

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

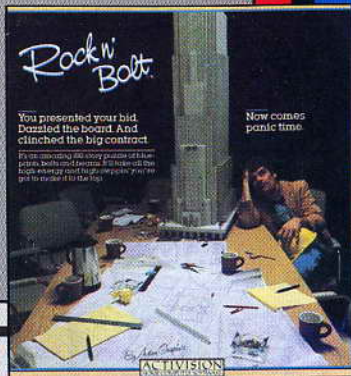
**AMSTRAD COMMODORE
ORIC SINCLAIR
DES LISTINGS ET...
NOS JAQUETTES**



M 3085-20-17,50 F

N° 20-MENSUEL AVRIL 1985 17,50 F-BELGIQUE 150 FB-SUISSE 6 FS-CANADA 3 \$-CANADIENS MAROC 20 DH-ESPAGNE 375 PTAS

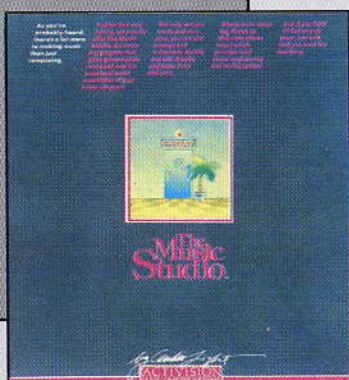
micro-espace



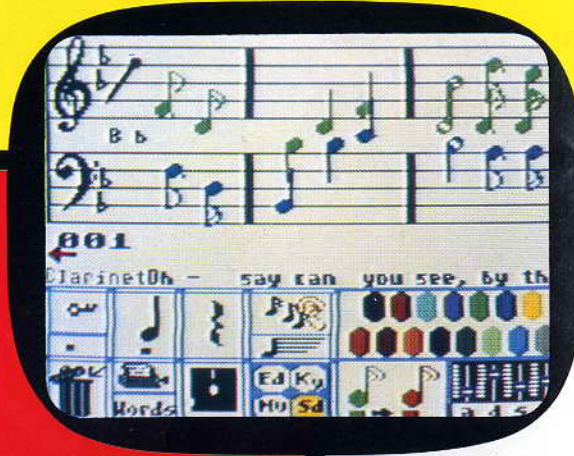
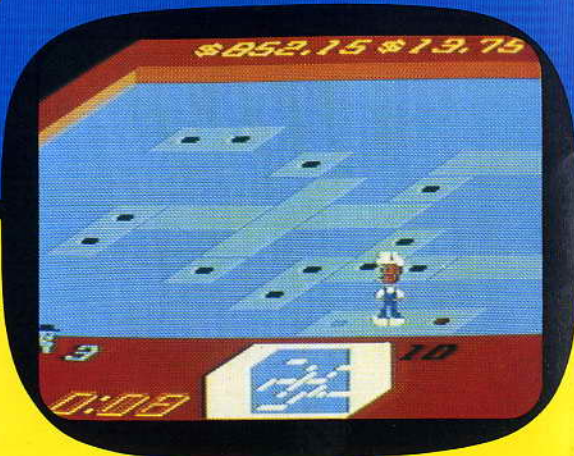
ROCK N' BOLT
Aidez LOUIS à réussir un défi. Construire à l'aide de poutres que vous assemblerez au moyen de boulons, un échafaudage métallique, structure de base d'un immeuble de 100 étages, en vous servant d'un plan bien défini qui vous est donné au bas de l'écran.



MASTER OF THE LAMPS
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 musiques de votre choix.



ACTIVISION
MICRO LOISIRS MAXI PLAISIR

COMPATIBILITÉS : COMMODORE C64 (disquette, cassette) **NECA** (6) 934 20 50 DISTRIBUTEUR EXCLUSIF

TILT
MICRO JEUX
2, rue des Italiens, 75009 Paris
Tél. : (1) 824.46.21
Rédacteur en chef
Jean-Michel Blottière
Secrétaire de rédaction
Francine Gaudard

Rédaction
Véronique Charreyron
Patrice Desmedt

Ont collaboré à ce numéro
Olivier Alexis
Bernadette Colson
Guy Delcourt
Jacques Harbonn
Olivier Hautefeuille
Jean-Michel Navarre
Strombringer
Jérôme Tesseyre
Directeur artistique
Jean-Pierre Aldebert

Maquette
Christine Gourdal
Gérard Lavoie
Michel Longuet
Pascale Millet
Secrétariat
Sylvie Lefebvre
Direction technique
Guy Cuypers
Jean-Jack Vallet

Relations extérieures
Françoise Serre-Loutreuil

Publicité
Régimax
1, rue Taitbout
75009 Paris
Tél. : (1) 824.46.21
Directrice de la publicité
Fabienne Dexiour
Chef de la publicité
Marine Viguie
Assistante
Brigitte Aupele
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. Étranger : 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 volets).

• C.C.P. : 18 900 19 Z. N° ISSN : 0753-6968.
« Tilt-micro-jeux » est un mensuel édité par ÉDITIONS 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

CRÉER

Sésame - Quatre listings, quatre ordinateurs (Amstrad, 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 joysticks... Les meilleurs simulateurs de vol sont proposés à votre verdict. p. 60

EXCLUSIF

Rôles - Questron : 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

CONTACT

Cher 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 I à XVI, au centre du journal.

SUPER CONCOURS
GAGNEZ L'AMÉRIQUE
Pages 94-95





**CANON
V 20**

Le Canon V20, c'est l'aîné de la famille MSX. Une famille où tous les logiciels et les périphériques sont entièrement compa-

tibles 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.



64K!

Je souhaiterais recevoir votre documentation V20.

Nom _____

Société _____

N° _____ Rue _____

Ville _____

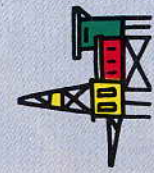
Code postal _____ Téléphone _____

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, 4 500 spécialistes se consacrent ainsi à l'exploration pétrolière, à 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. Grâce à eux, Elf Aquitaine produit autant de gaz que la France en consomme et l'équivalent du quart de ses besoins en pétrole.

Tu vois, Elf Aquitaine ce sont des gagneurs 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.

Ils nous sont 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 dont chacun de nous utilise 3,5 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 fini d'entendre parler de la biotechnologie car c'est, avec l'informatique, 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 vivants.

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



De l'énergie pour longtemps.

Elf Aquitaine dépense chaque année trois milliards de francs pour sa seule recherche scientifique 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 d'avant-garde. Dans le pétrole, elles s'appellent forage horizontal, systèmes experts, robots sous-marins, et permettront les productions et les emplois de demain.

Car du pétrole il y en a encore beaucoup à trouver et à produire. Mais dans des conditions de plus en plus difficiles et en utilisant des techniques de plus en plus sophistiquées.

C'est ton avenir qui se prépare ainsi. Et un jour, si tu aimes les grandes aventures, tu rejoindras peut-être celle d'Elf Aquitaine.



GRAND JEU GRATUIT*

10 000 CALEÇONS A GAGNER

POUR PROFITER DE CETTE OFFRE SYMPATHIQUE, ET POUR DÉMARRER TES AVENTURES, IL TE SUFFIT D'ENREGISTRER TES NOM, PRÉNOM, L'ADRESSE TA DÉMARRÉE, CEDEX 876 DE PAÏE DE LA VILLE DE TOULOUSE, 31000 TOULOUSE, AVANT LE 30 JUIN 1995. LE GAGNANT SERA CHOISI AU HASARD, PAR DRAPEAU, LE 15 MARS 1995. LES CALEÇONS SONT DES 2 x 5 000 GAGNANTS. SANS OBLIGATION D'ACHAT. *SMALL, MEDIUM, LARGE.

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 la 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 inverse 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 ».

Depuis la liste s'est allongée. Quel est votre rythme de création ?

— Il faut compter environ huit mois pour mettre au point un jeu, mais certains logiciels demandent plus de temps, d'autres moins. Je suis co-fondateur d'Activision, mais aussi employé par Activision. Je conçois des jeux comme cela vient, quand j'ai des idées intéressantes. Pour « Ghostbusters », cela s'est passé un peu différemment. Je travaillais depuis plusieurs mois sur un jeu qui n'avait pas encore de scénario. Puis on est venu à l'idée de

« 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 ou 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 le « Designer pencil », le « 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. J'invente de nouveaux jeux, parce que je suis las des anciens.

Que 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 présentés 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 seront 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 pos-

sède un mode d'emploi très épais, il sera assurément complexe. Cela signifie-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.

Que 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'en a 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 prouesses techniques un peu vaines. *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 !

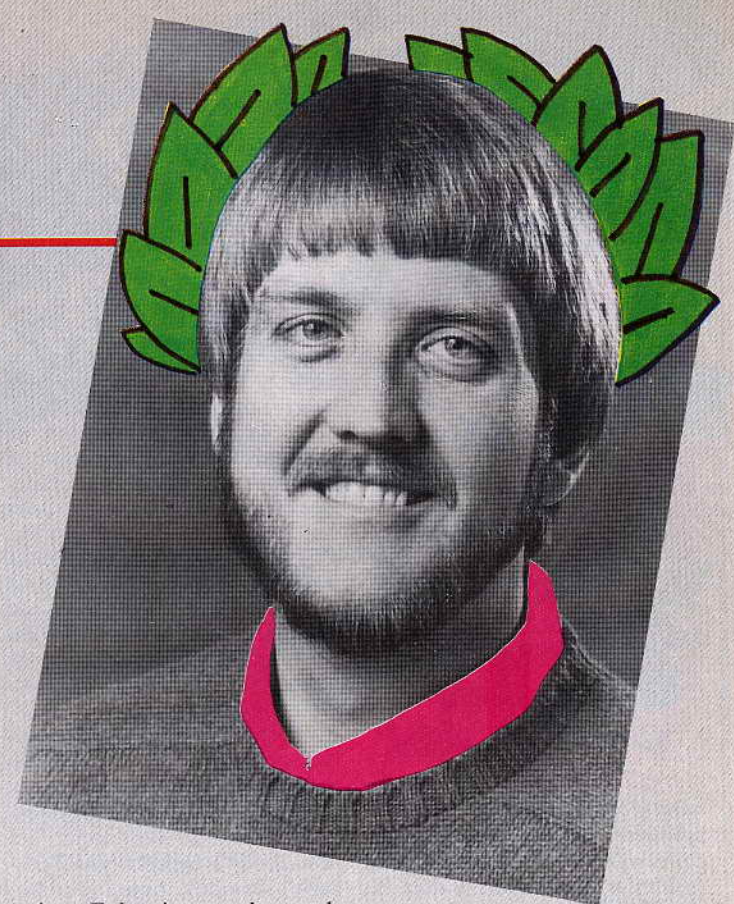
— En Europe vous observez les Etats-Unis pour connaître les produits. Mais nous regardons l'Europe pour connaître le marché, voir comment les produits sont vendus, comment se passe le marketing. Ce sont deux choses différentes.

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 leurs loisirs ? 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 métier, les gens ne se lasseront 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 », « Decathlon », « Ghostbusters ». Quelle est votre recette ?

— Je crée des jeux pour m'amuser avec. Je représente une personne normale, je ne suis pas quelqu'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, je n'ai pas vraiment le choix !

Propos recueillis par Patrick DESMEDT.



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 crânement 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 II c. 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, pour offrir une souris à un II c ou un II c ainsi qu'un logiciel graphique (1 209 francs).



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

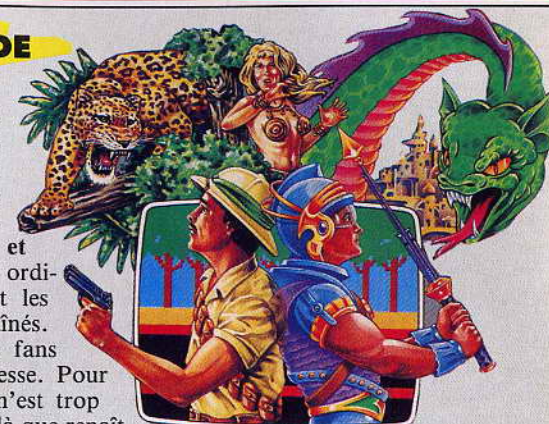
des conjugaisons, sous forme de tableaux, est disponible sur disquette pour *I.B.M. PC* et *Apple IIe* (295 francs) et sur cassette pour *TO7/70* et *MO 5*.

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, connaissance 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-du-Bac, 63000 Clermont-Ferrand. Tél. : (73) 26.21.04.

MAÎTRE DE DONJON

Les jeux de rôle classiques constituent déjà un phénomène de société. Les jeux de rôle et d'aventure 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 renaît 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 les dernières nouveautés en provenance des Etats-Unis. Sivea, boulevard des Batignolles, Paris (8^e). Tél. (1) 522.70.66.

• **Coconut** 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 « made in U.K. », dont les prix se moquent 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. : 766.11.77 et 163, avenue du Maine, Paris (14^e). Tél. : 541.41.63.



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

OFFRE EXCEPTIONNELLE
RÉSERVÉ AUX LECTEURS DE TILT*

PRIX T.T.C.

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	2590 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

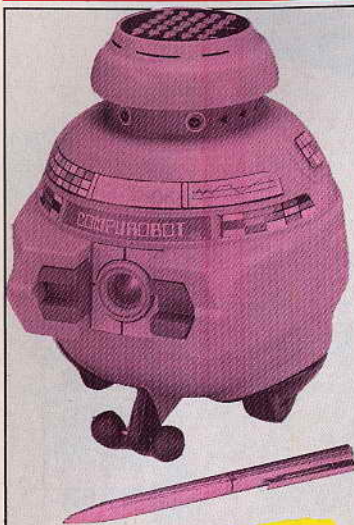
DISQUETTES SF/SD les 10 139 FR

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

BON DE COMMANDE

Nom _____	Qté _____	Désignation _____	Prix T.T.C. _____
Adresse _____			
Code postal _____ Ville _____			
Je désire recevoir le matériel indiqué sur la commande ci-jointe et joins le règlement à cette commande.			
PARTICIPATION AUX FRAIS DE PORT			49 FR
Total			

À découper et à envoyer à **JCR Boutique**, 58, rue Notre-Dame-de-Lorette, 75009 PARIS



EH, OH, LES ROBOTS

Les robots attaquent ! Rassurez-vous, il ne s'agit pas d'un nouvel épisode de « La Guerre des mondes », mais d'une invasion toute pacifique. Lansay présente *Compurobot*, un mini-robot programmable qui comporte 48 fonctions différentes. Son prix : 450 francs. Compurobot, Lansay, 149, boulevard Voltaire, 92600 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 » contenant 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.



Le QOS (Quick data Operating System), système d'exploitation correspondant au DOS pour une disquette, se charge et prend la place de la routine magnétocassette. Les instructions sont habituelles. Le « Quick data drive » se branche à la place de magnétocassette au standard Commodore. Il est vendu environ 1000 francs, et le prix des cartouches varie entre 50 et 80 francs selon la capacité. Distribué par Eureka informatique, 39, Victor-Massé, 75009 Paris.

SUR ORBITE

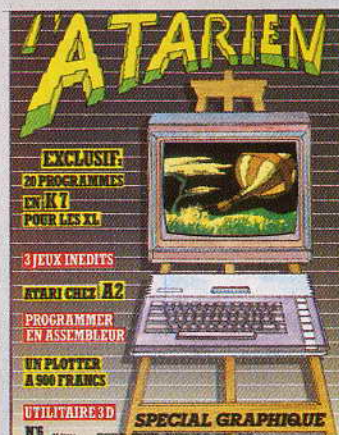
Matra cherche 500 Français à lancer sur orbite. En clair, la célèbre société lance un concours de création de logiciels sur les ordinateurs Alice. Les auteurs ont jusqu'au 31 août pour peaufiner leur programme de jeu, gestion, langage, éducation ou « divers », qu'ils devront remettre enregistré sur les deux faces d'une cassette accompagnée d'un listing et des instructions d'emploi. Le concours est ouvert aux particuliers, aux clubs et aux lycées. Trois prix seront décernés dans chaque catégorie (Alice d'or, d'argent et de bronze) dotés de 50 000, 40 000 et 30 000 francs. Alléchant, n'est-ce pas ? Pour tout renseignement, téléphoner au (1) 204.25.25. Mais Matra n'attend pas les résultats de ce concours pour publier des logiciels performants : l'incrustation vidéo pour l'*Alice 90* (350 francs), les langages *Forth* et *Logo* (900 francs), un traitement de texte « T extra » (195 francs), un calque « Easycalc », un gestionnaire de fichier « Easyfile » et un traitement graphique « Easygraph » (190 et 180 francs).

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'*Atarien* 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'*Atarien* propose dans chaque numéro un cahier de programmes, avec des listings de différents niveaux de difficultés.

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 Tabet, 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 Tormes de Paris et Jérôme Duvallat de Mantes-la-Jolie.

AUX ABRIS

Ça va brader ! La boutique Micro-vidéo casse les prix sur la quasi-totalité des 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 horaires : de mardi au vendredi de 13 h à 19 h et le samedi de 10 h à 13 h et de 14 h 30 à 19 h. Micro-vidéo, 8, rue de Valenciennes, 75010 Paris.

RÉSULTATS DU CONCOURS

Après des tests impitoyables, le jury du grand concours *Tilt-Pluto* a rendu son verdict. Le premier prix revient à Roger Périe, 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 Périe 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 battus, Tiltiens, réveillez-vous ! Pulvérisez les scores et écrivez-nous.

MICROMANIA

Le club des fanas de la micro

BP 3 - 06740 CHATEAUNEUF (93) 42.57.12

REVENDEURS
DEVENEZ POINT
DE VENTE MICROMANIA
16(93) 42.49.98

SPECIAL
IMPORT

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

COMMODORE 64

FALCON PATROL 2
HARRIER ATTACK
JET SET WILLY 49 F

TALES OF ARABIAN NIGHTS	85 F
PSYTRON	95 F
SUICIDE EXPRESS	95 F
COMBAT LYNX	95 F
FLIGHT 737	95 F
CLIFF HANGER	95 F
HUNCHBACK II	95 F
PYJAMARAMA	99 F
BOULDER DASH	99 F
FORT APOCALYPSE	105 F
BEACH HEAD	105 F
INDIANA JONES+LOST KD	105 F
BRUCE LEE	105 F
POLE POSITION	105 F
ZAXXON	105 F
STELLAR 7	105 F
NATO COMMANDER	105 F
RAID OVER MOSCOW	105 F
SPY HUNTER	105 F
SPY-VS-SPY	105 F
STRIP POKER	105 F
BLUE MAX	105 F
UP'N DOWN	105 F
BUCK RODGERS	105 F
TAPPER	105 F
CONGO BONGO	105 F
SENTINEL	105 F
CONAN	105 F
ASTRO CHASE	109 F
FLIP & FLOP	109 F
QUASIMODO	109 F
SUPER HUEY	109 F
FIGHTER PILOT	109 F
PSY WARRIOR	109 F
MY CHESS II	109 F
LORD OF MIDNIGHT	109 F
MATCH POINT	109 F
GHOSTBUSTER	119 F

DECATHLON	119 F
DESIGNER PENCIL	119 F
HERO	119 F
PITFALL	119 F
BC'S QUEST FOR TIRES	119 F
IMPOSSIBLE MISSION	119 F
ONE AND ONE	125 F
HARD HAT MACK	125 F
SPELUNKER	129 F
DAVID'S MIDNIGHT MAGIC	129 F
LODE RUNNER	129 F
QUO VADIS	129 F
SHERLOCK	129 F
SELECT I	129 F
TIGERS IN SNOW	165 F
COMBAT LEADER	165 F
BATTLE FOR NORMANDY	165 F
F15 STRIKE EAGLE	165 F
SOLO FLIGHT	165 F
SPITFIRE ACE	165 F
SUMMER GAMES	179 F
INT SOCCER (FOOT)	179 F
EUREKA (FR)	249 F
SCRABBLE (FR)	249 F

SPECTRUM

JET SET WILLY
SCUBA DIVE
HARRIER ATTACK
ALCHEMIST
LES FLICS
MR FREEZE
CODE NAME MAT
MANIC MINER
BOOTY
TRAVEL WITH TRASHMAN
CHEQUERED FLAG 49 F

3D STAR STRIKE	79 F
AIRWOLF	79 F
PYJAMARAMA	79 F
PROJECT FUTUR	79 F
MONTY IS INNOCENT	79 F
BLUE MAX	85 F
CONGO BONGO	85 F
BEACH HEAD	85 F

BRUCE LEE	85 F
ZAXXON	85 F
RAID OVER MOSCOW	85 F
TAPPER	85 F
SPY HUNTER	85 F
BOULDER DASH	89 F
BRISTLES	89 F
ST SNOOKER	89 F
PSYTRON	89 F
FOOTBALL MANAGER	89 F
MATCH POINT (TENNIS)	95 F
MATCH DAY (FOOT)	95 F
LORD OF MIDNIGHT	95 F
DECATHLON	95 F
COMBAT LYNX	95 F
SABRE WOLF	95 F
KNIGHT LORE	95 F
THE UNDERWORLD	95 F
GHOSTBUSTER	95 F
PITFALL II	95 F
ENDURO	95 F
HERO	95 F
ALIEN 8	109 F
GIFT FROM THE GODS	109 F
DOOMDARK REVENGE	109 F
LODE RUNNER	109 F
BATTLE FOR NORMANDY	109 F
BATTLE FOR MIDWAY	109 F
THE HOBBIT	165 F
EUREKA (FR)	249 F
SCRABBLE (FR)	249 F

T07/M05

WORLD WAR 3	95 F
CROCKY II	119 F
ELIMINATOR	119 F
PULSAR II	129 F
UNE AFFAIRE EN OR	129 F
MONOPOLY	139 F
MILLIONNAIRE	139 F
FLIPPER	179 F
MISSION DELTA	179 F
VOX	179 F
AIGLE D'OR	179 F
SPACK SHUTTLE	259 F
TABLEAU 5	249 F

ATARI 600/800 XL

DIG DUG	109 F
PAC MAN	109 F
MR DO	109 F
DRELBS	109 F
FORT APOCALYPSE	109 F
POLE POSITION	109 F
BLUE MAX	109 F
DROP ZONE	109 F
SPITFIRE ACE	109 F
NATO COMMANDER	109 F
ENCOUNTER	109 F
ZAXXON	165 F
BRUCE LEE	165 F
SOLO FLIGHT	165 F
F15 STRIKE EAGLE	165 F
BATTLE FOR NORMANDY	165 F
COMBAT LEADER	165 F
DECATHLON	179 F
SPACE SHUTTLE	179 F
KEYSTONE KAPERS	179 F
RIVER RAID	179 F
PITFALL	179 F

AMSTRAD

GALAXIA	75 F
FOREST AT WORLD END	79 F
JEWELS OF BABYLON	79 F
FRUTY FRANKY	79 F
HUNCHBACK	79 F
ST SNOOKER	99 F
FOOTBALL MANAGER	99 F
BLAGGER	99 F
MANIC MINER	99 F
FLIGHT 737	99 F
GHOULS	99 F
MONSTER CHASE 3D	99 F
RETURN TO EDEN	99 F
HARRIER ATTACK	99 F
PYJAMARAMA	99 F
STAR COMMANDO	109 F
GHOSTBUSTER	119 F
BATTLE FOR MIDWAY	119 F

1 AN DE GARANTIE
TOTALE

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 téléphoner pour connaître la disponibilité exacte. Envoi le jour même de la réception de la commande par paquet poste urgent.

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
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 ordinateur de jeux : ☐ ATARI 600 800 XL ☐ T07/M05 ☐ AMSTRAD ☐ ORIC ☐ MSX ☐ C 64 ☐ 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. Coté performances, il offre évidemment un plus par rapport à son aîné (qui n'est, rappelons-le, qu'un *Oric I* réhabilité), et s'aligne sur celles de ses principaux

Cobra soft, A.R.G. informatique, 5, avenue Monnot, 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 « Tablo 5 » pour *MO 5*, qui offre, d'une 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 débbugger (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 demeure à 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 une sauvegarde à 2 400 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 péritel.

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 Waltispurger, 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 es 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 Keops », explique P. Pancina. Et c'était, à sa sortie, 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 tant qu'une routine ne tourne pas... »

L'équipe de joyeux lutins à moins de vingt-cinq ans en moyenne, mais ne manque ni d'audace ni de projets.

Le club des fans du jeu vidéo

MICROMANIA

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

MATTEL INTELLIVISION SUPER PROMOTION 119 F

ICE TREK
BEAUTY & THE BEAST
SWORD AND SERPENT
DEMON ATTACK
ATLANTIS
DRAGON FIRE
DRACULA
NOVA BLAST
SAFE CRACKER
WHITE WATER
HAPPY TRAILS

SUPER PROMOTION 75 F

SUPER COBRA
POPEYE
TOUTANKHAM
Q BERT
TURBO
ZAXXON
DONKEY KONG JR

TI 99/4A SUPER PROMOTION 75 F

Q BERT
FROGGER

ORIC/ATMOS

SCUBA DIVE 65 F
HARRIER ATTACK .. 65 F
MR WIMPY 65 F
WORLD WAR 3 85 F
MISSION DELTA 95 F
LE TOUR MONDE 80 J. 119 F
ZOOlympics 119 F
STRESS 119 F
MISSION IMPOSSIBLE 119 F
BUDGET FAMILIAL .. 119 F
STARTER 129 F
COBRA PINBALL 139 F
1815 149 F
LE DIAM. ILE MAUDITE 159 F
AIGLE D'OR 179 F
CHESS 179 F

MSX

MANIC MINER 90 F
JET SET WILLY 90 F
SUPER CHESS 99 F
HYPER VIPER 99 F
HUSTLER 115 F
CHUCKY EGG 129 F
BLAGGER 129 F
GHOSTBUSTER 139 F
DECATHLON 139 F
BEAMRIDER 139 F
HERO 139 F
PITFALL 139 F
RIVER RAID 139 F

1 AN DE GARANTIE TOTALE

ATARI 2600 275 F

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

SUPER PROMOTION 75 F

SUPER COBRA
GYRUSS
STAR WARS ARCADE
FROGGER 2
Q BERT
TOUTANKHAM
POPEYE
ZAXXON
SCHTROUMPF
GORF
MR DO
ROBOT TANK
DRAGSTER
BOXING
BARNSTORMING
KEYSTONE KAPERS

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

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
ROC N ROPE 329 F
WAR GAMES 329 F
FOOTBALL 329 F
FATHOM 329 F
TENNIS 329 F
BC QUEST FOR TIRESII 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

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

* Pour tout programme disponible en stock, nous téléphoner pour connaître la disponibilité exacte. Envoi le jour même de la réception de la commande par paquet poste urgent.

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

carte bleue

Date d'expiration ____/____/____

Signature

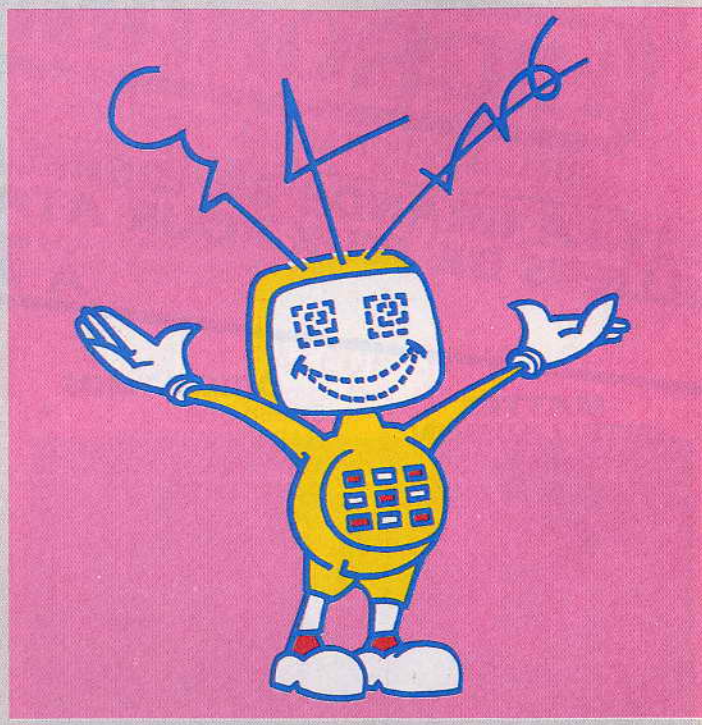
Règlement : je joins ☐ un chèque bancaire ☐ mandat-lettre ☐ je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 15 F pour frais de remboursement).

Précisez votre ordinateur de jeux : ☐ ATARI 600 800 XL ☐ ATARI 2600 ☐ MATTEL ☐ COLECO ☐ TI 99/4A

VIVRE L'INFORMATIQUE

Le printemps est arrivé! Les bourgeons éclosent, la Foire de Paris revient. Malgré ses 81 ans, elle n'avoue aucune ride. Chaque année, elle accueille plus d'un million de visiteurs. Dernière création de la Foire, mais non la moindre, le salon « Vivre avec l'informatique ». Les grands noms de la micro exposent leurs machines et invitent les visiteurs à les tester. Car « vivre avec l'informatique » n'est pas une exposition comme les autres. Ici les stands sont vraiment ouverts au public. On peut essayer les ordinateurs, même si c'est la première fois que l'on se penche sur un clavier. Les animateurs sont là pour guider, conseiller, aider à franchir le premier pas vers l'informatique et pour montrer que cette nouvelle technique n'est pas un monstre, mais qu'elle s'insère harmonieusement dans la

vie quotidienne. On citera, parmi les participants, les plus grands constructeurs, comme I.B.M., Thomson, Oric, Apple, les organismes que l'on pourrait appeler « relais » : la Fédération nationale Microtel, l'Agence pour l'informatique, le Centre mondial de l'informatique et sa plus jeune émanation, la fondation X 2000, qui va jouer un rôle important dans toute la France, les éditeurs et des distributeurs de logiciels. Côté animation, il sera possible de faire imprimer à la minute son portrait informatisé sur un T-shirt, d'obtenir son horoscope ou de suivre des mini-cours d'initiation d'une demi-heure. Foire de Paris, parc des expositions de la porte de Versailles, Paris (15^e), du 27 avril au 8 mai, (de 10 à 19 h), nocturnes (jusqu'à 22 h) les 30 avril et 7 mai.



CONCOURS

VISITEZ GRATUITEMENT LE SALON VIVRE AVEC L'INFORMATIQUE

Tilt organise ce concours avec l'exposition Vivre avec l'informatique dans le numéro 20 daté Avril 1985. Les 500 premières bonnes réponses gagnent une invitation pour entrer gratuitement au salon Vivre avec l'informatique qui se tiendra dans le cadre de la Foire de Paris du 27 avril au 8 mai 1985. Ce concours est valable du 3 au 22 avril avant minuit, cachet de la poste faisant foi. Pour concourir, il vous suffit de classer par ordre de préférence ces 5 couvertures de Tilt.



TILT

Le bulletin-réponse portant le nom, l'adresse et l'âge du concurrent sera à envoyer à TILT, 2, rue des Italiens - 75009 PARIS. (Ce concours est sans obligation d'achat et les timbres seront remboursés sur simple demande). (Les participants autorisent par avance les organisateurs à publier leur nom, adresse, photographie si nécessaire à toute fin commerciale). Aucun envoi en recommandé ne sera accepté. En aucun cas les lots ne pourront être échangés, ni contre d'autres, ni contre des espèces. Les organisateurs se réservent le droit de reporter ou d'annuler le présent 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. Le journal TILT et le jury TILT trancheront souverainement toute difficulté pouvant naître de l'interprétation et de l'application du présent règlement. La participation à ce concours implique l'acceptation pure et simple du présent règlement.

BULLETIN DE PARTICIPATION

Nom
 Prénom
 Profession Age
 Micro ordinateur possédé
 Adresse
 Code postal
 Reportez dans chaque case la lettre de référence attribuée à chaque couverture dans l'ordre de votre préférence.

1	2	3	4	5

La Micro chez Sivea, c'est sérieux, plus sûr et plus simple.

Et c'est vrai. Depuis 1979, Sivea a acquis une excellente réputation sur le marché de la micro-informatique domestique et professionnelle. Notre expérience nous permet de toujours choisir à bon escient les meilleurs matériels, dans votre intérêt.

Régulièrement et plusieurs fois par mois, les boutiques SIVEA reçoivent les toutes dernières nouveautés du marché US en importation directe : logiciels, extensions, livres et revues,...



MAINTENANCE ET LOCATION. 33, rue de Moscou. Tél. 293.02.22. **BORDEAUX.** Croix du Palais. Méridiadeck. Tél. (56) 96.28.11. **CANNES.** 14, bd de la République. Tél. (93) 39.29.09. **GRENOBLE.** 28, bd Gambetta. Tél. (76) 43.15.65. **LILLE.** 21 bis, rue de Valmy. Tél. (20) 57.88.43. **LYON.** 21, rue de la Part-Dieu (angle rue P.-Corneille). Tél. (7) 895.00.01. **MARSEILLE.** 17-19, rue de Lodi. Tél. (91) 48.48.24. **MONTPELLIER.** 3, rue Anatole-France. Tél. (67) 58.09.00. **NICE.** 6, rue Offenbach. Tél. (93) 88.56.46. **NANTES.** 21 A, bd G.-Guist'hau. Tél. (40) 47.53.09. **ROUEN.** 34, rue Thiers. Tél. (35) 70.88.30. **STRASBOURG.** 1, rue de Bouxwiller. Tél. (88) 22.46.50.

Il y a toujours une boutique SIVEA pas très loin de chez vous. 14 boutiques en France. (Adresses en bas de page).

En avril c'est le mois MACINTOSH dans toutes les boutiques SIVEA. Vous y trouverez un choix exceptionnel de produits pour la gamme MACINTOSH à des prix super-promotionnels durant tout le mois. Les tout derniers logiciels, les livres, et revues, les périphériques, etc...

APPLE IIe : promo. Nous consulter.
 APPLE IIc : promo. Nous consulter.
 I.B.M. : Nous consulter.
 BULL MICRAL : Nous consulter, etc...

Le plus grand choix de logiciels
 • Langages de programmation • Logiciels pour l'entreprise • Utilitaires • Jeux d'aventure et jeux de rôle • Jeux d'action (Arcade) • Jeux de stratégie • Simulations, etc...

Tous les périphériques
 • Imprimantes (à aiguilles, à marguerite, à jet d'encre, ...) • Tables traçantes • Tablettes à digitaliser • Poignées de jeux • Digitaliseur d'images à partir d'une caméra vidéo, etc...



Bon de commande

A retourner à : Sivea S.A., 13, rue de Turin 75008 Paris accompagné de votre règlement - chèque uniquement - à l'ordre de Sivea.

Je commande

- ☐ Un catalogue 85 Sivea informatique pour l'entreprise au prix de 30 F franco.
☐ Un catalogue 85 Sivea informatique domestique au prix de 30 F franco.
☐ L'ensemble des deux catalogues Sivea 85 au prix de 50 F franco.

Nom

Adresse

Code postal

PARIS (3 BOUTIQUES)
 BORDEAUX - CANNES -
 GRENOBLE - LILLE - LYON -
 MARSEILLE -
 MONTPELLIER -
 NICE - NANTES - ROUEN -
 STRASBOURG -

SIVEA :
 31 et 33, bd des Batignolles
 75008 Paris - 522.70.66.



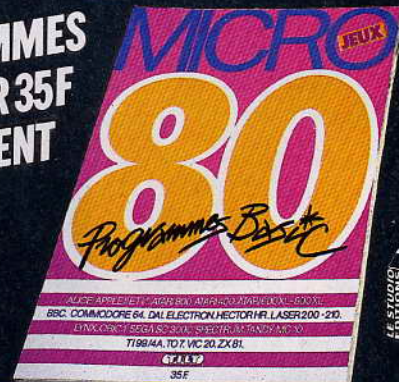
MAITRISEZ L'UNIVERS DES JEUX ELECTRONIQUES POUR 145F SEULEMENT

GAGNEZ 20% EN VOUS ABONNANT



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

**80 PROGRAMMES
BASIC POUR 35F
SEULEMENT**



Vous découvrirez chaque mois dans TILT tous les nouveaux jeux électroniques dès leur parution.

Grâce à Tilt, vous saurez immédiatement que penser des dernières cassettes, cartouches ou disquettes sorties et vous ferez plus facilement votre choix en connaissant d'avance la nature du jeu, sa compatibilité avec votre équipement, son prix, etc.

Vous serez parmi les premiers informés des innovations que nous 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 calculette les grands jeux exclusifs de Tilt.

Vous améliorerez vos scores en maîtrisant les pièges des jeux et en utilisant les trucs qui vous permettront de devenir un véritable champion.

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 une nouveauté, 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 voulus 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 imparti 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 (quatre niveaux 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 Etats-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 a 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 peau 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. Vedette 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 décathlon 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 de nuit succèdent 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 rase-mottes est indispensable pour atteindre les objectifs.

Beamrider. Les combats spatiaux les plus aboutis pour la 2600.

Chez Parker :

Frogger II. L'infortunée grenouille risque encore sa vie pour retourner 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, pilotage très réaliste.

Crystal Castle. L'ours mangeur 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.

Astérix. On ne le présente plus, il a servi de support au grand concours Atari 1984.

Tennis. Si le graphisme est relativement succinct, le plaisir de jouer, quant à lui, est entier. Ce tennis permet toutes les subtilités du jeu.

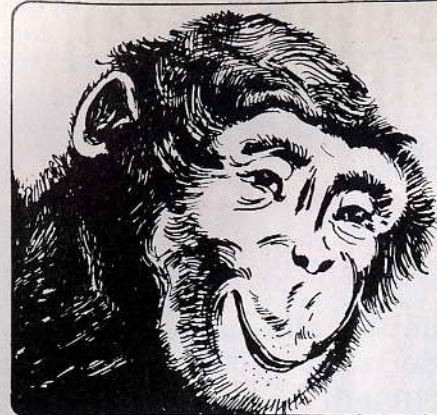
SUR LA PISTE DES BONNES NOUVELLES

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 de 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
INFORMATIQUE

le plus grand
choix
les plus petits
prix

COMMODORE 64			SPECTRUM		
POLE POSITION	140	C	BRUCE LEE	110	
RAID ON BUGELING BAY ..	140	C	ALIEN 8	120	
PIT STOP II	520	D	KNIGHT LORE	120	
ON COURT TENNIS	140	C	FOOTBALL MANAGER	110	
ONE ON ONE	120	C	FRANKENSTEIN	120	
INTERNATIONAL FOOTBALL ..	199	K	FULL THROTTLE	100	
ARCHON I	140	C	FIGHTER PILOT	110	
AUTOMAN	140	C	FORN	295	
AMAZON	290	D	FRED	90	
ALIEN	140	C	HELLFIRE	110	
AZTEC CHALLENGE	120	C	LODE RUNNER	120	
AGENDA FRANÇAIS	520	K	RAID OVER MOSCOW	90	
ANT ATTACK	130	C	PROJECT FUTURE	95	
ALICE ADVENTURE FRANÇAIS ..	190	D	LAZY JONES	95	
ASTRO CHASE	150	C	SCHOOL DAYS	95	
AZTEC DATAMOST	420	D	SPACE SHUTTLE	120	
ARCHON II	415	D	ZAXXON	90	
ATTACK OF MUTANTS			GIFT FROM THE GODS	99	
CAMELS	135	C	HIBBIT	150	
ASSEMBLEUR 64 FRANÇAIS ..	400	D	SCRABBLE	310	
BUCKROGERS	140	C	SIR LANCELOT	120	
BREAK FEVER	140	C	WHEELIE	120	
BROADSIDES	490	D	TYLER	99	
BC'S QUEST FOR TIRES	140	C	SCRIPTUM	250	
BATTLE FOR NORMANDY FRA ..	210	C	TRAVEL WITH TRASHMAN ..	110	
BRUCE LEE	120	C	JASPER	110	
BRUCE LEE	140	D	HURG	170	
BLUE MAX	110	C	KNIGHT DRIVER	110	
BLUE MAX	140	D	PEDRO	50	
BEACH HEAD	110	C	CHEQUERED FLAG	45	
BEACH HEAD	140	D	FIGHTER PILOT	70	
BALTIC 1985	480	D	TWIN KINGDOM VALLEY ..	70	
CONGO BONGO	130	C	AVALON	120	
CONAN	190	D	AD ASTRA	120	
CHOPLIFTER	140	C	ANT ATTACK	120	
COMBAT LEADER FRANÇAIS ..	210	C	THE QUILL	205	
COMBAT LYNX	130	C	MULTIFICHIER	250	
COLOSSUS CHESS	200	C	BRIAN BLODDAXE	120	
DAVID MIDNIGHT MAGIC	140	C	ANDROID 2	120	
DRAGONWORLD	290	D	BASIC ETENDU	180	
DATA BASE	210	C	BLUE MAX	120	
DALLAS QUEST	190	D	BILLY BLUEBOTTLE	110	
DISCO TRANSFERT K7/DISK ..	210	C	BATTLE CARS	110	
EUROPE	210	C	BEACH HEAD	110	
EUREKA	250	C	BLUE THUNDER	120	
F15 STRIKE EAGLE	190	D	CYCLONE	120	
FLIGHT SIM II FRANÇAIS	510	C	COMBAT LYNX	130	
FLIGHT SIM II FRANÇAIS	570	D	CODE NAME MAT	100	
FLAK	130	C	COBALT	50	
FARENHEIT 451	290	D	DANGER MOUSE	120	
FIGHTER PILOT FRANÇAIS ..	120	C	DELTA WING	110	
			DALEY'S THOMPSON	220	K
			DECATHL	110	

13, BOULEVARD VOLTAIRE - 75011 PARIS



COCONUT
INFORMATIQUE

COCONUT PROGRAMME

Le Spécialiste Logiciel de Paris

13, BOULEVARD VOLTAIRE - 75011 PARIS
MÉTRO RÉPUBLIQUE

(1) 355.63.00

DU LUNDI AU SAMEDI DE 10 H A 19 H

SPECTRUM
THOMSON
AMSTRAD
JASMIN

ORIC / ATMOS
COMMODORE
MSX
ATARI

+ de 1000 titres

CANDO NINJA		220	K	DARK STAR		120		BACKGAMMON		120		ATARI			
BANANA		220	K	FRUITY FRANK		80		BERING		150		CAVERNS OF KHAFKA		90	C
DISK WARRIOR		130	C	GALAXIA		80		BOMBYX		140		FORBIDDEN FOREST		90	C
SORCERY		130	C	HUNCHBACK		95		COBRA PINBALL		140		ZAXXON		130	C
CHUCKIE EGG		130	C	KARLS TREASURE HUNT ..		99		CHALLENGE A LA VOILE ..		140		AZTEC CHALLENGE		90	C
JET SET WILLY		130	C	MANIC MINER		99		CHESS II		160		BRUCE LEE		130	C
PITFALL II		150	C	MUSIC COMPOSER		120		CATEGORIC		100		SPITFIRE ACE		99	C
RIVER RAID		150	C	MASTER CHESS		99		DAM BUSTERS		130		SOLO FLIGHT		150	C
SPECIAL OPERATIONS ..		140	C	PYJAMARAMA		120		DURANDALL		140		ENCOUNTER		90	
STOP THE EXPRESS		110	C	RED COATS		110		DOGGY		120		BRUCE LEE		150	D
FRED		130	C	JET SET WILLY		99		DRAUGHTS		120		BLUE MAX		130	C
ANT ATTACK		130	C	STAR AVENGER		85		DEFENCE FORCE		110		DRELBS		120	C
CUBE INFORMATIQUE		290	C	MUTANT MONTY		99		DRIVER		135		NATO COMMANDER		90	C
ANTARTIC ADVENTURE ..		240	K	HOUSE OF USHER		80		FRELON		140		DALLAS QUEST		150	D
ATHLETIC LAND		240	K	CENTRE COURT		99		FLIPPER		190		SLINKY		90	C
BOOGABOO THE FLEA ..		140	C	FLIGHT PATH 737		120		HYPERSPACE 4		140		NATO COMMANDER		150	D
BLAGGER		120	C	AIR TRAFFIC CONTROL ..		90		HARRIER ATTACK		120		ATTACK OF THE MUTANTS			
BINARY LAND		130	C	MESSAGE FROM				HUNCHBACK		110		CAMELS		90	C
BUZZ OFF		140	C	ANDROMEDA		65		KIT ECRAN		120		FORT APOCALYPSE		90	C
CHAMP ASS/DESASS		160	C	STAR COMMANDO		99		LM COMPILATEUR		250		GRIDRUNNER		90	C
CIRCUS CHARLIE		240	K	FOREST AT WORLD END ..		65		LORIGRAPH		290		HOVER BOVER		90	C
DOG FIGHTER		120	C	COMBAT LYNX		110		L'AIGLE D'OR		180		F15 STRIKE EAGLE		150	C
DRILLER TANKS		130	C	PIPELINE		99		MEURTRE A GRANDE				F15 STRIKE EAGLE		190	D
HERO		120	C	TECHNICIAN TED		90		VITESSE		200					
HUSTLER BILLARD		120	C	FOOTBALL MANAGER		90		MASTER PAINT		250					
HYPER SPORTS I		240	K	FANTASIA DIAMOND		85		MR WIMPY		120					
HYPER SPORTS II		240	K	MR WONGS		99		MISSION DELTA		105					
HYPER OLYMPIC I		240	K	CRAZY GOLF		90		ORISCRIBE		280					
HYPER OLYMPIC II		240	K	ROLAND IN TIME		90		POLYFICHIER		190		LECTEUR 1541 COMMODORE		2600	
HOLE IN ONE		280	K	PUNCHY		90		REVERSI CHAMPION		140		DISQUETTES 5 POUCES		18	
KUMA FORTH		520	C	ROLAND IN THE CAVES ..		90		ROV TERREUR		120		QUICKSHOT II		120	
LES FLICS		120	C	AMLETTRES		160		STANLEY		140		CBM 64 PAL		2250	
MANIC MINER		130	C	ELECTRO FREDDY		110		STRESS		130		CBM PERITEL		2990	
MAXIMA		130	C	AMERICAN FOOTBALL ..		110		STARTER 3D		120		MUSIC COMPOSER			
PINE APPLIN		240	K	BATTLE FOR MIDWAY		125		SUPER JEEP		130		CLAVIER + SOFT		410	
ROLLER BALL		280	K	HUNTER KILLER		120		SUPER COPY		120		LECTEUR K7 COMMODORE ..		490	
SUPER COBRA		240	K	JACK AND THE				SCUBA DIVE		110		LECTEUR JASMIN POUR			
STAR AVENGER		140	C	BEANSTALK		120		TYRANN		170		ORIC		2790	
SUPERCHES		140	C	CHESS III		135		ULTIMA ZONE		120		DISQUETTES 3 POUCES		55	
SHARK HUNTER		160	C	DEFEND OR DIE		110		XENON		80		ORDINATEUR MSX			
SPACE TROUBLE		240	K	FIGHTER PILOT		110		ZORGON		80		YENO 64		3450	
SUPER BILLARDS		240	K	CHOPPER SQUAD		110		1815		140		ORDINATEUR MSX YAMAHA		2500	
TENNIS		240	K	STRESS		140		3D MUNCH		140		AMSTRAD CPC 64			
TIME BANDITS		120	C									COULEUR		VENEZ VOIR	
737 FLIGHT SIMULATOR ..		160	C												

AMSTRAD		ORIC / ATMOS	
GHOSTBUSTERS	99	CHEOPS	180
GAND PRIX DRIVER	99	MACADAM BUMPER	180
HARRIER ATTACK	80	LA CITÉ MAUDITE	160
WORLD CUP FOOTBALL	99	LE RETOUR DU DR GENIUS	200
ERIK THE VIKING	130	LE DIAMANT DE L'ILE	
CODE NAME MAT	110	MAUDITE	180
BLAGGER	120	3D FONGUS	140
		MULTICALC	210
		AS DES AS	280

VENTE PAR CORRESPONDANCE

Uniquement pour les logiciels - Pour la France Métropolitain

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

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 cabriolet General Lee, aux prises avec Stinge et Boss Hogg, deux conducteurs hors pair. Le premier vous précède : il a enlevé Daisy, votre charmante



lution s'impose à vous : le tête à queue ! Pour cela, serrez le frein à main et tournez le volant le plus rapidement possible. Avec un peu d'entraînement, cette manœuvre deviendra un véritable jeu d'enfant et vous tirera, sans problème, des situations les plus dangereuses.

The dukes of hazard possède toutes les qualités d'un bon jeu d'action : le graphisme est agréable et précis. Le module turbo-drive, équipé d'un volant et d'une pédale d'accélérateur donne au jeu les dimensions d'un réalisme captivant. (Cartouche CBS, pour Colecovision et Adam).

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 HRX.)



Type : réflexion

Intérêt : ★★★

Graphisme : ★★★

Bruitage : ★★

Prix : B

STAGECOACH

Un voyage mouvementé

Vous voici revenu 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 Peligrosa 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

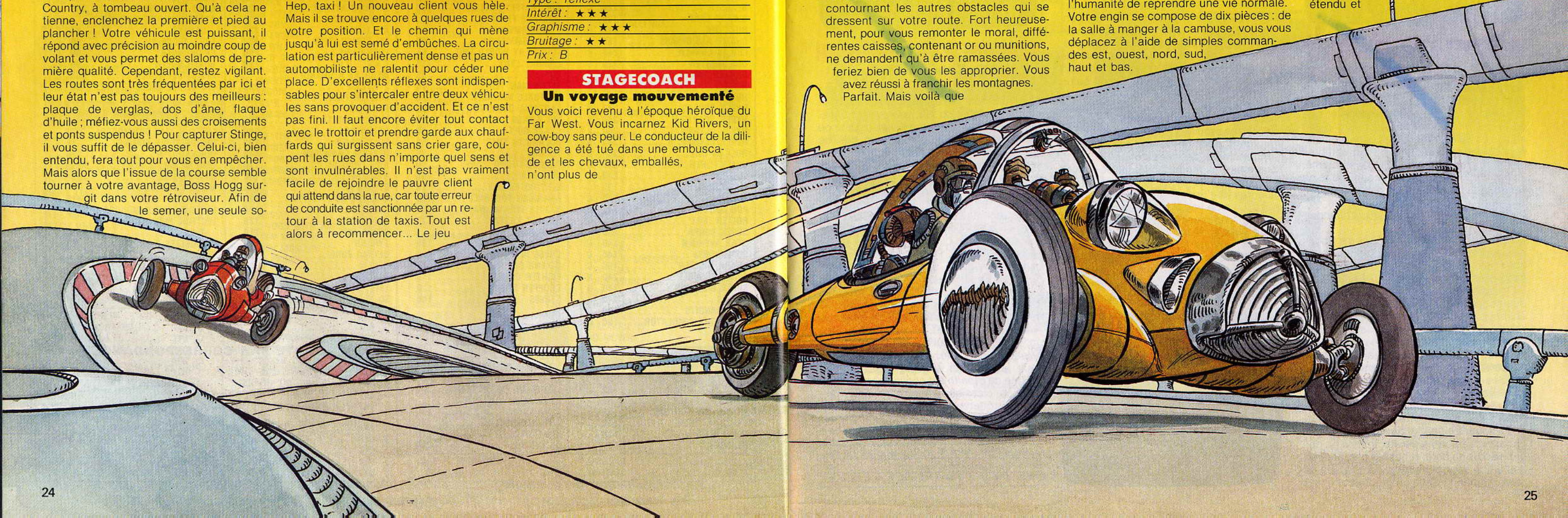
LE VOYAGEUR DU TEMPS

À la recherche du temps perdu

Depuis que l'ignoble Graf Von Schwarzerzen a dérobé le sablier magique, le temps semble s'être dérégulé. Vous voilà seul à bord d'un étrange vaisseau. Votre planète s'est depuis longtemps perdue dans les siècles. Serez-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 vous déplacez 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 : tâchez 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 n'hésitez pas à manipuler la poignée du fauteuil qui se trouve sur le pont du vaisseau : la salle de navigation, l'espace-temps vous propose bien des surprises. Dans ce logiciel d'aventure, le dialogue avec l'ordinateur est des plus agréables. Le programme est étendu et

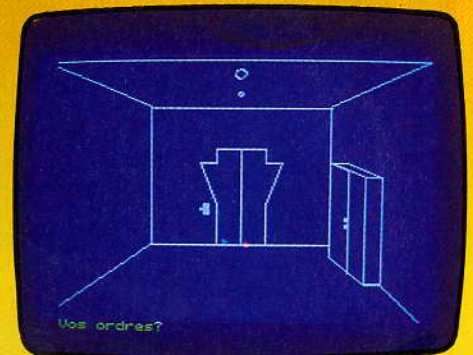


TUBES



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



LOCUS

L'arche monstrueuse

Vous êtes nommé capitaine du Locus, vaisseau zootechnique qui ramène des planètes Syrus et Columbus une faune et une flore des plus étranges. Au cours d'une escale sur la route de Bételgeuse, un éclat de radiation oméga 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 course ou couloir. Méfiez-vous des animaux et plantes monstrueuses 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. Dressez dès que 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

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

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 perspicace pourrait découvrir de nombreux 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 des 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 peu-



vent vous apporter une aide précieuse. Le dialogue, en anglais malheureusement, 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 175). 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 engin accélère. Dès lors, vous êtes assailli de tanks, fusées et soucoupes volantes qui vous canardent en fonçant 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 engin. 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



BEACH HEAD
64 C 129 F. D 169 F.
Spectrum C 105 F.



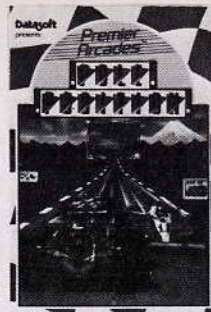
RAID OVER MOSCOW
64 C 160 F. D 190 F.
SPECTRUM C 106 F



MATCH POINT
Spectrum C 130 F.
64 C 130 F.



GHOSTBUSTERS
64 C 135 F. D 225 F.



POLE POSITION
ATARI C 160 F
64 C 160 F



HARD HAT MACK
64 C 160 F. D 195 F



BUCK ROGERS
ATARI C 160 F
64 C 160 F. D 185 F
MSX C 185 F



ON COURT TENNIS
64 C 135 F



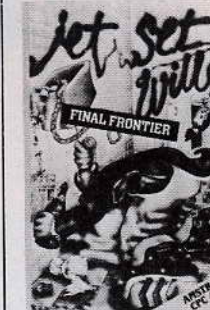
SPY HUNTER
64 C 160 F. D 190 F



FLIGHT PATH 737
64 C 130 F. VIC 20 C 130 F.
AMSTRAD C 115 F.
MSX C 130 F.



FALCON PATROL 2
64 C 140 F



JET SET WILLY
AMSTRAD C 120 F
MSX C 120 F
SPECTRUM C 110 F

RUN

INFORMATIQUE

Des SUPER JEUX pour votre MICRO

PLACE D'ITALIE
62, rue Gérard - 75013 PARIS
Tél. (1) 581.51.44
(ouvert de 9 h à 19 h)

◀ 2 MAGASINS ▶

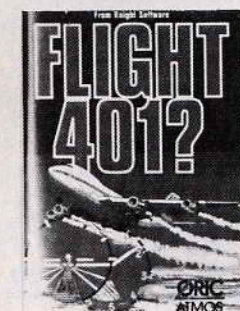
RÉPUBLIQUE
5, bd Voltaire - 75011 PARIS
Tél. (1) 338.96.31
(ouvert de 10 h à 19 h)

C = Cassette
D = Disquette

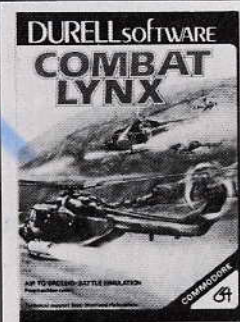
DU NOUVEAU
TOUJOURS
DU NOUVEAU



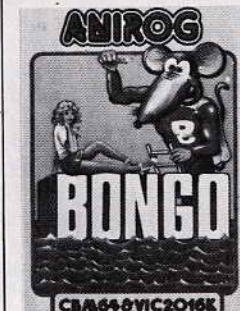
SOLO FLIGHT
64/ATARI
C 210 F. D 210 F.



FLIGHT 401
ORIC ATMOS C 115 F.



COMBAT LYNX
64 C 190 F



BONGO
64 C 135 F. D 165 F
Vic 20 C 135 F



UP'N DOWN
ATARI C 160 F
64 C 160 F



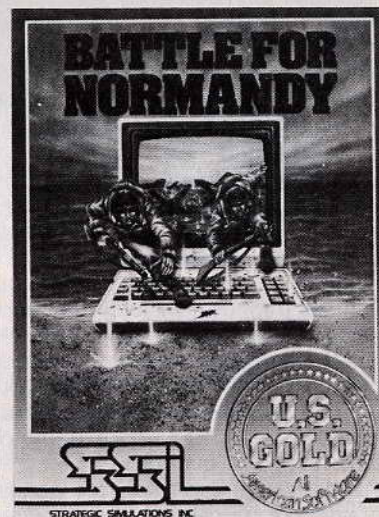
TOM THUMB
Vic 20 C 95 F.
64 C 95 F.



IMPOSSIBLE MISSION
64 C 150 F



ZAXXON
64 C 170 F. D 200 F.
ATARI C 195 F.



BATTLE FOR NORMANDY
64 C 195 F. D 250 F

• • • • • **BON DE COMMANDE** • • • • •

à découper et à renvoyer à RUN INFORMATIQUE dépt VPC - 62, rue Gérard - 75013 Paris

M.	Je passe commande de :	Titre	Qté
Adresse	ordinateur :	Titre	Qté
.....	ordinateur :	Titre	Qté
.....	ordinateur :	Titre	Qté

☐ Je désire recevoir votre documentation. Ci-joint mon règlement par chèque bancaire ☐ ou CCP ☐ Port **GRATUIT***

Préciser la machine. Tous les prix comprennent la TVA

Signature des parents pour les moins de 18 ans SIGNATURE

TOTAL

* France métropolitaine

Je préfère régler par Carte Bleue N° de Carte Bleue :

Expire à fin Date de commande : Signature obligatoire :

pyc publicité

TUBES



HOUSE OF USHER

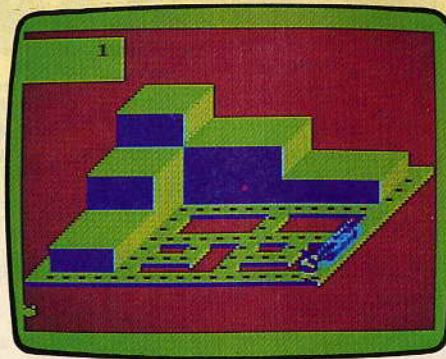
Périls en la demeure !

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.

A 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 trouvailles qui ne manquent pas d'humour. (Cassette Anizog/Run Informatique, 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

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 ! A 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 dangereuses chauves-souris et les caisses de dynamite vous permettront de déblayer 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

**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.**

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

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

GRATUIT
le guide des logiciels

Je désire recevoir

Le guide des logiciels ☐
Catalogue Matériel ☐
Le Télégramme EUREKA ☐

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

TUBES

ANTARTIC 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 vert 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

d'emprunter ces mêmes galeries. Ce qui signifie qu'ils arrivent forcément jusqu'au pauvre Frank, qui ne peut pas manger son dessert tranquillement. Heureusement, l'homme est supérieur à l'animal, puisque le premier est intelligent, alors que le second ne l'est pas. Cela permet à Frank d'anéantir les monstres en les écrasant



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 recellent 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 *Antartic Adventure* est particulièrement réussie. Lorsque le pingouin augmente sa vitesse au maximum, le défilement du paysage, en trois dimensions, plonge inmanquablement 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 monstres adorent Frank. Est-ce clair ? Frank possède un atout 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 le 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 parlés. (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 Cabage Patch Kids, un zeste de Schtroumpfs, deux doigts de Circus Charlie. Ajouter quelques idées originales. Mélanger énergiquement. Placer le tout dans un M.S.X. Voilà

elza popine

la garantie d'origine **IMPORT**

NOUVEAU



(BEST SELLERS EN G.B.)

ALIEN 8
Aussi stupéfiant que
Knight Lore ! ULTIMATE

SPECTRUM

STARSTRIKE
La guerre des étoiles en
3 dimensions.

SPECTRUM

AIR WOLF
Mieux que Fort
Apocalypse. Quasiment
un jeu d'arcade

CBM 64/SPECTRUM

POLE POSITION
De loin le meilleur
simulateur de courses
automobiles.

CBM 64

FRANK
Devenez un homme des
cavernes durant 96
tableaux.

CBM 64

BUCK ROGERS
Enfin disponible !!

CBM 64

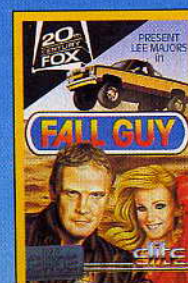
SPY HUNTER
James Bond sur votre
micro.

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 des demi-
dieux de la Grèce Antique.

SPECTRUM



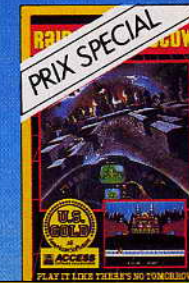
BLUE MAX
14/18 : la drôle de guerre
aux commandes de votre
biplan.

CBM 64/SPECTRUM



ZAXXON
Un combat spatial consi-
déré comme l'un des meil-
leurs du genre.

CBM 64/SPECTRUM



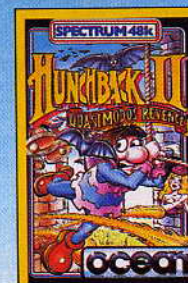
RAID OVER MOSCOW
Un des meilleurs logiciels
de combat "TILT". Dans la
lignée de Beach Head.

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



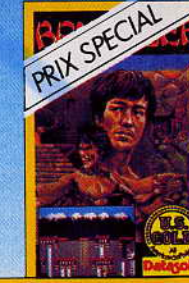
Avec la carte
"Club ELZA POPINE"
50% de réduction
sur votre 5^e achat

Cette carte vous parviendra gratuite-
ment avec votre première commande.
Une fois remplie, il vous suffira de nous
l'adresser pour profiter des conditions
exceptionnelles réservées aux mem-
bres du "Club ELZA POPINE".



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

CBM 64



BRUCE LEE
TILT D'OR
du meilleur jeu
de réflexe

CBM 64/SPECTRUM

COMMODORE 64

Désignation	Prix*	TOTAL
AIRWOLF	85,00	
BLUE MAX	110,00	
BRUCE LEE	110,00	
BUCK ROGERS	110,00	
FRANK	115,00	
HUNCHBACK II	95,00	
KONG II	95,00	
POLE POSITION	110,00	
RAID OVER MOSCOW	110,00	
SPITFIRE ACE	110,00	
SPY HUNTER	110,00	
SUPER HUEY	110,00	
ZAXXON	110,00	
Participation aux frais d'envoi	15,00	15,00
Nbre de produits commandés	TOTAL A PAYER	

AMSTRAD

Désignation	Prix*	TOTAL
HUNCHBACK II	90,00	
KONG II	90,00	

SPECTRUM

Désignation	Prix*	TOTAL
AIRWOLF	85,00	
ALIEN 8	110,00	
BLUE MAX	90,00	
BRUCE LEE	90,00	
FALL GUY	85,00	
GIFT FROM THE GODS	100,00	
HUNCHBACK II	85,00	
KONG II	85,00	
RAID OVER MOSCOW	90,00	
SPY HUNTER	90,00	
STARSTRIKE	70,00	
ZAXXON	90,00	
Participation aux frais d'envoi	15,00	15,00
Nbre de produits commandés	TOTAL A PAYER	

Désignation	Prix*	TOTAL
Participation aux frais d'envoi	15,00	15,00
Nbre de produits commandés	TOTAL A PAYER	

BON DE COMMANDE à découper et à retourner à
ELZA POPINE B.P. 8 - 06790 ASPREMONTE

Nom

Prénom

Adresse

Ville

Code postal

Je règle

☐ contre remboursement (+ 20 F)

☐ par chèque

☐ par CCP

☐ catalogue gratuit

Elza Popine 500 titres



TUBES



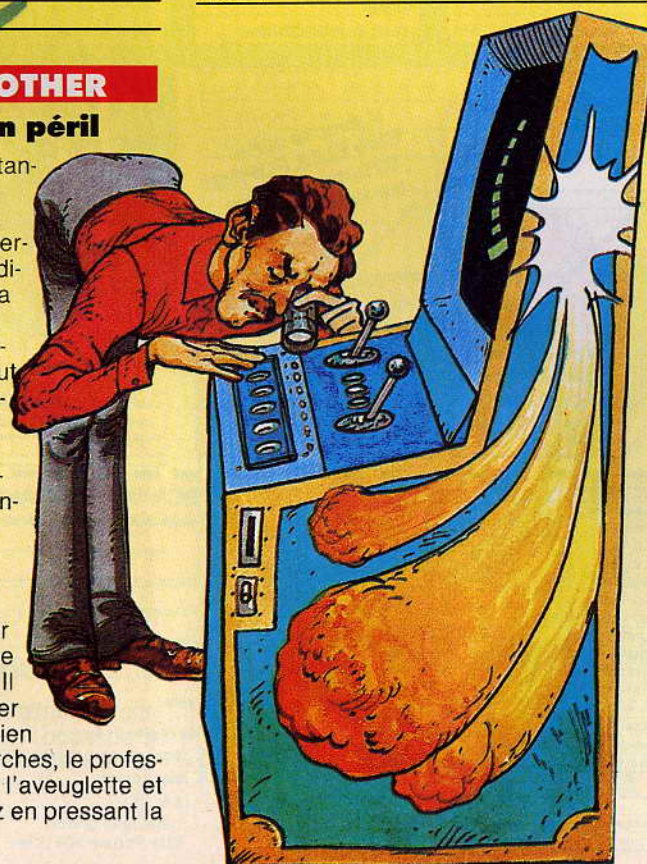
Athletic Land. Une erreur de cuisson, et le résultat est complètement raté. Heureusement, il n'en est rien.

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, accroché à une liane, boules à esquisser, 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.)

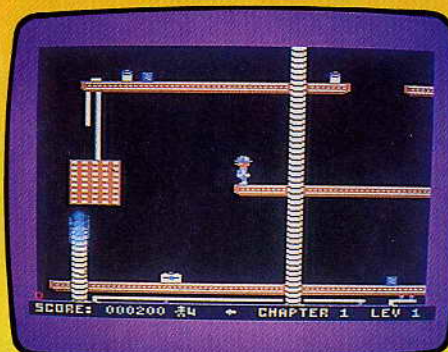
Type : action
Intérêt : ★★★★★
Graphisme : ★★★★★
Bruitage : ★★★
Prix : C

WHISTLER BROTHER Archéologue en péril

Venez porter aide et assistance à votre frère, le professeur Fenton Q. 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 momies, 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 sifflez 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 ragtime, 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 pénacle 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 ; 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

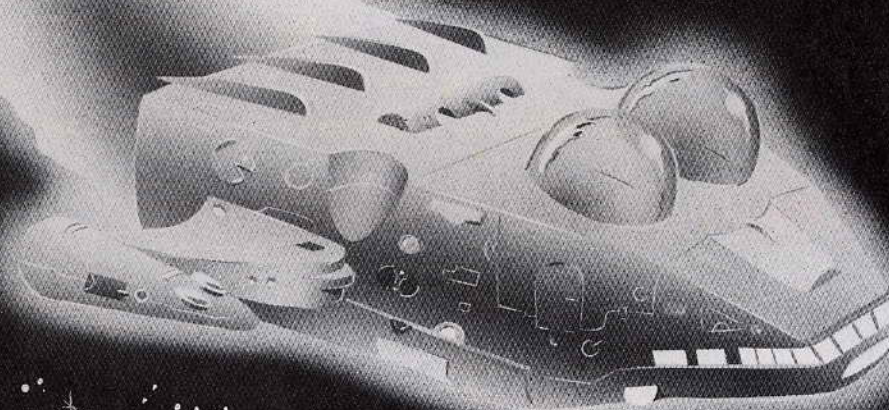
ELECTRON

les dernières nouveautés de la galaxie

Actuellement en tête de notre Hit-Parade
GI JOE • SUMMER GAMES II • THE RIGHT STUFF • NY CITY
BLUE MAX 2001 • KARATEKA • SPY 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 MICROS DU FUTUR AU PRÉSENT

ELECTRON

117, AVENUE DE VILLIERS - PARIS 17^e • TÉL. 766.11.77
MÉTRO PÉREIRE • 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 ALÉSIA
Ouvert de 10h à 20h du lundi au samedi.

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 la 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

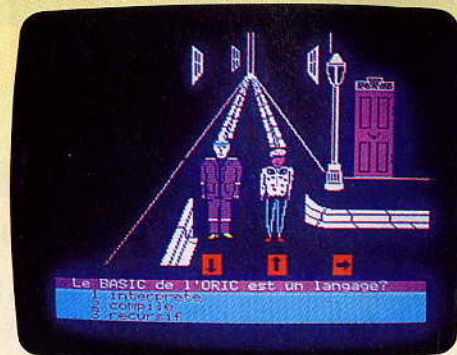
Odyssée informatique

Arcade, aventure, logiciel éducatif, Intox et Zoé met en scène deux personnages qui déambulent 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'orienta-



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 projectiles 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



TUBES

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

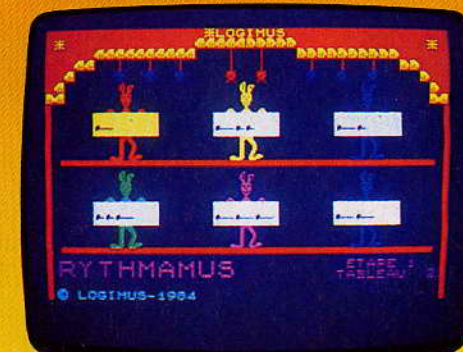
Type : action, aventure, éducatif

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 astronef 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 7 et 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)

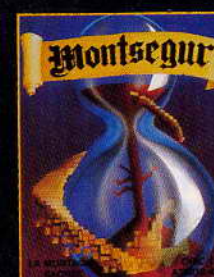
est en cours de programmation
10 fois plus rapide 1000 fois
plus passionnant!!!

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 ...



MONTSEGUR - La montagne sacrée
de Christian Hugel

Très bon jeu d'aventure graphique et historique qui vous mènera du xx^e au XII^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 kockets écrits entièrement en assembleur. Possibilité de jouer à deux en même temps! Jojo et Frédo, 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 MONTSEGUR à 140 F

Cochez les cases correspondantes

TOTAL

Je joins un chèque bancaire ou CCP à l'ordre de NORSOFT de

+ port 20 F

Total F

TUBES

ROBOT ODYSSEY 1

Trouver l'issue

Vous êtes tranquillement en train de vous promener dans la campagne quand, tout à coup, vous dégringolez dans un trou et vous vous retrouvez en plein milieu de Robotropolis, la cité souterraine des robots. Ils ne sont pas vraiment agressifs mais dès que vous cherchez à sortir, ils vous ramènent à votre point de départ. La seule manière de s'échapper d'ici est de programmer les trois robots qui vous attendent à l'entrée. Mais tout laisse à penser que vos capacités sont encore limitées dans ce domaine. Vous feriez mieux de suivre un cours sur l'anatomie des robots. Vous pourrez ainsi apprendre comment vous déplacer, découvrir des sources d'énergie et vous introduire dans les robots pour les examiner, ce qui vous apportera de nombreuses connaissances sur leur mode de réaction. Ensuite, vous apprendrez à construire des circuits simples pour enfin aboutir à la réalisation de véritables microprocesseurs. Lorsque vous vous sentirez suffisamment qualifié, rendez-vous donc, au laboratoire d'essais.

Là, vous disposerez de trois robots programmables et vous pourrez revenir ensuite dans la salle de départ et commencer la grande aventure. Il existe de multiples niveaux à traverser et chacun contient des



obstacles nécessitant des robots de type différents. Plus vous approcherez de la civilisation et plus votre tâche sera ardue. Bonne chance ! Un superbe jeu de réflexion. (Disquette The Learning Company/Sivéa, pour Apple II).

Type : réflexion

Intérêt : ★★★★★

Graphisme : ★★★★★

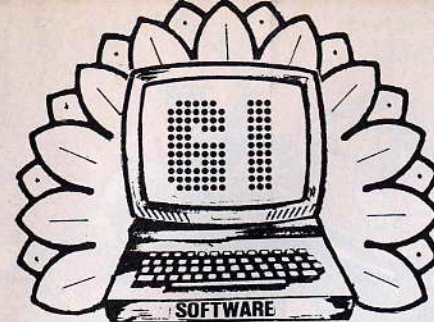
Bruitage : ★★

Prix : F

PYJAMARAMA

Nuit et cauchemar

Wally est en train de dormir tranquillement dans sa douillette maison. Mais voici qu'il se trouve plongé dans le plus affreux des cauchemars, peuplé de monstres et de dangers de toutes sortes. La seule manière d'en sortir est de trouver le réveil et de le faire sonner. Mais ce n'est pas aussi simple que cela ! En effet, dans son rêve, Wally se trouve transporté dans une vaste demeure qu'il ne connaît pas encore et qu'il lui faut explorer, pièce par pièce. Il a besoin de certains objets se trouvant dans chaque pièce, de manière à pouvoir les retrouver plus facilement lorsque l'un d'eux devient utile. Certaines portes nécessitent l'utilisation d'une clé pour être ouverte, tandis que pour d'autres, il suffit à Wally de sauter sur la poignée. Pendant sa quête, notre ami doit éviter tous les objets, plus ou moins étranges, venant à sa rencontre car ils risquent de lui faire perdre une énergie précieuse. Cette énergie ne peut, du reste, être restaurée qu'en découvrant et en s'emparant de la nourriture disséminée dans quelques pièces. Vous verrez qu'il n'est pas si facile de se réveiller d'un cauchemar. Ce logiciel,



B.P. 2 - 56200 LA GACILLY. Téléphone (99) 08.83.54

COMMODORE 64

U.S. GOLD

BEACH HEAD	95 F
BLUE MAX	95 F
BRUCE LEE	95 F
COMBAT LEADER	165 F
CONGO BONGO	95 F
F-15 STRIKE EAGLE	165 F
FORT APOCALYPSE	95 F
INDIANA JONES	95 F
NATO COMMANDER	95 F
RAID OVER MOSCOU	95 F
SPITFIRE ACE	115 F
SPY HUNTER	95 F
STELLAR 7	95 F
STRIP POKER	95 F
ZAXXON	95 F
BATTLE FOR NORMANDY	165 F
SOLO FLIGHT	165 F

INTERNATIONAL FOOTBALL	175 F
GHOSTBUSTERS	105 F
PITFALL II	95 F
RIVER RAID	125 F
FOOTBALL MANAGER	95 F
SPACE SHUTTLE (F)	105 F
ANKH	125 F
AZTEK	125 F
LORDS OF MIDNIGHT	75 F
MR. ROBOT	125 F
MY CHESS II	95 F
PSY WARRIOR	95 F
PSYTRON	85 F
SPY VS SPY	95 F
STEVE DAVIS SNOOKER	95 F
PINBALL WIZARD	115 F
COMBAT LINX	95 F
HAVOC	145 F
KOKOTONI WILF	95 F
MONTY MOLE	95 F
PIGEON	125 F
SUICIDE EXPRESS	85 F
BREAK FEVER	95 F
ADVENTURE QUEST	145 F
LORDS OF TIME	125 F
BATTLE OF MIDWAY	125 F
ANCIPITAL	95 F
CASTLE OF TERROR	125 F
HAMPSTEAD	125 F
THE HOBBIT	165 F

BEACH HEAD (Disk)	175 F
RAID OVER MOSCOU (Disk)	175 F
SPITFIRE ACE (Disk)	175 F
WHITE LIGHTNING (Disk)	190 F
NOUVEAUTÉS	
WORLD SERIES BASEBALL	125 F
G. NATIONAL HORSE RACES	125 F
SHADOW FIRE	165 F
TIR NA NOG	125 F
SHADES	125 F
IMPOSSIBLE MISSION	125 F
AIR WOLF	125 F
SHOP LIFTER	125 F
RAID ON BUGELING BAY	125 F
10 MEGAITS	125 F

SPECTRUM	
U.S. GOLD	
LODE RUNNER	115 F
MANIC MANOR	95 F
ALIEN 8	99 F

SHERLOCK HOLMES	145 F
ZIM ZALA BIM	115 F
AUTOMANIA, PYJAMARA	145 F
PYJAMARAMA	95 F
SHOOT THE RAPIDS	95 F
D. TH. DECATHLON	95 F
HUNTCHBACK	85 F
HUNTCHBACK II	95 F
KONG STRIKES BACK	95 F
STUNT BIKE	95 F
TORNADO LOW LEVEL	95 F
MATCH POINT (Tennis)	115 F
B.C.S. QUEST FOR TIRES	125 F
JET SET WILLY	85 F
LODE RUNNER	125 F
MANIC MINOR	95 F
BOULDERDASH	95 F
JUICE	95 F
MOTOR CROSS	125 F
CADCAM WARRIOR	95 F
COMBAT LEADER	165 F
BUCK ROGERS	125 F
STAFF OF KARNATH	95 F
UP N' DOWN	95 F
SENTINEL	95 F
VALHALLA	85 F
SUMMER GAMES (cassette)	165 F
SELECT 1	145 F

BEACH HEAD (Disk)	175 F
RAID OVER MOSCOU (Disk)	175 F
SPITFIRE ACE (Disk)	175 F
WHITE LIGHTNING (Disk)	190 F
NOUVEAUTÉS	
WORLD SERIES BASEBALL	125 F
G. NATIONAL HORSE RACES	125 F
SHADOW FIRE	165 F
TIR NA NOG	125 F
SHADES	125 F
IMPOSSIBLE MISSION	125 F
AIR WOLF	125 F
SHOP LIFTER	125 F
RAID ON BUGELING BAY	125 F
10 MEGAITS	125 F

SPECTRUM	
U.S. GOLD	
LODE RUNNER	115 F
MANIC MANOR	95 F
ALIEN 8	99 F

★ UN JEU GRATUIT POUR 5 ACHETÉS ★ (1)

BON de COMMANDE à envoyer à : **GUILLEMOT International Software**

B.P. 2 — 56200 LA GACILLY

TITRES	PRIX
Frais Port et Emballage	+ 18 F
TOTAL	

Je joins un

☐ Chèque bancaire

☐ Mandat-lettre

☐ Contre-remboursement (ajouter 15 F. de frais)

_____ Débitez ma ☐ Carte Bleue



☐ Eurocard Master



☐ Américan Express



N° _____

Date d'expiration .../.../...

Signature (Obligatoire)

(1) Vous choisissez 6 titres, le moins cher est gratuit.

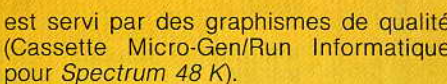
Livraison sous 48 heures pour tous les produits en stock.

NOM
 Adresse
 Code postal Ville
 Téléphone
 ORDINATEUR ☐ C 64 ☐ SPECTRUM ☐ AMSTRAD

NOUVEAU

**COMMANDEZ PAR TELEPHONE
 AVEC VOTRE "CARTE BLEUE"**

(99) 08 83 54 de 9 à 19 heures.



ENIGMATIKA

Bravo Bellemare !

RECHERCHE

SCORE 200

LE PERE DE BRAVO

QU'EST-CE QUI VOUS INTERESSE ?

- 1 SON METIER
- 2 SES LOISIRS
- 3 SES CRAINTES
- 4 SES OBJETS FAMILIERS

Buttons: [Square] [3 Circles] [Circle with Cross] [Circle with Dot] [Circle with Triangle] [Circle with Plus] [Circle with Minus]

tion ou bien ouvrir la porte à une suite plus précise, dévoilant un mot-clé. Ce jeu est unique en son genre. Cinq cassettes sont actuellement disponibles, proposant chacune cinq énigmes différentes. On regrettera pourtant la facilité avec laquelle on en vient à bout. Chaque énigme peut être normalement découverte en une demi-heure tout au plus, le nombre d'écrans restant limité. De « super-énigmes » seraient les bienvenues, car l'idée mérite d'être développée. (Cartouche plus cassette Answare pour *TO 7/70*.)

STANLEY
Histoire potagère

A screenshot from the Atari 2600 game 'The Great Escape'. The game is shown in a top-down perspective. At the top of the screen, the text 'SCORE 00000' is on the left, 'NINEAU 03' is in the center, and 'PHASE 1' is on the right. Below this text, there are several small, dark, circular icons. In the center of the screen, a player character (a small figure with a red hat) is standing on a blue, horizontal platform. To the left of the player, a small, light-colored object (possibly a key or a tool) is on the ground. Below the platform, there are six vertical poles, each with a yellow, circular base. The background is a solid black color.

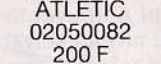
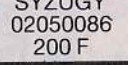
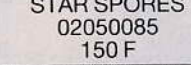
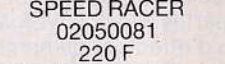
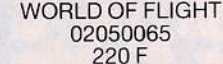
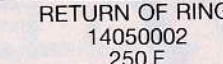
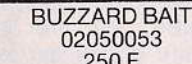


Tirez les premiers

Napoléon est un wargame pour deux joueurs, l'ordinateur se bornant à déplacer les unités et à en évaluer les différentes actions. Le but du jeu est d'investir durant trois jours la capitale de l'ennemi ou d'anéantir toutes ses armées. Chaque camp dispose au départ de neuf armées. Aux quatre premiers tours, le joueur déplace ses unités dans la direction voulue. Les campements permettent soit de tenir une position forte, plus difficile à attaquer, soit de remettre sur pied une armée après une bataille perdue. Lorsque deux armées sont en contact, la bataille s'engage. Tant que le combat n'est pas terminé, toutes les



DRAGON[®] CRACHE DES FLAMMES



Nom Prénom

Adresse

Ville Téléphone

Date et signature

- ☐ Paiement comptant -chèque bancaire, mandat, ou contre-remboursement
- ☐ Carte bleue n° Date d'expiration

Bon à retourner à _____

[illegible]

GOAL COMPUTER 15, rue de St-Quentin, 75010 Paris - Tél. 200.57.71.

Plus de 300 logiciels (catalogue gratuit sur demande)

40

TUBES

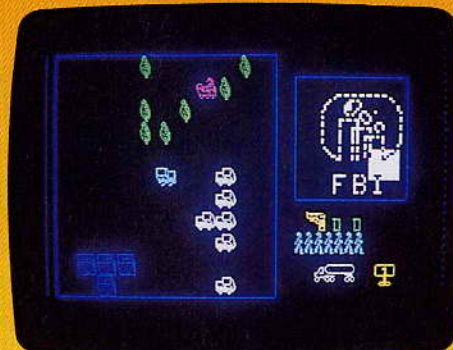


L'hélicoptère doit tirer sans cesse, et larguer ses bombes avec le maximum de précision. Il est vital pour lui d'atteindre les réservoirs de carburant, sinon la panne sèche est inévitable... *Super Cobra* rappelle beaucoup *Victory* de Coleco. Les Japonais copient, ou tout au moins s'inspirent sans vergogne 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/Coconut, pour M.S.X. avec notice en français.)

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

F.B.I. Trafic d'alcool

La prohibition bat son plein. L'alcool est devenu un produit rare, qui se vend à prix d'or au marché noir, et dans les arrière-salles secrètes de bars douteux. La fortune est à portée de main, ou plutôt de pistolet mitrailleur, à condition de tirer sur les camions transportant le précieux liquide pour leur voler leur chargement. Votre camion ne contient pas plus de cinq cargaisons, ce qui vous oblige à aller décharger régulièrement le tout dans un entrepôt. Bien évidemment, la police ne l'entend pas de cette oreille, et vous poursuit. Mais attention à ne pas renverser des piétons, ni heurter un lampadaire : cela plongerait la ville dans l'obscurité la plus totale pendant quelques instants, ce qui arrangerait les affaires de la police ! *F.B.I.* comporte dix tableaux, de plus en plus difficiles, correspondant à des plans de villes différents. Jeu d'action agrémenté d'un



zeste de stratégie assez originale, *F.B.I.* est bienvenu sur le TO 7/70, dont la ludothèque n'est pas toujours convaincante. (Cassette Infogrames, pour TO 7/70).

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

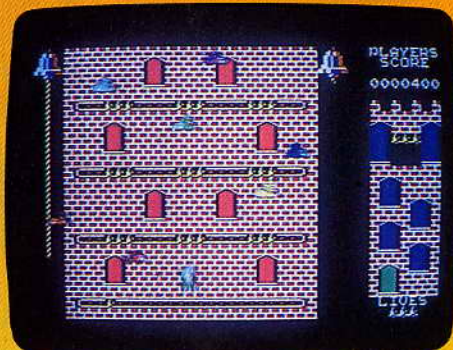
HUNCHBACK II QUASIMODO'S REVENGE

Hugolien

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



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.



Hunchback, deuxième du nom, ou « la revanche de Quasimodo » est difficile à souhait et possède toutes les embûches dont rêvent ceux qui n'ont de cesse que de prouver à l'élite 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 Océan/Run Informatique, pour Commodore 64).

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

SHADOWKEEP Sauver une âme

Il y a très longtemps, le démon Dal'Brad rentra dans la demeure du puissant magicien Macomedon et enferma 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 ; Thalidars, versés dans les arts magiques ; Zhis'ta, agiles et rusés et enfin humains, leaders intelligents. Chaque personnage est caractérisé par sa force, son intelligence, sa dextérité, sa puissance magique, son charisme 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 nécromanciens. Chacun aura une part capitale à prendre dans cette difficile aventure.

Au début, vous êtes pourvu du minimum nécessaire (torche, épée, sorts), mais vous pouvez éventuellement compléter votre équipement, en fonction de l'argent dont vous disposez, bien sûr. Une fois dans la tour, n'oubliez surtout pas de préparer vos aventuriers, en particulier les guerriers. En effet, sans cela, leurs armes, armures et boucliers resteraient dans leur sac et vous risqueriez de vous trouver dans une situa-

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 parrainage... 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-nous vos nom, prénom, adresse et téléphone ainsi que les titres désirés, leur référence, leur prix (auxquels vous déduirez 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).

PROMOTION SPECIAL CBS

Réserve aux membres du Club. Valable jusqu'au 30 Avril 1985 et dans la limite du stock disponible. (La remise de 10 % ne s'applique pas aux promotions)

Pack de 4 cartouches pour CBS COLECO

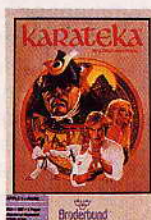
BC'S Quest for tires (Sierra on line) réf. * 57
Evolution (Sydney) réf. * 4
Threshold (Sierra on line) réf. * 405
Oil's Well (Sierra on line) réf. * 217

LE LOT
490^F
OU
150^F
L'UN

LES NOUVEAUTES



ROBOT ODYSSEY I
Vous vous passionnez pour la robotique ? Êtes-vous doué ?



KARATEKA
Le dernier jeu d'arcade de chez Broderbund.
Un graphisme exceptionnel.



RENDEZ-VOUS WITH RAMA
Adaptation du fameux récit d'Arthur C. Clarke.



FAHRENHEIT 451
Revivez une grande aventure de la science fiction.

			Cartouche Disquette Cassette		Nouveautés		ATARI V.S. CBS COLECO APPLE IIc IIe		ATARI MICRO 600/800 XL		COMMODORE C.B.M. 64		IBM PC ORIC 1/ATMOS		THOMSON TD 7 MD 5		SINCLAIR SPECTRUM		MACINTOSH MSX	
N°	TITRE	EDITEUR	PRIX EN FRANCS																	
JEUX D'ARCADE																				
5	ZAXXON	DATASOFT																		
6	POOYAN	DATASOFT	195																	
7	BRUCE LEE	DATASOFT																		
10	LODE RUNNER	BRODERBUND																570		
11	PITFALL II	ACTIVISION	290	320					350	130	230						120	150		
12	HERO	ACTIVISION	290	320					350	130	230						120	150		
13	DEATHLON	ACTIVISION	290		370					130	230									
14	RIVER RAID	ACTIVISION	290	320					350	130	230						120	150		
17	POLE POSITION	ATARI				299	299			299	299									
19	SUMMER GAMES	EPYX								200	450									
57	BC'S QUEST FOR TIRES	SIERRA ON LINE							340											
58	KOKOTONI	ELITE								120							120			
68	SPORTS HERO	MELBOURNE HOUSE															100			
82	MANOPIER	DATASOFT								265	265									
90	BUMPING BUGGIES	BUBBLE BUS								100										
95	CAVE FIGHTER	BUBBLE BUS								100	100									
115	SPY VS SPY	FIRST STAR								140										
126	TENNIS	IMAGIC			420						350									
174	ZETA 7	MOGUL								190	190									
316	KARATEKA	BRODERBUND			550															
209	SKYFOX	ARIOLA			440															
217	OIL'S WELL	SIERRA ON LINE			345			400				400								
228	CONAN	DATASOFT			315			265			265									
236	PAC-MAN	DATASOFT				265	265			265	265									
313	STELLAR 7	PENGUIN			360						360									
315	GHOST BUSTERS	ACTIVISION								145	245						120			
405	THRESHOLD	SIERRA ON LINE			350			350												
428	GROUND ZERO	MIND SPORT																520		
JEUX D'ADVENTURE																				
318	FAHRENHEIT 451	TE LARIUM									280									
319	RENDEZ-VOUS WITH RAMA	TE LARIUM									280									
33	THE DALLAS QUEST	DATASOFT			265			265			265									
61	SORCERER OF CLAYMORGUE	ADVENTURE			250	150				150	195						150			
164	SHERLOCK HOLMES	MELBOURNE HOUSE								195							195			
169	MUGSY	MELBOURNE HOUSE															95			
218	KINGS QUEST	SIERRA ON LINE			550															
445	L'ENLEVEMENT	C.I.L.			450															
564	LE CASSE	ATARI SOFT			405															
575	MANDRAGORE	INFOGRAMES								360	390									
JEUX DE ROLES																				
27	SEVEN CITIES OF GOLD	ARIOLA			390			390			390									
44	ULTIMA III	ORIGIN SYSTEM			550			550			550									
70	SORCELLERIE III	MATRA HACHETTE			550															
JEUX DE SIMULATION																				
385	COBALT INTERCEPTOR	ERE INFORMATIQUE															95			
71	HUSTLER	BUBBLE BUS								100							100	100		
431	CHAMPION SHIP BOXING	SIERRA ON LINE											550							
85	THE FALL OF ROME	A.S.P.				95				95							95			
375	GUERRE DE SECESSION	LOTHORIEN								180					180			150		
283	ROCKY'S BOOT	THE LEARNING COMPANY			580															
432	ROBOT ODYSSEY	THE LEARNING COMPANY			630															
434	SARGON III	HAYDEN			595													690		
UTILITAIRES, GRAPHIO. ET PROFESSIONNELS																				
580	DESIGNER'S PENCIL	ACTIVISION																120		
563	STORY BOARD	LANGAGE ET INFORMATIQUE														290	340			

green
SOFT

GreenSoft
B.P. 143
MC 98003 Monaco Cedex
Tél. (93) 30.34.59

BON POUR 50^F

à valoir uniquement sur tout achat dans les boutiques Green Shop
Valable jusqu'au 30/04/85

green
SHOP

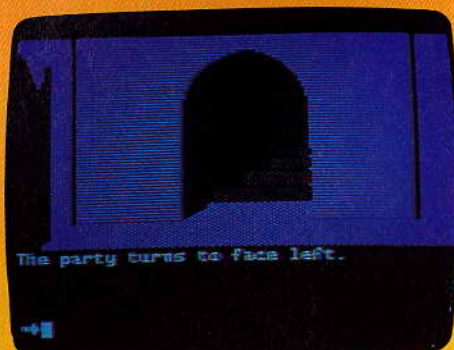
BULLETIN D'ADHESION AU CLUB à renvoyer à : GreenSoft BP 143 - MC 98003 Monaco Cedex.
Je désire m'inscrire au Club GreenSoft et bénéficier ainsi de tous les avantages réservés à ses membres. Je m'engage à choisir dans le catalogue GreenSoft et à commander au moins un logiciel de jeux par trimestre pendant un an. Dans le cas où je n'aurais pas effectué mon choix avant le dernier jour de chaque trimestre, j'accepte de recevoir contre remboursement de la « Sélection du trimestre », adaptée à mon ordinateur ou ma console. J'ai bien noté que mon adhésion n'est valable que si elle est accompagnée d'une commande. A l'expiration du délai d'un an, si je suis satisfait des services du Club GreenSoft, j'accepte que mon adhésion soit renouvelée d'année en année, à chaque date anniversaire. Si je ne souhaite pas la renouveler, je vous préviendrai par simple lettre avant la fin de mon adhésion.

Date :
Pour les mineurs, signature des parents :
Attention : une signature imitée ou falsifiée peut entraîner des poursuites pénales (art. 150 et suivants du Code Pénal).

SIGNATURE :
OBLIGATOIRE précéder de la mention manuscrite « lu et approuvé ».

à remplir en caractères d'imprimerie
Nom : Prénom : né le :
Adresse :
Code Postal : Ville ou localité :
Marque et type de l'ordinateur ou de la console :

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



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 un 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, geno, 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

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



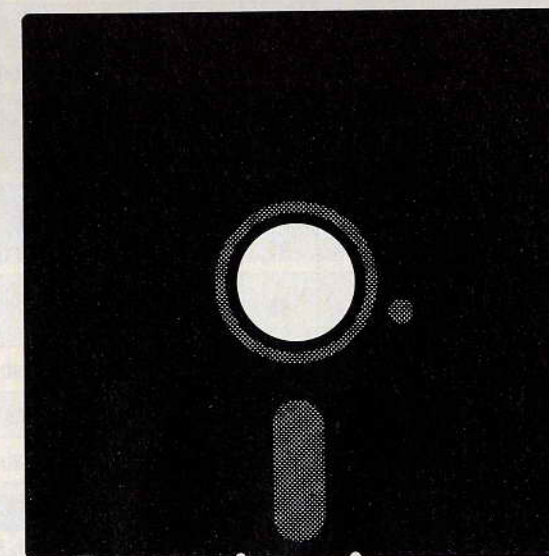
dans le bassin ! Un graphisme adorable redonne à tous une âme d'enfant et l'envie de garder cygne et poisson en bon voisinage. (Cassette PSS pour *Commodore 64*).

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



DISKETTÉS DE L'AVENTURE, DISKETTEZ VOTRE IMAGINAIRE AVEC LA DISKETTE ADVENTUREWRITER

GÉNÉRATEUR DE PROGRAMMES



ADVENTUREWRITER DE CODEWRITER

CRÉEZ VOS PROGRAMMES
SANS SAVOIR PROGRAMMER.

Ça va disketter dans les jeux d'aventure ! Il est vrai que cette diskette est tout un programme. Plus qu'un programme d'ailleurs, 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 créez vos jeux d'aventure avec pour 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 : SOFITEC 207, rue Gallieni 92100 Boulogne. Tél. (1) 605.88.78.



UN PRODUIT
SOFITEC

LE COMMODORE VIC 20 : DES SUPER PRIX ET DES SUPER PROGRAMMES POUR UN SUPER COPAIN

	Support cassette	Cartouche enfichable	Joystick	Paddle	Clavier	Extension mémoire	Prix TTC	
PROGRAMMES RÉCRÉATIFS								
SARGON II CHESS	•	•		•	—		95	Jeu d'échecs
JUPITER LANDER	•			•	—		95	Être le premier à atterrir sur Jupiter telle est la mission
GORF	•	•			—		95	L'empire Gorfien lance un défi à la Terre
AVENGER	•	•		•	—		95	Le plus célèbre des jeux "les envahisseurs"
SLOT	•			•	—		95	Jeu de casino, le jackpot
CLOWNS	•		•	•	—		95	Attrapez les ballons à l'aide d'une balançoire
SEAWOLF	•		•		—		95	La guerre maritime
MENAGERIE	•	•		•	—		95	Un voyage plein d'aventures dans le désert et les marais
OMEGA RACE	•	•	•		—		95	Bataille de l'espace, plusieurs niveaux de difficultés
COSMIC JAILBREAK	•	•		•	—		95	Conservez vos prisonniers malgré les monstres
COSMIC CRUNCHER	•	•		•	—		95	Détruisez tous les pulsars de la galaxie, 11 niveaux de jeux
HOME BABYSITTER	•			•	—		95	3 programmes pour apprendre l'alphabet, compter, dessiner
POKER	•			•	—		95	Célèbre jeu de cartes, très bon graphisme
VOODOO CASTLE	•			•	—		95	Sauvez le comte Christie de l'anathème
MOLE ATTACK	•			•	—		95	Votre jardin est envahi par des taupes
PIRATE COVE	•			•	—		95	Cherchez des trésors cachés dans l'île
ADVENTURELAND	•			•	—		95	13 trésors à découvrir, à mettre en sécurité
MISSION IMPOSSIBLE	•			•	—		95	Il faut découvrir une bombe dans une centrale nucléaire
THE COUNT	•			•	—		95	Détruire le comte Dracula à l'intérieur du château
ALIEN	•	•		•	—		95	Vous disposez de trois minutes pour les détruire
STAR BATTLE	•	•		•	—		95	Très connu sous le nom de galaxian
SUPER SMASH	•		•		—		95	3 murs de briques très différents les uns des autres
MONEY WARS	•			•	—		95	Collectez les sacs remplis de billets en évitant l'attaque de flèches mortelles
CRAZY WORM	•		•		•	—	60	Une chenille dans un labyrinthe
GHOSTMAN	•		•		•	—	60	Mangez le plus possible. Attention aux fantômes
TOOTH INVADERS	•	•		•	—		95	Participez à la chasse aux caries en vous amusant
BLITZ	•			•	—		60	Un avion bombarde une ville
THE CATCH	•		•		•	—	60	Rattrapez un maximum d'objets tombant du ciel
RACE FUN	•			•	•	—	60	Une course de voiture très rapide
QBONIAN	•		•		•	—	60	Coloriez la pyramide en échappant aux monstres
PINBALL	•			•	•	—	95	Un billard électrique qui est bien plus que cela
RAT RACE		•	•		•	—	95	Dans un labyrinthe votre souris doit manger 6 fromages, attention aux chats
ROAD RACE		•			•	—	95	Pilotez de nuit dans un rallye la distance la plus importante
ANNIHILATOR	•		•			—	60	Défendez votre planète contre les envahisseurs

**Le VIC 20, un copain pour les jeux,
pour l'initiation à l'informatique, pour
les études, pour la gestion familiale...**

	Support cassette	Cartouche enfichable	Joystick	Paddle	Clavier	Extension mémoire	Prix TTC	
AIDES À LA PROGRAMMATION								
AUTOFORMATION AU BASIC (TOME II)	•				•	—	195	Pour apprendre à programmer en BASIC
SUPER EXPANDER		•			•	—	195	Ajoute au BASIC des commandes sur le graphique gestion des couleurs, aide à la musique
PROGRAMMER'S AID		•			•	—	195	Aide à la programmation édition mise au point (renumérotation-chaînage-trace, etc.)
HESMON		•			•	—	195	Moniteur langage machine du 6502
VIC MON		•			•	—	195	Moniteur langage machine du 6502
SCREEN MASTER		•			•	—	195	Générateur d'écran trois fonctions affichage-saisie-manipulation page écran masques
VIC FORTH		•			•	—	395	Langage de programmation
TURTLE GRAPHIC		•			•	—	195	Langage très simple permettant à un débutant de découvrir l'informatique
PROGRAMMES FAMILIAUX ÉDUCATIFS ET SCIENTIFIQUES								
QUIZMASTER	•				•	—	80	Générateur de jeux questions-réponses
CALCUL ELEMENTAIRE	•				•	3 K	80	4 programmes pour apprendre le calcul (animés)
VIC GRAF		•			•	—	195	Étude des équations de fonctions par leur représentation graphique
VIC STAT		•			•	—	195	Commandes statistiques ajoutées au BASIC
VIC HOME	•				•	—	195	Programmes pour le jeu, l'étude, la gestion familiale
VIC RELAY		•			•	—	245	6 sorties relais, 2 entrées optocoupleurs
VIC STOCK	•				•	8 K	195	Gestion des stocks (sur cassette)
VIC WRITER	•				•	8 K	195	Traitement de texte
DIVERS								
PROGRAMMER'S REFERENCE GUIDE							95	Pour découvrir les possibilités de votre VIC 20 et aller plus loin
CRAYON LUMINEUX						—	245	
EXTENSION						3 K	145	
EXTENSION						8 K	195	

**Il y a plus de logiciels pour les
COMMODORE que pour n'importe
quel autre ordinateur.**



**9 rue Sentou
PROCÉP 92150 Suresnes
Distributeur exclusif pour la France.**

commodore

BON DE COMMANDE

à retourner accompagné de votre règlement à :
PROCÉP - B.P. 62 - 92150 Suresnes

Nom : _____
Prénom : _____
Adresse : _____
Code Postal : [] [] [] [] []
Ville : _____

Désignation	Quantité	Prix	Montant
TOTAL			

Ci-jointe la somme de F. _____ TTC, par chèque
bancaire à l'ordre de PROCÉP



ATHLETYX: parviendrez-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. Intérêt: ★★★★★. Prix: n.c.).



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 TO7/70. Intérêt: ★★★★★. Prix: n.c.).



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



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. Sivéa, pour Apple II. Intérêt: ★★★★★. Prix: F).

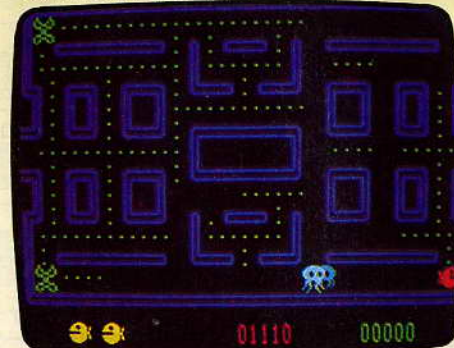
Cartouches célèbres
sur consoles
aujourd'hui disponibles pour
nos micro-ordinateurs,
futurs stars en jupon.
Voici un bref panorama
des nouveautés du mois.
Pour ceux qui
veulent tout savoir...



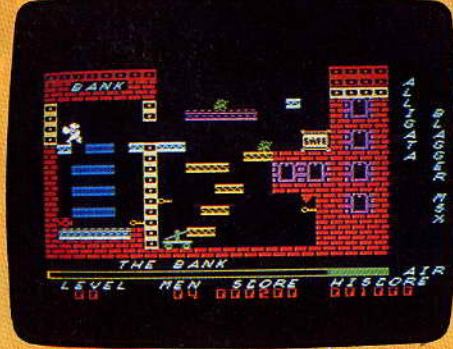
CATEGORIC: marin d'eau douce ou loup de mer, vous devez, à bord de votre navire, faire face aux offensives des cuirassés, porte-avions et raids aériens ennemis. (Cassette No Man's Land pour MO5. Intérêt: ★★★★★. Prix: B).



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



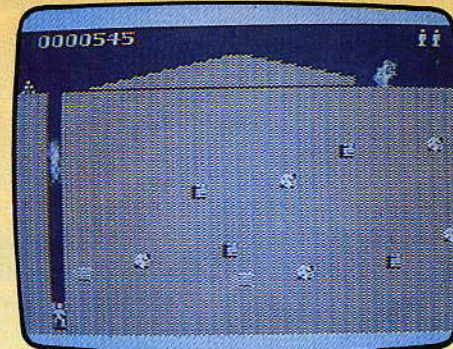
GOUPY: nostalgie, quand tu nous tiens ! Qu'il est difficile d'oublier ses premières amours. Pac-Man, tu es éternel. La version Exelvision est facile dans les premiers niveaux pour EXL 100. Intérêt: ★★★. Prix: D).



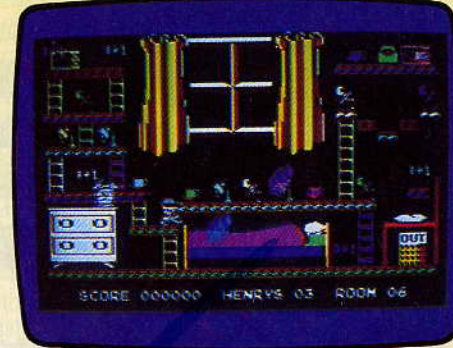
BLAGGER: le métier de monte-en-l'air revêt parfois l'aspect d'un véritable art. Vingt écrans où il faut rivaliser d'adresse pour accomplir ses forfaits. (Cassette Alligata pour M.S.X. Intérêt: ★★★★★. Prix: B).



COBRA PINBALL: un excellent flipper, aux mouvements de balle très réalistes et entièrement paramétrables: inclinaison de la piste, etc. (Cassette Cobra Soft pour Oric/Atmos. Intérêt: ★★★★★. Prix: n.c.).



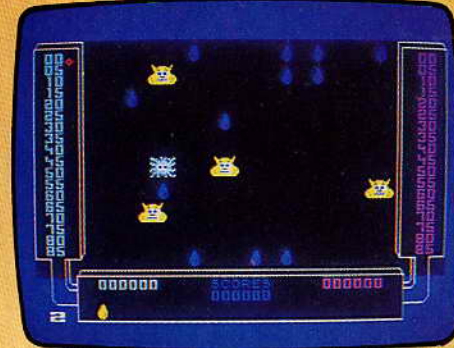
FORTY NINER: vous devez creuser des galeries pour récupérer les pépites d'or. Un graphisme étonnant pour cet appareil. (Cassette Software Farm/No Man's Land, pour ZX 81 16 K. Intérêt: ★★★★★. Prix: A).



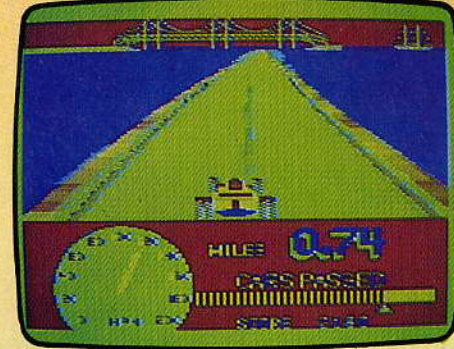
HENRY'S HOUSE: un jeu d'arcade captivant dont la variété des situations ne vous laissera pas le temps de souffler. (Cassette English Software/No Man's Land pour C 64. Intérêt: ★★★★★. Prix: B).



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. Intérêt: ★★★★★. Prix: B).



SCRONTCH: 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 TO7/70 et MO5. Intérêt: ★★★).



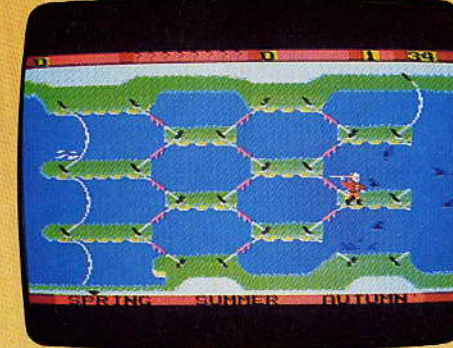
SPEED RACER: participez à cette course folle en circuit. Les graphismes en 3 dimensions sont très réussis. (K7 Microdeal, Goal Computer pour Dragon 32. Intérêt: ★★★★★. Prix: C).



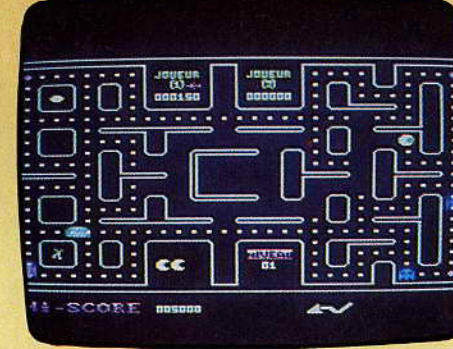
TERRAHAWKS: à bord de votre vaisseau spatial, vous devez vous diriger vers le tunnel qui mène au centre du trou noir. (Cassette C.R.L./Coconut pour Spectrum 48 K. Intérêt: ★★★. Prix: B).



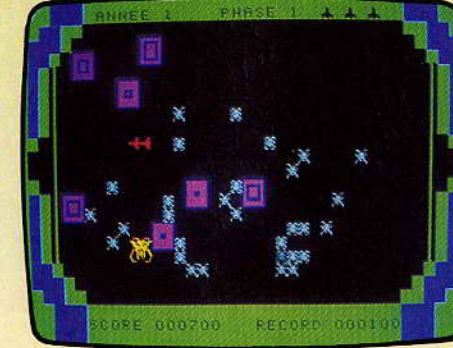
QUINX: cauchemar d'un étudiant surmené. D'horribles bêtes mangent ses feuilles de cours et renversent de l'encre. Il doit les en empêcher. (Cassette Super Soft pour C64. Intérêt: ★★★. Prix: n.c.).



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. Intérêt: ★★. Prix: n.c.).



SPRITES MAN: un glouton parcourt un lab-rinthe pour suivi par des fantômes... Pac Man n'en finit plus d'engendrer des clones. (Cassette Sprites pour M.S.X. Intérêt: ★★★. Prix: B).



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



ROLLERBALL: un immense flipper (quatre paires de manettes) bien réalisé, au jeu très rapide aux niveaux 3 et 4, mais qu'on ne peut pas remuer. Frustrant. (Cartouche HAL pour M.S.X. Intérêt: ★★★. Prix: C).



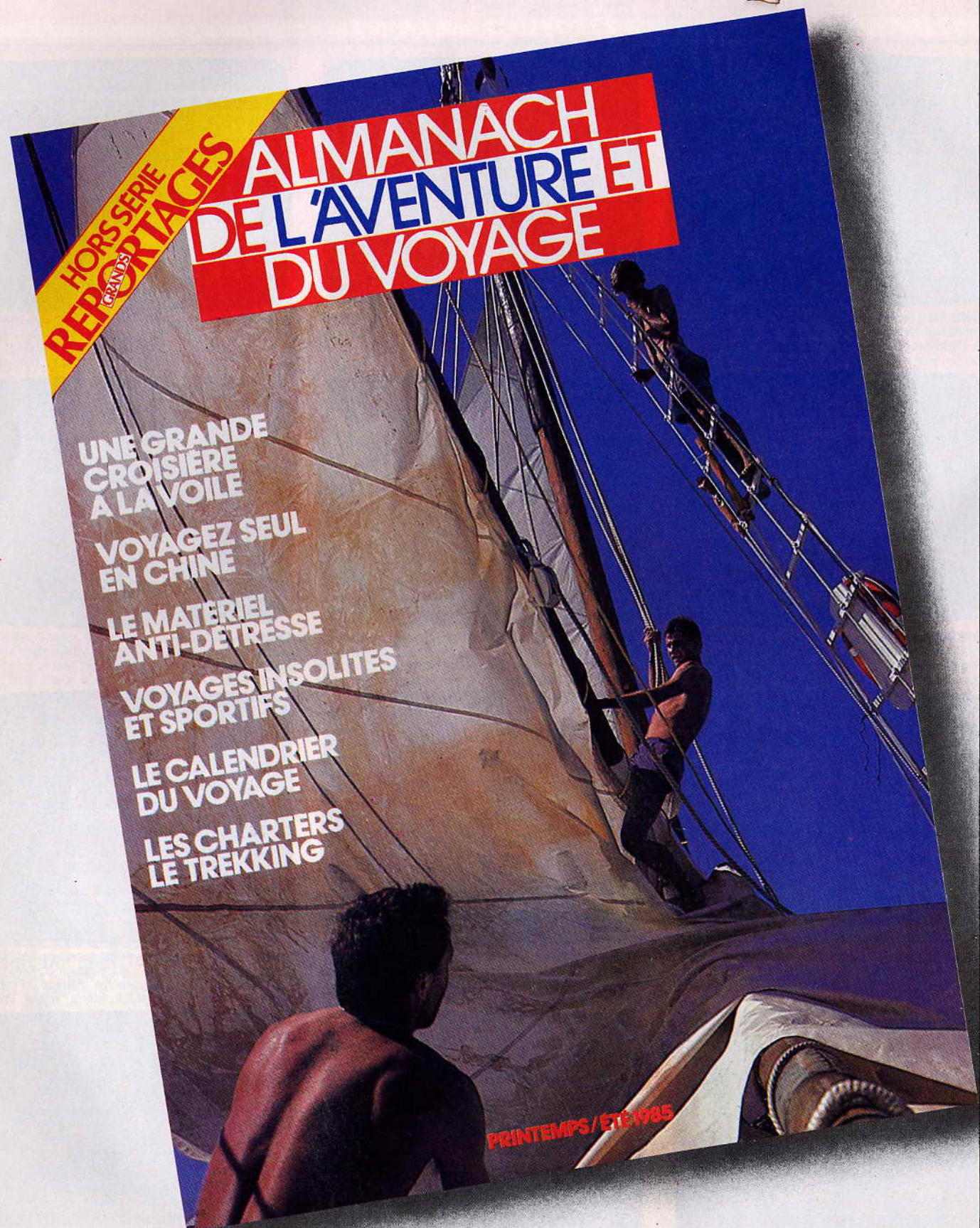
SPECIAL DELIVERY: vous devez aider le Père Noël à collecter les cadeaux et à les distribuer dans les maisons. (Cassette Creative Spark/No Man's Land pour Spectrum 48 K. Intérêt: ★★★★★. Prix: A).



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



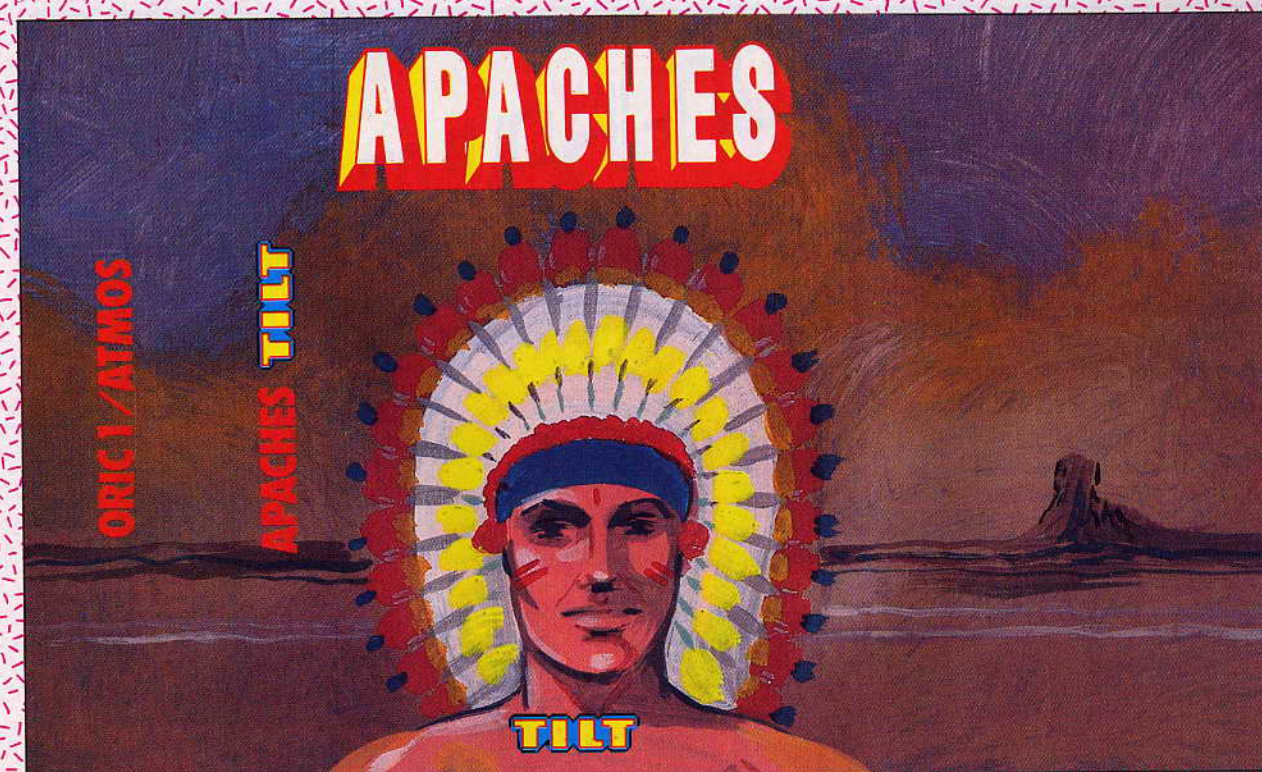
WATERSKI: un parcours de ski nautique avec tremplin de saut. La difficulté du jeu n'est pas à la hauteur du graphisme et de l'originalité du thème. (Cassette Alligata pour C 64. Intérêt: ★★. Prix: B).



EN VENTE CHEZ VOTRE MARCHAND DE JOURNAUX .39F.

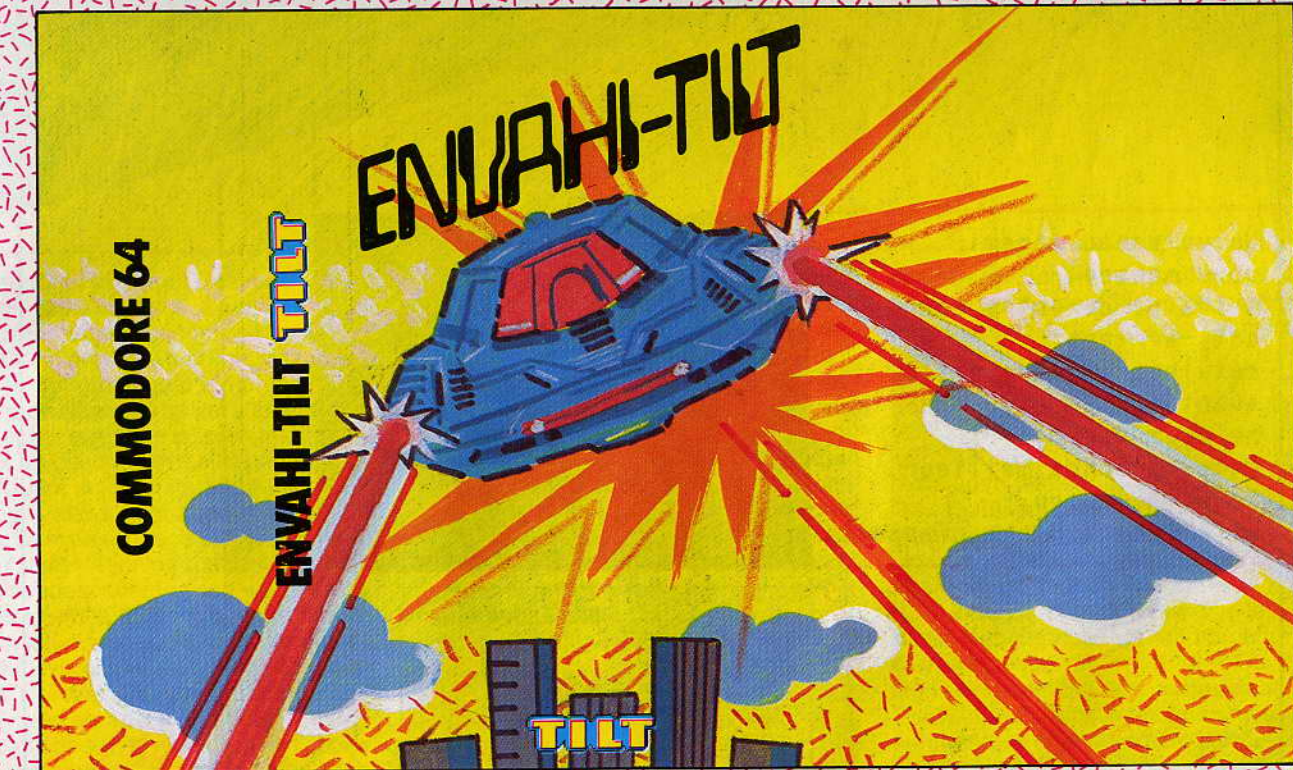
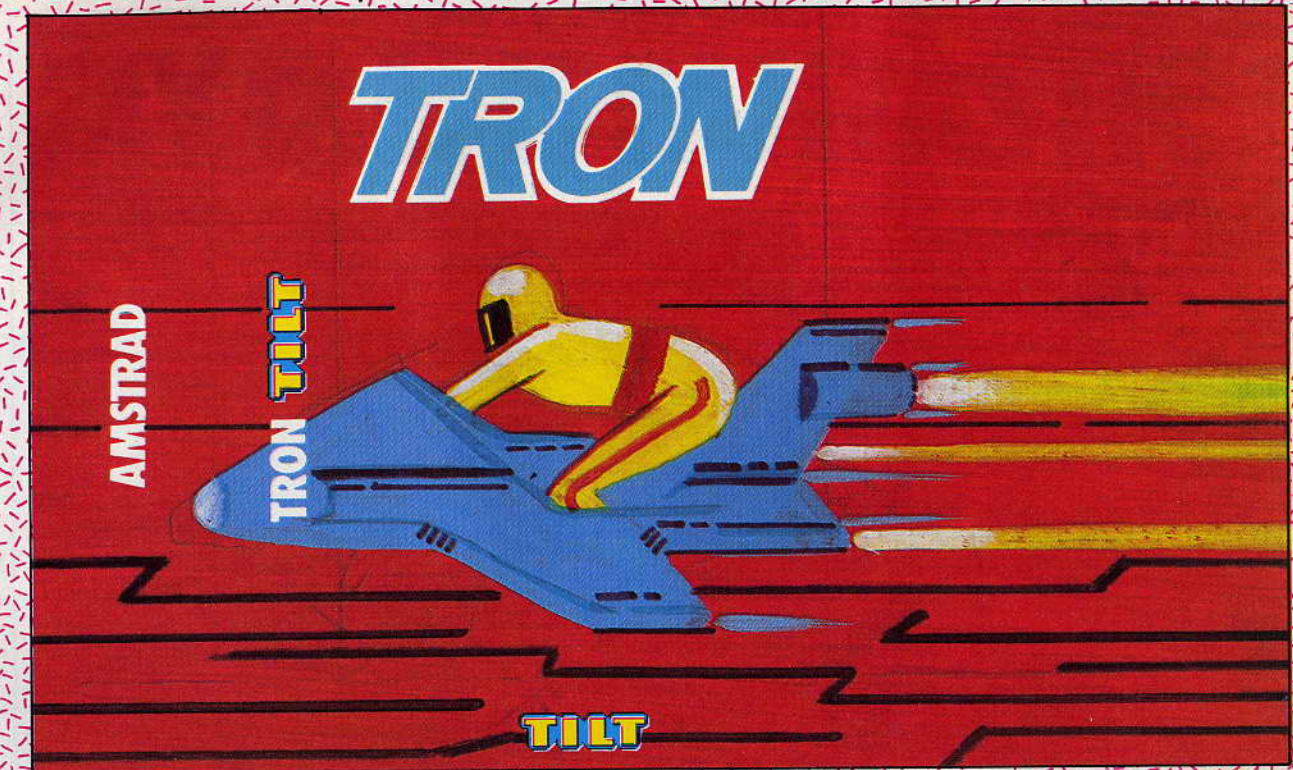
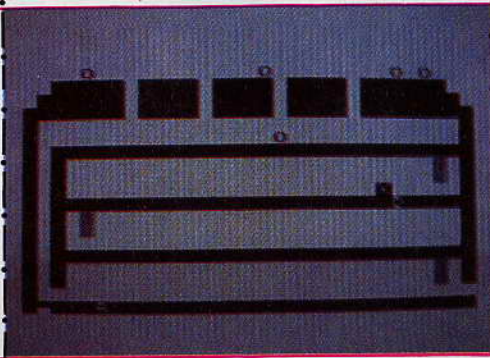
C A S S E T T E S

SURPRISES

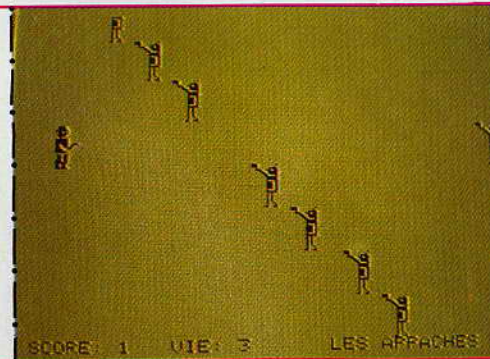


SURPRISES

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.

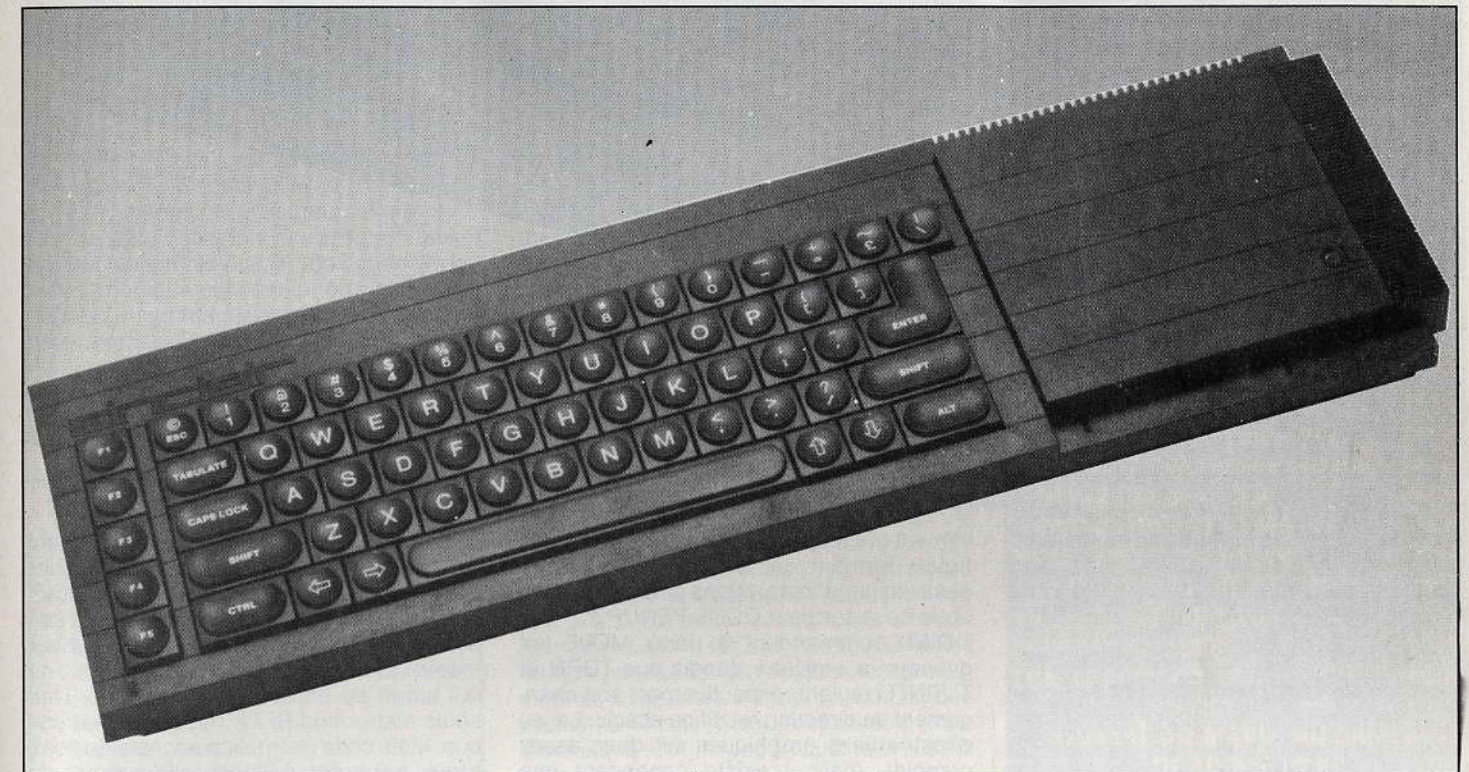


Nous sommes au Far West. Les Apaches sont sur le sentier de la guerre. Vous devez leur échapper. Pour vous déplacer, utilisez les touches d'édition et tirez avec la barre d'espace...



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 péritélévision, 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 :

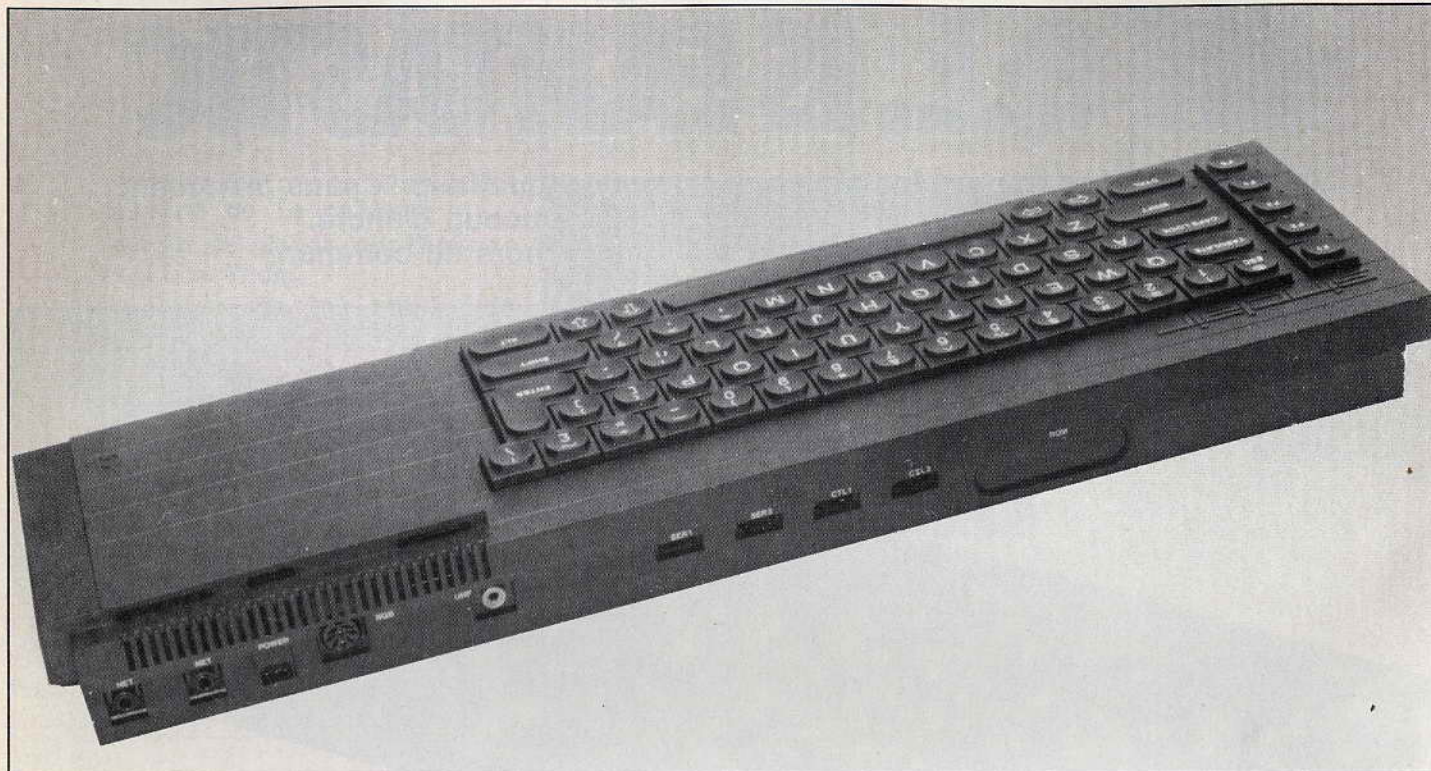
- l'usure parfois rapide des microcassettes ;
- l'absence de connexion à un vrai lecteur de disquettes ;
- la prise joystick non standardisée.

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. A 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 ou 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-

vement et FILL permet le remplissage d'une figure fermée. Le Super-Basic possède aussi un jeu d'instructions pour les graphiques de la tortue (LOGO). PENUP et PENDOWN commandent le tracé. MOVE fait avancer la « tortue », tandis que TURN et TURNTO règlent respectivement son changement de direction relatif ou absolu. Le jeu d'instructions graphiques est donc assez complet, mais il existe cependant une lacune regrettable. En effet, il manque la gestion des sprites, si pratique pour la réa-

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 distorsions. 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. Psion, 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.

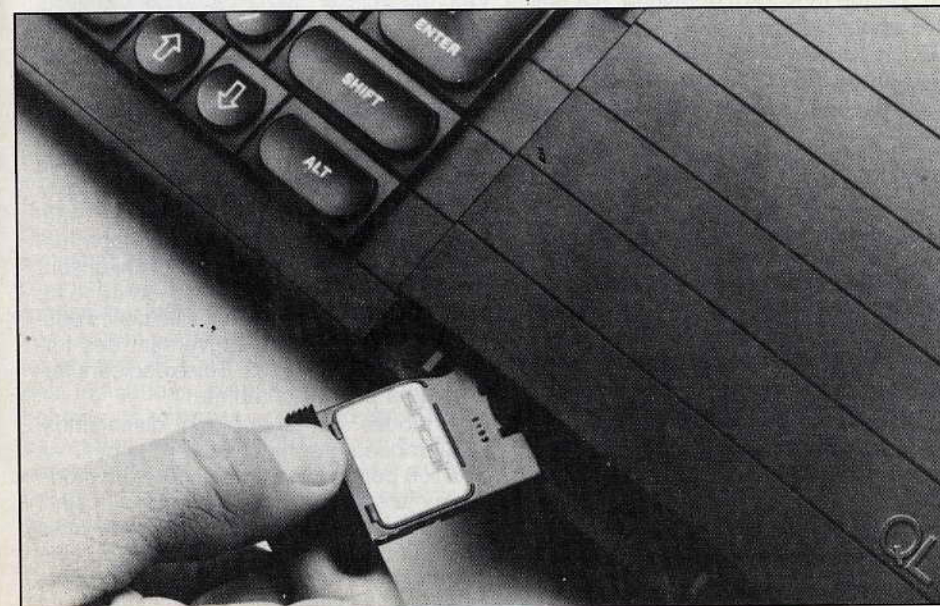
Mini bibliothèque

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 Psion. 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 porté 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.

TILTOSCOPE

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



VIDEO TROC

ÉCHANGE REPRISE DÉPÔT-VENTE JEUX ET MICRO-ORDINATEURS



PROMOTIONS MATÉRIEL NEUF

MSX CANON V 20	2 990 F
IMPRIMANTE MSX CANON	1 990 F
AMSTRAD CPC 464 moniteur vert	2 990 F
AMSTRAD CPC 464 monit. couleur	4 490 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	299 F
BOITE 10 DISQUETTES	145 F
CONSOLE COLECO	990 F

OUVERT DU MARDI AU SAMEDI
DE 10 h à 19 h

89 bis, rue de Charenton
75012 PARIS

Métro : 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

PRÉNOM

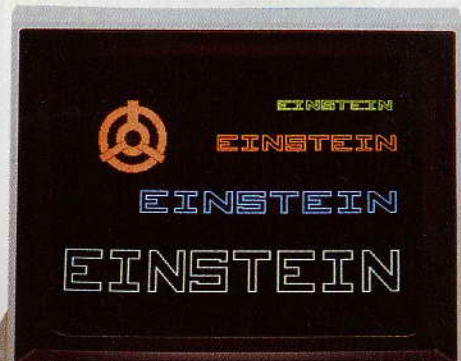
ADRESSE

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 pareil, difficile de l'oublier. L'ordinateur conçu par Tatung, une société britannique, ne s'embarrasse 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 tentative 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 maniement, et

leur capacité de 190 K par face formatée reste confortable. Les prises pour raccorder des périphériques sont nombreuses. On trouve, sur le côté, les prises télévision, RS 232 et analogues/digitales, 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 battront quelque

Nous avons aimé :

- la configuration de base très complète ;
- la polyvalence ;
- la compatibilité au système CP/M avec la carte 80 colonnes ;
- la qualité du Basic.

Nous avons regretté :

- l'encombrement ;
- l'absence de véritable manuel en français ;
- l'indigence de la bibliothèque.

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 du 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'a donc *Einstein* dans le ventre ? Bati 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.

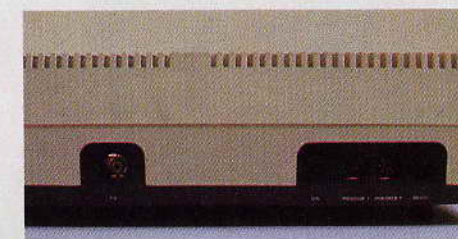
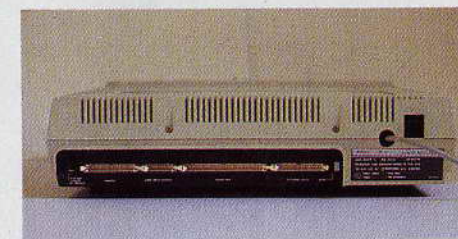
Cinq modes d'affichage sont disponibles. Deux modes graphiques, 32 x 24 cellules de 8 x 8 points avec 16 couleurs, un mode multicolore, 68 x 48 cellules de 4 x 4 points avec une couleur par cellule, un mode lutins et un mode texte 40 x 24 ou 32 x 24. Une carte 80 colonnes est désormais disponible. L'*Einstein* 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 micro-processeur 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 » n'ont jamais 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 au système d'exploitation CP/M, ce qui ouvre la porte à la 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 fixé 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, puissance 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 144 mots réservés, gage d'un vocabulaire complet. On trouve en effet « AUTO » pour la numérotation automatique des lignes de programme, 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 parfaits, 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. Il suffit pour cela d'écrire simplement les notes (A, B, C, D...) avec éventuellement des indications pour modifier la durée, l'octave, le tempo, ou pour altérer la note par un dièse ou un bémol. Les amateurs de sirènes et autres rafales d'armes automatiques trouveront leur bonheur en explorant la fonction « PSG », 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 renumérotter 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 connectera, 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

RADIOSCOPIE

- **Origine :** Grande-Bretagne
- **Connexion T.V. :** prise antenne et péritel
- **Microprocesseur :** Z 80 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 :** 7 990 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 !*, *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, que *Tilt* 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. Sinon, c'est la mort assurée avant d'avoir seulement commencé à percer le mystère de ce navire reposant au fond des mers. L'effet 3 D 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 DESMEDT

(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 fleurons de l'aviation de notre pays. Vous allez pouvoir piloter le fabuleux chasseur « Cobalt », doté des derniers perfectionnements pour le repérage des ennemis et 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-

un examen théorique, destiné à contrôler vos connaissances. Ce n'est que lorsque 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 commencer la chasse. Lorsque vous êtes à moins de 144 kilomètres de l'avion, vous pouvez l'apercevoir sur votre radar de chasse, mais, du même coup, les communications avec la tour de contrôle se trouvent interrompues. 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 3 000 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 leurre (dispositif perturbant le

la version pour ZX 81, où l'attente peut durer jusqu'à 15 secondes. Ce logiciel existe aussi pour *Oric 1/Atmos* et *MO 5*, sous le nom *Mission Delta*. (Cassette Ere Informatique/No Man's Land, pour *Spectrum 48 K*, *ZX 81 32 K*, *Oric 1/Atmos* 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 savoir piloter 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. Rappelons ici la procédure habituelle : mettre le régime des moteurs à pleine puissance, sortir les volets, lâcher le frein et lorsque votre vitesse atteint 350 km/h, actionner le



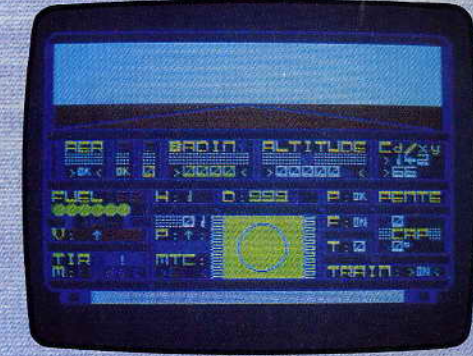
Intercepteur Cobalt

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 fausser. 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 peu s'en faut). 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 votre content 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 tel est le cas, vous n'aurez plus qu'à rentrer à la base, tout auréolé 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

palonnier, pour une pente 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 mettez trop de 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'apercevez de votre cockpit, envoyez-lui une salve de missiles, ou, s'il ne vous en reste plus,

UN PEU DE CHANCE, BEAUCOUP D'HABILETÉ : 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 trop 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 choisirez 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 larguer 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 bombes, pour finir votre mission, il vous faudra atterrir près de l'une de vos bases. Pour cela, vous devrez 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 réflexes. Les commandes répondent très vite et les graphismes sont agréables. (Cassette Sparks/No Man's Land, pour Spectrum 48 K.)

Nightflite II : avec *Nightflite 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 Finder), 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/mn. 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.)

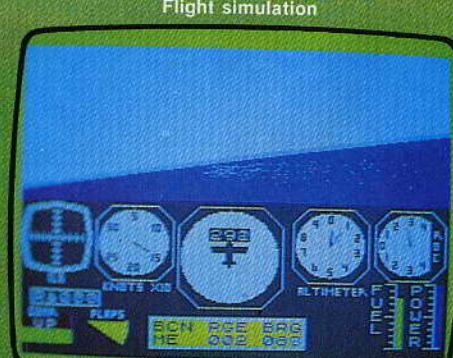
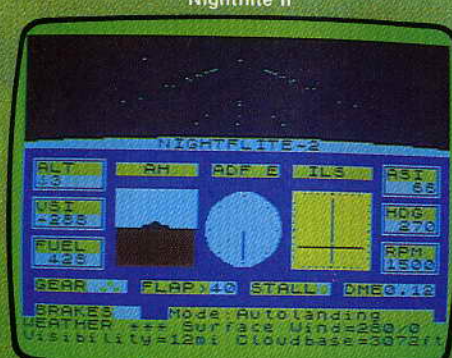
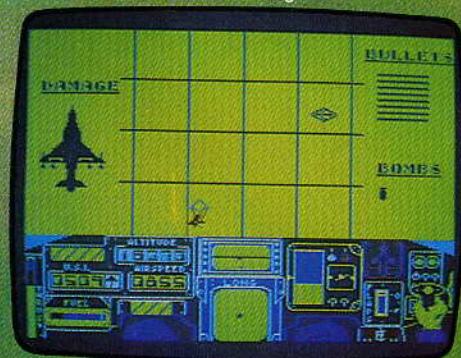
Flight simulation : pas trop fatigué par les vols précédents ! Parfait. Vous allez maintenant prendre les commandes d'un petit avion de tourisme monomoteur. Trois options vous sont proposées au début : décollage, avion déjà en vol ou approche pour l'atterrissage, avec, pour chacune, la possibilité d'inclure 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, la



Delta wing

Nightflite II

Flight simulation



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

figure en « S » ou le vol sur le dos (n'avez 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 si l'on effec-

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

Fighter pilot : vous voici de nouveau aux commandes d'un splendide chasseur de combat, l'Aigle 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 compas, 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 knots), 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 émérite 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

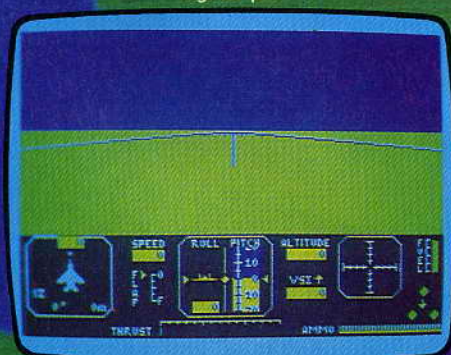
rendre compte que c'est une chose de piloter un chasseur de combat, et une autre, bien différente, de réussir à contrôler la navette. Heureusement, vous disposez d'un ordinateur de bord très complet, qui vous donnera les indications utiles. Trois options vous sont proposées au début : démonstration, 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, bouclez 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 ouvrez les portes du compartiment d'amarrage. 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 voliez 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'amarrage. Après,



Fighter pilot

Space shuttle



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

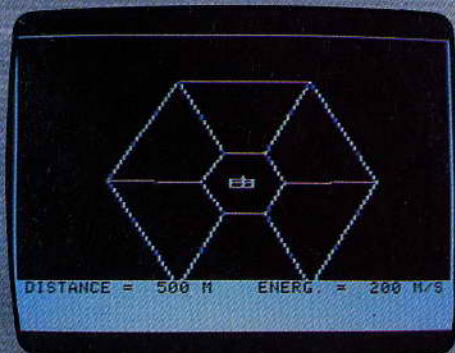


Flight Simulator II

vous n'avez plus qu'à respecter la trajectoire fournie par l'ordinateur de bord. Dès que vous apercevez 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 ma 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 prendre 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 votre content d'émotions. Au départ, le programme sélectionne le vol le plus facile : le temps est beau, sans vent. L'altimètre et le gyroscope sont étalonnés. Les moteurs sont déjà en marche. L'ordinateur se charge de coordonner les com-

Rendez-vous



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 volets. 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 puissance 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 gyroscope et à votre radar, mais il est temps d'expérimenter 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 magnétos, réglez le mélange de carburant (vous devez vous occuper de sa répartition dans les deux réservoirs d'aile), réétalonnez régulièrement le gyroscope 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 dans les pires 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 adverses

qui les protègent. 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 n'en fassent autant. Vous vous apercevrez rapidement que c'est loin 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, alliée à une rapide succession des images et les possibilités, quasi inépuisables, font de ce logiciel un « must » que l'on ne peut que chaudement recommander à tous les possesseurs d'un Apple ou d'un Commodore 64. (Disquette Sub Logic/Sivéa pour Apple II et Commodore 64.)

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

nouvelle navette et vous

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 indications 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 quai 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 Computerre pour Apple II.)

Blue Max : vous êtes « Blue Max », le célèbre pilote de combat. Vous devez affronter les forces de l'Axe 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 dès que votre vitesse atteint 100 milles/h, d'actionner le palonnier pour monter (il s'agit ici d'une simulation de vol simplifiée). Votre mission est de détruire la quasi-totalité des installations et 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'ombre 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 perdez 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, manœuvrabilité diminuée, problèmes dans le largage des bombes ou l'action des mitrailleuses). Fort heureusement pour vous, il est tout à fait possible de vous poser sur un aéroport ami, de faire réparer les avaries et refaire le plein de carburant et de munitions. Pre-

avez été appelé pour mener à bien les opérations. Vous devez tout d'abord réussir à vous mettre en orbite, à une altitude au moins égale à 191 km et à une vitesse horizontale de 7 800 m/s pour échapper à l'attraction terrestre. Contrôlez l'inclinaison de la navette et surveillez votre trajectoire pour y parvenir, si possible sans avoir recours à votre réacteur (vous en aurez besoin pour les phases suivantes). Une fois en orbite, votre objectif est de rejoindre la station spatiale. Pour cela, vous devez modifier progressivement votre orbite de manière à ce que la vôtre, et celle de la station, se croisent au moment voulu. Votre but doit être maintenant d'amener la navette à moins de 2 km



Blue Max

nez garde cependant à atterrir au tout début de la piste, car dans le cas contraire, vous n'auriez plus assez de distance pour atteindre une vitesse suffisante et 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 parqués. 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 avancer en orbe, et vous auriez toutes les chances, si l'on peut dire, de vous écraser sur l'un des murs du hangar. Commencez plutôt par virer de 180 degré 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 que vous ne pouvez éviter 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 !

névralgique du silo, tout en évitant les attaques des avions et les rockettes.

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.

A 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 roulant à faible vitesse. Ensuite sortir les volets. Ils sont indispensables pour faire décoller de gros avions comme celui-ci. Vous êtes maintenant prêt pour le décollage. Augmentez rapidement votre vitesse et dès que celle-ci atteint 180 knots, tirez à vous le palonnier et vous quittez la piste. Maintenez votre vitesse entre 180 et 200 knots et rentrez les volets au plus vite. En effet, s'ils étaient maintenus sortis à la vitesse de 200 knots, vous les endommageriez. Augmentez encore la pente ascendante de l'avion, tout en augmentant aussi sa vitesse. Dès que vous atteignez

300 pieds, rentrez le train d'atterrissage car il ne ferait que vous ralentir et pourrait même être endommagé si vous voliez 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 Anirog 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 monoplacement, 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.

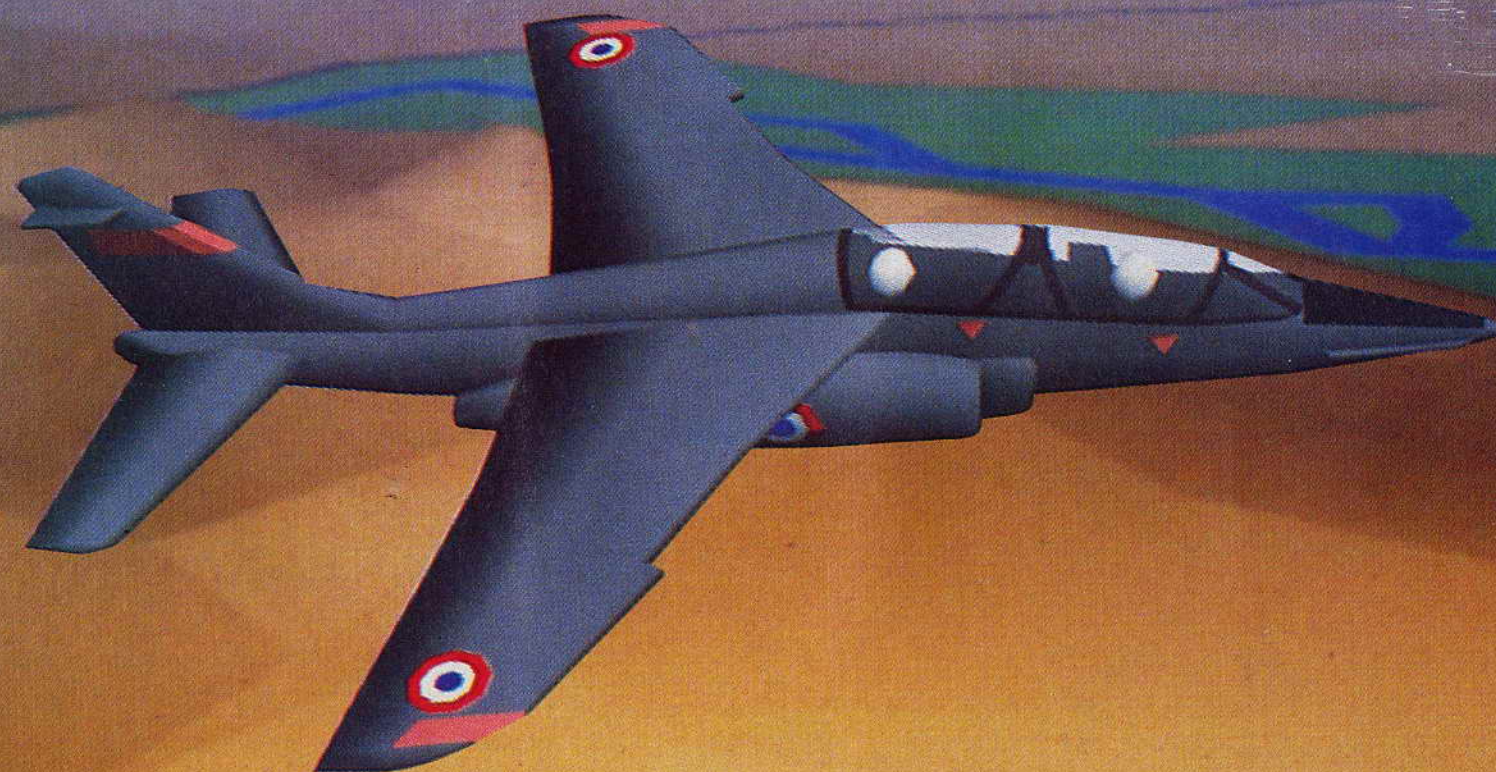
Pour chacune d'entre elles, vous avez à détruire toutes les cibles et à retourner atterrir à votre base. Il vous est néanmoins possible de revenir à la base prématurément pour refaire le plein de carburant, réparer les dégâts causés à votre avion ou refaire provision de munitions. Dans cette simulation, 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 infailliable), 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 bombarder 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 Micropose Software/Run Informatique, pour Commodore 64.)

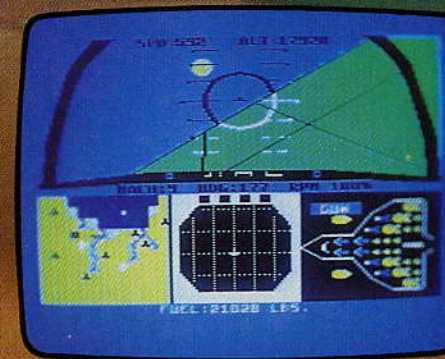
Solo Flight : vous prenez les commandes d'un petit avion de tourisme monomoteur à hélice. Différentes options vous sont proposées au début : niveau du pilote, temps clair ou nuageux, vents plus ou moins importants, vol aux instruments (quand les nuages sont vraiment très bas), et pratique de l'atterrissage. De plus, vous pouvez choisir de voler dans les états du Kansas, de Washington et de l'Orégon 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'importe car le résultat est tout à fait probant. Le décollage ne doit pas vous poser trop de problème. Conduisez l'avion



Flight Path 737



F 15 Strike Eagle



Solo Flight



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

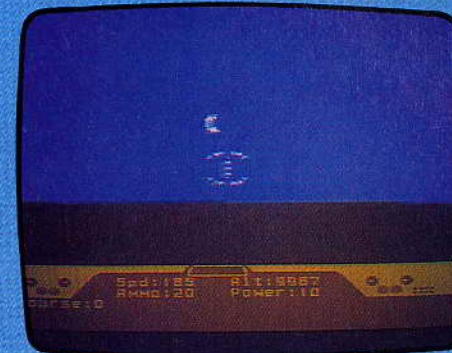
au bout de la piste, à faible vitesse, faites demi-tour, sortez un peu les volets et mettez pleins gaz. Dès que votre vitesse atteint 85 knots, tirez à vous le manche à balai pour incliner l'avion de 8-9 degrés. Lorsque vous atteignez une altitude suffisante, rentrez les volets et le train d'atterrissage. 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 où des pannes peuvent survenir. Pour le vol aux instruments, vous disposez de la navigation V.O.R. Vous localiserez la piste d'atterrissage en vous basant sur l'intersection 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 transporté 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

tours. 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/Run Informatique, pour Atari 800 et Commodore 64.)

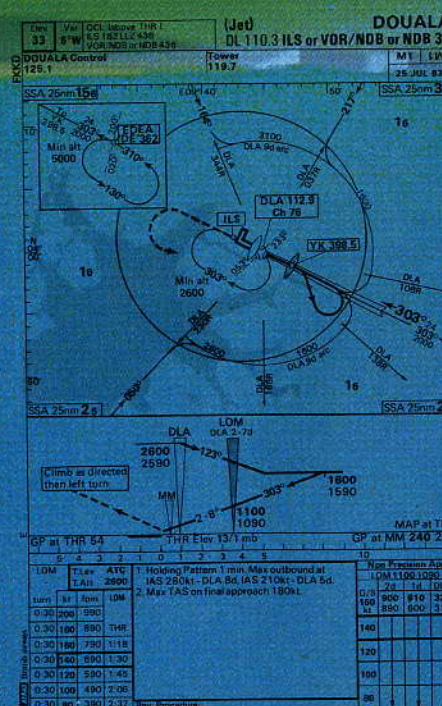
Spitfire ace : ce simulateur vous propose de mesurer votre habileté dans un combat aérien. Vous pilotez un avion à hélice monomoteur de la seconde guerre mondiale. Quatorze scénarios sont disponibles, de difficulté croissante. La partie inférieure de l'écran visualise les instru-



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 apercevez 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 mire 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 loopings 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-

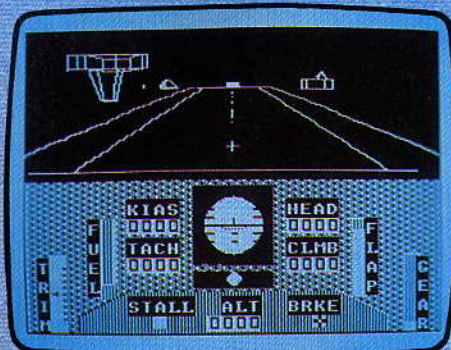
737 flight simulator : c'est une chose de piloter un chasseur de combat, souple et maniable, ça en est une autre, bien différente, de réussir à amener à bon port les passagers d'un Boeing 747. Vous feriez peut-être bien de vous entraîner au décollage, au vol et à l'atterrissage avant de risquer la vie 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. Sur-tout, 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 fausser. 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 :



11200 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 Mirrorsoft/Run Informatique, pour Oric 1/Atmos).

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

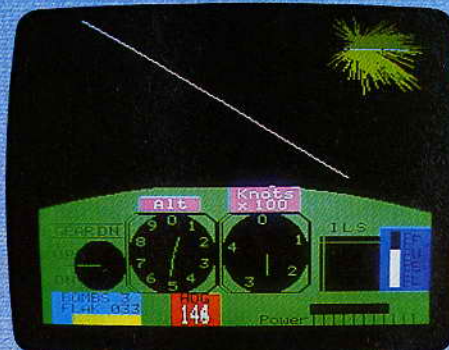
S.O.S. UN SATELLITE DE LA N.A.S.A. EST EN PERDITION...



World of flight

tement, jusqu'à l'altitude 0, pour y parvenir. Au bout de cinq victoires consécutives, vous êtes sacré « as » de l'escadrille. Ce simulateur n'est pas assez complet, mais il convient aux amateurs de jeux d'action. (Cassette ou disquette Microprose Software/Run Informatique, pour Atari 400/800 et Commodore 64).

Worlds of flight : vous avez maintenant entre les mains un petit avion de tourisme, 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'effectuent 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 lâchez 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 l'endommager. 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 s'efforcer de 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, loopings, 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. Continuez à descendre 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'obtiendra



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 ren-



Lift off with space shuttle

trer 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 IJK 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 tuyères 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-dessous 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 là 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 mission, 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 400/800). 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 SOCIETECANADA
LES AIGLES DE LA PRAIRIEALASKA
LES CHIENS DE GLACE DE L'IDITARODEXPLOIT
PARIS-DAKAR A PIEDZAMBEZE
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 TILTOSCOPE

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	Ere Informatique No Man's Land	K7	Spectrum 48 K, ZX 81 32 K, Oric 1/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	Pslon	K7	Spectrum 48 K	Tourisme	***	***	***	***	***	100 F
FLIGHTER PILOT	Digital Integration VTR	K7	Spectrum 48 K	Chasseur	*****	*****	*****	*****	*****	100 F
SPACE SHUTTLE	Activision Run Informatique	Disq. et K7	Spectrum 48 K C 64	Navette spatiale	?	****	****	*****	*****	135 F
FLIGHT SIMULATOR II	Sub Logic Sivea	Disq.	Apple II, C. 64	Tourisme	*****	*****	*****	*****	*****	700 F
RENDEZ-VOUS	Computerre	Disq.	Apple II	Navette spatiale	?	***	**	***	****	n.c.
BLUE MAX	Ocean Coconut	K7	Spectrum 48 K	Biplan	**	***	*****	****	****	120 F
RAID OVER MOSCOW	Access	Disq.	C. 64	Chasseur	*	***	*****	*****	****	n.c.
FLIGHT PATH 737	Aniroq Software Run Informatique	K7	VIC 20, C. 64, MSX	Boeing	**	**	***	***	**	130 F
F 15 STRIKE EAGLE	Microprose Software Run Informatique	K7	C. 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	**	**	***	****	***	160 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	IJK Software No Man's Land	K7	Oric 1/Atmos	Bombardier	*	**	**	****	***	100 F
WORLDS OF FLIGHT	Microdeal Goal 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 8000 visiteurs à La Chartreuse de Villeneuve-lez-Avignon en juillet 84. 22 logiciels primés, présentés aux 4500 visiteurs du Carrefour International de la Communication à Paris, pendant le Sicob.

Bulletin réponse à adresser au Festival du Logiciel 5, place du Colonel Fabien 75010 PARIS.
Je souhaite recevoir le dossier de participation au Festival du Logiciel 85, et l'auteur d'un
ordinateur nécessaire ou plusieurs logiciels dont l'objet est :

Nom _____ Prénom _____ Age _____ ans
Adresse _____
Code postal _____ Ville _____
J'ai participé au Festival du Logiciel 84 ☐ oui ☐ non

PRÉHISTORIQUEMENT VÔTRE

Qui veut gagner 250 000 francs ?

Eureka, 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 bon 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 troc et vous vous souviendrez Avant que d'affronter le désert et le sable Pour vous procurer les outils indispensables Que les petits cadeaux entretiennent l'amitié. Passez 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 salubre, sous peine de trépasser.

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 tyrannosaurus 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 mâchoires 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 ?

Rémi.

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 que cet oiseau a de l'importance : il est partout sur mon passage. Est-ce une piste qu'il faut suivre ou ne fait-il partie que du décor ? Merci à Tilt et aux lecteurs qui voudront bien me répondre.

Florent.

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

instructions sont sans appel. 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.

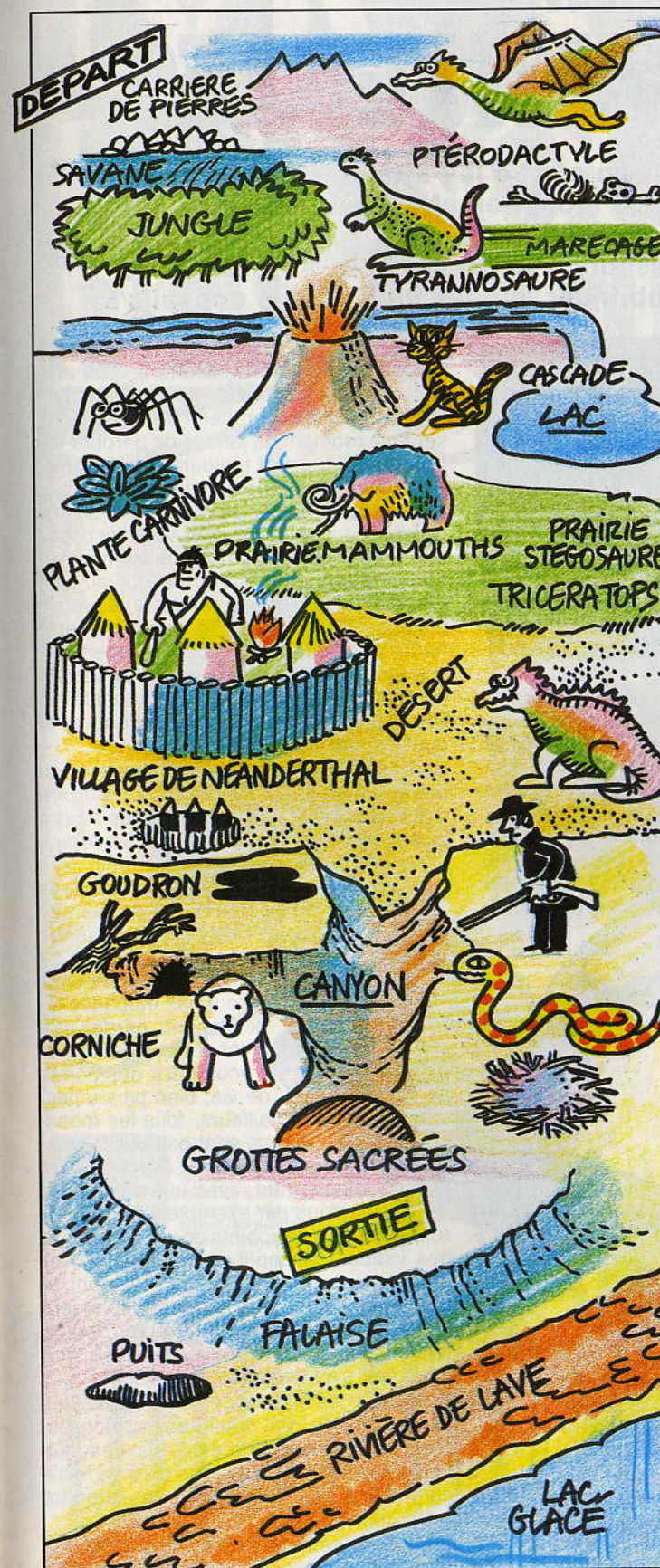
Daniel.

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 finis pourtant 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 me retrouve toujours téléporté au premier niveau. Existe-t-il un moyen d'explorer le dernier niveau de manière plus complète ?

Alexandre.





QUESTRON

DÉMONS ET MERVEILLES

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 le valeureux Stormbringer, qui les aide de ses conseils !

« Moi, Princesse Lucane, fille du roi Gérald, qui gouverne le royaume de Questron, déclare que notre pays est en grand danger. Mantor le sorcier, qui autrefois fut défait par notre mage bien-aimé Mestron, envoie 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 Géraldtonn, s'élèvera 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 notre 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



surtout 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 quitte 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 traînent 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 coûtent cher et ne sont pas efficaces indéfiniment ; gardez plutôt 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 flûte 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.

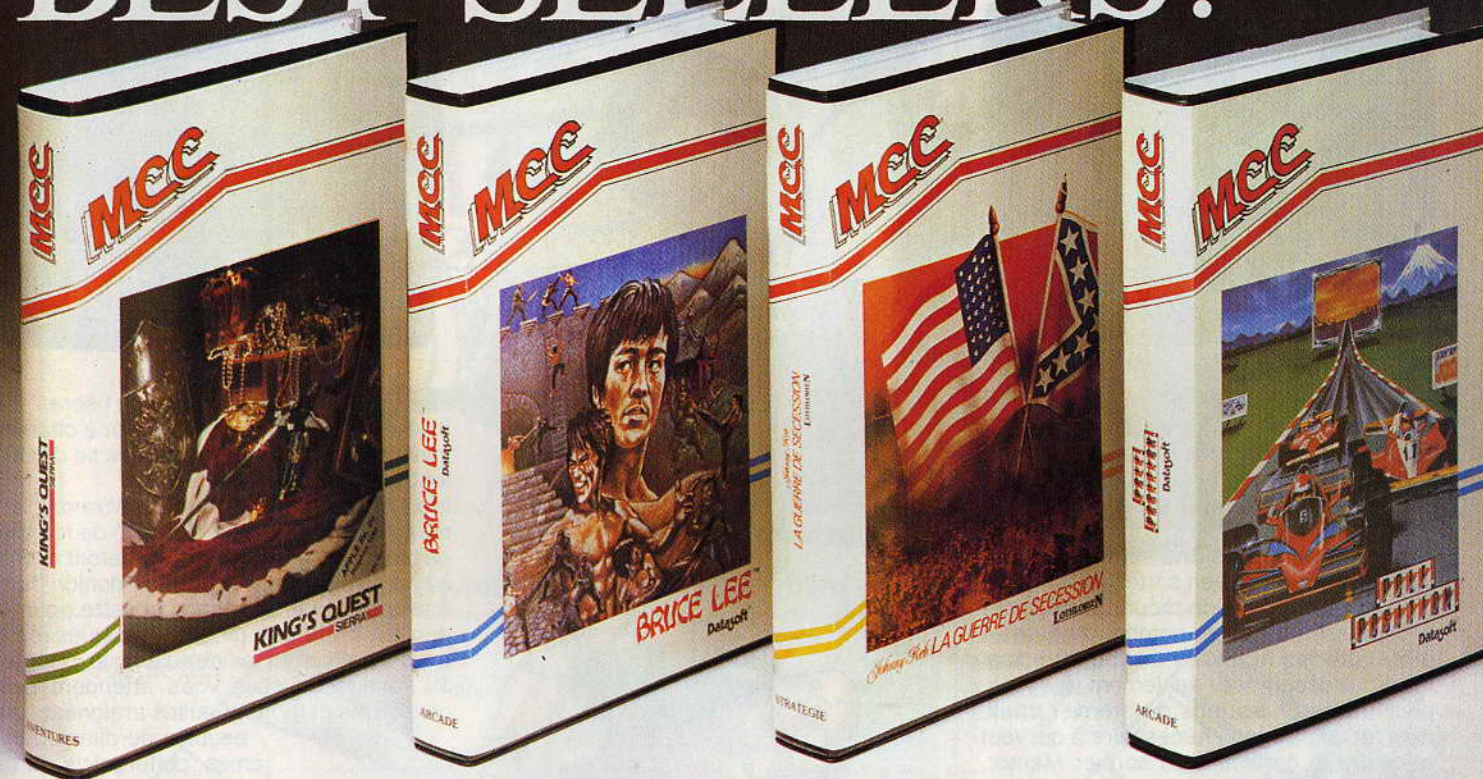
Les déplacements se font à pied dans la plupart des cas, mais il vous sera possible,



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. Sauter sur les Best-sellers ! Et surprenez vos amis ! Les Best-sellers MCC se trouvent chez tous les bons spécialistes en micro-informatique.



novation



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



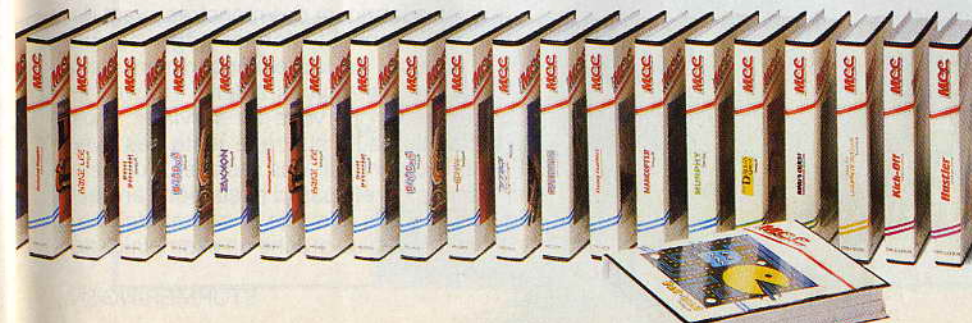
BRUCE LEE
(Datasoft)
Vous êtes le maître des arts martiaux. Pour accéder à la vie éternelle, vous devez combattre un sorcier démoniaque et ses sbires. IBM, Apple II, Commodore 64, Atari, Spectrum.



JOHNNY REB
(Lothlorien)
Réécrivez l'histoire américaine et la guerre civile qui a opposé l'armée des confédérés à celle de l'union. Version française. Commodore 64, Spectrum, Oric.



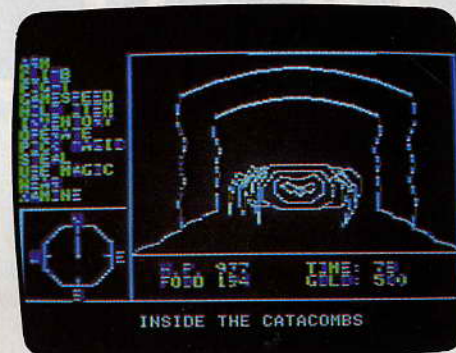
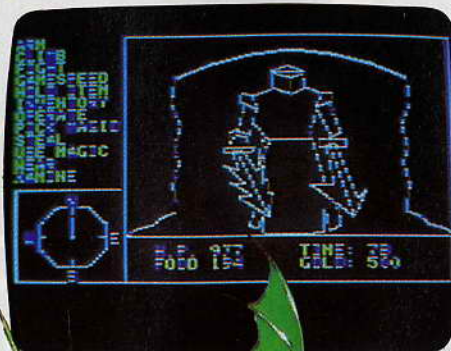
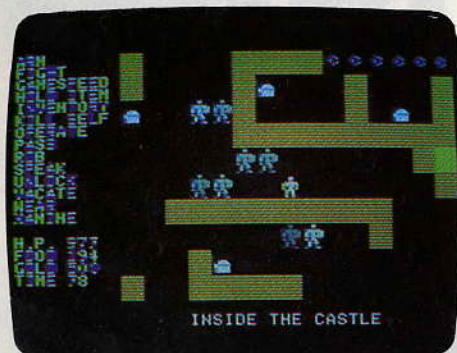
POLE POSITION
(Datasoft)
Au volant de votre F1, foncez sur le circuit en 3D pour conquérir la « pole position ». Commodore, Atari.



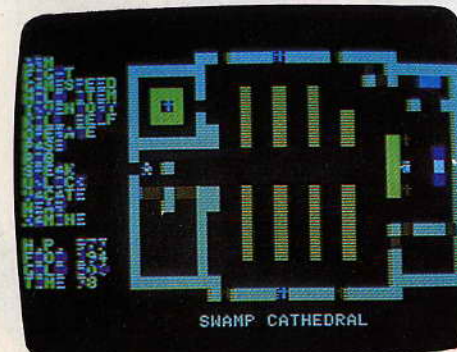
Contact revendeurs :
Tél. (93) 25.31.86
Liste des revendeurs
sur simple demande à :

MCC

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



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. Evitez, 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 effroyable que de mourir juste après avoir passé un certain nombre d'heures à errer dans les mortelles moiteurs tropicales. Vous découvrirez également un voilier, 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 monstrueuses 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 demander au troll le plus proche un exemplaire de *Questron*.

STORMBRINGER



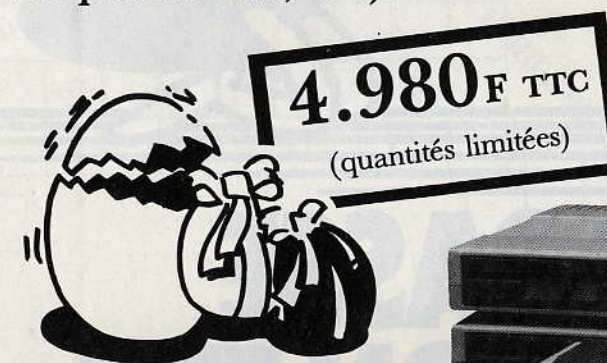
Joyeuses Pâques



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.).



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

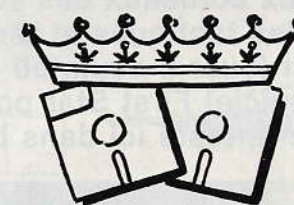
Lecteur pour
Apple IIc



~~2.800 F TTC~~

Notre prix :
1.980 F TTC

Le roi de la disquette !



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

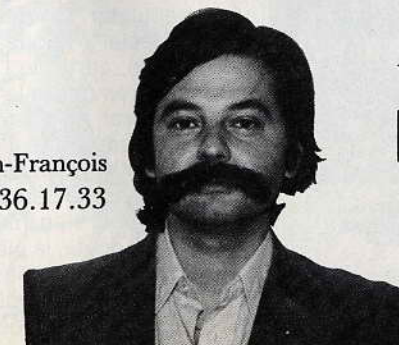
Lecteur universel pour
MSX, ORIC,
SINCLAIR,
LASER...



~~400 F TTC~~

Notre prix :
290 F TTC

Jean-François
236.17.33

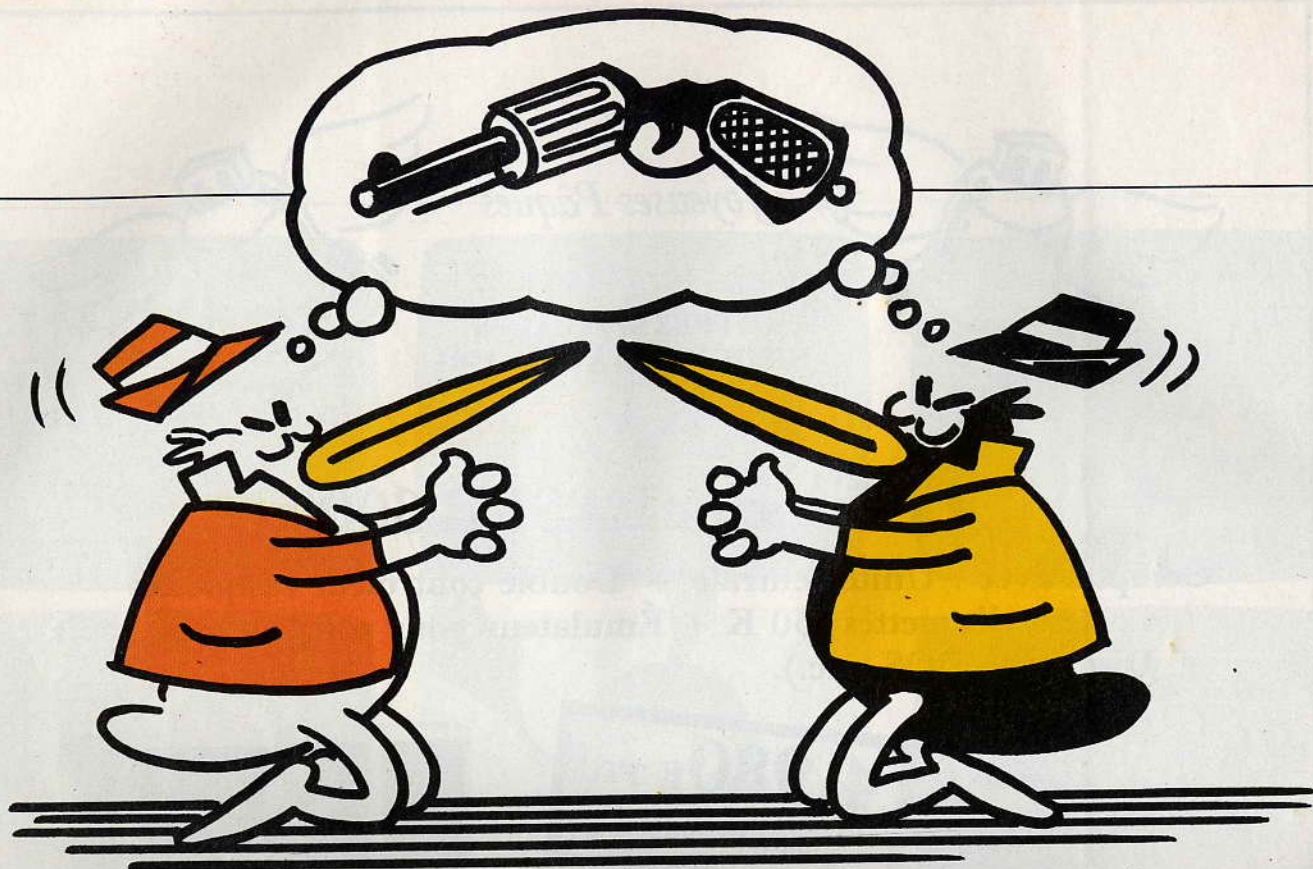


Votre magasin depuis 40 ans

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

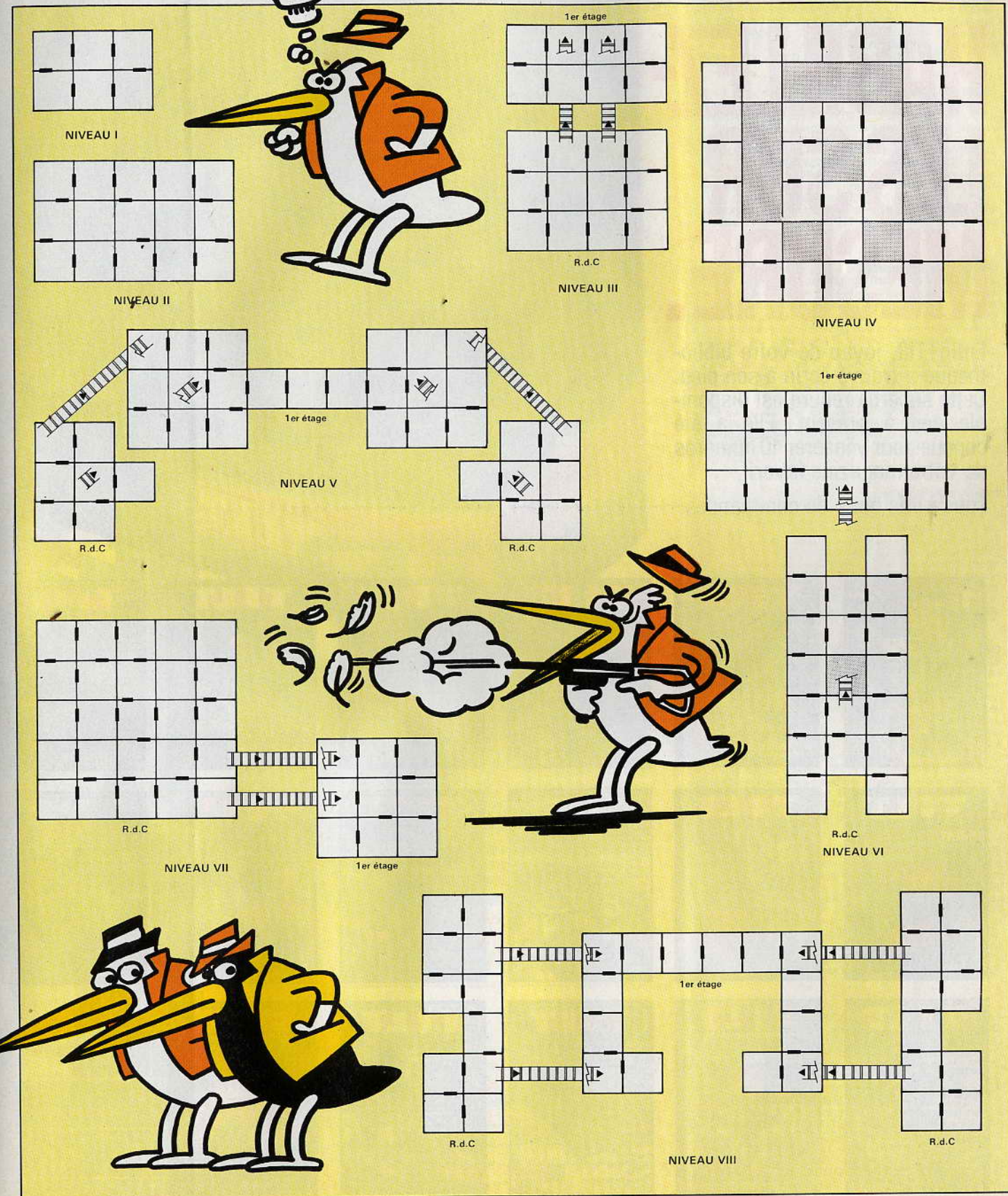
La guerre de l'ombre est commencée. Black et White, héros prestigieux de Mad Magazine, font leur entrée sur l'écran. Leur haine réciproque est très forte. Machiavéliques et rusés, prêts à tout pour remporter la victoire, ces deux corbeaux des services secrets vous attendent. Aventure, action, stratégie, 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, armoires, ... Ces pièces communiquent entre elles, par des portes qu'il vous faut ouvrir, en pressant la gachette 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

fouiller les meubles de chaque salle : pour cela, placez-vous face à eux et pressez la gachette du joystick. Si quelque chose s'y trouve caché, vous pouvez vous en emparer. Mais vous pouvez aussi avoir accès au trapulor. Ce dernier contient l'outillage « 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 marron. 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



ANCIENS NUMEROS.

HABILLEZ-LES SUR MESURE.

Enfin! Tilt, joyau de votre bibliothèque a trouvé écrivain à son pied. Cette superbe reliure est disponible dès à présent. Elle a été conçue pour y insérer 10 numéros de votre magazine favori.

Tous à vos bons de commandes.



COMPLETEZ VOTRE COLLECTION

1 DOSSIER : Les jeux à cristaux liquides. **LUDIC :** Pac Man (ATARI 2600). **BANC D'ESSAI :** Mattel Intellivision. **LOGICIELS TESTÉS :** Warlords, Kaboom, Freeway, Haunted House (ATARI 2600), Singeries, Billard américain (PHILIPS VIDEOCAP), Boxe, Ski (MATTTEL INTELLIVISION), Faucons, Sneakers (APPLE II*). Le désert des tartares, La caverne des lutins (VICTOR LAMBDA 1), Missile command (ATARI 600 XL).

2 DOSSIER : Match à cinq, Les consoles vidéo et leurs logiciels. **LUDIC :** Horse Racing (MATTTEL INTELLIVISION), **BANC D'ESSAI :** Texas TI 99 4/A. **LOGICIELS TESTÉS :** Yars Revenge, Video Pinball, Starmaster, Adventure, Super Breakout, Barnstorming, Space Invaders, Asteroids, Circus, Missiles Command, Pac Man, Tennis, Kaboom (ATARI 2600), Triple Action, Space Hawk, Tron, Skiing, Auto-Racing, Snafu, Football, Golf, Frog Bog (MATTTEL INTELLIVISION), Les satellites, Le labyrinthe, Ski, Musique, Las Vegas, Le secret des pharaons, Les satellites attaquent (VIDEOCAP PHILIPS), Magie des nombres, Car Wars, Zero Zap, Munch Man, Hustle, Tombstone City (TI 99 4/A), Evasion, Vautour de l'espace (PRESTIGE), Eastern Front (ATARI 600 XL), Choplifter (APPLE II*).

3 DOSSIER : Passeport pour l'aventure. **LUDIC :** Stampede (ATARI 2600). **BANC D'ESSAI :** le Philips G 7200 et ses 40 logiciels testés à fond. **LOGICIELS TESTÉS :** Bridge, Starwars, Maths grand prix, Othello, Démon et diamants, Berzerk, Defender, Grand prix, E.T., Frogger, Adventure, Haunted House, Riddle of the sphynx, Spiderman, James Bond 007, Superman (ATARI 2600), Sub Hunt, Frog Bog, Snafu, Reversi, Sword and Serpent, Micro Surgeon, Utopia, Tron II (MATTTEL INTELLIVISION), Quatre en ligne, Sammaï, Combattant de la liberté, La quête des anneaux (VIDEOCAP PHILIPS), Cross Fire, Congo, Empire of the over Mind, Cyborg, Castle Wolfenstein, Kabul Spy (APPLE II*), Sammy le serpent de mer, The Quest, Star Raiders, Caverns of mars (ATARI 600 XL), Jupiter Lander, Radar rat race (VIC 20), Caverne des lutins (VICTOR).

4 DOSSIER : Onze ordinateurs à moins de 3000. **LUDIC :** Pitfall (ATARI), Utopia (MATTTEL). **CARTE POSTALE :** Escalade à Las Vegas. **LOGICIELS TESTÉS :** Volley Ball, Cosmic Arc, Star Voyager, Demon Attack, Jawbreaker, Mard, King Kong, Les guerriers de l'espace, Spiderman, Megamania, X Man, L'arche perdue, La valise piégée (ATARI), Mule bornes (TANDY TRS 80), Foot Ball (99 4/A), Road Race (VIC 20).

5 DOSSIER : Les combats spatiaux. **LUDIC :** Les aventuriers de l'arche perdue. **BANC D'ESSAI :** Colecovision et Vectrex. **CHALLENGE :** 7 logiciels de tennis. **CARTE POSTALE :** Epcot Center. **LOGICIELS TESTÉS :** Mrs pac man, sea Quest, Sky Jinks, Football, Centipede, Planet Patrol, Reactor, Jedi Arena, Fast Eddie, Turmoil, Nid d'espion, Video Olympics, Tennis, Space Invaders, Defender, Asteroids, Space War, Threshold, Space Chase, Nexar, Cosmic Ark, Yars Revenge, Planet Patrol, L'empire contre-attaque, Laser Blast, Vanguard, Missile Command, Megamania, Guerriers de l'espace, Demon Attack, Phoenix, Star Raiders, Star Master, Star Voyager, Phaser Patrol, Space Attack (ATARI 2600), Word Fun, Maths Fun, Tennis, L'armada de l'espace, Atlantis, Star Strike, Chasseur de l'espace, Astromash, Demon Attack, Space Battle, Space Spartans (MATTTEL), Shamus, Star Raiders (ATARI 600 XL), Pictor (TO 7), TI Invaders (TI 99 4/A), Olympics (VIDEO SYSTEM), Monstre de l'espace, Les satellites attaquent, Combattants de la liberté (VIDEOCAP), Mine Storm, space Wars, Star Hawk, Scramble (VECTREX), Trader (ZX 81), Jeux de balle, Invaders (INTERTON), Grand Slam Tennis (ADVISION), Tennis (CREATIVISION).

6 DOSSIER : 120 jeux à emporter en vacances. **BANC D'ESSAI :** Home Arcade, Datavision, Interton, Tronic. **ACTUEL :** Les pirates du XX^e siècle. **LOGICIELS TESTÉS :** Action Force, Sky Skipper, world end, Gorf, Spider Fighter, River Raid, Fast Food, Dragon, Fire Miner 2049 (ATARI 2600), Atlantis, Microsurgeon, Beauty and the Beast (MATTTEL INTELLIVISION), Super glouton, La quête des anneaux, La conquête du monde (VIDEOCAP), Parsec (TI 99 4/A), Trap, Tridi 444 (TO 7), Cosmic Chasm (VECTREX), Quizmaster (VIC 20), Donkey Kong, Les Schtroumpfs, Venture (COLECOVISION), Miner 2049, Les cavernes de Mars, Qix (ATARI 600 XL).

7 DOSSIER : Les simulateurs de vol. **LUDIC :** Advanced dungeons and dragons (MATTTEL), **BANC D'ESSAI :** Commodore 64, Home Vision, Extension ordinateur de la console Mattel. **CARTE POSTALE :** Les coulisses d'Atari à Silicone Valley. **LOGICIELS TESTÉS :** Asteroids Fire, Jungle Hunt, Sorcerers Apprentice, Demolition Herby, Ram It, Qink, Enduro, Wall Break, Jacky Jump, Galaxian (ATARI 2600), Happy Trails, Burger Time (MATTTEL), Cosmic Avenger, Mouse Trap, Turbo (COLECOVISION), Jumbo jet pilot (Atari 600 XL), La maison hantée, Killer Bees, Le ballon fou, Terra Hawks (VIDEOCAP), Soldier (DAI), IFR Flight Simulator, Rendez-vous, Spitfire Simulator, Air Sim 1, Flight Simulator, A 2 FS1 Flight Simulator (APPLE 48 K), T 80 FS 1 Flight simulator (TRS 80), 747 Simulator (DRAGON 32), Vol, Pilot (ZX 81).

8 SUPER GUIDE DES JEUX VIDÉO 1984. - 10 CONSOLES DE JEU VIDÉO : Video Secam System, VCS 2600 Atari, Mattel Intellivision, Interton VC 4000, Home Vision, Vectrex, Advision, Colecovision, Videopac C 52 et G 7200, Jopac G 7400 et Philips G 7400. **24 ORDINATEURS POUR JOUER :** Multitech, MPF II, VIC 20, Commodore 64, Intellivision, Dai, PHC 25, Jupiter Ace, Apple II*, Oric 1, Laser 200, Hector HRX, Tandy MC 10, TO 7, TI 99 4/A, BBC, Lynx, ZX 81, Spectrum, Dragon 32, Yeno SC 3000, Atari 600 XL, Sharp MZ 700, Tandy TRS Color, Spectravideo SV 318. **12 ÉCHIFIERS ÉLECTRONIQUES, LES MINIS QUI MARCHENT. 300 LOGICIELS AU TILTSCOPE ET LES 60 LOGICIELS COURONNÉS PAR TILT :** Pitfall, Enduro, River Raid, Centipede, Tennis, Les aventuriers de l'arche perdue, Action Force, Mrs Pacman (ATARI 2600), Dracula, Advanced Dungeons and Dragons, Atlantis (MATTTEL), Turbo, Donkey Kong Junior, Zaxxon, Q*, Bert, Donkey Kong (COLECOVISION), Submarine Commander, Front de l'Est 1941, Fort Apocalypse, MULE, Pinball Construction Set (ATARI 600 XL), Pictor (TO 7), Parsec (TI 99 4/A), Road Race, Alien, Avenger, Arcadia (VIC 20), Terra Hawks, La quête des anneaux (VIDEOCAP), Cosmic Chasm (VECTREX), Duel (DAI), Choplifter, Microbe, IFR, Flight Simulator, Apple Cider Spider (APPLE II*), Sonar, Temple of Apsah, Invasion Orion (TRS 80), Doodle Bug, Shuttle (DRAGON 32), Interceptor, Xenon 2, Dark Cristal, Dictator (ZX 81), Congo Bongo (Yeno SC 3000), Jupiter Lander, Laser Zone, Jump Man, Protector 2 (COMMODORE 64), Le mystère de Kikekankoi (ORIC 1), Gobbledegook (JUPITER ACE), Felix in the FACTORY (BBC), Corn Cropper, Intercapteur Cobalt, Ah Diddum (SPECTRUM 48 K), Hangman (LASER 200), La grenouille, Astéroïde (HECTOR 2).

9 DOSSIER : Les courses automobiles. **LUDIC :** Intercapteur Cobalt (SPECTRUM), **BANC D'ESSAI :** Atari 600 XL, Aquarius, Sega Yeno SC 3000. **LOGICIELS TESTÉS :** Asterix, Popeye, Tutenkham, Decathlon, Artillery Duel, Super Kung Fu, Ghost Manor, Spike's Peak, Poo Yan, Keystone Kappers, Moon Patrol, Joust, Battlezone, Dig Dug, Le retour du Jedi, Street Racer, Indy 500, Math Grand Prix, Dodge Em, Grand Prix, Dragster, Night Driver, Enduro, Pole Position (ATARI 2600), Beamrider, Auto Racing (INTELLIVISION), Looping, Space Fury, Turbo (COLECOVISION), Pole Position (ATARI 600 XL), Car Wars, Ambulance, Driving Demon (TI 99 4/A), Road Race (VIC 20), Chez Maxime, Course de voiture (VIDEOCAP), Web Wars, Fortress of Nazrod, Hyper Chase (VECTREX), A E (APPLE II*), Croqueur, Race Fun, Stock Car (ZX 81), Le ballon d'or, 3d Glooper, Slap Dab (COMMODORE 64), Cubert, Driver (ORIC 1), Zoom, Jumping Jack, Jungle Trouble, Maziacs (SPECTRUM), Planet Patrol (LASER 200), Le clochard, Route 16 (ADVISION).

10 DOSSIER : Les wargames. **LUDIC :** Le mystère de Kikekankoi. **BANC D'ESSAI :** Spectravideo SV 318, Super charger de Starpath pour Atari 2600. **CARTE POSTALE :** Las Vegas 1984. **LOGICIELS TESTÉS :** Cookie Monster Munch, Alpha Beam, Big Bird, Frostbite Bailey's, H E R O, Star Trek, Buck Rogers, Sir Lancelot, Robin Hood (ATARI 2600), Safe-cracker, Ice Trek (INTELLIVISION), Space Panic, Pepper II, Rocky (COLECOVISION), Le mur de Berlin (VIC 20), Frogger, Q* Bert (VIDEOCAP), Flipper Pinball, Spike (VECTREX), Zaxxon (APPLE), Mineur (ZX 81).

Monaco GP (YENO SC 3000), Dicky's Diamond, Skramble (COMMODORE 64), Vol Oric (ORIC 1), Invincible Island, Manic Miner, Kong (SPECTRUM), Tennis (LASER 200), Le Dragon du donjon (HECTOR), Protector (LYNX).

11 DOSSIER : Les robots attaquent. **LUDIC :** Manager (SPECTRUM 48 K). **BANC D'ESSAI :** Electron Acorn, Atmos. **LOGICIELS TESTÉS :** Jet Pac, Atic Atac, Ant Attack, M. Wimpy, Psst, Deathchase, Stargazer Secret, Alchemist (SPECTRUM), Bloc Head, el Bandito, Skramble (DRAGON 32), Bounzy, Siren City, Stix (COMMODORE 64), Spannerman, Space Trek, The Worms (LYNX 81), Choplifter, Meter Mania (VIC 20), High Resolution (ZX 81), Champion Tennis (YENO SC 3000), Night Flight, Zorgon's Revenge (ORIC 1), Pharaoh's Curse (ATARI 600 XL), Omega Race, Time Pilot, Fathom, Slither, Nova Blast (COLECOVISION), Cosmic Rescue (LASER 200), Police Artist (APPLE II*), Snoopy et le baron rouge, Pitfall II, Pigs in Space, Panda (ATARI 2600), Donjons et dragons (AQUARIUS), Mes premiers mots croisés (TO 7), Chat et souris (VIDEOCAP).

12 DOSSIER : Les secrets du dessin électronique. **LUDIC :** L'aigle d'or (ORIC). **BANC D'ESSAI :** Sega, Yeno SC 3000. **LOGICIELS TESTÉS :** Paint Brush, Paint Magic, Hover Boover, Hexpert, Laser Zone, Jeep, Kong (COMMODORE 64), Connexion (TO 7), Laser Gates, Mario Bros (ATARI 2600), Encounter, Super Cobra, Popeye, Movie Maker, Tablette graphique, Stylo optique, Frogger (ATARI 600 XL), Piège (HECTOR), Stonkers, Panique, Spectra Smash, Jogger, Intruders, Fantasia, Rocket Raider, Scuba dive (SPECTRUM), Safari Hunting, Exioner, Borderline (YENO SC 3000), Black Jack Poker, Mr. Do, Wing War (COLECOVISION), Tortues (VIDEOCAP), Pedro, Leggit, Cuthbert in the Mine, Stylo optique, Nerble Force (DRAGON 32), Quackers, Andes Attack, Laser Zone (VIC 20), Mushroom Mania, Centipede, Morpion, Jackpot 1, Dexterité, Lochness Monsters (ORIC 1), Subspace Striker, Zor, Dallas (ZX 81), Bezoof, Snake Byte, Canyon Climber (APPLE II*), Treasure Island, Muncher (LYNX), C.L.I.O. (DAI), Koala Pad (APPLE, ATARI 600, IBM PC, Commodore 64), Colour Graphic (BBC), Pictor, Caractor (TO 7), Art Master, Animation (VECTREX).

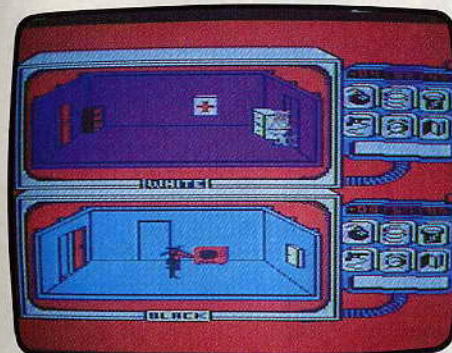
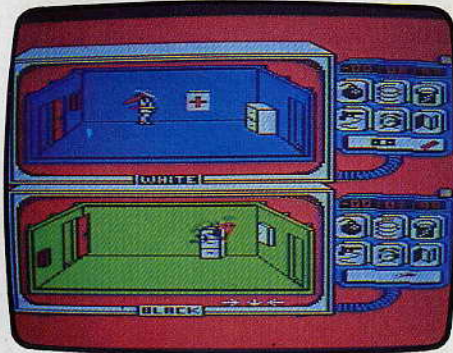
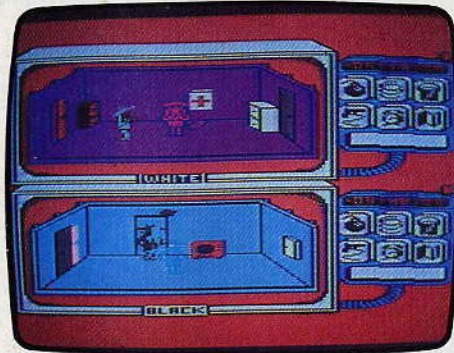
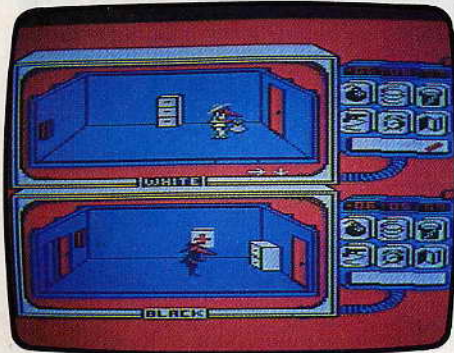
13 DOSSIER : Les jeux de sport. **LUDIC :** Fort Apocalypse (COMMODORE 64 et ATARI 600 XL). **BANC D'ESSAI :** Adam. **RÔLES :** Invincible Island (SPECTRUM 48 K). **LOGICIELS TESTÉS :** Basket Ball, Boxing, Decathlon, Ice Hockey, Tennis, Volley Ball, Cristal Castle, No Escape (ATARI 2600), Dimension X, Millipede, Jungle Hunt, Pango, Demon Attack, River Raid, Keystone Kappers, Megamania, Basket Ball (ATARI 600 XL), 3D Seiddab Attack, 3 Space Wars, Cuthbert Goes Digging, Glaxxon (DRAGON 32), Birth & the Bees, Chuckie Egg, Bugaboo, Meteoroids, Crawler, Derby day, Road Toad, 3D Tunnel, Moon Buggy, Hunchback, the Turk, Voice Chess, Handicap Golf, Royal Birkdale (SPECTRUM), Harrier Attack, Rat Splat, Gaspak, Villes de France, Pengoric (ORIC ATMOS), Sky Blazer, Atom Smasher, Catcha Snatcha, Dragon Fire, Space Fortress (VIC 20), Frogger, Oil's Well, Pit Stop, Serpentine, Telenguard, Foot Ball, Kick off, Le ballon d'or (COMMODORE 64), Tamponneur, Roman Empire, Scramble, Gulp, La Pulga (ZX 81), Miner 2049, Laser chase, Circus (LASER 200), Olympic Decathlon, One on one, Norad, Othello Reversal, Serpentine (APPLE II*), Tron (AQUARIUS), Basket Ball, Jeux de quilles, Football américain, Football de table, Football électronique, Hockey électronique, Jeu de panier, Volley Ball (VIDEOCAP), Boxing, Hockey, NBA Basket Ball, PGA Golf, Soccer, Tennis (INTELLIVISION), Champion Golf, Champion Tennis (YENO SC 3000), Goofy Golf, Volley Ball (HECTOR II), Olympic Decathlon (TRS 80), Rocky (COLECOVISION).

14 DOSSIER : 55 jeux éducatifs au tiltoscope. **RÔLES :** La citadelle (ORIC-ATMOS). **BANC D'ESSAI :** MO 5 Thomson et Laser 3000. **LOGICIELS TESTÉS :** Planetoids, Space Raiders, Hungry Horace, Trashman, Jet Set Willy, Doodman Castle, Penetrator (SPECTRUM), Lunar Rover Patrol, Junior Revenge, Bridge Master, Chuckie Egg, Cu Bert, Whirlbird Run (DRAGON 32), Falcon Patrol, Tranz Am, Rottin Tootin, Robin to the Rescue, O'Rileys Mine, China Rescue, Lode Runner, hard Hat Mack, Burger Time, Congo Bongo, Defender 64, Get off my Garden, Genesis, Wheelin Wallie, Zodiac (COMMODORE 64), Robotron, Necromancer, Final Legacy, The Dreadnaught factor (ATARI 600 XL), Chess, Awari (LASER 200), Atom Smasher (ELECTRON ACORN), Evolution (APPLE II*), BS's Quest for Tires, Wargames, James Bond 007, Burger Time, Destructor, Cabbage Patch Kids (COLECOVISION), Devoreur, Sectionneur, Namir Raider, Voleur (ZX 81), Ice Giant, Scuba Dive, Starfighter, Super Meteors (ORIC 1), Night Stalker, Solar Storm, Galaxian (ATARI 2600).

15 DOSSIER : Les logiciels d'aide à la création musicale. **RÔLE :** Valhalla (SPECTRUM). **BANC D'ESSAI :** EXL 100. **CARTE POSTALE :** Chicago 1984. **Le Consumer Electronic Show. LOGICIELS TESTÉS :** Editeur musical, Memorix, Bombyx, Drive Point, Quark Flight Simulator, Strip 21, Tendre poulet, Chef, Ultima Zone (ORIC ATMOS), 3D Lunattack, Touchstone, Kriegspiel, Cosmic Cruiser, Crash, Fruity, Ugh, Chess, Dragon Chess, Shenanigans (DRAGON 32), Front Line, Frantic Freddy, Victory, Frenzy (COLECOVISION), Bruce Lee, Beamrider, Decathlon, Hes Games, Summer Games, Space Action 64, Castle Wolfenstein, Pitfall, Cudly Cubert, Pilot 64, Skier 64, Dancing Feats, Fantomusic, Musicalc, Music Construction Set, Multisound Synthetiser, Synthly 64, Ultisynth 64, Chinese Juggler (COMMODORE 64), Lunar Lander 2, Autoroute (TI 99 4/A), Dallas Quest, Bruce Lee, Galaxie I (APPLE II*), Sabre Wulf, Stoppez les missiles, Blue Thunder, The Train Game, Cookie, Thrusta, Super Sabre, Bruce Lee, Olympimania, Pedro, Pi Ballet, Pinball Wizard, Horace Goes Skiing, Jungle Fever, XOGS'4 (SPECTRUM), Bidul, Chasseur Omega, Clef des chants, Melodia, Polyphonia, Synthetia, Pilot (TO 7), Mangia (ATARI 2600), Boîte à musique, Editeur de sons, Jouer du piano, Los Angeles 84, Music Composer, Dallas Quest, Bruce Lee (ATARI 600 XL), Xeres, Les dés d'or (LASER 200), Othe Vic (VIC 20), Morceaux divers, Music Tutor (DAI), Création musicale (LYNX).

16 DOSSIER : Tous les joysticks. **LUDIC :** Flight Simulator 2 (APPLE II et COMMODORE 64). **RÔLE :** Waydor (ORIC ATMOS). **BANC D'ESSAI :** MTX 512 Memotech. **LOGICIELS TESTÉS :** World Cup, Match Point, Cosmic Cruiser, Jack and the Beanstalk, Night Gunner, Psytron, Titanic, Cavern Fighter, Pi Eyed, Foot Ball Manager, Star Warrior, Interceptor, Knight Driver (SPECTRUM), Gold Mine, Mission Alaphtron, Nemo (MTX 512), Drol, Minit Man (APPLE II), Samy Light, Foot, Bump and Jump, Zenji, Roc'n Rope, Montezuma Revenge, Tarzan, Flipper Simulator, Decathlon, Pitfall (COLECOVISION), 3D Formule 1, Crocky (ZX 81), Bumblebee, Tri Jeu, Way out (APPLE II), 4^e Dimension, Aztec Challenge, Strip Poker, Gyruss, Boulder Dash, Rescue Squad, Bozo's Night Out, Loco, Cybotron, Decathlon, Pesky Painter, Petch, Savage Pond, Hero, Starwars, Gateway of Apsah (COMMODORE 64), Flip and Flop, Boulder Dash, Spare Change (ATARI 600 XL), Felix and the factory (ELECTRON ACORN), Lancelot, Canada, Bering, Le trésor du pirate, QSTYX, Coloric, Cock'in (ORIC 1), Evasion Record (LASER 200).

17 SUPER GUIDE DES JEUX VIDÉO 1985. - 8 CONSOLES DE JEU VIDÉO : Colecovision, VCS 200, Vectrex, Intellivision, Advision, G 7400, JOPAC 7400, video color, HMG 7900. **40 MICRO-ORDINATEURS :** MO 5, Alice, Alice 90, Adam, Amstrad CPC 464, Atari 800 XL, Alphatronic PC, Apple IIe et IIc, B.B.C. Acorn, Canon V 20, Commodore 64, Dai, Dragon 32/64, VIC 20, E.X.L. 100, Extension Basic C 7420, Hector HRX, IBM PC Jr, Jupiter Ace, Lansay 64, Laser 3000, Laser 200-310, Lynx 48 K, Aquarius, M.T.X. 500/512, Oric Atmos, Sanyo PHC 25, Sanyo PHC 28, Sharp MZ 700, Sinclair QL, Spectravideo SV 318, Tandy MC 10, TI 99/4 A, T 07/70, TRS Color 2, Yashica YC 64 MSX, Yeno SC 3000, Electron, ZX 81, ZX Spectrum. **9 ÉCHIFIERS ÉLECTRONIQUES :** Constellation, Conchess, Concord, Elite A/S, L'Empereur, Grand Master, Mephisto, Superstar, Sensory 9. **LES MINIS QUI MARCHENT. TOUT SAVOIR SUR LES ROBOTS. 50 LOGICIELS DE JEU AU TILTSCOPE. TILT D'OR : LES 20 MEILLEURS LOGICIELS COURONNÉS PAR TILT :** Atari Artist, Bruce Lee, Pole Position, BC Quest for Tires (ATARI 600 XL), Gyruss (ATARI 2600), Wing War, Rocky (COLECOVISION), Summer Games, Gyruss, Fantom Music, Fort Apocalypse, Archon, Decathlon, Hes Games (COMMODORE 64), Mots en fleurs (TO 7), L'Aigle d'or (ORIC/ATMOS), Flight Simulator II, Sargon III, BC Quest for Tires, Germany 1985 (APPLE II*), Scuba Dive, Match Point (SPECTRUM 48 K).

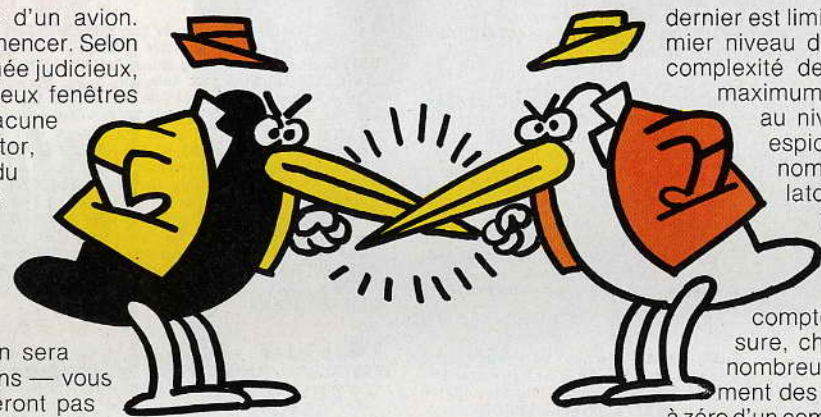
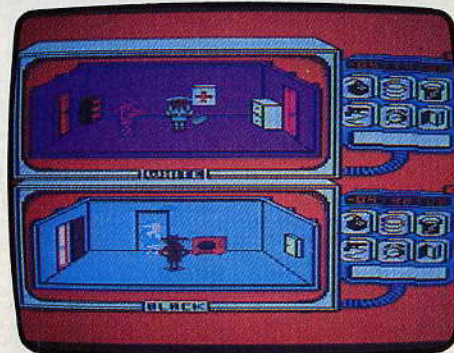
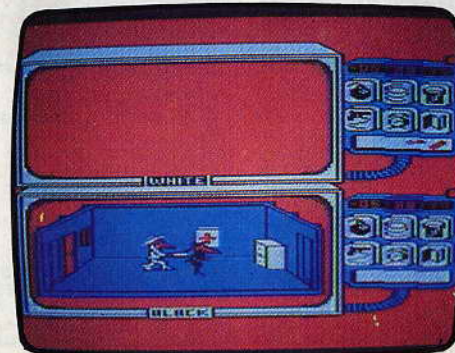


Suite de la page 83

victorieuse aux commandes d'un avion. Mais la partie ne fait 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 trapulador, 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, quel qu'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 gachette du joystick, une flèche de sélection apparaît sur votre trapulador. 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 seau d'électrocution ne peuvent être fixés qu'aux portes : d'une pose bien plus délicate, leur rendement n'en sera que meilleur.



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 trapulador, 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 acquérir 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 trapulador, le maniement du joystick ne commande plus que votre déplacement et le poignard que vous

tenez en main. D'une pression sur la gachette, 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 gachette. 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 en sécurité 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'extrême-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 gachette du joystick, tout en effectuant une poussée sur la gauche. Ce mode de combat a déjà fait ses preuves ! Si votre adversaire est du 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 trapulador 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'engouffre 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 y 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 viserons 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 dont la mise en place prendra 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-le 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, ou si 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 vus plus haut.

Des ruses et des pièges

Pour cela, il importe avant tout de connaître avec la plus grande précision les « tics » 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 qu'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 simpliste. Les bombes et ressorts seront d'un grand secours pour protéger les objets acquis,

