez jouer avec les Blancs ou les Noirs, ou même changer de camp au milieu de la partie. Le déplacement des pièces s'effectue en tapant les codes des cases de départ et d'arrivée. La pièce clignote et ira se placer sur la case choisie. Tout déplacement irrégulier est signalé et le **Turk** demande alors l'introduction d'un nouveau coup. Le programme applique toutes les règles classiques d'échecs, y compris le roque, la promotion et la prise en passant. Par contre, il ne connaît pas les cas de nullité par triple répétition des positions ou par la règle des cinquante coups. Une pendule affiche à l'écran les temps cumulés pour chaque camp. Le programme offre toute une série d'options complémentaires. Il est possible de sauvegarder une partie en cours pour pouvoir la reprendre ultérieurement; On peut aussi afficher les déplacements ou l'échiquier sur l'imprimante. En mode « Démo », le programme joue tout seul sans que vous ayez à appuyer sur une quelconque touche. On peut introduire une séquence de déplacement : ce mode permet à deux joueurs humains de jouer l'un contre l'autre, l'ordinateur se contentant d'afficher l'échiquier et d'enregistrer la par-



Diagramme 1 : Fischer-Ciocaltea, 1962

Le Turbo propose l'échange des dames

Si l'on veut revenir sur un plus grand nombre de coups, il faut demander au programme de rejouer la partie depuis le début, arrêter le processus à l'endroit désiré et reprendre alors la partie normalement. Ce procédé est bien sûr moins pratique que le simple retour en arrière, mais il permet cependant de revenir sur autant de coups que l'on désire, possibilité qui

manque à certains ordinateurs d'échecs prestigieux. Le mode professeur suggère un déplacement au joueur, mais il faut signaler, que dans les premiers niveaux, les coups proposés vous inciteront à commettre des erreurs magistrales. Le programme dispose de six niveaux dont les temps moyens de réponse s'échelonnent de quelques secondes au niveau 1, à six heures au niveau 6. En fait, seuls les trois premiers sont utilisables en partie normale, car, dès le niveau 4, les temps de réponse sont vraiment trop longs; dix minutes pour le niveau 4 et une heure pour le niveau 5. Une option Blitz vous est aussi proposée, où le temps de réflexion total ne doit pas dépasser cinq minutes. Pour les probabilistes, il est possible d'introduire une position donnée. Par contre, il n'existe pas de niveau spécial de résolution des mats. dommage... Dans les niveaux 1 à 2, le programme se révèle franchement faible et ne pourra tenir tête qu'à des joueurs débutants. Au niveau 3, le jeu déjà est peu mieux. La bibliothèque d'ouvertures est peu étoffée et ne comprend que quelques ouvertures classiques qui ne s'étendent que sur un nombre limité de demi-coups. En milieu de partie, le programme élabore parfois d'intéressantes combinaisons mais il n'a aucun sens du danger et il accepte facilement des prises « gratuites » qui conduisent à un mat rapide. Quant à son sens stratégique, il semble quasiment inexistant. En fin de partie, le programme repère du terrain car il ne connaît pas l'opposition ni la règle du carré. Comme à notre habitude, nous lui avons soumis quelques positions tirées de

parties de champions. Le programme était au niveau 4 (dix minutes en moyenne de réflexion par coup).
Diagramme 3 (Olafson, Karpov, 1980) : les noirs jouent et gagnent. Le **Turk** répond Dd3+ en trois minutes et dix-sept secondes alors que le gain de la dame blanche s'obtient par Da2. Solution trouvée en une minute par **Superstar**, cinq minutes par **Constellation** et cinq minutes trente-six secondes par **Méphisto 3**.
Diagramme 5 (Braga, Karpov, 1982) : il s'agit ici des noirs de trouver un mat forcé en cinq coups. Au bout d'une minute et



Diagramme 2 : Tal-Semenkin, 1954

vingt-sept secondes, le **Turk** propose l'échange des Dames par Dxf3 alors que la solution est Dg1+, trouvée par **Constellation** en dix-huit secondes, **Méphisto 3** en quarante-neuf secondes et **Superstar** en cinquante minutes.
 Ces problèmes soulignent la faiblesse du programme, incapable de rivaliser en combinaison avec les ordinateurs d'échecs. Le programme de **Turk**, proposé au prix de 115 F, ne peut constituer qu'un achat d'initiation pour les joueurs occasionnels ou débutants. Il en va tout autrement du second programme que nous avons testé : **Spectrum Voice Chess** de Artic Computing Limited. La grande originalité de ce programme est qu'il parle, et cela sans avoir besoin de rajouter une quelconque extension. Tous les coups joués de part et d'autre sont annoncés et parfois commentés de façon amusante. Certes, la voix n'est pas très claire et le chuintement important mais on s'y habitue rapidement et il devient intelligible après quelques minutes. Salons cet exploit sur un ordinateur qui ne dispose aucunement de la synthèse de paroles. L'échiquier est représenté à l'écran; le graphisme des pièces est moyen et le choix des couleurs manque de contraste. Ainsi, on ne distingue pas suffisamment les pièces blanches sur les cases blanches. Le

déplacement des pièces s'effectue en tapant les codes de départ et d'arrivée, séparés par un espace. Les déplacements irréguliers sont signalés par la parole et le **Turk**. Le programme suit les règles classiques (roque, promotion, prise en passant), y compris les cas de nullité par triple répétition des positions, mais ne connaît pas la règle des cinquante coups.

Il ignore les apâts trop faciles

Vous pouvez jouer indifféremment avec les blancs ou les noirs. Lors de sa réflexion, le programme affiche les différents coups qu'il envisage de jouer. Si vous êtes dans une situation difficile, vous pouvez demander à l'ordinateur de vous conseiller, excepté au niveau 0 et en début de partie. Il est possible de sauvegarder une partie en cours et de la reprendre plus tard. Vous pouvez encore imprimer déplacements ou échiquier sur l'imprimante. En revanche, et c'est dommage, le programme ne dispose d'aucune possibilité de retour arrière. Le **Voice Chess** propose sept niveaux de jeu, depuis le niveau 6 réservé au jeu par correspondance (plusieurs heures d'analyse



Diagramme 3 : Olafson-Karpov, 1980

par coup). Seuls les temps jusqu'au niveau 3 (trois minutes) ou à la figure 4 (cinq minutes) sont compatibles avec une partie normale. Un mode particulier d'introduction des positions a été prévu pour l'analyse de problèmes. La bibliothèque d'ouvertures, assez classique, comprend un nombre correct de lignes, s'étendant suffisamment loin. Cela vous garantira des parties sans monotonie. En milieu de partie, le programme révèle une importante force tactique et combinatoire, et il faudra faire sérieusement attention pour ne pas tomber dans ses pièges. Sa stratégie n'est malheureusement pas suffisamment développée mais il a un sens suffisant du danger pour ne pas se laisser prendre

à des apâts trop faciles. En fin de partie, le programme ne brille pas particulièrement mais il s'en tire encore honorablement face à ses concurrents. Nous avons soumis au **Voice Chess** quelques problèmes. Le programme était au niveau 4, soit cinq minutes par coup. Voici les résultats :
Diagramme 1 : (Fischer-Ciocaltea, 1962) : les blancs jouent et gagnent. **Voice Chess** trouve la solution Fg5 en neuf minutes quinze secondes, contre vingt secondes pour **Superstar**, une minute pour **Constellation**, trois minutes neuf secondes pour **Méphisto 3** et cinq minutes pour **Super 9**.



Diagramme 4 : Burga-Karpov, 1982

à des apâts trop faciles. En fin de partie, le programme ne brille pas particulièrement mais il s'en tire encore honorablement face à ses concurrents. Nous avons soumis au **Voice Chess** quelques problèmes. Le programme était au niveau 4, soit cinq minutes par coup. Voici les résultats :
Diagramme 1 : (Fischer-Ciocaltea, 1962) : les blancs jouent et gagnent. Le programme trouve la solution en deux minutes trente secondes par Da2, contre une minute pour **Superstar**, cinq minutes pour **Constellation** et cinq minutes trente-six secondes pour **Méphisto 3**.
Diagramme 4 (Burga-Karpov, 1982) : ici encore, le programme ne voit pas le mat forcé par les noirs puisqu'il propose, au bout de trois minutes, l'échange des dames par Dxf3+ au lieu de jouer Dg1+. Ces diagrammes révèlent la bonne combinaison du programme, mais aussi la faiblesse de l'algorithme d'attaque du roi, comme le montrent ses mauvais résultats dans la recherche de mat. Le **Voice Chess** apparaît comme un bon programme d'échecs, capable de tenir tête à bien des amateurs et même à des ordinateurs d'échecs de haut de gamme, théoriquement plus performants. Son prix modique de 85 francs constitue un attrait supplémentaire, pour qui possède un **Spectrum 48 K** bien sûr.

LES BONS POINTS

Possesseurs de la fabuleuse cartouche d'Activision « Décalquage », nous nous demandons si le franchissement de 2,20 m en hauteur du saut de 5,40 m au saut à la perche est possible. Voici nos records : 100 m = 10"12, saut en longueur = 5,99 m, poids = 16,73 m, hauteur = 2 m, 400 m = 45"3, 110 m haies = 15"06, saut = 50,95 m, 100 m = 5"2 m, javelot = 76,04 m, 1.500 m = 3'39"5. Notre meilleur score final est de 9 353 points. Les cartouches vidéo, et notre meilleur score est 97 520. A quel niveau nous sitons-nous ?

Jean-Luc et Thierry
42100 Saint-Etienne

Bravo pour les performances. Voici d'autres résultats :

Gilles Tachon - 28200 Montlimalar.
100 m = 9"14, saut en longueur = 9,61 m, poids = 20,36 m, hauteur = 2,20 m, 400 m = 49"30, 110 m haies = 14"26, disque = 63,89 m, perche = 5,20 m, javelot = 84,86 m, 1.500 m = 4'10", 100 m = 5"2 m, javelot = 73,69 m, 1.500 m = 3'42"30.

Fabrice Cambourne - 92100 Boulogne.
100 m = 10"14, longueur = 6,80 m, poids = 16,48 m, hauteur = 2 m, 400 m = 50"10, 110 m = 15"99, disque = 50,17 m, perche = 5,20 m, javelot = 73,69 m, 1.500 m = 3'42"30.

Christophe Duhamel - 75020 Paris.
100 m = 10"16, perche = 5,40 m, longueur = 6,14 m, poids = 16,35 m, 400 m = 50"5, disque = 49,38, hauteur = 2,40 m, javelot = 73,76 m, 110 m haies = 15"11, 1.500 m = 3'41"5.

Frédéric Vandecastelle - Belgique.
Score total : 8 355 points.
Si un champion améliorait encore ces belles performances, merci de le faire savoir à Tilt !

TRAHISON

J'ai appris avec consternation l'arrêt de vente en France du Vectrex et de ses cassettes. Je suis scandalisé, et je considère cette décision comme une malchance et une trahison de la part de Milton Bradley. Les fidèles lecteurs de Tilt se souviennent certainement des publicités parues dans les n° 7 et 8, qui nous mettaient l'eau à la bouche en nous promettant pour bientôt une micro-ordinateur, les cassettes-mémoire, les lunettes 3 D, etc. Alors, apprenez que le matériel promis n'arrivera jamais en France à de quel revendeur ! Les extensions et nouvelles cassettes, déjà vendues aux Etats-Unis, auraient au moins pu venir chez nous. Quoi qu'il en soit, il me semble que le Vectrex se soit assez bien vendu en France. Il est donc possible de le courir et les P.A. dans Tilt. Ma

colère est justifiée par le fait que j'ai mis, à perte, plus de 2 000 F dans le Vectrex et ses cassettes.

Jean-Paul BLANCHET
95100 Argenteuil

Nous regrettons nous aussi l'arrêt du Vectrex. Seule consolation pour les « Vectrexistes » : ils peuvent acheter l'ensemble des cassettes offertes pour consoles, et sont assurés d'un service après-vente pendant un an, par M.B. France Service Après-Vente - BP 15, 75370 Le Bourget-Las. Envoyer le matériel par la SERNIAM en « Port 03 ». Les frais de port sont entièrement pris en charge par M.B.

QUE FAIRE ?

Je ne sais plus comment faire pour obtenir de la documentation sur les nouveaux matériels reliés à la console CBS Colecovision. J'ai écrit à diverses sociétés citées dans Tilt, et je suis toujours sans réponse. Je peste en voyant dans la revue géniale les nouvelles cartes CBS, Activision, etc., et dans ce cas ne peux pas recevoir de documentation.

Pierre JENDRICH
11600 Concus-sur-Orville
Les jeux présentés dans « Tilt journal » sont des avant-premières, importés par des distributeurs spécialisés dans la classe aux exclusivités. Pour acheter ces petits bijoux, il faut s'adresser à ces distributeurs ou s'arranger de passer et attendre leur mise en vente par les réseaux officiels.

Magazines super-extraordinairement plus que génial, Tilt, je t'adore. Mais tu serais encore plus attrayant si tu intériorisais dans tes pages un super-poster. Pense aux tous de jeux vidéo qui pourraient tapissier leur chambre du labyrinthe de Pac-Man, d'escadrons d'envahisseurs, d'échafaudages de Donkey-Kong et de cités de l'espace de Zaxxon.

Qui pensent les lecteurs de Tilt que cette proposition ? Ecrivez-nous !

ET NOS CONSOLES !

J'ai remarqué dans les derniers numéros de Tilt un certain déséquilibre dans la rubrique « Tubes ». Vous présentez une quantité importante de jeux pour micro-ordinateur, et dédaigne énormément les cartouches pour consoles. Est-ce l'orientation micro-ordinateur que vous prenez dans le futur ?

Eddy HAMEAUX
95380 Barges
Nous présentons de plus en plus de jeux pour micro-ordinateurs, simplement parce que ce qui se vend de mieux en plus nombreux. Au contraire, les

nouveautés pour consoles se font plus rares. Telle est l'orientation que prend le marché des jeux vidéo et l'avenir semble bien appartenir aux micro-ordinateurs. Tilt continuera bien sûr à parler des nouveautés pour consoles, au fur et à mesure de leurs sorties ; certains numéros seront ainsi plus ou moins « tournés » en cartouches pour consoles, en fonction de l'actualité de ces jeux.

A PEINE TROIS

Tilt est une réussite dans son ensemble, mais la notation laisse parfois à désirer. Par exemple dans Tilt n° 10, la cartouche Frogger pour Videopac obtient 5 étoiles pour le graphisme. A mon avis, elle en vaut à peine 3.

Jean-Marc DAUMONT
34700 Lodève
Attention ! Tilt ne note pas les jeux dans l'absolu, mais par rapport à l'ensemble des jeux destinés à la même console. Si l'on compare le graphique de Frogger à celui des autres cartouches pour Videopac, il mérite bien 5 étoiles.

INDISCRETIONS

Activision va-t-il commercialiser au format Colecovision les super-cassettes Decathlon et H.C.R.O. ?

Christophe FISCHER
68200 Mulhouse
Quand pourra-t-on trouver les jeux Activision pour Spectrum ?

Julien TRICOIRE
92400 Courbevoie
Voici les dernières indiscretions : Activision va sortir des jeux pour CBM 64. Mais il y a des projets pour Colecovision, les ordinateurs Atari et Spectrum. Encore quelques mois de patience...

PATIENCE

La société Mattel a-t-elle l'intention de fabriquer des jeux vidéo ? Il semblerait qu'il y ait moins d'intérêt concernant la console Intellivision.

Françoise BONNEVILLE
25860 Soëne
Comme nous le disions dans « Tilt », Mattel a-t-elle vendu sa division électronique. La fabrication de la console est arrêtée, mais l'équipe d'informaticiens et de créateurs est conservée. On devrait donc voir arriver des nouveautés dans les prochains mois. Il faut attendre d'un nouveau système de distribution se mette en place.

AU BOUT

J'apprécie beaucoup votre revue, toi, au Québec, je n'y ai pas d'avis, et il me faut se tourner vers les revues américaines. Pourriez-vous s'adresser pour arriver au bout de Sward and Serpent ?

Vous ne pouvez pas savoir le nombre d'heures que j'ai passé à jouer avec cette cassette. Je suis allé jusqu'au quatrième niveau, dans la forteresse du dragon pour ramasser les trésors. Faul'hil prendra-tout ce qui l'on trouve à cet étage ? Comment peut-on arriver au bout du jeu ? Si vous pouvez éclaircir ce mystère, je promets de m'abonner à Tilt pour deux ans !

Roger HARNEY
Montreal Canada

Merci pour cette lettre venue de l'autre côté de l'Atlantique. Tilt est donc international ! Et pour venir à bout de Sward and Serpent, il faut lire la vraie donnée par un lecteur dans « Cher Tilt » de mai.

PAS CLAIR

Je possède une console Intellivision et j'ai acheté le clavier Intellivision. Malheureusement les explications fournies sont trop compliquées. Existe-t-il un livre qui explique clairement l'utilisation du clavier et la programmation de jeux ?

Mme CATTALANO
Monte-Carlo
Hélas, hélas ! Il n'existe aucun ouvrage sur le clavier Intellivision, qui possède en outre un Basic assez particulier. Une seule solution : reprendre avec patience le manuel utilisateur, et tenter d'en tirer la substance utile.

PLUS RICHE
Voici quelques suggestions pour que Tilt soit encore plus riche : une rubrique ouverte aux « trucs » des lecteurs, une rubrique « records », et une page un peu grande accordée aux organisateurs de tournois dans les articles annonces.

David MALKA
93150 Blanc-Mesnil
Comme tu es si le remarquer, nous publions dans « Cher Tilt » les meilleurs « trucs » proposés par les lecteurs, ainsi que les meilleurs scores obtenus sur les jeux vedettes. Quant aux petites annonces, elles sont victimes de leur succès. La place manque pour les publier toutes. Il faut donc être concis !

DUR, DUR !
Après une partie marathon de 7 heures et demie sur Enduro, j'ai atteint le score de 102 jours ! C'est le maximum possible. En effet, au cours de cette 102^e journée, on n'arrive plus à doubler les 300 bolles. Le dépassement est superflü.

À partir du 100^e jour, la route n'est plus bloquée par les voitures, mais la fin est inéluctable.

Jean-Claude ZEHEN
67800 Hoenheim
Un lecteur saturé d'Enduro !

SANS PERMIS

Hop ! Sans aucun permis (ni moto, ni auto) du moment que vous avez au moins 14 ans, sautez sur le MTX Honda. Et hop, hop, hop, initiez-vous dans les meilleures conditions au tour-terrain-moto. Ou même au cross. Comme certaines grosses Honda de



compétition, le MTX a un moteur 2 temps à graissage séparé. Et bien sûr la fameuse suspension arrière Honda Pro-Link. Puisque vous ne suivez pas toujours la route, votre MTX a raison d'avoir un grand réservoir de 8,5 litres, une selle bi-place, un équipement électrique complet. Ça aussi c'est la liberté.

C'EST PERMIS

HONDA 50

SUIVEZ LE LEADER

**Dangereux mille-pattes géant signalé dans les environs.
Prénom : Millipède. Ordre de tirer à vue.**



Dans la vie de tous les jours, un mille-pattes, ça n'a rien d'angoissant. Mais quand il s'agit d'une immonde créature directement sortie de l'imagination d'Atari, alors là, ça commence à se corser. Surtout quand il s'appelle Millipède et qu'il est accompagné de terrifiants insectes aux pouvoirs mortels.

Pour vous en débarrasser, une seule solution : tirer à vue et pas de pitié.

Millipède, encore un jeu Atari qui va mettre vos nerfs à rude épreuve. Alors, essayez de vous refaire une santé pour les prochains jeux Atari, il en sort tous les mois.

Les défis de l'imagination.

ATARI
© Warner Communications Company

