

**SUPER CONCOURS**

# PILOT

MICRO / JEUX / VIDEO



**CHICAGO!**  
Tirez les premiers

**COCORICO!!**  
EXL 100: un micro  
nouveau  
est arrivé

**EXCLUSIF!!!**  
Le laser va  
bientôt frapper...

**...Tous les nouveaux jeux**

**Logiciel!!!!**  
**EN AVANT LA**  
**MUSIQUE**



## Sommaire

N° 15 - SEPTEMBRE 1984

### MAGAZINE

**Tilt Journal** - l'actualité des jeux électroniques et de la micro-informatique. Nouveautés, indiscretions, livres, etc. p. 6

**Actuel** - Laser story. Le laser : feu de paille ou révolution du jeu vidéo ? Pour en savoir plus, Guy Delcourt s'est envolé pour Los Angeles pour rencontrer Don Bluth, le papa de Dragon's Lair. p. 16

### NOUVEAU

**Banc d'essai** - EXL voit rouge. Le coup de cœur de Tilt pour le tout nouveau EXL 100 d'Exelvison et son système infrarouge dévoilé pour vous en avant première. p. 26

**Tubes** - Pour les fêlés du joystick et les virtuoses du clavier, la sélection des meilleurs cartouches, cassettes et disquettes du mois. p. 32

**Coup d'œil** - Les nouvelles starlettes du jeu vidéo rêvent de

célébrité. A vous de les découvrir et de les aimer... p. 48

**Les classiques** - Le dragon sort ses griffes. Pleins feux sur Chess et Dragon Chess, deux logiciels pour Dragon 32 passés au Tiltoscope. p. 80

### EXCLUSIF

**Dossier** - En avant la musique ! La musique adoucit les ordinateurs. Tous les secrets des nouvelles technologies... à faire pâlir Beethoven ! p. 60

### JEUX

**Rôles** - Les bons et les méchants. Valhalla : un jeu d'aventure signé Legend pour Spectrum. p. 50

**Sésame** - Hélico-cavale et Pengoric, deux programmes Tilt pour jouer avec la calculatrice Casio PB 700 et les micro-ordinateurs Oric 1 et Atmos p. 54

**Challenge** - La flamme n'est pas éteinte. Retrouvez l'ambiance survoltée des jeux olympiques de Los Angeles grâce à quatre logiciels ultra sportifs ! p. 76

### CONTACT

**Carte postale** - Chicago. La grande fête de l'électronique du Summer Consumer Electronic Show. Une explosion de nouveautés ! p. 104

**Service compris** - La revanche des anciens. Les arcanes et les flippers du mois. p. 98

**Petites annonces** - Achats, clubs, ventes, tournois etc. p. 82

**Cher Tilt** - Le courrier des lecteurs. p. 110

Couverture : Jérôme Tesseyre

Ce numéro comporte un encart-abonnement non folioté entre les pages 18-21 et 92-95.

**REVENDEURS**  
**LA RÉVOLUTION MICRO-INFORMATIQUE**  
**VOUS CONCERNE EN PRIORITÉ!**  
 Contactez-nous dès maintenant  
 en téléphonant au 763.55.05

# MICRO INFO

# L'ÉVASION



### SABRE WULF

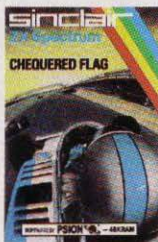
Un guerrier armé d'un sabre affronte la jungle hostile. Il doit parcourir un chemin semé d'embûches : grottes obscures, végétation d'épineux, animaux féroces, serpents, araignées font de cette jungle un véritable enfer. A cela s'ajoute chasseurs et leurs qu'il faudra à tout prix éviter. Survivre et vaincre le danger telle est la règle de cette quête initiatrice. La quête de SABRE WULF!!



### JET SET WILLY

Willy le mineur a une énorme maison, très insolite. Il vient de pendre la crémaillère. La fête finie, sa femme de chambre, furieuse de voir ses verres traîner partout, l'oblige à les ramasser avant d'aller dormir. Mais combien y a-t-il de verres? 10, 100, 1000... Bon courage Willy!!

48 K SPECTRUM - SOFTWARE PROJECTS



### CHEQUERED FLAG

Où n'a jamais levés de piloter une Formule 1? CHEQUERED FLAG vous donne cette possibilité. Installez aux commandes de votre boîtier, la route qui défile devant vous réclame toute votre attention! Vous devez garder un œil sur le volant, et surtout... éviter les obstacles qui se trouvent sur votre route!

SPECTRUM ZX - PSION



### FIGHTER PILOT

Apprenez à piloter votre F15... Prenez place à bord du cockpit du meilleur avion de combat au monde! Jeu de simulation en 3 dimensions... Exercices de voltige, combats aériens, atterrissage sans visibilité... etc...

48 K SPECTRUM - DIGITAL INTEGRATION



### JACK AND THE BEANSTALK

Jack et sa maman sont pauvres. Celui-ci décide de se décarasser de la vache Daisy qui ils possèdent pour seule richesse. En contrepartie de cette vente Jack se voit offrir un sac de haricots magiques. "Plantez ces graines et un château de trésors apparaîtra! ...

48 K SPECTRUM - THOR

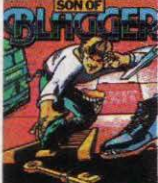


### MOON ALERT

Attention, urgence! Alerte lunaire... Le corvid spatial 7 est attaqué par des forces étrangères. Vous conservez un espoir de survie, malgré la situation! La solution est d'atteindre la base lunaire... Pour cela, vous disposerez d'armes nouvelles. Elles vous seront nécessaires pour survivre.

48 K SPECTRUM - OCEAN

Sélectionnés à partir du HIT-PARADE de la revue "MICROSCOPE" (L'un des tous premiers magazines de micro informatique anglais), ces logiciels représentent les meilleures ventes du marché britannique pour Juin et Juillet 84. La revue MICROSCOPE réalise ce HIT PARADE à partir des informations que lui transmettent les points de vente micro informatique.



### SON OF BLAGGER

Vivez les exploits célèbres de Roger le main, qui s'introduit dans l'antre de l'espionnage : le Bureau de Sécurité Nationale. Le voici pris au piège... Comment en sortir? Il existe pourtant une solution : la clé en or... Fraisions et traveurs garantis!

COMMODORE 64 - ALLIGATA



**TITRES DISPONIBLES POUR:**  
 SPECTRUM, ZX 81, ORIC 1, ATMOS, BBC, CBM 64, ATARI, LYNX, SORD, VIC 20.  
 CATALOGUE GRATUIT SUR DEMANDE.

LA RÉVOLUTION MICRO - I

DRMATIQUE S.A.

# PERMANENTE



## NAPOLÉON

Une carte de la zone de campagne s'affiche d'abord et restera affichée jusqu'à ce que deux groupes ennemis entrent en contact. La carte représente "les deux pays voisins des deux pueurs en guerre l'un contre l'autre". Le pays "bleu" se trouve à droite, le pays "rouge", à gauche. A vous de mettre en pratique vos talents de stratège!

48 K SPECTRUM - WARGAMES



## SCUBA DIVE

Partir à la recherche d'autres perlières, c'est passionnant. Partir à la recherche de coffres remplis de trésors, c'est encore plus passionnant. Mais attention, la fascination des fonds marins ne doit pas vous faire oublier les dangers qui vous entourent. A propos, avez-vous songé à votre réserve d'oxygène?

ORIC 1/ ATMOS



## ACHERONS RAGE

Vous êtes propulsé dans un coin de la galaxie où vos songeurs n'ont défecté aucune forme de vie. Soudain, autour de vous, se matérialise la flotte ennemie de la planète GOR, qui vous tire dessus, pose des mines et aborde votre vaisseau. Soyez vigilant car l'ennemi est en nombre!

SOFTEX - ORIC 1/ ATMOS



## BEAR BOVVER

Aidez Ted à escalader les échafaudages et récupérer la batterie incendiée à chasser les ours qui lui veulent du mal! 2 niveaux de jeux, nombreux bonus.

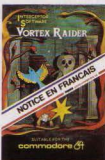
COMMODORE 64 - ARTIC



## DEFENDER 64

Sur une planète rocheuse, en orbite autour d'un soleil inconnu, les 10 premiers interstellaires venus de la terre luttent pour planter une colonie. Ils doivent affronter la civilisation d'un monde voisin, avide de pouvoir. Dans votre vaisseau interstellaire - le DEFENDER - vous êtes leur seule protection.

COMMODORE 64 - SOFTWARE



## VORTEX RAIDER

Pour trouver le coffre au trésor, sur votre scooter à réaction, vous devez traverser la Forêt, le Temple, et la Mer. Déplacez votre mire pour pouvoir éliminer, avec vos canons-lasers, les différentes créatures qui constituent les défenses extrêmes du Vortex. L'aventure ne fait que commencer. Bonne chance!

COMMODORE 64 - INTERCEPTOR SOFTWARE

Tous ces titres sont vendus avec instructions en français imprimé sur la jaquette.

## SPECTRUM

AH DIDDUMS Imagine  
ALCHEMIST Imagine  
ZOOKA Imagine  
ZIP ZAP Imagine  
LIFT OFF WITH  
SPACE SHUTTLE Microdeal  
DALLAS Cases  
CORIN CROPPER Cases  
NAPOLÉON Cases  
AIRLINE Cases  
SPAWN OF EVIL DK Tronics  
HARD CHEESE DK Tronics  
APPLE JAM DK Tronics  
GALACTIAN DK Tronics  
3-D TANX DK Tronics  
JANZ DK Tronics  
ROAD TOAD DK Tronics  
FRUIT MACHINE DK Tronics  
GOLDMINE DK Tronics  
CENTBUG DK Tronics  
HARRIER ATTACK Martech  
SCUBA DIVE Martech  
MAZE DEATH RACE PSS

LES FLICS PSS  
GOBBLEMAN Artic  
GALAXIANS Artic  
INVASION FORCE Artic  
BEAR BOVVER Artic  
STAR BLITZ Softex  
UGH Softex

## ZX 81

FARMER Cases  
DALLAS Cases  
3-D GRAND PRINX DK Tronics  
METROSTORM DK Tronics  
MAZE DEATH RACE PSS  
KRAZY KING PSS  
GOBBLEMAN Artic  
GALAXIANS Artic  
INVASION FORCE Artic

## CBM 64

ARCADIA Imagine  
VORTEX RAIDER Interceptor

DEFENDER Interceptor  
LIFT OFF WITH  
SPACE SHUTTLE Microdeal  
CUTHBERT IN JUNGLE  
Microdeal  
HARRIER ATTACK Martech  
BEAR BOVVER Artic

## ATMOS

SCRAMBLE Microdeal  
ARENA 3000 Microdeal  
LIFT OFF WITH  
Microdeal  
SPACE SHUTTLE Microdeal  
HARRIER ATTACK Martech  
CENTREPE PSS  
THE ULTRA PSS  
LIGHT CYCLE PSS  
M A R C PSS  
ELECTRO STORM PSS  
SUPER METEOR Softex  
ACHERONS RAGE Softex  
DRACULAS REVENGE Softex  
ICE GIANT Softex

# PRISM

MICRO INFORMATIQUE S.A.

15, rue Joffroy - 75017 PARIS  
Tél. : (1) 763.55.05 - Téléc. : PRISMIN 640 960 F

**AUCUNE VENTE  
AUX PARTICULIERS**

Coupon à retourner à PRISM MICRO INFORMATIQUE S.A. pour recevoir sans engagement notre catalogue ainsi que la liste de nos revendeurs.

Nom \_\_\_\_\_ Code postal \_\_\_\_\_  
Adresse \_\_\_\_\_  
Ville \_\_\_\_\_

Nom \_\_\_\_\_ Code postal \_\_\_\_\_  
Adresse \_\_\_\_\_  
Ville \_\_\_\_\_

Tel \_\_\_\_\_

N F O R M A T I Q U E

## RENTRÉE 84 : LES GRANDES MANŒUVRES

Roi des salons, star de l'automne, le **SCIOB** est de retour. Il ouvrira ses portes du 19 septembre au 28 septembre 1984 au CNIT à Paris La Défense, de 9 h 30 à 18 heures. L'informatique et la télématique régneront aux niveaux 3 et 4. Quant au **SCIOB BOUTIQUE**, il investira cette année encore le parvis en regroupant les distributeurs, les revendeurs et la presse micro-informatique. Son entrée est libre. Tous les grands de la micro seront bien sûr présents sous les voûtes du CNIT. L'on s'attend à un progrès dans la miniaturisation des composants, à un nouveau pas vers la standardisation, et à l'arrivée des imprimantes à laser pour micros qui impriment plus vite que leur ombre. (CNIT Paris La Défense. Entrée 32 F, gratuite pour les visiteurs internationaux et **SCIOB BOUTIQUE**).

### AU PALAIS

Le premier salon international du jeu électronique se déroulera au **Palais des Congrès de Paris**, du 7 au 9 décembre 1984 (ouvert au public les 8 et 9). Du jeu d'arcades aux mini-jeux à cristaux liquides, en passant par les ordinateurs et les consoles, toutes les formes de jeux électroniques



seront présents. **Palais des Congrès**, place de la Porte Maillot, 75017 Paris.

### JACK TRAMIEL S'OFFRE ATARI

Atari a été vendu à Jack Tramiel, l'homme qui avait quitté brusquement Commodore en janvier dernier, après l'avoir mené sur les sentiers de la gloire ! Avec Atari,

il s'attaque à un gros morceau : un chiffre d'affaires en forte baisse (1,12 milliards de dollars en 1983 contre 2 milliards l'année précédente) et des pertes à couper l'appétit au plus endurci des Pac-men : 538 millions de dollars en 83. Cela n'empêche pas Atari de rester le leader mondial des jeux vidéo, et de continuer d'innover, malgré la baisse

actuelle de l'activité sur la marché des jeux vidéo et la guerre des prix sur celui des ordinateurs familiaux.

### DENIS TAIEB ATTAQUE L'EUROPE



Denis Taieb, 37 ans, créateur et directeur d'Oric France, vient d'être appelé auprès du Conseil de Direction d'Oric Product International. Il sera particulièrement chargé d'organiser le marché européen d'Oric. Son objectif : une pénétration d'au moins 10 % du marché européen de l'informatique domestique...

### SONY EN VOIT DE TOUTES LES COULEURS

Sony invente un nouveau concept : l'ordinateur vidéo graphique. Le **SMC 70 G** combine, en effet, les fonctions de génération de caractères et de graphiques en 16 couleurs et permet l'animation de ces images. Les images graphiques de haute définition (320 x 200 points en 16 couleurs ; 640 x 200 en 4 couleurs ; 640 x 400 en noir et blanc) peuvent être enregistrées directement sur cassette vidéo. Une extension offre l'incrustation de textes ou de dessins sur une image vidéo. Le **SMC-70 G** possède une mémoire centrale de 64 Ko, une mémoire d'écran vidéo de 38 Ko, et fonctionne sous CP/M, ce qui lui donne accès à une importante bibliothèque de logiciels. On peut s'offrir ce petit bijou dès maintenant pour la modique somme de 65 000 F.

### SYMPA FORUM MICROTREL

L'association Microtel-Adémir de Tremblay-les-Gonnesse organise les 20 et 21 octobre prochains à l'hôtel-de-Ville de la commune un forum sur le thème « L'informatique : de l'initiation à la formation professionnelle. » Microtel : 6, rue des Alpes, 93410 Tremblay-les-Gonnesse.

### CASIMIC-FRANCE

Un nouveau club informatique vient de naître : Casimic. Ou plus exactement sa section française, car Casimic est un club international, qui fonctionne par correspondance. Sa vocation est l'échange de logiciels créés par ses membres, soit sous forme de listings, soit sous forme de cassettes ou disquettes. Casimic, M. Holiingue, B.P. 7007, 75327 Paris Cedex 07.



## ILS ONT TOUT PULVÉRISÉ RECORDS A SUIVRE...



### COCORICO!

D & L Research, jeune société niçoise de soft pulvérisé des records : après trois semaines de vente, son *Tennis*, entièrement conçu en France, se retrouve premier au hit parade anglais, sous le nom anglais de *Matchpoint* !!! Ce programme hyper sophistiqué, a été par ailleurs adopté par Imagic et Hes Game qui le commercialiseront, l'un dans sa version pour *Colecovision* et *MSX*, l'autre dans celle pour *Commodore 64*, *IBM PC* et *IBM PC junior*. Enfin, il sera disponible en France dès septembre pour *Spectrum 48 K* et *EXL 100*. Nous en reparlerons... D & L Research, B.P. 3, 06470 Châteauneuf-d'Entraunes (tél. : 93 - 42.49.98).

### SPRITES

Dans notre dernier numéro, nous vous annonçons la création d'une nouvelle société de logiciels français, Sprites. Pour leur arrivée sur le marché, trente logiciels devraient être commercialisés en septembre ; il est aujourd'hui question de cinquante logiciels qui s'adressent aux machines les plus répandues telles que *B.B.C.*, *Electron*, *Spectrum*, *ZX 81*, *Atmos*, *Laser 200*, *310* et *3000*, sans oublier le *TO7*, le *Sega-Yeno SC3000*, le *Commodore 64* et enfin le *VIC 20*...

Les logiciels abordent tous les thèmes : les jeux d'action, d'aventures, de réflexion, de simulation, des utilitaires et des logiciels de gestion.

A l'occasion du SICOB de septembre 1984, Sprites organise un super concours autour du logiciel *Lancelot* pour *Oric 1/Atmos*. Il suffit pour gagner de faire le meilleur score, c'est-à-dire découvrir plusieurs Graal sacrés. Les 100 plus hauts scores recevront un prix. Les lots à gagner : une mini-chaîne, deux téléviseurs, des abonnements à Tilt, et des casset-



tes de jeux Sprites. Encore un détail, ce grand concours sera clôturé au début du mois de janvier 1985. Bonne chance à tous. *Sprites* : 23, rue Jean-Jaurès, 92300 Levallois-Perret (tél. : 270.41.92).

Cette nouvelle boutique présentera les mêmes importations, les mêmes nouveautés que sa grande sœur. Electron propose particulièrement en septembre, pour la

### ELECTRON VOIT DOUBLE

Electron n'est plus seulement au 117, avenue de Villiers dans le dix-septième arrondissement de Paris. Depuis quelques jours, un « Electron-bis » s'est installé au 163 de l'avenue du Maine, dans le quatorzième arrondissement.



Yvon Corlat manager d'Electron au C.E.S. de Chicago.

console C.B.S.-Colecovision : *Tarzan*, *The Heist*, *Cresis Mountains*, *Duck of hasard* (Microfun), *Gyruss*, *Star Wars* (Parker), *Keystone Kapers*, *Pitstop* (Epyx), *Fathom* (Imagic).

### COCOONUT

#### A FOND LES MANETTES

Gilbert Negre, responsable de la société Coconut, a décidé de se spécialiser uniquement dans la vente de logiciels, transformant ainsi sa boutique en un paradis pour fondus du joystick : plus de 500 logiciels exposés et démonstrations permanentes. Quant aux vendeurs, ce sont des cracks, bien difficiles à coller ! En septembre, Coconut porte ses efforts sur les logiciels pour *Commodore 64*, *Oric 1*, *Spectrum* et *TO7*. Octobre sera le mois d'Atari. *Coconut*, 13, boulevard Voltaire, 75011 Paris (tél. : 1 - 355.63.00).

### POUR LES MORDUS LES SCORES DU MOIS

Voici les meilleurs scores réalisés par les lecteurs de Tilt. **Vectrex** : *Minestorm* : 4 658 966 (champ n° 252), Lionel Payebien, Châtou. 4 653 540 Denis Roturier, Argenteuil.

- *Hyperchase* : 1'40"6, 6 821 pts, Thierry Lange, Longueau.
- 1'46"1, 6 785 pts, L. Payebien.

- *Scramble* : 119 260 (niv. 1) Emmanuel Boyaud, Belley.
- *Coleco* : *Donkey Kong* : 1 600 800 (niv. 4) Stéphane Pelletier. 1 291 700 Jean-Yves Moreau, Paris. 1 000 200 Jérémy Duriez, Wimereux.

- *Donkey Kong Junior* (niv. 4) : 331 200 Henry Zandman, Villebon.

- *Zaxxon* : 106 800 (niv. 4) S. Pelletier. 93 600 (niv. 4) Alain Thorel, Caen.

- *Pitfall* : 113 920 (certifié par photo) Philippe Spirou, Beaumont-Hogue. 113 668 William Throude, Bouleaux.

- *James Bond* : 48 650 Jean-yves Moreau, Paris. 41 750 Eric Dubois, Le Bouscat.

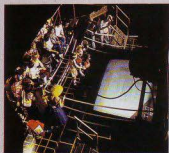
- *Rocky* : ordinateurur K.O. au quatrième round, niv. 2. W. Throude.

**Mattel Intellivision** : *Burger Time* : 975 000 J. Duriez. 268 700 (niv. 4) David Fraternali, Genève. 265 950 Sylvain Reclus.

- *Q\*Bert* : 60 100 Sébastien Colonna, St Priest en Jarez.
- V.C.S. Atari : *Pitfall* : 118 740 J. Duriez. 87 308 W. Bonnet.



**CANAL PUCE**



Jean-Henri Mouton

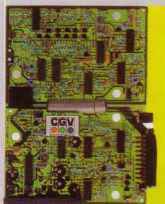
**MICRO-TÉLÉ**

TF1 va présenter à la rentrée de nouvelles émissions traitant de l'informatique. D'abord un magazine hebdomadaire d'une demi-heure, qui sera diffusé en fin de semaine ; ensuite une série

de 12 émissions d'initiation à l'informatique qui débiteront au mois de novembre. Une bonne nouvelle enfin pour tous les fanatiques de jeux vidéo : Pixifoly reste fidèle au poste chaque mercredi après-midi, à 15 h 05.

Les habitants des Alpes-Maritimes, du Var et d'une partie des Bouches-du-Rhône retrouveront à la mi-septembre sur Télé Monte-Carlo l'émission Super Champions.

Présentée par Max Lafontaine, elle permet chaque soir à deux joueurs de s'affronter dans un duel sans merci par jeux Atari interposés. L'enjeu : la finale du samedi, avec à la clé un ordinateur Atari à gagner.



**PAL-SECAM  
UN BEAU MARIAGE**

Il est désormais possible de recevoir sur un téléviseur Sécam des émissions Pal, grâce au nouveau convertisseur CGC Vidéo-Match. Avec cet appareil, la connection de magnétoscopes, ordinateurs ou consoles de jeux Pal sur un téléviseur Sécam ne pose plus de problèmes. Il permet également de transcoder des cassettes vidéo Pal en Sécam (environ 1 100 F).  
CGV Vidéo-Match : 8-10, rue Alexandre-Dumas, 67200 Strasbourg.

**VECTREX GÈRE LA CRISE!**

À la suite de l'inquiétude manifestée dans nos colonnes par de nombreux « vectrexistes » lecteurs de Tilt, M. Pierre Laura, directeur du marketing de Milton Bradley France (importateur de la console Vectrex) précise :

« Je tiens à insister sur le fait que les possesseurs de Vectrex ont la possibilité de choisir entre 18 cassettes actuellement sur le marché, soit la presque totalité de celles qui ont été lancées aux U.S.A. De plus, des cassettes Light Pen, le crayon optique, vont être prochainement disponibles permettant de créer des dessins animés et de composer de la musique. Par conséquent, le choix reste important pour les fans de Vectrex ! Un dernier point très important concerne la



garantie. Il est bien évident que la Société MB France continue à assurer sans aucun problème le service après-vente et la garantie de tous les Vectrex qui ont été vendus ».

**LES INFOS DU T.O.**

Le catalogue d'Infogames compte désormais sept logiciels pour TO 7. Troff (une course dans un labyrinthe), Pilot (voir Tubes), Roger et Paulo (un cousin germain de Donkey-Kong), Pingo (une version du jeu « pousse glaçons » bien connu), Chasseur Oméga (de l'action, toujours de l'action), Méteo 7 (où les terribles « space invaders » sont remplacés par des nuages de pluie !), et enfin Bidul (inspiré de « Pac-Man »).  
Infogames, 10, rue Sully, 69006 Lyon.

**NICE IDEAS : DU SOFT  
POUR MATTEL**

Des anciens membres de Mattel-Europe viennent de créer leur propre société, Nice Ideas. Au programme : proposer de nouveaux jeux vidéo. Les possesseurs de consoles Mattel Intellivision peuvent pousser un soupir de soulagement, leur ludothèque n'est pas condamnée à stagner !  
Surtout lorsqu'on sait que l'équipe de Nice Ideas a créé Super Soccer et Super Tennis pour Mattel, ou Burger Time pour la console Coleco.

**CONCOURS ATARI : LA GRANDE FINALE**

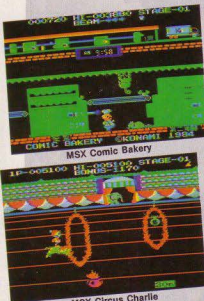
Le concours Atari a connu la fièvre de l'été, et ce n'est pas terminé ! Les finales régionales auront lieu pour la plupart en septembre ou octobre, avant la grande finale nationale qui aura lieu à Paris, le 21 novembre, à la salle Wagram sur Astérix. Une seule finale, celle organisée par « Paris Normandie », a déjà eu lieu. Pour les autres, voici le calendrier : 10-09 : Châlon (« L'Union ») ; 15-09 : Nancy (« Est Républicain ») ; 16-09 : Clermont-Ferrand (« La montagne ») ; 7-10 : Paris, Mulhouse (« Dernières Nouvelles ») ; 11-10 : Bordeaux (« Sud-Ouest »), Lille (« La Voix du Nord ») ; 12-10 : Toulon (« Télé Monte-Carlo ») ; 13-10 : Tours (« La Nouvelle République ») ; 21-10 : Toulon (« Dépêche du Midi »), Montpellier (« Midi Libre ») ; 11-11 : Grenoble (« Dauphiné Libéré »).

Les dates des finales d'Amiens (« Courrier Picard »), Lyon (« Le Progrès ») ne sont pas encore connues. Il est encore possible de participer au concours deux semaines avant la date de la finale régionale. Se renseigner auprès des quotidiens organisateurs. Pour les adresses des centres de sélection, voir Tilt n° 11 d'avril, p. 2.



# TILT JOURNAL

## VOULEZ-VOUS PARLER AVEC MSX ?



(310 x 220 x 55,5 mm), léger (1,54 kg), il offre une mémoire vive (RAM) de 8 Ko (extensible à 32 Ko), un clavier mécanique type machine à écrire, un traitement de tableau intégré (CETL), un affichage à cristaux liquides de 20 colonnes et 8 lignes. Compatible avec la série FP-1000, le FP-200 accepte toutes les extensions classiques (imprimante, traceur quatre couleurs, modem...) et plusieurs utilitaires (gestion de fichier, statistiques, graphiques). Et son prix n'est pas la moindre de ses performances : 3 800 F.

Distribué par : Lansay, 149, boulevard Voltaire, 92600 Asnières.

### MÉMOIRE DE POCHE

Plus besoin de faire un nœud à votre mouchoir, le Lansay *Mémo*, c'est vraiment la mémoire dans sa poche. Grand comme une mini-calculatrice, il offre 4 Ko de mémoire pour noter tout ce qui est important : adresses, numéros de téléphone, dépenses (ventilation sur huit postes). Et son système d'alarme est particulièrement sophistiqué : programmable plusieurs jours à l'avance, la son-



nerie retentira pour rappeler un rendez-vous qui s'affichera au même moment à l'écran ! (Environ 890 F). Lansay, 149, boulevard Voltaire, 92600 Asnières.

### ORIC-CONNECTION

Jouer à n'importe quel jeu sur *Oric 1/Atmos* avec un joystick, c'est aujourd'hui possible grâce à *Challenger 1*, une interface de joystick programmable. Il suffit d'initialiser la mémoire de l'interface en attribuant à chaque position du manche du joystick une touche du clavier (diagonales et bouton action compris). Et le miracle se produit. Inutile de préciser que les jeux prennent immédiatement une nouvelle dimension. (Distribué par Innelec - No man's land. 495 F environ.)

Votre *Oric1/Atmos* peut donner de la voix, grâce à un synthétiseur vocal comportant 64 diphones (sons) anglais. Bien-sûr, vous pourrez lui apprendre le français, mais il gardera toujours un accent très anglais, puisque certains sons français demeurent inconnus des anglais. (Oric 450 F environ. Cordon de raccordement : 100 F environ.)

Offrez des yeux et des oreilles à votre ordinateur, avec cette carte 8 entrées 8 sorties, qui se programme à l'aide des instructions « Peek » et « Poke ». Elle permet de connecter en entrées des détecteurs en tout genre (par exemple cellule photoélectrique, hyperfréquence...), et en sorties des voyants lumineux, des relais pour commander des jouets ou des robots. (Oric 350 F environ.)



Vous avez tous déjà entendu prononcé le nom MSX. Il s'agit d'une véritable révolution technique car les ordinateurs construits sous ce standard, établi par Microsoft, sont compatibles au niveau logiciels et extensions.

Une dizaine de marques japonaises proposent déjà des ordinateurs MSX. Les premiers modèles disponibles en France seront commercialisés à l'occasion du SICOB chez Sanyo ou Canon ; à partir de novembre, d'autres modèles suivront.

Ce standard comporte quelques caractéristiques immuables : un micro-processeur Z80, une mémoire morte 32 Ko contenant le Basic MSX, une mémoire vive de 8 à 64 Ko, une mémoire vidéo de 16 Ko, 8 couleurs de fond et de texte, une résolution graphique de 256 x 192 pixels et un synthétiseur à 3 canaux et 8 octaves.

Le principal avantage de ce nouveau standard est la totale compatibilité entre les logiciels et les extensions de différentes marques. Il est enfin possible de connecter par exemple une cartouche de jeux Canon sur le micro-ordinateur MSX de Sanyo.

### PORTABLE ET BON MARCHÉ

Un nouvel ordinateur portable, le Casio FP-200. Compact

## CONTACT

### CLIP FICTION A LA B.N.P.

Un déteu s'échappe d'un pénitencier au moyen d'une moto « empruntée »... dans un film diffusé par un magnétoscope. Ce scénario, mêlant action et fantastique, pourrait servir de thème à un jeu vidéo. C'est en fait celui d'un clip, imaginé par Jacques Capron, 36 ans, attaché commercial, lauréat du concours du scénario de clip organisé par la B.N.P. Les prix ont été décernés le 11 août dernier, dans le cadre du festival international de clip vidéo d'Antibes-Juan-les-Pins. Les deuxième et troisième prix ont été décernés à Christian Crimi, 28 ans, et José Bonastre, 31 ans. La concurrence a été vive, puisque plus de deux mille scénarios ont été envoyés, par des « auteurs » de 9 à 75 ans !

### BASCULEZ !

La société Génica propose un adaptateur qui permet de brancher sur un téléviseur équipé d'une prise Péritel à la fois un magnétoscope et un micro-ordinateur. Un interrupteur permet le basculement de l'un à l'autre (environ 320 F). Génica B.P. 40, 03400 Yseure.

## AÏE !

### ERRATUM

Nous avons dans nos derniers numéros quelque peu malmenés les prix de jeux C.B.S. — Colecovision. Le prix de *Rocky* avec les *Super-Controllers* est bien de 850 F, et celui de *Burger Time* de 390 F.



## LIVRES ET MICRO



### PREMIERE

Vingt-cinq jeux pour le *Vidéopac* avec l'extension *Basic G 7420*: une première. Les thèmes restent très classiques, mais les listings sont accompagnés de nombreuses explications. *Jeux sur Philips C 7420 Vidéopac*, Christophe Baron et Benoît de Merly. Edimicro. Prix : 98 F.

### SV PROGRESSIF

Voici l'un des premiers ouvrages spécifiques au micro-ordinateur *Spectravideo SV 318 - SV 328*: une initiation au langage Basic, conçue spécialement pour les débutants. Les ordres Basic sont présentés de façon progressive et accompagnés de nombreux exemples. *Le guide du Spectravideo*, Daniel Lemahieu et Etienne Dubois. Editions P.S.I. Prix : 100 F.

### FORT C'EST FORTH

Voici une nouvelle tentative d'initiation au langage Forth, presque aussi simple que le Basic, mais dix fois plus rapide. Il est par exemple possible de réaliser un jeu tel que *Pac Man* sur 3 Ko de mémoire vive. La grande originalité du Forth est que l'on peut créer son propre vocabulaire. *Programmer le Forth*, Robert van Loo. Editions Marabout. Prix : 27 F.

### LE TOUT MICRO

Être à la fois un annuaire très complet et un guide de l'informaticien, telle est l'ambition du *Tout Micro*. Le pari est réussi. Pratique et clair, *Le tout Micro* donne un maximum d'informations sur les boutiques, les librairies spécialisées, les livres, les

logiciels, les clubs, les micro-ordinateurs. Une foule de renseignements rassemblés en un seul volume. Chez Hachette, 99 F.

### AU CŒUR

Les programmes confirmés découvriront au fil des listings une étude approfondie de la mémoire morte et de nombreux exemples directement applicables dans des programmes, comme l'utilisation du joystick, la création d'une horloge temps réel... Ce livre est malheureusement un peu ardu. *Au cœur de l'Oric Atmos*, Gilles Marin. Editions A.R.G. Prix : 75 F.

### LES OUTILS POUR

Quinze programmes écrits en Basic, soit ludiques, soit orientés vers les mathématiques. Chaque listing est accompagné d'un organigramme et d'une étude du programme. Un chapitre complet est réservé à l'Assembleur. *Boîte à outil pour Oric*, Michel Martin. Prix : 45 F.

### INVITATION A L'ANALYSE

Un ouvrage pour tester ses connaissances, malheureusement réservé aux seuls utilisateurs du *TO7*. Cet ouvrage est une invitation à l'analyse et à la programmation. *Exercices pour TO7*, Maurice Chambit et Dominique Schraen. P.S.I. Prix : 80 F environ.

### PASSAGES DIFFICILES

Cet ouvrage présente différents programmes écrits en Basic à des fins éducatives. Vous trouverez des sujets aussi variés que l'orthographe, le calcul, la musique, la géographie, la logique ou le dessin. Les listings sont complétés par une étude des passages difficiles. *L'enfant aux commandes de l'ordinateur*, D. Krieger. 79 F.

### COURT MAIS BON

Cet ouvrage s'adresse aux possesseurs de *VIC 20* désirant s'initier aux jeux d'action. Il propose une quinzaine de jeux graphiques et sonores. Les programmes présentés sont courts dans l'ensemble mais restent d'un bon niveau. *VIC 20, Jeux d'action*, Pierre Monsaut. Editions Sybex. 49 F.

## DANS LE PROCHAIN N° DE TILT

- la grande parade des joysticks
- **HYPEREALISTE:** le simulateur de vol de la NASA
- **ACTUEL:** il y a un logiciel au numéro que vous avez demandé!
- **EXCLUSIF:** les derniers jeux sur tous les ordinateurs
- **ET des centaines de PA pour vendre, acheter, échanger...**

## TILT N°16

en vente chez tous les marchands de journaux à partir du 9 Octobre

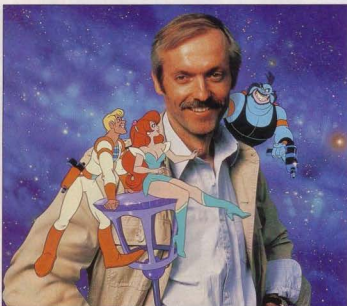
# LASER STORY

Le disque laser commence à faire couler beaucoup d'encre. Avec un look-trop-beau-pour-être-vrai, il fascine ou déconcerte : feu de paille ou révolution du jeu vidéo ?

Pour en savoir plus, notre envoyé spécial à Los Angelès, Guy Delcourt, a enquêté en plein cœur de la Mecque du futur. Et il a rencontré Don Bluth, le père de *Dragon's Lair*...

Aujourd'hui, les jeux d'arcades utilisant le système des disques laser ont leurs fanatiques et leurs détracteurs. Pour les premiers, le disque s'annonce comme le support du futur : celui qui permettra la transcription parfaite des images, qui envahira bientôt tous les foyers et dont les utilisations s'étendront non seulement au domaine du jeu, mais aussi au cinéma, à l'enseignement, etc... Pour les seconds, en revanche, la fragilité et la complexité du système signent sa perte à brève échéance. En fait dès que, grâce à des progrès technologiques galopants, l'image vidéo aura atteint une qualité comparable. Chacune de ces opinions, nous le verrons, peut-être défendue. Néanmoins, un point demeure indéniable : entre le printemps 1983 et l'été 1984, ce procédé a été à l'origine de quelques uns des meilleurs jeux jamais conçus...

Tout a commencé comme un conte de fées. Avec, dans le meilleur tradition romanesque, un vaillant chevalier investi de la mission d'aller arracher sa belle aux griffes d'un féroce dragon ! Pour y parvenir une simple formalité : passer à travers les 38 pièces d'un immense château, où il risquera tout à tour de se faire broyer par d'énormes boulets, engoutir dans un torrent furieux, démanteler par un chevalier-robot, aplâter par un tourniquet, brûler par une épée incandescente, désintégrer par le Monstre Acide, étouffer par un serpent, et même écraser par un poulet géant ! Ce jeu est évidemment *Dragon's Lair*. Et l'émotion qu'il causa lors de sa sortie est compréhensible. Avant lui, aucun jeu n'avait en



effet allié une animation d'une telle qualité - digne d'un « grand » dessin animé - à des situations et des pièges d'une imagination délirante. Bien qu'*Astron Belt* l'ait précédé historiquement, *Dragon's Lair* fut le jeu qui créa véritablement la révolution laser. Pour les joueurs, le dragon donna un souffle nouveau - et brûlant - au « vidéogaming » en leur permettant de contrôler - mieux : d'interpréter - un personnage sympathique, plus expressif qu'aucun *Pac man* ou *Donkey Kong*, comparable aux héros de dessins animés qui font rage le samedi matin sur les télévisions américaines. Pour la profession toute entière, *Dragon's Lair* ne fut pas moins important. A la mi-83, l'industrie des jeux électroniques souffrait de sa crise de croissance la plus grave : les arca-

des se vidaient, les consoles invendues s'empilaient dans les magasins, et les micro-ordinateurs n'étaient pas encore suffisamment nombreux pour assurer totalement la relève d'un marché malade... L'arrivée d'une telle nouveauté - et les perspectives d'avenir qui l'accompagnaient - fut donc accueillie comme une manne céleste !

Enfin, pour les créateurs du jeu, Don Bluth et ses associés, l'opération se révéla pour le moins profitable.

« Nous avons vendu plus de 8 000 unités de "Dragon's Lair" aux Etats-Unis, nous révélait Don Bluth il y a quelques semaines. Le jeu nous a coûté 1,3 million de dollars, et en a rapporté 32 ! »

Visiblement, Bluth, dont les bureaux relativement modestes sont situés à Tarzana, une banlieue de Los Angeles, est le pre-

mier surpris par cet immense succès. Calme, réfléchi, il parle de cette aventure avec la perplexité d'un chercheur d'or ayant trouvé un filon par accident, au pas de sa porte. Il faut dire que rien ne le préparait à devenir une star des jeux vidéo. Il est, avant tout, un créateur de dessins animés autodidacte, dont la carrière commença en 1956 chez Disney. Après avoir travaillé sur *La belle au bois dormant* (dont *Dragon's Lair* est d'ailleurs partiellement inspiré !), il quitta les studios pour n'y revenir qu'en 1971, à l'occasion de *Robin des Bois*,

puis Bernard et Bianca, Peter et Elliot le dragon, et Rox et Rouky. C'est durant cette période que Bluth découvrit à quel point l'art de l'animation, tel que l'avaient pratiqué Walt Disney et ses prin-

cupaux émules, avait régressé. Tout ce qui faisait la splendeur de *Pinochio* ou d'un *Bambi* - la richesse des couleurs, la profondeur des décors, l'animation du moindre détail, la multitude d'effets spéciaux, etc. - avait été peu à peu abandonné au profit de techniques plus simples et moins coûteuses. C'est pourquoi en 1979, Bluth et ses deux associés Gary Goldman et John Pomeroy démissionnèrent pour fonder leur propre studio - devenant ainsi les premiers concurrents sérieux de Disney depuis 40 ans ! Aussitôt, Bluth, Goldman et Pomeroy commencèrent à travailler sur leur premier long-métrage : *Le secret de Nimh*. Incontestablement sur le plan visuel, le film est une réussite absolue : avec ses 600 teintes différentes, ses climats tourmentés et son animation proche de la

perfection, il peut rivaliser avec les plus grands dessins animés du monde. Malheureusement, son scénario (mettant en scène une colonie de rats intelligents), n'est pas de la même qualité et, au box office, *Nimh* faillit emporter son secret dans la tombe !

Mais c'est de cet échec commercial douloureux que naquit le succès de *Dragon's Lair*.

« A la fin du "Secret", nous espérons que le film rapporterait de l'argent afin que nous puissions en réaliser un autre, se remémore Don Bluth. Cela n'a pas marché. Personne n'a voulu nous donner de l'argent pour un second long-métrage. De surcroît, le syndicat des animateurs s'est alors mis en grève, décourageant notre investisseur potentiel. Nous étions résignés

à faire faillite. On nous alors proposé de faire un jeu vidéo. Je ne joue jamais à ce type de jeu, et je ne savais donc pas ce que l'on pouvait en tirer. Mais nous nous y sommes mis quand même... »

En fait, le développement de *Dragon's Lair* ne fut pas aussi simple que les propos de Don Bluth peuvent le laisser penser. Gary Goldman, son associé, se rappelle les remous qui accompagnèrent la création du jeu :

« Le concept nous a été apporté par AMS, une société d'informatique. A l'origine, c'était un jeu

intellectuel, lent, où le joueur devait réfléchir avant d'engager le combat avec l'un ou l'autre des dangers qui se présentaient à lui. A l'issue de plusieurs réunions, nous avons décidé de le rendre beaucoup plus rapide, afin d'en faire un vrai jeu d'arcades. Nous avons même changé le titre, qui

Suite page 21



était alors "Into the Dragon's Lair" (Dans l'ancre du dragon). Pour ce qui est de la trame du jeu, elle a été écrite par des scénaristes de chez AMS, qui nous ont apporté des storyboards très schématiques. Mais Don a pratiquement tout repensé. Il a dessiné le personnage de Dirk l'Audacieux, et a ajouté celui de la princesse Daphné. Dans le scénario original, il n'y avait en effet ni fille ni sauvetage ! Le seul but de

avec les gens d'AMS et a tout recommencé. Il a créé un environnement truffé d'embûches où le personnage avait un certain nombre de choix, parmi lesquels la bonne solution. Finalement, nous avons encore travaillé pendant un mois et demi, avons ajouté tous les effets spéciaux ainsi que la musique et les dialogues, et sommes arrivés à créer environ 25 minutes d'animation. » C'est donc au niveau de la

## « LA PRINCESSE YUM-YUM S'EST APPELÉE DAPHNÉ »

Dirk était de trouver un trésor. Nous avons pensé qu'il était regrettable de fonder un jeu sur le seul principe de la cupidité, et qu'il valait mieux avoir à la place une princesse en danger. Nous avons donc créé la princesse Yum-Yum (inspirée du jeu de Mikado), dont le nom a été changé plus tard en Daphné. » Pour l'équipe de Bluth, les deux mois et demi suivants furent consacrés à l'apprentissage d'un art nouveau : la fabrication d'un jeu vidéo.

« C'est très différent d'un film d'animation normal, » poursuit Goldman, « dans la mesure où il n'existe pas de continuïté. Chaque décision du joueur correspond à une rupture dans le déroulement du récit. Nous avons donc dû créer un ensemble de séquences très brèves, très fortes, ce qui n'a rien de comparable avec le flot continu, composés de moments d'action et d'accalmie, qu'est un film de long-métrage. Nous voulions pouvoir montrer cinq minutes terminées du jeu au salon de Chicago en mars. Nous avons brûlé les étapes. Normalement, en animation, on passe du storyboard à l'ébauche, puis à un dessin animé grossier. Les ébauches sont ensuite encrées, et le fond est ajouté. Mais dans le cas de Dragon's Lair, nous avions si peu de temps que nous sommes passés directement au stade de l'ébauche, sans faire de storyboards ! Néanmoins, un jour, après avoir investi 600 000 dollars, Don a réalisé que notre jeu n'était pas au point. »

Quel était le problème ? « Nous n'avions pas assez de dangers, de pièges ! s'exclame Goldman. Don s'est alors enfermé dans une pièce

conception du jeu que Bluth et son équipe rencontrèrent le plus de difficulté. Il est surprenant d'apprendre que les questions techniques relatives au disque laser furent les plus simples à résoudre.

« La technologie nécessaire à ce système existe depuis longtemps, ajoute Gary Goldman. Les premiers lecteurs de disques laser remontent à 1977. Déjà, à cette époque, la possibilité de les relier à un ordinateur existait. Beau-coup de gens y pensaient... Il fallait simplement attendre que quelqu'un ait suffisamment de courage pour s'y risquer ! »

Avant tout, Dragon's Lair et ses imitateurs fonctionnent par un système classique de lecture de vidéo-disque. Dans celui-ci, un rayon laser - dont la propriété est d'être de fréquence constante, donc extrêmement « dense » et précis - vient frapper un disque dont la surface est percée d'une multitude de trous microscopiques. A leur contact, le faisceau est modulé, traité, et récupéré par des photodiodes. Le résultat : une image apparaît à l'écran.

Dans des circonstances normales - pour la projection d'un film par exemple - ces images sont lues par le faisceau laser dans l'ordre des sillons (qui vont du centre vers la circonférence, à l'inverse d'un disque normal), en flot continu. Mais en connectant un circuit informatique à ce dispositif, il est possible de faire exécuter au rayon laser, avec une précision absolue, des « sauts » en avant ou en arrière. Dès lors, la conception d'un jeu devient envisageable. Au départ, le rayon lit le disque dans sa continuité... Mais dès que le joueur actionne une commande,

# COCONUT PROGRAMME

c'est + de 800 TITRES

**pour votre :**  
**SPECTRUM**  
**THOMSON**  
**ELECTRON**  
**ORIC / ATMOS**  
**COMMODORE**  
**BBC**  
**ATARI**

- démonstration permanente
- des spécialistes
- des imports
- les derniers logiciels
- des exclusivités
- des prix très British...
- un club (moins 10 %)

ORIC/ATMOS		FF	CBM 64		FF
TYRANN .....	170		BEACH HEAD .....	150	K7
SCUBA DIVE .....	110		ARCHON .....	415	D
MISSION DELTA .....	105		MANIC MINER .....	130	K7
FIRE FLASH .....	130		SOLO FLIGHT .....	230	K7/D
BUSINESS MAN .....	140		FLIGHT SIM II .....	510	D
CHESS II VOCAL .....	200		MOTHERSHIP .....	120	K7
XENON .....	80		SEAFOX .....	450	CA
BASIC ETENDU .....	160		FORT APOCALYPSE .....	310	D
SPECTRUM			PROMOTIONS		
JET SET WILLY .....	110		ALCHEMIST (SPEC) .....	70	
ANT ATTACK .....	110		MANIC MINER (SPEC) .....	95	
CHEQUERED FLAG .....	120		AGILE D'OR (OR/ATM) .....	130	
ZAXXAN .....	110		DRIVER (OR/ATM) .....	110	
TRASHMAN .....	110		ZAXXON (CBM 64) .....	280	D
FIGHTER PILOT .....	110				
PEDRO .....	90				
SABRE MULE .....	150				
ATIC ATAC .....	100				

Offre valable jusqu'au 30/11/84 dans la limite des stocks.

## COCONUT

13, BOULEVARD VOLTAIRE - 75011 PARIS  
 MÉTRO RÉPUBLICQUE

**(1) 355.63.00**

DU LUNDI AU SAMEDI DE 10 H A 19 H

**VENTE PAR CORRESPONDANCE**  
*catalogue sur demande*

Joignez votre chèque à la commande, ajoutez 20 FF pour le port.  
 10 FF de réduction sur présentation de ce bon.

il va se placer sur un autre sillon, correspondant à l'ordre donné. Cette méthode implique que pour chaque situation, les créateurs du jeu prévoient les possibilités offertes aux joueurs et les conséquences qui découlent de leurs décisions. Chacune de celles-ci doit être mise en image et stockée sur le disque... Ainsi, avons nous l'impression de manipuler à loisir le héros du jeu, alors que ses actions ne sont en fait qu'une succession de segments extrêmement brefs mis bout à bout.

*Dragon's Lair* nous apporte évidemment l'illustration idéale de ce principe. Pour chaque pièce et chaque pièce — qu'affronte Dirk l'Audacieux, un certain nombre de possibilités ont été imaginées, dessinées et enregistrées sur le disque par l'équipe de Don Bluth. Quand le héros se trouve face à un monstre, par exemple, deux choix sont possibles : le joueur peut s'emparer d'une épée - auquel cas le laser se positionne sur le sillon du disque contenant les images relatives à la séquence d'événements qui découle de cette décision - ou préférer prendre la fuite - le laser se place alors sur un autre sillon et d'autres images apparaissent. Donc, pour chaque scène que l'on voit à l'écran, il en existe une ou plusieurs autres qui demeurent invisibles car elles correspondent à d'autres choix, à d'autres scénarios possibles.

Lorsque *Dragon's Lair* fit son entrée dans les arcades, les joueurs furent fascinés par les voies nouvelles qu'ouvrait la technique du disque laser. Certains firent néanmoins remarquer que les mouvements de Dirk l'Audacieux n'étaient pas totalement contrôlables par les commandes, et que, lorsque Dirk échappait à un piège, il se passait quelques secondes avant qu'il ne ressurgisse dans une des autres pièces du château. Ces défauts ont des origines distinctes. D'une part, il est effectivement impossible de maîtriser parfaitement tous les mouvements du personnage dans la mesure où ceux-ci ont été prédéterminés. En fait, en actionnant les commandes dans le sens qu'il souhaite, le joueur ne fait que choisir un série de déplacements et d'événements qui figurent, parmi d'autres, dans une sorte de « banque » de séquences animées. Evidemment, plus ces séquences sont brèves et

variées, plus l'illusion de liberté du joueur est grande. Mais elle ne peut pas être totale.

Quant au second défaut, il provient du système lui-même. Quand le joueur actionne une commande, la « tête de lecture » du disque laser se déplace vers le sillon adéquat. Le temps de cette opération peut être rendu très court, voire imperceptible, grâce à un placement astucieux des images sur le disque.

« Pour *Dragon's Lair*, les séquences où le personnage "meurt" sont placées juste derrière chaque séquence correcte, commente Richard Fréminet, spécialiste des questions techniques chez Bally France. De cette manière, si le joueur commet une erreur, le résultat apparaît immédiatement à l'écran. » *Astron Belt* repose sur le même principe : « Des ima-

gées créées grâce à un système de quartz.

« Ce sont tous à la base des carrés, explique Richard Fréminet, qui sont découpés de manière à obtenir un dessin ».

Evidemment, avec un logiciel sophistiqué, ce découpage peut devenir très fin et permettre d'obtenir des petites merveilles. Mais le disque laser est infiniment supérieur. Qu'il s'agisse de dessins animés, de scènes de films, de simulations par ordinateur, etc., il peut enregistrer et reproduire toutes les images concevables avec une fidélité absolue. Il est de plus à l'abri des rayures, car, pour obtenir une seule image à l'écran, le laser en lit deux identiques (situées à deux endroits différents du disque), qu'il superpose. De cette manière, si l'une d'entre elles est détériorée, l'autre

## « DES PRISES DE VUES RÉALISÉES PAR L'U.S AIR FORCE... »

ges d'explosion sont intercalées entre toutes les séquences. A la moindre erreur, le laser n'a que quelques sillons à franchir pour les trouver et les faire passer à l'écran. En cas de succès, en revanche, il saute cette séquence et passe à l'épreuve suivante. » Parfois, cependant, les temps morts sont inévitables. Dans *Dragon's Lair*, ils interviennent au moment où le laser doit aller se poser sur une nouvelle plage correspondant à une nouvelle série de pièges. Ce déplacement, plus long que les autres, nécessite un arrêt momentané de l'image.

Mais ce défaut est aussi une qualité. Car ces « sauts de puce » qu'effectue le laser rendent le jeu beaucoup plus souple. Dans un « videogame » traditionnel, les épreuves se suivent toujours dans un ordre immuable... Dans *Dragon's Lair*, par contre, un simple programme a suffi à rendre la succession des pièges aléatoire... Le château du dragon est un endroit où l'on ne prend jamais deux fois le même chemin, ce qui le rend passionnant.

Les jeux à disque laser possèdent d'autres atouts par rapport à leurs concurrents. Au premier plan : la perfection du graphisme. Pour les jeux « normaux », les personnages et les décors sont

en corrége les défauts. Enfin, il faut remarquer que les disques laser permettent de créer des jeux plus longs que les autres. Si *Dragon's Lair* avait été conçu avec une technique classique, le nombre d'épreuves aurait sans doute été d'une dizaine seulement au lieu des trente huit existantes, à cause de la capacité plus réduite des jeux à quartz sur le plan du graphisme. Plus longs, plus réalistes, plus variés... les jeux à laser en sont finalement venus à ressembler à ceux que les Américains appellent des « mini-films », où le joueur est également acteur, et où les spectateurs qui l'entourent voient défiler à l'écran un court-métrage hyper-rapide, plein de rebondissements, dont le scénario semble improvisé avec maestria par celui qui tient les commandes.

L'intérêt de cette innovation ne pouvait passer longtemps inaperçu auprès des « businessmen ». Dès la sortie triomphale de *Dragon's Lair*, la plupart des constructeurs mirent en chantier leur propre gamme de jeux à laser. Parmi ceux-ci, on compte quelques bonnes surprises. *Astron Belt*, que nous avons déjà cité, est un excellent jeu de bataille spatiale, agrémenté de quelques séquences de manœuvres à basses altitudes au milieu de reliefs

extra-terrestres particulièrement fourbes. Sur le plan graphisme, *Astron Belt* affiche un réalisme bon teint. Mais il ne peut rivaliser avec *M.A.C.H. 3*, véritable simulateur de vol pour bombardiers ou chasseurs, où des prises de vue acrobatiques réalisées par l'U.S Air Force servent de toile de fond au jeu !

Mais revenons sur terre. *Dragon's Lair*, *Astron Belt* et *M.A.C.H. 3* furent les premiers jeux à disques laser et demeurèrent parmi les meilleurs. Depuis, nous avons eu droit à une avalanche d'émules et d'imitateurs. Souvent, ce sont des jeux inventifs, tels *Star Rider* et son extraordinaire course à moto, *Spy Hunter* et sa console-gadget faite sur mesure pour les apprentis-James Bond, ou *Atomic Castle* et ses zombies post-atomiques. Dans leur immense majorité, cependant, ces jeux souffrent d'un mal fatidique : ils ne prennent pas suffisamment en compte, dans leur conception-même, les possibilités inhérentes au système du disque laser. Ceci est particulièrement vrai pour les jeux sportifs. Malgré toute sa sophistication, le *Laser Grand prix* ne vaut pas le *Pole Position* d'Atari. Ce dernier est mieux conçu, présente des images très honnêtes, et ne souffre pas des interruptions dues au temps de recherche du faisceau laser, qui intervient après chaque accident. De même, la console *Star Wars*, qui bénéficie d'une simulation de relief exceptionnelle, domine largement un *Interstellar Fantasy* ou un *Galaxy Ranger*. Contrairement à *Dragon's Lair*, ces jeux ne possèdent ni l'originalité, ni la splendeur graphique, ni le sens de la mesure que pourrait leur permettre le disque laser... Dans ces conditions, pourquoi les joueurs les préféreraient-ils aux consoles traditionnelles, dont les parties coûtent deux fois moins cher ? Nous en venons fatalement aux questions d'argent. Sur ce plan, les jeux à disque laser présentent un problème majeur : ils coûtent beaucoup plus cher que les autres en conception et en fabrication. Par conséquent, ils sont vendus plus cher aux arcades, qui prennent des risques plus importants. Ces facteurs économiques ont ralenti la pénétration des consoles vidéo-disque en France.

« Il existe environ 300 jeux laser

en France actuellement, commente M. Liévoix, Président de la société d'importation Sociodimex, parmi lesquels 180 M.A.C.H. 3 et une centaine de Dragon'Lair. Pour l'instant, nous n'avons pas obtenu les résultats escomptés. Les jeux sont chers, et, de plus, posent des problèmes techniques. Les lecteurs laser utilisés par les fabricants sont des modèles courants, destinés à la vente au public. Ils sont conçus pour fonctionner environ six heures par semaine, en lisant les disques de manière continue. Mais nous, nous ne faisons travailler six heures par jour, avec des recherches continuées de silons ! Le fait est, les pannes sont fréquentes, et les réparations très difficiles. Richard Frémier ajoute : « Le gros ennemi des lecteurs laser est la poussière. Or, ils sont emmagasinés dans des consoles où l'isolement est presque inexistant. Dans ces conditions, il est tout à fait impossible de les entretenir convenablement. »

Ces problèmes peuvent-ils être résolus à court terme ? Certainement. Philips et Pioneer s'apprent à proposer aux fabricants de jeux des lecteurs semi-professionnels qui résisteront mieux aux conditions d'utilisation des arcades. En outre, les sociétés de création japonaises viennent de mettre au point des « kits », composés d'un disque laser et d'une plaque logique, qui peuvent être intégrés à une console existante. Les arcades pourront ainsi acquérir un jeu nouveau pour un prix très raisonnable sans avoir à réinvestir en équipement lourd. Le marché des jeux à laser pourrait donc connaître, sur la plan économique, un assainissement salutaire. Le principal problème demeure celui de la qualité des produits.

« Les jeux à laser récents manquent d'idées », déplore M. Liévoix. Ils ne font que retomber dans les schémas classiques d'épreuves sportives ou de batailles spatiales. » A 9 000 kilomètres de distance, Gary Goldman semble lui faire écho : « Après Dragon'Lair, environ douze jeux à laser sont sortis. Parmi ceux-ci, trois seulement ont bien marché. De ce fait, les arcades se sont trouvées suréquipées en consoles qu'elles avaient payé très cher : 3 000 ou 4 000 dollars au lieu de 2 000 - et qui ne leur rapportaient

pas grand chose. Quand nous avons sorti Space Ace, elles n'avaient plus d'argent : nous n'en avons vendu que 3 000 au lieu des 8 000 escomptés. » Space Ace est néanmoins un excellent jeu. Le héros, Ace, y affronte Borf, un extra-terrestre qui possède une arme redoutable : Infanto Ray. A cause de ce dernier, Ace se trouve rajeuni de 20 ans ! C'est donc sous la forme d'un enfant qu'il doit lutter contre la plus belle galerie de monstres de toute la galaxie : Carnicula, la plante carnivore ; les Grootes, sortes d'hommes préhistoriques amateurs de chair fraîche ; les Sphères de Sécurité ; les androïdes tueurs ; les mitrailleurs vélocyclistes (!)... sans compter la belle Kimberley, qui, sans cesse, insulte le malheureux héros ! Ace possède cependant une arme

laid Don Bluth. Par exemple, la confrontation entre le héros de Space Ace et un double de lui-même qui est malféique repose sur une pensée sérieuse. Nous avons tous une mauvaise nature en nous qui essaie de nous détruire. A ce niveau, le jeu a une dimension symbolique. » Pour le moment, Bluth et ses collaborateurs se consacrent surtout à la préparation de nouveaux films. Le premier sera peut-être l'histoire d'une amitié entre une petite fille et la dernière baleine bleue du monde... Et le second une adaptation cinématographique de Dragon'Lair ! Ce retour au cinéma n'empêche pas Bluth de penser à ses prochains jeux d'arcades. Déjà, un Dragon'Lair II est en train d'être dessiné. « Il est sous-titré Time Warp (Voyage dans le temps). Nous

Quant au jeu suivant, ce sera un conte sous-marin...

« Il s'intitule Sea Beast. Pour le moment, il est en suspens : nous ne savons pas si nous le réaliserons ou non. C'est l'histoire d'un marin qui rencontre une petite sirène dont il tombe amoureux. Pour aller la rejoindre, il se jette à l'eau, mais le roi Neptune essaie de l'empêcher de la retrouver. » A en juger par la vivacité avec laquelle Bluth évoque ses prochaines réalisations, il est évident qu'il croit en l'avenir des jeux vidéo. Dans ce domaine, il a même tout un visionnaire : « Pour moi, un bon jeu est un jeu auquel un grand nombre de gens peut être associé, soit en participant directement, soit en regardant. Pour le moment, nous sommes limités aux consoles d'arcades. Mais un jour, le laser pourra certainement projeter des images sur un grand écran. Ainsi, toute une assemblée pourrait jouer ensemble. Deux ou trois personnes iraient sur une sorte de podium, actionneraient les commandes de jeu, tandis que les autres regarderaient. Puis, ils seraient remplacés, etc. Je crois que c'est une chose qui se concrétisera dans le futur. »

Dans un avenir plus immédiat, les jeux à laser doivent franchir un pas décisif : l'entrée chez les particuliers. Jusqu'à présent, rien n'a été fait dans ce domaine. Coleco, qui était sensé distribuer une version « domestique » de Dragon'Lair avec vidéo-disque, a finalement préféré adapter le jeu à son système Colecovision, lui faisant perdre du même coup tout ce qui faisait son attrait. Techniquement, la présence de jeux à disque laser dans les foyers ne pose aucun problème. Reliés entre eux, un lecteur, un micro-ordinateur et un téléviseur peuvent permettre de retrouver chez soi toute la splendeur des jeux d'arcades. Mais actuellement, les lecteurs de vidéo-disques sont encore chers et peu répandus. En France, ils ne seront proposés à la vente que dans plusieurs mois par Philips et Pioneer. Mais leur succès n'est pas évident.

Peut-être au fil des années, la supériorité des lecteurs de disque laser en termes de reproduction d'images finiront-ils par faire triompher cette technique.

Guy DELCOURT

## BLUTH RENONCE A TRAVESTIR DIRK EN FEMME D'HENRY VIII!...

secrète : à certains moments précis, il peut retrouver sa forme adulte... et affronter des monstres plus redoutables encore ! Bluth et ses collaborateurs ont apportés encore plus de soin à Space Ace qu'à Dragon'Lair. Le jeu est plus rapide, l'animation plus riche, et les créatures et les décors dignes d'Alien ou de La guerre des étoiles.

« Techniquement, Space Ace est supérieur à Dragon'Lair, commente Gary Goldman. Dans ce dernier, les effets sonores étaient assez limités. Mais pour Space Ace, nous avons utilisé 35 pistes d'effets, trois pistes de dialogue et deux pistes de musique. Nous avons essayé de créer un jeu stimulant, plus dense. Pour l'apprendre, un bon joueur doit compter deux semaines. Certains y sont parvenus en quatre jours, mais cela leur a coûté environ 280 dollars ! En prenant son temps, on ne dépense qu'entre 30 et 80 dollars pour arriver au but. »

L'attrait qu'exercent les jeux conçus par Don Bluth ne vient pas seulement de leur rapidité et de leurs prouesses visuelles, mais aussi des idées de leur créateur. « Pour moi, le dessin animé est une manière humoristique d'exprimer des idées sérieuses voire philosophiques, nous révé-

trouverons Dirk et Daphné, qui sont maintenant mariés et ont 13 enfants ! Un magicien s'empare de Daphné et l'emmène dans un voyage à différentes époques de l'histoire. Dirk doit évidemment partir à sa recherche, mais il doit d'abord éviter sa belle-mère, qui est furieuse contre lui ! Ensuite, la poursuite s'effectue dans les lieux et temps les plus divers : la préhistoire, l'appartement de Beethoven (au moment précis où il écrit la Cinquième Symphonie), le jardin d'Eden, le château de Barbe bleue, etc. Nous pensions réaliser une séquence où Dirk serait déguisé en l'une des femmes d'Henry VIII, mais c'était peut-être un peu excessif, et nous y avons renoncé ! » Pour les fans de jeux à laser, ce Dragon'Lair II contient également une surprise finale.

« Le jeu a deux fins, poursuit Bluth. « Dans le premier cas, le joueur a gagné beaucoup de points : il retrouve Daphné, et tout finit bien. La seconde fin est réservée aux joueurs qui ont réalisé un score extraordinaire. Ceux-là verront la princesse se transformer en un monstre horrible. Pour la faire revenir à sa forme normale, ils devront lui ôter l'anneau que le magicien lui a glissé au doigt... »



# EXL VOIT ROUGE

Dans quelques jours — à l'occasion du SICOB —  
Exelvison va dévoiler un micro-ordinateur unique en son genre.

Le EXL 100, de père et mère français,  
s'offre le luxe d'un clavier et de joysticks à infra-rouge.

En avant-première, Tilt l'a essayé  
pour vous. Pas mal du tout...

C'est dans un grenier, il y a trois ans, que trois amis, Jacques Palpacuer, Christian Petiot et Victor Zebrouch, imaginèrent L'EXL 100. Après de multiples demandes, ils obtinrent une aide de la Compagnie générale de constructeurs téléphoniques. A présent la société Exelvison existe depuis août 1983, dans un paradis, la cité Sophia Antipolis, près de Cannes.

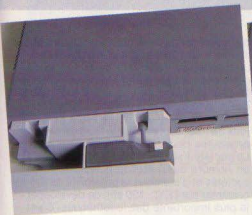
Le micro-ordinateur EXL 100 est à usage domestique. Ses principaux atouts sont le clavier et les manettes de jeux reliés à l'unité centrale — placée sous le téléviseur — par un système infra-rouge.

L'Exelvison EXL 100 doit être commercialisé dans le courant de ce mois de septembre 1984 à l'occasion du Sicob. La version de base, unité centrale 34 Ko de mémoire vive dont 32 Ko BASIC (mais 16 Ko seulement sont utilisables pour la programmation en Basic) avec un clavier à infra-rouge sera proposé à un prix public inférieur à 3 000 F.

Cet ordinateur appelle quelques précisions techniques. Le système de liaison par commande infra-rouge permet d'utiliser soit le clavier, soit les manettes de jeux à une distance d'environ cinq mètres sans aucune

liaison par câbles. Ce type de commande à deux joysticks n'a jamais encore réellement abouti, en raison d'une trop grande incertitude de fonctionnement ; il semble que cette technique soit aujourd'hui au point. Débarrassé des câbles de liaison, vous pouvez enfin programmer ou jouer bien installé dans votre fauteuil.

L'Exelvison se présente en deux éléments. L'unité centrale peut être placée sous le téléviseur, ce qui réduit beaucoup l'encombrement de l'ordinateur. Le clavier Azerty, avec les caractères accentués à infra-rouge se compose de 61 touches en caout-



Une trappe permet de ranger les joysticks



chouc semi-dur. La frappe est aisée mais exige une certaine habitude. A chaque touche pressée, un bip sonore retentit ce qui permet d'éviter de nombreuses fautes de frappe. Ce signal peut être supprimé s'il devient trop strident. La connection au téléviseur s'effectue à partir du boîtier central.

### L'ordinateur intelligent

Il s'agit d'un ordinateur français qui fonctionne en Secam. Il est fourni à la base avec une prise Péritel qui donne une image excellente. Un adaptateur antenne est disponible pour environ 300 F, mais l'image

ainsi produite est un peu plus trouble. Les manettes de jeux à infra-rouge dispose d'un emplacement de rangement qui se situe à gauche dans l'unité centrale (partie grise). Ce système nous a séduit car il évite de voir les accessoires de l'ordinateur traîner n'importe où. Cette paire de manettes bientôt disponible pour environ 250 F, est une première mondiale. L'EXL 100 permet la sauvegarde ou la lecture de programmes sur cassettes audio standard. Le magnétophone utilisé ne demande aucune spécification particulière. Cette connexion se fait au niveau de l'unité centrale.

L'une des particularités de l'Exelvision EXL 100 réside dans sa compatibilité Videotex. Une entrée « BUS » sur l'unité centrale est réservée à un modem aux normes Videotex française. Il vous en coûtera environ 1 000 F pour transformer l'EXL 100 en un véritable Minitel intelligent et ainsi accéder aux services Videotex. Cette même entrée « BUS » sera utilisée pour connecter une extension disquette à partir de 1985. L'EXL comporte également une interface RS 232 qui permet d'utiliser une imprimante de type classique. Un autre détail amusant, l'unité centrale possède aussi un « BUS » domestique qui permet de contrôler à partir de l'ordinateur divers appareils ménagers, ampoules, radiateurs, système d'alarme... Un clavier musical sera bientôt disponible pour l'initiation au solfège et à la musique. Actuellement les logiciels disponibles sont sur cartouches de mémoire morte, mais prochainement, certaines

sociétés françaises comme Sprites proposeront des programmes sur cassettes. L'Exelvision EXL 100 fonctionne grâce à deux micro-processeurs. Il s'agit des TMS 7020 et TMS 7041 de Texas Instruments, l'un deux, le TMS 7020, gérant la gestion de l'écran. L'EXL 100 comporte par ailleurs une autre innovation, un circuit de synthèse vocale, le TMS 5220 A, qui permet à l'intérieur d'un programme d'utilisation, de stocker des messages parlés. Une autre nouveauté, la mémoire à semi-conducteur qui permet de sauvegarder et lire des pro-

grammes de 16 Ko sur une cartouche pour environ 500 F. Grâce à une pile au Lithium, il conservera les informations environ 24 mois. Le chargement est ultra-rapide et totalement fiable mais ce procédé revient vraiment très cher.

Le langage Basic de l'EXL 100, comporte tous les ordres classiques que l'on peut s'attendre à trouver sur un micro-ordinateur. Ils sont d'un maniement très simple et permettent ainsi aux débutants de réaliser de petits programmes sans aucune difficulté. En mode « texte », vous disposez de 40 colonnes sur 25 lignes ; par contre la haute résolution graphique donne accès à

### RADIOSCOPIE

- **Origine :** France
- **Connection T.V. :** Péritel/antenne VHF en option
- **Microprocesseur :** TMS 7000
- **Mémoire vive :** 34 Ko
- **Mémoire morte :** 32 Ko
- **Extension Ram :** 64 Ko
- **Affichage :** 40 colonnes de 24 lignes en 8 couleurs
- **Haute résolution :** 320 x 250 pixels avec 8 couleurs adressables pixel par pixel
- **Son :** Synthétiseur vocal
- **Couleurs :** 8
- **Joystick :** 2
- **Entrée cartouche :** oui
- **Crayon optique :** non
- **Disquette :** oui
- **Prix :** 3 000 F environ

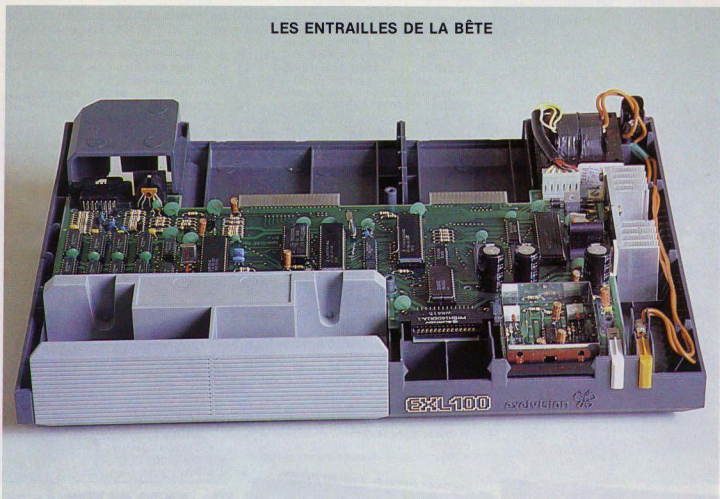
320 x 250 pixels avec huit couleurs, mixables à l'infini. Les 80 000 pixels sont tous adressables pixel par pixel avec l'une des huit couleurs. Sa qualité graphique en haute résolution avec une prise Péritel est tout à fait exceptionnelle. L'EXL 100 possède de très nombreuses fonctions graphiques comme « Flash » qui déclenche l'édition de textes ou de graphiques à l'écran : « Color A, B » qui permet de changer une couleur à l'écran ; « Set » pour allumer un point ; « Reset » pour en éteindre un autre... Pour la réalisation de logiciel ludique, l'utilisateur dispose de l'instruction Sprite (lutin) pour définir un caractère ou un dessin sur une matrice 8 x 8. Il est ensuite possible de l'animer à votre guise sur l'écran sans aucune difficulté.

### Il parle avec extension

En ce qui concerne les sons, l'EXL 100 n'est pas comparable aux micro-ordinateurs concurrents dans cette gamme de prix. En effet, il possède un synthétiseur vocal intégré, géré par un micro-processeur indépendant du reste de l'ordinateur. Il est aussi possible de faire parler l'ordinateur dans vos propres logiciels, mais attention, si cela est possible, l'opération exige un bon niveau de programmation. Le résultat est



## LES ENTRAILLES DE LA BÊTE



stupéfiant, ouvrez vos oreilles... Une seconde de parole n'occupe que 1 Ko de mémoire vive. Pour éviter les risques de copie, l'EXL 100 de base ne peut produire aucun son, il faut donc utiliser un circuit prédiffusé regroupant la logique interne de la machine. Bref, les logiciels vendus « parlent » mais pour programmer soi-même de la parole, il faut une extension. En ce qui concerne les logiciels, il faut ne pas oublier que seront disponibles pour environ 500 F des cartouches de mémoire CMOS RAM. Il sera ainsi possible au grand public de proposer des programmes sur cartouches ; un seul handicap, la faible mémoire disponible (16 Ko) et le prix. Cela reste tout de même une excellente initiative. Plusieurs langages seront disponibles, il s'agit de l'Assembleur, bien connu pour sa rapidité d'exécution, et le Forth, langage évolué pour une programmation structurée.

Des jeux d'adresse sur cartouches accompagneront la sortie de l'EXL 100 : *Guday*, un traditionnel jeu de labyrinthe très proche de *Pac Man* ; l'action se déroule en milieu aquatique avec des pieuvres, des poissons et du plancton à dévorer ; *Wizord*, une guerre spatiale où vous devez détruire la

forteresse *Wizord*, un logiciel d'action doté de la parole ; *Virus*, une adaptation de *Serpentine* ; *Tennis*, un superbe jeu où l'arbitre annonce lui-même le décompte des points ; *Grand Prix*, une course automobile dont la qualité graphique est excellente ; *Doc Thorax*, où vous participez à une guerre dans l'espace, en trois dimensions. Plusieurs logiciels éducatifs seront aussi proposés, dont *Imagix*, un programme pour réaliser des dessins sur ordinateur (dès l'âge de sept ans) et *Melodix*, un logiciel

d'apprentissage de la musique. Deux « utilitaires » sont également prévus : *Exeltext*, un logiciel de traitement de textes et de systèmes d'édition super-puissante et *Exalcalc*, un système de traitement arithmétique. Suivront des jeux de réflexion, tels que les échecs ou *Othello* et bien entendu des jeux de rôle. Toutes ces cartouches seront proposées pour environ 250 F.

La société Exelvision souhaite proposer à un nombre aussi étendu que possible de sociétés et d'individus la possibilité de programmer sur l'EXL 100 afin de développer la plus importante des ludothèques. C'est pourquoi Exelvision annoncera plusieurs accords de collaboration avec des sociétés spécialisées dans le développement de logiciel.

L'Exelvision EXL 100 est un micro-ordinateur français plein d'astuce qui propose une nouvelle technologie. Le seul reproche que nous pourrions lui faire est sa faible mémoire utilisable pour la version de base, en effet 16 Ko deviennent rapidement insuffisant pour programmer. Un ordinateur plein d'avenir qui devrait grâce à ces grandes capacités, séduire un large public.

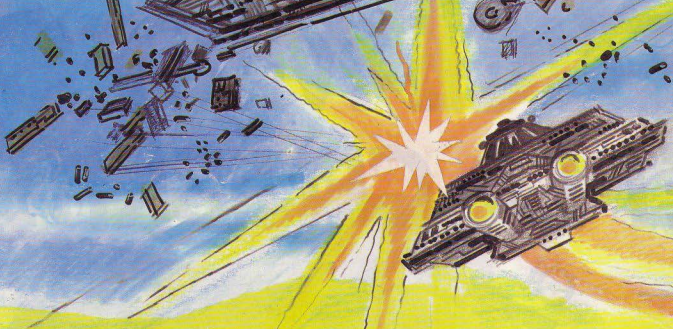
Bertrand RAVEL

### Nous avons aimé :

- le clavier et les joysticks à liaison infra-rouge ;
- le boîtier de rangement des joysticks ;
- la qualité de l'image en Périlet ;
- les possibilités graphiques et sonores de l'EXL 100.

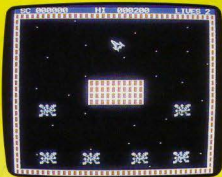
### Nous avons regretté :

- la mémoire un peu faible ;
- le coût des cartouches CMOS ;
- la programmation difficile de la parole ;
- le clavier un peu mou.



# TUBES

## CASSETTES, CARTOUCHES, DISQUETTES : LA SÉLECTION DU MOIS



### ULTIMA ZONE Rebondissements

Ultima Zone est une reprise du célèbre jeu d'arcades, *Météorites*. Vous retrouverez le thème de base bien connu, avec quelques améliorations, notamment graphiques. Vous devez abattre non plus des météorites pacifiques mais des hordes de vaisseaux ennemis aussi rapides qu'habiles. Votre vaisseau se déplace dans une zone limitée par le bord de l'écran, avec au centre une étrange planète rectangulaire. Si vous heurtez l'un des obstacles, vous rebondirez dessus. Vous utiliserez cette technique pour vous déplacer. Votre engin spatial rebondissant d'un coin à l'autre de la galaxie comme une boule de billard. N'en oubliez pas pour autant de combattre vos ennemis. La technique la plus sûre consiste à tirer sans interruption.

Ce logiciel est une excellente reprise d'un jeu classique, maintenant considéré comme l'ancêtre des jeux vidéo.

Cette nouvelle version vous donnera bien du fil à retordre, car maîtriser les rebonds de votre vaisseau réclamera de votre part une grande agilité. L'utilisation d'un joystick pour diriger le vaisseau aurait rendu ce

logiciel beaucoup plus attrayant. (Cassette Tansoft pour *Oric 1* et *Atmos*)

Type : action

Intérêt : ★★★★★

Graphisme : ★★★★★

Bruitage : ★★★★★

Prix : 110 F environ

### KRIEGSPIEL

#### Sur le terrain

Vous allez devoir mener à bien la terrible bataille qui se prépare. Vous disposez de quatre unités de tanks lourds, de cinq unités de tanks légers et de six unités d'infanterie. Chaque unité possède ses propres vitesses de déplacement et sa puissance de tir. Votre mission consiste à envahir le pays ennemi et à investir ses villes, tout en défendant votre territoire. A chaque tour, vous allez déplacer vos unités pour leur faire occuper les places stratégiques. Bien sûr, le déplacement est fonction du terrain : franchir une rivière vous coûtera sept fois plus d'énergie que d'avancer sur une route. Vos unités se déplaçant les unes après les autres ; prenez garde à ne pas créer d'embouteillages. Vos unités d'infanterie ont la possibilité de poser des mines pour ralentir l'adversaire et de se transporter d'une ville à l'autre. Vos déplacements dépendent largement aussi de la météo. S'il fait mauvais, certaines limitations en découleront, en fonction du type d'intempéries : neige, glace, pluie. En occupant de nouvelles villes, vous aurez la chance de pouvoir recruter de nouvelles troupes. De multiples stratégies peuvent ainsi être tentées pour gagner, mais il existe quelques règles d'or : servez-vous toujours une case de retraite et efforcez-vous au contraire de couper celle de l'ennemi. Calculez vos attaques en fonction du terrain, du temps et du nombre



d'unités respectives de façon à ne laisser que peu de place au hasard. Au total, un très bon wargame qu'il vaut mieux cependant jouer au clavier, le joystick étant parfois un peu imprécis. (Cassette Beyond pour *Dragon 32*.)

Type : wargame

Intérêt : ★★★★★

Graphisme : ★★★★★

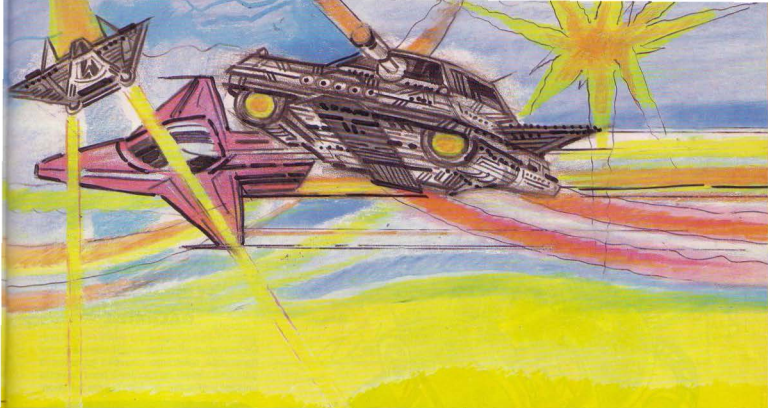
Bruitage : aucun

Prix : 250 F environ

### FRONT LINE

#### Serrez les dents

Êtes-vous courageux ? Alors *Front Line* est pour vous. Car si la première ligne est la place la plus exaltante, c'est également la plus dangereuse ; celle où le contact avec l'ennemi est constant. Le combat commence à pied. Vos armes : un pistolet et des grenades. De quoi tenir les tirailleurs ennemis en respect. Mais au bout de la route, c'est l'affrontement avec les chars. Il faut se dépêcher de trouver un blindé allié vide, pour se glisser dedans et combattre à armes égales. Après avoir franchi la rivière sur un pont étroit et exposé, c'est l'attaque



finale contre le fort ennemi, entouré de mines, armé d'artillerie lourde, et dont les alentours sont protégés par un bunker. Serrez les dents, car c'est le moment de quitter le char et sa — relative — protection, pour réaliser l'assaut à la grenade...

*Front Line* est un jeu de guerre très prenant, qui utilise toutes les possibilités de la poignée *Super Controller*. Les situations variées demandent une adaptation à tous les terrains et les ennemis deviennent de plus en plus coriaces au fur et à mesure de l'avance vers leur fort. Le tout couronné par un graphisme assez réussi. Il est possible de jouer seul ou à deux contre l'ordinateur. (Cartouche Coleco pour console Coleco avec poignées *Super Controller*)



Type : action

Intérêt : ★★★★★

Graphisme : ★★★★★

Bruitage : ★★★

Prix : 235 F environ

## BEAMRIDER

### Le combat infernal

Les possesseurs de console Mattel connaissent bien *Beamrider*, un combat spatial de haut vol. La mission : arrêter coûte que coûte les envahisseurs sur le bouclier protecteur qui entoure la planète.



Certains vaisseaux ennemis peuvent être détruits avec un lasso au laser, d'autres sont quasiment indestructibles. Seules les trois torpilles disponibles par tableau peuvent en venir à bout. Passés les premiers secteurs, le combat devient rapidement infernal, face à des ennemis de plus en plus déterminés. Seuls les héros parviendront au seizième secteur. Un excellent combat spatial. (Cassette Activision pour Commodore 64)

Type : action

Intérêt : ★★★★★

Graphisme : ★★★★★

Bruitage : ★★★

Prix : 125 F environ

## LUNAR LANDER 2

### En douceur

Ça y est ! Le L.E.M. vient de quitter la cabine principale. Il est en pilotage manuel, et commence à survoler le sol déchiqueté de la lune pour aller se poser sur sa base. Le pilotage est simple, en théorie : le réacteur principal provoque une poussée ascensionnelle (trois puissances différentes possibles), les deux réacteurs auxiliaires permettent les déplacements latéraux. Attention ! Un atterrissage trop rapide, et c'est l'écrasement au sol. Trop de gaz, et le

L.E.M. quitte le champ d'attraction planétaire, et va se perdre à tout jamais dans l'espace... La faiblesse de l'attraction lunaire et la simplicité du paysage rendent le pilotage assez facile. Les 1 000 litres de carburant sont amplement suffisants. Mais sur d'autres planètes — il y en a cinq à visiter — un ravitaillement est nécessaire, avec tous les risques que cela comporte. L'accès des dépôts les plus importants est particulièrement dangereux. La désintégration quette les plus intrépides. Mais l'appât du gain rend audacieux : le score est proportionnel à la quantité de carburant restant au moment de l'atterrissage.

Au fur et à mesure du voyage, le pilotage est de plus en plus difficile. Si vous venez



à bout des cinq planètes, le jeu continue avec un vaisseau spatial plus délicat à manœuvrer.

Les champions pourront ainsi piloter jusqu'à cinq appareils différents.

Un jeu simple et classique, mais dont il est difficile de se détacher ! (Cassette Epsilon Software pour TI 99 avec Basic étendu)

Type : action

Intérêt : ★★★★★

Graphisme : ★★★★★

Bruitage : ★★★★★

Prix : 95 F environ

# TUBES



## 3 D LUNATTACK Suicidaire

Vous êtes de loin le meilleur pilote de l'escadrille et votre chasseur, le Z5 et vous ne faites qu'un. C'est pour cette raison que le commandant vous a proposé cette mission : vous devez vous infiltrer à travers les trois défenses des Seiddab et tenter de détruire leur quartier général sur la lune. Le commandant ne vous a pas caché la difficulté de cette mission qu'il qualifie lui-même de suicidaire. Acceptez-vous ? Sans hésiter vous acquiescez, faisant fi de votre vie et ne pensant qu'à la protection de votre chère planète natale.

Le Z5 est un avion dernier modèle, disposant d'un canon laser et de missiles. Son radar vous indique automatiquement l'approche de vaisseaux ennemis. Son système de navigation a été programmé pour vous guider vers la base ennemie. Des indicateurs de niveaux de fuel et de température vous permettent de veiller au bon déroulement de votre vol. La première zone

est défendue par des tanks robotisés qui tirent dès qu'ils vous aperçoivent. Pas d'ennemi dans la seconde zone mais un paysage montagneux, parsemé de mines aériennes. Toute votre habileté sera nécessaire pour les éviter. La troisième zone est défendue par des missiles sol-air se déclenchant automatiquement à votre approche. Enfin dans la zone du Q.G., l'ennemi défendra sa base avec toutes les forces dont il



dispose. En plus de cela, à tout moment peuvent surgir des chasseurs puissants mais, heureusement pour vous, peu maniables. Un très bon jeu d'action aux graphismes en trois dimensions. (Cassette Hewson Consultants pour Dragon 32.)

Type : arcades

Intérêt : ★★★★★

Graphisme : ★★★★★

Bruitage : ★★★★★

Prix : 200 F environ

## GALAXIE-L

### Curieuses révélations

Ce jeu vous offre l'occasion de faire connaissance avec une nouvelle galaxie : la galaxie L. Avant de monter à bord de votre vaisseau spatial, vérifiez le bon fonction-



nement de votre canon laser. Vous devrez l'utiliser pour vous frayer un passage à travers des planètes encore inexplorées qui, dit-on, sont riches en substances minérales. Vous décollez et après quelques heures de vol hypersonique, votre équipier intercepte grâce à son scanner des renseignements inquiétants indiquant la formation d'un labyrinthe et la présence de vaisseaux spatiaux ennemis. Ces derniers ont établi leur quartier général à l'intérieur même de ce dédale de pierres volcaniques. Curieuses révélations pour une planète désolée sur laquelle rien ne peut vivre, ni hommes, ni végétaux. Vous parcourez la Galaxie L à la recherche d'une nouvelle roche, d'une importance capitale pour la Terre. Les particules de cette roche ne sont pas enfouies dans le sol, mais s'étaient à la limite des couches gazeuses. Soyez vigilant, car de nombreux vaisseaux ennemis patrouillent dans les parages et n'oubliez surtout pas qu'il vous faut ramener la précieuse matière sur terre. Ce jeu pour Apple II est d'excellente qualité, mais diriger votre vaisseau demande une certaine habitude. (Disquette Ediciel pour Apple II, II<sup>e</sup>)

Type : action

Intérêt : ★★★★★

Graphisme : ★★★★★

Bruitage : ★★★★★

Prix : 350 F environ

## SUPER SABRE

### Le grand balayage

Un simulateur de vol pour pilotes en herbe et passionnés de combats aériens. Ce logiciel est une réplique très exacte de la simulation de pilotage d'un chasseur nommé « Super Sabre ». Vous devrez décoller et retourner à votre base de départ. Un jeu en temps réel où vous ne devrez relâcher votre attention à aucun moment.

Vous avez entre vos mains les commandes d'un chasseur très perfectionné, équipé d'un pilotage automatique et de missiles à tête chercheuse. Votre mission consiste à protéger la base ultra-secrète de Saigons. Les radars de haute sensibilité viennent de détecter un avion non identifié. L'alerte est donnée, vous devez au plus vite l'intercepter et l'abattre. Durant le vol, vous avez une



vision de trois dimensions des différents obstacles qui vous font face. Vous possédez un radar d'attaque qui vous situe la position de l'avion ennemi par un spot lumineux à chaque passage du balayage. Une carte générale du trajet parcouru vous permettra de vous situer par rapport à la base de Saigons, pour le retour.

Ce logiciel de simulation de vol est l'un des meilleurs que nous ayons rencontré à ce jour pour le micro-ordinateur Spectrum. Vous devrez non seulement combattre l'avion ennemi, mais aussi suivre les règles du pilotage. (Cassette Sprites pour Spectrum)

Type : simulateur de vol

Intérêt : ★★★★★

Graphisme : ★★★★★

Bruitage : ★★★★★

Prix : 110 F environ

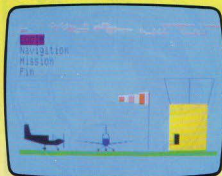
## PILOT

### Si la photo est bonne

Jusqu'ici, la mission s'est déroulée sans difficulté. Décollage impeccable, repérage facile des objectifs à photographier. Mais il n'est pas question de relâcher son attention. Juste devant le nez de l'appareil, une montagne vient d'apparaître. Il faut prendre rapidement de l'altitude, tout en gardant un œil sur le « badin » (indicateur de vitesse) :

en-dessous de 64 nœuds, c'est le décrochage, suivi de l'écrasement au sol... Le virage sur l'aile n'est pas non plus dépourvu de danger. Pris trop serré, il provoque également un décrochage mortel, qui sera évité dans certains cas par une vitesse plus élevée, à condition de ne pas dépasser les 150 nœuds. La structure de l'appareil ne résistera pas ! Il faut pourtant passer à la verticale des objectifs pour réaliser de bonnes photos...

Pilot est un simulateur de vol simple mais intéressant, fort bien venu sur le TO7. Le joystick est utilisé comme un véritable « manche à balai », et l'écran reproduit les indications nécessaires au vol : niveau de fuel, vario (taux de montée ou de descente), badin, altitude, cadence (nombre de degrés par seconde à droite ou à gauche), cap, et enfin l'horizon artificiel, l'un des instruments les plus importants : il permet de contrôler l'assiette de l'avion.



Compte tenu de l'ordinateur pour lequel il est conçu, Pilot est une réussite. (Cassette Infogrammes pour TO7 avec manettes de jeu)

Type : simulateur de vol

Intérêt : ★★★★★

Graphisme : ★★★★★

Bruitage : ★★★★★

Prix : 195 F environ

## STOPPEZ LES MISSILES

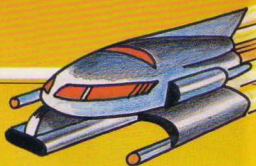
### Annie s'en mêle

Si vous en avez assez des combats spatiaux et autres jeux de guerre, Stoppez les missiles est le jeu qu'il vous faut. Vous incarnez une charmante petite jeune fille, Annie, pacifiste dans l'âme. Or, à son grand dam, elle apprend que le président Raygun vient d'arriver à la base de l'USAF à Greenham Common dans le seul but d'appuyer sur le fameux bouton rouge et de déclencher un terrible holocauste nucléaire. Annie ne peut se résoudre à le laisser faire et va tenter de l'en empêcher par tous les moyens. Sa mission n'est guère facile car la base est vraiment grande et il lui faut chercher les différents escaliers qui lui permettront de monter au dernier étage où se trouve justement ce bouton rouge. Bien sûr, la base est bien gardée et Annie devra éviter les gardes, hobbies et tommies. Dans



la base, rôdent aussi des journalistes en quête de sensationnel. Annie doit éviter absolument de se laisser photographier. Vous rencontrerez encore de multiples sosies de Ronnie Raygun, destinés à tromper Annie et aussi la Dame de Fer à la cuirasse impénétrable. Pour se défendre, Annie n'aura que deux moyens, soit éviter ces personnages, soit les charmer en leur envoyant des baisers, excepté toutefois pour la

# TUBES



Dame de Fer qui y demeure totalement insensible. Vous trouverez aussi dans les différentes pièces des objets qui pourront vous aider : nourriture, boissons, cartes, documents secrets. La meilleure stratégie est de découvrir au plus vite le bouton rouge et d'attendre le président pour le neutraliser. Le dessin des personnages est agréable mais nous regrettons cependant le graphisme trop sommaire des salles. (Cassette C P Software pour Spectrum 48 K.)

Type : action

Intérêt : ★★★★★

Graphisme : ★★★★★

Bruitage : ★★

Prix : 85 F environ



## THRUSTA

Le tandem de choc

Vous, pilote d'élite et votre mini soucoupe, le Thrusta I, faites un tandem de choc. C'est bien pour cela que votre commandant de base vous a confié une nouvelle mission. Vous allez devoir vous rendre sur la planète Spectra et détruire des nids. Dans ces derniers, incubent les œufs de terribles monstres qui peuplent cette planète et menacent d'envahir la Terre. Les œufs éclosent d'ailleurs rapidement et vous aurez à affronter certains d'entre eux. Et ce n'est pas tout : les Spectrans ont engagés des mercenaires chargés de les surveiller. Il faudra vous en préoccuper aussi si vous tenez à la vie. Pour corser le tout, votre soucoupe ne dispose que de canons-laser de faible énergie, capable de détruire les mercenaires mais pas du tout les Spectrans, beaucoup plus résistants. Heureusement, vous trouverez toujours une grosse pierre que vous pourrez pousser et laisser tom-

ber, au bon moment, sur les monstres qui ne s'en relèveront pas. Un jeu d'action au graphisme agréable mais à l'action un peu trop répétitive. (Cassette Software Project pour Spectrum 16 K.)

Type : arcades

Intérêt : ★★★★★

Graphisme : ★★★★★

Bruitage : ★★

Prix : 100 F environ

## SPACE ACTION 64

Feu à volonté

De l'action, encore de l'action, toujours de l'action ! Assis aux commandes d'un avion ultra-rapide, il s'agit de détruire le maximum de météorites, qui défilent en rangs serrés



de chaque côté de l'appareil. Attention ! Le moindre contact avec l'un d'eux, et c'est l'explosion. Le pilote doit posséder d'excellents réflexes et des nerfs d'acier. Il est totalement impossible de relâcher son attention la moindre fraction de seconde, particulièrement lorsque les obstacles rencontrés se déplacent légèrement en biais par rapport à l'appareil. Tirer à l'aveuglette ne suffit pas : le danger surgit d'au-dessus la ligne de tir. Les prudents resteront sur la gauche de l'écran pour avoir le temps de voir venir les météorites. Elles paieront cette sécurité par une vitesse de tir assez lente. Les kamikazes se colleront au bord droit de l'écran, pour profiter d'un tir ultra-rapide. Mais dans ce cas, il faut réagir à la vitesse de la lumière...

Space Action réjouira les fanatiques du tir à outrance et des explosions « feu d'artifice ». (Cartouche Handic pour Commodore 64)

Type : action

Intérêt : ★★

Graphisme : ★★

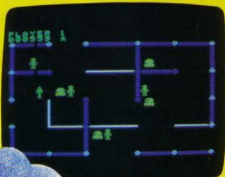
Bruitage : ★★★★★

Prix : 270 F environ

## FRENZY

Co feu d'Otto

Frenzy, c'est le titre d'un film d'Alfred Hitchcock. C'est aussi celui d'un jeu à vous glacer d'horreur. Prisonnier d'un labyrinthe, des robots et des spectres vous attaquent



sans relâche. Il faut tirer, et tirer encore pour tenter de les anéantir. Attention aux terribles attaques d'Otto. Ne vous liez surtout pas à son allure débonnaire et souriante. Car bientôt c'est vous qui rirez jaune. Otto est indestructible, ou presque. Trois tirs au but sont nécessaires pour l'arrêter dans sa course. Et sitôt touché, il réapparaît à l'entrée du labyrinthe.

Une seule solution pour échapper à sa folie meurtrière : changer de salle. Cela permettra d'ailleurs de vous rapprocher de la plante qui donne puissance à toutes ces créatures maléfiques. Anéantissez-les, et tous les monstres s'immobiliseront — à l'exception d'Otto —. Le combat risque alors de tourner, pour un temps, à votre avantage, malgré la poursuite des tirs.

Même si le graphisme n'est pas des meilleurs, Frenzy est une réussite. La variété des salles et des types de surface (certains murs renvoient les balles, d'autres sont destructibles...), la farouche détermination des monstres qui s'approchent de vous avec une terrifiante constance provoquent, au-



délà de la peur, un désir acharné de vendre très cher sa peau. (Cartouche Coleco pour console Coleco)

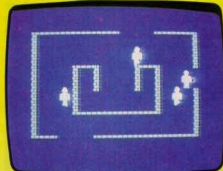
Type : action  
Intérêt : ★★★★★  
Graphisme : ★★  
Bruitage : ★★★  
Prix : 235 F environ

### CASTLE WOLFENSTEIN

#### La grande évasion

Au cours de la seconde guerre mondiale, beaucoup de soldats alliés prisonniers en Allemagne tenteront de s'enfuir pour regagner leur pays d'origine. Les chemins menant à la liberté étaient jonchés d'obstacles et de dangers. Il fallait traverser un pays hostile sans éveiller l'attention des Allemands.

Ce jeu vous propose la reconstitution d'une de ces célèbres évasions. L'action se situe dans le château où s'est établi le quartier général du haut comman-



dement allemand. Vous êtes enfermé dans l'un des cachots lorsque, au hasard d'une conversation entre vos geôliers, vous apprenez que l'état major prépare un plan d'attaque contre les Alliés. Vous n'avez qu'une idée en tête, vous évader afin de porter les documents « top secret » de cette invasion.

Votre mission consiste à sortir sain et sauf de cette forteresse avec les cartes.

Une fois sorti de votre cellule, vous devez partir à la recherche de ces documents confidentiels. Si vous rencontrez l'une des nombreuses patrouilles allemandes, vous avez le choix entre fuir discrètement dans une autre salle sans vous faire repérer, ou combattre.

Vos chances de survie sont très minces car vous n'êtes pas armé. Vous pourrez parfois éviter une patrouille, mais à partir du moment où vous entendrez « MAR... » — en effet le Commodore 64 peut aussi parler — vous n'aurez plus aucun espoir.

Ce logiciel est très distrayant, mais vous n'aurez que très peu de chance de voir les vertes prairies qui s'étendent devant le château. Une fois franchie la limite du pont-levis, plus rien ne peut vous arrêter, mais

avant d'en arriver là... (Disquette Muse Software pour Commodore 64)

Type : action et stratégie  
Intérêt : ★★★★★  
Graphisme : ★★★★★  
Bruitage : ★★★★★  
Prix : 320 F environ

### VICTORY

#### Haute voltige

Les ennemis attaquent par escadrilles entières. Vous êtes seul pour les repousser, aux commandes de votre super-chasseur



qui se déplace et tire dans toutes les directions. Grâce à un radar, vous voyez arriver les vaisseaux ennemis avant qu'ils entrent dans votre champ de vision direct. Il est également possible de se déplacer pour aller directement les attaquer. Attention, il ne faut surtout pas perdre de vue le niveau de carburant afin d'aller ravitailler à temps. Sinon, c'est l'écrasement au sol ! Un autre danger, plus grave encore, certains vaisseaux ennemis se rendent invisibles et apparaissent soudain pour vous attaquer à bout portant...

Victory ne fonctionne qu'avec le Roller Controller, qui permet, avec un peu de pratique, de réaliser de véritables voltiges aériennes. Pourtant ce jeu est plutôt décevant, malgré de bonnes idées (le radar, les ravitaillements...) et le « plus » apporté par le Roller Controller. L'action paraît assez vite monotone. (Cartouche Coleco pour console Coleco avec Roller Controller)

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

## VIDEO-SHOP

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

LA PLUS PETITE SURFACE DE PARIS...

MAIS LE PLUS GRAND CHOIX...

A DES PRIX MICROS...

#### MICRO-ORDINATEURS

- ADAM C.B.S. = 8 500 F
- THOMSON T 07 - M05
- ATARI 600 XL et 800 XL
- SINCLAIR
- COMMODORE
- ORIC ATMOS
- SPECTRAVIDEO

1 logiciel gratuit  
pour tout  
achat

#### JEUX VIDEO et ELECTRONIQUES

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

Vente :  
• ATARI = 649 F  
• VECTREX = 850 F  
• COLECO = 1.350 F  
• MATTEL = 990 F

#### JEUX D'ECHEC à partir de 290 F

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

Bon à envoyer à

## VIDEO-SHOP

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

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

Nom : ..... Prénom : .....

Adresse : .....

Ville : ..... Code postal : .....

Type de matériel souhaité : .....

Joindre deux timbres.

# TUBES



## MANGIA

### A table

Des pâtes, des pâtes, oui... De slogan pourrait être aussi celui de *Mangia*, puisqu'il s'agit d'avaler un maximum de spaghetti, et vite. Votre mama italienne apporte sans relâche de nouveaux plats, et la table n'est pas très solide : quand elle est trop chargée, elle s'écroule. Alors il faut manger, manger, encore manger. Mais gare à l'indigestion. Un plat de trop, et c'est l'explosion ! Heureusement, le chat et le chien qui



se promènent dans la pièce n'attendent que de participer au festin. Profitez du moment où la Mama à le dos tourné — sinon elle se vexe — pour leur glisser subrepticement quelques plats. C'est la seule façon de vous en sortir ! Ce jeu, qui ignore le bouton « action », n'est pas aussi simple qu'il en a l'air. La Mama ne reste jamais longtemps le dos tourné, le chat à la fâcheuse habitude de disparaître juste au moment où on lui lance une pleine assiettée, et le chien trotte toujours allègrement. Il faut donc savoir attendre le moment propice, tout en évitant l'écroulement de la table ou l'explosion. Un jeu gastronomique qui demande coup d'œil et tactique à la fois. A propos, qu'y'a-t-il à manger ce soir ? (Cartouche SpectraVideoé pour console Atari 2600)

Type : action et stratégie

Intérêt : ★★★★★

Graphisme : ★★★★★

Bruitage : ★★

Prix : n. c.

## CHEF

### Le client est roi

Ce logiciel est réservé aux gourmands et aux gastronomes. Vous êtes Luculus, chef cuisinier d'un des meilleurs restaurants de Paris. Un client exigeant veut à tout prix une omelette réalisée avec des œufs d'autruche. Par le plus grand des hasards, l'un des marmitons en découvre quelques rares spécimens dans un coin de la réserve. Pour gagner du temps, le client commence à s'impatienter, le marmiton l'envoie du premier étage. Mais attention votre tâche n'est pas si simple, un chef concurrent essaye de saboter votre travail en lançant sous vos pieds de nombreuses peaux de bananes. Le propriétaire du restaurant a placé un tapis roulant se déplaçant de façon discontinue devant les fourneaux. Vous devrez rattraper les œufs et sauter au-dessus des peaux de bananes. Les œufs ne sont pas tous de la même couleur, car ce

la situation devient dramatique. (Cassette Sprites pour Oric 1 et Atmos)

Type : action

Intérêt : ★★★★★

Graphisme : ★★★★★

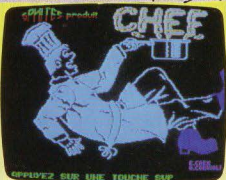
Bruitage : ★★★★★

Prix : 90 F environ

## COOKIE

### Alimentaire mon cher...

Charlie, le cuisinier, a bien du mal à faire correctement son travail. Il a entosé tous les ingrédients nécessaires à la réalisation de son gâteau dans le garde-manger. Mais cela n'est pas du goût des aliments et voilà le chocolat, le sucre, la crème, le fromage et les écorces de fruits qui cherchent à s'évader. Dans leur fuite, ils vont attirer toutes sortes de fâcheux qui s'étaient réfugiés au fond des tiroirs. Et cette cohorte de clous, de boîtes, d'arêtes de poissons, de bouillons et de rondelles va tenter d'aider les ingrédients dans leur fuite perdue, rien que pour faire rager notre pauvre cuisinier. La seule possibilité qu'il reste à Charlie est de saupoudrer de farine les ingrédients pour les faire tomber dans le plat. Il devra cependant éviter deux choses : tout d'abord, si il calcule mal son coup, et qu'un aliment tombe dans une des quatre poubelles, celui-ci sera immédiatement dévoré par le monstre qui l'habite. Ensuite, il devra éviter de faire tomber dans le plat les objets non comestibles car il lui faudra alors incorporer davantage d'éléments pour rendre son



long séjour dans la réserve ne leur a pas toujours réussi...

Si vous glissez sur une peau de banane, vous roulez sur le tapis roulant jusqu'au bord et perdez une vie.

La partie se déroule à une vitesse effrayante, alors gardez votre « self control » ! Le jeu commence à un niveau qui semble relativement simple, mais très rapidement



gâteau mangeable... Notre ami aura aussi à éviter le contact tant des aliments que des objets s'il ne veut pas se faire assommer par le choc.

Si les différents ingrédients sont encore assez dociles et se laissent surprendre sans trop de difficultés, les suivants mettront la dextérité de notre cuisinier à rude épreuve. Un bon jeu





# POULE!

d'action au  
thème amusant.  
(Cassette Ultimate pour Spectrum  
16 K).

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

## TENDRE POULET Pas bête

Il était une fois une adorable cocotte qui vivait paisiblement dans une ferme. Un jour le fermier, devenu âgé, perdit la tête et armé d'un fusil de chasse, tira sur tout ce qui bouge. La vie de notre poule est devenu un véritable enfer. Vous allez aujourd'hui revivre la trépidante odyssée de cette pauvre cocotte. Elle évolue dans ce jeu sur quatre tableaux différents. Son but est de pondre un œuf sur un perchoir sans oublier de picorer des grains et des

vers de terre. Tout commence par une journée ensoleillée, mais rapidement les nuages assombrissent le ciel. La pluie va tomber et il ne sera désormais plus possible pour la poule d'échapper aux coups de fusil en s'élevant dans les airs. Un coup de chapeau pour ce logiciel au thème tout à fait original.

Vous vous rendrez compte que cet animal connu pour son manque d'intelligence peut se révéler plein de malice et de ruse. Un jeu d'action où votre cœur battra plus

fort à chaque coup de fusil. (Cassette Sprites pour *Oric 1* et *Atmos*)

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

## SABRE WULF

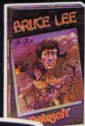
### Un bien mauvais pas

Vous êtes un fier explorateur, toujours en quête d'une aventure impossible. Or, vous venez justement de découvrir l'entrée d'un monde, jusque-là ignoré, semble-t-il. La soif de découverte vous ronge et ne pouvant y tenir, vous décidez de commencer votre exploration sans plus attendre. Vous vous enfoncez, toujours plus profondément, à travers les clairières rocailleuses, les ravins profonds et les fosses suspects. Tout à coup, le sol se dérobe sous vos pieds et vous vous retrouvez assis sur un moelleux tapis de mousse, dans un monde étrange. Gravé sur une pierre, vous lisez le message ▶

*plus jeux sur les nouveautés !...*

BRUCE LEE

Atari  
CBM 64  
Apple  
IBM  
Spectrum



ZAXXON

Atari  
Apple



DALLAS

Atari  
CBM 64  
Apple  
IBM



POOYAN

Atari  
Apple  
CBM 64



disponibles en Disk et K7.

**MCC**

Tél. (93) 50.60.98

Importateur-Distributeur exclusif de DATASOFT pour la FRANCE et MONACO.

BON DE COMMANDE, A RETOURNER A M.C.C. - 31, AVENUE PRINCESSE GRACE - MC 98000 MONTE-CARLO

BRUCE LEE 265 F   
DALLAS 265 F   
ZAXXON 265 F   
POOYAN 195 F

Pour ATARI 400, 800, 600, 800 XL   
APPLE II, II+, IIe   
COMMODORE CBM 64   
IBM PC   
SPECTRUM

Je paie: C/remboursement (+20F)   
Chèque, ci-joint   
CCP, ci-joint

Date: \_\_\_\_\_ Total TTC.: \_\_\_\_\_

Format : Disk  K7

Je désire recevoir votre catalogue

Signature \_\_\_\_\_ Franco

# TUBES



suivant : « La route est longue, prenez garde. Évitez le wulf et sa tanière. Sortez d'ici ou vous connaîtrez la mort. Pour cela, retrouvez l'amaulette partagée en quatre. Présentez-la et vous pourrez enfin sortir. » A peine avez-vous terminé de lire ces lignes que surviennent différents animaux plus ou moins monstrueux. Certains seront anéantis aisément, d'autres pas... Parfois même, mieux vaut prendre la fuite sans tarder. Mais à chaque tournant, de nouveaux dangers vous guettent. Fort heureusement pour vous, vous trouverez aussi des objets qui vous aideront à survivre : anneau magique, vivres, épée, potion, etc. Arrivez-vous à vous sortir de ce mauvais pas ? C'est peu probable, mais qu'importe : tout vaut mieux que l'inaction ! Un splendide jeu d'aventure graphique, aux multiples écrans. (Cassette Ultimate pour Spectrum 48 K.)

Type : aventure et action  
Intérêt : ★★★★★  
Graphisme : ★★★★★  
Bruitage : ★★★★★  
Prix : 150 F environ

## PITFALL! Ouaouaouh!!!



Le présenter serait presque une insulte ! Pitfall, le seul, le vrai, l'inimitable, le morceau de bravoure de son génial créateur, David Crane, le jeu

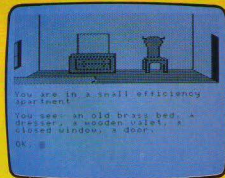
qu'il ne faut pas approcher sous peine d'en perdre le sommeil, Pitfall donc est disponible pour Commodore 64. Merci Activision ! Un graphisme digne de l'original et toujours les 255 scènes de la jungle, les souterrains parcourus par les terribles scorpions et dehors les serpents à sonnettes, mares de bitume, crocodiles et autres incendies qui sont là pour empêcher le pauvre Harry de ramasser les 32 trésors cachés dans la jungle. Possesseurs de Commodore 64, attention ! La Pitfallmania est dévastatrice... (Cassette et disquette Activision pour Commodore 64)

Type : action  
Intérêt : ★★★★★  
Graphisme : ★★★★★  
Bruitage : ★★★  
Prix : 130 F environ

## SHENANIGANS

Des sous !

Tout le monde connaît la légende du trésor fabuleux caché par les lutins au pied de l'arc en ciel ? Mais si bien des aventuriers ont essayé de le découvrir, aucun ne disposait de précisions suffisantes



pour y parvenir. Or, au cours de vos recherches, vous avez trouvé un antique parchemin vous donnant des indications tangibles. Il n'en faut pas plus pour faire bouillir votre sang d'aventurier, d'autant que vous comptez en banque commence à s'essouffler véritablement. La découverte d'un tel trésor vous mettrait à l'abri du besoin et vous permettrait, le reste de votre vie, de parcourir le monde pour satisfaire votre soif d'aventure et de voyage.

Dépensant vos derniers sous, vous arrivez sur les lieux décrits par le parchemin et prenez une chambre à l'hôtel du village. Après quelques jours d'études supplémentaires, vous décidez de prendre la route. C'est le matin et le temps est particulièrement ensoleillé. Cependant, ne vous précipitez pas de façon inconsidérée. Commencez donc par fouiller votre chambre, vous y découvrirez de multiples choses fort intéressantes : ne serait-ce que vos vêtements que vous avez failli oublié de mettre dans votre hâte. N'hésitez pas à examiner soigneusement tout ce qui vous entoure, même les choses les plus futiles en apparence. Une fois dehors, il faudra encore échapper au maire qui vous réclame le montant de votre loyer. Et vous qui n'avez apparemment plus le moindre denier en poche ! Il faudra faire preuve d'astuce pour payer votre dette. Après seulement vous pourrez commencer votre quête. Un bon jeu d'aventure servi par des graphismes corrects et un temps de réponse particulièrement court. (Cassette Dragon Data pour Dragon 32.)

Type : aventure conversationnelle  
Intérêt : ★★★★★  
Graphisme : ★★★★★  
Bruitage : aucun  
Prix : 250 F environ

## DALLAS QUEST L'or de la jungle

Regardez Dallas c'est bien, participez aux intrigues du clan Ewings, c'est mieux. Dallas Quest vous en donne la possibilité. Grâce à ce jeu d'aventure au thème original, vous pourrez évoluer dans le célèbre ranch. Sue Ellen vous



attend dans le salon, mais reste de glace. Impossible de décrocher le moindre renseignement. Sue repousse toutes les avances. Il faut alors partir reconnaître les lieux, ce qui n'est pas sans danger. Deux gardes du corps genre « armoires à glace » attendent derrière une porte pour transformer votre cervelle en bouillie, en punition de votre indiscrétion.

Dans la grange, un rat géant risque fort de vous sauter à la gorge, et s'aventurer dans les pâturages est hasardeux... les buffles



s'énervent très vite. Heureusement, ils sont particulièrement sensibles à la musique de Brahms... (Pourquoi pas ?)

Comme tous les jeux d'aventure, *Dallas Quest* demande de la réflexion et surtout beaucoup de temps. Les textes, en anglais, ne facilitent pas le dialogue. Il ne faut pas hésiter à utiliser plusieurs formules synonymes, jusqu'à trouver celle qui provoquera une réaction autre que le « What? », qui devient un peu crispant à la longue. Mais l'enjeu est de taille et pousse à la persé-

vérance : il s'agit de trouver la carte de gisements de pétrole, que Sue Ellen achètera 2 000 000 de dollars ! Pour la découvrir, il faudra affronter la jungle d'Amérique du Sud, puis revenir à Dallas pour se plonger de nouveau dans l'impitoyable univers de Southfork. Plus de quarante scènes, un graphisme de qualité, promettent de très longues heures de réflexion. (Disquette Data-soft pour Atari 600 et 800 XL, Apple II - II\*, Commodore 64 et IBM-PC)

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

## TOUCHSTONE

### La pierre philosophale

Après avoir effeuillé d'énormes grimoires, si vieux qu'ils tombent presque en poussière, vous avez réussi à découvrir l'entrée du labyrinthe qui conduit à la pierre philosophale. Vos lectures vous ont bien rensei-

*le plaisir de jouer !...*

EVOLUTION  
Atari  
CBM 64  
Apple  
IBM  
Coleco



NIBBLER  
Atari  
Apple  
CBM 64



SANDS OF EGYPT  
Apple



O'RILEY'S MINE  
Atari  
Apple  
CBM 64



Jeux disponibles en Disk et K7.  
Evolution disponible en Disk  
et Cartouches pour Coleco.

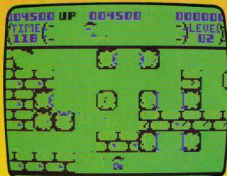
**MCC**

Tél. (93) 50.60.98

Importateur-Distributeur exclusif de DATASOFT et SYDNEY DATAPRODUCTS.

BON DE COMMANDE, A RETOURNER A M.C.C. - 31, AVENUE PRINCESSE GRACE - MC 98000 MONTE-CARLO

O'RILEY'S MINE - Disk ou K7	- 195 F <input type="checkbox"/>	Pour ATARI 400, 800, 600 800 XL	<input type="checkbox"/>	Je paie: C/remboursement (+20F) <input type="checkbox"/>
NIBBLER - Disk ou K7	- 195 F <input type="checkbox"/>	APPLE II, II+, IIe	<input type="checkbox"/>	Chèque, ci-joint <input type="checkbox"/>
SAND OF EGYPT - Disk ou K7	- 195 F <input type="checkbox"/>	COMMODORE CBM 64	<input type="checkbox"/>	CCP, ci-joint <input type="checkbox"/>
EVOLUTION - Disk	- 360 F <input type="checkbox"/>	IBM PC.	<input type="checkbox"/>	Date: _____ Total TTC.: _____
EVOLUTION/COLECO - Cartouche	- 425 F <input type="checkbox"/>	Je désire recevoir votre catalogue	<input type="checkbox"/>	Signature _____ Franco



## BRUCE LEE

### Le regard qui tue

Bruce Lee est de retour ! Il s'attaque à une forteresse, domaine d'un magicien très puissant qui détient le secret de la richesse et de l'immortalité. Bruce devra faire appel à toute sa ténacité et à sa maîtrise du kung-fu pour atteindre le magicien.

Il doit parcourir les différentes pièces de la forteresse, en attrapant toutes les lanternes qui s'y trouvent. Mais Green Yamo et Ninja, les deux gardes du corps du magicien, veillent au grain obligeant notre héros à des

combats incessants. Les trois premières salles sont relativement faciles, une fois assimilées les techniques de combat (Bruce attaque avec les mains et avec les pieds, en sautant) et de saut, pour enjamber les trappes qui séparent les pièces. Mais ensuite, la progression devient beaucoup plus difficile. Les salles souterraines sont parcourues de décharges électriques mortelles, parsemées de buissons explosifs et autres douceurs. Et lorsqu'on arrive enfin jusqu'au magicien, il faut surtout se garder de soutenir son regard : il est meurtrier.

Une seule solution, le détruire, pour porter son secret.

gnées. Vous savez que votre quête sera très difficile. Le labyrinthe est particulièrement bien gardé et de multiples dangers risquent de se mettre en travers de votre route. Tenant à mettre toutes les chances de votre côté, vous avez préparé une potion magique qui vous donne le pouvoir fabuleux de foudroyer du regard quiconque se trouve sur votre chemin. Cela vous sera très utile. Au cours de votre mission, vous allez découvrir de nombreux trésors localisés dans certaines pièces. Pour passer une porte, il n'existe qu'un moyen : il faut auparavant découvrir et vous emparer de l'une des clés disséminées dans le labyrinthe. Les pièces de téléportation vous permettront de passer facilement d'une pièce à l'autre. Elles vous sont d'autant plus utiles, que les monstres ne peuvent y pénétrer et cela vous tirera parfois d'un mauvais pas. Par contre, évitez soigneusement les chambres de garde. C'est là que résident les monstres qui ne vont pas tarder d'ailleurs à envahir le labyrinthe. Si vous vous retrouvez dans une position critique, vous pouvez paralyser vos ennemis pendant quelques secondes et en profiter pour fuir. Réservez cette option aux cas désespérés car votre pouvoir est limité. Il existe soixante écrans différents et onze niveaux de jeu avec des monstres toujours plus nombreux et plus agressifs. Arrivez-vous à vous emparer de la pierre? (Cassette Microdéal pour Dragon 32.)

Type : aventure et action  
Intérêt : ★★★★★  
Graphisme : ★★★★★  
Bruitage : ★★★★★  
Prix : 200 F environ



## CHINESE JUGGLER

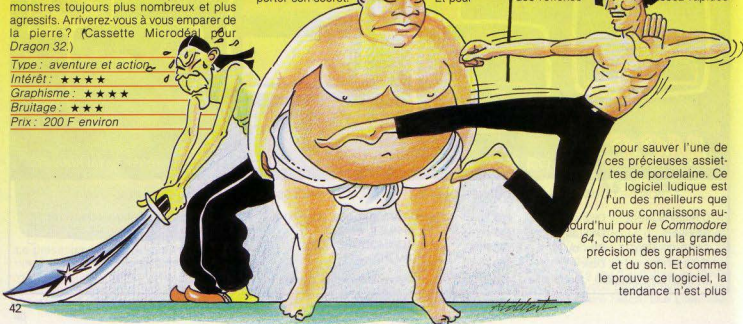
### Patatra !

Après une longue tournée à travers l'Europe, le cirque de Pékin vient de s'établir en France. A chacun de ses précédents passages, un public toujours plus nombreux s'était déplacé. Le célèbre cirque asiatique a planté son chapiteau à Paris, quelle joie ! Leurs numéros sont particulièrement bien réussis cette année. Nous apercevons, après la sortie remarquée des acrobates, un jongleur. Il s'agit d'un petit homme en costume traditionnel qui installe tout autour de la piste de longues tiges de bambou, au bout desquelles il fait tournoyer des assiettes de porcelaine blanche. Une fois les premières assiettes bien placées sur les huit tiges de bambou, et ce n'est pas facile, il s'agit de courir d'une tige à l'autre pour relancer le mouvement.

Un jeu qui n'est pas facile, car il faut que les assiettes ne tombent pas. Quel effort, lorsque l'on voit une assiette vaciller, prête à tomber, pour se casser en mille morceaux. Vous n'aurez pas toujours des réflexes assez rapides.



pour sauver l'une de ces précieuses assiettes de porcelaine. Ce logiciel ludique est l'un des meilleurs que nous connaissions aujourd'hui pour le Commodore 64, compte tenu de la grande précision des graphismes et du son. Et comme le prouve ce logiciel, la tendance n'est plus





à des jeux aux thèmes extravagants, mais à l'adaptation de gestes et de situations « presque » classiques. En effet, tout le monde ne jongle pas chaque soir avec des assiettes, et heureusement ! (Cassette Ocean pour Commodore 64)

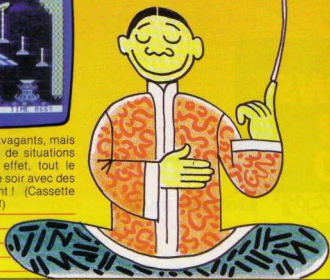
Type : action

Intérêt : ★★★★★

Graphisme : ★★★★★

Bruitage : ★★★★★

Prix : 120 F environ



## XERES

### Fouilles en Mésopotamie

Vous voici bardé d'un diplôme en archéologie. Mais il s'agit maintenant de faire vos preuves. Vous allez réaliser des fouilles dans les plaines de Mésopotamie, une région riche en vestiges et en catacombes. Les bergers de la région racontent à la veillée qu'un groupe d'homme et de femmes, pourchassé par les soldats, avaient en leur

# Les 'bank' ont l'esprit conservateur.



neg caméras

DISKBANK et ses systèmes : Média Mate 3, Média Mate 5, Système/3, Système/5, Système/8.

Economiques, modulaires, ils protègent, conservent vos disquettes.

Pratiques, vous les emportez avec vous.

Discrets, ils ne prennent pas de place.

Intelligents, ils permettent un classement efficace et de haute qualité.

Après tout, on n'a jamais vu une "bank" prendre des risques : trop conservateur pour cela.

## DISKBANK®

La protection de vos disquettes

Pour plus de renseignements, adressez nous votre carte de visite ou complétez ce coupon réponse  
PAC+ - 54, rue d'Amsterdam - 75009 PARIS

Nom :	_____
Prénom :	_____
Raison sociale :	_____
Adresse :	_____
Tel :	_____

Importateur distributeur, PAC+ - 54, rue d'Amsterdam - 75009 Paris - 874.00.24

## TUBES



possession la statue d'or de Xères. Après plusieurs jours d'une fuite éperdue, ils cachèrent leur trésor à l'intérieur d'une pyramide. Il est à présent presque impossible d'en découvrir l'issue. Le dédale des couloirs est impressionnant, et vous ne pourrez voir le plan des lieux que quelques secondes au début du jeu. Ensuite, c'est l'aventure qui commence; à ce jour tous ceux qui la tentèrent n'en sont jamais revenus. Si vous parvenez à découvrir la statue en or de Xères, vous serez à la tête du trésor le plus fabuleux de tous les temps. Tentant non ?

Ce logiciel est le premier programme fonctionnant en 64 Ko pour le micro-ordinateur Laser 200. Vous évoluerez dans un labyrinthe qui se dessinera sous vos pas en trois dimensions. Pour évoluer dans le labyrinthe, ce jeu nécessite l'utilisation des manettes de jeux. Nous lui ferons un petit reproche, il faut patienter quelques secondes à chaque changement de décor. (Cassette Sprites pour Laser 200, 64 Ko)

Type : aventure

Intérêt : ★★★★★

Graphisme : ★★★★★

Bruitage : ★★

Prix : 110 F environ

## FRANTIC FREDDY

### Soldat du feu

Au feu, au feu ! L'immeuble s'embrase, les flammes apparaissent déjà aux fenêtres. Heureusement, Frantic Freddy, le vaillant pompier, est là pour combattre l'incendie. Ce qui ne va pas sans danger. Dans un premier temps, il faut éviter les débris incandescents qui tombent du haut de l'immeuble.



ble. Quand le feu est maîtrisé dans les étages inférieurs, Freddy doit grimper, agrippé aux canalisations d'eau, et continuer à attaquer les flammes qui prennent un malin plaisir à le poursuivre. Qu'il laisse l'une d'elles lui chatouiller la plante des pieds, et il perd une vie. Quel métier ! Avec l'ordre impératif de s'attaquer d'abord aux flammes rouges. Tant qu'elles subsistent, le tuyau d'arrosage du pauvre Freddy reste sans effet sur les flammes violettes. Ce dernier ne peut que fuir devant

elles. Dans toute cette agitation, il doit encore attraper les chats qui, pris de panique, se jettent dans le vide. Sinon, les pauvres bêtes s'écrasent au sol. Frantic Freddy se joue seul ou à deux contre l'ordinateur. Il y a quatre niveaux de difficulté. Son thème original est attachant, et devrait plaire même à ceux qui dédaignent les jeux où le tir est privilégié. (Cartouche Spectra-video pour console Coleco)

Type : action

Intérêt : ★★★★★

Graphisme : ★★★★★

Bruitage : ★★★

Prix : 340 F environ

## BLUE THUNDER

### La tempête électronique

Votre armée vient de livrer un combat dramatique avec vos ennemis et toutes ses unités ont été détruites. Unique rescapé, autant par chance que par habileté, vous avez réussi à sauvegarder un hélicoptère du massacre. Bien sûr, vous pourriez en profiter pour fuir mais votre courage et votre sens du devoir n'ont pas permis à cette idée d'effleurer votre esprit. D'autant plus que vous réalisez que de nombreux prisonniers peuvent encore être sauvés si l'on agit rapidement. Votre base est installée sur une île en retrait, totalement à l'abri des attaques. Pour atteindre la base de vos adversaires, vous devez traverser les lignes

ennemies qui sont bien protégées. Il vous faudra éviter la tempête électronique, les missiles sol-air et les ballons meurtriers. Vous êtes sur le point d'y parvenir quand soudain, venus de nulle part, surgissent des chasseurs. Manifestement leur seul objectif est de vous éliminer. Si vous réussissez à leur échapper, vous devrez encore détruire le réacteur nucléaire qui alimente en énergie les forces ennemies. L'épreuve accomplie, vous pouvez récupérer

les rescapés, jusqu'à concurrence de seize à chaque voyage; prenez garde à bien manoeuvrer à chaque atterrissage car il serait dommage d'échouer si près du but. Les manettes de jeu vous seront d'un grand secours dans ce jeu difficile. (Cassette Richard Wilcox Software pour Spectrum 48 K.)



Type : arcades

Intérêt : ★★★★★

Graphisme : ★★★★★

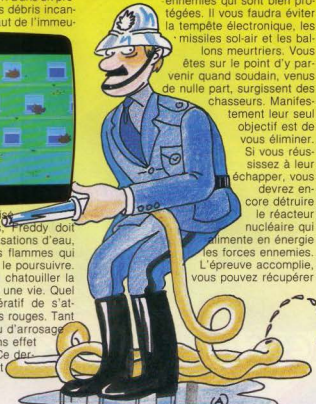
Bruitage : ★★★★★

Prix : 105 F

## STRIP 21

### Micro-canaille

Vous pensiez que votre *Oric 1* — ou *Oric Atmos* — était dépourvu d'humour, grossière erreur. Il en a, et du plus mauvais goût possible; le strip-tease à la carte. Ce jeu amusera vos amis, mais attention, il est interdit aux mineurs de moins de 13 ans. La règle du jeu est très simple; vous tirez autant de cartes que vous le désirez, leur valeur totale ne devant pas dépasser le nombre 21, mais s'en approcher le plus possible. Un bon conseil, approchez-vous le plus possible de 21. Car l'ordinateur dépasse souvent cette limite et vous gagnez ainsi une manche. Vous jouez face à votre ordinateur qui représente la jeune et jolie Elsa, jusqu'ici rien d'intéressant. Si vous réussissez à gagner, Elsa se dévêtira à chaque manche un peu plus. Dans le cas contraire, elle vous demandera d'ôter votre veste, votre cravate et ainsi de suite. Si le rêve du joueur est, en l'occurrence, de contempler un spectacle de strip-tease intégral, plusieurs tentatives seront nécessaires ▶



## TUBES



avant d'y assister. Stupeur ou indignation, vos amis seront certainement médusés... Ce jeu n'est pas une nouveauté puisqu'il existe déjà en plusieurs versions pour *Apple II* et *Atari 800*. Vous vous apercevez vite qu'Elsa triche un peu, pour ne pas ôter trop rapidement ses vêtements. Une partie complète, en admettant que vous ayez beaucoup de chance, dure souvent plus d'une heure. Il ne reste plus qu'à savoir si « le jeu mérite la chandelle », comme le dit le proverbe. (Cassette Micropuce pour *Oric 1* et *Atmas*).

Type : jeu de cartes

Intérêt : ★★★

Graphisme : ★★★★★

Bruitage : ★★

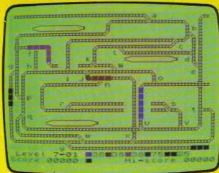
Prix : 120 F environ

### THE TRAIN GAME

#### Sur les rails

Vous venez tout juste d'être promu chef de gare, un poste que vous avez longtemps convoité. Vous vous attendez bien sûr à trouver un splendide bureau climatisé et des aiguillages automatiques. Hélas la réalité est bien plus amère. Vous avez été nommé dans une très vieille gare et il va falloir faire le travail d'aiguillage tout seul car vous ne disposez même pas d'un employé pour vous aider. Et cette gare contrôle un nombre d'aiguillages impressionnant (26 en tout). Il va falloir faire preuve d'une grande maîtrise si vous voulez éviter une collision entre deux trains ou un déraillement de

à un aiguillage mal orienté. Bien sûr, une gare sert avant tout à permettre aux passagers de monter dans le train. Il faudra donc régulièrement faire stopper vos trains pour les prendre en charge. Ne les laissez pas attendre trop longtemps car ils semblent particulièrement impatients. En effet, si un passager reste sur le quai plus que de raison, il va devenir blanc de rage, refuser de monter dans le wagon et même empêcher d'autres passagers de le faire. De plus, si vous êtes vraiment trop lent, le quai va se remplir entièrement et l'arrivée d'un nouveau passager entraînera une bousculade dans laquelle une personne peut fort bien être jetée sur les rails. Cela ne convient guère à la réputation de votre station, vous le comprenez bien. Il existe sept niveaux de jeu, correspondant



à différentes combinaisons de trains, roulant chacun à sa propre vitesse. Chaque niveau comprend cinq sous-niveaux que l'on passe dès que l'on a réussi à embarquer 25 passagers.

Autant vous le dire tout de suite, dès les premiers niveaux, le jeu est difficile et demande une bonne coordination.

Un bon jeu d'action, qui vous permettra de retrouver les joies du petit train sans quitter votre ordinateur. (Cassette Microsphère pour *Spectrum 16 K*.)

Type : action

Intérêt : ★★★★★

Graphisme : ★★

Bruitage : ★★

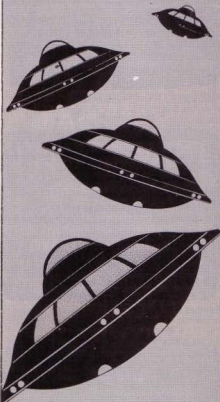
Prix : 95 F environ



## ORDINATEURS DE JEUX

### JEUX ELECTRONIQUES

### JEUX DE SIMULATION



## TEMPS LIBRE

22, rue de Sévigné

75004 Paris

Tél. : 274.06.31

Métro : St Paul - le - Marais



## COUP D'ŒIL

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



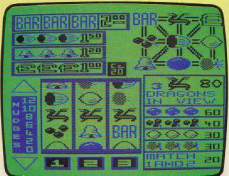
**Autoroute**: une pauvre grenouille doit traverser une autoroute, puis une rivière. Un « Frogger » français (Infogrames pour TI 99/4A. Intérêt: ★★★★★)



**Bombyx**: une chenille court dans l'herbe, attrapez-la ! (Dialog Informatique pour Oric 1/Atmos. Prix: 125 F. Intérêt: ★★★)



**Crash**: votre avion vient de s'écraser au milieu de la jungle; en sortirez-vous vivant? (Microdéal pour Dragon 32. Prix: 200 F. Intérêt: ★★★★★)



**Fruity**: retrouvez les délices des salles de jeux avec cette machine à sous plus vraie que nature. (Dragon Data pour Dragon 32. Prix: 200 F. Intérêt: ★★★★★)



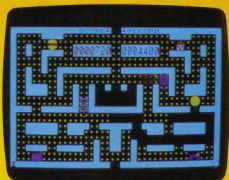
**Chasseur Omega**: détruisez les soucoupes ennemies avant d'entrer à l'intérieur du réacteur. (Infogrames pour TO 7/MO 5 avec manette de jeu. Intérêt: ★★★)



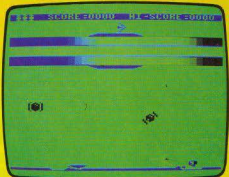
**Cuddly Cubert**: nouvelle version du célèbre jeu d'arcades Cubert qui reste de bonne qualité. (Interceptor Micro's pour CBM 64. Prix: 120 F. Intérêt: ★★★★★)



**Horace goes skiing**: traversez une route fréquentée pour aller louer vos skis. (Psion pour Spectrum 48 K. Prix: 120 F. Intérêt: ★★★★★)



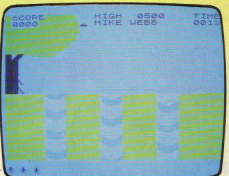
**Bidul**: un « Bidul » rond, tout jaune, poursuivi dans un labyrinthe par des réveils qui ne pensent qu'à l'exterminer. (Infogrames pour TO 7/MO 5. Intérêt: ★★★★★)



**Cosmic Cruiser**: votre mission consiste à délivrer les rescapés de la base envahie par les ennemis. (Imagine pour Dragon 32. Prix: 200 F. Intérêt: ★★★★★)



**Drive Point**: parcourez huit tableaux en 3D dans une course effrénée et semée d'embûches. (Sprites pour Oric 1/Atmos. Prix: 90 F. Intérêt: ★★★★★)



**Jungle Fever**: sautez précipitamment et évitez les araignées géantes et les cannibales. (A & F Software pour Spectrum 16 K. Prix: 120 F. Intérêt: ★★★★★)





**Les dés d'or**: une reprise du jeu de Yam's sur votre ordinateur, pour quatre joueurs au maximum. (Sprites pour Laser 200 16 K. Prix: 89 F. Intérêt: ★★★.)



**Memoric**: avec ce logiciel, exercez votre mémoire en découvrant les paires d'objets cachés sous le damier. (Princiel pour Orc 1/Atmos. Prix: 70 F. Intérêt: ★★★.)



**Olympimania**: participez à cinq disciplines olympiques et décrochez une médaille d'or. (Automata pour Spectrum 48 K. Prix: 95 F. Intérêt: ★★★★★.)



**Othello-Vic**: jeu d'Othello-Reversi, où vous pouvez poser des problèmes à l'ordinateur, jouer seul ou à deux. (Sprites pour VIC 20 8 K. Prix: 90 F. Intérêt: ★★★.)



**Pedro**: aidez Pedro à se débarrasser de tous les géneurs qui envahissent son jardin. (Imagine pour Spectrum 48 K. Prix: 95 F. Intérêt: ★★★★★.)



**Pi-Balled**: franchissez toutes les marches de la pyramide en évitant les anneaux qui la descendent. (Automata pour Spectrum 48 K. Prix: 95 F. Intérêt: ★★★★★.)



**Pilot 64**: une simulation de vol, beaucoup trop éloignée de la réalité pour être captivante. (Abex pour Commodore 64. Prix: 120 F. Intérêt: ★★★★★.)



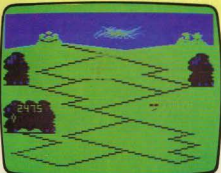
**Pinball Wizard**: un pinball très complet: toutefois, les bandes sont parfois un peu molles. (C P Software pour Spectrum 48 K. Prix: 76 F. Intérêt: ★★★★★.)



**Quark Flight Simulator**: simulation de vol en anglais. Seuls les virages paraissent assez réalistes. (Quark Data pour Orc 1/Atmos. Prix: 110 F. Intérêt: ★★★★★.)



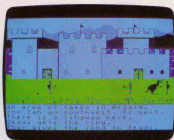
**Skier 64**: dirigez-vous sur les pistes à l'aide du joystick en évitant les sapins! (Micro Application pour Commodore 64. Prix: 100 F. Intérêt: ★★★★★.)



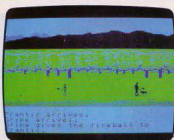
**Ugh**: pas facile de se nourrir quand on est femme des cavernes et que rodent ptérodactyles et tyranosaures. (Sotek pour Dragon 32. Prix: 200 F. Intérêt: ★★★★★.)



**Xogs 4**: parviendrez-vous à détruire Xog's 4 avant que ses vaisseaux n'atteignent la Terre? (Sprites pour Spectrum. Prix: 90 F. Intérêt: ★★★.)



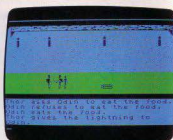
Vous pénétrez dans Valheim, la région des grands lacs d'Asgard...



Non loin de là s'étend la forêt sombre et profonde d'Asgard...



Somptueuses, les montagnes d'Asgard se dressent devant vous...



Vous accédez au hall de Thor. Un coffre s'y trouve. Que contient-il ?



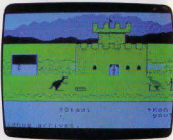
Dieu que l'enfer est triste ! Désolation, le coffre est vide...



Et voici, au cœur de l'enfer, la demeure de Rankle.



Les enfers, encore et toujours les enfers ! Mais quand en sortons-nous ?



Les marais de Midgard. Ne seraient-ce pas là portes de l'enfer ?

# VALHALLA

## LES BONS ET LES MÉCHANTS

Au pays légendaire de Valhalla, mieux vaut être fourbe et intelligent que bon et stupide. Mais chacun son rôle !  
Spectrumaniaques, à vous de choisir !

Depuis votre tendre enfance la légende du Valhalla, le domaine des dieux nordiques, hante vos nuits et peuple vos rêves de créatures toutes plus puissantes les unes que les autres. Vous voici devenu adulte et vos brillantes capacités intellectuelles ont fait de vous l'un des savants les plus renommés du globe. Mais cette gloire ne vous suffit plus. L'obsession du Valhalla vous poursuit et vous n'avez plus qu'une idée en tête : réussir à vous transporter jusqu'à ce domaine mystérieux.

### Aux monstres aussi le charme et la bonté...

De longues années durant, travaillant sans relâche, vous avez étudié tous les documents qui se rapportaient à ce sujet. Par un éclair de génie, vous entrevoyez une possibilité : il vous faudrait construire une machine qui puisse à la fois remonter dans le temps et dans l'imaginaire. Un jour arrive

enfin, où par une froide matinée d'octobre, vous contemplez votre œuvre. La machine est là, terminée. Fébrilement, vous vous asseyez dans la cabine et... abaissez d'une main tremblante la fatidique manette. Quelques instants plus tard, vos yeux émerveillés découvrent un paysage jusque-là ignoré des hommes. Vous n'allez d'ailleurs pas rester longtemps seul. Quelques instants plus tard, vous vous retrouvez entouré de quelques unes des créatures du Valhalla. Vos lectures vous ont appris que si le Valhalla est le domaine des dieux, d'autres êtres y habitent aussi. Ainsi vous pourrez rencontrer des nains, des géants, des loups ou des dragons. Chaque créature, divine ou non, est caractérisée par cinq points particuliers. Tout d'abord, sa tendance à la bonté ou à la méchanceté. Ensuite, son charme, c'est-à-dire pas seulement sa beauté mais son charme, au sens le plus large, qui se dégage d'elle. Sa force et sa

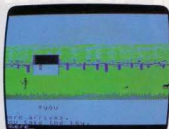




La plaine de Midgard. Attention, la téléportation ramène en enfer !



Les lacs de Midgard. Ici, la téléportation vous conduit à la forêt.



Vous avez pris le bon chemin. Vous voici dans la forêt de Midgard.



Les lacs de Midgard. La téléportation vous mènera à El Vinos.



Vous découvrez El Vinos également situé dans la région de Midgard.



Et maintenant, vous pouvez admirer les marais de Midgard.



Des montagnes, la téléportation vous guidera aux cavernes...



Et de la caverne de Midgard, vous transporterez aux enfers.

bravoure vous ferons présager de l'issue du combat. Enfin, son intelligence qu'il ne faudra pas mésestimer. Chaque caractéristique peut varier de 1 à 5. Commencez donc par étudier soigneusement les 26 personnages qui peuplent le Valhalla, cela s'avérera fort utile. Vous allez devoir accomplir dans l'ordre la quête de six objets différents : la clé Ofnir, l'anneau Drapnir, le bouclier Skornir, l'épée Skalir, la hache Fels-trong et le haume Grimmir. Mais avant de commencer, contentez-vous d'observer. Dès le début, la différence est grande entre *Valhalla* et les autres jeux d'aventures gra-

phiques et conversationnels. En effet, dans la plupart de ces jeux, le décor est une image fixe et rien ne se passe si vous restez inactif. Il en va tout autrement ici. Les personnages effectuent une multitude de choses, indépendamment de vous, et cela en fonction de leur caractère. Ainsi, vous pourrez observer par exemple un combat entre Odin et Loki, deux dieux qui se détestent cordialement. Les personnages s'animent devant vous et la bataille se déroule jusqu'à ce que l'un d'eux soit vainqueur ou se résigne à partir. De la même façon, entre deux personnages qui s'entendent bien, l'un peut vouloir lancer une fiole de vin à l'autre. Vous verrez alors la fiole traverser l'écran et atterrir par terre. Si la fiole est tombée loin de lui, le second personnage se déplacera jusqu'à elle, se baissera et pourra la boire tout de suite ou la mettre dans sa besace. On a l'impression

d'assister à un dessin animé et c'est particulièrement envoutant. Bien sûr, le graphisme sans être fantastique nous est apparu satisfaisant. D'ailleurs, la plupart des joueurs confrontés pour la première fois à *Valhalla* se contentent de regarder et oublient totalement leur quête.

### Une fois en enfer, difficile d'en sortir !

Mais revenons à vous. Dans votre départ précipité, vous avez totalement oublié l'éventualité d'un combat et n'avez pas la moindre arme pour vous défendre. Il va falloir que vous vous équipiez complètement : bouclier, heaume et épée ou hache. Mais ici, nul magasin ne commercialise ce genre d'accessoire. Une des possibilités est de les acheter à l'un des personnages qui en est porteur. Attention, dès le début du jeu, choisissez soigneusement si vous voulez plutôt vous mettre du côté des « bons » ou des « mauvais ». En effet, le fait de commercer avec un personnage vous attirera l'antipathie des personnages d'alignement opposé. L'achat des objets donne lieu à des marchandages parfois épiques. Ainsi, un personnage vous refusera tout net s'il juge la somme insuffisante et cela risque de vous faire baisser dans son estime. Une proposition de 20 crowns pour chaque objet semble être une base valable. Pour les transactions, comme pour le reste des actions que vous voulez entreprendre, vous pouvez taper votre commande dans un anglais quasiment normal. Ainsi, l'expression « *Thor, sell me your axe for 20 crowns* » est parfaitement valable. Vous pouvez aussi tenter de réclamer un objet à un personnage sans rien d'autre en échange. Celui-ci n'acceptera que si vous êtes dans ses bonnes gra-





A présent, admirez cet autre paysage de la plaine de Midgard.



Retour en pays connu. Revoilà les fameux marécages de Midgard.



Et de nouveau, vous regagnez la superbe région des montagnes.



Après Midgard, il faut bon de retrouver cette vieille terre d'Asgard.



Vous traverserez de part en part la région des lacs d'Asgard.



De tous les côtés se dressent les montagnes d'Asgard.



Aspirer : les montagnes de l'enfer. La téléportation mène à Valhein.



L'apothéose ! Vous contemplez enfin Midgard dans toute sa splendeur.

ces. Enfin, vous pouvez attendre pour vous équiper de découvrir les objets dans les différents lieux que vous visitez. Si vous avez la chance de tomber dessus, dépêchez-vous de les ramasser avant qu'un autre personnage ne vienne et ne s'en empare avant vous. Une fois équipé, vous allez pouvoir commencer votre quête.

Comme dans tous les jeux d'aventures, il est capital de dresser un plan des lieux visités. Pour vous déplacer, il suffit de rentrer l'initiale de la direction choisie : N, E, S, W, par exemple. Dans certains lieux particuliers, il existe des plate-formes de téléportation. Celles-ci vous conduiront directement à un lieu éloigné. Ce lieu d'arrivée vous est inconnu à moins que vous n'ayez demandé de l'aide à l'ordinateur. Cette fonction peut vous donner éventuellement trois types d'information : tout d'abord, la destination d'une téléportation, ensuite une direction, si vous possédez un objet ou si vous êtes accompagné d'un personnage particulier. Enfin, elle peut vous dévoiler la liste des objets d'un personnage présent à l'écran. Les informations ne sont pas données systématiquement et parfois même vous n'obtiendrez qu'un « sorry » en guise de réponse. Si un personnage vous est particulièrement antipathique, deux choix sont possibles : vous pouvez l'attaquer vous-même si vous vous en sentez la force. Mais attention, si vous en mourrez, vous allez vous retrouver en enfer et il n'est pas facile d'en sortir. De plus, vous allez vous retrouver dépossédé de tout, excepté de vos armes et de votre argent et, si vous avez déjà trouvé Ofnir ou Drapnir, ils vous seront soustraits et remis à un autre endroit au hasard. Si vous ne vous sentez pas le courage d'attaquer votre ennemi, vous pouvez demander à l'un de

vos amis de le faire pour vous. Il peut bien sûr accepter ou refuser. En attaquant un personnage, vous serez considéré d'un fort bon œil par les personnages du clan opposé. Si l'on vous attaque, vous pouvez combattre ou faire combattre quelqu'un à votre place (pas trop intelligent de préférence sinon il risque fort de refuser) ou bien encore tenter de fuir au plus vite. Evidemment chaque combat ou déplacement vous coûtera de l'énergie. La seule façon de recouvrer cette énergie est de manger ou de boire.

## Entrez dans les bonnes grâces de l'ennemi :

N'oubliez donc pas de faire des provisions dès que vous en trouverez et de recouvrer régulièrement votre forme, surtout si vous tentez une attaque. En effet, si vous mourez d'inanition, vous allez encore vous retrouver en enfer avec tous les inconvénients que cela comporte. Dans vos voyages, vous découvrirez différents objets : outre des armes et des armures, vous trouverez des clés, indispensables pour ouvrir des coffres et des armoires ; des anneaux obligatoires pour emprunter les plateformes de téléportation ; des joyaux, des sortes de boules de feu ou d'éclairs ou de la nourriture.

Vous ne pouvez transporter qu'une seule arme à la fois. Si un objet vous devient inutile, vous pouvez : le poser, le donner ou le vendre. Attention ! Si vous vendez un objet à un personnage mauvais, surtout s'il est intelligent, il risque d'accepter une proposition à trente crowns et vous en donnez finalement beaucoup moins. Si vous avez besoin d'un personnage pour ouvrir un coffre, par exemple, il vous est possible de l'appeler. Cependant, ce personnage peut

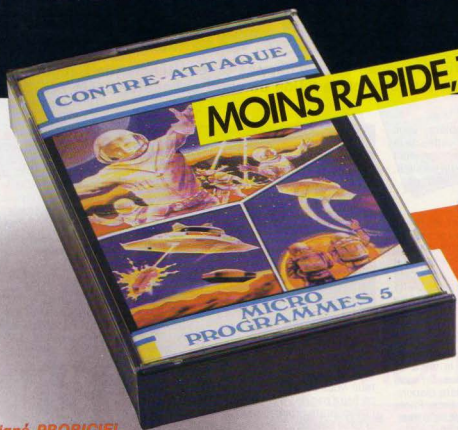
très bien ne pas répondre à votre appel. Comme tous les jeux d'aventures, *Valhalla* demande de longues heures pour être entièrement joué. Vous pouvez momentanément interrompre la partie et la reprendre quelques minutes après. Pour des interruptions plus longues, il est nécessaire d'utiliser l'option « Save » qui sauvegarde le jeu en cours sur cassette. Il ne vous reste plus qu'à le recharger ensuite pour reprendre l'aventure là où vous l'avez laissée. Dès le début, équipez-vous rapidement avant qu'un personnage ne se décide à vous attaquer et vous envoyer en enfer. Attaquez quelques personnages mais pas trop forts, cela vous mettra dans les bonnes grâces de leurs ennemis qui deviendront ainsi vos amis. Vous pourrez alors leur demander d'effectuer toutes sortes d'actions à votre place. Cependant ne vous laissez pas aller à des combats incessants, sous peine d'épuisement et la nourriture et la boisson se font de plus en plus rares au cours du jeu. Enfin, n'oubliez pas le but de votre mission et explorez rapidement les lieux qui vous entourent. Le domaine est très vaste et un plan soigneux est indispensable. Certains coffres et armoires sont particulièrement difficiles à ouvrir, même avec la clé. Mais dans ce cas, il est nécessaire de demander l'aide d'un puissant dieu, beaucoup plus fort que vous.

Il n'est pas possible de transporter Skallir et Felstrong en même temps. Vous allez donc devoir les cacher dans un coffre. N'oubliez pas têtes en l'air de le reformer à clé avant de partir si vous ne voulez pas voir votre bien, si durement gagné, lâchement dérobé. Faites preuve de logique, c'est le secret du succès.

Jacques HARBONN

# PRORICIEL

## "CONTRE ATTAQUE"



**Un logiciel signé PRORICIEL, qui vous entraîne dans une prodigieuse bataille cosmique. Pour survivre, une seule issue : la contre-attaque.**

Vous pilotez votre vaisseau spatial dans un univers étranger et hostile. Des adversaires aussi nombreux qu'implacables vous harcèlent de toutes parts. A un rythme hallucinant, ils mettent à l'épreuve vos réflexes, votre sang-froid et votre habilité à détruire leurs vagues d'assauts.

Seul contre tous, la moindre faute vous sera fatale. Votre seule chance : contre-attaquer toujours et de tous les côtés...

**Avec votre ordinateur ORIC, accédez au catalogue des 61 jeux et programmes de PRORICIEL.**

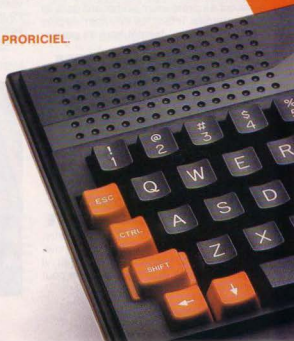
Une incroyable bibliothèque de logiciels pour tous, qui vous fait entrer dans un univers ludique, éducatif, ergonomique et culturel sans limites !

XENON - "Mission impossible" dans l'espace, face à des météorites, aux belliqueux AARDS et aux terribles PARATRONS 120 F / ZORGON'S REVENGE - un jeu "cosmique" étincillant au cœur du fabuleux Empire ZORGON 120 F / PROBE 3 - Concé par les "métèques" vous devez détruire leurs mille et un vaisseaux Bonne chance ! 120 F / PASTA BLASTA - La "guerre des pâtes" est commencée Il faut absolument neutraliser les "voleurs de raviolis" 120 F / MARC - Une impitoyable chasse aux savants sur la Lune. A vous de faire échec aux commandos ennemis 90 F / LA MAISON DE LA MORT - De fabuleux trésors à retrouver dans une ruine d'où jamais personne n'est revenu Good Luck baby ! 120 F / ECHECS - L'apprentissage du roi des jeux dans une admirable représentation 100 F / APPRENDRE LE BASIC - Un cours méthodique avec de nombreux exemples et exercices Haute définition 180 F / ASSIMIL - L'anglais sans peine sur tous les plans votre fichier de correspondants pour intervenir comme bon vous semble 200 F / ORIC MUNCH - Une nouvelle version du traditionnel PAC MAN avec 10 niveaux de difficultés Bon courage ! 120 F

ET AUSSI 50 AUTRES LOGICIELS, des missions intersidérales aux aventures dans la jungle et du poker à la gestion, aux graphismes et à la saisie des données

**PRORICIEL** ASN Diffusion Electronique SA.  
• 21 La Haie Griselle BP 48 94470 BOISSY-ST-LEGER  
• 20 rue Vitalis 13005 MARSEILLE

Distribué par ASN, chez votre revendeur agréé ORIC



# HELICO CAVALE

**Six prisonniers se sont échappés du pénitencier de Saligos.  
A vous de les rattraper à l'aide de votre calculette Casio PB 700.**

Aux commandes d'un hélicoptère, vous devrez découvrir dix détenus évadés de la prison de Saligos. Ce pénitencier était réputé pour ses quartiers de haute sécurité, resté inviolés pendant plus de vingt ans.

## BUT DU JEU

Un bracelet scellé à leur poignet, les membres des services de sécurité ont découvert que les fugitifs ne sont pas sortis du périmètre de sécurité. Muni d'une carte d'état major, partez à leur recherche. Pour cela entrez le programme, dans votre calculette Casio PB 700 et reportez-vous à la carte page 56 et 57

## PRINCIPE DU JEU

Mercenaire d'élite, vos supérieurs vous ont confié une mission qui coûta la vie à de nombreuses équipes avant vous. En vous fournissant le dernier hélicoptère disponible, ils jouent leur dernière chance. Pilote hors du commun, vous ramenez à Saligos, les dix évadés.

Ils ont découvert durant leur fuite un stock d'armes et de véhicules lourds cachés depuis la dernière guerre. Après quelques heures de travail acharné, les évadés ont réussi à remettre en état dix chars d'assaut. Ils se sont maintenant séparés et tentent leur chance chacun de leur côté.

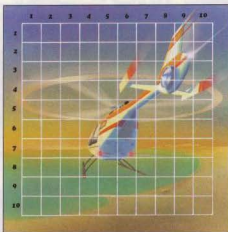
N'oubliez pas qu'il y a encore dix prisonniers qui se promènent au hasard dans la zone interdite. Il faut les rattraper au plus vite, car ils seront bientôt hors de portée.

## RÈGLES PARTICULIÈRES

Comme vous aurez pu le constater, vous serez seul durant cette aventure. Vous vous rendrez vite compte qu'il n'est pas toujours facile de rattraper tous les prisonniers. Si l'un de vos amis possède lui aussi une calculette Casio PB 700, vous pourrez jouer l'un contre l'autre, l'aventure aura ainsi plus de suspens. Lequel de vous deux finira sa mission le premier ?

## COMMENT JOUER AVEC VOTRE CALCULETTE

Entrez le programme dans votre calculette, puis faites « Shift », zone du programme, pour débuter une seconde partie. Le jeu ne nécessite aucune extension mémoire pour fonctionner.



indiquée par deux coordonnées. Lorsque vous découvrez un évadé, capturez-le. Mais si vous rencontrez un tank (10 en tout), les ennuis commencent. Il faudra utiliser les roquettes, mais n'oubliez jamais que vous n'en avez que trente ! Chaque char d'assaut peut tirer de une à neuf roquettes sur votre hélicoptère. Mais ne sachant pas à l'avance le nombre de roquettes qui vous est destiné, vous devrez en partie compter sur le hasard. Sachez seulement que pour abattre un char, il suffit de lancer, au moins, autant de roquettes que lui. Si vous en lancez d'avantage, le résultat reste le même. Prenez garde cependant à ne pas épuiser trop vite vos munitions. Pour assurer le système de tir de l'hélicoptère, pressez la touche « T ». Bonne chance !

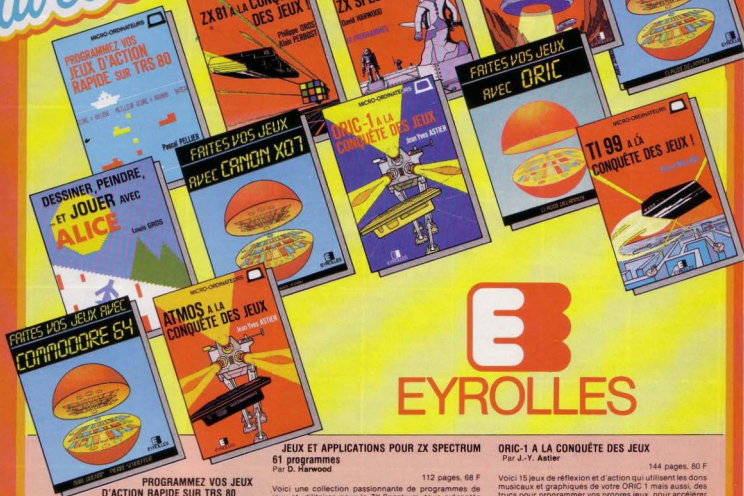
Bertrand RAVEL

Confortablement installé dans votre fauteuil, vous allez partir pour une mission qui ne finira pas de vous étonner. Le moteur de l'hélicoptère gronde sur la piste d'envol de la base Saligos. Encore quelques secondes et il s'élèvera dans les airs.

Pour situer votre position, suivez bien vos différents déplacements sur la carte page 56 et 57. Vous disposez de quatre touches pour déplacer l'hélicoptère : 8 Nord ; 2 Sud ; 4 Est ; 6 Ouest. A chaque déplacement, vous verrez à l'écran la position de l'hélicoptère.



# Jouez avec vos micros



# BEYROLLES

## JEUX ET APPLICATIONS POUR ZX SPECTRUM

61 programmes  
Par D. Harwood

112 pages, 68 F  
Voici une collection passionnante de programmes de jeux et utilitaires pour le ZX Spectrum, tous présentés - prêts à tourner - ... Et comme chaque programme a été enregistré directement sur l'imprimante du ZX, vous pouvez être certain de n'avoir aucun problème de mise au point !

## VIC 20 À LA CONQUÊTE DES JEUX

Par A. Perbois et E. Masse

128 pages, 70 F  
Vous pouvez jouer au jeu du Solitaire, ou encore comme au casino, gagner jusqu'à cinq fois votre mise au jeu du 21, éprouver vos réflexes ou tester votre mémoire visuelle, etc. En tout treize jeux passionnants prêts à fonctionner en quelques secondes.

## ORIC-1 À LA CONQUÊTE DES JEUX

Par J.-Y. Astier

144 pages, 80 F  
Voici 15 jeux de réflexion et d'action qui utilisent les dons musicaux et graphiques de votre Oric 1 mais aussi, des trucs pour programmer vos propres jeux, pour accélérer vos programmes, utiliser le langage machine, etc.

## FAITES VOS JEUX AVEC ORIC

Par C. Delannoy

224 pages, 95 F  
Voici 20 jeux passionnants. Vous devenez pilote sur bombardier, sur voiture de course ou sur scoupe volante, mais aussi, vous exercez votre mémoire avec « Phosphore », vous augmentez vos facultés de raisonnement avec le « Master Mind géant », etc.

## TI 99 À LA CONQUÊTE DES JEUX

Par P. Willard

128 pages, 80 F  
Ce livre comporte 14 jeux originaux écrits spécialement pour le TI 99. Pour chaque jeu sont données les principales variables, les caractères graphiques, les listings du programme avec de nombreux commentaires.

## FAITES VOS JEUX AVEC COMMODORE 64

Par M. Ducamp et P. Schaeffer

192 pages, 90 F  
Voici 20 jeux écrits en BASIC qui vous permettront en vous amusant de devenir un programmeur confirmé.

## ATMOS À LA CONQUÊTE DES JEUX

Par J.-Y. Astier

144 pages, 80 F  
Ce livre comporte 15 jeux de réflexion et d'action qui vous permettront de mieux connaître votre micro et d'apprendre à programmer vos propres jeux.

DANS TOUTE LIBRAIRIE, BOUTIQUE-MICRO ou LIBRAIRIE EYROLLES :  
61, 81, 82 ST-GERMAIN 75240 PARIS CEDEX 05

Veuillez m'adresser 1 exemplaire de

- |                                                          |                                                                    |
|----------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> JEUX SUR TRS 80 (8602) 68 F     | <input type="checkbox"/> ORIC-1 À LA CONQUÊTE DES JEUX (8673) 80 F |
| <input type="checkbox"/> JEUX ZX 81 (8616) 68 F          | <input type="checkbox"/> JEUX AVEC ORIC (8210) 95 F                |
| <input type="checkbox"/> JEUX ZX SPECTRUM (8632) 68 F    | <input type="checkbox"/> JEUX TI 99 (8671) 80 F                    |
| <input type="checkbox"/> JEUX VIC 20 (8642) 70 F         | <input type="checkbox"/> JEUX AVEC COMMODORE 64 (8215) 90 F        |
| <input type="checkbox"/> JEUX AVEC ATMOS (8222) 95 F     | <input type="checkbox"/> ATMOS À LA CONQUÊTE DES JEUX (8706) 80 F  |
| <input type="checkbox"/> JOUER AVEC ALICE (8500) 79 F    |                                                                    |
| <input type="checkbox"/> JEUX AVEC CANON X07 (8211) 78 F |                                                                    |

Cocher la case correspondante Port en sus 12 F - Par ouvrage supplémentaire 2,50 F.

NOM : \_\_\_\_\_

ADRESSE : \_\_\_\_\_

# HELICO CAVALE

PROGRAMME POUR LA CALCULETTE CASIO PB 700

```

5 CLEAR :R=30:U=90
10 CLS :PRINT "--MISSION SAUVETAGE--"
15 PRINT "moteur en marche..."
20 DIM A!(10,10),B!(10,10);C$(1)
24 C$(1)="
25 REM INIT.
30 FOR I=1 TO 10
35 BEEP
40 GOSUB 1400
60 A!(X,Y)=A!(X,Y)+1
70 GOSUB 1400
110 B!(X,Y)=B!(X,Y)+1
120 NEXT I
125 GOSUB 1400
130 PRINT "pret a decoller."
140 IF INKEY$="" THEN BEEP 1:GOTO 140
145 REM DESSIN
150 CLS
155 DRAW(142,5)-(150,5)
160 DRAW(146,6):DRAW(145,7)-(148,7):DR
AW(144,8)-(149,8)
165 DRAW(146,8)-(147,8)
170 DRAW(140,8)-(140,9)-(149,9):DRAW(1
43,10)-(148,10)
180 DRAW(144,11):DRAW(147,11):DRAW(151
,11):DRAW(141,12)-(150,12)
185 DRAW(151,23)-(153,23)-(153,24)-(15
1,24):DRAW(152,25)-(152,28)
186 DRAW(151,26)-(150,27):DRAW(153,26)
-(154,27):DRAW(151,29)-(150,30)
187 DRAW(153,29)-(154,30)
190 REM DEBUT
200 GOSUB 700:L=L+1
205 PRINT "POSITION:":X;Y
210 PRINT :PRINT "evades:":A!(X,Y)
220 PRINT "tanks :":B!(X,Y);
225 LOCATE 16,3:PRINT S;
230 LOCATE 0,1:INPUT "ORDRE:":O$
240 IF O$="P" THEN S=S+A!(X,Y):BEEP 1:
A!(X,Y)=A!(X,Y)-1:IF A!(X,Y)<0 THEN A!(X
,Y)=0
250 IF S=10 THEN 1000
260 IF O$="T" THEN IF B!(X,Y)>0 THEN
500
270 K=VAL(O$):IF K=0 THEN 200
275 IF O$(">") THEN IF B!(X,Y)<>0 THEN
GOSUB 700:Q=0:GOTO 560
278 BEEP
280 IF K=8 THEN Y=Y-1

```

```

290 IF K=2 THEN Y=Y+1
300 IF K=6 THEN X=X+1
310 IF K=4 THEN X=X-1
320 IF X>10 THEN X=10
330 IF X<1 THEN X=1
340 IF Y>10 THEN Y=10
350 IF Y<1 THEN Y=1
490 GOTO 200
500 REM=COMBAT=
510 GOSUB 700:K=0
520 PRINT R:" ROQUETTES"
530 INPUT "TIR:":Q
540 IF Q>R THEN 500
550 R=R-Q
560 H=INT(RND*10)+1
570 PRINT "Tir adverse:":H
580 IF Q=H THEN PRINT "tank detruit!"
:B!(X,Y)=B!(X,Y)-1
585 IF Q=H THEN BEEP :BEEP :L=L-5:GOS
UB 1200:GOTO 200
590 IF Q<>0 THEN PRINT "manque!":
595 U=U-H:GOSUB 1200
600 GOSUB 700:PRINT "DEGATS:":100-U:CH
R$(37):GOSUB 1200
605 IF U<=0 THEN 1300
610 GOTO 280
700 FOR I=0 TO 2:LOCATE 0,I:PRINT C$(1
):NEXT I:PRINT C$(1);
705 LOCATE 0,0
710 RETURN
1000 REM =VICTOIRE=
1010 FOR I=1 TO 5:BEEP :BEEP 1:NEXT I
1020 CLS :PRINT "MISSION ACCOMPLIE!"
1030 T=UX100-L*5:PRINT "Votre recomens
e:"
1040 PRINT T:"$"
1050 GOSUB 1200:END
1200 REM ATTENTE
1210 IF INKEY$="" THEN 1210
1220 RETURN
1300 REM =PERTE=
1310 CLS :FOR I=1 TO 3:BEEP :NEXT I
1320 PRINT "HELICOPTERE DETRUIT"
1330 PRINT "vous avez :":S:" evades a
bord."
1340 GOSUB 1200:END
1400 X=INT(RND*10)+1
1410 Y=INT(RND*10)+1
1420 RETURN

```

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10





3

4

5

6

7

8

9

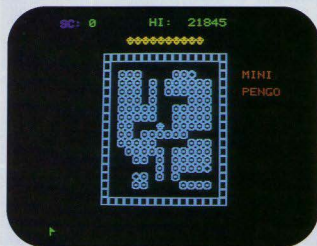
10



# PENGORIC

Après les grandes chaleurs, savourez le froid du Grand Nord dans notre nouveau listing exclusif pour l'Oric 1/Atmos. Principe du jeu : encadrez les trois ennemis avant qu'ils ne vous atteignent en poussant vers eux des cubes de glace.

Vous incarnez le petit pingouin Pengo et vous vous déplacez à l'aide des touches A = haut, K = gauche, Z = bas, L = droite. Pour envoyer un cube de glace, appuyez sur la touche « Espace ».



```

2 TEXT:PAPER0:INK6:CLS:RESTORE
5 PO=3:PO$="cc":DU=0
10 POKE618,10
15 FOR I=1 TO9:PRINT:NEXT
18 E$=CHR$(27)
20 PRINTCHR$(4)E$*N"E$*B           MINI-PENGO"
25 FOR I=46856 TO 46927:READ D:POKE I,D:NEXT
50 CLS:NS$="gggggggggg":PLOT26,12,2:
  TA$=TA$+"i":PLOT1,25,2:PLOT2,25,TA$:GA=0
51 PLOT 0,2,5:PLOT3,2,PO$
52 PLOT6,2,3:PLOT 12,2,NS$
53 IF DU=0THENDU=8:GOTO50
55 FOR J=6 TO 19
60 FOR I=11TO 22:PLOT I,J,"a":NEXTI
70 NEXT J
72 FOR I=9TO24:PLOT1,4,"e":NEXT
74 FOR I=9TO24:PLOT1,21,"e":NEXT
76 FOR I=5 TO 20:PLOT 9,1,"e":NEXT
78 FOR I=5 TO 20:PLOT24,1,"e":NEXT
80 LM=16:GOSUB 5000
90 LM=12:GOSUB 5000
100 GOSUB 2040
105 HI$=STR$(DEEK(41000)):PLOT19,0,HI$
110 PLOT 25,6,1:PLOT 25,8,1:PLOT26,6," MINI":
  PLOT26,8," PENGORIC"
115 PLOT0,0,4:PLOT3,0,"SC":PLOT15,0,"HI:"
120 X=16:Y=12:BH$="c":PLOT X,Y,BH$
130 K=PEEK(£208)
132 L$=STR$(L):PLOT 6,0,L$
135 IF K=56 THEN 200
  
```

```

140 IF K=143 THEN A=1:B=0:BH$="b"
150 IF K=131 THEN A=-1:B=0:BH$="d"
160 IF K=174 THEN B=-1:A=0:BH$="c"
170 IF K=170 THEN B=1:A=0 :BH$="c"
175 IF K=132 THEN1020
180 IFSCRN(X+A,Y+B)=32AND(X+A)>9AND(X+A)
  <24AND(Y+B)>4AND(Y+B)<21THENGOSUB900
185 IF SCRN(X+A,Y+B)=104 THENXC=X:YC=Y:
  PT=100:GOSUB 2000
190 PLOT X,Y,BH$
200 REM == SNO-BEE ==
203 CO=CO+1:IF CO<DU THEN 130 ELSE CO=0
204 PLOT XS,YS," "
205 IF XS>X THEN XS=XS-1:GOTO250
210 IF YS>Y THEN YS=YS-1:GOTO 250
215 IF XS<X THEN XS=XS+1:GOTO 250
220 IF YS<Y THEN YS=YS+1
250 IF XS<10THEN XS=10
255 IF XS>23 THEN XS=23
260 IF YS<5 THEN YS=5
265 IF YS>20 THEN YS=20
267 IFSCRN(XS,YS)=102THENGOSUB3000
270 PLOT XS,YS,"o":WAIT 15
275 IF XS=X AND YS=Y THEN 6000
280 GOTO 130
900 REM
1000 PLOT X,Y," " :X=X+A:Y=Y+B
1010 PLOT X,Y,BH$:RETURN
1020 REM == TIR CUBE ==
1025 SR=SCRN(X+A,Y+B)
1030 IF SR=103 THEN 6000'SNO-BEE
1040 IF SR=101 THEN 7000'MUR
1050 IF SR=32 THEN 200
1055 IF SR=102 THEN 8000
1060 XC=X+A:YC=Y+B
1070 SR=SCRN(XC+A,YC+B)
1080 IFSR=97ORSR=101ORSR=102THENPLOTXC,YC,
  " " :L=L+30:GOTO 200
1090 SR=SCRN(XC+A,YC+B)
1092 IF SR=103OR SR=104THEN GOSUB 2000:
  GOTO 130
1095 IF SR<32 THEN 200
1100 PLOT XC,YC," " :XC=X+A:YC=YC+B:
  PLOT XC,YC,"a"
1110 GOTO 1090
2000 REM == TOUCHE SNO-BEE ==
2005 IF PT=100 THEN PT$="100"ELSEPT=400:
  PT$="400"
2010 PLOTXC+A,YC+B,"*":WAIT 20:PLOTXC+A,YC+B,
  
```

```

      " :L=L+PT:PT=400
2015 PLOT28,12,PT#:WAIT 45:PLOT 28,12," "
2020 N=N+1:NS#:=MID$(NS#,1,(10-N))
2025 IFN=10THENDU=0U-1:N=0:GOTO50
2030 PLOT12,2," " :PLOT 12,2,NS#
2035 NS#:=STR$(10-N):PLOT 24,2," " :PLOT 24,2,NS#
2040 XS=INT(RND(1)*14)+10
2050 YS=INT(RND(1)*16)+5
2055 IF SCRN(XS,YS)=102 THEN 2040
2060 PLOT XS,YS,"g"
2065 CD=0
2070 RETURN
3000 REM == SNO-BEE SUR DIAMANT ==
3010 XS=XS-1:YS=YS-1
3020 SB=SCRN(XS,YS)
3030 IF SB(>101 AND SB(<102 THEN RETURN
3040 IF XS(>17 AND YS(<13 THEN XS=XS+1:YS=YS+1:
GOTO 3020
3045 IF XS(<17 AND YS(>12 THEN XS=XS+1:YS=YS-1:
GOTO 3020
3050 IF XS(>16 AND YS(<13 THEN XS=XS-1:YS=YS+1:
GOTO 3020
3055 IF XS(<16 AND YS(>12 THEN XS=XS-1:YS=YS-1:
GOTO 3020
3060 GOTO 3020
5000 FOR J=1 TO10
5010 X=INT(RND(1)*10)+10
5020 Y=INT(RND(1)*LM)+5
5030 FORI=1TO4
5040 IF LM=16 THEN PLOT X+I,Y," "
5050 IF LM=12 THEN PLOT X,Y+I," "
5060 NEXTI:NEXTJ
5065 IF LM=16 THEN RETURN
5070 FOR I=1TO3
5080 XD(I)=INT(RND(1)*14)+10
5090 YD(I)=INT(RND(1)*16)+5
5100 NEXTI
5110 FOR I=1TO2
5120 IF XD(I)=XD(3)AND YD(I)=YD(3) THEN5070
5130 NEXTI:IF XD(1)=XD(2) AND YD(1)=YD(2)
THEN5070
5140 FOR I=1TO3:PLOT XD(I),YD(I),"f":NEXTI
5150 RETURN
6000 PO=PO-1:EXPLODE:IF PO=0 THEN 6050
6010 IF PO=2THENPO#="c"ELSEPO#=" "
6020 PLOT3,2," " :PLOT3,2,PO#
6022 PLOT XS,YS," "
6025 PLOT X,Y," " :X=16:Y=12:PLQTX,Y,"c"
6030 GOSUB 2040
6040 GOTO 130
6050 IF L>DEEK(41000) THEN DOKE 41000,L
6060 PLOT 3,24,"UNE AUTRE PARTIE (O/N)":
GET R#:IF R#="O" THEN RUN
6065 POKE 618,3:END
7000 IF X(>23)ANDB#(<)"b"THEN7050
7010 FOR I=5 TO 20
7020 SM=SCRN(23,I)
7030 IF SM=103 THENCO=-30:PLOT 23,I,"h":
GOTO 130
7040 NEXT I
7050 IFX(>10 ANDB#(<)"d"THEN 7090
7060 FOR I=5 TO 20
7070 SM=SCRN(10,I)
7080 IF SM=103 THENCO=-30:PLOT 10,I,"h":
GOTO 130

```

```

7085 NEXT I
7090 IF Y(<5 THEN 7140
7100 FOR I=10 TO 23
7110 SM=SCRN(I,5)
7120 IF SM=103 THENCO=-30:PLOT I,5,"h":
GOTO 130
7130 NEXT I
7135 IF Y(>20 THEN 130
7140 FOR I=10 TO 23
7150 SM=SCRN(I,20)
7160 IF SM=103 THENCO=-30:PLOT I,20,"h":
GOTO 130
7170 NEXT I:GOTO 130
8000 REM == CUBES DIAMANTS ==
8010 XD=X+A:YD=Y+B
8020 SD=SCRN(XD+A,YD+B)
8025 IF SD=103 THENXC=XD:YC=YD:
GOSUB2000:GOTO200
8030 IF SD(>32 THEN 8100
8040 PLOT XD,YD," "
8050 XD=XD+A:YD=YD+B:PLOT XD,YD,"f"
8060 GOTO 8020
8100 REM =TEST ALIGNEMENT=
8110 IF SCRN(XD+1,YD)=102THEN8300
8120 IF SCRN(XD-1,YD)=102THEN8300
8130 IF SCRN(XD,YD+1)=102THEN8300
8140 IF SCRN(XD,YD-1)=102THEN8300
8150 GOTO 200
8300 PING:J=0
8310 REPEAT:J=J+1
8315 FOR I=0 TO 2
8316 IF J=1 THEN SG=SCRN(XD,YD-1)
8318 IF J=2 THEN SG=SCRN(XD+1,YD)
8320 IF J=3 THEN SG=SCRN(XD,YD+1)
8322 IF J=4 THEN SG=SCRN(XD-1,YD)
8325 IF SG=102 THENI=J+1
8330 IF IG=3 AND GA=0 THEN 9000
8332 NEXT I
8335 IG=0:UNTIL J=4
8340 IF SCRN(XD+1,YD)=102 AND SCRN(XD-1,YD)=
102 AND GA=0 THEN 9000
8350 IF SCRN(XD,YD+1)=102 AND SCRN(XD,YD-1)=
102 AND GA=0 THEN 9000
8360 GOTO 200
9000 GA=1
9005 PAPER 4
9010 PLOT 26,11,3:PLOT 28,11,"BONUS:"
9020 FOR P=7500 TO 0 STEP -100
9030 P#:=STR$(P)
9040 PLOT 28,13," " :PLOT 28,13,P#
9050 NEXT P:L=L+7500
9055 PLOT 28,11," " :PLOT 28,13,"
9060 PAPER0:GOTO 200
10000 FOR K=46856 TO 46927
10010 READ C
10020 POKE K,C
10030 NEXT K:RETURN
10040 DATA 12,30,51,33,33,51,30,12
10050 DATA 12,10,12,30,45,45,12,14
10060 DATA 45,45,63,18,18,30,12,30
10070 DATA 12,20,12,30,45,45,12,28
10080 DATA 63,33,33,33,33,33,63
10090 DATA 30,51,33,45,45,33,51,30
10100 DATA 0,12,30,45,63,18,30,12
10110 DATA 0,0,0,0,12,30,45,63
10120 DATA 16,24,28,30,16,16,16,16

```

# EN AVANT LA MUSIQUE!

**Tempo d'enfer, mélodies démentes, sonorités synthétiques aux ronflements speedés, la micro musique est là, cachée sous les puces de vos ordinateurs. Pour Tilt, Jean-Michel Navarre a traqué ses harmonies futuristes, disséqué ses mécanismes les plus secrets. Un dossier exclusif...**

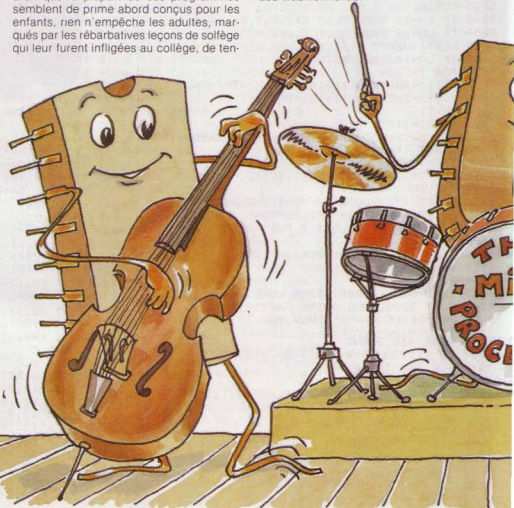
Lorsque le dernier *Space Invaders* a mordu la poussière et lorsque vous avez battu tous les records olympiques du *Decathlon*, que pouvez-vous faire d'autre avec votre ordinateur domestique ?

Un nombre de plus en plus important de pratiquants se lancent avec enthousiasme dans l'étude des possibilités musicales du micro et délaissent leur pistolet à laser pour la baguette de chef d'orchestre. Pour vous aider à exploiter les multiples possibilités sonores de votre micro-ordinateur, il existe de nombreux logiciels de musique allant du simple programme d'initiation au solfège jusqu'à des cartes extrêmement sophistiquées qui complètent la panoplie du musicien confirmé. Les programmes les plus simples permettent au débutant d'étudier la structure et l'organisation de la musique alors que les plus complexes peuvent transformer votre *Apple II* ou votre *Commodore 64*, par exemple, en de véritables instruments tout à fait révolutionnaires. Au faite de cette catégorie se trouvent des « packages » combinant le soft et le hard tel que le *Alpha Syntauri*, le *CMU-800*, ou autres *Yamaha Interface* et *Sequencer 64* utilisés par de nombreux professionnels. Nous passerons en revue, dans un premier temps, les divers logiciels permettant à votre ordinateur de faire de la musique avant de nous consacrer à une étude plus approfondie de la musique informatique, en nous intéressant aux démarches de musiciens comme Maxime Le Forestier ou Jim Cuomo ainsi qu'à l'existence d'un magasin spécialisé comme Music Lab. La haute technologie des instruments électroniques alliée à celle des ordinateurs semble en passe de bouleverser le schéma musical traditionnel. La musique de demain existe. A l'opposé des programmes destinés à transformer votre micro-ordinateur en un

instrument professionnel, on trouve un grand nombre de logiciels dont la vocation est d'initier le débutant à la musique.

Bien que la plupart de ces programmes semblent de prime abord conçus pour les enfants, rien n'empêche les adultes, marqués par les rébarbatives leçons de solfège qui leur furent infligées au collège, de ten-

ter une nouvelle fois leur chance. Ces logiciels sont d'un abord plus facile et dans tous les cas plus attrayants que les méthodes traditionnelles.

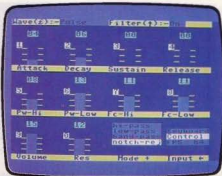


# COMMODORE 64

## L'HOMME ORCHESTRE

Les capacités sonores du *Commodore 64* le prédestinent tout naturellement à une carrière musicale puisqu'il dispose d'un synthétiseur intégré, appelé *SID* (Sound Interface Device) de 3 voix sur 8 octaves. Outre les possibilités de cette puce sonore, vous pourrez faire de la musique sur votre *Commodore* soit en utilisant des claviers externes ou du matériel produisant des sons, soit en contrôlant des instruments tels que des synthétiseurs. De nombreux logiciels sont déjà disponibles pour vous permettre d'exploiter au mieux les générateurs de sons du *Commodore*. La programmation en Basic de ce micro-ordinateur étant relativement complexe, ces logiciels vous seront d'un grand secours pour éviter un interminable listing de « Poke » qui freinerait bien vite votre ardeur à devenir un nouveau Jean-Michel Jarre...

**Synthy 64** (Micro-Application). Ce logiciel vient en aide à tous les possesseurs de *Commodore 64* pour résoudre une grande partie des problèmes de programmation



auxquels ils se trouvent confrontés lorsqu'ils veulent utiliser le fameux « Chip sonore » intégré dans l'ordinateur.

Ce programme vous permettra de rentrer de la musique polyphonique dans votre ordinateur, tout en vous initiant, entre autres, à la synthétisation du son.

Le système de notation musicale appliqué dans *Synthy 64* est le système de codification internationale : la note *la* correspondant à la lettre A. Voici le tableau des équivalences :

C	D	E	F	G	A	B
do	ré	mi	fa	sol	la	si

Pour déterminer la durée d'une note, il vous suffit d'indiquer la valeur de la durée derrière la note (par exemple C/8 signifie croche dont la valeur est do).

Vous pouvez également ralentir ou accélérer l'exécution de votre partition ainsi que voir défiler les textes d'une chanson tout en écoutant le déroulement musical.

Ce programme qui se présente sous la forme de cassette ou de disquette contient les programmes suivants : sur la cassette : *Synthy 64*, exemple de composition (Music 64), sur la disquette : *Synthy 64 Synthy Main*, exemple de composition. Le procédé pour écrire de la musique ressemble à celui des programmes Basic (version simplifiée). De plus, *Synthy 64* dispose d'un ensemble complet de commandes qui facilitent la composition musicale.

Ces commandes sont séparées en 5 catégories :

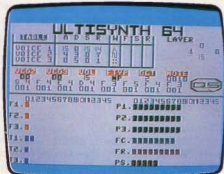
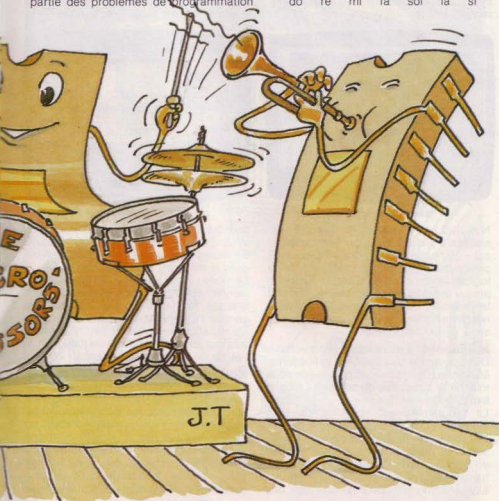
- Les commandes musique : commandes, préfixe voix, lecture avancée
- Les commandes régissant la course de l'interprète
- Autres commandes.
- Commandes « mode immédiat »
- Caractéristiques avancées qui prennent une introduction à la synthétisation du son, les commandes visant le générateur tonal, les commandes affectant les trois voix, le Portamento et un exemple de caractéristiques avancées.

Ce logiciel, bien que très technique et s'adressant aux utilisateurs avertis du *Commodore 64* possédant déjà quelques rudiments de musique, vous aidera à composer et à exécuter vos partitions musicales beaucoup plus facilement.

**Ultisynth 64** (Quicksilva) Ce logiciel de création musicale vous permettra d'utiliser pleinement les possibilités sonores du *Commodore 64* car il exploite toutes les caractéristiques du microprocesseur sonore (*SID*) tout en disposant des particularités des synthétiseurs courants.

Au menu de ce programme on trouve les modes suivants :

Le mode « Record » qui constitue la partie la plus importante du programme est en fait une initiation à la musique ainsi qu'à la structure du son : vous y apprendrez ce que





## L'ORDINATEUR LIVRE L'ŒUVRE SUR UN PLATEAU...

soient les ondes et quels sont les différents genres d'ondes ; à qui sert le générateur tonal et les fameux paramètres ADSR (Attack, Decay, Sustain, Release) qui constituent l'enveloppe sonore ; comment utiliser le clavier de l'ordinateur comme un clavier de piano, les rythmes prédéfinis, les fréquences et les filtres programmables ainsi que la modulation et le contrôle de synchronisation. En bref, tous les paramètres et toutes les fonctions qui vous permettront d'apprendre à connaître la structure du son afin de le modifier selon vos aspirations.

Le mode « Playback » vous permet de rejouer et d'écouter une mélodie enregistrée plus haut dans le mode « Record ». Le mode « Load » vous permet de charger une mélodie auparavant sauvegardée par le *Ultisynth 64*.

Le mode « Save » vous permet de sauvegarder une mélodie composée dans le mode « Record ».

Le mode « Compose » est une alternative au mode « Record » : si vous n'aimez pas composer en temps réel vous pourrez « entrer » les notes facilement et rapidement.

Le mode « Pretab » contrôle la vitesse de divers paramètres.

*Ultisynth* vous permettra d'utiliser les trois voies du *Commodore 64* et ainsi de jouer en solo sur une boîte à rythme et une ligne de basse par exemple. C'est un fabuleux outil pour s'initier à l'étude des sons qui développera votre goût artistique ou vous permettra plus simplement d'illustrer à merveille vos programmes de jeux.

**Music Construction Set** (Electronic Art). Ce programme très élaboré sur disquette vous aidera à composer vos musiques originales sur *Apple II* ou sur *Commodore 64*. Dix morceaux de musique, préenregistrés vous donneront une idée des possibilités sonores de votre ordinateur.

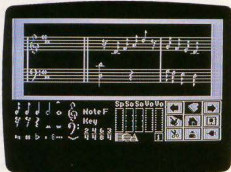
Deux portées musicales apparaissent sur l'écran (une en clef de sol, l'autre en clef de fa). Choisissez à l'aide du joystick une note parmi celles qui sont affichées au bas de l'écran (ronde, blanche, noire, croche, double croche, etc.) et posez-la sur la portée

à l'endroit désiré en appuyant sur le bouton rouge encastré sur votre levier de commande. Remplissez quelques mesures au gré de votre inspiration, puis dirigez votre joystick vers le symbole piano situé à droite de l'écran. L'ordinateur vous livre aussitôt votre œuvre sur un plateau. Vous pouvez modifier la vitesse, le volume et la qualité du son, déplacer les notes, transposer les morceaux dans une autre clé, couper les mesures et les recoller ailleurs, le tout en utilisant les symboles placés au bas de l'écran à droite.

Vous apprendrez les règles de la musique sans avoir à jouer d'un instrument car chaque fois que vous laissez « tomber » une note sur la portée, son nom s'affiche simultanément sur l'écran.

Dès que vous serez familiarisé avec les clés et les temps, vous serez capable de composer vous-même de véritables morceaux de musique que vous pourrez enregistrer et sauvegarder.

Chaque portée peut être orchestrée suivant une des treize possibilités suivantes : clavier, clavecin amorti, hautbois, hautbois plus doux, accordéon, orgue royal, cuivres, flûte, marche arrière, slap (basse), tambour, synchro (combine deux fréquences différentes), timbre.



Music Construction Set

N'hésitez pas à essayer les diverses possibilités d'orchestration car la maîtrise de cet « orchestre » ne viendra qu'à force de pratique. Un des grands avantages de ce logiciel réside dans la représentation graphique des différents éléments qui forment la musique, cette visualisation aidant le néophyte à mieux suivre les étapes successives de la composition.

**Multisound Synthetiser** (Romik/Run). Dans la lignée des logiciels précédents, *Multisound Synthetiser* se propose de nous initier aux structures du son et à l'organisation de la musique.

Le programme est constitué de trois tableaux : effets spéciaux, contrôle, clavier. Le tableau effets spéciaux permet à l'utilisateur de programmer des effets sonores en ajustant la modulation, la synchronisation et le balayage. L'effet le plus important est sans conteste celui du balayage des

oscillateurs ou de l'enveloppe. Sur le tableau de contrôle s'affichent les genres d'ondes et les différents types de filtres. Vous y préciserez également les paramètres ADSR (Attack, Decay, Sustain et Release), ainsi que les fréquences, les impulsions, le volume et la résonance.

Le tableau clavier transforme votre ordinateur en instrument de musique, les lettres se transformant en notes que vous pourrez jouer sur les huit octaves disponibles. Parmi les divers modes de jeu à votre disposition on notera :

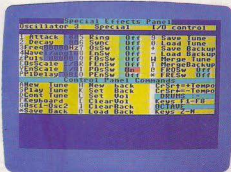
— Le « Keyboard playing mode » qui transforme donc le clavier du micro en clavier de piano.

— Le « New tune creation » qui vous permet d'enregistrer simultanément ce que vous jouez (en effaçant les mélodies déjà enregistrées).

— Le mode « Append tune » qui enregistre votre nouvelle mélodie à la suite de la précédente.

— Le mode « Auto-spaced new tune creation », identique au mode « New tune creation » sauf que l'ordinateur indique sa propre durée des notes et ses propres espaces.

— Le mode « Playback I et II » qui modifie le son et permet de rejouer la mélodie. II

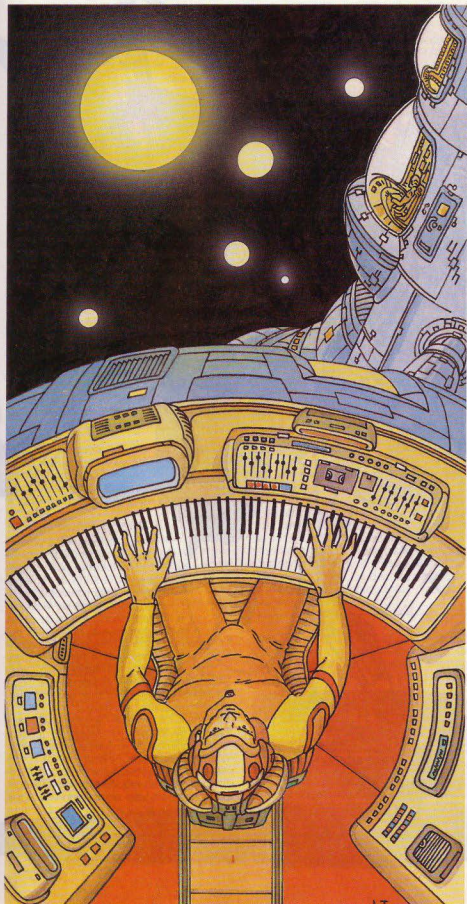


Multisound Synthetiser

contrôle d'autre part la vitesse d'exécution. Vous pouvez en plus stocker jusqu'à 9 minutes de musique d'accompagnement dans la mémoire de l'ordinateur.

Le mode « Drum » consiste en huit routines de rythmiques prédéfinies. Malgré ces nombreuses fonctions, ce logiciel s'affirme comme l'un des plus faciles à utiliser. La visualisation aisée des différents paramètres est une remarquable introduction à l'étude de la physique des sons.

**Musicalac** (Waveform Corp). Ce tout nouveau logiciel est sûrement le plus abouti des programmes de la gamme *Commodore 64* puisqu'il nous propose non seulement un programme synthétiseur, mais également un programme sequencer, qui transforme votre ordinateur en une véritable machine de programmation et de production de sons, capable de rivaliser dans certains domaines avec du matériel professionnel.



*Musical* peut être utilisé comme :

- Un véritable instrument de musique.
- Un outil pour apprendre la théorie de la musique.
- Un générateur d'effets sonores.
- Un guide pour mieux connaître les synthétiseurs (un synthétiseur est un appareil qui produit des sons électroniquement. Il fonctionne par ondes sonores et contrôle la structure de ces ondes).
- Un moyen pour créer vos propres mélodies et musiques d'accompagnement.
- Un séquenceur conventionnel (pour faire de la musique, il ne suffit pas de créer des sons, elle se joue à un rythme régulier qui fait intervenir les notes dans des séquences précises et prévisibles).

Le séquenceur garde le tempo pour vous et indique à l'ordinateur à quel moment il doit jouer les notes.

Avec *Musicalc* vous pourrez créer vos sons et écrire vos musiques, les écouter, les modifier ou bien jouer avec des morceaux préprogrammés ou encore stocker vos œuvres et les sauvegarder.

Utilisez *Musicalc* pour créer vos mélodies grâce aux trois voix disponibles en contrôlant l'écriture et les sonorités de chaque partie. Vous pourrez utiliser le clavier de l'ordinateur comme un clavier de piano.



**Musicalc**

Conçu à la fois pour le novice et pour le musicien averti, *Musicalc* permet à ce dernier de transcrire une partition directement dans la machine en utilisant toutes les fonctions de la composition musicale (temps, mesures, pauses, silences, changement de clé...) tout en laissant la liberté au débutant de composer à l'oreille. Il joue les notes dès qu'elles sont entrées, soit en les spécifiant, soit en les jouant sur le clavier.

Si vous aimez ce que vous entendez, gardez-le. Mais si vos oreilles se mettent à siffler... effacez et recommencez.

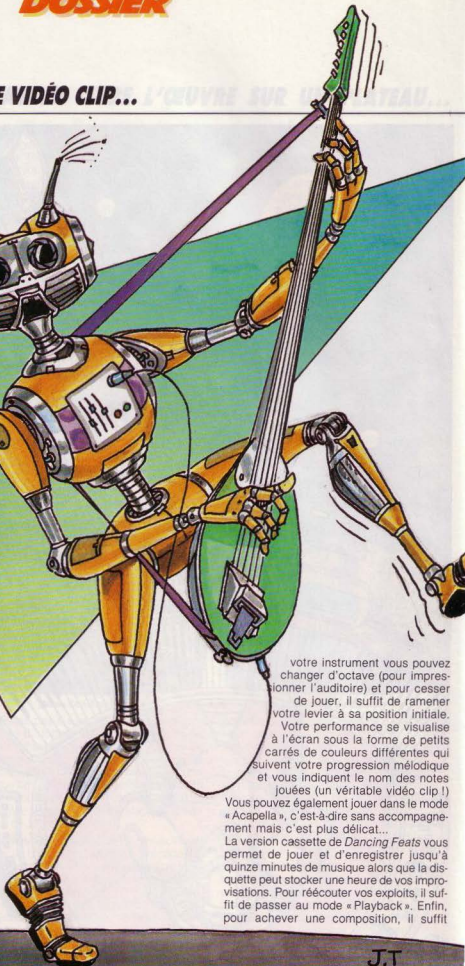
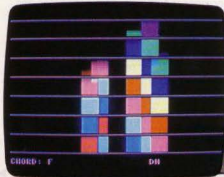
*Musicalc* est avant tout un outil de création musicale, alors n'hésitez pas, explorez, expérimentez, créez, il n'y a plus de limites à votre imagination...

**Dancing Feats** (Artic/Innelec). A l'inverse des autres logiciels pour Commodore 64, *Dancing Feats* se défend d'avoir une quelconque valeur éducative. Son seul but : vous

## SUR L'ÉCRAN, UN VÉRITABLE VIDÉO CLIP...

distraire en laissant libre cours à votre inspiration et à votre dextérité. Choisissez, à l'aide du joystick, parmi les diverses options qui constituent le menu principal : Bass, Beat, Style, Tempo, Ending. Chaque sélection se divise elle-même en un sous menu. Par exemple l'option « Bass » (basse) vous propose 4 variétés de jeux différents : à savoir Jazz, Rock, Blues ou Boogie Woogie. Choisissez en fonction de vos aspirations ou de votre humeur puis revenez au menu principal pour compléter les éléments de votre orchestre d'accompagnement. La liste des « Endings » (phrases finales du morceau) est particulièrement croustillante avec *The Elvis*, un final dans la plus pure tradition des blues du sud ou bien *The Mozart*, une chute symphonique pseudoclassique. Une fois déterminées les grandes lignes musicales de votre « band », c'est à vous de jouer ! Votre orchestre commence à interpréter les basses rythmiques que vous avez sélectionnées (disons, par exemple, une ligne de basse Blues sur un tempo lent) et vous voilà votre instrument en main (le joystick) prêt à démontrer vos talents de soliste. Pour jouer de votre joystick, rien de plus simple : en le déplaçant de haut en bas vous produisez des notes détachées, alors qu'en le manœuvrant en forme de cercles ou autres figures géométriques vous créez des riffs et des suites mélodiques. Les fausses notes sont impossibles, puisque vous jouez dans la gamme de la ligne mélodique pré-enregistrée, aussi n'hésitez pas à prendre votre pied ou plutôt votre joystick à deux mains ! En appuyant sur le bouton rouge de

Devenez compositeur  
avec *Dancing Feats*



votre instrument vous pouvez changer d'octave (pour impressionner l'auditoire) et pour cesser de jouer, il suffit de ramener votre levier à sa position initiale.

Votre performance se visualise à l'écran sous la forme de petits carrés de couleurs différentes qui suivent votre progression mélodique et vous indiquent le nom des notes jouées (un véritable vidéo clip !)

Vous pouvez également jouer dans le mode « Acapella », c'est-à-dire sans accompagnement mais c'est plus délicat...

La version cassette de *Dancing Feats* vous permet de jouer et d'enregistrer jusqu'à quinze minutes de musique alors que la disquette peut stocker une heure de vos improvisations. Pour réécouter vos exploits, il suffit de passer au mode « Playback ». Enfin, pour achever une composition, il suffit



La chose qui surprend le plus lorsque l'on entre dans la salle de travail de Maxime Le Forestier est le peu d'instruments qui garnissent la pièce. Moi qui m'attendais à un capharnaüm de guitares et de claviers empilés, j'en suis pour mes frais !

Tout ici est au contraire clean, en ordre et fonctionnel : un Apple II trône au milieu de la pièce relié à un synthétiseur six pistes de Sequential Circuits et à un amplificateur. Ni batterie ou boîte à rythme, ni basse, ni guitare électrique... Tout ce petit monde contient dans un petit boîtier magique connecté au micro-ordinateur, le CMU-800 (voir encadré page 72). « C'est un des avantages de l'informatique, nous précise Maxime, plus besoin aujourd'hui de matériel lourd pour composer chez soi ». Maxime est en plein travail. Il aide deux élèves de l'École des variétés (école créée par le ministère de la Culture et par la S.A.C.E.M.) à rentrer sur disquette une de leur composition. Ils sont en train de programmer la partie rythmique de la chanson : sur l'écran s'affiche les différentes composantes de la batterie (grosse caisse, caisse claire, charleston etc.). Il leur suffit de déterminer quel élément va intervenir en fonction de la structure du morceau puis de l'inscrire sur le tableau. Maxime nous explique comment utiliser le clavier de l'ordinateur puis cède sa place aux deux jeunes compositeurs. J'en profite pour lui poser quelques questions :

**On est un peu surpris de retrouver Maxime Le Forestier, poète et baladin des années soixante-dix, aux commandes d'un micro-ordinateur. Comment s'est effectué le passage à l'informatique ?**

**Maxime Le Forestier :** Je devais faire la musique d'un film sur l'équipe de France de Jumping. Après avoir visionné les très belles images de Juliette Mills, j'ai eu envie d'écrire une musique allant à contre-courant de ces ambiances de nature exaltée et de chevaux sauvages. J'entends

dans ma tête une musique de machines... Je me mis donc à travailler avec Olivier Masselot, qui m'accompagne aux claviers, et ce dernier me fit découvrir le Sequencer. Ce fut un véritable choc, et nous avons décidé, alors que je préparais mon album avec Jean-Pierre Sabar, d'axer toutes les musiques autour des séquences. Les premiers problèmes apparurent alors que je préparais le spectacle de Bobino : comment

## MAXIME LE FORESTIER MÉLODIE EN BASIC



reproduire sur scène le son du disque, avec toutes ses séquences empilées, sans trop surcharger le plateau ?

Ma rencontre avec Daniel Grably, de Music Lab, me donna la solution. En effet, on pouvait à l'aide d'un micro-ordinateur et du logiciel CMU-800 piloter plusieurs synthétiseurs à la fois. J'appris alors à programmer et c'est ainsi que naquit « l'usine » (terme utilisé par Maxime pour désigner le laboratoire informatique qu'il y avait sur scène) qui nous permit de gérer toutes les séquences. L'usine intervenait pendant sept chansons du spectacle et l'Apple pilotait jusqu'à six synthétiseurs.

**Utilisez-vous, depuis cette dernière expérience le micro dans d'autres buts que la musique, jeux ou traitement de textes par exemple ?**

**M. L. F. :** Non car je suis avant tout musicien et le micro ordinateur est pour moi un outil de travail, sa vocation est donc à 100 % musicale. J'utilise beaucoup le clavier, soit pour composer directement, soit pour rentrer des partitions écrites à partir d'autres instruments, piano ou guitare. Quels sont pour vous les principaux avantages de la musique sur ordinateur ?

**M. L. F. :** Hormis les facilités de gestion et le pilotage d'instruments dont j'ai parlé tout à l'heure, je pense que les principaux avantages sont la précision, l'espace que cela procure — Maxime montre de la main la pièce pratiquement vide — et surtout la liberté de pouvoir programmer seul les parties instrumentales d'un morceau qui demanderait sans cela l'assistance d'un groupe entier de musiciens.

**La musique informatique n'est-elle pas réservée à une élite ?**

**M. L. F. :** Je ne pense pas, il m'a suffi de trois jours pour apprendre à programmer ! Les deux jeunes compositeurs qui s'écraimèrent depuis pas mal de temps à venir à bout de leur programme de boîte à rythme nous interrompent en poussant un cri de soulagement. Maxime se dirige vers le clavier et écoute le rythme de la chanson. Tout semble coller. Il faudra ensuite écrire la partie de basse puis la mélodie...

**La musique de demain est-elle liée à l'informatique ?**

**M. L. F. :** Je pense qu'il faut considérer le micro-ordinateur comme un instrument de plus à la disposition des musiciens. Pourquoi se priver d'un instrument qui peut nous rendre de nombreux services ? Néanmoins les instruments traditionnels gardent leur propre personnalité et l'ordinateur ne remplacera jamais un son authentique de guitare ou de piano...

d'appuyer sur la barre d'espace. Vous voyez de retour au menu principal, à vous de sélectionner votre nouveau groupe... S'il est possible à force de répétition de développer son habileté à manier le joystick, il est prudent de se munir de quelques tubes d'aspirine avant de prétendre construire une mélodie digne de ce nom ! mais là n'est pas le souci de ce logiciel extrêmement distrayant qui vous fera passer de bons moments...

**Fantomusic (Jawx).** Ce programme, qui sera commercialisé courant septembre sous la forme d'un package regroupant un logiciel de musique et un logiciel de graphique, tire son nom de la contraction des mots fantôme et musique. *Fantomusic*, car ce programme peut s'exécuter de manière

transparente à l'utilisateur sans altérer le fonctionnement normal de la machine. Cet éditeur musical qui présente l'avantage d'être en français est d'un abord relative-



ment simple : les notes sont rentrées par leur nom (do, ré, mi...) suivies de l'octave (entre 1 et 7) et de la durée, suivant un code facile à retenir (R=Ronde, B=Blanche, N=Noire, S=Simple croche, D=Double croche, T=Triple croche et Q=Quadruple croche.)

Ces durées sont éventuellement suivies d'un point (.) pour les augmenter de la moitié (ex. : La, N.3).

D'autres étiquettes définissent le timbre de l'enveloppe comme suit : T=triangle, S=scie, P=pulse, B=bruit, alors que V signifie tout simplement son volume.

L'option découpage vous permet de supprimer, d'insérer ou de recopier un bloc de notes à la fin du morceau. Une fois votre morceau édité, il vous suffit

## LES ARRIÈRES PETITS « SYNTHÉS » DE L'ANCÊTRE PROPHET 5...

de presser la touche « F1 » du Commodore pour écouter votre œuvre. Vous pouvez en modifier la vitesse d'exécution ou encore faire une interprétation pas à pas en pressant la touche « F3 ».

Comme on le voit, ce programme vous permettra d'une manière très simple de créer vos propres mélodies pour illustrer vos programmes de jeux.

## ATARI 600/800XL

## RYTHMS AND BLUES

Si Atari reste synonyme de console de jeux, il faut reconnaître que les possibilités de ces micro-ordinateurs sont beaucoup plus étendues, notamment dans le domaine sonore grâce à un générateur de sons qui s'étend sur 4 voix et 5 octaves et leur confère une exploitation beaucoup plus importante que la simple illustration des programmes de jeux. Il existe à ce sujet de nombreux logiciels qui vous permettront d'utiliser à fond les étonnantes capacités musicales de ces ordinateurs.



**La Boîte à musique** (Atari). La Boîte à musique est une méthode facile pour initier les débutants à la composition musicale. Il vous suffira en effet de maîtriser deux fonctions pour arriver à créer une harmonie à 4 voix :

Le contrôle du rythme : vous choisissez parmi les douzes rythmes prédéfinis (de lent... à... rapide) en déplaçant votre joystick de gauche à droite. Pour sélectionner un rythme, il suffit d'appuyer sur le bouton rouge de votre levier.

Dessin d'une ligne mélodique : il vous suffit de tracer sur la boîte magique qui apparaît sur l'écran une ligne de gauche à droite. Utilisez les diverses positions de votre joys-▶

MUSIC LAB  
CONCERTO POUR DISQUETTES ET PIXELS

**Depuis combien de temps existe votre société ?**

**Daniel Grably.** — Music Lab existe depuis un an et demi.

**Comment en êtes vous arrivé à la spécialisation dans l'informatique ?**

**D.G.** — Pour expliquer comment nous en sommes venus à l'informatique, il faut retracer l'histoire du synthétiseur. J'étais à l'époque technicien chez Gammes (importateur des synthétiseurs Sequential Circuits) et nous vivions l'ère des gros synthétiseurs peu pratiques et encombrants. La première révolution dans ce domaine fut l'avènement du Prophet 5 qui était le premier « synthé » programmable — permettant à l'utilisateur de personnaliser ses sons — compact — toutes les fonctions se trouvaient rassemblées dans une machine de taille réduite — et transportable — on pouvait enfin déplacer son instrument et l'emmener en studio ou sur scène. — A partir du Prophet 5 naquit toute une génération de « synthés » programmables, compacts et transportables mais cette mutation technologique se fit dans l'anarchie la plus totale, les constructeurs, par manque de consultation mutuelle, adoptant chacun des normes différentes, tant et si bien que nous en arrivâmes à une situation où il existait de nombreux synthétiseurs de qualité mais totalement incompatibles entre eux. Il était de ce fait impossible aux musiciens de raccorder la boîte à rythme de leur choix avec tel séquenceur ou tel synthétiseur. La principale innovation vient alors d'une petite firme japonaise qui allait créer la prise MIDI (Interface Digitale pour Instruments de Musique). Cette carte permettait enfin la standardisation entre les différentes machines. L'interface sert d'interprète, c'est une carte capable de recevoir et d'échanger des informations qui permettent à deux instruments différents de communiquer entre eux. L'avènement de la prise MIDI permet donc de connecter plusieurs synthétiseurs entre eux sans que cela nuise à leurs propres spécificités. Par extension, il devint possible de raccorder les synthétiseurs à des micro-ordinateurs équipés de la prise MIDI et d'utiliser les capacités de mémoire et de contrôle des ordinateurs.

N'oublions pas qu'un synthétiseur n'est en fait qu'un ordinateur conçu pour répondre à des besoins spécifiquement musicaux. L'ordinateur n'a pas de spécificité mais il a de la mémoire à revendre. Il était donc inévitable que ces deux machines de structure identique et composées des mêmes éléments se rencontrent un jour. La prise MIDI allait donc permettre à ces deux cousins de parler le même langage.



**Qu'apporte en plus l'ordinateur ?**

**D.G.** — Tout d'abord l'ordinateur peut contrôler plusieurs synthétiseurs — jusqu'à 16 unités dans une structure « Network » — ce qui augmente considérablement les possibilités d'un seul individu. Il peut enregistrer un jeu, à la manière d'un magnétophone digital, avec en plus la possibilité de modifier la vitesse d'exécution ou les sonorités en cours de jeu. Il permet enfin une meilleure visualisation des paramètres grâce aux représentations graphiques. Il peut également faire office d'éditeur et reproduire des partitions simultanément. **Quels sont les logiciels les plus répandus actuellement ?**

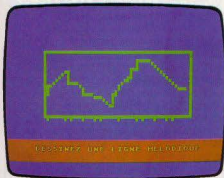
**D.G.** — Music Lab fabrique ses propres logiciels sur interface MIDI. Nous travaillons d'une manière très souple qui nous permet de nous adapter aux besoins particuliers des musiciens. Parmi les logiciels les plus répandus, je citerai le Yamaha MIDI Interface qui s'adapte d'une façon très simple sur un Apple II et qui permet de contrôler plusieurs synthétiseurs.

Présenté en avant première lors du dernier Apple Expo, ce logiciel transforme un micro-ordinateur en magnétophone digital.

Je citerai également le Sequencer 64 qui fonctionne à la fois sur Commodore 64 et sur le SX-64 (le portable de Commodore, idéal pour les musiciens). Équipé du système MIDI, le Sequencer 64 connecté à votre micro transforme ce dernier en un enregistreur numérique.

Pour tous renseignements : Music Lab, 64, boulevard Beaumarchais, 75010 Paris (tél. : (1) 807.22.02).

UN DU NOUVEAU  
 ANTIMAGNETIQUE

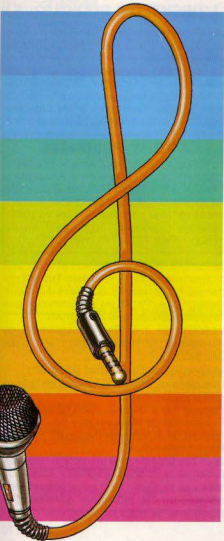


La boîte à musique

► tick pour moduler votre ligne mélodique suivant votre inspiration.

Dès que votre ligne atteint le bord droit de l'écran, le programme effectue automatiquement l'arrangement de votre œuvre. Vous n'avez plus qu'à presser le bouton rouge ou déplacer votre levier pour écouter le produit fini.

Vous pouvez ensuite, à loisir, rejouer votre mélodie ou bien en composer une nouvelle.



Ce programme n'utilisant pas les notations musicales traditionnelles, vous n'apprendrez pas à lire ou à jouer de la musique; vous aurez par contre toute liberté pour créer les lignes musicales de votre choix tout en vous amusant.

Cette Boîte à musique semble tout particulièrement destinée à développer l'oreille musicale chez les jeunes enfants.

**Jouer du piano** (Atari). Ce logiciel transforme le clavier de votre ordinateur en un clavier de piano à 20 touches ou notes. On trouve au menu de ce logiciel : *jouer du piano*, *lire un fichier*, *créer un fichier*. L'option 1 nous permet d'utiliser le clavier de l'ordinateur comme le clavier d'un piano. Sur l'écran s'affiche le clavier à 20 touches noires et blanches. La fenêtre « texte » nous indique les correspondances entre les notes et les touches du clavier du micro-ordinateur (en fait les deux rangées centrales). Un symbole musical apparaît chaque fois que vous jouez une note. Pour stopper l'émission d'un son, utilisez la barre d'espace. Vous utiliserez l'option 1 pour vous familiariser avec le clavier et pour expérimenter une musique.

Dans chacune des options existent des sous menus qui vous permettent, lorsque vous êtes au point de créer des sons, de sauvegarder une mélodie ou de la changer vers ou depuis une cassette (ou une disquette) ainsi que de fixer ou modifier des notes parmi les 400 notes en mémoire ou encore de jouer l'ensemble ou une partie de la mélodie.

Vous utiliserez l'option 2 si vous désirez changer une mélodie depuis une cassette (ou une disquette) et l'option 3 pour enregistrer immédiatement une série de notes dans la mémoire de l'ordinateur. Avant de rentrer une longue mélodie, n'hésitez pas à l'écouter plusieurs fois. Vous débusserez ainsi plus facilement les erreurs qui ont pu se glisser dans vos programmes.

*Jouer du piano* est avant tout un programme d'assistance à la composition musicale. Il peut également inciter les enfants à s'initier aux commandes de l'ordinateur par l'intermédiaire d'un jeu.

Il existe dans la même collection un logiciel similaire qui s'intitule *Jouer de l'orgue*.



MARIEZ PAL-SECAM-PERITEL AVEC LES...

# INTERFACES CGV



## POUR MICRO-ORDINATEURS, JEUX VIDEO, MINITELS, TELEVISEURS, CAMERAS MAGNETOSCOPES.

**PS 60 UNIVERSELLES - ADAPTEUR PERITEL - ANTENNE**

Compatible avec micro-ordinateurs et jeux vidéo 1-ème génération. (Système France) (Système 100)

4 MODELES	SEGNAL	SEGNAL
	ENTREE	DE SORTIE
<b>PS 60 UNIVERSELLE B</b> Compatible avec tous les cartes compatibles de tous micro-ordinateurs (Système 100) et jeux vidéo (Système 100) et jeux vidéo (Système 100) et jeux vidéo (Système 100)	Antenne	Antenne
<b>PS 60 UNIVERSELLE CA</b> Compatible avec tous les cartes compatibles de tous micro-ordinateurs (Système 100) et jeux vidéo (Système 100) et jeux vidéo (Système 100)	Antenne	Antenne
<b>PS 60 UNIVERSELLE D</b> Compatible avec tous les cartes compatibles de tous micro-ordinateurs (Système 100) et jeux vidéo (Système 100) et jeux vidéo (Système 100)	Antenne	Antenne
<b>PS 60 UNIVERSELLE K ou G EXPORT</b> Compatible avec tous les cartes compatibles de tous micro-ordinateurs (Système 100) et jeux vidéo (Système 100) et jeux vidéo (Système 100)	Antenne	Antenne

**PVP 60 - ADAPTEUR PAL-PERITEL**  
Permet de jouer sur micro-ordinateurs en norme VHSO PAL, adapté à l'écran qui émettent avec norme Peritel. Entree vidéo: Pal. Sortie Vidéo: Peritel.

**PS 90 - CONVERTISSEUR PAL-SECAM**  
Appareil convertisseur à partir d'un adaptateur Secam pour jeux vidéo.  
**PERITEL** - En couleur. Moniteur en antenne PAL ou SECAM.  
**MAGNETOSCOPES** - Tous standards (PAL, SECAM, VHS, VHS-C, VHS-D, VHS-E, VHS-F, VHS-G, VHS-H, VHS-I, VHS-J, VHS-K, VHS-L, VHS-M, VHS-N, VHS-O, VHS-P, VHS-Q, VHS-R, VHS-S, VHS-T, VHS-U, VHS-V, VHS-W, VHS-X, VHS-Y, VHS-Z).  
**CAMERAS VIDEO, ORDINATEURS** - Permet de convertir des caméras vidéo PAL en SECAM.  
**JEUX VIDEO** - Permet de convertir des jeux vidéo PAL en SECAM.



EN VENTE DANS TOUS LES POINTS DE VENTE SPECIALES, GRANDS MAGASINS, GRANDES SURFACES.

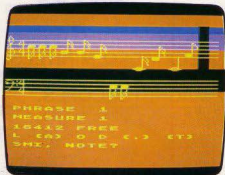
PRODUIT EN FRANCE PAR : COMPAGNIE GENERALE DE VIDEOTECHNIQUE



AGENT NATIONAL EXCLUSIF  
 8-10, rue Alexandre Dumas  
 67200 STRASBOURG  
 Tel (88) 28 21 09 - Telex: 800 264 VIMA  
 Produit français, conception et circuits protégés par brevet

## UNE HORDE DE PFFFFT!

**Music Composer** (Atari). Le programme *Composer* est avant tout un logiciel éducatif qui se propose de vous initier aux techniques et même aux fonctions plus complexes de la composition musicale. Vous pourrez entrer jusqu'à 10 phrases dans la mémoire de l'ordinateur et ensuite les écouter tout en suivant leur représentation graphique sur l'écran. Il est bien sûr possible de modifier une note à n'importe quel moment, de transcrire vos mélodies en clé de sol ou en clé de fa tout en laissant l'ordinateur vérifier que le nombre de temps dans chaque mesure est bien respecté. Il est possible également de varier la vitesse d'exécution de votre morceau de musique et d'arranger la partition de manière à utiliser les 4 voix simultanément. Vous pouvez de plus transposer votre œuvre (la transposition correspond ici à une notion mathématique et non pas harmonique) et l'écouter à des niveaux sonores différents.



Vous pouvez à tout moment, afficher une voie à l'écran (parmi celles que vous écoutez) et même faire apparaître à l'écran une phrase sans que l'ordinateur la joue. Cela vous permet de jouer sur l'instrument de votre choix en parfait synchronisme tout en respectant le tempo donné par l'ordinateur. Enfin, lorsque vous aurez achevé d'écrire votre partition, vous pourrez sauvegarder votre œuvre sur cassette ou sur disquette. En utilisant le langage basic, il est possible de modifier ou compléter directement sur la cassette le fichier ainsi créé. Ce logiciel à caractère éducatif s'avère passionnant à la fois comme divertissement et comme développement personnel.



**Éditeur de sons** (Atari). Situé dans un registre un peu différent puisqu'il concerne surtout les effets spéciaux et les bruitages (mais les bruits sont aussi de la musique), ce logiciel vous permettra d'animer vos propres programmes de jeux.

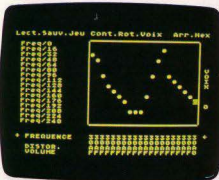
Commandé à l'aide du joystick, ce programme utilise une approche graphique. Un son d'une durée de 1 seconde est réparti sur deux voix : une voix correspond à l'un des 4 canaux audio adressés par l'instruction *Sound* du *Basic* Atari.

Vous travaillerez sur une voix à la fois en précisant les trois paramètres :

Le volume sonore, la fréquence sonore (ou tonalité) et la distorsion. Pour chacun des trois paramètres, le programme éditeur de sons affiche sur l'écran un carré contenant 20 points. Chaque point représente 0,05 seconde du son que vous créez.

Vous utilisez le joystick pour placer chaque point sur sa ligne verticale. Le premier paramètre que vous ajustez représente la fréquence sonore de chaque point. Vous pouvez à n'importe quel moment écouter le son que vous êtes en train de composer et le modifier en fonction de l'effet recherché. Après avoir déterminé tous les paramètres et complété les voix, vous pourrez sauvegarder le son ainsi créé sur cassette ou disquette et vous constituer un fichier sons, que vous utiliserez à loisir pour illustrer vos programmes de jeux.

Ainsi une horde de « PSsssssh ! »



## CRAC! BOUM! HUE!...

« Vroooooom ! » « Pffffff ! » ou autres « Crac ! Boum ! hue ! » mettra un peu d'ambiance dans vos surbouts d'extraterrestres. Il existe également un générateur d'effets sonores plus complexe que nous conseillons aux amateurs éclairés. Le *DAI* possède, outre ses qualités graphiques reconnues par tous les créateurs d'image, des possibilités sonores tout à fait exceptionnelles. Il dispose en effet de 4 générateurs sonores programmables pouvant monter jusqu'aux ultrasons. La fonction *Sound* de ce micro permet de réaliser des programmes en stéréophonie que vous pourrez écouter sur une chaîne Hi-Fi grâce à une sortie prévue à cet effet. Vous obtiendrez ainsi une qualité d'écoute tout à fait remarquable.

Autre innovation, la programmation très simple de la fonction *Sound* qui vous permet de rentrer les notes suivant leurs fréquences en hertz (vous pouvez aller jusqu'à 500 000 hertz) ce qui précise les notes d'une façon diabolique.

## DAI

## L'ORCHESTRE DIABOLIQUE

Le *DAI* peut également, et en *Basic* s'il vous plaît, faire de la musique et des graphismes simultanément.

On comprend mieux pourquoi, au vu des possibilités de création et de programmation autonome, les logiciels de musique de cet ordinateur se limitent à des programmes de musique enregistrée faisant office

## AVANT PREMIÈRE

« Tilt » a entendu pour vous le premier disque utilisant l'ordinateur *DAI* comme instrument de base. Ajoutez une boîte à rythme et quelques effets spéciaux et vous obtenez cet album 30 cm au goût étrange : *Domestic Flight* de Franco Fabbri (Réf. 70003-l'Orchestra).

de bandes de démonstration et à un seul programme musical, le *Music Tutor 2* qui transforme le clavier du micro en orgue électronique. Parmi les programmes que nous avons écouté nous citerons :

*Invention* de J.-S. Bach, programme de musique et de représentation graphique (Multisoft) ;

*Marche Turque* de Mozart (Multisoft) ;  
 Une pièce de Barrios, 5 minutes de guitare classique (Multisoft) ;  
*Prélude I et II* de J.-S. Bach (Multisoft) ;  
*Promenade* de Moussorgsky (Multisoft) ;  
*Menue* de Beethoven (Multisoft) ;  
 Ragtime (Multisoft).

Tous ces programmes pré-enregistrés vous initient à la connaissance des sons, à la structure musicale ainsi qu'aux possibilités sonores de cet ordinateur qui n'ont pas manquées de nous surprendre.

## GARDEZ LE TEMPO ET DÉCROCHEZ LA BONNE NOTE...

**Programme musical : Music tutor 2** (Multisoft). Ce programme d'assistance à la composition musicale vous permettra de transformer votre ordinateur en un orgue électronique programmable. La simplification de toutes les fonctions nécessaire à la programmation : durée des notes, valeur des notes, altérations, etc. vous permettra d'écrire vos compositions musicales avec beaucoup de facilité.

Le mode « Note à Note » vous permet de corriger les éventuelles erreurs qui ont pu se glisser dans le programme alors que le mode « Continu » fait défiler votre mélodie à vitesse normale.

Vous pouvez à tout moment sauvegarder votre fichier de notes ou le réécouter. Vous pourrez également en cours de correction ou de saisie modifier les paramètres (temps, volume, tonalité, clé) de votre composition. Un seul regret : ce programme qui peut entrer jusqu'à 8 000 notes en mémoire ne fonctionne que sur une seule voix.

TO 7

## LA VOIX DE SON MAÎTRE

Bien que le TO 7 ne possède pas les capacités sonores des micro-ordinateurs étudiés plus haut (1 voix sur 5 octaves) un accessoire comme le crayon optique permettra à l'utilisateur de s'initier au solfège et à l'étude de la musique grâce à plusieurs logiciels à vocation éducative.

**La clé des chants** (Vifi-Nathan). Ce programme qui se présente sous la forme d'un jeu attrayant vous permettra de vous initier au solfège ou de vous perfectionner dans les domaines suivants :



crayon optique sur une des 7 notes affichées au bas de l'écran. Si vous indiquez la note juste, celle-ci est jouée par l'ordinateur et vous marquez 1 point. Dans le cas contraire, un signal sonore se fait entendre et vous perdez un point. Aussitôt qu'une note est identifiée, la suivante apparaît sur l'écran et ainsi de suite.

**La dictée musicale** : vous entraîne à reconnaître à l'oreille une note jouée. Selon votre niveau vous choisirez des notes simples ou altérées (dans ce cas les notes s'accompagnent de dièses et de bémols.)

**La dictée rythmique** : elle consiste à identifier (dans un temps donné) le rythme joué par l'ordinateur. Vous déterminez vos options à partir du menu : mesure, blanche ou silence. Après avoir choisi le tempo, à vous de reconnaître les rondes, blanches, noires, croches et double croches !

**Melodia** (Vifi-Nathan). Ce logiciel vous propose de composer une mélodie, de l'écouter, de l'améliorer et la transformer tout en découvrant le solfège. Le joueur sélectionne un mode de jeu : « Créer », « Jouer », « Editer » (ou Modifier).

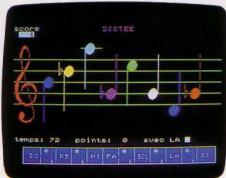
Il peut, s'il le souhaite, conserver son morceau sur cassette ou disquette ou l'imprimer sur papier. S'il n'est pas satisfait, il peut également tout effacer.

Le mode « Créer » permet de créer une nouvelle mélodie ou encore d'en compléter une déjà existante (à partir de la dernière note seulement.)

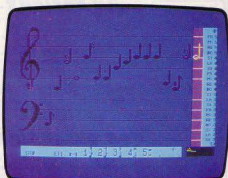
Le mode « Jouer » donne la possibilité d'écouter son œuvre en utilisant le tempo de son choix, en visualisant (si on le souhaite), les notes sur l'écran.

Le mode « Editer » permet de modifier, d'ajouter ou de retrancher des notes à sa

19 MICROS CHANTANTS	Nbre de voix	Nbre d'octaves	Modification de l'enveloppe
ZX81	néant	néant	non
Alice	1	3	non
Laser 200	1	3	non
Spectrum	1	6	non
Atari 600/800 XL	4	3,5	oui
Electron	2	5	non
Yeno SC 3000	5	2,5	non
TO 7	1	5	non
MO 5	1	5	non
Oric-Atmos	3	7	oui
Spectravidéo SV 318/328	3	8	oui
Dragon 32	1	5	non
Vic 20	3	3	oui
Commodore 64	3	9	oui
EXL 100	Synthèse vocale		
BBC	4	5	oui
Daï	4	infini	oui
Lansay 64	4	8	oui
Apple II	1	néant	synth. vocale



La lecture de notes : cette option vous apprend à lire une partition musicale (en clé de sol ou de fa). Vous devez, dans un temps donné, découvrir le nom d'une note placée sur la portée. Ce programme comprend 4 niveaux de difficultés (de débutant où les notes à reconnaître sont regroupées sur les trois lignes du milieu de la portée, à champion où les notes sont réparties sur les 5 lignes plus 2 lignes supplémentaires situées de part et d'autre de la portée.) Pour identifier la note, il suffit de pointer le



composition musicale.

Une fois au point vous pouvez sauvegarder votre mélodie sur cassette ou sur disquette. Ce programme fonctionne soit avec le clavier, soit à l'aide du crayon optique. Il vous permettra de manière très simple de vous initier à la composition musicale.

**Polyphonia** (To Tek). Ce générateur sonore qui s'étend sur 3 voix et 4,5 octaves vous permettra de transformer votre clavier en un véritable instrument de musique et de créer vos mélodies avec le relief sonore

## LA MUSIQUE SANS LOGICIEL

Les logiciels de création musicale viennent faciliter l'utilisation des capacités de l'ordinateur. Mais il est possible de créer musique et bruitages à partir de l'ordinateur uniquement, à condition d'accepter de réaliser tout le travail soi-même. Ce qui n'est pas toujours une mince affaire. Certains ordinateurs sont pourtant faciles à utiliser. Le TO7, par exemple, possède la commande « Play ». Il suffit d'indiquer la durée de la note, l'octave et la note elle-même, en clair (do, ré, mi...). Malheureusement, il n'est possible de créer une mélodie que sur une seule voix. Avec un petit programme très simple, on peut jouer des notes en les pointant sur l'écran avec le crayon optique. Aux antipodes du TO7, le Com-

modore 64. Ses capacités musicales sont très importantes, mais sa devise semble être : « Pourquoi faire simple quand on peut faire compliqué ? ». Alors, bonjour les « Poke » et les « Data » ! Le résultat peut être excellent, mais au prix d'un énorme travail. Un dernier exemple, l'Oric. Il possède quatre sons pré-programmés (« Ping », « Zap », « Shoot et Explode ») spectaculaires et très pratiques pour les bruitages, et six canaux, trois pour les sons purs et trois pour les bruits. Les instructions « Sound », « Music » et « Play » permettent de définir facilement un son sur un canal et de le moduler. Avec une programmation assez simple, on crée musiques et bruitages sophistiqués.



Polyphonia

d'intervenir dans la structure du morceau et de déplacer une séquence musicale d'un endroit à l'autre et, bien sûr, d'effacer. La programmation se fait voix par voix.

La première voix programmée reste affichée à l'écran, ce qui vous permet d'ajuster les suivantes en fonction de la voix initiale et de créer ainsi vos arrangements mélodiques. Les voix sont représentées à l'écran par des couleurs différentes. Les trois voix une fois programmées peuvent jouer simultanément. Si vous désirez enten-

nécessaire. A l'aide du crayon optique, pointez les notes affichées au bas de l'écran (ronde, blanche, noire, croche, double croche... etc.) sur les deux portées (en clé de sol et de fa) qui apparaissent au cen-

tre de l'écran. Choisissez le tempo (de 1 à 20), la mesure, les formes d'ondes (jusqu'à 7 harmoniques) et le volume sonore. Vous avez la possibilité de garder en mémoire (dans un tiroir) une partie de la mélodie,



LES JEUX DU FUTUR AU PRÉSENT.

# ELECTRON

Importation des USA :

tous les jeux américains pour CBS-MATTEL et VECTREX.

Exemple de prix des consoles de jeux :

- VCS 2600 649,00 F T.T.C.
- MATTEL 890,00 F T.T.C.
- COLECO 1.269,00 F T.T.C.

■ VENTE PAR CORRESPONDANCE

■ SERVICE "NOUVEAUTES"

● Pour tout savoir 24h sur 24, appelez le 16 (1) 622.17.79

■ VENTE-REPRISE ■ LOCATION

**ELECTRON** Ouvert tous les jours  
de 10h à 20h sauf le dimanche  
117, Avenue de Villiers, Paris 17°. Tél. 766.11.77 Métro PEREIRE. Bus 83  
163, Avenue de Maine, Paris 14°. Tél. 541.41.63 Métro ALESIA.

Bon à renvoyer à :

## ELECTRON

117, Avenue de Villiers, Paris 17°. Tél. 766.11.77  
163, Avenue de Maine, Paris 14°. Tél. 541.41.63

Je désire recevoir gratuitement et sans engagement de ma part une documentation complète des jeux électroniques proposés par ELECTRON

Nom \_\_\_\_\_ Prénom \_\_\_\_\_

Adresse \_\_\_\_\_

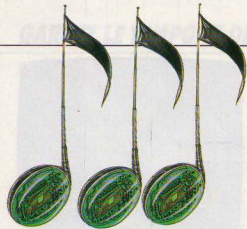
Ville \_\_\_\_\_ Code postal \_\_\_\_\_

Age \_\_\_\_\_ Tél. \_\_\_\_\_

J'ai une console (marque) \_\_\_\_\_

TILT 15

## LA MUSIQUE EST AU BOUT DU CRAYON...



dre une note choisie sans l'enregistrer, il vous suffit de pointer le crayon optique dans l'espace situé entre la clé et la première barre de mesure. Divers symboles vous permettent de déplacer votre portée et d'écouter votre mélodie à tout moment. Une fois votre œuvre au point, vous pouvez la sauvegarder sur cassette, disquette ou l'ordinateur sur imprimante. Le grand avantage de ce logiciel consiste à développer les capacités de votre TO 7 en un générateur sonore sur trois voix, ce qui lui permet de rivaliser avec des micro-ordinateurs mieux équipés comme le Commodore 64 ou l'ordinateur Atari et d'obtenir ainsi une qualité musicale tout à fait performante.

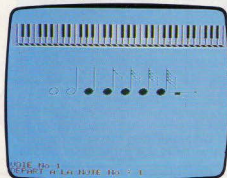
**Synthétia** (Vifi-Nathan). *Synthétia* est le dernier produit Vifi-Nathan, et le plus élaboré. Il permet de « fabriquer » successivement le matériel sonore, c'est-à-dire les différents instruments ; les thèmes, qui pourront être joués sous plusieurs tonalités ; le morceau de musique proprement dit ; l'exécution globale.

A chaque niveau, il est possible de sauve-

garder les données sur cassette ou disquette. *Synthétia* est malheureusement monophonique, mais possède en revanche un générateur d'accord de trois notes, et un générateur de bruits.

L'élaboration complète d'un morceau peut être effectuée uniquement au moyen du crayon optique, et reste facile malgré l'importante palette de possibilités.

Huit instruments sont préprogrammés, plus tous ceux que l'on créera au gré de sa fantaisie, et que l'on pourra mélanger au cours d'un même morceau de musique. La désignation des notes est des plus simples : il suffit de jouer sur le clavier présenté à



l'écran avec le crayon optique. La durée de la note est égale au temps de pose du crayon sur la touche écran.

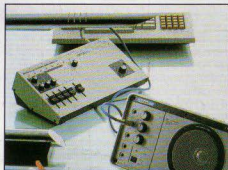
En jonglant avec les enveloppes et autres paramètres, les sons obtenus vont de la sirène d'alarme à la flûte ou au violon, en passant par la batterie. Le manuel, très complet, permet d'utiliser les possibilités de *Synthétia* et de s'initier à la théorie de la construction musicale synthétique.

### JIM CUOMO SAXOPHONIE ÉTOILÉE



Le spectacle donné par Jim Cuomo au Palais des glaces en mai dernier était entièrement programmé en Basic et en Forth sur trois ordinateurs *Oric 1*. L'*Oric 1* fournissait la musique d'accompagnement au saxophone de Jim pendant que de très beaux graphismes initiés par la musique défilaient sur trois moniteurs. Ces images illustrent

l'incroyable aventure qu'il nous raconte : Contacté au cours de ses expériences musicales avant-gardistes par l'homme mystère de l'année 2235, Jim apprend qu'il a, par le biais de la musique informatique, rendu à toute une génération de l'après-nucléaire, la faculté de percevoir la musique (faculté qu'elle avait perdue après l'apocalypse). Après avoir été privés pendant si longtemps de sons mélodieux, les hommes du futur découvrent avec ravissement la musique de Jim et décident de la garder jalousement pour eux. Ils envoient un message qui interdit à Jim de jouer sa musique en public. Passant outre à ses menaces, Jim continue le spectacle jusqu'au moment où l'homme mystère se rebiffe... Cette musique étrange, censurée aujourd'hui outre-espèce, est en vente sur notre planète chez tous les marchands de vinyls (Jim Cuomo/Disque C.B.S.).



### CMU-800

Avec le *CMU-800*, on passe au stade professionnel. Ce micro-compositeur possède ses propres sources sonores pour la mélodie, la basse, les accords (4 voix), et l'accompagnement rythmique (7 instruments). Il peut également piloter 8 synthétiseurs extérieurs. Il se raccorde simplement à un *Apple II*, un *Commodore 64* ou à un *Tandy TRS-80*. Son prix : 4 350 F, plus le programme (520 F pour *Apple*, 800 F pour *Commodore 64*, 940 F pour *TRS 80*). Distribué par Music Lab.

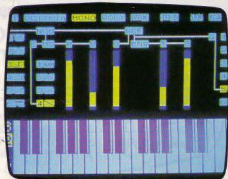
### ORIC

#### LA CANTATRICE CHAUVE

L'*Oric* possède un générateur sonore intégré qui s'étend sur 3 voix et sur 7 octaves, ce qui lui confère des possibilités sonores et musicales tout à fait intéressantes. On peut regretter l'absence de logiciels de musique vraiment performants permettant à l'utilisateur d'exploiter au mieux les capacités sonores de ce micro.

**Éditeur musical** (Lorciels). Ce petit programme sur cassette se limite à une initiation tout à fait rudimentaire de la lecture des notes et de la composition musicale. Choisissez les notes affichées au bas de l'écran et placez-les sur la portée. Aussitôt qu'une note est située sur la portée, l'ordinateur la joue. Continuez à écrire votre ligne mélodique puis écoutez-la. Si vous êtes satisfait vous pouvez la sauvegarder.

Suite p 74



RENCONTRE DU 4<sup>e</sup> TYPE ENTRE CHOPIN ET PIXELS...

## LYNX

## LA CASTAFIORE DE RETOUR

Ce micro-ordinateur aux possibilités musicales limitées (1 voix) peut, grâce au programme *Création musicale*, vous initier au solfège et à l'organisation de la musique.

**Création musicale** (Eyrolles). Ce logiciel fait partie de la cassette *Logilivre Lynx* qui comprend quatre programmes enregistrés : le *Genecar 1* et 2 qui est un utilitaire générateur de caractères et le phonogramme musical *Chopin 1* et 2 qui nous intéresse plus particulièrement.

Ce programme vous permettra :

1. De saisir et mémoriser une mélodie à partir du clavier. La mélodie s'affiche sur une portée musicale au fur et à mesure de son exécution.

La longueur et la hauteur des notes peu-

vent être constamment modifiées.

2. De jouer la mélodie mémorisée au tempo choisi.

3. De modifier la mélodie directement sur la portée à l'aide de commandes simples.

4. De copier la mélodie en mémoire sur une imprimante.

5. De la sauvegarder.



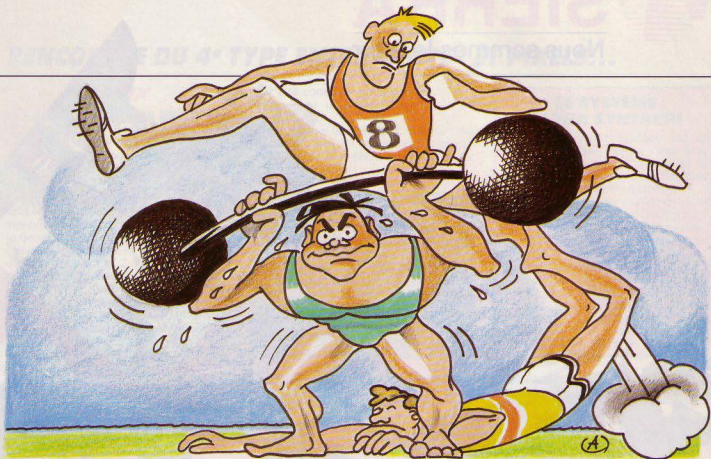
## LE SYSTÈME ALPHA SYNTAURI

Le système *Alpha Syntauri* est un ensemble complet soft et hard. Il se compose d'une part d'un clavier de musique cinq octaves, avec interface ordinateur pour la gestion du clavier ; de deux cartes pour la génération des sons et de deux pédales pour activer les fonctions « Sustain » et « Portamento ». D'autre part, la partie soft comprend : un système d'enregistrement digital sur seize pistes (Métatrak) ; *Alpha plus*, qui permet de créer et de dessiner des formes d'ondes ; *Simply Music*, méthode d'autoformation musicale et *Sounds*, une disquette comportant cent « Presets » réalisés par Alpha Syntauri. (Distribué par Music Lab).

## 19 LOGICIELS AU TILTOSCOPE

Logiciel	Ordinateur	Support	Principe	Intérêt	Difficulté	Marque	Prix indicatifs T.T.C.
Dancing Feats	Commodore 64	K7	Improvisation avec joystick	***	Facile	Artic/Innelec	110 F
Fantomusic	Commodore 64	Disk	Editeur musical	*****	Moyen	Jawx	n.c.
Musicalc	Commodore 64	Disk	Création musicale	*****	Difficile	Wareform Corp.	n.c.
Music Construction Set	Commodore 64	Disk	Aide à la composition	*****	Difficile	Electronic Art	510 F
Multisound synthétiser	Commodore 64	K7	Création musicale	*****	Moyen	Romik/Run	220 F
Synthy 64	Commodore 64	K7/Disk	Composition	****	Difficile	Micro Application	350 F
Ultisynthy 64	Commodore 64	K7	Création musicale	*****	Moyen	Quicksilva	330 F
Boîte à musique	Atari 600-800 XL	K7/Disk	Dessinez votre ligne mélodique et écoutez-la	***	Facile	Atari	149 F
Editeurs de sons	Atari 600-800 XL	K7/Disk	Création de bruitages	****	Moyen	Atari	216 F
Jouer du piano	Atari 600-800 XL	K7/Disk	Aide à la composition	****	Moyen	Atari	149 F
Music Composer	Atari 600-800 XL	Cart.	Composition	*****	Moyen	Atari	361 F
Morceaux Divers	DAI	K7	Musique enregistrée	**	—	Multisoft	50/100 F
Music Tutor	DAI	K7	Composition	****	Moyen	Multisoft	150 F
Clef des Chants	TO7	K7	Initiation au solfège	***	Moyen	Vifi-Nathan	175 F
Melodia	TO7	Cart.	Composition	****	Moyen	Vifi-Nathan	495 F
Polyphonia	TO7	Cart.	Transforme votre TO7 en générateur musical 3 voies	*****	Difficile	To Tek	600 F
Synthetic	TO7	Cart.	Création musicale	*****	Moyen	Vifi-Nathan	495 F
Editeur Musical	Oric 1 Atmos	K7	Initiation à la composition	**	Moyen	Loricels	95 F
Création Musicale	Lynx	K7	Aide à la composition	***	Moyen	Eyrolles	120 F





## LA FLAMME N'EST PAS ÉTEINTE

Enfin, quatre logiciels — Activision, Epyx, Hesware, Atari — directement inspirés des derniers jeux olympiques de Los Angeles. Mis au coude à coude sur la ligne de départ, ils se sont très bien défendus...

Les jeux olympiques sont terminés, les athlètes rentrés chez eux, avec ou sans médaille. Rendez-vous en 88... Ceux qui n'ont pas cette patience doivent se précipiter sur les tous derniers logiciels inspirés par les jeux. On retrouvera les principales disciplines olympiques avec une extraordinaire qualité graphique. Trois jeux sont disponibles sur *Commodore 64*: *Décathlon* (Activision), *Hesgames* (Hesware), *Summer Games* (Epyx), le quatrième, *Los Angeles 1984* (Atari), tourne sur *Atari 600/800 XL*. Le type et le nombre de sports proposés varient d'un logiciel à l'autre. Pour *Décathlon*, ce sont bien sûr les dix disciplines habituelles: 100 m, saut en longueur, lancer du poids, saut en hauteur, 400 m, 110 m haies, lancer du disque, saut à la perche, lancer du javelot, 1 500 m. *Hes Games* proposent

de s'entraîner au 100 m, 110 m haies, saut en longueur, tir à l'arc, plongeon du tremplin de 3 m, haltérophilie (arraché et épaulé-jeté). Avec *Summergames*, on peut concourir au saut à la perche, plongeon de 10 m, relais 4 x 400 m, 100 m, gymnastique (saut de cheval), 4 x 100 m nage libre, 100 m nage libre, tir à l'assiette. Dans *Los Angeles 1984* on trouve enfin le 100 m, le saut en longueur, le lancer du javelot, le 110 m haies, le lancer du marteau et le saut en hauteur.

### Le silence glacial du public

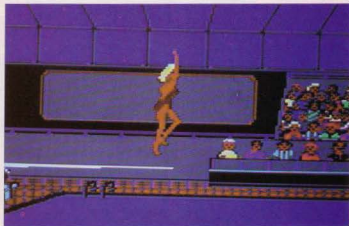
Les photos d'écrans pourraient se passer de commentaires: la qualité graphique atteint des sommets olympiques, particulièrement avec *Summer Games*, dont l'animation est proche de celle d'un dessin animé.

Avant de débiter la série des épreuves, on assiste à la cérémonie d'ouverture, avec allumage de la flamme et lâcher de pigeons. Grandiose! Et pour chaque discipline, les mouvements des athlètes sont d'un réalisme saisissant. Les qualités requises pour vaincre varient selon chaque sport: vitesse, précision, synchronisation sont les principales. Délicats, les plongeurs et le saut de cheval: il faut contrôler le déroulement des figures à l'aide du joystick, et réussir la phase finale. Pour obtenir le maximum de points, l'entrée dans l'eau doit être réalisée le corps parfaitement vertical. Sinon, gare aux éclaboussures et aux mauvaises notes données par un jury sévère! La réception du saut doit être également parfaitement réussie, sous peine de se retrouver à terre. Dans ce cas, pas d'applaudissements cha-

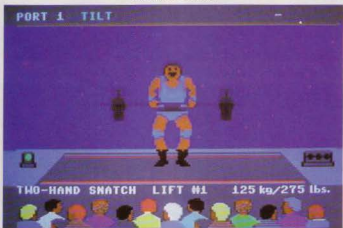
*Le club  
des fans  
du jeu vidéo*



100 m (Hes Games)



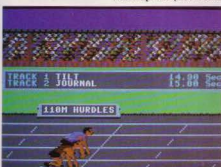
Plongeon du tremplin (Hes Games)



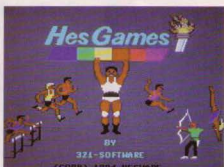
Haltérophilie (Hes Games)



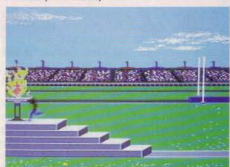
Tir à l'arc (Hes Games)



110 m haies (Hes Games)



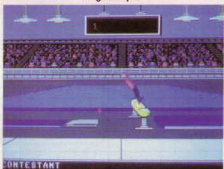
Le générique



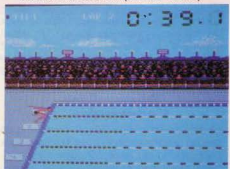
Cérémonie d'ouverture (Summer Games)



Saut à la perche (Summer Games)



Saut de cheval (Summer Games)



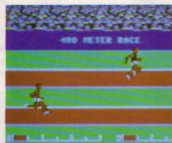
100 m nage libre (Summer Games)



Plongeon (Summer Games)



Tir à l'assiette (Summer Games)



Decathlon : 400 m (Activision)



Decathlon : saut en hauteur



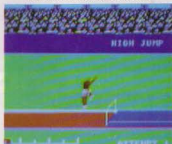
Decathlon : saut en longueur



Decathlon : lancer du disque



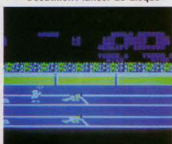
Decathlon : 110 m haies



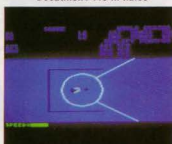
Saut en hauteur (Atari)



Lancer du javelot (Atari)



100 m (Atari)



Lancer du marteau (Atari)



Lancer du marteau (Atari)

leureux, mais un silence glacial de la part du public. Et peu de chance d'entendre jouer l'hymne national du pays que l'on a choisi de représenter... *Hes Games* ne présente que six épreuves, mais sans aucun « doublon » (comme 100 m et 400 m par exemple). Comme pour *Summer Games*, les faux départs sont sanctionnés. Le tir à l'arc demande adresse et jugement : le vent souffle avec une direction et une force variable. Il faut estimer la déviation qu'il provoque en fonction de la distance de la cible. La technique du plongeon est sensiblement la même que pour le logiciel précédent. L'haltérophilie demande, elle, une synchronisation parfaite. Sinon, impossible de lever les haltères, même de 20 kg ! Un détail important pour les perfectionnistes : il est possible de revoir au ralenti la dernière épreuve. Vos succès seront accueillis avec force applaudissement.

## Démoraliser l'adversaire...

Le déjà célèbre *Decathlon* souffre un peu de la comparaison avec ses nouveaux concurrents aux dents longues. Il y a quelques mois, son graphisme serait apparu comme exceptionnel. Aujourd'hui, il sem-

ble très bon. D'autre part, les épreuves sont plus faciles. Il s'agit pour la plupart d'entre elles d'actionner le joystick le plus rapidement possible, et d'appuyer sur le bouton « action » au bon moment. Le saut à la perche est peut-être l'épreuve la plus spectaculaire. Il s'agit de planter la perche au bon endroit, puis de la repousser quand on franchit la barre. Le 1 500 m, lui, demande une grande résistance. Et lorsqu'on joue à deux, il n'est pas interdit de chercher à démoraliser l'adversaire... Atari était jusqu'à présent resté à l'écart des sports olympiques. Le mal est aujourd'hui réparé, avec

*Los Angeles 1984 games*, le tout dernier logiciel sorti. Il présente une originalité intéressante : pour les sauts et les lancers, il faut contrôler un nouveau paramètre : l'angle de saut (ou de lancer). Le meilleur résultat sera obtenu à 45°. Pour les courses, le faux départ est sanctionné. Saut en hauteur et lancer de marteau, les deux épreuves les plus délicates, demandent du doigté. Le graphisme, pourtant de très bonne qualité, n'arrive pas aux sommets atteints sur le *Commodore 64*.

Patrice DESMEDT

	Decathlon	Hes Games	Summer Games	Los Angeles 84
Ordinateur	Commodore 64	Commodore 64	Commodore 64	Atari 600/800 XL
Intérêt	★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★
Graphisme	★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★
Bruitage	★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★
Marque	Activision	Hesware (Import: JB Industrie)	Epyx	Atari
Prix indicatif	120 F	390 F	390 F	420 F avec joystick

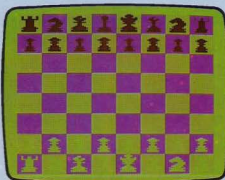
## LE DRAGON SORT SES GRIFFES

Voici en exclusivité deux nouveaux logiciels d'échecs pour le *Dragon 32* baptisés « Chess » et « Dragon Chess ». Jacques Harbonn les a soumis à son impitoyable diagnostic...

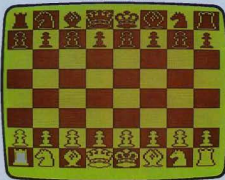
Le premier jeu, le **Dragon Chess** d'Oasis Software, est livré sur cassette. L'échiquier est représenté à l'écran. Le graphisme des pièces est assez confus et il est assez difficile, au début, de différencier roi et dame ainsi que pion et fou. Toutefois, après quelques parties, on parvient à s'y habituer et cela ne pose pratiquement plus de problèmes. La couleur des pièces « blanches », verte sur fond jaune, n'est guère heureuse car il peut être malaisé de les distinguer. Heureusement, la notice est là pour vous expliquer comment modifier facilement les couleurs afin de les remplacer par celles de votre choix.

Le déplacement des pièces s'effectue en tapant les codes des cases de départ et d'arrivée de la pièce concernée. Cette dernière cliquetera et ira se placer sur la case choisie. En cas de déplacement irrégulier, le programme refuse le coup et demande une nouvelle introduction. Il est possible de jouer les Blancs ou les Noirs. Si vous avez choisi de jouer les Noirs, vous pouvez si vous le désirez inverser l'échiquier de façon à jouer avec les pièces noires en bas de l'écran, ce qui est quand même plus pratique.

*Dragon Chess* applique toutes les règles d'échecs comme le roque, la promotion des pions ou la prise en passant. Par contre, il ne sait pas reconnaître les cas de nullité par triple répétitions consécutives des positions ou par la règle des cinquante coups. Toute une série d'options supplémentaires vous sont proposées, certaines tout à fait intéressantes. On accède à ces options en tapant « M » au lieu de taper un déplacement. Le menu proposé s'affiche alors à l'écran. L'option « Conseil » vous permet de connaître le coup qu'aurait joué le programme à votre place. Mais les propositions ne sont pas toujours judicieuses. Heureusement, il vous est toujours possible de les rejeter et de jouer d'autres coups à la place. « List » affiche à l'écran l'ensemble des déplacements effectués depuis le début de la partie. Cela s'avère utile lorsque l'on désire analyser une partie après l'avoir jouée. Si vous avez fait un coup malheureux et que vous entrevoyez une sombre issue, rien n'est perdu : il suffit de choisir l'option « Back » pour reprendre votre coup. Ce retour arrière peut s'effectuer sur autant de déplacements que l'on veut, même jusqu'au début de la partie le cas échéant. C'est une facilité que nous aime-



Dragon Chess



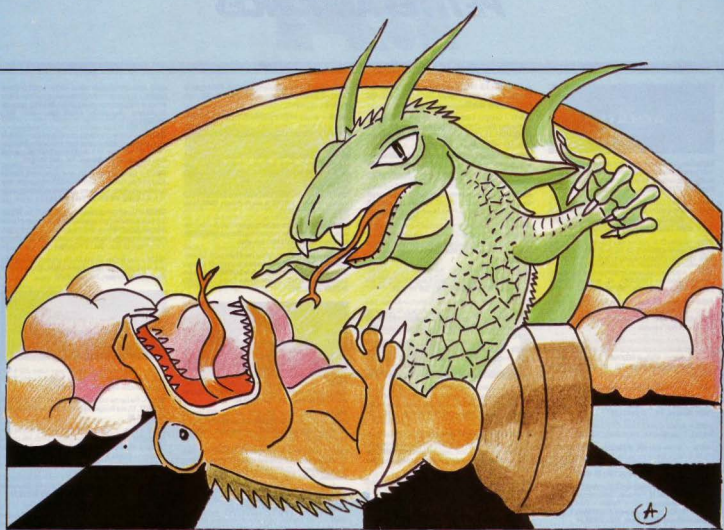
Chess

rons bien retrouver sur toutes les machines d'échecs, certaines ne proposant le retour que sur un nombre limité de demi-coups, allant même jusqu'au retour du seul dernier coup joué pour certaines d'entre elles. A l'inverse, l'option « Rerun » vous permet de revenir sur les coups repris. L'ensemble de ces deux combinaisons facilite l'analyse de la partie jouée. Ainsi à la fin de la partie, revenez au début, puis faites-la rejouer coup par coup. Cela vous permettra d'observer à quel moment vous avez pu commettre une faute mettant en jeu l'issue de la partie et ainsi éviter de recommencer une nouvelle fois cette erreur. Cette analyse est la clé d'une progression rapide aux échecs. L'option « Play » vous permet de passer en mode manuel. A ce moment, le programme ne joue plus et se contente de jouer les arbitres pour vérifier la validité des déplacements des deux joueurs humains. Cette même option vous autorise une autre possibilité intéressante. Il devient donc possible de rentrer une ouverture particulière et de commencer à jouer à partir de là. Une

autre option vous permet de sauvegarder la partie en cours, sur cassette. Ainsi, vous n'aurez plus à vous lamenter dans le cas où vous devrez vous livrer à d'autres activités urgentes, justement au moment où la partie devient particulièrement prenante. De nouveau libre, il ne vous restera qu'à recharger pour reprendre la partie où vous l'avez laissée. Enfin, pour les problémistes, il est possible d'introduire une position particulière pour la faire analyser.

### Ce Dragon à l'appétit féroce

Le programme dispose de six niveaux de jeu. Mais disons-le tout de suite, seuls les trois premiers niveaux sont jouables en parties normales. Pour les autres, les temps de réponse sont nettement trop longs et seront donc réservés à l'analyse de problèmes. Etudions maintenant la façon dont se comporte le programme en partie. Pour une fois, nous ne pourrons pas parler de la bibliothèque d'ouvertures car elle n'existe pas ! Cela signifie, que dès le début de la partie, le programme joue de lui-même, ce qui conduit le plus souvent à des ouvertures fantaisistes ou catastrophiques. En milieu de partie, le programme ne brille pas par ses qualités tactiques et n'est capable d'imaginer que des combinaisons simples. De plus, le mot stratégie n'évoque rien pour lui. Sa vision très courte et son appétit féroce le conduise à des choix particulièrement malheureux. Ainsi, si vous menez une attaque devant conduire au mat ou à la prise d'une pièce capitale (dame ou tour) et qu'une de ses pièces vous gêne, il suffit de lui proposer un malheureux pion en appât. Il se précipitera dessus et vous aurez le champ libre pour terminer votre combinaison. Il joue un peu au hasard et en finale, le niveau ne s'améliore pas. Le programme *Dragon Chess*, proposé au prix de 170 F et distribué par No Man's Land conviendrait aux joueurs débutants ou occasionnels. Le second programme est le **Chess** de Dragon Data, disponible sur cartouche. L'échiquier est représenté sur la totalité de l'écran. Le graphisme et la couleur des pièces le rendent très agréable à jouer. Le déplacement s'effectue en positionnant le curseur sur la pièce à jouer à l'aide des flèches, puis en redéplaçant le curseur sur la case d'arrivée. Les coups irréguliers sont refusés et vous n'avez plus qu'à rentrer un nouveau déplacement. Vous pouvez jouer



les Noirs ou les Blancs et l'ordinateur étant très *fair-play*, vous pourrez changer de camp en cours de partie.

Le programme pratique toutes les règles classiques des échecs. Il offre de plus certaines possibilités complémentaires. Après un coup malheureux, ou pour étudier une autre variante, vous pouvez revenir en arrière. Ce retour peut s'effectuer sans aucune limitation jusqu'au début de la partie. A l'inverse, une autre option vous permet de rejouer les différents coups repris et de revoir ainsi l'intégralité d'une partie pour l'analyser. Si vous vous retrouvez dans une impasse et ne savez plus quoi jouer, la fonction « professeur » vous indiquera le déplacement que le programme considère le meilleur pour vous. En dehors des cas trop difficiles, ces conseils peuvent être acceptés sans trop de crainte. Si vous utilisez cette option alors que c'est à l'ordinateur de jouer, vous pouvez connaître le coup qu'il mijote et vous y préparer. Bien sûr, cela sort un peu du jeu normal mais peut vous aider à patienter si la réflexion du programme se prolonge un peu trop. D'ailleurs, pour les gens pressés, une autre option oblige le programme à jouer immédiatement le meilleur coup envisagé jusque là, sans attendre la fin de son analyse.

### Lorsque Cyrus triple la mise...

Si vous êtes totalement débutant, essayez l'option « jeu automatique ». Le programme joue alors contre lui-même au niveau désiré et vous pouvez observer les différentes tactiques qu'il emploie. Pour les problémistes, il est possible d'introduire une position donnée pour la faire analyser. Le logiciel de cette cartouche est le programme *Cyrus* mis au point par David Levy et son équipe. Ce programme a d'ailleurs gagné en septembre 1981, le Championnat européen des ordinateurs d'échecs lorsqu'il équipait le « Régence ». Par contre, deux mois plus tard, il se place bon dernier lors d'un autre championnat opposant les micro-ordinateurs. Enfin, en septembre 1982, le programme retrouve sa forme et finit deuxième. Dans cette version pour le *Dragon 32*, le *Cyrus* dispose de neuf niveaux dont les temps de réflexion s'échelonnent de une seconde à une analyse infinie. Jusqu'au niveau 6, l'attente est raisonnable. Les niveaux 7 et 8 sont trop longs pour une partie normale, les temps de réponse étant respectivement de six et douze minutes. La bibliothèque d'ouvertures du programme est assez importante et variée et s'étend

sur un nombre de demi-coups suffisants. Ceci laisse présager des parties variées. En milieu de partie, le programme développe une bonne forme tactique et est capable d'élaborer d'intéressantes combinaisons ; par contre, il présente une grande faiblesse stratégique. De plus, le programme a tendance à jouer parfois des coups totalement inutiles. Enfin, et cela semble une habitude dans les programmes de David Lévy, *Cyrus* n'hésite pas à doubler ou tripler des pions malgré l'inconvénient que cela présente pour développer sa défense. En fin de partie, le programme est moyen ; il aura intérêt à avoir pris une position gagnante avant d'entamer cette phase. En conclusion, le programme *Chess*, proposé au prix de 430 F et distribué par Goal Computer constitue un achat tout à fait intéressant pour l'amateur moyen. Certes, il ne se situe plus au niveau des meilleurs programmes disponibles sur les machines d'échecs mais constituera pourtant un adversaire redoutable pour de nombreux joueurs. De plus, parmi les logiciels d'échecs disponibles pour les micro-ordinateurs personnels, le *Cyrus* se situe au meilleur niveau, seulement distancé par le nouveau programme *Sargon III* fonctionnant sur ordinateurs Apple.

Jacques HARBONN



n° 1, 10, 38, 51, 52 et autres. Cherche également documentation sur K7 n° 48, 49, 50, 54, 55. Jean-Michel **COUPEZ**, 12, rue de Lanczon, 2214 Bégué.

**DD646** — Groupe de jeunes formant une salle de jeux chercheurs vendeurs de flipper et de baby-foot de café à base prix ainsi que des docs. pour Dragons et Dragons. Marc, Stéphane **MARCHEL**, 6, rue du Roussillon, 93330 Neuilly-sur-Marne. Tél. : 306.86.83.

**DD643** — Tautard pas cher micro ou mini (même ancien) pour continuer études en prison. Poss. échanger mes 2 Sharp PC + MSX FX702 + acc. + est. + livres. Georges **VINCENT**, 7448, Centre de détente de Mazzac, 24150 Lalinde.

**DD644** — Cherche programmes sur K7 pour T1 99-4A, T0 7, Dric 1, et Apple Macintosh. Tous frais remboursés, même le prix de la K7 (sauf Commodore). Gérard **GRIZARD-LIN COAT**, 11, rue des Rosas-Saint-Aubin, 76410 Les Eboués. Tél. : (03) 81.51.14.

**DD645** — Recherche tous documents ou renseignements concernant l'ordinateur Atari 800 XL. Retour assuré. Merci d'avance. Jacky **THULLIER**, 11c, rue de l'Espérance, Nouvion-sur-Meuse, 08160 Fies.

**DD648** — Cherche schémas pour générateur graphique en 16 couleurs, résolution maximum 400 x 400 pts. Photocopies et envoi à mes frais. Ralph **JOHNSEN**, 10, rue de Thann, 67100 Neudorf Strasbourg.



**ED488** — Echange 2 vélos très bon état (1 course 10 vitesses et 1 cross) contre Oric 1 ou contre calculatrice Casio 902 P (programmable). Thierry, 60300 Senlis (Oise). Tél. : (4) 453.24.37 après 17 h.

**ED487** — Echange contre disquettes vierges (Scotch de préférence) nombreux jeux : le tout pour Apple 2. Echange de logiciels est aussi le bienvenu. Contacteur Fabrice, 76006 Paris. Tél. : 548.84.51.

**ED498** — Echange Coleco + 4 K7 dont Turbo et Turbo.

trex + 14 K7. Ou vende Coleco + 4 K7 dont Turbo, Schroumpfs, etc. Prix : 2 400 F. Jean-Claude **WICHMANN**, 621 Docteur Schweitzer, 58880 St-Sauve. Tél. : (27) 29.29.50.

**ED489** — Echange K7 (pour Atari) King Kong contre Vanguard, Defender ou Pac Man. Siamester contre Raiders of the lost ark, Super Cobra ou Tennis (Atari). Raymond **ROSSIGNOL**, 2, rue Paul-Parnat, 84000 Avignon. Tél. : (90) 87.30.18 après 18 h.

**ED490** — Echange guitare électrique + adaptateur contre console CBS ou Atari ou vende 900 F. Bruno **GRENIER**, 76, av. Jeanne D'Arc, 51000 Châlons-sur-Marne. Tél. : (26) 64.08.91.

**ED491** — Echange ou vende nombreux programmes Apple (Aztec, Decathlon, Maison Hamlet, Chopflier, etc.). Une trentaine de programmes et tout. Raphaël **LUCAS**, 22, rue de Tignéville, 52000 Noyelles-Godault (Pas-de-Calais). Tél. : (21) 48.80.50.

**ED492** — Possesseur CBM II, recherche contacts pour échange de programmes Utilitaire ou jeu. Eric **JACQUES**, rue de Crahen, 14, 4280 Hannut (Belgique).

**ED493** — Echange programmes ZX Spectrum et vende logiciels (Inevit) Dragon 32. Renaud **MERY**, 1, av. de la Di Mersesse, 77060 Quincy-Voisins.

**ED494** — Echange walkman S109 + jeux vidéo 10 jeux noir et blanc intégrés Harman TVG 8010 + jeux formule 1 + passage pilon + manettes contre Oric 1. Sylvain **BESSEY**, 33, Les Horizons 1, 38210 Tullins-Fores. Tél. : (70) 07.07.05.

**ED495** — Cherche correspondants ou club possédant des Z801 de base pour échange logiciels en tout genre et plans de périphériques. Réponse assurée dans de brefs délais. S'adresser à J.J. **COUZU**, 2, rue de Borie, 46120 Bretenoux (Lot). Tél. : (80) 36.56.23 après 20 h.

**ED496** — Echange programmes sur disquettes ou K7 pour Atari 800XL. Adressez liste à Laurent **MONTOYA**, 6, rue J.-J. Rousseau, 37150 Bières. Tél. : (47) 38.21.70 à 13 h en semaine.

**ED497** — Echange, vende, achète tous programmes sur CBM64. En particulier programmes de simulation. Marc d'aveaux. Boris **LAFON**, 2, rue Pasteur, 91610 Balanvoirt (Essonne). Tél. : (8) 493.23.70 après 16 h 30.

**ED498** — Echange Threshold, Defender, Tuthenkan, Yans

# IMPORTANT!

Dès le prochain numéro de Tilt, nous sommes dans l'obligation de vous demander une participation aux frais forfaitaire de 65 F pour certaines catégories de petites annonces (**achats et vente**), les autres demeurant gratuites (**échanges, clubs et tournois**). Nous avons pris cette décision de manière à assurer à nos lecteurs un meilleur service et, surtout, à **publier leur annonce immédiatement**. Pour cela, il suffira de nous adresser votre P.A. un mois avant la parution de Tilt. Il reste entendu que toutes les annonces reçues au 8 septembre 1984 seront publiées gracieusement. Pour toute insertion, écrire 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 joindre directement. *Vous joindre par chaque annonce payante un règlement de 65 F par chèque bancaire à l'ordre de Tilt ou chèque postal (CCP Paris 4608 54 J.)* Nous vous rappelons enfin que les annonces sont réservées aux particuliers et ne peuvent être utilisées à des fins professionnelles ou commerciales.

## DEMANDE D'INSERTION

Ne rien inscrire dans ces cases.

à retourner accompagné de votre règlement à Tilt : 2 rue des Italiens, 75009 Paris

### RUBRIQUE CHOISIE :

- ACHATS (65 F)**
- VENTES (65 F)**
- ÉCHANGES (GRATUIT)**
- CLUBS (GRATUIT)**
- TOURNOIS (GRATUIT)**

NOM : \_\_\_\_\_

PRÉNOM : \_\_\_\_\_

ADRESSE : \_\_\_\_\_

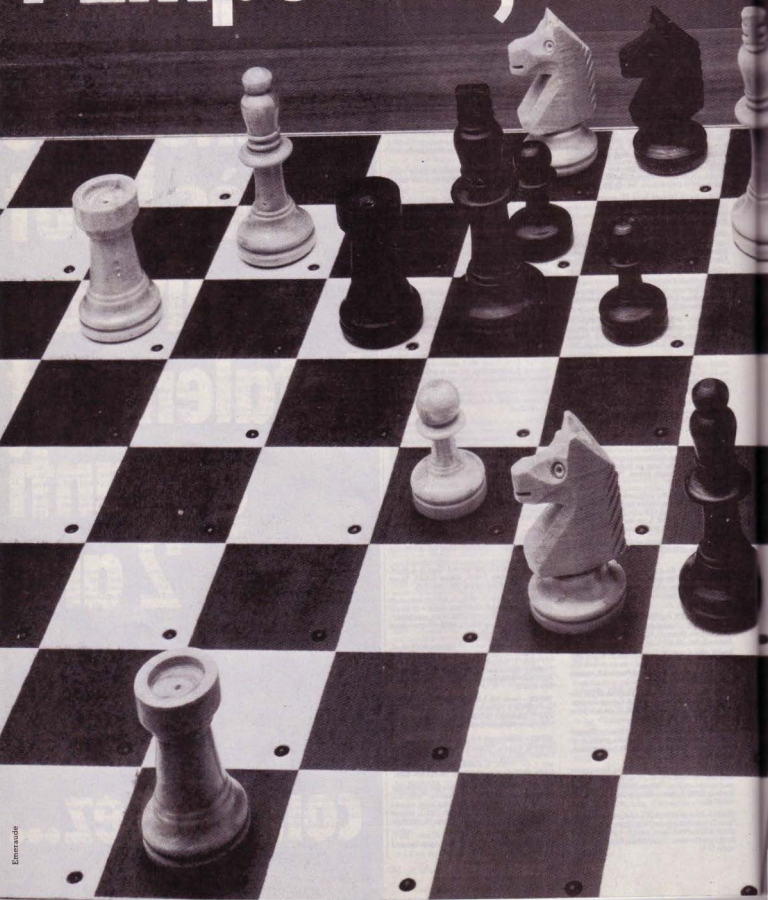
TÉL. : \_\_\_\_\_





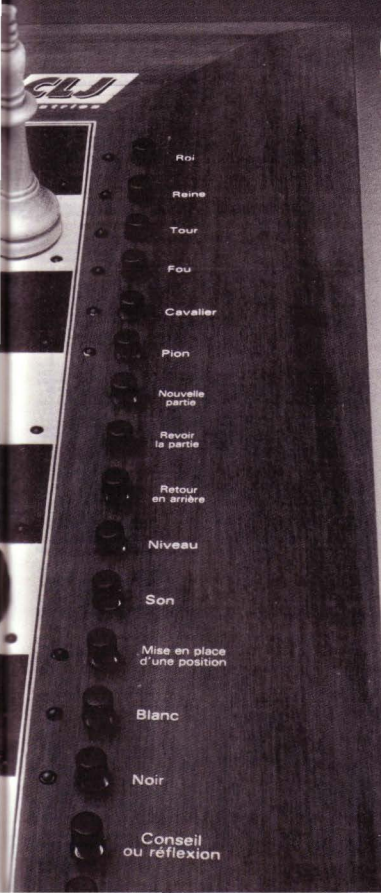


# l'Empereur, l'ordi



# nateur d'échecs

## garanti 2 ans



Roi  
Reine  
Tour  
Fou  
Cavalier  
Pion  
Nouvelle partie  
Revoir la partie  
Retour en arrière  
Niveau  
Son  
Mise en place d'une position  
Blanc  
Noir  
Conseil ou réflexion

1984 restera une année faste pour les véritables amateurs d'échecs, celle où un empereur est né au royaume des ordinateurs d'échecs. Impérial, par les hautes performances de son programme original et évolutif spécialement créé pour lui par le grand maître David Levy et son équipe. Impérial, par sa technique d'avant garde dont la fiabilité éprouvée a permis de le doter d'une véritable garantie de deux ans (fait unique en matière d'ordinateurs d'échecs). Impérial, enfin par la recherche, la beauté et le fini de sa présentation en marqueterie à la française.

#### Caractéristiques de l'Empereur

- auto répondeur
- 12 niveaux de difficulté adaptés à toutes catégories de joueur (du blitz au 40 coups en 2 h 30).
  - 9 niveaux à temps limité.
  - 1 niveau Tournoi.
  - 1 niveau à l'infini, pour la résolution des problèmes.
  - 1 niveau temps de réflexion équivalent à celui de son adversaire.
- large bibliothèque d'ouverture (plus de 3 000 positions en mémoire).
- possibilité de programmer des problèmes.
- possibilité de changer de niveau en cours de la partie.
- vérification de la position.
- retour en arrière sur 80 demi-coups.
- possibilité de revoir la partie jouée.
- touche conseil.
- possibilité de voir le coup envisagé par l'ordinateur pendant sa réflexion.
- Pratique :
  - Le Roque, la Prise en Passant, la Promotion permet la Sous-promotion.
- possibilité de jouer à deux, sous l'arbitrage de l'ordinateur.
- réfléchit pendant le temps de réflexion de l'adversaire.
- possibilité de changer de couleur.
- signale l'échec, le nul, le mat par l'éclairage des diodes.
- refuse les coups illégaux.
- pratique le nul « PAT », la règle des 50, la règle des 3 coups.
- possibilité d'interrompre le son.
- livré avec pièces dont 2 reines dans chaque couleur et adaptateur.

LISTE DES REVENDEURS SUR DEMANDE A :  
CLJ Industries - 10, place de la Bastille - 75011 PARIS  
Tél. : (01) 287.78.54

**CLJ**













# LA REVANCHE DES ANCIENS

Malgré la ruée sur le disque laser, les flippers et jeux d'arcades traditionnels font toujours recette. Les nouveautés du mois comme King of Steel et Elevator Action en sont la preuve. Jugez plutôt...

## LES CLASSIQUES Un film, un flipper

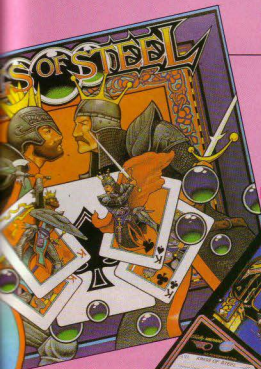
*Meteor* de Stern a la particularité d'avoir été construit sur le thème de la superproduction de science-fiction du même nom, selon le graphisme des affiches publicitaires. Il a, de plus, conjugué sa sortie avec les premières projections du film dans les salles américaines.

Le plateau est signé Steve Kirk, déjà connu pour être le co-auteur avec Mr. Bobby Claire Natkin du livre *All about Pinball*, l'un des meilleurs ouvrages sur les flippers et leur histoire (Grosset & Dunlap - New York). Par ailleurs, Steve Kirk

assure la présidence du P.A.A. (Pinball Association of America), l'organisation de tournois de flippers très prisés aux U.S.A. *Meteor* est d'ailleurs construit principalement à cet effet, avec une prédominance donnée aux bonus, ici au nombre de trois, et à la combinaison multipliant de deux à sept fois leur valeur. Des quatre séries de « drop-targets » équipant le plateau de *Meteor*, la plus importante à plus d'un titre est celle qui efface les cibles marquées M-E-T-E-O-R, faisant ainsi monter le coefficient des bonus d'une unité. L'addition des seuls voyants éclairés du groupe X1, X2, X4, indique alors le niveau atteint — mémorisé — ainsi que la position des cibles M-E-T-E-O-R pour chaque joueur. Le mécanisme qui élimine, au début de chaque boule, les « targets » tombées au tour précèdent a l'avantage secondaire de transférer à d'autres éléments du plateau la possibilité de faire avancer la combinaison M-E-T-E-O-R. Les trois contacts « étoile » situés dans l'arche d'entrée ont cette fonction lorsqu'ils s'éclairent. L'instrument principal de cette mission reste, néanmoins, le flipper supérieur bien placé pour cela, ainsi que l'unique bumper actif de ce modèle qui lui donne un bon coup de main... Pour porter le bonus à son maximum de 21 000 points, il faudra, en fait, porter les trois sous-bonus à 7 000 chacun, grâce aux trois séries de « drop-targets » numérotées et les deux bumpers passifs. L'unique spécial se déclenche alors et se promène devant les séries 1, 2, 3, ainsi que l'unique cible fixe du jeu, afin de dérouter l'adversaire...

Mais c'est l'établissement de hauts scores qui prime, rappelons-le, avec deux voies différentes pour obtenir l'extra-ball. Selon réglage, lorsque le bonus est au multiplicateur 6 ou 7, le voyant baladeur « wow » s'éclaire en regard des cibles M-E-T-E-O-R et indique le « drop-target » donnant la bille jouable. Le voyant « wow », familier aux utilisateurs de pinballs





de type « add-a-ball », remplace également l'indication « extra-ball » lorsque celle-ci s'obtient devant les cibles 1, 2, 3 et la cible fixe. Comme le fait le spécial de *Meteor*, ce « wow » se promènera aussi longtemps que les 3 sous-bonus seront alignés sur une même valeur. Le plus simple serait alors de les accueillir à leur plafond commun afin de les stabiliser et de faire, du spécial et du « wow », une pierre deux coups...

## KINGS OF STEEL UNE NOUVELLE CARTE

Les cartes à jouer, thème privilégié des pinballs, sont de nouveau à l'honneur avec la dernière production de Bally-Midway : *Kings of Steel*.

De prime abord, le plateau de la machine ne laisse pas entrevoir de grandes nouveautés. Il rappelle le *Xenon* pour l'agencement de l'arche d'entrée, *Fireball 2* pour le petit flip opposé aux trois cibles fixes de l'angle supérieur gauche et enfin, l'*Eight Ball De Luxe* pour la série de « drop-targets » et ses « après-cibles » fixes.

Ce qu'introduit *Kings of Steel* dans l'évolution du flipper n'est pourtant pas négligeable. Bally donne un nouveau look à l'appareil en décorant le meuble d'un nouveau procédé, éliminant le pochoir jusqu'ici utilisé et enrichissant l'objet d'une foule de détails et de couleurs...

## Comment jouer sur Kings of Steel ?

Le jeu commence encore par un spécial qui exige une certaine maîtrise de l'usage du lance-bille dans le « runway » (couloir de départ). Déjà *Goldball*, lors des phases de jeu avec la bille en or (voir *Tilt* n° 9), et *X.M.O.* (voir *Tilt* n° 12), demandaient un

soin extrême pour accomplir cette formalité ; mais ici l'opération s'avère encore plus délicate. Il faudra rapidement passer sur les quatre minuscules « buttons » disposés en éventail aux abords de l'unique trou du jeu dont les déterminent la valeur. Un ou deux rebonds, sur les côtés

de cette antichambre en forme d'entonnoir, sont permis, ainsi qu'une action dans le désordre sur ces « buttons » représentant les cartes 4, 5, 6 et 7... Plus facile à évoquer qu'à réaliser... Le trou correspondant marque 10 000 points pour chacune des cartes. Une mémoire inscrit 40 000 points pour une première série, une seconde série porte cette valeur à 80 000 points, puis un « spécial » récompense la série suivante. Sur le chemin de la remontée dans l'arche, à l'angle gauche, la bille rencontre le mini-flip face à trois cibles fixes figurant des cartes 2. La première série augmente le multiplicateur de bonus, la seconde donne 50 000 points en sus. La troisième série vous donne droit au « spécial ».

Nous abordons la partie la plus importante du plateau alors que nous laissons déjà derrière nous trois possibilités de partie jouable par « spécial ». Deux autres « spéciaux » nous attendent sur les parois latérales. Particulièrement attirante est la longue impasse fermée d'une cible fixe que précèdent des voyants de fortes valeurs et des primes alléchantes. Dans la mesure où ce couloir ne vous retourne pas la bille directement entre les flips, il vous faudra faire

- A. Les quatre « buttons »
- B. Chaque cible : 3000 pts
- C. Série de drops targets
- D. Cible fixe
- E. La target centrale

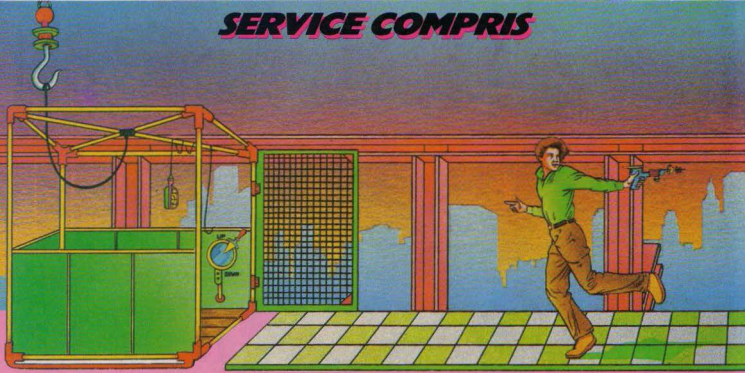
preuve d'un sacré doigté pour atteindre le gros lot. Cette cible marquera 20 000 points, puis 40 000 points, puis 60 000 points et ainsi de suite jusqu'à 200 000 points. En cours de route s'éclaire l'« extra-ball » puis un spécial.

Cette cible ronde déclenche à chaque fois la lumière courante des valeurs que peut donner la grande cible centrale rectangulaire. Il faudra utiliser au bon

moment l'impact de la bille pour encaisser la meilleure prime possible. Dans le nombre s'impose l'ouverture de la porte sauve-bille récupérant les boules sorties par le couloir inférieur droit, particulièrement meur-

trier. La cible centrale peut aussi donner la série des trois 2, d'où une incidence sur le multiplicateur de bonus, et peut-être plus, selon l'avancement de la combinaison des 2. Enfin, voici le plat de résistance de *Kings of Steel* qu'est la série de drop-targets « dam-valet-10-dame-valet-dame » et ses après-cibles fixes « roi-roi-as-roi-roi ». Chaque carte vaut 5 000 points, il faudra monter le bonus en commençant par le 10, effectuer ensuite « deux valets », puis « trois reines », et enfin refaire « trois reines plus deux valets ». Les drop-targets ne remontent plus, laissant les après-cibles concrétiser l'ultime combinaison « quatre rois et un as ». Les 80 000 points que représentent ces seize cartes sont alors mémorisés et c'est reparti pour un tour avec un bonus de 160 000 points à la clé ; *Kings of Steel* portant son maximum de bonus à 320 000 points. Le cinquième « spécial » se gagnera (selon réglage) par une série de « quatre rois et un as ». Ce bonus fleuve et un multiplicateur par 5 autorisent des records mirobolants. Gardez néanmoins la tête froide car la première partie gratuite au score tourne autour du million et demi de points...

J.-P. CUVIER



## ELEVATOR ACTION Kolossal!

Ce nouveau jeu de la firme japonaise Taito, légendaire depuis la création de *Space Invaders*, remporte de par le monde un succès colossal qui ne devrait pas tarder à déferler sur l'hexagone.

Son principal atout réside dans l'utilisation d'un sujet encore peu utilisé dans le domaine des jeux d'arcades : l'espionnage (mis à part le très beau *Spy Hunter* de Bally/Midway, que nous avons traité dans le numéro de juin). Dans *Elevator Action*, que nous pourrions traduire en français par « Suspendre dans l'ascenseur », vous êtes un agent secret à la solde de la C.I.A., matricule 17, répondant au nom de code de Otto. Votre mission consiste à récupérer des documents ultra confidentiels qui sont disséminés un peu partout dans un immense hôtel de trente étages, avant de vous enfuir à bord d'une limousine qui fait le guet devant le bâtiment. Vos adversaires, les espions du K.G.B., vous pourchassent sans répit dans le dédale du palace.

Le principe du jeu est simple : récupérer les mallettes contenant les documents secrets tout en déjouant les pièges multiples que vos ennemis ne manquent pas de dresser sur votre route. Mais, attention ! Il vous faudra redoubler de prudence car les agents étrangers peuvent surgir de partout (des chambres et des corridors) pour tenter de vous surprendre. Bien qu'ils ne soient pas toujours très malins, ils peuvent être dangereux s'ils se servent de leur pistolet à un coup (s'ils vous atteignent à quelque endroit que ce soit, vous perdez une vie). Pour mener à bien votre mission vous êtes équipé d'un automatique pouvant tirer jusqu'à trois coups. Vous pouvez également mettre à profit les techniques de combat (karaté et close-combat) que l'on vous a enseignés dans les écoles de « l'O.S.S. » pour mettre vos adversaires hors d'état de nuire. Si vous éliminez un de vos ennemis à l'aide du revolver, vous obtenez un

bonus de 100 points, alors qu'en combat singulier, vous marquerez jusqu'à 150 points. Mais là n'est pas le but de votre mission car il vous faut, pour vous en sortir, recueillir tous les attaché-cases *Top Secret* qui se trouvent dans les chambres signalées par une porte rouge. Chaque porte-document acquis vous rapportera 500 points. Bien que les portes rouges



Elevator Action

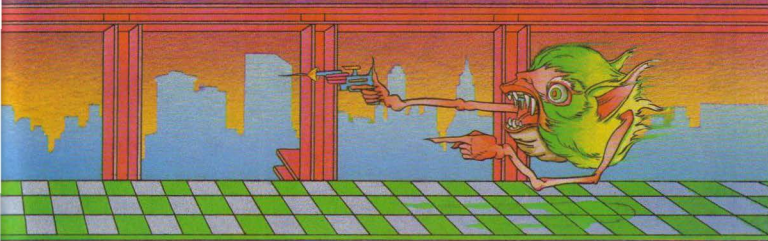
soient placées à différents étages de l'hôtel, la topographie des lieux reste à peu près la même pendant toute la durée du jeu. Vous accédez à l'immeuble par les toits, après avoir joué les acrobates (ou les Belmondo) sur une corde tendue en plein ciel. Vous voici alors à gauche de l'ascenseur principal, au 30<sup>e</sup> étage de l'édifice, prêt à tenter l'impossible. Deux solutions s'offrent à vous : soit prendre l'ascenseur normalement et vous guider à l'aide du joystick, soit grimper sur le toit de l'ascenseur et vous laisser conduire. Dans ce cas vous risquez fort d'être réduit en bouillie entre deux niveaux... Optons donc pour la première solution et laissons-nous descendre au fil des étages... Vous croiserez les agents du K.G.B. qui sont à votre recherche. Dès qu'ils apparaissent sur l'écran, n'hésitez pas à faire feu car ils ne vous laisseront aucune chance.

Pour marquer des points en vous amusant, visez les lustres qui sont situés au-dessus

de vos adversaires. Ces derniers se fracasseront sur leur tête et vous ramèneront 300 points. Vous provoquerez du même coup une panne générale d'électricité (pendant quelques secondes) qui vous permettra d'agir. Si vous ratez l'ascenseur, ne vous précipitez pas, ce serait la chute mortelle... Après avoir fait moisson des 8 dossiers fatidiques, vous n'aurez plus qu'à rejoindre à toutes jambes le véhicule qui vous attend au bas de l'immeuble pour empocher les 1000 points de bonus.

Le tableau suivant comporte 9 chambres rouges et ainsi de suite jusqu'à un maximum de 12. Mais, pour terminer un tableau, il vous faudra user de tout votre sang-froid car, au fil des étages, les difficultés vont grandissant. Pour vous aider à passer le premier tableau voici quelques conseils d'expert : vos ennemis peuvent tirer sur vous à partir de trois positions : debout, à genoux ou à plat ventre. Lorsque vous vous trouvez face à l'un d'entre eux, adoptez la position accroupie et faites feu car ainsi vous ne pourriez le manquer à moins qu'il ne se jette à terre. Dans cette position, les balles passeront au-dessus de votre tête (en sifflant, mais sans vous atteindre). S'il adopte une position plus basse, utilisez le bouton « saut » et jetez à « saute-mouton » avec les projectiles.

Au début de chaque partie, rendez-vous dès que possible vers les étages où se trouvent des portes rouges. Si votre adversaire se fait trop menaçant, n'hésitez pas à le provoquer : au moment où il s'apprête à tirer sur vous, pointez le joystick vers le haut : l'ascenseur remonte et la balle de votre ennemi se perd alors dans le vide. Revenez donc à votre position initiale et dégommez tranquillement votre agresseur (qui n'a plus de munitions). N'hésitez pas non plus à jouer de vos bras et de vos mains car les agents de l'Est sont un peu empâtés et vous sortirez très souvent vainqueur d'un corps à corps. Lorsqu'un agent étranger se trouve près d'une cage d'ascenseur ou sous un lampadaire, foncez pour marquer des



points supplémentaires. Pour parvenir à récupérer les documents, il vous faut quitter l'ascenseur et pénétrer dans les chambres rouges situées aux divers étages de l'hôtel. Lorsque vous arrivez au terme du premier ascenseur (19<sup>e</sup> étage), dirigez-vous directement vers l'escalator de gauche et prenez-le en vous plaçant sur le « tapis » bleu qui le précède.

Vous aurez alors le choix entre trois ascenseurs et vous devrez faire face à des adversaires de plus en plus menaçants. Pas de panique car les choses se compliquent vraiment au niveau 3 où cinq ascenseurs s'offrent à vous. N'oubliez pas que vous devrez prendre les huit mallettes avant de pouvoir vous enfuir et que vous pouvez sauter au-dessus des cages

vides pour atteindre les portes rouges. Mais nous faisons confiance à votre *self control*, matricule 17, le sort de la nation est entre vos mains. *Elevator Action* est un jeu très distrayant qui devrait réconcilier les joueurs et les arcadeurs...

Amateurs d'histoires d'espionnage, à vous de jouer... au plus fin !

## EXERION

### Les oiseaux de malheur

*Exerion* est un compromis entre deux grands classiques des jeux vidéo : le célèbre *Galaga*, d'une part, et le terrible *Phoenix*, d'autre part. À l'aide d'un joystick multidirectionnel, vous pilotez votre vaisseau intergalactique sur toute la surface de l'écran. Votre mission, désormais classique, consiste à anéantir les vagues incessantes de volatiles démoniaques qui s'acharnent sur vous. Vous disposez de deux sortes d'armes d'attaque contrôlées par deux boutons spécifiques de mise à feu. Le tir saccadé, qui vous permet de propulser coup par coup deux missiles à la fois vers le haut de l'écran, et le tir continu, pour lancer des salves ininterrompues de rayons laser sur vos ennemis.

Si, en utilisant le premier système, vous pouvez tirer à volonté en utilisant le tir continu, vous verrez vos munitions fondre comme neige au soleil (un indicateur numérique « Charge » situé au bas de l'écran vous tient constamment au courant des ressources dont vous disposez). Pour recharger vos munitions en tir continu, il vous suffit d'utiliser le système de tir saccadé ; à chaque coup tiré s'ajoute une unité à votre indicateur de « charge ».

On distingue parmi vos ennemis jusqu'à six espèces différentes d'oiseaux de malheur. Chacune d'entre elles possède ses propres caractéristiques et se comporte différemment des autres.

Les premiers oiseaux qui apparaissent sur l'écran, par exemple, ressemblent à de gros papillons et ils vous attaquent en formation groupée, en file indienne. Vos plus redoutables adversaires sont sans conteste les grands rapaces, qui surgissent lors des derniers assauts. Pour les anéantir il faudra les toucher huit fois !

Parmi les autres créatures atroces que vous aurez à combattre, on notera les oiseaux qui, comme dans *Galaga*, se divisent en deux lorsqu'ils sont touchés tout en

vous lançant des drôles de projectiles. Attention également aux volatiles, qui une fois détruits, libèrent pendant quelques secondes un gaz mortel.

Quelques détails évitent cependant à *Exerion* d'apparaître comme le descendant direct de *Phoenix* : la possibilité de déplacer votre vaisseau sur toute la surface de l'écran. On regrettera à ce sujet de ne pouvoir tirer les missiles que vers le haut de l'écran, car la mobilité des canons nous aurait sûrement réservé de passionnants combats. Un effort particulier a été fait au niveau des graphismes, notamment sur les décors (montagnes escarpées, vallée de la mort, déserts arides, pyramides), qui se déroulent sous nos yeux avec un remarquable effet de perspective.

Le secret du jeu consiste à stocker suffisamment de munitions pour pouvoir utiliser le tir continu lors des empoignées finales avec les maîtres des oiseaux.

Dans la tradition de *Space Invaders*, *Exerion* est, malgré son manque d'originalité, un jeu agréable. Les fans de *Galaga* et de *Phoenix* devraient en faire un joli succès.

## BOMB JACK

### Une bonne vieille recette

Nous terminerons cette rubrique par le *Bomb Jack* de Tehkan, petit jeu rigolo dans la tradition du *Pac Man*. Vous êtes Jack, un petit bonhomme à l'allure d'un guerrier gauchois et vous devez, au cours de divers tableaux, ramasser toutes les bombes dispersées sur l'écran, en évitant les monstres qui tentent de vous en empêcher. On compte cinq tableaux aux difficultés croissantes : la pyramide, le Parthénon, le château, la ville moderne et le champ de Mars. Lorsque je vous aurai dit que si vous avalez une pastille qui se ballade sur l'écran les monstres deviennent vulnérables, vous aurez compris que l'analogie entre *Bomb Jack* et les gloutons du *Pac Man* n'est pas fortuite. Mais, entre deux rayons lasers, on a rudement besoin d'un petit *Pac Man* pour se refaire une santé...



# MICRO

JEUX

# 80

Programmes Basic\*

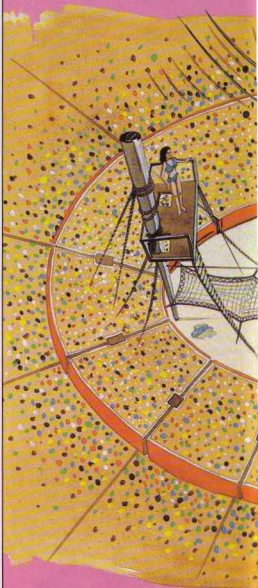
ALICE, APPLE II ET II\*, ATARI 800, ATARI 400, ATARI 600XL - 800XL,  
BBC, COMMODORE 64, DAI, ELECTRON, HECTOR HR, LASER 200 - 210,  
LYNX, ORIC 1, SEGA SC 3000, SPECTRUM, TANDY MC 10,  
TI 99/4A, TO 7, VIC 20, ZX 81.

TILT

35F

Bonjour,  
les micro-informaticiens!

**TILT** Hors-série **35F**

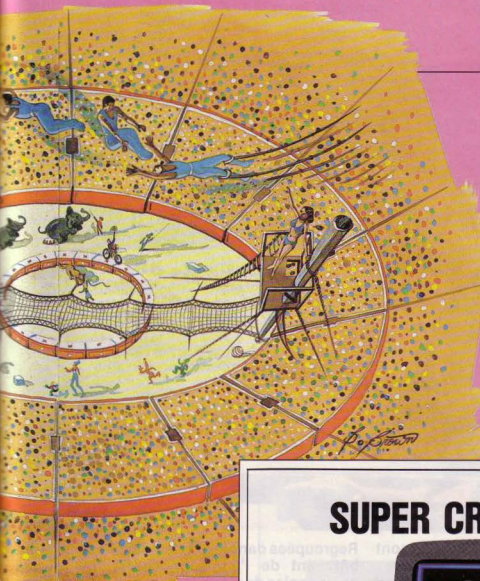


## CHARLIE CIRCUS Le grand chapiteau

Nostalgiques de la piste aux étoiles, amateurs de grands numéros de cirque (jongleurs, chiens savants ou trapèze volant), ce jeu est fait pour vous. Avec, comme seuls accessoires, un vulgaire joystick et un simple bouton « saut », vous serez funambule ou dresseur de fauves, équilibriste ou cavalier émérite, Pinder ou Bouglione, en un mot le roi de la piste...

**Charlie Circus** se déroule en six épreuves :  
**Les anneaux de feu :** vous devrez, dans cette première épreuve, traverser à dos de lion des cercles enflammés et éviter des potiches qui jonchent le sol. Certains anneaux présentent en leur milieu un petit sac de pièces d'or, ne les ratez pas car cela peut rapporter gros.

**Le funambule :** en équilibre sur une corde tendue à plusieurs mètres du sol, vous devez éviter les chimpanzés qui déferlent sur vous. Attention aux singes qui se présentent par groupe de deux, pressez le bouton « saut » au tout dernier moment. Une seule erreur et c'est la chute mortelle.



*timing* sur le dos de votre monture. Beaucoup d'heures d'entraînement vous seront nécessaires dans cette épreuve afin de bien synchroniser vos mouvements.

**Le trapèze volant :** dans ce numéro qui reste le clou de tout spectacle de cirque, vous devez jouer les hommes volants pour agripper en plein vol les mains ou les pieds de votre partenaire. Un *timing* parfait est ici indispensable car la plus petite erreur peut vous coûter la vie. Si, par malheur, vous chutiez, arrangez-vous pour tomber sur un des tambours placés sur le sol. Celui-ci vous propulsera en l'air et vous aurez une chance supplémentaire de réaliser enfin l'exploit de votre vie.

Ces six numéros, comme vous l'avez remarqué, comportent des difficultés grandissantes à chaque tableau. De plus, pour marquer des points, il vous faut accomplir ces épreuves le plus rapidement possible. Vous serez, bien sûr, accompagné tout au long du spectacle par une merveilleuse musique de cirque.

La diversité des tableaux et le soin particulier apporté aux graphismes font de ce nouveau jeu d'arcades un tube potentiel pour la rentrée.

Jean-Michel NAVARRE.

## SUPER CROSS FORCE™



Coleclo Vision, Marnage déposé

Nouvelle menace dans la galaxie... Les méchants MORPULS les plus féroces guerriers de notre système astral, arrivent sur la planète TZORIS. Ils arrivent en équipe, par vagues successives. A certains niveaux, il est très difficile de les arrêter. Leurs plans de vol et de lancement de bombes sont imprévisibles. Défendez la planète TZORIS en les combattant avec votre rayon dévastateur. Votre énergie vous sera envoyée par votre vaisseau-même.

A vos commandes... et bonne chance.

**ATTENTION :** Vous pouvez également être deux à défendre la planète TZORIS.

- 4 niveaux de difficulté pour 1 joueur.
  - 6 niveaux de difficulté pour 2 joueurs.
- Adaptable sur Coleclo Vision.



Emeraude

LISTE DES REVENDEURS SUR DEMANDE A :  
CLJ Industries - 10, place de la Bastille - 75011 PARIS  
Tél. : (01) 287.78.54 Téléc. : 291583 F



**Les tambours :** dans ce numéro, vous devrez sauter de tambour en tambour en effectuant diverses piroettes et sauts périlleux tout en évitant divers projectiles (couteaux, gourdins en flammes) que vous lancent des jongleurs. Les tambours vont font rebondir à la manière d'un trampoline, de plus en plus haut à chaque rebond, jusqu'à ce que votre tête cogne l'armature du toit du chapiteau. Maîtrisez bien votre joystick. Lorsque vous atteignez un tambour situé devant un jongleur, laissez-vous rebondir sur place. Dès que les projectiles passent devant vos yeux sautez vers le tambour suivant.

**Les ballons :** vous devrez, dans ce numéro d'acrobatie, tenir en équilibre sur des ballons en mouvement jusqu'à une ligne d'arrivée. Les ballons se déplacent à vitesse différente et roulent l'un derrière l'autre suivant des espaces aléatoires. Soyez donc très prudent en sautant d'un ballon à l'autre.

**Haute voltige :** debout, en équilibre sur un cheval lancé au galop, vous devez sauter sur des promontoires placés à hauteurs diverses et retomber dans le plus parfait

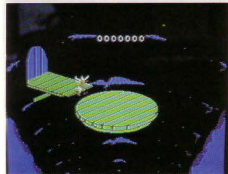
# CHIC

**Les journalistes  
super-entraînés de Tilt  
ont plongé sans hésiter  
dans la démente  
électronique.  
Ils ont survécu,  
ils sont de retour.  
Ils racontent...**

Chicago, juin 1984, Mc Cormick Place. Ils sont tous là : japonais discrets, éminences grises des plus importantes sociétés nippones qui tiennent conférences sur conférences dans des salles feutrées à l'abri des oreilles indiscrètes ; p.-d.g. hilares aux impressionnantes lunettes d'écaillés qui agitent fébrilement leurs joysticks ; Français affairés qui découvrent avec rage qu'ils sont trois à détenir la distribution d'un même jeu. En exclusivité, bien sûr... Et, par-dessus tout, les éternelles call-girls transformées en crieuses de journaux de charme qui accueillent à coup de « LTE report » — la revue du salon — tous les visiteurs.

L'International CES (Consumer Electronic Show), la grande fête de l'électronique, bat son plein. Atari, en leader des jeux vidéo, se dresse fièrement, isolé au milieu de stands luxueux, d'amplificateurs et de magnétoscopes, alignant des batteries de moniteurs et d'ordinateurs. La société vient de perdre 538 millions de dollars ? Et alors ? Rien ne change, il fait toujours beau à l'ombre du logo prestigieux.

Regroupées dans le Mc Cormick West, un autre bâtiment de l'immense center, les autres compagnies de micro-informatique se côtoient dans une courtoisie de bon aloi. La guerre à tout va est terminée ; il faut impérativement stabiliser un marché plus que fragile dont les aventuriers amateurs de dollars trop faciles sont désormais impitoyablement rejetés. Mais tous s'observent sans répit. Commodore est sans doute le point de mire de tout le salon ; son stand ne désemplit pas. Texas, par contre, est boudé par la profession tout entière. On lui pardonne mal l'arrêt du TI 99/4 A. Chez CBS, l'optimisme est de rigueur, mais les rumeurs vont bon train : Adam n'a pas reçu l'accueil escompté et, ici, qui va piano ne va pas forcément sano... Activision, Imagic parlent de virage, de redéfinition de stratégie ; bref, aux questions posées par la crise du vidéo-game, chacun essaie de trouver des réponses. Ces réponses, elles sont en partie dans les nouveautés présentées que « Tilt », en exclusivité, vous dévoile. Que le spectacle commence...



**Dragon's Lair**  
Coleco pour Adam

### COLECO

The 1984 Adam is ready annonce Coleco. De plus, la garantie sur cet ordinateur a été portée à six mois aux U.S.A., soit le double de celle proposée par Atari, Apple ou Commodore, ce qui prouve la confiance accordée à la fiabilité de cette machine par les dirigeants de Coleco...

Au chapitre des nouveautés, un certain nombre de programmes éducatifs inspirés des Schtroumpfs ou des Patoufs sont lancés, accompagnés de nouveaux jeux comme *Duke of hazard*, *Antarctic adventure* ou *Dragon's Lair*: un « digital data drive » peut être ajouté à celui existant déjà, le lecteur de disquette et l'extension mémoire de 64 K sont prêts ainsi qu'un modem indispensable aux U.S.A. mais encore peu utile en France.

Enfin, la console Coleco proposera prochainement des adaptations de ses meilleurs jeux destinés aux autres micro-ordinateurs.

### ACCESS

Après *Beach Head*, excellent programme jusqu'ici introuvable en France, *Raid Over Moscow* vous lance dans une guerre sans pitié. Mais ce jeu verra-t-il jamais le jour en France ?

### SEGA

*Spy Hunter*, *Up'n Down*, *Tappper*, tous jeux d'arcades remarquables prennent la relève de *Zaxxon*, *Congo Bongo*, *Startrek* et *Buck Rodgers* et seront disponibles dans la plupart des formats Atari 400 et 800, Colecovision, Commodore 64, Atari 2600, IBM PC et PC Jr, Apple II, II+, IIC.

### DATAMOST

Six nouveaux jeux ont été présentés. *Ankh* (Apple, Atari, Commodore 64) vous entraîne à travers 64 pièces mystérieuses : logique, esprit scientifique mais aussi réflexes destructeurs vous seront bien utiles pour vous en sortir. *Earthly Delight*, jeux d'aventure purement textuel ; *Jet Boot Jack*, à base de notes musicales, qui doivent retrouver leur chemin grâce à vous ; *Mabel Mansion*, jeu d'aventure aux graphismes dans la lignée de ceux d'Aztec ; *Mychess II*, un jeu d'échec en 3D, et *Polar Pierre*, le premier



**Dragon's Lair**  
Coleco pour Adam

jeu de *Datamost* qui permettent à deux joueurs de lutter ensemble dans un parcours contre la montre, sans apporter d'innovations géniales, enrichissent une collection classique mais assez fournie. À noter également de nouveaux livres, dont le *Apple Macintosh Primer*.

### INFOCOM

Absence de graphisme mais une capacité étonnante à vous répondre dans un anglais parfait, les jeux d'aventure signé Infocom laissent paotors. Conçus par les plus grands spécialistes du monde qui n'ont pas hésité



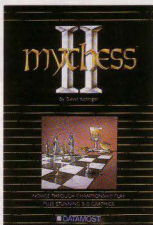
**The Duke of Hazard**  
Coleco pour Colecovision

à faire appel aux chercheurs du prestigieux jeu pour décupler les capacités linguistiques de leurs ordinateurs. *The Witness*, *Deadline* ou *Planetfall* garantiront aux amateurs des heures d'aventures passionnantes.

### SCHOLASTIC

Excellents jeux éducatifs mais Scholastic *Opération Frog*, signé par Interactive Picture Systems, société dirigée par Guy Nouri, offre par exemple un enseignement réel et complet. *Story maker*, *Fact and Fic* ▶

## MYCHESS II sur 48 K™



Un programme d'échecs sur ordinateur créé par le maître international, David KITTINGER.

Jouer en 3 DIMENSIONS sur votre écran et devenu possible maintenant. Du niveau débutant au grand joueur de championnat. MYCHESS II vous fera passer d'agréables moments.

Avec MYCHESS II, vous pourrez sélectionner votre niveau, revenir en arrière, revoir la partie, lui demander conseil, analyser la partie, jouer avec les blancs ou les noirs, programmer des problèmes, etc.... etc....

De plus le programme MYCHESS II dispose d'une bibliothèque de 126 parties célèbres retraçant l'histoire des échecs parties que vous pourrez voir jouer et commenter en intégralité sur votre écran. Depuis des parties de Gréco (Rome 1619) ou bien Remusat contre Napoléon (Paris 1802) en passant par MORPHY, PILLSBURY, POTEMKIN, KRAMSTOV, WARNER, pour arriver à FISCHER contre RUBINETTI (Palma 1970), KARPOV contre HORT (Moscou 1971), FISCHER contre SPASSKY (Reykjavik 1972), KASPAROV contre ANDERSON (Tilburg 1981), KASPAROV contre PORTISCH. Jusqu'à des parties MACHINE contre HUMAIN. Bonne détente et bon divertissement.

Un jeu DATAMOST compatible sur :

- Commodore CSM 64
- ATARI série XL
- APPLE II

Commodore est une marque déposée par Commodore Business Machines.  
ATARI est une marque déposée par ATARI INC.  
APPLE est une marque déposée par APPLE COMPUTER.

IMPORTATEUR ET DISTRIBUTEUR EXCLUSIF CLJ INDUSTRIES  
CLJ Industries - 10, place de la Bastille - 75011 PARIS

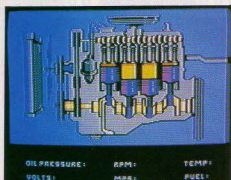
Tél. : (01) 287.78.54

Télex: 291583 F

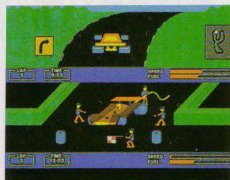




# CHICAGO



**Injured Engine**  
**Imagic pour Commodore 64**



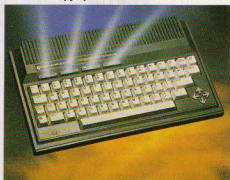
**Pitstop II**  
**Epyx pour Commodore 64**



**Koala Grams**  
**Koala Software pour Commodore 64**



**Pole Position**  
**Atari pour Atari 7800**



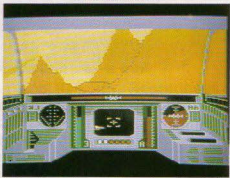
**Commodore plus 4**  
**4 logiciels intégrés**



**Skyfox**  
**Electronic Arts pour Apple II®**



**Desert Falcon**  
**Atari pour Atari 7800**



**Rescue on Fractalus**  
**Atari pour Atari 7800**



**Tournament Tennis**  
**Imagic pour Colecovision**

tion Tool Kit, Story Tree et Agent USA sont également particulièrement séduisants.

## CBS SOFTWARE

*Keys to responsible driving*, *Letter go round*, *Astro Grover*, *Big birds funhouse*, les jeux éducatifs signés CBS Software se distinguent par leur graphisme.

## EPYX

Grande vedette d'Epyx : *Summer Games* qui, avec huit épreuves (courses, tir au pigeon, plongeurs, gym, etc.), se pose en concurrent direct de *Decathlon* et de *Hes Games*. *Pitstop II* permet, quant à lui, à deux joueurs de s'affronter simultanément, *Breakdance* vous apprendra tout ou presque tout sur le smurf et *Moreta*; *Dragonlady of Pern*, prend la suite de *Dragonrider of Pern*. Tous ces jeux seront disponibles dans les principaux standards mais c'est le

format *Commodore 64* qui a été réalisé en premier lieu.

À noter également trois programmes pour les plus petits : *Gl Joe* (équipez votre soldat avant de le lancer à l'assaut), *Barbie* (habillez et coiffez votre poupée) et *Hot Wheels* (construction d'un véhicule), tentative d'adaptation de jeu de poupée ou de construction aux capacités de l'ordinateur qui laisse rêver...

## COMMODORE

*Commodore 16* et *Commodore Plus/4*, les deux nouveaux ordinateurs de la firme la plus florissante en micro-informatique des U.S.A., reprennent la plupart des éléments de leurs aînés. Le C. 16 s'adresse aux débutants avec 16 Ko de mémoire, un moniteur, une imprimante et un magnétophone plus rapide que le précédent. Le *Commodore Plus/4* est un *Comodore 64* auquel ont été

intégrés quatre programmes : *File Manager* offre plusieurs possibilités de gestion de fichiers ; *Spreadsheet* permet de faire calculs et projections ; *Wordprocessing* est un traitement de texte complet ; *Graphic* visualise par des graphismes les calculs effectués. Nouveaux moniteurs, imprimantes, lecteurs de disquettes viennent compléter la gamme existante. Mais le plus impressionnant se trouve, en fait, sur les autres stands : pas un, en effet, qui ne dispose maintenant de logiciels destinés aux ordinateurs Commodore. Dans le développement des comptabilités, celui qui oublierait Commodore serait dans une position suicidaire...

## DATASOFT

Après *Bruce Lee* et *The Dallas Quest*, que certains d'entre vous connaissent déjà, Datasoft propose *Meridian III*, un combat

# PARADOXAL : LES MEILLEURS LOGICIELS SONT DÉVOILÉS SOUS LE MANTEAU



Muppet Learning Key  
La nouvelle « touch tablet » Koala

spatial qui vous lance à l'assaut d'une forteresse redoutable, un *Zaxxon* spécialement adapté à l'*Apple IIc*, *Lost Tomb*, une aventure au cœur de l'Égypte infestée de créatures maudites et de momies effroyables ou *Juno First*, un classique combat spatial créé par Konami. Ces titres sont disponibles sur *C 64*, *Atari 800* et *800 XL* et bienôt pour *Apple* et *IBM*.

## AVALON HILL

Parmi les nouveautés d'Avalon Hill, *Clear for Action* vous entraîne dans une bataille navale tandis que *Jupiter mission 1999* mêle jeu d'aventure, action et puzzle dans une formidable quête spatiale

## RB ROBOT

Trois nouveaux logiciels pour *RB 5 X* le sympathique robot : le *Terrapin Logo Translator* qui reprend le principe de la tortue, *Hop to it* et *Maths whiz*, deux jeux éducatifs.

## KOALA

Les « touch tablets », qui permettent de commander son ordinateur par simple contact tactile, séduisent de plus en plus les enfants. La *Koala* s'impose aujourd'hui comme l'une des plus performantes. Accompagnée de nombreux logiciels éducatifs, elle est compatible avec les principaux ordinateurs.

## RANDOM HOUSE

*Snoopy* arrive en jeu vidéo chez Random House qui lance une gamme inspirée des célèbres *Peanuts* : 12 logiciels devraient être disponibles pour *Apple* dès la rentrée aux U.S.A.

## CREATIVE SOFTWARE

Titres tous azimuts chez Créative Software qui propose à la fois des jeux de qualité (*Chinese Jungler*, *Dragon Hawk*), des logiciels éducatifs (*Bumblebee*, *Pipes*) et du soft « utilitaire » (*Créative writer*, *Créative filer*, *Créative calc*)...

## ATARI

Nouvelle console chez Atari : la *7800*. Compatible avec les programmes de l'*Atari 2600*, elle offre une définition et une capacité d'animation étonnante puisque plus de cent objets peuvent être animés simultanément sur l'écran. Le secret de ces performances : un « chip » de 4 Ko de mémoire seulement surnommé *Maria*. Les titres actuellement disponibles aux U.S.A. sont à la hauteur des capacités de cette console : *Ballblazer*, *Rescue* ou *Fractalus*, *3D Astéroïdes*, *Mrs Pac Man*, *Xevious* (fabuleux), *Robotron*, *Dig Dug*, *Joust*, *Centipède*, *Galaga* et *Désert Falcon* au graphisme dément. Toute une série de périphériques arriveront probablement au cours des mois à venir, à commencer par un clavier ajoutant 4 Ko de mémoire à la console. Une extension mémoire de 20 Ko est également prévue. De nouveaux programmes pour l'*Atari 2600*, plus performants encore que les derniers parus sont annoncés, ainsi

qu'un bandeau frontal qui permet de diriger les objets sur l'écran directement par la pensée... Les *Atari 600 XL*, *800 XL* et leurs grands frères étaient bien sûr présents, accompagnés de périphériques toujours plus nombreux, mais toute l'attention des visiteurs (et ils étaient nombreux) se portait sur la nouvelle console, véritable clou du salon. Celle-ci verra-t-elle le jour en France ? Atari France, à cet égard est plus que réservée et ne sait si les U.S.A. donneront le feu vert pour l'importer. Donc ne vous précipitez pas chez votre marchand le plus proche. La décision viendra d'Outre-Atlantique...

## WICO

Une souris chez Wico, de nouveaux joysticks destinés à la console *Coleco*, un *Trackball* pour l'*Apple* et la gamme classique de joysticks qui ont fait leurs preuves.

## HEATH ZENITH

*Hero 1* a un petit frère : *Hero junior* chante, récite des poèmes, joue et parle (English et Roblish, le langage des robots), offre 32 Ko de mémoire et joue. Pour le programmer,

vous n'entrez pas d'instructions en mémoire mais « jouez sur les six caractéristiques qui composent sa personnalité ». Evocateur non ?

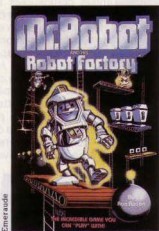
## ELECTRONIC ARTS

Gestion, éducation, loisir, Electronic Arts diversifie encore et toujours ses activités. Deux réelles nouveautés à retenir sur le plan ludique : *Archon II Adept*, plus complexe, plus « magique » que son prédécesseur et *Skyfox*, fort beau simulateur de vol.

## IMAGIC

Imagic redéfinit le concept du loisir sur ordinateur avec quatre nouvelles lignes de produits. « Fun with experts » débute avec *Crime et châtiment*, un logiciel qui vous transforme en juge. Vos décisions seront ensuite confrontées à celles prises par de vrais juges. « Educational simulation », lancée avec *Micro Surgeon* continue avec *Injured Engine*, un moteur en panne à réparer. Living littérature présente *Damiano*, un jeu d'aventure tiré d'une célèbre nouvelle de S.F. et *Time Travelers* vous confronte avec *Another Bow*, un mystère à résoudre en compagnie de Sherlock Holmes. Restent également en lice des jeux sportifs ou d'action comme *Tournament Tennis* ▶

# Mr ROBOT et son usine.™



Avec 22 niveaux et 26 écrans différents, découvrez Mr ROBOT et aidez-le à accomplir ses tâches.

Si ces 26 écrans ne vous conviennent pas, rien de plus facile : Grâce à Mr ROBOT vous pourrez enfin créer le votre. L'usine de Mr ROBOT vous aidera à concevoir votre propre scénario de jeu. Qui a dit qu'il fallait être un programmeur pour créer ses propres jeux ?

Un jeu DATAMOST compatible sur :

- Commodore CBM 64
- ATARI série XL
- APPLE II

Commodore est une marque déposée par Commodore Business Machines.  
ATARI est une marque déposée par ATARI INC.  
APPLE est une marque déposée par APPLE COMPUTER.

IMPORTATEUR ET DISTRIBUTEUR EXCLUSIF CLJ INDUSTRIES  
CLJ Industries - 10, place de la Bastille - 75011 PARIS

Tél. : (01) 287.78.54

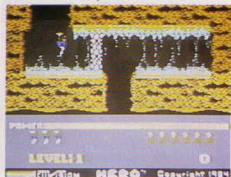
Telex : 291583 F



# CHICAGO



**Air Rally**  
Hes Ware pour Commodore 64



**Hero**  
Activision pour Commodore 64

(génial !) ou *Wing War*, *Laser Gates*, *Quick Step*, réunis sur une seule et même cartouche.

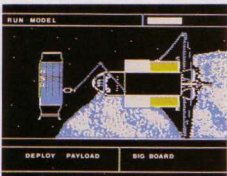
## MICROPOSE

Très réussi graphiquement *Solo Flight* se détache des autres simulateurs de vol.

## SIERRA

*Stunt Flyer*, *King's Quest*, *Story Maker* — vous créez vos propres personnages et votre propre aventure — *Gelfling Adventure*, reprenant les personnages de *Dark Crystal* dans un scénario pour enfant, *Wyrds of Id's wiztype* enseignant les manipulations du clavier, sont enfin disponibles aux U.S.A. Sierra on Line, devenu Sierra tout court, affirme par ailleurs sa volonté de se diversifier dans les trois domaines favoris de l'ordinateur domestique : le loisir, l'éducation, la gestion.

Quest for Tires suite



**Space Station**  
Hes Ware pour Apple II\*



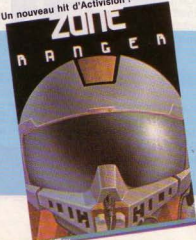
**Karateka**  
Broderbund pour Apple II\*

Enfin, les fanatiques de *Quest for Tires* n'ont qu'à bien se tenir : *BC's Grog's Revenge* va mettre leurs muscles à rude épreuve

## ACTIVISION

Des adaptations pour *Atari 600* et *800 XL* ainsi que pour le *Spectrum 48 K*, les meilleurs titres rendus compatibles avec le *MSX*, 12 titres pour le *Commodore 64* avant la fin de 1984, le but d'Activision est clair et net et le virage vers la micro-informatique se poursuit gaillardement. Au chapitre des classiques, *Pitfall*, *Beamrider*, *Hero* et *Decathlon* voient leur graphisme considérablement amélioré et le jeu lui-même est plus performant : deux joueurs luttent côte à côte dans *Decathlon*, dans le plus pur style du jeu d'arcades. Au chapitre des nouveautés, *Zenji* — connecter différents éléments de façon à ce qu'ils reçoivent tous

un nouveau hit d'Activision ?



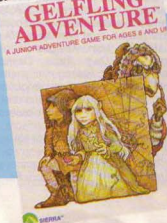
**Frogger II**  
Parker pour Colecovision



**Keyport 717**  
Super tablette tactile

de l'énergie — et *Toy Wizard* — une poursuite infernale dans une fabrique de jouets en folie — présentés à Las Vegas, sont terminés. *Zone Ranger*, une mission de survie dans un univers inter-galactique, *Explorer*, qui vous entraîne dans une planète en ruine, *Wonderbolt*, jeu de construction et lutte contre le temps, *Camp clean up*, pour les plus jeunes (un ranger doit nettoyer le camp, sauver les noyés etc.) devraient voir le jour aux U.S.A. avant Noël. Intéressant : un programme « Pencil » permet de dessiner sur l'écran avec plus de 75 commandes graphiques et musicales. Super intéressant, Activision a signé un accord avec Gamestar et distribuera désormais *Star League Baseball*, *Starbowl*, *Football*, et une nouvelle génération de titres au graphismes améliorés tels *On field football* et *On court tennis*. De plus, le leader du sport (« Still the

Jeux d'aventures spécial junior



one» — encore le premier — est le nouveau slogan de la firme de Mountain View) se lance à fond dans le MSX : 12 titres seront très rapidement adaptés au standard japonais qui devrait bientôt faire beaucoup parler de lui.

### BRODERBUND

Broderbund se diversifie et lance de nouveaux logiciels de gestion, des logiciels éducatifs et de nouveaux jeux. Dans ce domaine, *Championship Lode Runner*, *Castle of Dr Creep*, *Raid on Bungeling bay* — un choplifier new-look — *Spelunker*, *Whistler's Brother*, *Captain Goodnight and The island of Lear*, jeu d'aventure interactif, *Mercy Bird*, *Stealth*, *Karateka*, tous ces titres méritent d'être retenus : graphisme et action n'appellent que des éloges.

### HES WARE

Après *Hes Game*, enfin disponible en France, nous attendons avec impatience *Air Rallye*, un simulateur de vol réussi et *Space Station*, programme développé en coopération avec la NASA : dans ce logiciel vous devez concevoir une station spatiale à partir d'éléments différents, tout en jouant avec les pressions politiques, les relations publiques, et bien entendu, les sacro-saints budgets à ne pas dépasser. Heureusement, *Calimute*, un logiciel étonnant vous détendra ou du moins vous apprendra à vous détendre : par l'intermédiaire d'une sorte de boule que vous serrez dans votre main, l'ordinateur analyse votre niveau de stress, et vous donne les clés pour étudier les interactions entre physiologie et psychologie.

### POLYTEL

« A vos ordres pour le business, l'éducation ou le plaisir », le *Keypot 300* et *717* se veulent les armes absolues. Et il faut reconnaître que ces tablettes tactiles sont plus que séduisantes : destinées à « ouvrir la porte du monde informatique à tous », il suffit de changer une plaque souple, de charger une disquette et vous dialoguez en toute simplicité avec votre Apple ou votre IBM.

### MINDSCAPE

Mr *Pixel* ou *Tink Tonk*, les personnages favoris de Mindscape, société spécialisée dans le jeu éducatif, entraînent les plus jeunes à reconnaître des formes, à prendre des décisions logiques ou à organiser eux-mêmes leur show !

### MSX

En effet, bien que fort peu représenté au CES, le standard MSX était cependant l'objet de nombreuses discussions (secrètes !) entre les principaux éditeurs et constructeurs. Absence étonnante ? Pas vraiment. Dans sa forme actuelle, le MSX est déjà dépassé sur le plan technique. Les Japonais auraient donc décidé de l'améliorer avant de le lancer sur le marché. Date d'arrivée prévue : janvier 1985 au Winter



Decathlon : toujours le succès

CES de Las Vegas : les ordinateurs seront alors plus puissants et disposeront déjà d'une importante bibliothèque de logiciels. Tout cela associé à la formidable puissance de vente des Japonais risque de bouleverser littéralement le marché. Bref, ça va faire mal !

### PARKER

Après *James Bond*, *Gyruss*, *Starwars* qui arriveront très prochainement en France, *Mr Do's Castle*, *Circus Charlie*, *Frogger II*, *Threedeeep*, *Montezuma Revenge* confirment la sagesse de Parker qui s'est toujours limité à une gamme courte mais de qualité. Mis à part *Circus Charlie*, qui ne semble pas tout à fait prêt, tous ces titres devraient arriver rapidement en France pour les *C 64*, *Colecovisio*, *Atari 2600*, et pour le *Sinclair Spectrum*.

### MICROLAB

Gamme volontairement courte chez Micro Lab — comme d'ailleurs chez la plupart des éditeurs qui préfèrent la qualité à la quantité — Font partie des nouveautés : *Boulder Dash*, sous licence First star, variante

MALHEUR A CELUI QUI N'AURAIT PAS TOUT VU, TOUT ESSAYÉ

de *Dig Dug* incomparablement plus difficile, *Short circuit*, une course contre la montre pour désamorcer une bombe, *The Heist* qui vous lance à la recherche d'un microfilm caché dans un musée, *Death in the Caribbean*, un des jeux d'aventure les plus cotés sur Apple est adapté au format Commodore tandis que Micro Lab développe également toute une gamme de jeux éducatifs, suivant en cela une tendance générale.

### ROMOX

*Cumma*, *Xante*, *Romox*, nous vous avions présenté dans notre compte-rendu de CES de Las Vegas ces merveilleuses machines qui permettent la duplication de programmes. Eh bien, seul Romox reste en ligne. Le principe n'a pas changé : vous achetez une disquette ou une cartouche vierge, enfichez-la dans la machine et sélectionnez sur catalogue le jeu de votre choix, tapez ses coordonnées ainsi que l'ordinateur auquel vous le destinez et, quelques secondes plus tard, repartez avec votre logiciel. Cette opération bien-sûr renouvelable à partir du même support vierge, abaisse considérablement le coût d'achat des programmes mais tous les éditeurs consentiront-ils à vendre leurs programmes de cette manière-là ? L'avenir le dira peut-être. ■

## FLIPPER SLIPPER™



Coleco Vision. Marque déposée

Devenez maître dans l'art de manipuler les flippers. La réussite d'un rebond est due à la manipulation des flippers. Vous devez non seulement mettre un de vos flippers sous la balle qui arrive pour la faire rebondir mais aussi incliner vos flippers au bon moment et corriger l'angle pour faire rebondir la balle dans la direction que vous voulez atteindre. Plusieurs niveaux de jeu vous conduisent à différentes difficultés — comme faire accorder la couleur du flipper avec celle de la balle — ou bien éviter la hutte flottante qui devient un pare-choc mobile.

• 4 niveaux de difficultés pour un ou deux joueurs.  
Adaptable sur Coleco vision.



LISTE DES REVENDEURS SUR DEMANDE A :  
CLJ Industries - 10, place de la Bastille - 75011 PARIS

Tél. : (01) 287.78.54

Telex : 291583 F



# Tilt

## SECRETS AMÉRICAINS

Tilt est bien le premier ! Je reviens des Etat-Unis et j'ai pu le comparer avec les revues américaines. Plusieurs choses m'ont surprises outre-Atlantique : la plupart des ordinateurs sont bradés à 1 000 - 1 300 F. Adam de CBS fait un « bide » (son prix est diminué de moitié !), tout comme le Laser 3000 et les Atari 600 XL et 800 XL qui ont bien du mal à s'imposer...

Deux marques se portent bien : Commodore et Apple. Côté consoles, ce n'est pas très rose non plus. L'Atari 2600 se vend très mal, et est bradé à 300 - 400 F, Coleco rencontre beaucoup de difficultés (la console vaut 600 F !). Seule l'Atari 5200 marche bien (mais elle n'est pas disponible en France).

Jean-Marc Drillot  
75008 Paris

## ENCYCLOPÉDIE

Lecteur de votre revue depuis le numéro 1, je pense qu'il serait bien, afin de donner un caractère encyclopédique, de mettre en valeur vos « Tilt » en proposant des reliures. Y aura-t-il un index des articles et sujets parus, à l'exemple du numéro 8 ? Et encore bravo pour votre formidable revue !

M. et Mme Davy  
38160 Saint-Marcelin

Encore un tout petit peu de patience. Les reliures tant attendues sont presque prêtes ! Et comme l'année dernière, le numéro spécial Noël comportera un index complet.

## ADAM

C'est la première fois que je prends la plume pour l'écrire. Je suis un de tes fidèles lecteurs et je voudrais te féliciter. J'ai l'intention d'acheter un ordinateur Adam. A-t-il une unité de disquettes et surtout l'extension de lecture disque laser. J'aimerais savoir si les logiciels de l'Apple II sont compatibles avec l'Adam.

Laurent-David Husson  
75017 Paris

L'Adam possède un lecteur de cassettes digitales intégré, beaucoup plus performant qu'un lecteur classique. Un lecteur de dis-

quettes (optionnel) n'est donc pas indispensable. Pour tout savoir sur les disques laser, lisez l'article p. 16. Et rappelons encore une fois que les ordinateurs ne sont pas pour l'instant compatibles entre eux. L'Adam n'accepte donc pas de logiciel pour Apple.

## SID-MOI

Je voudrais savoir si la console Atari 1450 XLD sera commercialisée en France.

Gil Dupré  
76000 Rouen

L'importation du 1450 XLD n'est pas pour l'instant prévue en France.

## GÂCHIS !

J'ai été l'un de vos premiers lecteurs éblouis par la première parution. Ce n'est malheureusement plus le cas, et j'ai perdu ma tête de voir votre prochain numéro dans les kiosques. Je trouve regrettable que vous gâchiez des pages avec la partie encart de la rubrique « Sésame », dénuée d'intérêt. « Actuel » propose souvent des textes sans grand intérêt et longs. Je termine pourtant en vous souhaitant longue vie car ce n'est pas demain que l'on me fera critiquer « Tubes » et « Dossier ».

W. Gilli  
95120 Ermont

## ROCKY O.K.

Je voudrais savoir si c'est possible d'acheter Rocky sans les Super Controllers ?

Laurent Bidoggia  
95310 Saint-Ouen-l'Aumône

Rocky se vend avec les Super Controllers, qui sont indispensables pour jouer. L'ensemble coûte environ 850 F.

## TOUR DE FRANCE

A l'heure où le Tour de France cycliste se termine, existe-t-il une simulation cycliste en général ? Sinon existe-t-il des projets pour ce type de simulation ?

Philippe Jolivet  
94800 Villejuif

A notre connaissance un tel jeu n'existe pas. C'est une bonne idée, et nous espérons qu'elle sera suivie par les concepteurs.

## B - A - BA... SIC

J'aimerais savoir s'il est possible de prendre des cours particuliers de Basic.

Christophe Gambus

92100 Boulogne-Billancourt

Le basic est un langage facile à apprendre. On peut s'initier avec certains manuels, avec l'aide d'amis qui programment, ou dans un club d'informatique. Il n'est donc pas forcément nécessaire de prendre des cours particuliers.

## COMPATIBLE

Fidèle lecteur depuis tes débuts, je trouve que tu vas en t'améliorant. Je voudrais savoir si les extensions pour le TO 7 sont compatibles avec le TO 7-70.

Nicolas Sénéchal  
62000 Arras  
Oui, le TO 7-70 est entièrement compatible avec le TO 7.

## M.S.X., OÙ ES-TU ?

Les cartouches Coleco seroient compatibles avec les ordinateurs M.S.X. ? Ces ordinateurs prendront-ils une place importante sur le marché ? Quand arriveront-ils ?

Thomas Chopin  
75008 Paris

Décidément votre magazine n'arrête pas de m'étonner, dans le bon sens, bien sûr ! Je voudrais savoir si les logiciels et les cartouches qui arriveront au standard M.S.X. seront compatibles avec le Spectravideo SV 318 ?

Laurent Montésalvo  
93370 Montfermeil

Les logiciels M.S.X. seront compatibles avec tous les ordinateurs fonctionnant avec ce standard. Le Spectravideo n'étant pas au standard M.S.X., il ne peut les accepter. Il en va de même avec la console Coleco. Lisez dans « Tilt Journal » l'information concernant l'arrivée des ordinateurs M.S.X. Et dans l'avenir, Tilt ne manquera pas de revenir sur ce sujet.

## SPRECHEN SIE DEUTSCH ?

Je voudrais savoir si un micro-ordinateur ou une console de jeu acheté en Allemagne peut être

utilisé sur un téléviseur français ? De même les cassettes sont-elles compatibles ?

Philippe Isnard  
92300 Levallois-Perret

Pour utiliser une console allemande (PAL), il faut un téléviseur PAL ou multistandard PAL-SECAM, ou bien utiliser un adaptateur spécial. Pour les cassettes, il n'y a pas de règle. Certaines fonctionnent sur les deux standards, d'autres pas.

## C 52 & CO

Je suis possesseur d'un Philips Videopac C 52. Je désirerais savoir s'il existe un adaptateur pour recevoir des cartouches Atari.

Stéphane Chardonnet  
26100 Romans

Un tel adaptateur n'existe pas. Seules les cartouches destinées à la console Philips peuvent être utilisées.

## S.O.S.

Bravo aux dessinateurs sans qui Tilt ne serait pas aussi super. J'appelle à l'aide les lecteurs de Tilt : je suis coincé dans le jeu Azylum sur TRS-80. Téléphonez-moi au 330.23.90 !

Alexandre Braun  
93370 Montfermeil

Nous avons reçu d'autres appels déchirants...

Qui peut m'aider pour arriver au bout de Swordquest, Earthworld-Fireworld, Waterworld, et Airworld ?

Luc Pycke  
Margrietestraat 99  
9981 St-Margriet, Belgique.

Je suis coincé par le jeu Hobbit pour Commodore 64 !

Erik Dasque  
04190 Dabise

Tél. : (92) 34.00.36

Je n'arrive pas à trouver les dix étendards de la cassette Atari Swordquest Fireworld.

Pierre Liziar  
5, rue Alfred-de-Vigny  
29000 Quimper

Tél. : (98) 90.03.13

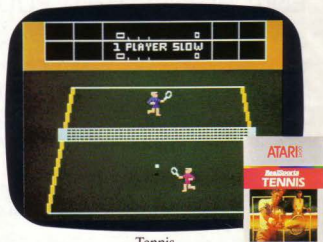
Dans Jet Set Willy pour Spectrum, je ne trouve que 59 pièces. Est-il vrai qu'il en existe 180 en tout ?

P. Fleury  
13500 Martignes

180 est bien le chiffre exact.



Pole Position



Tennis

## Ces drôles d'adversaires n'ont pas fini de vous mettre à l'épreuve.

Un circuit automobile, un train d'enfer, le pied enfoncé sur l'accélérateur, vous essayez d'atteindre la "Pole Position". "Pole Position", c'est un jeu Atari qu'il faut saisir à toute vitesse.

"Tennis", c'est Wimbledon, Roland Garros, Flushing Meadow, les plus grands tournois de tennis et la possibilité de devenir une tête de série n° 1.

Ces deux programmes de jeux Atari vont vous faire découvrir l'art d'être un champion. Si vous aimez les compétitions, il y a plus de deux nouveaux programmes de jeux par mois.

Quel challenge!



**ATARI**<sup>®</sup>

Les défis de l'imagination