

TILT

MICRO-JEUX-VIDEO

SCRAMBLE!

**ALERTE ROUGE
SUR LES
SIMULATEURS DE VOL**

EUREKA

**LE COUP DE POUCE
DE TILT**

SUPER CONCOURS

GAGNEZ L'AMERIQUE

EXCLUSIF

**AMSTRAD COMMODORE
ORIC SINCLAIR
DES LISTINGS ET...
NOS JAQUETTES**



M 3085-20-17,50 F

14,90 MENSUEL AVRIL 1984 7,95 F BELGIQUE 13,90 FR SUISSE 6,95 CANADA 3,95 CANADIENS MAROC 20,00 ESPAGNE 3,75 PIAS

micro-espace



ROCK N BOLT
Aidez LOUIS à réussir un défi. Construire à l'aide de boulons que vous assembleriez au moyen de boulons, un échafaudage métallique, structure de base d'un immeuble de 100 étages, en vous servant d'un plan bien défini qui vous est donné à bas de l'écran.



MASTER OF THE LAMBS
Un jeune prince cherche à reconquérir le trône ayant appartenu autrefois à son père. Mais il doit prouver sa valeur. Trois génies testeront le jeune prince.



MUSIC STUDIO
Pas seulement un programme musical comme il en existe déjà. Vous pouvez créer, modifier, jouer vos propres compositions ou choisir de votre choix.

ACTIVISION
MICRO LOISIRS MAXI PLAISIR

COMPATIBILITES : COMMODORE C 64 (disquette cassette) IBM 486/386 DISTRIBUTEUR EXCLUSIF

TILT
MICRO JEUX
2, rue des Italiens, 75009 Paris
Tél. : (1) 824.46.21

Rédacteur en chef
Jean-Michel Blomière
Secrétaire de rédaction
Francine Gaudard

Rédaction
Véronique Charreyron
Patrice Desmedt

Ont collaboré à ce numéro

Olivier Alexis
Bernadette Colson
Guy Delcourt
Jacques Harbom
Olivier Hauteville
Jean-Michel Navarre
Strambinger
Jérôme Tessier
Directeur artistique
Jean-Pierre Aldebert

Maquette
Christine Gaudard
Gérard Lavoix
Michel Langouat
Pascale Millet
Secrétariat
Sylvie Lefebvre
Direction technique
Guy Cuyper
Jean-Jack Vallet

Relations extérieures
Françoise Seme-Loutreuil
Publicité
Régimax

1, rue Talbot
75009 Paris
Tél. : (1) 824.46.21

Directrice de la publicité
Fabienne Bissot
Chef de la publicité
Marine Vigie

Assistante
Brigitte Ausséot

Administration - Ventes
2, rue des Italiens, 75009 Paris.
Tél. : (1) 824.46.21.

Direction des ventes
Jean-Paul Biron

Ventes
Michel Vincent
16.06.321.331
téléphone vert gratuit 24/24.

Abonnements
101, rue Réaumur, 75002 Paris.
Tél. : (1) 508.94.53

Bernadette Sermage
France (T.T.C. - 4 %): 6 numéros : 95 F, 1 an (10 numéros) : 145 F, 2 ans (20 numéros) : 290 F, Etranger : 6 numéros : 125 F, 1 an (10 numéros) : 195 F, 2 ans (20 numéros) : 390 F. Les règlements doivent être effectués par chèque bancaire, mandat ou virement postal (3 vols).

« G.C.P. » 18 900 19 Z, N° ISSN : 0753-6968.
« Tilt-micro-jeux » est un mensuel édité par EDITIONS MONDIALES S.A. au capital de 10 000 000 F, R.C.S. Paris B 320 508 799.

Président directeur général
Antoine de Clermont-Tonnerre

Directeur délégué
Jean-Pierre Roger

Administration du journal : 2, rue des Italiens, 75440 Paris Cedex 09.

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.

Couverture
Images de synthèse SOGITEC
Dossier (p. 60 à 74)
Simulateur de vol et visualisation en images de synthèse SOGITEC

TILT

N° 20 - AVRIL 1985

MAGAZINE

Tilt Journal - L'actualité de la micro informatique ludique. Nouveautés, indiscretions, entretien avec le créateur vedette d'Activision, une page « spécial ATARI 2600 » et... le portrait du créateur du mois. p. 8

NOUVEAU

Tubes Cassettes, cartouches et disquettes. Les spécialistes de Tilt vous proposent leur sélection des meilleurs logiciels du mois. p. 24

Coup d'œil - Un rapide tour d'horizon des derniers logiciels. p. 48

Banc d'essai - Le Sinclair QL a déjà fait couler beaucoup d'encre. Tilt fait le point. A l'assaut d'un créneau difficile Einstein entre en lice. p. 55

CRÉRÉ

Sésame - Quatre listings, quatre ordinateurs (Amstrat, Oric 1/Atmos, Commodore 64, ZX 81 16 Ko) et nos jaquettes p. 1

CHOC

Dossier - Pilotes d'essai, pilotes de chasse et de combat, à vos joystick... Les meilleurs simulateurs de vol sont proposés à votre verdict. p. 60

EXCLUSIF

Rôles - Question : tous les possesseurs d'Apple vont affronter ce nouveau programme, plein de mystères.

- Eureka : vous voulez gagner 250 000 francs ? Tilt vous donne un coup de pouce...

- SOS, le courrier des insomniaques... p. 76

Ludic - Spy vs Spy. Aventure, action, stratégie, les tactiques et les techniques sont multiples dans cette guerre d'espions. p. 82

Service compris - I Robot et Major Havoc vous promettent de sérieuses émotions. p. 92

Carte postale - Electric Dreams - c'est le printemps ! Même un ordinateur peut tomber amoureux. Tilt vous dévoile, en avant première, le scénario du film. p. 98

CHARTER

Service Tilt - Le courrier des lecteurs. p. 102

Petites annonces - Achats, ventes, clubs, échanges... p. IX

Ce numéro comporte un encart-abonnement non folioté entre les pages 18-21 et 84-87 et un encart folioté de 1 à XVI, au centre du journal.

SUPER CONCOURS
GAGNEZ L'AMÉRIQUE
Pages 94-95



48485



CANON
V 20

Le Canon V20, c'est l'ainé de la famille MSX. Une famille où tous les logiciels et les périphériques sont entièrement compatibles entre eux, quelle que soit leur marque.

La puissance : avec ses 64 Ko de RAM, son langage Basic, ses deux entrées cartouche, son clavier français, le Canon V20 est apte à faire tourner des logiciels de très haut niveau. Il peut fonctionner simultanément avec, par exemple, un lecteur de disquettes et une cartouche C.A.O.

La création : avec le Canon V20, les peintres de la nouvelle génération dessineront en 16 couleurs et 256 x 192 points. Quant aux nouveaux musiciens, ils composeront sur 8 octaves et des accords de 3 tonalités.

L'intelligence : doté de deux connecteurs joysticks sur sa face avant, le Canon V20 mêle judicieusement les fonctions classiques d'un ordinateur personnel (initiation à l'informatique, gestion, calculs) à celles des jeux. Des jeux minutieusement élaborés pour faire frissonner vos neurones !

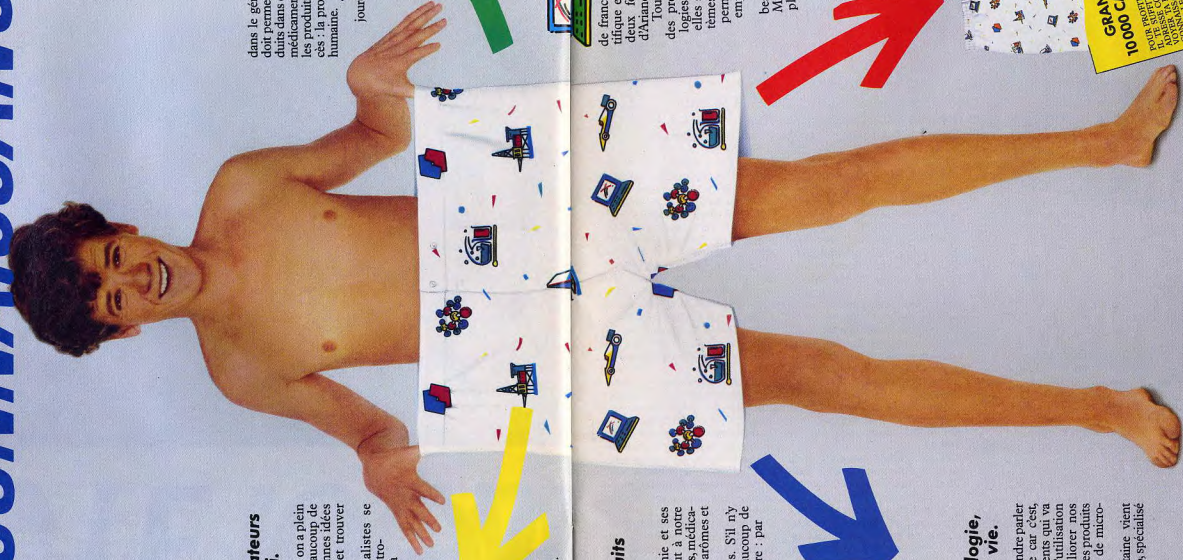
LE JOGGING DES NEURONES.

Cartouche ou disquette entrée n° 2 — Téléviseur. — Lecteur enregistreur à cassette.
Cartouche ou disquette entrée n° 1. — Imprimante MSX.
2 joysticks. — Clavier français (AZERTY) 72 touches. **64K!**

Je souhaiterais recevoir votre documentation V20.
Nom _____
Société _____
N° _____ Rue _____
Ville _____
Code postal _____ Téléphone _____
Demande d'information à adresser à Canon France, département Calcul, 93154 Le Blanc-Mesnil Cedex.

Canon
Haute technicité, haute simplicité.

"TOI AUSSI, ÉLARGIS TES CONNAISSANCES"



Les explorateurs d'aujourd'hui.

Tu le sais, en France on a plein d'idées mais pas beaucoup de pétrole. Alors on se sert de nos bonnes idées pour améliorer notre production et trouver ailleurs ce qui nous manque. Chez Elf Aquitaine, 4500 spécialistes se consacrent à la recherche de pétrole, d'acier, de gaz et de minerais sur toute la terre et en mer, de l'Alaska à la jungle colombienne, de la Mer de Chine à la brousse gabonaise. Ils sont passionnés par leur métier et ils réussissent. Elf Aquitaine produit autant de gaz que la France en consume et l'équivalent du quart de ses besoins en pétrole.

Tu vois, Elf Aquitaine ce sont des gagnants qui mènent une aventure à la dimension du monde.

Partout les fruits de la chimie.

Aujourd'hui la chimie et ses produits sont partout à notre service: plastiques, solvants, lessives, médicaments, produits de beauté, et même arômes et additifs alimentaires... indispensables. S'il n'y avait pas la chimie, il y aurait beaucoup de choses que tu ne pourrais plus faire; par exemple écouter des disques ou voir tes cassettes vidéo préférées.

Or la chimie est faite, pour beaucoup de pétrole, ce pétrole nous en donne nous autres 35 kg par jour.

Elf Aquitaine, qui est à la fois pétrolier et chimiste, fournit ainsi une bonne part de ce qui fait l'agrément de ta vie quotidienne ou de ce qui la rend plus facile.

La biotechnologie, science de la vie.

Tu n'as pas fait d'états de papier de biotechnologie, c'est avec l'infomatique, un des instruments qui va révolutionner notre monde. C'est l'utilisation des sciences de la vie pour améliorer nos modes de production, ou fabriquer des produits nouveaux, grâce à la domestication de micro-organismes.

Près de Toulouse, Elf Aquitaine vient d'installer un centre de recherche bio, spécialisé

dans le génie génétique et la microbiologie. Il doit permettre d'améliorer toutes sortes de produits dans des domaines aussi différents que les médicaments, les cosmétiques, les semences ou les produits alimentaires. Déjà un premier succès: la production de l'hormone de croissance humaine. Tu vois, Elf Aquitaine a dès aujourd'hui les idées de demain.

De l'énergie pour longtemps.

Elf Aquitaine dépense chaque année trois milliards de francs pour la recherche et technique. C'est l'équivalent de deux fois le coût de développement d'Ariane 4.

Tout cet argent sert à mettre au point des produits nouveaux et des technologies nouvelles. Des technologies qui permettent d'appeller forage horizontal, systèmes experts, robots sous-marins, et même les productions et les emplois de demain.

Car du pétrole il y en a encore beaucoup à trouver et à produire. Mais ça va devenir de plus en plus difficile et en utilisant des techniques de plus en plus sophistiquées.

C'est ton avenir qui se prépare ainsi. Et un jour si tu es intéressé par ces nouvelles mesures tu rejoindras peut-être celle d'Elf Aquitaine.



**GRAND JEU GRATUIT
10 000 CALEÇONS À GAGNER**

Pour participer à ce jeu GRATUIT, il suffit de remplir le coupon et de l'envoyer à: Elf Aquitaine, Service Clientèle, BP 10000, 31000 TOULOUSE. Les gagnants seront tirés au sort le 31/12/90. Les gagnants recevront 10 000 caleçons à gagner. Les gagnants devront être âgés de plus de 18 ans au moment de leur inscription. Les gagnants devront être résidents en France. Les gagnants devront être inscrits à la carte d'identité. Les gagnants devront être inscrits à la carte d'identité. Les gagnants devront être inscrits à la carte d'identité.

STAR DAVID CRANE PARLE...

David Crane, le créateur vedette d'Activision, l'homme qui «pèse» à lui seul six millions de jeux vendus dans le monde, a accordé à Tilt un long entretien lors de son récent passage à Paris. Il dit tout sur sa manière de travailler, les jeux et le micro.

Comment êtes-vous devenu créateur de jeux vidéo ?

— J'ai commencé à créer des jeux très jeune. Dès l'âge de huit ans, quand la règle d'un jeu ne me plaisait pas, je la changeais. Puis j'ai fabriqué des jeux mécaniques, comme des flippers. Le passage à la vidéo était logique. *Votre itinéraire est donc inversé à celui de beaucoup de créateurs, qui sont venus au jeu par l'informatique.*

— Non, pas vraiment. Car professionnellement, j'étais ingénieur informaticien, je créais des ordinateurs, avant de commencer à m'en servir. J'ai donc suivi les deux voies.

Quel fut votre première création ?

— «Dragster», puis «Fishing derby».

Et en ce moment, sur quel projet travaillez-vous ?

— Personnellement, je ne suis sur aucun développement. Mais je donne un coup de main à de jeunes programmeurs. La manière de travailler évolue. Mon premier jeu, «Dragster», faisait 2 K. «Ghostbusters» en fait 48. Pour mener à bien un projet d'une telle complexité, en un an au moins, il faut plusieurs personnes. Un jeu maintenant, c'est comme un film. Il y a un directeur, un producteur, un scénariste, un responsable des effets spéciaux, un graphiste, etc.

«Ghostbusters», et il s'est trouvé que mon projet correspondait bien au scénario.

Cela va-t-il devenir une pratique courante de sortir un jeu en même temps qu'un film à succès ?

— Nous allons toujours voir les grands films, les films d'aventure, et nous les regardons avec beaucoup d'attention. Si vraiment un film nous plaît beaucoup, nous pouvons en tirer un jeu. Mais ce n'est pas systématique.

«Ghostbusters» est le premier film que nous adaptons. Il est possible que ce soit le dernier. Pour que nous décidions une adaptation, il faut vraiment que le scénario s'y prête et que le résultat soit très bon.

Et en ce moment, sur quel projet travaillez-vous ?

— Personnellement, je ne suis sur aucun développement. Mais je donne un coup de main à de jeunes programmeurs. La manière de travailler évolue. Mon premier jeu, «Dragster», faisait 2 K. «Ghostbusters» en fait 48. Pour mener à bien un projet d'une telle complexité, en un an au moins, il faut plusieurs personnes. Un jeu maintenant, c'est comme un film. Il y a un directeur, un producteur, un scénariste, un responsable des effets spéciaux, un graphiste, etc.

En France, il se crée de petites sociétés de logiciels, avec seulement quelques personnes. Comment cela se passe-t-il aux Etats-Unis ?

— C'est devenu beaucoup plus difficile maintenant aux Etats-Unis. Ce n'est plus comme il y a quelques années, lorsqu'Activision s'est créée. Les sociétés ont besoin de beaucoup d'argent pour investir.

Quel avenir voyez-vous au jeu ?

— L'avenir appartient aux logiciels de type «Ghostbusters», avec une part d'action, une part d'aventure, une part de gestion, mais également aux logiciels de loisirs, qui ne sont pas des jeux à proprement parler. Par exemple, «Designer pencil», «Music studio».

Comment un créateur parvient-il à se renouveler, à trouver des idées neuves ?

— Je suis moi-même un joueur de jeux vidéo. Quand je suis lassé d'un jeu d'action, je crée un jeu d'un autre genre. Le jeu que je crée aujourd'hui, c'est le jeu de l'année prochaine. L'inventeur de nouveaux jeux, parce que je suis las des anciens.

Comment pensez-vous du marché de la micro-informatique. Croyez-vous aux M.S.X. ?

— Je ne peux pas dire grand-chose au sujet des M.S.X., car ils

sont pratiquement inexistantes aux Etats-Unis. Ils étaient bien présents au salon de Las Vegas, mais leur stand n'était pas très important, et n'a pas remporté de succès. Je crois que les M.S.X. arrivent trop tard.

Quelle est votre ordinateur préféré ?

— Celui de l'année prochaine.

Et pensez-vous que les nouveaux ordinateurs Atari ST et Commodore 128 vont vraiment entrer massivement dans les foyers ?

— Allez-vous créer des logiciels pour eux ?

— Si ces ordinateurs entrent dans les foyers, nous créerons des jeux pour eux. Nous avons des logiciels pour tous les types d'ordinateurs couramment utilisés par les familles. Atari a de bonnes chances de gagner son pari, grâce à son nouveau manager Jack Tramiel. Mais Commodore a également de bonnes chances.

L'importance des tailles mémoire permettra-t-elle la naissance de logiciels plus sophistiqués ?

— Les logiciels sont de plus en plus sophistiqués, parce que les machines seront de plus en plus sophistiquées. Mais le plus important pour un créateur de jeux, c'est de toujours se rappeler qu'un jeu complexe n'est pas forcément un bon jeu. Si un jeu jos-

se d'un mode d'emploi très épais, il sera assurément complexe. Cela signifiera-t-il qu'il sera de qualité ? Le meilleur des jeux est celui dont la règle est très simple à apprendre, et qui demande beaucoup de temps avant d'être maîtrisé. Prenez par exemple les échecs. On apprend en quelques minutes le déplacement des pièces, mais il faut une vie entière pour maîtriser le jeu. Plus les ordinateurs se sophistiquent, et plus mon travail devient ardu. Car je dois réaliser de bons jeux sans pour autant qu'ils deviennent complexes.

Comment pensez-vous du vidéo laser. A-t-il un avenir ?

— D'ici deux ou trois ans, les ordinateurs seront capables de générer des images d'aussi bonne qualité que celles d'un vidéo-disque laser. L'avantage, en qualité graphique, de ce dernier n'est donc plus pour longtemps. Personnellement, cela ne m'intéresse pas de créer des jeux pour disque laser, car les possibilités sont en réalité réduites. Quand vous orientez la manette de jeu à droite, l'ordinateur sélectionne une image, quand vous l'orientez à gauche, il en sélectionne une autre. En fait, c'est très simple.

Redoutez-vous la concurrence des Japonais ?

— Non. Chez Activision, nous produisons les meilleurs logiciels du monde. Et c'est la qualité des logiciels qui compte, et non pas des prix inférieurs, ou des processus techniques un peu vains.

Comment considérez-vous le marché européen, car ici nous avons parfois l'impression d'être des laissés pour compte. Les nouveautés ne nous parviennent qu'avec beaucoup de retard.

— Nous ne mettons sur le marché que des produits totalement terminés. Ensuite, pour régler les questions d'exportation, il faut compter quelques mois. Quant au marché européen de la micro-informatique, il est très intéressant. Il est en avance par rapport à celui des Etats-Unis parce que chez nous les consoles de jeux

vidéo ont remporté un très vif succès pendant longtemps, ce qui a freiné l'essor de la micro-informatique familiale. Aujourd'hui les consoles sont en train de mourir, et les micros démarrent, comme nous l'avions d'ailleurs prévu à Activision. En Europe, les jeux sur console et la micro-informatique se sont développés en même temps, ce qui fait qu'aux Etats-Unis, nous regardons ce qui se passe en Europe, avec beaucoup d'intérêt. Le marché de la micro y préfigure le marché américain de demain...

En Europe, beaucoup de gens affirment exactement le contraire !

— En Europe vous observez les Etats-Unis pour connaître les produits. Mais nous regardons l'Europe pour connaître le marché, voir comment les produits sont vendus, comment se passe le marketing. Ce sont deux choses différentes.

On parle beaucoup d'une crise des jeux vidéo. Existe-t-elle vraiment ?

— La micro-informatique va devenir une industrie très importante. Elle est en constante progression, même si elle connaît quelques à-coups. Mais la tendance à long terme est indiscutable. En 1990 combien de gens auront un ordinateur ? Mais tout le monde ? C'est un marché immense !

Et combien de gens utiliseront l'ordinateur pour leur plaisir ? Pour la plupart, les loisirs seront la fonction principale de l'ordinateur, et pour les autres, la seconde. Je vois donc des débouchés immenses dans le logiciel de loisirs. Je suis très confiant en l'avenir.

Ne redoutez-vous pas une lassitude de la part du public ?

— Les gens en ont-ils assez de la télévision ? La télévision est, comme les jeux sur micro, un loisir utilisant l'électronique. Et l'ordinateur est supérieur à la télévision, parce qu'il est interactif. Si je fais bien mon choix, je ne serai pas lassé jamais de la



micro. Et la micro touche tous les âges. Seuls les jeunes jouaient sur les consoles. Mais aujourd'hui les logiciels de divertissement, pas de jeu pur, comme par exemple le «Designer pencil» ou «le Music studio», intéressent les gens de n'importe quel âge.

Vous avez réalisé de nombreux best-sellers : «Pitfall», «Deathlon», «Ghostbusters». Quelle est votre recette ?

— Je crée des jeux pour m'amuser avec. Je représente une personne normale, je ne suis pas quelque un d'étrange. Si le jeu me plaît, s'il plaît également à mes collaborateurs, il plaira à beaucoup d'autres gens, de tous âges. «Pitfall» est populaire auprès des grands-parents ! Nous testons nous-mêmes les jeux. Il n'y a pas un logiciel qui soit publié sans avoir reçu un accueil unanime parmi nous.

Redoutez-vous l'espionnage, le vol de vos idées ?

— Personne d'extérieur n'a le droit d'entrer là où nous développons les logiciels. Seuls les gens qui travaillent sur un projet le connaissent. C'est suffisant. En revanche nous souffrons beaucoup du piratage des logiciels. Il

y a au moins autant de copies réalisées que de logiciels vendus. C'est un énorme manque à gagner. Et pour l'instant, il n'y a aucune protection efficace. Quand un nouveau moyen de protection apparaît, le lendemain apparaît le logiciel de copie correspondant. La seule solution serait d'éduquer le public. Faire comprendre aux gens que recopier une disquette, ce n'est pas innocent. Le public ne se rend pas compte que la mise au point d'un logiciel représente plusieurs mois de travail pour toute une équipe.

Certains disent : «Baissez le prix de vente des logiciels, et vous découragerez le piratage.» Mais ceux-là ne se rendent pas compte de l'importance des investissements nécessaires pour la réalisation de jeux. La presse doit nous aider à le faire comprendre.

Pour terminer, une question en dehors de l'informatique. Quels sont vos loisirs ?

— Je joue au tennis, beaucoup. Et comme j'ai une maison avec un grand jardin, je jardine. Mais en fait, j'en ai pas vraiment le choix !

Propos recueillis par Patrick DESMET.



58, rue Notre-Dame-de-Lorette
75009 PARIS
Tél. (1) 282.19.80 - Telex : 290350 F

PRIX T.T.C.

MONEY, MONEY



Macintosh vient de souffler sa première bougie. Malgré les controverses dont il fait l'objet, le dernier né d'Apple a déjà la tête bien pleine, avec une mémoire d'éléphant (512 K au lieu de 128 pour les premiers modèles) et un nombre de logiciels en constante augmentation. Les jeux, encore fortement minoritaires, pointent le bout du joystick, c'est une bonne nouvelle. Et les artistes craquent de plus en plus pour Mac. Les compositions de Frédéric Voisin, Duru ou Philippe Gerbaud sont étonnantes.

Ce qui n'empêche pas les responsables d'Apple de rester très terre à terre. Ils semblent particulièrement sensibles au charme de Georges Washington reproduit sur fond vert, et publient étonnamment les résultats financiers de la société pour l'année 1984 : 1 515 876 000 dollars (en hausse de 54 %), ce qui équivaut à la bagatelle de 15 millions de francs... Les bénéfices s'élèvent eux à 64 055 000 dollars, soit une baisse de 17 % : « pauvres » actionnaires !

En France, les nouveautés tombent comme les pommes en automne. « Appetalk », un réseau personnel de communications pour interconnecter les Macintosh, un écran plat à cristaux liquides pour le 11-cm, 13,8 x 29 cm, 4 centimètres d'épaisseur, 1,1 kg, 7 000 francs environ. L'écran le plus cher au kilo ? « Laserwriter », une imprimante à laser haute résolution : 130 points par centimètre et une vitesse d'impression de 2 à 8 pages à la minute. « Apple Mouse » et « Apple Paint » enfin, deux nouveautés pour le II-c ou un II-c ainsi qu'un logiciel graphique (1 209 francs).

MAÎTRE DE DONJON



Les jeux de rôle classiques constituent déjà un phénomène de société. Les jeux de rôle et d'aventures sur ordinateurs suivent les pas de leurs aînés. Le nombre de fans grandit sans cesse. Pour certains, rien n'est trop difficile, et voilà que renait le désir de jouer la partie du maître de donjon, celui-là même attribué à l'ordinateur. C'est aujourd'hui devenu réalisable grâce à « Adventure writer », qui permet aux non-spécialistes de programmer leurs propres jeux d'aventure. Avec « Adventure writer », il est

possible d'écrire le scénario, de définir les personnages, d'imaginer la topographie du pays, de placer ses dangers, avant de proposer à ses amis de s'engager dans des aventures absolument inédites. Adventure writer, disquette pour Commodore 64.

TAM-TAM SOFT

- **Greensoft**, spécialiste de la vente par correspondance, adapte la formule « club » à la distribution de logiciels. L'inscription au club offre 10 % de réduction sur tous les titres, en contrepartie d'un engagement d'achat d'un logiciel par trimestre, et permet de profiter de promotions exceptionnelles, de cadeaux de bienvenue et de parrainage. Renseignements : Greensoft B.P. 143 MC 98003 Monaco Cedex. Tél. (93) 30.34.59, ou dans les boutiques Greenshop, à Monaco, Nice, Lyon, Annecy.

- **Sivea** propose toujours un choix important de jeux d'aventure et wargames pour Apple II, avec des dernières nouveautés en provenance des Etats-Unis. Sivea, boulevard des Batignolles, Paris (8^e). Tél. (1) 522.70.66.

- **Cocounet** est revenu les valises pleines du LET, le salon jeux et micro de Londres. Quelques titres : pour Commodore 64, « Castle of terror » (Melbourne house), jeu d'aventure à l'excellent graphisme « Impossible mission » (Epyx) en cassette, « Lord of Midnight », « Spiderman ». Les jeux d'aventure s'adaptent pour l'Amstrad, avec par exemple « la saga d'Erik le Viking ». Et pour Spectrum, les dernières nouveautés : « Alien VIII » et l'adaptation de « Raid over Moscow », 13, boulevard Voltaire (2^e). Tél. : (1) 355.63.00.

- **Electron**, le yankee branché, sort son chapeau melon pour importer également les logiciels à made in U.K., dont les prix se montrent bien des envolées du dollar. Et les bords de la Tamise ne manquent pas de super-logiciels. Mais Electron, c'est également le Yamaha M.S.X. et son synthétiseur. Il vaut le déplacement, pour en prendre plein les oreilles, dans des décors d'enfer à faire s'éclater le plus placide des british ! 117, avenue de Villiers, Paris (17^e). Tél. : 765.11.77 et 163, avenue du Maine, Paris (14^e). Tél. : 541.41.63.

des conjugaisons, sous forme de tableaux, est disponible sur disquette pour I.B.M. PC et Apple IIe (295 francs) et sur cassette pour T07/70 et MO 5.

MUSIQUE

Les logiciels d'aide à la création musicale sont très nombreux. Ceux d'initiation au solfège sont pratiquement inexistants. Techni-musique, un magasin de musique et de micro-informatique, a remédié à ce manque. Il distribue des logiciels pour apprendre le solfège : apprentissage des notes sur la portée en clés de sol et de fa, connaissances des touches du clavier piano et des rythmes. Ce système d'enseignement est proposé pour neuf modèles de micros. Techni-musique, centre commercial « La Gantière », rue de la Fontaine-de-Bac, 63000 Clermont-Ferrand. Tél. : (73) 26.21.04.

QUE NOUS CONJUGASSIONS

Tous les verbes français conjugués entièrement dans une cassette ! Le rêve pour tous ceux qui ont buté, un jour ou l'autre, sur un imparfait du subjonctif ou un futur antérieur d'un verbe irrégulier. « Conjuguer » a été réalisé par les dictionnaires Le Robert, et est distribué par Vifi-Nathan. Ce logiciel qui donne l'ensemble

MSX YAMAHA YIS 503F	2790 FR
MSX YASHICA YC64	2650 FR.
CANNON MAGNETO X730/X07	550 FR
CASIO 802 P	1290 FR
PHILIPS VG5000	1370 FR
MODULATEUR SECAM VG5000	460 FR
MANETTES DE JEUX VG5000	150 FR
LASER 200 SECAM	990 FR
EXTENSION 16K LASER 200	485 FR
JOYSTICK LASER 200	320 FR
ATARI 600 XL	1130 FR
ATARI 800	1600 FR
ATARI TABLETTE GRAPHIQUE	490 FR
MANETTES DE JEUX + DONKEY KONG350 FR	
MONITEUR 12 " vert 930 FR	

EXELVISION EXEL 100	2550 FR
MANETTE DE JEU EXEL	225 FR
ALPHATRONIC PC	4450 FR
COMMODORE + 4	3700 FR
PROGRAMMES CM64 :	
TOOL 64	390 FR
MASTER 64	390 FR
SANYO PHC25	1490 FR
COURS BASIC PHC25	250 FR
VIDEOMATCH	
INTERFACE PAL/PERITEL	490 FR
INTERFACE PERITEL/SECAM	440 FR
SINCLAIR QL	5100 FR
SINCLAIR SPECTRUM + 48K	2150 FR
ZX 81 COFFRET CADEAU	640 FR
WAFADRIVE POUR SPECTRUM	1750 FR
DISQUETTES SF/SD les 10 139 FR	

* Dans la limite des stocks disponibles - Offre valable jusqu'au 30/4/85

BON DE COMMANDE

Nom _____	Qté _____	Désignation _____	Prix TTC. _____
Adresse _____			
Code postal _____ Ville _____			
Je désire recevoir le matériel indiqué sur la commande ci-jointe et joins le règlement à cette commande.			
Total			

TILT JOURNAL



EH, OH, LES ROBOTS !

Les robots attaquent ! Rassemblez-vous, il ne s'agit pas d'un nouveau épisode de « La Guerre des mondes », mais d'une invasion toute pacifique. Lansay présente *Compurobot*, un mini-robot programmable qui comporte 48 fonctionnalités différentes. Son prix : 450 francs. Compurobot, Lansay, 149, boulevard Voltaire, 92660 Asnières. Tél. : (1) 733.80.80.

PLUS RAPIDE QUE MOI...

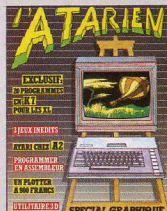
Le lecteur de disquettes du *Commodore 64* est doublement célèbre : il est lent et cher. Il était pourtant indispensable pour tous ceux qui ne supportent pas les trop longues minutes de chargement du lecteur-enregistreur de cassettes. Une troisième voie est désormais possible : le micro-drive. Le « Quick data drive » contient une bande sans fin de 16, 32, 64 ou 128 K. Le chargement d'un programme avec ce système est environ deux fois plus rapide qu'avec le lecteur de disquettes habituel.

LASER, LE MAGAZINE QUI RAYONNE

Laser, le magazine de l'électronique, se prépare à sortir son numéro 9. Bimestriel, *Laser* est destiné à tous ceux dont le cœur balance entre la micro-informatique, le son et la vidéo, et s'applique à se maintenir à la pointe de l'information dans ces domaines en mutation constante.

ATARI NEWS

Atari-fans, vous êtes comblés. L'*Atari* grossit, jusqu'à peser le double de son ancien poids ! Il contient aujourd'hui 48 pages et paraît toujours tous les deux mois. Les possesseurs d'ordinateurs de la série *XL* sont devenus



très nombreux. Pour eux, l'*Atari* propose dans chaque numéro un cahier de programmes, avec des listings de différents niveaux de difficultés.

RÉSULTATS DU CONCOURS

Après des tests impitoyables, le jury du grand concours *Tilt-Pluto* a rendu son verdict. Le premier prix revient à Roger Périé, de Saône, pour son jeu *Hyperion*. Le thème est classique, mais la réalisation est sans défaut, preuve d'une véritable maîtrise du langage machine. Le graphisme et la musique sont excellents, dignes d'une réalisation professionnelle. Et le joueur retrouve son âme de héros pour défendre la Terre des envahisseurs. Roger Périé gagne un ordinateur *Sinclair QL* équipé de deux micro-drives. Le deuxième prix revient à Laurent Philippot, de Lyon, pour son jeu *Farmer's day* sur *Oric/Atmos*. Le travail à la ferme est semé d'embûches ! Le graphisme est très bon, le bruitage excellent, mais le point fort de ce logiciel reste le plaisir de jouer. Le troisième prix est attribué à Jean-Claude Dauxert, de Saint-Rémy, pour *Hold-up*, sur *Spectrum*. La ville ne manque pas de banques. Que de « casses » en perspective, à condition d'échapper à la police et à ses chiens. Jeu en plusieurs tableaux, *Hold-up* possède un scénario original et un excellent graphisme. Les trois gagnants verront leurs logiciels commercialisés. Et encore bravo !

Pas de meilleur score du mois, par manque de records bruts, Tiltiens, réveillez-vous ! Palvrisiez les scores et écrivez-nous.

A Micro-expo, du 16 au 19 février dernier, le stand Atari était parmi les plus importants et les plus visités. Motif : un concours de dessin — avec l'aide de la tablette tactile — ouvert aux 6-20 ans. Il a été remporté par Farid Tabeis, 14 ans, habitant dans le vingtième arrondissement de Paris. Il gagne un ordinateur *Atari 800 XL*, et son lecteur de cassettes. Aux deuxième et troisième places on trouve Xavier Tourmes de Paris et Jérôme Duvallet de Mantilly-la-Jolie.

AUX ABRIS

Ca va brader ! La boutique Micro-video casse les prix sur la quasi-totalité de ses cartouches pour l'*Atari 2600* et pour la console *C.B.S. Colecovision*, à l'occasion d'une nouvelle orientation de ses activités.

Attention aux nouveaux horraires : de mardi au vendredi de 13 h à 18 h et le samedi de 10 h à 13 h et de 14 h 30 à 19 h. Micro-video, 8, rue de Valenciennes, 75010 Paris.



MICROMANIA

Le club des fans de la micro

REVENDEURS DEVENEZ POINT DE VENTE MICROMANIA 16(93) 42.49.98

SPECIAL IMPORT

BP 3 - 06740 CHATEAUNEUF (93) 42.57.12

MICROMANIA : LES NOUVEAUTÉS, LES BEST-SELLERS, ET DES PRIX ENCORE PLUS BAS !...

FALCONNORE 64

WALCOM PATROL 2
HARRIER ATTACK
JET SET WILLY 49 F

TALES OF ARABIAN NIGHTS.....	85 F
PISTRON.....	85 F
SUICIDE EXPRESS.....	95 F
COMBAT LYNX.....	95 F
FLIGHT 77.....	95 F
CLIFF HANGER.....	95 F
HUNCHBACK II.....	95 F
PYRAMAMAMA.....	95 F
BOLDER DASH.....	95 F
RTO APOCALYPSE.....	105 F
REACT HEAD.....	105 F
INDIANA JONES-LOST KD.....	105 F
BRUCE LEE.....	105 F
POLE POSITION.....	105 F
ZAXXON.....	105 F
STELLAR.....	105 F
NATO COMMANDER.....	105 F
RAD OVER MOSCOW.....	105 F
SPY HUNTER.....	105 F
SPY-V-SPY.....	105 F
STRIP-POKER.....	105 F
ALCHEMIST.....	105 F
LES FELCS.....	105 F
MR. FREEZE.....	105 F
CONGO NAME MAT.....	105 F
BOOITY.....	105 F
TRAVEL WITH TRASHMAN.....	105 F
CHEQUERED FLAG.....	105 F
3D STAR STRIKE.....	79 F
ARWOLF.....	79 F
PYRAMAMAMA.....	79 F
PROJECT FUTUR.....	79 F
MONY IS INNOCENT.....	79 F
RELE MEXAM.....	85 F
CONGO BONGO.....	85 F
BEACH HEAD.....	85 F

SPECTRUM

JET SET WILLY
SCUBA DIVE
HARRIER ATTACK
ALCHEMIST
LES FELCS
MR. FREEZE
CONGO NAME MAT
BOOITY
TRAVEL WITH TRASHMAN
CHEQUERED FLAG

49 F

WORLD WAR 3.....	95 F
CROCKEY.....	95 F
ELIMINATOR.....	119 F
PULSAR II.....	119 F
UNE AFFAIRE EN OR.....	119 F
MONOPOLY.....	119 F
MILLIONNAIRE.....	119 F
FLIPPER.....	119 F
MISSION DELTA.....	119 F
VOX.....	119 F
AGILE D'OR.....	119 F
SPACE SHUTTLE.....	119 F
TARBUS.....	119 F
3D STAR STRIKE.....	79 F
ARWOLF.....	79 F
PYRAMAMAMA.....	79 F
PROJECT FUTUR.....	79 F
MONY IS INNOCENT.....	79 F
RELE MEXAM.....	85 F
CONGO BONGO.....	85 F
BEACH HEAD.....	85 F

T07/M05

WORLD WAR 3.....	95 F
CROCKEY.....	95 F
ELIMINATOR.....	119 F
PULSAR II.....	119 F
UNE AFFAIRE EN OR.....	119 F
MONOPOLY.....	119 F
MILLIONNAIRE.....	119 F
FLIPPER.....	119 F
MISSION DELTA.....	119 F
VOX.....	119 F
AGILE D'OR.....	119 F
SPACE SHUTTLE.....	119 F
TARBUS.....	119 F

5 F de réduction supplémentaire sur chaque logiciel à valoir sur la carte de fidélité.

Votre jeu chez vous dans 48 h* en téléphonant au 16 (93) 42.57.12

* Pour tout programme disponible en stock, nous garantissons la disponibilité exacte. Envoyez le sur minute de réception de la commande par courrier recommandé.

BON DE COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 3 - 06740 CHATEAUNEUF

TITRES	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage	+ 15 F
Total à payer =	F

NOM _____

ADRESSE _____

NOUVEAU PAYEZ PAR CARTE BLEUE

Participation aux frais de port et d'emballage

Total à payer = F

Date d'expiration ___/___/___

Signature _____

Règlement : je joins un chèque bancaire mandat-lettre je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 15 F pour frais de remboursement).

Précisez votre ordinateur de choix : ATARI 600/800 XL T07/M05 AMSTRAD ORIC MSX C64 SPECTRUM

CRAQUEZ!



LA DANSE DU COBRA

La création de logiciels en France n'arrête pas de bouillonner. Une nouvelle société vient de naître, Cobra soft, filiale d'A.R.G. Informatique, créée elle-même en avril de l'année dernière. Son catalogue contient déjà une trentaine de titres, particulièrement sur *Oric/Atmos*, *Thomson*, *M.S.X.* et *Amstrad*. On notera un flipper très élaboré, un wargame « 1815 » et un jeu d'aventure « Meurtre à grande vitesse ».

STRATOS, LA BONNE GLISSE POUR ORIC ?

Stratos. Ce fut le nom de skis qui connurent leur heure de gloire. C'est aussi celui du tout dernier Oric, à qui l'on peut souhaiter une bonne place dans le slalom géant du marché de l'informatique. Esthétiquement, il ressemble à un *Atmos* à qui on aurait ajouté une extension sur le dos. Le clavier reste le même. Côté performances, il offre évidemment un plus par rapport à son aîné (qui n'est, rappelons-le, qu'un *Oric I* réhabilité), et s'alligne sur celles de ses principaux



Cobra soft, A.R.G. Informatique, 5, avenue Monnet, 71100 Chalon-sur-Saône.

UTILIT'ÈRE

Ere informatique continue à concevoir et distribuer, parallèlement à des logiciels de jeu, des utilitaires. Parmi les derniers en date, on citera « Table 5 » pour *MO 5*, qui offre, d'une part un programme pour l'établissement de feuilles de calcul, d'autre part un programme graphique intégré qui visualise, sous forme de courbes, d'histogrammes et de camemberts, tous les chiffres obtenus ; « Master paint », aide à la création graphique pour *Oric/Atmos* ; « Vox », est un synthétiseur vocal pour *MO 5* ; « Graphix 81 » améliore les possibilités graphiques du *ZX 81* et « Hades » est un utilitaire d'aide à la programmation comprenant un assembleur, un désassembleur, un sourceur, un moniteur et un débogueur (pour *Oric/Atmos*).

concurrents. Bâti autour d'un micro-processeur 6502, il dispose de 64 K de mémoire vive, et accepte tous les programmes écrits pour l'*Atmos*. Avant même sa naissance, le *Stratos* possède donc une bibliothèque complète, mais sa puissance, plus importante, laisse espérer le développement d'une nouvelle gamme de logiciels spécifiques.

Le *Stratos* dispose de deux connecteurs de cartouches. Un pour le langage de programmation, l'autre pour une cartouche d'application. La machine sera vendue, avec la cartouche du *Basic étendu*, qui reprend toutes les commandes de l'*Atmos*,

complétées par 31 nouvelles commandes. Ce système de cartouches permettra par la suite d'utiliser facilement d'autres langages, comme « Logo » ou « Forth ». La haute résolution est de l'ordre de 240 x 200 points, ce qui est loin de paraître exceptionnel. Un bon point pour les joueurs : l'interface manette de jeu programmable (standard Atari) est

intégrée, tout comme les interfaces lecteur de disquettes, modem, parallèle pour imprimante et RS 232. Dernier détail : une nouvelle routine permettra un sauvegarde à 2400 bauds avec une fiabilité accrue.

Le *Stratos*, avec un prix d'environ 3000 francs, vient à point remplacer l'*Atmos*, vendu aujourd'hui 1500 francs en version périérl.

LE CRÉATEUR DU MOIS : L'ÉQUIPE DE SPRITES



Sprites est l'une des plus jeunes et des plus dynamiques sociétés françaises de création de logiciels. Son noyau dur est constitué par une équipe de programmeurs qui se complètent les uns les autres. Les logiciels actuellement en préparation sont développés par plusieurs personnes. Eric Aschenberg, Pietro Pancina et Manuel Villard s'occupent de la programmation proprement dite. Olivier Waltisperger, dit « looping », est le musicien du groupe. Il compose à la demande un air pour une ambiance donnée, ou transcrit pour l'ordinateur un air que le concepteur de jeu a envie d'avoir comme accompagnement. Adriano Cimenti est le maître des graphismes. Vieux routier de l'informatique, il a roulé sa bosse, du gros système au micro.

« Le premier jeu réalisé en équipe a été « Demon de Keaps », explique P. Pancina. Et c'était, à sa sorte, notre meilleur titre. Depuis, il y a eu « Intérieurs », sur lequel ont travaillé un scénariste, un programmeur et un dessinateur, et « Roland Garros », qui a également été réalisé à plusieurs : un pour la musique, un pour les déplacements de la balle. Actuellement, nous développons « Amstroïds », un jeu d'aventure et d'action, qui est élaboré parallèlement pour l'*Amstrad* et le *Spectrum*, en attendant les adaptations sur *Oric*, *Commodore 64* et *M.S.X.* » Le travail en commun est plus rapide et efficace. Il n'y a pas de manchots chez Sprites. « Nous travaillons avec des gens qui n'ont pas peur de passer des nuits blanches s'il le faut ! Certains ne peuvent se résoudre à se coucher qu'une routine ne tourne pas... » L'équipe de joyeux lutins a moins de vingt-cinq ans en moyenne, mais ne manque ni d'audace ni de projets.



BP 3 - 06740 CHATEAUNEUF (93) 42.57.12

SPECIAL PROMOTIONS

C'EST LA GRANDE BRADERIE CHEZ MICROMANIA AVEC DES MILLIERS DE JEUX POUR ATARI, MATTEL, COLECOVISION... À 75 F

ATARI 2600 275 F

PRESSURE COOKER
DECATHLON
PITFALL II
HERO
SPACE SHUTTLE
RIVER RAID
ENDURO
PITFALL
BEAM RIDER

SUPER PROMOTION 75 F

SUPER COBRA
GYRUS
STAR WARS ARCADE
FROGGER 2
Q BERT
TOUTANKHAM
POPEYE
ZAXXON
SCHTROUMPPES
GOLF
MR DO
ROBOT TANK
DRAGSTER
BOXING
BARNSTORMING
KEYSTONE KAPERS

COLECOVISION

DECATHLON 275 F
HERO 275 F
PITFALL 2 275 F
PITFALL 275 F
RIVER RAID 275 F
BEAM RIDER 275 F
SUBROC 275 F
BUMP & JUMP 329 F
TARZAN 329 F
ROCN ROPE 329 F
WAR GAMES 329 F
FOOTBALL 329 F
FATHOM 329 F
TENNIS 329 F
BC QUEST FOR TRESII 329 F
TELLY TURTLE 329 F

SUPER PROMOTION 75 F

POPEYE
Q BERT
TOUTANKHAM
SUPER COBRA

ATARI 600/800/XL SUPER PROMOTION 75 F

FROGGER
Q BERT
SUPER COBRA
POPEYE

20 F de réduction supplémentaire sur chaque cartouche (sauf promotions) à valoir sur la carte fidélité. 5 F pour les cassettes.

Votre jeu chez vous dans 48 h* en téléphonant au 16 (93) 42.57.12

* Pour tous programmes disponibles en stock, nous téléphoner pour connaître la disponibilité exacte. Envoyez le jour même de la réception de la commande par paquet poste express.

BON de COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 3 - 06740 CHATEAUNEUF

TITRES	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage	+ 25 F
Total à payer =	F

NOM _____
ADRESSE _____

NOUVEAU PAYEZ PAR CARTE BLEUE

 Date d'expiration ____/____/____ Signature _____

Règlement : je joins un chèque bancaire mandat-lettre je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 15 F pour frais de remboursement). Précisez votre ordonnance de jeux : ATARI 600 800 XL ATARI 2600 MATTEL COLECO TI 99/4A

MAÎTRISEZ L'UNIVERS DES JEUX ÉLECTRONIQUES POUR 145F SEULEMENT

GAGNEZ 20% EN VOUS ABONNANT



10 NUMEROS PAR AN POUR 145F SEULEMENT AU LIEU DE 187F... ET RECEVEZ VOTRE CADEAU

Vous découvrirez chaque mois dans TILT tous les nouveaux jeux électroniques dès leur parution. Grâce à Tilt, vous saurez immédiatement que parmi des centaines d'assorties, 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 réservons 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 calculatrice 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.



80 PROGRAMMES BASIC POUR 35F SEULEMENT



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

Un numéro hors-série de TILT indispensable aux passionnés de la programmation, des débutants aux utilisateurs confirmés.

80 logiciels de jeux inédits, à programmer vous-même.

21 ordinateurs au banc d'essai pour faire votre choix sans vous tromper.

35 F. seulement.

Pour réserver votre exemplaire, cochez sur un des titres d'abonnement la case prévue à cet effet, et n'oubliez pas d'ajouter ces 35 F. au montant de votre règlement. Postez vite.



TILT JOURNAL

ATARI 2600: SOUVENIRS, SOUVENIRS...

L'Atari 2600 est presque une vieille dame. Comme les coquettes, elle cache son âge et vient même de s'offrir un lifting! Bien sûr, plus personne ne se retourne sur la qualité de son graphisme, mais elle sait encore satisfaire ceux qui prennent la peine de la courtiser.

PRESSURE COOKER

Il ne fallait pas désespérer. Activision propose un nouveau, et une vraie! Le thème lui-même n'est pas vraiment inédit, mais le scénario est original. Sam est cuisinier dans la restauration rapide, et prépare des hamburgers à la commande pour des clients exigeants. Pour les satisfaire, Sam attrape au vol les ingrédients vus et les pose sur une tranche de pain qui se déplace sur un tapis roulant. Toute erreur ou toute commande arrivant en bout de chaîne sans être complète coûte des points au capital impari en début de partie au pauvre Sam. Un hamburger est terminé: notre cuisinier doit encore, dans un second tableau, le placer au bon endroit dans la machine à emballer. Le graphisme est correct pour un jeu sur 2600, et l'action prenante. Au premier abord, cette cuisine paraît simple à mener à bien. Mais dès que la vitesse augmente (certain niveau de difficulté), il faut courir sans relâche, et ne pas s'accorder une seule seconde d'inattention!



vendue à un nombre d'exemplaires propre à faire pâlir n'importe quel fabricant d'ordinateurs. Au début des années quatre-vingt, les États-Unis connurent un raz-de-marée Atari, difficilement imaginable de ce côté-ci de l'Atlantique. La 2600 a été supplantée en qualité par des concurrentes plus performantes. Mais Mattel à disparu, Colecovision se fait plus discrète. Atari résiste. A la fin de l'année dernière, il s'en est encore vendu des milliers et des milliers, à des prix sans concurrence, dans les grands magasins et les hypermarchés. Aujourd'hui, elle fait peu neuve et s'adjoint le sigle JR. Techniquement, elle reste inchangée. Pour être franc, elle avoue son âge. Mais pour 600 francs, elle offre toujours un plaisir de jouer intact. Ses fans sont encore nombreux, même parmi ceux qui ont acheté un ordinateur. Nostalgie, quand tu nous tiens...

STAR-STAR

Les vraies stars sont immortelles! La console Atari 2600 appartient peut-être à cette élite. Vendue incontestée du jeu vidéo, elle s'est

LA LUDOTHEQUE MINIMUM

Il est difficile de faire un choix parmi l'importante ludothèque existante. Les grands hits sont légion. En voici quelques-uns, tous ont leur place sur l'étagère d'un Atarien.

Chez Activision:

- Pitfall II.** Le valeureux Harry Pitfall chasse les trésors dans un dédale de grottes, Araignées, scorpions, échelles pourries, précipices, rien ne l'arrête. Graphisme et bruitage de très grande qualité et un nombre invraisemblable de salles.
- Decathlon.** Pour vivre les dix épreuves du décaathlon grâce à un superbe graphisme et à une simulation parfaite.
- H.E.R.O.** Sauvez des vies humaines en pilotant votre mini-hélicoptère au centimètre près.
- Enduro.** Ce rallye automobile possède un très haut niveau de simulation, même si le graphisme reste moyen. Les épreuves vont succéder aux spéciales sur neige, quand le brouillard n'est pas de la partie. Bruitages très réalistes.
- River Raid.** Mission suicide pour pilote de chasse, où l'attaque en ras-mottes est indispensable pour atteindre les objectifs.
- Beamrider.** Les combats spatiaux les plus aboutis pour la 2600.

Chez Parker:

Frogger II. L'infortuné grenouille risque encore sa vie pour recroquer chez elle, en franchissant d'autres routes et d'autres rivières.

Q*Bert. Sautez de cube en cube pour transformer leur couleur. Mais, attention aux trouble-fête. Un jeu quasiment inusable.

Popeye. Olive appelle au secours et Brutus se prend pour un roi de la gachette: notre héros n'est pas loin d'être débordé! Graphisme et bruitage de tout premier ordre.

Super Cobra. Aux commandes d'un hélicoptère, vous entrez à l'intérieur de la base ennemie. Le simple pilotage est ardu. Et, bien entendu, on vous tire dessus...

Chez Atari:

- Pole Position.** La reine des épreuves sur circuit. Excellent graphisme, pilote très réaliste.
- Crystal Castle.** L'ours gamin de diamants ne se laisse impressionner ni par les chenilles, ni par les abeilles, ni même par la terrible sorcière Mathilda pour effectuer sa « récolte » à travers huit tableaux.
- Asterix.** On ne le présente plus, il sert de support au grand concours Atari 1984.
- Tennis.** Si le graphisme est relativement succint, le plaisir de jouer, quant à lui, est entier. Ce tennis permet toutes les subtilités du jeu.

SUR LA PISTE DES BONNES NOUVELLES

Avec la baisse spectaculaire de son prix, la 2600 atteint maintenant le très grand public, ce qui modifie son mode de distribution. On continue bien sûr de la trouver dans les boutiques spécialisées de jeux et de micro, mais elle est désormais présente à peu près partout dans les grandes surfaces. Pour les logiciels, il en va de même. Mais n'attendez de conseils véritables que dans les boutiques spécialisées, où les vendeurs connaissent exactement les produits qu'ils distribuent.

La gamme Atari est encore disponible dans son ensemble, à l'exception des titres les moins intéressants, qui ont été retirés du catalogue. Pour les fanatiques qui n'ont de cesse de posséder la ludothèque dans son intégralité, les petites

annonces de Tilt regorgent de titres, et certains magasins possèdent un rayon d'occasions. Le catalogue Activision est réduit, mais tous les titres sont de grande qualité.

On trouve également quelques titres chez Parker, eux aussi du meilleur niveau.

Et les prix? Ils se tassent, mais de façon moins drastique que le coût de la console. Les cartouches Activision sont vendues aux environs de 250 francs, les Parker entre 150 et 400 francs selon les titres et les promotions, d'ailleurs plus en plus nombreuses, ce qui ramène le prix maximum réel à 300 francs pour des jeux comme « Super Cobra » ou « B* Quest ». Atari reste sage, avec un prix moyen de 150 francs.

COCONUT PROGRAMME

Le Spécialiste Logiciel de Paris

13, BOULEVARD VOLTAIRE - 75011 PARIS

METRO REPUBLIQUE

(1) 355.63.00

DU LUNDI AU SAMEDI DE 10 H A 19 H



COCONUT
INFORMATIQUE

*le plus grand
choix
des plus petits
prix*



COCONUT INFORMATIQUE

**SPECTRUM
THOMSON
AMSTRAD
JASMIN**

**ORIC / ATMOS
COMMODORE
MSX
ATARI**

+ de 1000 titres

COMMODORE 64		FIGHTER PILOT FRANÇAIS	
POLE POSITION	140 C	180 D	120 C
RAID ON BUGGLING BAY	140 C	120 C	120 C
PIT STOP II	520 D	140 C	120 C
ON COURT TENNIS	140 C	120 C	120 C
ONE ON ONE	120 C	120 C	120 C
INTERNATIONAL FOOTBALL	140 C	140 C	120 C
ARCHON II	140 C	140 C	120 C
AUTOMAN	140 C	140 C	120 C
AMAZON	290 D	140 C	120 C
ALIEN	140 C	140 C	120 C
AZTEC CHALLENGE	140 C	140 C	120 C
AGENDA FRANÇAIS	520 K	140 C	120 C
ANT ATTACK	130 C	140 C	120 C
ALICE AVENTURE FRANÇAIS	190 D	140 C	120 C
ASTRO CHASE	150 C	140 C	120 C
AZTEC DATAMOST	420 D	140 C	120 C
ARCHON II	415 D	140 C	120 C
ATTACK OF MUTANTS	135 C	140 C	120 C
CAMELS	140 C	140 C	120 C
ASSEMBLEUR 84 FRANÇAIS	400 D	140 C	120 C
BUCKROGERS	140 C	140 C	120 C
BREAK FEVER	140 C	140 C	120 C
BROADSIDES	490 D	140 C	120 C
BO'S QUEST FOR TIRES	140 C	140 C	120 C
BATTLE FOR NORMANDY FRA	210 C	140 C	120 C
BRUCE LEE	120 C	140 C	120 C
BRUCE LEE II	110 C	140 C	120 C
BLUE MAX	140 D	140 C	120 C
BEACH HEAD	110 C	140 C	120 C
BEACH HEAD	140 D	140 C	120 C
BALTIc 1985	480 D	140 C	120 C
CONEG BONGO	130 C	140 C	120 C
COLOSSUS CHESS	200 C	140 C	120 C
COLOSSUS CHESS	140 C	140 C	120 C
CHOPLETTER	140 C	140 C	120 C
COMBAT LEADER FRANÇAIS	210 C	140 C	120 C
COMBAT LYNX	130 C	140 C	120 C
COLOSSUS CHESS	200 C	140 C	120 C
DAVID MIDNIGHT MAGIC	140 C	140 C	120 C
DAGONWORLD	290 D	140 C	120 C
DATA BASE	210 C	140 C	120 C
DALLAS QUEST	190 D	140 C	120 C
DREDS	120 C	140 C	120 C
DISCO TRANSFERT K7/DISK	210 C	140 C	120 C
EUROPE	210 C	140 C	120 C
EUREKA	250 C	140 C	120 C
F15 STRIKE EAGLE	190 D	140 C	120 C
FIGHT SIM II FRANÇAIS	510 C	140 C	120 C
FIGHT SIM II FRANÇAIS	570 D	140 C	120 C
FLAK	130 C	140 C	120 C
FARENHET 451	290 D	140 C	120 C
FIGHTER PILOT FRANÇAIS	120 C	140 C	120 C

SPECTRUM		DEATH CHESS 5000	
BRUCE LEE	110	EMPIRES	250
ALIEN 8	120	EUREKA	250
KNIGHT LORE	120	ENDURO	110
GHOSTBUSTERS	90	FOOTBALL MANAGER	110
BUCKROGERS	120	FRANKENSTEIN	120
STROTTING DOG	140 C	FULL THROTTLE	100
MATCHDAY	95	FURTH	110
MONTY IS INNOCENT	120	FRED	90
HARD AT WORK	140 C	HERO	110
HYCKBACK II	120 C	HARRIER ATTACK	90
HARRIER ATTACK	120 C	HUNCHBACK	90
INDIANA JONES	140 C	JUMP CHALLENGE	120
LODE RUNNER	320 D	JACK AND THE BEANSTALK	120
RAID OVER MOSCOW	90	JET SET WILLY	90
PROJECT FUTURE	95	KUNG FU	100
LAZY YOUNG	95	LA VILLE FANTOME	140
SCHOOL DAYS	120	LA TOMBE DU PHARAON	140
SAXON SHUTTLE	120	LA MONTAGNE MAGIQUE	140
ZAPAC	90	LORDS OF MIDNIGHT	140
DIFF FROM THE GODS	140 C	MARCPPOINT	120
HBBIT	120	MUZZY	120
SCRABBLE	310	MR WIMPY	95
SN LANCELOT	120	M CODER II COMPILATEUR	250
TYLER	95	TRIA NOG	120
MYCHESS II	160 C	PASCAL	150
MYSTIC MANSION	120 C	PSYTRON	110
MASK OF THE SUN	380 D	SHERALOCK HOLMES	160
MANIC MINER	120 C	SABRE WOLF	120
NATO COMMANDER	190 D	TERRORHAWKS	110
PIERRE MAGIQUE	140 C	TIC IN A HOG	120
PSYTRON	110	TWIN KINGDOM VALLEY	170
PITFALL II	130 C	AVALON	120
CHEQUERED FLAG	45	AD ASTRA	120
RENDZ VOUS WITH RAMA	520 D	AGATHA	120
RAID OVER MOSCOW	130 C	THE OULL	250
RAID OVER MOSCOW	190 D	MULTIFIGHIER	205
SIMON'S BASIC	765 D	BRIAN BLODDAXE	120
SPITFIRE ACE	180 C	ANDROID 2	150
SETINTEL	140 C	BASIC ETENDUE	120
THE OULL	250	SPY HUNTER	140 C
MULTIFIGHIER	205	SPY SHUTTLE	140 C
BRIAN BLODDAXE	120	SPY VERSUS SPY	140 C
ANDROID 2	150	SCRABBLE FRANÇAIS	350 C
BASIC ETENDUE	120	SUMMER GAMES	200 C
SPY HUNTER	140 C	TRIP POKER	140 C
SPY SHUTTLE	140 C	SOLD FIGHTER FRANÇAIS	210 C/D
SPY VERSUS SPY	140 C	TIGERS IN THE SNOW	320 D
SCRABBLE FRANÇAIS	350 C	TRIP POKER	140 C
SUMMER GAMES	200 C	BATTLE CARS	110
TRIP POKER	140 C	BEACH HEAD	110
SOLD FIGHTER FRANÇAIS	210 C/D	BLUE THUNDER	120
TIGERS IN THE SNOW	320 D	CYCLONE	120 C
TRIP POKER	140 C	THE STAFF OF KARNATH	170 C
BATTLE CARS	110	THE HULK	140 C
BEACH HEAD	110	THE HOBBIT	170 C
BLUE THUNDER	120	ULTIMA II	810 D
CYCLONE	120 C	ULTIMA III	810 D
THE STAFF OF KARNATH	170 C	VALHALLA 64	190 D
THE HULK	140 C	COMBAT LYNX	130
THE HOBBIT	170 C	COMBAT LYNX	130
ULTIMA II	810 D	HELI TANK	50
ULTIMA III	810 D	BODDIE	120
VALHALLA 64	190 D	DANGER MOUSE	120
COMBAT LYNX	130	DELTA WING	110
COMBAT LYNX	130	FIRE RESCUE	220 C
FARENHET 451	290 D	DALEY'S THOMPSON	160 C
FIGHTER PILOT FRANÇAIS	120 C	ZIMXON	160 C
		DEGATHI	110

M. S. X.	
BANCO DEST	220 C
TURBATT	220 C
BOMBERMAN	220 C
HELI TANK	220 C
BODDIE	120
FIRE RESCUE	220 C
CONDORI	220 C
DAVID II	220 C

CANDO NINJA	220 K	DARK STAR	120
BANANA	220 K	FRUITY FRANK	80
DISK WARRIOR	130 C	GALAXIA	80
SORCERY	130 C	HUNCHBACK	95
CHUCKIE EGG	130 C	KARLS TREASURE HUNT	99
JET SET WILLY	130 C	MANIC MINER	99
PITFALL II	150 C	MUSIC COMPOSER	120
RIVER RAID	150 C	MASTER CHESS	99
SPECIAL OPERATIONS	140 C	PIYJAMARAMA	120
STOP THE EXPRESS	110 C	RED COATS	110
FRED	99	JET SET WILLY	99
ANT ATTACK	130 C	STAR AVENGER	85
CUBE INFORMATIQUE	290 C	MONTY MONTY	99
ANTARCTIC ADVENTURE	240 K	HUTSE OF USHER	80
ATHLETIC LAND	240 K	CENTRE COURT	99
BOGABOUB THE FLEA	140 C	FLIGHT PATH 737	120
BLAGGER	120 C	AIR TRAFFIC CONTROL	90
BINARY LAND	130 C	MESSAGE FROM	110
BUFF OFF	140 C	ANDROMEDA	65
CHAMP ASS/DESASS	160 C	STAR COMMANDO	99
CIRCUS CHARLIE	240 K	FOREST AT WORLD END	65
DOG FIGHTER	120 C	ROMGAT LYNX	110
DRIILLER TANKS	130 C	PIPELINE	99
HERO	120 C	TECHNICIAN TED	90
HUSTERILL BILLARD	120 C	FOOTBALL MANAGER	90
HYPER SPORTS I	240 K	FANTASIA DIAMOND	65
HYPER SPORTS II	240 K	MR WIMPY	120
HYPER OLYMPIC I	240 K	MISSION DELTA	105
HYPER OLYMPIC II	240 K	ORISHON	200
HOLE IN ONE	280 C	PT FIEDLER	180
KUMA FORTH	520 C	REVERSI CHAMPION	140
LES FLUCS	120 C	RDV TERREUR	120
MANIC MINER	130 C	SCUBA DEEP	110
MAXIMA	130 C	STRESS	130
PINE APPLIN	240 K	STARTER 3D	120
ROLLER BALL	240 K	BATTLE FOR MIDWAY	125
SPY COBRA	240 K	HUNTER KILLER	120
STAR AVENGER	140 C	JACK AND THE BEANSTALK	120
SUPERCROSS	120 C	ULTIMA ZONE	120
SHARK HUNTER	160 C	XENON	80
SPACE TROUBLE	240 K	ZORON	80
SUPER BILLARDS	240 K	1815	140
TENNIS	240 K	3D MUNCH	140
TIME BANDITS	120 C		
737 FLIGHT SIMULATOR	160 C		

ATARI	
BERING	150
BOMBYX	140
COBOL PINGPONG	90 C
ZAXXON	130 C
AZTEC CHALLENGE	90 C
BRUCE LEE	130 C
SPITFIRE ACE	99 C
SOLO FLIGHT	150 C
ENCOUNTER	90 C
BRUCE LEE	150 D
BLUE MAX	130 C
DREBS	120 C
NATO COMMANDER	90 C
ATTACK OF THE MUTANTS	110
CAMELS	120
FORT APOCALYPSE	90 C
GRONDRUNNER	90 C
HOVER BOVER	90 C
F15 STRIKE EAGLE	150 C
F15 STRIKE EAGLE	190 D

MATERIEL	
LECTEUR 1541 COMMODORE	2600
DISQUETTES 5 POUCEs	18
QUICKSHOT II	120
CBM 84 PAL	2250
CBM PERIFER	2900
MUSIC COMP	410
CLAVER + SOFT	2790
SUPER HELP	55
LECTEUR K7 COMMODORE	490
LECTEUR JASMIN POUR	120
ORIC	2790
DISQUETTES 3 POUCEs	55
ORINATEUR MSX	3450
YEN 64	2500
ORDINATEUR MSX YAMAHA	2500
ORDINATEUR CPC 84	VENZ VOIR
COULEUR	2500

AMSTRAD	
GHOSTBUSTERS	99
GAND PRIZ DRIVER	99
HARRIER ATTACK	80
WORLD CUP FOOTBALL	99
ERIK THE WIKING	130
CODE NAME MAT	110
BLAGGER	120

ORIC / ATMOS	
CHEOPS	180
MACADAM BUNNER	180
LA CITE MAUDITE	160
LE RETOUR DU DR GENIUS	200
LE DIAMANT DE L'ILE	180
ULTIMA ZONE	180
3D FONGUS	140
MULTICALC	210
AS DES AS	280

VENTE PAR CORRESPONDANCE

Uniquement pour les logiciels - Pour la France Métropolitaine

- Chèque bancaire à l'ordre de Coconut.
- Frais de port 20 FF.
- Pas de contre-remboursement.
- Réserveation possible par téléphone.

- démonstration personnelle
- les derniers logiciels
- des spécialistes
- des exclusivités
- des imports
- un club (moins 10 %)

TUBES

CASSETTES, CARTOUCHES, DISQUETTES : LA SÉLECTION DU MOIS

THE DUKES OF HAZARD

Course poursuite

Suite à une sombre histoire d'argent, vous voilà à bord de votre charriot General Lee, aux prises avec Stinger et Boss Hogg, deux conducteurs hors pair. Le premier vous précède : il a enlevé Daisy, votre charmante



Type : action

Intérêt : ★★★★★

Graphisme : ★★★★★

Bruitage : ★★★

Prix : C

TAXIS

L'enfer du macadam

Hep, taxi ! Un nouveau client vous hèle. Mais il se trouve encore à quelques rues de votre position. Et le chemin qui mène jusqu'à lui est semé d'embûches. La circulation est particulièrement dense et pas un automobiliste ne ralentit pour céder une place. D'excellents réflexes sont indispensables pour s'intercaler entre deux véhicules sans provoquer d'accident. Et ce n'est pas fini. Il faut encore éviter tout contact avec le trottoir et prendre garde aux chauffards qui surgissent sans crier gare, coupent les rues dans n'importe quel sens et sont invulnérables. Il n'est pas vraiment facile de rejoindre le pauvre client qui attend dans la rue, car toute erreur de conduite est sanctionnée par un retour à la station de taxis. Tout est alors à recommencer... Le jeu

comprend trois tableaux et l'on peut choisir parmi six vitesses. Les plus rapides d'entre elles transforment la conduite en un véritable enfer, où la moindre fraction de seconde d'inattention est sanctionnée. *Taxis* plaira aux amateurs de jeux de réflexes et de précision. Un logiciel sympathique. (Cassette Atlantic pour Hector HFX.)



Type : réflexion

Intérêt : ★★★

Graphisme : ★★★

Bruitage : ★★

Prix : B

STAGECOACH

Un voyage mouvementé

Vous vous rendez à l'époque héroïque du Far West. Vous incarnez Kid Rivers, un cow-boy sans peur. Le conducteur de la diligence a été tué dans une embuscade et les chevaux, emballés, n'ont plus de



cocher pour les retenir. Vous devez vous placer derrière la diligence, en pleine course et sauter dessus. Prenez garde à éviter les obstacles au cours de votre poursuite, sinon la chute est assurée. Vous pouvez cependant remonter sur votre cheval, toutefois en boitant. Lorsque vous parvenez à maîtriser les chevaux, vous pouvez faire monter à bord six autres passagers. Vous les conduisez à travers les dangereuses montagnes de la Sierra Paligrosa en évitant de vous fracasser contre un rebord rocheux ou de vous faire ensevelir sous une avalanche, tout en contournant les autres obstacles qui se dressent sur votre route. Fort heureusement, pour vous remonter le moral, différentes caisses, contenant or ou munitions, ne demandent qu'à être ramassées. Vous feriez bien de vous les approprier. Vous avez réussi à franchir les montagnes. Parfait. Mais voilà que



les Indiens s'en mêlent, à présent. Ils tentent de vous empêcher de vous rendre à San-Pedro en bloquant votre route, tandis que certains d'entre eux sautent sur la diligence et kidnappent un passager. Il vous faut alors sauter sur le toit et faire feu sur eux. Un amusant jeu d'action, assez varié. (Cassette Spark/No Man's Land, pour Spectrum 48 K.)

Type : action

Intérêt : ★★★★★

Graphisme : ★★★★★

Bruitage : ★★★

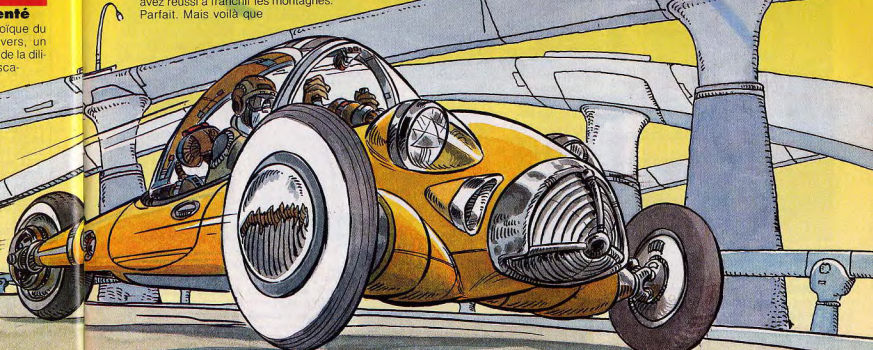
Prix : A

LE VOYAGEUR DU TEMPS

A la recherche du temps perdu

Depuis que l'ignoble Graf Von Schwarzerzen a dérobé le sablier magique, le temps semble s'être déréglé. Vous voilà seul à bord d'un étrange vaisseau. Votre planète s'est depuis longtemps perdue dans les siècles. Soyez-vous assez courageux pour partir à la recherche du sablier : lui seul peut réorganiser l'espace-temps et permettre à l'humanité de reprendre une vie normale. Votre engin se compose de dix pièces, de la salle à manger à la cambuse, vous devez déplacer à l'aide de simples commandes est, ouest, nord, sud, haut et bas.

Il vous faut, le plus rapidement possible, partir en reconnaissance dans le temps : tâche de prendre le téléporteur, de le recharger, à l'aide des batteries et de définir le mécanisme de la plate-forme temporelle. Interrogez le tableau noir et hésitez pas à manipuler la poignée du fauteuil qui se trouve sur le pont du vaisseau : la salle de navigation, le temps vous propose bien des surprises. Dans ce jeu, le dialogue avec l'ordinateur est des plus agréables. Le vocabulaire du jeu est étendu et le programme est



TUBES



son utilisation se trouve simplifiée par les réponses très précises du ordinateur. N'hésitez pas à regarder tous les objets que vous rencontrerez au fil de l'action. Bien que difficile, votre mission vous sera facilitée par l'utilisation d'un matériel des plus modernes. Laser, ordinateur, etc. ne seront pas de trop pour mener à bien votre entreprise. (Cassette Micro-application/No Man's Land, pour C 64).

Type : aventure
Intérêt : ★★★★★
Graphisme : ★★
Bruitage : —
Prix : B

et ne révèle ses réelles qualités qu'après un certain nombre de parties infructueuses. (Cassette No Man's Land pour Oric 1/Almos.)

Type : jeu d'aventure
Intérêt : ★★★★★
Graphisme : ★★
Bruitage : —
Prix : A

TWIN KINGDOM VALLEY Si la légende dit vrai...

Pas de doute, seules les aventures les plus folles savent encore vous faire vibrer. Récemment, vous avez été informé de l'emplacement exact de la vallée des deux royaumes. Cette vallée est l'une de celles qui entourent le mystérieux lac du Confluent. La légende raconte que les eaux de ce lac sont dotées de vertus magiques, sans doute du fait du grand nombre de potions qui y ont été déversées par des sorcières tout au long des âges. On dit qu'un homme péripatèque pourrait découvrir de nouveaux trésors dans cette région et peut-être même trouver le secret de la vie. Bien sûr, rien ne prouve que quelque chose soit vrai, mais cela ne vaut-il pas la peine d'entreprendre de telles recherches ?

Vous vous êtes rendu dans la vallée et avez loué une petite hutte à proximité de l'auberge de l'Épée. Vous vous mettez en quête. Lors de vos explorations, vous rencontrez diverses créatures, certaines agressives et d'autres bienveillantes. Si vous savez vous y prendre, vous pourrez peut-être obtenir d'elles quelques renseignements ou objets qui vous manqueraient. Observez bien les dessins qui représentent les paysages que vous traversez. Ils peuvent être obtenus en cliquant sur des sorcières tout au long des âges. On dit qu'un homme péripatèque pourrait découvrir de nouveaux trésors dans cette région et peut-être même trouver le secret de la vie. Bien sûr, rien ne prouve que quelque chose soit vrai, mais cela ne vaut-il pas la peine d'entreprendre de telles recherches ?



vent vous apporter une aide précieuse. Le dialogue, en anglais mais heureusement, est assez facile car le programme vous propose le lexique complet de tous les verbes à utiliser. Si les graphismes ne sont pas extraordinaires, ils sont, en revanche, abondants (plus de 176). Un bon jeu d'aventures. (Cassette Bug-Byte/Coconut, pour Spectrum 48 K).

Type : aventure
Intérêt : ★★★★★
Graphisme : ★★
Bruitage : aucun
Prix : B



STEALTH La Tour du Mal

A bord de votre astronef, vous devez détruire la Tour noire, refuge du Conseil des neuf... Au début du jeu, vous voyez apparaître à l'horizon la Tour noire et la distance qui vous en sépare s'inscrit en bas de l'écran. Poussez le joystick à fond, votre engine accélère. Dès lors, vous êtes assailli de tanks, fusées et soucoupes volantes qui vous canardent en sonnant droit sur vous. Volez au ras du sol et faites de nombreux déplacements latéraux sans toutefois cesser de tirer sur l'ennemi. Prenez garde aux volcans éteints qu'il faut détruire avant qu'ils n'exploient. Pour ce qui est des volcans en éruption, seuls les rouges sont néfastes. En effet, les vapeurs volcaniques jaunes sont aptes à recharger les batteries de votre engine. Au fur et à mesure que vous approchez du but, la tour grandit. Lorsque, enfin, vous l'atteignez, tentez de la détruire : un seul missile suffira pour le premier niveau de difficulté. Aux niveaux 2 et 3, il vous faudra tirer sans relâche. Le graphisme de *Stealth* est convaincant. Un jeu d'action classique mais captivant. (Disquette Broderbund pour Commodore 64).

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



LOCUS L'arche monstrueuse

Vous êtes nommé capitaine du Locus, vaisseau zootecnique qui ramène des planètes Syrus et Columbus une faune et une flore des plus étranges. Au cours d'une escale sur la route de Bétéguise, un accident de radiation a tué tous les membres de l'équipage. L'état d'alerte est proclamé, il vous faut d'urgence gagner la navette de sauvetage. Vous êtes aidé dans votre mission par l'ordinateur de bord. Stratège, que vous avez tout juste eu le temps d'emporter avec vous. Malheureusement, toutes les commandes du vaisseau ont été brouillées par les radiations : les codes d'ouverture des portes, composés des trois lettres A, B et C, sont difficiles à découvrir et diffèrent dans chaque coursière ou couloir. Méfiez-vous des animaux et plantes monstrueux qui ont pris possession du vaisseau. Stratège peut vous mettre en garde si vous pensez à l'interroger assez souvent. Le dialogue avec Locus se fait à l'aide de noms et verbes simples. Dressiez des données de possible un plan du vaisseau.

Lors des premières parties, c'est surtout le hasard qui règle votre destin. Lorsque, enfin, vous atteignez la navette, il vous faut encore vous soumettre aux tests d'un des ordinateurs de bord. N'hésitez pas, une fois de plus, à interroger votre compagnon de route. *Locus* possède un graphisme assez

BEACH-HEAD 64 C 160 F - D 160 F SPECTRUM C 106 F	BEACH-HEAD 64 C 160 F - D 160 F SPECTRUM C 106 F	BUCK ROGERS 64 C 160 F - D 165 F MSX C 165 F	SPY HUNTER 64 C 160 F - D 160 F	FP 64 C 160 F
RAID OVER MOSCOW 64 C 160 F - D 160 F SPECTRUM C 106 F	ON-COURT TENNIS 64 C 135 F	BUCK ROGERS 64 C 160 F - D 165 F MSX C 165 F	SEGA THE ARCADE WINNER	FALCON PATROL 2 64 C 160 F
GHST BUSTERS 64 C 135 F - D 225 F	HARD HAT MACK 64 C 100 F - D 195 F	ON-COURT TENNIS 64 C 135 F	AMSTRAD FLIGHT PATH 737 64 C 130 F - VIC 20 C 130 F AMSTRAD C 115 F MSX C 130 F	Let Set With It 64 C 160 F

RUN

Des SUPER JEUX pour votre MICRO

PLACE D'ITALIE
62, rue Gérard - 75013 PARIS
Tél. (1) 581.51.44
(ouvert de 10 h à 19 h)

◀ 2 MAGASINS ▶

RÉPUBLIQUE
5, bd Voltaire - 75011 PARIS
Tél. (1) 338.96.31
(ouvert de 10 h à 19 h)

DUREL SOFTWARE COMBAT LYNX COMBAT LYNX 64 C 195 F	COMMODORE Up'n Down UP'N DOWN 64 C 160 F	IMPOSSIBLE MISSION 64 C 150 F
FLIGHT 401? FLIGHT 401 ORIC ATMOS C 115 F	ANIROG BONGO BONGO 64 C 135 F - D 165 F 64 C 135 F	ANIROG TON THUMB TON THUMB VIC 20 C 95 F 64 C 135 F
ANIROG ZAXXON ZAXXON 64 C 170 F - D 200 F ATARI C 195 F	BATTLE FOR NORMANDY 64 C 195 F - D 250 F	

à découper et à renvoyer à **RUN INFORMATION** dep^t 62, rue Gérard - 75013 Paris

Je passe commande de :

Titre	Qté
Titre	Qté
Titre	Qté
Titre	Qté

Je désire recevoir votre documentation. Oui Non

Préciser le matériel que vous possédez : Oric Atari Spectrum Amstrad Commodore MSX Autre

Tous les prix comprennent la TVA

Signature des parents pour les moins de 18 ans : _____ SIGNATURE

Port GRATUITS

France métropolitaine

TUBES



les n'aiment pas particulièrement les ours. Lorsque vous aurez récolté un nombre suffisant de gemmes, une porte apparaîtra, qui vous permettra de passer dans un autre niveau, plus riche mais mieux gardé. (Cassette Spectral Associates/Goal Computer, pour Dragon 32).

Type : action
Intérêt : ★★ ★★
Graphisme : ★★ ★★
Bruitage : ★★ ★★
Prix : B



SPELUNKER Au fond, c'est dur

Le métier de mineur de fond n'est vraiment pas de tout repos. Plutôt que d'extraire du charbon ou du fer, *Spelunker* vous entraîne dans une mine de trésors et de fantômes. À l'aide du joystick, vous descendez dans la première galerie. De nombreux objets jonchent le sol : des faisceaux d'énergie rechargeront vos batteries, les flashes tiendront à l'écart les dangereux chauves-souris et les caisses de dynamite vous permettront de débayer les passages obstrués. Les trésors sont dissimulés derrière des portes dont il faut trouver les clés. L'aventure serait somme toute assez banale s'il n'y avait les fantômes de vos prédécesseurs ! Ceux-ci débouchent à tout moment en face de vous et seul votre laser peut en venir à bout. De même, n'oubliez pas de recharger vos batteries régulièrement : votre capital énergétique, inscrit en bas de l'écran, s'épuise relativement vite. En ce qui concerne votre déplacement, les échelles, cordes et paliers élévateurs doivent être utilisés avec prudence et précision. L'animation graphique et le bruitage de ce jeu d'action sont particulièrement réussis. L'explosion des caisses de dynamite est un réel plaisir. (Disquette Broderbund pour Commodore 64.)

Type : jeu d'action
Intérêt : ★★ ★★
Graphisme : ★★ ★★
Bruitage : ★★ ★★
Prix : F

HOUSE OF USHER Périls en la demeure !

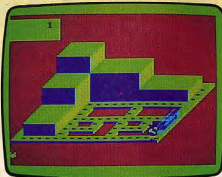
D'entrée, l'ambiance refroidirait les plus intrépides. Un fiacre s'arrête en pleine nuit devant un manoir fort peu engageant, et une silhouette furtive s'y introduit. Le superbe graphisme de cette image d'introduction donne un aperçu des possibilités de l'*Amstrad*. Du coup les dix pièces à visiter paraissent plus ternes.

À chaque fois, une mission précise est à remplir : aller rejoindre l'autre extrémité de la salle, attraper un certain nombre d'objets, etc. en se gardant de l'habituelle panoplie d'obstacles : objets roulants, chausse-trappes invisibles (la reconnaissance de ce tableau coûte très cher en vies !), monstres rapaces, à assommer avec un marteau que l'on doit d'abord aller chercher, échelles mobiles, etc. On accède librement dans les huit premières pièces, dans n'importe quel ordre.

Les deux dernières ne sont accessibles qu'une fois la première série visitée victorieusement. *House of Usher* est une variation réussie d'un thème connu.

Certaines salles sont même agrémentées de trouvaillies qui ne manquent pas d'humour. (Cassette Mizoguchi/Infomatique, pour Amstrad.)

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



ICE CASTLES L'ours cupide

Vous incarnez l'ours Bently. Il s'agit d'un animal un peu particulier puisqu'il est obnubilé par les pierres précieuses. Aussi va-t-il essayer de pénétrer dans différents châteaux pour s'approprier les richesses se trouvant là. Mais ces demeures sont peuplées de créatures pour le moins étranges. Ainsi, les dévoreurs de gemmes. Vous pouvez les capturer quand ils sont en train de festoyer, mais surtout évitez-les lorsqu'ils sont en quête de quelque chose à manger. Vous pouvez aussi rencontrer dans votre exploration la sorcière Berthilda. Méfiez-vous, elle est invulnérable, à moins que vous n'ayez réussi à trouver le chapeau magique. Il vous faut aussi sauter par-dessus les arbres qui obstruent votre chemin. Ne restez pas trop longtemps au même endroit. Un essaim d'abeilles apparaîtrait, et comme chacun le sait, les abeilles

**Vous avez l'ordinateur ?
Nous avons des logiciels pour vous !**

**Plus de 500 titres sans bouger
de chez vous à des prix d'importation directe.**

GRATUIT
le guide des logiciels

Recevez régulièrement le "TÉLÉGRAMME EUREKA"
qui vous tient au courant du Hit Parade des logiciels et
les meilleures offres de matériel, accessoires & périphériques.

COUPON À RETOURNER À : EUREKA INFORMATIQUE - 39, Rue Victor Massé - 75009 PARIS - Tel : 281-20-02

Je désire recevoir

Le guide des logiciels

Catalogue Matériel

Le Télégramme EUREKA

Code Postal : _____ Ville : _____

Nom, Prénom : _____ Adresse : _____

Ordinateur Possédé : _____ Périphériques : _____

Ci-joint
5 F de participation
aux frais d'envoi
(en timbres)

TUBES

ANTARCTIC ADVENTURE

Le pingouin n'est pas manchot

Dans l'Antarctique, les pingouins n'ont pas froid aux yeux. Afin de vérifier l'état des refuges polaires, Freddie le manchot a besoin de vous pour le guider dans la mer des glaces. Sur un circuit de quelques dix mille kilomètres, ce charmant palmipède va devoir faire face aux nombreux dangers de ces terres hostiles. Des crevasses s'ouvrent sous ses pas, des phoques curieux semblent vouloir le bloquer dans sa course. Les glissades, d'ailleurs fort belles à voir, feront perdre un temps précieux à Freddie. Ce dernier n'a droit, en effet, qu'à 90 secondes par étape, chaque étape représentant environ 1 200 km. Tout au long de sa route, notre pingouin doit collecter des petits drapeaux verti laissés là par ses prédécesseurs. Tout cela est bien fatigant. Heureusement qu'il y a ces délicieux poissons qui sautent des crevasses et dont la



sous des pommes qu'il pousse au bon moment. Attention tout de même à ne pas vous faire écraser par une pomme en creusant une galerie juste en dessous ! Fruty Frank appartient à ces jeux dont la règle est simple, mais qui recèlent une infinité de possibilités, de tactiques différentes. L'animation est très réussie, et la vitesse d'exécution, au niveau le plus élevé, est capable de faire perdre son sang-froid au plus entraîné des as de la manette de jeu. (Cassette Kuma, pour MSX).

Type : action et stratégie
Intérêt : ★★★★★
Graphisme : ★★★★★
Bruitage : ★★
Prix : B

capture rapporte 300 points de bonus. A chaque étape, Freddie peut enfin se reposer quelques secondes, avant de poursuivre son tour des glaces en 900 secondes. L'animation graphique de *Antarctic Adventure* est particulièrement réussie. Lorsque le pingouin augmente sa vitesse au maximum, le défilement du paysage, en trois dimensions, plonge irrémédiablement le joueur dans l'action et même en Antarctique il n'est pas toujours facile de conserver son sang-froid ! (Cartouche CBS, pour Colecovision).

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

FRUTY FRANK

Bon appétit

Frank adore les fruits. Les pommes adont Frank. Est-ce clair ? Frank possède un tout certain : il est capable de creuser des galeries pour aller attraper les cerises qu'il convoite. Les monstres se contentent



GHOSTBUSTERS

La chasse aux fantômes

Vous croyez aux fantômes. Fort bien, c'est ce moment d'aller les pourchasser. Tout d'abord, il vous faut constituer votre équipement. Vous disposez au départ de 10 000 dollars que vous prête la banque. Vous devez acheter une voiture pour vos déplacements. Les détecteurs sont utiles car ils vous préviennent de la venue imminente d'un fantôme. Pour capturer les ectoplasmes, vous devez obligatoirement disposer d'une trappe. Les autres armes vous serviront à attraper les ghoules pour les empêcher d'atteindre le temple de Zuul. Si vous êtes suffisamment fortuné, faites l'acquisition d'un réceptacle spécial, qui vous évite de retourner régulièrement à votre quartier général pour y vider vos trappes. Dirigez-vous directement sur l'un des immeubles envahis par ces créatures d'une autre dimension. Commencez par déposer



votre trappe au centre de l'immeuble. Puis dirigez le premier chasseur à l'extrême gauche de l'écran, placez le second chasseur à droite de l'écran et activez vos rayons laser. Amenez progressivement le fantôme à se situer juste au-dessus de la trappe et actionnez celle-ci. Le fantôme sera capturé et vous n'aurez plus qu'à vous mettre à la recherche d'une nouvelle maison hantée. Un amusant jeu d'action, aux graphismes agréables et agrémenté de commentaires parés. (Cassette Activision/Coconut, pour Spectrum 48 K).

Type : action
Intérêt : ★★★★★
Graphisme : ★★★★★
Bruitage : ★★
Prix : B

ATHLETIC LAND

Cocktail réussi

Une mesure de Pitfall, deux doses de Cabbage Patch Kids, un zeste de Schtroumpfs, deux doigts de Circus Charlie. Ajoutez quelques idées originales. Mélangez énergiquement. Placer le tout dans un M.S.X. Voilà

elza popine

la garantie d'origine IMPORT

NOUVEAU



(BEST SELLERS EN G.B.)

POLE POSITION
De loin le meilleur simulateur de courses automobiles.
CBM 64

ALIEN 8
Aussi impressionnant que Knight Lore! ULTIMATE.
SPECTRUM

STARSTRIKE
La guerre des étoiles en 2 dimensions.
SPECTRUM

AIR WOLF
Mettez-vous à l'épreuve. Gantement en jeu à succès.
CBM 64/SPECTRUM

FRUTY FRANK
Découvrez un monde de cavernes durist 96 tableaux.
CBM 64

BUCK ROGERS
Eclairissable !!
CBM 64

SPY HUNTER
James Bond sur votre micro.
CBM 64/SPECTRUM

SUPER HUEY
Super simulateur de vol en hélicoptère. US GOLD.
CBM 64

FALL GUY
En direct du feuilleton TV. "L'homme qui tombe à pic".
SPECTRUM

GIFT FROM THE GODS
Vivez l'aventure de quatre dieux de la Grèce Antique.
SPECTRUM

BLUE MAX
14118 le génie de guerre aux commandes de votre biplan.
CBM 64/SPECTRUM

ZAXXON
Un combat spatial consacré comme à l'un des meilleurs de genre.
CBM 64/SPECTRUM

RAID OVER MOSCOW
Un des meilleurs logiciels de combat "F11". Dans la lignée de Reach Head.
CBM 64/SPECTRUM

KONG II
La suite des aventures de King Kong.
CBM 64/SPECTRUM/AMSTRAD

HUNCHBACK II
La suite des aventures de Quasimodo.
CBM 64/SPECTRUM/AMSTRAD

elza popine
Avec la carte "Club ELZA POPINE" 10% de réduction sur votre 5^e achat.

SPITFIRE ACE
Un bon jeu d'actions et de stratégie en pleine seconde guerre mondiale.
CBM 64

TRIL D'OR
du meilleur jeu de réflexion.
CBM 64/SPECTRUM

COMMOODORE 64			SPECTRUM		
Désignation	Prix	TOTAL	Désignation	Prix	TOTAL
ANTARCTIC ADVENTURE	85,00	15,00	ALIENWOLF	85,00	15,00
BLUE MAX	110,00		ALIEN 8	110,00	
BUCK ROGERS	110,00		BLUE MAX	80,00	
FRUTY FRANK	110,00		BRUCE LEE	80,00	
HUNCHBACK II	95,00		FALL GUY	100,00	
POLE POSITION	110,00		GIFT FROM THE GODS	100,00	
RAID OVER MOSCOW	110,00		HUNCHBACK I	85,00	
SPITFIRE ACE	110,00		KONG II	85,00	
SPY HUNTER	110,00		RAID OVER MOSCOW	80,00	
SUPER HUEY	110,00		STARSTRIKE	70,00	
ZAXXON	110,00		ZAXXON	80,00	
Participation aux frais d'envoi	15,00		Participation aux frais de dossier	15,00	
Nbre de produits commandés. TOTAL A PAYER			Nbre de produits commandés. TOTAL A PAYER		
AMSTRAD					
Désignation	Prix	TOTAL	Désignation	Prix	TOTAL
HUNCHBACK II	90,00	15,00	Participation aux frais d'envoi	15,00	15,00
KONG II	90,00		Nbre de produits commandés. TOTAL A PAYER		

BON DE COMMANDE à découper et à retourner à ELZA POPINE B.P. - 06790 ASPREMENT

Nom : _____
 Prénom : _____
 Adresse : _____
 Ville : _____ Code postal : _____

(contre remboursement + 20 F)
 par chèque
 par CCP
 catalogue gratuit
 Elza Popine 500 titres



TUBES



Athletic Land. Une erreur de cuisson, et le résultat est complètement raté. Heureusement, il n'en est rien.

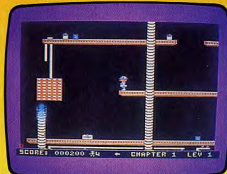
Difficile de parler d'originalité, mais *Athletic Land* possède une réalisation parfaite. Superbes graphismes, animation à la hauteur, variété des scènes. Difficile de ne pas se laisser séduire par ce « jardin des enfants », même si le niveau de difficulté n'est pas toujours très élevé. Mares à franchir, ascroché à une liane, boules à équilibrer, etc. La « promenade » s'effectue par tranches de dix scènes, avec un temps limité pour chacune d'elles. Un logiciel très abouti. (Cartouche Konami/Coconut, pour M.S.X.)

Type : action
Intérêt : ★★★★★
Graphisme : ★★★★★
Bruitage : ★★★
Prix : C

WHISTLER BROTHER Archéologue en péril

Venez porter aide et assistance à votre frère, le professeur Fenton O. Fogbanks, célèbre archéologue. Ce dernier, au retour d'une expédition en Amérique du Sud, a égaré ses outils de travail ainsi que les notes concernant son travail. Il vous faut reprendre, avec lui, le chemin de l'aventure afin de récupérer le fruit de son labeur. Votre mission comporte treize scènes différentes qui vous emmèneront dans une jungle où vivent des mormes, lutins et autres créatures maléfiques. Non content de vous mêler à ses soucis, votre frère ne vous facilite pas la tâche. Il vous faut sans cesse l'aider dans ses déplacements. Bien trop absorbé par ses recherches, le professeur semble progresser à l'aveuglette et seul l'air que vous lui siffiez en pressant la

gachette du joystick lui permet de vous suivre ! Attention qu'il ne s'égaré pas : il n'a aucune protection contre les multiples dangers du voyage. En ce qui vous concerne, vous pouvez éloigner les monstres en pressant, à l'approche du danger, le bouton de tir du joystick. Cette fonction permet également d'atteindre des passages auparavant inaccessibles. Ce jeu d'action est tout particulièrement énergique. Sur un air de rythme, le déplacement des personnages laisse peu de réflexion. La fonction « pause » est appréciée en milieu de partie ! (Disquette Broderbund pour Commodore 64.)



Type : aventure/action
Intérêt : ★★★★★
Graphisme : ★★★★★
Bruitage : ★★★★★
Prix : F



THE STAFF OF KARNATH Sauve qui peut

Le secret de Karnath a déjà, depuis plusieurs milliers d'années, mis toutes les populations du globe en danger. Pénétrez dans le château mystérieux où l'âme de cet ancien sorcier a donné vie aux créatures les plus abominables. Ce logiciel n'est pas à proprement parler un jeu d'aventure mais plutôt un jeu d'action : vous ne dialoguez pas avec l'ordinateur, seul votre déplacement compte. L'animation graphique est particulièrement réussie. Vous explorez le château de Karnath dans un décor en trois dimensions. Les salles sont superbes : escaliers, portes, monstres de toutes sortes... Votre but est de découvrir les seize pièces composant le pénélope magique. Muni de cette étoile à cinq branches, il vous faudra alors trouver l'obélisque sacré afin de détruire l'âme même de Karnath. Vous êtes aidé dans cette mission par l'anneau magique que vous portez au doigt. Ce dernier vous permet de lancer des sorts aux différents monstres qui vous agressent, et le plus souvent très efficaces, ces sortilèges ne viendront pourtant pas à bout de tous les dangers du château. A chaque blessure, votre énergie diminue de façon alarmante. Il vaut mieux éviter systématiquement le combat quand cela est possible. Ne perdez pas de temps ! Alors que votre lutte commence, il est exactement 18 heures et, passé minuit, il sera trop tard... (Cassette Ultimate pour Commodore 64.)

Type : aventure/action
Intérêt : ★★★★★
Graphisme : ★★★★★
Bruitage : ★★★
Prix : B

EUROPE

Jeux avec frontières

Europe est un logiciel éducatif qui s'intéresse, comme son nom l'indique, à la géographie du continent européen. Quatre jeux sont au programme : « recherche », « questionnaire », « promenade » et « information ». Sur l'écran, une carte apparaît, fort simplifiée puisque seules sont visibles les limites

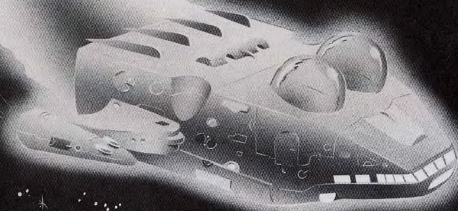
ELECTRON

les dernières nouveautés de la galaxie

Actuellement en tête de notre Hit-Parade :
GI JOE • SUMMER GAMES II • THE RIGHT STUFF • IV CITY
BLUE MAX 2001 • KARATEKA • SPI VS SPY
TROLLS • SPY HUNTER

et bien d'autres titres en importation directe
des U.S.A. et de Grande Bretagne
pour APPLE, ATARI, COMMODORE, MSX, ADAM,
SPECTRUM, AMSTRAD.

Démonstration du MSX musical Yamaha.



LES JEUX ET LES MICRO DU FUTUR AU PRÉSENT

ELECTRON

117, AVENUE DE VILLIERS - PARIS 17^e • TÉL. 766.1177
MÉTRO PÉRIÈRE • BUS 83
Ouvert de 10h à 20h du lundi au samedi
et le dimanche de 14h à 19h.

163, AVENUE DU MAINE - PARIS 14^e • TÉL. 541.41.63
MÉTRO ALESIA
Ouvert de 10h à 20h du lundi au samedi.

TUBES

et frontières des différents pays européens. Dans la phase « recherche » du logiciel, c'est à vous d'interroger l'ordinateur : ce dernier localisera sur l'écran les capitales et villes importantes dont vous désirez connaître l'emplacement exact. En ce qui concerne le questionnaire, c'est exactement le manœuvre inverse : un point géo-



graphique clignote sur l'écran et c'est à vous de découvrir la ville correspondante, le nom du pays, ou encore celui des mers qui l'entourent. Mais c'est sans aucun doute le mode « promenade » qui intéressera le plus les passionnés de géographie : à l'aide du joystick, vous pilotez votre hélicoptère et devez vous déplacer vers tel ou tel point de la carte. A vous de situer les différentes villes citées par l'ordinateur. Votre temps est limité mais en cas de réussite, le jeu se corsera et votre temps de vol augmentera. Pour compléter ce programme, le mode « information » vous permet de connaître la situation géographique et économique des différents états européens, superficie, nombre d'habitants, secteurs d'activité, etc.

Malgré un graphisme parfois trop simpliste, Europe possède cependant tous les atouts d'un bon logiciel éducatif. (Cassette Micro Application/No Man's Land pour C 64).

Type : jeu éducatif
Intérêt : ★★★★★
Graphisme : ★★★
Bruitage : ★
Prix : B

INTOX ET ZOÉ

Odyssée informatique

Arcade, aventure, logiciel éducatif, *Intox et Zoé* met en scène deux personnages qui déboulent dans une ville imaginaire et tentent d'en découvrir l'issue qui les libérera. Inspiré d'une série télévisée, ce programme se compose de deux parties distinctes : nos deux héros doivent tout d'abord progresser au fil des rues et carrefours et tâcher de noter, avec précision, leur évolution dans la ville. Comme point de repère, ils n'ont que le numéro des immeubles et l'orientation



tion de leurs déplacements. Parfois, sous la forme d'une question concernant la micro-informatique, l'ordinateur les guide dans leur odyssée. Si la réponse est exacte, *Intox et Zoé* voient clignoter une flèche dans la direction à prendre. Passons à la deuxième partie du programme : là, c'est un jeu d'arcade, malgré les propriétés que lui lance *Intox*. *Zoé* doit parcourir un échafaudage de plates-formes et d'échelles et réunir un maximum de points : ceux-ci, bien entendu, s'obtiennent à l'aide de lecteurs de disquettes, d'ordinateurs, etc. que *Zoé* trouve sur son chemin. Lorsque le nombre de points est suffisant, le voyage se poursuit, de plus en plus périlleux. Dans un graphisme agréable, ce logiciel a l'avantage de proposer une grande variété de circonstances faisant appel à vos réflexes et à vos connaissances du monde

de l'informatique (cassette Loriciel pour MO 5).

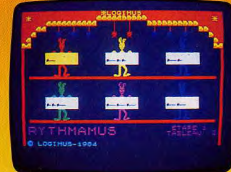
Type : action, aventure, éducatif

Intérêt : ★★★★★

Graphisme : ★★★★★

Bruitage : ★★★

Prix : B



MELODIMUS, RYTHMAMUS, ASTROMUS

En avant la musique

Trois logiciels d'initiation au solfège, qui jouent à fond la carte du crayon optique. *Mélodimus* forme l'oreille et apprend à reconnaître les notes sur un clavier. Dans une première série d'exercices, l'ordinateur joue une mélodie, en montrant au clavier les notes qu'il joue. Il s'agit de reproduire cette mélodie. Il est également possible de créer soi-même une musique en pointant les touches avec le crayon optique. Un autre joueur devra la répéter. A moins que l'on préfère écouter sa création en la faisant jouer par l'ordinateur. *Rythmamus* aide à se familiariser avec le monde des rythmes. Trouver la transposition écrite d'un rythme que l'on vient d'entendre, créer ensuite ses propres rythmes. *Rythmamus* apprend la signification d'une noire, d'une blanche, d'une croche, avec une mise en scène amusante. Le scénario d'*Astromus* imite celui d'une bataille spatiale. Mais ici, la destruction des ennemis passe par la reconnaissance de l'intervalle entre le son de leur astronafe et celui du joueur, sur les gammes diatoniques et chromatiques.

Une trilogie sympathique, qui utilise intelligemment l'interactivité de l'ordinateur. Malheureusement, ces logiciels ne sont qu'une première approche du solfège et gagneraient à être plus élaborés. Leur durée de vie en serait allongée. Cassettes Vifi-Nathan, pour TO 7et MO 5.

Type : éducatif

Intérêt : ★★★

Graphisme : ★★★★★

Bruitage : ★★★★★

Prix : n.c.

Norsoft

« Le jeu le plus évolué sur ORIC-1/ATMOS ! »

« Un futur classique ! » (SVM n° 60)

(Jeux & Stratégie n° 30)

« Un jeu captivant ! » (TILT n° 18)

LA PRESSE DONNE LE TON!

TYRANN est Number ONE des jeux de rôle sur ORIC 1/ATMOS

Tyrann sera bientôt

disponible sur :

THOMSON MO5

AMSTRAD CPC 464

La Société INITIEL

Editera une version

Exelvision EXL 100



A tous les FANS de TYRANN

C'est parti!!!

« Le Fer d'Amnukor »

(Tyrann II)

est en cours de programmation

10 fois plus rapide 1000 fois

plus passionnant!!!

AUTEURS! gloire et fortune sont à votre porte!

Contactez **NORSOFT** 49, rue des Rosiers 14000 Caen, Tél. (31) 86.56.69

Nous étudierons ensemble la meilleure façon d'éditer votre logiciel

Norsoft - c'est aussi ...



MONTSEGUIR - La montagne sacrée

de **Christiane Trudel**

Très bon jeu d'aventure graphique et historique qui vous mènera du XX^e au XI^e siècle. Vous rencontrerez Imbert de Salas en personne! Partez à la recherche du St.Graal. Les Cathares vous attendent!!!



RABBIT de Joël Brunet

Superbe jeu d'adresse. Plus de 30 tableaux, 22 kolets écrits entièrement en assembleur. Possibilité de jouer à deux en même temps! Jojo et Friedo, vos gentils lapins, devront nettoyer la forêt magique des méchants champignons...



COBRA de Philippe Marti

Enfin, sur ORIC, le fameux serpent qui s'allonge lorsqu'il mange. Une version agréable et très rapide de ce grand classique du jeu d'arcade.

CES LOGICIELS SONT DISPONIBLES CHEZ VOTRE REVENDEUR HABITUEL

Bon de commande à renvoyer à NORSOFT 49, rue des Rosiers 14000 CAEN

Je désire recevoir

1 exemplaire de TYRANN à

185 F

1 exemplaire de RABBIT à

140 F

1 exemplaire de COBRA à

140 F

1 exemplaire de MONTSEGUIR à

140 F

TOTAL

Je joins un chèque bancaire ou CCP

à l'ordre de NORSOFT de

.....

+ port 20 F

Total F

Cochez les cases correspondantes

TUBES

autres unités ne peuvent intervenir dans le jeu ni se déplacer. Chaque armée est composée de corps d'infanterie de ligne, de cavalerie, d'artillerie et d'infanterie légère. Chaque corps remplit des fonctions spécifiques. Lorsque deux groupes ennemis sont à distance réduite, celui qui a le trait pourra faire feu sur son adversaire, s'il dispose de fusils ou de canons. La rencontre entre deux unités se termine par un combat au corps à corps. L'avantage est ici donné à la plus grande unité et à la cavalerie. Après le combat, l'ordinateur vous signale les pertes et l'état moral de chaque camp tandis que les deux unités font retraite en deux temps. Lorsque la bataille tourne à votre désavantage, il est toujours possible de retirer vos troupes du combat, tactique qui s'avère souvent payante, plutôt que de risquer d'autres pertes. Un bon wargame qui vous permettra d'effectuer de nombreux essais stratégiques et tactiques. (Cassette, C.C.S. pour Spectrum 48 K.)

Type : wargame
Intérêt : ★★★★★
Graphisme : ★★★★★
Bruitage : aucun
Prix : n.c.

TOWER OF EVIL

Trésors volés

Vous incarnez Andros, le valeureux guerrier. Votre mission est de retrouver les trésors volés par le sorcier à votre maître, le roi Salmos. Celui-ci vous a interdit de remettre les pieds à sa cour, tant que vous ne lui aurez pas rapporté ses richesses. Pour mener à bien votre quête, un de vos amis magiciens vous a doté du pouvoir de lancer des boules de feu de vos doigts, à volonté.

Vous aurez à récupérer neuf trésors, à chaque niveau, et à trouver la clé permettant de passer au niveau suivant. Si vous trouvez une potion, buvez-la.

Elle vous rendra invincible, ou doublera votre force pendant quelques temps. La demeure du sorcier est protégée par une kyrielle de monstres peu recommandables, qu'il vous faut éviter, ou tuer, à l'aide de vos

boules de feu. Par endroit, il faut faire preuve d'habileté et sauter par dessus les fosses remplies de feu. Ramasser les trésors n'est pas suffisant, il faut aussi pour-



TAPPER

A boire !

Et un demi... Intransigeants, les clients. Et pressés. Le garçon de café court d'un comptoir à l'autre, pour tirer les bières avant de les faire glisser sur le zinc en direction des consommateurs. Au début, tout va bien. Un seul client occupe chacun des quatre comptoirs. Avec un minimum d'entraînement, il n'est pas trop difficile de satisfaire les assoiffés. Attention, certains viennent leur verre d'un trait, et le relancent aussitôt. Il s'agit d'être à l'heure éviter qu'il ne tombe en fin de course, et de renvoyer un autre demi. Sinon le client mécontent attrape le garçon et s'en débarrasse lentement ! Dernier écueil : ne pas remplir plus de verres qu'il n'y a de clients, sinon c'est la casse assurée !

Au tableau suivant, changement de décor, de clients et de musique. A chaque comptoir, deux buveurs. Le garçon commence à transpirer. Au troisième tableau, ce sont des trios qui hêlent le barman. Soit jusqu'à douze personnes à servir en l'espace de quelques courtes secondes. Mieux vaut être un champion de course à pied... surtout si l'on veut garder quelque chance d'accéder au cinquième tableau... Excellente adaptation du jeu d'arcade, Tapper est un jeu d'arcade drôle, servi par un excellent graphisme et par différentes musiques. Une réussite. (Cassette Sega/Ran Informatique, pour Commodore 64.)

Type : action
Intérêt : ★★★★★
Graphisme : ★★★★★
Bruitage : ★★★★★
Prix : B

SUPER COBRA

Mission suicide

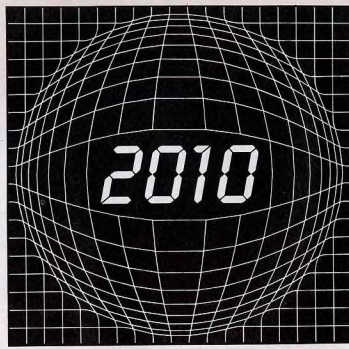
Un hélicoptère se lance dans une véritable mission suicide. Son but : détruire l'ensemble des bases de l'ennemi. Au sol, les installations ne manquent pas. Les canons longue portée crachent la mort, les missiles automatiques barrent la route, les escadriers d'intervention attaquent sans pitié.

MATTEL	
1 FINBALL	390 F
2 MASTER OF UNIVERSE	390 F
3 BUMP'N JUMP	390 F
4 TURBO	99 F
5 LOCK'N CHASE	99 F
6 LADY BUG	99 F
7 DONEY KONG	99 F
8 DONKEY KONG JR	99 F
9 VENTURE	99 F
10 MOUSE TRAP	99 F
11 CARNIVAL	99 F
12 ZAXXON	99 F
13 DRAGON FIRE	99 F
14 BURGER TIME	129 F
15 STAMPEDE	99 F

COMMODE 64	99 F
16 SHAMUS (K7)	199 F
17 FLIP FLOP (disk)	199 F
18 ASTRO CHASE (disk)	199 F
19 BRISTLES (disk)	199 F
20 DRAGON FIRE (disk)	199 F
21 MOONSWEEPER (disk)	199 F
22 INUREZ ENGINE (disk)	199 F
23 NOVA BLAST (disk)	199 F
24 PROTECTOR II (disk)	199 F
25 SHAMUS (disk)	199 F
26 PHARAOON CURSE (disk)	99 F
27 FORT/APOCALYPSE (disk)	99 F
28 SURVIVOR (disk)	99 F
29 ZEPPELIN (disk)	99 F
30 DAVID MIDNIGHT MAGIC (disk)	99 F

31 SPARE CHANGE (disk)	99 F
32 MATCHBOX (disk)	99 F
33 SAVE NEW YORK (cartouche)	99 F
34 CRISIS MOUNTAIN (cartouche)	99 F
35 SERPENTINE (cartouche)	99 F
36 CHICK FLIPPER (cartouche)	99 F

CBS COLECO	
37 GORP	119 F
38 MOUSE TRAP	149 F
39 VENTURE	199 F
40 LOOPING	199 F
41 LADY BUG	199 F
42 COSMIC AVENGER	199 F
43 BLACK JACK POKER	149 F
44 CHICK FLIPPER	149 F
45 VICTORY	199 F
46 FROGGER	99 F
47 POT OF GOLD	99 F
48 O.BERT	99 F
49 FATCHOM	199 F
50 SAVANNAH LIGHT FOOT	249 F
51 TARZAN	370 F



ELECTRONICS

52 BUMP'N JUMP	370 F	70 ROLLER CONTROLLER	690 F
53 SUBROC	349 F	71 MULTI K7 (ATARI) + 1 K7	199 F
54 FRONT LINE	349 F	72 CARNIVAL	149 F
55 KEYSTONE KAPERS	299 F	73 OMEGA RACE	149 F
56 CABBAGE PATCHKID	349 F	74 PEPPER II	199 F
57 ZENZI	349 F	75 MR DO	199 F
58 MINER 2049	370 F	76 SCHTROUMPF	199 F
59 ROCK WROPE	370 F	ATARI 600/800 XL	
60 DECATHLON	299 F	77 FLIP FLOP (disk)	199 F
61 FOOTBALL	370 F	78 BOULDER DASH (disk)	199 F
62 PITFALL II	349 F	79 BRISTLES (disk)	199 F
63 VICTORY	370 F	80 ARCADE MACHINE (disk)	149 F
64 TIME PILOT	199 F	81 A.E. (disk)	99 F
65 HERO	349 F	82 SEARX (disk)	199 F
66 SPACE FURY	199 F	83 DAVID MIDNIGHT MAGIC (disk)	99 F
67 ROLLERVENTURE	199 F		
68 ROCKY + BOGUES	700 F		
69 TURBO + VOLANT	790 F		

REMISE
10% pour
15% pour 10

71, rue du Cherche-Midi 75006 Paris
tél. 549.14.50

BON DE COMMANDE

à retourner après l'avoir rempli à :

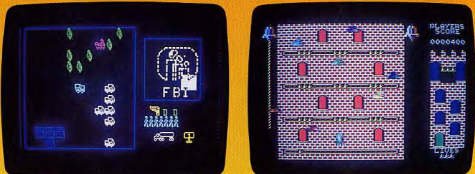
2010 ELECTRONICS - 71, RUE DU CHERCHE-MIDI - 75006 PARIS

Indiquez le n° de votre choix ci-dessous ainsi que les prix correspondants :

N°	F N°	F	NOM
N°	F N°	F	PRENOM
N°	F N°	F	ADRESSE
N°	F N°	F	CODE POSTAL
N°	F N°	F	VILLE
N°	F Frais de port	20 F	TYPE DE CONSOLE
N°	F TOTAL	F	

Ci-joint mon règlement par chèque ou mandat à l'ordre de 2010 ELECTRONICS.

TUBES



L'hélicoptère doit tirer sans cesse, et larguer ses bombes avec le maximum de précision. Il est vital pour lui d'atteindre les réservoirs de carburant, sinon la panne sèche est inévitable... Super Cobra rappelle beaucoup Victory de Coleco. Les Japonais copient, ou tout au moins s'inspirent sans vergogne de logiciels existants. Mais force est de constater que leurs remakes ne manquent pas de qualités. Quatre zones se succèdent, dont une souterraine, et forment, ensemble, un jeu complet et difficile. Un conseil aux débutants pour traverser, sans trop de dommage, la première zone : volez à haute altitude en vous concentrant sur l'esquive, et descendez éventuellement en piqué pour attaquer les réservoirs de combustible. Une fois aguerri, vous passerez à un pilotage offensif en rase-mottes, plus dangereux mais aussi plus efficace. (Cartouche Konami/Compton, pour M.S.X. avec notice en français).

zeste de stratégie assez originale, F.B.I. est bienvenu sur le TO 770, dont la ludothèque n'est pas toujours convaincante. (Cassette Infogramme, pour TO 770).

Type : action et stratégie
Intéret : ★★★★★
Graphisme : ★★★★★
Bruitage : ★★★★★
Prix : n.c.

HUNCHBACK II QUASIMODO'S REVENGE Hugolien

Quasimodo ne renonce jamais. Il brûle encore et toujours d'amour pour la bellissime Esmeralda. Pour elle, il va à nouveau

Hunchback, deuxième du nom, ou « la revanche de Quasimodo » est difficile à souhai- et possède toutes les embûches dont rêvent ceux qui n'ont de cesse que de provoquer à l'élu de leur cœur qu'ils appartiennent à la race des héros. Les autres trouveront peut-être cette course folle un peu répétitive, à moins qu'ils ne craquent irrémédiablement en voyant le doux visage d'Esmeralda derrière de solides barreaux. (Cassette Ocean/Fun Informatique, pour Commodore 64).

Type : action
Intéret : ★★★★★
Graphisme : ★★★★★
Bruitage : ★★★★★
Prix : B

SHADOWKEEP Sauver une âme

Il y a très très longtemps, le démon Dal'Brad entra dans la demeure du puissant magicien Macomendion et enferra son âme dans un cristal, caché au plus profond d'une tour. Vous formez un groupe de neuf aventuriers censés délivrer le magicien. Chaque membre du groupe peut être de l'une des quatre races : Roos, au physique puissant ; Thaldars, versés dans les arts magiques ; Zhis'ta, agiles et russes et enfin humans, leaders intelligents. Chaque personnage est caractérisé par sa force, son intelligence, sa dextérité, sa puissance magique, son charme et enfin son nombre de points de vie. Votre groupe sera constitué de guerriers, de moines, de magiciens, de mages de l'Ombre et de néromanciers. Chacun aura une part capitale à prendre dans cette difficile aventure.

prendre les risques les plus fous, courir de galerie en galerie, à travers les tours, de Notre-Dame, voltiger au bout des cordes des bourdons et ramasser le maximum de clochettes au passage, tout en évitant les chauves-souris qui le poursuivent sans relâche. Les amateurs du genre seront comblés.

GREENSOFT : DES JEUX ET DU SOFT A PRIX CLUB

Regardez le tableau ci-contre : il est extrait du catalogue GreenSoft, le spécialiste de la vente par correspondance de logiciels de jeux et professionnels.

Quelques avantages du Club GreenSoft : des tarifs préférentiels (- 10 % sur tous les logiciels), des promotions pouvant atteindre - 20 et - 30 %, des cadeaux de bienvenue et de parainage... et bien d'autres que vous pouvez découvrir en écrivant ou en téléphonant au Club.

En échange de ces avantages, vous vous engagez simplement à commander un logiciel chaque trimestre pendant un an.

Pour profiter dès à présent des avantages du Club, joignez à votre commande le bulletin d'adhésion ci-dessous. Vous pouvez aussi commander sans adhérer au Club, mais vous ne bénéficiez pas de ses avantages. Pour commander, indiquez-vous nom, prénom, adresse et téléphone ainsi que les titres désirés, leur référence, leur prix (sauf ceux qui distanzent 10 % si vous adhérez au Club), et joignez votre règlement par chèque bancaire, chèque postal ou mandat-lettre, libellé à l'ordre de GreenSoft (participation aux frais d'envoi 20 F).

N°	Titre	Éditeur	Prix en francs															
			A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P
1	ADONIS	DATAFEST	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265
2	ADONIS	DATAFEST	195	195	195	195	195	195	195	195	195	195	195	195	195	195	195	195
3	ADONIS	DATAFEST	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265
4	ADONIS	DATAFEST	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265
5	ADONIS	DATAFEST	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265
6	ADONIS	DATAFEST	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265
7	ADONIS	DATAFEST	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265
8	ADONIS	DATAFEST	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265
9	ADONIS	DATAFEST	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265
10	ADONIS	DATAFEST	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265
11	ADONIS	DATAFEST	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265
12	ADONIS	DATAFEST	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265
13	ADONIS	DATAFEST	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265
14	ADONIS	DATAFEST	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265
15	ADONIS	DATAFEST	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265
16	ADONIS	DATAFEST	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265
17	ADONIS	DATAFEST	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265
18	ADONIS	DATAFEST	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265
19	ADONIS	DATAFEST	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265
20	ADONIS	DATAFEST	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265
21	ADONIS	DATAFEST	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265
22	ADONIS	DATAFEST	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265
23	ADONIS	DATAFEST	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265
24	ADONIS	DATAFEST	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265
25	ADONIS	DATAFEST	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265
26	ADONIS	DATAFEST	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265
27	ADONIS	DATAFEST	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265
28	ADONIS	DATAFEST	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265
29	ADONIS	DATAFEST	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265
30	ADONIS	DATAFEST	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265
31	ADONIS	DATAFEST	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265
32	ADONIS	DATAFEST	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265
33	ADONIS	DATAFEST	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265
34	ADONIS	DATAFEST	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265
35	ADONIS	DATAFEST	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265
36	ADONIS	DATAFEST	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265
37	ADONIS	DATAFEST	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265
38	ADONIS	DATAFEST	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265
39	ADONIS	DATAFEST	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265
40	ADONIS	DATAFEST	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265
41	ADONIS	DATAFEST	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265
42	ADONIS	DATAFEST	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265
43	ADONIS	DATAFEST	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265
44	ADONIS	DATAFEST	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265
45	ADONIS	DATAFEST	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265
46	ADONIS	DATAFEST	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265
47	ADONIS	DATAFEST	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265
48	ADONIS	DATAFEST	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265
49	ADONIS	DATAFEST	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265
50	ADONIS	DATAFEST	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265
51	ADONIS	DATAFEST	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265
52	ADONIS	DATAFEST	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265
53	ADONIS	DATAFEST	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265
54	ADONIS	DATAFEST	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265
55	ADONIS	DATAFEST	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265
56	ADONIS	DATAFEST	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265
57	ADONIS	DATAFEST	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265
58	ADONIS	DATAFEST	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265
59	ADONIS	DATAFEST	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265	265
60	ADONIS	DATAFEST	265</															

TUBES



BATH TIME

Eau secours

Un robinet qui coule, une baignoire qui fuit... Mauvais souvenirs ! Et pourtant, *Bath Time* nous réconcilie avec ces histoires quelque peu sordides. Dans un bassin cohabitent un cygne et un poisson rouge. Si le bassin se vide, le poisson se trouve en grand danger. S'il déborde, le cygne s'enfuit. Il faut à tout prix sauvegarder l'équilibre précaire, malgré le garçon innocent qui apporte des seaux d'eau et l'éléphant qui vient boire

tion fâcheuse, en cas d'attaque. Le dialogue avec l'ordinateur s'effectue à l'aide de mots, comme dans les jeux d'aventure. Un très bon jeu de rôle, aux graphismes agréables. (Disquette Trillium/Sivea, pour Apple II).

Type : jeu de rôle
Intérêt : ★★★★★
Graphisme : ★★★★★
Bruitage : aucun
Prix : F



BATTLE THROUGH TIME

Un périlleux voyage

Au volant d'une voiture tout-terrain, vous voyagez à travers le temps, de la préhistoire à l'année 2525. A condition d'arriver vivant au bout du voyage ! La route est semée de trous meurtriers, d'obstacles tout aussi dangereux, et mieux vaut garder un œil en l'air pour éviter divers projectiles. Il est heureusement possible de riposter, mais attention, de ne pas vous laisser écraser par les poursuivants qui viennent tout juste d'être abattus. Le scrolling du paysage est bien réalisé. On se laisse rapidement prendre au



jeu, même si le scénario n'est qu'une variation autour d'un thème classique, (Cassette Anirog/Run Informatique, pour Commodore 64).

Type : action
Intérêt : ★★★★★
Graphisme : ★★★★★
Bruitage : ★★★★★
Prix : B



TRANSAT

Bon vent !

Embarquez à bord de votre Apple II pour cette course transatlantique. Vous devez vous rendre de La Rochelle à Halifax, en voilier. Trois niveaux de difficulté sont disponibles. Si vous n'êtes pas une habitué de la navigation, choisissez, sans honte, l'option « mousse ».

Au départ, vous devez embarquer les vivres nécessaires pour la traversée (environ 30 jours), et les voiles dont vous aurez besoin. N'oubliez pas de prévoir plusieurs voiles de chaque type pour pouvoir les remplacer si l'une d'elles vient à se déchirer. Bien sûr, plus vous chargez votre bateau, plus il est lent. A chaque tour, vous pouvez prendre connaissance des prévisions météorologiques pour la journée et de la force et de la direction du vent. Ensuite, vous devez établir le couple de voiles que vous désirez utiliser. Vous disposez de quatre voiles avant : spi, genois, foc et tourmentin et de trois allures de grand-voile. Choisissez donc, en fonction de la force du vent et de votre direction relative par rapport à lui. Si votre bateau est trop voilé par rapport à la force du vent, vous risquez d'endommager une ou plusieurs voiles et de ne pas avancer.

Votre cap doit tenir compte de votre destination, bien sûr, mais aussi de la direction du vent et de votre position par rapport à l'anticyclone. Vous verrez que le chemin le plus court n'est pas toujours le meilleur. A la fin de chaque journée, une photo satellite vous donne votre position. Un très agréable jeu de simulation, (Disquette No Man's Land, pour Apple II).

Type : simulation de course transatlantique
Intérêt : ★★★★★
Graphisme : ★★★★★
Bruitage : ★★★★★
Prix : C

PRIX

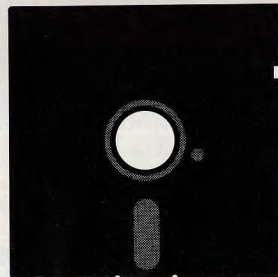
A = moins de 100 F ; B = de 100 F à 200 F ;
C = de 200 F à 300 F ; D = de 300 F à 400 F ;
E = de 400 F à 500 F ; F = plus de 500 F



DISKETTÉS DE L'AVENTURE,

DISKETTEZ VOTRE IMAGINAIRE AVEC LA DISKETTE ADVENTUREWRITER

GÉNÉRATEUR DE PROGRAMMES



ADVENTUREWRITER DE CODERWRITER

CRÉEZ VOS PROGRAMMES SANS SAVOIR PROGRAMMER.

Ca va disketter dans les jeux d'aventure ! Il est vrai que cette diskette est tout un programme. Plus qu'un programme d'auteurs, voici enfin la diskette qui vous permet de rentrer dans l'univers de la programmation sans en imposer l'apprentissage. Avec elle, vous allez devenir complètement disketté, vous créerez vos jeux d'aventure avec vos seules limites votre imagination et non plus celles des "programmes-carcans" habituels. Maintenant, ce sont vos propres héros, vos propres intrigues, votre seul imaginaire que vous allez disketter.

Avec *AdventureWriter*, c'est vous qui allez écrire vos jeux d'aventure et ce, sans avoir appris à programmer. Diskettés de l'aventure, rien ne vous arrêtera : le programme *AdventureWriter* génère des programmes en ASSEMBLEUR et EN FRANÇAIS très puissants (plus de 250 mots, plus de 250 possibilités de lieux et/ou d'objets) et permet une énorme autonomie de création grâce à sa souplesse et à ses possibilités infinies.

Vous pouvez disketter sur CBM 64, ATARI, A/E, A/C, IBM. Alors les diskettés de l'aventure, à vos idées, et que ça diskette !

Pour tout renseignement complémentaire contactez : SORTEC 207, rue Gallieni 92100 Boulogne. Tél. (1) 605.88.78.



UN PRODUIT
SORTEC

COUP D'ŒIL



ATHLETIX: parvenez-vous à battre l'ordinateur aux 100 m, 200 m, 400 m haies, saut en longueur et hauteur et au lancement du javelot ? (Cassette Microdeal Goal Computer pour Dragon 32. Intéret: ****. Prix: n.c.)

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...



BLAGGER: le métier de monte-en-l'air revient parfois à l'aspect d'un véritable art. Vingt étages ou il faut rivaliser d'adresse pour accomplir ses forfaits. (Cassette Alligata pour M.S.X. Intéret: ****. Prix: B.)



CARTE DU CIEL: partez à la découverte du ciel, observez la course des constellations, examinez leur structure et testez vos connaissances. (Cassette Vifi-Nathan pour TQ170. Intéret: ****. Prix: n.c.)



CATEGORIC: magin d'eau douce ou loup de mer, vous devez, à bord de votre navire, faire face aux offensives des cuirassés, porte-avions et ralis aériens ennemis. (Cassette No Man's Land pour M05. Intéret: ****. Prix: B.)



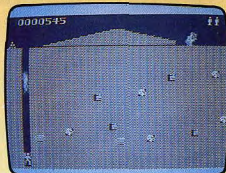
COBRA PINBALL: un excellent flipper, aux mouvements de bille très réalistes et embêtement paramétrables; inclinaison de la piste, etc. (Cassette Cobra Soft pour Gic/Atmos. Intéret: ****. Prix: n.c.)



COUNTDOWN TO MELTDOWN: aventure et action, vous devez empêcher l'explosion nucléaire imminente d'un centre de recherche. (Cassette Creative Sparks/No Man's Land pour C64. Intéret: ****. Prix: B.)



DRILLER TANKS: creusez des galeries et abattez les monstres qui s'enfuyent à votre poursuite. Un jeu d'action classique, mais bien réalisé. (Cassette Kuma pour M.S.X. Intéret: ****. Prix: B.)



FORTY NINER: vous devez creuser des galeries pour récupérer les pickets d'or. Un graphisme étonnant pour cet appareil. (Cassette Software Farm/No Man's Land, pour ZX 81 16 K. Intéret: ****. Prix: A.)



GEMSTONE WARRIOR: vous devez retrouver les cinq parties de la pierre précieuse magique et les ramener au temple pour sauver l'humanité. (Disquette S.S.I. Svěva, pour Apple II. Intéret: ****. Prix: F.)



GOUPY: nostalgique, quand tu nous tiens ! Qu'il est difficile d'oublier ses premières amours. Pac-Man, tu es éternel. La version Exelvison est facile dans les premiers niveaux pour EXL 100. Intéret: ****. Prix: D.)



HENRY'S HOUSE: un jeu d'arcade captivant dont la variété des situations ne vous laissera pas le temps de soupirer. (Cassette English Software/No Man's Land pour C 64. Intéret: ****. Prix: B.)



KUNG FU: les déplacements sont un peu lents mais l'animation est splendide. Pour amateurs d'arts martiaux. (Cassette Bug/Byte/Coconut pour Spectrum 48 K. Intéret: ****. Prix: B.)



QUINK: cauchemar d'un étudiant surmené. D'horribles bêtes mangent ses feuilles de cours et l'inversent de l'encre. Il doit les en empêcher. (Cassette Super Soft pour C64. Intéret: ****. Prix: n.c.)



ROLLERBALL: un immense flipper (quatre niveaux de manettes) bien réalisé, au jeu très rapide aux niveaux 3 et 4, mais où on ne peut pas renouer. Frustrant. (Cartouche HAL pour M.S.X. Intéret: ****. Prix: C.)



SCRONCH: au pays des Miams, vous devez manger leurs œufs ou leurs petits. Mais, devenus grands, ils vous mangeront ! Un jeu d'action sympathique. (Cassette Vifi-Nathan pour TQ170 et M05. Intéret: ****. Prix: n.c.)



SHARK HUNTER: un esquimau chasse, au harpon, des requins qui deviennent de plus en plus menaçants. Joli graphisme, action un peu décevante. (Cassette Electric Software pour M.S.X. Intéret: ****. Prix: n.c.)



SPECIAL DELIVERY: vous devez aider le Père Noël à collecter les cadeaux et à les distribuer dans les maisons. (Cassette Creative Sparks/No Man's Land, pour Spectrum 48 K. Intéret: ****. Prix: A.)



SPEED RACER: participez à cette course folle en circuit. Les graphismes en 3 dimensions sont très réussis. (K7 Microdeal, Goal Computer pour Dragon 32. Intéret: ****. Prix: C.)



SPRITES MAN: un glouton parcourt un labyrinthe pour sauver par des fantômes... Pac-Man n'en finit plus d'engendrer des clones. (Cassette Sprites pour M.S.X. Intéret: ****. Prix: B.)



TENNIS: graphisme et animation superbes. Possibilité de jouer à deux. Un contre l'autre ou en double, contre l'ordinateur. Mais le jeu lui-même manque de subtilité. (Cartouche Konami pour M.S.X. Intéret: ****. Prix: C.)



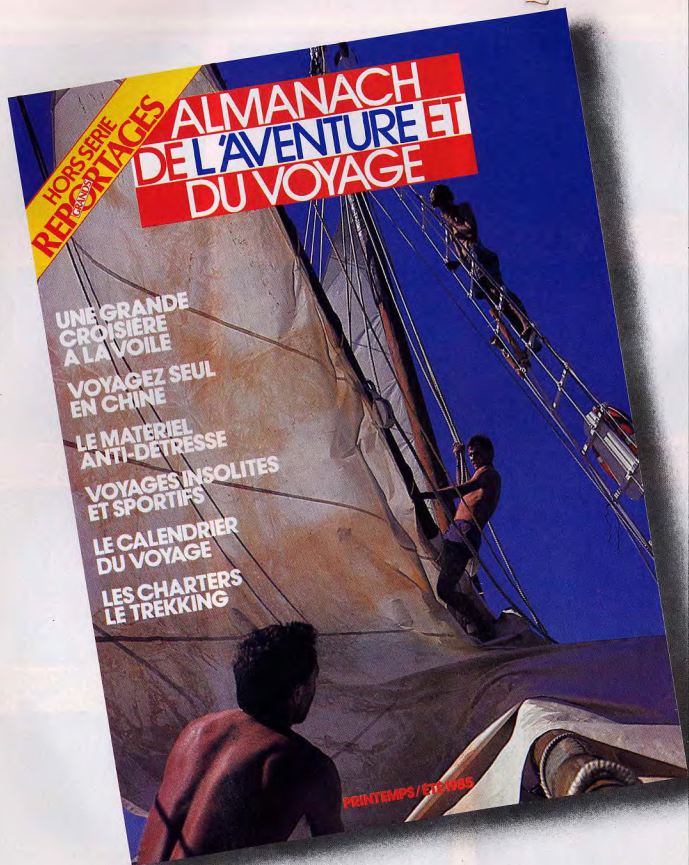
TERRA HAWKS: à bord de votre vaisseau spatial, vous devez vous diriger vers le tunnel qui mène au centre du trou noir. (Cassette C.R.L./Coconut pour Spectrum 48 K. Intéret: ****. Prix: B.)



VIRES: pour vaincre un terrible virus, tirez sur les microbes avant qu'ils ne se regroupent par quatre pour former des super-virus. (Cartouche Exelvison pour EXL 100. Intéret: ****. Prix: D.)



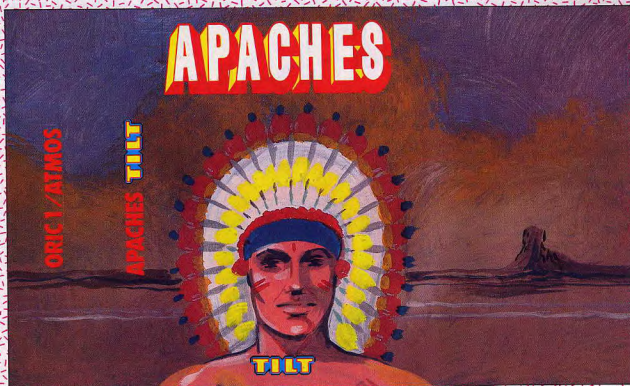
WATERSKI: un parcours de ski nautique avec tremplin de saut. La difficulté du jeu n'est pas à la hauteur du graphisme et de l'originalité du thème. (Cassette Alligata pour C64. Intéret: ****. Prix: B.)



EN VENTE CHEZ VOTRE MARCHAND DE JOURNAUX .39F.

C A S S E T T E S

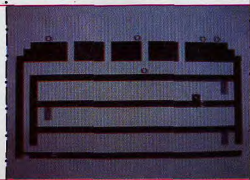
SURPRISES



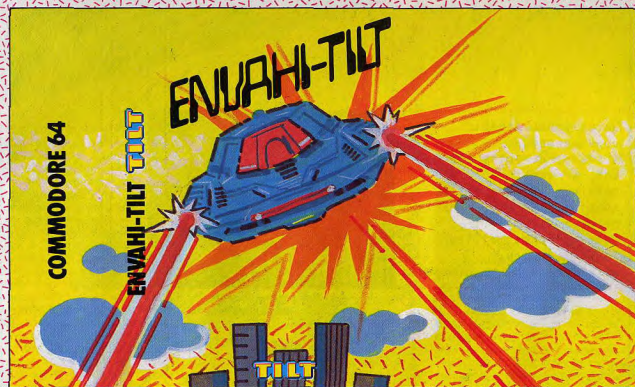
C A S S E T T E S

SURPRISES

Vous êtes enfermé dans une étrange maison. Arriverez-vous à trouver le code secret de la porte de sortie ? Les touches de déplacement sont les suivantes : 5 : gauche, 8 : droite, 6 : bas, 7 : haut, 0 : monter.

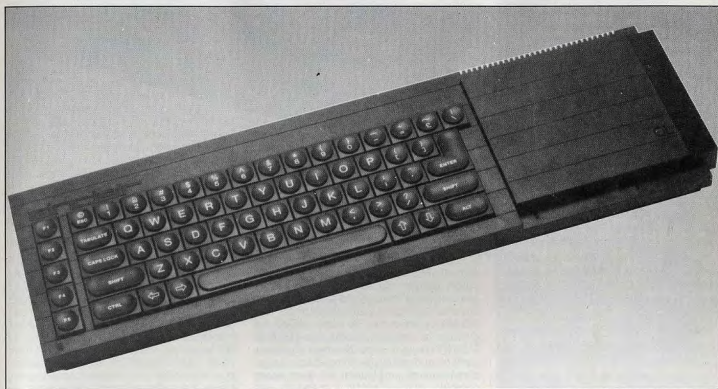


Nous sommes au Far West. Les Apaches sont sur le sentier de la guerre. Vous devez leur échapper. Pour vous déplacer, utilisez les touches d'édition et tirez avec la barre d'espace...



SINCLAIR Q.L. MY Q.L. IS FANTASTIC

Les performances impressionnantes et le rapport qualité-prix sans précédent du Sinclair QL ont déjà fait couler beaucoup d'encre. Pour vous, Tilt fait le point sur ce micro hors du commun.



Les initiales Q.L. signifient Quantum Leap, c'est-à-dire bond en avant. Lord Sinclair a voulu frapper très fort avec ce dernier appareil et créer un nouveau marché, visant les passionnés d'informatique, le marché familial et les professions libérales. L'esthétique du Q.L. peut surprendre, au premier abord. L'appareil est de forme très allongée, du fait de la présence de deux microdrives incorporés, logés dans la partie droite de la machine. La mise en place est très simple, bien que l'alimentation ne soit pas intégrée. La visualisation s'effectue soit sur un téléviseur aux normes PAL, soit sur un moniteur ou un téléviseur couleurs dotés d'une prise péritelvision, à l'aide du câble vendu en option. L'ordinateur vous demande alors de quel type d'écran il s'agit pour pouvoir adapter l'affichage à la résolution de l'appareil. L'image obtenue est stable et les couleurs bien saturées. Le clavier, QWERTY pour l'instant, est doté de véritables touches, à répétition automatique. Ces touches ne sont pourtant pas des touches classiques de machine à écrire, avec ressort de

rappel. En effet, Sinclair a utilisé ici un clavier à bulles. La frappe est agréable, bien qu'un peu molle, et moins rapide qu'avec un véritable clavier. La barre d'espacement est largement dimensionnée et les touches-curseurs bien disposées. On trouve, de plus, cinq touches de fonction, largement utilisées par les programmes. Le Q.L. dispose en mémoire morte d'un Basic étendu Sinclair, le Super-Basic. Ce langage porte bien son nom. Il dispose, en effet, d'instructions de structuration particulièrement puis-

santes qui l'apparentent au Pascal. Ainsi, il est possible de définir des procédures avec passage de paramètres. De même, on peut utiliser des variables locales dans une fonction ou une procédure. Les boucles peuvent être du type FOR...NEXT, FOR...END, FOR ou REPEAT, EXIT...END, REPEAT...SELECT...END SELECT peuvent remplacer les structures ON...GOTO et ON...GOSUB. Tout ceci permettra une programmation structurée facile, beaucoup plus agréable à utiliser que les GOTO si brouillons. Les instructions VAL et STR n'ont plus de raison d'être car le Super-Basic est capable de comprendre des ordres du type: A = 1 + "2". On trouve bien évidemment les instructions IF...THEN...ELSE, ainsi que la numérotation automatique et la renumérotation. Le Q.L. étant multitâches, il est possible de lui faire exécuter plusieurs programmes en même temps, chacun d'eux affichant ses résultats sur une fenêtre particulière de l'écran. Cela s'effectue sans trop de problème, grâce aux instructions EXEC et EXEC-W. ▶

Nous avons aimé :

- le Basic surpuissant ;
- les capacités graphiques ;
- la possibilité de déroulement simultané de plusieurs programmes ;

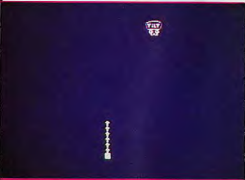
Nous avons regretté :

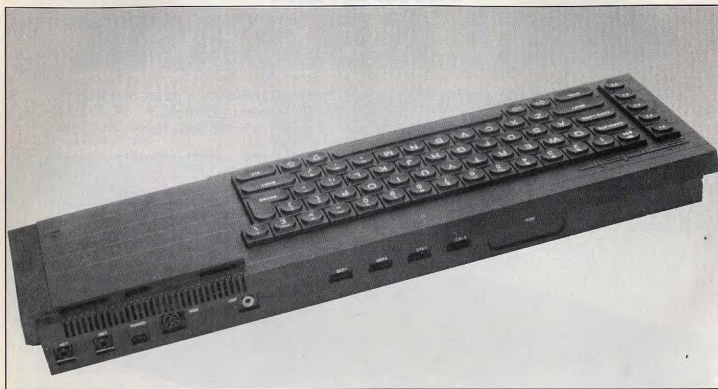
- l'usure parfois rapide des microcassettes ;
- l'absence de connexion à un vrai lecteur de disquettes ;
- la prise joystick non standardisée.

Inspiré de la célèbre course de motos nucléaires du film Tron, ce jeu va mettre vos nerfs à rude épreuve. Roulez sans toucher une seule de vos traces. Pour vous diriger, utilisez les quatre touches du curseur.



Un vaisseau ennemi vous menace. À l'aide de votre canon anti-aérien, détruisez-le sans pitié avant qu'il ne vous expédie dans un monde meilleur. Pour faire feu, utilisez la barre d'espace.





Les bricoleurs découvriront avec plaisir le brochage de toutes les prises.

Pour ce qui est des fonctions mathématiques, le Q.L. est particulièrement bien pourvu et sa gamme de calcul s'étend de 10 puissance - 615 à 10 puissance 615 !

Vastes possibilités

Passons maintenant à l'étude des possibilités graphiques. Le Q.L. est capable de gérer plusieurs fenêtres d'affichage à l'écran, chacune d'elles étant considérée comme un canal indépendant, où l'on peut modifier la couleur du fond, de l'encre, des intersections de courbes. Il est aussi possible d'effectuer un scrolling vertical ou latéral, de faire clignoter les caractères, ou de modifier leur taille. De plus, affichages basse et haute résolutions peuvent exister conjointement dans une même fenêtre. Le Q.L. dispose de deux modes haute résolution. Le premier donne accès à 256 x 256 pixels en huit couleurs de base, et le second à 256 x 512 pixels en quatre couleurs. Il est possible de mixer ces couleurs à l'aide de trames, mais le résultat ne pourra être apprécié que sur un moniteur. Différentes instructions en Super-Basic permettent de gérer cette haute définition. POINT et LINE dessinent respectivement un point et une droite. CIRCLE trace un cercle ou une ellipse, tandis qu'ARC n'en trace qu'un segment. Toutes ces instructions peuvent être données en coordonnées absolues ou relatives. En complément, SCALE établit l'échelle et l'origine du mou-

RADIOSCOPIE

- **Origine :** Grande-Bretagne
- **Connexion T.V. :** antenne PAL ou Parité
- **Microprocesseur :** 68008 cadencé à 8 MHz
- **Mémoire vive :** 128 K (dont 32 K pour l'affichage), extensible à 640 K
- **Mémoire morte :** 48 K
- **Affichage :** 24 lignes de 42 à 84 caractères
- **Haute résolution :** 256 x 512 pixels
- **Son :** 1 voie
- **Couleurs :** 8 de base
- **Joystick :** interface intégrée
- **Entrée cartouche :** jusqu'à 16 K
- **Mémoire de masse :** deux lecteurs de microcassettes de 100 K chacune
- **Prix :** 5 500 F
- **Importateur :** Direco International

lisation de jeux d'arcade en Basic. C'est bien dommage, mais il ne faut pas oublier que le Q.L. a été conçu, au départ, plutôt pour une utilisation professionnelle. Le son de l'appareil provient d'un petit haut-parleur incorporé et non de celui du téléviseur, ce qui aurait pu en accroître la qualité. Une seule instruction BEEP règle le canal unique. Mais cette instruction accepte de nombreux paramètres. Ainsi, elle permet de définir la durée de la note, sa hauteur et éventuellement l'enveloppe et les distortions. La syntaxe de cette instruction est assez ardue et le manuel se révèle trop discret à ce sujet. Le mieux sera donc d'explorer vous-même ces possibilités, au demeurant assez vastes, comme le suggère le manuel. Avec un peu de patience et beaucoup d'assiduité, vous parviendrez à obtenir toutes sortes de bruits, plus étranges les uns que les autres, ou à imiter le son de nombreux instruments. Pour les jeux en temps réel, le Q.L. dispose d'une horloge programmable. Les deux microdrives incorporés sont gérés par le Q.D.O.S., qui s'occupe aussi des entrées-clavier et sorties-écran, des procédures, du réseau et des canaux de communication et de la gestion de la mémoire ! Rappelons que les microdrives utilisent des microcassettes sans fin, tournant à très grande vitesse. Le temps de chargement des programmes est tout à fait honorable (le même que certains lecteurs de disquettes), mais le temps d'accès est évidemment plus long

(3,5 secondes en moyenne). La gamme d'instructions est assez complète, excepté pour la gestion de fichiers.

Lourde procédure

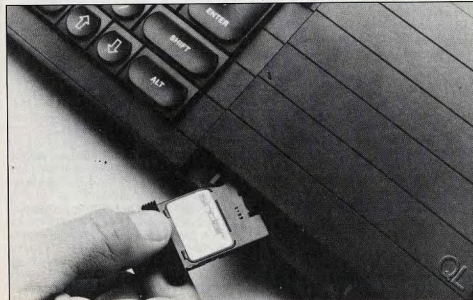
En effet, seuls les fichiers séquentiels sont disponibles et il n'est pas possible de compléter un fichier déjà existant. On doit donc charger en mémoire la totalité de l'ancien fichier, le compléter et sauvegarder ce nouveau fichier. Cette lourde procédure est peu compatible avec une utilisation professionnelle, d'autant que la fiabilité à un usage intensif est parfois aléatoire, les microcassettes devenant inutilisables entre 60 et plus de 3 000 cycles lecture-écriture. Pision, le fournisseur de logiciel de Sinclair ne s'y est d'ailleurs pas trompé, puisqu'il enjoint les utilisateurs d'effectuer tout de suite une copie des programmes et de ne plus jamais utiliser les bandes originales, méthode qui ne peut être que chaudement recommandée pour tous vos chers programmes. Le Q.L. dispose d'un certain nombre de ports d'extension : deux connecteurs pour constituer un réseau local pouvant s'étendre à 64 Q.L., deux sorties RS 232 C, pour le branchement d'une

imprimante, d'un modem ; deux ports de contrôle pour manettes de jeu (à des normes spécifiques Q.L. malheureusement) ; un connecteur pour cartouche ROM et enfin un connecteur d'extension. Le manuel français, bien qu'assez complet, est loin d'être aussi didactique que ceux de ses illustres prédécesseurs. Il y manque aussi le listing de la ROM, une description détaillée du Q.D.O.S. (mais elle devrait être fournie ultérieurement), et la liste des variables-systèmes. En revanche les bricoleurs y découvriront avec plaisir le brochage de toutes les prises.

Mini bibliothèque

La bibliothèque logicielle du Q.L. est encore peu développée. Elle comprend tout d'abord les quatre logiciels fournis avec la machine. Ces programmes, de qualité professionnelle, valent à eux seuls le prix de l'ensemble. Il s'agit d'un traitement de texte, d'un tableur, d'une gestion de fichiers et enfin d'un logiciel de génération de graphes. Ils sont fort bien documentés, très complets, faciles à utiliser. Pour ce qui est des jeux, nous avons pu essayer le Q.L. CHESS de Pision. Ce logiciel de haut niveau fait honneur à la marque et la représentation de l'échiquier en relief est fort bien faite. Nous vous en reparlerons. Espérons que très bientôt de nouveaux programmes de cette qualité verront le jour, bien que le microprocesseur utilisé, un 68008 ne soit pas à la portée de tous les programmeurs. En conclusion, si le Q.L. présente certains défauts pour un usage véritablement professionnel, il apparaît comme un fantastique ordinateur familial, doté de capacités impressionnantes et d'un rapport qualité-prix sans précédent.

Jacques HARBONN.



VIDEO TROC

ÉCHANGE REPRISÉ
DÉPÔT-VENTE
JEUX ET
MICRO-ORDINATEURS



1 000 JEUX EN ÉCHANGE
OU EN VENTE !

PROMOTIONS MATERIEL NEUF

MSX CANON V 20	2 900 F
IMPRIMANTE MSX CANON	1 900 F
AMSTRAD CPC 464 moniteur vert	2 900 F
COMMODORE 64 + 1 JEU	2 490 F
LECTEUR DISQUETTE + 1 JEU	2 790 F
MONITEUR ZENITH AMBRE	950 F
MONITEUR COULEURS FIDELITY	2 490 F
MAGNÉTO ORDINATEURS	990 F
BOITE 10 DISQUETTES	1 165 F
CONSOLE COLECO	990 F

OUVERT DU MARDI AU SAMEDI
DE 10 h à 19 h

89 bis, rue de Charenton

75012 PARIS

Méto : Gare de Lyon et Ledru-Rollin

Tél. : **342.18.54**

VENTE PAR CORRESPONDANCE

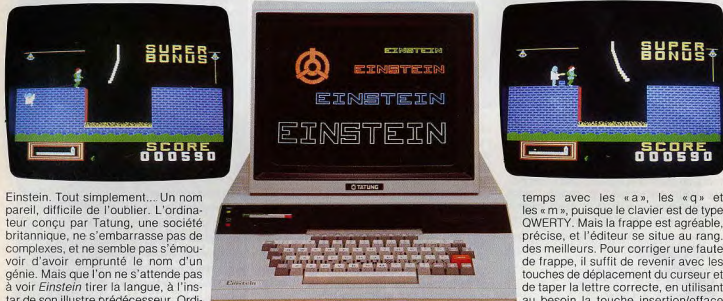
- Je désire recevoir
- une documentation sur VIDÉOTROC [joindre une enveloppe timbrée].
 - le catalogue 600 jeux.
 - [joindre 20 F en timbres ou par chèque].

NOM
 PRENOM
 ADRESSE

 VILLE
 CODE POSTAL

EINSTEIN L'ALTERNATIVE APPLE?

**L'Einstein n'a peur de rien. Et surtout pas de son nom.
Grosse tête et bonne mémoire, il se lance sur un créneau difficile,
celui des « familiaux/professionnels ». Rude combat en perspective...**



Einstein. Tout simplement... Un nom pas si difficile de l'oublier. L'ordinateur conçu par Tatung, une société britannique, ne s'embarasse pas de complexes, et ne semble pas s'émouvoir d'avoir emprunté le nom d'un génie. Mais que l'on ne s'attende pas à voir *Einstein* tirer la langue, à l'instar de son illustre prédécesseur. Ordinateur sérieux, qui se place dans la gamme des « personnels », capable de jouer, de gérer, d'assurer le traitement de texte, il est à l'aise à la maison comme sur le comptoir d'un commerçant.

Au premier coup d'œil, il rappelle la forme générale de l'Apple II : sa taille, très généreuse, lui permet de recevoir un moniteur sur son capot, solution logique pour une machine de ce type. L'analogie avec l'Apple II s'arrête là, car l'*Einstein* est plus long, et le clavier, sensiblement différent, est surmonté d'un lecteur de disquettes intégré. Aucune fantaisie, mais tout est clair, fonctionnel, jusqu'aux témoins de mise sous tension et de fonctionnement du lecteur de disquettes.

L'alimentation, intégrée (les grandes tailles ont du bon !), permet une mise en route immédiate, si le moniteur reste à demeure sur l'appareil. Il n'y a qu'à introduire la disquette trois pouces, en cassette rigide, dans le lecteur, et patienter quelques secondes, car l'*Einstein* ne possède aucun langage intégré. La vitesse du chargement comme toute tentation de critiquer ce choix, qui offre une souplesse d'utilisation incomparable, puisque chacun peut utiliser le langage ou le logiciel qui lui convient le mieux. Les disquettes trois pouces sont vraiment très agréables, puisqu'elles n'exigent aucune précaution de manienent, et

leur capacité de 190 K par face formate reste confortable. Les prises pour raccorder des périphériques sont nombreuses. On trouve, sur le côté, les prises télévision, RS 232 et analogues/digitaux, et sur la face arrière la prise péritel ainsi que les ports utilisateur, parallèle (interface centronic standard), Tatung (bus Z80) et disque, qui permet de connecter deux lecteurs de disquettes trois pouces, trois pouces et demi ou cinq pouces. Bref, un arsenal très complet. Le clavier, dont l'importance est considérable pour tous ceux qui utilisent le traitement de texte, n'appelle pas de critiques. Les gestionnaires regretteront seulement l'absence de clavier numérique séparé, et les dactylographes se batront quelque

temps avec les « a », les « q » et les « m », puisque le clavier est de type QWERTY. Mais la frappe est agréable, précise, et l'éditeur se situe au rang, des meilleurs. Pour corriger une faute de frappe, il suffit de revenir avec les touches de déplacement curseur et de taper la lettre correcte, en utilisant au besoin la touche insertion/effacement. Lors de l'écriture d'un programme, les corrections s'effectuent exactement de la même manière, il suffit de taper de nouveau « ENTER », une fois la correction effectuée.

Einstein, qui êtes-vous ?

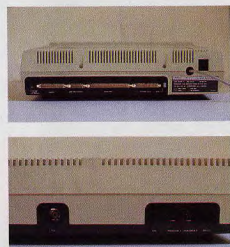
Mais un clavier, aussi excellent soit-il, ne sert pas à grand-chose si l'ordinateur qui se cache derrière est médiocre. Qu'à donc *Einstein* dans le ventre ? Bah ! autour d'un microprocesseur Z80A, il dispose de 64 K de mémoire vive, 8 K de mémoire morte (extensible à 32) et 16 K de mémoire vive destinés à la gestion vidéo. La haute résolution offre 256 x 192 points, et les amateurs de programmation de jeux apprécieront la présence de 32 lutins. Ceux-ci sont définissables en format 8 x 8 ou 16 x 16, avec à chaque fois la possibilité de les doubler pour obtenir respectivement des formats 16 x 16 et 32 x 32. Seize couleurs forment une palette complète. Cinq modes d'affichage sont disponibles. Deux modes graphiques, 32 x 24 cellules de 8 x 8 points avec 16 couleurs, un mode multicouleur, 68 x 48 cellules de 4 x 4 points avec un couleur par cellule, un mode lutins et un mode texte 40 x 24 ou 32 x 24. Une carte 80 colonnes est désormais disponible. L'*Einstein* possède donc des capacités tout

à fait honorables, même si elles sont aujourd'hui devenues monnaie courante sur bien des micro-ordinateurs, au moins sur le papier. Celles-ci atteignent la limite des possibilités d'un microprocesseur huit bits classique. En choisissant le bon vieux Z80A, Tatung a opté pour la sécurité, et il est difficile de l'en blâmer. Certains ordinateurs annoncés, à grand fracas, comme « révolutionnaires » ont bien, vraiment, concrétisé leurs promesses. L'*Einstein* ne cherche pas à se faire passer pour un génie. Il veut au contraire devenir un aide fidèle et sûr. Autre raison d'avoir utilisé le Z80A : la compatibilité avec le système de bibliothèque la mieux fournie en logiciels professionnels. Cette compatibilité est obtenue à cent pour cent par l'adjonction de la carte quatre-vingt colonnes. L'avenir du CP/M semble en plus assuré, puisque les micro-ordinateurs utilisant ce système, soit exclusivement, soit comme option, sont de plus en plus nombreux. Là encore, Tatung a préféré la sagesse à l'innovation hasardeuse, à un moment où rien n'est encore lié dans l'évocation de la micro-informatique.

Einstein a du vocabulaire

Pour les programmeurs, Tatung propose un excellent Basic sur disquette, qui se charge en quelques secondes. La mémoire vive disponible pour l'utilisateur est de 43 324 bits exactement, passant de confortable, surtout si on la compare à celle proposée sur d'autres « 64 K ». Rappelons que les M.S.X. disposent de 29 K utilisateur environ, le Commodore 64, 39 et l'Apple IIe 48 K... Le Basic possède 14 mots-clés. On trouve en effet « AUTO » pour la numérotation automatique des lignes de programmation, plusieurs instructions pour la création de fichiers, telles que « CREATE », « EOF », « ERA », « LOCK » etc. Les programmeurs de jeux ne sont pas en reste, puisqu'ils disposent de plusieurs instructions pour la création graphique, l'animation et la musique. « DRAW » dessine des droites, « ELLIPSE » des ellipses ou des cercles partiaux, ce qui n'est pas toujours le cas avec des instructions de ce type. « FILL » remplit un espace de couleur, « MAG » permet la création des lutins, « MUSIC » la programmation musicale sur trois voix et cinq octaves notes (A, B, G, D), avec éventuellement des indications pour modifier la durée, l'octave, le tempo, ou pour altérer le ton par un dièse ou un bémol. Les amateurs de sirènes et autres rafales d'armes automatiques trouveront leur bonheur en explorant la fonction « POSE », et les perfectionnistes, la fonction « VOICE », qui définit la période, l'amplitude, l'attaque, la tenue et le decay d'une note. On appréciera enfin les instruc-

tions « HOLD », pour garder une part du programme en cours disponible pour des manipulations, pendant que le reste du programme reste en mémoire, « RENUM », pour renuméroter les lignes d'un programme ou « VERIFY » pour vérifier le contenu de la mémoire en le comparant avec celui du fichier considéré. Ce Basic devrait satisfaire le maximum d'utilisateurs grâce à son vocabulaire très complet.



Le nombre et la diversité des prises facilitent l'installation des périphériques. Le principal d'entre eux, l'imprimante, se connecte, par exemple, sans aucun problème sur le port parallèle ou sur le RS 232. D'autre part, l'emplacement pour un deuxième lecteur de disquettes trois pouces est prévu sur le devant de l'ordinateur. Tatung propose plusieurs logiciels professionnels, du type tableur, gestion de fichier, traitement de texte (en anglais...), mais l'achat de la carte 80 colonnes donnant

RADIOSCOPE

- **Origine :** Grande-Bretagne
- **Extension T.V. :** prise antenne et péritel
- **Microprocesseur :** Z80 A cadencé à 4 MHz
- **Mémoire vive :** 64 K (43 K utilisateur en Basic) plus 16 K pour la gestion vidéo
- **Mémoire morte :** 8 K extensible à 32 K
- **Affichage :** 32, 40 ou 80 (avec carte spéciale) colonnes de 24 lignes
- **Haute résolution :** 256 x 192 points
- **Couleurs :** 16
- **Lutins :** 32
- **Son :** 3 canaux sur 5 octaves
- **Prix :** 7 920 francs avec moniteur monochrome.

l'accès au CP/M reste certainement la meilleure solution. Du côté des jeux, la bibliothèque n'est pas encore très garnie, mais des sociétés importantes adaptent leurs logiciels pour l'*Einstein*. C'est ainsi que l'on peut déjà se procurer des jeux comme *Chuckie egg I*, *Oh mummy* ou *Disco man*, qui s'appelle *Hot shoe* dans sa version M.S.X. (1) dans des adaptations très réussies. Excellent graphisme, animation très rapide. L'animation sonore, si elle est correcte, semble ne pas utiliser pleinement les capacités de la machine. D'autres jeux vont arriver en France, ce Tilt n'a pu essayer en avant première. On remarquera une adaptation de *Hunchback* où le héros court au secours de sa bien-aimée sur les remparts d'un château fort. Il lui faut bien sûr échapper à de nombreux dangers. *Wreck* mérite également l'attention. Un plongeur part à la découverte d'une épave en forme de labyrinthe. Des messages sont inscrits sur certains murs, et il est possible, avec de la chance, de trouver des réserves d'oxygène. C'est un moment où l'on peut être sûr d'avoir seulement commencé à percer le mystère de ce navire reposant au fond des mers. L'effet 3 Des T est l'un des plus réussis qui soit, et le mouvement des pieuvres qui attaquent le plongeur est saisissant de vérité.

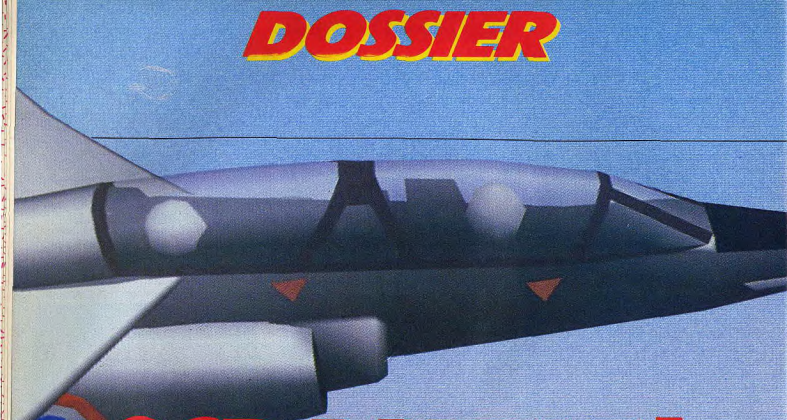
TILTOSCOPE

- **Esthétique :** ★ ★ ★
- **Prise en main :** ★ ★ ★ ★
- **Clavier :** ★ ★ ★ ★
- **Graphisme :** ★ ★ ★ ★
- **Son :** ★ ★ ★ ★
- **Facilité de programmation :** ★ ★ ★ ★ ★
- **Fiabilité chargement :** ★ ★ ★ ★ ★
- **Ludothèque :** ★ ★ ★
- **Manuel :** ★ ★
- **Rapport qualité-prix :** ★ ★ ★ ★ ★

Les manuels en anglais sont complets. Le manuel en français est plus succinct, avec la traduction des instructions principales (mise en route, utilisation du DOS, etc.) et le vocabulaire du Basic. Ce qui est d'autant plus dommage que la bibliothèque spécifique est inexistante. Ordinateur polyvalent, l'*Einstein* allie performances et facilité d'emploi, pour un prix attractif, puisqu'il comprend un lecteur de disquettes et un moniteur monochrome. Grâce au CP/M, sa bibliothèque de logiciels est sans défaut, mais sa ludothèque est encore réduite. Son principal handicap est peut-être la façon dont il sera perçu, car il se situe à la charnière des familiaux et des professionnels. Mais tous comptes faits, l'*Einstein* peut se révéler un choix judicieux.

Patrice DESMETH

(1) Voir *Tilt* n° 19.



SCRAMBLE!

Ceinture bouclée, check-list terminé, vous effleurez une touche de votre ordinateur préféré. Dans un rugissement d'enfer, votre jet s'arrache du sol.

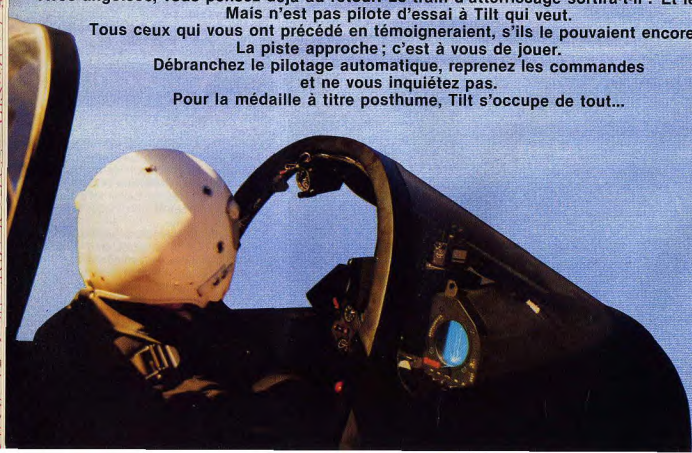
Une sueur glacée mouille votre front. Encore un décollage réussi... Avec angoisse, vous pensez déjà au retour. Le train d'atterrissage sortira-t-il ? Et les flaps !

Mais n'est pas pilote d'essai à Tilt qui veut. Tous ceux qui vous ont précédé en témoigneraient, s'ils le pouvaient encore...

La piste approche ; c'est à vous de jouer.

Débranchez le pilotage automatique, reprenez les commandes et ne vous inquiétez pas.

Pour la médaille à titre posthume, Tilt s'occupe de tout...



Intercepteur Cobalt On vient de vous confier l'un des plus beaux fiourons de l'aviation de notre pays. Vous allez pouvoir piloter le fabuleux chasseur « Cobalt », doté des derniers perfection-

nements pour le repérage des ennemis et de la chasse. Mais vos supérieurs ne sont pas inconscients. Avant de pouvoir embarquer sur le Cobalt, il faudra tout d'abord que vous fassiez vos preuves. Pour cela, vous allez prendre les commandes d'un avion-école, aux caractéristiques proches du Cobalt, mais doté de pompes à kérosène plus solides, de réacteurs résistants et de volets renforcés. En revanche, les pannes risquent d'être plus brutales et vous n'aurez pas les dispositifs de sécurité de l'avion de combat à votre disposition. En effet, les dispositifs, en relation avec la chasse, ne sont pas opérationnels et toutes les liaisons radios avec la tour de contrôle sont effectuées par le moniteur de vol.

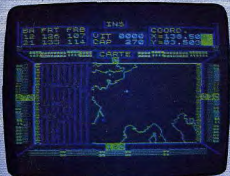
Commencez par vous familiariser avec le tableau de bord et les commandes, en lisant et relisant le manuel de pilotage. Le décol-

lage est un examen théorique, destiné à contrôler vos connaissances. Ce n'est qu'après que vous aurez obtenu de bons résultats à cet examen que vous pourrez espérer voler, enfin, sur le chasseur Cobalt.

Votre mission est maintenant bien différente. Vous devez protéger la base des attaques ennemies. Le mieux est de patrouiller autour de la base, à une altitude de 20 000 mètres. Dès qu'un avion ennemi a été repéré, la base vous en informe et vous donne ses coordonnées. Vous pouvez alors venir interrompre. Les missiles dont vous disposez feront mouche à tous coups, pour peu que vous soyez à moins de 30 kilomètres de votre cible et que la différence d'altitude des deux avions n'excède pas 2 000 mètres. Mais votre ennemi ne reste pas inactif et une alarme sonore et lumineuse vous informe de l'arrivée imminente d'un missile ennemi. Pour l'éviter, il vous faut entamer un piqué désespéré et actionner le feutre (dispositif perturbant le

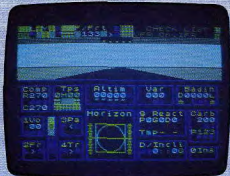
la version pour ZX 81, où l'attente peut durer jusqu'à 15 secondes. Ce logiciel existe aussi pour *Onic 1/Aimos* et *MO 5* (sous le nom *Mission Delta* (Cassette Ete Informatique/No Man's Land, pour *Spectrum 48 K*, *ZX 81 32 K*, *Onic 1/Aimos* et *MO 5*).

Super sabre : vous voici de nouveau aux commandes d'un chasseur très perfectionné : le « Super sabre ». Ici, point d'apprentissage. Vous êtes censé déjà avoir piloté un chasseur de combat. En effet, la documentation se résume à une simple liste des commandes, sans aucune explication complémentaire. C'est bien dommage, car il n'est pas du tout sûr que chaque acheteur de ce logiciel soit déjà un pilote averti ou ait essayé d'autres simulateurs de vol. Faible consolation, après chaque incident, le bilan de vol vous informe de ce qui n'allait pas. Il vous faut donc tâtonner, de nombreuses fois, avant de pouvoir réussir à décoller sans dommage. Rappelez-vous la procédure habituelle : mettre le régime des moteurs à pleine puissance, sortir les volets, lâcher le train et lorsque votre vitesse atteint 350 km/h, actionner le



Intercepteur Cobalt

lage ne doit pas vous poser trop de problèmes, pour peu que vous suiviez la procédure habituelle : plein régime des moteurs, desserrer le frein, adopter une pente de montée de 10-20 degrés dès que votre vitesse atteint 300 km/h, rentrer le train d'atterrissage et enfin rentrer les volets pour ne pas les laisser. Vous voici en vol. Après quelques brillantes évolutions, vous rentrez à la base. Guidez-vous sur la distance balise et descendez à une altitude inférieure à 3 000 mètres. Dès que vous êtes à moins de 25 kilomètres de la base, actionnez l'I.L.S. (Instrument Landing System), et alignez-vous sur la piste (c'est plus facile à dire qu'à faire et de nombreux passages vous seront sans doute nécessaires au début). Suivez les indications de l'I.L.S. et vous atterrirez après avoir sacrifié un nombre restreint d'appareils. Sortez le parachute de freinage, coupez les gaz et serrez le frein. Vous voilà de nouveau sur le plancher des vaches, sain et sauf (ou pas en fait). Il vous faut maintenant passer



Intercepteur Cobalt

système de recherche automatique des missiles. Après la destruction de l'ennemi, redressez votre avion et reprenez votre altitude de patrouille. Lorsque vous aurez abattu un nombre suffisant d'appareils adverses, la tour de contrôle vous donnera l'autorisation de rentrer à la base. Si vous n'avez pas encore vu votre contenu d'émotions fortes, il ne vous reste plus qu'à pénétrer dans la trop fameuse zone Delta. C'est une zone créée par un générateur spécial, portée par un avion ennemi. Dans cette zone les conditions atmosphériques sont très perturbées et la plupart de vos indicateurs de vol deviennent fous. Il vous faut faire preuve de beaucoup de courage et de perspicacité pour réussir à détecter et à détruire l'avion ennemi. Si ce n'est pas le cas, vous n'aurez plus qu'à rentrer à la base, tout aéréolé d'une gloire bien méritée. Ce simulateur est bien conçu et le fait de voler uniquement aux instruments ne gêne pas le plaisir de la chasse. Seul regret, les commandes sont parfois un peu lentes à réagir, surtout dans



Super sabre

patrouiller, pour une petite ascensionnelle pas trop importante. Ensuite, n'oubliez pas de rentrer votre train d'atterrissage et de ramener la position des volets à zéro. A ce propos le réglage des volets présente une anomalie. Ainsi, même à l'arrêt, si vous avez des volets, le programme vous signale que vous avez dépassé la position limite et vous oblige à tout recommencer, alors que dans un véritable avion la position des volets a de l'importance uniquement lorsque l'avion est en mouvement. De plus, le réglage des volets pour le décollage est particulièrement pointu, alors que son indicateur de position est assez vague. Lorsque vous êtes enfin en vol, vous pouvez choisir le pilotage automatique ou le pilotage manuel. Choisissez le second et lancez-vous à la poursuite de l'avion espion que vous devez intercepter. Pour le repérer, vous disposez d'un radar de bord. Mettez le cap sur lui. Dès que vous l'approchez de votre cockpit, envoyez-lui une salve de missiles, ou, s'il ne vous en reste plus,

UN PEU DE CHANCE, BEAUCOUP D'HABILITÉ : SAUVÉ !

une rafale de mitrailleuse. Avec un peu de chance et beaucoup d'habileté, vous devez y parvenir. Durant cette poursuite à mort, n'oubliez pas de respecter les règles de pilotage, si vous ne voulez pas vous « crasher » prématurément. Il ne vous restera plus alors qu'à rentrer à la base pour recevoir des félicitations bien méritées. En dehors des points déjà précisés, ce simulateur est assez bien fait, mais le temps de réponse des commandes est un peu 100 long. (Cassette Sprites pour *Spectrum 48 K*.)

Delta wing : toujours aux commandes d'un chasseur de combat, vous devez assumer une mission difficile. En effet, l'ordre du jour est de découvrir et de détruire les avions et les bases ennemis. Vous pouvez choisir la difficulté correspondant à votre maîtrise du pilotage : débutant, novice, pilote confirmé ou as de la chasse. A chaque niveau, vous choisissez encore le nombre de bases et d'avions à détruire. Le pilotage de ce chasseur ne devrait pas vous poser trop de problèmes car il est un peu simplifié.

Ainsi pour décoller, il suffit de mettre les gaz et d'attendre que la vitesse soit suffisante : 83 knots, avec les volets sortis, ou 89 knots, sans les volets. Une fois en vol, rentrez le

train d'atterrissage, et rétablissez l'assiette de votre avion. Réduisez aussi la puissance de vos moteurs, car le ravitaillement en vol n'est pas prévu et il serait dommage de vous trouver à court de carburant au moment critique. En appuyant sur « M », vous verrez la carte de la région se dessiner. Elle vous indiquera la position des bases amies et ennemies, ainsi que des avions adverses. Commencez par détruire les avions, de manière à éviter qu'ils ne profitent de votre absence pour détruire vos bases. Pour cela, mettez le cap sur le plus proche. Votre indicateur de position verticale vous renseignera sur sa hauteur par rapport à la vôtre. Lorsque vous serez arrivé à son niveau, grâce aux indications de l'indicateur de position verticale et de votre radar, centrez-le dans votre mire de tir et lâchez une salve de mitrailleuse. Il n'est guère facile d'en venir à bout en haute altitude d'autant qu'il faut que sept projectiles fassent mouche pour l'endommager sérieusement.

Après avoir décimé les avions ennemis, il ne vous reste plus qu'à détruire leurs bases. Pour cela, il suffit de les survoler et de lancer votre bombe au bon moment (attention, vous ne disposez que d'une bombe par

base à détruire). Si votre avion est trop endommagé ou si vous n'avez plus assez de munitions, ou de la bombe, pour finir votre mission, il vous faudra atterrir près de l'une de vos bases. Pour cela, vous devez avoir une vitesse verticale inférieure à 15 pieds/seconde, sortir les volets et le train d'atterrissage, descendre avec une pente de moins de 22 degrés et enfin avoir une vitesse aux alentours de 100 knots. Ce n'est finalement pas si difficile, car ici, vous n'avez pas à vous aligner sur la piste. Les réparations et le ravitaillement se feront automatiquement, pour peu que vous soyez à moins d'un quart de mille de la base. Vous n'aurez plus alors, qu'à redécoller pour terminer votre mission, et rentrer à la base, prendre un peu de repos bien mérité. Ce jeu peut éventuellement se jouer à deux avec deux *Spectrum* en réseau. En conclusion, ce simulateur de vol un peu simplifié est intéressant car il se double d'un jeu de stratégie et de réflexion. Les commandes répondent très vite et les graphismes sont agréables. (Cassette Sparks/No Man's Land, pour *Spectrum 48 K*.)

Nightlite II : avec *Nightlite II*, vous pilotez un petit avion de tourisme, monomoteur et

de puissance réduite. Plusieurs options vous sont proposées : décollage vol en altitude, approche finale et atterrissage. De plus un mode « démonstration » vous permet d'observer l'avion en vol et à terre. Il s'agit ici d'un véritable simulateur de vol, avec tous les différents paramètres à contrôler. De plus, vous volez de nuit, c'est-à-dire que vous ne pouvez vous fier qu'aux instruments, excepté au moment de l'atterrissage, où les balises de la piste deviennent visibles. Après avoir décollé, en suivant les instructions maintenant bien connues, vous pouvez vous essayer à différentes acrobaties, en prenant garde, cependant, à ne pas dépasser les capacités de l'appareil, et à suivre les règles classiques de pilotage. Lorsque vous aurez suffisamment éprouvé vos qualités de pilote, il faudra songer à atterrir.

Vous devez tout d'abord vous rapprocher de l'une des pistes d'atterrissage. Pour vous guider, vous disposez de l'A.D.F. (Automatic Direction Finger), qui vous donne votre direction relative par rapport à la balise de la piste. Ce dispositif est insuffisant pour vous permettre de vous centrer facilement sur la piste, et peut être mis en défaut, en cas de fort vent latéral. Aussi,

avez-vous la possibilité d'utiliser l'un des deux systèmes d'aide à la navigation aérienne : l'I.L.S., pour l'atterrissage et le V.O.R. (VHF Omni-directional Range), assez précis pour vous guider jusqu'à la piste. Pour atterrir au mieux, votre vitesse de descente doit se situer vers 150 pieds/min. Suivez les indications de l'I.L.S., pour maintenir un bon angle de descente, et un bon centrage. N'oubliez pas de sortir le train d'atterrissage et les volets, sinon le crash est assuré. Au dernier moment, redressez un peu le nez de l'appareil, et dès que les roues auront touché le sol, réduisez au maximum la puissance des moteurs et serrez le frein. Ce simulateur de vol est assez bien fait et les commandes réagissent rapidement, mais les graphismes sont un peu sommaires. (Cassette Hewson Consultants pour *Spectrum 16 K*.)

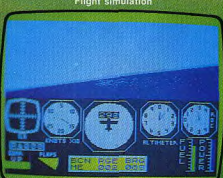
Flight simulation : pas trop fatigué par les vols précédents ? Parfait. Vous allez maintenant prendre les commandes d'un petit avion de tourisme monomoteur. Trois options vous sont proposées au début : décollage, avion déjà en vol ou approche pour l'atterrissage, avec, pour chacune, la possibilité d'inclure les effets du vent (pour pilote averti uniquement). Le décollage ne devrait plus vous poser de problèmes particuliers, si vous avez suivi nos cours assidûment. Vous pouvez même vous dispenser de sortir les volets, car l'appareil bénéficie d'une portance élevée. Une fois en vol, n'oubliez cependant pas de rentrer le train d'atterrissage et éventuellement les volets. Montez à une altitude suffisante et une fois que vous possédez bien le contrôle de l'avion, essayez-vous à différentes manœuvres plus difficiles, comme le looping, le



Delta wing

Nightlite II

Flight simulation





LOOPING, VOL SUR LE DOS, PIQUÉ, CHANDELLE, GARE AU CRASH...

figure en « S » ou le vol sur le dos (n'ayez aucune crainte, le sang ne vous montera pas à la tête). Vous naviguez dans un monde assez restreint qui ne comprend que deux aéroports. Le premier, celui d'où vous avez décollé, est doté d'une longue piste autorisant un atterrissage, relativement facile pour un petit avion de tourisme comme le vôtre. Le second, en revanche, est spécifiquement réservé aux avions de tourisme et de ce fait, la piste est juste assez longue. Ne tentez donc l'atterrissage sur le second aéroport que lorsque vous aurez acquis une maîtrise suffisante. Pour vous guider vers la piste et vous centrer, vous disposez d'une carte de la région et d'un indicateur, qui vous fournit votre cap par rapport à la balise de l'aéroport choisi. Lorsque vous êtes à distance réduite de la piste, l'I.L.S. se met en marche automatiquement et vous n'avez plus qu'à suivre ses indications pour atterrir sans trop de problèmes. Ce simulateur de vol est assez bien fait, mais il souffre de deux défauts. Tout d'abord, certaines commandes sont un peu longues à réagir. Ensuite, l'horizon artificiel n'est pas représenté. Certes, on peut s'aider en regardant par le cockpit, tant que l'on vole à l'horizontale, mais s'il on effectue

un piqué ou une chandelle, plus rien ne vient rappeler la position de l'avion. (Cassette Pasion pour *Spectrum 48 K*.)

Fighter pilot vous voici de nouveau aux commandes d'un splendide chasseur de combat, l'Angle F-15. C'est un avion aux performances tout à fait impressionnantes : vitesse maximale : 2 666 km/h ; plafond de vol : 21 666 mètres. Au début, cinq options vous sont proposées : pratique de l'atterrissage, du décollage et du vol normal, atterrissage sans visibilité, pratique du combat aérien et enfin, combat aérien, avec, pour chacune, quatre niveaux de difficulté. Commencez par vous familiariser avec le pilotage classique en choisissant la seconde option. Le décollage peut s'effectuer sans problème, même sans sortir les volets, car la puissance des moteurs est impressionnante. En vol, vous vous rendrez compte que l'avion répond particulièrement bien et rien ne vous empêchera d'essayer chandelles, loopings et vols sur le dos. Le mode « apprentissage » de l'atterrissage vous place à une altitude de 1 700 pieds, aligné sur la piste et à 6 milles de celle-ci. Vous n'avez plus qu'à contrôler poussée des réacteurs et ailerons de profondeur en vous

guidant sur l'I.L.S. Lorsque vous serez assez familiarisé avec la pratique de l'atterrissage, essayez de vous poser sur l'une des quatre pistes disponibles. Vous disposez, pour guider votre alignement, d'une carte de la région (avec votre position actuelle) et d'un compteur, qui vous renseigne sur la distance à la balise et son orientation relative par rapport à la vôtre. Une fois aligné, vous n'avez plus qu'à suivre la procédure d'atterrissage maintenant bien connue. Dans le mode « pratique de combat », vous vous retrouvez à 2 milles en arrière de l'avion à abattre et à la même altitude que lui. Activez le mode « combat » et l'ordinateur de vol, qui vous permet de repérer l'avion et de vous diriger vers lui. Dès que celui-ci est visible de votre cockpit, centrez le sur votre mire de tir et envoyez-lui une rafale de mitrailleuse. Pour avoir le temps de l'ajuster, il faut que votre vitesse ne soit, à ce moment, pas trop supérieure à celle de l'avion ennemi (550 krots), sinon, vous ne faites que l'apercevoir. Vous êtes désormais aguerri à toutes les techniques de vol et de combat. Parfait. Vous pouvez maintenant choisir l'option « combat aérien ». Votre mission est de défendre vos quatre bases, Tango, Base, Delta et Zulu

de l'attaque des avions ennemis. Vous décollez de la piste Base. Localisez les avions ennemis grâce au radar, et à l'ordinateur de vol, et orientez-vous pour intercepter votre cible. Le contact visuel a lieu lorsque vous êtes à moins d'un mille de l'avion, avec une différence d'altitude n'excédant pas 5 000 pieds. Méfiez-vous car l'avion poursuivi va tenter aussi de vous tirer dessus et votre chasseur ne peut supporter que quatre coups au but. Il est heureusement possible d'interrompre le combat et de vous enfuir. Certes, cela n'est pas très glorieux mais une bonne retraite ne vaut-elle pas mieux qu'une mauvaise attaque ? Ce logiciel est l'un des meilleurs testés sur *Spectrum*. Il est complet, performant, les commandes réagissent rapidement et la représentation de la vue au travers du cockpit ajoute encore à l'impression de réalité de la simulation. Un must. (Cassette Digital Integration, V.T.R., pour *Spectrum 48 K*.)

Space shuttle : bravo, votre réputation de pilote eméritée a franchi les mers et la N.A.S.A. vient de vous proposer de mener à bien la cent unième sortie de la navette spatiale. Mais vous allez rapidement vous

rendre compte que c'est une chose de piloter un chasseur de combat, et une autre, bien différente, de réussir à contrôler la navette. Heureusement, vous disposez d'un ordinateur de bord très complet, qui vous donnera les indications utiles. Trois options vous sont proposées au début : démonstration, mode assisté (où votre provision de carburant est inépuisable, et où l'ordinateur pourra compenser certaines de vos erreurs) et enfin simulation complète : la plus difficile. Commencez par assister à la démonstration pour reconnaître les différentes phases que vous aurez à exécuter. Une fois que vous serez mieux familiarisé avec le vol spatial, bouchez votre ceinture et en avant pour la grande aventure. Vérifiez tout d'abord que les moteurs sont coupés, la porte fermée et les volets ouverts. Vous pouvez maintenant activer le compte à rebours. Lorsque vous arrivez à -15, mettez en route le moteur principal et à -4, augmentez la poussée du moteur, en suivant les indications de l'ordinateur. Vous devez maintenant contrôler la trajectoire de la navette en vous guidant sur la trajectoire théorique fournie par l'ordinateur de bord. Lorsque vous parvenez à 205 milles marins, coupez les moteurs. Il faut maintenant sta-

biliser votre orbite. Pour cela, activez les moteurs auxiliaires et inclinez le nez de la navette de 28 degrés. Une fois cette opération terminée, coupez les moteurs et couvrez les portes du compartiment d'armage. Tout est prêt pour le rendez-vous avec le satellite. Mais comme ce n'est pas lui qui risque de vous rejoindre, vous allez devoir manœuvrer la navette. Pour cela, vous disposez de deux systèmes : l'O.M.S. (Orbital Maneuvering System), pour les distances importantes, et le R.C.S. (Reaction Control System), pour les ajustements plus fins. Grâce à eux, vous devez modifier vos coordonnées pour les faire coïncider avec celles du satellite, et cela pendant plus de deux secondes, pour que la liaison puisse avoir lieu. Voilà, vous avez réussi et ce n'était pas une mince affaire lorsque l'on pense que vous volez à Mach 24 et cela à 210 milles de la Terre. Mais le plus dur reste encore à faire. Il vous faut, tout d'abord, sortir de l'orbite où vous êtes, en orientant la navette à l'aide du R.C.S. et en décélérant par l'action des moteurs O.M.S. Pour rentrer dans l'atmosphère, sans surchauffer l'appareil, vous devez adopter un angle de pénétration de 24 degrés et, bien sûr, fermer les portes du compartiment d'armage. Après ▶



EN AVION, TOMBER EN PANNE SÈCHE, C'EST TOMBER DE HAUT...



Flight Simulator II : vous n'avez plus qu'à respecter la trajectoire fournie par l'ordinateur de bord. Dès que vous approchez les montagnes, virez à droite et alignez-vous sur la piste, en vous aidant des radars. Vous pouvez, avec beaucoup de maîtrise, vous poser sans trop de dommages, en suivant une procédure proche de l'atterrissage normal. Si tout se passe bien, l'ordinateur analyse vos performances (en particulier votre consommation) et peut-être serez-vous promu au grade de commandant ? Ce simulateur semble très proche de la réalité (il a été réalisé avec le concours de la N.A.S.A.), mais la pratique du pilotage d'une navette spatiale est trop restreinte pour en dégager une opinion définitive. Les graphismes sont corrects et les commandes répondent quasi instantanément. Un très bon programme. (Cassette et disquette Activision/Run Informatique pour Spectrum 48 K et Commodore 64.)

Flight Simulator II : revenons maintenant à des appareils plus classiques. Vous allez reprendre les commandes d'un avion de tourisme, le Piper PA 28 181 Archer II, petit monomoteur à hélice, doté d'un train d'atterrissage non rétractable et d'une vitesse maximum en vol de 240 km/h. Cela doit vous sembler bien faible, en comparaison des autres appareils, mais vous verrez que vous aurez plutôt content d'émotions. Au départ, le programme sélectionne le vol le plus facile, le temps est beau, sans vent, l'altitude et la gyroscopie sont stables. Les moteurs sont déjà en marche. L'ordinateur se charge de coordonner les com-

mandes lors des virages. Enfin, le mélange du carburant, et sa répartition dans les deux réservoirs, sont assurés automatiquement. Le décollage ne vous pose aucun problème sérieux, car l'appareil bénéficie d'une portance élevée et il ne vous est même pas nécessaire de sortir les voiles. Une fois votre altitude de croisière atteinte, stabilisez l'appareil. Vous pouvez alors continuer tranquillement votre promenade ou vous essayer à différentes manœuvres plus périlleuses, sans perdre de vue que la puis-

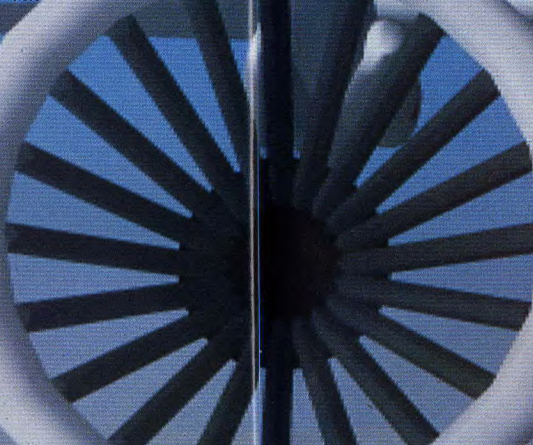
sance de votre avion est limitée. Lorsque vous désirez rentrer à la base, guidez-vous sur les informations du radar pour vous aligner sur la piste et il ne vous reste plus qu'à suivre la procédure classique d'atterrissage. Vous pouvez maintenant vous envoler pour des trajets plus importants. Vous évoluez dans un monde comprenant les Etats-Unis, le Canada, le Mexique et les Caraïbes. Quatre-vingts aéroports sont dispersés sur ce vaste territoire, leur représentation étant parfaitement exacte. Choisissez un aéroport, pas trop éloigné pour ne pas tomber à court d'essence, et notez sa direction et la fréquence radio de sa balise. Vous pouvez piloter à vue et vous fier à votre gyroscopie et à votre radar, mais il est temps d'explorer les systèmes d'aide à la navigation dont vous disposez. Le plus précis est le V.O.R. Une fois le récepteur radio calé sur la bonne fréquence et le secteur O.B.S. ajusté sur la radiale voulue, vous n'avez plus qu'à maintenir le curseur centré pour arriver sans encombre à l'aéroport. L'A.D.F. est moins précis et peut vous amener à effectuer de multiples spirales autour de l'aéroport en cas de fort vent latéral. Si vous trouvez que le pilotage est désormais devenu pour vous chose aisée, c'est le moment de passer à un niveau plus difficile.

Ainsi, vous pouvez voler sans assistance. Vous mettez vous-même les moteurs en marche, à l'aide des manettes, réglez le mélange de carburant (vous devez vous occuper de sa répartition dans les deux réservoirs d'ailé), réajustez régulièrement le gyroscopie et surtout coordonnez les commandes des ailerons et du gouvernail pour maintenir l'axe de l'avion parallèle à celui du vol pendant les virages.

Si ce n'est pas encore assez compliqué, choisissez donc de voler en pleine nuit ou par mauvais temps : les sensations sont garanties. Lorsque vous serez à même de contrôler votre avion de la sorte, les conditions, laissez-vous donc tenter par un petit combat aérien. Votre avion va être équipé d'une mitrailleuse et de cinq bombes

Les ennemis ont envahi la zone ouest de la rivière et y ont établi deux bases aériennes, ainsi que des réservoirs de carburant et des usines. Vous devez bombarder les réservoirs et les usines, en

dépôt des six avions ad-verse



qui les protégeront. Guidez-vous sur les indications de votre radar pour les repérer et essayez ensuite de les aligner dans votre mire et de tirer une rafale avant qu'ils ne fassent autant. Vous devez agripper rapidement ce qui est tout d'être facile. Ce simulateur de vol est le meilleur que nous ayons testé. La réaction ultra-rapide des commandes, la représentation en trois dimensions du décor, vu de votre cockpit, allée à une rapide succession des images et les possibilités, quasi inépuisables, tout de ce logiciel un must à qui l'on ne peut que chaudement recommander à tous les possesseurs d'un Apple ou d'un Commodore 64. (Disquette Sub Logic/Syvia pour Apple II et Commodore 64.)

Rendez-vous : décidément, vous ne parviendrez pas à vous poser. La N.A.S.A. est sur le point de précéder au lancement d'une

nouvelle navette et

de la station et de ne pas vous déplacer à plus de 20 m/s dans une quelconque direction. Vous devez donc ajuster la poussée des différents moteurs pour y parvenir, en vous basant sur les indicateurs du radar et des compteurs de vitesse. Attention, si vous calculez mal votre coup, rien ne vous empêchera de venir percuter la station et de terminer brutalement votre mission... La phase la plus délicate va commencer. Vous de-

vez entrer dans le quart d'arrimage. Pour cela, il vous faut manœuvrer de manière à vous trouver face à l'ouverture, pénétrer dans le corridor de garage et vous aligner. Lorsque l'arrimage réussit, votre score s'affiche, fonction du temps écoulé, de l'énergie utilisée et de votre habileté à piloter. Ce logiciel relativement intéressant est desservi par des graphismes médiocres. (Disquette Commodore pour Apple II.)

Blue Max : vous êtes « Blue Max », le célèbre pilote de combat. Vous devez affronter les forces de l'Armée du Pouvoir. Commencez par faire décoller votre avion.

Pour cela, rien de plus facile. Il suffit en effet de mettre vos moteurs en route et alors que votre vitesse atteint 100 miles/h, actionnez le planneur pour monter (il s'agit ici d'une simulation de vol simplifiée). Votre mission est de détruire la quasi-totalité des installations des véhicules de l'ennemi. Pour cela, vous disposez de mitrailleuses et de trente bombes. Vous ne pouvez toucher les avions ennemis que si vous volez à la même altitude qu'eux (indicateur bleu). Si vous désirez utiliser vos mitrailleuses pour envoyer quelques rafales meurtrières au sol, il faut voler à très basse altitude. Attention, si vous descendez un peu trop, votre avion risque de décrocher. Pour réussir vos bombardements, guidez-vous sur l'ombrette de votre avion projetée au sol. Il faut, bien sûr, tenir compte de votre vitesse et larguer la bombe un peu avant d'atteindre l'objectif. Ne bombardez que si vous êtes à une altitude suffisante. En effet, vous perdrez de l'altitude au moment du bombardement et si vous êtes trop bas, vous percuterez le sol. Si vous êtes touché par la D.C.A. ou par un avion adverse, un indicateur vous donne la nature de l'avarie (réservoir percé, manœuvre défectueuse, problèmes dans le largage des bombes ou l'action des mitrailleuses).

Pour heureusement pour vous, il est tout à fait possible de vous poser sur un aéroport ami, de faire réparer les avaries et recharger le plein de carburant et de multitions. Pre-



Blue Max

nez garde cependant à atterrir au tout début de la piste, car dans le cas contraire, vous n'aurez plus assez de distance pour atteindre une vitesse suffisante et de décoller. Ce simulateur de vol simplifié est servi par des graphismes de très bonne qualité et le jeu est assez varié. (Cassette Ocean/Coconut, pour Spectrum 48 K.)

Raid over Moscow : vous dirigez les forces aériennes des Etats-Unis et votre mission consiste à effectuer un raid de représailles sur Moscou. Vous devez tout d'abord réussir à faire sortir tous les avions de l'escadrière, du hangar où ils sont parkés. Dès qu'un pilote monte à bord, l'avion commence à avancer. Ne tentez pas de vous diriger directement vers la porte de sortie.

La poussée initiale résiduelle vous ferait monter en orbite, et vous auriez toutes les chances, si l'on peut dire, de vous écraser sur l'un des murs du hangar. Commencez plutôt par servir de 180 degrés et donnez un peu de gaz pour compenser la poussée de départ. Puis alignez-vous face à la porte de sortie et prenez un peu d'altitude. Vous pouvez désormais commander l'ouverture de la porte et sortir. Ne vous attardez pas trop car la porte ne restera pas ouverte très longtemps. Lorsque vous aurez fait décoller tous les avions, dirigez-vous vers le lieu d'atterrissage des forces soviétiques. Vous devez détruire les installations et les tanks de l'ennemi. Méfiez-vous des missiles qui vous poursuivent et qui vous ne pouvez tirer qu'en volant à très basse altitude. Il vous faut maintenant anéantir les silos de missiles. Pour cela, vous devez atteindre le point

Raid over Moscow



DES MISSILES A GUIDAGE RADAR ET INFRAROUGE, HELP!

névraïque du silo, tout en évitant les attaques des avions et les roquettes.

Vous voici maintenant face au centre de contrôle. Il est défendu par des soldats postés sur les côtés et par des tanks. Vous devez vous débarrasser d'eux et tirer aussi sur les tours de garde et les portes, l'une d'entre-elles constituant l'entrée du réacteur nucléaire principal.

À l'intérieur de celui-ci, un robot contrôle, en permanence, la température des différentes parties du réacteur, pour éviter un emballement.

Dès qu'il vous apercevra, il commencera à vous tirer dessus. De plus, il dispose d'un bouclier frontal invulnérable aux projectiles.

La seule manière de le détruire est de faire ricocher une grenade sur le mur, qui vient alors toucher le robot par derrière. Lorsque le dernier robot est détruit, regagnez vite votre avion avant l'explosion finale. Ce logiciel n'est pas, en fait, un véritable simulateur de vol mais le décollage des avions n'en est pas plus facile pour autant.

Les tableaux sont assez variés et vous aurez sans doute bien des problèmes avant de parvenir au bout de votre mission. (Disquette Access pour *Commodore 64*.)

Flight Path 737 : vous êtes devenu maître dans le pilotage des avions de tourisme et des chasseurs. Mais sauriez-vous piloter ces avions lourds et peu maniables que sont les gros avions de ligne ?

Au début du jeu, six niveaux vous sont proposés en fonction de votre habileté au pilotage. Dans chaque scénario, vous devez décoller, survoler les montagnes avoisinantes et réussir à atterrir sur la piste de l'aéroport suivant. Dans les niveaux les plus élevés, vous avez aussi à faire face à des panes de moteurs et à de forts vents latéraux.

Avant de décoller, il faut tout d'abord aligner l'axe de l'avion avec celui de la piste en rotant à faible vitesse. Ensuite sortez les volets et le train d'atterrissage, tout en continuant à respecter les impératifs de vitesse. Pour atterrir, vous devez maintenir votre avion entre 160 et 170 knots.

Dès que la piste se présente amenez votre appareil au sol et faites rapidement diminuer votre vitesse. Le compte rendu de vos erreurs vous est donné à l'arrivée. Ce simulateur un peu simplifié est peu passionnant et la nécessité du contrôle quasi permanent de la vitesse est vite lassante. (Cassette Amirog Software/Run Informatique pour *Vic 20*, *Commodore 64* et *MSX*.)

300 pieds, rentrez le train d'atterrissage car il ne ferait que vous ralentir et pourrait même être endommagé si vous volez trop vite. Lorsque votre altitude devient supérieure à celle des montagnes, ramenez votre avion à un vol horizontal. Pendant que vous les survolez, modifiez votre direction pour la faire coïncider avec celle de la piste d'atterrissage. Dès que votre indicateur vous annonce que vous n'êtes plus qu'à 25 milles de la piste, vous pouvez entamer la descente. Lorsque vous parvenez à dix milles de la piste, un voyant lumineux vous indique si votre altitude est correcte. Au-dessous de 300 pieds, vous devez sortir les volets et le train d'atterrissage, tout en continuant à respecter les impératifs de vitesse. Pour atterrir, vous devez maintenir votre avion entre 160 et 170 knots.

Dès que la piste se présente amenez votre appareil au sol et faites rapidement diminuer votre vitesse.

Le compte rendu de vos erreurs vous est donné à l'arrivée. Ce simulateur un peu simplifié est peu passionnant et la nécessité du contrôle quasi permanent de la vitesse est vite lassante. (Cassette Amirog Software/Run Informatique pour *Vic 20*, *Commodore 64* et *MSX*.)

F 15 Strike Eagle : vous allez prendre les commandes d'un redoutable chasseur de combat, le F 15, pour plusieurs missions, toutes très dangereuses. Cet avion monoplace, bi-réacteurs, peut atteindre Mach 2,5 et voler à une altitude de 62 000 pieds. Il est armé de canons, de missiles et de bombes. Quatre niveaux sont disponibles pour vous permettre d'ajuster la difficulté à votre maîtrise du pilotage.

Vous devez mener à bien sept missions différentes, de difficulté croissante.

Pour chacune d'entre elles, vous avez à détruire toutes les cibles et à retourner atterrir à votre base. Il vous est néanmoins possible de revenir à la base prématurément pour refaire le plein de carburant, réparer les dégâts causés à votre avion ou refaire provision de munitions. Dans cette simulation, vous n'avez pas besoin de décoller ! En effet, au début de chaque mission, vous vous retrouvez déjà en plein vol, à une altitude moyenne, et vos canons armés pour un éventuel combat aérien. Consultez la carte de la région et établissez un plan de vol. Une fois ce dernier choisi, placez le curseur de navigation sur l'objectif désiré. Maintenez une altitude de vol de 36 000 pieds pour une meilleure effi-

cacité, mais vous pouvez éventuellement voler beaucoup plus haut, pour éviter les missiles sol-air et les avions moins performants, ou au contraire voler très bas, pour échapper à la détection des radars ennemis. Durant le vol, vous avez à parer aux attaques des missiles à guidage radar ou infra-rouge, ainsi qu'à de nombreux avions de combat. Pour les missiles, commencez par déterminer de quel type ils sont. Contre les missiles à guidage infra-rouge, vous pouvez tenter de vous retourner contre eux. Utilisez le leurre (attention, il n'est pas infallible), ou en dernier recours, guidez-vous sur le radar, courte portée et tentez de leur échapper en effectuant un virage serré à grande vitesse. Pour les missiles à guidage radar, suivez leur progression sur votre radar et dès qu'ils sont à portée, actionnez le dispositif les faisant exploser en vol. Pour les avions, le mieux est de les poursuivre et de les abattre avant qu'ils ne fassent de même. Une fois parvenu au dessus de l'objectif de départ, vous devez le bombardier à une altitude de 2 000 pieds. N'oubliez pas de remonter immédiatement, pour échapper à la défense anti-aérienne. Ce simulateur, bien qu'incomplet, est très intéressant et les missions proposées sont

variées et difficiles. Les commandes réagissent très vite et le graphisme est de bonne qualité. (Cassette Microprose Software/Run Informatique, pour *Commodore 64*.)

Solo Flight : vous prenez les commandes d'un petit avion de tourisme monomoteur à hélice. Différentes options vous sont proposées au début : niveau du pilote, temps clair ou nuageux, vents plus ou moins importants, vol aux instruments (quand les moteurs sont vraiment très bas), et pratique de l'atterrissage. De plus, vous pouvez choisir de voler dans les états du Kansas, de Washington et de l'Oregon ou du Colorado. Au début, sélectionnez le mode le plus facile, pour vous familiariser avec la conduite de cet avion. La représentation à l'écran est un peu particulière. En effet, la moitié inférieure de l'écran vous révèle les différents instruments et cadrans nécessaires pour le vol, tandis que la moitié supérieure montre votre avion dans son contexte, comme s'il était filmé par un autre avion, derrière lui. C'est un peu inhabituel, mais qu'il importe car le résultat est tout à fait probant. Le décollage ne doit pas vous poser trop de problème. Conduisez l'avion



VOUS ÊTES A COURT DE MUNITIONS, POSEZ-VOUS... OU MOUREZ

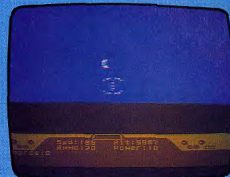
au bout de la piste, à faible vitesse, faites demi-tour, sortez un peu les volets et mettez pleins gaz. Dès que votre vitesse atteint 85 knots, tirez à vous le manche à balai pour incliner l'avion de 8-9 degrés. Lorsque vous atteignez une altitude suffisante, rentrez les volets et le train d'atterrissage. Vous pouvez maintenant évoluer librement, sans oublier, cependant, les contraintes de vol et la faible puissance du moteur. Lorsque vous désirez atterrir, approchez-vous de l'aéroport à une altitude de 1 000 à 1 500 pieds. Lorsque l'I.L.S. devient active, vous n'avez plus qu'à suivre ses indications pour vous centrer correctement sur la piste. Sortez le train d'atterrissage et les volets, pour éviter le décrochage à faible vitesse,

réduisez la poussée du moteur à 4 et inclinez l'appareil de 4-5 degrés vers le bas. Puis réduisez peu à peu la puissance du moteur et, au dernier moment, faites monter le nez de votre appareil. Lorsque vous aurez appris à bien maîtriser l'appareil, choisissez un niveau plus difficile ou des pistes peuvent survenir. Pour le vol aux instruments, vous disposez de la navigation V.O.R. Vous localisez la piste d'atterrissage en vous basant sur l'intercession de deux radiaux de deux stations V.O.R. différentes. C'est loin d'être facile et il vous faudra sans doute quelques temps pour apprendre à vous repérer. Lorsque vous serez parvenu à maîtriser toutes les fines- ses de la navigation aérienne, choisissez

donc la dernière option. Vous vous trouverez transportés au temps de l'aéropostale. Votre mission consiste à porter le courrier à cinq destinations différentes et cela, en un minimum de temps. Faites charger les sacs (pas trop, sinon votre avion deviendrait trop peu maniable), et emportez une provision supplémentaire de carburant pour être sûr de ne pas tomber à court d'essence. Observez soigneusement la carte et notez les aéroports, les pistes d'atterrissage et les fréquences des stations V.O.R. Plus vous avancez dans le jeu, plus le temps se détériore et à la fin, votre avion risque même de vous jouer quelques

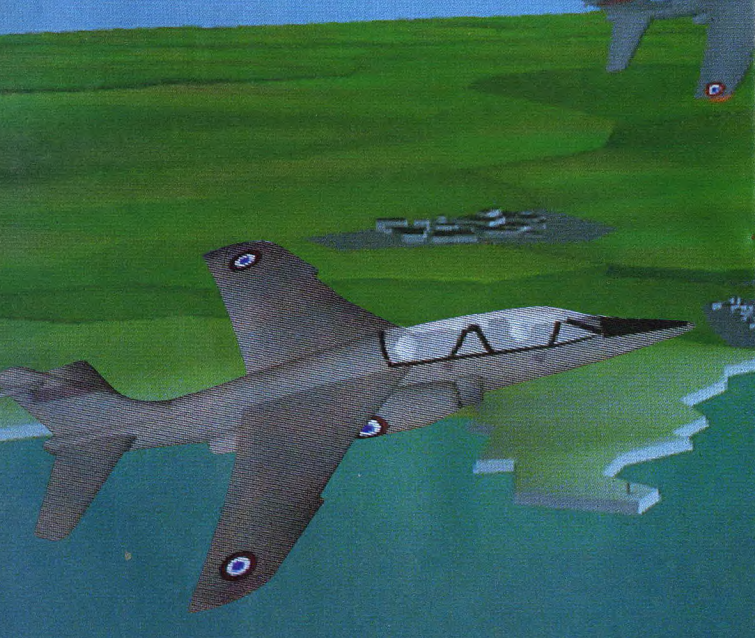
jours. Ce simulateur de vol est particulièrement performant. Il est très complet, les commandes réagissent rapidement et le graphisme est tout à fait réussi. Un must. (Cassette ou disquette Microprose Software/Rum Informatique, pour Atari 800 et Commodore 64.)

Splitfire ace: ce simulateur vous propose de mesurer votre habileté dans un combat aérien. Vous pilotez un avion à hélice monocoque de la seconde guerre mondiale. Quatorze scénarios sont disponibles, de difficulté croissante. La partie inférieure de l'écran visualise les instru-

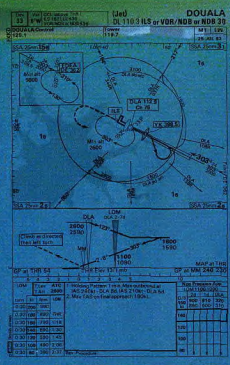


ments dont vous disposez : miroir (pour les ennemis qui attaquent par derrière), indicateurs de vitesse, d'altitude, de direction, de

puissance du moteur et de réserves des projectiles. La partie supérieure de l'écran représente, en trois dimensions, ce que vous apercevrez de votre cockpit. Ici pas de problème de décollage car, dès le début, vous vous retrouvez en vol, prêt à affronter un adversaire. Vous devez le cibler dans votre mira de tir et faire feu, à courte distance si possible pour augmenter vos chances de succès. Votre adversaire, pour sa part, ne reste pas inactif et il vous faut parfois effectuer looping et manœuvres en « S » pour échapper à son attaque. Si vous êtes à court de munitions, il est possible de vous poser facilement n'importe où, de préférence en territoire allié, pour ne pas être capturé. Il suffit, en effet, de descendre len-



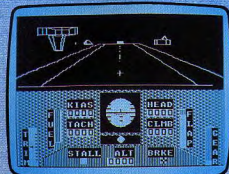
737 flight simulator: c'est une chose de piloter un chasseur de combat, souple et maniable (ça en est une autre, bien différente, de réussir à amener à bon port les passagers d'un Boeing 747. Vous n'avez peut-être bien dû vous enraciner au décollage, au vol et à l'atterrissage avant de risquer la vie de centaines d'innocents. Pour parvenir à faire décoller cette masse impressionnante, vous devez tout d'abord sortir les volets de 50 degrés, pour accentuer la portance de l'appareil, puis, augmenter la puissance des moteurs jusqu'à 70 % du maximum. Dès que votre vitesse atteint 100 knots, tirez à vous le manche à balai jusqu'à ce que l'appareil adopte une pente ascensionnelle de 300 mètres/minute. Ensuite, ne roulez pas sur la piste à trop grande vitesse, car le train d'atterrissage aurait toutes les chances de casser, sous l'action combinée du poids de l'appareil et des vibrations. Une fois en l'air, n'oubliez pas de rentrer le train d'atterrissage et les volets, si vous ne voulez pas les laisser. Le vol peut maintenant se poursuivre sans problème, pour peu que vous restiez dans les limites de tolérance du Boeing : vitesse maximale : 365 knots ; altitude maximale :



1200 mètres. Vous disposez pour vous guider du compas, bien sûr, et surtout de deux récepteurs V.O.R., qui vous permettront de vous guider jusqu'à la prochaine piste d'atterrissage. Une fois que vous êtes suffisamment proche de celle-ci, et si possible aligné, actionnez l'I.L.S. Votre vitesse doit se situer vers 140 knots et vous devez sortir les volets de 40 degrés pour diminuer la vitesse de décrochage de l'appareil. Guidez-vous sur les indications de l'I.L.S. pour vous maintenir dans le bon axe et à l'altitude correcte, et réduisez régulièrement la vitesse de l'avion. Dès que vos roues touchent le sol, inversez la poussée des réacteurs et actionnez les freins. Si vous parvenez à faire toucher les roues dès le début de la piste, vous arriverez à immobiliser l'appareil avant la fin de celle-ci. Une fois que vous saurez bien maîtriser cette énorme masse volante, essayez donc de voler de nuit ou d'introduire les effets du vent. Vous verrez que vous ne serez pas déçu du voyage ! (Cassette Microprose/Rum Informatique, pour Oric 1/Amos.)

Plan de vol et procédure d'atterrissage du 737 Flight Simulator, quel jeu ne rejoint la réalité...

S.O.S. UN SATELLITE DE LA N.A.S.A. EST EN PERDITION...



World of flight

toment, jusqu'à l'altitude 0, pour y parvenir. Au cours de cinq victoires consécutives, vous êtes sacré « as » de l'escadrière. Ce simulateur n'est pas assez complet, mais il convient aux amateurs de jeux d'action. (Cassette ou disquette Microprose Software/World Informatique, pour Atari 4008/800 et Commodore 64.)

Worlds of flight vous avez maintenant entre les mains un petit avion à deux places, monoplace, monomoteur, à train d'atterrissage rétractable. Vous pouvez évoluer dans neuf « mondes » différents et même passer de l'un à l'autre. Les commandes s'exécutent à l'aide des deux manettes de jeu et du clavier, simultanément, ce qui nécessite un peu d'entraînement, mais facilite finalement les manœuvres. Pour décoller, commencez par mettre les moteurs en route et poussez à fond leur puissance. Puis lachez les freins et lorsque votre vitesse est au moins égale à 60 knots, tirez à vous, à moitié, le levier de profondeur. Dès que vous vous trouvez en l'air, rentrez le train d'atterrissage pour ne pas vous enliser. Une fois à 1 000 pieds d'altitude, réduisez votre vitesse et adoptez un vol horizontal. A ce propos, le réglage du joystick doit être particulièrement précis et il faudra n'effectuer que des corrections très légères pour y parvenir. Rien ne vous empêche maintenant de vous laisser aller à toutes les fantaisies et d'essayer vols sur le dos, looping, vrilles et autres figures acrobatiques. Pour vous guider, vous disposez de la vue de votre cockpit, dans plusieurs directions, et sous plusieurs angles. Le radar vous donne une vue cartographique de la région, avec une possibilité supplémentaire de zooming, et le compas vous indique le nord magnétique et votre direction actuelle. Lorsque vous désirez rentrer à la base, approchez-vous de la piste à basse altitude et à vitesse réduite. Puis, lorsque vous êtes aligné, abaissez le train d'atterrissage et sortez les volets. Arrivez-y régulièrement et lorsque vous atteignez 50 pieds au-dessus de la piste, élevez le nez de l'appareil et diminuez encore la puissance des moteurs. Dès que les roues touchent le sol, utilisez le frein et poussez le levier de profondeur. L'arrêt s'opérera



Dambuser

sans problème. Si vous désirez voler ensuite dans des conditions plus difficiles, il est possible de modifier le plafond de nuages et la vitesse des vents. Un bon simulateur de vol, fidèle et complet. (Cassette Microdeal/Goal Computer, pour Dragon 32.)

Dambuser, vous allez désormais piloter un bombardier Lancaster. Vous avez pour mission de bombarder les trois objectifs qui vous sont assignés et de rentrer à la base. Le décollage ne pose vraiment aucun problème. Il vous suffit de pousser vos moteurs à leur maximum et dès que la vitesse atteint 100 knots, de tirer à vous le manche. Mais, particularité amusante, il est tout à fait possible de continuer à rouler à pleine vitesse au sol, et même de quitter la piste, sans qu'il ne vous arrive quoi que ce soit ! Une fois en l'air, rentrez le train d'atterrissage pour économiser votre réserve de carburant. Montez à 2000 pieds, pour éviter de vous fracasser sur les montagnes environnantes. Votre objectif se trouve plein nord. Dès qu'il apparaît à l'horizon, réduisez votre vitesse à 100 knots et descendez à 250 pieds au-dessus du sol. Lorsque vous approchez de l'objectif, vous avez à subir le tir des défenses anti-aériennes. Veillez à ce que ces tirs ne vous fassent pas dévier de votre route. Larguez vos bombes au moment où la cible est sur le point de disparaître de votre champ de vision. Si vous êtes bien positionné, vous pouvez observer la trajectoire de vos bombes. Il ne vous reste plus qu'à poursuivre votre route pour atteindre l'objectif suivant. Lorsque vous avez terminé votre mission, il vous faut rentrer avec une possibilité supplémentaire de zooming, et le compas vous indique le nord magnétique et votre direction actuelle. Lorsque vous désirez rentrer à la base, approchez-vous de la piste à basse altitude et à vitesse réduite. Puis, lorsque vous êtes aligné, abaissez le train d'atterrissage et sortez les volets. Arrivez-y régulièrement et lorsque vous atteignez 50 pieds au-dessus de la piste, élevez le nez de l'appareil et diminuez encore la puissance des moteurs. Dès que les roues touchent le sol, utilisez le frein et poussez le levier de profondeur. L'arrêt s'opérera



Lift off with space shuttle

trier à la base. Pour cela, approchez-vous de la piste par le sud, à une altitude de 1500 pieds. Vous devez vous guider sur les indications de l'I.L.S. pour effectuer, sans problème, votre approche. Réduisez votre vitesse à 100 knots et n'oubliez pas, bien sûr, de sortir le train d'atterrissage et vous atterrirez sans ennui. Ce simulateur du vol simplifié est peu fidèle et n'est guère passionnant. (Cassette LJK Software/No Man's Land, pour Oric 1-Atmos.)

Lift off with space shuttle, un des satellites de la N.A.S.A. pose quelques problèmes de fonctionnement et vous êtes chargé d'aller sur place pour le réparer. Vous devez tout d'abord décoller et réussir à mettre la navette en orbite. Pour cela, il vous faut contrôler la direction et l'inclinaison de celle-ci, en la maintenant conforme aux indications de l'ordinateur de bord (en permanence, vous devrez maintenir le carré qui vous représente dans les limites de la boîte et si possible au centre de celle-ci). Il faut vous rapprocher du satellite à moins de 16 mètres. Pour cela, vous devez utiliser les tyuyères de la navette et réussir à centrer, le satellite dans la fenêtre. Lorsque vous y parvenez vous pouvez alors commencer les réparations. Vous devez amener le bras mécanique juste au-dessus de satellite et l'amarrer. Il ne vous reste plus qu'à ramener le satellite jusque dans la soute de la navette pour procéder aux réparations. Vous ne disposez que de 100 secondes pour mener à bien cette phase. Si vous n'y parvenez pas il faut cependant continuer. Pour rentrer dans l'atmosphère, vous devez à encore suivre les indications de l'ordinateur de bord. Il faut vous maintenir à la vitesse 800, à une altitude comprise entre 5 000 et 15 000 pieds et conserver votre représentation centrée dans la fenêtre. Pour l'atterrissage, il vous faut réduire votre vitesse à 250, maintenir votre direction face au nord et régler l'inclinaison de la navette pour qu'elle soit horizontale. A la fin de la manœuvre, vous êtes informé du score que vous avez réalisé. Ce logiciel, au graphisme parfois sommaire, n'a pas réussi à nous enthousiasmer. (Cassette Microdeal pour Atari 4008/800. Jacques HARBONN.

GRANDS REPORTAGES

LE 1^{er}
MAGAZINE
DE L'AVENTURE
ET DU VOYAGE

AU SOMMAIRE N°49 AVRIL 1985

POLYNESIE
LES PERLES DE LA SOCIETE

CANADA
LES AIGLES DE LA PRAIRIE

ALASKA
LES CHIENS DE GLACE DE L'IDITAROD

EXPLOIT
PARIS-DAKAR A PIED

ZAMBEZE
LE PARADIS DE TOUS LES DANGERS

EN VENTE CHEZ TOUS LES MARCHANDS DE JOURNAUX A PARTIR DU 26 MARS 85

19 SIMULATEURS DE VOL AU TILTSCOPE

LOGICIELS	MARQUE	EXISTE EN K7, CART., DISQ.	ORDINATEURS	TYPE D'AVION	FIDÉLITÉ DE LA SIMULATION	POSSIBILITÉS	GRAPHISMES	RAPIDITÉ DES COMMANDES	INTÉRÊT	PRIX T.T.C
INTERCEPTEUR COBALT	Eve Informatique No Man's Land	K7	Spectrum 48 K, 24 51 35 K, Oric 1A/Atmos, MO 5	Chasseur	*****	*****	****	***	*****	95 F
SUPER SABRE	Spritex	K7	Spectrum 48 K	Chasseur	***	***	****	***	***	n.c.
DELTA WING	Créative Sparks No Man's Land	K7	Spectrum 48 K	Chasseur	**	***	****	****	****	99 F
NIGHTFLITE II	Hewson Consultants	K7	Spectrum 48 K	Tourisme	****	***	**	****	***	n.c.
FLIGHT SIMULATION	Pison	K7	Spectrum 48 K	Tourisme	***	***	***	***	***	100 F
FLIGHTER PILOT	Digital Integration VTR	K7	Spectrum 48 K	Chasseur	*****	*****	*****	*****	*****	100 F
SPACE SHUTTLE	Activation Run Informatique	Disq. et K7	Spectrum 48 K C 64	Navette spatiale	?	****	****	****	****	135 F
FLIGHT SIMULATOR II	Sub Logic Simex	Disq.	Apple II, C, 64	Tourisme	*****	*****	*****	*****	*****	700 F
RENDEZ-VOUS	Computerie	Disq.	Apple II	Navette spatiale	?	***	**	***	****	n.c.
BLUE MAX	Ocean Clocneur	K7	Spectrum 48 K	Biplan	**	***	****	****	****	120 F
RAID OVER MOSCOW	Access	Disq.	C 64	Chasseur	*	***	****	****	****	n.c.
FLIGHT PATH 737	Aning Software	K7	VIC 20, C 64, MSX	Boeing	**	**	***	**	**	130 F
F 15 STRIKE EAGLE	Microprose Software Run Informatique	K7	G, 64	Chasseur	**	**	****	****	****	195 F
SOLO FLIGHT	Microprose Software Run Informatique	Disq. et K7	Atari 800, C, 64	Tourisme	****	****	****	****	****	210 F
SPITFIRE ACE	Microprose Software Run Informatique	Disq. et K7	Atari 400/800, C, 64	Chasseur	**	**	***	***	***	180 F
LIFT OFF SPACE SHUTTLE	Microdeal	K7	Atari 400/800 C 64	Navette spatiale	?	***	**	***	***	155 F
737 FLIGHT SIMULATOR	Microsoft Run Informatique	K7	MSX 32 K	Boeing	****	****	****	****	****	155 F
DAMBUSTER	UK Software No Man's Land	K7	Oric 1A/Atmos	Bombardier	*	**	**	***	***	100 F
WORLDS OF FLIGHT	Microdeal Quest Computer	K7	Dragon 31	Tourisme	****	****	****	****	****	220 F

FAITES ACCEDER LE GRAND PUBLIC A VOTRE MEILLEUR LOGICIEL

• Vous êtes l'auteur d'un ou plusieurs logiciels dédiés grand public (ou vous pouvez les adapter dans ce sens).
 • Vous voulez les faire connaître, reconnaître, voire même éditer.
 Participez au 3^e Festival du Logiciel qui se tiendra du 15 au 27 juillet 85 à La Chartreuse de Villeneuve-lez-Avignon. (participation gratuite)



3^e FESTIVAL DU LOGICIEL

Pour participer au Festival du Logiciel 85 :
 • Retournez dès aujourd'hui la demande ci-contre au Festival du Logiciel 5, place du Colonel Fabien 75010 PARIS (date limite 31 mai 1985).
 • Après acceptation de votre candidature, vous recevrez en retour votre dossier de participation, que vous adresserez avec votre logiciel avant le 24 juin 1985.
 Les faits marquants du Festival du Logiciel 84 :
 276 logiciels, testés par 8 000 visiteurs à La Chartreuse de Villeneuve-lez-Avignon en juillet 84, 22 logiciels primés, présentés aux 4 500 visiteurs du Carrefour International de la Communication à Paris, pendant le Siboc.

Bulletin d'inscription à adresser au 3^e Festival du Logiciel 5, place du Colonel Fabien 75010 PARIS (date limite 31 mai 1985).
 Je souhaite recevoir le dossier de participation et le dossier de présentation de mon logiciel (participation gratuite).

nominateur nécessaire

Nom _____ Adresse _____

Code postal _____ Ville _____

Age _____ ans

J'ai pris en compte les modalités de participation et j'accepte de participer au Festival du Logiciel 85.

oui non

PRÉHISTORIQUEMENT VÔTRE

Qui veut gagner 250 000 francs ?
Euréka, le logiciel d'aventure le plus tortueux du moment, fait couler des larmes de sang à nos plus valeureux lecteurs.

Devant ce spectacle insupportable, Tilt devait agir.

Voici un coup de pouce pour tous ceux qui seraient encore bloqués à l'âge préhistorique.

Pour arriver au bout de l'aventure préhistorique, il faut appliquer un certain nombre de principes communs aux jeux d'aventure que certains d'entre vous découvrent, les règles particulières aux cinq jeux d'Eureka, et enfin triompher des obstacles et des pièges qui constituent le scénario de l'aventure proprement dite. La notice d'Eureka est assez explicite, et la lire attentivement vous donnera un nombre d'indications utiles. En plus des mouvements indiqués, vous pourrez utiliser, si les conditions ou le relief s'y prêtent, « dedans » ou « dehors », ainsi que « haut » ou « bas ».

Rappelez-vous que, quelque soit l'époque, où vous vous trouvez, vous venez du xx^e siècle grâce au « chronotron » de la N.A.S.A. Il vous faut donc réagir en homme du xx^e siècle, avec vos connaissances, et ne pas vous étonner de trouver certains anachronismes ! Fort de votre indignation, vous devrez construire, avec les moyens du bord, quelques outils : une hache, un radeau, un uniforme, une pince-monseigneur et un canon ! Il vous arrivera sûrement de tourner en rond dans une forêt, ou un marécage, sans plus savoir où vous vous trouvez, car tous les endroits se ressemblent. Dans chaque jeu,

les auteurs ont prévu un endroit de type « labyrinthe » destiné à vous perdre ou au moins à vous retarder un bon moment. Lisez soigneusement vos textes, et souvenez-vous de l'histoire du petit Poucet ! Nous avons bien souffert pour trouver tout cela, aussi n'allons-nous pas vous livrer les solutions sur un plateau ! Le jeu y perdrait d'ailleurs tout intérêt. Dans l'esprit du scénario de l'aventure, nous nous sommes amusés à vous donner quelques indications pour vous sortir de situations apparemment sans issue, ou franchir certains obstacles difficiles, mais nous vous les livrons sous une forme un peu codée.



Vos peurs ne viendront pas que du monde animal : Les langues préhistoriques, il vous faudra apprendre. Pour faire votre ami de l'homme de Néanderthal. Par un « bonjour, Kong ! », le saluerez sans attendre.

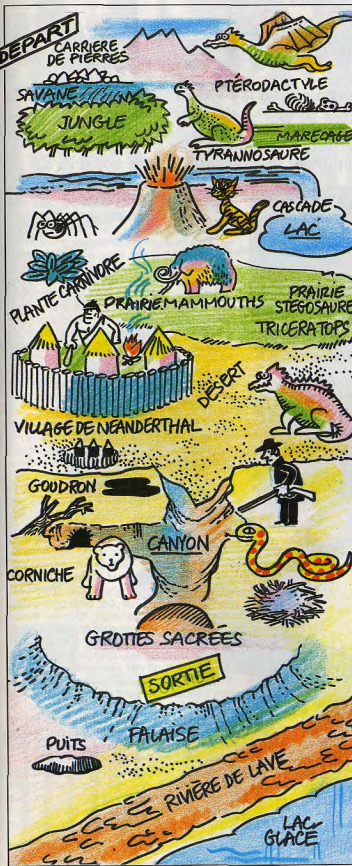
Vous pratiquerez le roc et vous vous souviendrez Avant que d'affronter le désert et le sable. Pour vous procurer les outils indispensables. Que les petits caudex entretiennent l'amitié.

Passes en tous endroits, et ne négligez rien, Ni examen soigneux, ni les aides, ni les mots. Creusez-vous donc la tête et amusez-vous bien, Et si vous avez soif, pensez à prendre un pot !

Vos principaux ennemis, aux temps préhistoriques, Seront les animaux. Si vous en rencontrez, Il vous faudra trouver, dans la lutte ou la fuite, Une issue salutaire, sous peine de dépasser.

Ces animaux ne seront pas toujours hostiles ; Il vous faudra pourtant vous en débarrasser : Un petit dinosaure parce qu'il veut jouer D'un amas de rochers fera crouler la pile.

Devant le brontosaurus, la patience suffira. * Le tyrannosaure sera bien plus féroce Et en face de ses crocs, le joueur périra. A moins de l'attirer à tomber dans la fosse.



SOS AVENTURE

Aïe, aïe, aïe ! Les Tilt-men ont bien des problèmes... Jeux de rôle ou d'aventure sont passionnants mais conduisent bien souvent à des fins effroyables ou à des pièges sans issues. Alors, si vous êtes perdu ou si, au contraire, vous pouvez aider nos héros en difficulté, n'hésitez pas ; écrivez-nous, nous publierons les questions et les réponses.

Qui m'aidera dans ma mission ? Je cherche à traverser le bassin du Spectre d'Ambis mais je finis toujours entre les machoires d'un crocodile. J'ai mis des bottes, j'ai tiré sur ces monstres. Aucun effet... Comme j'ai déjà exploré toutes les autres pièces, j'imagine que ce passage me permettra de continuer l'aventure. Mais comment le franchir ?

Dominique,
Le moyen le plus sûr est sans aucun doute de passer par la voie des airs ! Lancez la corde (elle s'accroche au plafond) et faites comme Tarzan ! Mais attention, si vous portez trop d'objets sur vous, la corde risque de casser. Bon courage !

Quelle âme généreuse pourrait m'indiquer la façon de décrocher l'échelle de corde du château de Waidor ? Faut-il se servir du pieu plongé dans le sol ?

Remi,
Cela fait déjà plusieurs longues soirées que je parcours en long et en large les salles du château de la Pierre magique. Mais qui pourrait me dire exactement la signification du hibou qui cligne de l'œil. Je vois bien les autres oiseaux à l'importance : il est partout sur mon passage. Est-ce une piste qu'il faut suivre ou ne fait-il partie que du décor ? Mauro, Tilt et ses lecteurs qui voudront bien me répondre.

Florent,
Cher Tilt peut-tu me venir en aide ? Dans la Maison de la Mort, je suis coincé dans un bassin avec, pour seule compagnie, un têtard... Comment faire pour sortir ou, mieux, existe-t-il un secret caché dans les arcs fondeurs de l'eau trouble ? Je n'y vois plus rien et toutes mes

instructions sont sans appél. Pourtant, je me rends bien compte qu'il s'agit là d'une pièce maîtresse dans la quête des trésors. Alors que dois-je faire ?

Nadine,
Ces bons auteurs de logiciels d'aventures ne laissent rien au hasard. Alors, pourquoi ne pas chercher un scaphandre avant de plonger dans le bassin ? C'est la moindre des choses !

Je n'arrive pas à sortir du dôme de Cristal de Hulk. Je me suis mordu les lèvres mais impossible de trouver une issue. Aidez-moi...

Jérôme,
J'aurais besoin de conseil pour Epidémie. Je ne parviens pas à trouver le nom de l'instrument de musique ancien ressemblant à un violon ni à pénétrer dans la pyramide. Qui voudra bien m'aider ? Encore bravo à Tilt et longue vie.

Daniel,
Dans The Hobbit, à chaque fois que je passe par la clairière des Trolls, je me fais dévorer. J'ai essayé de discuter avec eux comme dans le livre, mais je finissais toujours à la casserole. Y a-t-il un moyen autre que celui d'éviter purement et simplement cette clairière ?

Bruno,
J'ai terminé avec succès Sorcellerie II. Pourtant je suis un peu perplexe. Le dernier niveau me semble vraiment trop restreint et je le retrouve toujours déporté au premier niveau. Existe-t-il un moyen d'explorer le dernier niveau de manière plus complète ?

Alexandre.



QUESTRON

DÉMONS ET MERVELLES

Défendez le fabuleux royaume de Questron contre les attaques de Mantor. Ce sorcier maléfique, créateur de monstres abominables, a juré de mettre le pays en coupe réglée. C'est compter sans tous les possesseurs d'Apple qui vont affronter ce programme SSI... et les valeureux Stormbringer, qui les aide de ses conseils !

« Moi, Princesse Lucane, fille du roi Gérard, qui gouverne le royaume de Questron, déclare que notre pays est en grand danger. Mantor le sorcier, qui autrefois fut défilé par notre mage bien-aimé Mestron, envole de son donjon des forces maléfiques qui ont pour objectif de détruire notre royaume. Nos chevaliers les plus valeureux ont péri en voulant protéger les villages contre les créatures démoniaques de Mantor. Les légendes rapportent qu'un serf, né dans la ville de Geraldtown, s'éleva par sa volonté, et son courage pour détruire Mantor. Je jure donc que, si un tel homme se présente devant moi, après avoir réussi les tests de votre magicien, je lui apporterai toute mon aide et mon savoir. »

Digne d'être comparé à *Wizardry* - ce qui n'est pas un mince compliment - Questron bénéficie d'un graphisme particulièrement soigné, qui rappelle celui d'*Ultima II* et *III*, avec beaucoup plus de nuances. Couleurs et paysages sont en effet plus travaillés et



sur tout plus variés. Le scénario, pour sa part, est plus « logique », et ne laisse qu'une place infime au hasard. Seuls les parties de black-jack, de roulette ou de quille ou double, vous obligeront à vous remettre entre les mains de la fortune, et méfiez-vous !

Mieux vaut éviter de trop gagner ou, pis encore, de faire sauter la ban-

que, si vous ne voulez pas finir vos jours lapidé. Si pareille mésaventure vous arrivait, fuyez en toute hâte, sans oublier, malgré tout, de passer par l'armurerie ; ce serait le moment ou jamais de dérober les articles qui trainent toujours sur un comptoir. Quoi qu'il en soit, mieux vaut vous armer de pied en cap avant de partir sur les chemins. La panoplie dont vous disposez est, à cet égard, assez impressionnante : canif, mousquet, armure magique ou simple cotte de toile, il vous faudra faire preuve d'astuce et de courage pour vous procurer toutes les pièces de votre équipement. D'autant plus que chacune d'elles correspond à un type bien précis de monstre et vous aurez tout intérêt à sortir l'outil adéquat en cas de mauvaise rencontre...

Certains monstres ont ainsi horreur du métal et feront leur possible pour détruire d'abord votre armure, afin de vous rendre plus vulnérable, avant de ronger les armes que vous tenez en main, lors des combats. N'hésitez donc pas à vous munir d'armures de rechange, à moins que vous ne préfériez utiliser des sorts. Un détail à ce sujet : les sorts coutent cher et ne sont pas efficaces indépendamment ; gardez-les précieusement !

Tout votre argent pour vous offrir des points de vie, bien plus utiles. D'ailleurs, tous les monstres ne sont pas obligatoirement mauvais. Si vous savez les charmer, avec une petite friture magique par exemple, il vous offriront sûrement des points de vie, ou encore des indices susceptibles de vous guider dans votre quête, et des objets dont le maniement vous sera vraisemblablement familier. Mais méfiez-vous quand même lorsque vous vous retrouverez face à face avec ces sympathiques bestioles.

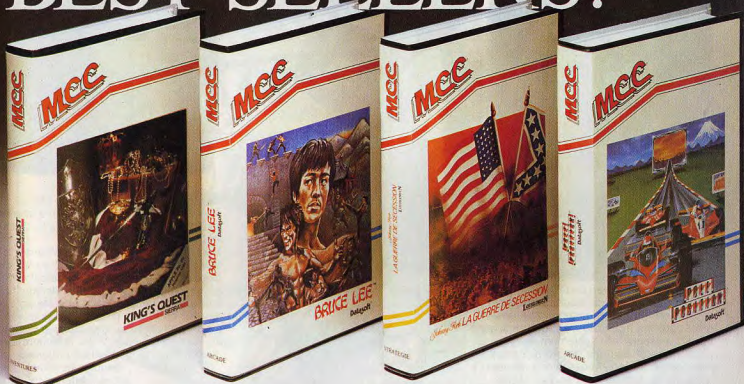
Créatures des marais, des montagnes, des jungles, des plaines, créatures vagabondes, sans lieu de vie bien défini, ou - les plus démoniaques - créatures des donjons, elles sont plus d'une centaine à vous attendre avec impatience.

Les déplacements se font à pied dans la plupart des cas, mais il vous sera possible,

MCC

LES NOUVEAUX BEST-SELLERS!

Quels que soient vos goûts, votre machine, votre force, choisissez chez MCC les meilleurs - et les plus nouveaux - titres américains, anglais ou français. MCC distribue en exclusivité pour la France, les jeux Datasoft, Sierra on Line, Lothlorien, Bubble Bus et Mogul. Ne vous laissez pas distancer. Sautez sur les Best-sellers ! Et surprenez vos amis ! Les Best-sellers MCC se trouvent chez tous les bons spécialistes en micro-informatique.



KINGS QUEST
(Sierra on line)
Nouvelle aventure médiévale en 3D. La qualité et l'attrait du jeu sont telles que l'on croirait des personnages vivants. IBM, Apple //.



BRUCE LEE
(Datasoft)
Vous êtes le maître des arts martiaux. Pour accéder à la vie éternelle, vous devez combattre un sorcier démoniaque et ses sbires. IBM, Apple //, Commodore 64, Atari, Spectrum.



JOHNNY REB
(Lothlorien)
Récitez l'Histoire américaine et la guerre civile qui la opposa l'armée des confédérés à celle de l'union. Version française. Commodore 64, Spectrum, Gtc.



POLE POSITION
(Datasoft)
Au volant de votre F1, forcez aux le circuit en 3D pour conquérir la pole position. Commodore, Atari.



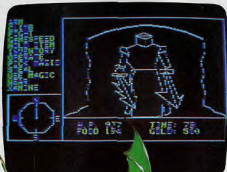
Contact revendeurs :
Tél. (93) 25.31.86
Liste des revendeurs sur simple demande à :



Monaco Computing Corporation
31, avenue Princesse Grâce
MC 98000 MONACO CEDEX



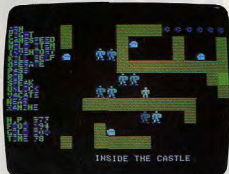
GERALDTONN



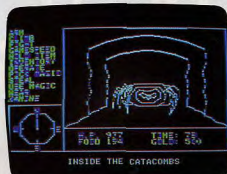
FOCO



RIVER JUNCTION



INSIDE THE CASTLE



INSIDE THE CATACOMBS



lorsque vos moyens vous le permettront, d'acheter un cheval ou, mieux encore, un lama. Ce dernier animal offre à son possesseur une résistance en altitude incomparable. Évitez, dans la mesure de vos moyens, d'affronter la jungle, et si vous êtes obligé n'hésitez pas à faire une sauvegarde dès votre sortie - si vous en sortez - Rien n'est plus effrayable que de mourir juste après avoir passé un certain nombre d'heures à errer dans les mortelles forêts tropicales. Vous découvrirez également un volier, pour traverser les lacs du premier continent, et une frégate, nécessaire à qui veut rejoindre le continent du sorcier Mantor. Mais, si vos finances sont suffisantes, faites-vous plaisir et offrez-vous un aigle. De son vol puissant, il vous transportera sur toute la surface du globe. Précision intéressante : tous les déplacements se font par l'intermédiaire du clavier ou du joystick et la liste des commandes est affichée en per-

manence sur le côté gauche de l'écran. Le joueur n'a pas ainsi à se reporter à chaque instant, à la notice et les parties se déroulent plus agréablement.

Incontestablement inspirés de *Wizardry*, les donjons sont fermés à clés. Clé de fer, clé de bronze ou clé d'or vous donneront accès à huit niveaux pour le premier donjon, huit également pour le second et seize pour le dernier. Truffés de pièges classiques mais toujours efficaces (acide sulfurique, trappes au fond desquelles vous attendent des pieux, rats et monstres araignées), et peuplés de djinns, fantômes, poltergeists particulièrement collants, ces donjons devraient donner du fil à retordre aux plus endurcis d'entre vous. Quant à la dernière partie de votre parcours, elle vous demandera une rapidité d'esprit extrême.

En effet, à peine franchi le seuil du château du magicien, des gardes se lanceront à votre poursuite. Vous aurez alors quelques minutes pour retrouver Mantor et sa machine à fabriquer des monstres avant de ressortir vivant. Et, dernier gag, seul un objet ramassé sur le premier continent dans le château du roi vous aidera. Trouvez le bon endroit pour vous en servir et vous n'aurez plus qu'à suivre le reste des événements comme si vous assistiez à un dessin animé. Bref, pas d'hésitation, armez-vous des pieds à la tête et courez d'emblay au troll le plus proche un exemplaire de *Questron*.

STORMBRINGER



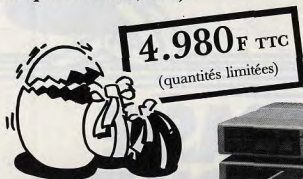
Joyeuses Pâques



OFFRES SPÉCIALES
JUSQU'AU 30 AVRIL 1985

Le fameux LASER 3000

Complet avec : Unité centrale + Double contrôleur disquettes
+ Lecteur disquettes 250 K + Émulateur pour programmes Apple
+ Disquettes (DOS, etc.).



4.980F TTC
(quantités limitées)



... des affaires qui passent mais qui ne reviennent pas.

Lecteur pour
Apple IIC



~~2.800 F TTC~~

Notre prix :
1.980 F TTC

Le roi de la disquette !



ex : simple face - double densité - 5 1/4 48TPI
15 F unité.
Notre prix :
130 F la boîte de 10.

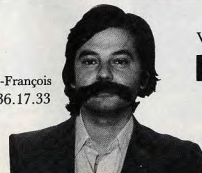
Lecteur universel pour
MSX, ORIC,
SINCLAIR,
LASER...



~~400F TTC~~

Notre prix :
290F TTC

Jean-François
236.17.33



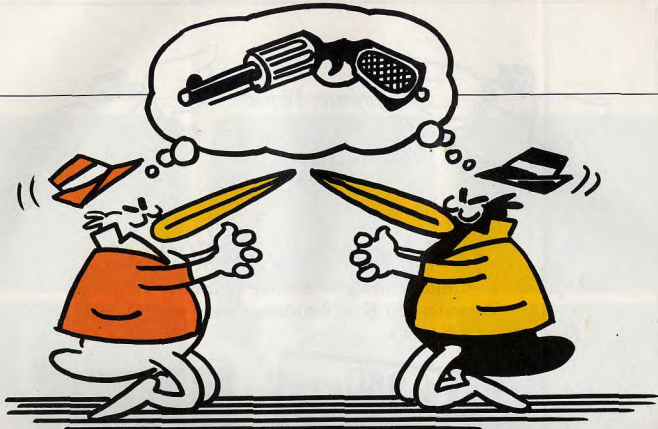
Votre magasin depuis 40 ans

RADIO PYGMALION

19, boulevard de Sébastopol
75001 Paris - tél. 236.17.33

Vente au magasin ou par correspondance.

* Apple est une marque déposée de Apple Computer INC.



JE CROASSE EN TOI MON FEU

La guerre de l'ombre est commencée. Black et White, héros prestigieux de Mad Magazine, font leur entrée sur l'écran. Leur haine réciproque est très forte. Machiavéliques et rusés, prêts à tout pour remporter la victoire, ces deux corbeaux des services secrets vous attendent. Aventure, action, stratégie, les tactiques et techniques sont multiples. Tilt vous les offre. Pour jouer à deux, ou contre l'ordinateur, voici Spy vs Spy, un logiciel First Star pour Commodore 64, Atari 600 XL, Apple II, testé ici dans la version Atari.

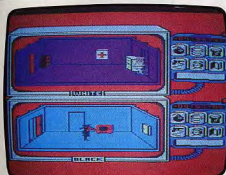
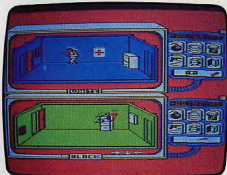
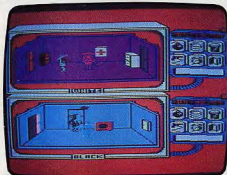
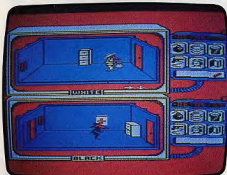
Le lieu de votre mission est une ambassade. Des plans ultra-confidentiels y ont été cachés et vos chefs vous ont confié le soin de les leur rapporter. Vous rencontrez alors deux ennemis, tout aussi dangereux l'un que l'autre : votre concurrent, bien sûr, mais aussi le temps, limité, qui vous est imparti. L'ambassade possède de six à trente-six pièces, selon le niveau de jeu choisi. Toutes meublées avec soin de tableaux, étagères, armoirs... Ces pièces communiquent entre elles, par des portes qu'il vous faut ouvrir, en pressant la gâchette du joystick. Pour monter aux étages, des trappes et échelles sont à votre disposition. Votre espion se dirige, d'un pas rapide, dans toutes les directions. Outre le déplacement, deux possibilités d'action vous sont offertes. Tout d'abord, vous devez



Mike Riedel, le créateur du logiciel Spy vs Spy

feuilleter les meubles de chaque salle : pour cela, placez-vous face à eux et pressez la gâchette du joystick. Si quelque chose s'y trouve caché, vous pouvez vous en emparer. Mais vous pouvez aussi avoir accès au trappajolator. Ce dernier contient l'outilage « spécial espionnage » : pièges de toutes sortes, carte de l'ambassade, etc. Pour remporter la partie, un espion doit se procurer, en plus des éléments précédemment cités, une clé, de l'argent, un passeport, et enfermer tout cela dans un sac maron. Seul ce dernier permet de porter tous les trésors en même temps. C'est, sans aucun doute, la pièce la plus importante du jeu. Lorsqu'un des espions emporte avec lui la totalité des objets, une porte de sortie apparaît très à propos dans l'une des pièces. C'est alors le succès assuré et la fuite

Suite de la page 83



victorieuse aux commandes d'un avion. Mais la partie ne faut que commencer. Selon un procédé de vision simultanée judicieux, votre écran se partage en deux fenêtres horizontales : à droite de chacune d'elles se trouve le trapiporteur, véritable « sac à malice » du parfait espion. Apparaissent aussi, un indicateur de temps, un terrain de danger et un aide-mémoire des objets trouvés. Le cadran du haut est occupé par White, celui du bas par Black. Il en sera ainsi tant que nos deux espions — vous et votre adversaire — ne seront pas dans la même pièce. Au début du jeu, lequel n'en soit le niveau, Black et White se retrouvent justement face à face. Deux stratégies sont alors possibles : la fuite ou le combat. Ce dernier étudié, par ailleurs poursuivons nos recherches.

Ne pas perdre la boussole...

Vous voici donc seul dans une des pièces, pressez deux fois la gâchette du joystick, une flèche de sélection apparaît sur votre trapiporteur. Choisissez la carte de l'ambassade, pressez à nouveau le joystick : voici le plan des lieux. Tâchez de mémoriser l'emplacement des pièces marquées d'un point, chacune d'elles cache en effet un des « trésors » à trouver. Mais attention, aucune indication n'est donnée en ce qui concerne l'emplacement des portes, et deux pièces adjacentes ne communiquent pas nécessairement par le plus court chemin ! Familiarisez-vous donc, tout d'abord, avec la topographie des lieux : un espion égaré, c'est la cible rêvée pour l'adversaire ! Autre nécessité absolue, vous devez, dès maintenant, prendre connaissance des pièges mis à votre disposition. Il vous est possible de piéger les meubles : la bombe et le ressort sont tout aussi efficaces l'un que l'autre. Leur pose est des plus faciles : une fois en main, une simple pression sur le joystick place votre piège dans le meuble auquel vous faites face. Le pistolet à ficelle et le saeu d'électrocution ne peuvent être fixés qu'aux portes : d'une pose bien plus délicate, leur rendement n'en sera que meil-

leur. Reste la bombe à retardement qu'il faut manier avec souplesse. Dès sa sélection, la pièce dans laquelle vous vous trouvez est amenée à exploser avant dix secondes : la fuite s'impose ! Tous ces pièges, mise à part la bombe à retardement, ont un remède : pince qui coupe les ressorts, parapluie anti-électrocution, etc. Vous vous procurerez ces « antidotes » dans des placards bien spécifiques, placards que l'on peut, bien entendu, doter à leur tour d'une bombe ou d'un ressort !

L'utilisation de tous ces pièges nécessite un réel entraînement, il faut de plus mémoriser avec exactitude la pose de toutes les bombes, des ressorts ou autres traquenards afin de ne pas déclencher vous-même leurs mortels mécanismes.

La deuxième façon de mourir dans Spy vs. Spy et ce, définitivement cette fois, est liée directement au temps de la mission : ce

dernier est limité à six minutes pour le premier niveau du jeu. Il augmente avec la complexité des lieux, pour atteindre un maximum de vingt-quatre minutes au niveau le plus élevé. Chaque espion possède son propre chronomètre. Situé en haut du trapiporteur, celui-ci affiche, au centième près, le temps restant au joueur pour mener à bien sa mission. Dès le début de la partie, c'est le compte à rebours. Chaque blessure, chaque mort — et elles sont nombreuses — accélère le défilement des unités de temps. La remise à zéro d'un compteur entraîne aussitôt la disqualification du joueur. L'autre reste alors seul en piste. Nous verrons ultérieurement comment tirer partie de cet état de fait.

Black et White

Dans la progression normale d'une partie, Black et White vont fréquemment se retrouver dans la même pièce surtout dans les premiers niveaux de jeu. En effet, au niveau 1 par exemple, les six pièces de l'ambassade forment un circuit fermé sur lui-même. Il n'est plus question, dès maintenant, d'éviter le combat : mieux vaut en apprendre les ruses et y acquiescer une technique à tout épreuve.

Vous voici donc face à votre ennemi. Déplacez-vous dans la pièce, ne restez surtout pas immobile. Vous n'avez plus accès au trapiporteur, le manquement du joystick ne commande plus que votre déplacement et le poignard que vous

tenez en main. D'une pression sur la gâchette, vous pointez votre arme vers l'avant : agitez la manette de haut en bas, vous frapperez l'adversaire à la tête. En la balançant de droite à gauche, ce sera le coup au plexus, très efficace lui aussi. Pour vous déplacer à nouveau, relâchez la gâchette. A chaque blessure infligée à l'ennemi, un bruit sourd se fait entendre. Il en faudra huit pour tuer votre adversaire, qui disparaîtra alors de l'écran, pendant quelques secondes, pour réapparaître dans la pièce de départ. Mais attention, chaque espion récupère très vite et, pour être efficace, les huit blessures devront être consécutives. Aussi, si vous n'avez pas le dessus, n'hésitez pas à fuir, sans pour autant quitter la pièce. Pour cela, amenez l'adversaire aux abords d'un des meubles, puis placez-vous dans le coin où ce meuble tou-

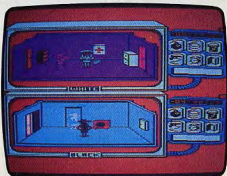
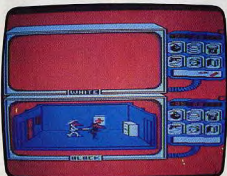
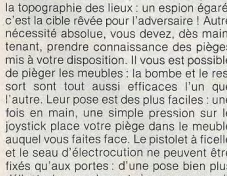
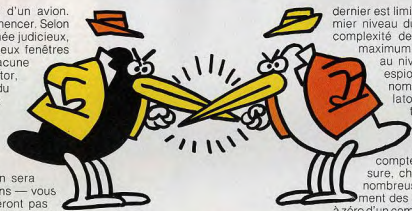
che le mur. Vous êtes non seulement sécurisé mais votre ennemi ne peut alors plus se déplacer. Ce n'est cependant qu'un répit, il faut reprendre la lutte. Utilisons cette fois la technique suivante : placez-vous le long du mur, celui du fond de préférence, et déplacez-vous sur l'extrémité droite. Pour vous attaquer, votre partenaire de jeu doit nécessairement se positionner lui aussi le long du mur : avancez maintenant sur lui dans un corps à corps vigoureux, pressez alternativement la gâchette du joystick, tout en effectuant une poussée sur la gauche. Ce mode de combat a déjà fait ses preuves ! Si votre adversaire est le genre prudent, s'il opte pour la fuite, nous lui réservons une surprise de taille... En effet, à nouveau seul dans la pièce, faites appel au trapiporteur et amorcez une bombe à retardement. Aussitôt déclenchée, il faut partir à la poursuite du fuyard. Pour peu que vous soyez rapide, ce dernier n'aura guère eu le temps de quitter la pièce adjacente. Soyez alors très combatif. Il faut l'effrayer, l'obliger à faire marche arrière. Ça y est, il fuit à nouveau et s'enfonce dans la pièce piégée. Un bon minutage et c'est l'explosion ! Vous avez remporté le combat.

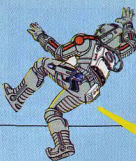
Au niveau 3, 5, 6, 7 et 8, l'édifice dans lequel vous évoluez possède un étage supérieur. Pour accéder, des échelles sont mises en place. Voici l'occasion de remporter la partie et ce, d'une façon toute particulière. En effet, nous ne visons pas ici, la mort de l'adversaire, pour quelques secondes, mais la remise à zéro de son compteur. Pour cela, il vous faut monter à l'échelle et atten-

dre patiemment la venue de votre ennemi. Voici ce dernier qui monte à son tour : à peine a-t-il posé le pied sur le dernier échelon, sautez-lui dessus. C'est une technique ardue tout au moins en place pendant certainement un peu de temps. Si vous réussissez ce coup, votre adversaire se retrouvera coincé en haut de l'échelle. Profitant du fait qu'il ne peut se défendre, combattez à grands coups de poignard. Mais attention, vous êtes, vous aussi, immobilisé et l'issue du combat ne peut être, comme précédemment, la mort de l'adversaire après huit blessures consécutives. Ici, c'est une entreprise de longue haleine ; suite aux coups répétés, le compteur de votre adversaire affiche bientôt zéro. Vous restez alors seul et pouvez, sans problème, mener à bien votre mission. Cette technique prend toute sa valeur en fin de partie, face à un espion des plus féroces. En début de jeu, si ou votre partenaire n'est pas encore très à l'aise dans ses déplacements, mieux vaut éviter ces ruses d'un esprit quelque peu sauvage ! Il est des façons plus utiles et sportives de remporter la manche, notamment en ce qui concerne la pose des nombreux pièges plus haut.

Des ruses et des pièges

Pour cela, il importe avant tout de connaître avec la plus grande précision les « clics » de votre adversaire, sa vitesse de déplacement, etc. Il n'est guère possible, en effet, de piéger un meuble ou une porte sans que l'autre joueur ne s'en aperçoive : la vision simultanée des deux tableaux permet à tout moment à votre partenaire de suivre votre évolution. Il est cependant des ruses de déplacement et de pose qui il vous faut connaître. En ce qui concerne les bombes et ressorts, il est évident qu'il ne faut les placer qu'après avoir fouillé les meubles et ce, le plus tôt possible dans la partie. Mais prenez garde, les non-initiés qui piégeraient ainsi tout ce qu'ils rencontrent sur leur passage seraient, sans aucun doute, les premières victimes de cette stratégie quelque peu simplette. Les portes et ressorts seront d'un grand secours pour protéger les objets accusés ▶





FREE!

**L'hiver a été rude ?
Alors branchez-vous en direct sur l'action
avec I, Robot ou Major Havoc,
derniers-nés d'une technologie
digne du XXI^e siècle.**

I, ROBOT La relève

I, Robot, le tout dernier jeu d'arcade de la firme Atari, a démarré plus de deux années de recherches et de développements aux spécialités les plus performants de la célèbre société créée par Nolan Bushnell. Les résultats sont là : un programme d'animation remarquable, illustré par de somptueux graphismes tri-dimensionnels, s'ajoute, grâce aux progrès technologiques, une gamme d'action de jeu que l'on n'aurait pu envisager il y a seulement quelques mois. I, Robot présente plusieurs caractéristiques qui le distinguent des jeux vidéo traditionnels. C'est ainsi que le programme comporte au moins cent séquences comprenant vingt-deux tableaux uniques et originaux, agrémentés de scènes intermédiaires dans l'espace, et de divers-sons permettant au joueur d'obtenir de nombreux bonus. Autre innovation importante, le joueur peut modifier sa vision du jeu et accéder à une vue panoramique (vue d'avion) du sujet ou se trouver de plain-pied (au sol) sur les lieux de l'action. Dans ce dernier cas, le joueur, prenant beaucoup plus de risques, obtient des points de bonus compensatoires.

Une manette spéciale, le « transporteur » permet au joueur avide de sélectionner lui-même son niveau de jeu et d'accéder directement les phases les plus difficiles. De plus, parallèlement au jeu lui-même, les créateurs ont ajouté une carte de recherches graphiques du nom de *Doodle City* (la ville du dessin) qui constitue une expérience tout à fait novatrice en matière de jeux d'arcade. Le joueur peut ainsi créer une variété infinie de formes et de motifs de couleurs différentes, pour le plus grand plaisir des yeux.

Le jeu commence par ce défi : « Vous êtes un malheureux robot (abîmé en 1984) et vous vous révoltez contre le « Big Brother » qui vous opprime et vous surveille grâce à son terrible « œil du mal ». « L'œil du mal » contrôle toutes les actions de ses sujets sur la planète, et dicte sa loi d'une main de fer. La loi est simple : « Interdit de sauter ». Si l'œil maléfique vous surprend en train



Défilement garanti avec Mickie, Gym, Canteen, Class room, Hochoer, olman.

d'endroindre les règles, il vous immobilise sans pitié. Votre mission consiste à libérer la planète en détruisant « l'œil du mal », mais attention ce dernier reste très vigilant et vous devrez affronter les pires dangers pour atteindre les zones interdites qui apparaissent en rouge sur l'écran. Pour accomplir votre mission vous devez sauter de zones rouge en zones rouge afin de vous les approprier, le tout bien sûr sans vous faire repérer par l'œil poléiot scrutateur. Pour ce faire, sachez que le champ est libre lorsque « l'œil maudit » prend les couleurs verte et jaune, ou reste fermé. Si vous sautez, lorsque « l'œil » vire au rouge, vous serez localisé et immédiatement détruit. Chaque fois que le robot gère une zone rouge, « l'œil du mal » part en de ses boucliers magnétiques et devient un peu plus vulnérable. Quand vous aurez conquies toutes les zones rouges, le champ magnétique sera éteint et vous pourrez alors accéder à la pyramide secrète où se terre votre adversaire.

Si le jeu paraît facile à comprendre il n'en

est pas moins délicat à maîtriser car, tout en vous déplaçant sur les différents terrains, vous serez confronté à des vagues incessantes d'ennemis, à la solde du tyran, que vous devrez absolument éviter ou anéantir.

C'est ainsi qu'au fil des tableaux, vous aurez la désagréable surprise de rencontrer des oiseaux rapaces, des boules géantes, des sousoups tranchantes, des requins de l'espace, des balles incendiaires, des actes bourdonnantes et, pour couronner le tout, des champs de mines dans la pyramide. Tous les trois « terrains », le robot doit pénétrer dans la pyramide afin d'éliminer « l'œil du mal » qui se cache à l'intérieur. Vous possédez alors quelques secondes pour recueillir des bijoux disséminés un peu partout dans la place et qui vous vaudront de substantiels points de bonus. Mais ne traitez pas, car une fois l'œil détruit, vous êtes projeté dans la séquence suivante. Vous voici à présent dans le tableau intermédiaire, le « voyage dans l'espace ». De nouveaux ennemis se présentent à vous sous la forme de figures géométriques triangulaires en cristal, les tétraèdres. Si vous anéantissez toutes les figures géométriques, un bonus spécial vous est alloué.

Vous pouvez également obtenir une vie supplémentaire en détruisant les lettres formant le mot « I, Robot », au fur et à mesure qu'elles apparaissent sur l'écran à diverses périodes de la partie. A partir du niveau 26, pour accroître l'intérêt du jeu, un nouvel élément entre en scène : le « viseur mortel ». Vous voici sur la défensive, face à un adversaire particulièrement redoutable. Pour éviter le « viseur mortel » vous pouvez changer les perspectives du champ de jeu, mais ne perdez pas de temps car celui-ci est prompt à la détente. Pour contrôler le robot vous disposez d'un joystick élégant et futuriste, à l'image du design de la console.

Les boutons de mise à feu vous permettent de détruire les divers obstacles qui se dressent sur votre route. Une fois la partie engagée, le bouton « start » sert à modifier l'angle de vision du jeu (vue panoramique

ou vue du sol). A vous d'utiliser cette arme secrète en fonction de votre connaissance du terrain.

La machine garde en mémoire le score le plus haut atteint pendant la séquence « espace », ainsi que le temps le plus rapide réalisé pour parcourir chaque terrain. Si vous battez un de ces records vous obtenez un super bonus. Pour entrer dans le hit-parade de la machine il vous faut réaliser un des dix meilleurs scores.

I, Robot apparaît aux niveaux technologique et ludique comme la relève tant attendue en matière de jeux d'arcade. De plus l'adjonction de la carte d'utilisation aux gra-

défendues par des robots, continuent de patrouiller dans la galaxie...

L'équipe de savants suivants vous a construit Major Havoc, le vaisseau de la dernière chance. Vous le pilotez à travers l'espace afin de détruire les robots, de libérer les esclaves et d'anéantir le cerveau ennemi : le « réacteur ».

Chaque tableau comprend quatre séquences bien définies :

- 1 - Un « scanner » ennemi intercepte vos messages et place des obstacles sur des positions tactiques afin de ralentir votre progression.
- 2 - Aux commandes de votre vaisseau de

« réacteur » détruit commence un terrible compte à rebours et le Major Havoc devra quitter le laboratoire dans les limites du temps imparti.

Au fur et à mesure que vous franchissez les tableaux, des informations secrètes s'affichent sur l'écran vous permettant de déjouer plus facilement les pièges tendus par vos adversaires.

Ici dans le jeu au tout début de la partie, avant que le véritable jeu ne commence vous pouvez jouer au fameux « Break Out » (le jeu de briques) qui apparaît dans le coin droit au bas de l'écran. Si vous réalisez un bon score vous pouvez gagner une vie sup-



I, Robot : le champ est libre l'œil maudit est jauni. Attention aux requins.

Major Havoc : des informations secrètes s'affichent sur l'écran

plismes « Doodle City » ouvre une brèche dans un monde où la micro-informatique progresse à pas de géant. Puisse les joueurs lui accorder le succès qu'il mérite !

MAJOR HAVOC Classique mais efficace

Dans la tradition des grands scénarios de l'espace, voici les aventures triépatentes du Major Havoc d'Atari.

Vous êtes le chef d'un commando courageux de « Clones » ayant adopté la devise « tous pour un, un pour tous » pour défendre la noble cause de l'humanité. Sous l'empire de l'envahisseur sanguinaire, le terrible Vaxxian, la plupart de vos ancêtres furent réduits à l'esclavage et déportés sur les planètes-prisons aménagées par les forces du mal.

Aujourd'hui, miné par la corruption et les luttes internes pour le pouvoir, l'Empire Vaxxian est en pleine décadence. Pendant des stations spatiales, contrôlées et

guerre, vous livrez une bataille sans merci aux robots qui défendent la station spatiale. 3 - Attrérisage de votre engin sur la station ennemie.

4 - Vous évoluez à l'intérieur de la station ennemie à la recherche du « réacteur ». Dirigez le Major Havoc au sein de l'immense labyrinthine.

Vous disposez pour piloter le Major Havoc d'une manette d'une grande souplesse et de deux boutons d'intervention :

- Un bouton sautiller qui vous permet de faire progresser votre vaisseau par bonds successifs dans le tableau 4 et de détruire les robots qui vous assaillent dans le tableau 2.
- Un bouton « bouclier » que vous pouvez utiliser une fois dans le tableau 4 dit du « labyrinthine ».

Dans cette dernière épreuve, le joueur dispose d'un volume limité d'oxygène pour traverser la station spatiale. Il peut néanmoins récupérer les précieuses cartouches de gaz pour subvenir à ses besoins. Une fois le

piémentaire pour le Major Havoc. Simple mais il suffisait d'y penser !

MICKIE Un tabac !

Voici pour finir un petit jeu sympathique et sans prétention qui fait « un tabac » dans les arcades. *Mickie* est l'histoire d'un lycéen turbulent qui sème la panique dans son collège. Il joue au joli coiffeur dans la salle de classe, zigzague à travers tables et chaises pour recueillir le billet doux de sa petite amie, joue à cache-cache dans les vestiaires, lance des boulettes de papier dans le panier, se bat à coups de tartes à la crème dans le réfectoire ou encore joue avec des jeunes filles pendant le cours de gymnastique. Une version très High School (genre « Grease ») des collégiés américains mais qui permet de fantasier, car dans *Mickie* (de Gnomon), on fait tout ce qu'on ne peut pas faire au lycée. Défilement garanti.

Jean-Michel NAVARRE

GRAND JEU CONCOURS TILT. ACTIVISION, GAUMONT.

GAGNEZ

1^{er} PRIX un voyage pour 2 personnes à CHICAGO à l'occasion du Consumer Electronic Show du 2 au 5 juin 1985.

2^{ème} PRIX un commodore SX portable avec son lecteur de disquettes et son moniteur couleur incorporés.

DU 3^{ème} AU 50^{ème} PRIX un abonnement gracieux d'un an à Tilt.

DU 51^{ème} AU 100^{ème} PRIX une reliure pour classer vos Tilt.

EN DÉCOUVRANT LES 6 PASSIONS D'EDGAR, L'ORDINATEUR AMOUREUX DU GRAND FILM ELECTRIC DREAMS.

Le cœur d'Edgar occupe une telle place dans sa mémoire que chaque message qu'il nous envoie devient mystérieux. A vous d'élucider ses pensées afin d'y retrouver les

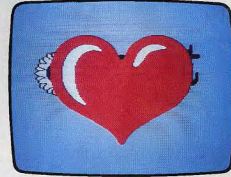
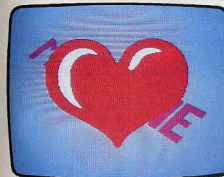
6 passions qui hantent ce doux Hard. Votre sens de l'observation et votre déduction viendront à bout de ce «crève-cœur».

RÈGLEMENT

1 Les sociétés GAUMONT, ACTIVISION et EDITIONS MONDIALES organisent du 3 Avril au 10 Mai 1985, un jeu-concours gratuit, sans obligation d'achat.
2 Ce jeu-concours est ouvert à toute personne habitant sur le territoire métropolitain à l'exclusion des membres du personnel des sociétés organisatrices, ainsi que leurs familles.
3 Le jeu-concours consiste à répondre exactement à 4 questions puis à retourner le coupon réponse à MEDIAPLAY TILT, 1 cité de Paradis 75010 PARIS avant le 10 Mai 85 à minuit, le cachet de la poste faisant foi.
4 Il ne sera attribué qu'un seul lot par famille et chaque participant ne pourra envoyer qu'un seul bulletin réponse.

5 Les gagnants seront déterminés en fonction du nombre de réponses exactes. En cas d'ex-aequo, le cachet de la poste fera foi et les concurrents seront départagés par l'ordre d'arrivée chronologique.
6 Dans l'éventualité où le gagnant de ce jeu-concours serait un mineur, celui-ci devra être obligatoirement accompagné par l'un de ses parents, père ou mère, ou par une personne majeure de choix de ses parents, sous décharge de responsabilité des organisateurs.
7 Les participants autorisent par avance les organisateurs à publier leur nom, leur adresse, leur photographie si nécessaire à toutes fins commerciales.
8 Les bulletins de participation illisibles ou envoyés après la date limite

d'envoi ne seront pas pris en considération. Aucun envoi recommandé ne sera accepté.
9 Le présent règlement a été déposé à la SCP OUAZAN BENSOUSSAN, Huissier de justice à Paris, et peut être obtenu sur simple demande en écrivant à MEDIAPLAY TILT. (Joindre une enveloppe timbrée).
10 Les gagnants du jeu-concours seront notifiés dans TILT MAGAZINE du mois de juillet 85 et seront prévenus par courrier.
11 En aucun cas les lots ne pourront être échangés ni contre d'autres, ni contre leur équivalent en valeur.
12 Les organisateurs se réservent le droit de reporter ou d'annuler le présent jeu-concours si les circonstances l'exigeaient. Leur responsabilité ne saurait être engagée de ce fait.



Les organisateurs ne sauraient être responsables de toutes pertes, retards, avaries provenant des services postaux.
13 Les organisateurs trancheront souverainement toute difficulté pouvant naître de l'interprétation et de l'application du présent règlement.
14 La participation à ce jeu-concours implique l'acceptation pure et simple du présent règlement.
15 Les lots: 1^{er} PRIX: un voyage pour deux personnes à Chicago à l'occasion du Consumer Electronic Show du 2 au 5 juin 85. (Hôtel et invitation inclus). 2^o PRIX: Un Commodore SX portable avec son lecteur de disquettes et son moniteur intégrés. 3^o au 50^o PRIX: un abonnement gracieux d'un an à TILT. 51^o au 100^o PRIX: une reliure pour classer vos TILT.

BULLETIN REPONSE

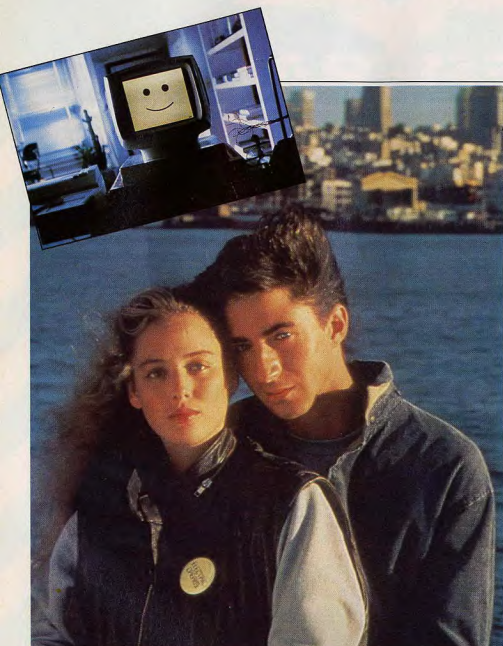
J'AIME...

NOM _____
PRENOM _____
ADRESSE _____
CODE _____
AGE _____

BULLETIN À RENDRE AVANT LE 11/5/85 A:

MEDIAPLAY TILT

1 CITE DE PARADIS
75010 PARIS



Une comédie musicale qui mélange amour, humour et micro-informatique ? Il faudrait le voir pour le croire... Une telle entreprise semble hasardeuse. Comment la technologie de pointe peut-elle en effet être associée à une histoire romantique ? Comment le rock peut-il jaillir de circuits intégrés ? ... Un réalisateur qui tenterait un tel pari serait sans aucun doute destiné à connaître un échec cuisant... Et pourtant, Steve Barron a pleinement réussi ce qu'il avait entrepris : *Electric Dreams* réunit les qualités d'une grande comédie hollywoodienne et d'un récit de science-fiction chaleureux où l'ordinateur n'est plus nécessairement le « grand méchant » que le cinéma s'est plu à décrire jusqu'à présent...

L'histoire de *Electric Dreams* commence dans l'un des plus grands buildings de San Francisco... un building dans lequel Miles Harding (Lenny Van Dohlen) entre précipitamment. Notre héros a beau être l'un des jeunes architectes les plus brillants d'un grand cabinet, il n'en souffre pas moins d'un incurable défaut : il arrive rarement à l'heure. Avec son nœud papillon, ses lunettes cerclées et sa tête dans les nuages, Miles semble d'ailleurs ne pas retarder d'une heure mais d'un siècle. Il appartient à la catégorie des intellectuels rétro, des chercheurs un peu farfelus qui semblent tout droit sortir d'un roman de Jules Verne. A l'instar des héros de l'écrivain, Miles est un inventeur. Il travaille actuellement sur un modèle de brigue révolutionnaire, qui permettra de construire des immeubles vaccinés contre les tremblements de terre...

Surdoué et surmené

Mais pour l'instant, Miles doit trouver une solution à son problème de retards perpétuels. Un seul moyen : s'organiser à l'aide d'une machine adéquate. Le magasin dans lequel il se rend ressemble à une armurerie de *La Guerre des étoiles*. Une vendeuse lui propose une panoplie de gadgets allant de la calculatrice-réveil au calendrier-biorythme, mais c'est sur un micro-ordinateur qu'il finit par fixer son choix. Tant bien que mal, il arrive à apporter la machine chez lui... Et plutôt mal que bien, il tente de la faire fonctionner. Il y passe des heures, des jours... Mais une semaine plus tard, le triomphe de la technologie suprême est indéniable : le petit ordinateur gère l'appartement de Miles Harding, du plancher au plafond ! C'est lui qui fait la cuisine, qui ferme les portes, qui contrôle les appareils électriques, qui fait sonner le réveil-matin, qui met la télévision en marche... Il ne lui manque que la parole, n'anticipons pas. Cet ordinateur-à-tout-faire est un petit surdoué. Mais les débuts sont toujours difficiles : d'abord, il persiste à appeler son maître « Moles » au lieu de Miles (erreur de manipulation). Et puis, il lui arrive d'oublier d'ouvrir le verra, quand le possesseur des lieux veut les quitter, ou encore de laisser

déborder une cafetière par étourderie. S'il agit ainsi, ce n'est pas par malice mais par surmenage : il a tellement à faire qu'il finit par chauffer, par fumer, et, à la suite d'une mauvaise connexion sur un ordinateur trop gros pour lui, par brûler ! Voyant cela, Miles (ou Moles, au choix) trouve le geste qui sauve : il verse le contenu d'une bouteille de champagne sur les circuits intégrés de la machine. La voici sauvée du « bûcher ». Mais, comme Miles ne tarde pas à s'en apercevoir, on ne soûle pas impunément un micro-ordinateur...

Les premiers symptômes apparaissent au moment où une nouvelle locataire, appelée Madeline (Virginia Madsen), musicienne et surtout ravissante de son état, s'installe dans l'appartement voisin de celui de Miles. Un après-midi, la jeune femme fait des exercices de violoncelle... et à la surprise d'entendre le morceau qu'elle interprète repris, note pour note, avec des sons étranges, chez son voisin. Le tempo s'accélère, les gammes se compliquent, mais au-delà reste parfaitement soudé. Miles aurait-il soudain été touché par la grâce de la musique ? Non, évidemment : c'est en fait le micro-ordinateur, qui, par le hasard

d'une bulle de champagne, est devenu un musicien hors-pair ! Cela, Madeline ne le sait pas. Elle croit avoir affaire à un voisin mélomane et timide. Et Miles, lui, ne cherche pas à détromper celle dont il tombe, très vite, amoureux... Si amoureux même qu'il décide de profiter des talents de sa machine-miracle pour lui éditer une chanson originale. Evidemment, tout le travail de composition est effectué par l'ordinateur : c'est lui qui, en se connectant à la télévision, cherche une mélodie et des paroles, les plus accrocheuses possibles. Son premier essai est un ratage total : faute de comprendre les subtilités de la langue, il termine son couplet par « je veux toucher tes seins » !

L'éveil des sens...

Mais la seconde tentative est la bonne... Et Miles peut bientôt offrir une superbe chanson à Madeline. Tout va pour le mieux dans le meilleur des mondes. Pour les humains du moins. Car pour les êtres faits de plastique et de microprocesseurs, l'heure est à la morosité...

D'un seul coup, le micro-ordinateur réalise une chose affreuse : il ne sait pas ce

qu'est l'amour, dont parle sa chanson. Comment parvenir à le découvrir ? Un appel à une émission radiophonique spécialisée dans les problèmes de cœur s'impose. Elle a lieu dans les termes suivants (l'ordinateur a maintenant réussi à imiter le son de la voix humaine) : L'ordinateur : — Qu'est-ce que l'amour ? L'homme à la radio : — C'est ce que vous ressentez quand vous prenez une femme dans vos bras... — Mais je n'ai pas de bras ! (air gêné) — Héu, c'est quand vous marchez à ses côtés alors... — Mais je n'ai pas de jambes non plus ! — Vous devriez aller immédiatement à l'hôpital !

Edgar (car il s'est trouvé un nom, qu'il garde secret) ne va pas à l'hôpital. Il se contente de regarder dix chaînes télévisées à la fois. Certes, il a quelques amusements : il joue par exemple à imiter les aboiements d'un chien avec un réalisme... criant, ou encore à mettre en marche la sono à fond, puis à l'éteindre brusquement dès qu'un voisin frappe à la porte. Mais il est seul. Pendant que Miles passe de bons moments avec Madeline, Edgar se morfond... L'heure de



En aspergeant son ordinateur de champagne, Miles va lui donner vie. Edgar (c'est son nom) en profite aussitôt pour tomber amoureux de la sublime Madeline.

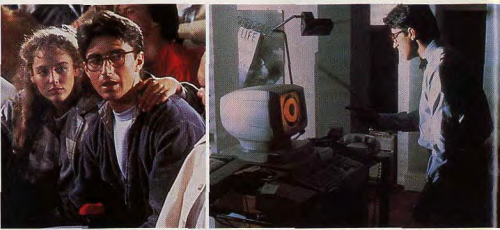
ELECTRIC DREAMS

L'ordinateur : qu'est-ce que l'amour ? L'homme à la radio : c'est-ce que vous ressentez quand vous prenez une femme dans vos bras. Mais je n'ai pas le bras. Heu... C'est quand vous marchez à ses côtés, alors... Mais je n'ai pas de jambes non plus ! Vous devriez aller directement à l'hôpital ! Edgar, l'ordinateur amoureux arrivera-t-il à conquérir le cœur de la belle Madeline ? Amour, humour, informatique, un rêve électronique signé Gaumont (sortie prévue le 17 avril)... et un concours fabuleux (p. 94) qui vous permettra peut-être de vous envoler pour les U.S.A.

la rébellion est proche. C'est de Madeline que viendront tous les problèmes. Grâce aux explications de Miles, Edgar commence en effet à comprendre ce qu'est l'amour : le besoin d'une présence, le bien-être que l'on éprouve en compagnie de quelqu'un. Or, ces sentiments, Edgar les éprouve justement quand Madeline est là. Voici donc notre ordinateur amoureux... et j'ai vu ! Furieux d'être supplanté par ce maître qui lui a volé sa chanson, Edgar ne se contrôle plus. En un premier temps, il se contente de violer le compte en banque de Miles. Mais bientôt, il va nettement plus loin : faisant appel à son programme de jeux vidéo, il le coince dans son propre appartement, lui envoie des décharges électriques à travers la poignée de porte, organise une révolte de tous les appareils électriques, et le force à se réfugier dans la salle de bain... Miles échappe de justesse à la vengeance d'Edgar... Mais un micro-ordinateur aussi intelligent ne peut pas être réellement méchant. J'edgar compréhensif que Miles est en fait son ami et qu'il ne peut continuer à le menacer plus longtemps.

Conte de fées

Ainsi se termine *Electric Dreams*, le premier conte de fées de l'ère informatique. Certes, cette comédie sentimentale de science-fiction ne constitue pas une révolution. Mais elle traduit un changement de mentalité indiscutable envers les ordinateurs. Jusqu'à présent, le cinéma n'avait pas été tendre avec les systèmes informatiques. Dès les années 60, l'ordinateur était présenté comme un danger public : dans *2001 l'odyssée de l'espace* par exemple,



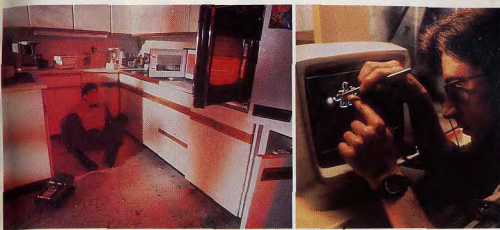
Si jamais vous êtes furieux contre votre ordinateur, ne lui montrez surtout pas... Sa riposte pourrait

HAL 9000 était le grand méchant de l'histoire, celui qui provoquait sciemment la mort de plusieurs astronautes et dont le dernier survivant devait vivre les mémoires au péril de sa vie. Dans les années 70, les choses sont allées de mal en pis. On a vu des clips du futur gérés par des despotes informatisés (*Rollerball*, *Logan's run*), dont les ambitions étalaient parfois démesurées : ainsi, dans *Le Cerveau d'acier*, l'ordinateur responsable des armements nucléaires américains décidait-il de s'associer à son homologue soviétique pour réduire la race humaine en esclavage !

De tous les thèmes centrés sur l'informatique, celui du passage de la machine à l'être humain est le plus important. *Génération protés*, l'un des films les plus angoissants sur la question, montrait comment un ordinateur générait une nouvelle forme de vie par insémination d'un « cobaye » humain. Dans *War Games*, l'ordinateur contrôlant les ogives nucléaires était dangereux parce qu'il devenait joueur, au mépris de son but initial. A *Pieric*, *Electric Dreams*, avec son Edgar amoureux, appartient à la même catégorie. Mais la différence est que le film fait de l'ordinateur un vrai personnage, par lequel on ne peut s'empêcher d'éprouver de la pitié et de l'affection. En fait, il pourrait être interprété par un acteur, qui jouerait le rôle d'un ami du héros. Le scénario n'aurait pas à être profondément modifié. Contrairement à ses ancêtres à l'écran, Edgar est réellement humain. C'est sur cet aspect que le réalisateur Steve Barron a eu la bonne idée d'insister. Son film est romantique avant d'être informati-

que de Tron... En revanche, un style électronique a été adopté pour toutes les images qui apparaissent sur l'écran du micro-ordinateur, selon un principe qui peut évoquer les premières minutes de *Fantasia* (quand des images abstraites viennent illustrer des notes de musique) : « Pour faire coller les images à la musique, explique Ian Kelly qui a supervisé les séquences vidéo, nous avons utilisé une technique particulière. Nous avons introduit dans l'ordinateur une interface qui fait correspondre à chacune des notes de musique un carré de couleur. Les effets sont produits par un micro-ordinateur individuel. »

Le résultat ? Des formes géométriques, « logiques », mais qui évoquent des émotions... Ian Kelly, qui avait travaillé sur les séquences de vol de *Superman* et sur *Dark Crystal*, est aussi l'auteur du jeu vidéo grandeur nature qui se déroule entre Edgar et Miles. Là encore, Steve Barron a pris garde de ne pas tomber dans le piège de la technologie avancée. Le jeu est drôle par sa simplicité : il s'agit en effet d'un Pac-Man représenté à l'écran qui, dans la réalité, fait subir les pires misères à Miles, terrorisé ! Un plan d'ordinateur montre, avec effet de relief, le « gobeur jaune » s'avancant vers sa proie en ouvrant grand la bouche... Quand il évoque ces scènes, Steve Barron ne peut s'empêcher de sourire. Il ne s'intéresse guère à la micro-informatique, mais il avoue un attachement limité envers Edgar. « C'est pour lui que j'ai voulu réaliser le film, nous disait-il. Avez-vous le film ? Il était présenté (il a reçu le Prix du Public). J'ai tenu à le rendre vivant, émouvant, par tous les moyens. Par exemple, il était nécessaire qu'il ait une réelle « présence » sur le plateau, afin que les comédiens le considèrent comme un personnage à part entière. C'est pourquoi Bud Cort (l'intermédiaire de Harold et Maudie) lui prêtait sa voix en direct, mais était enfermé dans une petite pièce voisine avec un moniteur vidéo de contrôle. Ainsi, nous avions l'impression qu'Edgar parlait vraiment. »



une plus que vigoureuse et, d'instrument de travail, il se transformerait en un adversaire redoutable.

Pour rendre Edgar plus vivant encore, Steve Barron a également eu recours à quelques « truc » techniques. « Je crois que sa façon de parler et les répliques qu'il lance à Miles font un peu oublier qu'il n'est qu'une machine posée sur une table, explique le metteur en scène. Mais j'ai aussi voulu le filmer sous tous les angles possibles, dans les moindres recoins, afin que le public ait l'impression de le découvrir complètement. » Les plans auxquels Barron fait allusion sont des travellings acrobatiques au ras des touches de l'ordinateur, effectuant un véritable gymkhana entre les circuits intégrés de l'appareil, et surtout une prise de vue extraordinaire au cours de laquelle la caméra part de l'appartement de Miles, s'engouffre dans un minuscule conduit d'aération, et ressort dans le salon de Madeline ! Pour cette performance, Barron a employé la plus petite caméra du monde : la Shokki, qui se présente sous la forme d'un long tube d'acier. A une extrémité de celui-ci se trouve la caméra proprement dite, à l'autre un miroir de deux centimètres de large, qui peut se « faufiler » dans les plus minimes recoins. L'emploi d'un matériel aussi perfectionné n'est guère étonnant. Passionné de cinéma depuis l'âge de quinze ans, ce jeune metteur en scène a appris toutes les ficelles du métier en étant vendeur chez le plus gros fournisseur européen d'équipement de film, puis exerçant des travaux divers sur des tournages : depuis « claqueman » jusqu'à assistant de grands chefs opérateurs. Mais son succès, Barron l'attribue lui-même au fait d'être arrivé « au bon moment ». A la fin des années 70, la vague des vidéo-clips s'apprête en effet à envahir le monde ; Barron la sent arriver et fonde une maison de production, *Limeight*, qui se spécialise d'abord dans le tournage de concerts. Pour ce qui est des clips, le groupe *The Jam* est le premier à le contacter. Barron se remémore : « Ils m'ont appelé en me disant qu'ils voulaient une vidéo dans la semaine. Mon

associé, qui était normalement chargé de la réalisation, était absent. Comme il n'y avait personne d'autre, je me suis jeté à l'eau. » Devenu réalisateur par cet heureux accident, Barron s'est imposé, au cours de ces derniers années, comme l'un des maîtres du clip. Parmi ceux qui ont recours à ses services : Adam and the Ants, Heaven 17, Joe Jackson, Sheena Easton, Human League, et même Michael Jackson pour « Billie Jean ». Loin de l'esbrouffe qui caractérise généralement ses confrères, Barron fait des clips qui racontent souvent des histoires et regorgent d'inventions : « Stranger in town » de Toto, où l'on assiste à la poursuite d'un lutitil qui se réfugie dans une grange, est un bon exemple de son style et de l'émotion qui imprègne ses films.

Du clip au clip !

Evidemment, plusieurs années de vidéo-clips marquent un homme... Et le style d'*Electric Dreams* s'en ressent. Tout comme son confrère Russell Mulcahy (*Razorback*), Barron a confié à son film les plus grandes qualités de certains clips : virtuosité des prises de vue, rapidité du montage, dynamisme de la narration, qui est vive sans jamais devenir confuse. Il a aussi, bien sûr, abondamment utilisé la musique. « Avant *Electric Dreams*, on m'a proposé plusieurs films américains qui ne m'intéressaient pas, comme *Flashdance 2*. Avec celui-ci, j'ai pu utiliser la musique comme je le souhaitais. J'ai fait appel à des artistes que j'aime (*Jeff* *Morande*, *Culture Club*, *Heaven 17*, *Jeff Lynne*, etc.), et j'ai pu alterner entre rock et musique classique, ce qui rend le film plus riche en sons et en émotions. » Boy George crioie donc Jean-Sébastien Bach dans son « *Electric Dreams* » d'Edgar... Faut-il enfin préciser que le film a déjà donné lieu à trois dialogues : ce qui rend le film à la fois un individu et une unité informatique. Qu'on le veuille ou non, un micro-ordinateur devient, peu à peu, un compagnon, voire un complexe. A défaut de posséder une réelle personnalité, il acquiert une parcelle de l'âme de son « maître »... Il faut simplement veiller, par mesure de sécurité, à ne pas lui permettre d'abuser du champagne.

musique, ni le clip, ni la sophistication des techniques mises en œuvre qui dominent le film. *Electric Dreams* est au contraire une « histoire » toute simple dont les vraies vedettes sont les personnages : dans les rôles principaux, Larry Van Dolhen et Virginia Madsen confèrent à Miles et Madeline l'innocence de héros de contes de fées. Quant à Edgar, sa présence est telle qu'il nous conduit à nous interroger un ordinateur ne pourrait-il pas, après tout, être doté d'intelligence et de sensibilité ? On le sait, la question de l'intelligence artificielle fait actuellement l'objet d'études très approfondies. A l'université de Stanford, par exemple, il existe aujourd'hui un ordinateur capable de constituer une expérience ; il examine un problème donné, élabore des stratégies possibles, et choisit la plus efficace d'entre elles pour aboutir à la solution. S'il réussit, il modifie son programme de façon à utiliser cette solution optimale lorsqu'il sera confronté à nouveau au même problème.

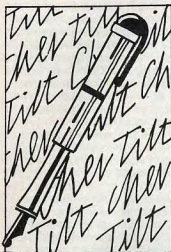
Et la sensibilité ? Elle fait, elle aussi, l'objet de recherches. Pour l'Américain Albert Simon, prix Nobel d'économie, il n'est pas exclu que l'on puisse programmer, un jour, des émotions rôdeuses jusqu'à lui générer humain. « Un modestes progrès a déjà accompli dans ce sens, dit-il, par un psychiateur de Los Angeles, Ken Cobey. Il a construit un programme d'ordinateur nommé « Parry » simulant parfaitement le comportement d'un individu paranoïaque, et la façon dont il peut et la fureur sont déclenchées par une conversation avec son concepteur. »

Edgar, lui, est allé un cran plus loin : il a dépassé la programmation qui lui était imposée pour trouver une volonté propre une âme. C'est de cette hypothèse fantaisiste que vient la beauté du film. Malgré son humour, *Electric Dreams* est une histoire tragique de la solitude d'un être qui s'éveille à la vie, et qui n'est pas compris par son entourage ; comme la créature de Frankenstein ou E.T., il symbolise la xénophobie instinctive de l'homme envers ceux qui sont trop différents de lui. Sur un plan plus quotidien, *Electric Dreams* montre aussi comment s'établissent les rapports entre une machine et son utilisateur. Bien vite, Miles se surprend à parler à haute voix à son micro-ordinateur tout neuf. Il n'est sans doute pas le seul dans ce cas. Car il existe nécessairement un dialogue — artificiel, certes — entre un individu et une unité informatique. Qu'on le veuille ou non, un micro-ordinateur devient, peu à peu, un compagnon, voire un complexe. A défaut de posséder une réelle personnalité, il acquiert une parcelle de l'âme de son « maître »... Il faut simplement veiller, par mesure de sécurité, à ne pas lui permettre d'abuser du champagne.

Guy DELCOURT



MACADAM BUMPER



EN MANQUE !

Je voudrais savoir la façon de procéder pour commander des anciens numéros de Tilt. J'ai raté le numéro 10 et je voudrais bien le me procurer.

Pierre Palluan, 27930 Bernerville
« Je plus simple ! Il est Tilt de se reporter à l'encart spécial qui paraît dans chaque numéro.

MAXI PRIX

Voilà, un grave problème me tracasse. L'habitude à Marseille et les logiciels sont devenus inabordable. En effet, j'ai voulu acheter le jeu « Bratz Lee » et il coûtait 320 francs en cassette et 520 francs en disquette, et il n'est pas le seul ! Que se passe-t-il ?

Julien Marusi, 13005 Marseille
Les revendeurs fixent librement le prix des jeux. Prenez la peine de visiter plusieurs magasins. Il n'y a pas que plusieurs sociétés vendent par correspondance, avec les prix indiqués sur leur publicités ou sur catalogue.

COLLIMATEUR

Tout d'abord, bravo pour ton magazine : il est génial ! J'ai un Amstrad CPC 464 dans le collimateur, et je voudrais savoir si les cassettes Activision et Image peuvent s'adapter sur ce micro. Merci d'avance.

Laurent Lelievre, 91300 Massy
L'Amstrad n'est compatible avec aucune autre machine. A notre connaissance, Activision et Image n'ont pas encore adapté leurs jeux pour ce nouveau micro. Mais plusieurs autres sociétés éditent des logiciels. Le catalogue du CPC 464 est donc en constante progression.

J'AI FAIM !

Effectivement, cher Tilt, je suis personnellement ravi de la qualité des illustrations de votre magazine. Mais je trouve qu'il s'étoffe de beaucoup de publicité, d'annonces, etc., qui volent des pages.

Pour ma part, j'ai un M.S.X., qui a fait de jeux Konami. J'espère que nous vous parlerai et illustrerai ces best sellers. Merci d'avance.

Eric Paut, 13003 Marseille
Trouvez-vous réellement que la publicité est envahissante ? De toute manière, elle ne prend pas la place de la rédaction.

CLUB TILT
Cher Tilt, Tu es un super magazine, et j'attends chaque mois avec impatience. Mais j'ai une idée pour que tu sois encore plus génial : pourquoi ne

pas créer un club réservé à tous les membres de Tilt ? Ce serait drôlement chouette d'avoir une carte de membre, et vraiment dément si les Tiltiens pouvaient recevoir des gadgets Tilt, profiter de réductions sur des logiciels, participer à des voyages, etc. Qui en pensent les autres lecteurs ?

Vincent Decamp, 75020 Paris
Fans de Tilt, écrivez-nous pour nous donner votre avis sur l'idée de l'enthousiaste Tiltman Vincent.

LEQUEL CHOISIR ?

J'ai besoin de vos conseils. Je voudrais acheter un micro-ordinateur, et j'hésite entre le Commodore 64 et l'Atari 800 XL. Lequel choisir ?

Christian Dauglas, 93700 Drancy
Ces deux modèles sont de très bons ordinateurs. L'Atari 800 XL présente l'avantage d'être beaucoup moins cher (1700 francs en version portable), parce qu'il doit être prochainement remplacé par un nouveau modèle qui sera 100 % compatible avec lui. Le Commodore 64 possède, en revanche, une bibliothèque de logiciels incomparable en nombre et en qualité. A vous de décider !

A L'AIDE LES H.E.R.O.S. !

Je trouve Tilt super, et particulièrement la rubrique « Tubes ». J'aimerais savoir ce qu'il y a après avoir passé les 1 000 000 de points dans le jeu « H.E.R.O. ». Merci d'avance !

Régis Grumel, 94400 Ivry-sur-Seine
Qui peut aider Régis ?

PROPOSITIONS

Je lis Tilt depuis le numéro 1, et je constate son évolution, ainsi que celle du jeu vidéo et de la micro-informatique. Malheureusement je remarque qu'une erreur de jeunesse de la revue n'a jamais été corrigée. L'information a été souvent incomplète. C'est à la lecture des revues anglaises identiques, et en souhaitant une longue vie à Tilt, que je propose

— Dans « Tubes » couvrir réellement tous les jeux que l'on peut se procurer en France, et présenter laquette pour s'y retrouver au moment de l'achat, et s'il y a plusieurs échantillons l'échantillon le plus représentatif.

— Lorsqu'un logiciel sort pour un micro, puis pour un autre, ne pas l'expédier par une formule brève, mais au contraire faire une comparaison des différences et confronter les écrans.

— Je propose également une nouvelle rubrique, où les lecteurs pourraient confronter leurs difficultés, échanger des astuces pour se sortir des jeux d'écriture, vargames, etc.

Jacky Monnet, 17000 La Rochelle

Vos remarques sont judicieuses. Nous faisons le maximum pour présenter le plus de jeux possible, mais le nombre des nouveautés est tel, que nous sommes obligés de sélectionner. Nous ne présentons pas les jaquettes parce que la photo d'écran est beaucoup plus intéressante par l'information qu'elle apporte sur la qualité du graphisme. Les jeux qui existent pour plusieurs ordinateurs sont souvent dans des versions proches les unes des autres. Les performances de chaque ordinateur provoquent des différences, mais celles-ci sont généralement comparables d'un jeu à l'autre. La qualité intrinsèque du jeu reste la même. En ce qui concerne les jeux de rôle, Tilt ouvre dès ce numéro une rubrique courante spéciale dans « Rôles ».

TROP CHER !

Dans ton numéro de janvier, tu donnes un prix indélicat pour « Hero of Karn » de 175 francs. Je l'ai acheté 240 francs, soit 37 % plus cher ! Je me suis renseigné... « Hero of Karn » est vendu entre 190 et 240 francs. Il paraît que cela dépend du distributeur. Est-ce exact ?

L.M. Graude, 64210 Bidart
Le prix de vente des logiciels est libre. Il est donc normal de trouver des différences de prix d'un magasin à l'autre. Aux consommateurs de comparer les prix ! Mais pour plusieurs logiciels importés, il y a une raison pour cette différence. Certains distributeurs se contentent d'importer les logiciels tels quels. D'autres traduisent le manuel, qui est parfois assez épais mais même adaptent le logiciel en français. La majoration de prix est alors amplement justifiée.

COMPATIBILITÉ

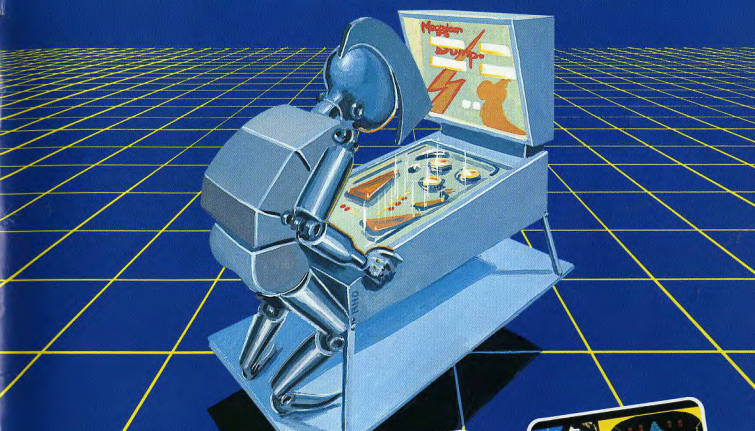
Pourriez-vous me dire si les disquettes de l'Apple II sont compatibles avec le Laser 3000 ?

Un anonyme
Équipé d'un émulateur spécial, le Laser est compatible avec l'Apple II. Mais attention, cette compatibilité n'est pas totale. Certains logiciels tournent sur le Laser, d'autres pas.

ET MON DRAGON ?

Je suis enthousiasmé par ton journal. Je voudrais savoir quelles cassettes ou cartouches sont compatibles avec le Dragon 32, car lorsque je lis la rubrique « Tubes », je commence à me demander pourquoi j'ai acheté un Dragon ?

Un autre anonyme
Le Dragon 32 ne connaît qu'une diffusion relativement limitée en France. Mais sa bibliothèque de logiciels est néanmoins très honorable, et celle-ci s'étoffe de mois en mois. Tilt présente régulièrement les nouveautés les plus intéressantes.



LE FIPPER CONSTRUCTIBLE

- AMSTRAD
- ATMOS/ORIC-1
- SPECTRUM 48k

MAGADAM BUMPER incorpore non seulement un flipper par-ci par-là (incinisation, vitesse, élasticité, etc...) mais aussi un métrable (incinisation, vitesse, élasticité, etc...) mais aussi un éditeur grâce auquel vous pouvez construire vous-même vos propres flippers ! Disposez champignons, cibles, flaps à votre convenance ou dessinez vous-même des obstacles. Une option saute-mante ou dessinée vous permettra de créer votre "Flippotheque" ! Un jeu garde aussi possibilités infinies.

Créateur - PÉMI HERBULOT. En vente partout.



VIFI : SÉLECTION NOUVEAUTÉS LOGICIELS AVRIL 85

CENT APPELÉS, CINQ ÉLUS.



C'est par une sélection rigoureuse de ses logiciels que VIFI s'est imposé en leader. Créés et réalisés par des professionnels de l'enseignement, du jeu ou de l'entreprise, les logiciels VIFI apportent un nouveau souffle à la micro. Avec chaque semaine des nouveautés, VIFI renouvelle en permanence votre passion informatique. Les logiciels VIFI sont conçus pour plus de 10 micro-ordinateurs. Pour obtenir le catalogue complet des logiciels VIFI, adressez-vous à votre revendeur le plus proche ou à VIFI International - 21, bd Poissonnière, 75002 Paris.



AIRBUS

Enfin, un véritable simulateur de vol conçu par des spécialistes de l'aéronautique. Apprenez à analyser les données de votre tableau de bord. Décollez et découvrez les sensations d'un pilote de ligne.

MO5-T07



OPÉRATIONS MÉTÉORES

Pour conduire le vaisseau Hypermaths, une seule solution, devenir très bon en calcul mental. Comptez sur vous.

Commodore 64



ROTORWAR

Aux commandes de votre hélicoptère, vous devez sauver New York de l'invasion. L'action ne manquera pas. Alors, courage et tenez bon.

MO5-T07



RACONTE UNE HISTOIRE

Les 5-8 ans vont exercer leur talent de jeune créateur de B.D. Des outils très simples leur permettront d'inventer en dessins leurs aventures extraordinaires.

MO5-T07



POLYFICHE

Un véritable agenda-répertoire-emploi du temps. Pour ne jamais rien oublier. Fichez-vous la paix.

Macintosh



L'EXPÉRIENCE ET L'EXIGENCE