

TOUT

MICROLOISIRS

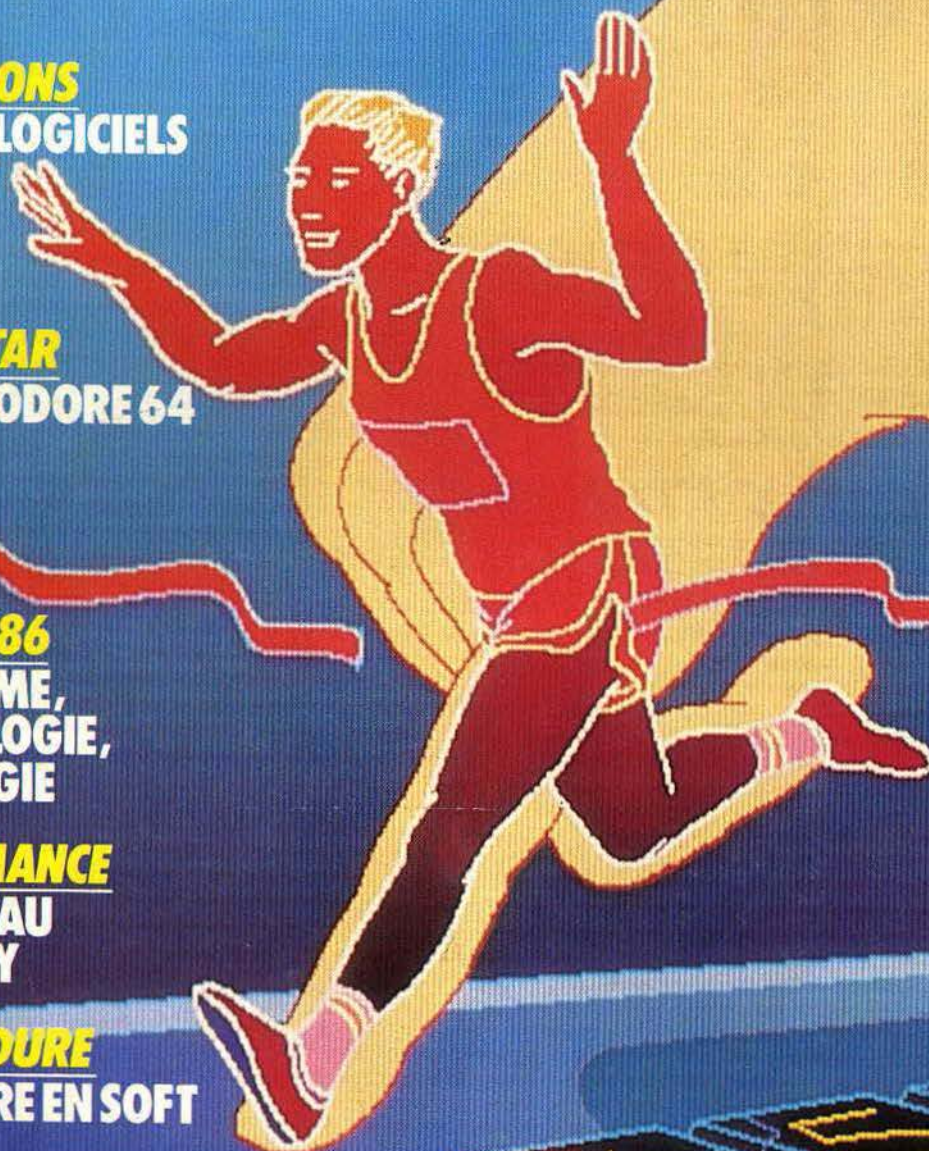
POLYTHLONS
TOUS LES LOGICIELS
DE SPORT

MICRO STAR
LE COMMODORE 64

Ô MAGES 86
BIORYTHME,
GRAPHOLOGIE,
ASTROLOGIE

PERFORMANCE
LE NOUVEAU
MSX SONY

DROGUE DURE
L'AVENTURE EN SOFT



RÉDACTION

Rédacteur en chef : Jean-Michel Blottière
Directeur artistique : Jean-Pierre Aldebert
Secrétaire de rédaction : Francine Gaudard
Rédaction : Véronique Charreyron,
 Patrice Desmedt, Nathalie Meistermann
Ont collaboré à ce numéro : Marc Florian,
 Jacques Harbonn, Olivier Hautefeuille,
 Armel Roubeix, Jérôme Tesseyre,
 Charles Villoutreix.
Maquette : Christine Gourdal, Gérard Lavoir,
 Michel Longuet, Pascale Millet
Secrétariat : Sylvie Lefebvre

PUBLICITÉ

Régimax, 1, rue Taitbout, 75009 Paris
 Tél. : 48.24.46.21
Directrice commerciale de la publicité :
 Fabienne Dexidour
Directeur de la publicité : Dominique Bovio
Chef de publicité : Claire Vesine
Assistante : Christiane Martorell

ADMINISTRATION - DIFFUSION

2, rue des Italiens, 75009 Paris.
 Tél. : 48.24.46.21
Ventes : Jean-Paul Biron, Michel Vincent
 05.32.13.21, téléphone vert gratuit 24/24.
Abonnements : 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)
 BP 73 77310 Saint-Fargeau-Ponthierry.
Tél. : 60.65.45.54

Relations extérieures : Françoise Serre-Loutreuil
Promotion : Bernard Blazin
Directeur technique : Guy Cuypers
Fabrication : Jean-Jack Vallet

ÉDITEUR

« Tilt-Microloisirs » est un mensuel édité par
Éditions Mondiales S.A.
 au capital de 10 000 000 F.
 R.C.S. Paris B 320 508 799.
 Durée de la société : 99 ans
 à compter du 19/12/1980.
 Principal associé : Ségur
 Siège social : 2, rue des
 Italiens, 75440 Paris 9^e
 Télex : 643932 F Edimondi

Président directeur général :

Antoine de Clermont-Tonnerre

Directeur délégué :

Jean-Pierre Roger

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-Microloisirs »
 sont libres de toute publicité.

Couverture : Jérôme Tesseyre
 et Lucie vidéographie

TILT Microloisirs

2, rue des Italiens, 75009 Paris
 Tél. : 48.24.46.21

Tirage du numéro : 110 000 exemplaires.



TILT JOURNAL

7 Demain les softs. *Tilt*, en avant première, vous met l'eau à la bouche avec son tour d'horizon des nouveautés en provenance des States. « Lecteur qui es-tu ? », les chiffres et l'analyse du questionnaire publié cet été et bien sûr, les nouveautés, le créateur et le super flop du mois, le coup d'œil sur les derniers logiciels.

TUBES

36 La sélection des meilleurs logiciels du mois impitoyablement traités par les spécialistes de *Tilt*. Cassettes, cartouches et disquettes.

TILT PARADE

The Artist, Photo, The Red Arrows. Trois logiciels qui ont mérité les honneurs d'une étude approfondie au fronton de notre *Tilt* Parade.

ACTUEL

67 Carton sur le cartoon. Nathalie Meistermann a rencontré les nouveaux héros de dessin animé. Ils sont informatiques. Adieu crayons, gouaches et celluloses...

SESAME

78 Quatre listings : Détective pour Apple II. Combat aérien pour ZX 81 + 16 K, Tour de Hanoï pour Commodore Vic 20 et Chars pour M.S.X.

TAM-TAM SOFT

94 L'actualité de la micro-informatique en bref et en vrac. Le hit-parade des meilleures ventes.

PETITES ANNONCES

98 Achats, ventes,
 Clubs, échanges.

BANC D'ESSAI

104 HB 500. Sony prend quelques longueurs d'avance sur ses principaux concurrents au sein du standard M.S.X. avec la version II. Patrice Desmedt l'a testée pour vous.

MICRO STAR

108 Commodore 64. Logithèque fabuleuse et nombreux périphériques : Commodore reste une star. *Tilt* vous présente ses meilleurs logiciels.

DOSSIER

116 Polythlons. Muscler vos poignets pour affronter les épreuves des quatorze logiciels de multi-sports présentés dans ce dossier.

KID'S SCHOOL

144 Les nouveaux logiciels éducatifs. Un grand éclectisme dans cette dernière livraison, avec un logiciel pour les profs. A chacun son tour !

CHALLENGE

148 Microstradamus. Les Pythie se métamorphosent en logiciels. Véronique Charreyron a lu pour vous dans la boule de cristal.

CHER TILT

159 Le courrier des lecteurs. Vos idées, vos suggestions et... vos critiques.

S.O.S. AVENTURE

162 Ausweiss. Le mur de Berlin va sauter pour Apple II et F.R.E.E. pour Atari 800 XL/130 XE, testés par nos spécialistes. Cinq softs en bref. Deux solutions complètes envoyées par nos lecteurs. Message in the bottle : S.O.S. et coups de pouce.

Ce numéro comporte un encart abonnement non folioté entre les pages 18-21 et 156-159.

Code des prix utilisé dans *Tilt* : A = moins de 100 F ; B = 100 à 200 F ; C = 200 à 300 F ; D = 300 à 400 F ; E = 400 à 500 F ; F = plus de 500 F.

TILT JOURNAL



Barbie



G.I. Joe



Hot wheels



Jet combat simulator

U.S.86

Demain, les softs...

On les attend, ils arrivent, ils sont là...

Qui? les nouveaux softs U.S. 86.

En exclusivité, *Tilt* fait un tour d'horizon de ceux qui vous feront très bientôt rêver.

Epyx ouvre le feu avec, bien sûr, son *Winter Games*, adapté pour les ordinateurs Thomson. Question angoissante : les graphismes seront-ils aussi beaux que sur un Atari ou un Commodore? *Temple of Apshai* se transforme en une trilogie fantastique qui reprend *Temple of Apshai*, *The Upper Reaches of Apshai* et *The Curse of Ra*; graphismes, animation sonore, et action ont été complètement modifiés : vous devez parcourir 1 400 pièces différentes avant de pouvoir vous remettre de vos émotions.

Barbie est adaptée à l'ordinateur : vous la peignez, l'habillez, coupez ses cheveux, bref, pour une fois, l'ordinateur s'adresse aux (petites) filles. *G.I. Joe*, qui reprend le même principe, est déjà plus viril (!) : vous sélectionnez une zone de combat, choisissez le G.I. Joe adapté à la situation et tentez de mener à bien votre mission. Enfin *Hot wheels* clot cette série de programmes destinés aux 4-10 ans. Vous choisissez votre modèle de voiture, le décidez, comme vous l'entendez, le lavez, le réparez, etc. Retour aux tranches d'âge plus élevées avec le *Jet Combat Simulator*, un simulateur de combat aérien qui vous met aux commandes d'un Mac Donnell-Douglas F-15. Atterrissages de nuit par des vents transversaux de plus de 100 kilomètres-heure, interceptions d'avions ennemis à 30 000 pieds d'altitude, combats mortels dans la stratosphère? No problem.

Mindscape, société créatrice, entre autre, de *Bank Street Music Writer*, *James Bond : A View to a Kill* et de *Indiana Jones in the Lost Kingdom*, lance *Racter*, un logiciel qui s'inspire des principes de l'intelligence artificielle et répond à des questions simples comme s'il « comprenait » son interlocuteur. Les premiers pas vers un dialogue avec son ordinateur? *Déjà vu*, pour Macintosh, est un jeu d'aventure très beau graphiquement mais plus classique. Atout de poids : le dialogue



Temple of Apshai

se fait par l'intermédiaire d'une souris.

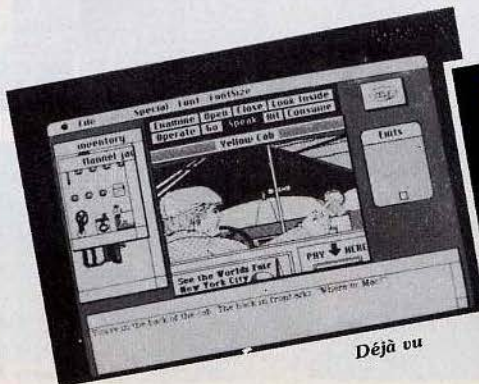
Sublogic, outre les nouveaux scénarios destinés à ceux qui auraient épuisé les possibilités de *Flight Simulator II* (chaque scénario comprend les aides visuelles, routes, ports, fleuves, villes, et radiogoniométriques de pratiquement toutes les régions américaines), a réalisé *Jet*, hélas réservé pour l'instant aux possesseurs d'I.B.M.-P.C. Deux avions sont à votre disposition : un F-16 Fighting Falcon ou un F-18 Hornet.

Le programme comprend un mode « vol libre », différentes options de décollage et d'atterrissage — sur piste classique ou sur ... porte-avions —, et un certain nombre de combats aériens.

Datasoft (*Bruce Lee*, *Dig-Dug*, etc.), qui a déposé son bilan début octobre, voit malgré tout certains de ses titres commercialisés : *Zorro* fera ainsi son apparition sur nos moniteurs, tout comme *The Goonies*, inspiré du film de Spielberg, et *Alternate Reality*.

Chez **Springboard**, société spécialisée dans les jeux éducatifs peu connue en France — les softs éducatifs, américains ou autres, sont rarement adaptés, dans une autre langue en raison des coûts élevés que cela suppose —, notez dès maintenant *The Clip Art Collection*, qui propose 1 200 illustrations toutes faites pour

The Newsroom, le logiciel star de Springboard. *Solo Flight*, *F-15 Strike Eagle*, *Mig Alley Ace*, *Kennedy Approach*, les titres de **Micro-Prose** sont bien connus des amateurs de simulateurs de vol. *Acro Jet*, un simulateur très acrobatique, qui vous lance dans un véritable décathlon aérien, et *Gun Ship*, qui vous met aux commandes d'un hélicoptère (sept scénarios, combat anti-chars, sauvetage, opérations de nuit,...), ne les décevront probablement pas (avec une réserve cependant pour *Gun Ship*, qui offre de très beaux graphismes mais ne semble pas, de prime abord, aussi performant sur le plan de la simulation pure que les simulateurs de vol « avion »). *Silent Service*, pour sa part, innove dans le catalogue Micro-Prose, en vous donnant la responsabilité d'un sous-marin. Graphismes et intérêt du logiciel vont de pair, c'est tout dire... Cinq nouveaux titres signés **Electronic Arts pour le Commodore 64** sont prévus pour le début de l'année; il s'agit d'*Amnesia*, *Lord of conquest*, *Africa*, *Murder Party* (du nom d'un roman d'Agatha Christie) et de *Marble Madness*.



Déjà vu

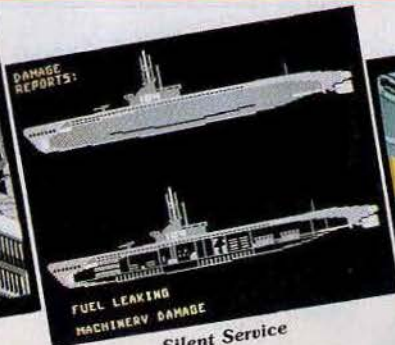


Jet

TYLT JOURNAL



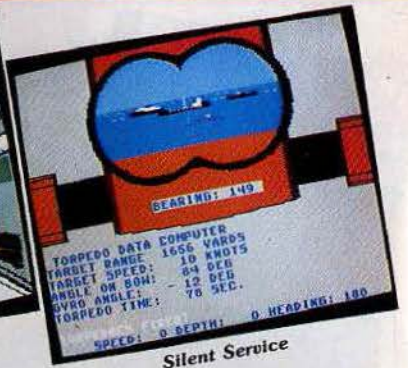
Gun Ship



Silent Service



Silent Service



Silent Service

Mais E.A. crée l'événement en proposant huit titres pour l'Amiga, parmi lesquels des stars bien connues — *Sky Fox*, *One on One*, *Seven Cities of Gold*,... — et des nouveautés, comme *Ark Tic Fox*, *Return to Atlantis* et *Marble Madness*... Pas d'autres précisions sur ces titres. Dès que nous en saurons plus...

Beaucoup d'incertitudes en ce qui concerne **Broderbund** à l'heure où nous mettons sous presse. Ariolasoft devrait en effet cesser de distribuer la célèbre marque américaine (auteur de *Karateka*, *Blue Max*, etc.). Qui va reprendre le flambeau? Personne ne peut encore le dire. Les titres en jeux sont pourtant alléchants (*Captain Goodnight in the Island of Fear*, *Where in the world is Carmen Sandiego?*, *Art of War*), même si l'on note chez Broderbund une évolution vers des logiciels utilitaires (*Bank Street Writer* et *Bank Street Mailer*).

Activision ferme le bal avec une pléiade de nouveautés: *Little computer people research project* est probablement le plus original, reflétant en cela la politique de constante innovation d'Activision, puisqu'il vous fait découvrir les « little people » qui vivent dans votre ordinateur. « Nous ne savons pas grand chose à leur sujet, déclare David Crane, créateur du logiciel. Il a fallu des années d'études, de magie technique et de patience pour les persuader de sortir au grand jour. Seules certitudes: ils aiment la musique, aiment communiquer (en anglais) et peuvent même vous répondre avec leur machine à écrire, aiment les jeux et les cadeaux et surtout ont besoin d'attention et d'affection. En revanche, ils détestent la fumée de cigare, peut-être parce

qu'elle obscurcit leur vision en se déposant sur l'écran de votre moniteur ». En fait, ce logiciel préfigure les softs de demain qui dialogueront avec vous, dans votre langue, et feront de l'ordinateur un partenaire « vivant »; en d'autres termes, les recherches sur l'intelligence artificielle commencent à avoir des retombées sur nos micros. Plus classique: *Alcazar*, *The forgotten fortress* est un jeu d'aventure-action comprenant plus de 750 salles disséminées dans 23 châteaux. Verra-t-il le jour en France? *Mindshadow*, *Ballblazer*, *Hacker*, se voient adaptés pour différents ordinateurs, au premier rang desquels, bien sûr, l'Amstrad. *Garry Kitchen Game Maker*, *The*



Art of War

Complete Computer Fireworks Celebration Kit et surtout *Fast Track* arriveront plus tard, tout comme *The Eidolon*, un logiciel Lucas Film (dont Activision possède les droits d'exploitation pour l'Europe, tandis qu'Epyx les conserve pour les U.S.A.), qui suivra *Koronis Rift*, déjà disponible en France. *On track*, un soft Gamestar/Activision ne sera pas là avant

début 86. Enfin, Activision croit beaucoup en son nouveau label « Electric Dreams », société qui aura son siège à Southampton et fonctionnera indépendamment de la maison mère, avec sa propre politique de création, d'édition et de commercialisation. « Tous les produits distribués par « Electric Dreams » seront distribués dans tout le Royaume-Uni par l'équipe de vente et de distribution d'Activision, déclare Greg Fischbach, président d'Activision International. En dehors du territoire britannique, le label « Electric Dreams » sera commercialisé et distribué par le réseau de distributeurs et de sociétés Activision. La



Captain Goodnight

formation de ce nouveau label passionnant et innovateur est un début pour notre organisation britannique » a ajouté Fischbach. Premiers titres parus sous ce label: *I of the Mask*, *X Cel* et *Riddler's Den*... Dernière question: Activision arrivera-t-il à battre Epyx sur son propre terrain avec *Winter Sport* pour Sinclair et Amstrad? Réponse dans nos prochains numéros...



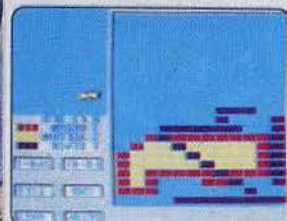
Ci-dessus: *The Eidolon*. A droite: Sam Nelson et David Crane, les leaders du groupe de recherches Activision commentent leur incroyable découverte.



Alcazar



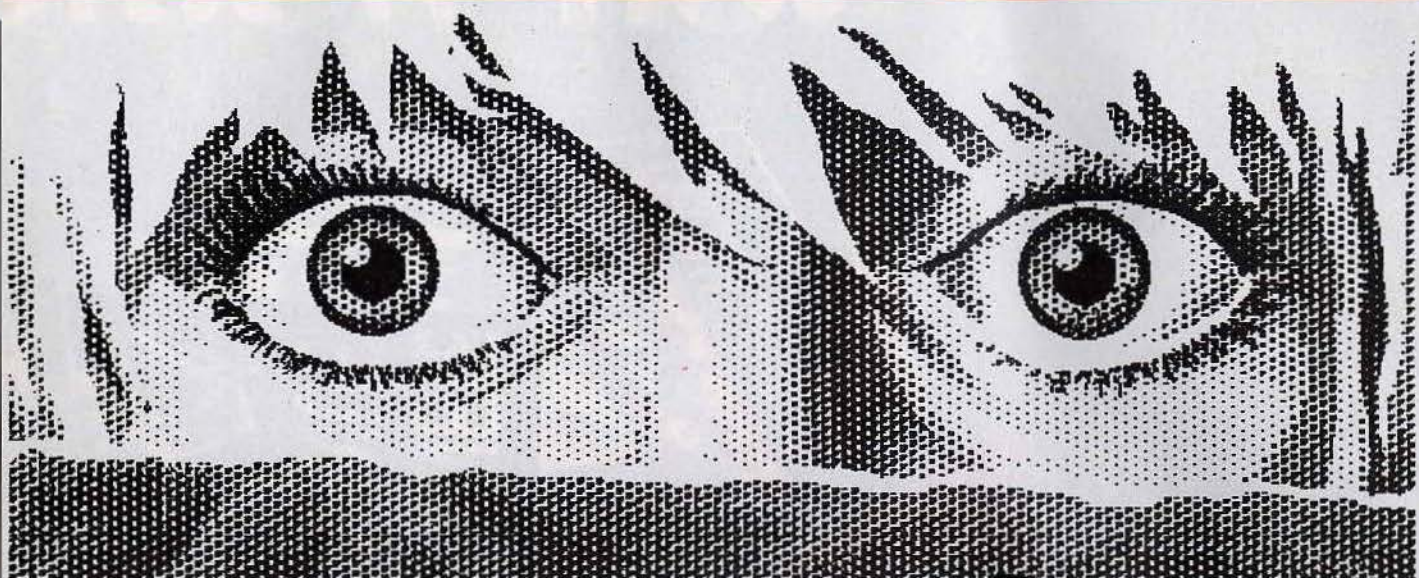
The Complete C.C. Fireworks



Garry Kitchen Game Maker

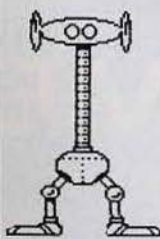


Fast Track



Bad Mac et les gazelles

Nom : Daniel Hochar alias Imagex.
 Profession : Dessinateur de B.D. fantastiques
 Signes particuliers : utilise le Macintosh.



Travelling sur l'atelier qui dévoile le désordre artistique traditionnel : table pliant sous le poids des pincesaux, feutres et papiers en tout genre, moquette parsemée de croquis de personnages en quête d'auteur.

Gros plan : un élément étranger est venu se loger dans ce décor classique, le Macintosh et son imprimante graphique, l'Image Writer. Daniel Hochar découvre le Mac et le logiciel graphique Macpaint il y a tout juste un an. Depuis ce dernier trône en bonne place parmi les albums des maîtres à dessiner : Hergé, Frankin, Moebius et surtout Corbem.

Auparavant il avait suivi le parcours classique : collaboration à « Métal Hurlant », « l'Echo des Savanes », « A Suivre ». Deux albums à son actif (« Mauvais rêves » et une compilation des séries parues dans « A Suivre » qui sort cet automne) ainsi que des illustrations pour différents magazines dont « Télérama ». Ses scénarios fantastiques décrivent les errances de personnages perdus dans un univers chaotique. Le dessin

est brouillon, mal léché, bref en osmose avec le goût du jour, enfin... au goût de certains. Depuis l'acquisition du Macintosh son style a radicalement changé. Il se tourne maintenant vers un dessin réaliste plus net, mieux fini. Le graphisme se rapproche des B.D. des années 60 ou encore, toutes proportions gardées, des peintures de Roy Lichtenstein. Imagex explique ainsi cette métamorphose : « je me suis senti

libéré d'un complexe, capable d'aborder de nouveaux thèmes, jusqu'à présent ma technique me bridait » (Sic., si tout le monde pouvait en dire autant). Sa technique c'est la trame.

Concrètement : il réalise un crayonné gossier à l'aide de la souris, repasse les traits au pinceau, puis utilise la trame comme une peinture. Pour adapter le Macpaint à son style il a élargi la palette des teintes disponibles et grossi les



points. Ces améliorations évitent de plus les chevauchements de lignes à la sortie sur imprimante. Impossible d'en savoir plus : Imagex tient à garder sa botte secrète. Un dessin recquiert en moyenne trois à quatre heures de travail. Le Macpaint ne fait gagner du temps



Et Nintendo ?

Aux dernières nouvelles, la commercialisation de la console japonaise commencera début 86 aux U.S.A. Cela signifie une arrivée en France pour juin 86, si tout se passe bien... Vos devrez attendre son petit robot, dirigé à partir de la

console encore quelques mois. D'autant plus que Nintendo est fermement décidé à distribuer son produit par l'intermédiaire de son représentant officiel en France : le marché parallèle ne sera d'aucune utilité aux impatientes...



que lors du tracé des formes géométriques. En revanche il lui permet d'obtenir une trame plus nette. Sur ce point, les opinions divergent. Pour certains les trames Lettraset sont plus stables si l'on considère l'usure du ruban de l'imprimante.

Autre avantage classique, la possibilité de continuer à remanier son dessin après l'avoir sauvegardé sur disquette.

Il possède déjà un bloc à croquis de onze disquettes d'une capacité de 400 K. Sa première B.D. entièrement réalisée sur ordinateur est sortie dans le numéro de « Pilote » de septembre.

« La dernière femme » nous conte les aventures de Luc Tonnerre dans l'univers inhumain de l'après-nucléaire : guerrier en chasse il poursuit



de ses assiduités antropophagiques l'unique survivante des gazelles urbaines. L'enchaînement des dessins s'inspire de la technique cinématographique : gros plans etc. Trois autres scénarios « macpaintisés » attendent actuellement des propositions. Quant à un éventuel album (six mois de travail), Imagex préfère ne pas se lancer à fonds perdus dans cette entreprise. Et



comme il est difficile de vivre d'art et d'eau fraîche Daniel Hochard a su garder plusieurs cordes à son arc. Il illustre des tee-shirts pour enfants et s'est lancé dans la conception de motifs pour tissus. Elisabeth de Senneville, créatrice de mode, a de même réalisé plusieurs tissus à l'aide de l'informatique. Imagex/Macpaint forment un couple idéal. Néanmoins on peut rester sceptique quant à l'intérêt d'un tel investissement. Une imprimante ne remplacera jamais la sensibilité du crayon. Il ne faut pas se leurrer, l'ordinateur seul ne fera pas de vous le Hugo Pratt des années 90. La



créativité de l'ordinateur s'arrête là où commence votre propre talent. Le travail (ou l'outil) n'est rien sans génie.

Nathalie Meistermann



Le créateur du mois Joël Brunet

Joël Brunet, vingt-deux ans, est l'auteur de *Rabbit* et de *Geomancie* de chez Norsoft. Etudiant en mathématique et informatique, il a découvert la programmation avec un *Oric 1*. « Je suis rapidement passé du *Basic* à l'*Assembleur*, explique-t-il. J'ai commencé à développer un logiciel par jeu, puis cela m'a pris de plus en plus de temps. Je me suis même concocté mon propre interpréteur *Basic/Assembleur*. Petit à petit, l'idée m'est venue de le commercialiser. »

Joël contacte alors plusieurs sociétés de logiciels, pour finalement tomber d'accord avec Norsoft, dont le siège se trouve à Caen, la ville où lui-même habite. Une proximité qui facilite les échanges et la mise au point finale du produit. Malheureusement, *Rabbit* se vend mal. Le thème, trop usé, étouffe une réalisation très propre, avec une animation et des graphismes excellents, et le logiciel se trouve mis en vente au moment où l'*Oric* chancelle, provoquant l'effondrement du marché du logiciel. Pas de chance ! « Je n'aurais pas dû choisir un lapin avec des carottes comme scénario, cela fait trop enfantin », remarque, philosophe, Joël.

Son second logiciel, *Geomancie*, tourne sur *MO 5*, une machine sûre. « La *Geomancie* est un art divinatoire d'origine perse. Je me suis penché très sérieusement sur la question, lu plusieurs ouvrages sur cet art avant de me lancer dans la réalisation du logiciel. » Les projets ne manquent pas, avec l'adaptation de *Tyrann* sur *MO 5* et *TO 7/70*, un combat de « savate » sur *Amstrad*, aux graphismes très fouillés, qui sortira, avec un peu de chance, pour Noël. Et, à plus long terme, un jeu de rôle sur 16 bits, ainsi que des recherches dans le domaine de l'intelligence artificielle. Bon courage, Joël !



DANGEREUSEMENT VÔTRE

Le jeu sur micro-ordinateur.

3 jeux d'aventures-arcade à un rythme échevelé dont **VOUS** êtes l'acteur principal !

Pour **COMMODORE 64** (Cass./Disq.),
ORIC (Cass.), **SPECTRUM** (Cass.),
MSX (Cass.) et **AMSTRAD** (Cass./Disq.)
au prix de 150 F (Cassette)
200 F (Disquette)

ALBERT R. BROCCOLI Présente

ROGER MOORE

dans l'œuvre de IAN FLEMING

JAMES BOND 007[®]

**DANGEREUSEMENT
VÔTRE**

COPYRIGHT
DANJAQ S.A.
ALL RIGHTS
RESERVED

Version française distribuée
en exclusivité par :

Eureka Informatique

39 Rue Victor Massé
75009. PARIS

Tél. (1) 281 20 02

TLX. 649 385 F

En vente chez votre distributeur habituel ou en retournant le bon ci-dessous à EUREKA INFORMATIQUE.

T | 12

M.....
Rue.....
Code..... Ville.....

Désire recevoir le jeu "DANGEREUSEMENT VOTRE"
pour l'ordinateur.....
sur cassette - disquette (rayer la mention inutile)
ci joint mon règlement de..... par.....



EUREKA FAVOR

Nouveau :
 - Chargement cassette fiabilité totale
 - Sortie moniteur monochrome



L'ORIC ATMOS PÉRITEL

Un appareil compact et performant, doté de 64K Octets de mémoire vive, d'un Basic puissant (graphisme haute résolution, 8 couleurs, effets sonores) et d'un clavier mécanique complet. Sa sortie Péritel est maintenant auto-alimentée. Il dispose d'une gamme importante et variée de logiciels en français, et peut recevoir de nombreux périphériques pour convenir à l'apprentissage, la programmation, le jeu et à un certain nombre d'applications semi-professionnelles.

L'ATMOS est livré avec 2 cassettes de jeux, une cassette de démonstration, son câble Péritel et son manuel d'utilisation en français.

990 F

Enfin un vrai disque pour l'ORIC !

Le MICRODISC est vraiment ce qui pouvait se faire de mieux pour l'ORIC en matière d'unité de disquettes 3 pouces : une rapidité de lecture et d'écriture incomparable (32 K en 2.5 secondes), une grande fiabilité, plus de 210 K de capacité par face, un système d'exploitation simple et performant, intégré au Basic de l'Oric et ajoutant à celui-ci plus de 90 instructions, des aides à la programmation et la définition de touches de fonctions : le SEDORIC possède la classe pro, et il est compatible avec les anciens lecteurs ORIC ! Le système peut gérer une unité principale et jusqu'à 3 lecteurs auxiliaires (sans contrôleur). Les lecteurs 3 et 4 nécessiteront une autre alimentation.

Microdisc avec SEDORIC 2 490 F
 Lecteur auxiliaire 1 490 F
 SEDORIC (avec manuel) 490 F
 Alimentation supplémentaire 450 F

2490 F

SEDORIC ? génial !



Nouveau

Kit ORIC 1 → ATMOS : disponible !

Ce Kit permet aux possesseurs d'ORIC 1 de transformer leur ordinateur partiellement (clavier seulement) ou totalement (clavier + ROM) en ATMOS. La transformation ne demande aucune soudure ni outillage spécial. Le kit comprend : Un boîtier ATMOS complet avec clavier mécanique, une ROM 1.1 ATMOS, un connecteur de clavier, un manuel ATMOS et un emballage d'origine complet.

490 F

Périphériques et Accessoires :

Moniteur couleurs spécial OR14	2 750 F	Imprimante MCP 40 plotter 4 couleurs	990 F
Moniteur monochrome vert HR 12"	1 150 F	Câble pour imprimante parallèle	150 F
Cable pour moniteur monochrome	90 F	Rouleau de papier de rechange pour impr.	25 F
Modulateur Noir & Blanc UHF	295 F	Jeu de stylos de rechange	50 F
Modulateur couleurs UHF	495 F	Interface pour joystick programmable	350 F
Magnétophone à cassettes	350 F	Joystick type "Quickshot 1"	95 F

ORIC : une bibliothèque de programmes en cassettes et en disquettes.

Programmer ...	Travailler ...	Dessiner ...	Scuba dive	80 F	Oric munch	80 F
Forth V.2	Oric-Base	Origraphe	Acheron's rage	80 F	Dracula's revenge	80 F
Oric-mon	Oric calc	Oric C.A.D.	Super meteors	80 F	James BOND cassette	150 F
Assembler-disassembler	Author (trait. texte)	Jouer ...	Galaxians	80 F	James BOND disquette	200 F
Tortue logique (logo)	Parler ...	Ultima zone	Electro-storm	80 F	Sur disquette ...	
Réfléchir ...	ASSIMIL d'anglais (c)	Harrier Attack	M.A.R.C.	80 F	Arcade n° 1 : Harrier attack, Sup.	200 F
Chess 2.0 (échecs)	" (d)	Flight simulator	Space crystal	80 F	met., Ultima zone	200 F
Oricle (devinettes)	ASSIMIL d'espagnol (c)	Ice giant	3D Invaders	80 F	Arcade n° 2 : Flight simul.	
Novotnik puzzle	" (d)	Rat splat	Defence force	80 F	Galaxians, Rat splat	200 F

La politique ORIC : prix, qualité, services

Le nouveau prix de l'ATMOS a de quoi surprendre : il le place directement hors de portée de tous ses concurrents du moment. Ce prix n'est ni une promotion, ni un prix de braderie ou de liquidation : c'est le nouveau prix de l'ORIC ATMOS, du aux conditions de la reprise, et à l'excellente compétitivité de la nouvelle équipe.

La nouvelle chaîne de fabrication en Normandie a sorti ses premiers ATMOS dotés d'améliorations techniques. Une procédure très stricte de contrôle-qualité a été mise en place : des tests sévères à tous les stades de l'assemblage et en fin de chaîne assurent une fiabilité impeccable.

Enfin, EUREKA assortit sa nouvelle campagne d'une politique de services et d'information pour les revendeurs et les utilisateurs. Un serveur Minitel est déjà en place, et des détails vous seront bientôt communiqués sur tout ce que vous pourrez obtenir.

ISO! B??? *

ORIC Naturalisé Français !

Le premier juin 85, la Société EUREKA a racheté ORIC INTERNATIONAL, tous les droits, brevets et produits qui s'y rattachent, avec l'intention affirmée de continuer pour ORIC une carrière jusqu'ici triomphale, et d'en faire une marque française de premier plan. Les ATMOS sont désormais assemblés dans son usine en Normandie, avec quelques modifications spécifiques : l'alimentation de la prise Péritel est maintenant assurée par l'ordinateur, ce qui supprime un transformateur et un branchement supplémentaire. Une équipe d'ingénieurs et de programmeurs a été constituée pour élaborer tous les nouveaux produits "Hard" et "soft" que les utilisateurs pourront souhaiter.

GARANTIE : un Réseau SAV

Grâce à l'implantation d'un réseau de points de vente agréés ORIC, EUREKA assurera sur toute la France une présence commerciale importante, ainsi qu'un service près-vente digne de ce nom.

Toutefois, ORIC profitera de sa position de constructeur pour effectuer toutes les opérations de maintenance en usine. Les utilisateurs seront ainsi assurés à toute intervention de recevoir un ordinateur possédant les caractéristiques d'un appareil neuf.

Toutefois, pour ne pas immobiliser un appareil en SAV, il sera procédé à des échanges de cartes dans les centres agréés.

DES ENSEMBLES "PRETS A BRANCHER"

Version "Cassette"

Ensemble n° 1 monochrome comprenant

- ORIC ATMOS unité centrale
- Magnétophone à cassettes
- Moniteur Monochrome 12" HR

L'ensemble :

2290 F

Ensemble n° 2 couleurs comprenant

- ORIC ATMOS unité centrale
- Magnétophone à cassettes
- Moniteur couleurs spécial OR 14

L'ensemble :

3490 F



Version "Disquette"

Ensemble n° 3 monochrome comprenant :

- ORIC ATMOS unité centrale
- Moniteur monochrome 12" HR
- MICRODISC ORIC Complet
- Disquette master SEDORIC

4290 F

Ensemble n° 4 couleurs comprenant :

- ORIC ATMOS unité centrale
- Moniteur couleurs spécial OR 14
- MICRODISC ORIC complet
- Disquette master SEDORIC

5490 F



ORIC : La Micro-école

Les matériels ORIC sont en vente chez votre distributeur habituel, dans les centres agréés ORIC et par correspondance en retournant le bon ci-contre à

Eureka Informatique

39 Rue Victor Massé 75009. PARIS

Tél. (1) 281 20 02 TLX 649 385 F

Majorer de 25 F de frais de port en cas de commande inférieure à 250 F

TITRE		Qté	Description	Prix
M.			
Rue			
Code Ville.....			
désire commander les matériels et logiciels suivants :				Total :

Ci-joint mon règlement par

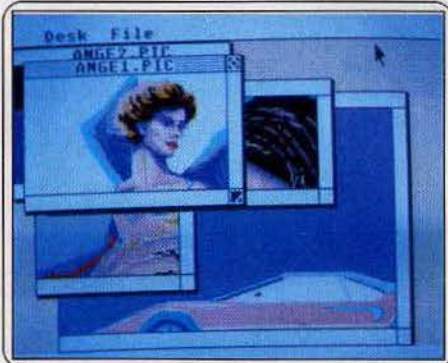




Atari S.T.ory

Le 520 ST se pare de ses premiers logiciels. Ses qualités explosent. Mais le débat sur sa viabilité continue.

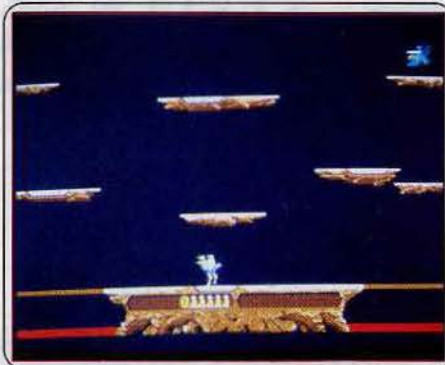
Il est là! le 520 ST, l'ordinateur qui provoque certainement le plus de passion en cette fin d'année, est vendu — presque — normalement, avec ses logiciels. Quelques changements sont pourtant intervenus. Les logiciels tournant sous GEM sont au point mort. *GEM paint* et *GEM write* sont remplacés par *ST writer* et *Degas*. Le « TOS » en français est terminé, les premiers jeux arrivent. Le ST commence donc à devenir une machine sérieuse... Avec, cependant, toujours une objection. Le pari d'Atari n'est pas encore gagné. La société n'a pas la capacité financière de lancer ses chaînes de fabrication à fond, pour alimenter le marché le plus rapidement possible. Les banques, devant les déficits affichés par les plus grands noms de la micro-informatique, seraient devenues méfiantes. Dans ces conditions, Jack Tramiel est contraint à la plus grande rigueur de gestion, et vend ses ordinateurs avant de les avoir fabriqués. Les revendeurs qui désirent commander des ST sont contraints d'utiliser une



Atari slide Show

lettre de crédit, ce qui revient à payer à la commande (!). De plus, par souci d'efficacité, Atari n'accepte des ordres que pour des quantités importantes. Il s'agirait de 500 pièces! Faites le calcul. Une trésorerie plus que robuste est indispensable pour se lancer dans l'aventure. Seuls les grossistes et les chaînes ont de telles capacités. Ce procédé risque de ralentir la

diffusion du 520. De nombreux magasins ont déjà été échaudés lors des baisses de prix sur les consoles puis sur les micro-ordinateurs. Quantité d'eux se sont alors retrouvés avec des machines en stock dont le nouveau prix de vente était inférieur à leur prix d'achat. Autre inquiétude, la volonté de Jack Tramiel. Quand il dirigeait Commodore, il n'avait pas cru au marché français, et Procep, l'importateur officiel et exclusif ne parvenait pas à satisfaire la demande. Le Commodore 64 se voyait tailler des croupières par des machines pourtant moins performantes que lui, mais disponibles partout. Au même moment, Commodore Allemagne s'octroyait plus des trois quarts du marché domestique outre-Rhin. Un bon point pourtant pour Atari aujourd'hui, le ST est déjà disponible en version totalement francisée, clavier « Azerty » et « TOS » en



Joust

français. Et malgré toutes les tracasseries imposées par la maison mère, les carnets de commandes seraient déjà pleins. Remarquons que dans le même temps, Commodore retarde toujours le lancement des chaînes de montage de l'Amiga, également pour des raisons financières. La micro n'est plus vraiment une poule aux œufs d'or. Mais revenons à nos logiciels. Le TOS (Tramiel Operating System, la mégalomanie est la chose la mieux partagée au monde) en français est disponible sur disquette. Il est indispensable de



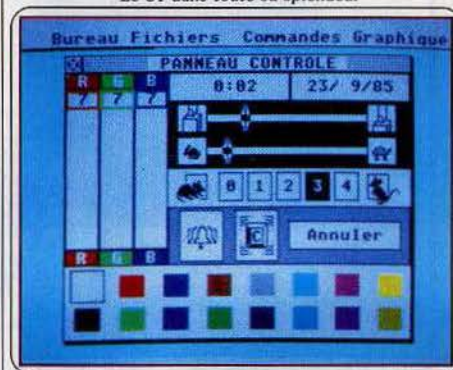
SONY HB 501

Au moment où Sony présente la version II du M.S.X., la marque relance la première mouture avec une nouveauté, le Hit Bit 501. Pour moins de 2000 francs, il dispose d'un lecteur de cassettes et d'un joystick intégré. A ce prix, le M.S.X. devient compétitif, puisqu'il rejoint — presque — l'Amstrad. Pour ne rien gâcher, l'aspect extérieur du 501 est réussi. Il est en outre avec un logiciel de gestion de fichiers sur cassette.

le charger au début de chaque utilisation de la machine, avant de charger un langage ou un logiciel. En jeu d'action, seul *Joust* est terminé. Ce titre n'est pas très original, mais la version est impeccable. Graphismes très précis, animation excellente. Cette première réalisation laisse bien augurer de l'avenir. *Degas*, qui remplace *GEM paint*, n'était pas totalement finalisé au moment de notre test, mais la disquette de démonstration est fort alléchante. Les réalisations sont somptueuses, et elles peuvent être utilisées avec l'*Atari slide show*, logiciel qui jongle avec les fenêtres. *Neochrome*, autre aide à la création graphique, en revanche tourne déjà, et est complet, avec, outre les fonctions habituelles (point, trait, spray, gomme, etc.), la possibilité d'utiliser des lettres alphabétiques dont on déterminera la taille, et que l'on choisira maigres ou grasses, droites ou italiques, soulignées, etc. Le tout, bien entendu, avec l'aide de la souris, qui sert aussi bien à sélectionner les options qu'à dessiner comme avec une tablette graphique. Dans les utilitaires, seul le *ST Writer* est terminé. Traitement de texte classique en anglais, il reprend les poncifs



Le ST dans toute sa splendeur



Neochrome

du genre, mais sans utiliser la souris! C'est fort dommage. Il affiche le texte en quarante ou quatre-vingts colonnes, avec des caractères très lisibles. De ce côté, mieux vaut encore patienter. Quand au *ST Base* de chez Micro-Application, il est en cours de finition. En préparation également, l'excellent jeu de rôle spatial *Sundog*. La disquette de démonstration livre de très bons graphismes. En ce qui concerne les langages, un Basic tourne, mais il ne représente pas la version définitive. Il est pourtant très complet : 170 instructions, un record. Tout ce qu'on peut demander à un Basic est là, y compris des instructions pour communiquer avec le GEM. Le Forth enfin est en bonne voie, mais nous avons dû nous contenter d'une démonstration.

ATTENTION LES YEUX!

Eureka Moniteurs et Interfaces vidéo pour la micro-informatique.

MC 14 : 2 750 F.
MM 14 : 2 490 F.
HR 14 : 3 600 F.



Moniteurs

L'affichage pour un micro-ordinateur exige 2 qualités majeures : définition d'image (contraste, saturation des couleurs, stabilités et absence de scintillement) et compatibilité, qualités impossibles à réunir avec un téléviseur, même d'excellente qualité.

EUREKA a conçu, mis au point et fabriqué une gamme de moniteurs adaptés à la plupart des micros :

Le MC 14 est un moniteur moyenne résolution. Il accepte les signaux de la plupart des micros, possède un circuit son et un mode monochrome vert pour l'affichage de texte. Le HR14 est destiné aux applications haute résolution (660 x 500 points).

Compatibilité directe :

MC14 : APPLE II avec carte RVB, APPLE 2C, ATARI Pal, Commodore 64 et VIC 20, DRAGON, EXCELVISION, HECTOR, LASER 3000, SPECTRUM, THOMSON T07 et M05, MSX et tous les ordinateurs disposant d'une sortie sur prise PERITEL.

HR14 : APPLE avec carte HR, IBM PC et compatibles, SINCLAIR QL et les ordinateurs haute résolution possédant une sortie sur prise PERITEL.

MM 14 : Péritel avec son, RVB uniquement (ORIC-THOMSON, MSX, etc.)

Matériel en vente chez votre distributeur habituel, ou en retournant le coupon ci-contre à

Eureka Informatique

Fournisseur Officiel de l'Education Nationale pour l'opération "INFORMATIQUE POUR TOUS"

39 Rue Victor Massé
Tél. (1) 281 20 02

75009. PARIS
TLX. 649 385 F

Interfaces

Si vous n'optez pas pour la solution moniteur, vous aurez souvent besoin d'une interface pour brancher votre ordinateur sur tel ou tel téléviseur. Les interfaces EUREKA sont susceptibles de résoudre la plupart de vos problèmes de branchements de micro-ordinateurs, avec la meilleure qualité d'image possible dans ces conditions.

Interface	Entrée	Sortie	Prix
P6010	Peritel	UHF Couleurs	495 F.
P6015	Peritel	UHF Noir et Blanc	295 F.
	Vidéo Secam	UHF Couleurs	
P6020	Vidéo PAL	Peritel	495 F.
P6030	Vidéo PAL	Vidéo Secam	790 F.

T112

M

Rue

Code Ville

désire commander les matériels suivants :

Qté	Désignation	Prix

Ci-joint mon règlement de Par





PCW: Le prêt à porter du traitement de texte

Le PCW 8256, la poule au pot d'Amstrad, débarque sur le continent. Professionnel dans ses prestations sans l'être dans ses prix, gageons que la recette Sugar va encore faire un tabac. Une nouvelle race de traitement de texte est née.

Adieu les bleus, verts, rouges des petits frères Amstrad, *Joyce* outre-Rhin — PCW 8256 chez nous — annonce d'emblée la couleur : blanc-gris pour le boîtier, vert pour l'écran synonymes tous deux de « professionnel ». Le premier ordinateur grand public conçu en fonction d'une application spécifique est né, il connaît le traitement de texte mieux que personne. Si le « look » diffère, la paternité d'Alan Sugar ne peut nullement être mise en doute.

Tous les ingrédients qui ont fait le succès d'Amstrad se retrouvent : intégration en masse, configuration complète, prix défiant toute concurrence, simplicité d'utilisation et, soons honnête, matériel performant. Seize mille machines devraient être vendues avant la fin de l'année. Sugar ne doute pas de sa bonne étoile. Pour 6 990 F, le kit PCW comprend un moniteur monochrome, un clavier, un logiciel de traitement de texte *Locoscript* intégré, une imprimante qualité courrier et deux manuels en français de 400 pages, bref du prêt à consommer. Sans oublier le système d'exploitation CP/M plus (celui du 6128), le Dr Logo et le système graphique GSX de Digital Research ainsi que le *Mallard Basic* de Locomotive Software, un nouveau Basic présentant une gestion des fichiers puissante (il comprend l'arithmétique à double précision et le gestionnaire de fichiers *Jetsam*) mais incompatible avec celui des précédentes

machines. L'unité centrale, le lecteur de disquettes 3 pouces et l'alimentation étant inclus dans le boîtier d'écran, plus un fil ne traîne à part l'alimentation de l'imprimante à partir de l'unité centrale et le bus de transmission des informations. C'est encore le Z 80 A standard, 8 bits de prédilection d'Amstrad (fréquence 4 MHz) qui a été retenu. Sur les 256 K de mémoire vive, 112 K sont réservés pour la disquette RAM, afin d'accroître la vitesse d'utilisation des programmes sous CP/M (*Multiplan* à 500 F par exemple) en se servant des techniques de recouvrement. Au lieu d'aller chercher les informations sur une disquette, le système les trouve rapidement sur le disque virtuel. Ceci est spécialement intéressant pour les logiciels travaillant avec de nombreuses sous-routines sur disquette. Un deuxième lecteur de disquettes incorporé de 360 K par face est accessible en option, parallèlement au modèle de base de 180 K par face. Une unité de disquettes d'un mégaoctet est également au programme. La question de la survie de la norme trois pouces ne semble pas affecter Amstrad outre mesure.

Les adaptations au traitement de texte se mesurent à différents degrés. Un clavier mécanique de 82 touches comprend un clavier « Azerty » accentué tout ce qu'il y a de plus fonctionnel, et plusieurs touches fonction spécifiques du genre couper-copier-coller

comme des touches d'effacement à l'arrière ou à l'avant du curseur. Pratique. Des commandes d'édition et de format de texte du genre pagination, alignement automatique des paragraphes, réaligement ainsi que les caractéristiques d'impression pour la coupure et l'insertion sont assurées. Notons que le clavier, contrôlé par son propre micro-processeur est entièrement reprogrammable. Deuxième adaptation : l'écran. Contrairement aux classiques vingt-quatre lignes de quatre-vingts caractères, le PCW 8256 affiche trente-deux lignes de quatre vingt-dix caractères (graphisme 720 x 256 points) soit 40% d'information supplémentaire

TILT

MICRODISCS

100

MICRO JEUX

A PROGRAMMER

TI 99.4A - ZX 81

THOMSON MO5 - COMMODORE 64

MSX - SPECTRUM

ORIC I - ATMOS - ATARI 600 800 XL

APPLE II ET IIE - AMSTRAD CPC 464

Le fameux hors-série de Tilt est en vente depuis quelques semaines déjà. Des tableaux d'équivalences des instructions Basic vous permettront d'adapter les 100 listings de jeux sur votre ordinateur. Dix micros sont à la fête.

Suite page 26

TILT JOURNAL

accessible par rapport à un IBM PC. D'un simple coup d'œil, on visualise une page entière. Une liste de menus, fenêtres d'opérations appelables par les huit touches fonctions, assistent l'utilisateur. A la manière du Macintosh. En cas de changement de contenu dans une lettre type, les lignes sont reformatées automatiquement. Un petit détail gênant : fonctionnant en mode caractère et non en mode graphique, on ne peut visualiser à l'écran les modifications apportées aux caractères du style double largeur ou soulignement. Dernier support : l'imprimante matricielle qui porte le doux nom de DMP 2000. C'est là que repose le génie de Sugar. Petite, compacte (elle ne monopolise pas plus de place que le clavier), silencieuse, elle fonctionne avec tous les ordinateurs utilisant l'interface parallèle Centronics. En qualité courrier ses performances sont de vingt caractères par seconde et en copie rapide (brouillon) de quatre vingt-dix. Equipée d'un système de chargement automatique feuille à feuille (format A4) indispensable pour l'édition de lettres, la DMP 2000 peut être utilisée en alimentation continue grâce à un tracteur. Les résultats obtenus sont assez saisissants bien que l'impression s'effectue point par point : quatre tailles d'impression, polices de caractères variées (gras, italiques...), exposants, soulignement, indices, espacements à la pelle. Les quatre vingt-seize caractères ASCII font partie du jeu. Pour donner une échelle de valeurs, notons que chaque disquette représente environ cent cinquante pages en format A4 soit 180 000 caractères. Détail fort agréable, il est possible d'imprimer un texte pendant la saisie d'un autre. Time is money.

Simplissime et pourtant professionnel, le PCW 8256 réconcilie secrétaires, journalistes, business men, romanciers avec l'informatique. Deux grands gagnants : le porte-monnaie du futur acheteur et celui d'Alan Sugar. 6990 F, il faudrait être fou pour dépenser plus !

DISCOVERY 1

La gamme des extensions du Spectrum s'est enrichie d'un nouveau lecteur de disquettes. Celui-ci se présente de manière un peu inhabituelle sous forme d'un boîtier carré, assez lourd, pouvant comporter un ou deux lecteurs de disquettes au format 3,5 pouces de 180 K de capacité chaque. Le branchement s'effectue directement sur le bus arrière de l'ordinateur, l'ensemble ainsi formé étant assez esthétique. Plus besoin de brancher l'alimentation du Spectrum car elle est alors assurée par cette extension, qui dispose heureusement d'un bouton de marche—arrêt, lequel fait cruellement défaut sur l'ordinateur.

Ce lecteur de disquettes reprend intégralement le système d'exploitation contenu dans la ROM de l'ordinateur. Aucun problème donc pour les logiciels micro-drives compatibles. Mais de nouvelles possibilités sont aussi disponibles. Ainsi, on peut désormais créer des fichiers à accès directs, ou compléter des fichiers séquentiels sans avoir besoin de les réécrire complètement. De plus, la syntaxe de certaines

instructions s'est un peu allégée. Cette extension dispose aussi d'un port parallèle et d'un port pour joystick au format Kempton, que l'on doit activer par logiciel. Enfin, un connecteur vidéo autorise le branchement direct à un moniteur. Une extension utile et performante. (Marque : Opus ; Prix : 3 250 F.)

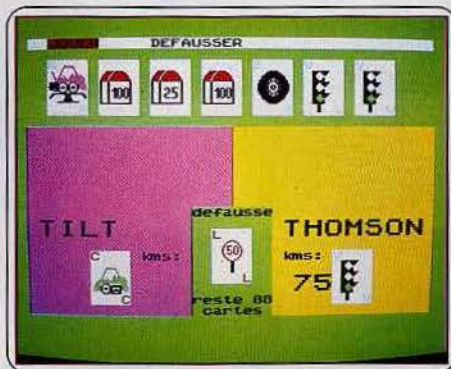
Souris DATEX MS-1

Encore une souris pour Commodore ! Petite et... grise, branchée directement sur le port joystick des Commodore 64, 128 ou SX64, la souris Dutex est fournie avec un programme de création graphique (cassette et disquette). Deux boutons, placés sur la face arrière de l'appareil permettent la sélection et le changement d'option. Si elle tient bien en main, cette souris glisse de même sur tous les supports sans aucun problème : le programme de création graphique fourni offre des possibilités similaires à celles d'une tablette graphique. Les options principales sont au nombre de cinq : dessin, travail au « rouleau », effet aéro, mode texte et bien entendu gomme. Près de 225 combinaisons de couleurs sont disponibles (quinze couleurs nuancées) mais seulement deux d'entre elles



peuvent être utilisées simultanément à l'écran. En revanche, une vingtaine de motifs de remplissage vous permettront d'agrémenter vos fonds de façon satisfaisante. Les options accessibles grâce au simple maniement de la souris comprennent en outre la sauvegarde des écrans, le réglage de la vitesse de défilement du curseur, la sortie sur imprimante... Le travail reste toujours soigné et le maniement de cette souris est d'une précision remarquable. (Souris Dutex MS-1 pour C 64, C 128 et C SX 64. Distribué exclusivement par Run Informatique 62, rue Gérard 75013 Paris) A noter la sortie prochaine en France de l'AMX Mouse pour Amstrad : cette souris à trois boutons, livrée avec quatre programmes (AMX Art, Pattern designer, AMX Control et Icon designer) est commercialisée actuellement en Angleterre par Advance Memory System.

Le super flop : 1 000 BORNES



Exemple typique de ce qu'il ne faut pas faire : ce jeu des mille bornes informatisé. A vouloir mettre tout et n'importe quoi sur l'ordinateur, on dépasse les bornes de l'intérêt certainement, de l'utilité sans aucun doute. Quel peut, en effet, être l'attrait de ce logiciel où l'on est condamné à se battre contre l'ordinateur. (Le jeu réel compte jusqu'à quatre joueurs). Le coup fourré devient fade et décevant, si l'on ne peut observer la mine déconfitée de son adversaire malintentionné. On ne peut même plus râler ou tricher, l'ordinateur ayant la « carte » froide et la répartition silencieuse. Bref, du temps et de l'investissement gaspillés en pure perte. C'est d'autant plus dommage que le jeu est bien réalisé. Le graphisme est plaisant et les règles fidèlement reprises de l'original. Le but du jeu, passer le premier le cap des 5 000 points en plusieurs manches. Pour gagner, il faut éviter les attaques de l'adversaire, crevaisons et pannes en tous genres, par les cartes parades ou les cartes bottes, tout en le tenant en haleine entre le changement d'une roue et l'allure d'escargot imposée par les limitations de vitesse. Le fin du fin : lors d'une attaque de l'adversaire, sortir sa botte secrète, véhicule prioritaire ou camion citerne, qui

annihile toutes les tentatives de sabotages en un coup fourré glorieux. Le bilan récapitule les moments forts du jeu et calcule pour vous les scores respectifs. Voilà, c'est bien fait, bien ficelé pour un résultat nul. L'idée de jouer au Mille bornes, jeu simple et parfois simpliste, mais rigolo, devant un écran engendre à la rédaction la mélancolie la plus totale. L'impression d'être seul au monde, oublié de tous, vient immédiatement à l'esprit. A moins que de tempérament taciturne et renfermé, mais néanmoins joueur, l'on préfère la sobriété glaciale de son ordinateur à l'ambiance acharnée d'une table de joueurs. Sans parler de l'ennui sans limite qui vous prend lorsque, bloqué par manque de feu vert ou de roue de secours, vous en êtes réduit à regarder votre micro jouer. Dans la veine des « monopoly » et autres jeux qui s'affadissent entièrement sur l'ordinateur, le Mille bornes est à éviter. On peut d'ailleurs se demander pourquoi les fabricants s'acharnent à adapter ce genre de jeu sur logiciel. A quand un bouchon ou, comble du ridicule, un logiciel de bataille comme soporifique infallible. Pour moins cher, achetez-vous le modèle réel. Rien ne vaut le toucher du carton. (K7 Free Game Blot pour TO 7, TO 7/70, MO 5).

Droit de réponse

Comme un jeu simple, marrant et distrayant peut dérouter une équipe de branchés de la micro ! Mais est-ce une raison suffisante pour considérer qu'il faille à un éditeur n'œuvrer que pour ce pinacle au détriment de la grande majorité du public qui n'attend de son micro qu'un bon moment pendant lequel il n'est point obligé de se torturer les méninges. Nous comprenons qu'il est aisé également de trouver dans tout bon salon parisien à quelques heures du jour ou de la nuit un partenaire pour jouer à quoi que ce soit, il n'en va pas de même partout ailleurs et pour autant que nous le sachions la France n'est pas faite que de Paris. En conclusion et en accord (enfin !) avec la rédaction de Tilt nous pensons qu'effectivement 1000 Bornes qu'il soit en Amstrad, en Thomson ou en EXL 100 n'est pas fait pour les tristes et les compliqués...
L'équipe de réalisation Free Game Blot

Lecteur, qui es-tu ?

Vous avez été plus de 3 500 à répondre au questionnaire que nous avons publié dans le numéro 23 de *Tilt*. Un joli score qui prouve votre attachement au journal et votre souci de donner votre avis sur sa structure et sur son évolution. Le dépouillement a été long. Nous avons enfin des résultats. Les voici...

Les chiffres

Les lecteurs de *Tilt* sont essentiellement masculins (78% d'hommes) et ont entre 12 et 20 ans (82%). Ils sont fils de petits patrons, d'artisans, de commerçants, de cadres supérieurs et moyens, d'industriels, d'hommes exerçant une profession libérale (67%).

94% d'entre eux lisent *Tilt* tous les mois — 32% se procurent leur journal par abonnement, 64% l'achètent en kiosque ou librairie — et 22% nous suivent depuis le premier numéro.

Entre deux et quatre personnes autour de vous lisent le même exemplaire de *Tilt* (83%) — dites à vos copains, lecteurs de votre journal, qu'ils pourraient acheter leur propre exemplaire, cela ferait encore monter les ventes, nous serions très contents, nous gagnerions plus d'argent (!) et nous pourrions faire un journal encore plus beau... —

Les rubriques qui vous plaisent le plus sont, par ordre décroissant : Tubes (84%), Dossier (59%), SOS aventure et Banc d'essai (ex-aequo à 57%), Coup d'œil (55%), Cher *Tilt* (48%), Carte postale (42%), *Tilt* journal (41%), Ludic (40%), Sésame (36%), Service compris (31%), Les Petites annonces (29%), Actuel (24%), Challenge (22%), Les Classiques (14%) et Kids'school (16%) si l'on prend le critère de satisfaction « Me plaît beaucoup ».

Tubes (98%), le *Tilt* journal, Coup d'œil, Banc d'essai et Dossier (ex-aequo à 89%), Rôles (86%), SOS aventure et Cher *Tilt* (85%), Ludic (84%), Carte postale (75%), Service compris (74%), Actuel (73%), Challenge (70%), Sésame (68%), Les Petites annonces (64%), Les Classiques (56%), et Kids'school (47%), si l'on prend le critère de sélection « me plaît assez et me plaît beaucoup ».

Toujours en fonction de cette même classification, dans les sujets que nous avons traité, vous appréciez beaucoup : les simulateurs de vol (69%), les flippers (60%), le bilan du CES de Chicago (57%), le bilan du CES de Las Vegas (56%), l'article sur le film « Electric Dreams » (52%), les Jeux scientifiques (42%), la Carte postale « La grande illusion » sur les trucages informatiques des films de science-fiction (38%), la rubrique « Livres et micros » (36%), les Simulations économiques (35%), l'article « Presse sans frontières » sur les journaux étrangers et la rubrique « Les scores du mois » (34%), le Tam-tam soft (32%), l'Actuel sur les créateurs d'entreprises (30%), la rubrique « Le créateur du mois » et l'Actuel sur les réseaux télématiques, les Actuels « microscopie » (sur Joël de Rosnay), « Le grand chambardement » (l'évolution de la micro), « Excelvision d'avenir » (Jacques Palpacuer) (24%) et enfin le dossier sur les logiciels éducatifs (23%).

Le classement de ces mêmes articles en fonction du critère « me plaît assez et me plaît beaucoup » est le suivant : Simulateurs de vol (89%), les flippers, Chicago, Las Vegas (85%), Electric Dreams (82%), La grande illusion (80%), Les jeux scientifiques (77%), Tam-tam soft, Livres et micros, Presse sans frontières (75%), Les réseaux télématiques (74%), Le grand chambardement (72%), Les créateurs d'entreprises (71%), Le créateur du mois (70%), Les scores du mois, Microscopie et les Simulations économiques (69%), Excelvision d'avenir (59%) et les Jeux éducatifs (52%). Présentation (70% & 98%), illustrations (65% & 96%), ton (48% & 95%), thème des logiciels proposés (61% & 96%) vous plaisent beaucoup (premier chiffre) et assez et beaucoup (deuxième chiffre).

Vous êtes 54% à programmer les listings de Sésame, mais seulement 48% à souhaiter que

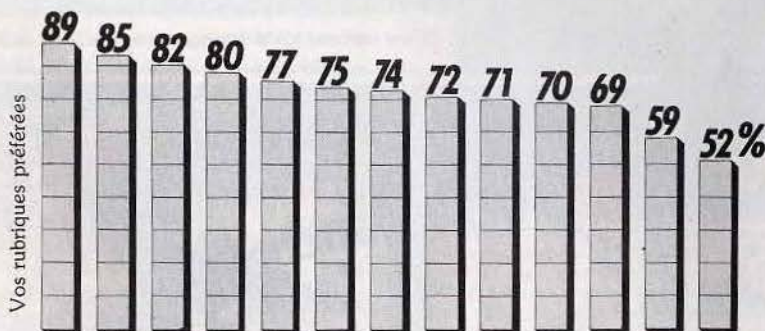
nous utilisions des langages plus évolués. 65% d'entre vous rejettent notre proposition de listings non ludiques.

Quand vous ne lisez pas *Tilt*, vos préférences vont, par ordre décroissant, à Hebdogiciel (60%), S.V.M. (48%), feu Micro 7 (43%), Soft et micro (41%), feu Votre Ordinateur (37%), et l'Ordinateur Individuel (31%).

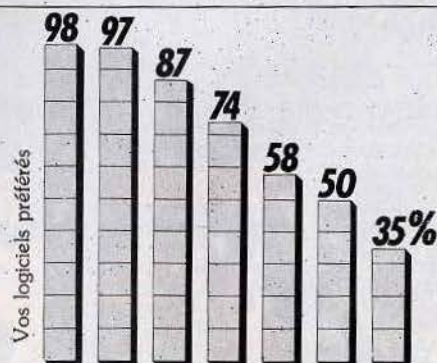
90% d'entre vous possèdent un micro ordinateur et 57% ont conservé leur console, (vous ne vous en servez plus) ; vous êtes satisfait à 94% du matériel que vous possédez. Vous êtes cependant 25% qui prévoyez l'achat d'un nouveau micro dans les six prochains mois. Vous vous servez de votre ordinateur pour jouer (97%), pour programmer (93%) et dans le cadre de votre travail ou de vos études (47%). Vous êtes l'heureux possesseur d'un lecteur de cassettes (87%), d'un moniteur (50%), d'un lecteur de disquettes (36%), d'une imprimante (24%) et d'un modem (8%).

Sinon, vous envisagez d'acheter dans les prochains mois : un lecteur de disquettes (36%), une imprimante (32%), un modem (23%), un moniteur (19%), un lecteur de cassettes (9%). Vous possédez bien sûr des logiciels : de 0 à 20 (22%), de 21 à 50 (25%), de 51 à 100 (9,5%) de 101 à 250 (12,5%) et de 251 à 4 000 (31%). Vous êtes honnêtes puisque 87% d'entre vous échangent, louent, se prêtent ou achètent leur programmes.

Dans les différents types de logiciels, ceux qui vous attirent le plus sont : les jeux d'aventure (84% & 98%), les logiciels d'action (79% & 97%), les simulateurs de vol (60% & 87%), les logiciels d'aide à la création graphique (41% & 74%) ou musicale (26% & 58%), les simulations économiques (21% & 50%) et les logiciels éducatifs (8% & 35%). (Le premier chiffre correspond à la catégorie « me plaît beaucoup » et le deuxième à « me plaît assez et



89% : les simulateurs de vol, 85% : les Flippers, Chicago, Las Vegas, 82% : Electric Dreams, 80% : La grande illusion, 77% : Les jeux scientifiques, 75% : Tam-tam Soft, Livres et micros, Presse sans frontières, 74% : Les réseaux télématiques, 72% : Le grand chambardement, 71% : Les créateurs d'entreprises, 70% : Le créateur du mois, 69% : Les succès du mois, Microscopie et Les simulations économiques, 59% : Excelvision d'avenir, 52% : Les jeux éducatifs.



98% : Jeux d'aventure, 97% : les logiciels d'action, 87% : les simulateurs de vol, 74% : les logiciels d'aide à la création graphique, 58% : les logiciels d'aide à la création musicale, 50% : les simulations économiques, 35% : les logiciels éducatifs.

TILT JOURNAL

me plaît beaucoup»). Vous êtes par ailleurs 35% à utiliser des logiciels utilitaires.

94% d'entre vous s'intéressent aux publicités concernant les logiciels et 87% à celles qui présentent des micros ou des périphériques.

30% d'entre vous ont un micro pour eux tout seul; 24% se servent du même micro avec un autre utilisateur, 17% avec deux autres personnes, 18% avec trois autres partenaires.

Ces amateurs «secondaires» sont d'autres jeunes (56%) ou des membres de votre famille (43%).

L'analyse

Les lecteurs de *Tilt* sont fidèles: ils nous lisent régulièrement et nous suivent depuis le premier numéro, preuve que nous avons su évoluer avec eux. En revanche, il ne s'abonne pas facilement, ce qui est à la fois bien et étonnant: bien parce que vous attendez la sortie de chaque numéro avec impatience et vous faites l'effort d'aller l'acheter (action volontaire); étonnant car l'abonnement est, à nos yeux, la meilleure manière de recevoir, rapidement et sans risque d'erreur, le journal. Si certains d'entre vous ont des explications sur ce point, ou des témoignages à apporter, qu'ils n'hésitent pas à nous écrire.

D'autre part les lecteurs de *Tilt* sont nombreux: le taux de circulation du journal est élevé.

La satisfaction pour nos rubriques est, elle aussi importante.

Rubrique plébiscitée: «Tubes». Ce n'est pas étonnant puisqu'elle correspond à un guide de l'acheteur. Celui-ci, noyé sous le flot des nouveaux logiciels et dans l'incapacité matérielle de les tester tous lui-même, trouve dans ces pages une sélection des meilleures softs parus. Nous sommes cependant très satisfaits de découvrir que nos critiques, même si parfois vous les trouvez trop peu sévères, sont fiables à vos yeux. Nous essayons toujours de tester les logiciels le plus objectivement possible, mais un critique est, par définition, partial: ses goûts et dégoûts, sa passion pour certains types de jeux ou pour certains ordinateurs, influencent obligatoirement son jugement. Pour remédier à cette situation, nous allons prochainement donner, pour les logiciels présentés dans le Hit Parade, les appréciations de plusieurs journalistes. D'autre part, les lettres de critiques que vous portez sur vos propres softs sont toujours les bienvenues: nous les publierons, à l'instar de celle envoyée par Christophe Spieberger (cf *Tilt* de novembre).

Si «Tubes» arrive premier toutes catégories, les autres rubriques du journal le suivent d'assez près et restent très groupées, les différences de pourcentages étant minimes. Seule «Kids'school» est en dessous de la barre des 50%, ce qui s'explique, à notre avis, par les performances encore médiocres des logiciels éducatifs au moment où nous avons publié l'enquête.

Simulateurs de vol, flippers, là encore, vous plaisent nettement plus que le dossier sur les jeux éducatifs. Vous appréciez aussi beaucoup les Cartes postales sur les nouveautés vues aux U.S.A. Mais les autres sujets suivent de près et, si l'on prend le critère de jugement «me plaît beaucoup et me plaît assez», aucun d'entre eux

ne descend en dessous des 50% (le dossier sur les jeux éducatifs reçoit 52% des suffrages...) 98,96,95,96%, présentation, illustration, ton, thèmes des logiciels proposés, les taux de satisfaction parlent d'eux-même.

Vous êtes pratiquement tous équipés d'un micro ordinateur — que l'on ne vienne plus nous dire que nous sommes un journal de jeux électroniques — et vous en êtes contents à 94% (ce qui laisse supposer un «bon» usage du matériel). Cela ne vous empêche pas, par ailleurs, de rêver à votre prochain micro, puisque le quart d'entre vous avoue franchement avoir planifié son achat dans les six mois à venir (vivement Noël!), ce qui est loin d'être négligeable. Vous êtes plus d'un tiers à vouloir acheter lecteurs de disquettes et imprimantes et, fait révélateur, près d'un quart à désirer un modem. Moniteur et lecteurs de cassettes viennent en dernière position, ce qui est logique puisque vous possédez déjà souvent ces deux périphériques.

Vous déclarez vous servir de votre ordinateur pour jouer (97%) et pour programmer (93%). Ce dernier chiffre nous fait plaisir et nous inquiète: nous fait plaisir parce qu'il prouve que vous êtes ouverts à toutes les possibilités de votre micro. Nous inquiète car vous êtes seulement 54% à programmer les listings de «Sésame». Promis: nous allons faire un effort

pour les améliorer et combler l'écart.

Jeux d'action, d'aventure, les simulateurs de vol se tiennent dans un mouchoir de poche avec des scores très positifs. Aides à la création graphique et musicale, simulations économiques suivent de près. Lanterne rouge: les logiciels éducatifs. Espérons que les concepteurs de ce type de softs feront des efforts pour améliorer leurs productions, efforts qui sont déjà tangibles et vont sûrement déboucher sur des réalisations intéressantes avec la mise en œuvre du plan «informatique pour tous».

Vous vous intéressez bien sûr de près aux publicités de *Tilt* puisque vous achetez beaucoup (fort taux d'achat en logiciels au cours des douze derniers mois: 90%) mais au meilleur prix, ce qui est logique (d'aucuns diraient que vous êtes des «renards avisés»!). Vous achetez des logiciels ludiques bien sûr mais également utilitaires dans une forte proportion (35%).

Conclusion: vous nous aimez bien et la nouvelle formule de *Tilt* doit vous satisfaire (si ce n'est pas le cas vous pouvez nous écrire pour nous faire part de vos observations). Enfin, nous avons, à vos yeux, réussi notre évolution en passant des «jeux électroniques» aux «jeux vidéo» puis à la «micro-informatique ludique», de «*Tilt*, le magazine des jeux électroniques» à «*Tilt*, micro, jeux, vidéo» pour arriver à «*Tilt*, microloisirs». Nous en sommes fiers...

Les gagnants

Chose promise, chose due, voici la liste des cent premières réponses à notre questionnaire publié dans *Tilt* n°23. Ces lecteurs ultrarapides gagnent une reliure pour ranger leur collection de *Tilt*.

Doussin Daniel chez Mlle Lebretau, 10, place Malraux, 92390 Villeneuve la Garenne; Courchimoux Bruno, 5, rue Chateaudun, 75009 Paris; Leroy Thierry, 9, allée des Charmilles, 31780 Castelnau; Petit Olivier, 43, allée des Druides, 36000 Le Poinçonnet; Aube Erwan, 3, avenue de Gadagne, résidence les Marronniers, APT 41, 69230 Sr-Genis-Laval; Collier Cyril, 5, rue Fragonard, 06800 Cagnes-sur-Mer; Dellagiocoma David, lotissement Le Coudon n°76, 83210 La Farlede; Tibi Laurent, 3, rue Victor-Hugo, 94220 Charenton-le-Pont; Huguenard Olivier, 6, boulevard du Jardin-Exotique 98000 MC Principauté Monaco; Lorfevre Franck, Les Astets bât C 13100 Aix-en-Provence; Crier Pascal, route Nationale, 80140 Saint-Maxent; Peciaux Thierry, 6, impasse J. Verne, 34100 Montpellier; Balexier Laurent, 39 Mer et Soleil, Boulevard des Moulins, 13500 Martigues; Bicchierai Christophe, 720, chemin de Bremond, 83500 La Seyne-sur-Mer; Archambault Thierry, 15, boulevard Arene, 13014 Marseille; Boillee James, 305, rue de Rosny, 93100 Montreuil; Lecoite Fabrice, 9, rue B.-Chamé, 31520 Ramonville-Saint-Agne; Viard Philippe, 4, avenue Joachim, 06000 Nice; Gourdeliers Sébastien, 31, avenue des Rouas, 91150 Morigny; Tronquois-Mesny Pierre-Ange, BP 353, 38509 Voiron; Bohbot Florence, 10, allée de Fontainebleau, 75003 Paris; Vanaker Yann, 72, rue Pasteur, 54000 Nancy; Condat Laurent, 8, place des Couverts, 81390 Briatexte; Saille François, 16, rue Clarisse, 59320 Haubourdin; Carlet Patrice, 24, rue Scribe, 95400 Villiers-le-Bel; Gadea Jean-Claude, 19, rue de Gimsheim, 21240 Talant; Bacou Philippe, lieu dit «Catunau ch. Menauts», 47300 Villeneuve-sur-Lot; Richard Michel, 30, rue de Laumonet, Pithiviers-le-Vieil, 45300 Pithiviers; Choquet Eric, 2, rue Bourget, 80500 Montdidier; Fornalaz Larry, 2, rue M.-Dubar, 19400 Argentat; Houis Jean-Luc, 7, rue Marsau, La Babouche, 64000 Bayonne; Bocquez Laurent, 99, avenue du Général-Leclerc, 94700

Maisons-Alfort; Letellier Antoine, 41, rue de l'Île, 72300 Sable-sur-Sarthe; Brunet Alain, La Barge Martranaud, 69610 Saint-Fox-l'Argentière; Le Drogue David, 15, rue Nominée, 35400 Saint-Malo; Thome Jean, 20, rue de la vieille Meuse, 08000 Charleville-Mezières; Valade Patrice, 5006, Les Genévriers, 01220 Sauvemy; Pradier Olivier, 680, Duivenkamp, 3607 VB Maarsenbroek, (Holland); Besh Vincent, 74000 Cran-Gevrier; Kientz Remy, 8, rue du Douar, 67130 Barembach; De-Jurquet Eric, 42, avenue de la Gare, 48200 Saint-Urely-l'Apcher; Antoine Christophe, rue de la Grille-Saint-Georges, 52200 Langres; Carrez Stéphane, 31, rue des Bleuets, 45140 Saint-Jean-de-la-Ruelle; Cacciaguerra François, 16, cité Masse, 45000 Orléans; Bontems Genêts, 7, square des Genêts, 78470 Magny-les-Hameaux; Pham Julien, 23, avenue Oudény, 06100 Nice; Guillaume Fabien, place E.-le-Roy, 24190 Neuvic-sur-Ille; Tomasini Denis, 91A, rue de Richelieu, 68260 Kingersheim; Passerom Marc, le Moulin de Peillon, 06440 L'Escarene; Robert Philippe, 2, rue G.-Appolinaire, 51100 Reims; Glezer Jean-Marc, 2, rue Lamartine, 57070 Metz; Cauchois Stéphane, 22, rue de la Division-Leclerc, 78460 Chevreuse; Palix Daniel, la Platière Quintal, 74600 Seynod; Bennani Abdelhamid, Hôtel de Fes, Fes (Maroc); Paris Laurent, vieux chemin de Notre-Dame, 30650 Rochefort; Rideau Olivier, 16, rue R.-Salengro, 94290 Kremlin-Bicêtre; Causse Fabrice, 9, rue des Bleuets, 69720 Saint-Laurent-de-Mure; Delhay Philippe, 33, rue C.-Dharin, 59200 Tourcoing; Ducos Alain, 111, chemin Isautier, 97430 Tampon-la-Réunion; Moitte Daniel, rue de l'Eglise, 60480 Le-Quesnel-Aubry; Croquette Vincent, 107, rue au Vent, 59236 Frelinghien; Dutriaux Marc, 25, rue des Genêts, 50000 Saint-Lô; Le Meitour Patrick, 10, rue Puget, 75018 Paris; Gamonet Philippe, 11, villa L.-de-Vinci, clos Guillaume, 91800 Epinay-sur-Sénart; Bocquet Aymeril, 1, place de l'Étape, 74000 Annecy; Coulon Michel, 6, place de l'Église, 14760 Breteville-sur-Odon; Robert Nicolas, 10, rue P.-Doumer, Monsy, 77450 Esbly; Jina Rhéza, 21, rue de la Station-Lonsard, 38100 Grenoble; Pes Didier, 21, lot. H.-Cennac, 33360 Latresne; Wibart Jean-Marc, 22, rue des Rapporteurs, 80100 Abbeville; Eloy Jacques, rue Bernaerts, 17 B, 4601 Vaux (Belgique); Pham Alain, 158, rue Tahère, 92210 Saint-Cloud; 97280 Vulcin (Martinique); Diverchy Dominique, 42, rue M.-Ravel, Billy-Berclou, 62138 Haisne; Vanreusel Jean-François, 9, Dr. de la Petite Cicue, 1970 Wecembeek Oppem (Belgique); Jardin Alain, 8, passage du Nouveau Logis, 60600 Clermont; Weibel Xavier, chemin des Cabouillous, Le-Carreyrat, 82000 Montauban; Suss Rémy, 2, rue Hattenweg, 67250 Veuschroff; Capparros Olivier, 51, rue des Plantes, 91230 Montgeron; Albinet Marc, 1, av. C.-André, 69230 Saint-Genis-Laval;

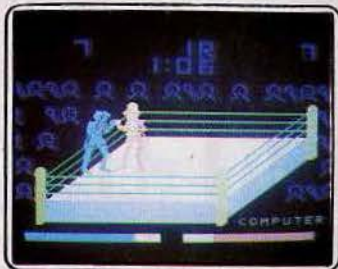
TILT JOURNAL



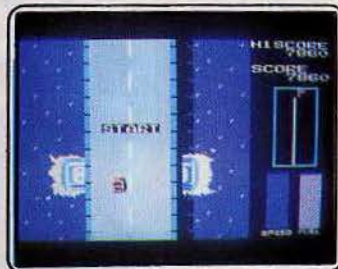
Now Games : six, et non des moindres, pour le prix d'un seul. Au menu, aventure et action, avec : *Lords of Midnight*, *Brian Bloodaxe*, *Strange Loop*, *Pyjarama*, *Arabian Nights*, *Falcon Patrol II*. Initiative intelligente qui rend accessible à tous des jeux déjà rentabilisés. (K7 Virgin pour C 64. Prix : B. Intérêt : ★★★★★).



Dangereusement vôtre : parviendrez-vous à contrer Max Zorin ? Cette version francisée (de la notice) de *A View to a Kill* à malheureusement perdu au passage sa qualité sonore, fer de lance de la version C 64. Mais le jeu reste intéressant et les graphismes corrects. (K7 Domark, pour Spectrum. Prix : B. Intérêt : ★★★★★).



Heavy boxing : si pour qualifier les boxeurs, on oscille entre escargots ou spectres, on n'hésite pas pour ce qui est du jeu : nul. Pas la moindre trace d'uppercuts, de swings ou de crochets, un seul coup au visage est permis. Bref pendant les douze rounds, on s'ennuie à mourir. (Cartouche Hal pour M.S.X. Prix : B. Intérêt : ★★).



Road Fighter : une course automobile en six étapes tout ce qu'il y a de classique qui se transforme rapidement en course d'auto-tamponneuses. Avec dérapages incontrôlés. Pas inoubliable mais franchement rigolo. La plage est assez tentante ! (Cartouche Konami pour M.S.X. Prix : C. Intérêt : ★★).



Stay Kool : après une terrible défaite, vous voici à bord de votre vaisseau de sauvetage. Mais avant de partir, vous devrez encore parcourir les salles du vaisseau-mère pour y trouver le carburant, tout en évitant les robots déchainés. Une énième version de *Manic Miner*, en moins bien. (K7 Bug Byte, pour Spectrum. Prix : B. Intérêt : ★★).

Coup d'œil

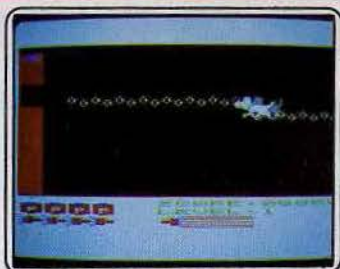
Les toutes dernières nouveautés du mois, en un bref panorama. Pour ceux qui veulent tout savoir et se doivent de tout essayer. Parmi ces logiciels tous ne sont pas promis au même avenir. Voici l'avis de nos spécialistes.



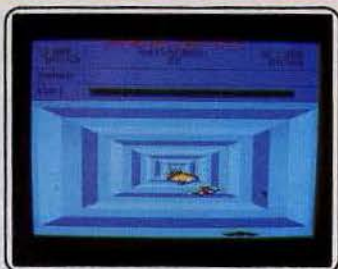
Schizophrenia : à force de vouloir faire dans l'original on arrive à des logiciels incompréhensibles et frustrants. Alphonse du service entretien des laboratoires Schtunk s'est scindé en deux à la *Jackyl et Hyde*. Pour retrouver son intégrité il doit parcourir cinq belles aires de jeu. (K7 Quicksilva pour C 64. Prix : B. Intérêt : ★★).



Super Rider : ajustez votre bombe, un petit coup d'épéron et en avant pour une course d'obstacles héroïque. Non content de compter barrières, murs variés, le parcours est truffé de pyramides et ravins fatals et le temps compté. Un jeu amusant mais dont on acquiert vite les ficelles. (K7 Firebird pour C 64. Prix : A. Intérêt : ★★).



Crazy Painter : si nous en parlons, c'est parce que c'est l'un des rares jeux disponibles pour cette machine. L'intérêt plafonne au plus bas : on doit repeindre l'écran en dépit de créatures « effaceuses ». Le graphisme est à peine digne du Minitel, c'est vous dire ! (Micro-K7 Microdeal, pour Q.L. Prix : C. Intérêt : ★).



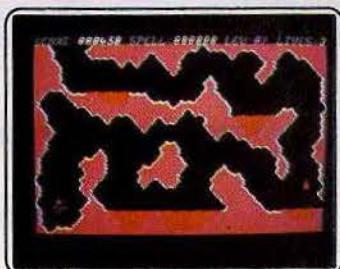
3D Fight : à bord de votre vaisseau de combat intergalactique, vous êtes aux prises avec des vagues de vaisseaux puissamment armés aux abords d'une planète inconnue. Eh oui, ces jeux existent encore ! Et reconnaissons que dans le genre, *3D Fight* est une belle réussite. (K7 Loricels pour Amstrad. Prix : B. Intérêt : ★★★★★).



World Cup II : 10 équipes, 8 ou 2 joueurs mais un seul gagnant. Pas beaucoup de nouveautés par rapport au n° 1, si ce n'est le filet dans les buts, une foule plus enthousiaste, bref des graphismes plus léchés. Un jeu de football qui tient bien la route et plaira à tous les émules de Platini. (K7 Artic pour C 64. Prix : A. Intérêt : ★★★★★).



Arnhem : un wargame passionnant qui reprend l'opération « market garden » montée par Montgomery en 1944. Trois divisions sont parachutées derrière les lignes ennemies pour neutraliser les ponts stratégiques. Cinq scénaris, trois joueurs et une notice en anglais. (K7 CCS pour Amstrad. Prix : B. Intérêt : ★★★★★).



Fiona Rides Out : prenez un *Cauldron* bien mûr ayant fait ses preuves, enlevez un bon poids de réussite graphique, modifiez légèrement le scénario et vous avez un « Fiona » bien cuit. Inlassable quête à l'ingrédient pour boisson magique, et outils dérobés. Mignon mais déjà vu... (K7 Viper pour C 64. Prix : B. Intérêt : ★★).



Kosmic Kanga : le Kangourou sauteur par monts et par vaux, rebondit sur des bonus ou au contraire s'écrase contre l'ennemi (crédit de vie : 4). Pour se défendre, il bombarde l'adversaire de gants de boxe. Lent et facile, ce jeu d'action fera la joie des enfants de huit ans. (K7 Micromania pour C 64. Prix : n.c. Intérêt : ★).



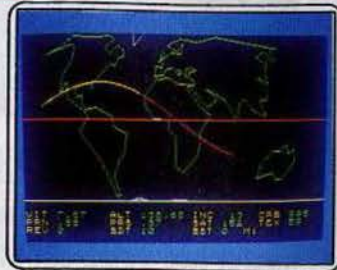
Who Dares Wins : une mitraillette, six grenades avec possibilité de réapprovisionnement. Vous progressez en scrolling sur les bastions ennemis. Il faut nettoyer le terrain avant de passer au tableau suivant. Huit tableaux pour chaque niveau de difficulté. (K7 Alligata Software pour C 64. Prix : n.c. Intérêt : ★★★★★).



That's the Spirit : un pseudo jeu d'aventure graphique doté de graphismes de qualité, voilà qui pourrait séduire au premier abord. Le gros problème est qu'on ne comprend pas du tout ce que l'on cherche, ni ce que l'on trouve d'ailleurs. Dommage que la notice soit si obscure. (K7 The Edge, Spectrum 48 K. Prix : B. Intérêt : ★★★).



Codename Mat II : Mat doit protéger des infâmes Myons le réseau de satellites qui alimente en énergie la mine de Karillium. Maîtriser les fonctions du Centurion II n'est pas facile d'autant que joystick et clavier sont requis. Un bon jeu d'arcade. (K7 Domark pour Amstrad, Spectrum et C 64. Prix : B. Intérêt : ★★★★★).



SOS Space : deuxième simulateur de vol de navette spatiale sur Thomson qui vous emmène à la recherche d'un satellite avec décollage et atterrissage en Floride, soit six phases de vol. Les graphismes sont à la hauteur des machines. Médiocres. (K7 Minipuce pour MO 5, TO 7 et TO7/70. Prix : n.c. Intérêt : ★★★).



Talos : Talos, le robot guerrier a été désarticulé et ses sept morceaux sont disséminés au milieu de 200 endroits différents. Mais sa main a gardé toute son énergie et va tenter de reconstituer l'ensemble en dépit des créatures qui le poursuivent. Un jeu trop classique. (K7 Silver Soft, pour Spectrum 48 K. Prix : B. Intérêt : ★★★).



Wizard's Lair : le succès de Cauldron et Sorcery provoque nombre de pâles imitations. Cette nouveauté en est une. Graphismes très moyens, intérêt du jeu en rapport. Les monstres sont tous tués de la même manière, et l'action se résume à une collecte d'objets. (K7 Bubble Bus pour C 64 et Amstrad. Prix : B. Intérêt : ★★).



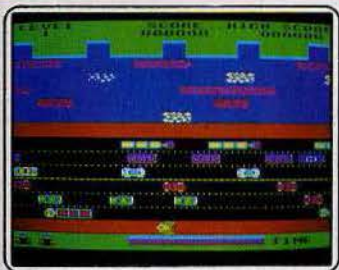
Orphée : Un jeu d'aventure pour Amstrad. Disquette, entièrement en français, avec d'excellents graphismes, et un vocabulaire de 250 mots. Le tout semble prometteur, si ce n'est un certain laisser-aller dans l'écriture, défaut trop fréquent dans la production française. (Disq. Loricels pour CPC 464/664/6128. Prix : B).



Caverns of Eriban : pilote de vaisseau, vous faites vos réserves à la surface, sous les tirs ennemis, pour ensuite descendre dans les profondeurs de la terre afin d'approvisionner la mine. Une action classique qui combine guerre spatiale et jeu de mines. (K7 Firebird pour C 64. Prix : A. Intérêt : ★★★★★).



Rupert : pour se rendre à une « Party », lours Rupert doit traverser la grande fabrique de jouets. Malheureusement pour lui, ceux-ci sont bien décidés à le retenir. Sur plusieurs tableaux, les échelles, plateformes, etc., vous permettront peut-être de rejoindre la fête... (K7 Quicksilva pour C 64. Prix : B. Intérêt : ★★★).



Hooper : décidément la petite grenouille continue de faire parler d'elle. Encore et toujours des routes et des fleuves à traverser. Une adaptation correcte, tant sur le plan graphique que sonore, mais la machine mérite quand même mieux que de vieux succès. (Micro-K7 Microdeal, pour Q.L. Prix : C. Intérêt : ★★).



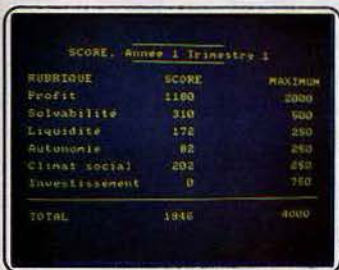
The way of the exploding fist : le logiciel de karaté le plus performant est désormais disponible pour Spectrum. L'adaptation est très bien réalisée et les dix-huit possibilités d'attaques et de défenses sont toujours présentes. Graphismes et animation excellents. (K7 Melbourne, pour Spectrum. Prix : B. Intérêt : ★★★★★).



Gutter : imaginez un hybride de bowling, jeu de cartes et flipper et vous avez un Gutter bien cuit. Subtilités par rapport aux parents, des effets de perspective démentés et un système de rigoles qui intègre pesanteur et inertie. Amusant, mignon mais futile. (K7 Ere Informatique pour Amstrad. Prix : B. Intérêt : ★★).



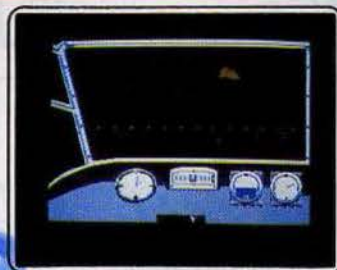
Brian Bloodaxe : pour conquérir la fortune et la puissance, le malheureux Brian se lance dans une aventure désopilante. Pour ne pas être coupé, écrasé, électrocuté ou noyé, vous devrez faire preuve d'autant d'agilité que de sang-froid. Un logiciel qui rend fou. (K7 Edge pour C 64, Amstrad. Prix : B. Intérêt : ★★★).



Manager : simulation économique passionnante et complète. Tous les trimestres en fonction du bilan vous jouez sur la production, l'investissement, les stocks, les matières premières, etc. Très bonne adaptation du jeu existant déjà sur Spectrum. (K7 Ere Informatique pour Amstrad. Prix : B. Intérêt : ★★★★★).



Dynamite Dan : le Dr Blitzen a construit un canon psychique pouvant lui assurer la totale domination du monde. Pour détruire cette machine, vous devrez mettre la main sur les huit bâtons de dynamite disséminés dans les nombreuses pièces. Un jeu style Manic Miner. (K7 Mirrorsoft, pour Spectrum 48 K. Prix : B. Intérêt : ★★★★★).



The Dambusters : que les possesseurs de Spectrum se réjouissent. Ils vont désormais pouvoir participer à la victoire alliée en bombardant, aux commandes de leur avion, les trois ponts stratégiques de la Ruhr. L'adaptation est fort bien réalisée et le jeu passionnant. Un must. (K7 Sydney, pour Spectrum. Prix : B. Intérêt : ★★★★★).



Mega Compilation : six jeux pour le prix d'un ! Dansez sur Break Fever, tremblez dans Where's my bones, réfléchissez dans Arabian Nights..., Bigtop Barney, Caverns of Sillahc et Frontline s'ajoutent à ce cocktail pour un résultat où l'action n'est vraiment pas chère. (K7 Interceptor Software pour C 64. Prix : B. Intérêt : ★★★★★).

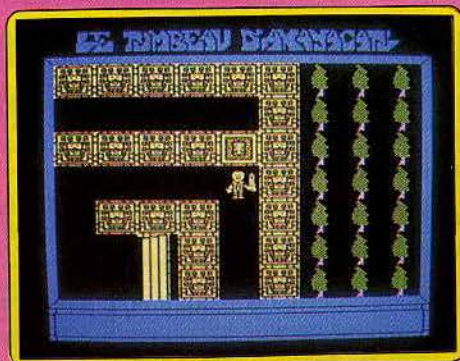
TUBES

Cassettes, cartouches, disquettes : la sélection du mois

LE SECRET DU TOMBEAU

Monstres, pièges, etc.

Est-ce l'effet de la reprise d'Oric par la société française Eureka ? Difficile de l'affirmer. En tout cas, on remarque à nouveau quelques nouveautés pour l'Oric / Atmos. *Le secret du tombeau* est présenté comme un « jeu d'aventure cent pour cent graphique ». Son mode d'utilisation rappelle celui de l'*Aigle d'Or*. Touches de déplacement, d'activation du laser qui ouvre certains passages, et cinq instructions : « ouvrir », « fermer », « prendre », « inventaire » et « saut ». Mais, sous l'influence de la nouvelle génération de logiciels d'aventure et d'action, l'importance des réflexes est accrue. Des monstres poursuivent l'infortuné explorateur, des blocs de pierres sont prêts à l'écraser. Immense labyrinthe, la pyramide recèle de nombreux pièges, qui peuvent pourtant apparaître monotones à la longue. Le graphisme, comparé à celui de l'*Aigle d'Or*, est décevant. Mais *Le secret du tombeau*, malgré ses faiblesses, reste l'un des seuls jeux dans cette catégorie. (Cassette Loriciels pour Oric / Atmos.)



Type	Aventure et action
Intérêt	★★★
Graphisme	★★★
Bruitage	★★
Prix	B

TOUTANKHAMON

Croisière sur le Nil

La mythologie égyptienne a fasciné des milliers d'explorateurs ou d'aventuriers à la recherche de l'amulette perdue. Plus d'un ont

laissé leur vie dans les dédales des pyramides et sont passés de l'étude des momies à l'exploration du fleuve des morts. Relevez le défi et trouvez le papyrus mystérieux où est inscrite la formule magique d'Osiris dans cette « aventure graphique ». Le jeu en vaut la chandelle, ce n'est pas une formule creuse, le premier prix est une croisière de onze jours sur le Nil.

Vous pénétrez dans la tombe du jeune pharaon Toutankhamon avec une puissance vitale de cent et un capitaux de munitions. Votre seule arme : un revolver pour tuer tout ce qui se trouve sur votre passage : singe sacré, aigle royal ou chauve-souris. N'hésitez pas, votre pouvoir magique s'augmente de celui des créatures tuées et l'exploration d'une pièce n'est possible qu'une fois

l'hécatombe achevée. Les déplacements s'effectuent (difficilement et lentement) au joystick. Pour connaître le contenu des objets, il suffit de taper leur première lettre : V pour vase, etc. La progression est aisée



au départ. L'amulette de vie est l'Ankh, le dieu de la magie : Horus. Les premières réponses sont en effet contenues dans la notice. C'est gratifiant et encourageant. Par la suite le mystère s'épaissit. Hormis les scarabées, les amulettes, sensées vous protéger une fois vos munitions épuisées, se font rares. Méfiez-vous de l'air vicié qui règne dans certaines salles et des herses mobiles. Le contexte historique ne fournit pas seulement le prétexte et le décor de l'aventure, mais est réellement exploité à fond. Les références à la mythologie égyptienne n'ont rien de fantaisiste. Ce jeu donnera du fil à retordre à plus d'un passionné. Le graphisme est réussi, l'animation est moyenne et la marche de l'explorateur

un peu molle. Un bon point : la notice, qui pour une fois ne se complaint pas dans le style dithyrambique. (K7 No man's land pour TO 7/TO 70/MO 5)

Type Aventure graphique
 Intérêt ★★★★
 Graphisme ★★★★
 Bruitage ★★
 Prix nc

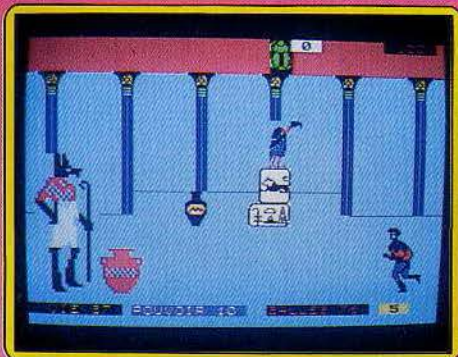
ABU SIMBEL PROFANATION

Sortilège égyptien

Trois mille ans se sont écoulés depuis que Ramsès II fit construire le temple d'Abu Simbel. Malgré les secrets incroyables qu'il renferme, personne n'avait tenté jusqu'ici de l'explorer. Non pas tellement par respect mais par peur de la malédiction qui s'y attache, si l'on en croit la légende. Johnny Jones, notre héros, a décidé de passer outre ce tabou. Bien mal lui en a pris.

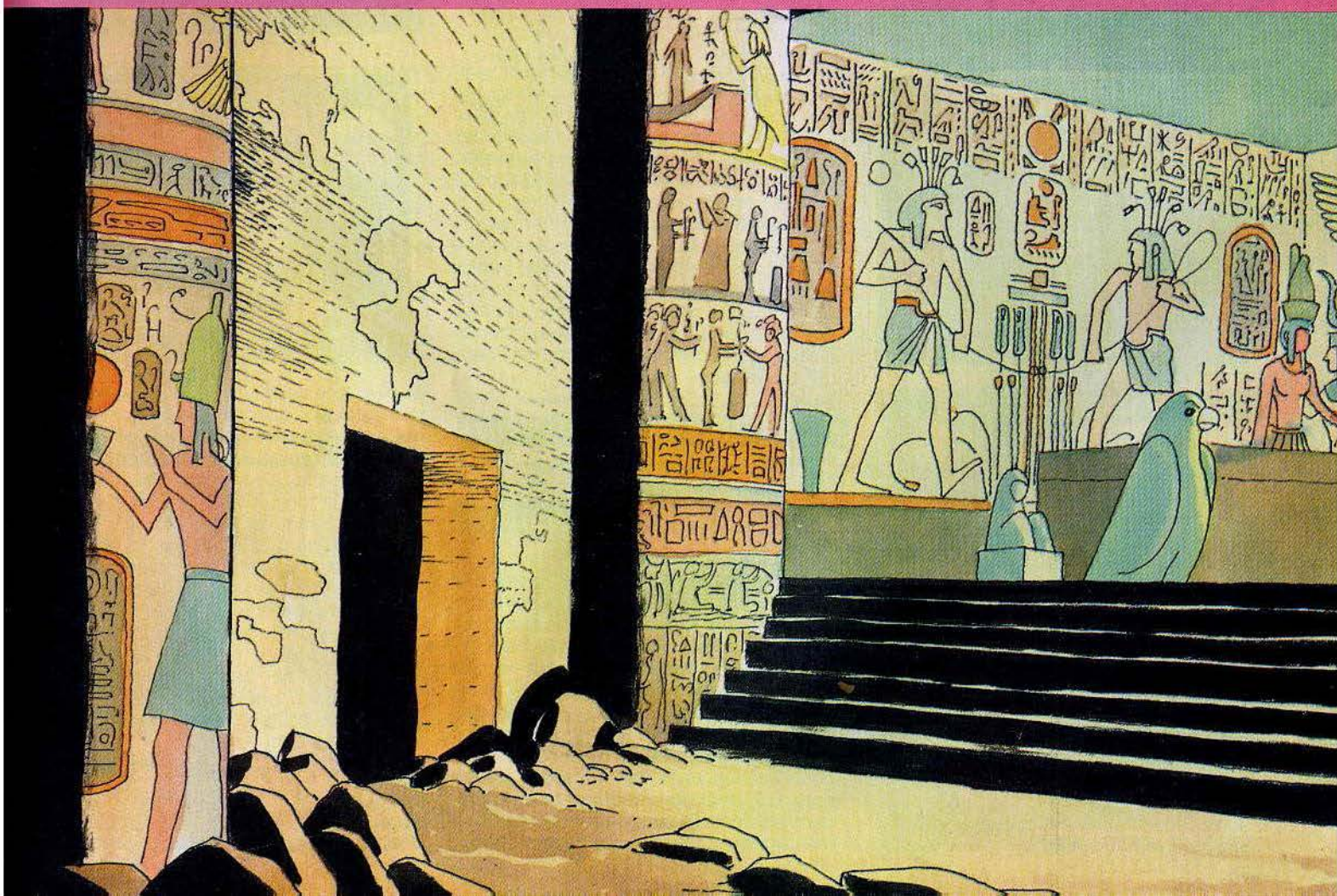
Victime d'un sortilège, le voici transformé en une sorte de globule à pattes, certes très sympathique mais plus tellement humain. Il lui faut à tout prix rompre l'enchantement et gagner la chambre mortuaire pour en découvrir les secrets. Pour cela, il ne dispose que de ses capacités physiques de marche et surtout de saut à hauteur variable. Et la route est longue et périlleuse

jusqu'à la chambre tant convoitée. Toute une série de pièges mortels lui barrent le passage et des monstres peu recommandables peuplent les salles du tombeau. Ce



jeu d'action mi *Pitfall* mi *Manic Miner* est servi par des graphismes fouillés. Dès la première salle, vous vous rendez compte de la difficulté de l'entreprise car seuls une coordination et un coup d'œil parfaits vous permettront de franchir les obstacles. Un très bon jeu d'action, particulièrement difficile. (K7 Gremlin Graphics pour Spectrum 48K).

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



TUBES

PYRO-MAN

Au feu, au feu !

Au feu, la maison brûle ! Et pour cause : un dangereux pyromane court d'un étage à l'autre pour allumer de nouveaux foyers, à l'aide de pétards, bâtons de dynamite ou bombes, provoquant des dégâts de plus en plus importants. Pour combattre ces incendies, l'infortuné pompier dispose de lances à eau, aux tuyaux trop courts pour accéder à tous les recoins de la maison, et d'extincteurs, peu puissants, stockés dans sa voiture.

Le thème n'est pas neuf. Mais Nice Ideas, qui se lance aujourd'hui dans l'édition, possède un « savoir-faire » de première grandeur. Cette équipe de développeurs a signé entre autres *Burger time* et *Bump'n jump*.



opportun. Allez vous y retrouver. Au milieu de tout cela évoluent des lézards roulants qu'il faut précipiter dans des aquariums sous peine de se retrouver avec un problème de plus. Mais devenus poissons, ils se transforment rapidement en oiseaux belliqueux. Le tout, précisons-le, ayant une influence sur le temps imparti au jeu (cinq minutes au départ). Une fois, seule et unique, le Peep passe de l'autre côté du miroir dans un cube surréel. Même histoire que précédemment mais à l'envers. Le pauvre Peep éseulé veut se rediviser et revenir un par un au château de départ. Pas vraiment clair. Un jeu assez difficile et particulièrement irritant. Mieux vaut garder un œil partout et anticiper les déplacements. La coordination devra être une de vos qualités pour arriver au bout du quatrième niveau. Les graphismes et le bruitage restent corrects. (K7 Nice Ideas pour M.S.X.)

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



La réalisation de *Pyro-man* est impeccable, et les petites sophistications rendent ce jeu prenant. Huit écrans différents, quatre niveaux de difficulté (et le premier niveau est déjà difficile), graphisme et animation de qualité, tout concourt à la réussite de ce logiciel. On lui reprochera pourtant un thème et un style bien vieillots. Les amateurs avertis exigent autre chose. Mais les nouveaux venus et les passionnés du genre seront comblés. (Cassette Nice Ideas pour M.S.X.)

Type	Action
Intérêt	★★★
Graphisme	★★★★
Bruitage	★★★
Prix	B

ILLUSIONS

L'autre dimension

Le château infernal d'Escher où l'on monte toujours tout en revenant à son point de départ, vous connaissez ? C'est le décor qu'à choisi Nice Ideas pour implanter ce jeu impénétrable qui marie action et stratégie. Les protagonistes : une bande de quatre Speeps dessinés à la « Barbe-à-papa » qui ne rêvent que de s'unir pour devenir un. Problème complémentaire : ils tournent tous dans le même sens, à la même vitesse. Seul un saut bien ajusté d'un palier à un autre, associé à une collision peuvent en venir à bout. Plop, ils se fondent. Là où l'histoire devient piquante c'est quand on s'aperçoit que les instructions données au joystick sont mémorisées pour s'effectuer au moment

reculer, sauter en avant ou vous accroupir pour échapper au glaive tourbillonnant de votre adversaire. Malheureusement, aucun écart à droite ou à gauche n'est possible, ce qui réduit singulièrement la marge de manœuvre. Ce manque de profondeur des sports de combat est toujours un peu frustrant. L'épée est assez maniable, mais là encore ne pouvant réaliser que des mouvements verticaux est bien loin de l'image héroïque du combattant pourfendant l'air de son épée meurtrière.

Autre figure accessible : la fente pour profiter de l'inattention de votre adversaire. A n'utiliser que lors d'une réelle ouverture si l'on ne veut pas se déséquilibrer ou offrir une proie facile aux pièges adverses. *Coliseum* est un bon jeu de combat classique et assez ardu. Le graphisme est correct



pour le MO5. Seul regret, le côté limitatif des armes proposées au joueur. La variété est toujours plaisante surtout que l'imagination était au pouvoir à l'époque pour

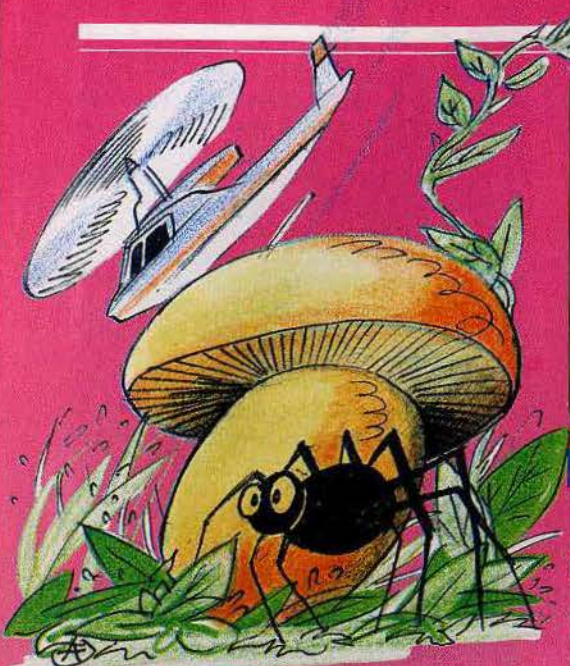


COLISEUM

Combat de gladiateurs

Peau huilée et muscles saillants, vous pénétrez dans l'arène pour affronter les gladiateurs du Coliseum. Ludos, le dieu du jeu dans sa grande clémence, vous a accordé trois vies. Les dernières paroles du prêtre étaient : « va étranger et bats-toi ». Facile à dire mais lorsque l'on n'est armé que d'une épée et de son courage, l'affaire se corse. Tour à tour, le samouraï, le nain, le dragon cracheur de feu et le magicien et son corbeau tentent de vous réduire en hachis menu comme chair à pâté. Vous pouvez avancer,

TUBES



FOX

Mission impossible

Le must de tous les amateurs d'action, déjà plébiscité par les joueurs (hit parade de septembre). Le but du jeu : la cueillette des champignons à bord de votre hélicoptère. Vos ennemis : les araignées, les rayons meurtriers (tirs de barrage) et les gardes champêtre héliportés. Le tout se déroule dans une jungle aux murs de lianes, difficilement franchissables. Vous disposez de cinq vies et de six munitions à chaque fois. Celles-ci peuvent vous servir aussi bien pour anéantir les araignées que pour frayer votre chemin à travers la forêt. Votre appareil n'est un hélicoptère que par la forme.

Il se manie tout comme un autre engin volant. Le jeu n'a rien d'original mais il est très prenant. Sa difficulté fait tout son intérêt. Rafler tous les champignons du premier tableau est déjà une épreuve de force. Les seize tableaux suivants sont à l'avenant. Atout majeur de ce jeu : la possibilité de créer soi-même ses propres salles. C'est simple comme bonjour et particulièrement gratifiant. Si vous êtes d'humeur gourmande, vous pouvez disposer un maximum de champignons, peu de verdure, peu ou pas d'hélicoptères ennemis et d'araignées et un minimum de tirs de barrages. D'humeur combative, il vous est facile de compliquer à l'envie votre parcours avec des fréquences de tir très rapprochées, des labyrinthes de lianes étroits, le tout corsé par le maximum d'araignées et d'hélicoptères belliqueux. Vous pouvez ainsi concevoir jusqu'à seize salles et les sauvegarder sur cassette. Animation et graphisme réussis (surtout pour les Thomson), suffisamment difficile pour tenir en haleine, ce jeu d'action traditionnel est un bon investissement pour les fidèles des joysticks. (K7 pour M05, T07, T070).

concevoir les armes les plus diaboliques. D'autant plus dommage que le thème du combat de gladiateurs est original. (Cassette Loricels pour M05, T07, T070).

Type	Action
Intérêt	★★★
Graphisme	★★★
Bruitage	★★★
Prix	nc

Type	Action
Intérêt	★★★★
Graphisme	★★★
Bruitage	★★★
Prix	nc

**SPECIAL
FIN D'ANNEE**

Microfolie's vous fait la fête



COFFRET CADEAU M05

M05 + clavier mécanique
+ LEP + crayon optique
+ PICTOR + MANDRAGORE

2 990 F

COFFRET CADEAU T07 70

T07 70 + clavier mécanique
+ LEP + BASIC
+ COLOR PAINT + cube BASIC

3 990 F

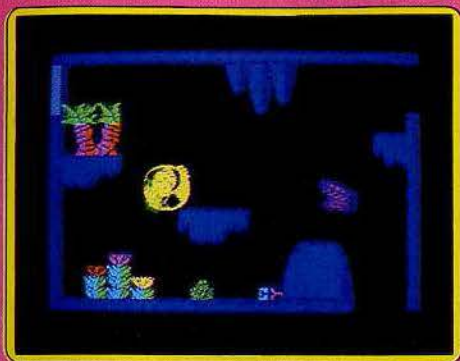
COFFRET CADEAU T09

T09 (avec crayon optique
+ drive 3,5 p + 2 logiciels
intégrés) + moniteur
monochrome + souris

9 990 F

Réservez votre coffret cadeau dès maintenant
ou faites-vous le adresser.

Microfolie's le spécialiste Thomson
Halles de Versailles, 4 rue A. Chénier
78000 Versailles - 30.21.75.01.



LE SURVIVANT

Vivez si m'en croyez

Dernier survivant d'une race ancestrale, votre mission consiste à rassembler les soixante-quatre fragments de parchemin disséminés au sein d'un immense complexe souterrain. Réunis, ils vous permettront de reconstituer la quasi-totalité de la culture de votre peuple. Vous devrez aussi capturer les animaux qui vivent dans les cavernes pour repeupler la surface désolée de votre planète.

Pour vous déplacer, vous disposez d'une soucoupe monoplace que vous guidez par télékinésie. Mais il faut en descendre pour prendre un objet. La capture des animaux se fait à l'aide d'un jet de produit anesthésiant. Bien évidemment, vous devez sortir de la soucoupe pour tirer. De plus votre réserve de produit n'est pas inépuisable et vous êtes contraint de recharger de temps en temps. Une fois l'animal endormi, il ne vous reste plus qu'à le monter à bord de votre cabine. Un écran alimenté par énergie vous protège du contact dangereux des animaux vivants, tant dans la soucoupe que dehors. Cependant, n'oubliez pas de recharger régulièrement les accumulateurs pour éviter une catastrophe. Lorsque vous sortez de votre soucoupe, veillez surtout à ne pas trop vous en éloigner. Si par malheur, vous tombez alors dans quelque gouffre, vous n'auriez plus aucune chance de regagner la soucoupe, et il vous faudrait attendre de mourir pour reprendre le jeu au début. Un jeu assez difficile, mais le scénario en est vraiment trop usé. (K7 Ere Informatique pour Spectrum 48K et Amstrad).

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

PLANETE MORTE

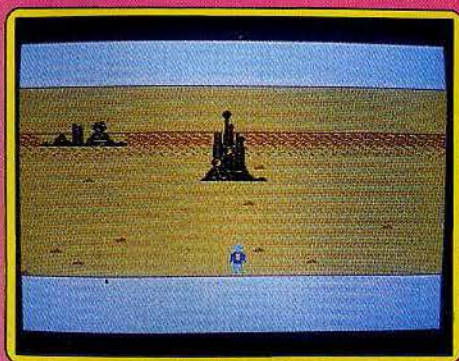
Spécial « claustrophobes »

La bien nommée. Dernier survivant d'une mission d'exploration sur la planète Antars, il s'agit de trouver et réactiver le vaisseau spatial qui vous permettra de quitter cette désespérante planète morte.

Au début de chaque jeu vous choisissez la configuration de la partie. 256 configurations et donc parties différentes sont pro-

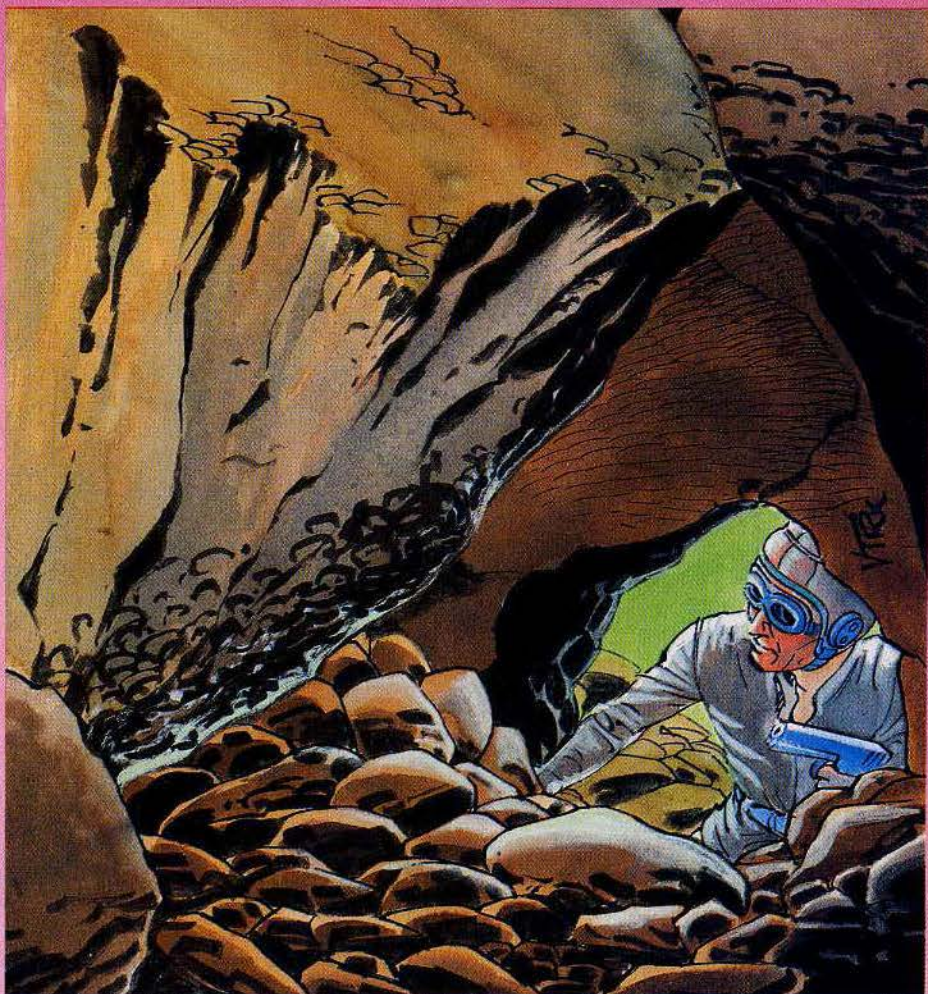
posées. Mais de même que les villes se suivent et se ressemblent, même décor, même couleur violette... il est à craindre que les différences soient minimes et de toute façon peu dépayssantes. Passons, des milliers de zones s'offrent à votre investigation. Seules les trois zones faisant face au personnage composent le paysage visible sur l'écran. Les flèches orientent le regard. Les lettres K, L, M permettent de se déplacer en ligne droite ou en diagonale. En avant pour la plus déprimante des aventures. Vous possédez cinq doses de survie et un ordinateur portable muni d'un émetteur récepteur et d'un traducteur multi-idiomes. Perdu dans un désert orange, face à des arbres globulaires, vous pénétrez dans une ville formée de verrues bétonneuses à la *Mad Max 3*. Votre sens de l'orientation va être mis à rude épreuve. Une fois dans une salle, il n'est possible de pivoter que vers les murs percés de portes. A défaut, vous restez à la même position. Le plan est ici indispensable.

Vous rencontrez un poulpe qui vous propose un peu d'énergie contre un peu de votre vie. Pourquoi pas ? Suivant les salles, le message télépathique permanent est plus ou moins élevé. Méfiez-vous des portes encadrées de murs hérissés de métal. Si vous les franchissez, la cité se défend contre les intrusions étrangères et vous tue.



Quoi qu'il en soit, dans ce jeu on se sent un intrus du début jusqu'à la fin. Pourquoi s'est-on embarqué dans cette galère ? Très rapidement vous n'avez plus qu'un désir : en sortir au plus vite. Tout concourt à vous motiver : graphisme moyen et très répétitif, rareté des découvertes, claustrophobie ambiante. De planète morte en villes fantômes, de pièces désertes en corridors vides, on est vite lassé par ce jeu d'aventure non conversationnel. (K7 Minipuce pour T07, T070 et M05)

Type	Aventure
Intérêt	★★
Graphisme	★★
Bruitage	★★★
Prix	nc

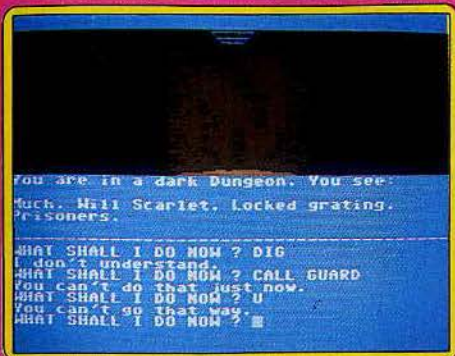


TUBES

BAD MAX

Bête et méchant

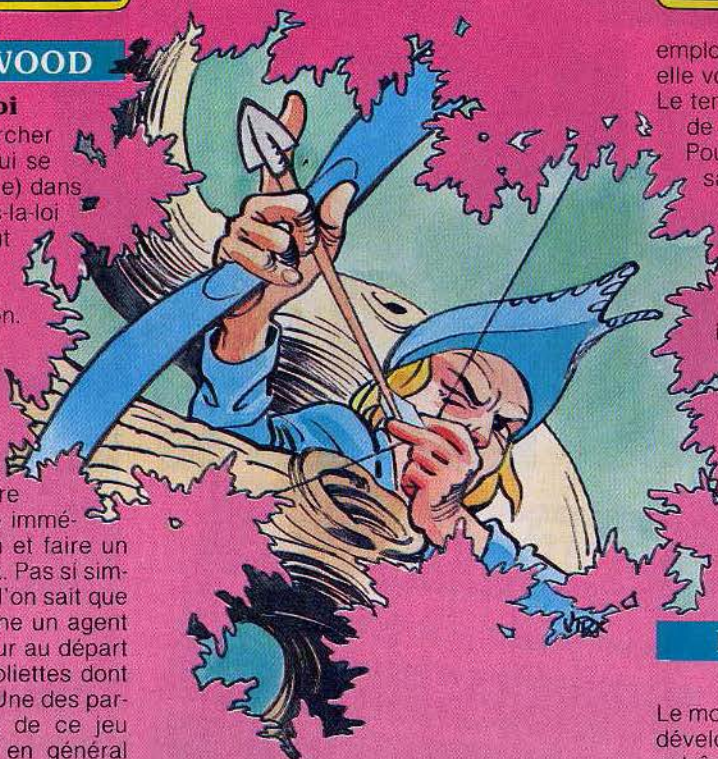
Tout premier jeu d'une nouvelle société éditrice de logiciels : Transoft. Aucun effort n'a été épargné pour le lancement de cette aventure à la référence transparente : Edika à la jaquette, Alan Parsons Project à la musique et l'« anaglyphe » au graphisme. L'« anaglyphe » est un procédé qui permet de créer une illusion de relief en jouant sur les couleurs, plus exactement le rouge, le bleu et le blanc. L'image est décomposée



ROBIN OF SHERWOOD

Le bon hors-la-loi

Avec Guillaume Tell, voici l'archer le plus connu de la planète qui se permet un détour (le deuxième) dans les kilo octets. La vie de hors-la-loi au xv^e siècle n'est pas de tout repos surtout lorsque l'on s'est fixé pour mission de ramener les pierres de Rhiannon. Disons-le dès le départ, vous avez un sacré handicap par rapport au héros original : celui de ne pas connaître chaque feuille de lierre ou brin de muguet. Qu'est-ce qui ressemble plus à un arbre qu'un autre arbre ? Une solution s'impose immédiatement, prendre un crayon et faire un relevé topographique des lieux. Pas si simple que cela en a l'air lorsque l'on sait que derrière chaque tronc se cache un agent de la mort, synonyme de retour au départ du jeu, enfermé dans des oubliettes dont vous me direz des nouvelles. Une des particularités vraiment irritantes de ce jeu d'aventure est qu'il n'existe en général qu'un seul moyen de se sortir d'affaire où la ruse prend le pas sur la violence. Les décès (les vôtres bien sûr) se comptent à la pelle. D'où un autre conseil : sauvegarder le jeu une fois que vous avez trouvé un coin intéressant du style château, cave ou cour royale. Les aventures de Robin des bois sur micro intègrent les principaux événements du roman de Sir Walter Scott : combat avec petit Jean ou tournoi organisé par le méchant shérif de Nottingham. Moins épique malheureusement, malgré des graphismes au-dessus de la moyenne. Troisième et dernier conseil pour mener à bien l'aventure : parler avec tout ce qui passe, sauf avec une horde de gardes furieux. Un logiciel particulièrement bien fait qui présente le mérite de nous faire revivre fidèlement les tribulations du bandit bien aimé (remember Errol Flinn). Et puis la douce Marion vaut bien toutes les princesses éplorées du monde. (K7 Adventure International pour C 64).



par vos lunettes, un verre bleu et un verre rouge. Sans les lunettes les couleurs sont lassantes. Porter les lunettes ne l'est pas moins. Mais le résultat est là : un certain effet de profondeur est obtenu, malheureusement au détriment d'un graphisme déjà bien pauvre. Pour le scénario et les dialogues, le guerrier de l'autoroute ne fait pas dans la dentelle et le raffinement. Il se veut d'ailleurs sanglant, bête et méchant. On peut ne pas aimer le style mais cela a le mérite de varier un peu les plaisirs. Dans un univers post-nucléaire, Bad Max, le dernier combattant du mal s'affronte aux iroquois, punks et autres dégénérés. Son but : trouver la paix dans un asile extraterrestre. Pour y parvenir, deux solutions : soit adopter verlent, vulgarité et humour gras : c'est le plus simple. Il ne faut pas hésiter alors à barboter dans les entrailles de vos cadavres, soit adopter la méthode classique, la plus longue, les enfants vous guideront. L'ordinateur analysera aussi bien « ouv' tes sourdes », « demont' lui la truffe » ou « piloter l'avion ». Une option « aide » vous permet à tout moment de consulter l'ensemble des noms et des verbes

employés. La musique est aussi une alliée, elle vous signale les étapes dangereuses. Le temps vous est compté et le compteur de punch est là pour vous le rappeler. Pour réussir, il faut traverser canyons, sables et ravins, venir à bout de toutes les épreuves en l'espace de quelques minutes. Seul le hasard permet parfois de trouver la clé de l'énigme, la difficulté pour la difficulté lorsqu'elle ne fait intervenir aucune réflexion est sans intérêt. *Bad Max* c'est surtout un style et un type d'humour qui fera rire certains... Très lourd pour les autres. (K7 Transoft pour Amstrad et C 64)

Type	aventure
Intérêt	★★★★
Graphisme	(en relief) ★★
Bruitage	
Prix	B

LE CINQUIÈME AXE

Désaxé

Le moins que l'on puisse dire c'est que les développeurs de Loricels ont un besoin extrême de s'exprimer par écrit qu'ils assouvissent dans leurs logiciels. Avant de pouvoir manœuvrer au clavier, il faut encaisser des écrans et des écrans de texte pas toujours très enrichissant. Moyennant quoi la scène se passe en l'an 2410 de notre ère dans un univers en pleine mutation du fait des expériences désastreuses du professeur Gern B Dick de la nouvelle Melbourne.

Sa machine à voyager a explosé essaimant dans dix espaces-temps, les objets reliques d'époques passées et déréglant les Cyborgs... à l'encontre des lois d'Asimov bien sûr. On assiste à l'émergence d'un cinquième axe ou axe probalistique. Je vous passe tous les détails qui ne sont que gargarisation verbale et pseudo-philosophie. On ne peut pas taxer Loricels de laisser aller, les bibliographies fictives sont dignes de l'American Scientific. Heureusement l'action est plus excitante. Et bon héros, il vous faut aller chercher tous les anachrons en évitant les Cyborgs et les trappes des seize étages du planétoïde. L'animation du protagoniste du *Cinquième axe* est superbe. Nous avons rarement vu des mouvements de course et de lutte aussi naturels, avec

Type	Aventure
Intérêt	★★★★★
Graphisme	★★★★★
Bruitage	★★★
Prix	A

TUBES

voiture disposition un surprenant bolide. Boîte de vitesse automatique, réservoir de vingt, deux litres, votre engin peut atteindre les 250 km/h en moins de dix secondes. Et si cela ne vous suffit pas, sachez que se tient sous votre capot un réacteur de forte puissance qui vous propulsera à 300 km/h. Mais attention, à cette vitesse, inutile de vouloir suivre la route... Ce véhicule devient très vite incontrôlable et les crissements de pneus font tinter les oreilles... Pour finir, parlons bien entendu des nombreux avatars techniques qui risquent bien vite d'entraver votre course. Les airs de



garages jalonnent régulièrement la piste. A vous de ne pas « éclater » ou de tomber en panne d'essence. La réparation des véhicules fait preuve d'originalité : changement de pneu, remplissage du réservoir ou visite du moteur.

Si la course continue maintenant, tâchez de conserver votre place. Vos adversaires semblent être des as du stock-car et peuvent vous faire exploser s'ils vous coincent contre la bordure de la piste... (K7 US Gold pour C 64).

Type course automobile
 Intérêt ★★★★★
 Graphisme ★★★★★
 Bruitage ★★★★★
 Prix A

HYPERDRIVE

Formule 1

Au volant de votre formule 1, vous allez tenter votre chance sur les cinq circuits proposés. Ces circuits sont de difficulté croissante et vous n'aurez le droit de courir sur le suivant que si vous parvenez à vous classer parmi les cinq premiers dans l'épreuve en cours. Vous commencez toujours à la vingt-cinquième place. Coup de volant, accélération foudroyante et freinage brutal, tout cela sera nécessaire pour éviter les autres voitures que vous devez doubler. Par endroit, un accident antérieur a laissé des taches d'huile du plus redoutable effet à cette vitesse. Les graphismes en trois dimensions, de bonne facture, mettent à profit les capacités de la machine dans ce domaine. Le bruitage aussi est réussi. Les commandes réagissent instantanément (encore heureux me direz-vous à cette vitesse !). Un bon jeu, au thème déjà ancien, mais que l'on retrouve toujours avec plaisir. (Micro-K7 English Software, pour Q.L.).



Type course de voiture
 Intérêt ★★★★★
 Graphisme ★★★★★
 Bruitage ★★★★★
 Prix C

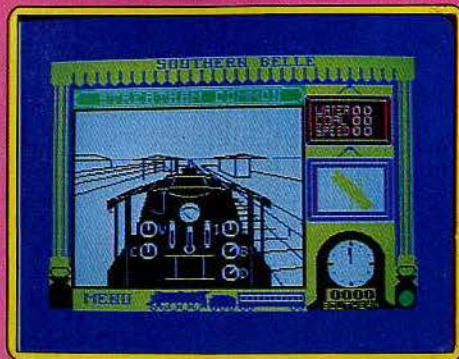
SOUTHERN BELLE

La vie du rail

Nous revoici au temps des locomotives à vapeur. Avant de commencer à jouer vous aurez tout intérêt à prendre connaissance du fonctionnement complexe de ce genre de machine.

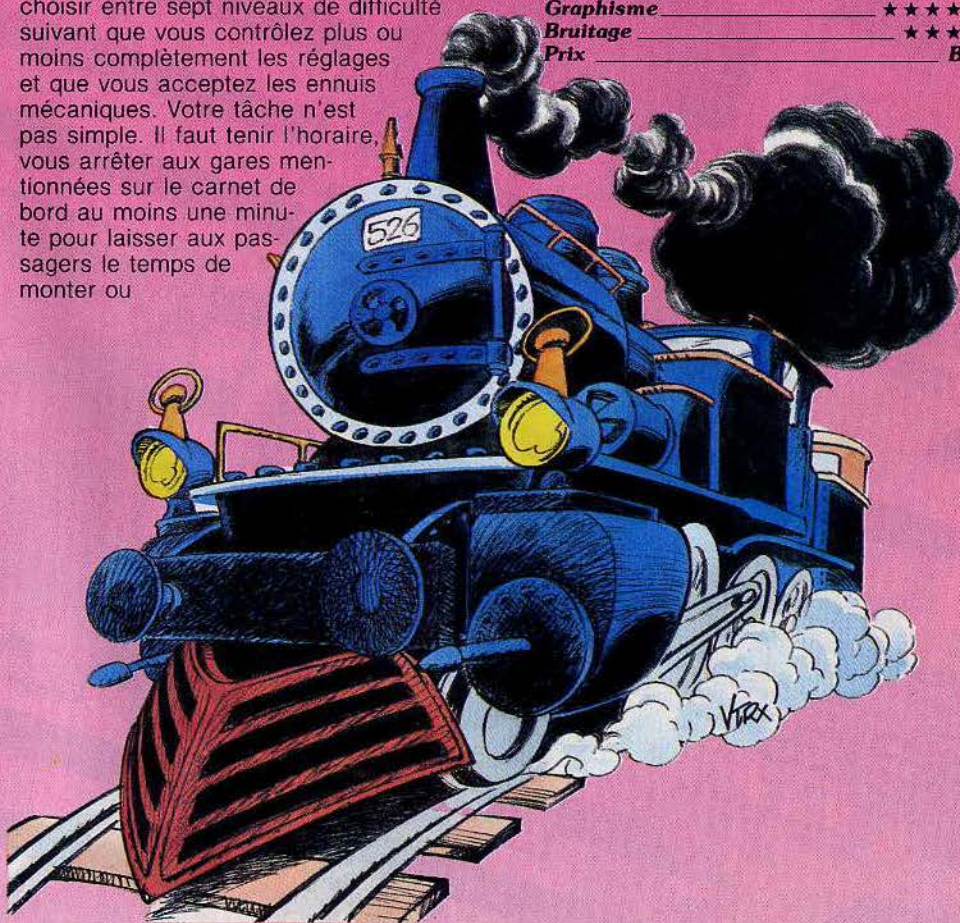
Vous devez assurer la liaison Victoria-Brighton. Le programme vous propose sept niveaux de simulation, depuis le simple trajet non-stop, jusqu'aux voyages les plus complexes où le cahier de charges est bien rempli et les problèmes fréquents. Pour chaque simulation, vous pouvez encore choisir entre sept niveaux de difficulté suivant que vous contrôlez plus ou moins complètement les réglages et que vous acceptez les ennuis mécaniques. Votre tâche n'est pas simple. Il faut tenir l'horaire, vous arrêter aux gares mentionnées sur le carnet de bord au moins une minute pour laisser aux passagers le temps de monter ou

de descendre et respecter les limitations de vitesse consécutives au parcours ou aux travaux. Pour commencer à rouler, ouvrez complètement l'échappement et mettez le régulateur à mi-puissance. N'oubliez pas d'actionner la sirène pour prévenir du départ imminent. Dès que votre vitesse atteint 4 miles/h, ouvrez le régulateur en grand pour accroître votre vitesse. Surveillez la pression, les niveaux d'eau et de coke, la température de la chaudière et corrigez les éventuels écarts avant une catastrophe. Avant d'arriver en gare, réduisez votre vitesse de façon graduelle. Mais



attention de ne pas vous arrêter avant le quai. Une simulation originale et intéressante, mais un peu trop lente. (K7 Hewson Consultants, pour Spectrum 48K).

Type conduite de locomotive
 Intérêt ★★★★★
 Graphisme ★★★★★
 Bruitage ★★★★★
 Prix B



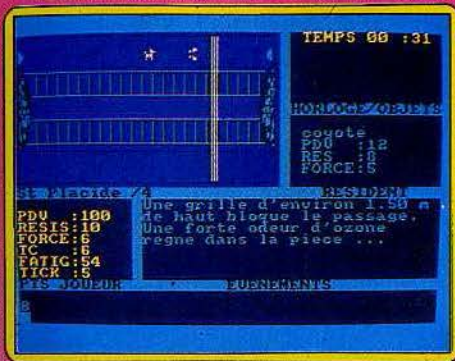
TUBES

POSEIDON

Fabuleuse Atlantide

Le triste chant des sirènes a envouté plus d'un marin. Pris sous le charme, vous n'avez plus qu'une pensée, retrouver Sapho, la belle sirène disparue dans la légendaire Atlantide.

Sur votre écran s'affiche une carte que vous explorez pixel par pixel. Ce n'est pas une façon de parler. Vous suivez en effet votre progression grâce à un pixel qui se déplace sur la carte. C'est pousser le souci de proportion un peu loin. Rigueur quand tu



METRO 2018

Métro, c'est trop

Paris 2018 : depuis longtemps la complainte « métro - boulot - dodo » a cédé le pas à « info - bureau - dodo ». Le métro n'est plus qu'un vieux souvenir que tout le monde a oublié... sauf Han Duo, votre copain étudiant en histoire. A la recherche d'éléments pour sa thèse, il n'hésite pas à se jeter dans cette cour des miracles.

Sans nouvelles depuis quarante-huit heures, vous décidez de partir à sa recherche dans les seize salles du jeu. Tout cela vous l'apprendrez en vous coltinant les cinq minutes du texte inscrit en prélude au jeu. Un peu long. Heureusement la suite est plus excitante : long périple de Gobelins à Monge en passant par Jussieu, ponctué de rencontres avec des résidents belliqueux ou amicaux, d'obstacles variés, le tout dans une saine ambiance de fuite de gaz, de virus propagateur, de fatigue et de faim croissantes... Ce qui fait l'originalité de *Métro 2018*, vous l'aurez compris, n'est pas tellement son intrigue, mais la manière dont le jeu est conçu. Tout est basé sur la souplesse et l'interactivité.

L'ordinateur comprend deux cents noms, il tolère les « donne livre » comme « auriez-vous l'amabilité de me remettre ce bouquin ». De même, il se « souvient » de toutes les commandes que vous lui adressez : des « regarde » insistants se clotent par un « écoute vieux, on t'a déjà dit qu'il n'y a rien à voir ». Tout n'est pas forcément noir ou blanc. Il vous faudra amadouer les résidents (se faire coiffer en iroquois par la shampooineuse, violée au détour d'un couloir pour se faire admettre par les punks, par exemple). Les clins d'œil au cinéma sont nombreux, vous avez tout intérêt à dépoussiérer vos connaissances en la matière et à vous procurer un plan des lignes de métro pour les correspondances. *Métro 2018*, c'est « subway » matiné d'aventure, sauf pour ce qui est de l'image. Les vues en deux dimensions des stations sont particulièrement décevantes et les objets ou résidents, un peu trop schématiques. (K7 et disquette Initiel pour Amstrad).

Type Aventure graphique
Intérêt ★★★★
Graphisme ★★★
Bruitage ★★★
Prix B (K7) et C (disquette).



nous tiens ! Quant à nous, c'est la myopie qui nous guette. Dès que la curiosité vous démange, vous pouvez plonger ou explorer les îles, le plus souvent désertes. Le graphisme est alors très spectaculaire, mais l'animation des plus réduites. Aux hasard des courants, vous tomberez sur Demnos ou Poseidon, aussi peu loquaces l'un que l'autre. Les pieuvres carnivores vous guettent. Peut-être le miroir de l'âme vous aidera-t-il à y voir plus clair ? Les déplacements s'effectuent au clavier. Très peu de commandes sont disponibles. Outre les points cardinaux, vous pouvez fouiller, visiter, prendre, garder et faire l'inventaire. C'est un peu limité et répétitif. La solution du jeu paraît plus une question de patience, il en faut pour progresser de pixel en pixel, même si la vitesse est modulable, que de vivacité ou d'imagination. Il fera le bonheur des pointilleux, les autres risquent de se lasser rapidement. Dernière remarque, il faut recharger le programme à chaque échec. On n'arrête plus le progrès ! (K7 Coktel Vision pour MO5, TO7, TO70).

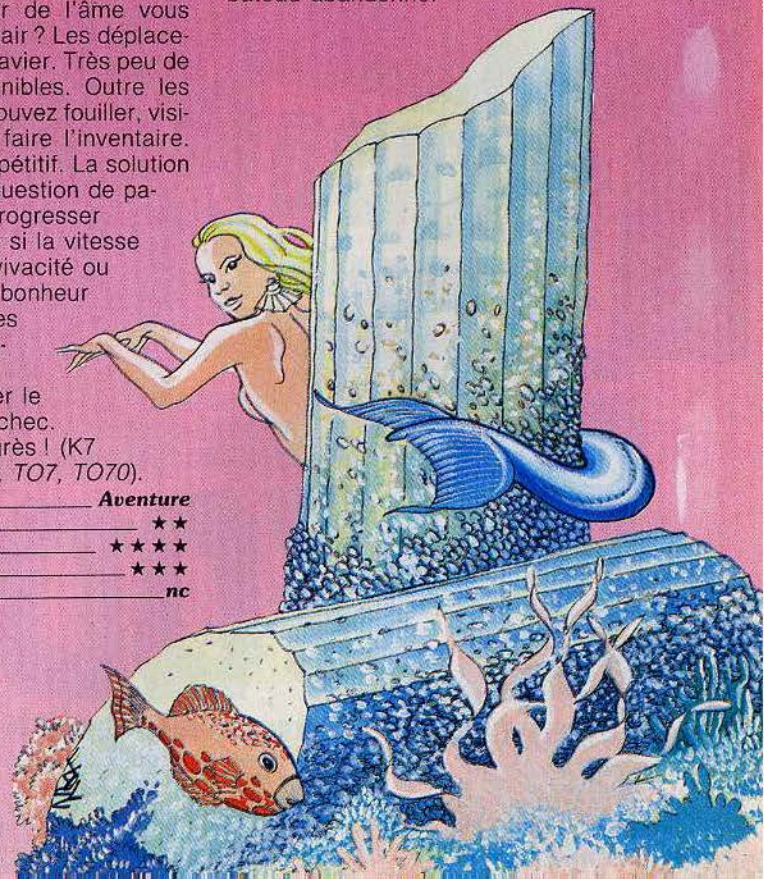
Type Aventure
Intérêt ★★
Graphisme ★★★★
Bruitage ★★★
Prix nc

BLACKWYCHE

Navire fantôme

Ce navire qui erre sur les flots depuis plus de deux siècles est bien étrange. Sir Arthur Pendragon vient de l'accoster pour vous... Les dernières pages du livre de bord sont tachées de sang, des bruits étranges s'élèvent du pont supérieur. Votre curiosité l'emporte sur la prudence, une exploration s'impose. Mais sans arme, quel risque courez-vous ! Déjà deux fantômes ailés et une pieuvre monstrueuse vous attaquent. Derrière la première porte se trouve une épée. Bien que protégée par deux cruels squelettes, ce sera votre unique chance de survie, s'il n'est pas déjà trop tard...

Ce logiciel d'aventure/action est plus que surnaturel. Basée essentiellement sur l'animation graphique en trois dimensions, la mission qui règle vos pas va vous emmener dans les multiples ponts et cales de ce bateau abandonné.



TUBES

La complexité de l'aventure et l'ignorance dans laquelle se trouve le malheureux Sir Arthur se doublent de l'assaut ininterrompu de rats féroces ou feux follets maudits. Votre quotient vital, inscrit en pourcentage au bas de l'écran, s'amenuise rapidement. Fort heureusement, il est toujours possible, soit de sauter par-dessus l'ennemi, soit de le pourfendre de votre arme. Si chacune des cabines du navire révèle un secret indispensable à l'aboutissement de votre mission, c'est la stratégie de votre parcours qui réglera votre sort. Avant que la main de la mort ne vous emmène vers un au-delà éternel, restez vigilant et gardez votre arme toujours à portée de main (K7 Ultimate pour C 64).

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



OPERATION MARKET GARDEN

Combat historique

Nous sommes en 1944, le 17 septembre exactement. Les alliés viennent de lancer une opération de grande envergure. 30 000 parachutistes ont été lâchés en Hollande et doivent conquérir et tenir la route qui mène à la vallée de la Ruhr. Ils sont appuyés d'un corps de blindés.

Vous incarnez le général Montgomery. Vous avez dix jours pour parvenir au but (10 tours de jeu). Vous pouvez jouer à deux ou seul contre l'ordinateur, lequel dispose des quatre niveaux d'efficacité. On peut aussi à volonté, adopter les conditions historiques de localisation des forces au départ, ou de temps, ou choisir les siennes propres. Chaque unité est caractérisée par sa puissance de combat, son efficacité, ses réserves en armes, munitions et nourriture et ses possibilités de fortifications. Le temps joue aussi un rôle important, car les renforts ne pourront être parachutés que si la visibilité est suffisante. Il va falloir que vous dirigiez tout ce beau monde.

Tout d'abord, commencez par réunir les multiples groupes de parachutistes isolés. Ils ouvrent la voie au trentième Corps. La première division aéroportée britannique, débarquée près de là, doit s'emparer du pont de Arnhem, c'est capital. La quatre-



vingt-deuxième division aéroportée américaine a pour mission, elle, de se rendre maître des ponts de Grave et Nijmegen. Pour cela, elle a à subir avec succès les assauts allemands. Une autre division américaine doit encore s'emparer des ponts de Veghel, Best et Zon. Parviendrez-vous à libérer la route jusqu'à Arnhem ? Un bon wargame, difficile à souhait. (Disquette S.S.I. pour Apple II).

Type **Wargame**
 Intérêt **★★★★**
 Graphisme **★★★**
 Bruitage **aucun**
 Prix **F**



BEACH HEAD II

Guerre et paix

Beach head, premier du nom, est encore dans toutes les mémoires. Tous les composants de ce logiciel méritaient le superlatif. Graphismes, animation, bruitages, scénario. Une sorte d'aboutissement du jeu d'action. Aujourd'hui, voici, enfin distribué normalement en France, B. II. Et de ressortir du placard les qualificatifs élogieux. B.H. II (« Bi heith tou », pour les Dec-

kers) est plus, plus, plus. Côté technique, rien à redire. Le réalisme est saisissant, et les possibilités de jeux se multiplient. Un joueur contre l'ordinateur, deux joueurs simultanés, choix du camp lors d'un jeu contre l'ordinateur, trois niveaux de difficulté, possibilité d'accéder directement à n'importe lequel des quatre tableaux. L'animation sonore atteint des sommets, en incluant la synthèse de parole. On en oublierait le scénario...

Le terrible dictateur, à la suite de sa précédente défaite, s'est replié dans sa base secrète où il garde des prisonniers. La mission consiste bien entendu à délivrer ces prisonniers. Dans le premier tableau, un hélicoptère largue des troupes aéroportées, qui ont pour mission de neutraliser un blockhaus. Les hommes courent d'une part à l'abri de murs, d'autre part à découvert pour s'approcher à jets de grenades de la mitrailleuse qui crache la mort. Le deuxième

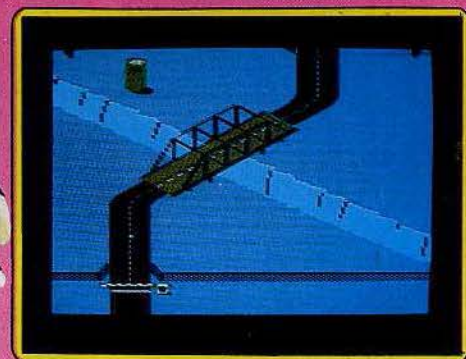
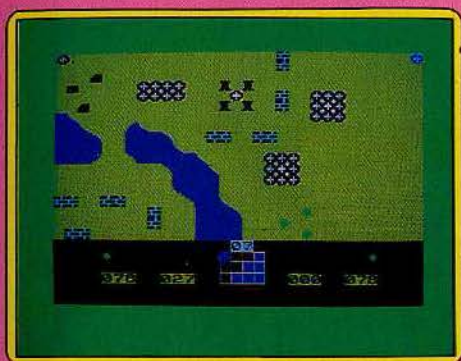


tableau se situe dans la prison. Les alliés, maîtres d'une mitrailleuse, couvrent leurs camarades pour leur permettre de s'échapper. Mais les guetteurs, ennemis et leurs chars veillent au grain.

Dans le troisième tableau, il faudra transporter en hélicoptère les soldats délivrés, en évitant les tirs des troupes du dictateur, tout en prouvant des capacités de pilotage dignes d'un virtuose. Les passages sous les ponts demandent beaucoup de doigté et de sang-froid. La dernière phase de la bataille est moins spectaculaire. Arrivé jusqu'à l'antre du dictateur, l'ultime combat à lieu au boomerang. Qu'ajouter ? sinon conseiller aux adeptes de B.H. de se précipiter sur cette deuxième version, dont le réalisme flirte allègrement vers l'horreur, le cynisme et le mauvais goût. Les soldats poussent des cris déchirants en s'écroulant. Lorsqu'un homme se fait renverser puis écraser par un char, son cri vous glace le sang. On est alors en droit de se poser des questions sur l'intérêt d'une telle violence. Pour les pacifistes, ce logiciel ne vaut pas plus d'une étoile ! Mais les amateurs d'héroïsme patriotique peuvent déjà se lécher les babines, tout en levant le canon de leur kalachnikov. (Disquette Acces/U.S. Gold pour Commodore 64)

Type **action**
 Intérêt **★★★★★**
 Graphisme **★★★★★**
 Bruitage **★★★★★**
 Prix **A**

TUBES



OVERLORDS

L'art de la guerre

Ce logiciel vous propose un wargame se jouant à deux sur un ou deux Spectrum reliés en réseau. L'ordinateur ne fait « que » tenir le rôle du maître de jeu, sans intervenir en aucune façon.

Le plateau de jeu se compose de douze écrans (six pour la version courte). Le but de chaque joueur est de tuer le roi adverse ou de prendre possession d'un certain nombre de châteaux (fixé à l'avance). A chaque tour, les deux joueurs déplacent leurs troupes simultanément.

Vous ne disposez que de trente secondes par tour, mais si vous êtes tous les deux d'accord, vous pouvez éventuellement choisir de réfléchir sans limite de temps. Votre armée se compose de troupes, de généraux (un pour huit soldats), et bien sûr du roi à protéger absolument. Les généraux ont une valeur triple lors de l'attaque. Certains obstacles de terrain sont infranchissables (maisons, églises, boutiques, arbres, rivières, lacs) et vous obligent à les contourner ou à trouver un pont. Lorsque deux forces ennemies sont en contact, le combat est réglé par ordinateur en comparant l'importance des forces en présence. Lorsque les conditions sont réunies, le roi peut recruter de nouveaux généraux et ceux-ci peuvent à leur tour former de nouvelles armées. Il est possible de consulter la carte, de rejouer un ou plusieurs tours et de sauvegarder le jeu. Ce logiciel est intéressant mais la distinction entre troupes, généraux et roi n'est pas assez claire graphiquement. (K7 Lothorien, pour Spectrum 48K).

Type wargame à deux
Intérêt ★★★★
Graphisme ★★★
Bruitage ★★★
Prix B

CAPTAIN GOODNIGHT

Sauver le monde

Un message stupéfiant vient de parvenir au quartier général des forces du Bien. Une somme de 200 millions de dollars (rien que cela !) doit être remise dans un délai de vingt-quatre heures à un agent de la Fédération du Mal. Dans le cas contraire, la totalité du monde libre serait anéantie. Seul

vous, le capitain Goodnight, saurez peut-être détourner la terrible menace. On sait que ce message provient des îles de la Peur, où se trouve le laboratoire du Dr. Peutêtre. Montez vite à bord de votre avion. Vous devez tout d'abord franchir les territoires hostiles défendus par des missiles sol-air et des avions bien armés de rockets. N'omettez pas de détruire



divers de l'ennemi, puis continuer votre chemin en jeep, avion ou tank. C'est à pied que vous serez contraint de pénétrer dans les souterrains qui mènent à la chambre forte. Ceux-ci regorgent de créatures sanguinaires fort dangereuses. Enfin, arrivé devant la machine du Jugement dernier, il faut encore composer sans erreur le code de destruction. Le graphisme et l'animation sont corrects, mais les déplacements des engins sont trop lents et le thème n'est pas vraiment original. (Disquette Broderbund, pour Apple II).

Type _____ Action
Intérêt ★★★★
Graphisme ★★★★
Bruitage ★★★
Prix F

FRANKIE GOES TO HOLLYWOOD

Un petit plaisir

Frankie vous a confié soixante tâches différentes à effectuer. Votre but est de parvenir à devenir une personne complète et à accumuler 99 000 points de plaisir. Vous commencez votre mission dans une maison assez vaste. Mais ne vous y trompez pas. Il y a là en fait plusieurs maisons et plusieurs rues. Explorez méticuleusement chaque pièce. Vous trouverez ainsi des objets utiles à votre survie ou à votre mission. Cependant vous serez parfois contraint de faire un choix épineux car vous ne pouvez transporter que huit objets à la fois et chaque objet reposé est perdu. A un certain moment, vous découvrirez un corps. Réunissez les preuves et accusez le coupable présumé. Réfléchissez bien car si vous vous trompiez, il faudrait tout reprendre au début. Certaines pièces vous convieront à un jeu de



au passage les radars pour que votre repérage soit plus malaisé. Arrivé aux portes du désert, vous devez continuer le chemin à pied. De nombreux robots guerriers vous barrent le passage et des ballons attendent que vous vous immobilisiez trop longtemps, pour vous foudroyer d'un mortel rayon laser.

Ce cap franchi, vous devez encore apprendre à utiliser les véhicules et équipements

réflexion, ou d'arcade, capital pour votre réussite future. Le Corridor du Pouvoir vous sera très utile pour vous déplacer d'un point à un autre, dès que vous en aurez compris le fonctionnement.

Une fois dans le Dôme du Plaisir, jeux et puzzles se succèdent pour vous permettre de compléter votre personnalité. Grâce à votre expérience et surtout à votre inspiration, vous devez réussir dans votre entreprise. ▶



INTERNATIONAL BASKET BALL

Balle au panier

Voici les deux équipes qui se mettent en place. Trois joueurs de chaque côté, des maillots de couleurs différentes et un superbe ballon jaune. Premier coup de sifflet, l'envoi vient d'être donné. Le maniement des joueurs s'opère au joystick. Huit directions sont possibles avec, bien entendu, les positions de tirs classiques. Pour cette grande rencontre de basket ball, vous êtes amené à choisir entre les règles NBA, NCAA ou internationales.

En ce qui concerne le jeu contre l'ordinateur, les neuf degrés de difficultés permettent des matchs à tout niveau. Si l'animation graphique n'a rien d'exceptionnel, la souplesse du jeu et sa rapidité apportent à l'ensemble un réalisme intéressant. Le terrain, vu dans le sens de la largeur, défile par scrolling selon les mouvements de la balle. Pour vos trois joueurs, c'est bien entendu leur position respective qui définit la qualité de votre stratégie. Le joueur manié par le joystick est plus clair que les autres. Pour diriger un autre membre de l'équipe, une simple pression sur la gâchette vous permet de positionner vos équipiers selon votre action.

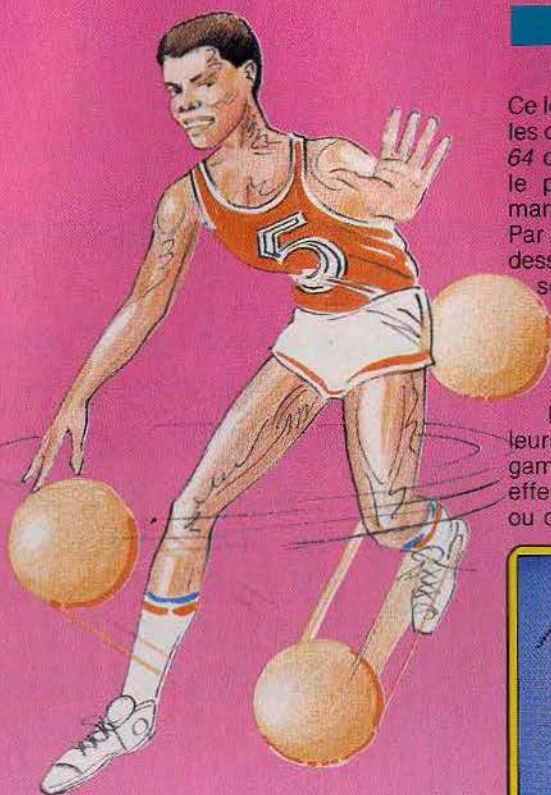
Le public qui siège dans les gradins est plus que chaleureux. Il applaudit le moindre de vos prouesses. Quant au vainqueur, la coupe lui sera remise par une bien jolie demoiselle... (K7 Commodore pour C 64).

Type _____ simulation sportive
 Intérêt _____ ★★★★★
 Graphisme _____ ★★★★★
 Bruitage _____ ★★★★★
 Prix _____ A

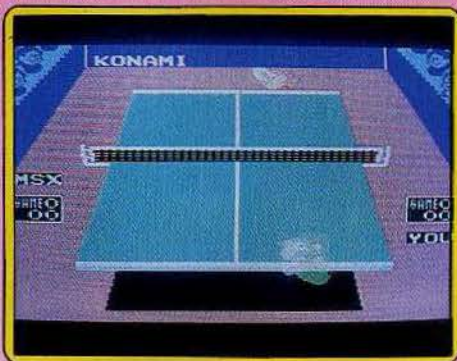
PING PONG

Vlan

Il est un sport de raquettes ou la suprématie se partage entre la France et les pays du soleil levant. Il est un autre domaine, le business, où ces derniers tiennent le haut pavé. La preuve : Kjonami sort le premier logiciel de ping-pong digne de ce nom qui risque d'emballer les possesseurs de M.S.X.. Non que les graphismes soient inoubliables, mais le jeu et l'action se révèlent brillants. De chaque côté de la table : deux



raquettes tenues par des mains à la Mickey Mouse, au milieu une table verte en perspective. Au programme : trois jeux de vingt et un points avec deux points gagnants. Toutes les règles qui gèrent le jeu sont fidèlement rapportées, du « change courts » (changement de côté de table après le match), au « let » ou « net », « Love all », le jeu débute contre l'ordinateur ou un adversaire humain. Smash, retour en coup direct, balle coupée, revers ou coup droit,



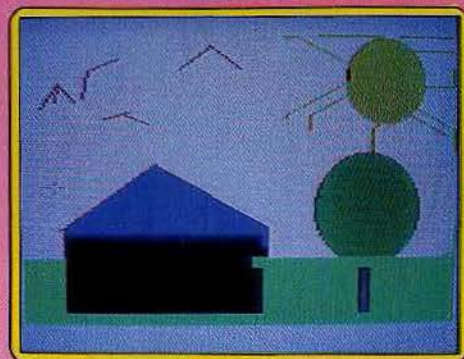
le choix s'effectue au clavier. Pas évident d'ajuster vicieusement ses coups, même au premier niveau. Force 5, cela devient du délire, la balle vole à toute vitesse et dans tous les sens. Une bonne simulation malgré deux reproches : le jeu au clavier n'est pas assez rapide et les rebondissements, parfois incohérents. (Cartouche Kjonami pour M.S.X.).

Type _____ Simulation de ping-pong
 Intérêt _____ ★★★★★
 Graphisme _____ ★★★★★
 Bruitage _____ ★★★★★
 Prix _____ B

PAINT BOX

Dessin au joystick

Ce logiciel de création graphique confirme les capacités intéressantes du Commodore 64 dans ce domaine. Bien que classique, le programme a l'avantage d'être très maniable et de permettre un travail rapide. Par scrolling horizontal, les vingt options de dessin sont accessibles au joystick. Le curseur se déplace, sur l'écran, à une vitesse réglable : l'épaisseur du tracé reste de même à définir. Outre les classiques « lines », « circles » et « box », l'option « painting » permet de colorer les formes closes selon les seize couleurs disponibles. En cas d'erreur, la gamme efface la précédente manœuvre effectuée. (Pas de correction pixel à pixel ou de fonction loupe, soyez soigneux !)



Autre particularité avantageuse, vous avez dès lors la possibilité d'« emprunter » à un dessin une certaine partie de l'écran pour la replacer sur un écran vierge autant de fois que vous le désirez. Les rayons de cercle, disque et carré plein sont également au programme. La qualité du travail souffre néanmoins d'un manque de précision quant aux segments intermédiaires à deux figures colorées. En effet, les couleurs ont tendance à se chevaucher de façon surprenante, faussant bien souvent la précision du tracé. Paint Box reste quand même efficace pour les travaux graphiques de petite envergure. La sauvegarde des dessins est possible sur cassette ou disquette. (K7 Audio-genic pour C 64 et C 16).

Type _____ création graphique
 Intérêt _____ ★★★★★
 Graphisme _____ ★★★★★
 Bruitage _____ ★★★★★
 Prix _____ B

HISTOIRE DE THEATRE

Mise en pièces

S'il est facile de reconnaître la tirade de Cyrano : « C'est un cap, c'est un pic, c'est un roc. Que dis-je, c'est une péninsule. » donner le nom du créateur du théâtre libre en 1887, ou distinguer un rideau à la polichinelle d'un rideau à la grecque est moins évident. Entre le jeu d'aventure et le jeu éducatif, Histoire de théâtre vous emmène des coulisses au poulailler en compagnie de Scapin, Léonard, du directeur du théâ-

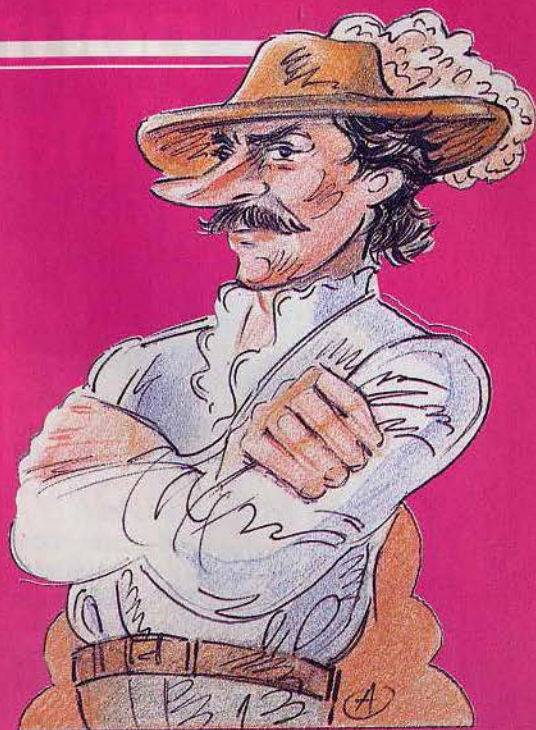
TUBES



tre et de sa fille. En parcourant les différentes pièces du théâtre, les personnages vous posent des questions ou vous donnent des indications. Léonard et Scapin, qui vous considèrent comme un rival sur la scène, n'hésiteront pas à vous fournir de faux renseignements. Le « fourbe » Scapin porte bien son nom. Quatre métiers s'offrent à vous : souffleur, doublure, acteur, et vedette. Le degré de difficulté des questions croît en fonction de l'option choisie. Souffleur, vous êtes interrogé sur la nationalité de Goethe ou d'Oscar Wilde, jusque-là pas de problème. En revanche, tout se complique lorsque l'on vous demande de qui est la musique du Bour-

geois gentilhomme. Les questions réservées à la vedette demandent, elles, une solide culture théâtrale ou un bon dictionnaire. Tous les secteurs du théâtre sont passés en revue. Les questions abordent aussi bien le côté historique, technique que proprement littéraire.

L'ordinateur ne vous fait remarquer que vos mauvaises réponses sans jamais vous féliciter pour les bonnes. Comme dans un jeu d'aventure, plusieurs sorties vous sont proposées à la suite de chaque question : orchestre, loge, balcon, poulailler, coulisses, couloirs. Dans la loge a lieu la « pesée ». Vous êtes sur l'un des plateaux de la balance, sur l'autre : Léonard. Lequel pèsera le plus lourd en culture théâtrale ? Après avoir parcouru un petit moment les méandres du théâtre, la scène vous est proposée. N'acceptez que si vous vous sentez suffisamment préparé. C'est alors que vous saurez si vous avez l'étoffe d'un Laurence Olivier ou bien si au contraire, « vous manquez encore de connaissances ». Un jeu original et prenant. Le graphisme est plaisant, même si bizarrement pour un jeu traitant de théâtre, le nombre des décors est limité. Le côté culturel ou littéraire l'emporte sur le côté ludique, mais sans tomber dans le quiz ennuyeux. (K7 Free Game Blot pour MO5, TO7, TO7/70).



Type	Théâtre didactique
Intérêt	★★★★★
Graphisme	★★★
Bruitisme	★★
Prix	nc

LA NOUVELLE EDUCATION PAR LE SPECIALISTE DE L'EDUCATION

Logiciels HATIER.

L'INTELLIGENCE AU PROGRAMME

Pique fiche - Logomonde - Logomonde II

LE FRANÇAIS DANS LES RÈGLES

Orthocrack 1 - Orthocrack 2 - Orthocrack 3 - Orthocrack 4 - La chasse aux fautes et la course aux hapax - Logiciel d'orthographe.

LE CALCUL SANS PROBLÈME

Divisons - Addsous - Pythagore -

Le compte est rond - Le Minotaure - La quête du Graal.

LES LANGUES PLUS VIVANTES

Wormy - Los Gusanitos - Deutsch Wurmchen - Snakes and Ladders - East Side Story - Bingo Bay - Hello Mr Jones!

L'ESPRIT LOGIQUE

Stratac 2 et Crakonis - Jeu de Boole - Cubomagique - Les Enquêtes de Monsieur Theophile.

LES KITS ÉDUCATIFS

Kit du CM2 vers la 6^e - Le kit Bac Hatier.

LA MUSIQUE A VOTRE PORTÉE

Méلودimus - Astromus - Rythmamus.

Présentés en cassettes ou disquettes, les logiciels éducatifs Hatier sont opérationnels sur les systèmes Amstrad, Apple, Oric, Texas Instrument, M.S.X. et Thomson.

* marques déposées

Logiciels HATIER. Sélectionnés et présents dans toutes les écoles.

Si vous désirez recevoir notre catalogue de Logiciels ainsi que la liste des points de vente dans votre région, renvoyez ce coupon à :
HATIER - 6 / 8 Rue d'Assas - 75006 PARIS.

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



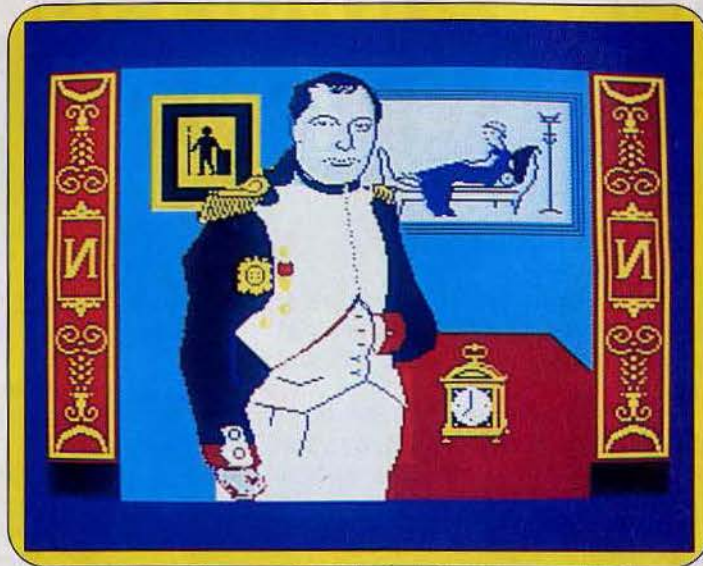
TILT PARADE



Se prendre pour un artiste...



... rêver des tropiques



ou laisser libre cours à sa mégalomanie historico-picturale.

The Artist L'appel du pinceau

Le talent graphique universel est à la portée de tous les Spectrumanifiques. Comme quoi l'art c'est pas sorcier. Enfin un outil de création digne de ce nom aux vastes potentialités. De quoi vous rendre mégalomane.

Sans doute avez-vous déjà regretté de ne pouvoir créer facilement de beaux écrans ? C'est désormais possible avec ce nouveau logiciel d'aide à la création graphique. Une fois le programme chargé, vous avez devant vous un écran vierge. Vous pouvez commencer à travailler.

Tout d'abord, choisissez le format de votre pinceau. Il en existe dix différents. Les huit premiers sont des pinceaux simples, de taille régulièrement croissante et de forme carrée. Le neuvième est un pinceau asymétrique qui trace un trait fin en diagonale et un trait épais dans les autres directions. Enfin le dernier est plus particulier car il s'apparente à un vaporisateur. Choisissez ensuite la texture de la « peinture ». Là encore dix possibilités sont à votre disposition, depuis la peinture unie, jusqu'à la peinture en marqueterie, en passant par le hachuré ou le briqueté. Quatre touches bien disposées contrôlent le déplacement du curseur principal. Les possesseurs d'une interface *Kepton* pourront même utiliser leur joystick. Les mouvements en diagonale se font très simplement par l'appui simultané des deux touches correspondantes. Pour dessiner, il suffit de déplacer le

curseur en appuyant conjointement sur la touche « C », tandis que la gomme s'obtient en pressant la touche « X ». Si vous désirez inclure du texte, rien de plus facile. Sélectionnez l'option 3 du premier menu, affiché au bas de l'écran. Un nouveau menu remplace alors le précédent. Il vous autorise à écrire en caractères normaux ou inversés, en surimpression, en taille normale ou réduite de moitié (64 caractères par ligne), ou en mode étendu. De plus, en dehors du jeu de caractères du *Spectrum*, sept autres jeux sont accessibles, comprenant entre autres des écritures gothique, italique, et des symboles graphiques usuels (cartes de jeux) ou des portions de figures plus complètes (petit bonhomme etc.). Revenons-en au dessin. En utilisation normale, le *Spectrum* ne permet pas de se servir de la portion inférieure de l'écran, l'option « move » remonte l'écran et permet ainsi de dessiner dans la zone cachée. Cette phase étant terminée, il vous suffit de faire redescendre l'écran en sélectionnant à nouveau cette option. Pour admirer complètement votre création débutante, utilisez la commande « view ». Les deux curseurs et le menu s'effacent pour vous per-



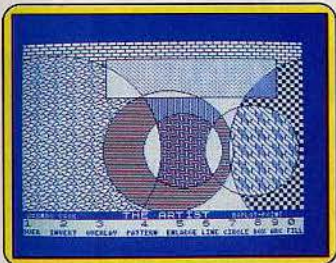
Choix multiples faciles à sélectionner.

mettre d'observer librement votre dessin. S'il n'est pas à votre goût, effacez le tout par « CLS ». Jusque-là, rien que de très classique. Mais de très nombreuses possibilités sont encore disponibles. Passez au menu suivant en appuyant sur la touche « symbol shift ». La présence du second curseur va trouver ici son explication. En effet, quatre « courbes » sont directement accessibles. Ainsi « line » trace une droite entre les deux curseurs, « box » dessine un rectangle ayant les curseurs pour coins opposés, « arc » trace un arc de cercle, dont il est possible de modifier la courbure à volonté dans les deux sens. Enfin « circle » crée un cercle. Malheureusement cette fonction est « buggée ». En effet, comme on pourrait s'y attendre, la notice indique que le cercle créé a pour centre le curseur

secondaire et que le curseur principal est situé sur le périmètre du cercle lui-même. En fait il n'en est rien, car le rayon du cercle est déterminé par la différence de coordonnées horizontales des deux curseurs. Ainsi, si les deux curseurs sont situés sur la même ligne horizontale, tout marche parfaitement bien, tandis que s'ils sont situés sur la même ligne verticale, aucun cercle n'est dessiné (en effet, le rayon est alors égal à zéro). Cette erreur est d'autant plus regrettable que le programme est remarquable par ailleurs. Fort heureusement, il est possible de contourner la difficulté en positionnant systématiquement, comme nous l'avons dit, les deux curseurs sur la même ligne horizontale. L'appui d'une touche de déplacement-curseur conjointement à une touche-courbe permet de tracer la courbe voulue en série. Le déplacement du curseur secondaire est réglé par trois modes : mode « point » où il ne bouge pas, mode « move » où il se déplace parallèlement au curseur principal (très pratique pour tracer des formes identiques en différents points de l'écran) et mode « trace » où le curseur secondaire se superpose au curseur principal à l'appui de la touche « space ». Deux autres options complètent ce tracé de courbes. Ainsi « over » et « invert » conduisent à un tracé en surimpression ou en inverse. Pour affiner votre dessin, vous aurez sans doute besoin de modifier de toutes petites zones mal visibles. Pas de problème, « enlarge » agrandit la zone d'écran entourant le curseur principal. Il est possible de se déplacer sur l'intégralité de l'écran d'origine sans quitter ce mode et d'utiliser toutes les fonctions d'aide du programme. « Fill » permet de remplir n'importe quelle figure fermée avec une trame de votre choix. « Pattern » affiche en surimpression sur l'image un damier qui permet de reconnaître la position des points par rapport à celle des matrices de caractères. Cette fonction prend toute son utilité dans le coloriage, comme nous le verrons plus tard. La dernière option, « overlay », de ce second menu est particulièrement puissante et demande quelques explications. Il faut penser à ce mode comme à une feuille de cellophane que l'on plaquerait sur le dessin principal. On peut bien entendu utiliser toutes les commandes disponibles pour y dessiner. Une fois votre dessin complémentaire exécuté,

sélectionnez à nouveau cette option. Vous pouvez maintenant travailler sur les zones de recouvrement des deux dessins grâce à un menu secondaire. Ainsi vous pouvez afficher la figure en inverse, exécuter une transposition en miroir sur le plan horizontal ou vertical, agrandir ou rétrécir l'image dans l'un des plans et voir ce que cela donnerait « collé » sur le dessin d'origine. Une fois vos manipulations réalisées, incluez ce dessin partiel en surimpression ou même incluez la totalité du dessin « cellophane » et non seulement les zones de recouvrement. Si à un moment quelconque vous avez fait une erreur difficile à corriger normalement (effacement d'un écran magnifique, remplissage d'une figure mal fermée, la trame envahissant alors le reste de l'écran), pas la peine d'envoyer un coup de poing vengeur sur l'ordinateur. En effet, la touche "undo" annule sans effort votre dernière commande, quelle qu'elle soit (y compris l'effacement) et vous permet même de revenir encore sur votre décision. Une option d'une utilité incontestable.

Vous avez maintenant « en main » un dessin d'une grande beauté. Il est en noir et blanc ! Et bien, voyez



Les fonctions classiques sont au rendez-vous

donc la vie en couleurs et passez au troisième menu qui vous permet de colorier votre dessin. Comme vous le savez sans doute, le Spectrum n'accepte que deux couleurs différentes sur une même matrice de caractères (carré de huit pixels de côté). L'option « pattern » vous a permis de dessiner en tenant compte de cet impératif pour la mise en couleurs finale. Commencez par positionner les deux curseurs qui vous serviront à déterminer la zone de travail. Puis choisissez librement la couleur du papier, de l'encre, la luminosité, le clignotement et la couleur de la bordure d'écran. Lors de la présentation du premier menu principal, nous avons passé sous silence l'option « CHR ». Revenons-y maintenant. Vous entrez dans le domaine de la génération de caractères offrant

bien entendu un nouveau menu très complet. Vous pouvez alors dessiner sur une grille agrandie correspondant à un carré de trois matrices de côté une figure quelconque. Ces figures peuvent être stockées jusqu'à concurrence de six en même temps (mais il est possible de redéfinir l'ensemble des six jeux de caractères complémentaires du programme). Différentes options supplémentaires autorisent la transposition en miroir ou la rotation d'une, six ou neuf matrices, l'inversion et le déplacement de la figure. Enfin on peut faire succéder rapidement à l'écran quatre ou six blocs ainsi créés pour juger de l'animation obtenue. Ces blocs peuvent être inclus dans un dessin classique ou être utilisés pour créer de nouvelles trames. A l'inverse, il est possible de reporter une zone d'un dessin normal pour en faire un bloc de caractères. La sauvegarde et bien entendu le rechargement de tout ce qui a été créé, dessin ou blocs de caractères, s'effectue au choix sur cassettes, wafadrive, microdrive ou tout lecteur de disquettes microdrive compatible comme le *Discovery 1* (voir le « Tilt journal » de ce numéro). La seconde face de la cassette de programme comprend un compacteur. Celui-ci permet, comme son nom l'indique, de compacter tout ou partie d'une image créée à l'aide du programme de dessin ou d'une autre manière. Cette compaction permet de gagner de 2 à 6 K de mémoire par écran, en fonction de la complexité de l'image. De plus le rappel de ces écrans se fait très simplement, sans qu'il soit besoin de charger au préalable le compacteur, car ces images sont sauvegardées avec un décompacteur intégré. Ainsi, vous pourrez inclure dans vos programmes de nombreux écrans et les appeler à tout moment, sans consommer trop d'espace mémoire.

Ce programme nous a enthousiasmé tant par ses capacités phénoménales (pour cette machine) d'aide à la création graphique, à la génération de caractères et à l'animation que par sa grande facilité d'utilisation qui rend sa maîtrise possible après quelques dizaines de minutes seulement. Un logiciel que doit posséder tout créateur de graphismes (K7 Sof-technics pour Spectrum 48 K ;)

Type aide à la création graphique
Intérêt ★★★★★★
Graphisme selon vos possibilités
Bruitage
Prix B



Tigre et panthère noire, beau brun et magicien : le fichier dévoile ses sujets.

Photo Clic-clac, merci

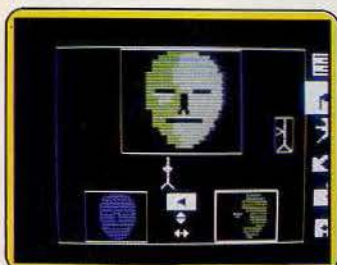
Simultanément appareil de photo réflex, projecteur, sujet ou photothèque, l'Apple se métamorphose. Le petit oiseau va sortir. Cheese.

Pin-up glacée à la Helmut Newton, lever de soleil sur l'Adriatique à la René Dupond, guerre d'Algérie à la Cartier-Bresson, première communion à la Gaston Martin, la photographie envahit le quotidien. A la génération des Instamatics « soleil-nuages » suit celle des réflex nippons, nettement plus sophistiqués. Parallèlement au matériel, deux éléments — la prise de vue et le tirage — jouent sur la réussite d'un cliché.

Photo, logiciel primé au concours de « la pomme d'or » d'Apple, intervient au deuxième niveau, simultanément appareil de photo, projecteur, spot électrique, photothèque, et sujet à immortaliser. Rien que du très pédagogique pour une nouvelle race de simulateur qui sait mettre en relief l'image et les capacités de traitement de l'information d'un *Apple II*. Résultat : on comprend enfin de visu quelle peut-être l'incidence de la vitesse sur le temps d'exposition comme l'importance des modes d'apparition des photos dans un diaporama. Comble du personnalisé, on insère et travaille ses propres images réalisées sur un logiciel de création graphique (style *Mouse Paint*) voire des photos numérisées. Le tout pour 600 F. Honnê-

tement nous trouvons cela un peu cher à moins de posséder une caméra vidéo et l'interface nécessaire pour profiter à plein des potentialités des options diaporama et fichier. Sinon, un livre abondamment illustré — à moitié prix — fait largement l'affaire. Six plats sont inscrits au menu, d'un exercice sur la profondeur de champ à la réalisation d'un fichier de stockage sur le verso de la disquette. Le choix s'établit en sélectionnant les pictogrammes à l'aide de la barre d'espacement. S'il faut bien reconnaître un mérite à ce logiciel, c'est son ergonomie (entendre sa simplicité et son interactivité). On sait toujours où l'on en est et où l'on va.

En guise d'achromat, *Photo* nous sert un travail sur la profondeur de champ. En deux mots, il s'agit de découvrir ce qu'il advient à la partie de l'image située au foyer lorsque l'on modifie le diaphragme. Cinq visages correspondant à des distances différentes (de 1 à 5 mètres) s'affichent sur l'écran. A vous de faire la mise au point sachant que selon l'ouverture du diaphragme choisie, la fourchette de distance de netteté de l'image varie. Ce ne saurait être aussi simple. La répartition de la profondeur de champ s'établit selon les



Gommer les ombres ou accuser les traits.



Les mystères de la profondeur de champ.

ratios suivants : 1/3 à l'avant du sujet, et 2/3 à l'arrière. Dommage pour *Photo*, les images se présentent en deux dimensions sans effet de profondeur à part la classique perspective. Si le principe exposé s'avère juste dans les fondements, les données correspondent peu à la pratique. Essayez d'obtenir une image nette d'un objet placé à cinq mètres avec une mise au point sur un mètre, même avec une ouverture de 16!

L'entrée repose sur les éclairages. D'eux dépendent le « ton » et l'ambiance d'une photographie. Dans votre studio, vous disposez de deux trépieds d'intensité, de hauteur et de position variables, soit quatre-vingt-dix possibilités. L'effet de chaque source lumineuse sur la composition, en l'occurrence un simple visage, est individualisé et visualisé d'une couleur particulière (rouge ou vert) de part et d'autre de l'écran. Le visage du milieu synthétise les deux précédents. Les zones de recouvrement y apparaissent en gris. Jouer sur les éclairages composés, gommer les ombres, adoucir les aspérités sans aplatir les formes... toute la subtilité du portraitiste est recommandée. Une bonne, complète et très pédagogique simulation, mais — vous l'aurez deviné — elle nécessite absolument une carte couleur. Les fanatiques regretteront l'absence d'une troisième source lumineuse et un éclairage par le haut. On ne peut pas tout avoir ! Le menu se poursuit avec une option « temps d'exposition » évoluant dans les basses eaux de la médiocrité. Un danseur cubiste se déchaîne en arabesques pointues

sur l'écran. Réglez la vitesse d'obturation pour le figer à jamais. Précisons tout de suite qu'en dessous du cinq centième de seconde vous avez peu de chance d'obtenir une image nette. La demi-pause B est de la partie. Aucun intérêt dans cette application puisque l'on ne peut modifier ni la vitesse du danseur, ni l'éclairage. Dans la pratique on utilise souvent un pied. Des notions de vitesse réelle et vitesse apparente liées à sa position par rapport à l'objet en déplacement, pas la moindre trace. Plat de résistance : l'Appareil avec un grand A.

Fini les petits exercices, voilà du concret. Même si vous n'entendez pas les « bzz » caractéristiques du déclencheur, vous appuyez dessus « comme pour de vrai » et obtenez directement le cliché à la manière polaroid (insérable dans un diaporama). Tous les réglages d'un appareil grandeur nature sont accessibles grâce aux flèches de déplacement : mode manuel ou automatique (l'ordinateur se charge des réglages relatifs à la lumière) cadrage, sensibilité de la pellicule (60 poses de 32 à 400 ASA), mise au point par rapport au sujet (plus ou moins cinq mètres), vitesse d'obturation (1/500 à B), diaphragme (1,6 à 16), distance focale. Avec des objectifs croissants de 50 (focale neutre) à 350 mm (télé), vous disposez d'un appareil moyennement performant. Pas de grand angle. Si l'on regarde dans les détails, on notera que manquent l'effet d'écrasement dû au zoom et bien évidemment le manque de profondeur des clichés. Les sujets à photographier varient selon le

L'appareil prêt pour la répétition générale.



A vous les joies des fondus enchaînés.



fichier sélectionné sur lequel vous avez pu stocker vos propres compositions. D'origine vous avez le choix entre panthères et barbus, rez-de-chaussée d'immeuble ou punkettes accommodés à la sauce bande dessinée. Plutôt que de gâcher de la pellicule, on se fait la main en douceur. Le plaisir s'en trouve largement entamé. Heureusement les paysages constituent un prétexte tout trouvé pour se rendre sur le terrain.

Photo garde le dessert pour les fines bouches : diaporama et fichier. Les superlatifs ne manquent pas pour qualifier cette dernière partie : unique, intelligente, amusante, enrichissante, créative... pour peu que l'on possède une caméra vidéo pour rentrer ses chefs-d'œuvre. Appuyez sur la barre d'espacement. A l'écran apparaît une page chargée de huit blocs ou unités de commandes. Un diaporama peut couvrir un total de seize pages, soit 128 unités de projection de 60 diapos puisées dans le fichier. Pas mal.

Le nombre de paramètres modifiables est étonnant : douze modes d'apparition de l'image à l'écran (effacement graduel, superposi-

tion en addition, croissance à partir du centre...), dix positions de l'image sur l'écran (plein écran, subdivisions variées), huit couleurs de base, sept temps d'affichage (0 à 7 secondes), deux modes de déroulement (automatique et manuel en marche avant et arrière). Des effets spéciaux à la pelle dignes des meilleurs projecteurs. Deux modes spécifiques permettent par ailleurs de recopier ou de supprimer des ensembles de consignes de bloc à bloc. Fini le travail ingrat. Le résultat fait très « pro ».

Un dernier mot sur le fichier situé au recto de la disquette, une véritable photothèque où vous engrangez à votre guise sujets, photos et diaporamas. Toutes les instructions de préparation d'une disquette de stockage sont incluses à la notice. Un logiciel qui brille par son originalité. Mais est-il vraiment indispensable ? (Disquette Magnard Informatique pour *Apple II*).

Type simulateur de photographie
Intérêt ★★★★★
Graphisme ★★★★★
Bruitage
Prix F.

Red Arrows Ciel! mon looping

Le vol acrobatique en formation procure les sensations les plus fortes. Aile contre aile, à mille à l'heure, une nouvelle race de simulateur.

La simulation que nous vous présentons aujourd'hui dépasse, et de loin, en difficulté ce qui existait jusqu'alors. En effet, vous allez apprendre à garder votre place au sein d'une formation aérienne, « Les Flèches Rouges » (Red Arrows).

Pour cela vous devez monter à bord et prendre les commandes du Faucon. Il s'agit d'un monoréacteur de 11,85 mètres de long et de 9,39 mètres d'envergure. Sa vitesse de pointe dépasse les 1 000 km/h et il peut monter jusqu'à une altitude maximale de 15 000 mètres environ. Votre tableau de bord vous renseigne sur l'état des principaux paramètres qui contrôlent le vol. Les freins peuvent être activés à des degrés variables, mais cet indicateur s'éclaire dès que la commande est effectuée. Les deux types de frein sont sélectionnés automatiquement en fonction de

vos position : au sol, il s'agit des freins de roues, tandis qu'en vol, ce sont les freins aériens qui sont éventuellement en action. Deux autres voyants vous renseignent sur l'état des volets et du train d'atterrissage. L'indicateur de poussée vous permet de connaître la poussée de votre réacteur à un moment donné. Un peu plus à droite du tableau de bord se trouvent les indicateurs « ASI », « VSI » et « ALT » qui correspondent respectivement à votre vitesse relative par rapport à l'air (en fait ici, il s'agit de votre vitesse absolue car le vent est toujours considéré comme nul), votre richesse ascensionnelle ou de descente (il s'agit ici de l'altitude par rapport au sol). Sur l'écran central, vous visualiserez au choix votre position par rapport aux autres avions de l'escadrille, ou votre position dans la figure que vous voulez effectuer. Plus à droite, on

trouve l'horizon artificiel, symbolisé par un petit avion, avec l'indication du degré d'inclinaison latérale et bien entendu son sens. Enfin à l'extrême droite, l'indicateur d'inclinaison de l'appareil sur le plan vertical (correspondant à la montée ou à la descente). Cet indicateur change de couleur quand il dépasse 90 degrés, ce qui est fort utile, car on ne dispose pas toujours de l'horizon pour se repérer. En revanche rien ne renseigne sur le cap, mais ce n'est pas capital pour cette simulation.

Avant de vouloir tenter votre premier vol en formation, nous vous conseillons fortement de lire et relire le manuel. Il contient la description des formations et des manœuvres que vous aurez à effectuer. Les formations correspondent à la disposition les uns par rapport aux autres des neuf avions qui constituent le groupe. Etudiez bien votre position dans chacune des huit formations : Arrivée du grand 9, Losange, Pyramide, Apollo, Aigle, Manhattan, Viggen et Concorde. Les manœuvres pour leur part sont les figures que vous devez effectuer en vol, tout en conservant bien sûr la formation ou même en la modifiant pour une autre. Là encore, nous vous conseillons de vous imprégner soigneusement des virages et changements de hauteur que vous aurez à effectuer, d'autant que les manœuvres proposées sont complexes.

Maintenant sélectionnez à partir du menu général l'option « entraînement » et choisissez le vol en solitaire, pour vous habituer aux commandes. A ce propos, celles-ci peuvent être contrôlées à partir du clavier seul ou de joysticks (un ou deux selon le type) plus clavier. Cette dernière option est nettement plus agréable car, vu le nombre de commandes disponibles, vous avez toutes les chances de vous perdre au clavier. Pour faire décoller votre avion, activez les volets (il n'y a qu'une seule position, donc pas de risque d'erreur de ce côté) et poussez le réacteur à son régime maximum. Vous décollerez tout seul, sans même avoir besoin de tirer sur le manche ! Dès que vous aurez décollé, rentrez vite le train d'atterrissage qui ne vous servirait plus qu'à vous ralentir et à vous déstabiliser. Puis lorsque vous aurez atteint une vitesse suffisante, rentrez les volets. Ne le faites surtout pas trop tôt car vous risqueriez alors de décrocher. Certes votre avion ultra-perfectionné est bien équipé d'un système anti décrochage, mais il ne peut plus rien



Virage sur l'aile en formation serrée. Poussée d'adrénaline !

faire si vous avez vraiment trop exagéré. Deux anomalies du simulateur se font jour lors du décollage. Tout d'abord, votre vitesse au sol n'est pas limitée (sans doute ont-ils trouvé un nouvel alliage super-résistant qui garantit l'intégrité du train d'atterrissage quelle que soit la vitesse au sol). Ensuite, vos volets eux-aussi

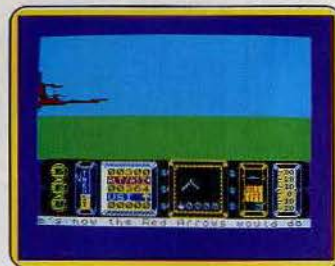
Lorsque vous penserez avoir acquis la maîtrise complète de votre avion, prenez votre courage à deux mains et commencez l'entraînement en formation. Trois options supplémentaires vont vous faciliter quelque peu la tâche. Ainsi, vous pouvez demander au programme de vous guider en affichant au moment voulu

En effet, vous volez à grande vitesse, avec d'autres avions très proches de vous. Il faut donc veiller à ne jamais trop vous rapprocher de l'avion qui vous précède, ni de celui qui se trouve à votre côté. A la moindre erreur, vous risquez de percuter un autre appareil, ou, ce qui est moins grave pour vous mais pas pour votre moral, de voir votre formation disparaître de votre champ de vision et vous retrouver seul en plein ciel. Pour vous aider, vous pouvez observer sur l'écran radar les déplacements de Red 9 et tenter de faire des mouvements exactement symétriques. Si cela ne suffit pas, essayez de rattraper la formation si vous êtes suffisamment proche de votre place théorique, mais l'expérience prouve que vous n'avez quasiment aucune chance d'y parvenir si cet écart est trop important. Fort heureusement une option complémentaire vous permet de reprendre votre place au sein de la formation, avec comme seule conséquence une nette diminution de votre score. Lorsque votre entraînement sera au point, laissez-vous tenter par le vol « réel ». Vous enchaînez les figures les unes derrière les autres, selon des ordres du leader et changez aussi de

Condition sine qua non...



ne jamais perdre le contact...



même au cours d'une chandelle.



semblent particulièrement solides, car ils échappent à la casse même à très grande vitesse ! Une fois en vol, prenez de l'altitude et essayez les figures de votre choix. En particulier, vous devez apprendre à accroître votre poussée très rapidement. Pour cela, mettez le régime du réacteur à son niveau maximum, activez le frein aérien et relâchez le brusquement au moment voulu. Continuez à vous entraîner. En particulier, apprenez à évaluer la rapidité d'exécution des commandes. Descendez ensuite près du sol. Attention, c'est vraiment un moment difficile. En effet, vous allez vous entraîner à virer et à effectuer des retournements à basse altitude. Surveillez en permanence votre altitude et corrigez-la en conséquence pour ne pas vous écraser au sol.

les manœuvres à effectuer. Vous pouvez aussi le laisser contrôler la poussée des réacteurs et les freins ou les changements de direction horizontaux et verticaux. Votre score sera diminué en conséquence, mais vous avez tout intérêt à utiliser ces facilités au début. Lors des manœuvres, le leader signale au moment opportun les changements de formation. Il commence à les annoncer quelques instants avant pour que vous puissiez vous tenir prêt et, à son signal, la nouvelle formation doit se réaliser en quelques secondes. C'est l'un des moments les plus difficiles, et il faut déjà avoir acquis une bonne maîtrise pour passer avec succès ce cap épineux. D'ailleurs, le simple maintien de la formation pendant les manœuvres est déjà un exercice périlleux.

formation à son signal. Voici quelques conseils pour vous aider. Tout d'abord votre poussée doit osciller entre 90 et 100 %. N'oubliez pas d'utiliser le relâchement du frein pour obtenir une accélération plus immédiate. La plupart des manœuvres s'effectuent à basse altitude, entre 75 et 1 500 mètres. Enfin, à titre de comparaison, votre vitesse au bas d'une boucle doit être proche de 650 km/h. Les commandes réagissent vite et les graphismes sont corrects. Un très bon programme, à recommander aux amateurs de difficultés. (K7 Database pour Spectrum 48 K : Existe également pour Amstrad : Prix : B)

Type : simulation de vol en patrouille
Intérêt _____ ★★★★★
Graphisme _____ ★★★★★
Bruitage _____ ★
Prix _____ n.c.

Carton sur le cartoon

Adieu crayons, gouaches et celluloses... Walt Disney est mort.
Les nouveaux héros de dessin animé seront informatiques ou ne seront pas.
Les Japonais nous les envient, les fans de Mickey les haïssent.
Nathalie Meistermann les a rencontrés...

Quoi de neuf docteur pour les Mickey, Droopie et autres Bugs Bunny du côté des pixels et des puces ? A l'horizon du dessin animé se profile le DAAO (dessin animé assisté par ordinateur), dernière variante de l'assistantat par ordinateur après le CAO, EAO ou AEO (assistance à l'enseignement par ordinateur, mais oui ça existe).

Un dessin animé est fait d'une multitude d'images fixes légèrement différentes les unes des autres. L'illusion du mouvement est créée par le montage et l'enchaînement de ces images. Traditionnellement l'animateur réalise les dessins clés, définit les rythmes et les mouvements tandis que l'intervalliste dessine à partir de ces indications les dessins intermédiaires. La qualité de l'animation dépend du nombre d'images par seconde. L'idéal, pour obtenir un mouvement souple et délié, serait de dessiner vingt quatre images par seconde. Dans la pratique on dépasse rarement les seize images par seconde. C'est à ce stade qu'interviennent les systèmes de dessins animés assistés par ordinateur.

A partir d'un programme et de deux dessins clés l'ordinateur réalise les dessins intermédiaires. Il se substitue donc à l'intervalliste. Le DAAO, ballon d'oxygène d'une profession qui meurt de ses coûts, (l'animation partage la palme des gros budgets avec les peplums à la Cecil B de Mille), ou poudre aux yeux informatique qui bénéficie de l'aura progressiste pour un résultat médiocre ? Les avis divergent. Toute nouvelle technologie a ses apôtres et ses détracteurs. Selon les partenaires du cinéma d'animation interrogés l'informatique séduit un peu, passionnément (ce qui est plus rare) le plus souvent pas du tout.

Pourtant la situation du dessin animé en France est loin d'être prospère, le marché est envahi par les productions étrangères. Nous avons les créateurs, les idées et le savoir faire mais pas le sens des affaires. C'est le règne de la sous-traitance à bas prix en Corée ou à Taïwan. De nombreux longs métrages sont achevés en Tchécoslovaquie ou en Hongrie. Plutôt que de produire et de prendre des risques, les sociétés de programmes préfèrent investir dans des réalisations prêtes à la consommation et déjà amorties grâce à la

commercialisation de tous les produits dérivés. Cassettes, trousse, gommes et gadgets en tous genres rentabilisent à eux seuls les séries. Moyennant quoi 95 % des dessins animés diffusés par la télévision sont étrangers. Les Japonais et les Américains se taillent la part du lion. De plus la profession est restée artisanale et désorganisée. Méconnue du grand public, elle est le plus souvent dédaignée de l'aspect commercial ou industriel de son activité. Dans ces conditions la mutation et la modernisation du cinéma image/image vers les technologies nouvelles s'annonce ardue. Mais il ne faut pas tout confondre : l'animation a de multiples cordes à son arc. Ne mélangeons pas les torchons et les serviettes c'est-à-dire les séries télévision, les films publicitaires ou de commandes industrielles et le fin du fin : les longs métrages ou Walt Disney règne en maître et reste depuis quarante ans le point de référence.

La réalisation d'un dessin animé est fractionnée en de nombreuses opérations faisant chacune appel à des spécialistes : les animateurs proprement dit mais aussi les intervallistes, les gouacheurs, les créateurs de décors etc. De nombreux systèmes informatiques peuvent accomplir certaines tâches morcelées mais très peu prennent en charge le processus dans son ensemble. Il y a un milieu entre le rien et le tout informatique. Ne rêvons pas.

Il ne faut pas croire qu'il vous suffira de dessiner votre mascotte favorite sur écran puis d'appuyer sur la touche « décor Riviera » et de la voir évoluer en smoking parmi les palmiers et cocotiers, dansant la rumba et faisant des œillades aux starlettes à l'image des grands loups lubriques de Tex Avery. On n'en est pas là. Ce genre d'animation fluide et réaliste ne pourra jamais être réalisé sur ordinateur, lequel ne connaît le plus souvent qu'une seule

Vidéo-clips, sketches éclairs : les palettes électroniques engendrent une animation simplifiée mais créatrice. L'équipe de Télégraph ne se sépare plus de la « Graph 8 », modèle de base des palettes.



méthode pour aller d'un point à un autre : la plus directe.

Le DAAO n'en a pas moins un rôle à jouer. Et la France n'a pas à rougir de ses prestations dans ce domaine. Cocorico ! Deux systèmes complets d'animation assistée par ordinateur ont été réalisés entièrement dans nos laboratoires : l'Animatique Comparetti et Psyché III.

Le DAAO sous l'angle du producteur

L'informatique au secours du dessin animé pour en réduire le coût et les délais de réalisation a donc ses fervents défenseurs. Jacques Peyrache, producteur du secteur recherche image de la délégation à la recherche et au développement de TF1 s'est intéressé à l'élaboration d'un système de DAAO parallèlement à la réalisation d'une série télévisée : « Twiny et Litelle ». Gilbert Comparetti, informaticien au commissariat à l'énergie atomique planchait depuis de nombreuses années sur son système d'animation en deux dimensions. De cette rencontre entre un informaticien et un producteur est née « Twiny et Litelle » l'un des premiers dessins animés réalisés entièrement sur ordinateur. Le système de Comparetti a donc été peaufiné et adapté lors de dix-huit mois de labeur en commun. L'aboutissement est un outil réalisé par la télévision, pour la télévision et lié à une production professionnelle. A la différence des prototypes élaborés dans les laboratoires et catapultés sur le marché, le système Comparetti a été passé au crible de la pratique. L'évaluation concrète des problèmes au jour le jour a permis des adaptations directes sur le logiciel. De nombreux

outils de DAAO réalisés auparavant étaient en réalité issus d'autres techniques, telles que la simulation de vol.

« Une volonté préside à la réalisation de « Twiny et Litelle » : l'introduction des nouvelles images, des images de synthèse dans la fabrication des programmes. Cette volonté s'est développée dans trois directions. Au sommet de l'iceberg les génériques qui ont fait de TF1 la chaîne des nouvelles images.



Générique synthétique sur TF1, le flash de 20 heures...

Deuxième axe : les décors de synthèse qui permettent de rentabiliser les nouvelles images. L'incrustation des personnages réels donnant une crédibilité à l'univers synthétique en 3D. Nous avons ainsi réalisé la série « Pixifoly ». Le générateur de décor fonctionnait en temps réel avec la régie. L'univers des jeux vidéo servait de toile de fond. Véritable laboratoire vivant ces émissions ont remporté un vif succès. Dernière direction : les dessins animés qui sont dans l'impasse depuis longtemps car ils demandent des investissements considérables. Le coût de production des séries a

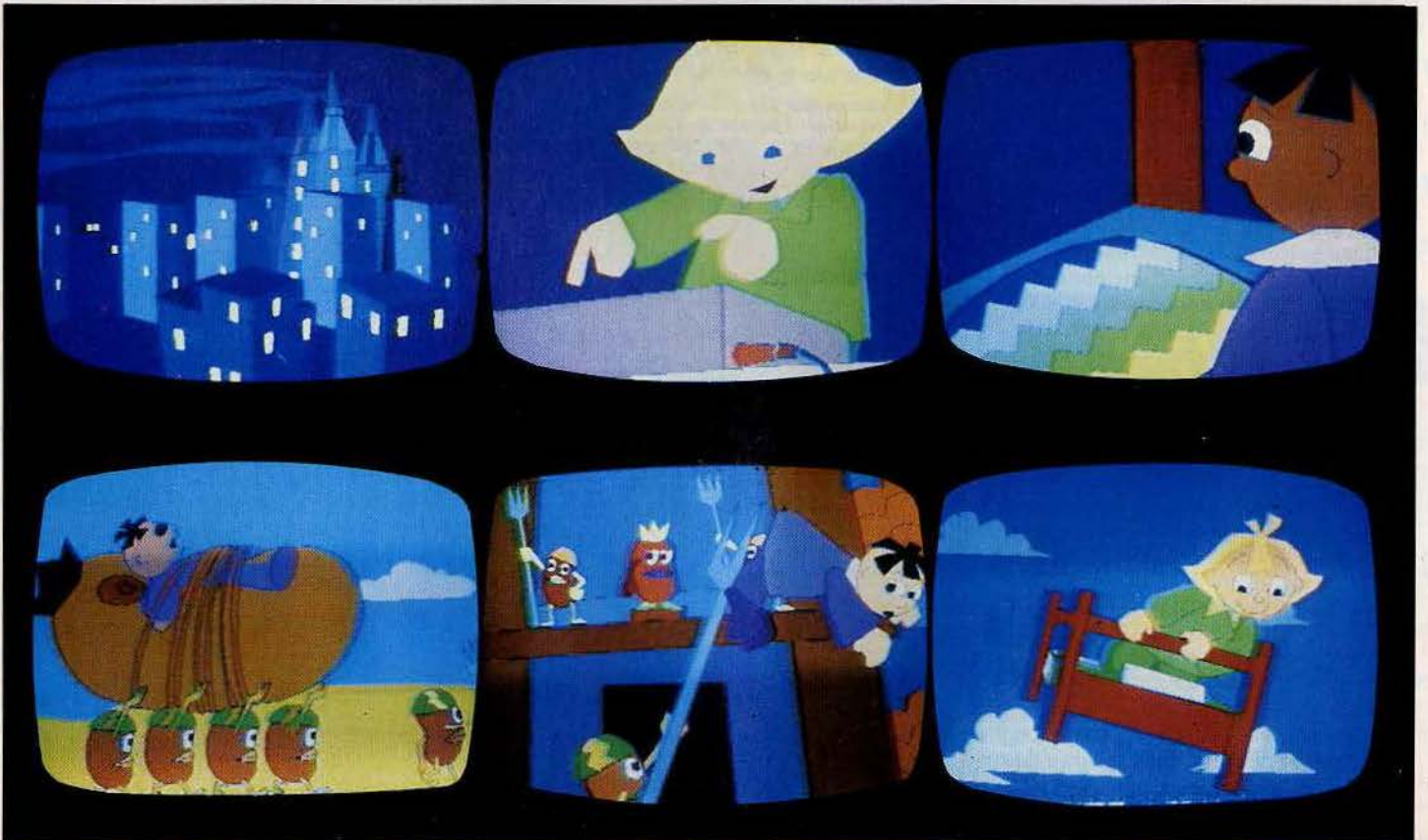
conduit à un appauvrissement de l'image pour rentrer dans les cadres financiers imposés par la télévision. La génération post Disney est dominée par les Japonais qui ont un style de graphisme spectaculaire mais une animation réduite à quatre images par seconde (le déroulement est de 25 images par seconde à la télévision et 24 au cinéma). La délégation au développement a cherché à explorer un nouveau logiciel de dessin animé pour faire mieux et moins cher. »



Pixifoly : décors synthétiques et personnages réels.

Le principe de l'interpolation est à la base du système. L'ordinateur se charge de reconstituer les dessins intermédiaires à partir de deux attitudes clés, par exemple, bras levé et bras le long du corps. L'interpolation « classique » de traits produit souvent une image irréaliste ou mécanique. Le système de Comparetti lui est basé sur une interpolation complexe de dessins et de formes. Il n'anime pas des lignes mais des éléments en deux dimensions qui peuvent se déplacer ou se déformer. Le dessin n'est plus considéré comme un ensemble de lignes mais comme une superposition

Les aventures de Twiny et Litelle aux prises avec les Aztecwilly dans le désert du Pilywilly. La série de Jacques Peyrache est programmée pour début 86 sur TF1.





L'interpolation en deux dimensions : les yeux et la bouche inversés changent l'expression du visage.

d'éléments plats coloriés, technique proche du papier découpé. Cette interpolation de partie à partie restitue la souplesse et l'apparence du naturel. « A la différence du graphisme traditionnel qui cherche au maximum à économiser sur les intervalles au prix d'une grande maîtrise graphique, notre système est moins performant au niveau artistique mais il permet une animation peu coûteuse. Nous sommes partis d'un produit minimum générant une image minima. Nous nous tournons maintenant vers une plus grande sophistication. »



Jacques Peyrache et le système de Comparetti.

Le dessinateur peut maîtriser la forme et le positionnement du dessin à tout moment de l'animation. Selon Comparetti les tâches artistiques et créatrices restent à la charge de l'animateur humain tandis que l'ordinateur effectue le travail « ingrat ». Cette technique possède son esthétique appropriée qu'il faut définir par tâtonnement. Il est nécessaire de repenser le travail d'animation, créer une nouvelle technique entièrement basée sur l'ordinateur. Dans cette optique des animateurs sont actuellement formés à son utilisation.

Deuxième atout du système : il tourne sur un micro-ordinateur standard. L'investissement en matériel est donc bas et l'adaptation au rythme de production parfaite. En 1983 Gilbert Comparetti avait adapté son logiciel sur un Apple, depuis il s'est tourné vers l'IBM PC dont la taille mémoire augmente les possibilités d'animation. « Pour augmenter les postes d'animation il suffit d'ajouter un IBM PC. En cas d'échec on pouvait toujours convertir le matériel à des tâches bureautiques ». Le poste de travail est constitué d'un micro-ordinateur auquel sont connectés un disque dur, un écran vidéo, un clavier et une tablette graphique. Plusieurs postes peuvent être reliés à un ordinateur central pour traiter des productions importantes. Chaque poste de travail est connecté à un système d'édition et d'enregistrement des images couleurs. L'élaboration de la série a suivi le chemine-

ment classique d'une production. Le scénario de départ a été admis en tant que projet de production. Serge Bernasconi a par la suite élaboré le « story board ». (Le « story board » comporte tous les détails nécessaires à la réalisation de l'animation : composition de l'image, temps partiel de chacun des éléments animés, esquisse des mouvements les plus complexes etc.) Puis le lay-out qui donne la taille et le cadrage des différents éléments, l'image est à ce stade prête à être animée. Le lay-out est le premier crayonné de l'histoire par plans, l'ébauche du dessin animé. L'animation des différents plans ne se fait plus sur papier ou sur cellulose mais sur tablette graphique et grâce au logiciel. Le squelette du personnage est entré dans l'ordinateur, de même que le programme d'animation spécifique. La coloration de la série a reçu un accueil enthousiaste à la réunion des télévisions francophones à Montréal. Vingt-six épisodes de la série « Twiny et Litelle » ont été commandés. Parmi les projets de l'équipe « Peyrache/Comparetti », une participation à une série télévisée, les *Matics*, commandée par l'agence de l'informatique pour sensibiliser le public à cette discipline. Les dessins seront réalisés par Jacques Rouxelle, le père des Shaddock.

Psyché III : le système à tout faire

Le système de Comparetti (DAAO 2D) avait pour objectif premier, l'utilisation de terminaux bon marché. Le système *Psyché III* lui met l'accent sur l'autonomie et l'animation en temps réel par la visualisation de *line test*. *Psyché III* est un système complet qui intègre la tablette graphique et ordinateur ainsi que les différents écrans. Chacun défend âprement sa machine et c'est de bonne guerre. Le produit a d'ailleurs été élaboré dans des conditions totalement différentes. Comparetti a travaillé à ses heures perdues et sans crédit. La troisième version de *Psyché* a elle bénéficié de l'infrastructure de l'INA. Cela n'enlève rien, bien sûr au mérite de Francis Coupigny à l'origine du produit.

Psyché III se veut simple d'accès, l'ergonomie du système est axée sur l'utilisation par un dessinateur non initié. Au bout d'une semaine de formation tout graphiste est censé maîtriser parfaitement la machine. Le système est composé de quatre éléments de dialogue. *Psyché* s'adresse à l'utilisateur par le biais de deux écrans : l'écran de menu, sorte de guide, et l'écran graphique, haute définition qui renvoie l'image dessinée. La tablette graphique est l'élément essentiel du dialogue dans le sens utilisateur-machine. L'autre élément est le clavier, relégué au deuxième plan sur ce système qui se veut accessible à tous et surtout aux artistes. La palette utilisée permet d'obtenir seize millions de couleurs, ce qui est relativement courant, à la fois disponibles sur l'écran, ce qui est beaucoup plus rare ; (le système de Comparetti n'en compte que 256 sur écran). Le dessin réalisé est constitué de formes élémentaires : les graphes. Ils seront animés les uns par rapport aux autres (on retrouve le principe de l'interpolation en deux dimensions) et disposés sur plusieurs plans. Une certaine profondeur est obtenue par la cohabitation des

DAAO et fils

La réalisation d'un dessin animé est morcelée en de multiples opérations faisant chacune intervenir un spécialiste. Plusieurs techniques d'animation assistée par ordinateur coexistent. Elles interviennent à des stades différents de la production. Certains systèmes ne prennent en charge qu'une étape isolée par exemple le coloriage (gouachage pour les puristes). A l'autre extrémité du spectre l'ordinateur peut effectuer lui-même l'animation en réalisant les dessins intermédiaires.

Animation image par image :

L'animation reste manuelle, les différents dessins sont effectués à la main puis enregistrés un à un. Les techniques informatiques interviennent lors des phases de coloriage, de tournage ou pour la réalisation d'effets spéciaux. A noter que les bancs titres, outils traditionnels de tournage sont pour la plupart équipés d'ordinateurs.

Animation par dessin clés :

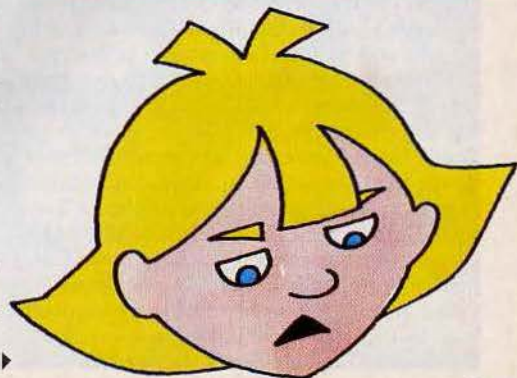
Touchant à l'essence même du dessin animé, elle est la plus controversée. L'intervallage assisté par ordinateur consiste soit en une interpolation de traits, pour les formes géométriques simples et les déformations telles que les effets de zoom, soit en une interpolation de formes bidimensionnelles (Animatique Comparetti, *Psyché III*).

Animation de dessin à main levée :

Technique simple d'animation à l'aide de palette. L'image est morcelée et l'on obtient l'illusion du mouvement par la superposition des morceaux d'image ou par leurs déplacements sommaires selon des trajectoires curvilignes ou rectilignes. Il est aussi possible de jouer sur les couleurs dans le temps. Le mouvement obtenu est la plupart du temps saccadé et assez primaire. Il n'y a ni rotation ni changement d'échelle.

Animation préfabriquée :

L'animation est préparée à l'avance pour constituer un catalogue de séquences animées complètes, une sorte de bibliothèque de mouvements et d'attitudes qui seront combinées et enchaînées par la suite. Cette technique est très bien adaptée aux séries télévisées souvent présentées comme l'art de la réutilisation.





Agnès Dorval aux commandes de *Psyché 3* : le ordinateur, les deux écrans, la palette et le clavier.

plans, c'est le 2D et demi. Le dessin est déjà à ce stade de l'animation maléable et corvéable à merci avec les effets de zoom ou de drapé qui permettent l'interpolation des couleurs. Cette dernière effectue des dégradés de couleurs à faire palir Vasareli.

Une fois le dessin achevé par la combinaison des différents graphes, le scénario de l'animation, c'est-à-dire les différentes étapes, est communiqué à l'ordinateur. Nombre d'images, enchaînement et rythme de l'animation peuvent d'ores et déjà être visualisés en temps réel grâce à *line test*. Cette ébauche de l'animation future permet de se faire une idée avant que l'ordinateur ne commence la réalisation proprement dite. Option particulièrement pratique lorsque l'on sait que la synthèse d'image ne permet généralement aucune observation du résultat avant la réalisation finale. Dernière étape, l'ordinateur lit le scénario et trace les dessins intermédiaires un par un (le plus souvent la nuit). Le système complet est en vente pour la modique somme de 700 000 francs. Il ne s'adresse donc pas à l'atelier de l'animateur moyen. Son intérêt : faire vite, moins cher, offrir des possibilités nouvelles, effets spéciaux en tous genres. Bien sûr l'animation n'est ni parfaite, ni totalement adaptée au long métrage distribué en salle. La cible visée est la télévision. Quant au prix de revient, Thierry Forsan, administrateur à l'INA, refuse de se référer au prix de la minute qui, pour lui, ne rend pas compte de la diversité des productions possibles. « Nous tenons dans le budget traditionnel des carnets de commandes des chaînes ».

Agnès Dorval, créatrice, ancienne élève des Beaux Arts a réalisé un dessin animé sur *Psyché* : *Pakiri*. Elle nous conte l'histoire d'un promeneur solitaire que ses rêveries entraînent dans un univers où l'oiseau devient taureau pour se fondre par la suite dans le paysage. Cette ambiance fantastique est en osmose avec les capacités graphiques de la machine. Sur *Psyché* sept épisodes de la série « les

Matics » sont actuellement en cours de réalisation auxquels participe également le tandem Peyrache-Comparetti. Cette série a été préparée par Jacques Rouxel selon les méthodes traditionnelles.

Les croquis, la durée de chaque plan ainsi que tous les détails de réalisation sont fixés au départ. La machine doit s'adapter à un style et à un rythme bien particuliers. D'autant que le premier épisode a déjà été réalisé manuellement. La gageure, était donc d'obtenir la même animation et que le passage du manuel à l'informatique soit finalement indiscernable.

Les essais effectués jusqu'à présent sont positifs aussi bien pour le système de Comparetti que pour *Psyche III*.

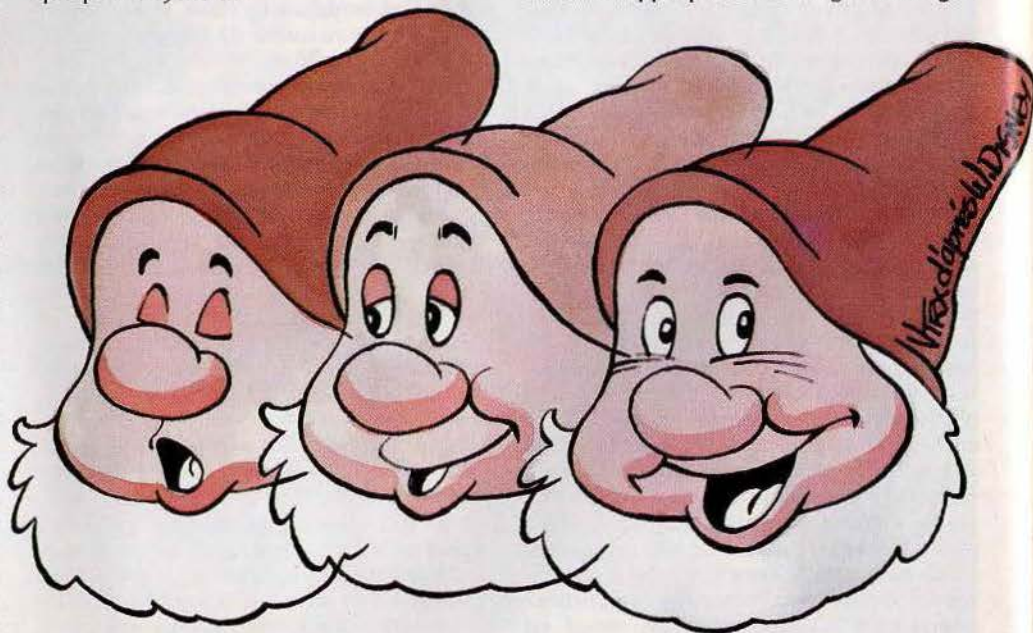
Les palettes électroniques : une nouvelle imagerie

A la différence de ces machines qui cherchent à singer l'animation traditionnelle, les palettes graphiques offrent des possibilités peut-être moins spectaculaires mais elles ouvrent la porte à une nouvelle imagerie. Le dessin est saccadé, le mouvement simpliste mais original. Pour Jacques Rouxelle qui utilise aussi la palette « Graph 8 » de XCom : « le résultat est aléatoire, drôlatique, schématique, ce qui sied assez bien avec mon style ». A l'aide de cette palette il a réalisé une série pour la télévision : « Mr Demo », cours d'instruction civique à la sauce humoristique.

Ces nouvelles techniques ne prétendent en rien concurrencer l'animation classique, elles génèrent un autre type d'animation adaptée à de nouveaux instruments. Les créations de « Telegraph » sont très représentatives de ces nouvelles tendances. Parmi elles, « Rex » une série de soixante fois une minute vient d'être achetée par Canal plus avec l'aide du fond de soutien. Elle a été conçue à partir du « story board » de Philippe Polet Villard.

Rex, nouveau justicier de l'espace est un berger allemand du troisième type qui n'a rien du bon saint Bernard. Il fait en effet payer cher ses interventions salvatrices. Le sens pratique est sauf à défaut de la morale. C'est primaire, rapide et amusant. Le côté simpliste de l'image obtenue donne son cachet à l'animation. L'habillage sonore rythme l'enchaînement des images. Un même fond musical est repris à chaque épisode, seul le bruitage varie. Une série de la même veine intitulée « Mecanic » est en préparation. L'animation rappelle les montages des génériques de « Bonsoir les clips » ou « Les Enfants du rock » auxquels ils avaient d'ailleurs participé.

Leur outil de base est la palette « Graph 8 » de X.COM munie d'une sortie vidéo et associée à un Apple pour le stockage des images.



L'interpolation classique ou de lignes. L'ensemble des contours se déforme. De façon presque humaine, le nez passe du bâillement au sourire. Dans *Blanche Neige* les mouvements étaient calqués sur ceux d'acteurs réels. Cette qualité de dessin animé ne peut être obtenue sur ordinateur.



Les palettes électroniques : une nouvelle imagerie

A la différence de ces machines qui cherchent à singer l'animation traditionnelle, les palettes graphiques offrent des possibilités peut-être moins spectaculaires mais elles ouvrent la porte à une nouvelle imagerie. Le dessin est saccadé, le mouvement simpliste mais original. Pour Jacques Rouxelle qui utilise aussi la palette « Graph 8 » de XCom : « le résultat est aléatoire, drôlatique, schématique, ce qui sied assez bien avec mon style ». A l'aide de cette palette il a réalisé une série pour la télévision : « Mr Demo », cours d'instruction civique à la sauce humoristique.

Ces nouvelles techniques ne prétendent en rien concurrencer l'animation classique, elles génèrent un autre type d'animation adaptée à de nouveaux instruments. Les créations de « Telegraph » sont très représentatives de ces nouvelles tendances. Parmi elles, « Rex » une série de soixante fois une minute vient d'être achetée par Canal plus avec l'aide du fond de soutien. Elle a été conçue à partir du « story board » de Philippe Polet Villard.

Rex, nouveau justicier de l'espace est un berger allemand du troisième type qui n'a rien du bon saint Bernard. Il fait en effet payer cher ses interventions salvatrices. Le sens pratique est sauf à défaut de la morale. C'est primaire, rapide et amusant. Le côté simpliste de l'image obtenue donne son cachet à l'animation. L'habillage sonore rythme l'enchaînement des images. Un même fond musical est repris à chaque épisode, seul le bruitage varie. Une série de la même veine intitulée « Mecanic » est en préparation. L'animation rappelle les montages des génériques de « Bonsoir les clips » ou « Les Enfants du rock » auxquels ils avaient d'ailleurs participé.

Leur outil de base est la palette « Graph 8 » de X.COM munie d'une sortie vidéo et associée à un Apple pour le stockage des images.

Agnès Dorval aux commandes de Psyché 3 : le ordinateur, les deux écrans, la palette et le clavier.

plans, c'est le 2D et demi. Le dessin est déjà à ce stade de l'animation maléable et corvéable à merci avec les effets de zoom ou de drapé qui permettent l'interpolation des couleurs. Cette dernière effectue des dégradés de couleurs à faire palir Vasareli.

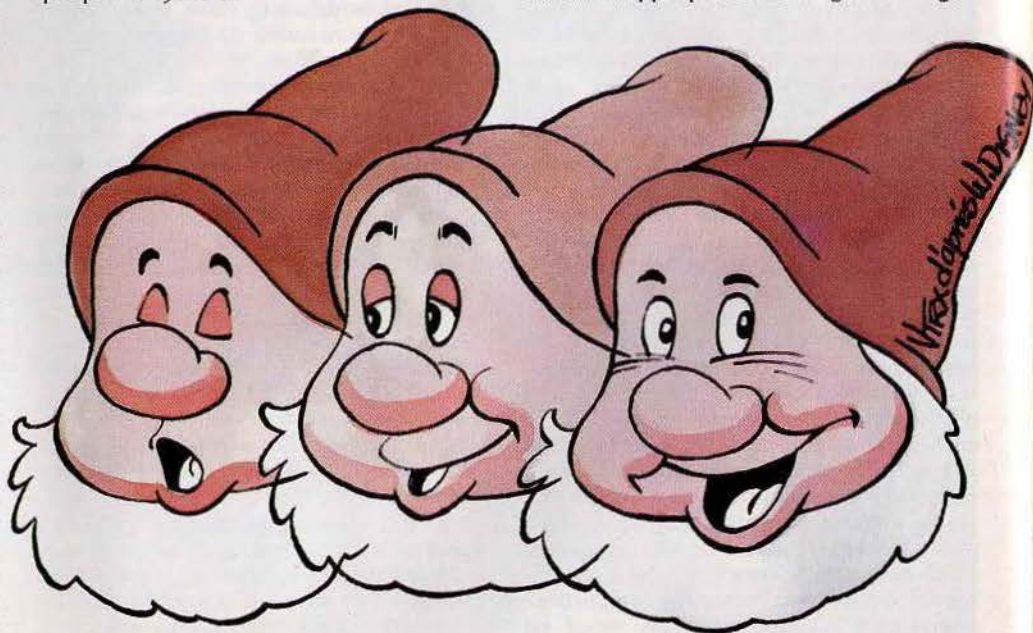
Une fois le dessin achevé par la combinaison des différents graphes, le scénario de l'animation, c'est-à-dire les différentes étapes, est communiqué à l'ordinateur. Nombre d'images, enchaînement et rythme de l'animation peuvent d'ores et déjà être visualisés en temps réel grâce à *line test*. Cette ébauche de l'animation future permet de se faire une idée avant que l'ordinateur ne commence la réalisation proprement dite. Option particulièrement pratique lorsque l'on sait que la synthèse d'image ne permet généralement aucune observation du résultat avant la réalisation finale. Dernière étape, l'ordinateur lit le scénario et trace les dessins intermédiaires un par un (le plus souvent la nuit). Le système complet est en vente pour la modique somme de 700 000 francs. Il ne s'adresse donc pas à l'atelier de l'animateur moyen. Son intérêt : faire vite, moins cher, offrir des possibilités nouvelles, effets spéciaux en tous genres. Bien sûr l'animation n'est ni parfaite, ni totalement adaptée au long métrage distribué en salle. La cible visée est la télévision. Quant au prix de revient, Thierry Forsan, administrateur à l'INA, refuse de se référer au prix de la minute qui, pour lui, ne rend pas compte de la diversité des productions possibles. « Nous tenons dans le budget traditionnel des carnets de commandes des chaînes ».

Agnès Dorval, créatrice, ancienne élève des Beaux Arts a réalisé un dessin animé sur *Psyché : Pakiri*. Elle nous conte l'histoire d'un promeneur solitaire que ses rêveries entraînent dans un univers où l'oiseau devient taureau pour se fondre par la suite dans le paysage. Cette ambiance fantastique est en osmose avec les capacités graphiques de la machine. Sur *Psyché* sept épisodes de la série « les

Matics » sont actuellement en cours de réalisation auxquels participe également le tandem Peyrache-Comparetti. Cette série a été préparée par Jacques Rouxel selon les méthodes traditionnelles.

Les croquis, la durée de chaque plan ainsi que tous les détails de réalisation sont fixés au départ. La machine doit s'adapter à un style et à un rythme bien particuliers. D'autant que le premier épisode a déjà été réalisé manuellement. La gageure, était donc d'obtenir la même animation et que le passage du manuel à l'informatique soit finalement indiscernable.

Les essais effectués jusqu'à présent sont positifs aussi bien pour le système de Comparetti que pour *Psyche III*.



L'interpolation classique ou de lignes. L'ensemble des contours se déforme. De façon presque humaine, le nez passe du bâillement au sourire. Dans Blanche Neige les mouvements étaient calqués sur ceux d'acteurs réels. Cette qualité de dessin animé ne peut être obtenue sur ordinateur.

vement de la crête des cheveux au bout des ongles. Un tel ordinateur coûterait trop cher, ne serait pas rentable. Et de toute façon il n'atteindrait pas la perfection du dessin humain. Un bon intervalliste rajoutera toujours le détail qui fait la différence, qui donnera réellement la vie au personnage.

Dans certains studios d'animation, les animateurs sont choisis en fonction de leur personnalité. A chaque sensibilité d'animateur correspond un type de personnage. On voit mal un ordinateur qui serait spécialisé dans les Idefix, Droopie et autres chiens. Un bon animateur connaîtra les différences de poids de démarche, toutes les subtilités que l'on ne peut traduire en données chiffrées. « Déjà pour son premier long métrage, Walt Disney avait fait jouer de véritables acteurs afin de calquer leurs mouvements et de les décomposer image par image. Rentrer les mille détails qui font le réalisme du mouvement dans l'ordinateur revient à vouloir chiffrer le mystère de la vie. Il y a mille façons de transformer un S en une ligne droite l'ordi-



L'équipe d'animateurs des studios Gaumont. nateur n'en connaît qu'une. Le DAAO n'arrive actuellement pas à la cheville du bon marché de séries type Hanna Barbera ». Son frère Alain Costa, animateur, a participé à la réalisation d'*Astérix et la surprise de César* qui sortira à Noël. Ce long métrage qui a mobilisé plus de 200 artistes et techniciens pendant un an a demandé un investissement de 35 à 40 millions de francs. Il est aussi réfractaire aux charmes du DAAO. Si l'on recherche la qualité on ne peut réduire le

Les adresses du DAAO :

AAA (Jacques Rouxel) : 71, rue du Faubourg-Saint-Antoine, 75011 Paris. (43.43.57.06)

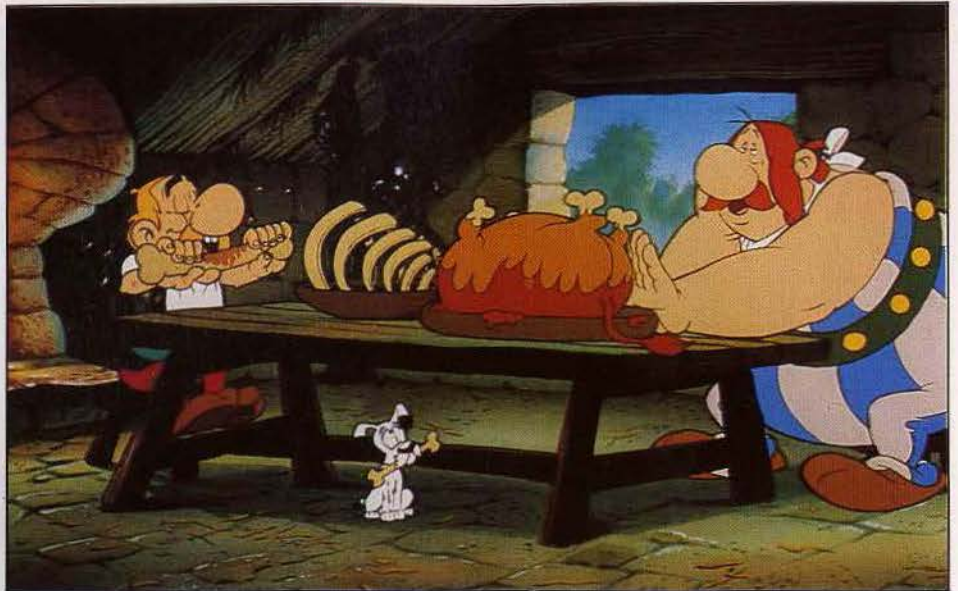
ANIMATIQUE COMPARETTI : 34, rue Saint-Louis en l'Île, 75004 Paris. (43.29.79.09)

INA : Institut National de la communication audiovisuelle, 4, avenue de l'Europe, 94300 Bry-sur-Marne. (68.75.85.85)

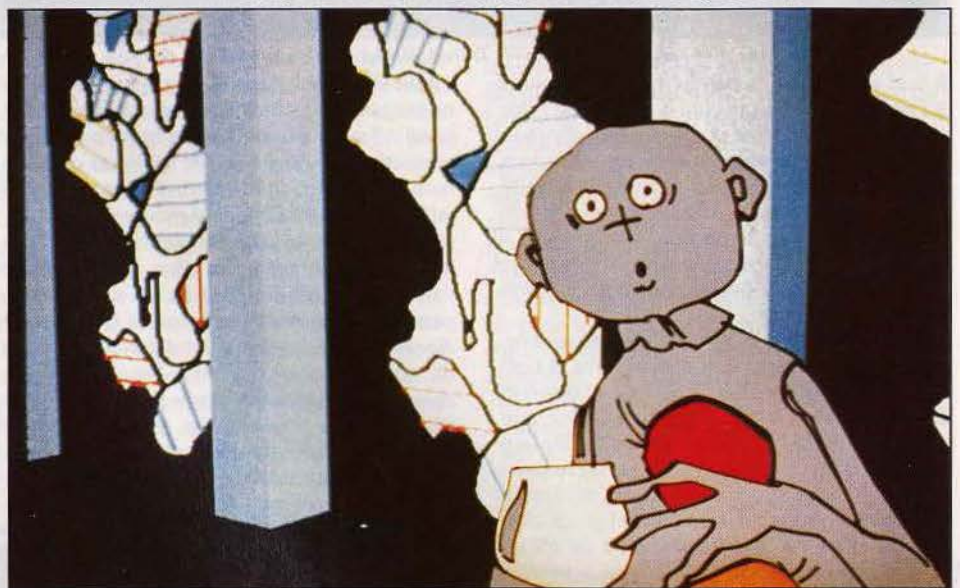
OCTET : agence pour la culture par les nouvelles technologies de la communication, 11, boulevard Sébastopol, 75001 Paris. (42.61.84.10)

TELEGRAPH : 55, rue de Rivoli, 75001 Paris. (42.33.54.47)

Et pour en savoir plus, le cinéma image par image possède sa bible. « **Truc** » édité par Tarcus, a été réalisé en collaboration avec l'agence Octet. Ce guide-annuaire est une véritable mine d'or. Vous trouverez dedans tout, tout, tout, sur le cinéma d'animation : les professionnels, les sociétés, les manifestations importantes et même les bourses disponibles. Il n'existe pour le moment que l'édition 84, une nouvelle version, en préparation, devrait sortir rapidement.



Astérix et la surprise de César : plus de 600 décors, une demi tonne de peinture, 400 000 feuilles de papier.



Au-delà de minuit réalisé par Pierre Barletta, coproduction AAA, INA.

coût. De plus de nombreuses autres choses sont à régler avant de vouloir moderniser la profession. « Nous n'avons toujours pas de statut juridique... Un animateur, gouachiste ou intervalliste est assimilé à une maquilleuse ou une habilleuse ». Les stages de formation aux nouvelles techniques coûtent très chers mais offrent peu de débouchés. Il est vrai que les systèmes sont encore peu commercialisés. Une fois de plus la cohabitation est difficile entre les informaticiens, les concepteurs et les créateurs. Rendez-vous manqué ? Non mais malentendu certainement.

Pierre Ayma, responsable de la formation à l'école technologique des Gobelins, explique ce malentendu par le manque d'information. Il faudrait sortir ces machines de leurs laboratoires et les présenter aux professionnels. Le vieux mythe de la machine qui remplace l'homme et lui vole son travail n'est pas non plus étranger à ce rejet. Pour lui l'avenir des outils d'assistance à l'animation ne fait aucun doute. D'ici dix à quinze ans, 80 % de

la gouache et des intervalles seront réalisés de façon électronique.

Vers un art multiforme

L'avenir du DAAO est dans les images composites, les techniques mixtes. « Au-delà de minuit » le court-métrage de Pierre Barletta utilise à la fois la synthèse d'image trois dimensions en toile de fond, des décors plans synthétiques et une animation réalisée de façon traditionnelle. Le résultat est probant, l'animation reste souple et déliée et les images synthétiques ajoutent une dimension fantastique à l'univers décrit. D'autre part l'animation « classique » aura toujours sa place pour les longs métrages de qualité. Dans ce cadre, l'informatique permet de perfectionner les étapes de gouachage ou de tournage au banc-titre. Les nouveaux systèmes, les palettes, créent un univers graphique différent, une animation inédite. Loin de se concurrencer, c'est la variété des techniques et du savoir-faire qui feront la richesse de l'animation de demain.

Nathalie Meistermann

APPLE II

Detective

Commissariat central : derrière la vitre sans tain, neuf regards vous fixent.
 Reconnaissez-vous l'assassin entrevu
 l'espace d'un éclair ? On sélectionne
 les visages d'après leur numéro d'identification.

```

0 REM *****
1 REM *** DETECTIVE-STORY ***
2 REM *****
3 REM
4 REM R.JUHEL & N.COSTINI
5 REM
6 REM INITIALISATION
8 TEXT : CLEAR : HOME : GOSUB 20
  00: HOME
9. INPUT "NIVEAU(1-10)?" ; AM : IF A
  M < 1 OR AM > 10 THEN 6
10 AM = AM * 20 : HGR
11 FOR Q = 1 TO 20 : PRINT : NEXT
  Q
12 HCOLOR= 3
13 C$(1) = "MECHE":C$(2) = "CHAUV
  E":C$(3) = "CHAPEAU":D$(1) =
  "NEZ FIN":D$(2) = "NEZ BOXEU
  R"
14 E$(1) = "GRAIN":E$(2) = "LUNET
  TES":E$(3) = "FOSSETTE":E$(4
  ) = "CICATRICE"
15 QW = 70269241068
16 DIM ID(100)
20 GOTO 400
40 REM DESSINS
55 REM VISAGE
60 A = X:B = Y: HPLOT A,B TO A,B +
  16 TO A + 4,B + 18 TO A + 11
  ,B + 18
70 HPLOT A + 11,B + 18 TO A + 13
  ,B + 15 TO A + 13,B
80 HPLOT A + 4,B + 13 TO A + 9,B
  + 13: HPLOT A + 7,B + 4 TO
  A + 7,B + 10: HPLOT A - 1,B +
  4 TO A - 1,B + 8
90 HPLOT A + 14,B + 4 TO A + 14,
  B + 8
100 HPLOT A + 4,B + 4: HPLOT A +
  10,B + 4: RETURN
110 REM MECHE
120 HPLOT A,B + 3 TO A,B - 4 TO
  A + 12,B - 7 TO A + 13,B + 2
  TO A + 3,B - 2 TO A,B + 3:
130 RETURN
140 REM CHAUVE
150 HPLOT A,B + 1 TO A + 3,B - 5

```

```

      TO A + 10,B - 5 TO A + 13,B
      + 1: RETURN
160 REM CHAPEAU
170 HPLOT A + 1,B - 7 TO A + 12,
  B - 7 TO A + 13,B - 3 TO A +
  18,B TO A - 6,B TO A,B - 3 TO
  A + 1,B - 7
190 RETURN
200 REM GRAIN
210 HPLOT A + 11,B + 8: RETURN
220 REM LUNETTES

```



```

230 HPLOT A + 2,B + 3 TO A + 11,
  B + 3 TO A + 11,B + 6 TO A +
  2,B + 6 TO A + 2,B + 3
240 RETURN
250 REM NEZ FIN
260 HPLOT A + 6,B + 9 TO A + 8,B
  + 9: RETURN
270 REM NEZ BOXEUR
280 HPLOT A + 5,B + 10 TO A + 8,
  B + 10: RETURN
290 REM FOSSETTE

```

```

300 H PLOT A + 7, B + 16 TO A + 7,
    B + 17: RETURN
310 REM CICATRICE
320 H PLOT A + 1, B + 7 TO A + 3, B
    + 9: RETURN
400 REM AFFICHAGE DES TETES ET
    DESCRIPTION
410 AZ = INT ( RND (1) * 9) + 1:
    Z = 0
500 FOR X = 20 TO 200 STEP 90: FOR
    Y = 20 TO 120 STEP 40
505 Z = Z + 1
510 IA(Z) = INT ( RND (1) * 3) +
    1
520 IB(Z) = INT ( RND (1) * 2) +
    1
530 FOR IC = 1 TO 4
540 ID((Z - 1) * 4 + IC) = INT (
    RND (1) * 2) + 1
560 NEXT IC
570 NEXT Y, X
571 PRINT C$(IA(AZ)); "-"; D$(IB(A
    Z)); "-";
572 FOR I = 1 TO 4
573 IF ID((AZ - 1) * 4 + I) = 1 THEN
    PRINT E$(I); "-";
574 NEXT
575 GET Z$
576 Z = 0
580 FOR X = 20 TO 200 STEP 90: FOR
    Y = 20 TO 120 STEP 40: GOSUB
    60
585 Z = Z + 1
590 GOSUB 1000: GOSUB 1100
591 FOR IC = 1 TO 4: IF ID((Z -
    1) * 4 + IC) = 1 THEN GOSUB
    1200
592 NEXT IC
593 NEXT Y, X
665 REM TEST DE LA REPOSE
670 FOR I = AM TO 1 STEP - 1: PRINT
    "TEMPS: "; I
675 SC = SC + 1: P = PEEK ( - 163
    84): IF P > 127 THEN I = 1: 0
    = 1
690 NEXT I
700 IF 0 = 0 THEN 800
710 P = P - 176: IF P < 1 OR P >
    9 THEN 800
720 IF IB(P) < > IB(AZ) OR IA(P
    ) < > IA(AZ) THEN 800
730 FOR I = 1 TO 4
740 IF ID((P - 1) * 4 + I) < >
    ID((AZ - 1) * 4 + I) THEN 80
    0
750 NEXT I
760 PRINT : PRINT : PRINT : PRINT
    : PRINT "BRAVO...VOTRE SCORE
    : "; SC: GET Z$
770 HGR : GOTO 400

```

```

790 REM PERDU
800 SC = SS
810 TEXT : PRINT "VOTRE SCORE: "
    ; SC
820 INPUT "VOUS RECIDIVEZ ?(O/N)
    "; Z$: IF Z$ = "O" THEN RUN

830 END
1000 IF IA(Z) = 1 THEN GOSUB 11
    0
1010 IF IA(Z) = 2 THEN GOSUB 14
    0
1020 IF IA(Z) = 3 THEN GOSUB 16
    0
1030 RETURN
1100 IF IB(Z) = 1 THEN GOSUB 25
    0
1110 IF IB(Z) = 2 THEN GOSUB 27
    0
1120 RETURN
1200 IF IC = 1 THEN GOSUB 200
1210 IF IC = 2 THEN GOSUB 220
1220 IF IC = 3 THEN GOSUB 290
1230 IF IC = 4 THEN GOSUB 310
1240 RETURN
2000 REM PRESENTATION
2005 HOME
2010 DIM X(16): DIM Y(16): DIM C
    H(16): DIM A(16): DIM B(16):
2020 FOR I = 1 TO 15: READ A: CH(
    I) = A: NEXT I
2025 FOR J = 1 TO 30
2030 FOR I = 6 TO 21: X(I - 5) =
    I: Y(I - 5) = 10: NEXT I
2040 DATA 68,69,84,69,67,84,73,
    86,69,45,83,84,79,82,89
2050 FOR I = 1 TO 15: A(I) = INT
    ( RND (1) * 34) + 2: B(I) = INT
    ( RND (1) * 22) + 1
2060 HTAB A(I): VTAB B(I): PRINT
    CHR$( CH(I))
2070 NEXT
2075 FOR J = 1 TO 30
2080 FOR I = 1 TO 15: IF A(I) >
    X(I) THEN GOSUB 3000: A(I) =
    A(I) - 1
2090 IF A(I) < X(I) THEN GOSUB
    3000: A(I) = A(I) + 1
2100 IF B(I) > Y(I) THEN GOSUB
    3000: B(I) = B(I) - 1
2110 IF B(I) < Y(I) THEN GOSUB
    3000: B(I) = B(I) + 1
2115 HTAB A(I): VTAB B(I): PRINT
    CHR$( CH(I))
2116 IF PEEK ( - 16384) > 127 THEN
    I = 15: J = 30
2120 NEXT I, J
2124 GET Z$
2125 REM INSTRUCTIONS

```




Le club des fanas de la micro

MICROMANIA

BP 3 - 06740 CHATEAUNEUF 93.42.57.12

ATARI 2600 NOUVEAUTES!

GHOSTBUSTER = 199 F

DECATHLON
PITFALL II
PRESSURE COOKER
HERO = 195 F
SPACE SHUTTLE
RIVER RAID
ENDURO
PITFALL
BEAM RIDER

CYRUSS 75 F

MATTEL INTELLIVISION SUPER PROMOTION 99 F

WORM WOMPER
BEAMRIDER
HAPPY TRAILS
PITFALL
STRAMPEDE

SUPER PROMOTION 199 F

MASTER OF THE UNIVERSE
D & D TREASURE OF TARMIN
DESENDER
CENTIPEDE
PACMAN
BUMP N JUMP
PINBALL
MOTOCROSS

ORIC

MR WIMPY..... 45 F
MISSION DELTA (ere)..... 89 F
MILLIONNAIRE..... 110 F
CITE MAUDITE (ere)..... 125 F
MICROSAPIENS (ere)..... 125 F
STANLEY..... 125 F
STAR..... 125 F
1815..... 129 F
FRELON..... 135 F
TRIATHLON (ere)..... 135 F
SECRET DU TOMBEAU..... 139 F
MACADAM BUMPER (ere)..... 145 F
3D FONGUS..... 149 F
DIAMANT ILE MAUDITE..... 149 F
AIGLE D'OR..... 169 F
FLIPPER..... 169 F
RETOUR DR GENIUS..... 169 F
MASTER PAINT..... 225 F
LORIGRAPH..... 260 F

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

THOMSON TO7/TO7-70/MOS

ELIMINATOR..... 120 F
PULSAR II..... 130 F
YETI..... 145 F
SUPER TENNIS..... 195 F

TO7/70-MOS

ALBUM FIL

NUMERO 10 = 345 F
SCRABBLE
LA PLANETE INCONNUE

NUMERO 10 (Platine) = 195 F
BEACH HEAD..... 195 F
ECHECS 3.7..... 110 F
LE GENERAL..... 135 F
MINOTAURE..... 135 F
1815..... 135 F
FOX..... 149 F
MEURTRE A GRANDE VTS..... 155 F
INVASION..... 159 F
DIEUX DU STADE..... 159 F
AIGLE D'OR..... 169 F
ANDROIDE..... 179 F
FBI..... 195 F
EMPIRE..... 199 F
MANDRAGORE..... 245 F
SCRABBLE..... 245 F
KARATE..... 195 F
CINQUIEME AXE..... 175 F
LORRAN..... 185 F
COLISEUM..... 175 F

MOS

CROCKY 2..... 110 F
MILLIONNAIRE..... 125 F
STANLEY..... 129 F
TOP CHRONO..... 135 F
VOX..... 160 F
MISSION DELTA..... 160 F
FLIPPER II..... 169 F
TABLO 5..... 225 F
SPACE SHUTTLE..... 245 F

MICROMANIA LE N° 1 DU LOGICIEL

Micromania a été le premier il y a maintenant près de 3 ans à créer un club de distribution de jeux vidéo et logiciels par correspondance.

N°1 nous le sommes restés depuis grâce à une sélection rigoureuse des meilleurs logiciels français et étrangers, des prix... que vous connaissez et un service de livraison express sans précédent.

N°1 encore, Us Gold le N°1 anglais a choisi Micromania pour le représenter en France. Une preuve incontestable du succès et du sérieux de Micromania grâce à cet accord, ce n'est plus 10 000 mais 50 000 jeux en stock près à être livrés dès réception de votre commande.

Alors, rejoignez dès aujourd'hui le clan des micromanes en commandant au club, et vous recevrez chaque mois en avant première chez vous et gratuitement, les nouveautés et les promotions du club.

BON DE COMMANDE PAGE SUIVANTE
Votre jeu chez vous dans 48 h*
en téléphonant au 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.

**FABULEUX!
DES ALBUMS
DE FIN D'ANNÉE
À DES PRIX
INCROYABLES**

AMSTRAD CASSETTES INCROYABLE

THEY SOLD A MILLION NF
+ BEACH HEAD
+ DECATHLON = 120 F
+ SABRE WULF
+ JET SET WILLY

NOUVEAUTES

3D GRAND PRIX NF... 125 F
3D MEGACODE NF... 159 F
ARCHON..... 125 F
ARCHON II..... 125 F
BASKET BALL (IMAGINE)..... 99 F
BATAILLE d'Angleterre NF 119 F
BATTLE beyond stars... 99 F
BOUNTY bob Strikes BK NF 95 F
BEACH HEAD IInf... 95 F
BRUCE LEE NF... 95 F
COMMANDO..... 109 F
FIGHTING WARRIOR... 109 F
FORMULA ONE..... 99 F
HIGHWAY encounter... 99 F
HYPER SPORTS NF... 95 F
IMPOSSIBLE MISSION NF 95 F
LODE RUNNER..... 125 F
LORD OF MIDNIGHT... 95 F
MATCH DAY..... 99 F
RAMBO (STALONE)... 99 F
SPY VS SPY..... 95 F
SUPER TEST
DECATHLON..... 95 F
THE DAMBUSTERS... 99 F
THEATRE EUROPE FR. 119 F
THE GOONIES..... 109 F
ZORRO..... 109 F
A VIEW TO A KILL... 129 F

HIT PARADE

3D FIGHT NF..... 139 F
ALIEN 8 NF..... 99 F
CAULDRON..... 89 F
FIGHTER PILOT..... 99 F
FRANK BRUNOS
BOXING NF..... 95 F
FRANKIE GOES
TO HOWD..... 95 F
JUMPJET..... 109 F
KNIGHT LORE NF..... 99 F
MACADAM BUMPER... 120 F
MATCH POINT Tennis NF 119 F
RAID OVER MOSCOW... 95 F
RALLYE II NF..... 159 F
ROCKY HORROR SHOW 99 F
SCRABBLE..... 245 F
SORCERY NF..... 105 F
THE WAY OF EXPL
FIST NF..... 109 F

3D STAR STRIKE..... 89 F
AIRWOLF..... 109 F
BATAILLE pour Midway NF. 119 F
CHIROLOGIE (ere) NF..... 119 F
COBRA PINBALL..... 119 F
FLIGHT 737..... 75 F
GHOSTBUSTER NF..... 110 F
GREMLINS..... 109 F
GUTTER (ere)..... 109 F
HACKER..... 109 F
HARD HAT MACK..... 119 F
LE SURVIVANT (ere)..... 109 F
MANAGER (ere)..... 139 F
MANIC MINER..... 89 F
MASTER OF THE LAMPS NF. 115 F
MEURTRE A Gde vitesse... 159 F
MICROSAPIENS Fr..... 119 F
MILLIONNAIRE Fr..... 119 F
MISSION DELTA..... 110 F
MYSTERE DE KIKEKANKOI 159 F
ONE ON ONE..... 119 F
PLANETE BASE..... 139 F
PYJAMARAMA..... 99 F
REALM OF IMPOSSIBILITY 119 F
ST SNOOKER..... 89 F
STAR COMMANDO..... 99 F
STRESS..... 119 F
TECHNICIAN TED..... 89 F

AMSTRAD DISQUETTES INCROYABLE!

THEY SOLD A MILLION NF:
+ BEACH HEAD
+ DECATHLON = 145 F
+ SABRE WULF
+ JET SET WILLY

3D FIGHT NF..... 220 F
AIRWOLF..... 135 F
ALIEN..... 135 F
BEACH HEAD 2 NF..... 145 F
BRUCE LEE NF..... 145 F
EMPIRE NF..... 290 F
FANTASTIC VOYAGE... 135 F
FIGHTER PILOT..... 145 F
GRAND PRIX rally II NF... 145 F
HARRIER ATTACK... 135 F
JUMP JET..... 155 F
LORDS OF MIDNIGHT... 135 F
RAID OVER Moscow NF. 145 F
SORCERY NF..... 145 F
SUBTERRANEAN
STRIKER..... 135 F
SUPERPIPELINE 2..... 135 F
CAULDRON NF..... 135 F
ZORRO NF..... 145 F
THE GOONIES NF..... 145 F
THE DAMBUSTERS NF. 145 F
MACADAM BUMPER NF 195 F
MISSION DELTA NF... 180 F
BATAILLE pour Midway NF 195 F
THEATRE EUROPE NF... 195 F
BATAILLE d'Angleterre NF. 195 F
CINQUIEME AXE..... 175 F

```

9060 NEXT f
9070 GO TO 8020
9101 PRINT AT 15,8;"combat aerien";AT 18,8;"Par m.v.elias."
9102 PRINT AT 21,0;"APPUYEZ SUR UNE TOUCHE S.V.P."
9103 IF INKEY$="" THEN GO TO 9103
9110 RETURN
9998 SAVE "avion"
9999 RUN

```

Ligne 10 à 80 : Initialisation des variables numériques.
 Ligne 90 à 111 : Initialisation des variables alphanumériques.
 Ligne 1000 à 1040 : Affichage du score.
 Ligne 2000 à 2010 : Initialisation des coordonnées des avions ennemis.
 Ligne 4000 à 4010 : Affichage des avions.
 Ligne 4020 à 4030 : Affichage des avions ennemis.
 Ligne 4100 à 4101 : Fait avancer les avions.
 Ligne 4102 : Test clavier (controle de la hauteur).
 Ligne 4103 à 4104 : Pour faire avancer les quatres avions ennemis.
 Ligne 4105 à 4106 : Test clavier largeur.
 Ligne 4110 : Test si vous êtes arrivé à la hauteur de l'avion ennemi.
 Ligne 4120 : Affichage du fond.
 Ligne 4121 : Test de tir.
 Ligne 4200 à 4207 : Tir.
 Ligne 4300 à 4320 : Explosion de l'avion ennemi.
 Ligne 5000 à 5030 : Explosion de votre avion.
 Ligne 5043 à 8040 : Affichage du score et redémarrage du jeu.

COMMODORE VIC 20

Tour de Hanoi

Venu tout droit de la Chine antique, ce jeu de réflexion
 vous fait jongler avec les disques et les bâtons.

Le principe est simpliste : classer les disques
 par ordre croissant de taille du premier au troisième bâton.

Il suffit de presser la touche correspondant au bâton de départ,
 puis à celui d'arrivée pour déplacer un disque.

```

0 FORLL=1TO7:HI(LL)=500:NEXT
1 POKE36879,24:PRINT"ORDINATEUR DU JOUEUR ?"
2 GETZ$:IFZ$<"O"ANDZ$<"J"THEN2
3 PRINT"":GOSUB430
4 FORLL=0TO7:P(LL)=0:D(LL)=0:I(LL)=0:A(LL)=0:FORKL=0TO3:T$(LL,KL)="" :Z(KL)=0:NEXT
T:NEXT
5 PRINT"NUMBER DE DISQUES +? ?"
6 GETY$:IFY$=""THEN6
7 IFASC(Y$)<49ANDASC(Y$)>55THEN6
8 N=VAL(Y$)
30 PRINT" "
40 M=N:D$="D":A$="A":I$="I":IP=0:CPT=0:GOSUB450:IFZ$="J"THEN700
100 IFM>1THEN130
110 GOSUB1000:GOTO300
130 IP=IP+1:P(IP)=M:T$(IP,1)=D$:T$(IP,2)=A$:T$(IP,3)=I$
180 X$=I$:I$=A$:A$=X$:M=M-1:GOTO100
230 GOSUB1000:M=M-1:X$=D$:D$=I$:I$=X$:GOTO100
300 IFIP<=0THEN3000

```



```

310 M=P(IP):D#=T$(IP,1):A#=T$(IP,2):I#=T$(IP,3):IP=IP-1:GOTO230
430 PRINT"#####LES TOURS DE HANOI"
440 PRINT"#####":RETURN
450 REM-----
460 Z(1)=N
500 FORK=1TON:D(K)=N+1-K:NEXT:RETURN
700 GOSUB1080
710 GETD$
711 IFD$="D"THENPOKE8167,30:POKE38887,0:GOTO715
712 IFD$="I"THENPOKE8174,30:POKE38894,0:GOTO715
713 IFD$="A"THENPOKE8181,30:POKE38901,0:GOTO715
714 GOTO710
715 POKE8160+7*Q,32:GOSUB800
720 GETA$:IFA$<"D"ANDA$<"A"ANDA$<"I"THEN720
730 GOSUB800:GOSUB1000:IFZ(3)=NTHENFORBB=1TON:IFBB=N+1-A(BB)THENNEXT:GOTO3000
740 GOTO710

```



```

800 POKE36878,15:POKE36876,230:FORLL=0TO50:NEXT:POKE36878,0:POKE36876,0:RETURN
1000 V=-(D$="D")-(D$="I")*2-(D$="A")*3:Q=-(A$="D")-(A$="I")*2-(A$="A")*3
1015 GOSUB430:CPT=CPT+1:PRINT"#####COUP N " "CPT
1020 R=-(V=1)*D(Z(V))-(V=2)*I(Z(V))-(V=3)*A(Z(V))
1030 Z(V)=Z(V)-1:Z(Q)=Z(Q)+1
1050 IFQ=1THEND(Z(1))=R
1060 IFQ=2THENI(Z(2))=R
1070 IFQ=3THENA(Z(3))=R
1080 L=18:S$="#####"
1081 PRINT"#####":FORKK=0TO7:PRINT" | | |":NEXT
1082 PRINT"#####";
1083 PRINT" 20# 31# 39#"
1084 POKE8160+7*V,32:POKE38880+7*Q,0:POKE8160+Q*7,30
1085 IFZ(1)=0THEN1150
1090 FORK=1TOZ(1):PRINT" ";:FORKK=0TOL:PRINT" ";:NEXT:VAR=D(K):GOSUB2000:PRINTTAB(X/2)*X$:L=L-1:NEXT
1150 IFZ(2)=0THEN1230
1160 L=18:FORK=1TOZ(2):PRINT" ";:FORKK=0TOL:PRINT" ";:NEXT
1170 VAR=I(K):GOSUB2000:PRINTTAB(X/2+7)*X$:L=L-1:NEXT
1230 IFZ(3)=0THEN1320
1240 L=18:FORK=1TOZ(3):PRINT" ";:FORKK=0TOL:PRINT" ";:NEXT
1250 VAR=A(K):GOSUB2000:PRINTTAB(X/2+14)*X$:L=L-1:NEXT
1320 IFZ$="0"THENGOSUB800:FORBB=0TO2000:NEXT
1330 RETURN
2000 Z=0:X1$="":X2$="":X=INT(VAR/2)*2:IFX=VARTHENX1$=" ":X2$=" ":Z=2
2010 X$=X1$+LEFT$(S$,ABS(X+1-Z))+X2$:X=6-X:RETURN
3000 POKE36878,15:FORK=0TO20:FORI=38515TO38530:POKEI,1:NEXT:POKE36876,0:FORI=0TO100:NEXT
3010 FORI=38515TO38530:POKEI,0:NEXT:POKE36876,240:FORI=0TO100:NEXT:NEXT:POKE36878,0
3020 FORLL=0TO2000:NEXT:GOSUB5000:PRINT"#####UNE AUTRE PARTIE ?"
3030 GETY$:IFY$=""THEN3030

```

```

3040 IFY$="0"THEN1.
3050 END
5000 IFCPT<HI(N)>ANDZ$="0"THENHI(N)=CPT:HI$(N)=" + VIC-20 +":GOTO5100
5010 IFCPT<HI(N)>THENGOSUB430:HI(N)=CPT:PRINT"#####BEST SCORE IN"N"TOURS":INPUT"###
AME":HI$(N)
5100 GOSUB430:PRINT"#####BESTS SCORES#"
5110 FORLL=1TO7:PRINT"###"STR$(LL)"T.###"HI(LL)TAB(9)"..HI$(LL):NEXT:RETURN

```

Ligne 4 : Initialisation des variables du jeu.
 Ligne 5 à 6 : Choix du nombre de disque.
 Ligne 7 : Test pour vérifier que le nombre ne soit pas trop grand.
 Ligne 8 : Conversion de la variable alphanumérique Y\$ en une variable numérique N.
 Ligne 710 à 714 : Tests du clavier.
 Ligne 800 à 1070 : Déplacement d'un plateau.
 Ligne 1080 à 3010 : Affichage des graphismes du jeu.
 Ligne 3020 : Choix d'un autre partie.
 Ligne 5000 à 5110 : Routine de score.

M.S.X.

Chars

Le choc des Titans : deux chars d'assaut face à face dans un ultime combat.

Que le meilleur gagne. Le premier joueur utilise
les flèches pour se déplacer et la barre d'espacement pour tirer.

Le second joueur utilise les touches « Q » pour monter,

« A » pour descendre, « D » pour aller à gauche,

« F » pour aller à droite et « S » pour tirer

(on changera les lignes 630 et 650 pour les claviers « Azerty »).

```

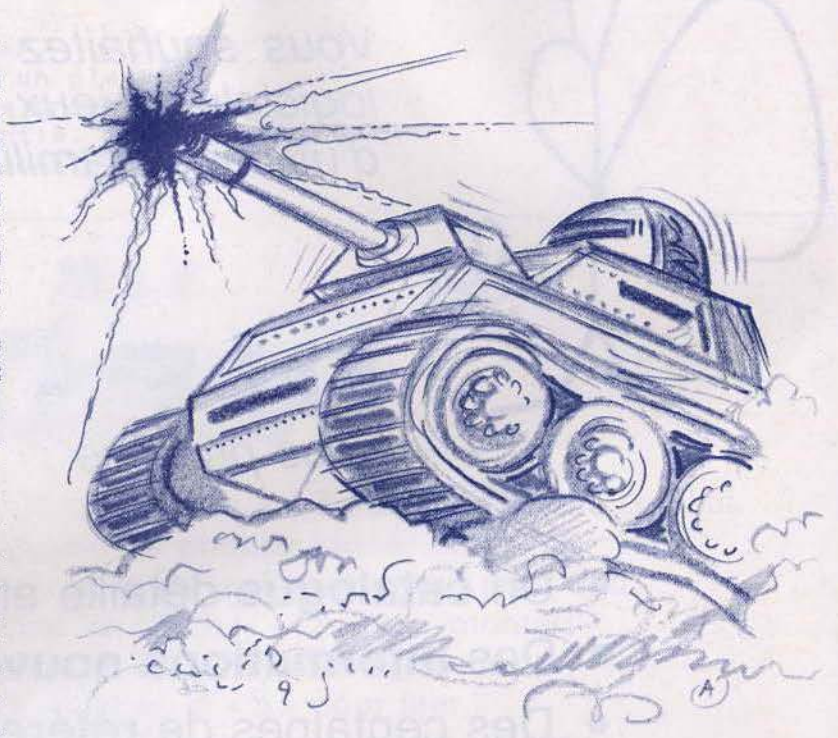
10 SCREEN 2:DEFINT X,Y,Q,M,N,T,D,V:X=&H1800:Y=&H1AFF:TIME=RND(-TIME)*99:M=5:N=7
20 FOR Q=0 TO RND(1)*9:NEXT Q:DX=32:DY=-32
30 RESTORE 310:FOR Q=0 TO 8*13-1:READ N$:VPOKE Q,VAL("&H"+N$):NEXT Q
40 RESTORE 310:FOR Q=&H800 TO &H800+8*13-1:READ N$:VPOKE Q,VAL("&H"+N$):NEXT Q
50 RESTORE 310:FOR Q=&H1000 TO &H1000+8*13-1:READ N$:VPOKE Q,VAL("&H"+N$):NEXT Q
60 RESTORE 440:FOR Q=&H2000 TO &H2000+8*13-1:READ N$:VPOKE Q,VAL("&H"+N$):NEXT Q
70 RESTORE 440:FOR Q=&H2800 TO &H2800+8*13-1:READ N$:VPOKE Q,VAL("&H"+N$):NEXT Q
80 RESTORE 440:FOR Q=&H3000 TO &H3000+8*13-1:READ N$:VPOKE Q,VAL("&H"+N$):NEXT Q
90 FOR Q=&H1800 TO &H1AFF:IF RND(1)<.4 THEN VPOKE Q,2:NEXT Q ELSE VPOKE Q,0:NEXT
  Q
100 VPOKE X,M:VPOKE Y,N
110 I$=INKEY$:IF I$<>" " THEN GOSUB 580
120 ON T GOSUB 170
130 ON D GOSUB 240
140 ON T GOSUB 170
150 ON D GOSUB 240
160 GOTO 100
170 R=R+DX:IF R<6144 OR R>6912 THEN T=0:VPOKE R-DX,0:RETURN
180 V=VPEEK(R):IF V=0 THEN VPOKE R,11:PLAY"L6407A":IF VPEEK(R-DX)=11 THEN VPOKE
  R-DX,0
190 IF F=R AND D=1 THEN VPOKE F,12:D=0:T=0:BEEP:PLAY"V15L64010CCCC":VPOKE R-DX,0
  :VPOKE F,0
200 IF (V>6 AND V<11) OR (VPEEK(R-DX)>6 AND VPEEK(R-DX)<11) THEN VPOKE R-DX,0:PL
  AY"V1505DFEFCEDFEFCEDF":FOR W=0 TO 4:FOR Q=7 TO 10:VPOKE R,Q:PLAY"L6407G01A":NEX
  T Q:NEXT W:VPOKE R,0:GOTO 570
210 IF V=2 THEN T=0:VPOKE R,0:PLAY"V15L6403C05C03C05C":IF VPEEK(R-DX)=11 THEN VP
  OKE R-DX,0

```

```

230 RETURN
240 F=F+DY:IF F<6144 OR F>6912 THEN D=0:VPOKE F-DY,0:RETURN
250 V=VPEEK(F):IF V=0 THEN VPOKE F,11:PLAY"L6407A":IF VPEEK(F-DY)=11 THEN VPOKE F-DY,0
260 IF F=R AND T=1 THEN D=0:VPOKE F,12:T=0:BEEP:PLAY"W15L6401CDCDC":VPOKE F-DY,0:VPOKE F,0
270 IF (V>2 AND W<7) OR (VPEEK(F-DY)>2 AND VPEEK(F-DY)<7) THEN VPOKE F-DY,0:PLAY"W1505DFCEDFDFCEDF":FOR W=0 TO 4:FOR Q=3 TO 6:VPOKE F,Q:PLAY"L6407G01A":NEXT Q:NEXT W:VPOKE F,0:GOTO 570
280 IF V=2 THEN D=0:VPOKE F,0:PLAY"W15L6403C05C03C05C":IF VPEEK(F-DY)=11 THEN VPOKE F-DY,0
300 RETURN
310 DATA 0,0,0,0,0,0,0
320 DATA FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF
330 DATA 00,7E,66,5A,5A,66,7E,00
340 DATA 10,10,54,7C,54,44,7C,44
350 DATA 00,FC,48,5F,48,FC,00,00
360 DATA 22,3E,22,2A,3E,2A,08,08
370 DATA 00,00,3F,12,FA,12,3F,00
380 DATA 10,92,92,AA,BA,82,AA,82
390 DATA FE,00,58,17,58,00,FE,00
400 DATA 41,55,41,5D,55,49,49,08
410 DATA 00,7F,00,1A,E8,1A,00,7F
420 DATA 00,00,10,38,10,00,00,00
430 DATA 18,24,42,99,99,42,24,18
440 DATA 41,41,41,41,41,41,41,41
450 DATA 41,41,41,41,41,41,41,41
460 DATA 41,41,41,41,41,41,41,41
470 DATA 31,31,31,31,31,31,31,31
480 DATA 31,31,31,31,31,31,31,31
490 DATA 31,31,31,31,31,31,31,31
500 DATA 31,31,31,31,31,31,31,31
510 DATA A1,A1,A1,A1,A1,A1,A1,A1
520 DATA A1,A1,A1,A1,A1,A1,A1,A1
530 DATA A1,A1,A1,A1,A1,A1,A1,A1
540 DATA A1,A1,A1,A1,A1,A1,A1,A1
550 DATA F1,F1,F1,F1,F1,F1,F1,F1
560 DATA F1,F1,F1,F1,F1,F1,F1,F1
570 IF INKEY$(">") THEN GOTO 570 ELSE GOTO 10
580 IF I$=CHR$(28) AND (X+1)/32<>INT((X+1)/32) AND VPEEK(X+1)=0 THEN VPOKE X,0:X=X+1:M=4:IF T=0 THEN DX=1
590 IF I$="F" AND (Y+1)/32<>INT((Y+1)/32) AND VPEEK(Y+1)=0 THEN VPOKE Y,0:Y=Y+1:N=8:IF D=0 THEN DY=1
600 IF I$=CHR$(29) AND X/32<>INT(X/32) AND VPEEK(X-1)=0 THEN VPOKE X,0:X=X-1:M=6:IF T=0 THEN DX=-1
610 IF I$="D" AND Y/32<>INT(Y/32) AND VPEEK(Y-1)=0 THEN VPOKE Y,0:Y=Y-1:N=10:IF D=0 THEN DY=-1
620 IF I$=CHR$(30) AND X>6175 AND VPEEK(X-32)=0 THEN VPOKE X,0:X=X-32:M=3:IF T=0 THEN DX=-32
630 IF I$="Q" AND Y>6176 AND VPEEK(Y-32)=0 THEN VPOKE Y,0:Y=Y-32:N=7:IF D=0 THEN DY=-32
640 IF I$=CHR$(31) AND X<6880 AND VPEEK(X+32)=0 THEN VPOKE X,0:X=X+32:M=5:IF T=0 THEN DX=32
650 IF I$="A" AND Y<6880 AND VPEEK(Y+32)=0 THEN VPOKE Y,0:Y=Y+32:N=9:IF D=0 THEN DY=32
660 IF I$=" " AND T<>1 THEN T=1:R=X
670 IF I$="S" AND D<>1 THEN D=1:F=Y
680 RETURN

```



LIGNES	10 -	90	:	INITIALISATION - DEFINITION DES CARACTERES - MISE EN
PLACE DU DECORS				
" "	100 -	160	:	BOUCLE PRINCIPALE
" "	170 -	230	:	TIR DU CHAR JAUNE
" "	240 -	300	:	TIR DU CHAR VERT
" "	310 -	560	:	DONNEES POUR LA REDEFINITION DES CARACTERES
" "	580 -	680	:	SOUS PROGRAMME DE DEPLACEMENT DES DEUX CHARS ET TIR DES CHARS

TAM-TAM SOFT

● NIGHT & DAY

Stakhanovistes de la micro ludique, Electron adopte des horaires "spécial fêtes" pour le mois de décembre. Ouvert tous les jours de 10 heures à 20 heures avec nocturnes le vendredi et le samedi jusqu'à 22 heures. Le dimanche le magasin ouvrira ses portes de 14 heures à 20 heures. Electron, 117 av de Villiers PARIS 17ème. Tel: (1) 47 66 11 77.

● AU BONHEUR DES DAMES

La chaîne Digit Center-Temps X met les bouchées doubles. Création de deux nouveaux magasins, plus axés sur la micro informatique, à Vélisy 2 et Marseille. Accroissement du capital. Et pour attirer une clientèle féminine, hélas peu friande d'informatique, les magasins offrent pour chaque achat de plus de 500 francs un "micro-diamant". Diamonds are a girl's best friend.

● THOMSON ROULE DES MECANIKES

Les T07/70 et M05 avec clavier mécanique et crayon optique en série (sur le M05) sont enfin disponibles. Il ne s'agit pas exactement des superbes modèles export, que Tilt vous avait présentés en avant première dès le mois de juillet (Tilt journal, p7). Les versions françaises ne possèdent ni alimentation intégrée

(sur le M05), ni l'interface joystick à la norme Atari, comme sur les modèles "E". Thomson fait pourtant un effort pour les fêtes, avec trois coffrets "mécaniques". Le T07/70 est proposé avec un lecteur de cassettes, Color Paint (cartouche) et le Cube (cassettes) pour 4 190 francs, le M05 avec lecteur de cassettes, crayon optique, Pictor (cartouche) et Mandragore (cassette) pour 3 190 francs, et enfin une série limitée "Platini" qui comprend un M05 blanc signé "Platini", un crayon optique, un lecteur de cassettes, des manettes de jeu Thomson, trois logiciels, N°10, Tennis et Initiation au Basic, un sac de transport, le tout pour 3 490 francs.

● AM-STRAD-GRAM

Le tout Amstrad et rien que l'Amstrad se donnera rendez-vous les 7 et 8 décembre à la porte de Versailles. Ams-expo, première exposition entièrement consacrée à l'univers Amstrad présentera les dernières nouveautés concernant matériel, logiciels, périphériques et services. Ams-expo: Hôtel Holiday Inn, 73 Boulevard Victor PARIS 15.

● COMMODORE BRADE

Il est frais, il est frais mon poisson. Le Commodore plus 4 est maintenant proposé pour 3990 francs sous la forme d'un Kit "micro utile" (à défaut d'achat

judicieux). Ce Kit comprend outre l'unité centrale et l'unité de disquettes, un traitement de texte et un logiciel d'apprentissage à la dactylographie. Ce lifting financier rehausse-t-il les charmes de cet ordinateur au positionnement et à la carrière incertains? Tous les doutes sont permis.

● ECHEC ET MAT

Pour la première fois un jeu d'échecs électroniques se classe parmi les dix meilleurs joueurs français. Le Novag Expert est arrivé 4ème à l'open du championnat de France d'échecs de Clermont-Ferrand au mois d'août dernier. Cet "Expert" qui offre 29 niveaux de jeu peut être connecté à un ordinateur personnel. Dernier raffinement de cette Rolls des échecs électroniques: l'adjonction de l'imprimante d'échecs Novag pour garder une trace écrite des parties jouées. A quand un Anatoli Karpov Vs Novag Expert?

● OUILLE!

Quelques erreurs se sont glissées dans notre numéro de novembre (n°26) que vous avez certainement corrigées de vous-même. La photo de "Boulder Dash", Tilt d'or du meilleur logiciel de stratégie/action a été malencontreusement remplacée par une bataille navale. D'autre part dans le répertoire d'adresses des distributeurs nous avons omis: R.C.A. distributeur exclusif d'Activision et d'Epyx pour la France (Av. de la Croix-Boisselière 91420 Morangis, 69.34.20.50.) Guillemot International (B.P. 2, 56200 La Gacilly, 99.08.83.54.) Epyx représenté en France par la société E3M (3 Av. de Madrid, 92200 Neuilly/Seine, (1) 47.47.16.00.).

● DISTRIBUTION A L'AFFICHE

La société Cadre vient de reprendre la distribution exclusive des logiciels Melbourne House. Toute une gamme de prestigieux logiciels tels que "Mugsy" et "The Way of the Exploding Fist", Tilt d'or 85, fait ainsi son entrée dans Hot Line, nouveau catalogue de la société. Cadre, 79 rue Hippolyte Khan, 69100 VILLEURBANNE. (78 03 21 29)

POUR AMSTRAD, LUDESSIN... C'EST GÉNIAL!



- tout au Joystick
- 40.000 points (218 x 188)
- 14 icônes - 1 gomme
- recopie d'image
- sauvegarde de l'image
- sortie imprimante
- récupération de l'image précédente
- intégration de l'image dans un programme

220 F T.T.C.

BON DE COMMANDE à retourner à :

en indiquant :

- votre nom et adresse
- le type d'Amstrad (464,464 + DD1,664,6128)
- joindre chèque à la commande 220 F + 5 F de frais

CONSEIL COMPUTER

20, quai Cavalier de la Salle
76100 ROUEN
Tél. 35 63 36 06
Télex 172345

TAM-TAM SOFT

● TOUT ATARI

A l'heure où Atari France ne répond plus, pour cause de restructuration sauvage, le seul magasin consacré exclusivement à Atari garde ses portes grandes ouvertes. Le ST est bien entendu disponible, avec tous ses logiciels dès leur parution, mais également la gamme XL/XE, accompagnée d'une masse impressionnante de jeux et de périphériques. Il est également possible de commander des extensions introuvables en France. Et parmi les titres disponibles, on citera "Sky fox", "Electric glide" (simulateur de course automobile) ou "Summer games II". Micro video 8, rue de Valenciennes 75 010 Paris. Tél. (1) 42 01 24 30.

● PROGRESSION ECLAIR POUR SINCLAIR

En quatre semaines la part du marché de Sinclair a augmenté de 20 % en Grande Bretagne. La société engloutit à elle seule 56,8 % du gâteau britannique. De plus elle prétend vendre actuellement deux fois plus d'ordinateurs que ses deux principaux concurrents. Ces chiffres prometteurs se traduiront ils par un assainissement de la situation financière en fin d'année ?

● FIT OU DOUBLE

Avec un régime de croisière de plusieurs milliers de visiteurs par jour, malgré le froid ambiant, le Fit se porte bien. Merci pour lui. Depuis quelques temps on y retrouve d'ailleurs souvent Tilt qui vous prépare une surprise pour les mois de janvier/février. Mi-Disney World, mi-Tsukuba hexagonal, le Festival de l'Industrie et de la Technologie divise ses 12 000 m² en trois plateaux "concevoir, produire, vendre" ou Mirage 2000 transparent voisine avec porcs chinois hyper-prolifériques et moteur à poudre d'Ariane 5 avec le toboggan géant des nouveaux matériaux au milieu d'une cohorte d'images (dont de nombreux vidéodisques interactifs) et de sons, de lasers. S'il est une chose que l'on ne peut dénier au Fit, c'est d'avoir transformé la recherche appliquée en une grande parade tout en demeurant dans les limites de crédibilité du scientifique. Gros succès auprès du public, une

majorité de jeunes venus pour voir, toucher et participer: le petit théâtre de la chouette et du robot, qui explique à la manière de Guignol, la grande épopée de la robotique, de la révolution industrielle à celle de l'intelligence. Rappelons que le Fit, préfiguration du musée des sciences et techniques de la Villette (Grande Halle, 211 avenue Jean-Jaurès, 75019 Paris) est ouvert tous les jours sauf le lundi de 10 à 20 H (nocturne le mercredi jusqu'à 22H).

● L'ART SUR ST

Les premiers logiciels pour l'Atari 520 ST sont disponibles. Nous les présentons dans le Tilt Journal (voir page 16). "Degas", qui remplace "GEM Paint", n'est actuellement réservé qu'à l'élite. Et pas n'importe laquelle. Cococtet, un tandem formé par un informaticien, Gilles Fouchard, et un graphiste, Jean-Yves Corre, réalise des prouesses grâce à Degas. Le couple qui s'embrasse, à la page 16, est signé Cococtet. Et nous avons pu jeter un oeil sur les dernières créations du duo,

non encore publiables, qui en disent long aussi bien sur les qualités graphiques du ST que sur celles artistiques de Cococtet. Tél. (1) 46 33 73 19.

● L'ESPACE COMMODORE

Ils avaient tous leurs boutiques spécialisées, tous sauf Commodore. Erreur réparée depuis le 1er décembre avec la naissance de Commodore Boutique, au sein du magasin Coconut. Démonstration non-stop sur trois C 64, C 128, C plus 4, PC 10, PC 20 et Amiga dans les mois à venir. Des spécialistes pour vous renseigner. Des techniciens Commodore pour répondre à vos questions plusieurs fois par mois. Et bien sûr, les derniers périphériques en avant première. Face au poids grandissant des grandes surfaces, l'avenir des détaillants est dans la spécialisation, synonyme aussi de compétence et d'un service après vente de qualité. Réparation assurée en 15 jours chrono. Coconut informatique l'a bien compris. COMMODORE BOUTIQUE, 13 Boulevard Voltaire; 75011 PARIS. Tél: (1) 43 55 63 00.

HIT PARADE

LOGICIELS	EDITEUR	MACHINES	MOIS DE PRESENCE
1 - SKY FOX	Ariolasoft	C 64, Apple II, Atari	2
2 - SUMMER GAMES II	Activision	C 64	1
3 - SORCERY	Virgin	MSX, Amstrad, C 64	3
4 - MANDRAGORE	Infogrames	M05, T07/70, C64, MSX	3
5 - ORPHEE	Loriciels	Amstrad	1
6 - WINTER GAMES	Epyx	C 64	1
7 - RAID OVER MOSCOU	Access	C 64, Amstrad, Spectrum	1
8 - KARATEKA	Broderbund	Atari, C 64, Apple II	1
9 - RALLYE	Loriciels	Amstrad	1
10- KENNEDY'S APPROACH	Microprose	Atari, C 64	1

Les magasins suivant ont participé à la réalisation de ce hit parade:

JBG ELECTRONICS, 163 Av du Maine 75014 PARIS; COCONUT, 13 Bd Voltaire 75011 PARIS; MICROSTORY, 14 rue de Poissy 75005 PARIS; ELECTRON, 117 Av de Villiers 75017 PARIS; RUN INFORMATIQUE, 5 Bd Voltaire 75011 PARIS; MAJUSCULE INFORMATIQUE, 129 rue Jean Jaurès 29200 BREST; MICRO VIDEO CENTER, 16 rue Louis de Romain, galerie le palace 49000 ANGERS; MIL, 27 rue Ambroise Paré 53000 LAVAL; MICRO CENTER, centre commercial des halles 67000 STRASBOURG; FNAC LYON, 62 rue de la république 69000 LYON; MICROFOLIES, 4 rue André Chenier 78000 VERSAILLES; AMIS, 7 Av Parisot de la Boisse 73200 ALBERTVILLE.

VENTES

V11/001 - Vends Atari 130 XE + Drive 1 050 + nombreux jeux + Disq + Périel. Le tout pour 9 000 F. Faites vos propositions Hour-Nam ING, 21, rue du Général-de-Gaulle, 78300 Poissy.

V11/002 - Valeur sûre : vends TRS 809 M1L2, écran vert, état neuf, garantie, 30 K7, livres 1 900 F ext./drive. Eric BOSCHWITZ, 23, rue Gabrielle d'Estree, 91830 Coudray. Tél. : 64.93.38.61. (après 19 h).

V11/003 - Vends C64 Rvb neuf (9.85) 2 000 F, Moniteur Fidelity CM14 (5.85) 2 200 F ou le tout 4 000 F matériel excellent état avec garantie et emballage. Jean-Pierre VERET, 15, rue Bir-Hakeim, 95190 Goussainville. Tél. : 39.88.85.51.

V11/004 - Vends Amstrad CPC 464 couleur (Janvier 1985) + K7 + livres. Prix : 3 800 F. Jean-Marc BIFFI, Rejeumont, 65300 Lannemezan. Tél. : 62.38.11.04.

V11/005 - Vends ordinateur Yeno SC 300 B 32 K, 1 livre : 102 programmes pour Yeno : 1 600 F, vends 6 cartouches de jeu pour Yeno. Cédric EURIN, La Combe-de-Jouvemex, Margencel, 74200 Thonon. Tél. : 50.72.71.04.

V11/006 - Vends Yeno SC 3 000 + 7 cartouches + 2 Joysticks + magnéto + livre + cables. Très bon état, sous garantie. David FLAHAULT, 27, boulevard Raspail, 75006 Paris. Tél. : 45.44.54.40. (après 17 h.).

V11/007 - Vends CBM 64 + 1 moniteur couleur et son + 1 lecteur de K7 + 20 jeux dont (Eureka...) + livres sur CBM + Manette pour 7 900 F ! Raphael BOUSQUET, 11, allée Traversière, 94260 Fresnes. Tél. : 46.68.55.61.

V11/008 - ZX Spectrum vends int. Manette 300 F Stoneship prommabable. Cherche pas cher Modern. Vends livres, plan et indi-jeux. Cherche plans montages électroniques. Jean-Paul KELLER, 15, rue du Nord, 68000 Colmar. Tél. : 89.41.30.46.

V11/009 - Vends C64, Périel neuf + livres + manettes

+ lecteur K7 9009 garantie + 22 logiciels tels que Summer-games, jump jet, Impossible mission, etc. le tout 3 700 F. Hervé SIGOGNEAU, 105, rue Pierre Loti, 17300 Roc Belfort. Tél. : 46.99.59.18.

V11/010 - Vends module CBS Turbo, complet état neuf 500 F + K7 Zaxxon, Donkey JR 200 F chaque + Pitfall 150 F + adaptateur périel-UHF, CGV PHS60 300 F. Michel DURAND, Résidence-Bollevue Bat C3, 66000 Perpignan. Tél. : 68.66.59.32.

V11/011 - Vends ordinateur Multitech MPF II, très bon état avec cassettes et manettes de jeux conviendrait déjà à personne spécialisée. Prix : 2 000 F. Jérôme THIBAUD, 1 place Voltaire, Bt A Apt. 26, 45100 Orléans. Tél. : 38.63.03.95.

V11/012 - Urgent ! vends VIC 20 + Magnéto + Autoformation Basic + cassettes + nombreux ouvrages et programmes état neuf. Prix : 1 800 F le tout. Thierry JET, 1, rue de Chateaugiron, 35100 Rennes. Tél. : 99.50.89.58.

V11/013 - Vends ordinateur couleur Alice, cause double emploi, possibilité nombreux périphériques. 500 F. Très peu servi, avec nombreux programmes. Alain PLACE, 47, rue Louis Monchy, 62180 Bully-les-Mines. Tél. : 21.72.07.25.

V11/014 - Vends Vectrex + 15 cassettes + Stylo optique avec 2 cassettes + 2 manettes de commandes. Le tout 1 800 F vends également K7 3 dimensions. E. SOLHEID, 3, rue Edouard-Vaillant, 92290 Chatenay-Malabry. Tél. : 46.31.96.66.

V11/015 - Vends Atmos, Drive Jasmin, lecteur cassettes, 50 programmes, livres : 4000 F. Olivier BERTON, 9, rue Lasson, 75012 Paris. Tél. : 43.45.75.50.

V11/016 - Vends CBM 64 Secam-Périel + 1S41 + lecteur K7 + câbles + livres + jeux et utilitaires. Prix : 7 000 F à débattre. Stéphane IGOUNET, Route de la Boissière, Saint-Quentin-la-Poterie, 30700 Uzès. Tél. : 66.22.69.49.

V11/017 - Vends Amstrad 464, monochrome + 3 logiciels + auto-formation avec Basic + 1 manette. Prix : 2 490 F. Jean-Marie CIPRIANO, H.L.M.-Bat B2, rue Les-Raymonds, 26220 Dieulefit. Tél. : 75.46.82.24. (Le dimanche).

V11/018 - Vends orgue Casio NT65 sous garantie 3 mois : 20 instruments et 12 rythmes valeur : 2 200 F cédé 1 500 F + jeu d'échec électronique 300 F. Eric MALLAND, boîte postale 32, 37320 Ennres. Tél. : 47.26.50.74 (le week-end).

V11/019 - Noël arrive ! Vends Spectrum 48 K + Périel + 70 programmes de qualité + revues anglaises + petits « trucs » : le tout pour seulement 1 600 F ; vite ! Jean-François LE DOUARIN, 7, rue Claude-Chamu, 75116 Paris. Tél. : 42.88.38.27.

V11/020 - Affaire ! Vends Oric-Atmos-Périel + Cables + Magnétophone Continental-Edison + Casette Demo + petits jeux + manuels. Le tout seulement 1 000 F. Stéphane, Ludwig GODEST, 64, rue Domremy, 75013 Paris. Tél. : 46.72.39.62.

V11/021 - Vends Atari 800 XL + lecteur de disq 1 050, nombreux logiciels sur K7, cartouches et disquettes (jeux et éducatifs) et 4 livres pour 4 000 F. Serge ESPINASSE, 196, rue Costa-de-Bauregard, 73000 Chambéry. Tél. : 79.75.04.43.

V11/022 - Vends logiciels pour Yeno SC 3 000. Bruno LAMARRE, 16-03, rue des Pommiers, 80100 Abbeville. Tél. : 22.31.11.45.

V11/022 - Vends ZX 81 (Cl-forme Apple) + 16 K + carte son + synt. voc + Carte jeux + manette + 60 jeux 16 K + 30 jeux 1 K + 2 livres. Le tout : 2 500 F, ensemble ou séparé. Jean-Michel AULUS, 111, avenue de la Division-Lecterc, 93700 Drancy. Tél. : 48.32.22.41.

V11/023 - Vends Atari 800 XL + lec. K7 + joystick + livres + jeux dont (Bruce Lee, Popeye, Bleu Max, Decathlon, Q Bert, Frogger, Basket, Jungle Hunt), acheté en : 84. Prix : 1 600 F. Johan PROCHET, La Savine Vallon des Tunes, Bât. J1, 13015 Marseille. Tél. : 91.65.35.23.

V11/024 - Attention ! Vends Vic-20 Commodore + magnéto + 16 K + 15 jeux : 2 500 F à débattre et vends Atari 2600 + 10 jeux (Pitfall II) 1 200 F à débattre. Bruno VASTA, 10, allée des Iris, Résidence du Plateau, 94280 Fresnes. Tél. : 46.68.10.39.

V11/025 - Vends cause double emploi, ordinateur MSX garantie trois mois + magnéto garantie trois mois + joystick + 7 K7 + 4 cartouches 4 000 F à débattre. Olivier PENE, 31, boulevard Wilson, 44600 Saint-Nazaire. Tél. : 40.53.39.61. ou 40.66.40.14.

V11/026 - Vends nombreux jeux pour Atari sur disq ou K7 (possibilité d'échange) et échange jeux Atari contre toutes sortes de périphériques Atari. Erick DESENNE, 49, allée de la Forêt, 78170 La Colle-Saint-Cloud. Tél. : 39.18.47.72.

V11/027 - Vends Atari 800 XL bon état + lec. K7 + Zaxxon

solo, Flight Pole Position, 2 manettes, 1 livre : 1 500 F et vends petite T.V. couleur Secam : 1 500 F. Hanneff HAMMICHÉ, 118, rue Balzac, Esc. 6, App. 134, 94400 Vitry-sur-Seine. Tél. : 46.82.26.34.

V11/028 - Vends Commodore VIC 20 (acheté le 25.9.85) avec magnétophone Commodore et 2 cassettes Basic + manuel : le tout 2 500 F (valeur réelle : 3 371 F) affaire. Thibaut DELARUE, 103, avenue Louis-Barthou, 33200 Bordeaux-Cauderan. Tél. : 56.02.03.91.

V11/029 - Vends Commodore 64 Pal (sept. 85) + nombreux programmes : 1 700 F. Cherche contact avec C64, C128 ou CP/M. Gilles RELANGE, chez M^{me} Dainesi, 5, rue Alix-de-Vergy, 21300 Chenove. Tél. : 81.84.05.87. (Week-end).

V11/030 - Vends Apple II C état neuf + Sorcellerie 1 + imprimante + logiciels + livres (programmation Basic-Assembleur) le tout très bon état : 9 000 F. Nicolas GODLEWSKI, 27, rue Jasmin, 75016 Paris. Tél. : 46.47.61.14.

V11/031 - Vends CBM 4032 écran incorporé + double drive + imprimante + logiciels + livres (programmation Basic-Assembleur) le tout très bon état : 9 000 F. Nicolas GODLEWSKI, 27, rue Jasmin, 75016 Paris. Tél. : 46.47.61.14.

V11/032 - Vends Atari 800 XL + lecteur disq. 810 (modifié Cheap) + magnéto 1010 + imprimante 1029 + 100 disquettes. Le tout : votre prix est le mien. FRANCK (de 10 h à 20 h). Tél. : 46.26.36.64.

V11/033 - Vends Atari 2600 + 13 K7 dont Pitfall 2, Phoenix etc. Parfait état 800 F cause dette. Ludovic FARACHE, 30, rue du Parc, 91360 Epinay-sur-Orge. Tél. : 69.09.86.24.

V11/034 - Vends 25 K7 C64 état neuf, le tout 1 000 F : Mandragore Stalkamat, Bruce Lee, Soloflight, Spy hunter, Timanog, Spy vs Spy, Eureka, Psytron, Cauldron... Blu DAHAN. Tél. : 42.812.740.

V11/035 - Vends lecteur + contrôleur de disq. pour T07/70, T07 + 16 K et M05 + disq. Bidul et Basic Dos. Le tout : 2 700 F. Sébastien BOUTRY, L'Hay-les-Roses 94. Tél. : 46.60.43.40.

V11/036 - Vends Spectrum 16 + 32 K + Périel + Inter. Manettes turbo + imprimante Alphacon 32 + 5 K7 de jeux + 5 livres sur Basic : 2 500 F. François ISAAC, 1, avenue Théry, 92420 Vaucresson. Tél. : 47.41.32.66.

V11/037 - Vends M05 + Magnéto K7 + moniteur N/B + livres + 7 K7 (Flipper, Stanley, Elminator, Bidul, Space

Que vous soyez gros ou petit consommateur de disquettes, vous ne pouvez vous permettre de négliger la qualité de mise en mémoire de vos informations.

Une bonne raison pour Memorex d'innover en recherches intensives et essais performants.

L'expérience seule compte dans ce vaste domaine qu'est l'informatique.

Memorex met sa maîtrise technologique au service de sa fiabilité. Chaque piste de disquette est garantie 100 % sans erreur. Memorex vous offre le disque souple le plus fiable du marché. Vous rapprochant ainsi de la valeur absolue.

Ce qui fait aussi notre force, c'est que vous puissiez trouver les disquettes Memorex dans plus

METTEZ VOTRE MÉMO AU CARRÉ.

Shuttle Simulator...) Valeur : 5 600 F. Vendu : 4 000 F. Jean-Marc OLERON, quartier des Gravettes, 83220 Le Pradet. Tél. : 94.21.89.94.

V11/038 — Affaire : vends CBM 64 Secam (Péritel) + 1541 + lecteur K7 + nombreux supers logiciels dont les plus récents : Gjoel, Tour de France, etc.). Le tout 7 500 F avec des livres. Vincent JUMEAU, Collège de Moux, 60250 Moux. Tél. : 44.56.50.42.

V11/039 — Pour Atari cassette Dig Dug Dropzone M° Do 70F chacun. Quasimodo, Pole position 80 F, l'un. Pooyan Zaxxon 90 F. Bruce Lee, Pitfall II, Decathlon 100 F. Gilles SIGARI, Domaine Chateaufort, 83600 Fréjus. Tél. : 94.52.38.69.

V11/040 — Vends ZX 81 + 16 K + HRG + C. Graphic + C son + G vocal + ass. monitor sur ROM + magnéto + 20 K7 + livres : 1 500 F. Jean-Marc JALON, 43 bis boulevard Gambetta, 78300 Poissy. Tél. : 30.74.03.55.

V11/041 — Vends Apple II + 64 K + Drive + contrôl + moniteur + joystick + paddles + nombreux programmes : 6 900 F. Tél. : 48.60.44.36.

V11/042 — Vends CBM 64 Pal + Interface Péritel + Drive 1541 avec 150 programmes le tout sous garantie : 5 200 F. Jérôme BAAS, 21, rue Marie-Fichet, 92140 Clamart. Tél. : 46.30.08.34.

V11/043 — Super ! Vends micro-ordinateur VG5000 + 12 K7 (Pac-Man, Budget...) + interface manette + 1 manette, laissera à 2 000 F (à débattre), en bon état. Didier CHAGNIOT, 70, rue Joseph-de-Maistre, 75018 Paris. Tél. : 42.26.33.24.

V11/044 — Vends Canon V-20 MSX + 2 joysticks canon + cordon Péritel + 1 cartouche jeu, Hyperolympics. Très peu utilisé encore sous garantie. Prix : 2 700 F. Gérard PAQUET, 3, square du Docteur-Courcoux, 93260 Les-Lilas. Tél. : 43.63.03.94 (après 18 h).

V11/045 — Vends pour CBM 64, K7 Decathlon d'Activision 60 F. K7 Matrix 40 F. Vends livre « programme interne du CBM 64 » : 100 F. Olivier BOYER, 60, rue Denfert-Rochereau, 92100 Boulogne. Tél. : 48.25.16.83.

V11/046 — Vends console Videopac 67400 + 6 cart. + adaptateur Péritel + extension ordinateur Basic C7420 + lecteur K7. Valeur neuf 4 500 F, vendu 1 800 F. Stéphane BOZZO, Les Hautes-Noues, 94350 Villiers-sur-Marne. Tél. : 43.04.42.13.

V11/047 — Vends Yeno MSX + 1 cartouche + 4 K7 (Hero Pitfall II, Graphisme et musique-budget familial) + câbles et notices sous garantie le tout pour 2 200 F. Reynald ROUSSEAU, 49, rue Jules-Ferry, 95240 Cormelles-en-Parisis. Tél. : 39.78.06.78.

V11/048 — Vends Modern Digitelec très peu servi ; état neuf (avec programmes) avec carte V23 (1 200/75 : 1 200/1 200). Jean-Philippe BELLAÏCHE, 47, avenue de Villiers, 75017 Paris. Tél. : 42.27.03.58.

V11/049 — Vends ordinateur Adam imprimante + clavier + lecteur cassettes + super jeu Buck Rogers + 2 cassettes, le tout : 2 000 F sans console CBS. Christophe BAROUX, 14, rue de la Faisanderie, 91430 IGNY. Tél. : 69.41.15.27.

V11/050 — Stop affaire. Je cède un VCS Atari + 3 jeux très bon état tout compris pour 350 F. Vends aussi un lecteur de K7 pour CBM 64 pour 250 F à débattre. Nicolas CHRISTMANN, 19, rue des Hironnelles, 67114 Eschau. Tél. : 88.64.25.81.

V11/051 — Vends lecteur de K7 Commodore : 250 F à débattre. Vends aussi 2 K7 de jeux : Pyramide et Hunchback : 100 F les deux programmes. Pour CBM 64. Nicolas CHRISTMANN, 19, rue des Hironnelles, 67114 Eschau. Tél. : 88.64.25.81.

V11/052 — Vends Atari 600 XL + 64 K + Moniteur couleur Commodore + Magnéto + Lecteur disquettes + Tactile + Nombreux logiciels Cas-Cart-Disquettes + Livres + Divers : 8 000 F. Sébastien MASANTE, 23, rue Tripler, 93130 Noisy-le-Sec. Tél. : 48.45.75.51.

V11/053 — Vends Spectrum 48 K : 1 000 F + lot de 100 programmes (nouvelautés du gefre Archon, Popeye, Street Hawk, etc.) pour 500 F. Profitez-en ! François PAYSANT, 16, rue des Bocannes, 78820 Juziers. Tél. : 34.75.61.57.

V11/054 — Vends CBM 64 + lecteur de disq et K7 + moniteur CLR (mai 84) + Simon's Basic + 60 programmes + joystick + etc. Le tout 7 000 F. Contactez-moi. Nicolas KOUDLANSKY, 338, route de Montdidier Erquinville, 60130 Saint-Just-en-Chaussée. Tél. : 44.51.74.92.

V11/055 — Vends TI 99/4A + cordon magnéto + cassettes jeux + magazines très peu utilisés. Prix à débattre. Thierry SAVOYE, 13, Arthur-Petit, 78220 Viroflay. Tél. : 30.24.48.82.

V11/056 — Atari vends drive 1050 (acheté le 25 décembre

1984) état neuf + logiciels : 1 000 F + lecteur K7 1010 : 250 F. Xavier REGORD, 45, place du Bois des Aulnes, 95220 Herblay. Tél. : 39.94.99.17.

V11/057 — Affaire ! Vends CBS Colecovision acheté en novembre 84 T.B.E. + 8 K7 dont Decathlon, Wings War, Fathom, Wargames, etc. Le tout à débattre. Stéphane MARCEAUX, 23 bis, rue de l'Eglantine, 69500 Bron. Tél. : 78.25.88.31.

V11/058 — Vends flipper Williams révisé, Space Mission 4 joueurs 2 500 F. Hito JAULMES, 8, villa Cour de Vey, 75014 Paris. Tél. : 45.40.40.35.

V11/059 — Vends Adam + console + Dragons Lair K7 + 9 cart. Acheté le 15/12/84. Le tout 3 500 F. Martin GUITTON, 37, rue Saint-Sébastien, 75011 Paris. Tél. : 47.00.11.14.

V11/060 — Vends console CBS + 3 K7 Donkey Kong, Zaxxon et Lady Bug + adaptateur UHF + adaptateur prise Péritel. Le tout en très bon état. Prix : 1 700 F. Marc PETIT, chemin de Lameth, 42700 Firminy. Tél. : 77.56.15.42.

V11/061 — Vends Apple IIe (juin 84) + 2 drives Apple + joystick Apple + moniteur nombreux programmes et documentations. Moins de 10 000 F à débattre. Antoine MACQUART, 3, rue Bruneau, 77580 Crécy-la-Chapelle. Tél. : 64.35.84.56.

V11/062 — Vends Dragon 32 + joysticks + jeux + livre de programmes + livre d'imitation + câble magnétophone : le tout 2 000 F (valeur réelle 4 500 F). Vincent VERBRIGHE, 60650 La Chapelle-aux-Pots. Tél. : 44.80.50.14.

V11/063 — Vends Commodore 64 PAL + adaptateur RVB + 1 drive 1541 + divers programmes. 11 mois de garantie. Etat neuf. Le tout : 3 850 F ou séparément. Marc SAES, 24, rue Lucien-Sampaix, 75010 Paris. Tél. : 42.72.45.21.

V11/064 — Vends 800 XL + lecteur K7 + tablette tactile + livre Basic + Pango + Bruce Lee + Dimension X. Le tout : 2 500 F. LAURENT, 65 bis, rue de la Liberté, 78800 Houilles. Tél. : 30.62.52.51.

V11/065 — Vends Atari 2600 + 18 K7 (Decathlon, Pitfall II) + 1 joystick : 3 000 F (à débattre) ou échange contre K7 ou cartouche pour 130 XE, 800 XL. Philippe GUILLAUMIN, 9, allée du Clos-Fleuri, 92270 Bois-Colombes. Tél. : 42.42.73.21.

V11/066 — Vends console CBS Coleco + module turbo +

16 K7 CBS. Decathlon, Pitfall II, Wingwar, Zaxxon, Lady Bug, Rocky, Tennis, Beam Rider, etc. Le tout : 3 300 F. Vincent MAS, 38, rue Sully-Desnoes, 69150. Tél. : 78.49.85.49.

V11/067 — Vends console Mattel Intel. + 5 K7 : Triple Action, Beauty and the Best, Empire contre-attaque, Space Battle, Astromash. Peu servi. Prix 1 500 F. Jean PORTIER, Les Grouettes, Courgent, 78790 Septeuil. Tél. : 30.93.48.29.

V11/068 — Vends urgent CBS Coleco + Zaxxon + Donkey Kong, état neuf : 1 000 F. Christophe LAGREVE, 6, avenue de Garande, 92220 Bagneux. Tél. : 47.35.13.03.

V11/069 — Vends CBS : 400 F, adaptateur UHF : 120 F, K7 : 150 F, Fathom, Rocky, Decathlon, Pitstop, Tennis, Zaxxon et K7 à 120 F : Donkey Kong, Mr. Do. Fabrice CARY, 113, rue de Belleville, 75019 Paris. Tél. : 42.08.35.15.

V11/069 — Vends CBS Coleco + adaptateur VHF + K7 Turbo, Zaxxon, Golf, Patoufs, Tennis, Decathlon, Zenji, Schtroumpfs, Mouse Trap, Donkey Kong, Fathom. Le tout : 3 500 F. Pierre GENUIST, 21, rue du Tertre-Saint-Pierre, 72100 Le Mans. Tél. : 43.84.31.78.

V11/070 — Vends Spectravideo SV 318 Péritel + magnéto + jeux + 2 livres + cartouche + 16 K. Le tout : 1 200 F (région Essonne). Tél. : 69.01.08.56.

V11/071 — Vends Mattel Intellivision 1 an + 12 K7 de jeux dont Tennis, Foot, Echecs, Hockey, Golf, Basket, Boxe, Bataille navale, Chars, Avion NE 3400. Prix : 1 700 F. Didier PAQUET, 82, rue de l'Egalité, 93260 Les Lilas. Tél. : 45.22.95.26 (9 h à 18 h).

V11/072 — Vends Commodore 64 + Jap Speed + lecteur disq 1541 + imprimante MPS 803. Prix : 6 000 F le tout ! En cadeau nombreux programmes. Bernard DEBARRE, 2, Plants Verts, 95000 Cergy. Tél. : 30.73.08.67.

V11/073 — Urgent vends CBS + Donkey Kong Jr + Time Pilot + Venture + Lady Bug + module turbo sans K7. Faire propositions. Pascal DESTERCKE, 91, rue Baudrez-Rivery, 80000 Amiens. Tél. : 22.91.55.31.

V11/074 — Vends C 64 avec disq, drive, écran vert, 2 joysticks, jeux, etc. Entre 4 700 et 5 500 F, utilisé 2 semaines. Urgent. Jeff DIENHART, 28, parc de la Jonchère, 78380 Bougival. Tél. : 39.69.60.60.

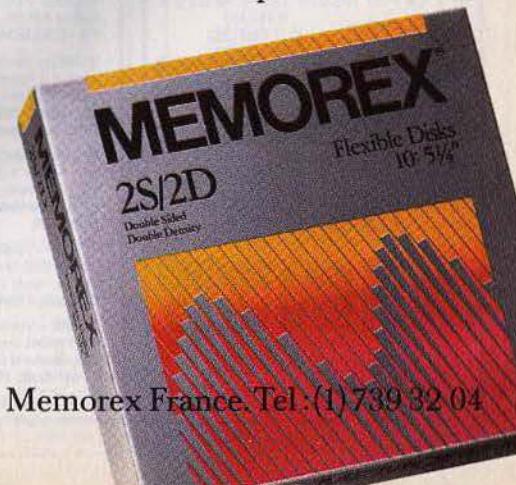
V11/075 — Atari 600/800 XL : vend cartouches avec boîtes et notices T.B.E. Vends pour console 2600 Pitfall, Ten-

de 800 points de vente, en France.

Disponibles en 8", 5 1/4" et 3 1/2", les disquettes Memorex ont l'intelligence de vivre en parfaite compatibilité avec les matériels existants sur le marché.

De plus, s'il vous prenait l'idée d'aller jusqu'à mettre votre mémoire au cube, vous nous trouveriez toujours sur votre route.

Memorex, c'est plus que jamais la force informatique.



Memorex France. Tel. : (1) 739 32 04

**A L'EST...
DU NOUVEAU!**

AMSTRAD

**THEY SOLD A MILLION
4 JEUX 120 F**

3 D STUNT RIDER	89 F
FRANK BRUNO BOXING	95 F
FIGHTER PILOT	95 F
HYPERSPORTS	95 F
BOULDERDASH	99 F
SORCERY	99 F
COMBAT LYNX	99 F
BOUNTY BOB	99 F
BRIAN JACK SUPERSTAR	99 F
EXPLODING FIST	109 F
MATCH DAY	109 F
BATTLE OF BRITAIN	119 F
3 D GRAND PRIX	119 F
SPY VS SPY	119 F
A VIEW TO A KILL	119 F
MANDRAGORE	229 F

**THEY SOLD A MILLION
4 JEUX (D) 180 F**

ALIEN (D)	135 F
AIRWOLF (D)	135 F
CENTRE COURT (D)	135 F
FANTASTIC VOYAGE (D)	135 F
FIGHTER PILOT (D)	135 F
HARRIER ATTACK (D)	135 F
JUMP JET (D)	135 F
MASTER CHESS (D)	135 F
RED ARROWS (D)	135 F

COMMODORE

**THEY SOLD A MILLION
4 JEUX 120 F
ARCADE HALL OF FAME
5 JEUX 120 F**

CAULDRON	89 F
HYPERSPORTS	89 F
SORCERY	99 F
EXPLODING FIST	109 F
HACKER	109 F
RESCUE ON FRACTALUS	109 F
ROAD RACE	109 F
TOUR DE FRANCE	109 F
SEY VS SPY II	109 F
WINTER GAMES	109 F
A VIEW TO A KILL	119 F
BATTLE OF BRITAIN	119 F
SKYFOX	119 F
KARATEKA	129 F

ATARI XEL

CHOPSUEY	99 F
BOUNTY BOB	99 F
BOULDER DASH	99 F
MIG ALLEY ACE	99 F
BRUCE LEE	119 F
HACKER	119 F
RESCUE ON FRACTALUS	119 F
ROAD RACE	119 F
SPY VS SPY	119 F

**MSX-SPECTRUM
JEUX VIDEO**

**FRAIS DE PORT 20 F
TEL : 83.32.17.50**

**JOHN MICRO
VIDEO**

**7. RUE STANISLAS
54000 NANCY**

nis, Atlantis, River Raid, Pachan et Downe Berzerk. Rodolphe CZUBA, 100, route de Vaux, 60100 Creil. Tél.: 44.25.57.24.

V11076 - Vends Atari 600 XL + extension 64 K + magnéto 1010 + Péritel + 15 bons jeux. 1 an. Le tout pour 2 700 F. Christophe LEPOIVRE, 72800 Luché-Pringé. Tél.: 43.45.45.15.

V11077 - Vends Apple IIc + souris + joystick + documents + câbles + programmes + 2^e lecteur de disqs. PRIX: 11 000 F. Guy FACIOLLE, 31, avenue de Stalingrad, 94260 Fresnes. Tél.: 42.37.83.98.

V11078 - Vends Apple IIc 128 K + nombreux logiciels de travail (40 disquettes). Olivier RIMOUX, 17, rue Davout, Kremlin-Bicêtre. Tél.: (bureau) 60.88.54.34, (domicile) 46.71.30.36 (19 h).

V11079 - Vends Yeno SC 3000 + 8 cartouches + 5 K7 + manette + divers. Le tout 1 800 F. Poss. vendu séparément 1 cartouche-160 F, 1 K7 100 F. Sébastien MUSO, «La Serane», Traverse Paul, 13008 Marseille. Tél.: 91.77.25.88.

V11080 - Vends Yamaha MSX VIS : 503 F, excellent état + lecteur K7 + 2 K7 (Héro, Ghost Busters) + Track-Ball + logiciel graphique (Eddy 2) + câbles, notices et livres sur le MSX. Peu servi cause manque de temps. Le tout encore garanti 6 mois. PRIX: 3 000 F (valeur neuf: + 4 500 F). Chèque certifié ou espèces. Christophe DUC, 5355, rue de Grigny, 91700 Sainte-Geneviève-des-Bois. Tél.: 60.15.16.94 (après 19 h).

V11081 - Vends console Mattel + 4 K7 Auto, Racing, Skiing, Soccer, Astromash. Très bon état. PRIX: 900 F. A partir de 18 h. Xavier BILLOUX, 26, Bd Jean-Jacques-Rousseau, 92330 Gennevilliers. Tél.: 47.04.93.21.

V11082 - Vends Atmos 48 K + programmes + livres + magnéto. Le tout 1 300 F. Laurent DE ROSNAY, 98, bd Clemenceau, 76600 Le Havre. Tél.: 35.42.56.39.

V11083 - Vends logiciels EXLIVISION K7 «Echecolor», Midway, Polichinelle, 10 000, etc., 60 F chaque. Logiciels et utilitaires 100 F les 5. EXL 100 + clavier mécanique + poignée + 30 jeux + Imagic, Basic, Wizard (cartouches). PRIX: 2 900 F. Jean CHAGNY, 12, allée Verte, 94440 Villecresnes. Tél.: 45.98.16.30.

V11084 - Vends CBS + 6 K7 DK + Rocky + SC Olympic CKP Looping, Hero. Valeur 3 897 F. état neuf, pour vous 2 500 F à débattre. Une affaire! Christophe PAVIOT, La Cotelaie, 35160 Montfort. Tél.: 89.09.23.12.

V11085 - Vends CBS + Roller + Slither + Bond 007 + Donkey excellent état + boîtes 1 500 F. Cordon copie vidéo 150 F. Encintes Walkman 2x200 W 600 F. Le tout à débattre. Philippe LAUHIRAT, 123, rue de l'Université, 75007 Paris. Tél.: 45.51.45.35...

V11086 - Vends Sharp PC 1500 : 1 000 F et imprimante Sharp CE 150 : 1 100 F. Le tout en très bon état avec toutes les documentations. Christophe NOËL, 21, rue Charles-Appell, 67000 Strasbourg. Tél.: 88.36.30.52.

V11087 - Vends CBS + 6 K7, Tennis, Zaxxon, Nova Blast, Cabbage Patch Kids, Donkey Kong Jr. L'ensemble 2 100 F. Michel GUILLEMONT, 8, rue de la Fontaine, 94470 Boissy-Saint-Léger. Tél.: 45.68.42.77.

V11088 - Vends Amstrad CPC 464 couleur + manette de jeux + une trentaine de logiciels : 3 500 F avec les K7. 3 000 F sans les K7 (détail possible). Franck CHAPUT, 5, boulevard de la Grande-Cointure, 91120 Palaiseau. Tél.: 60.14.50.51.

V11089 - Vends Atmos + Péritel + programmes + moniteur N/B + modulateur N/B + interface joystick + livres : 1 500 F ou vends moniteur N/B pour 600 F. Gérard SIMON, 6118, allée Anatole-France, 92220 Bagneux. Tél.: 45.47.86.12.

V11090 - Vends CBS Coleco + 5 K7 + module Atari + 7 K7 en T.B.E. 2500 F ou échange contre CBM Péritel + lecteur K7. Tél.: 69.28.47.71.

V11091 - Vends PC-1500 + imprimante, interface K7 CE-150 + extension 8 K CE-155, le tout en parfait état avec emballage d'origine, déc. 4/84. Vendu : 2 500 F. Jean-Michel DELOR, 13, rue de Champagne, 57157 Marly. Tél.: 87.83.36.14.

V11092 - Vends Spectrum 48 K + Péritel + interfaces 1 et 2 + 2 microdrives + 8 drives + imprimante + joystick + 50 K7 jeux + livres + revues! PRIX: 5 000 F à débattre. Brigitte VIGNON, 53, rue de la Terlanne, Mezel, 78419 Aubergenville. Tél.: 30.95.45.47 (après 20 h).

V11093 - Vends Atari 2600 neuf, encore garanti + cassette Asterix + 2 manettes. Vends aussi Microvision + 3 K7, peu servi. Prix à débattre. Bertrand JACQUIER, 4, boulevard Henry-Dunand, 42130 Boon-sur-Lignon. Tél.: 77.24.64.00.

V11094 - Vends Adam + CBS + 10 K7 Digit + 8 cartouches CBS, le tout 4 000 F. Vends orgue Welson valeur 5 000 F, vendu 2 500 F. Didier PRIGENT, 10, rue de la Concorde, 91000 Brunoy. Tél.: 60.46.92.19 (après 17 h).

V11095 - Vends K7 pour Atari 600/800 XL : Bruce Lee, Pole Position, Fort Apocalypse, Zaxxon, Solo Flight, Jump Line, Cavens of Kalca. 50 F l'unité. Emmanuel LESTIENNE, 21, rue Jacob, 75006 Paris. Tél.: 43.25.74.49.

V11096 - Vends coffret Alice 32 K neuf de 1985 avec unité centrale, magnéto, 10 K7 de jeu, livre de programme, acheté

P.A

2 750 F le tout. Vends 2 000 F. David POINGT, 4, rue Colé, 93150 Blanc-Mesnil. Tél.: 48.65.60.72 (après 17 h).

V11097 - Vends ordinateur ZX 81 + 16 K + clavier ABS + interface manettes de jeux + manette de jeux + 3 K7 + 1 livre : 400 F. Emmanuel LUSTENBERGER, 7, rue Edouard-Vaillant, 92300 Levallois. Tél.: 42.70.92.59.

V11098 - Vends Intellivision Mattel + 11 K7 prix : 1000 F et vends Laser 200 + magnéto + extension de mémoire 16 K + K7 de jeux. Le tout 1 200 F à débattre. Laurent VEZ-ZARO, 126, rue Appert Pavillon, 91300 Mussy-Palaiseau. Tél.: 69.30.21.32.

V11099 - Affaire! Vends spectravideo SV318 Pal + magnéto + 5 K7 + adaptateur Coleco + 4 cartouches Coleco + 2 poignées Supercontrollers + livres. PRIX: 2 490 F. Laurent MONTESALVO, 3, rue du Docteur Calmette, 93370 Montfermeil. Tél.: 43.88.27.21.

V11100 - Vends TRS 80 mod. 1 niveau 2 Basic étendu 16 K Monitor mono, magnétocassettes, nombreux logiciels Assembleur 1800 F. Jean-Luc MISSONNIER, Saint-Cyr du Ronceray, l'otissement Bel-Air, 14290 Orbec. Tél.: 31.62.89.26.

V11101 - Vends Spectrum 48 K Péritel + Interface 2 + Quick Shot 2 + magnéto + 16 K7 (Lords of Midnight, The Way of the Exploding Fist, Pitfall 2). Pour 2 000 F. Frédéric QUEREILHAC, 6, rue Maurice-Demontroux, cité du Petit Pré, 94000 Créteil. Tél.: 42.07.72.71.

V11102 - Vends T07 + magnéto + crayon optique + cassettes (Airbus, Screenshot, Gadget, Anglais, etc.) matériel neuf : 3 000 F. Jean-Luc BRAVI, 63, rue Claude-Bernard, 75005 Paris. Tél.: 43.36.80.77.

V11103 - Exceptionnel! Vends Commodore 64 Secam-VHF-Péritel + lecteur K7 + Moniteur Apple II, nombreux programmes divers + joysticks + livres + câbles. PRIX 6 200 F. BENAIM. Tél.: 45.6315.15. (poste 25.99).

V11104 - Vends T07 + cartouche Basic + extension 16 K + manettes jeux avec interface + Lep K7. Valeur 4 500 F, vendu 2 000 F + nombreux logiciels. A débattre. Philippe ALLAIS, 99, rue Pierre-Curie, 93170 Bagnolet. Tél.: 43.63.53.79.

V11105 - Vends Spectrum 48 K (acheté 11/84) + Péritel + interface joystick + 3 livres + 33 logiciels. Le tout 3 000 F. (chèque certifié) Jean CHARLIER, 5, rue Baudelaire, 93140 Bondy. Tél.: 48.49.08.97. (après 20 h)

V11106 - Vends Spectrum 48 K + logiciels + interface joystick + interface n/b, excellent état. Le tout : 1 750 F. Nicolas DANGEVILLE, 41, rue Samette, 75014 Paris. Tél.: 45.00.81.14.

V11107 - Vends Oric/Atmos + magnétophone + 3 K7 + 3 livres + 13 programmes (matériels neufs). 1 200 F, valeur : 2 200 F. L'ensemble + 6 K7 : 1 500 F, valeur : 2 850 F. Gwénolé FOURRÉ, 1, rue Charles-Péguy, 77500 Chelles. Tél.: 60.08.64.65.

V11108 - Cadeau de Noël: Atari 800 XL + unité disquettes + moniteur monochrome + manette de jeux + livres + Summer Games, le tout état neuf, cédé pour : 4 500 F. Olivier POUJADE, 22, rue Théodore-Honoré, 94130 Nogent-sur-Marne. Tél.: 48.73.38.82. (le week-end)

V11109 - Vends Amstrad CPC 464 moniteur vert, état neuf, sous garantie + manuel + 60 logiciels (The Way of The Exploding Fist, etc.), le tout à 2 500 F. Sébastien BARTHÉLEMY, 10, rue de Remusat, 75016 Paris. Tél.: 45.20.56.33.

V11110 - Vends C64 + lect. disq 1541 + interface + cache + 10 bons jeux (année 85), prix : 4 000 F. David MAUDERLY. Tél.: 47.90.45.27.

V11111 - Vends unité centrale Apple II + carte 16 K + moniteur N/B (pas de drive) 3 000 F. Achète V.C II à moins de 6 000 F ou régul. Tél.: 48.54.82.47.

V11112 - Vends Amstrad 464 couleur + drive + nombreux logiciels (en K7 et disc) + joystick (Spectravideo) + manuel d'utilisation. Excellent état. 5 500 F. Emmanuel CHENOT, 5, rue du Colonel-Combes, 75007 Paris. Tél.: 45.51.85.82.

V11113 - Vends micro Sharp, type NZ 720 + manuel + K7 d'application + 12 jeux + 1 prog. direct familial, état neuf. Stéphane BOUYSSOU, 1, allée des Chênes, 77380 Valres-sur-Marne. Tél.: 60.20.43.85. (après 20 h)

V11114 - Affaire! Atari 400 + cartouches Basic et jeux + lecteur K7 + K7 + nombreux livres spécialisés. Le tout pour 850 F. A saisir vite. Dan DAHAN, 3, allée des Pervenches, 94240 l'Hay-les-Rosses. Tél.: 65.37.77.04.

V11115 - Vends C64 + Péritel + disq + jeux + livres + imprimante. PRIX: 5 000 F. Excellent état. Didier MARTIAS, 4, rue Duvernois, 75020 Paris. Tél.: 43.60.82.67.

V11116 - Vends Atari 600 XL Péritel 550 F, simulation de vol (disq), 390 F, Lode Runner (disq), 200 F, la découverte de l'Atari, 50 F, Encourager, Defender, 60 F. Patrice DUHAL, 155, avenue de la Commune de Paris, 92000 Nanterre. Tél.: 47.25.58.85.

V11117 - Vends C.B.S. bon état avec Donkey-Kong 800 F + Donkey-Kong JR 250 F + Zaxxon 200 F + Decathlon 250 F le tout acheté 3 050 F, vendu 1 700 F. Lionel FERNANDES, 11, rue François-Couperin, 93110 Rosny-sous-Bois. Tél.: 48.54.82.47.

V11118 - Vends cartouches C.B.S. et module Turbo Ais :

Dukes, Destructor, Time Picot Patoufs et bien d'autres... Cherche personne pour échange prog. Appie. Nicolas REBEYROLLE, 34, rue de la Valoube, 87000 Limoges. Tél.: 55.01.44.01.

V11119 - Vends MO5 + joysticks + magnéto + 9 cassettes Aigle d'Or, Pulsar, Tennis, Tyrant, Yeti, Stanley, Mino-taure, Pilot, etc. 1 900 F. Vends Coleco + 2000 F. Michel GAILLARD, 39, rue Guillemin, 69500 Bron. Tél.: 72.37.04.89.

V11120 - Urgent, vends Sanyo M.S.X. 64 K cordons + manuels + programmes + 30 K7 de jeux. Garanti Mai 86. Vendu 2 200 F. Yann ANTIGNAC, 5, rue du Prieuré, 44850 Le Collier. Tél.: 40.25.41.74. (après 19 h)

V11121 - Vends Spectrum + 48 K Péritel garantie 7 mois + câbles + 4 K7. Parfait état. Très peu servi : 2 000 F (jeu et livres si achat avant 25/12/85). Stéphane PIVET, 18, rue des Roselets, 01290 Pont de Veyle. Tél.: 47.51.67.01.

V11122 - Vends Sega SC 3000 + 1 lecteur de K7 + 2 cartouches (Borderline et Star Jockey) + 1 manette. Prix à débattre. Etat neuf. Stéphane ORMAND, 18, rue Gaston-Carrère, 47110 Sainte-Livrade-sur-Lot. Tél.: 53.01.02.23. (après 19 h)

V11123 - Vends Atari 800 XL Péritel (12/84) + magnéto + tablette Tactile + joysticks + 18 logiciels (init. Basic 123 Bruce Lee, Pole Position, etc.) prix : 1 900 F. Jean-François RUHAUT, 31, avenue du Docteur Durand, 94110 Arcueil. Tél.: 42.53.01.76. (après 19 h)

V11124 - Vends HP-110 : micro portatif, 272 K, écran plat, 16 lignes, 80 colonnes, logiciels intégrés : Lotus 123, Modem, trait texte, MS DO 52-11. Anthony VALENTINY, 25, rue Jean-Jaures, 78530 Buc. Tél.: 39.56.08.36.

V11125 - Vends C.B.S. Colecovision. Bon état + 3 K7 (Donkey-Kong, Cosmic Avengers et Tarzan), valeur réelle : 1 900 F, vendu : 1 200 F. Damien GRIMONNET, Cruzols Lantilly, 69210 L'Abergement. Tél.: 74.01.73.14.

V11126 - Vends 800 XL + 1010 + Péritel + livre + cours Basic + 1 joystick + 2 super jeux : 3 500 F. Vends aussi CVS + Heo + joystick + Dig Dug + Centipede + Space Inv. + 1 joystick : 990 F. Pascal VILLEMAGNE, 19, rue du 8 Mai 1945, 89520 Grigny. Tél.: 78.73.75.03.

V11127 - Vends CBM 64 Secam-Péritel + magnéto + livres + nombreux programmes + joystick. PRIX: 3 100 F. Stéphane IGOUNET, route de la Boissière, Saint-Quentin-la-Poterie, 30700 Uzès. Tél.: 66.22.69.49.

V11128 - Vends CBM 64/Pal + lecteur K7 1530 = K7 de jeux (China Miner, Defender etc.) 1 cartouche, le tout en parfait état. PRIX: 2 000 F. Maurice FEFERMAN, 10, bd Barbès, 75018 Paris. Tél.: 42.51.89.26.

V11129 - Noël! Vends C.B.S. Coleco + 5 K7, servi 3 mois, état impeccable cartouche 1 100 F frais de port compris (cause Spectrum). Jean-Philippe DECOSSEIN, 29, rue d'Artois, 59009 Lille. Tél.: 20.30.86.27.

V11130 - Vends Commodore 64 Pal (5/85) - lecteur de K7 (9/85) + 6 K7 de jeux (Ghosbusters, Zaxxon, Star Fights, etc.) très bon état. 2 300 F. Samuel OLAMPI, 86, avenue colonel Homrath, 83110 Sanary-sur-Mer. Tél.: 94.04.18.77.

V11131 - Vends tablette graphique Super Sketch (CBM 64) avec logiciel disq + K7 et T168 C + manuels complets et alimentation. Prix intéressant. Stéphane GUILLAUMONT, route de Pont Bas, 63300 Thiers.

V11132 - Vends CBM 64 + lecteur de K7 + K7 de jeux + joysticks + livres + moniteur couleur Novex et tous les raccords pour 7 600 F (valeur : 10 220 F). Raphaël BOUSQUET, 101, avenue du Bois de Verrière, 92160 Anthony. Tél.: 46.66.85.75 ou 46.68.55.51.

V11133 - Vends Amstrad 64 avec moniteur vert, 80 colonnes et drive + simulateur de vol. Le tout pratiquement neuf : 3 400 F. Stanislas BLANCHY, 4, rue Léo-Delibes, 75116 Paris. Tél.: 47.04.43.17.

V11134 - Pour Mattel Intellivision : vends module ordinateur + joystick (Pitfall), Q* Bert, Sub Hunt, Night Stalker, Bom Squad). Gilles MAERTIN, 53, avenue de Stralybridge, 59280 Armentières. Tél.: 20.77.31.54.

V11135 - Vends C.B.S. + 6 K7 (Dk, Gorf, Looping, Turbo, Zaxxon, Venture) 1 350 F + ZX 81 de base 200 F ou vends le tout 1 450 F (en prime, un livre de programmes). 140 Cherche prgs sur C 64 David PONZONNE, 9, rue des Soupirs, 71640 Neauphle-le-Château. Tél.: 34.89.38.79.

V11136 - Vends pour MO5 jeux : l'aigle d'Or, LIG LOF et les Dieux du Stade, 100 F ou les deux : 200 F. Gilles FUGAN, Ondesque Frejariolles, 81990 Albi. Tél.: 63.54.75.37.

V11137 - Vends MO5 + magnéto + les 10 meilleurs jeux + livre. Valeur : 4 850 F, vendu : 3 500 F, possibilité séparément. Thierry MAISONOBE, 7, rue Jean-Giraudou, 63000 Clermont-Ferrand.

V11138 - Vends extension 16 K pour VIC 20. Recherche donneur T157 ou T158 hors d'usage. Patrick BRULEY, 1, rue de Chanteloup, 45140 Saint-Jean-de-la-Ruelle. Tél.: 38.88.16.01.

V11139 - Vends C.B.S. + 5 K7 (Zaxxon, Cosmic Avenger, Donkey-Kong, Looping, Mouse Trap) bon état, vendu : 1 500 F. Mathias CHELAT, «Les Petites Landes», 44360 Cordemais. Tél.: 40.57.86.70.

V11140 - Cherche pour achat K7 Vidéopac Philips N 48 backgammon + chez Maxime + Syracuse + K7 Parker

P.A

adaptable sur Vidéoac + K7 N 46 non vendue en France. **André PORTEFAIX**, 6, allée des Bergeronnettes. Tél.: 77.74.18.88.

V11/141 — Vends Canon V20 M.S.X. Périel + 2 poignées VJ 200 + câbles + 11 logiciels (K7, cart.) + livres. Prix: 2900 F. Vends console C.B.S. + 6 K7. Prix: 1000 F. **Daniel FAUCHEUX**, 21, allée de la Beauce « Les Lamis », 91150 Etampes. Tél.: 64.94.32.53.

V11/142 — Vends ord. ZX 81 (12/84) Cla. ABS + 16 K + joystick + K7 jeux + magnéto + livres + doc. Nombreux programmes. Prix: 1350 F à débattre + télé n/b. **Michel DELAYE**, 8, rue Emile, 42000 Saint-Etienne. Tél.: 77.38.63.75.

V11/143 — Vends console C.B.S. + modules Turbo et Sli-ther + 14 cassettes dont BC'Squest, Tarzan, Hero, Pitfall II, etc. état neuf. Le tout 3000 F. **Louis ACCARDI**, 1 les Avelines, 91940 Les Ulis. Tél.: 69.07.59.94.

V11/145 — Super affaire. Vends Atari 800 XL + lecteur K7 + nombreux jeux (Boulder Dash, Zaxxon, Bruce Lee, etc.) + nombreux livres d'initiation. Prix: 1500 F. **Fabien LECLERQ**, 2, impasse des Mugnets, 57880 Hamsis Varsberg. Tél.: 87.82.51.91.

V11/146 — Vends Yeno SC 3000 + joystick + 5 cartouches + K7 Assemblée + manuel t.b.e., le tout: 1900 F ou échange avec console C.B.S. + K7. **Laurent ANDRÉ**, 55, rue de la Vanne, 92120 Montrouge. Tél.: 47.35.59.40.

V11/147 — Vends Atmos (12/84) + 20 cassettes (Frelon, l'Aigle d'Or, Zorgons, Revenge, etc.) + livres + câbles + magnéto. Le tout: 2000 F. **Boris POTAUFEUX**, Montsuzain, 10150 Pont-Sainte-Marie. Tél.: 25.37.52.32.

V11/148 — Vends interface manette pour Spectrum programmable (280 F) marque Stone-Ship. Cherche prog Trans Express. Urgent! **Jean-Paul CELLIER**, 45, rue de Nord, 88000 Colmar. Tél.: 89.41.30.46.

V11/149 — Vends Spectrum + 48 K Périel garantie 7 mois + manuel + cordons + 4 K7, parfait état, très peu servi. 2000 F (urgent). Pour tout achat avant le 25.12.85 cadeaux... Vends aussi Master Mind électr. 150 F. **Stéphane PIVET**, 18, rue des Roselets, 01290 Pont de Neyla. Tél.: 85.31.67.01.

V11/150 — Vends MO5 + Magnéto + Crayon optique (état neuf) + 5 cassettes (Yeti, Stanley, Flipper, Cube Basic) + Livres (nombreux programmes pour MO5, etc.) 2 500 F à débattre. **Jean-Pascal NOË**, 34, rue d'Estienne-d'Orves, 92700 Colombes. Tél.: 47.85.75.83.

V11/151 — Vends console Matell très bon état + 13 K7 1 200 F **Johann SAUX**, 5, rue Boschot, 94120 Fontenay-sous-Bois. Tél.: 48.76.85.33.

V11/152 — Vends ZX 81 + 16 K + 5 livres + 2 K7. Le tout

pour 500 F (câbles compris). **Xavier ROUSSELLE**, 3, allée d'Andrieux, 75018 Paris. Tél.: 42.52.06.57.

V11/153 — Stop! vend Oric/Atmos + Moniteur vert + magnéto + 25 K7 + manuel + livres de programmes + interrupteur. Valeur réelle: 5 300 F. Vendu: 3 500 F. **Arnaud CHABIELSKI**, 131, quasi Winston Churchill, 94210 La-Varenne-Saint-Hilaire. Tél.: 42.83.47.50.

V11/154 — Vends T07 + lecteur K7 + ex. 16 K + manettes de jeux + Basic + 2 livres 1 950 F. Vends aussi 8 K7 de jeux (Airbus, Pulsar 2, etc.) 950 F pour T07 et T07/70. **Alexis RICHARD**, Chaloup, 73160 Cognin. Tél.: 79.69.11.07.

V11/155 — Vends CBS Colecovision neuf (Echange à la Fnac contre un neuf garantie encore 6 mois) + 8 cassettes + adaptateur pour télé sans Périel. **Alexandre LAROCHE**, 17, rue du Commandeur, 75014 Paris. Tél.: 43.27.78.12.

V11/156 — Vends Oric/Atmos (encore sous garantie) avec manuel + 20 K7 + 1 lecteur de cassettes + 1 livre de listings. Prix: 2 500 F. **Laurent BARRÉ**, 70, rue Albert-Bailly, 59700 Marcq-en-Baroeul. Tél.: 20.72.62.66.

V11/157 — Vends CBS Coleco en parfait état avec son emballage d'origine et une K7 Donkey Kong Junior 500 F. **Dominique SIMON**, 3, Parvis de Vendée, 91330 Massy. Tél.: 60.11.75.11.

V11/158 — Vends MSX Canon V20 encore sous garantie + Joystick + livres + nombreux logiciels (jeux et utilitaires en cartouches et K7). Prix à débattre (minimum: 300 F). **Jean-Claude**, 10, rue de l'Ingénieur-Robert-Keller, 75015 Paris. Tél.: 45.77.37.32.

V11/159 — Vends Dragon 32 + Joystick + lecteur K7 trait. texte Telewriter + interpréteur Forth + livres programmation + jeux (Zaxxon 3 Di, Caterpillar) 2 500 F le tout. **Bertrand PETE**. Tél.: 23.69.22.40.

ACHATS

A11/001 — Achète pour Coleco CBS 1 poignée Super Controler en excellent état. Faire offre. **Michel DURAND**, résidence Bellevue, bât. C3, 66000 Perpignan. Tél.: 68.66.59.32.

A11/002 — Cherche crayon optique pour Commodore 64. Faire offre. **Abdellah KHANEBOUBI**, 1/98, place de Fontevault, 86000 Poitiers. Tél.: 49.61.45.44.

A11/003 — Achète pour CBM 64 imprimante thermique ou

courrier à prix intéressant et TV couleur avec Périel. **Julien FABRE**, 60, rue Madame, 75006 Paris. Tél.: 45.48.89.02.

A11/004 — Cherche rens. sur C. 128 et Amiga. Cherche tous périphériques pour C 64 et 128. Cherche comment brancher une Epson LX-80 sur 64 et 128. Cherche livres sur 128. **Raphaël GUTIERREZ**, 10, rue de Longchamp, 75116 Paris. Tél.: 45.53.06.84.

A11/005 — Achète 800 XL Périel avec drive pour 1 500 F. Achète Coleco CBS et 3 K7 pour 400 F. **Jacky BIDOUX**, 18, rue Bertrand Bonin, 93130 Noisy-la-Sec. Tél.: 48.47.95.29.

A11/006 — Achète tablette tactile Atari: Karatéka, Spy vs Spy 2, Summer Games 2 ou échange contre logiciels (Beach Head, Conan ou quelques autres). **Stéphane CAMAIL**, 3, rue du Pont Colbert, esc. 1, 78000 Versailles. Tél.: 39.51.04.31.

A11/007 — Atari 800 XL, cherche lecteur de disq. 1050: env. 1 000 F; 1 joystick: 50 F. Urgent! **J.-M. BIRABEN**, Maine d'Avignon, 33650 La Brade. Tél.: 56.20.27.82.

ÉCHANGES

E11/001 — Eureka! Depuis le 12/02/85, 5 aventures finies, avance dans le décryptage, toute personne sérieuse connaissant cryptologie bienvenue. **Jean-Noël ALBERTINI**, 27, allée des Frères, 94510 La-Queue-en-Brie. Tél.: 45.76.90.28.

E11/002 — Echange K7 CBS contre d'autres K7 CBS. J'ai: Fathom, Pitstop, etc. ou échange contre K7 vidéo Béta VHS, film au choix, achète Pinball Mattel. **Fabrice CARY**, 113, rue de Belleville, 75019 Paris. Tél.: 42.08.35.15.

E11/003 — Echange ZX 81 clavier ABS + 16 K RAM + cordon + K7 jeux + manuel + magazines jeux ou vends le tout 650 F. **Matthieu DOUILLET**, 5, rue Rosa Bonheur, 77300 Fontainebleau. Tél.: 64.22.19.19.

E11/004 — Echange ou prête pour 800 XL (Quasimodo, Smash, Hits, etc.) contre d'autres K7. Vends adaptateur antenne pour 800 XL pour 300 F (sous garantie). **Michel HECQUET**, 10, place Savoie-de-Brazza, 78300 Poissy. Tél.: 30.74.00.33.

E11/005 — Vends lecteur de K7 1 010 Atari + nombreux jeux. Recherche Lode Runner et Pin. C. Jet. **Stéphane CAMAIL**, 3, rue du Pont Colbert, esc. 1, 78000 Versailles. Tél.: 39.51.04.31.

E11/006 — Echange jeux et utilitaires pour C64 et C128.

Cherche programmes fonctionnant en mode 128 et CP/M. **Arnaud SIMON**, 4, rue de Soucort, 55160 Fresnes en Woivre. Tél.: 29.87.33.31.

E11/007 — Yeno SC-3000: échange logiciels K7 Loricels contre programmes Answare ou club des Yenophiles. Pour connaître tout sur le Yeno, contactez-moi. **Philippe SAF-FON**, 7, rue Boudouard, 91100 Corbeil-Essonnes. Tél.: 60.89.18.58.

E11/008 — MO5: lycéen cherche jeux, logiciels d'aventure et programmes de maths, physique ou utilitaires. Amis « potaches » à vos K7. Merci. **Emmanuel JOULOT**, lycée nationalisé mixte, 23200 Aubusson.

E11/009 — Amstrad CPC 464. Coincés dans un jeu d'aventures pour Spectrum contre deux cassettes jeux. Peu servi. **Francis BOUTELLER**, Lièta Buxeuil, 37160 Descartes. Tél.: 47.59.80.61. (le soir)

E11/010 — Echange Joystick infra-rouge. Cheats + Interface pour Spectrum contre deux cassettes jeux. Peu servi. **Francis BOUTELLER**, Lièta Buxeuil, 37160 Descartes. Tél.: 47.59.80.61. (le soir)

E11/011 — Echange 10 numéros de Tilt contre jeux sur Atmos. **Thierry BOUERAT**, 4, rue des Gemeaux, 21220 Gevrey-Chambertin. Tél.: 80.51.80.21.

CLUBS

C11/001 — Vous avez un QL: des tonnes de contacts, de trucs, d'essais! Tout cela pour rien! Explications: **Alban BIAIS**, Villandry, 23380 Ajain. Tél.: 55.52.98.22.

C11/002 — Chers amstradistes, ouvrez grandes vos oreilles. Amstrad 2000 est un nouveau club. Il possède déjà de nombreux membres. Alors, écrivez-nous. **Franck CHAPUT**, 5, rue de la Grande ceinture, 91120 Palaiseau.

TOURNOIS

T11/001 — Tournois organisés dans toute la France pour C 64, MSX et CBS. Durée 1 an, nombreux lots, inscription: 30 F ou renseignements: **Serge, Saouen, Fabrice FERROT**, BP 21, 29181 Concarneau. Tél.: 98.97.08.87.

Pour toute insertion, écrivez dans les cases ci-dessous en caractère d'imprimerie le texte de votre annonce (une lettre par case, une case pour chaque espacement, avec un maximum de 8 lignes). Les petites annonces ne peuvent être domiciliées au journal: vous devez donc inscrire votre nom, votre adresse ou toutes autres coordonnées permettant de vous contacter directement. Nous sommes dans l'obligation de vous demander une participation forfaitaire aux frais de 65 F pour toutes les catégories de petites annonces. Vous joindrez donc pour toute an-

nonce un règlement par chèque bancaire à l'ordre de Tilt ou chèque postal (CCP Paris 18900.19Z.). L'insertion d'une petite annonce est gratuite pour les abonnés, à condition qu'ils joignent à leur envoi l'étiquette d'expédition de leur dernier numéro ou une demande d'abonnement à TILT. Nous vous rappelons enfin que les annonces sont réservées aux particuliers et ne peuvent être utilisées à des fins professionnelles ou commerciales.

Ne rien inscrire dans ces cases.

RUBRIQUE CHOISIE :

ACHATS

VENTES

ECHANGES

CLUBS

TOURNOIS

à retourner accompagné de votre règlement avant le 15 du mois précédent la parution à Tilt : 2 rue des Italiens, 75009 Paris

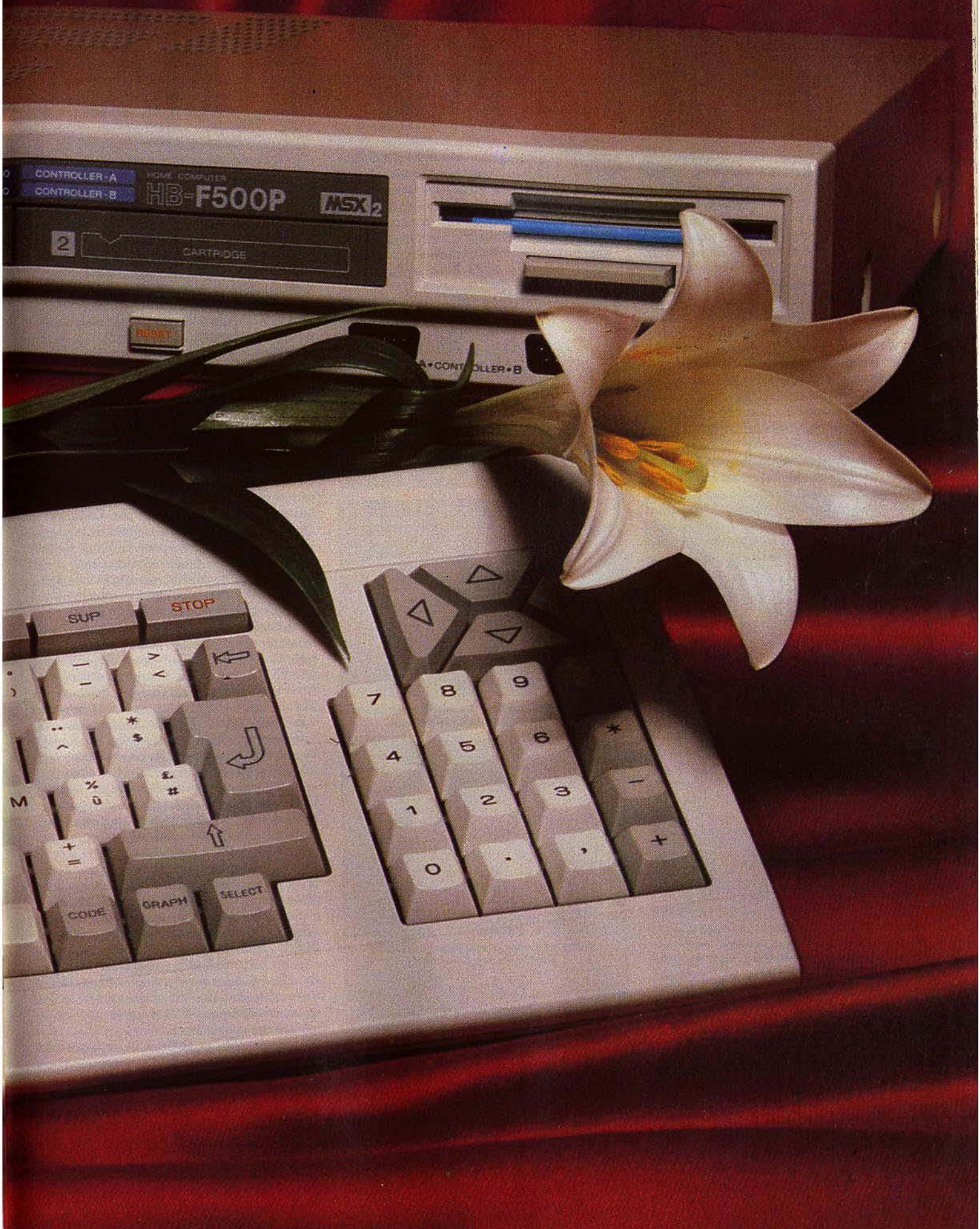
NOM :	
PRÉNOM :	
ADRESSE :	
TÉL. :	

BANC D'ESSAI

Sony HB500

La version II du M.S.X.
— signée Sony — est arrivée !
Fantastique qualité graphique,
gestion vidéo de rêve, la base
reste celle d'un M.S.X. classique.
Ne soupirez pas : nous avons testé
un prototype. La « VII » définitive
sera encore améliorée...





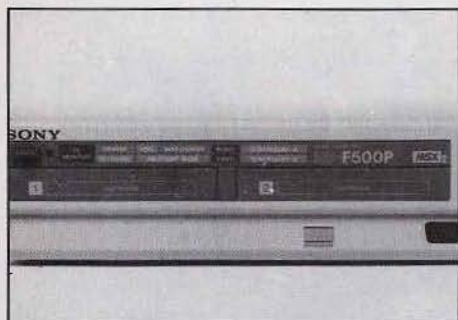
BANC D'ESSAI

La VII est parée pour le décollage. Après une présentation plutôt discrète à la « Funkaustellung » de Berlin, puis au SICOB de Paris, les premiers appareils sont jetés en pâture à la presse par Sony, qui prend ainsi quelques longueurs d'avance sur ses principaux concurrents au sein du standard, beaucoup moins pressés. Car si les responsables de Sony affirment le contraire, certains continuent de croire que la version II est un coup de poignard dans le dos du M.S.X. première formule, qui n'a pas vraiment besoin de cela.

Après avoir pianoté sur le M.S.X. II, on se demande pourquoi les Japonais n'ont pas débuté directement par cette version.

Mais ne brûlons pas les étapes.

La présentation extérieure du H.B. 500 tranche nettement avec celle des anciens M.S.X. Poussé par l'air du temps, il joue la carte de l'unité centrale parallélépipédique, avec lecteur de disquettes (3,5 pouces bien sûr) intégré, et clavier indépendant. L'esthétique de ce dernier est d'ailleurs une totale réussite. Et l'unité centrale n'est pas trop imposante, tout en restant bien pratique pour servir de support au moniteur, complément quasi-indispensable pour profiter des capacités graphiques de la machine.



Sur la face de l'unité centrale, les deux ports cartouches et la touche « Reset ».



Au dos de l'unité centrale, une sortie pour un second lecteur de disquettes, et un troisième port cartouches.

« reset » et le lecteur de disquettes sont regroupés sur la face de l'unité centrale. C'est simple et pratique. L'alimentation est intégrée, ce qui réduit au minimum les manipulations. Le produit montre une excellente finition.

Le clavier frise la perfection. Excellent dessin, sensibilité correcte, bloc numérique indépendant, touches de fonction, témoin de mise en position majuscule, touches curseurs largement dimensionnées (leur place, au-dessus du pavé numérique, ne semble pas idéale).

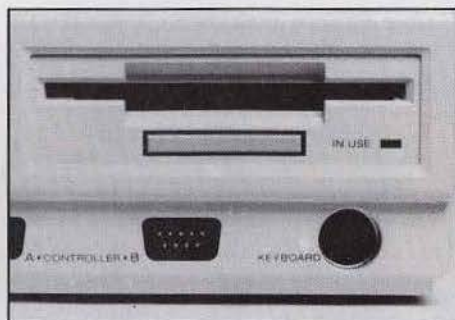
Une seule critique, l'absence d'une touche « return » dans le bloc numérique.

Et à l'intérieur de la bête ? Tout d'abord un très classique M.S.X. : standard oblige.

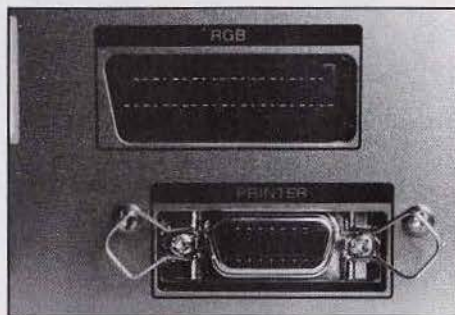
Le microprocesseur Z 80 continue de servir, malgré ses cheveux blanchis sous le harnais.

La mémoire vive reste à 64 K, ce qui signifie une mémoire utilisateur Basic de 29 K.

Curieusement cette indication a disparu de l'écran. Peut-être une crise de pudeur mal placée. A part l'annonce du nouveau Basic 2.0 presque identique au 1.0, rien ne diffère à l'écran d'avec les anciens M.S.X., avec toujours le rappel en bas de page des affectations des touches de fonction. On retrouve bien entendu les instructions du Basic 1.0. Pour le graphisme



Le lecteur de disquettes 3,5 pouces, au-dessus des prises pour manettes de jeu.



Egalement au dos, la prise Pétitel et la sortie pour imprimante Centronics.

Car telle est bien la principale nouveauté apportée par la version II. Les 128 K — vous avez lu correctement, cent vingt-huit kilo-octets de mémoire vive affectés à la gestion vidéo réalisent des prouesses jusque-là inconnues pour un micro huit bits. 256 couleurs parmi 512 affichables simultanément dans une définition de 256 x 212 points, voilà de quoi mettre l'eau à la bouche de tous les amateurs de bel ouvrage. La prise en main est parfaite. Le clavier indépendant autorise toutes les fantaisies, style posé négligemment sur les genoux, et l'interrupteur de mise sous tension, la touche

« draw », « line », « paint », circle », qui persiste à dessiner un oval quand on définit deux rayons égaux : le rattrapage de la déformation due à l'écran n'est pas effectué automatiquement. L'animation ne pose pas de difficultés, grâce à la possibilité de créer 64 lutins et d'en gérer 32 à l'écran. Les qualités sonores sont très honorables, avec une programmation musicale de huit octaves sur trois canaux. Avec l'instruction « play », il suffit de définir les notes par A, B, C, etc., puis de préciser l'octave, la durée, les altérations, la valeur précédente étant prise par défaut. Il est ainsi facile de créer sans

peine des musiques d'accompagnement très intéressantes. Les puristes et les perfectionnistes préféreront utiliser « sound », instruction qui permet de définir les notes à partir de leur fréquence.

C'est la porte ouverte à toutes les subtilités musicales et aux bruitages les plus sophistiqués entre autre grâce aux différentes formes d'enveloppes disponibles, à condition bien sûr de maîtriser parfaitement cette technique de programmation.

Bien que possédant un lecteur de disquettes, le H.B. 500 est pourvu d'une sortie de lecteur/enregistreur de cassettes, afin d'utiliser un éventuel fond de ludothèque sur ce support, mais également pour patienter avec la disponibilité de logiciels sur disquettes, actuellement inexistantes pour M.S.X. Mais la grande nouveauté apportée par la version II, c'est l'extraordinaire gestion vidéo.

L'adjectif n'est pas trop fort. On retrouve bien sûr les quatre écrans du M.S.X., deux en mode texte et deux en mode graphique. Le premier mode texte est de vingt-quatre lignes sur quarante colonnes, au moins en théorie, car en pratique on ne peut inscrire que trente-sept caractères par ligne. Une seule couleur est utilisable, et les lutins sont interdits. Le second mode texte offre vingt-quatre lignes de trente-deux colonnes, et la possibilité de lutins, chacun des huit caractères de définition pouvant prendre la couleur d'avant-plan/fond. Les deux modes graphiques acceptent bien entendu les lutins. Le premier donne accès à la haute définition 265 x 192. Chaque huit pixels peuvent avoir leur propre couleur avant-plan/fond. Le second, à la basse définition 64 x 48. Chaque pixel a sa propre couleur. Les lutins se créent de quatre manières différentes, sur 8 x 8 points, avec deux cent cinquante-six définitions possibles. Sur 16 x 16 points, avec soixante-quatre définitions possibles. Chacune de ces deux formes de lutins peuvent être multipliées par deux dans les deux directions, pour obtenir des formes de 16 x 16 ou 32 x 32. Ouf ! Après ce petit rappel des possibilités du bon vieux M.S.X., qu'il n'est pas mauvais de faire, voici les nouveautés apportées par le M.S.X. II.

Cinq nouveaux modes graphiques sont proposés, dans des hautes et très hautes définitions, avec une profusion inhabituelle de couleurs. En mode n° 4, on dispose de 256 x 192 points, avec seize couleurs parmi 512. En mode n° 5, de 256 x 212 points, seize couleurs parmi 512, et la possibilité de conserver quatre pages-écran en mémoire. En mode n° 6, de 512 x 212 points, quatre couleurs parmi 512 et quatre pages-écran en mémoire.

L'existence de ces pages-écran ouvre la porte à des petits trucs susceptibles d'améliorer facilement un programme. Par exemple pour supprimer — apparemment — le temps d'affichage d'une page graphique, il suffit de laisser une autre page à l'écran, pendant que la seconde se forme. Quand celle-ci est entièrement composée, il suffit de l'appeler, et elle semble apparaître instantanément. Ce genre d'astuce sera facilement utilisable dans un jeu

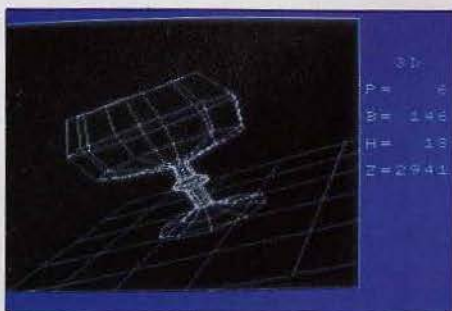
d'aventure, avec une page texte, suivie d'un graphisme, pour une même salle. Le temps de lire le texte, l'illustration aura le temps de se mettre en place derrière le « rideau » formé par le texte. Et en utilisant deux images presque identiques, un effet de mouvement simple sera rendu sans difficulté, sans avoir recours à des lutins.

Les deux derniers modes, réservés à la version disposant de 128 K de mémoire vive de gestion vidéo, très heureusement celle choisie par Sony France pour être commercialisée, représentent le nec plus ultra de la création graphique. Pour trouver mieux, ou même aussi bien, il faut aller flirter du côté des machines professionnelles très haut de gamme, où attendre en espérant l'arrivée annoncée et toujours reculée de micros 16 bits, trois fois plus onéreux que le *Hit Bit*, vous avez reconnu l'*Amiga*. Le mode 7 offre une très haute définition de 512 x 212 points — ce qui est déjà en soi exceptionnel — avec 16 couleurs parmi 512. Un véritable exploit, que d'allier une telle définition et plusieurs couleurs. Pour les fanatiques de la polychromie à tout crin, le mode n° 8 permet quant à lui d'utiliser les 256 couleurs simultanément (!) avec une définition de 256 x 212 (!). De quoi laisser délirer les graphistes les plus fous. Et le tout, sans aucun conflit de proximité. Les requins de la programmation comprendront rapidement. Bref, le rêve. Les démonstrations présentées par Sony, pourtant réalisées sur une version 64 K de vidéo-RAM, laissent pantois. Il est vrai que ces « créations » ne sont en réalité que des digitalisations d'images. Un procédé qui facilite pour le moins le travail de programmation. Mais les bénédictins du pixel par pixel peuvent dès à présent nourrir les rêves les plus fous pour leurs futures nuits blanches. Une image entièrement composée au point par point en très haute définition n'est finalement constituée que de 108 544 points... Heureusement, les logiciels d'aide à la création graphique viennent à la rescousse. L'un d'eux, encore en préparation, permettra l'animation de lutins, sur un fond réalisé avec l'utilitaire. De quoi atteindre le nirvana de la composition graphique. Ces capacités graphiques sont exceptionnelles, et l'absence de conflits de proximité est bien agréable. De ce côté, le *H.B. 500* écrase sans difficulté la concurrence. Mais, car il y a un mais, c'est la seule véritable innovation apportée par la version *II*, mis à part quelques détails, pratiques, agréables, mais souvent à la limite du gadget. Avec son vieux Z 80 huit bits, ses soixante-quatre kilo-octets de mémoire vive, le *M.S.X.* avoue son âge.

La *VII* dispose — enfin — de quatre-vingt colonnes. Magnifique. Le quatre-vingt colonnes est quasi-indispensable pour le traitement de texte, ou d'autres utilisations professionnelles. Mais quoi que veulent bien dire les champions du *M.S.X.*, ce standard, même dans sa nouvelle version, n'est pas une machine professionnelle. Restent les applications domestiques.

Les artistes peuvent se précipiter sur le *H.B. 500*, cette machine est faite pour eux. Les autres ont le droit de se montrer plus circonspects. Car pour l'instant, cet ordinateur ne possède aucun logiciel spécifique.

La compatibilité ascensionnelle est une arme à double tranchant. Dès son arrivée sur le marché, la *VII* a déjà une bibliothèque de logiciels fournie... celle du *M.S.X.* Avec toutes ses limites. Les versions pour *M.S.X.* sont souvent très propres, bien réalisées, mais avec un petit décalage par rapport au *Commodore 64* (encore lui!). Il est vrai que l'on peut adresser un reproche similaire à l'un de ses principaux concurrents, l'*Amstrad*. L'existence de ces logiciels rendent plus paresseux les développeurs. Pourquoi s'épuiser à créer des logiciels pour le nouvel arrivé, alors que le parc est encore très réduit. En se cantonnant au



Deux exemples des possibilités graphiques du HB 500. Du jamais vu dans la micro familiale.

RADIOSCOPIE

Origine : Japon
Connexion T.V. : Péritel
Mémoire vive : 64 K + 128 K pour la gestion vidéo
Mémoire utilisateur Basic : 28 815 octets
Affichage : 80 colonnes
Haute résolution : 512 x 212
Son : 3 voix sur 8 octaves
Couleurs : 512
Lecteur de disquettes : intégré, 3,5 pouces, 720 K formatés
Entrée cartouche : oui
Prix : n.c.

TILTOSCOPE

Nous avons aimé :
 L'esthétisme
 Les capacités graphiques
 La compatibilité avec le *M.S.X. I*
Nous avons regretté :
 L'absence de véritable nouveauté en dehors de la gestion vidéo
 L'absence de logiciels spécifiques de la version
 Le prix
Esthétique : ★★★★★
Prise en main : ★★★★★
Clavier : ★★★★★
Son : ★★★
Facilité de programmation : ★★★★★
Manettes de jeu : norme Atari
Ludothèque M.S.X. I : ★★★★★
Ludothèque spécifique : ★
Bibliographie : ★
Qualité/prix : ★★

modèle de base, des ventes plus larges sont assurées. Konami n'a toujours pas de projets concrets en ce qui concerne la *VII*. Les débouchés sont insuffisants. En France, quelques sociétés semblent pourtant intéressées, et il est probable que les premiers jeux utilisant les capacités de la machine viendront de l'hexagone. Mais combien seront-ils ? Joueront-ils à fond la carte du graphisme ? On imagine facilement de somptueux jeux d'aventures graphiques, avec des accès disquettes multiples. Là, pas de difficulté particulière en ce qui concerne la taille de mémoire. Mais pour des jeux d'action, ou mi-action mi-aventure, du type *Sorcery*, *Cauldron* ou *Knight Lord*, la tâche risque d'être beaucoup plus ardue. Il est impossible de recourir à des accès disquette en cours de jeu. L'ensemble du programme doit donc être chargé une fois pour toutes, et loger dans les soixante-quatre K de mémoire vive. Truisme me direz-vous ? Evidemment. Mais il est certaines lapalissades qu'il est bon de n'a pas oublier. Une image graphique très fouillée utilise une place importante en mémoire. C'est donc autant de moins pour l'animation... Attendons les premiers logiciels pour apprécier les prouesses techniques des développeurs. Pour le reste, nombre de petites sophistications sont agréables, même si elles n'ont rien d'indispensable. C'est ainsi que le « bip » qui ponctue l'utilisation de la touche « return » prend quatre formes au choix, et cinq intensités différentes, de la note simple à un ensemble de quatre. De même, on choisit le message « OK », à condition d'utiliser six lettres au maximum, et l'on peut également changer le mot qui s'inscrit sous « Sony » au moment de la mise sous tension. Ultime raffinement, la possibilité d'utiliser un mot de passe pour obtenir la main. Si vous gardez jalousement votre petite merveille, elle ne se donnera qu'à vous, et vous seul... Toutes ces fonctions sont permanentes, grâce à une pile au lithium qui permet la sauvegarde des informations même l'ordinateur éteint. Cette pile alimente également l'horloge interne, qui donne en permanence le temps réel, évitant ainsi toute manipulation lors de la mise sous tension. Le logiciel de gestion de fichiers intégré dans le *Hit Bit* a disparu. Il est vrai que la présence du lecteur de disquettes autorise des chargements très rapides de logiciels. La version *II* est bien un *M.S.X.*, malheureusement pourrait-on dire. Les capacités graphiques sont exceptionnelles, mais le reste est strictement identique au *M.S.X.* première version. Quant au prix, il n'est pas très performant, si on le compare à la nouvelle bête noire de tous les fabricants de micro-informatique, le *520 ST*. La version *II* ne coûte pas beaucoup plus cher qu'un *M.S.X. I*, au prix d'avant l'été, et d'un lecteur de disquettes. Mais aujourd'hui, les versions de la première génération viennent de passer sous la barre des 2 000 F, au moment où l'*Atari 800 XL* commence à se trouver aux alentours de 750 F (!). Ces prix sont folie, et pourtant bien réels. Il n'y a plus qu'à attendre patiemment l'arrivée sur les étals des premiers *H.B. 500*, en février si tout se passe bien, et d'attendre... une nouvelle baisse des prix !

Patrice Desmedt

Commodore 64

Le Commodore, malgré son âge vénérable, reste l'idole incontestée de bien des micromaniaques. Logithèque fabuleuse, panoplie de périphériques impressionnante, il tient tête à tous ses concurrents. En dépit de baisses de prix successives, il reste cher. Mais qui aime ne compte pas...

Une silhouette trapue, un « look » sobre et carré, le Commodore 64 est devenu, en trois ans, un des piliers de la micro-informatique domestique. Commercialisé en France depuis 1983, le C 64 est esthétiquement comparable au Vic 20. Avec sa capacité mémoire vive de 64 K, ses excellentes qualités sonores et graphiques, ce micro aurait pu dominer le marché français, s'il n'avait connu un tel retard de livraison sur la France. Après trois années de commercialisation, le Commodore 64 occupe une place intéressante dans le parc informatique : quatre millions d'appareils vendus dans le monde.

En ce qui concerne la France, impossible d'avancer un chiffre fiable. L'importance des importations parallèles ces dernières années ne simplifie pas le problème. Selon certaines sources, confirmées par Commodore France le nombre de C 64 installés serait de l'ordre de 200 000. Ces chiffres nous paraissent exagérés, pour un parc total en France d'environ 750 000 (là encore, il est risqué d'avancer un chiffre précis). Une seule certitude, le Commodore 64 est l'une des machines les mieux implantées, et dont les logiciels se vendent en grande quantité.

La famille Commodore s'est depuis développée : SX 64, Plus 4 PC 10 et bientôt Commodore 128. Le brave « 64 » tient, malgré tout, bien la route. Face à la concurrence, sa ludothèque le sauve. Qualité, quantité, la plupart des logiciels, développés aux U.S.A s'appuient sur les grandes capacités sonores et graphiques de l'appareil. Avec plus de six mille titres parus, le 64 reste en bonne place dans le domaine ludique et éducatif. Les logiciels professionnels sont aussi au rendez-vous : tableur, traitement de texte ou gestion de fichiers... L'ensemble représente quelques mille titres disponibles en France. Bien que

la majorité d'entre eux soient en anglais, les logiciels ludiques et éducatifs sont maintenant traduits ou développés en France.

Il n'est pas un domaine dans lequel ne se soient développés des programmes ou matériels en grand nombre : son, graphisme, langage, recherche, le C 64 s'appuie désormais sur une pléiade de softs et machines qui décuplent ses capacités propres. Parlons classique, tout d'abord, avec le lecteur de cassettes Commodore et les manettes de jeu de norme Atari. Le chargement des programmes est ici facilité par une cassette de réglage de l'azimut (Interceptor, 130 F) de votre tête de lecture. Les lecteurs de disquettes Commodore ne sont, quant à eux, pas des plus performants. Le modèle Vic 1541 (170 K) est lent et cher. Les programmeurs le remplaceront avantageusement par un mini-drive, le

« Quick Data Drive », bande sans fin de 16, 32, 64 ou 128 K (Eureka, 1 000 F environ). Ce dernier est deux fois plus rapide que le lecteur de base. Le chargement des softs peut encore s'agrémenter d'une cartouche « Fast load » qui diminue le temps de transfert (distribué par Epyx, 290 F). Cette dernière est compatible avec 95% des logiciels et facilite grandement l'utilisation de l'un ou l'autre des lecteurs.

Les imprimantes Commodore ne sont pas spécialement performantes. La matricielle de 80 colonnes pourra s'agrémenter d'un Bupher. Ce dernier permet le stockage intermédiaire des données à imprimer et laisse ainsi le micro libre pendant la traduction, ce qui représente un gain de temps considérable lors de la « sortie » des listings volumineux. Commodore met de même à votre disposition : l'Interpod (Oxford

Computer System, 1 300 F). Branché sur le port série du C 64, cette interface relie à l'ordinateur tous les périphériques de norme série 232 C (V 24). L'ensemble permet de gérer simultanément une imprimante compatible RS 232, les imprimantes et les drives du Vic ainsi que les deux drives Dual (8050 de 640 K sur 80 pistes et 4 040, 320 K sur 40 pistes). Connectables aussi, tous les périphériques de mode IEEE (table traçante notamment) ainsi que le disque dur 9090. Enfin, cette même interface donne accès aux modems ainsi qu'à d'autres terminaux.

Toujours pour les professionnels, le « Pet Link » (Super Soft, 620 F) relie les premiers Commodore professionnels (dont la série C 4000) à votre C 64.

Pour les acharnés du chiffre, divers pavés numériques sont vendus chez Commodore. Les uns, branchés sur le port joystick nécessiteront l'emploi d'un logiciel de gestion qui occupera bien entendu une certaine taille mémoire. Pour ne pas encombrer cette dernière, divers modèles se connectent au C 64 par le port-carte et libèrent ainsi la totalité de la mémoire.

La comptabilité CP/M est accessible par une carte Z 80. Mais attention, cette carte fonctionne que exclusivement sur les anciens modèles 64.

Ce système d'exploitation est pourtant très intéressant vu le grand nombre de logiciels qui s'y raccordent. Une carte 80 colonnes est également disponible. Dans ce dernier cas, l'intérêt d'une telle interface reste sujet à caution. En effet, bien peu de logiciels font appel à cette représentation et l'emploi de cette carte nécessite l'obtention d'un moniteur monochrome (restriction de la ROM).

Pour développer le travail sur Commodore 64 dans les clubs ou groupements, la « pieuvre » (de





son vrai nom « Multi User », 2 500 F), permet de connecter plusieurs unités centrales sur un seul lecteur de disquettes ou une seule imprimante. Un avantage financier de tout premier ordre ! Pour composer vos Sprites ou lutins, finies les longues programmations en codes hexadécimaux. Deux souris (grises, bien entendu) sont commercialisées pour Commodore : *Magic Mouse* (Typhon, 790 F) et la souris *Datex MS 1* (995 F). Proposées toutes deux avec un programme de création graphique, ces deux extensions se branchent dans le port joystick et facilitent grandement l'emploi de certains logiciels, malheureusement encore peu nombreux dans la logithèque disponible. Les tables traçantes sont aussi au programme avec notamment la « Super Sketch » (350 F environ). D'une maniabilité exemplaire, ces périphériques possèdent toutes les caractéristiques classiques à la création graphique (loupe, « miroir », etc.). Dans la même lignée, les crayons optiques (*light pencil* ou *pix stick* (500 F environ) transformeront votre moniteur en chevalet de peintre. Une restriction : leur précision est loin d'être à toute épreuve. Signalons enfin les classiques modems qui accompagnent la gamme des périphériques pour Commodore, accessi-

bles par l' *Interpod* en entrée série RS 232. L'interface Centronics est également disponible pour les entrées parallèles.

Avec trois voix d'une tessiture de neuf octaves, le C 64 possède déjà par lui-même de bonnes possibilités musicales. Les périphériques qui se sont dès lors développés dans ce domaine apportent une grande diversité à la création sonore. Tout d'abord, le *Wersiboard* et le *Colortone* (400 F environ), deux claviers musicaux, permettent de transformer votre micro en un réel instrument de musique. Touches mécaniques pour le premier (qui se place sur votre C 64) et sensibles pour le deuxième, ces périphériques s'appuient sur de nombreux logiciels de création musicale. Pour ce qui est de la synthèse vocale, *Voice Master* (Anirog, 1 000 F) offre la possibilité de synthétiser la parole. Enfin, un véritable synthétiseur est depuis peu disponible sur le marché français : *Microvox*. Ce dernier atteint une puissance créatrice étonnante. Nous le testerons prochainement dans nos colonnes.

On ne pouvait pas clore ce tour d'horizon des périphériques sans parler des adaptations ludiques ou éducatives des différents robots et programmes divers. Les *Movits*, ces petits robots livrés en kit tout

câblé ont été adaptés, pour certains, au maniement à partir d'un Commodore 64. C'est le cas de cette « tortue » traçante de SOS Computer qui se radiocommande par liaison infrarouge. Divers bras et grues mécaniques sont de même disponibles et fonctionnent à partir de votre Commodore. Certains programmes ont aussi été mis au point pour adapter le micro à un usage domestique : témoin cette centrale d'alarme, *Sentinelle* (environ 1 500 F) qui protégera jour et nuit votre appartement ! La bibliothèque du C 64 est pourvue d'un grand nombre d'ouvrages : guide de l'utilisateur, programmation en Basic, manuel d'emploi des logiciels, etc.

Côté langage, tout d'abord, le Commodore 64 ne se limite pas bien entendu au Basic. Nous remarquerons ainsi les programmes donnant accès au Forth, Assembleur, Pascal ou Logo. Les logiciels professionnels proposent des tableurs comme *Calc Résult* (1 000 F), des traitements de texte comme *Word Perfect* (200 F environ) ou *Vizawrite* (1 000 F environ), les gestions de fichiers *Super Base* (1 200 F). La majorité de ces programmes sont en anglais, de même que les livres les plus intéressants.

Les programmes éducatifs se sont particulièrement développés ces

dernières années. Conçus en grande majorité dans les pays francophones, ces logiciels sont servis par les grandes qualités graphiques du C 64. Dans le domaine de la création, qu'elle soit musicale ou graphique, Commodore s'est entouré d'une logithèque de qualité. *Multisound Synthesizer* (Romik, 275 F) vous permettra de créer de nouveaux sons. *Music Maker* (Commodore, 500 F avec clavier) ou *Music Master* (Supersoft, 250 F) établiront, pour vous, les partitions de vos mélodies et les arrangements qui en découlent. Pour les graphiques, notons simplement *Graphic Designer* (Supersoft, 200 F) pour la création des Sprites et *The Designer's pencil* (Activision, 145 F) pour le dessin.

Les logiciels ludiques remportent la palme d'or du nombre et de la diversité : action, simulation, stratégie, une ludothèque à toute épreuve. Nous avons dans les pages suivantes établi la liste des cent cinquante meilleurs logiciels disponibles sur le Commodore 64, et des vingt-quatre bests qui ont occupé ou occuperont les colonnes des rubriques « Tubes » et « Tilt Parade ». Si certains sont couronnés du Tilt d'or, cette ludothèque de base est indispensable à tout possesseur d'un C 64.

Olivier Hautefeuille

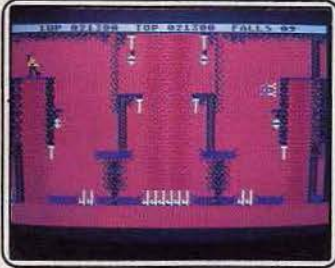
MICRO STAR



The way of the Exploding Fist

Sanglé dans votre kimono, venez combattre une vingtaine d'adversaires de plus en plus valeureux. Pour obtenir le dixième dan ceinture noire, ce logiciel d'art martial met à votre disposition pas loin de vingt possibilités, de coups et mouvements pour lesquels le graphisme reste toujours précis et la portance des coups fort réaliste. Puisse la sagesse de l'arbitre vous donner force, courage et loyauté. (K7 Melbourne House.)

Type : _____ arts martiaux
Intérêt : _____ ★★★★★
Graphismes : _____ ★★★★★
Bruitage : _____ ★★★★★
Prix : _____ B. (Tilt 24)



Bruce Lee

Purement ludique, ce programme vous emmènera dans les nombreuses salles de ce temple sacré. Opposé aux terribles Nija et Yamo, lutteurs de tout premier ordre, seule la stratégie de vos déplacements et votre agilité dans les combats vous permettront de rencontrer le grand magicien. Sur une vingtaine de tableaux, les pièces et traquenards sont originaux et ne laissent aucun répit. (K7 et disquette Data Soft.)

Type : _____ arcade
Intérêt : _____ ★★★★★
Graphismes : _____ ★★★★★
Bruitage : _____ ★★★★★
Prix : _____ A. (Tilt 24)



Le deuxième est la suite du premier... ces deux logiciels d'action vous réservent bien des surprises. Pour un homme préhistorique, votre moyen de locomotion est des plus originaux. C'est sur un monoroue (de pierre, évidemment!) que vous volerez au secours de votre fiancée. Pour que celle-ci ne finisse pas entre les dents d'un dinosaure, évitez les pièges. Un cocktail d'humour et d'action. (K7 Sierra On-Line.)

Type : _____ action
Intérêt : _____ ★★★★★
Graphismes : _____ ★★★★★
Bruitage : _____ ★★★★★
Prix : _____ B. (Tilt 14)

The newsroom

Journaliste, illustrateur, maquettiste, secrétaire de rédaction et imprimeur, tout tient sur les deux disquettes de ce logiciel de création journalistique. Le menu principal présente six phases de travail qui vous permettront de composer vos articles, de réa-



liser des illustrations, d'ordonner selon le format la configuration de chaque page puis de concrétiser le tout sur imprimante. (Disquette Springboard, Tilt d'or.)

Type : _____ presse et graphisme
Intérêt : _____ ★★★★★
Graphismes : _____ ★★★★★
Bruitage : _____ ★★★★★
Prix : _____ F. (Tilt 24)

The Hobbit

Fidèle adaptation du célèbre roman de Tolkien, ce logiciel d'aventure vous fera parcourir les monts et vallées d'un pays étrange et surnaturel. Bilbo et le magicien Gandalf partent dans un graphisme somptueux en quête du trésor volé. Si le logiciel est bâti



sur le scénario du roman, il en garde aisément la qualité originale. Le dialogue avec l'ordinateur est particulièrement complet et fort subtil. (K7 Melbourne House.)

Type : _____ aventure
Intérêt : _____ ★★★★★
Graphismes : _____ ★★★★★
Bruitage : _____ ★★★★★
Prix : _____ C. (Tilt 18)

M.U.L.E.

Venez développer la planète Irata en y implantant vos industries. Les quatre concurrents de cette simulation économique doivent acheter et faire travailler leurs mules pour un rendement maximum. Le jeu est régi par trois phases d'activité : implantation et



fabrication, vente aux enchères et tableau des scores. Beaucoup de travail, une pointe de réalisme et un zeste d'humour... (Disquette Electronic Arts.)

Type : _____ simulation économique
Intérêt : _____ ★★★★★
Graphismes : _____ ★★★★★
Bruitage : _____ ★★★★★
Prix : _____ E. (Tilt 21)



Aztec Challenge

Pour reconquérir votre liberté, vous allez devoir affronter les sept épreuves de courage de cette tribu aztèque. Ce parcours du combattant n'est pas des plus sympathiques. Assailli par les javalots et les flèches, évitez de même de recevoir une pierre sur la tête ou de tomber dans une fosse. Sur une musique particulièrement entraînante, l'action s'agrément d'un graphisme honorable. (K7 Cosmi.)

Type : _____ action
Intérêt : _____ ★★★★★
Graphismes : _____ ★★★★★
Bruitage : _____ ★★★★★
Prix : _____ B. (Tilt 16)



Fort Apocalypse

Pour lutter contre l'empire des Kralthans, le quartier général des forces armées vous a confié une nouvelle mission : détruire Fort Apocalypse. Rien de tel pour stimuler votre hardiesse! A bord de l'hélicoptère mis à votre disposition, venez parcourir les très nombreux tableaux de ce fameux logiciel. Le scénario a été conçu tout exprès pour vous procurer de longues heures de lutte et... de plaisir. (K7 Synapse Software.)

Type : _____ action
Intérêt : _____ ★★★★★
Graphismes : _____ ★★★★★
Bruitage : _____ ★★★★★
Prix : _____ A. (Tilt 13)



Winter Games

Après Summer Games, voici les jeux d'hiver. Huit épreuves sont au programme dont le patin à glace, le ski de fond, le saut acrobatique et... le bobsleigh. L'animation graphique est une entière réussite. Le réalisme du mouvement et de l'effort des joueurs font de ce simulateur une véritable épreuve d'endurance. Si le maniement du joystick est important, votre sens artistique ne l'est pas moins. (Disquette Epyx.)

Type : _____ simulation sportive
Intérêt : _____ ★★★★★
Graphismes : _____ ★★★★★
Bruitage : _____ ★★★★★
Prix : _____ n.c. (Tilt 26)

Match Point

Réalisme poussé au maximum, voici un tennis qui surprendra les adeptes des cours en terre battue. Les règles internationales sont strictement respectées et l'animation graphique laisse pantois. Le terrain est vu dans sa longueur et les trajectoires de la

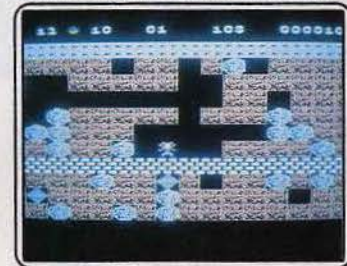


balle sont très réalistes. Devant une foule en délire, l'arbitre et les ramasseurs de balles n'attendent que vous pour commencer la partie. (K7 Psion.)

Type : _____ tennis
Intérêt : _____ ★★★★★
Graphismes : _____ ★★★★★
Bruitage : _____ ★★★★★
Prix : _____ A. (Tilt 16)

Boulder Dash

Cette mine renferme des diamants bien enfouis dans la terre meuble. Pour creuser, vous ne manquerez pas de courage... Mais gare aux blocs de pierre qui risquent de s'écrouler sur vos têtes. Plus stratégique que musclé, ce logiciel nécessite une concentra-



tion impressionnante. L'idée est originale, le graphisme intéressant, puissent vos coups de pelles vous rapporter plus de diamants que de bosses! (K7 First Star.)

Type : _____ stratégie/action
Intérêt : _____ ★★★★★
Graphismes : _____ ★★★★★
Bruitage : _____ ★★★★★
Prix : _____ D. (Tilt 16)

Cauldron

Pour confectionner sa célèbre potion magique, cette sorcière au nez crochu va devoir chevaucher son balai par monts et par vaux. Quelques gouttes de bave de crapaud, une racine de cigüe, une once de lave mouvante... un menu des plus appétissant.



Dans un scrolling géant, l'action s'appuie sur un graphisme très soigné. Le scénario n'en est pas pour autant dénué d'originalité. (K7 Palace Software, Tilt d'or.)

Type : _____ action/aventure
Intérêt : _____ ★★★★★
Graphismes : _____ ★★★★★
Bruitage : _____ ★★★★★
Prix : _____ B. (Tilt 23)



Flight Simulator II

La piper PA 28 181 Archer est un petit monomoteur à hélice surprenant. Vous allez, grâce à lui, effectuer des vols très réalistes. Quatre-vingts aéroports sont dispersés sur une surface comprenant les Etats-Unis, le Mexique, le Canada et les Caraïbes. Ses instruments de bord sont au grand complet, les conditions de vol ont été définies selon l'appareil réel, superbes combats garantis. Un best. (Disquette Sub Logic.)

Type : _____ simulateur de vol
Intérêt : _____ ★★★★★
Graphismes : _____ ★★★★★
Bruitage : _____ ★★★★★
Prix : _____ F. (Tilt 20)



Sorcery

A cheval entre l'action et l'aventure, un subtil cocktail de muscle et de stratégie. Avec ses nombreuses salles, Sorcery vous emmène dans l'incroyable monde des forces du Mal. Vous devez en effet délivrer huit magiciens avant de défer et d'anéantir le Malin. Dans la forteresse, il vous faudra plus de logique que de force pour contrer les attaques de vos ennemis. Un logiciel à perdre haleine. (K7 Virgin, Tilt d'or.)

Type : _____ aventure/action
Intérêt : _____ ★★★★★
Graphismes : _____ ★★★★★
Bruitage : _____ ★★★★★
Prix : _____ n.c. (Tilt 25)



Pitstop II

Sur cinq circuits différents, venez courir pour ce grand prix automobile. L'animation graphique est de tout premier ordre et le réalisme de la course présente quelques séquences succulentes. L'écran, partagé en deux fenêtres horizontales permet aux deux concurrents de suivre en même temps leurs exploits et ceux de l'adversaire, rien de tel pour motiver les futurs champions de cette grande compétition. (K7 Epyx.)

Type : _____ course automobile
Intérêt : _____ ★★★★★
Graphismes : _____ ★★★★★
Bruitage : _____ ★★★★★
Prix : _____ B. (Tilt 23)

The Dambusters

Pour affaiblir la puissance nazie, vous pilotez votre bombardier Lancaster à travers les terres ennemies. Trois barrages sont à détruire. Leur approche est bien entendu protégée par des dirigeables, postes de DCA et aviation adverses. Les huit tableaux



de pilotage vous permettront de régler vos moteurs, de définir votre route sur les cartes et, finalement, de larguer vos bombes. (Disquette et K7 US Gold, Tilt d'or.)

Type : _____ simulateur de vol et de combat
Intérêt : _____ ★★★★★
Graphismes : _____ ★★★★★
Bruitage : _____ ★★★★★
Prix : _____ B. (Tilt 24)

Summer Games II

Les Jeux Olympiques viennent de s'ouvrir sous un soleil de plomb. La médaille, elle, est en or et pour la conquérir, il vous faudra participer à huit épreuves. Kayac, vélo, hippisme... L'originalité est ici de mise. Les moyens mis à votre disposition seront tou-



jours à la hauteur de vos prétentions. Stratégie sportive ou travail musculaire, Summer Games II fait appel à toutes vos qualités. (Disquette Epyx Tilt d'or.)

Type : _____ simulation sportive
Intérêt : _____ ★★★★★
Graphismes : _____ ★★★★★
Bruitage : _____ ★★★★★
Prix : _____ E. (Tilt 20)

Beach Head

Sur terre comme sur mer, venez participer au célèbre débarquement des troupes alliées. D'entrée de jeu, plusieurs stratégies sont permises : le passage creusé dans la falaise risque de vous lancer sous le feu des torpilles et mines ennemies. D'autre part,



la rade est un véritable enfer... Sur plusieurs tableaux, l'action présente différentes phases de jeu, toutes servies par un graphisme impressionnant. (K7 Océan.)

Type : _____ bataille navale
Intérêt : _____ ★★★★★
Graphismes : _____ ★★★★★
Bruitage : _____ ★★★★★
Prix : _____ B. (Tilt 19)



Pinball construction Set

Ce flipper, entièrement redéfinissable, a déjà fait ses preuves. Le jeu est riche de possibilité, l'action entièrement gérée par les divers éléments mis à votre disposition. Vous pouvez de même modifier la vitesse, le rebond ou la pesanteur de la balle. Le son est aussi de la partie avec sept timbres musicaux différents selon les bonus... Bref, un flipper dont on ne se lassera pas de sitôt. (Disquette Electronic Arts.)

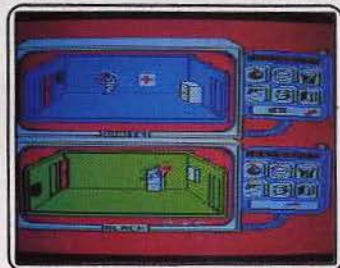
Type : _____ flipper
Intérêt : _____ ★★★★★
Graphismes : _____ ★★★★★
Bruitage : _____ ★★★★★
Prix : _____ B. (Tilt 23)



Pitfall

Ce célèbre jeu vous fera visiter 255 scènes différentes et ce, dans des circonstances d'une originalité à toute épreuve. Dans cette jungle équatoriale, il n'est pas un chemin que l'on puisse emprunter en toute quiétude. Pour retrouver les trente-deux trésors disparus, le pauvre Harry va subir les assauts d'une femme dévorante. Scorpions, serpents ou crocodiles, attrapez vite la Pitfallmania... (K7 et disquette Activision.)

Type : _____ action
Intérêt : _____ ★★★★★
Graphismes : _____ ★★★★★
Bruitage : _____ ★★★★★
Prix : _____ B. (Tilt 15)



The Saga of Erik le Viking

Les personnages sont tirés de la célèbre bande dessinée de Mad Magazine. Nos deux agents des services secrets vont s'affronter simultanément à l'écran sur deux fenêtres séparées. L'animation graphique est de qualité, différentes pièces en 3D constituent le décor de votre aventure. De la bombe à retardement au corps musclé, l'action côtoie la stratégie. (Disquette First Star, Tilt d'or.)

Type : _____ aventure/action
Intérêt : _____ ★★★★★
Graphismes : _____ ★★★★★
Bruitage : _____ ★★★★★
Prix : _____ B. (Tilt 20)

Spy vs Spy

Les personnages sont tirés de la célèbre bande dessinée de Mad Magazine. Nos deux agents des services secrets vont s'affronter simultanément à l'écran sur deux fenêtres séparées. L'animation graphique est de qualité, différentes pièces en 3D constituent le décor de votre aventure. De la bombe à retardement au corps musclé, l'action côtoie la stratégie. (Disquette First Star, Tilt d'or.)

Type : _____ aventure/action
Intérêt : _____ ★★★★★
Graphismes : _____ ★★★★★
Bruitage : _____ ★★★★★
Prix : _____ B. (Tilt 20)

Skyfox

Sur la carte, vous venez de repérer les positions exactes des troupes ennemies. Ces dernières encerclent déjà votre base principale... Il faut agir! Dirigez votre jet sur les tanks adverses et tâchez de faire preuve d'autant de sang-froid que d'agilité. Le gra-



phisme 3D donne à votre mission un réalisme surprenant et la précision des instruments de bord facilite votre tâche. Un superbe combat aérien. (Disq ECA, Tilt d'or.)

Type : _____ simulateur de combat aérien
Intérêt : _____ ★★★★★
Graphismes : _____ ★★★★★
Bruitage : _____ ★★★★★
Prix : _____ B. (Tilt 25)

Raid Over Moscou

Entre les deux grandes puissances, c'est encore la guerre du nucléaire. Afin de priver Moscou de cette arme redoutable, vous êtes nommé chef d'escadron. Au sortir du hangar, les huit appareils vont prendre la route du combat dans un grand graphisme



éloquent. Sur plusieurs tableaux, vous passez les barrages suisses et tenter de rejoindre le point stratégique de cette aventure. (K7 ou disquette Access.)

Type : _____ action
Intérêt : _____ ★★★★★
Graphismes : _____ ★★★★★
Bruitage : _____ ★★★★★
Prix : _____ B. (Tilt 18)



The Saga of Erik le Viking

Ce logiciel d'aventure est tiré d'un livre de Terry Jones. Pour partir sans tarder à la poursuite des ignobles Dog Fichters, vous venez d'embarquer dans votre navire à destination de lointains rivages. Pour revenir victorieux et riche, il vous faudra faire

preuve d'un bon sens d'observation et de sang-froid. Le dialogue avec l'ordinateur, en anglais, est particulièrement étoffé. (K7 Level 9.)

Type : _____ aventure/action
Intérêt : _____ ★★★★★
Graphismes : _____ ★★★★★
Bruitage : _____ ★★★★★
Prix : _____ B. (Tilt 20)

MICRO STAR

LOGICIEL	MARQUE	TYPE	INTÉRÊT	PRIX	TILT N°	LOGICIEL	MARQUE	TYPE	INTÉRÊT	PRIX	TILT N°
Adventure	Electronic Arts	Générateur jeux aventure et rôle	*****	E	24	Jet Combat Simulator	Epyx	Simul. de vol	*****	F	24
Construction Set						Jet Set Willy II	Software Projects	Action	***	B	25
Adventure Writer	Codewriter	Générateur jeux d'aventures	*****	E	22	Jump Challenge	Martech	Action	*****	A	18-22
Algèbre 2	Procep	Educatif (algèbre)	***	C	24	Jump Jet	Anirog	Simul. de vol	***	B	24
Alice au pays de la vidéo	Micro Application	Action	***	B	18	Kokotoni Wilf	Elite	Jeu d'adresse	*****	B	21
Alphaville	Ediciel, Fisher Price	Educatif (écriture)	*****	B	24	Lode Runner	Broderbund	Action	*****	D	14
Anke	Beyond	Aventure, action	***	B	22	Mama Llana	Llamosoft	Action compl.	*****	B	24
Astrologie chinoise	Conception Jaws	Horoscope	***	B	22	Master of the Lamps	Activision	Action poétique	*****	B	21
Automan	Bug Byte	Action, combat	*****	B	22	Match Point	Psion	Simulation tennis	*****	B	21
Azimut	Interceptor Software	Réglage tête lect.	*****	B	22	Micro Sapiens	Ere informatique	Action et réflexion	***	B	24
Aztec tomb revisited	Alligata	Aventure graph.	***	B	23	Mimi	Logodisque	Educatif (alphab.)	*****	C	22
Bataille des chiffres	Micro Application	Jeu éducatif	***	B	19	Movie Musical Madness	C.B.S.	Animation graph.	***	C	23
Battle throt time	P.S.S.	Action, combat	***	B	20	Mule	Electronic Arts	Simul. écon.	*****	E	21
BC II Crog's Revenge	Sierra on line	Action préhist.	*****	B	22	Music Master	Supersoft	Création music.	***	D	24
Beach Head II	Access	Action, combat	*****	B/C	25	Music Writer	Folio	Création music.	*****	B	25
Beamrider	Activision	Combat spatial	*****	B	17-23	The Newsroom	Spingboard	Presse et graph.	*****	F	24
Big birds	C.B.S. Software	Educatif	*****	E	18	Night Mission Pinball	Sublogic	Flipper	*****	B	23
Bigtop Barney	Interceptor Software	Adresse et action	***	A	24	Nutcracka	Software Projects	Action bucolique	*****	B	24
Black Hawk	Thorn mi	Action	***	A	18	On Court Tennis	Activision	Simulation tennis	***	B	22
Black Thunder	Quicksilva	Arcade	***	B	22	O'Rileys Mine	Datasoft	Stratégie action	***	B	14
Blogger goes to Hollywood	Alligata Software	Action	***	B	23	Out on the Limb	Anirog	Action	***	B	24
BMW Raciers	Mastertronic	Action - course de moto-cross	***	A	18	Panorama	Talent computer systems	Création	***	C	19
Booty	Firebird	Action	***	A	24	Pierre Magique	Ncor Application	Aventure	***	B	18
Bounty Bob	Big five	Action à tableaux multiples	***	B	23	Pilot 64	Abbox	Simul. de vol	*****	B	15
Strikes Back						Point d'Orgue	Ediciel	Solfège	*****	D	24
Break Dance		Action et adresse	***	B	23	Psychodelia	Lamasoft	Création graph.	***	B	22
Break Fever	Interceptor Software	Adresse	***	A	22	Quango	Interceptor Software	Réflexe et stratégie	***	A	19
Briques logiques	Fischer Price	Educatif (logique)	*****	B	24	Quasimodo	Synsoft	Action	***	B	23
Broadside	SSI	Simulation de combat naval	*****	F	21	Quatrième dimension	Sprites	Action	***	B	16
Boulder Dash	Orpheus	Action	***	B	24	Quinx	Super soft	Action	***	B	20
Bumblebee	Créative Software	Educatif	*****	C	16	Quizmaster	Procep	Educatif	***	B	25
Burger Time	Interceptor	Action	*****	B	14	Raid over Moscou	Access	Action et combat	*****	B	18-20
Castle Wolfenstein	Muse	Action	*****	D	15	Rocket Squad	Muse Software	Action	***	B	16
Cauldron	Palace Software	Action, aventure	*****	B	23	Road Race	Activision	Course auto	*****	B	25
Caverns of Sillahc	Interceptor Software	Action et adresse	***	A	23	Robin to the Rescue	Solar	Action	*****	B	14
Chiller	Mastertronic	Action, aventure	**	B	24	Rocket Roger	Alligata	Action	***	B	24
China Miner	Interceptor	Action	*****	B	14	Rock n'Bolt	Activision	Construction	***	B	21
Chinese Jugler	Océan	Action	*****	B	15	Roland's Car Race	Océan	Arcade	***	A	24
Congo Bongo	Sega	Action africaine	***	B	22	Savage Fond	Starcade	Action	***	B	16
Cog'inn	Vifi Nathan	Action	*****	B	16-18	Scrabble	D & L	Réflexion	*****	C	22
Countdown to Meltdown	Créative Spark	Aventure graph.	***	B	20	Seahorse Hidden Sear	C.B.S. Software	Leçon de choses	***	C	24
Cuddly Cuburt	Interceptor	Arcade	***	B	15	Sentinel	Synsoft	Action et stratégie	***	B	21
The Dambusters	US Gold	Simulateur de vol, de combat aérien	*****	B	24	Seven Cities of Gold	Electronic Arts	Simulation	*****	C	19
David's Midnight Magic	Broderbund	Flipper	***	B	23	Shadowfire	Beyond	Jeu de rôle	*****	B et E	24
Depe der 64	Interceptor	Action	*****	B	14	Sherlock	Melbourne	Avent. policières	*****	B	18
Demons of Topaz	Firebird	Action	***	B	21	Skier 64	Micro Application	Simul. sportive	***	A	15
Designer Pencil	Activision	Aide à la création graphique	*****	B	18-23	Skyfox	Electronic Arts	Combat aérien	*****	C	18
Eldon	Orpheus	Arcade	*****	B	25	Slamball	Synapse Software	Flipper	*****	n.c.	23
Entombed	Ultimate	Aventure, action	*****	B	23	Solo Flight	Microprose	Simul. de vol	*****	C	20
Europe	Micro Application	Jeu éducatif	***	B	20	Space Action 64	Handic	Action	***	C	15
Falcon Patrol	Virgin games	Action	***	B	14	Space Shuttle	Activision	Simul. spatiale	*****	B et D	20
Five a Side Football	Anirog	Simul. sportive	***	A	24	Speed King	Digital integration	Course de moto	***	B	25
Flack	Funsoft	Action	***	n.c.	22	Spelunker	Broderbund	Action et stratégie	***	F	20
Flight Simulator II	Sub logic	Simul. de vol	*****	F	20	Spyfire Ace	Microprose	Simul. de vol	***	B et D	20
F 15 Strike Eagle	Microprose	Simul. de vol	*****	B	20	Spooks	Mastertronic	Aventure	***	n.c.	24
Frak 64	Statesoft	Action	***	B	22	Spy Hunter	Sega	Course auto	***	B	21
Frogger II	Parker	Action	**	B et D	19	Spy vs Spy	First star	Action et stratégie	*****	B	20
Gates of Dawn	Virgin Gates	Aventure graph.	***	B	25	The Staff of	Ultimate	Aventure graph.	***	B	20
Gateway of	Epyx	Jeu de rôle	*****	E	16	Starwars	Parker	Action	***	B	16
Genesis	Satasoft	Action	***	B	14	Stealth	Broderbund	Action	***	F	20
Gogo the Ghost	Firebird	Action	***	B	19	Stellar	US Gold	Action et stratégie	*****	B	21
Gremlins	Adventure	Aventure graph. et textuelle	*****	B	24	Strip Poker	Artworx	Simulation	***	B	16
Gyruss	Parker	Action	*****	C	16	Summer Game II	Epyx	Simul. sportive	*****	E	24
Hacker	Activision	Rech. strat.	*****	n.c.	25	Supper Huey	US Gold	Simul. de vol	*****	B	23
Hard Hat Mack	Ariolasoft	Jeu d'échelle	*****	B	25	Tales of the Arabian Nights	Interceptor Software	Action et escalade	***	B	18
Henry's House	English Software	Arcade	***	B	20	Tapper	Sega	Action, réflexe	*****	B	20
H.E.R.O.	Activision	Action	*****	B (K7)	19-23	Thing on a Spring	Micro projects	Arcade	***	A	25
High Flyer	Business machine	Simul. écon.	***	n.c.	21	Tour de France	Activision	Simul. sportive	*****	B	25
The House Jack Built	Thor Computer	Action	***	A et B	21-22	Up'n down	Sega	Adresse	*****	B	22
Hunchback II	Océan	Action	***	B	20	Vega	Loricels	Arcade	***	B	21
Hyper Biker	P.S.S.	Course de B.M.X.	***	A	19	Le voyageur du temps	Micro Application	Aventure	*****	B	20
Impossible Mission	Epyx	Aventure action	*****	B	23	Waterski	Alligata	Simul. sportive	**	B	20
Indiana Jones	Mindscap	Action et strat.	***	B	21	The Way of	Melbourne	Arts martiaux	*****	B	24
Infernal Runner	Loricels	Action et réflexion	*****	B	24	The Exploding Fist					
						Web Dimension	Activision	Stratégie psycho.	***	B	23
						Webster the Word Game	C.B.S. Software	Jeu de pendu	***	B	24
						Where's my Bones	Interceptor	Adresse et action	***	A	18
						Whisler Brother	Broderbund	Aventure, action	***	F	20
						Wing Commander	Créative Sparks	Simul. comb. aérien	***	B	19
						Zaga	Anirog	Adresse et réflexe	***	B	21
						Zodiac	Anirog	Action	***	B	14

Polythlons

A ma gauche : Olivier Hautefeuille, dit l'Homme au Poignet d'Or.
A ma droite : Jacques Harbonn, surnommé Le Crâne Olympien. Lieu de l'affrontement : le Tilt Stadium et ses 14 « Polythlons ». L'enjeu : une crampe en béton massif.
Affûtez vos crampons, cirez vos baskets : que le dossier commence...

Decathlon (Daley's Thompson) : créé en 1984, ce logiciel de simulation sportive propose dix épreuves où seul intervient le manœuvrement du joystick.

Si *Decathlon* a, depuis plus d'un an, été surpassé par d'autres programmes analogues, il n'en reste pas moins un logiciel attachant et relativement diversifié.

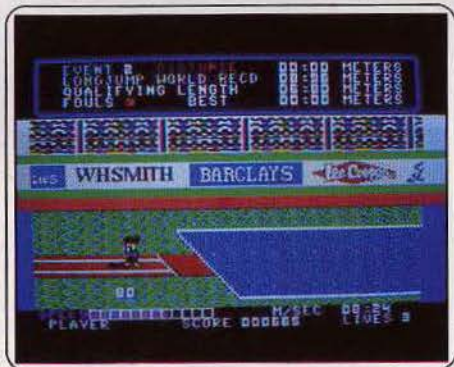
Les Jeux Olympiques sont ouverts. Pas de cérémonie, le premier tableau donne directement accès à l'épreuve du 100 mètres. Parlons graphisme tout d'abord avec un écran de jeu particulièrement coloré. Tandis que s'affichent, sur le haut, la sélection des différents sports proposés et les records obtenus, deux pistes de course s'étendent à la base du tableau. La foule qui occupe les gradins est plus que symbolique : macramé ou céramique, l'animation du public reste bien peu convaincante, si ce n'est par ses applaudissements frénétiques qui récompensent vos efforts.

L'animation des joueurs, est, de même, quelque peu saccadée et simpliste. Les deux participants, vous et l'ordinateur (pas de jeu à deux...), s'avancent à petits pas vers la ligne de départ.

A vos marques, prêts... Le coup de feu fatidique donne l'envoi ! Le manœuvrement des joueurs est classique : le joystick bien en main, balancez-le de droite à gauche le plus rapidement possible. De la fréquence de votre mouvement dépend la rapidité de votre course. Au bas de l'écran, un indicateur d'énergie symbolise la force, la densité de l'effort.

L'animation, nous l'avons vu, est fort simple. Les athlètes sont ici quelque peu ronds-douillards et leur course fait plus penser à la course à pied qu'à la foulée des grands champions. L'ensemble ne manque pas, cependant, d'un certain humour. Dans un scrolling régulier, la piste défile sous vos pas. Là encore, rien de bien exceptionnel : pas de graphisme trois dimensions, pas de bruitages ou d'effets spéciaux.

Un point particulier est à noter. Plus proche du jeu d'arcade que de la pure simulation sportive, ce logiciel est sanctionné par un score en points ainsi qu'un nombre de vies limité. Il sera ainsi nécessaire d'être victorieux ou, plus simplement « bien placé » à chaque épreuve afin de ne pas épuiser prématurément votre quotient vital : le cas échéant, vous ne pourriez bien entendu participer à toutes les étapes de la compé-



Decathlon (Daley's Thompson) pour C 64

tion. Une telle approche de la simulation sportive relève peut-être l'intérêt compétitif du jeu mais empêche cependant l'entraînement à un sport bien particulier.

La seconde épreuve de *Decathlon* est le saut en longueur. Pour les trois essais autorisés, la piste d'élan s'étend sur plusieurs mètres. Joystick balancé de gauche à droite, une course frénétique puis c'est le saut dans le sable. La seule difficulté réside ici dans la ligne de marque qu'il ne faut pas dépasser. Le saut se déclenche au bouton de tir. Tandis que notre athlète se relève, un arbitre vient mesurer au sol la distance séparant votre point de chute dans le sable de la ligne de marque : un effort appréciable quant à l'animation !

Avec les deux épreuves suivantes, l'intérêt et la stratégie de l'action s'agrémentent d'un petit « plus » honorable. En effet, qu'il s'agisse du lancer du poids ou du javelot, il va falloir maintenant vous occuper de l'angle de visée... Même piste d'élan en ce qui concerne le javelot. Tandis que le bouton de tir déclenche l'envoi, la fréquence de la pression sur la gâchette définit votre trajectoire. Les tirs « rasants » ne portent pas bien loin ; quant aux tirs élevés, ils envoient votre javelot rebondir contre un plafond imaginaire... Subtil équilibre, dosage savant de force et de précision, l'ensemble est relativement simple à manier (c'est peut-être dommage...). Même théorie pour les lancers de poids ou de disque. L'animation graphique est toujours bien plus convaincante que pour la course. Les trajectoires sont suffisamment réalistes pour permettre d'améliorer son score de façon satisfaisante. Mais si les épreuves faisant appel à la course manquent de vitalité (course de haies et épreuve d'endu-

rance également), c'est sans doute le saut en hauteur qui comblera les professionnels : en effet, le manœuvrement de cette épreuve se déroule en trois phases. Après avoir pris votre élan, pressez puis relâchez la gâchette du joystick afin de mettre la perche en place. Une seconde pression vous élève dans les airs, une troisième vous fait passer la barre... Si vous êtes assez haut ! Un sérieux coup de main est à prendre pour cette épreuve, sans doute la plus ardue de *Decathlon*. Dans le graphisme qui laisse plus de place aux épreuves de saut ou de jet qu'aux épreuves de course, ce logiciel a quand même l'avantage de posséder dix sports différents.

Plus ludiques que stratégiques, vos exploits seront bien vite couronnés d'une superbe médaille en or !

Triathlon : oyez, braves gens, vous dont l'Oric trône majestueusement à côté de votre téléviseur. Les célèbres *Decathlon*, *Summer Games* et autres *Hes games* vous narguaient, ricanant du haut de leurs *Commodore 64* et *Apple II*. Votre revanche a enfin sonné. L'Oric possède son « polythlon », qui mise sur le chiffre trois. Tir à l'arc, aviron et haltérophilie. Un programme hétérodoxe, mais finalement très riche. Les capacités de la machine sont exploitées au maximum, tant pour les couleurs que pour l'animation sonore.

Bien entendu, il ne s'agit pas de comparer *Triathlon* avec les plus grandes réussites sur *Commodore*. Mais face à des réalisations comme *Hyper sports* par exemple, il est tout à fait compétitif, bien qu'il ne possède aucun concurrent sur *Oric*.

La première épreuve, le tir à l'arc, rappelle justement celui d'*Hyper sports*. Le tir s'effectue sur une cible mobile, vue de face. Le vent souffle dans le dos, avec une force aléatoire. Malgré sa « bonne » direction, il joue un rôle important, puisque la flèche suit une trajectoire parabolique. Plus le vent sera fort, plus la parabole sera tendue, et plus la flèche tapera dans le haut de la cible. La trajectoire est fonction également de la durée de pression sur la touche de tir. Subtile difficulté, puisque la cible bouge ; on doit prévoir ce laps de temps pour ne pas rater son objectif.

Deuxième épreuve, l'aviron. Qualité requise, la coordination des mouvements. La pression sur une touche provoque la nage, la pression sur une deuxième le ▶

Dribblez balle au pied ajustez votre tir... à la force du poignet!

retour des rames. La vitesse du skiff 7 augmente avec celle de la frappe, ne vous emmêlez pas les doigts. Une seule erreur, et le rythme est cassé. Le temps de le retrouver, et votre adversaire prend le large.



Triathlon pour Oric

Dernière épreuve, l'haltérophilie. Elle n'est accessible que si les scores de qualification ont été atteints au tir à l'arc puis à l'avi-ron, ce qui à vrai dire n'est pas trop difficile. Quoique très différent, l'épaulé-jeté rappelle irrésistiblement les courses à pied de *Decathlon*. Pour réaliser un résultat

honorable, il est indispensable de frapper comme un forcené la barre d'espacement de ce pauvre *Oric*, qui n'en demandait pas tant. Et plus l'on tarde, plus l'exploit devient improbable, car l'indicateur de fatigue vire au rouge, et pour maintenir les haltères, il faut fournir un effort de plus en plus important. Les épreuves, très différentes les unes des autres, le sont aussi pour la façon de jouer. Une qualité appréciable pour ce logiciel relativement simple mais parfaitement réussi, qui offre en plus la possibilité soit de jouer contre l'ordinateur, soit contre un partenaire.

Superstar Challenge : pas trop fatigué ? Fort bien, vous allez maintenant vous mesurer avec Brian Jacks dans une série de huit épreuves. Du moment que votre total reste supérieur au sien, vous n'êtes pas obligé de le battre à chaque épreuve. Si c'est le cas, il ira s'entraîner et reviendra plus fort pour une nouvelle joute amicale. Le 100 mètres ne nécessite qu'une grande rapidité du poignet. Pour la natation, en plus de l'agitation forcenée du joystick, veillez à respirer quand le programme le signale.

Dans le cas contraire, votre vitesse s'effondre complètement. Pour la course cycliste, même mouvement du poignet, mais vous devez aussi passer vos vitesses. Rien ne sert en effet de pédaler à toute allure si vous maintenez un petit développement. Le

canoë est déjà un peu plus difficile. Vous payez à toute vitesse, tout en restant dans votre couloir. Si vous commencez à dévier, vous devez alors payer du même côté plusieurs fois de suite pour recentrer le bateau. Les quatre épreuves suivantes sont plus particulières. Ainsi pour le football, vous dribblez balle au pied autour de quatre cônes, puis, arrivé devant la cage, tentez de marquer un but. Le gardien n'est



Super Star Challenge pour Spectrum

pas infaillible mais arrête cependant un certain nombre de buts. C'est sur les côtés que vous avez le plus de chance de le tromper.

Vous voici maintenant aux barres parallèles. Pas d'exercices de voltige ici. Réunissez simplement le plus d'« appui-tendu »



possible en une minute. Appuyez sur le bouton de tir pour changer la direction de votre mouvement. Restons dans la gymnastique. Toujours en une minute, accomplissez le plus de mouvements « jambes groupées-jambes tendues » en inclinant la manette de jeu plusieurs fois du même côté jusqu'à ce que votre athlète ait effectué la moitié du mouvement. Pratiquez alors la même chose de l'autre côté pour le faire revenir



Super Star Challenge pour Spectrum

à sa position de départ. Enfin dernière épreuve, le tir à l'arc. Pour commencer, sélectionnez la vitesse du vent qui conditionne celle de la cible. Au moment opportun, appuyez sur le bouton de tir pour commencer à incliner l'arc (jusqu'à 5° environ), puis réappuyez pour faire partir la flèche.

Bien entendu, vous devez tenir compte du temps que met celle-ci pour arriver sur la cible. Cette dernière épreuve est celle que nous préférons. Le bruitage est correct sans être excellent. L'animation et le graphisme sont moyens. Les sports proposés sont assez variés mais les possibilités de chaque épreuve trop limitées.

Daley Thompson's Supertests : en route pour une nouvelle série d'épreuves. Là encore, vous devez réussir à chaque fois à vous qualifier, mais vous disposez cependant de trois possibilités d'échecs. Pour la première journée, commencez par un concours de tir au pistolet. Vous déplacez la mire horizontalement et verticalement, mais attention à ne pas dépasser la cible car vous ne pouvez pas revenir en arrière. De plus, la cible ne reste en place que quelques secondes, et vous n'avez pas beaucoup de temps pour ajuster votre tir. Vient ensuite la course cycliste. Ici, il suffit de bouger la manette le plus rapidement possible pour gagner. Le plongeon de haut vol est un peu plus fin. Prenez votre élan sur le tremplin en appuyant sur le bouton de tir à l'instant où le tremplin est le plus incliné vers le bas, puis faites effectuer à votre plongeur le maximum de rotations en l'air grâce à l'agitation de la manette. Surtout veillez bien à ce qu'il entre dans l'eau la tête

la première. Pour la dernière épreuve de la journée, vous vous retrouvez sur les pentes neigeuses pour un slalom géant. Prenez votre élan en bougeant rapidement la manette, puis appuyez sur le bouton de tir pour transférer le contrôle de direction. Il ne vous reste plus qu'à passer chaque porte. Votre vitesse dépend de votre direction par rapport au sens de la pente. Vous êtes aussi ralenti si vous accrochez une



Daley Thompson's Supertests pour Spectrum

porte. Prenez garde à bien passer chacune d'entre elles, car dans le cas contraire, vous êtes disqualifié. Passons maintenant à la seconde journée. Tout d'abord l'aviron. Là encore, actionnez la manette le plus rapidement possible. Un bonus supplémentaire vous est accordé si



DOSSIER

Vos athlètes pixelisés s'animent sous l'effet de votre pianotage rageur.

vous battez l'ordinateur. Arrive l'épreuve des pénalités. Prenez l'élan maximum, puis tirez en appuyant sur le bouton. La durée d'appui conditionne la hauteur du tir. Il vous faut réussir trois buts au moins sur cinq



Daley Thompson's Supertest pour Spectrum



Daley Thompson's Supertest pour Spectrum

essais. Le mieux est de viser l'un des coins de la cage pour tromper le gardien. Voyons ensuite le saut à ski. Dès que le signal retentit, bougez la manette rapidement pour donner de la vitesse au skieur. Arrivé au bord du tremplin, appuyez sur le bouton pour décoller (attention à la faire à temps pour que le saut soit validé). Le moment de la reprise de contact est le plus difficile et il vous faut amortir juste au bon moment. La dernière épreuve est une lutte à la corde. Tout d'abord sélectionnez l'un des neuf adversaires. Votre but : l'amener à franchir sa limite en tirant plus fort que lui sur la corde. Il vous faut un poignet de fer pour remporter cette épreuve face aux plus costauds. Le graphisme, l'animation et les bruitages sont corrects. En revanche les possibilités de chaque épreuve sont trop limitées et se bornent le plus souvent à une agitation forcenée du joystick.

Olympic Decathlon : ce logiciel propose les dix épreuves exactes du Decathlon. Un à six joueurs s'y affrontent. Avant de commencer, il est possible de s'entraîner au préalable à l'une des disciplines. Notons que ce jeu se joue surtout au clavier, ce qui n'est pas trop gênant car celui de l'Apple

est correct. Le système de score est celui de l'épreuve olympique. Commençons par le 100 mètres : pianotez le plus vite possible. Pour le saut en longueur, vous choisissez la vitesse de course, puis vous lancez votre athlète. Faites-lui prendre son appel avant qu'il ne morde et libérez-le dès que son angle de saut avoisine 45 degrés. Le lancement du poids est très différent et se dirige à la manette. Vous contrôlez la poussée des muscles du bras et de l'épaule. Pour que tout aille bien, il faut qu'au moment où le poids part, ces deux poussées soient sensiblement égales. Vous aurez sans doute besoin de quelques essais avant d'en comprendre le fonctionnement. La technique du saut en hauteur est similaire à celle du saut en longueur, mais cette fois votre angle doit être bien sûr plus proche de la verticale. La barre est élevée automatiquement tant que vous n'avez pas échoué à trois essais successifs, mais il est possible de passer directement les qualifications si vous êtes sûr de vous.

Le 400 mètres requiert un pianotage de longue durée qui met vos pauvres muscles à



Olympic Decathlon pour Apple

rude épreuve. Surtout conservez suffisamment d'énergie pour terminer sans encombre. Le 110 mètres haies exige une coordination remarquable. Chaque jambe est contrôlée par l'un des boutons de la manette. Pressez-les alternativement, au moment où le pied correspondant touche le sol. Pour sauter, maintenez la pression sur le bouton. Vous pouvez accrocher autant de haies que vous le voulez, au détriment bien entendu de votre capital temps. En revanche, s'il vous arrive de rentrer de front dans deux haies, vous êtes disqualifié. Le lancement du disque est l'épreuve la plus difficile. Tout d'abord, choisissez votre vitesse de rotation (une vitesse faible est plus facile, mais votre disque va moins loin). Puis commencez à tourner sur vous-même. Dès que vous avez accompli cinq tours, lâchez le disque en veillant à ce que vous soyez face à l'ouverture de la cage. A la vitesse maximale, cela tient du prodige, car votre athlète tourne à une allure vertigineuse. Le saut à la perche vous réserve aussi pas mal de surprises. Choisissez la longueur de votre course d'élan et l'endroit où vous tenez votre perche. Plus vous la tenez près de l'extrémité, plus vous avez

de mal à vous élever, mais plus aussi vous franchissez ensuite la barre facilement. Pianotez à vitesse maximale pour prendre votre élan, puis appuyez sur une touche pour planter la perche (prévoyez le temps que cela mettra), appuyez sur une autre touche pour pousser sur la perche et poursuivre votre montée, enfin pressez une dernière touche pour lâcher la perche avant qu'elle ne percute la barre. Autant vous dire que vous risquez d'y perdre votre latin,



Olympic Decathlon pour Apple

même à la première hauteur. Passons maintenant au lancement du javelot. Courez à toute allure, puis inclinez votre javelot à 45 degrés et lancez-le avant de mordre sur la ligne.

Enfin dernière épreuve, le 1 500 mètres. Ne vous affolez pas, vous n'avez pas à pianoter sur cette longueur. En fait, vous ne contrôlez que la direction de votre coureur. Ce n'est pourtant pas si facile et il faut éviter de le faire sortir de la piste, toucher son concurrent ou même revenir sur ses pas. Si ce logiciel est maintenant dépassé en ce qui concerne le graphisme et l'animation, l'intérêt du jeu, lui, demeure entier car les épreuves sont variées et demandent tout autant vitesse que coordination.

Les dieux du stade : Paris, année 1992, Jeux Olympiques sur le plus grand stade de France... Pour participer aux quatre épreuves de ce programme, deux joueurs sont attendus par une foule venue nombreuse. 100 mètres, 400 mètres, saut en longueur et saut en hauteur, le décathlon est bien loin ! Pour jouer contre l'ordinateur ou contre votre voisin, branchez vos joysticks et muscliez-vous les jambes. Stratégie limitée, tout se passe au poignet...

Si *Les dieux du stade* ne peuvent en aucun cas être comparés aux programmes sur *Commodore*, *Atari* ou *Apple*, dont nous parlons par ailleurs dans ce dossier, il faut tout de même saluer ce logiciel pour la diversité qu'il apporte à la ludothèque Thomson. Simulation sportive plus ludique que réaliste, les épreuves ne comportent pas de particularités essentielles. Le graphisme reste moyen, l'animation du joueur est relativement bien rendue.

Les épreuves de 100 et 400 mètres font apparaître à l'écran une piste double graduée tous les dix mètres. Les deux concurrents sont sur la ligne de départ. Dès



l'envoi, à vous de manier le plus rapidement possible votre joystick. Gauche, droite, gauche, droite,... pas de technique particulière. L'effort est éprouvant lorsqu'il s'agit du 400 mètres et les crampes ne tardent pas à durcir votre avant-bras.

L'ordinateur est un adversaire efficace qui sait doser son effort. De la foulée tranquille au sprint final, il vous faudra cependant le battre durant ces deux épreuves pour ne pas être disqualifié.

En effet, il ne s'agit pas ici de traiter l'une ou l'autre des épreuves au gré de votre plaisir ou... de votre forme ! La partie enchaîne d'elle-même les quatre phases du jeu : si vous parvenez à vous qualifier dans chacune d'elles, vous êtes amené à concourir de nouveau : les scores à effectuer augmentent ainsi progressivement jusqu'à la disqualification de l'un des joueurs.

Mais revenons sur le stade : il s'agit maintenant du saut en longueur. Si la prise d'élan répond au même maniement que la course, l'angle de saut reste à définir. C'est à l'abord de la barre de marque qu'il faut vous élaner. Pressez la gâchette du joystick et maintenez-la jusqu'à obtenir l'angle voulu. Le saut peut atteindre les dix mètres mais seul un entraînement intensif peut

vous conduire à de tels scores. Pour les trois essais mis à votre disposition, toute la difficulté réside donc dans la précision de votre appel. Attention, prenez garde à ne pas « mordre » la ligne et à ne pas afficher un angle de saut trop élevé.

Même technique en ce qui concerne le saut en longueur. Pas de perche, il s'agit d'un saut dorsal du plus bel effet. Sprint puissant pour la prise d'élan, l'angle de départ est peut-être encore plus important que pour le saut en longueur. Le terrain est, dans cette épreuve, vu dans un profil plat, sans

Les dieux du stade pour TO7 et MO5



perspective. L'épreuve n'en sera que plus ardue puisqu'il est alors difficile de juger de la « profondeur » de la barre ou du tapis... Si l'animation ne présente rien de bien exceptionnel, il faut tout de même noter le réalisme du comportement des joueurs à la fin de chaque épreuve. En effet, tandis que le vainqueur salue la foule, le malheureux perdant pique une véritable crise de nerfs et frappe le sol des mains et des pieds. Une note d'humour bienvenue.



Track and Fields 1 et 2 pour M.S.X.



Track and Fields 1 et 2 : ces deux programmes recouvrent un ensemble de huit épreuves olympiques. Sur une présentation analogue à celle du logiciel *Hypersports*, le premier tableau vous permet de définir le nombre de joueurs (un ou deux) ainsi que le choix du maniement (joystick ou clavier). Vous voici maintenant prêt à affronter les dures lois du stade. Ici, c'est la compétition qui prime : les épreuves se déroulent dans un ordre défini et seule la qualification à chacune d'elles vous permet d'accéder à la totalité des sports présentés.

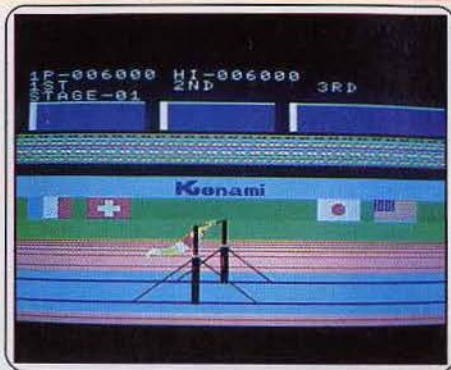
Track and Field 1 vous invite tout d'abord à courir le 100 mètres : par simples pressions gauches et droites du joystick, la foulée du joueur atteint bien vite son maximum. L'animation graphique, quelque peu saccadée, donne au participant une course des plus rigides... Maniement identique en ce qui concerne le 400 mètres : comme toujours, il s'agit ici de ménager son souffle et d'éviter la crampe fatidique ! Les deux épreuves de cette première cartouche laissent une place tout aussi importante à la course de vos champions. En effet, qu'il s'agisse du saut en longueur ou du lancer de marteau, la prise d'élan représente 50 % de la difficulté globale de l'épreuve. ▶

Huilez bien vos joysticks et remportez la médaille d'or

Pour le saut, tachez de ne pas « mordre » la ligne de marque... L'angle de votre appel dépend de la fréquence de pression sur la gâchette du joystick : les 45° sont bien entendu toujours aussi efficaces. Si le marteau tournoie déjà autour de vous, sachez que le principe de lancement répond aux mêmes nécessités que l'épreuve précédente. Il ne sera donc pas trop difficile, avec un peu d'habitude, de se qualifier dans cette dernière phase de jeu.

La cartouche *Track and Fields 2* propose pour sa part quatre nouvelles épreuves en stade : 110 mètres haies, lancer de javelot, saut en hauteur et 1 500 mètres. Les deux épreuves de course sont la réplique exacte du précédent programme. Pour l'épreuve d'endurance, n'oubliez jamais d'alterner la foulée tranquille et le sprint vengeur... c'est le seul moyen de ne pas arriver sur les genoux. Le 110 mètres haies manque quelque peu de réalisme notamment en ce qui concerne le passage des obstacles. La jambe levée a en effet souvent tendance à « traverser » la haie. Pour le lancer de javelot, l'angle de jet est de nouveau le seul point délicat de l'épreuve. Le saut en hauteur s'agrément, quant à lui, d'un superbe passage dorsal du plus bel effet.

Si les qualités de ces deux programmes ne sont pas sensationnelles, la compétition qui s'y développe donne à l'ensemble une ambiance plus ludique que stratégique. Huilez bien vos joysticks et vous remporterez sans aucun doute la médaille d'or...



Hyper Sport 1 et 2 pour M.S.X.



Hypersports 1 et 2 (pour M.S.X.) : nouvelle version de *Hypersports* pour M.S.X. Le programme est réparti ici sur deux cartouches. Si *Hypersports 2* reprend trois épreuves similaires aux versions *Spectrum* et *Commodore* (tir au pigeon, tir à l'arc et haltérophilie) le programme de *Hypersport 1* fait apparaître trois épreuves nouvelles. Même présentation graphique : vous voici dans la piscine olympique,

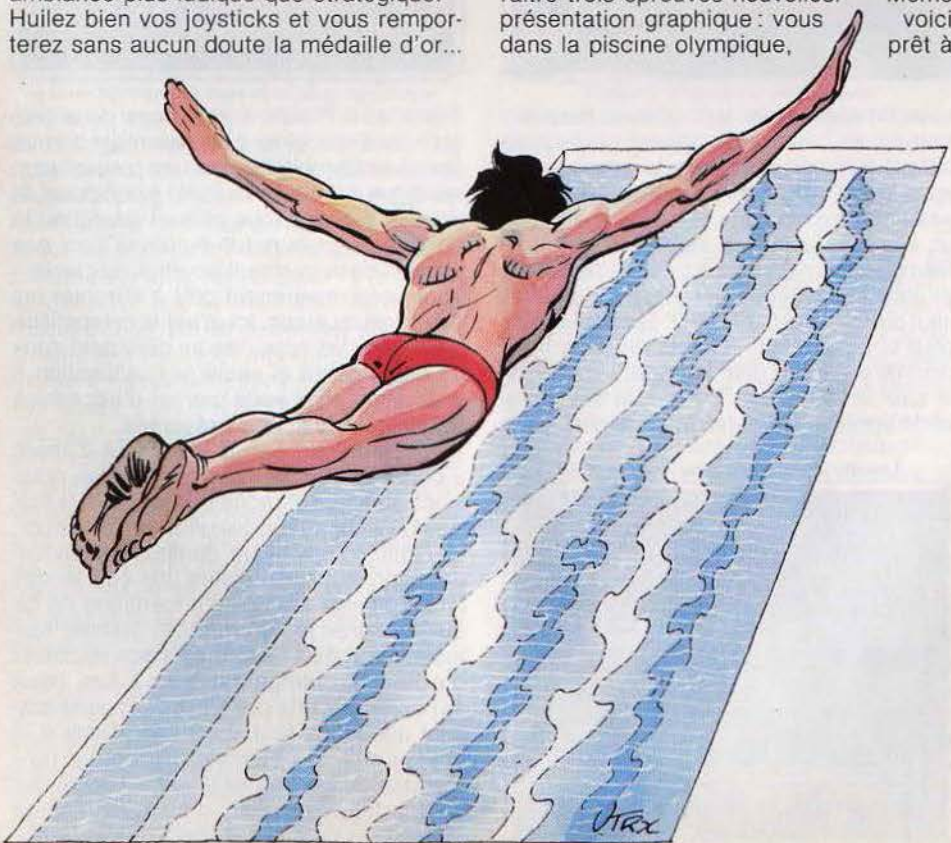
vous lancer du haut du plongeur. Si l'animation graphique n'est pas des meilleures, la durée du plongeon bat tous les records. Prise d'élan, rebond, la suite tient plus de l'acrobatie que de l'exploit physique. Les membres du jury sont fort sévères et il vous faudra prendre bien des risques pour obtenir un score honorable.

Retour au gymnase pour le trampoline et la barre fixe. Dans le dernier cas, prenez tout d'abord quelques tours d'élan puis tachez d'enchaîner le maximum de figures. Le maniement du joystick est sans surprise et ne laisse qu'une piètre place au réalisme de l'action. Pour réussir votre « sortie », il importe avant tout de retomber sur vos pieds. En cas d'insuccès, un « roulé-boulé » vous fera valser à l'autre bout du gymnase... On aurait de même attendu plus de réalisme pour l'épreuve trampoline. Ce dernier ne rebondit jamais à l'écran, et ce, quelque soit la virulence de vos sauts acrobatiques. Les figures proposées sont sensiblement identiques à celles du plongeur : extension, saut périlleux, etc.

Ces deux logiciels retracent donc à peu près l'ensemble des épreuves présentées dans la version *Spectrum*. L'animation y demeure fort simple et seules les mimiques de nos athlètes apportent un petit plus dans le domaine de la simulation sportive.

Hypersports : encore une dure journée de compétition en perspective ! Et ici pas question de laisser tomber un sport quitte à faire des prouesses au suivant. En effet, à chaque épreuve, vous devez réussir un score minimum pour avoir le droit de disputer l'épreuve suivante. Au fur et à mesure du jeu, il devient de plus en plus difficile de se qualifier et vous aurez bien du mérite si vous y parvenez dès le début.

Tout commence par la natation. Pour faire avancer votre nageur, faites alterner les mouvements droite-gauche du joystick le plus vite possible. Il vous faut aussi respirer de temps à autre en appuyant sur le bouton de tir et cela au moment où le programme le demande. Si vous le faites trop tôt, votre nageur s'arrête tranquillement pour respirer tout son saoul : si vous le faites trop tard, il s'arrête aussi mais par manque d'oxygène cette fois. La seconde épreuve est le tir au pigeon (amis écologistes, ne vous inquiétez pas, ils sont d'argile !) Les cibles venant de droite ou de gauche doivent être tirées au moment où l'une de vos mires mobiles, qui les centrent automatiquement, est dessus. Si vous réussissez un sans faute, vous pouvez tenter la superbe sous les ovations de la foule en délire. Passons maintenant au saut de cheval. Prenez votre élan en appuyant sur le bouton de tir. Dès que vous êtes sur le bord du tremplin, sautez sur le cheval d'arçon. Puis attendez que votre gymnaste soit en appui vertical sur les mains et libérez-le. Actionnez ensuite la manette le plus rapidement possible de droite à gauche pour lui faire effectuer des rotations en l'air. Au moment



de la reprise au sol, veillez bien sûr à ce qu'il atterrisse sur ses pieds. Dans le cas contraire, il risque de rouler à terre un bon moment ou d'arriver sur la tête et de rebondir plusieurs fois. C'est certes très amusant mais votre score s'en ressent.

Cette épreuve demande une solide coordination et est assez difficile, comme les suivantes d'ailleurs. C'est maintenant l'épreuve du tir à l'arc. Après avoir sélectionné la vitesse de la cible mouvante, vous devez appuyer sur le bouton de tir pour lâcher la flèche et maintenir la pression jusqu'à ce que l'angle de départ avoisine cinq degrés. Bien entendu, il faut tenir compte du temps que met la flèche pour arriver sur la cible. Un vrai casse-tête qui nécessite un sérieux entraînement. Vous disposez heureusement de trois jeux de huit flèches. N'hésitez pas à sacrifier le premier pour vous régler. Pour le triple saut, vous courez en agitant la manette. Puis arrivé le plus près possible de la ligne de départ, appuyez sur le bouton de tir pour le faire sauter et ne le relâchez que lorsque l'angle de saut est égal à 45 degrés. Comme il y a trois sauts, vous devez bien évidemment effectuer cette manœuvre trois fois de suite, à intervalles rapprochés.

La dernière épreuve enfin est l'haltérophilie. Agitez le joystick pour donner de la



Hypersports pour Spectrum

force à votre concurrent et appuyez sur le bouton pour augmenter l'élévation. Si vous êtes parvenu à monter les haltères, surtout n'arrêtez pas d'actionner la manette tant que les trois juges n'ont pas donné leur accord.

Le bruitage est correct et les graphismes et l'animation de qualité (on voit même les moustaches de l'athlète bouger au gré du vent pendant la course qui précède le saut de cheval !) Ce logiciel, particulièrement difficile dans les épreuves finales est l'un des meilleurs pour le Spectrum car il dispose de possibilités étendues et demande une coordination remarquable et non un simple mouvement de poignet.

Decathlon (Activision): âgé lui aussi de presque deux ans, le Decathlon d'Activision présente bien mieux que celui distribué par Ocean. Pour dix épreuves sportives analogues à son concurrent direct, ce logiciel marque un point quant à l'animation graphique des joueurs. En cérémonie d'ouverture, point de flamme olympique ou de lâcher de colombes. Deux athlètes parcourent côte à côte la piste principale du stade, nous laissant apprécier au passage les qualités graphiques du programme. Si sept des épreuves font appel à la course, qu'il s'agisse d'épreuves de distance ou de prise d'élan, il semble en effet primordial que la foulée de nos champions soit à la hauteur... C'est le cas pour Decathlon.

Le pas est souple, les bras balancent sans à-coup et le bruit des crampons qui frappent le sol n'a pas été oublié. Tandis que défilent, dans un scrolling classique, la piste et les gradins, le sommet de l'écran est réservé à la sélection des données du jeu : nombres de participants (1 à 4) mais surtout sélections des épreuves. Fort heureusement, on n'est ici nullement « obligé » de pratiquer d'entrée de jeu les dix épreuves prévues au programme. Pour un entraînement judicieux, choisissez plutôt l'option « one event » qui vous permettra d'approcher chaque sport de façon plus instructive.

GAME OVER

Il faudrait être fou pour dépenser plus !...

SÉLECTION DE NOËL

THOMSON

ANDROÏDE.....	190
ANIMATIX.....	250
AQUA 7.....	1379
ASSDESASS.....	350
CARTABLE NIV. 6*.....	285
CORPS HUMAIN.....	150
CUBE.....	295
DICTÉE ÉLECTRONIQUE.....	150
EUROSPACE (disquette).....	475
FBI.....	190
FOX.....	155
INVASION.....	160
KARATÉ.....	190
LA GESTE D'ARTILLAC.....	350
LAS VEGAS.....	250
LES DIEUX DU STADE.....	150
MANDRAGORE.....	250
MICROSCILLO.....	250
ORDINADOMI.....	250
PILOT.....	160
RELANCE.....	988
VIN SUR VIN.....	270

MSX

6 BEST SELLERS.....	129
MONKEY ACADEMY.....	199
ALPHA SQUADRON.....	199
ATHLETIC LAND.....	199
BLAGGER.....	75
BOULDER DASH.....	130
TEX traitement de texte.....	350
CUBE initiation basic.....	295
FORTH.....	235
HARVEY SMITH JUMPING.....	130
HUNCHBAK.....	69
LONE RUNNER.....	250
MANDRAGORE.....	250
MASTER OF THE LAMP.....	99
SORCERY.....	120

COMMODORE

SUMMER GAMES 2.....	119
FIGHTING WARIOR.....	119
FRANKY GOES TO HOLLY.....	137
IMHOTEP.....	139
KARATEKA.....	139
MANDRAGORE (disk).....	297
RACING DESTROYER.....	196
SCARABEUS (disk).....	169
SCARABEUS (K7).....	139
SKYFOX.....	139
THEY SOLD MILLION.....	99
WHO DARES WINS 2.....	99
WINTER GAMES.....	99
10 BEST SELLERS.....	159
SORCERY.....	119
MY CHESS 2.....	119
WAY OF EXPLOD FIST.....	119

AMSTRAD

MANDRAGORE.....	250
3D VOICE CHESS (disquette).....	198
BAD MAX.....	190
BATTLE BEYOND THE STAR.....	137
DATAFILE 2 (disquette).....	229
DEVIL CROW K7.....	109
DUNDARACH.....	130
FIGHTER PILOT.....	99
FRANCK BRUNO'S BOX (disk).....	175
MANDRAGORE (disk).....	297
MATH DAY.....	97
METRO 2018.....	179
MONTY ON THE RUN.....	99
RAID.....	120
ROCKY HORROR SHOW.....	130
SORCERY.....	135
TALES THE AN ARABIAN.....	130
THE HOBBIT + livre français.....	229
THEY SOLD MILLION.....	99
THEY SOLD MILLION (disk).....	160
WORLD SERIE BASE BALL.....	95

PROMOTIONS SPÉCIALES

AMSTRAD

BEACH HEAD.....	130
BEACH HEAD (disk).....	196

SPECTRUM

BEACH HEAD.....	99
RAID OVER MOSCOW.....	99
DARK STAR.....	97

COMMODORE 64

BEACH HEAD.....	127
COMBAT LEADER.....	163
BEACH HEAD 2.....	130
SENTINEL.....	129
DAM BUSTER.....	129
SUPER ZAXXON.....	124

ATARI

BRUCE LEE.....	180
SUPER ZAXXON.....	180
UP'n DOWN.....	130
ZAXXON.....	180
DROP ZONE.....	124
F 15 STRIKE EAGLE.....	190
FORT APOCALYPSE.....	140
MIG ALLEY ACE.....	130
SPITFIRE ACE.....	124
STRIP POKER.....	130
SPY'S DEMISE.....	147

Tous les logiciels de la colonne ci-dessus bénéficie d'une réduction de 15 %.

Nous disposons aussi de logiciels sur APPLE, ORIC et SPECTRUM, catalogue sur demande.

Pour tous les fans d'AMSTRAD

COMPILATION (10 BEST SELLERS).....	159
3D VOICE CHESS (disquette).....	189
ALIEN 8.....	120
BOULDER DASH.....	115
CODE NAME MAT 2.....	95
DALEY THOMSON DECATHLON.....	100
DOPPLE GANGER.....	95
ELIDON.....	109
FIGHTER PILOT (disquette).....	175
FIGHTING WARIOR.....	95
FRANCK BRUNO'S BOXING (K7).....	110
HARD HAT MACK.....	155
HIGHWAY ENCOUNTER.....	129
JUGGERNAUT.....	95
JUMP JET français.....	135
MASTER OF THE LAMPS.....	124
STARION.....	125
TASWORD (disk 6128).....	399
WAY OF EXPLODING FIST.....	130
WIZARD LAIR (amst/664).....	122
CODE NAME MAT 2 (disk).....	155
DATA BASE.....	155
DEFEND OR DIE.....	97
DEVIL CROW (disk).....	163
DRAGONTORC.....	120
FORTH.....	229
GHOSTBUSTER.....	120
JAMMIN.....	140
JET SET WILLY.....	95
NIGHT LORE.....	125
LOGO.....	225
METRO 2018 (disk).....	220
SLAP SHOT.....	109
RED HARROW (disk).....	198
SORCERY + (disk).....	215
SUPER PIPELINE 2.....	114
SUPER PIPELINE 2 (disk).....	159
WIZARD LAIR (disk).....	155
ZEN assembleur.....	225

ACCESSOIRES

CABLE MAGTO AMST 664/6128.....	58
CABLE JOYSTICK THOMSON.....	74
PROLONG. AMSTRAD 664/6128.....	113
STYLO OPTIQUE AMSTRAD DISK.....	439
LIVRE MANDRAGORE.....	45

BON DE COMMANDE À RETOURNER À : **GAME OVER**
9 rue Franklin 69002 LYON - Tél. 78 42 12 82

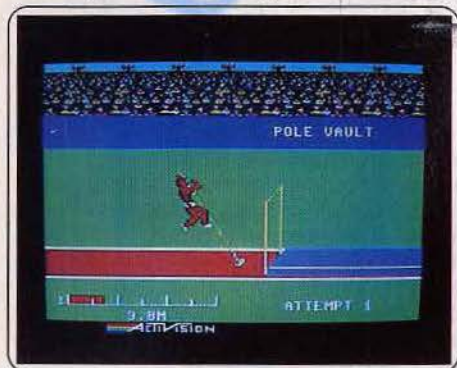
NOM : _____
Adresse : _____
Ordinateur utilisé : _____

TITRES :	PRIX :
_____	_____
_____	_____
_____	_____
Port 15 F (gratuit si + de 3 logiciels)	15 F
TOTAL :	_____

PRIX T.T.C.

A vos marques, prêts... Envolez-vous vers la victoire

Les épreuves de course, tout d'abord, sont au nombre de quatre. 100 mètres, 110 mètres haies, 400 mètres et 1500 mètres. La première d'entre elles présente une double piste de sable rouge. Pas de starting-



Decathlon pour C 64

block, les deux participants attendent le coup d'envoi comme suspendus sur un pied... Dès le signal, maniez votre joystick de gauche à droite le plus rapidement possible. Un indicateur de vitesse et votre chronomètre, situés à la base de l'écran, témoignent de votre effort. Si la foulée est superbe, le martèlement des chaussures sur la piste constitue le seul et unique bruitage. Pas d'acclamation de la part de la foule, ce n'est pas toujours bien encourageant. Il faudra créer vous-même l'ambiance pour donner plus de réalisme à l'affaire ! Le score est ici totalisé aux points et, pour ce qui est du jeu contre l'ordinateur, ce dernier reste bien longtemps le meilleur. Le saut de haies présente lui aussi les mêmes particularités de jeu. Départ analogue, votre course sera donc entrecoupée de pressions sur la gâchette du joystick à l'approche de chaque obstacle. Très bonne animation pour ce type de sauts. Le balancement de la jambe est réaliste au possible. Un seul petit défaut : pas de « faux-départ ». Il est même conseillé de « mouliner » avant le coup d'envoi afin de « préparer » votre énergie... Si ces deux épreuves sont relativement courtes et n'apportent rien d'extraordinaire dans le maniement du joystick, le 400 mètres et, surtout, le 1500 mètres sont de véritables épreuves d'endurance. Graduée tous les 100 mètres, la piste semble vraiment interminable. Le jeu y gagne en réalisme puisqu'il vous faut, à présent, doser votre effort de façon judicieuse. Le jeu contre l'ordinateur sera ici des plus décevants. En effet, votre infatigable partenaire affiche pratiquement tout au long de la course une vitesse maximale, exploit insupportable aux humains que nous sommes. Par contre, pour le jeu à deux, le réalisme atteint son apogée : concentration, maîtrise de soi, à vous de démoraliser l'adversaire afin qu'il perde du terrain...

De la rapidité de votre course dépend aussi votre succès aux épreuves de saut. Saut en longueur, tout d'abord, où après une prise d'élan de 30 mètres, il suffit de presser au dernier moment la gâchette du joystick pour atteindre les six ou sept mètres. Attention à la ligne de marque ! Quelques centimètres trop en avant, et tout est à recommencer. La beauté du saut reste convaincante. On aurait cependant attendu un peu plus de réalisme quant à la chute dans le sable. Cette lacune est bien vite comblée par le saut en hauteur. Ici, pas de perche, il s'agit bien d'un « sauté sur le dos ». Même prise d'élan, la barre se situe à 1,2 mètre pour les premiers essais. Le mouvement est magnifique : une extension, torsion dorsale puis retombée sur le tapis mousse... un délice. Si la barre grimpe de 20 centimètres à chacun de vos succès, la prise d'élan prend peu à peu toute son importance. En effet, la distance d'appel doit être relative



à votre vitesse sans quoi vous heurtez la barre. Technique et tactique, à vous de voir... Même stratégie en ce qui concerne le saut à la perche, une épreuve des plus ardues pour ce décathlon. L'élan, tout d'abord, doit être particulièrement vigoureux. Une pression sur le bouton de tir abaisse votre perche qui vient se planter dans le sol. Mais encore faut-il savoir presser de nouveau la gâchette, et ce au bon moment. Dans ce cas, vous lâchez la per-



Decathlon pour C 64

che et passerez dorsalement la barre, comme un véritable artiste.

Il intervient bien moins de stratégie dans les épreuves de lancers. Qu'il s'agisse du poids, du disque ou du javelot, votre succès dépend uniquement de la vigueur de votre élan. Le jeu en perd un peu d'intérêt, même si l'animation reste toujours correcte, tant pour le joueur que pour la trajectoire du projectile.

S'il ne peut en aucun cas rivaliser avec des logiciels plus récents et plus complets, le *Decathlon* d'Activision reste bien placé dans les rangs de la simulation sportive. Un logiciel qui vieillit plutôt bien.

Hes Games : le tableau de présentation de ce logiciel donne un aperçu des possibilités sportives qui vous sont offertes. De l'haltérophilie au tir à l'arc, sept épreuves vous permettent de tester vos capacités : endurance, force, précision. Seuls les athlètes « complets » auront droit à la médaille... Alors, que le meilleur gagne.

Sur le menu principal, définissez tout d'abord le nombre de joueurs ainsi que la couleur des différents maillots.

Les épreuves, commençons par le classique 100 mètres : sur la piste unique de ce grand stade, le pied bien calé sur les starting-blocks, attendez la fin du compte à rebours pour vous élaner. Pas de faux départ, vous n'avez que trois essais. Coup d'envoi...

Le joueur démarre dans un sprint puissant, avant même que vous n'ayez actionné le joystick ! En effet, *Hes Games* a la particularité d'animer lui-même le joueur. Rassurez-vous, vous aurez cependant votre rôle à tenir car, si vous n'aidez pas à la course, le score obtenu sera des plus minables (12 secondes pour le 100 mètres...) Le joystick bien en main, vous allez maintenant faire le maximum. Par pressions gauches et droites, tâchez de « mouliner » le plus vite ▶

Concentration, puissance, exploit : la foule vous acclame

possible. Les applaudissements de la foule, ininterrompus quelque soit votre allure vous y encouragent vivement ! Même scénario en ce qui concerne le 110 mètres haies. Là aussi, l'ordinateur gère par lui-même la course et le saut. Les débutants feront même des scores inférieurs à la normale s'il font tomber toutes les barres.

Car, lorsque vous prenez en charge le maniement du joueur, sachez doser vos appels afin de ne pas tomber sur la haie.

Celle-ci peut « plier » à votre passage mais sa chute n'est vraiment

pas bien vue des membres du jury. L'animation de la course et du saut de haies est parfaite. Le mouvement, régulier et sans « coupures » donne à l'ensemble tout le réalisme nécessaire.

Vous voici maintenant bien échauffé. L'épreuve du saut en longueur réclame autant de concentration pour la prise d'élan



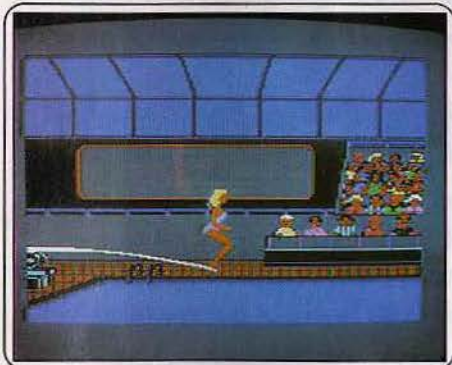
double de celui de la magnifique nageuse blonde qui va, pour vous, se mettre dans le bain... Prise d'élan, poussez à fond vers le bas puis vers le haut afin d'augmenter le rebondi sur le bout du plongeur. Une fois

dans les airs, il ne tient qu'à vous de tourner ou de virevolter pour enfin entrer

dans l'eau le plus « finement » possible. De la « pin-up » au « tas de muscles », le passage n'est pas toujours agréable... Mais, il s'agit maintenant d'haltérophilie, un sport où la grâce laisse place

aux biceps ! De 25 à 300 kilos, bienvenue aux gros bras. En trois temps, trois mouvements : le premier pour hisser les haltères au niveau des épaules, le second pour le « resserrage » des avant-bras, le troisième enfin pour l'extension finale.

Si cette épreuve est servie par un graphisme superbe, le réalisme de l'animation n'en n'est pas pour autant atténué. Les mouvements de l'athlète simulent parfaitement l'effort. Si les haltères retombent au sol et si notre malheureux « monsieur muscle » laisse pendre ses moustaches de dépit ou d'amertume, sachez qu'il est inutile d'alourdir vos joysticks. De l'autre côté de l'ordinateur, c'est une épreuve de finesse



Hes Games pour C 64

que pour le saut en lui-même. La disposition de la piste est judicieuse : elle s'étend sur le terrain, vue de trois quart, ce qui permet de visualiser le saut dans un gros plan des plus efficaces. Après avoir pressé la gâchette du joystick au niveau de la limite de marque, il est nécessaire de pousser le manche vers l'avant afin d'augmenter la portée de votre effort. Prenez garde, de même, à ne pas retomber en arrière, ce qui diminuerait votre score de quelques bons cinquante centimètres.

L'enthousiasme de la foule en délire est un réel plaisir. Les champions victorieux lèvent les bras et se fendent d'un large sourire avant de rejoindre la piste de tir à l'arc. Concentration maximale, doigté et précision, c'est là sans aucun doute la phase la plus délicate du programme. D'une traction arrière du joystick, la flèche se place et la corde se tend. Il s'agit ensuite de viser l'une des quatre cibles (plus ou moins éloignées) dans le viseur de votre arme. L'arc



Hes Games pour C 64

est bien lourd et le vent qui souffle maintenant sur le champ de tir rend la tâche particulièrement ardue. Il faut de même tenir compte de la direction et de l'intensité du vent pour corriger, à la visée, la précision du tir. Côté animation, tout est parfait. La flèche fend l'air et vient percuter la cible avec beaucoup de réalisme. Trois tirs sur chacune des quatre cibles : de quoi vous métamorphoser en un Robin des Bois des temps modernes.

L'épreuve suivante se déroule dans la piscine olympique. Vous l'avez deviné, il s'agit du plongeur artistique. Cocktail réussi de force et de souplesse, il s'agit comme toujours de ne pas éclabousser les membres du jury. Après avoir défini le type de plongeurs à effectuer (avant, arrière, retourné...), choisissez le coefficient de difficulté de votre futur exploit. Cette dernière manœuvre permet de multiplier son score de façon intéressante, en cas de succès bien entendu ! Le charme de l'épreuve se



Hes Games pour C 64

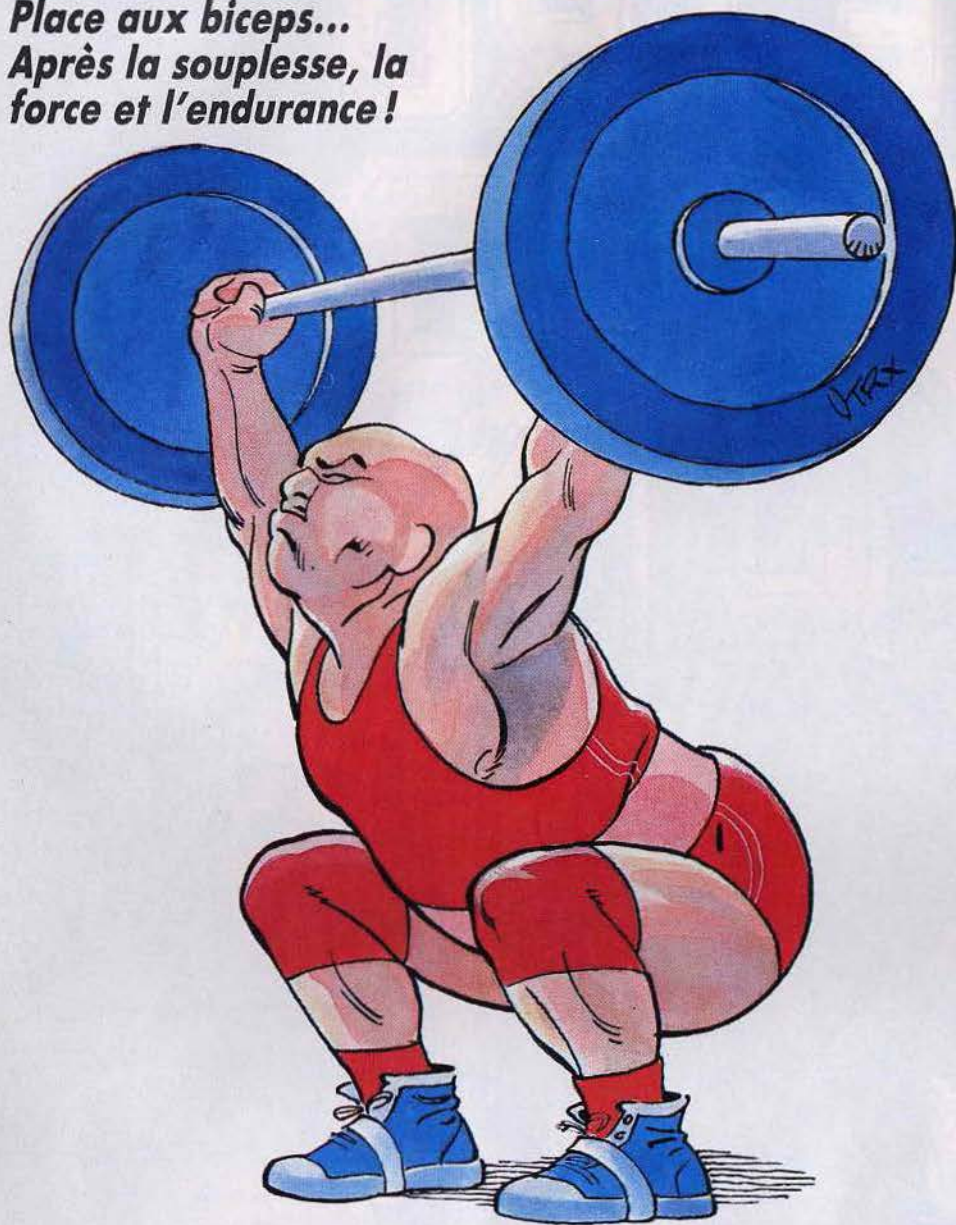
et de synchronisation, ou la tête sert bien plus que les épaules. Pour ces deux séries d'épreuves épuisantes (levée directe ou épaulée) à pratiquer en fin de jeu de préférence, sachez rester modeste. Il vaut mieux lever 25 kilos que s'en prendre dix fois plus sur les orteils... Qu'on se le dise !

Summer Games : lorsque *Summer Games* a fait son apparition sur les écrans français, il y a déjà presque deux ans, il a suscité chez tous un vif élan d'admiration. Graphisme, animation, choix des épreuves, ce logiciel surpassait aisément tous ces concurrents et se plaçait en tête des simulations sportives. Jamais dépassé, juste complété par *Summer Games II*, ce programme reste d'un grand intérêt en ce qui concerne les sports proposés.

Après la cérémonie d'ouverture, bien connue de tous les musclés de la micro (cf : *Summer Games II*), *Summer Games* vous invite à participer à huit épreuves olympi-

DOSSIER

**Place aux biceps...
Après la souplesse, la
force et l'endurance !**



ques. La qualité du programme vient sans aucun doute de la richesse des techniques utilisées et des qualités que réclame un tel logiciel. Ainsi, chaque sport a sa particularité, tant en ce qui concerne le maniement du joystick que sur la présentation graphique de l'épreuve.

Fini les 100 mètres, 110 mètres haies, 400 mètres, 1 500 mètres, ... qui, sous couvert de présenter quatre phases de jeu différentes, n'offrent qu'une répétition lassante du même mouvement de joystick. Ici, tout est pesé, structuré : du stade à la piscine, du tir à l'assiette au gymnase, les huit épreuves existent bel et bien, faisant appel à toutes vos qualités.

Sous les acclamations d'une foule enthousiaste, vous avez défini, ainsi que vos sept partenaires, les couleurs sous lesquelles vous allez courir. Les deux pistes du stade s'étendent sur l'écran. C'est l'épreuve du 100 mètres qui va commencer. A vos mar-

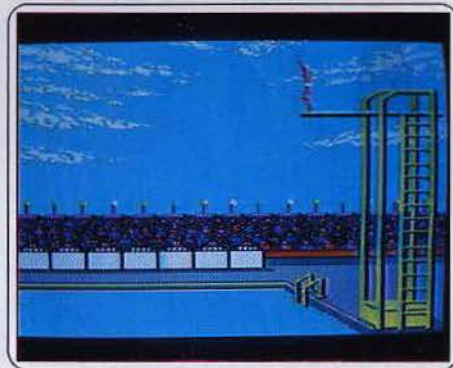
ques... Vous connaissez la suite ! Dans une animation graphique réussie, le sprint des deux adversaires se commande au joystick. Départ à la gâchette, la foulée doit être rythmée, bien régulière. Inutile de casser votre joystick, il est plus judicieux de bien observer les pas de votre athlète et de manier le manche en accord avec ceux-ci. Le but de cette technique est de développer une stratégie dans la course où n'intervient pas uniquement la rapidité. Notons de même que le faux départ est sanctionné par la perte d'un essai.

Plus collectif, le quatre fois 400 mètres relais s'appuie sur le même raisonnement. Le passage du « bâton » doit être précis. C'est généralement la mauvaise synchronisation des deux équipiers qui engendre la plus grande perte de temps. Dans le cas où vous joueriez seul, l'ordinateur va mettre à votre disposition son propre athlète. Il n'est pas imbattable, rassurez-vous, et il encou-

rage votre effort, plus en fait qu'il ne pose de problème. Ces deux épreuves ont leur équivalence dans le domaine de la nage. 100 mètres nage libre ou relais, vous voici sur le plongeur de cette piscine olympique. Même compte à rebours, le départ doit être très précis. Si le maniement des joysticks est identique sur terre et dans l'eau, sa précision est peut-être plus importante encore pour la nage car elle gère tout à la fois l'entrée des bras dans l'eau et leur poussée. Le crawl puissant des athlètes est d'un réalisme captivant. Les « demi-tours plongés » en fin de largeur sont superbes. Pour le relais, la même synchronisation est nécessaire entre les différents joueurs. Ce sera, sans aucun doute, le point le plus délicat



Summer Games pour C 64



Summer Games pour C 64

de votre compétition. Retour au gymnase avec l'épreuve du saut de cheval. La ravissante demoiselle qui va concourir pour vous vient s'échauffer. Concentration, une pression sur la gâchette donne le départ. Deuxième pression pour sauter sur le tremplin, les mains se posent sur le cheval... Le reste est une question d'équilibre ! Première technique de base, maintenez, après le saut, le joystick en arrière. Le style est classique, mais, au moins, vous retombez sur vos deux jambes... et serez noté environ cinq points (ce qui n'est pas si mal !). Pour les adeptes de la haute voltige, le saut retourné s'obtient par une pression droite ou gauche du joystick juste après la prise d'élan. Nous voici déjà à six points... Pour le reste, à vous de voir ! L'équilibre de la demoiselle est servi avec réalisme. Ce n'est jamais le hasard qui régit vos chutes et, après un entraînement intensif, vous ▶

Passez d'un sport à un autre avec la rage de vaincre

serez vite à même d'effectuer de véritables prouesses ! Prouesses aussi, sur le stade avec le saut à la perche.

Après avoir défini la hauteur de saut pour votre premier essai (de 4 à 6,2 mètres) et votre prise de perche (en bout, médium ou rapproché), pressez la gâchette du joystick. La prise d'élan est automatique : le reste des opérations demande en revanche une grande précision de maniement. Le saut se décompose ainsi en trois phases : abaissement de la perche, extension puis lâcher de la perche. Ces trois manœuvres se commandent respectivement par une traction arrière du joystick, une poussée avant puis une pression sur le bouton de tir. L'enchaînement peut paraître simple, il n'en est rien en réalité. Le positionnement de la perche au sol nécessite bien des essais, le maniement du joueur dans les airs dépend bien entendu de votre prise d'appel et de la hauteur de la barre transversale. Cette épreuve fait preuve d'un grand réalisme : la perche ploie sous l'effort, la chute de l'athlète sur le tapis est une véritable œuvre d'art !

Précision et réflexe plutôt que simple effort physique, le « tir à l'assiette » se déroule en dehors du stade (sécurité oblige !) Vu de l'arrière, le champ de tir contient un demi-arc de cercle de huit postes de tir. Sur l'écran, le curseur de votre arme se déplace à l'aide du joystick. Le fusil est bien lourd, aussi sera-t-il fort difficile de régulariser son maniement, de préciser votre tir. Pour chaque poste, deux à trois séries d'assiettes lancées : lorsqu'une seule assiette est projetée, il est difficile de l'atteindre. Mais quand le jet est de deux assiettes, cela devient réellement une prouesse d'agilité et de concentration. Bien entendu, vous n'avez droit qu'à une seule cartouche par projectile et ceux-ci débouchent parfois simultanément des deux côtés de l'écran. Sur un total de vingt-cinq assiettes, un score de quinze sera déjà fort appréciable...

Si l'éclatement des assiettes touchées est réaliste, les éclaboussures occasionnées par vos superbes plongeurs ne le sont pas moins. Retour à la piscine pour cette dernière épreuve olympique : un plongeur, un jury de sept personnes... Vous avez le choix entre quatre plongeurs différents : face, arrière, retourné ou inversé, à vous de définir ensuite votre mouvement dans les airs. Les quatre positions de base du joystick permettent quatre positions de jambes et de bras qui vont de l'extension complète au regroupement maximum. Si l'harmonie de votre saut a son importance, il importe surtout de ne pas éclabousser les membres du jury ! Tâchez de rentrer dans l'eau le plus « finement » possible. Pas de « bombe », pas

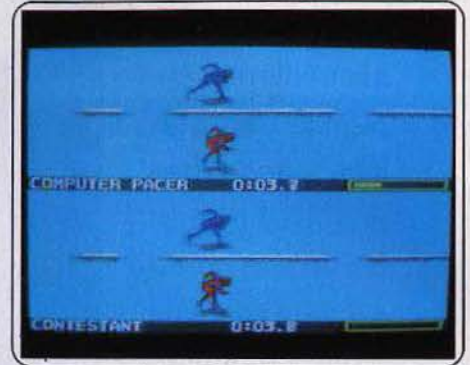
de « plat », seule l'extension finale, pour peu qu'elle soit bien maîtrisée, déclenchera les applaudissements de la foule. Et si votre succès fait l'unanimité, peut-être entendrez-vous l'hymne national de votre pays, suprême remerciement après tant d'efforts.

Winter Games: après les jeux d'été, voici les jeux d'hiver. Si la flamme olympique brûle de nouveau au centre du stade, les monts enneigés qui pointent à l'horizon



Winter Games pour C 64

vous invitent à participer à sept nouvelles épreuves. C'est au Canada que se déroulent ces nouveaux Jeux Olympiques. Le stade est couvert de neige, les huit participants ne vont pas tarder à se réchauffer... Le menu général de cette nouvelle production Epyx est identique à celui de *Summer Games*. Outre la compétition d'un ou plusieurs sports, l'option « practice » vous permettra d'adapter votre adresse et votre stratégie à tous ces jeux d'hiver.



Winter Games pour C 64



Première série d'épreuves, le patinage sur glace. Qu'il soit artistique ou purement sportif, il tient une place importante dans le déroulement du programme. En effet, trois épreuves font appel à vos dons de patineur : les deux premières se déroulent sur une patinoire géante.

Pour créer votre propre chorégraphie, le joystick commande neuf instructions de figures qui seront tout d'abord fort difficiles à contrôler. Deux options sont au programme : figures imposées et mouvements libres. Dans le premier cas, il vous faut enchaîner sept mouvements dans l'ordre qui vous semble le meilleur. Mais gare aux chutes ! Si le graphisme est d'une qualité remarquable, le réalisme de l'animation ne doit pas faire oublier les risques de faux pas. Sur une musique appropriée, l'enchaînement des diverses passes ne s'avère pas toujours judicieux. Les arbitres sont parfois sévères, la foule toujours enthousiaste. Si cette épreuve ne dure qu'une minute, vous bénéficiez de deux fois plus de temps pour votre enchaînement libre. Tandis que le mouvement de base (patinage classique) est automatique, à vous de contrôler vos sauts périlleux, vos extensions ou pirouettes. Le système de notation de ces deux épreuves est particulièrement complexe. Les passes rapportent de deux à cinq points, les chutes ou pertes d'équilibre rabaisent du même nombre de points votre score final. Aussi faut-il savoir user de simplicité plutôt que d'agrémenter chaque figure d'un « quatre fers en l'air » ! Pour ceux qui préfèrent la vitesse, *Winter Games* propose bien entendu une épreuve de patinage sur piste. Pour atteindre la vitesse maximale de 30 miles/heure, il vous faut manier vos patins de façon rythmée. Le corps penché à l'extrême, la tête pointée vers l'avant, le pas de course est ici très bien rendu. Un petit regret, la taille res-

Les jeux olympiques se succèdent, gare au surmenage

treinte des joueurs pose parfois problème en ce qui concerne le maniement du joystick. Mettez vos lunettes, un coup à gauche, un coup à droite, il faut savoir rester en phase. Côté bruitage, rien à redire, l'ambiance brise la glace. L'animation est bien rendue et les mouvements sont souples et réalistes.

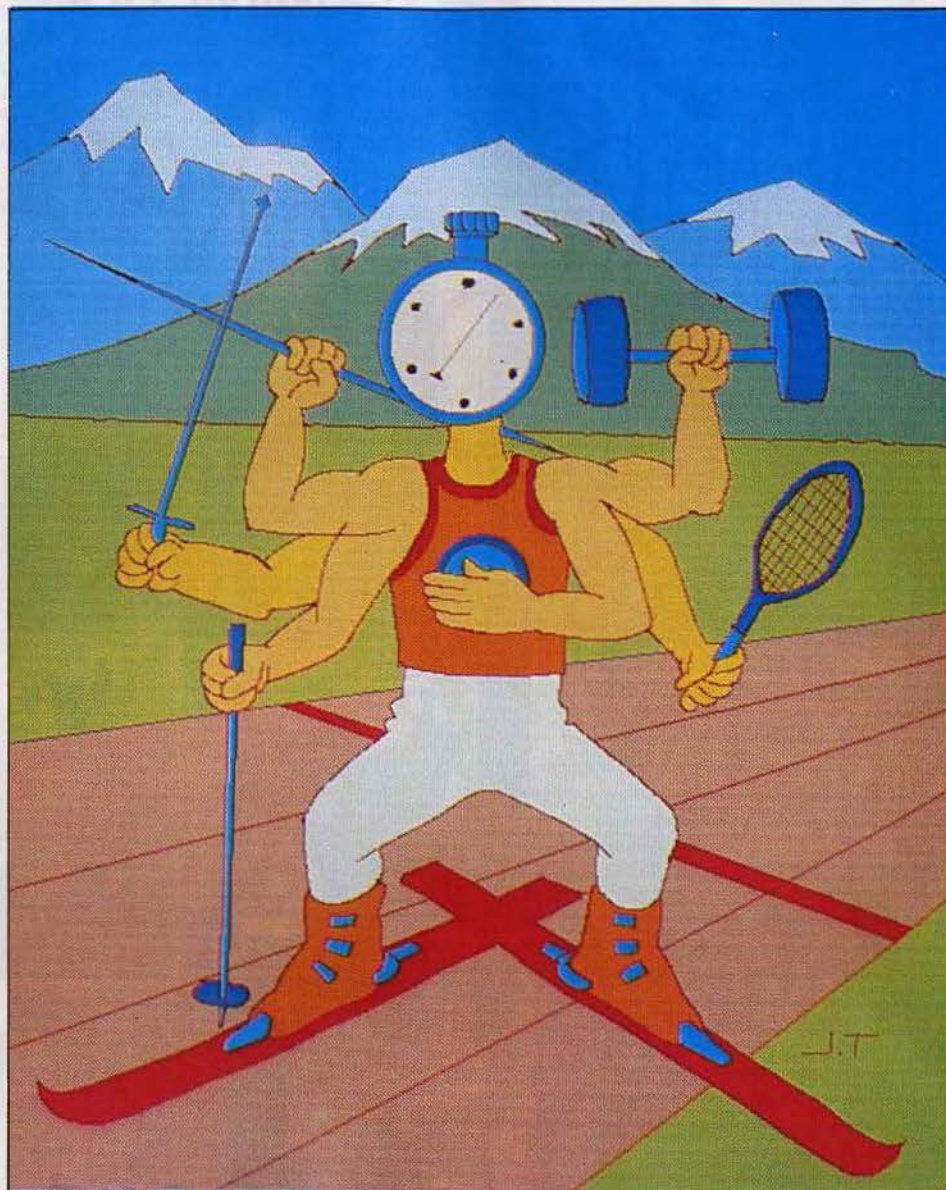
Réalistes aussi, les épreuves de ski sont ici essentiellement axées sur le saut. Pour les acharnés de performances, venez donc vous lancer du haut de ce tremplin. Deux pages écrans sont ici proposées : la première représente la piste de départ : Sur une musique quelque peu angoissante, il vous faut maintenant vous lancer. Une pression sur le joystick, vous voici déjà à pleine vitesse. A la sortie du tremplin, pressez de nouveau la gâchette et rabattez vos bras le long du corps. La deuxième page écran montre une vue de la surface d'arrivée. Une petite fenêtre donne, en gros plan, la position exacte de votre skieur dans les airs. Les quatre mouvements de base du joystick régissent en fait votre équilibre tout au long du saut. Equilibre du corps, posi-



Winter Games pour C 64

tion du ski, l'atterrissage n'est pas toujours sans douleur... Si le graphisme est sublime, félicitons de même les créateurs pour le réalisme des positions et... l'humour des chutes. Mais, si l'on veut rire, c'est sans aucun doute le ski acrobatique qui fatiguera le plus vos zygomatiques. Pour un tremplin de quelques mètres seulement, vos sauts n'en seront pas moins périlleux. Six possibilités de figures des plus ardues, grand écart, saut périlleux avant ou arrière, etc. De quoi surprendre la foule venue nombreuse pour vous acclamer.

Epreuve d'une étonnante vivacité, le saut acrobatique s'agrément d'un bruitage varié et toujours plein d'humour. Le jury, bien moins sévère qu'à l'ordinaire sera plus séduit par votre goût du risque que par le sérieux de vos prestations... Une épreuve à ne pas manquer ! Au cœur de la montagne, le ski alpin vient de laisser la place aux peaux de phoques. Ski de fond et endurance, les professionnels du hors piste vont



Winter Games pour C 64

s'en donner à cœur joie. Un torrent, un pont de bois, des sapins enneigés et le doux bruit des chutes d'eau, voici de quoi oublier le stress du grand stade.

Dans un graphisme proche du dessin animé, vous voici chaussé de skis et armé d'un fusil. Cette épreuve est en effet quel-

que peu particulière puisqu'elle associe le ski de fond au tir sur cible. Le maniement du skieur dépend du relief, sur terrain plat ou en côte, il faudra faire travailler vos jambes, pour les descentes, poussez sur vos bâtons. Mais gare au surmenage. Votre cœur bat à tout rompre (un indicateur vous donne votre pouls), il ne faut pas vous épuiser outre mesure. Bien que l'animation soit particulièrement soignée, il est à regretter que la « piste » à parcourir soit si courte. Il s'agit en fait d'un simple parcours qui ne couvre que trois tableaux.

L'épreuve de tir consiste à « descendre » cinq « targets » au milieu de vos périples. La précision de votre visée dépend naturellement de votre état de fatigue...

Pour clore ces jeux d'hiver, il eut été dommage de ne pas parler du « bobsleigh », ce traîneau d'enfer qui vous emmène à une vitesse prodigieuse sur les pistes sinueuses du Canada. Ici, l'écran est partagé en trois fenêtres. Sur la gauche, une vue aérienne ▶

Sports d'hiver, sports d'été, les épreuves s'enchaînent

vous permet de visionner la piste qu'il vous faut parcourir. Une dizaine de virages, de grandes et belles lignes droites le tout au travers d'une piste complètement gelée. Mais c'est sur la droite de l'écran que va se concrétiser votre sport préféré. Le traîneau est vu de dos. La piste, « encastrée » d'un mètre au moins dans le sol défile déjà à pleine vitesse. Tout se passerait fort bien s'il n'y avait cette terrible force centrifuge qui risque à tout moment de renverser votre véhicule. Le maniement, au joystick, est fort simple : direction gauche et droite, votre engin n'a pas de frein. A vous de négocier les virages en anticipant sur la déportation extérieure dans les courbes relevées. Une véritable partie de plaisir que cette descente vertigineuse ; le graphisme trimensionnel rappelle la course automobile, le bruitage rend à merveille les crissements des patins sur la glace, de quoi dégeler les moins audacieux. Il fallait bien ça pour finir en beauté vos sports d'hiver...

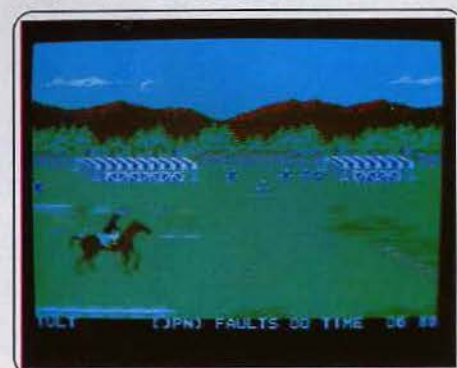
Summer Games II : Un nouveau Tilt d'or pour Epyx ! Après *Summer Games I*, voici huit nouvelles épreuves servies comme toujours par un graphisme des plus soignés. Adresse, persévérance et courage, trois qualités indispensables aux Jeux Olympiques. Un réalisme surprenant, une variété de techniques et stratégies qui laisseront parfois les plus audacieux. Bref, un « best » de tout premier ordre. Les huit épreuves de ce logiciel apportent un nouveau souffle dans le domaine de la

simulation sportive. Tandis que la majorité des programmes proposaient jusque là un minimum de trois épreuves de course, toutes basées sur le même principe de maniement, la priorité est ici donnée aux épreuves plus subtiles, plus adaptées aux qualités graphiques qu'autorise la micro-informatique actuelle. *Summer Games II* s'étend sur deux faces de disquette : le menu général propose trois possibilités de jeu : ensemble des épreuves, entraînement



Summer Games II pour C 64

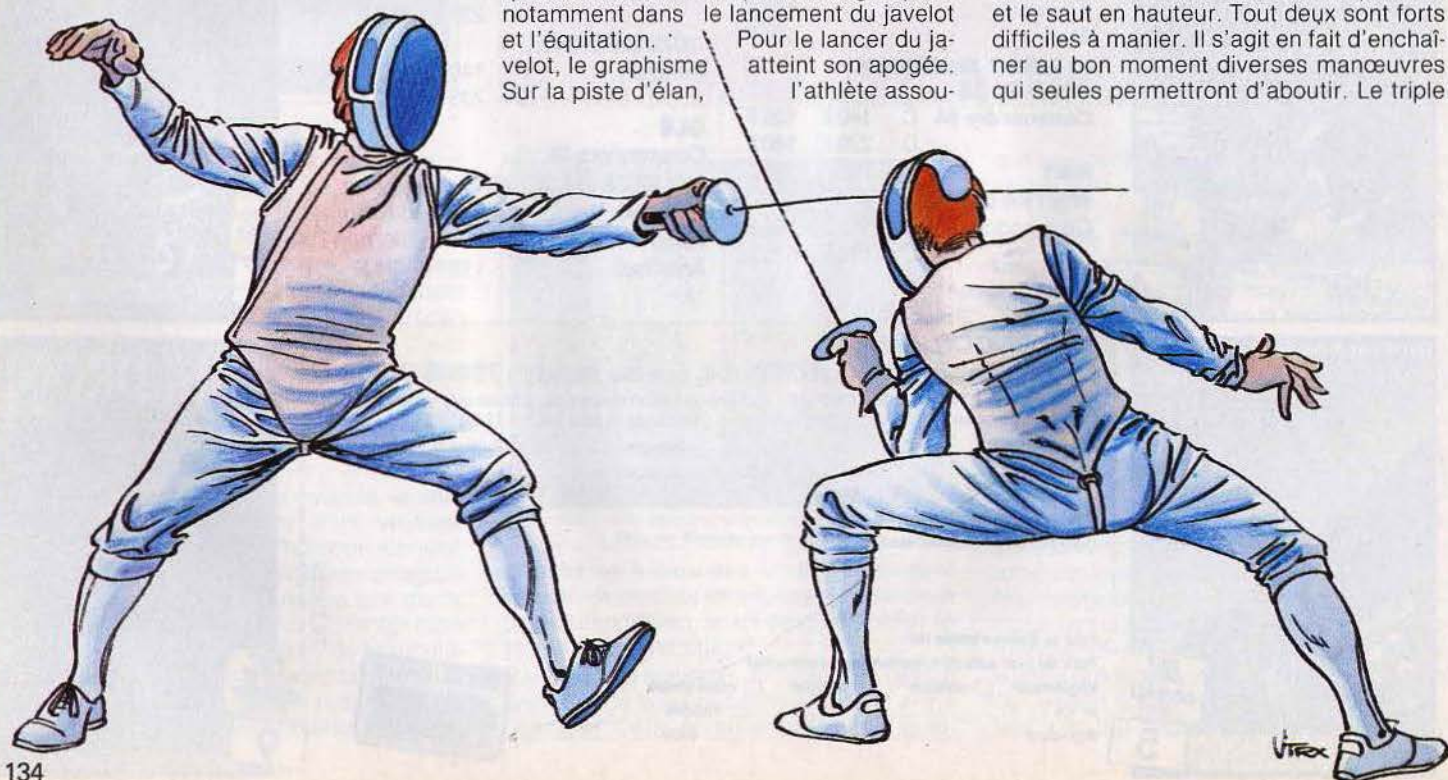
plut ses jambes, se concentre aux maximum. Une pression sur le joystick, il prend son élan. Puis sa course s'accélère, sa foulée est toute professionnelle. Mais attention, il faut dès maintenant penser à l'angle de votre tir. L'amorce du lancer se fait par une pression gauche du manche. C'est cette pression, plus ou moins longue qui va décider de la portée du javelot. Le meilleur angle de tir est, bien entendu, de 45° mais son obtention n'est pas évidente. La trajec-



Summer Games pour C 64

à un sport particulier ou compétition dans cette même discipline. Les huit joueurs autorisés vont donc tout à loisir tester leurs capacités et définir leur préférence avant de fouler le sol sacré des jeux olympiques. Question graphismes, rien à redire. La cérémonie d'ouverture est identique à celle de *Summer Games I*, c'est-à-dire superbe. Il en va de même pour la clôture des jeux. Mais, tout n'est pas encore fini, la foule a déjà envahi le stade, les différents hymnes nationaux accueillent chaque participant, et l'ambiance, dans les gradins, est plus que chaude... Réalisme et précision, deux qualités essentielles qui sont regroupées notamment dans le lancement du javelot et l'équitation. Pour le lancer du javelot, le graphisme atteint son apogée. Sur la piste d'élan, l'athlète assou-

toire est bien animée. Le terrain, gradué tous les dix mètres, défile par scrolling tout au long du jet. Réalisme surprenant aussi en ce qui concerne l'épreuve équestre. Le saut d'obstacles est peut-être l'épreuve la plus ardue puisqu'elle allie adresse et... beauté ! Dès que votre monture est au galop, poussez le joystick à droite pour amorcer le saut, à gauche pour amortir la retombée sur le terrain. Si votre cheval refuse l'obstacle, ce sera sans aucun doute de votre faute et le « demi-tour » n'est guère apprécié des membres du jury... Les deux épreuves de sauts présentées dans *Summer Games II* sont le triple saut et le saut en hauteur. Tout deux sont forts difficiles à manier. Il s'agit en fait d'enchaîner au bon moment diverses manœuvres qui seules permettront d'aboutir. Le triple



GAGNEZ

250000

ET SAUVEZ LE MONDE!

LE TALISMAN TEMPOREL

Au cours de la dix-septième mission Apollo, les astronautes américains découvrent sur la Lune un étonnant cristal poli de 40 cm de côté. Réfractaire à toute analyse, le talisman expose sous l'effet de rayons laser, qui dispersent chacun de ses angles. Grâce à des ondes radio, 3 des coins sont retrouvés, mais 5 autres manquent toujours.

Comme par coïncidence, la Lune connaît de très fortes secousses sismiques. Selon le Dr Majid, elles sont liées à l'explosion du cristal et la lune serait elle-même sur le point d'exploser, bombardant la Terre de gigantesques météorites. Il affirme, d'autre part, que chaque coin manquant a été propulsé dans l'espace temps allant de la préhistoire à l'époque moderne.

Votre mission consiste, avec l'aide de la Nasa et de son Chronotron, à remonter le temps pour les rapporter.

A chaque étape vous devez user de toute votre intelligence pour résoudre chaque énigme; votre adresse vous aidera à survivre. Eureka, en proposant un jeu d'Arcade suivi d'un jeu d'Aventure, teste parfaitement les qualités que l'aventure au réel exigerait de vous.

Vous désirez participer au Concours Eureka: c'est très simple. Il faut que vous possédiez, soit un système Commodore 64 ou Spectrum 48K et acheter le programme Eureka... A vous de jouer.

Pour découvrir la bonne réponse, il faut, tout en reconstituant le cristal, décoder les énigmes contenues dans les poèmes et les illustrations.

- Le premier à nous télégraphier la bonne réponse recevra le Chèque de 250.000F.

- Le second gagnera un voyage d'une semaine pour 2 personnes.

- Les 3 suivants, des bons d'achat de 5.000F TTC.

- Les 245 autres, des bons d'achat de 100 F TTC.

COMMENT GAGNER ?

Vous avez reçu la cassette de jeu et son fascicule. Un bon de garantie, surtout destiné à formaliser votre participation, comporte 2 volets: un que vous devez absolument conserver, l'autre que vous devez impérativement nous retourner dûment rempli. Il constitue la seule véritable preuve de votre participation. N'oubliez donc surtout pas de nous le retourner. Si, d'autre part, vous avez découvert la bonne réponse, ne nous téléphonez pas! Adressez-nous un télégramme répondant aux conditions prévues dans le règlement.

Eureka est un programme aussi spectaculaire qu'une super production de cinéma. Les graphismes et les animations sont surprenantes de vérité. La bande sonore et les bruitages vous replongent, grâce à une simulation parfaite, dans chacune des cinq époques. Vous percevrez tout.

Il est joint à ce programme un fascicule détaillé qu'il est essentiel de lire attentivement. Illustré, il contient toutes les explications du jeu et les énigmes auxquelles il vous faudra répondre.

Eureka!



IAN LIVINGSTONE

Déjà auteur de romans d'aventure, vendus à plus de deux millions d'exemplaires, Ian Livingstone est le créateur d'Eureka.

Il a imaginé les énigmes et les pièges les plus retors. Il est d'ailleurs le seul, pour l'instant, à connaître la bonne réponse. Programmé par les équipes d'Andromède, sous la direction de Donat Kiss et Andras Csasgar, Eureka représente 5 années de travail et le concours de 4 graphistes, 2 musiciens et d'un professeur de logique. Nous voulions une aventure qui vous pousse dans vos derniers retranchements. Ils l'ont fait!

Eureka, c'est cinq aventures en une seule cassette.

Remontez le temps et sauvez le monde!

AGE PREHISTORIQUE

Seul, sans défense, vous vous retrouvez à l'aube des temps. Autour de vous? la jungle, le bruissement des feuilles, des pas dans les broussailles. Votre sang se fige. Une ombre immense vous recouvre. Le sol tremble.

LA ROME ANTIQUE

Le départ de la course de char va être donné. Les autres concurrents vous observent et vous clouent du regard, tous au même gabarit, ils vous dépassent de deux têtes et leurs chevaux semblent mieux entraînés que le vôtre. Vous parcourez le stade du regard. La course est partie!

LE MOYEN AGE

Les créneaux de la Tour de la Fée Morgane ne peuvent rien pour empêcher la brise glaciale de transpercer votre armure. Seul en haut de cette tour, vous entendez une voix qui vous crie de la rejoindre, là, dans l'ombre. Derrière vous, des pas résonnent. Vous vous décidez à descendre au plus profond de la tour. Des hurlements déchirent la nuit...

COLDITZ

Un long couloir, gris, sombre et glacé. Vous avancez pas à pas, attentif au moindre bruit. Du bout du couloir vous parvient une conversation assourdie. A votre droite, une porte! Sur la porte un mot: VERBOTEN! Vous l'ouvrez. Le bruit métallique des bottes se rapproche. Vous serrez les poings.

LES CARAÏBES MODERNES

Vous remontez le temps à la vitesse de la lumière. Dans l'immense laboratoire du Dr Von Berg, l'écran de l'ordinateur affiche les informations. Callé dans un fauteuil, les mains posées sur le clavier, vous vous préparez à un duel où l'arme est l'esprit...

EXTRAIT DU RÈGLEMENT

La Société PROSPECTIVE INTERNATIONALE DE DISTRIBUTION, dont le Siège Social est situé 39, rue Vicor-Massé - 75009 PARIS, organise à partir du 1^{er} Décembre 1984, un Concours avec obligation d'achat intitulé EUREKA. Le premier dépouillement aura lieu le 31 Mars 1985. Si nécessaire, un dépouillement mensuel sera ensuite effectué jusqu'à ce que les 250 Prix soient distribués. Ce concours est ouvert à toute personne physique résidant sur un territoire francophone, à l'exception du Personnel des Sociétés organisatrices ainsi qu'à toute personne ayant participé à l'élaboration, la promotion, la distribution et la vente du jeu EUREKA. Pour participer au Concours, il faut acheter le jeu EUREKA et renvoyer le Bon de Participation joint, pour gagner il faut être une des 250 premières réponses aux énigmes contenues dans le jeu et ce, par télégramme. Le règlement complet a été déposé chez Maître JAUNATRE, Huissier de Justices à PARIS, et peut être obtenu, sur simple demande accompagnée d'une enveloppe timbrée à: Concours EUREKA - 39, rue Victor Massé - 75009 PARIS.

TELEGRAMME

VOUS AVEZ LA BONNE REponse

BRAVO - STOP. ADRESSEZ-NOUS

UN TELEGRAMME SELON LES

INDICATIONS DU RÈGLEMENT - STOP.

ENCORE TOUTES NOS FELICITATIONS

- EUREKA - STOP.

BON DE COMMANDE

Je désire recevoir le JEU EUREKA SUR CASSETTE, au prix de 250F.

JEU EUREKA POUR COMMODORE 64 250 F TTC.

JEU EUREKA POUR SPECTRUM 48 K 250 F TTC.

Nom _____ Prénom _____

Adresse _____

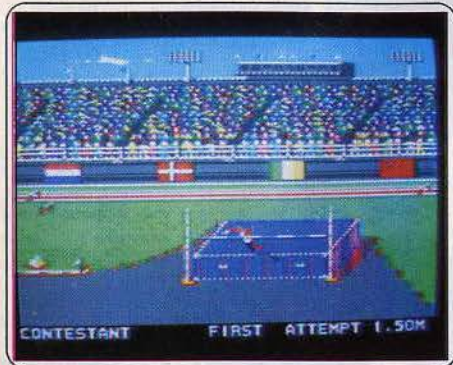
Ville _____ Code postal: [][][][]

Ci-jointe la somme de F _____ TTC, par chèque bancaire à l'ordre de EUREKA INFORMATIQUE, 39/41, rue Victor-Massé - 75009 PARIS.

DOSSIER

Un kayak, une paire de rames et des rapides, tenez bon.

saut compte ainsi quatre actions différentes après la prise d'élan. Ici, tout se passe très vite et c'est plus l'habitude que l'adresse qui vous mènera à la victoire. En ce qui concerne le saut en hauteur, il s'agit



Summer Games II pour C 64



Summer Games II pour C 64

d'un saut dorsal dont l'effet est des plus jolis à regarder. Distance d'appel, impulsion et rotation dans l'air demandent une maîtrise parfaite, une concentration des plus poussées. Mais si vous préférez l'effort de longue haleine, essayez-vous sans tarder à l'épreuve de course-canoé ou course cycliste. La précision du maniement des joysticks consiste ici à conserver un rythme soutenu, toujours en accord avec votre personnage. Par exemple, pour l'épreuve à bicyclette, le joystick doit effectuer une rotation simultanée à celle des pédales de votre vélo. Tout manque de synchronisation entraîne nécessairement l'arrêt de la machine et la perte de précieuses secondes. Le canoé se contrôle de la même façon. Tractions gauches et droites, les rames fendent l'eau en mesure. A vous de garder le tempo ! Ces épreuves font, bien entendu, apparaître à l'écran deux concurrents. Mais afin de conserver sur le même tableau ces deux joueurs, le retard ou l'avance de l'un d'eux ne se voit pas clai-

rement et ne représente pas un véritable décalage à l'écran. Fort heureusement, toutes les pistes sont étalonnées : la compétition n'en est que plus tumultueuse. L'épreuve qui vous oppose le plus directement à votre adversaire est l'escrime. Un grand coup de chapeau pour le graphisme de cette phase de *Summer Games II*. Sur la piste, nos deux concurrents se saluent brièvement puis c'est le premier assaut. Les bottes claquent le sol, la démarche des

escrimeurs et les moulinets de fleurets sont des plus agréables. Vous avez à votre disposition quatre possibilités de mouvements et quatre d'attaque ou de parade. C'est sur un compteur électronique que vont s'afficher vos points ou vos sanctions. Faute de

frappe ou manque de courage (limite du terrain !) le réalisme est là encore au rendez-vous. Pour clore cet extraordinaire cocktail d'épreuves, *Summer Games II* marque encore un point avec l'option kayak. Si vous avez fait preuve jusque là de courage ou d'adresse, rien ne vaut cet ultime test pour départager les meilleurs concurrents. Un kayak, une paire de rames et... des rapides, voici de quoi user à l'extrême vos pauvres joysticks ! Pour passer les quinze bouées qui parsèment cette rivière, vous devez mener votre embarcation en vous servant au maximum du courant. Ce dernier est signalé par les remous qu'il provoque à la surface de l'eau et s'il vous propulse parfois dans la bonne direction, il n'est le plus souvent guère facile à dompter. Une épreuve épuisante que cette partie de kayak adaptée avec brio dans un graphisme convaincant.

Nous n'hésitons pas, en conclusion, à insister de nouveau sur les qualités extraordinaires de ce programme qui propose, actuellement, la meilleure simulation sportive de jeux d'été. *Summer Games I* et *Summer Games II* sont bien-entendu compatibles : le menu général de la deuxième version vous permet de cumuler les seize épreuves réunies pour une journée olympique des plus exaltantes !

Jacques Harbonn
Olivier Hautefeuille



Les grosses têtes

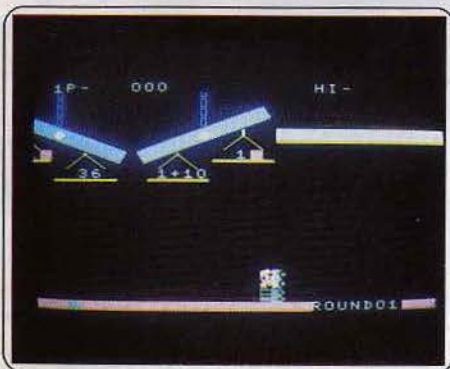
Un éclectisme à tout crin dans cette dernière livraison.

De l'entraînement au calcul mental à l'apprentissage de la dactylographie, en passant par la découverte du corps humain et du solfège, sans oublier un logiciel pour les profs — chacun son tour — et un qui transforme votre micro en calculette.

CALCUL

Calcul entraîne au calcul mental sur les quatre opérations. Un petit jeu d'action rend plus agréable les exercices : un train avance sur une voie constituée de travées basculantes. Pour permettre à la locomotive de passer sans encombre il est indispensable de résoudre avant son arrivée l'exercice posé sous la travée. Sinon, c'est la chute...

En niveau 1, seules des additions simples sont proposées, par exemple $12 + 2 = 35$. Le chiffre manquant, un 3, doit être attrapé au vol parmi d'autres par un petit personnage, et placé au bon endroit. Pour corser ce jeu d'action, il faut éviter un méchant crabe, et ne pas télescoper un autre chiffre en goquette. A chaque fois, ce sont de précieuses secondes de perdues, et le train se rapproche inexorablement. Même au niveau 1, où les questions sont très simples, un certain entraînement est indispensable pour réaliser un sans faute. En



niveau 10, où se mélangent les quatre opérations, le jeu devient corsé. Calcul est un logiciel réussi. Le jeu d'action ne semble pas plaqué artificiellement, et l'on se surprend à chercher à mener le train à bon port, quand bien même on ait dépassé l'âge d'user ses fonds de culotte sur les bancs de l'école. Les différents niveaux permettent de choisir sa progression, opération par opération, puis avec des panachages. Le tout présenté sur un support cartouche, synonyme de chargement instantané et de totale fiabilité. (Cartouche Konami pour M.S.X.)

LA CLÉ DES SONS

La clé des sons possède déjà un avantage. Il tourne sur Alice, ordinateur dont la bibliothèque de logiciels est fort pauvre. Et pour ne rien



gâcher, il est réussi, surtout en rapport avec les performances plutôt modestes de la machine. Ce logiciel a une double vocation. Former l'oreille et apprendre à lire sur une portée. Les exercices sont simples dans leur énoncé. Une note s'affiche sur la portée et est jouée simultanément par l'ordinateur. Il s'agit de donner son nom, par un chiffre (do = 1, ré = 2, etc.). Il est possible de travailler sur les sept (!) clés, en choisissant une partie de la portée seulement (notes graves, ou aiguës, dans la portée etc.) ou sa totalité.

Une petite animation égale les exercices, proposés sur trois niveaux de difficulté. Les mauvaises réponses sont sanctionnées par une musique funèbre. Pour se détendre, une option offre une petite composition musicale sur cinquante et une notes, d'un emploi enfantin. Il suffit de placer les notes sur la portée à l'aide des flèches-curseur. Ce petit logiciel intelligent, agréable et facile d'emploi, reste pourtant un peu limité. On regrettera particulièrement l'absence de dièses et de bémols. Mais il offre une première approche de la musique et du solfège de façon détendue. (Cassette Matra pour Alice 32 et Alice 90)

LE CORPS HUMAIN

La découverte du corps humain est une aventure passionnante. Les os forment un fantastique puzzle, les organes une usine d'une absolue précision. Ce logiciel entraîne dans cette exploration.

Squelette et organes sont étudiés successivement, par le jeu de questions. Plusieurs puzzles sont ensuite proposés, pour apprendre à visualiser la forme et l'emplacement des os et des organes. Lorsqu'on a répondu à suffisamment de questions, il est possible d'accéder aux résultats. Le propos du

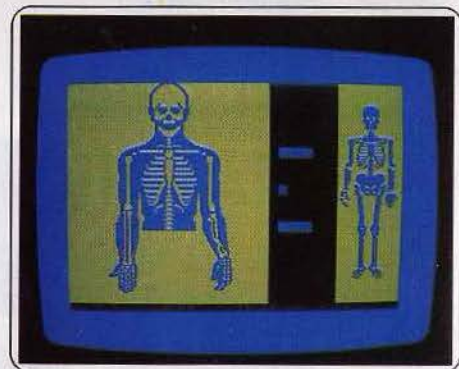
Corps humain est excellent. Malheureusement la réalisation n'est pas totalement réussie. Dans la première partie, les mêmes questions reviennent assez vite, et l'on apprend rapidement à reconnaître les bonnes réponses. Plus grave, ces réponses, exactes ou non, n'appellent aucun commentaire.

Ainsi, assimile-t-on que la main compte huit carpes, sans pour autant apprendre ce qu'est un carpe, où il se place exactement, quelle est sa fonction exacte.

De même, on saura que les maxillaires sont sur la face, la glande thyroïde sur la trachée ou que le foie détruit les substances toxiques, mais sans autre précision.

Ce logiciel, pour être efficace, exige l'aide d'un professeur capable d'apporter les compléments demandés.

Pour une utilisation domestique, il semble en revanche bien court, car il soulève nombre de questions - ce qui n'est déjà pas mal - mais



n'y répond pas avec suffisamment de précision. Il est vrai que le support cassette n'autorise pas d'excentricité.

Mais à essayer ce Corps humain on se prend à imaginer une version poussée sur disquette, utilisant des accès disquettes successifs, pour présenter une vue de l'organe en question, des précisions sur sa fonction, les maladies qui peuvent l'attaquer, etc. Et le tout, pourquoi pas, à l'aide de menus déroulants et de fenêtres. Messieurs les développeurs, vous nous mettez l'eau à la bouche. Vous n'avez plus qu'à retrousser vos manches.

Quand il est possible d'adapter Mandragore pour MO5, il est également possible de proposer des logiciels plus complets et performants que ce Corps humain. (Cassette Infogrames pour MO5, TO7/70)

KID'S SCHOOL

PAPYRUS - LE COURS DE DACTYLOGRAPHIE

Apprendre à taper à la machine à écrire est un véritable pensum. Je parle d'expérience. Mais une fois la technique acquise, quel confort. Utiliser les dix doigts, c'est s'assurer une frappe rapide, avec un minimum de fautes, le tout sans regarder le clavier. Malgré ces avantages, beaucoup rechignent à se consacrer à l'étude de la dactylographie. Ils ont tort. *Papyrus* les aidera à changer d'avis.

Le principe de base est identique à celui de toutes les méthodes : l'apprentissage systématique du clavier, en ne commençant que par quelques touches, celles qui tombent naturellement sous les doigts, puis en progressant par un élargissement des touches utilisées, et par des enchaînements de plus en plus complexes. Mais, grâce à l'ordinateur, *Papyrus* apporte un « plus ». Les exercices sont présentés sous



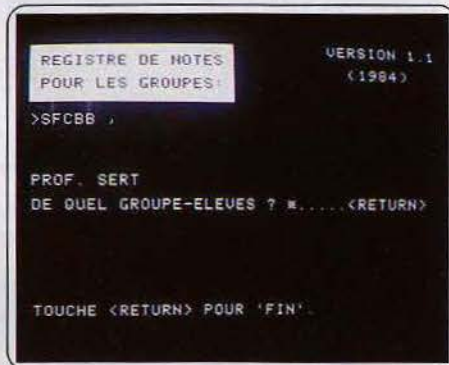
la forme d'un petit jeu d'action. Des envahisseurs attaquent votre vaisseau spatial. Pour les anéantir, il suffit de taper les lettres, puis les mots qui apparaissent à l'écran. Malgré son extrême simplicité, ce jeu rend moins ennuyeux les exercices, et motive pour accélérer sa vitesse de frappe. Après chaque série, un tableau indique la vitesse moyenne, la vitesse finale, le nombre de caractères tapés, etc., et donne une appréciation et un conseil pour la progression des exercices.

Ce logiciel ne vous apprendra pas la dactylographie en quelques heures. Mais il en rendra l'étude moins rébarbative, et certainement avec une très grande efficacité, pour un prix très inférieur à celui d'un stage spécialisé. Et

lorsque le clavier « Azerty » n'aura plus aucun secret pour vous, si vous vous sentez une âme de schizophrène, rien ne vous empêchera de découvrir les joies du clavier « Qwerty ». Il sera alors temps d'utiliser la dernière possibilité du logiciel, après les exercices d'apprentissage de la vitesse, la création de vos propres leçons, pour faire souffrir les autres. (Cassette Ediciel pour *Apple II, IIe* et *IIc*)

REGISTRE DES NOTES

Un logiciel éducatif pour les enseignants, les élèves boivent du petit lait... quoique le mot « éducatif » soit à prendre au sens large du terme, « utilitaire pour les enseignants » serait plus juste. Comme leurs ouailles, les enseignants doivent affronter les affres des devoirs du soir, entendre correction de copies et relevé des notes dans leur carnet de bord. Le moment d'angoisse classique : la fin du trimestre et les calculs de moyennes innombrables



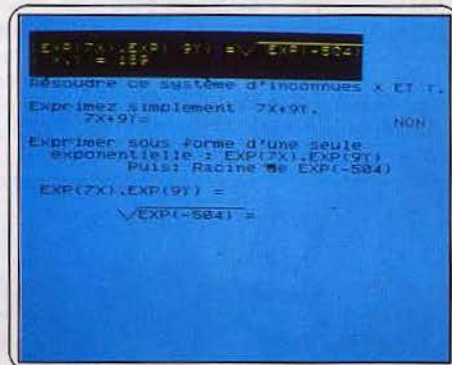
qui s'en suivent. C'est là que *Registre de notes* intervient. Rien n'est plus simple. L'enseignant rentre les notes élève par élève au clavier, l'ordinateur se charge de les compiler. Toutes les corrections sont permises à l'intérieur des fichiers ainsi créés : retirer un élève, modifier un groupe, transformer le plafond d'évaluation... Une simple pression sur une touche et les résultats individuels ou groupés accompagnés de la moyenne et du rang s'affichent à l'écran. Magique. A chaque consultation du fichier, une analyse statistique incluant moyenne, écart-type et la médiane de la « population » est proposée, ainsi qu'une pondération des notes en fonction des résultats globaux, les élèves sont les premiers gagnants.

Un logiciel ultra-simple d'utilisation qui va sauver la vie à bon nombre de professeurs. (Disquette Magnard pour *Apple II*)

ÉQUATIONS/INÉQUATIONS

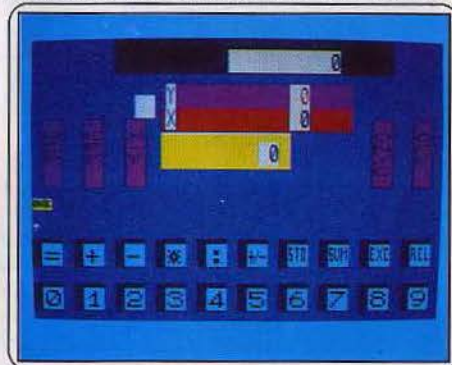
Un logiciel sans surprise, un peu aride. Pas de falbala, des équations. A chaque problème posé, il est possible de donner sa réponse, réduire librement l'équation (ou l'inéquation), suivre une méthode pas à pas, ou avoir l'ensemble de la solution.

A chaque fois, plusieurs réponses sont proposées, il s'agit de choisir la bonne. Si la réponse est fautive, on passe aux options suivantes, qui apportent une aide, une méthodologie, sans pour autant donner une réponse toute cuite. *Équations/inéquations* n'est pas un logiciel très affriolant, mais il fait preuve d'efficacité, et sa progression pédagogique est intéressante. (Cassette Vifi-Nathan pour *MO5, TO7* et *TO7/70*)



TI 30 G sur TO 7 et MO 5

Ce « studiciel » Magnard propose de transformer le *TO 7* ou le *MO 5* en calculette *TI 30*. A l'aide du crayon optique, en appuyant sur les touches symbolisées à l'écran, ou au clavier, ce qui est beaucoup moins pratique, il est possible d'effectuer toutes sortes de calculs. Ce logiciel se présente comme une initiation au maniement des calculettes un peu sophisti-



quées, la puissance de calcul de l'ordinateur demeurant inférieure à celle de la calculette. Mais son intérêt ne nous est pas apparu de façon évidente. La bonne vieille calculette demeure bien plus pratique, et avec un bon mode d'emploi, l'apprentissage de ses différentes fonctions ne pose pas de véritables difficultés. (Texas instruments pour *TO 7* et *MO 5*).

LOGICIELS	MARQUE	EXISTE EN	ORDINATEUR	MATIÈRE	GRAPHISME	CONTENU PÉDAGOGIQUE	INTÉRÊT	PRIX
CALCUL	Konami	Cartouche	M.S.X.	Mathématiques	***	***	*****	C
LA CLÉ DES SONS	Matra	K7	Alice 32 et 90	Musique	***	****	****	
LE CORPS HUMAIN	Infogames	K7	MO 5, TO 7/70	Sciences naturelles	***	**	**	B
FAIRE LE POINT-BAC FRANÇAIS 1 et MATHÉMATIQUES 1	Ediciel	K7	MO 5, TO 7 et TO 7/70	Français - Mathématiques	-	*****	*****	C
PAPYRUS - LE COURS DE DACTYLOGRAPHIE	Ediciel	Disquette	A II, II+, IIe, IIc	Dactylographie	***	****	*****	
REGISTRE DE NOTES	Magnard Informatique	Disquette	Apple II	Utilitaire de gestion de notes			*****	
TI 30 G sur TO 7 et MO 5	Magnard	Cassette	MO 5 TO 7/70 et TO 7	Calcul	***	***	**	

CHALLENGE

Microstradamus

Esprit es-tu là ? Boule de cristal sous les yeux,
hibou à l'épaule, créoles aux oreilles,

Madame Irma vient de se métamorphoser en logiciel
dans une forte odeur de circuit intégré fondu.

Les « logies » sulfureux rejoignent les « iques » high tech. Logique ou ésotérique ?

Ô mage

A l'aube du second millénaire, celui des lumières et de l'asepsie, l'occulte est roi et Madame Soleil sa reine. Cela sent le soufre et l'ail dans les chaumières. A l'instar du Gallo-romain, le Français technocrate consulte les oracles avant de parapher un contrat. Ne souriez pas. L'horoscope quotidien est lu fébrilement, les voyantes et autres chamans roulent sur l'or. Carrossées et bourrées de kilo octets, les Pythie de demain émergent. Les planètes n'en finissent pas de tourner.

Les logiciels de sciences divinatoires ou de connaissance de soi-même bénéficient d'un effet de mode combiné à une saine curiosité. Résolument cartésien ou champion de l'irrationnel, tout le monde plonge. Dans la grande majorité des cas l'expérience se conclut par un « de toute façon, je ne crois pas à ces balivernes »... mais aussi sec on part s'acheter un livre d'astrologie pour interpréter son thème astral. Que celui qui n'aime pas qu'on le raconte, jette la première pierre...

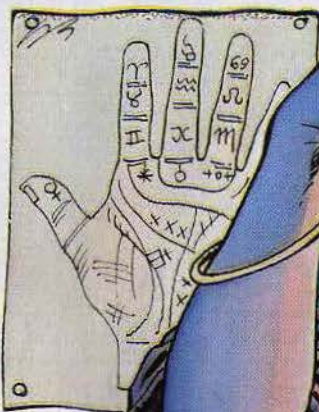
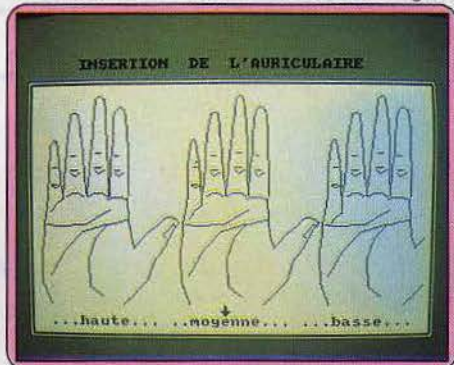
Être ou ne pas être

Pour se connaître, il n'y a pas trente-six solutions. La psychanalyse ou la morphopsychologie, en d'autres termes le psyché et le soma. A chacun son truc. Etant donné que le divan relié à un ordinateur (Psychanalyse assistée

par ordinateur) n'a encore inspiré personne, nous nous rabattons sur le physique. Pas de panique, nous n'allons pas arracher sauvagement vos vêtements. Enlevez juste vos gants.

Chiologie : mains-battoirs de déménageur, mains-papillons de concertiste ou main-coupe de potier ; pas de mystère la main fait le moine. A mille lieues des lignes

ou sillons palmaires, la chiromancie ou étude de la morphologie de la main permet de dresser un profil psychologique. Entre le métacarpe, le carpe et les phalanges circulent des flux d'énergie représentant les échanges entre l'être et son environnement. L'eussiez-vous cru ? Au cours de son périple dans la main cette énergie se transforme pour passer de l'énergie vitale de base à la structure du moi, à la pensée consciente et enfin au comportement actif.



Des conditions de transit de l'énergie dépendent la personnalité d'un individu. Qui dit nœud ou engorgement dit tension et anxiété. Aussi simple que cela. Enfin presque aussi simple...

Tout repose sur l'équilibre du trépied, paume, pouce, doigts, la première figurant le royaume de l'instinctuel, le deuxième le domaine de la structuration de l'inconscient et les troisièmes « la région du monde inconscient formalisé, à travers lesquels les pulsions structurées par le pouce vont s'imprimer et donner naissance au comportement ». Pul-



sions, sur-moi et refoulement, l'arsenal freudien est déployé avec ses wagons de poncifs et ses tonnes de crédibilité. Brillantes et savantes références. Autant le dire tout de suite, *Chirologie* se prend très au sérieux pour friser parfois le verbeux et le pédant. Moyennant quoi on a l'heureuse impression d'« en avoir pour son argent ». Tout commence par un véritable relevé topographique de la main. Quarante paramètres qui vont de la taille de l'auriculaire à l'insertion de l'index dans la paume en passant par le volume des phalanges et des phalangettes, la souplesse du pouce, la dureté de la paume, la torsion de l'annulaire et la grosseur du mont Mars

hypothénar. Un reproche : c'est long. Un avantage : c'est sérieux.

Un conseil : munissez-vous d'une feuille de papier pour reporter correctement les longeurs sur l'écran de l'Amstrad. L'empirique n'est plus de mise. Quand il s'agit de mesurer la distance entre la base du pouce à l'extrémité de la paume, cela devient sportif. L'analyse du caractère s'articule autour de huit axes intégrant le schéma général de la personnalité, le monde intérieur et la sensibilité, l'adaptation au monde extérieur, les généralités sur le comportement, la conscience du monde intérieur, le vécu affectif, le positionnement social et les relations humaines. S'y reconnaît-on ? Force est d'avouer que oui, malgré quelques incohérences et locutions souvent sibyllines. Témoins, les conclusions de l'analyse que nous avons fait passer à un chimpanzé fictif. L'ordinateur décèle, outre une très grande spontanéité (voire infantilisme) et un vécu affectif passionné, des indices de perturbation mentale sérieuse ! Nous n'épilouterons pas sur nos résultats si ce n'est pour faire remarquer que l'on retrouve souvent les mêmes commentaires pondérés d'adjectifs plus ou moins « forts ». Dernier détail d'importance : on peut sortir l'analyse sur imprimante à l'instar de la majorité des softs de divination. Un logiciel très bien illustré qui dépasse le stade de la simple distraction. (K7 Ere informatique pour Amstrad.)

Des mots pour le dire

De la main à l'écriture il n'y a qu'un doigt. Ronde et déliée, anguleuse et inclinée, votre personnalité s'y lit comme dans un miroir. Témoin les analyses graphologiques systématiques menées par les cabinets de recrutement pour trouver l'oiseau rare qui mettra des barres à ses t et étalera ses lettres, signe de tempérament. La graphologie va même jusqu'à s'immiscer dans les couloirs des palais de justice. L'intérêt d'un logiciel grand public s'avère très ponctuel, outre le désir d'épater ses amis par sa perspicacité.

Graphologie : une cassette, un petit livret, un Amstrad ou un C64, une feuille de papier avec un échantillon de votre écriture au naturel et c'est parti. La démarche adop-



tée par le logiciel est inquisitrice. Trente-deux caractéristiques bipolaires (seize paires) ont été retenues par Yves Dumont, le graphologue de Cobra Soft parmi lesquelles vous devez déterminer les plus représentatives dans une fourchette de quatre à dix critères. Les éléments d'appréciation s'avèrent assez rudimentaires du type petite-grande, annulée-filiforme, juxtaposée-liée... avec cinq degrés d'évaluation qualitatifs. Plutôt empirique. Véritable garde-fou, ▶

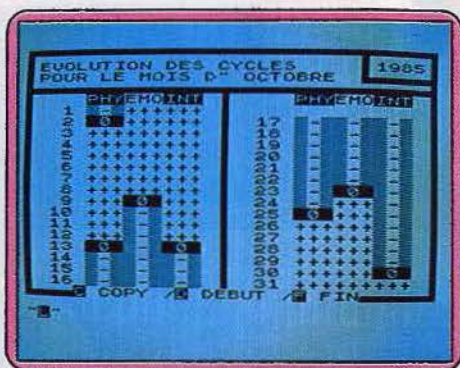
CHALLENGE

la notice expose à force d'exemples illustrés, mais inévitablement caricaturaux, les différents types d'écriture. Après une brève cogitation, l'ordinateur vous pond un portrait général tout à fait pour les néophytes (et les autres) ventilé en six pôles : intelligence, niveau général, jugement-objectivité, activité, sociabilité, affectivité et moi profond. Heureusement une synthèse finale débitée en style télégraphique soulève les limbes de l'incompréhension. Les traits les plus marquants : introversion/extraversion, dynamisme, intérêt pour autrui, initiative... y sont décrits. Que tout le monde se réjouisse, la mention « personnalité riche et complexe » est complaisamment allouée. Cela met toujours du baume au cœur de savoir que l'on est quelqu'un de formidable. Soyons francs, on a d'autant plus de chance de s'amuser que l'on est dynamique, original, combatif, intelligent, ouvert... Les individus bêtes et méchants éteindront rapidement leur ordinateur. *Graphologie* ne se targue pas de professionnalisme. Il se pose en catalyseur d'intérêt. Gageons que de nombreuses vocations vont se dessiner. (Cassette Cobra Soft pour Amstrad, TO 7, TO 7/70, MO 5, C 64.)

Pulsions et impulsions

Tout le monde sait qu'il est des jours où l'on se réveille « raplapla », broyant du noir sans qu'aucun événement extérieur vienne expliquer ce mal de vivre. Pas étonnant puisque la raison est endogène, liée à notre biorythme diront les convertis. Sachez que « la vie jusqu'à la simple cellule est régie par une pulsation rythmique ». Voici deux logiciels qui vous aideront à connaître les jours « avec » et les jours « sans ». Avec le renouveau du « naturel », ils auraient dû faire un tabac. Vu leur qualité on ne se pose plus de questions.

Biorythmes : A la fin du XIX^e siècle, deux scientifiques, les Dr Swoboda et Fliess découvrent l'importance des biorythmes dans la vie de l'homme. En effet, l'être humain est soumis à trois cycles d'énergie qui commencent le jour de sa naissance : un cycle physique de vingt-trois jours, un cycle émotionnel de vingt-huit jours et un cycle intellectuel de trente-trois jours. Chaque cycle se divise en deux périodes : une positive où l'énergie est à un niveau élevé et une autre négative où l'énergie se recharge. Votre position sur les trois courbes à un moment donné vous permet, en théorie, de connaître les tendances du jour. Ainsi, mieux vaut ne pas tenter une difficile épreuve physique si vous êtes dans la phase négative du cycle correspondant. De même, il n'est pas recommandé de prendre une décision capitale un jour critique du cycle intellectuel (le jour critique correspond au moment d'inversion du cycle). Le manuel contient quelques éléments d'analyse primaire qui suppléent à l'absence totale d'analyse des programmes. Les deux logiciels proposés se complètent. Dans le premier, après avoir ren-



tré votre nom, votre date de naissance et celle à laquelle vous désirez connaître vos biorythmes, le programme vous renseigne sur votre signe astrologique, votre jour de naissance et le nombre de jours écoulés entre la naissance et la date du biorythme. Puis il vous donne votre position sur les trois cycles. Dans un second temps, il calcule votre évolution sur les trois courbes pour le mois en cours. Le second programme vous dresse un graphique de ces courbes pour le mois demandé. Si vous avez la chance de posséder une imprimante connectable au ZX 81, vous pourrez obtenir une copie imprimée de chacune de ces informations. Ces logiciels, bien que simples, sont assez utiles, car il est quasi impossible de calculer ces biorythmes à la main. L'absence d'interprétation constitue une lacune, mais la mémoire restreinte de l'appareil ne permettait sans doute pas de faire mieux. (K7 Direco International pour ZX 81, 16 K.)

Biorythmes : trois types de cycles influent sur votre comportement : émotifs, physiques et intellectuels qui évoluent selon de belles sinusoïdales au fil des mois (on croirait enregistrer les oscillations d'un ressort). En-dessous de la médiane se situent les zones de recharge (on récupère, je suppose), au-dessus les zones de décharge (on se dépense) et à l'intersection les jours critiques où il fait bon traîner au lit. Relevez les numéros pour chaque courbe, un homme averti en vaut deux. Variante pour le biorythme journalier ; plus de sinusoïdes mais à gauche trois lignes de cycles graduées de -100 à +100 symbolisées par un cœur, un bonhomme et une ampoule et, à droite, un compteur indiquant la moyenne du tout. Les commentaires qu'on en tire



sont du style « le mardi 20, ça marche à 60 avec une émotivité à 90 et un intellect à 9 ». Passionnant. Quelques phrases en bas de l'écran éclairent la lanterne avec des « excellent », « bon » ou « moins bon » très vagues. Ce n'est pas tout, *Biorythmes* permet de savoir si vous vivez en phase avec votre fiancée (cela vaut mieux). Sans vouloir passer pour une demeurée, j'avoue ne pas avoir compris toutes les subtilités de la grille d'interprétation des cycles fournie avec la notice. Les fonctions digestives voisinent avec les fonctions sexuelles dans l'émotionnel ; les zones rouges (décharge) et les zones vertes (recharge) se retrouvent parachutées au milieu. A conseiller à ceux qui sont désespérément superstitieux sans oser se l'avouer. A éviter par tous les autres. (Cassette Answare pour TO 7/70, TO 7 et MO 5.)

Devin d'avenir

Passons dans les hautes sphères des « sciences » divinatoires. Si on laisse les corbeaux voler à leur guise, les poulets picorer en paix et si l'on utilise du café lyophilisé, cela ne signifie nullement que l'intérêt s'émousse. Au contraire. La divination douce, nez dans les étoiles, main sur les cartes ou les baguettes, œil dans la boule a pris le pas sur l'étrépage depuis des siècles et des siècles. Venu de l'Extrême-Orient, le Yi-King figure en bonne place parmi les procédés passés sur ordinateur.

Astrologie chinoise : Le Yi-King ou Yi-Ching est la version chinoise de notre horoscope. Son origine remonte à la plus haute antiquité, puisqu'elle est antérieure à la philosophie du Ying et du Yang, à qui il a donné naissance. On trouve dans le Yi-King toute la sagesse de l'Empire du Milieu, son mode de pensée, sa vision originale du monde. Cet art divinatoire était exercé par des moines, seuls habilités à rendre des oracles. Ils jetaient plusieurs fois de suite trois pièces, et interprétaient les hexagrammes formés de combinaisons de « piles » et de « faces », symboles d'oppositions entre Ying et Yang.

Aujourd'hui les moines ont disparu, mais leur science est conservée dans d'épais ouvrages. Les férus de philosophie chinoise passent des heures pour rendre un oracle, car l'analyse des hexagrammes est longue et minutieuse. Les concepteurs du logiciel ont passé plusieurs mois pour peaufiner le programme qui se charge de tout le travail pesant, et respecte scrupuleusement la méthode d'analyse du Yi-King. Les oracles rendus par l'ordinateur ne proviennent pas d'un banal tirage aléatoire, mais correspondent à ceux que rendraient un initié.

La mise en œuvre du logiciel est simple. Après l'entrée des données personnelles (date de naissance, jour et heure de la consultation), on passe au lancement des pièces, tout en formulant la question que l'on désire soumettre à l'horoscope. Après six jets, l'oracle répond par une phrase parfois sibylline, que l'on devra interpréter. Il est possible de compléter l'oracle par une

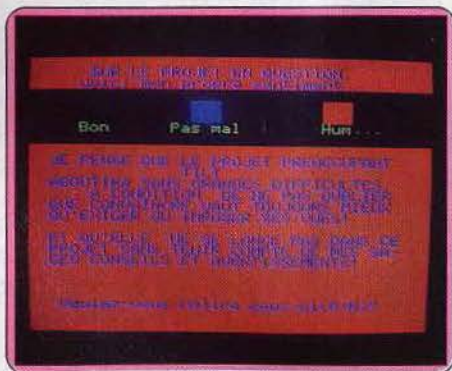


être des partenaires. Il ne faut pas détruire l'œuvre avant de l'avoir terminée» (de l'humour maintenant); « Mon ami(e) m'aime-t-il (elle)? » « Un certain confort garantit la bonne entente dans la communauté, il faut répartir équitablement bien et richesses » (Jesse James ou Robin des Bois?). Vous l'aurez deviné, le choix des réponses présente toutes les caractéristiques d'un tirage aléatoire au sein de quelques grands fichiers sélectionnés selon le sexe du consultant, le sujet de la question et l'état du problème (projet en cours, conflit déclaré). On a du mal à avaler sans s'étrangler la soi-disant « subtile élimination des cinquante baguettes divinatoires » aboutissant à l'hexagramme d'interprétation. Après avoir tourné autour du pot pendant de longues minutes, s'être enquis du nom de l'être qui hante vos pensées et de son état d'esprit à votre égard, l'Oracle achève sa prestation par un « Bon », « Pas mal » ou « Hum » laconique. Peu convaincant. Une dernière chose : n'essayez pas de questionner l'Oracle sur le petit neveu de votre arrière grande tante, il n'accepte que les questions d'une ligne. (Cassette Duc pour Oric 1/Atmos.)

Géomancie : un coup d'œil sur la pochette de jeu vaut mieux que de longs discours sur le « pourquoi » et le « comment » de cet art divinatoire né dans les montagnes de Perse. Un sage vieillard dépénailé traçant de ses doigts des lignes et des points sur le sable dans une belle harmonie d'ocres. La distribution dans les quinze maisons des seize figures géomantiques formées par la réunion aléatoire des points (des espèces de



Le Yi-King : l'oracle chinois de Duc a visiblement atteint l'âge séculaire où la sénilité règne en maître, à moins qu'il en soit un mystificateur masochiste. Quoiqu'il en soit le résultat revient au même : zéro. Amour, argent, politique, réussite, sagesse, les réponses, ambivalentes, tombent com-



nouvelle interrogation. Mais à vouloir aller trop loin, on risque de bloquer le Yi-King, comme autrefois les moines refusaient de répondre si les questions dépassaient les bornes.

Ce logiciel est original et réalisé avec sérieux. La part des graphismes est faible, pour donner le maximum de place en mémoire pour le texte. Cela n'empêche pas un excellent rendu du lancement des pièces et de très beaux caractères originaux pour le texte. Utilisé à plusieurs, le Yi-King se révèle un jeu de société amusant et instructif sur le caractère des personnes, de par leurs réactions à l'oracle. Libre ensuite à chacun d'y souscrire pleinement, ou de n'y voir qu'un jeu innocent. (Cassette Vifi-Nathan pour TO 7/70 et Commodore 64.)

plètement à côté de la plaque. Visiblement le confort ou bien-être jouent un grand rôle ainsi que la prudence, l'honnêteté et la douceur. Mais pas trop. Sachez doser. Aurais-je mon examen au conservatoire ? « L'avidité engendre injustice et violence. Aucune entreprise humaine n'est sans difficulté. Nul n'y échappe » (sans blagues !); Mitterrand sera-t-il président en 1988 ? « Il faut sans cesse consolider l'acquis, accroître le bien-



dominos) constitue la clé de voûte de l'interprétation. Vous me suivez ? Chaque maison possède sa propre signification (vie, entourage, acquis, amis, passé, devenir.) La dernière « le juge » recèle les solutions du problème. Il en va de même des figures géomantiques. Ne désespérez pas, la mise en œuvre est à la portée de n'importe quel occidental. Le fin du fin c'est la concentration. Nez plissé, yeux fermés, ruminez intensément votre question alors que d'une main vous appuyez sur une touche du clavier. Résultat : une myriade de petits points jaunes s'affichent. Vous devez aligner seize lignes. La suite est un défilement de maisons aux noms latinisant à l'écran. Sélectionnez celles qui se rapportent à votre sujet en attendant de découvrir les mystères. ▶

CHALLENGE



ments marquants); thème horaire (événement ponctuel) et thèmes relationnels traitant des relations entre deux individus ou plus. Comble du luxe, deux démarches sont proposées. Le thème composite se pratique par superposition des deux thèmes et calcule des mi-points, alors que le thème spatio-temporel intègre la mi-distance des deux naissances dans le temps et l'espace. Que les initiés suivent mon panache blanc, que les autres se précipitent sur « L'astrologie en dix leçons », l'essentiel est de ne pas se mélanger les pinceaux dans toutes ces appellations. La multiplicité des paramètres de modification n'a rien à envier à la complexité des résultats. En vrac :

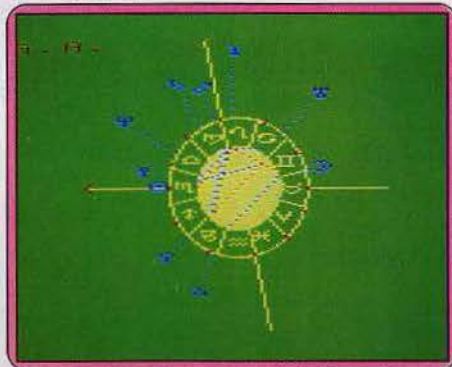
Partiellement. L'interprétation ne se distingue pas par sa clarté, on aimerait quelque chose d'un peu plus digéré et d'un peu moins schématisé. Le qualificatif « auberge espagnole » convient parfaitement à certaines maisons. Soyons honnête, dans la grande majorité des cas les jugements apportés sont cohérents au regard de la question. Un très grand point. Côté véracité, difficile de juger sans dévoiler toute ma vie privée. Je me suis donc rabattu sur la question standard de la présidence en 1988. Sachez qu'Acquisito (le gain), est positif dans la maison X du Regnum (le Règne) du président sortant... Mais aussi dans la maison XII des Inimici (les ennemis). Selon le juge, la situation devrait évoluer doucement. Un scoop.

Un logiciel qui se situe à la frange du crédible. Du bon côté précisons-le. Comme d'habitude on reste sur sa faim côté interprétation. (Cassette Norsoft pour MO5.)

Sous quelle étoile suis-je né ?

Quittons l'Empire du Milieu pour l'Empire des étoiles. Au programme : Zig-zag entre Saturne, le mangeur d'enfants et, Vénus et parcours du Zodiaque. Dès le premier vagissement les dés sont jetés, la configuration du ciel en cet instant originel détermine le caractère à venir.

Astrologie : conçu par des astrologues pour des astrophiles, ce logiciel se distingue par sa très grande richesse et sa non moins grande fiabilité. Un vrai outil de professionnel. Contre une date et une heure de naissance précises (GMT please), la latitude et la longitude de la maternité, le Canon X-07 (et sous toutes réserves les M.S.X.) sort le grand jeu : thème natal et thème progressé avec tableau des aspects indiquant les écarts angulaires entre tous les points et mi-points ; révolutions solaire et lunaire (tonalité de l'année) ; liste de révolutions lunaires de l'année (climat du mois) ; directions symboliques et secondaires (évolution profonde) ; transits (déclencheurs d'événements



modification des orbites (tolérance des écarts angulaires lors du dessin de la carte), de la domification (division du Zodiaque : Placide, Regiomontanus...), des éléments de référence dans les calculs (soleil vrai ou apparent, Lune noire vraie ou moyenne, longitudes en degrés ou en temps) et des graphismes (ascendant horizontal ou bélière fixe.) Ouf ! Contrairement à ce que l'on pourrait penser après ce grand déballage, le résultat n'est pas un embrouillamini de signes enlacés et de planètes échevelées. Les thèmes astraux mis en couleur selon la nature de l'aspect (positif, négatif, ambivalent) se révèlent lisibles, du moins dans leur présentation, car pour l'interprétation vous feriez mieux d'aller consulter un spécialiste.

On ne pourra pas taxer *Astrologie* d'inexactitude dans les calculs. Toutes les positions sont exprimées à la seconde d'arc près. Du rarissime. Reste que si l'on ne connaît pas précisément l'heure de sa naissance (50 % des cas), l'édifice s'écroule. La rançon de la qualité se mesure à hauteur de portemonnaie : 2 980 F pour le logiciel avec sortie imprimante et 3 480 F avec sortie vidéo. Pas vraiment prohibitif quand on sait que les horoscopes vendus sur les Champs-Élysées se monnaient 30 F et les thèmes astraux douteux 50 F. Je pense sérieusement à potasser les ouvrages d'interprétation édités pas Espace Bleu — (La clé de L'astrologie, Interprétez votre ciel, Rencon-

tres astrales, L'astrologie horaire, La lune noire, 96 F chacun) — à m'acheter un hibou et des boucles d'oreilles et à me mettre à mon compte à l'enseigne Madame Irma. (Cassette L'Espace Bleu pour Canon X-07 et M.S.X.)

Astra-couple : je t'aime... un peu, à la folie, passionnément, pas du tout. Laissez tomber les marguerites, *Astra-couple* fait rimer romantique et informatique. L'amour, l'amitié, les atomes crochus. Chéri, ton Saturne est-il en harmonie avec mon Soleil et mon ciel ? Départ classique : date, heure, département de naissance avec quelques variantes selon que vous êtes né durant la Deuxième Guerre mondiale et avant 1942 ou sous les tropiques. Un tableau à trois entrées — planète, degré, zodiaque — s'affiche alors lentement sur l'écran qui figure la position des astres dans le firmament à l'heure H. Un peu longuet d'autant que dès la troisième ligne (ascendant) l'amateur peu éclairé perd pied. Cela se poursuit avec un thème astral agrémenté de tracés de planètes et d'aspects particulièrement peu déchiffrables. Un vrai mélomèle de lignes vertes et de pointillés. La sortie imprimante est prévue au programme et l'interprétation laissée au placard. On recommence avec les données du partenaire (encore faut-il les connaître). La routine : nœud lunaire, Vénus, Mars et tutti quanti. Le plus rigolo est à venir. La com-



paraison des thèmes (composite ou spatio-temporel ? nul ne sait) réserve des surprises. Tous les aspects de la vie professionnelle à la vie sexuelle en passant par l'épanouissement intellectuel sont passés à la loupe. Harmoniques comme disharmoniques. A noter que pour une fois l'« oracle » parle dans un français clair et simple. Quel soulagement. Reste que les symboles associés à chaque élément de relation à base de petits cœurs (côté affectif), d'as de trèfle (affinité intellectuelle), nuages (élément pesant) ou éclairs (élément explosif) ne nous satisfont guère. On en apprend des vertes et des pas mûres, ce qui se révèle particulièrement amusant en large comité. Plus divertissant que rigoureux, *Astra-couple* cautionné par la fameuse Elizabeth Tessier a opté pour une autre approche qu'*Astrologie*. Son audience : le grand public. (Cassette Answare pour TO 7/70, TO 7 et MO 5.)

Véronique Charreyron-Patrice Desmedt
Jacques Harbonn

CHER TILT

L'« Actuel » du numéro de septembre sur le piratage a provoqué un abondant courrier, preuve de l'intérêt porté par les lecteurs de Tilt à ce sujet brûlant.

Voici quelques réactions, qui n'engagent bien entendu que leurs auteurs. Nous désapprouvons totalement certaines prises de position, mais nous avons voulu laisser la parole totalement libre dans ce « Cher Tilt ».

UN PIRATE VOUS PARLE

J'ai lu avec intérêt votre article sur le piratage (Tilt n° 24) et étant un pirate, j'aimerais éclairer le point de vue du pirate. J'ai relevé quelques inexactitudes dans votre article :

Quand vous dites que le « pirate n'est qu'exceptionnellement déplombé », vous vous trompez car c'est le contraire. Tout déplombé est aussi un pirate car il ne garde pas pour lui ses copies et en profite pour accroître sa bibliothèque. Certains sont même des professionnels car ils vendent leurs copies pirates qu'ils réinvestissent dans l'achat d'originaux pour les déplomber. De même, on ne peut pas classer les pirates en amateurs ou en professionnels selon vos critères : personnellement, je me considère comme étant un amateur (un bon amateur) mais je copie autant les logiciels plombés que les déplombés (ceux-ci sont même nettement majoritaires). Pour moi, un professionnel du piratage est celui qui s'organise pour VENDRE ses copies en cherchant à se faire de l'argent. Ce sont eux les véritables voleurs, pas ceux qui échangent.

Quelque chose m'a frappé au point de ne pouvoir me retenir de m'élever contre de telles affirmations mensongères : quand Apple dit que les pirates ne leur font pas gagner de l'argent, je ris franchement tellement le contraire est évident. Quand j'ai eu un C 64 et un bon nombre de programmes, il s'est passé un phénomène intéressant dans ma commune : les C 64 se sont multipliés car je disais (et je continue de dire) aux copains et aux copains des copains : « Si vous voulez avoir un micro-ordinateur, achetez un 64, outre ses qualités, je peux vous fournir des logiciels gratuitement (je ne vends pas), ce que vous n'avez pas aussi facilement et à un tel prix avec un autre ordinateur. » Résultat, je peux me vanter d'avoir fait acheter plus de dix C 64 dans mon entourage. Et je peux vous dire que ce phénomène continue. Et je vous certifie, connaissant des « Appleistes » que c'est aussi valable (à moins grande échelle à cause du prix) pour Apple.

Assez parlé de votre article qui est excellent au demeurant, pour aborder mon propre point de vue sur le piratage,

qui n'est pas original. Je ne parle pas du piratage télématique de banques, que je considère comme criminel mais du piratage de logiciels et particulièrement des logiciels ludiques. La cause première du piratage est pour moi le prix des logiciels. Quand je vois *Summer Games II* à 450 F, je me demande qui peut mettre une telle somme dans un logiciel qui n'intéresse plus personne au bout d'un mois ou deux. (Et encore, *SG II* est un jeu génial et sa durée de vie de deux mois est exceptionnelle, pour un logiciel). Personnellement, je ne l'aurais pas acheté et cela aurait été dommage ; mais il est vraiment trop cher et heureusement que je fais partie d'un réseau pirate. Il y a pire, car si vous achetez 500 F un logiciel pour vous apercevoir qu'il est nul (exemple *Save New York* de Creative Software), vous vous dites que l'on ne vous y reprendra plus. La seule parade à ces prix excessifs est pour l'utilisateur le piratage. Soit vous achetez le logiciel désiré dix fois moins cher, soit vous l'échangez, ce qui ne coûte que le prix du support.

Il est certain qu'ainsi, on tue lentement le marché du logiciel (exemple malheureux *Synapse Software*), mais on ne peut rien y faire sinon jeter son ordinateur et chercher un autre hobby. Pourtant il faut faire reculer le piratage, c'est une évidence mais cela ne se fera que par la baisse des prix et pas par la répression. Certains affirment que c'est impossible alors que la réalité le dément. En effet, il y a six mois, les logiciels *Synaps Broderbund Electronics Arts* coûtaient plus de 400 F et étaient uniquement sur disquettes alors que maintenant, ils ne coûtent plus que 100 F et sont sur cassettes.

Voilà quelque chose de positif, ces marques sont ainsi disponibles à toutes les bourses. Il faudrait aller plus loin et faire comme *Froggy Software*, c'est-à-dire vendre des logiciels entièrement déplombés et baisser encore plus les prix. Je peux vous affirmer que cela entraînerait beaucoup moins de monde vers le piratage et ainsi les sociétés vendraient plus de logiciels. Ceci doit aussi s'accompagner d'une éducation du public et des pirates. Ceux-ci ne doivent plus essayer de vendre leurs programmes pour faire de l'argent car c'est du vol et ils font un mal considérable à l'informatique. De plus, s'ils venaient à persévérer dans leur attitude, cela entraînerait une répression dont les « pauvres » pirates amateurs feraient les frais.

En espérant que ma lettre débouche sur un débat à propos du piratage dans votre revue bien-aimée, je vous remercie de l'avoir lue jusqu'au bout.

Salutations,

B. Str

DÉSTABILISER LE MARCHÉ

Suite à l'« Actuel » du mois de septembre je te réponds ceci. Je fais partie d'un club le Donjons et Dragons Software. Nous tentons de déplomber les softs sur Atari, nous les copions. OK, c'est malhonnête. Mais nous, nous aidons les débutants à démarrer en leur envoyant gratuitement des softs. Les personnes qui achètent un Atari avec lecteur de disquettes et qui veulent s'acheter des logiciels en ont pour 1 500 F pour quatre ou cinq logiciels. C'est dément ! Mais ce n'est pas notre règle d'or. Notre but est en effet de déstabiliser le marché des vendeurs. Quand j'ai débuté personne ne m'a aidé à démarrer. Rien ! J'ai fait des pieds et des mains pour enfin me constituer une logithèque valable. J'avais deux solutions : ou bien faire pareil ou bien déstabiliser le marché. J'ai longtemps hésité, j'ai choisi ma voie...

L'Elfe Noire
8000 Amiens

DÉPLOMBEUR

J'ai lu avec plaisir votre article dans Tilt n° 23. Je suis comme Yo Sototh un déplombé (pas un pirate). J'exerce aussi pour le plaisir. Mais, habitant en province, les rencontres avec d'autres déplombés sont rares et aussi j'ai profité du fait que vous publiez des noms de déplombés connus pour vous écrire et vous demander de bien vouloir faire suivre ma demande de coopération au CMS. Ce serait des échanges d'informations, des trucs, d'idées d'utilitaires de notre invention (les échanges ne seraient pas à sens unique, bien sûr !). Sans vouloir les défier, j'ai eu entre les mains un des programmes qu'ils ont déplombé et reprotégé, j'ai pu modifier leur nom sans problème et replomber la disquette (avec un programme de mon invention) de telle sorte qu'on ne puisse plus changer le mien. Mon nom de code est « Kiki Game Band », « the Apple fanatic » ou bien simplement « Karim A.3 ». Peut-être en avez-vous entendu parler !

Karim, 45000 Orléans

NOUS PUBLIONS

Nous, Albatour Cracking Software Group, tenons à apporter les rectificatifs suivants :

— les pirates (ceux qui cèdent leurs copies gratuitement) apportent leur soutien à l'économie de l'informatique. En effet grâce à leur distribution gratuite de copies ils favorisent l'achat d'ordinateurs ;

— d'autre part ils stoppent l'action négative des copieurs (ceux qui vendent leurs copies) et grâce à eux leur nombre reste relativement faible ;

— publiez cette lettre si vous n'avez pas peur de perdre des lecteurs.

Albatour Billy the soft duc, Leto

THOMSON LUDIQUE

Du tonnerre. Tilt ! et pour reprendre un slogan bien connu : « Si Tilt n'existait pas, il faudrait l'inventer ». Un seul problème, pourquoi ne parles-tu pas des logiciels non éducatifs des ordinateurs Thomson ?

Philippe Rouch,
33170 Dradignan

Nous ne testons pas uniquement des logiciels éducatifs pour les micros Thomson. La preuve se trouve dans ce numéro.

DROIT DE RÉPONSE

J'ai pris connaissance de l'analyse que vous avez faite des logiciels « J'entends » et « L'oreille fine », Ediciel (Tilt n° 25 juin 1985).

En tant que coauteur pour la partie pédagogique de ces cassettes, je suis très surpris d'y trouver une critique concernant les représentations phonétiques.

Il se trouve que je suis enseignante et que je connais bien la démarche d'apprentissage de la lecture et les problèmes qui peuvent en découler.

Une méthode phonétique ne peut en aucun cas gêner l'orthographe, la preuve en est que l'on trouve cette méthode dans les livres d'orthographe jusque dans le secondaire.

Elle est même largement préconisée par un spécialiste : E. Charmeux, « L'orthographe à l'école », Cedi, page 35, pour résoudre les problèmes orthographiques.

De plus les méthodes de lecture utilisent ces représentations qui figurent sur les manuels et sont souvent affichées dans les classes.

C'est une approche tout à fait classique que vous retrouverez par exemple chez :

• Bordas, Chantepages, 1978.
• Nathan, Au fil des mots, 1977, et Bigoudi, 1985.

• Hatier, la célèbre méthode du sablier que l'on applique dès la maternelle. Cette présentation peut, je l'avoue, dérouter un non-pédagogue ; c'est pourquoi nous avons explicité cette démarche, je le répète tout à fait courante, dans le livret d'accompagnement pages 4 et 5, mais peut-être ne l'avez-vous pas lu ?

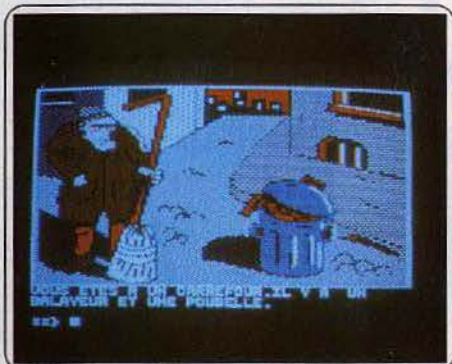
Je regrette donc que vous ayez formulé une critique sur ce point précis car une attention toute particulière a été portée à la conception pédagogique de ces logiciels.

Croyez, Monsieur, à mes meilleurs sentiments.

Michèle Monnier,
93330 Neuilly-sur-Marne

Ausweiss!

Torride, l'atmosphère. La poudrière berlinoise menace d'exploser, et d'allumer la troisième guerre mondiale. Pendant qu'un prisonnier du bout du monde cherche désespérément le chemin de la liberté...



Ce pauvre balayeur, sale et repoussant, est un personnage clé. Il est indispensable de s'emparer de son balai, malgré la résistance qu'il oppose.

Le mur de Berlin va sauter

Berlin, bouillante de décadente, vous entraîne dans ses bas-fonds, à la recherche d'un dangereux terroriste.

Décidément, Froggy Software, la petite grenouille bien de chez nous, continue à faire parler d'elle. Après les pays Sud-Américains (« *Même les pommes de terre ont des yeux* », paru dans *Tilt* n° 25), voici qu'elle nous entraîne en Allemagne. Un terroriste encore plus fou que les autres a décidé de faire sauter le mur de Berlin. Pourquoi donc ? Et bien simplement pour tenter de provoquer une troisième guerre mondiale. Vous incarnez un espion très réputé et vos services secrets vous ont mis sur le coup.

Pour cette mission encore plus que pour les autres,

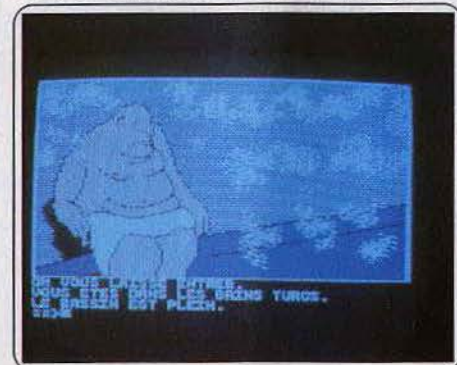
Les antiquaires ne manquent pas dans l'ancienne capitale du Reich. Celui-ci vous permettra d'entrer aux bains turcs. Gaiement.



il faudra faire preuve de rapidité. En effet, si la troisième guerre mondiale éclatait, vous seriez parmi les premiers à en faire les frais, soyez-en sûr. Un de vos contacts, juste avant de mourir assassiné, a pu vous apprendre que le terroriste fréquente les milieux « gays » des quartiers glauques. Vous savez aussi par d'autres sources qu'il se prénomme Carlus. Quant à son aspect physique, eh bien vous n'en connaissez tout simplement rien. Bien sûr, en tant qu'espion, vous ne pouvez compter que sur vous-même. N'espérez aucune coopération de la police, qui n'apprécie absolument pas les gens des Services secrets. De plus, en cas de problème, il faut encore vous débrouiller seul car votre chef ne tient pas à brûler son réseau pour vous repêcher.

Au début de l'enquête, vous vous retrouverez dans les rues de Berlin. Face à vous un balayeur, armé bien entendu de son balai. Examinez bien ce personnage, car il va se révéler capital dans notre histoire. Cependant n'essayez pas d'user de vos charmes pour l'amadouer car il est vraiment trop sale et la poussière qui se dégage à son contact aurait tôt fait de vous plonger dans une situation embarrassante. En fait c'est surtout de son balai dont vous aurez besoin. Mais comme c'est le seul bien que ce pauvre type possède sur Terre, il risque fort de s'y accrocher avec la dernière énergie. Vous devez donc trouver le moyen de vous en approprier sans violence (si l'on peut dire !). Pour cela explorez donc un peu les environs. Une fois en possession de son balai, bien entendu vous allez vous en servir. Comme tout agent secret qui se respecte, vous avez appris au cours de votre entraînement à utiliser des objets très usuels comme armes. Ce balai ne fait pas exception à la règle et vous sera très utile à ce titre. Durant vos recherches, vous serez sans doute amené à croiser la route d'un policier qui fait sa ronde. Neutralisez-le avant qu'il ne commence à vous poser des questions embarrassantes. Vu l'importance de votre mission, n'ayez pas peur d'aller au bout des

La chaleur moite des bains ne doit pas amoindrir votre perspicacité. Il y a beaucoup à apprendre sur les clients fréquentant ces lieux étranges.



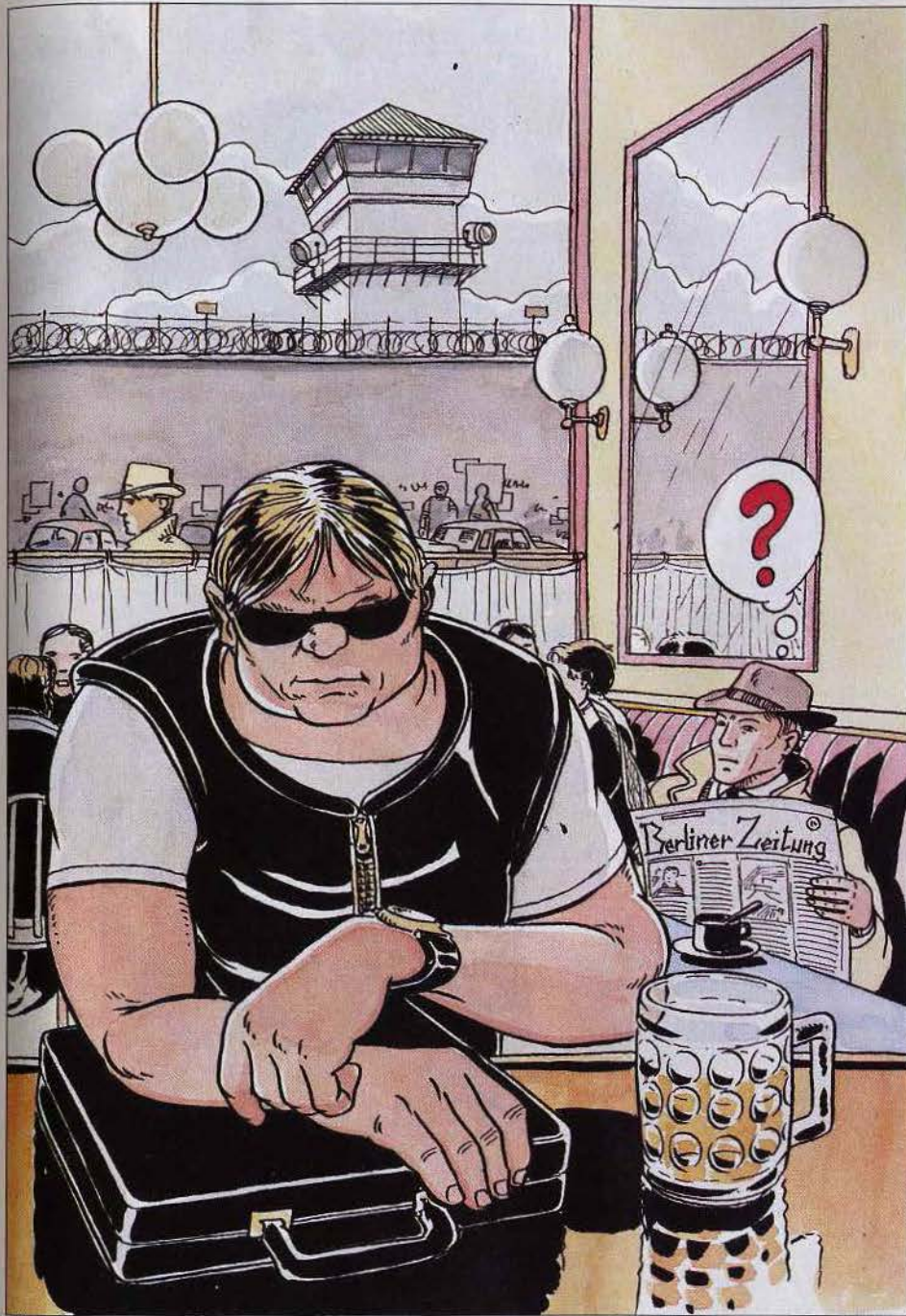
choses et de le fouiller complètement ! Vous trouverez sur lui des objets qui, s'ils paraissent totalement inutiles au premier abord, ne vont pas moins s'en révéler capitaux. Au cours de votre errance dans la ville, vous aurez sans doute remarqué les bains turcs. Et qui dit bains turcs, dit aussi hommes nus, ce qui n'est pas si idiot quand on connaît comme vous les tendances homosexuelles de Carlus. Mais le portier se montrera intransigeant tant que vous n'aurez pas de billet. Inutile de l'agresser, c'est un ancien boxeur et l'art de l'esquive n'a plus aucun secret pour lui. Paradoxalement, c'est l'antiquaire qui pourra vous être de quelque utilité dans cette affaire. Vous aurez encore à résoudre un grand nombre de difficultés avant de pouvoir mettre la main sur l'infâme Carlus. Vous ne manquerez d'ailleurs pas d'être tout étonné de ce qui se passe ensuite. Mais çà, c'est une autre histoire !

Pendant votre enquête, vous risquez fort de passer par des moments de grogne intense. Réfléchissez à deux fois avant d'insulter l'ordinateur, car il n'y a pas que les murs qui aient des oreilles. Si cela vous arrivait cependant, il faudrait savoir vous faire pardonner pour reprendre le jeu. N'en abusez pas cependant car malgré toute sa gentillesse, le programme risquerait alors de vous renvoyer à vos pénates, c'est-à-dire au début du jeu. Le dialogue avec l'ordinateur s'effectue de manière classique, verbe plus complément. Une liste du vocabulaire compris par le programme est fournie dans la notice, mais cette liste n'est pas exhaustive, car l'ordinateur est capable de comprendre certains autres mots. L'établissement d'une carte est ici moins capitale que dans d'autres programmes car le nombre de lieux accessibles est restreint. Les graphismes sont corrects et ce logiciel dispose même d'une présentation parlée tout-à-fait compréhensible. Un bon logiciel d'aventure policière, assez difficile. (Disquette Froggy Software pour Apple II, prix : B)

Jacques Harbonn

Les « Discos » homosexuels comptent parmi les plus cablés de Berlin. En sachant manœuvrer, il est possible de retrouver la trace de Carlus.





Vos « amis » de rencontre n'ont pas tous un air engageant. Le métier d'agent secret comporte quelques petits désagrèments, mais il est si passionnant.

Comme toutes les grandes villes, Berlin possède ses salles spécialisées. Certaines servent de lieux de rencontres. L'action se déroulerait-elle dans la salle?



C'est ainsi que commence l'aventure. Le gardien, un peu naïf, ne se doute encore de rien. L'attaquer par surprise n'est qu'un jeu d'enfant...

F.R.E.E.

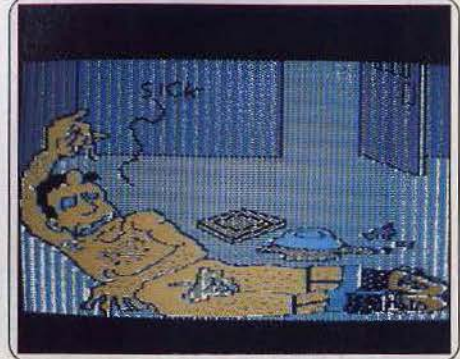
Vivre libre ! Deux disquettes et 97 écrans pour s'échapper d'une terrible prison. Le danger est omniprésent. Les fausses pistes également.

Funny Risky Evil Escape, *F.R.E.E.*, pour les intimes, est comme son nom l'indique, un produit bien de chez nous. Premier jeu d'aventure avec graphisme pour Atari entièrement en français, *F.R.E.E.* a connu dès sa mise en vente un succès respectable, malgré l'absence de publicité. Epsilon software, petite société qui développe et édite par ses propres moyens, n'avait réalisé jusqu'à présent que des logiciels sans prétention pour TI 99/4A. Avec ce jeu d'aventure très fouillé, Epsilon enclenche une vitesse supérieure.

Quatre-vingt-dix-sept salles, six cents mots de vocabulaire, des graphismes de qualité, le tout sur quatre faces de disquette. Pour plus de confort, le texte utilise un écran complet, et l'on accède ensuite, si on le désire, à la page graphique. Grâce à cette technique, le texte est très complet, et il n'est pas obligatoire de subir le temps d'affichage du graphisme, quand on le connaît déjà par cœur. Malheureusement, le logiciel avoue ici l'un de ses deux défauts. L'affichage du texte s'effectue en deux temps. D'abord en totalité, une fraction de seconde, puis de façon habituelle, de haut en bas. A la longue, cela est désagréable.

Le scénario est classique. Vous vous réveillez dans un cachot, et qui plus est, nu comme un ver. Avec beaucoup de persévérance, d'ingéniosité et de

Ses vêtements ont changé de propriétaire. Cette défroque vous aidera à passer incognito dans les couloirs de la maison qui fait office de prison.



SOS AVENTURE

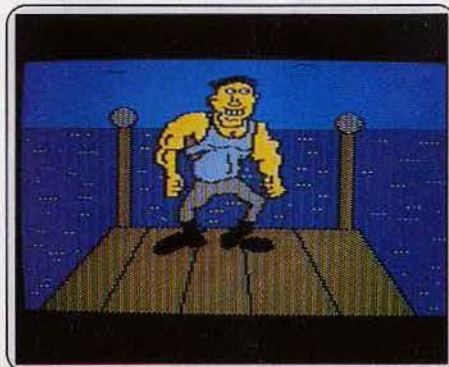
chance, vous parviendrez à trouver le chemin de la liberté. Les embûches ne manquent pas, les fausses pistes non plus. C'est l'une des forces de F.R.E.E., car ses culs-de-sac sont très cohérents, et semblent fonctionner, au moins au début. Certains objets ramassés paraissent utiles, mais en réalité, ils ne vous enferment qu'un peu plus dans une voie sans issue, parfois mortelle. Pour corser l'affaire, la fuite se déroule en plusieurs lieux successifs, et une fois franchi une étape, il n'est pas possible de revenir en arrière, à moins d'avoir pris soin de sauvegarder préalablement la partie en cours. Car il suffit d'avoir oublié de se munir d'un objet apparemment anodin pour rester définitivement bloqué... Le dialogue est facile, il comprend verbe, complément et complément circonstanciel. La richesse du vocabulaire évite de piétiner trop longtemps pour une simple question de synonymes. F.R.E.E. comprend même les grossièretés. Hélas. Car voici le second gros défaut de ce jeu d'aventure. Il est vulgaire, scatologique même. Les auteurs, trahis par leur jeune âge, confondent humour et trivialité. C'est ainsi que l'on risque de tomber dans la fosse sceptique, avec tous les détails afférents. Cette grossièreté n'est absolument pas drôle. Elle est affligeante. Et gâche une partie du plaisir. Après avoir passé l'éponge sur ce handicap, le jeu est difficile et prenant à souhait. Sortir du cachot n'est point trop difficile. Le garde se laisse facilement neutraliser... et déshabiller. Quelques menus objets trouveront leur utilité ultérieurement. Et un passage aux toilettes est indispensable. Un domestique rôde dans les couloirs. Offrez-lui de la lecture, et n'oubliez pas de vous rappeler ses propos, même s'ils semblent incohérents. Les armoires recèlent parfois d'étranges découvertes. Surmontez votre répulsion, et emportez de quoi vous débarrasser plus tard d'un dangereux molosse. N'hésitez pas non plus à sonder les murs. Ils cachent coffre-fort et passage secret, qu'il faudra pourtant ouvrir à la grenade (!). Les clôtures électriques sont mortelles, à moins d'avoir pensé à disjoncter! Au bord de l'eau, n'oubliez pas que la mer est grande, et que passer clandestin n'est pas forcément une mauvaise solution. En revanche, plus tard, un bain pourra se révéler bénéfique. Arrivé de l'autre côté de l'océan, vos ennuis continuent et vous entraînent dans le délire-fantastique. Avec, au bout du tunnel, la lueur vacillante de la liberté. Jeu d'aventure classique mais difficile, F.R.E.E. est une nouvelle preuve de l'arrivée en force des Français dans ce domaine. Mauvais goût mis à part, ce logiciel est une réussite. (Disquette Epsilon pour Atari 800 XL / 130 XE.)

Patrice Desmedt

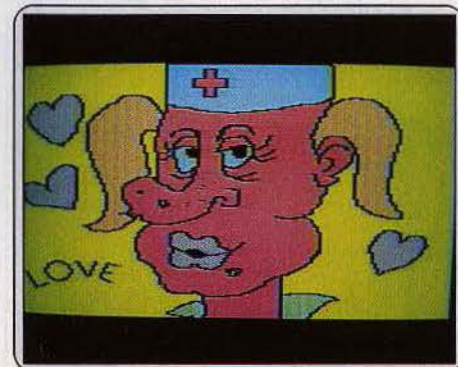
Les yeux de ce charmant toutou brillent de reconnaissance. La voie est libre ! Quant à l'humour de cette scène, chacun jugera de sa qualité.



La liberté se trouve de l'autre côté de l'océan. Reste à trouver le meilleur moyen de réaliser la traversée sans dommage.



C'est bien connu, les infirmières ont toujours un grand cœur, surtout dans les films. Votre « sacrifice » se révélera très utile.

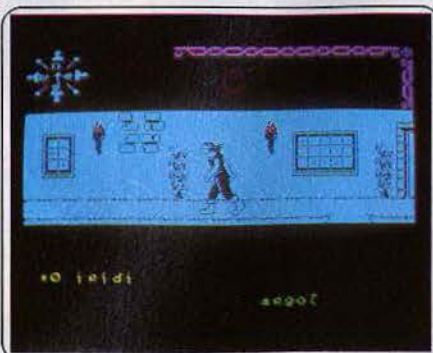


SOS AVENTURE

Dun Darach

Parcourant sans relâche la cité secrète Cuchulainn va-t-il retrouver son cocher et ami, Loeg? Une animation superbe pour un jeu original.

aventure : type
 ★★★★★ : intérêt
 ★★★★★ : graphismes
 ★★★★★ : dialogue
 - : difficulté
 B : prix



Ashkeron

Noble chevalier, vous devrez parcourir le château du sorcier et reprendre les cinq objets qu'il a dérobé. Un scénario intéressant et un graphisme succinct.

aventure : type
 ★★★★★ : intérêt
 ★★ : graphismes
 ★★★ : dialogue
 ★★ : difficulté
 B : prix



Red Moon

Retrouver le Cristal de la Lune Rouge pour restaurer l'ancienne puissance magique, voilà une quête qui ne peut qu'intéresser le magicien que vous êtes.

aventure : type
 ★★★★★ : intérêt
 ★★ : graphismes
 ★★★★★ : dialogue
 ★★★★★ : difficulté
 B : prix



L'apprenti sorcier

Vous êtes un modeste berger qui cherche à se recycler dans la Magie Noire. Carrière difficile et dangereuse dans une ambiance moyenâgeuse.

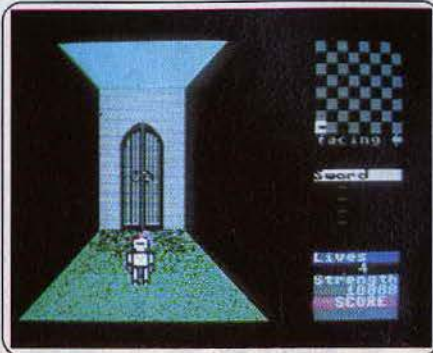
aventure : type
 ★★★ : intérêt
 ★★ : graphismes
 ★★ : dialogue
 ★★ : difficulté
 A : prix



Gates of dawn

Nuit de cauchemars. Labyrinthe angoissant, mission impossible. Comment survivre? Quelle arme choisir contre l'araignée géante ou les feux follets?

aventure graphique : type
 ★★★★★ : intérêt
 ★★★★★ : graphismes
 ★★★★★ : dialogue
 ★★★★★ : difficulté
 B : prix



Après sa difficile bataille, Cuchulainn le Grand veut retourner chez lui, en compagnie de son fidèle cocher, Loeg. Mais dans une auberge, la belle Skar, sorcière alliée aux ennemis, parvient à tromper Loeg et à l'enlever pour le sequestrer dans sa cité, Dun Darach. Cuchulainn se met alors à la recherche de son ami et réussit à retrouver au moins l'emplacement de cette cité. Il lui faudra résoudre les nombreux problèmes secondaires qui se poseront à lui. Plusieurs voies sont possibles pour venir à bout de cette quête. Les déplacements sont commandés directement au clavier, comme dans les jeux d'action, mais vous pouvez aussi changer d'angle de vue, prendre ou poser des objets ou faire du troc avec d'autres personnages. Certains sont possesseurs de renseignements ou d'objets qui vous seront fort utiles. A vous de leur proposer un marché qui les attirera. D'autres sont particulièrement doués pour voler. Evitez donc de les croiser si vous ne voulez pas vous faire détrousser. L'argent que vous avez au départ vous sert à payer renseignements ou objets. Pour ces derniers, il est même possible de les voler. Un bon jeu d'aventure original et intéressant, servi par une animation remarquable. (K7 Gargoyle Games, pour Spectrum)

La belle princesse Zeraphina va se marier. Pourtant, elle est triste. En effet, ce mariage sera maudit si elle n'est pas en possession de cinq objets magiques particuliers au moment de la cérémonie. Ces trésors sont aux mains du maléfique sorcier, qui les garde dans son château. Vous incarnez le noble Blacksmith et devez les rapporter à la princesse. Arrivé devant le château, vous vous retrouvez seul. Cet édifice est entouré d'une gigantesque forêt. Ne vous y aventurez pas. Mais comment donc entrer dans ce satané château, aux murs infranchissables et aux douves emplies de boue? Et bien tout simplement en sautant dans la charrette qui fait la navette entre la ville et la forteresse. N'oubliez pas de sauter à bas avant qu'elle ne reparte. Le jeu se déroule en temps réel. Les objets sont répartis au choix dans des endroits fixes ou aléatoires, ce qui vous permettra de rejouer cette aventure. Lors de votre quête, vous pouvez rencontrer différents personnages dont certains sont susceptibles de vous apporter une aide utile. Le dialogue s'effectue de manière classique ou par courtes phrases. L'aventure est intéressante mais les graphismes, taillés à la hache, sont trop succincts. (K7 Mirrorsoft, pour Spectrum)

En ces temps anciens, la lumière de la Lune servait de support à toute la magie régnant sur Terre. Elle perdit la plus grande partie de sa vigueur. Dès lors, sa faible lumière ne suffit plus à assurer la pérennité des sorts anciens. Comprenant le danger, les plus puissants magiciens s'unirent et créèrent un « cristal de lune rouge ». Mais le royaume tomba à son tour dans la barbarie et la lumière du cristal s'éteignit. Vous incarnez un magicien sans peur qui va tenter de retrouver le fameux cristal pour rétablir l'antique Connaissance. Au cours de votre quête, vous pouvez aussi mettre la main sur neuf trésors. En plus de votre sagacité, vous disposez d'un certain nombre de sorts qui vous seront utiles pour vous informer ou combattre. Mais chaque sort vous coûte une partie de votre capital magique et vous devez trouver le moyen de le restaurer. Certaines créatures que vous rencontrez sont agressives. Pour les combattre, il vaut mieux vous munir auparavant d'une arme et d'une armure. Le dialogue avec l'ordinateur s'effectue de manière classique. Les graphismes sont trop simplistes, mais en compensation, les descriptions sont assez détaillées. Un bon jeu d'aventure, assez difficile. (K7 Level 9, pour Spectrum)

Alchimie, boule de gui et bave de crapeau n'auront plus de secrets pour vous. Modeste berger, vous quittez vos moutons pour présenter l'examen d'entrée à l'école des mages. Mais avant de percer les mystères de la magie noire vous devez faire renaître de son œuf brûlant l'immortel Phénix. Ecoutez les sages paroles du clochard et des moines et n'hésitez pas à taper le carton à l'auberge du village : la chance est avec vous. Apprenti sorcier pacifique vous ne pouvez ni tuer, ni massacrer, ni assassiner ; En revanche vous êtes à la merci du loup sanguinaire et risquez votre vie dans les ravins meurtriers. Amis de la frustration, bonjour ! L'ordinateur ne manquera pas une occasion de se moquer de vous et de vous traiter d'incapable, n'y prenez garde ! Ramassez un à un les objets et préférez le commerce au don. Pour découvrir les sorts il faut se montrer rusé et sportif. Ce jeu d'aventure qui oscille entre le conte pour enfants et la mythologie moyenâgeuse n'est pas un modèle du genre. Le graphisme est pauvre surtout pour l'Amstrad. Par contre il vous parle dans votre douce langue natale, même en abrégé et les décors suivent votre rythme athlétique. Dernier détail : le rapport qualité/prix est imbattable. (K7 Amsoft pour Amstrad)

Le pays des rêves est bien étrange. Cette nuit-là votre subconscient vous a emmené dans un monde obscur, peuplé de créatures cauchemardesques. Revêtu de votre armure, les portes du sommeil viennent de claquer derrière vous. Votre main tient une épée et, lorsque vous ouvrez les yeux, vous savez que l'enfer ne vous quittera qu'au sortir de cette terrible nuit. En attendant, il faut survivre. Un coup d'œil sur le plan du domaine, la seule porte s'ouvre derrière vous. Dans ce labyrinthe de salles et de couloirs, vous trouvez bien vite de quoi survivre. Mais, pour combien de temps... Déjà, vos forces s'épuisent. Les quelques inscriptions qui couvrent les murs et les messages de l'ordinateur sont vos seules chances. Collectez les diamants, bouteilles et autres objets. Mais, lequel d'entre eux garder sous la main? Quelle arme sera la plus efficace contre l'araignée géante ou les feux follets! Dans un graphisme en trois dimensions, ce logiciel trouve tout son intérêt dans l'animation. Le joueur se déplace dans toutes les directions, seule la subtilité de son itinéraire lui permettra de survivre. L'aventure, pour sa part, manque un peu de suspens. C'est sans aucun doute l'action qui l'emporte. (K7 Virgin Games, pour C 64.)

SOS AVENTURE



Du pied de ces murailles, dix siècles



Le puits et la corde



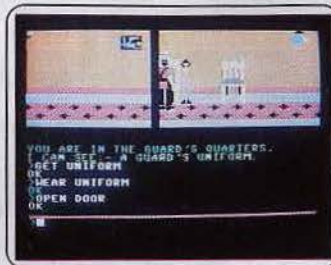
Exercice de gymnastique



Gare au garde



Des portes, toujours des portes



Le prestige de l'uniforme



Rubis, diamants, topazes



Les appartements du Sultan



Mal famé ce désert...



Charité, mère de toutes les vertus



Sésame ouvre toi



Happy end

Zim Sala Bim: vengeance et lokoums



Vous êtes de plus en plus nombreux à nous envoyer des solutions complètes.

Ce mois-ci encore

nous publions les secrets dévoilés par deux lecteurs. Alain Derischebourg pour *Zim Sala Bim* et Philippe Boucard pour *Masquerade* gagnent un abonnement gratuit de six mois.

Sindbad le marin, Ali Baba, Schéhérazade... il ne faut pas se leurrer les *Mille et une nuits* ne sont qu'une facette dorée de la réalité du règne des sultans. Souverains éclairés ou affreux despotes ? *Zim-Sala-Bim* n'hésite pas l'ombre d'une seconde (si vous connaissez Iznogoud, l'affreux vizir du calife Aroun el Poussah vous voyez ce que je veux dire). Pillages et mise à sac des villages sont les deux mamelles de leur pouvoir. Le petit bourg tranquille de *Zim-Sala-Bim* n'échappe pas à la règle de fer. Seul homme vaillant rescapé d'une attaque, vous avez traversé le désert pour récupérer les sacs d'or dérobés par les émissaires sanguinaires du sultan. Départ au pied des hauts murs du palais. Ne vous échinez pas à taper des « climb ». N'ayant pas les dons acrobatiques d'un passe-muraille ou d'un alpi-

niste mais plutôt la ruse d'un renard, vous replongez dans le désert. Ô miracle, un puits. Méfiance, ce logiciel transgresse les sempiternelles lois du jeu d'aventure qui veut que la faim soit létale ou que puits et désert riment avec eau et gourde. Ce qui vous intéresse c'est la corde enroulée autour du palan ; vous devinez aisément pourquoi. On vous retrouve un peu essoufflé dans les jardins luxuriants du palais. Un garde fait les cent pas devant la porte. Tentez un « go back » jusqu'à ce que vous soyez accepté ou réglez votre vitesse sur 1 et profitez que le garde ait le dos tourné pour entrer. Éviter les prouesses du style pénétrer dans le donjon par la fenêtre du jardin sous peine de rester coincé. Une fois au centre des lieux, il serait trop bête d'être trahi par vos habits loqueteux de civil. Dans une des pièces du couchant traîne un uniforme à votre taille. Pas de scrupules, le sort d'une centaine de villageois repose entre vos mains... mais pas de sang inutilement versé non plus. Les cimetières et autres pistolets peuvent rester où ils sont. Le premier étage du palais abrite les appartements du tyran. Empochez au passage les quelques pièces d'or, cela peut toujours servir. La veste du sultan que vous dénîchez derrière quelque porte vaut tous les laissez-passer du monde, d'autant que ses poches renferment une clé fort utile. Profitez de votre visite et de la supercherie pour vous faire quelques petits plaisirs gratuits. Non pas abuser de la sultane (elle alerte les gardes) mais dérober à titre de revanche les diamants du harem et le rubis du sultan. Un conseil :

ignorez les coffres à bijoux protégés par des gardes venimeux. La chambre du monarque brille par son dépouillement : une porte déverrouillée, un coffre (hum, hum), un feu de bois et comme dans tout palais qui se respecte un passage secret débouchant sur le désert. Plutôt mal famé, d'ailleurs. Pour éviter les bandits qui le sillonnent, la fuite s'impose et le retour aux portes du palais. La charité figurant en bonne place dans la liste de vos vertus, vous déposez quelques pièces dans la sébile du mendiant qui hante la place. Bien vu en fait, le vieillard possède une clé fort convoitée. De retour dans le palais, vous foncez dans la chambre du sultan, faites justice, et chargé d'or empruntez à nouveau le passage plus tellement secret. Aux confins du désert se trouve une caverne. La suite vous appartient.

Félicitations à tous les aventuriers pour les autres solutions complètes :

Kreitz Cyril, Limay ; Dromart Jean-Marie, Saint-Denis ; Leprêtre Laurent, Châtenay-Malabry ; Pétel Laurent, Puy-Guillaume ; Desverite Anne, Milly ; Gempp Thomas, Toulon ; Fichet Stéphane, Joinville-le-Pont ; Didelot Michel, Persan ; Lenoir Guy, Coubron ; Attimont Jean-Marc, Toulon ; Sabot Durand Antoine, Paris ; Nelc Eric, Maurepas ; Regord Xavier, Chotard Christophe, Herblay ; Broc Benoît, Poitiers ; Perie Roger, Saône ; Bugeau Christophe, Nice ; Lambert D., Chevilly-Larue ; Cligniez Vincent, Mions ; Paye Eric, Saint-Loube ; Grably Frédéric, Strasbourg ; (Suite page 170)

SOS AVENTURE

Masquerade : bas les masques



Ambiance glauque, chambre d'hôtel sordide, 44 Magnum fumant et cadavre à peine refroidi.

Le rideau se lève enfin sur *Masquerade*, le jeu des aventuriers mythomanes, des Chandler et autres Hammet en mal d'intrigues.

Célèbre détective vous butez depuis des semaines sur une enquête retorse. Pas le moindre petit indice à se mettre sous la dent, des témoins muets comme des carpes... Le cadavre et son costard miteux sont les premiers éléments tangibles d'une amorce de piste. Premier réflexe : lui faire les poches, c'est fou ce qu'il y a de choses. Du porte-monnaie dégarni au télégramme explosif en passant par une petite clé de serrure d'attaché-case. Votre réputation de vieux loup de l'embrouille vous ayant précédée, vous avez tout intérêt à mettre un masque et prendre la boîte. Les mauvais coups sont si vite venus. Une odeur de poudre flotte dans l'air confiné de la cabine téléphonique. Attendez quelques minutes que la sonnerie du combiné résonne (environ 7 « wait »). Débranchez avec un « Zorch » incisif et prenez immédiatement un stylo pour noter le code

délivré en retour. Dès que la bombe stridule, appuyez sur le bouton sous peine de rejoindre Saint Pierre et tous ses anges. Une trappe s'ouvre sur le sous-sol « pochette-surprise ». Au détour d'un couloir, vous trébuchez sur un soutien-gorge, un livre, un gros bloc de bois, un vilebrequin. Pas de mystère les deux derniers éléments vont ensemble. Retour à l'air libre au milieu des moellons et poutrelles du feu hôtel — dollars et bouquin en poche — et cap sur le zoo et son marchand de pop-corn avec un détour par l'aveugle d'opérette. Évitez si possible de percuter la grille électrifiée ou rendez-vous au bureau pour baisser le commutateur. C'est plus simple. En farfouillant dans le maïs soufflé vous tombez sur un badge synonyme d'entrée illimitée au zoo (fort utile vu la mauvaise volonté du garde) et en sillonnant la pelouse vous découvrez un gant. Comme quoi les choses ne sont jamais ce qu'elles semblent être. Ne manquez pas de déposer la boîte, un raton voleur prend les objets pour les transporter ailleurs, ce qui vous arrange grandement. Le périple se poursuit par une halte python. Le pop-corn fait office de cacahuète. Sous la pierre : un ticket de cinéma. La porte de mister Topp au « Movie theater » s'avère protégée magnétiquement. Qu'à cela ne tienne, vous avez la carte du cadavre. Profitez du rasoir pour vous rafraîchir le derme, d'autant que vous portez maintenant un casque. Back in the zoo, vous défoncez la grille avec un marteau déniché dans la zone de construction et dérobez en sus un petit bâton de dynamite. Un cure-dent débité du billot situé dans

le sous-sol constitue un très bon outil pour crocheter une porte. Vous voyez ce que je veux dire. Avant de foncer chez le gorille vous faites un détour par les cages de l'oiseau et du serpent, histoire de les embarquer, ainsi que la pierre. La suite est croquignolesque. Tel Thierry la Fronde vous faites tourner le soutien-gorge chargé de la pierre au-dessus de votre tête. Droit au but, le gorille s'écroule. Vous pénétrez dans la cage et libérez l'oiseau qui largue une allumette en guise de remerciement. Boum ! Le sol de la cage s'ouvre comme une pastèque trop mûre. A peine engouffré dans le souterrain métallique vous tombez sur le rat voleur dont le python ne fait qu'une bouchée. Vous récupérez votre boîte et de superbes boucles d'oreilles et pénétrez dans l'ascenseur capricieux. Trébuchant dans les gravats vous repartez chercher le ticket de cinéma et la carte. Destination Topp. Il n'est qu'un moyen pour obtenir un score faramineux : le rire.

Eux aussi nous ont adressé les solutions complètes de divers jeux d'aventures :

Douklan Eddy, Savigny-sur-Orge ; Olivein Jean-Jacques, Baillargues ; Revel Monroz, Rueil-Malmaison ; Fima Stéphane, Maisons-Laffite ; Lesne Jean-Michel, Saint-Quentin ; Laurent Thierry, Sarcelles ; Redoutey Christian, Annecy ; Hermet Philippe, Courmon ; Grosch Thierry, Wittelsheim ; Marciano Laurent, Sarcelles ; Legros Frédéric, Gonesse ; Palix Daniel, Seynod ; Passin Pierre, Tours ; Laumier Daniel, Rouen. (Suite dans le prochain numéro)

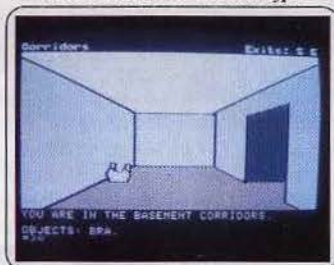
Viande froide



Boooooom



Rencontre du troisième type



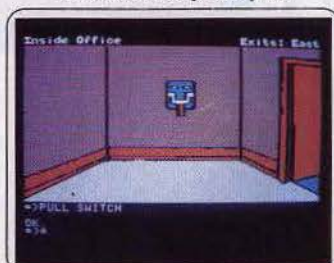
Suivez le guide



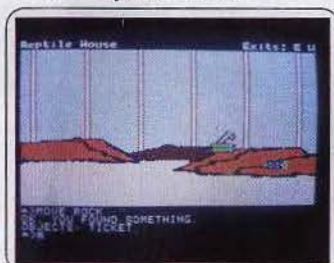
Bonbons, chocolats glacés, pop corn...



Le courant ne passe plus



Python rocheux



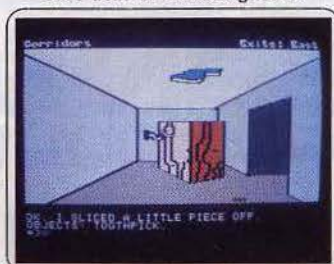
Hello Topp



Les grands travaux



Cure dent et amuses gueules



Gare au gorille



Raton voleur



SOS AVENTURE

Message in a bottle

Si vous êtes perdu ou si au contraire vous pouvez aider nos héros en difficulté, n'hésitez pas !

Ecrivez-nous. Nous publions chaque mois vos questions et vos réponses.

Une ou plusieurs réponses complètes paraissent dans *Tilt*, après tirage au sort pour départager les ex aequo. Un abonnement de six mois à gagner chaque mois pour le ou les vainqueurs. A vos plumes !

Guillaume

Eureka C 64, comment parier aux courses ? Comment se procurer la rose des marais ? Quel objet donner au prêtre ? Que faire de la clé trouvée dans le bureau de Von Berg ?

Tarik

De nouveau bloqué dans Eureka. Dans la Rome antique, comment guérir de la lèpre et trouver la robe des catacombes ? Aux Caraïbes, je ne sais comment sortir du broyeur, à chaque coup je me fais écraser.

Christophe

Dans Eureka pour C 64, quelles sont les réponses pour commencer dans les Caraïbes ? Comment me débarrasser du tyranosaure qui me pourchasse dans la préhistoire ? Faites vite il m'énerve.

Alexis

Coup de pouce à Christophe dans « Colditz ». Il faut prendre l'appareil dans un bureau de la citadelle (au sud) puis aller dans la pharmacie « développer film » — « A ». Tu auras enfin de superbes photos pour ta carte d'identité. Le neveu du roi Arthur s'appelle Mordred. Pour Alain et Patrick dans Meurtre à grande vitesse sur Amstrad, il suffit de faire le 12. Eh oui c'est si simple que ça, mais patience, 15 sonneries sont nécessaires. Pour Guillaume (Tilt n° 24) dans les Caraïbes d'Eureka : il te faut « examiner pyramide », « entrer », « examiner statue », « prendre le diamant » et « sortir ». En échange, j'aimerais demander à David (Tilt n° 21) comment il trouve l'anneau magique qui rend invincible dans The Hobbit ?

Christian

J'ai réussi 85 % de la Rome antique mais comment me déshabiller afin de me laver ? Dans « Colditz », 65 %. Comment utiliser la dynamite sans sauter ? Et comment atteindre le bunker ? Dans les Caraïbes il ne me reste que 5 % à parcourir, mais je n'arrive pas à sauter de l'avion avec 50 points de vigueur ? En réponse à Virginie, Ludovic, Laurent, Florent, Mohammed : à la préhistoire, la pierre ronde se trouve dans le village, il faut la prendre et sortir rapidement. Traversée du désert : sud-sud-est utiliser le canon pour tuer le dinosaure — sud-boire eau-sud est-sud-sud est-sud et l'oasis apparaît. Dans Rome pour sortir de la galère, ouvrir le verrou, puis attendre. Une fois sur le radeau, attendre encore et sauver l'homme. Pour parier, il faut donner le poulet au devin, combattre le gladiateur et une fois l'argent en poche, dire « tenu ». La potion

est pour les chevaux. Vainqueur de la course vous pourrez être présenté à Néron. Pour guérir de la lèpre, donner le suaire à Saint Pierre. La rose est dans les marais, le crâne chez les lépreux (donner un œuf pour sortir), la dent dans la mine (utiliser les épieux), l'aigle dans un coffre du camp militaire. Au Moyen Age, pour ne pas être dénoncé comme sorcier, il faut tuer l'homme en noir avant d'entrer dans le village. Pour détacher le destrier, tuer le nain et prendre le couteau. Pour obtenir le graal, donner le crucifix qui se trouve dans la forêt où rôde la bête.

Pascal

Je suis bloqué dans Eureka : je ne peux rentrer dans la tour de la fée Morgan au Moyen Age et je ne sais que faire dans le bureau de von Berg aux Caraïbes. Mon coup de pouce à Florence (n° 25) : reste dans le bois devant le camp et tape « attendre ». Une fois la nuit tombée tu pourras entrer.

Patrice

Je viens en aide aux tiltmen du n° 25 bloqués dans Eureka : à Jean Philippe, dans la mine d'uranium, le compteur geiger te montre le chemin. Il est dans le labo et les piles dans le bureau de Von Berg. Pour la porte blindée je suis moi-même bloqué. A Frédéric et à Stéphane, vous avez oublié le morceau de charbon dans les marais au nord de la rivière. La liane, elle, se trouve dans la forêt avec le tyranosaure. Lorsque vous êtes sur la berge nord à l'extrême ouest, vous coupez les arbres et fabriquez le radeau avec la liane. Pour le bratiosaure, taper « rester » ou « attendre » ou « doucement » deux fois de suite. Dans la version Spectrum il n'y a pas de poutres (?) dans la maison de Von Berg. Sinon pour aller plus loin que le premier étage, il faut aller dans la bibliothèque (rez-de-chaussée), prendre la ficelle et regarder la bibliothèque ou un livre. A Christophe, sur la colline de Baden en compagnie du roi Arthur mourant et non de son cadavre, tu tapes : « prendre roi », « est », « mettre roi », « pousser bateau », « p excalibur », « nord », « lancer excalibur », « u bateau », « p talisman ». Aux Caraïbes, le mot de passe pour l'ordinateur est « Eureka » mais il faut auparavant « utiliser ordinateur ».

Christian

J'espère que tous les aventuriers vont en faire voir de toutes les couleurs à Von Berg. Les renseignements viennent d'un C 64, précis sans l'être, il ne faut pas servir les réponses sur un plateau ! Quant aux poèmes je n'y comprends rien. Pour Lucas, ▶

TEMPSK

CENTRE COMMERCIAL BELLE EPINE

LE SPECIALISTE DES JEUX POUR CONSOLES et MICROS

ATARI VCS

MATTEL INTELLIVISION

CBS COLECO

VECTREX

AMSTRAD 464-664-6120

COMMODORE 64 et 128

MSX

ATARI 800 XL et 130 XE

Toutes les nouveautés sur ces appareils en provenance des U.S.A. et G.B. Les logiciels que nous vendons, nous les connaissons et sont en démonstration permanente dans notre magasin : Une ambiance jeune et décontractée, des idées, des conseils.

TEMPSK

CCR BELLE EPINE R.N.7

94320 THAIS

Porte 8 PARKING ORANGE

Tel. 46.87.40.38

ouvert du lundi au samedi de 11 h à 20 h

Décembre de 10 h à 21 h.

Le magasin sera ouvert

le dimanche 22 décembre toute la journée.

SOS AVENTURE

« utiliser corde » puis « B » afin de passer le canyon dans l'ère préhistorique. Ne surtout pas aller à l'est. Pour Christophe, la pierre ronde se trouve à l'entrée du village juste après les mammoth. Pour Virginie, nul besoin de comprendre le langage préhistorique, il suffit de saluer le guerrier. Le Chamam vient à ton secours en te conseillant d'aller dans les montagnes chercher le Naja. Pour Florent, avant de détacher le destrier blanc, il faut aller dans la chaumière du nain et le tuer, prendre le couteau, revenir au destrier et taper tout simplement « P ». Pour Christophe, une fois que tu t'es évadé en camion, il faut te faire reprendre par les Allemands qui te renvoient au frigo. Tu peux alors récupérer l'objet confisqué et t'évader par les douches. Quant à moi, à l'ère préhistorique j'ai la torche, le diamant mais que veut dire « Cesar » ? **A Rome, la mine s'écroule toujours sur moi, que faire avec les « épieux » ?** Dans « Colditz » je ne peux dépasser le champ de mines sans sauter et dans les Caraïbes, malgré le briquet et le mazout la porte refuse de brûler.

Emmanuel

Pour Ludovic et Michel, avant de délivrer Merlin du Cristal, il faut sortir la harpe de son sac et jouer « Jailhouse rock ». Il faut donner au prêtre le crucifix d'or qui est dans la forêt.

Vous avez été si nombreux à envoyer questions et réponses pour Eureka que nous n'avons pu toutes les passer. Une autre fois, peut-être !

Arnaud

Pour Yuan (n° 25). Dans Entombed, il suffit de se placer latéralement par rapport à la boule et sauter dans sa direction tout en poussant le joystick. **Ne rien faire dans la salle de l'oiseau vert ni dans la salle des morts.** Un bon conseil : méfiez-vous des salles où il y a une grille, seule la salle où il y a le serpent vert et deux grilles est intéressante.

Jean-Marc

Je suis coincé depuis plusieurs mois dans le jeu Entombed, que faire dans la salle aux flagues, dans la salle aux scarabées et dans la salle obscure ? Comment aller plus loin ? Et comment trouver la torche ?

Vincent et Cédric

Dans Time Machine pour le C 64, j'aimerais savoir comment passer le dinosaure, que faire du fil et des aiguilles et où se trouve le prisme à l'époque du Sphinx ? Je signale pour tous ceux qui n'auraient pu sortir de la machine qu'il faut faire « Leave machine », et qu'un prisme est caché dans la blague à tabac au poste de vigie. Dans Waydor nous avons pris la bague, la perle, les assiettes, la croix, le bracelet et le saphir, où sont les autres ? **Pour prendre la croix boire l'eau bénite après avoir été mordu et non avant.**

Pascal

Réponse à Stéphane pour Waydor (Tilt n° 24). Il faut aller dans la chambre où il y a le lit à baldaquin et dire « dérange lit ». A la réponse de l'ordinateur, dire « regarde » et une couronne en or sera le huitième trésor. Par contre, Stéphane, où as-tu trouvé la broche ?

Jean-Pierre et Xavier

En réponse à Bruno et Martial pour Forest at the world end (Tilt n° 24). Pour tuer les elfes il faut taper « attack elf with bow » et pour passer le précipice « blow horn ». **Le dragon fait office d'ascenseur.** Dans Message from Andromeda pour sortir de la base : « point rode to plate » dans la salle des miroirs. Un passage s'ouvre et une sphère apparaît, tapez alors « turn sphere » et « take sphere ». Après allez dans la salle bleue et posez la sphère sur le piédes-

tal « put sphere on pedestal », la visser « turn sphere », elle ouvre une trappe dans le sol. Bonne chance, il en faut.

Daphné

En réponse à Franck dans Forest at world end. Dans la hutte des bûcherons, tu prends le bâton et te diriges vers le gouffre. Une fois arrivé tu fais « drop log across chasm ». L'ordinateur te révélera l'existence d'un pont. Pour passer de l'autre côté du gouffre il te suffit d'aller à l'est.

Thomas

Je suis coincé dans Forest at world end, que faire après la fabrication de l'épée ? En réponse à Martial (Tilt n° 24), pour faire décoller la fusée dans Pyjamarama, prends le seau, remplis-le à la salle de bains. Puis va chercher le réservoir à essence, une fois rempli tu rentres dans la fusée.

Le Sceptre d'Anubis

Tout d'abord, il faut vous équiper Des allumettes et de la lampe allumée Car si la lumière est coupée Dans le noir vous vous retrouvez.

Point besoin de combattre l'araignée Il vous suffit d'avoir l'épée Pour que sa toile soit tranchée Et que vous puissiez avoir la clé.

Vous voici devant un mur où sont gravés Un sceptre, un œil et un soleil Pour passer, c'est sur lui qu'il faut appuyer Pour avoir accès à un objet essentiel.

Dans le coffre, il faut choisir Entre la rouge et la verte Pour que la momie puisse fuir Et que la voie soit ouverte.

Et le sac, mille dangers Car si vous ne l'avez pas vidé En un instant vous mourez Mais il est important que vous l'ayez.

Et la corde, très important Pour franchir la fosse en peu de temps Il vous suffit de l'accrocher Et vous voici de l'autre côté.

J'espère aider beaucoup d'amateurs Mais rassurez-vous sur l'heure Le principal je ne l'ai pas dit Bonne chance et faites ce que j'écris.

Arquille Jérôme

41260 La Chaussée-Saint-Victor

Régis

Pour Alain et Patrick qui ne savent pas se servir du Minitel dans Meurtre à grande vitesse, vous trouverez les numéros nécessaires en composant le 12. Pour ma part je voudrais n'importe quel renseignement pour Fantasia Diamond. J'aimerais aussi avoir les informations que l'on obtient sur le vrai Minitel en appelant les numéros donnés avec les indices au cours du jeu.

Ludovic

Appel aux Hercule Poirot amateurs dans Meurtre à grande vitesse, comment insérer le programme dans l'ordinateur portatif ? A quoi sert l'affiche du menu du repas ?

Michel

Dans Meurtre à grande vitesse, pour se servir de l'ordinateur faire « run » et entrer le code qui est « Marignan ». Introduire successivement les deux messages codés. Le texte en clair apparaît et confirme ce que l'on soupçonnait depuis l'écoute

de la bande enregistrée au verso du programme. Qui peut m'aider à récupérer le dossier qui a disparu du bac rouge ? D'autre part dans Kikékankoi je n'arrive toujours pas à démarrer la barque.

Guillaume

En réponse à Bruno (Tilt n° 24), dans Meurtre à grande vitesse, pour obtenir le code d'accès d'Interpol aux renseignements, il faut utiliser la feuille de paye. Le code n'est autre que le numéro de Sécurité sociale de Garnier. Bonne chance !

Richard

J'ai de gros problèmes dans Waydor : le vieux bateau est submergé dans les douves et je ne peux plus sortir du château. Que faire du levier, de la grande revue et de la ceinture de chasteté ? Peut-on faire parler le garde et baisser le pont-levis ?

Laurent

Merci à Tina, j'ai pu résoudre le mystère du vampire dans Waydor. Et pour tous les désespérés ou les victimes de la hobbitmania : Martine (Tilt n° 24), il n'est pas nécessaire de se faire capturer par les elfes. Il suffit d'aller au nord de la place des araignées, d'enfiler l'anneau et de regarder la porte magique. Lorsque l'elfe passe, taper « go door ». John Simon, ce que Gollum raconte n'est autre que l'énigme posée à Bilbo dans le livre de Tolkien. Dans le jeu cela ne sert à rien. Je conseillerais même de le tuer (facile !) pour éviter de se faire étrangler trois pièces plus loin. Inutile d'aller au nord-est de la grande rivière, on est ramené à Mirkwood. Frédéric, pour sortir du donjon des gobelins, attendre que Gandalf (ou Thorin) arrive. Taper alors say gandalf « carry me », say gandalf « open window », say gandalf « west ». (Insister.) Le baril sert à atteindre Escargoth sur le long lac sans se tuer contre la herse. **Maintenant je m'en remets à « Tilt assistance » pour ces deux problèmes : comment tuer le diable dans Heroes of the Karn ! Dans Critical Mass, comment éviter que l'ascenseur s'écrase sur le sol (ce ne serait pas un problème si je n'étais pas dedans !).**

Philippe

Dans l'Aigle d'or pour M O5, aidez-moi à passer le fantôme avec le crucifix.

Luc

Qui pourrait m'aider dans Conan sur Apple ? Que faire au 7^e tableau ? et dans Scoop sur Apple, comment rentrer dans l'hôtel ?

François

Je voudrais répondre à Xavier (Tilt n° 24). Pour sortir du tonneau il suffit de dire « je sors du tonneau » (élémentaire mon cher Watson) puis « H ». Après avoir reçu les indications du barman, tu dois te rendre au quartier résidentiel. Pour savoir le nom de la rue il suffit de dire « je regarde le nom de la rue ». **Pour ma part je n'arrive pas à entrer chez Bebert dans la villa du chat fou.**

Nathalie

S.O.S., appleman en détresse. Comment faire pour me débarrasser des morts vivants à la fin du premier labyrinthe dans les Conspireurs de l'ombre. Longue vie à celui qui me sortira de ce mauvais pas.

Jean-Noël

Je réponds à Clément (Tilt n° 25) pour Dallas Quest. Il faut mettre tous les objets dans le sac (six au maximum), le fermer et le poser « drop knapsack » et garder la lampe. Pour descendre taper « climb ladder » et allumer la lampe « on flash » puis la poser. Il faut alors retourner à la poste pour reprendre le sac, redescendre l'échelle pour reprendre la lampe et allez à l'ouest. Une fois dans le village des cannibales, éteignez la lampe.

La Geste L'Artilliac



logofarm - communicatlon graphique - grenoble

INFOGRAMES

79, rue Hippolyte Kahn
69100 Villeurbanne - Tél. 78.03.18.46

