

TOUT

MICRO-JEUX-VIDEO



BUSINESS
LES MICRO-PDG
S'AMUSENT

TUBES
CHOC EN SOFT!

SOS LECTEURS
CRACKEZ L'AVENTURE

MAGAZINE

Tilt Journal - L'actualité de la micro informatique ludique. Nouveautés, indiscretions, le point sur le L.E.T. (salon de la micro de Londres), une page « spécial Colecovision » et le portrait du créateur du mois. p. 6

Actuel - Abandonner son job et créer sa propre société? Jacques Palpacuer a plongé. Il nous dit tout sur la naissance et le développement d'Exelvision. p. 18

NOUVEAU

Tubes - Cassettes, cartouches et disquettes. La sélection des meilleurs logiciels du mois, impitoyablement traités par les spécialistes de Tilt. p. 24

Coup d'œil - En bref, les logiciels qui nous ont séduits. p. 46

Banc d'essai - Le Squal, un nom de tueur pour un micro ordinateur breton qui compte bien planter ses dents dans le marché très disputé de la micro familiale et semi-professionnelle. p. 49

EXCLUSIF

Dossier - Prenez les rênes de l'économie en main, devenez P.-D.G. ou grand capitaine d'industrie et jurez la crise grâce à des simulations économiques fascinantes. Mais gare à la banqueroute. p. 52

GAGNER

Ludic - Broadsides vous lance sur les mers, pour un combat sans

quartier contre le célèbre amiral Nelson. Arriverez-vous à envoyer la perfide Albion par le fond? Les « trucs » de Patrice Desmedt, grand navigateur devant l'éternel... p. 68

Rôles - « Alien », pour Spectrum 48 Ko n'a pas résisté à Jacques Harbonn. p. 72

- S.O.S. aventure : beaucoup de questions sur les derniers logiciels parus et les conseils de Pascal pour venir à bout du « Diamant de l'île maudite », de Loricels. p. 74

- Eureka, quant à lui, continue à rendre fou les plus grands aventuriers. Et les 250 000 F restent à prendre. Le second coup de pouce de Tilt se trouve p. 76

CHOC

Les classiques - Le Conchess se met au H, un nouveau module pour les fous d'échecs. p. 78

CONTACT

Service compris - L'actualité des jeux d'arcade. Jean-Michel Navarre a affronté des envahisseurs d'un nouveau type. p. 80

Cher Tilt - Le courrier des lecteurs. p. 82

Petites Annonces - Achats, ventes, clubs, échanges, tournois. p. IX

CRÉER

Sésame - Bolides en folie, Tir à l'arc, Tout schuss, Casse-cou, quatre listings pour MO5, Atari 600 XL, Spectrum 48 Ko et TI 99/4A et les jaquettes de Tilt pour vos K7. p. I

Ce numéro comporte un encart folioté de I à XVI, au centre du journal.

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

Véronique Charreyron
Patrice Desmedt
Ont collaboré à ce numéro

Olivier Alexis
Bernadette Colson
Guy Delcourt
Jacques Harbonn
Olivier Hautefeuille
Jean-Michel Navarre
Stormbringer
Jérôme Tesseyre

Directeur artistique
Jean-Pierre Aldebert

Maquette
Christine Gourdal
Gérard Lavoit
Michel Longuet
Pascale Millet

Secrétariat
Sylvie Lefebvre

Direction technique
Guy Cuypers
Jean-Jack Vallet

Relations extérieures

Françoise Serre-Loutreuil

Publicité
Régimax

1, rue Taitbout
75009 Paris

Tél. : (1) 824.46.21

Directrice de la publicité

Fabienne Dexidour

Chef de publicité

Marine Viguie

Assistante

Brigitte Aupeclé

Administration - Ventes

2, rue des Italiens, 75009 Paris.

Tél. : (1) 824.46.21.

Direction des ventes

Jean-Paul Biron

Ventes

Michel Vincent

16.05.321.321,

téléphone vert gratuit 24/24.

Abonnements

101, rue Réaumur, 75002 Paris.

Tél. : (1) 508.94.53

Directeur de la promotion

Bernadette Sermage

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

Éditeur « Tilt-micro-jeux » est un mensuel édité par ÉDITIONS MONDIALES S.A. au capital de 10 000 000 F. R.C.S. Paris B 320 508 799.

Président directeur général

Antoine de Clermont-Tonnerre

Directeur délégué

Jean-Pierre Roger

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

La reproduction, même partielle, de tous les articles parus dans la publication (copyright Electronic Games et Tilt) est interdite, les informations rédactionnelles publiées dans « Tilt-Micro-Jeux » sont libres de toute publicité.

Couverture

Jérôme Tesseyre et Pierre Sabatier
Accessoires vestimentaires : Maratier



LET... 'S GO!

Le LET, Leisure Electronics Trader, vitrine d'exposition des principaux fabricants de soft anglais, attire chaque année les spécialistes européens de la micro-informatique ludique. Jacques Harbonn, notre envoyé spécial à Londres, fait le point.

Les cloches de Big Ben ont résonné aux accents des « bips » des micro-ordinateurs les 17, 18 et 19 février derniers. Pas de mystère, le palais d'exposition londonien Olympia accueillait le LET 85, grand rassemblement des sociétés productrices de logiciels et de matériel pour ordinateurs familiaux. Au total, quelque 160 exposants. Stars déjà sacrées de ce salon : le Spectrum et le Commodore 64, talonnés de très près par l'Amstrad. Cette machine au rapport qualité/prix étonnant a passé le « Channel » avec tous les honneurs. Côté nouveaux ordinateurs, c'est les restrictions puisque seulement deux machines étaient présentées, à savoir l'Einsteiner et l'Entreprise (Landsay 64 en France). Diverses constatations s'imposent : les logiciels deviennent de plus en plus complexes ; les jeux de pur réflexe cèdent le pas à des jeux mi-action mi-aventure où la

stratégie et la réflexion revêtent une certaine importance. Les jeux de rôle percent tout en gagnant en puissance et en difficulté, l'attrait de *Donjon et Dragons* y est certainement pour quelque chose. A noter aussi les gros progrès effectués dans la distribution des jeux sur le continent : les meilleurs sortent simultanément en Angleterre et en France. Cela nous change des années passées où il fallait attendre parfois plusieurs mois pour voir venir sur le marché français les grands du hit-parade.

En ce qui concerne le « hardware », peu de nouveautés, en dehors des lecteurs de disquettes pour Spectrum et QL (très attendu), mais plutôt un fourmillement de petits accessoires, dont certains très utiles. N'en déplaise aux pessimistes, le marché de la micro-informatique familiale a l'air de bien se porter, au grand bénéfice de tous les utilisateurs.

comme Ella Fitzgerald ou marmonner comme Orson Welles et que vous n'avez en tout et pour



tout qu'un Commodore 64 et une voix de fausset, ne désespérez pas, le Currah speech 64 vient à votre secours... sans dérober de RAM au système Basic. Il permet un contrôle de la parole par le clavier ; les touches « parlent » dans deux tons, aigu et grave. Même topo pour le Currah speech, adaptable sur Spectrum, qui bénéficie en plus d'un certain support « software ». Prévoyez que dans un futur proche vous pourrez même lui adjoindre un source permettant d'écrire des instructions en Forth et en Assembleur au sein d'un programme Basic.

Datel electronics joue la carte de la polyvalence. Son Vox-Box combine les fonctions de synthétiseur de voix, d'interface joystick (système Kempston) et d'amplificateur sonore. Simple d'emploi ; il se branche à l'arrière de votre Spectrum.

Pas de rancœur, le Commodore ne reste pas sur le carreau. Datel lui consacre une cartouche Com Versa qui intègre une puce LSI dernier modèle.

Le Spectrum fait figure de privilégié, voilà une troisième marque qui s'intéresse à lui, à savoir dK'Tronics. Son synthétiseur connaît 59 phonèmes et toutes les règles linguistique anglaise, 3,5 K sont mobilisés (attention aux consonnances exotiques en français). Contrairement aux autres machines, le son n'est pas restitué par le haut-parleur de votre téléviseur, mais par un speaker indépendant de haute qualité. Six nouvelles instructions Basic commandent les fonctions de l'interface (puce SLO/256).

Que les propriétaires d'Amstrad se réjouissent, dK'Tronics a pensé à eux. Pour faire plus ample connaissance avec ce synthétiseur de voix, voir ci-dessus. A même constructeur même matériel. Une nuance, cependant, le set est livré avec deux haut-parleurs (son mono) et huit instructions Basic.



DRIVE : DU NOUVEAU

Au pays des lecteurs de disquettes le nouveau drive de Medic Data Systems Ltd est roi, qu'on l'utilise en simple ou en double.

La capacité de stockage gigantesque : 737 K formatés, équivalente à celle de certains disques durs peut même être élargie par adjonction d'une mémoire supplémentaire allant jusqu'à 512 K. Du consistant pour les « mémorivores ». A usage professionnel essentiellement !

Chez Sinclair, le nouveau drive de la ligne QL, vient de sortir un drive demi-hauteur qui opère sous CP/M et QDOS. Il accepte les disquettes de 3, 3 1/2, 5 et 8 pouces et traite 200, 400 et 800 K.

Timex, quant à lui lance sur Spectrum le lecteur de disquettes FDD System qui fonctionne en TOS (Time Operating System). Il présente la double particularité de ne pas utiliser de mémoire Spectrum et d'autoriser l'accès direct comme le séquentiel. C'est un appareil à 40 ou 80 pistes, simple

VOIX SYNTHÉTIQUES

Les synthétiseurs de voix ont le vent en poupe. Dénominateur commun à toutes les machines, la voix est recréée par association de phonèmes ou sons élémentaires, avec — à la clé — un vocabulaire infiniment vaste. Nouveauté fort appréciable : plus n'est besoin de connaître le Volapük (langue internationale artificielle) pour s'exprimer ; on peut maintenant entrer les données dans la langue de Shakespeare ou de Voltaire. Il vous faudra seulement les précéder d'un « Say » ou d'un « Print » ou d'une autre fonction caractéristique de la marque. Si vous voulez yodeler comme un bouvier bavarois — Say (AAaAA) —, casser les verres

ou à double face. Pour mémoire, une face simple à simple densité offre une capacité utilisateur de 140 K formatés. L'interface requise (TSI.1) accepte 4 lecteurs. D'autres nouveautés en perspective pour le LET d'automne ? Élémentaire, mon cher Watson !

A CHACUN SON JOYSTICK

Confort et rapidité sont les deux mamelles du joystick londonien version 85. Adieu les « manches à balai » de papa, les index tétanisés et les dérapages incontrôlés. Pire que du luxe, c'est une débauche d'idées et de qualificatifs : joystick « suprême », « génial », « de compétition », « de luxe », joystick pour gaucher, joystick à ventouse de haute adhérence, manches anti-dérappants ultra ergonomiques, câbles immensément longs, et boutons super-rapides pour tirer plus vite que son ombre. Voilà les grandes lignes. A quand le joystick lumineux pour jouer la nuit ?

Zip-stick vous propose un joystick solide (composants en acier) et profilé à manche en caoutchouc conçu pour tenir sur la table et dans la main. Une interface adéquate pour *Oric* et *Spectrum* s'impose.

Kempston prend la route des circuits avec ses formules de course « Grand-prix ». Dernière trouvaille, le joystick « Formule 2 » — avec ses quatre ventouses, ses trois boutons de tir, son manche ergonomique — s'impose dans la catégorie des contrôles type « hélicoptère ». Il vous garantit une bonne maîtrise dans les jeux d'action rapide (compatibilité avec

Atari, *Commodore*, et *Sinclair-Spectrum* avec l'interface Kempston).

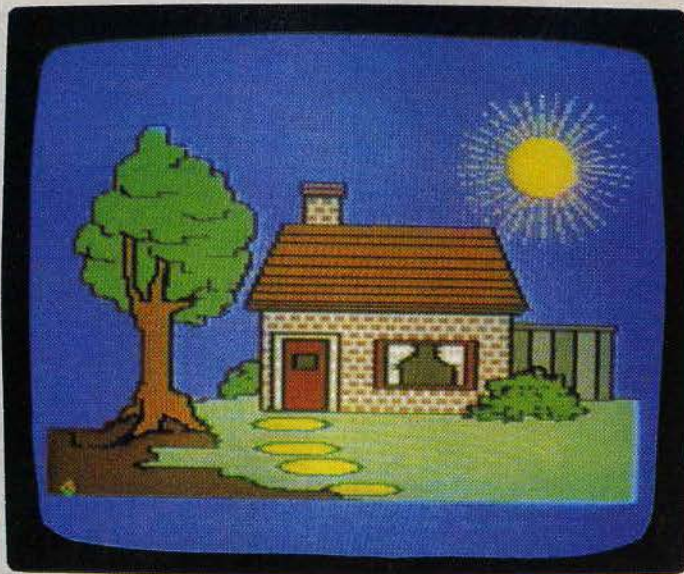
Dans les forges de Vulcan, trois joysticks ont vu le jour : le *Gunshot 1*, premier joystick en technicolor, le *Gunshot 2* à boutons de tir rapide, et enfin — dernier né — le *Vulcan MSX* compatible avec toutes les machines de ce type. Le *MSX* reprend toutes les qualités de ces petits frères, à savoir : manche ergonomique multidirectionnel coulé d'un seul tenant, boutons de tirs rapides. A utiliser avec interface Vulcan sur *Spectrum*.

La gamme présentée par Spectra-vidéo comprend trois *Quiskshot*. Le troisième du genre vise le haut de gamme ; il affiche deux ensembles indépendants de boutons de tir, un clavier numérique spécial « lecture facile », un manche ergonomique, des ventouses intégrées au socle, un câble extralong, et est utilisable sur *Coléovision* et autres. Retour au joystick de la génération précédente (n'y voir aucun sens péjoratif) avec *Sure Shot*, le prince des joysticks d'arcade de la blanche Albion. Du joystick increvable (toutes les pièces sont fixées au châssis d'acier) recouvert d'une carapace de bronze. Originalité : vous pouvez acheter les pièces séparément, un détail primordial en cas de casse. Il s'agit d'un modèle présentant une vaste compatibilité, ... de *Commodore* à *Atari*, de *Amstrad* à *Einstein* en passant par tous les *Sinclair*.

Roulement de tambour, on arrive aux interfaces sur *Spectrum*. Outre la désormais classique « joystick interface », Kempston présente le « pro joystick interface » qui permet d'élargir la palette de jeux utilisables avec un joystick (joystick software, Cursonkey software, Sinclair/Psion software). Elle possède une prise pour cartouche ROM.

Autre nouveauté, la *Centronics E interface*, permet de connecter le *Spectrum* à des imprimantes.

Pour tordre le cou aux problèmes d'incompatibilité joystick et standard du *Spectrum*, ComCon a créé une interface programmable. Il suffit de brancher les connexions de fonction aux touches du clavier. Il y a de la place pour deux boutons de tir supplémentaires. Tous les joysticks à prise standard sont compatibles.



POUR LES ARTISTES

Pour les Léonard de Vinci en puissance, SSL sort une nouvelle tablette graphique, la *Saga GP*, qui intègre les fonctions classiques du style dessin, cercle, ligne, duplication, sauvegarde de l'écran... Résolution illimitée et grande aire de dessin. Le *Saga GP* est actuellement compatible avec *IBM*, *Apple*, *Commodore* et *Spectrum* ; des versions *MSX* et *Amstrad* sont annoncées. Anirog propose une tablette légèrement différente : la *Supers-Ketch*. Le dessin reproduit sur l'écran correspond au déplacement d'un stylet sur la tablette ; très commode pour les copies ou les croquis à main levée.

Le logiciel est fourni avec l'ensemble et le matériel compatible uniquement avec le *Commodore 64* (résolution : 160 x 200 ; 16 coloris).

Venons-en aux claviers. C'est le domaine de prédilection de *Saga* qui en propose trois, de type



Qwerty pour *Spectrum*. Finies les acrobaties manuelles. Le *Saga 3*, dernier de la série possède 87 touches (dont 27 entrées simples) et une barre d'espacement grand format. Pas de chance pour *Saga*, le *Spectrum +* a un clavier nettement mieux que son petit frère le *ZX 81*.

MI-JEU MI-GRAPHE



A mi-chemin entre les joysticks et les tablettes graphiques, *Marconi* lance un tracker-ball pour *Commodore* et *MSX*, livré avec son logiciel et un guide d'utilisation : le RB2. Son intérêt : un positionnement précis du curseur dans les deux axes de l'écran, des changements de direction instantanés, et trois boutons programmables par l'utilisateur.



SON IMAGE VIDÉO



Avec 207 200 entrées et 78 pays représentés, le 27^e festival international du son et de l'image vidéo, qui s'est tenu à Paris du 13 au 17 mars dernier, bat tous les records d'affluence. Sous le feu des projecteurs : les innovations qui vont transformer les habitudes de communication, du satellite de télé-communication directe au réseau câblé en fibre optique, en passant par le traitement numérique de l'image, mais aussi des « semi-nouveautés » en matière de micro-informatique. Nous avons noté de nouveaux périphériques chez Amstrad : drive et imprimante, et chez Philips : extension de mémoire de 16 Ko pour VG 500 et 2 imprimantes.

Au rayon des animations la micro-informatique s'est taillée une part de lion. Le concours « A la découverte du micro-ordinateur », conçu comme une réflexion sur le rôle et la place des micros dans la vie quotidienne et professionnelle, a vu la victoire de la 4^e S et de la 5^e A du CLEG Maurice Utrillo de Paris (18^e), de la 5^e B du CES Bel-Air de Meudon, et de la 4^e II du Lycée Molière de Paris (16^e).

Le challenge d'échecs électroniques organisé par la ligue de France d'échecs au sein de la région Ile-de-France consacre la suprématie de l'Est : parmi les cinq premiers, quatre portent un nom slave !

Sur la plus haute marche du podium, on retrouve Eric Kalinsky, âgé de 17 ans, qui a mis l'ordinateur échec et mat en 39 coups ; deuxième : Frédéric Bethouart, âgé de 24 ans avec mat en 64 coups. Le troisième, Serge Nimerovski, âgé de 14 ans seulement, a été maté en 39 coups. Parmi les allées Debussy et autres Berlioz du CNIT, un hôte un peu étrange : la rue des écoles, soit 15 stands où 20 000 jeunes ont pu

se renseigner sur les métiers et les formations de la filière électronique. 3 000 d'entre eux ont même poussé jusqu'à s'asseoir au pupitre de 10 Minitel pour consulter « Orientelec », un programme d'orientation scolaire.

BANLIEUE BLUES

La banlieue n'est plus délaissée par les boutiques de micro-informatique. Le sud de Paris possède un nouveau point de ralliement, « Gametronic », à Gentilly. Tous les micros classiques sont disponibles accompagnés de leurs logiciels, et ce qui ne se trouve pas en magasin est disponible sur commande. Les membres du Gametronic-club peuvent venir jouer à la boutique pour 10 F par après-midi, et bénéficier de réductions sur les cours de Basic du samedi. (Gametronic, 12 bis, rue Lecoq, 94250 Gentilly. Tél. : (1) 546.40.00.)

CARNET ROSE

Les créateurs de logiciels français ne s'endorment pas ! Une nouvelle société vient de se lancer dans la création et l'édition de programmes. On trouve au catalogue Thesaurus, un jeu d'aventure pour TO 7/MO 5, et plusieurs logiciels éducatifs pour l'EXL 100. (Minipuce, 36, domaine de la Boissière, 78890 Garancières. Tél. : (3) 486.51.13.)

A PLAT

Oubliées, les feuilles de papier froissées ! Un nouveau type d'imprimante arrive, avec technique d'entraînement du papier à plat. La « Riteman F+ » possède en outre un graphisme haute résolution, avec un rapport de point de 1 à 1, pour une parfaite



reproduction des cercles, des caractères programmables, et une vitesse d'impression de 105 caractères par seconde. Elle est équipée, en standard, d'une interface parallèle type Centronics et peut être équipée avec des interfaces pour ordinateurs Atari et Commodore Vic 20 et 64.

Prix : 4400 francs environ.

Et pour tous ceux qui possèdent un ordinateur Atari 600/800 XL, une interface permet de connecter leur micro favori avec une imprimante équipée d'une liaison parallèle de type Centronics, ce qui leur donne un très large choix.

Prix : 908 francs. Distribué par Neol, 4, rue Nationale, 67800 Bisheim, tél. : (88) 62.37.52.

CASSETTE ANTI-CHÔMAGE

Trois amis se trouvaient au chômage. Las de pointer à l'A.N.P.E., ils décident de lancer leur propre société. Au moins, ils ne risqueront plus de se faire licencier par un patron. Créer une entreprise, c'est difficile. Car il est bien connu que les banques prêtent à ceux qui ont déjà de l'argent. Cela n'empêche pas Thierry Etienne et ses compagnons de se jeter à l'eau. La S.C.O.O.P. (Société Coopérative

Ouvrière de Production) est créée le 1^{er} décembre 1984. Son but : fabriquer des cassettes spécialisées pour l'informatique. Trois mois après, les cassettes C 10 E.R.T.B.M. sont sur le marché. Elles sont pratiques (plus besoin d'aller chercher le programme désiré à l'autre bout d'une cassette longue durée) et surtout fiables. Les axes en acier assurent un parfait déroulement, le support ne subit aucun étirement, la couche de fer est de bonne qualité. Prix indicatif : environ 12 F. E.R.T.B.M., 59, route nationale, 69420 Condrieu. Tél. : (74) 56.69.34.



TAM-TAM SOFT

Electron ne faiblit pas ! les deux boutiques demeurent à la pointe, de chaque côté de la Seine. Car Electron, c'est aussi rive gauche, au métro Alésia, à deux pas de Montparnasse. On y trouve toutes les nouveautés, avec particulièrement les jeux qui ont fait sensation au dernier C.E.S. de Las Vegas : J.I. Joe, Summer Gammes II, The Right Stuff, Breake Dance (Epyx), etc. Et sans oublier les nouveautés pour la console Coleco, comme Tapper, ou 2010, et toujours un choix impressionnant de cartouches « introuvables » pour les consoles Atari et Mattel. Et si vous passez à la Foire de Paris, vous ne pouvez pas manquer le stand Electron. C'est pratiquement toute la boutique qui est venue s'installer au salon de l'informatique. Electron, 163, avenue de Maine, 75014 Paris. Tél. : (1) 541 41 63 et 117, avenue de Villiers, 75017 Paris. Tél. : (1) 766 11 77.

Run informatique, le desperado du Commodore 64 et de l'Amstrad continue ses imports les plus fous. La ludothèque pour l'Amstrad progresse à pas de géant, avec des adaptations de classiques (Jet set Willy), des wargames (Spécial opérations), des jeux d'aventure (The Tripods) ou des simulateurs de vol (Air traffic control). Run informatique, 62, rue Gérard, 75013 Paris. Tél. : (1) 581 51 44 et 5, boulevard Voltaire, 75011 Paris.

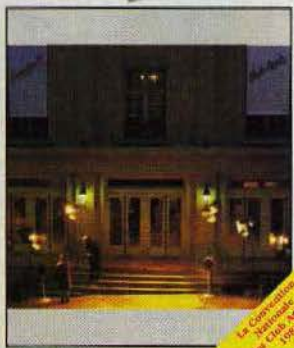
TOUS POUR UN

Les associations d'informatique sont de plus en plus nombreuses, et leur regroupement est une démarche de bon sens. Une nouvelle fédération vient de voir le jour, « Andante ». Elle regroupe déjà une soixantaine d'associations : clubs d'informatique, écoles, parents d'élèves, organismes de formation nationaux, centres sociaux, M.J.C., et propose différents services à ses adhérents, comme un serveur associatif, des formations spécialisées, des langages (Pascal, Assembleur, etc.). A l'heure de la télématique, il n'y a plus aucune raison de rester seul face à son micro ! (Andante, 99, rue de Merlo, 69600 Oullins. Tél. : (7) 850.32.66.)

A CROQUER

Le club Apple vient de dépasser les 6 000 membres. Ouvert à tous, néophytes ou professionnels, l'âge de ses membres varie de 4

L'écho des Apple



à 83 ans ! Ceux-ci reçoivent chaque mois le bulletin mensuel « L'écho des Apple », peuvent utiliser une messagerie électronique qui leur est exclusivement réservée, et obtenir sept jours sur sept des renseignements techniques par téléphone. (Club Apple, avenue de l'Océanie Z.A. de Courteboeuf, B.P. 131, 91944 Les Ulis Cédex.)

LE CLUB D'ADAM

Une bonne nouvelle pour tous ceux qui possèdent un Adam, et qui regrettent la disparition prématurée de cet ordinateur : le club national Adam est né. Cette

association propose aux possesseurs d'Adam de partager leur passion, de profiter d'une bourse d'échanges d'idées et de programmes, et la possibilité d'acheter tous les matériels et logiciels existant pour l'Adam. (Club national Adam, 25, rue Juliette-Récamier, 01000 Bourg-en-Bresse.)

M.S.X. : J'AIME LES CLUBS

Olympia, distributeur d'un micro-ordinateur au standard M.S.X. courtise les clubs d'informatique, en organisant un concours de création de logiciels qui leur est réservé. Premier prix : un Olympia PHC 28 avec lecteur de disquettes. Renseignements : Olympia France, 10, avenue Réaumur, 92142 Clamart Cedex.

BOULEVARD DES PÉRIPHÉRIQUES

Spectravideo, le seul constructeur américain de M.S.X., qui a d'ailleurs été à la base de la norme, présente le SVI 728 en configuration totale. Rappelons que le 728 est un 64 K, et que son clavier possède un bloc numérique séparé. Il est maintenant disponible en version péritel, alors que les premiers modèles ne disposaient que d'une prise antenne pour téléviseur Pal.

Spectravideo propose une gamme complète de périphériques : une carte quatre-vingt colonnes, un modem, un lecteur-enregistreur de cassettes, une extension de mémoire vive de 64 K, une carte RS 232 qui permet de communiquer avec tous les périphériques à ce standard. Mais le clou de la gamme reste un lecteur de disquettes cinq pouces un quart, compatible CP/M 2.2, ce qui ouvre la porte à une palette très complète de logiciels profession-

nels. Plus de 3 000 titres existent sous CP/M 2.2, dont 500 environ traduits en français.

D'autre part, Spectravideo n'oublie pas ceux qui ont acheté les modèles 318 et 328, les ordinateurs qui ressemblait à des M.S.X., mais qui ne sont pas des M.S.X. grâce à un adaptateur, les 318 et 328 peuvent recevoir les logiciels pour M.S.X., qu'ils soient sous forme de cartouche

ou sous forme de cassette. Cet adaptateur a le même aspect physique que l'adaptateur Coleco. Il se connecte sur le bus arrière de l'ordinateur.

LES PROFS A L'ÉCOLE

Les enseignants qui désirent s'initier à l'informatique et à la robotique peuvent suivre pendant les vacances d'été un stage de dix jours organisé par l'association nationale sciences-techniques-jeunesse. Renseignements auprès de l'association, 17, avenue Gambetta, 91130 Ris-Orangis. Tél. : (6) 906.82.

PAR THOR !

Par tous les dieux ! « Odin » est un assembleur-désassembleur pour M.S.X. ou pour MO 5, avec un moniteur entièrement relogable, pour faciliter la mise au point des programmes situés n'importe où en mémoire vive. Loricels, 160, rue Legendre, 75017 Paris. Tél. : (1) 627.43.59.



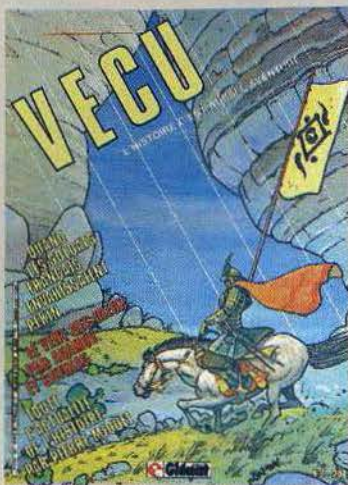
POUR LES MORDUS, LES SCORES DU MOIS

Voici les meilleurs scores réalisés par les lecteurs de Tilt.

- **C.B.S. Colecovision** : Turbo : 101 642 points, Pascal Jaguet 35000 Bordeaux. Tarzan : 510 000 points (niveau 4), Stéphane C. 31400 Toulouse. Zaxxon : 329 900 points (niveau 1) Yvan, Thierry et Jean-Pierre 45000 Orléans.
- **Mattel Intellivision** : Disques de Tron : 1 262 500 points, Yvon Berneuil 45000 Orléans. Astromash : 890 090 points (certifié par photo), Stéphane Fontes 81660 Mereville. Beamrider : 415 314 points. Mission X : 212 660 points (certifié par photo), Marc Guméry, 38430 Moirans. Q* Bert : 972 675 points (certifié par photo), Jean Sroczyński, 38500 Voiron.
- **Vectrex** : Clean sweep : 110 510 points, Pascal Lepicier 93290 Tremblay-les-Gonesses. Berzerk : 12 980 points, Serge Zangheri 93290 Tremblay-les-Gonesses. Minestorm : 1 550 885 points, Noé Gildas 13560 Senas.
- **Atari 600/800 XL** : Bruce Lee : 1 198 500 points, Xavier Podevin 59930 La Chapelle.
- **Atari 800 XL** : Pôle position : 107 150 points, Pac Man : 41 000 points, David Defache, 69210 Bully.
- **Yeno SC 3000** : Star Jacker : 115 435 points, David.
- **Commodore 64** : Tournament tennis : 3 sets gagnants 6-0, 6-0, 6-0 (niveau pro), Jean-Christophe Stratigeas, 13100 Aix-en-Provence.
- **Apple** : Zaxxon : 206 200 points, Pooyan : 139 950 points, A. Ousse.



HISTOIRES D'HISTOIRE



Qu'il est loin le temps où l'on lisait en cachette des bandes dessinées, considérées avec mépris. Aujourd'hui, la B.D. s'enorgueillit d'un salon international visité par des ministres et devient même la cible d'exégètes. Heureusement, elle reste un art vivant, en recherche constante. Un nouveau magazine mensuel, « Vécu », publié par les éditions Glénat et Laffont, en apporte une nouvelle fois la preuve. « Vécu » est le lieu d'expression

privilegié de la B.D. historique. Celle-ci a déjà gagné ses lettres de noblesse avec Jacques Martin (Alix), François Bourgeon (Les Passagers du vent), André Juillard (Masquerouge) qui mêlent avec art un récit de fiction dans une réalité historique rapportée avec minutie. « Vécu » leur permettra de s'exprimer grâce à sa formule « histoire et histoires ». On découvre dans le premier numéro André Juillard et Jacques Martin dévoilant l'Égypte de 1798, Hermann (Jérémiiah) la France des bâtisseurs de cathédrales, Boilet (La Nuit des archers) et Durand les batailles des Ibères contre les Romains au premier siècle avant Jésus Christ, Adamov et Cothias nous entraînent chez les Samourais, Hulet et Bucquoy sur la ligne Maginot en 1930, et Jusseaume et Bardet nous font revivre la grande famine de 1847. Avec « Vécu », la B.D. connaît un nouveau magazine avec lequel il faudra compter, et qui n'est plus réalisé avec de simples « bonnes feuilles » d'albums à paraître. « Vécu », chaque mois, 100 pages en couleurs, 20 francs.

SINCLAIR BIS

Sinclair crée une nouvelle société pour le développement et la fabrication de semi-conducteurs, dirigée par Robb Wilmot. Ces semi-conducteurs utiliseront la technique révolutionnaire à intégration par tranche de silicium (WSI). D'autre part Sinclair Research annonce pour les trois derniers trimestres de l'année 1984, un bénéfice, avant impôts, de 7,92 millions de livres (87,12 mil-

de francs) pour un chiffre d'affaires de 89,54 millions de livres (984,94 millions de francs). Une façon comme les autres de fêter le cinq millionième ordinateur domestique vendu par la marque dans le monde. Uniquement en France, Sinclair a vendu 40 000 machines pendant la période de Noël. Et pour continuer sur sa lancée, le bouillant Lord propose maintenant en France le *Spectrum* + à 1 660 F.

LE CRÉATEUR DU MOIS OLIVIER AYROULET (MINIPUCE)



Olivier Ayroulet est l'auteur principal de *Thesaurus*, le titre phare de la toute jeune société *Minipuce*. Informaticien sur gros système IBM, la programmation n'a pas vraiment de secrets pour lui. Et le soir, pour se détendre, il pianote sur les touches de son... micro-ordinateur. Passion, quand tu nous tiens ! « J'ai découvert la micro par des collègues. J'ai commencé sur un T07, et me suis laissé prendre au jeu. Cela peut paraître étrange de choisir ce loisir lorsqu'on est informaticien, mais en fait c'est très différent. Chez moi, je suis mon propre maître. Je réalise les programmes dont j'ai envie. »

Thesaurus est né de la collaboration d'Olivier Ayroulet, Alain Lapaix et Nicole Chevrel. « Alain est un passionné de jeux de donjons et dragons, explique Olivier. C'est lui qui a eu l'idée du jeu, dont il a imaginé le scénario, Nicole s'est occupée du graphisme, à l'aide de « Caractor », et moi de l'animation du personnage et de la mise au point de plusieurs utilitaires, particulièrement d'un compacteur pour les graphismes. C'était indispensable, car pour loger le programme sur le T07 16 K, ce fut un véritable sport ! Je suis parvenu à gagner 35 à 40 % de place. J'avoue que lorsqu'on arrive ainsi à un bon résultat, on est vraiment content. » Olivier Ayroulet développe déjà son prochain logiciel, toujours en compagnie d'Alain Lapaix. Ce sera une aide pour les pronostics de football, tiercé et loto. Ça peut rapporter gros !

L'AVENTURE C'EST L'AVENTURE

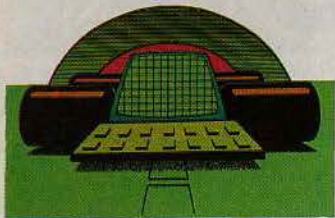
Ediciel et Télérama lancent un concours de création de logiciels d'aventure. La règle est d'une limpidité exemplaire : écrire un logiciel original figurant un jeu de rôle ou d'aventure. Le finaliser et l'envoyer avant le 31 août 1985. L'auteur dont le logiciel sera déclaré vainqueur verra celui-ci édité et commercialisé par Ediciel-Hachette. Outre des représentants des sociétés organisatrices, le jury sera composé de François de Closets, Laurent Broomhead, Jean-Loup Dabadie et Robert Woodhead, auteur de « Sorcellerie ». Pour obtenir le règlement complet, s'adresser à Télérama promotion, 50, rue de Miromesnil, 75008 Paris.

leur traitement. Par exemple un ensemble d'étagères modulables Alu Home, tout alu et verre. Superbe et pratique. Renseignements au (1) 828.84.94.



MICRO- RANGEMENT

Le micro-ordinateur est trop souvent relégué sur un coin de table indigne de lui. Il mérite un meil-



LES 24 HEURES DE L'INFORMATIQUE

L'idée la plus folle du moment, réservée au stakhanovistes de la programmation. Du samedi 4 mai 16 heures au dimanche 5 mai 16 heures, cinquante tandems de programmeurs s'acharneront sur les ordinateurs *Hewlett Packard 150*, pour mettre au point un logiciel éducatif. Cette course pas comme les autres est patronnée par le centre d'études supérieures en bureautique et informatique (C.B.I.). L'épreuve se déroulera 40, rue de Liège, 75008 Paris. Tél. : (1) 293.12.50.

A DISPOSITION

La gamme Spectravideo n'a pas toujours bénéficié d'un réseau de distribution exemplaire. Mais aujourd'hui, il est possible de découvrir, essayer, acheter les 318, 328 et 728, leurs périphériques et leurs logiciels aussi bien à Paris qu'à Toulouse. Les vendeurs des deux boutiques du « Jeu électronique » réservent toujours le meilleur accueil à leurs lecteurs de Tilt. Le Jeu électronique, 35, rue Saint-Lazare, 75009 Paris. Tél. : (1) 874.43.20 et 68 bis, avenue des Minimes, 31200 Toulouse. Tél. : (61) 22.60.49.

LE NEZ DANS LES ÉTOILES

En un an, la société d'édition du groupe Matra-Hachette a vendu plus de 50 000 logiciels, dont 7 100 « Faire le point bac » et 6 600 « Sorcellerie », qui s'affirme plus que jamais comme le best-seller des jeux de rôle. Cette année, 50 nouveaux logiciels seront commercialisés, dont une vingtaine pour l'*Apple II*. Et, pour saluer cette réussite, Ediciel baisse ses prix ! *Papyrus* (traitement de texte) passe de 850 F à 650, *Edi-Logo* de 1 495 F à 950, *Coccinelle* de 500 F à 290 et *Fractions en folies* de 350 F à 190.

LE SURF DES M.S.X.

Portés par la vague, de nouveaux modèles *M.S.X.* arrivent sur le marché français. Le *Mitsubishi* propose 64 K de mémoire vive, un clavier « Azerty », deux fentes de chargement pour cartouche, une sortie son pour chaîne Hifi ou télévision. Originalité : il est vendu avec un moniteur couleur au prix de 4 990 F. Le *Goldstar* est classique, avec clavier « Querty », alimentation intégrée, prise son pour chaîne Hifi. Il est au standard Pal, et ne possède pas en série de prise péritel. Prix : environ 2 600 F. Le *Toshiba* comporte lui aussi 64 K de mémoire vive, son clavier est de type « Querty » et son aspect très « carré ». Son prix se situe un peu au-dessus de la barre des 3 000 F.



Sanyo commercialise désormais une version 32 K de son *PHC 28*, ainsi qu'une extension 64 K. Les possesseurs de *Sanyo* vont pouvoir accéder à l'ensemble de la bibliothèque pour *M.S.X.*

ATTENTION LES YEUX

Fini les yeux qui tirent après une longue utilisation de l'ordinateur, grâce au *Eye-pola*, un filtre-écran qui absorbe les rayons ultraviolets. Ce filtre présente l'avantage d'être anti-reflets et n'altère ni les couleurs ni la netteté de l'image. *Eye-pola* existe en 9 pouces (pour *MacIntosh* ou *Minitel*), 12, 14 ou 16 pouces (pour téléviseurs portables ou de salon jusqu'à 51 cm). Prix : moins de 500 F pour le grand modèle.

LIVRES ET MICRO

Guide pratique du Sinclair QL. Eric Tenin et Jean-Paul Van Thong. Description des procédures et des fonctions du Super Basic, appliquées à toutes les utilisations du QL, jeux, programmation, gestion. Editions Edimiro. 210 pages, 135 F.

Collection « Echos électronique » Hachette. Six nouveaux titres viennent de paraître : *Micro pratique, Micro et maîtrise du Basic, Ecrivez vos jeux d'aventure pour votre micro-ordinateur, Jouer et apprendre avec sa calculatrice, Passeport pour les médias, Tout savoir sur les robots*. Tous ces ouvrages reprennent la présentation propre à cette collection : textes courts, nombreux schémas et illustrations.

Amstrad, 56 programmes - M.S.X., 56 programmes. Créez vous-mêmes des logiciels de gestion, finances, analyse de données, gestion de fichiers et éducation. Stanley Trost. Sybex, 145 pages, 78 F.

Destination aventure. Delton T. Thorn. Création de jeux d'aventure sur *Commodore 64*. Quatre programmes avec leur mode d'emploi, explications, astuces pour créer ensuite ses propres jeux. Editions P.S.I. 248 pages, 140 F.

Astronomie sur ZX Spectrum. Lucien Strebler. Permet d'effectuer des calculs astronomiques (!) Editions P.S.I. 80 pages, 85 F.

Assembleur et périphériques des mots des MO5 et TO7/70, F. Blanc et F. Normant. Le jeu d'instructions du microprocesseur 6809, les routines et adresses utiles pour utiliser à fond tous les périphériques. Editions P.S.I. 128 pages, 85 F.

Micro pour l'école. Daniel Nielsen. 17 programmes Basic pour des élèves de CM2 ou collège : conjugaison, géographie, etc. Editions P.S.I. 216 pages, 110 F.

Logic Basic Tome 2. Patrick Sénicourt et Michel Massiou. Pour ceux qui connaissent bien le Basic et désirent apprendre à structurer cette programmation. Editions P.S.I. 280 pages, 165 F.

Basic M.S.X. Jacques Boisgontier. Pour approfondir ses connaissances du Basic M.S.X. Graphiques, lutins, redéfinition des caractères, sons, etc. Editions P.S.I. 216 pages, 120 F.

Le livre du M.S.X. Daniel Martin. Découverte du fonctionnement interne du *M.S.X.*, du Basic et du langage machine. Editions P.S.I. 206 pages, 110 F.

M.S.X. initiation au Basic. Un apprentissage de la programmation dans un langage clair, agrémenté d'illustrations. Rodnay Zaks. Sybex, 248 pages, 98 F.

Alice programmation en assembleur. Pour tous ceux qui veulent aller plus loin après avoir appris à maîtriser le Basic. G. Fagot-Baraly. Sybex, 190 pages, 98 F.

A guide to Playing the Hobbit. David Elkan. Un recueil de conseils pour venir à bout de ce fantastique jeu d'aventure, sans pour autant vous gâcher le plaisir de la découverte. Editions Melbourne House Publishers. Prix : 52 F.

Introduction à M.S.X. Didier Berthet et Alain Perbost. Tous les éléments pour concevoir et rédiger des programmes en Basic M.S.X. Un chapitre entier est consacré aux instructions graphiques et sonores. Editions Edimiro. 180 pages, 108 F.

M.S.X. jeux d'action. Dix-huit jeux d'action. Pierre Monsault. Sybex, 96 pages, 49 F. Vient de sortir également pour le *Commodore 64* (par Eric Ravis) et pour le *VG 5000* (par Pierre Monsault).

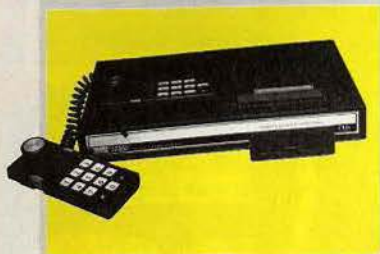
25 programmes. Logiciels pour EXL 100. André Gonin et Pascal Moreau. Des utilitaires et des jeux avec entre autres : pronostics de tiercé, thème astral, pétanque. Editions Minipuce. 138 pages, 95 F.

E.X.L. 100, jeux d'action. Pierre Monsault. Dix-huit jeux d'action avec graphisme animé, son et couleurs. Editions Sybex. 96 pages, 49 F.

VG 5000, 56 programmes. Stanley Trost. Applications dans les domaines suivants : gestion, finances, analyse de données, gestion de fichiers. Editions Sybex. 160 pages, 78 F.

ET S'IL N'EN RESTE QU'UNE...

La Colecovision vieillit bien. « LA » console par excellence n'a pas pris une ride et résiste vaillamment à l'invasion des micros.



La star. Lorsqu'en 1983, la console C.B.S. Colecovision apparaît sur le marché, c'est une mini-révolution. Elle écrase toutes ses concurrentes en qualité. On se noie en qualificatifs plus élogieux les uns que les autres pour décrire son graphisme exceptionnel, son animation jamais vue. A l'époque, elle se vend deux mille francs, et ne craint pas la concurrence des ordinateurs. Aujourd'hui, elle reste la dernière console à être produite. Et l'ordinateur Adam ne semble pas l'avoir entraînée dans sa chute. Elle se maintient vaillante que vaillante, malgré la rude concurrence du Commodore 64 et autres M.S.X. On la trouve aujourd'hui aux environs de 1 200 francs, mais elle souffre du prix des cartouches de jeu, dont la plupart oscillent entre 300 et 400 francs, c'est-à-dire beaucoup plus qu'une cassette pour ordinateur. En contre-partie, les cartouches assurent un chargement pratiquement instantané, et une fiabilité sans égale. On trouve au catalogue les plus grands classiques, dans des versions compétitives face à celles adaptées pour ordinateurs. Le rythme de parution des nouveautés s'est ralenti, mais la source n'est pas tarie.

Aux Etats-Unis, la vente des consoles est en chute. L'ordinateur polyvalent, est aujourd'hui irrésistible. Mais pour tous les passionnés du jeu, qui exigent un produit de haute qualité et fiable, la console Coleco reste compétitive. En fait, son véritable concurrent, celui qui la fera trembler sur son trône, vient du Japon, et se nomme Nintendo. Mais cette console miracle n'existe pas encore en Europe.

LA LUDOTHÈQUE IDÉALE

Le catalogue des cartouches pour la console Coleco est très fourni en titres de qualité. Voici une sélection de jeux qui se doivent d'être présents chez tout possesseur de Coleco.

Rocky. « Le » combat de boxe. Tilt d'or. La totale réussite : gra-



Zaxxon

phisme, animation, intérêt du jeu. Seul contre l'ordinateur ou à deux joueurs l'un contre l'autre, il est difficile de s'en lasser. (C.B.S. Coleco.)

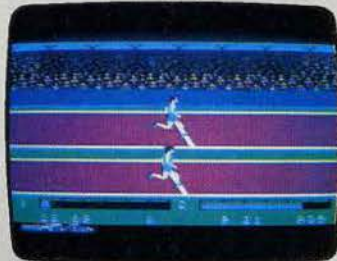
Fathom. Un thème étonnant servi par de superbes graphismes : vous devez aller délivrer la fille du dieu Neptune capturée par des pirates,

en vous transformant en dauphin et en albatros. Vous survolerez des volcans en éruption, affronterez de terribles oiseaux noirs, avant de connaître les pieuvres et autres algues traîtresses ! (Imagic.)

Frenzy. Mention passable pour le graphisme mais tableau d'honneur pour le plaisir de jouer. Les attaques incessantes de robots et de spectres à l'intérieur d'un labyrinthe provoquent une volonté acharnée de vendre chèrement sa peau. (C.B.S. Coleco.)

Front line. Un jeu de guerre très complet. Attaque à pied, puis avec un char, avant l'assaut final à la grenade contre la forteresse ennemie. (C.B.S. Coleco avec *Super Controller*.)

Miner 2049. Un grand classique, où le héros doit parcourir une



Decathlon

mine truffée de dangers. Pour tous ceux qui aiment aller au charbon. (C.B.S. Coleco.)

Montezuma Revenge. Une centaine de chambres à traverser, toutes plus dangereuses les unes que les autres. Il faut courir, sauter, grimper, garder des nerfs d'acier et... avoir de la chance. Un modèle du genre. (Parker.)

Tarzan. Moi j'aime ! Le seigneur



Tarzan

de la jungle part délivrer les singes retenus prisonniers. Animation et graphisme de tout premier ordre, action passionnante. (C.B.S. Coleco.)

Turbo. Course automobile classique mais d'excellente facture. Par contre l'intérêt du volant (« Modèle Turbo ») vendu obligatoirement avec le logiciel n'est pas évident en regard de son prix élevé. (C.B.S. Coleco.)

Zenji. Les amateurs de réflexion rapide apprécieront ce labyrinthe à parcourir pour remettre en contact le centre vital avec des zones non-irriguées. (Activision.)

Zaxxon. L'attaque aérienne au cœur même de la base ennemie, puis un combat spatial, le tout dans un graphisme en trois dimensions. L'un des logiciels les plus aboutis de sa catégorie.

Q Bert*. Un archi-classique, pour s'exercer dans le jeu d'action « intelligent ». En attendant l'arrivée de *Q* Bert II*, encore plus machiavélique. (Parker.)

Decathlon. Les stakhanovistes du joystick adorent. Le saut à la perche demande une synchronisation parfaite, le 1 500 mètres un poignet d'acier... (Activision.)

Pitfall I et II. Harry court toujours, saute au-dessus des mares et s'aventure dans les cavernes. Classiquissima. (Activision.) ■

LES TUYAUX POUR L'ACHAT

On trouve la console C.B.S. Colecovision partout. Dans les boutiques spécialisées, dans les grandes surfaces, d'occasion dans les petites annonces. Attention toutefois au moment de l'achat. Le prix de vente a connu plusieurs baisses successives, certains revendeurs pratiquent des prix promotionnels. Mieux vaut fureter pour se forger une idée des prix pratiqués, même — et peut-être surtout — si l'on envisage d'acheter d'occasion. Il ne s'agit pas d'acheter la seconde main au prix du neuf, simplement parce que le vendeur est trop gourmand, le plus souvent en toute bonne foi. Mais il n'a pas pris garde au fait que sa chère console a perdu depuis son achat des centaines de francs ! Côté cartouches, même phénomène. On trouve des anciens titres (*Popeye*, *Q* Bert*, *Frogger*...) bradés à 99 francs ! Idéal pour celui qui désire se constituer un fond de ludothèque. Certains jeux demandent une extension particulière, vendue en même temps que la cartouche. C'est le cas pour *Rocky* et ses supers-poignées munies de quatre boutons action (790 francs), de *Turbo* et son volant raccordé à un accélérateur au pied (790 francs) ou de *Slither* et son *Roller Controller*, pour manœuvrer plus vite que son ombre (690 francs).

LIBÉREZ LA TÉLÉ!

Pour éviter d'immobiliser le téléviseur familial, il est temps d'équiper votre micro-ordinateur d'un moniteur couleur spécialement conçu pour cet usage, et qui lui procure une qualité d'image nettement supérieure.

Pour cela, EUREKA a fait fabriquer spécialement en France un moniteur répondant aux spécifications les plus exigeantes de la plupart des ordinateurs.

COMPATIBILITÉ :

Apple II avec carte RVB, Apple IIc, Commodore 64 et Vic 20, Dragon, Excelvision, Hector, Laser 3000. Oric 1 & ATMOS, Philips VG 5000, Spectravideo, Sinclair SPECTRUM, Thomson T07 et M05, MSX toutes marques etc.

CARACTÉRISTIQUES MC14 :

Connexion par prise Péritel SCART 21 broches. Entrée Son, Réglage de volume. Réglages : volume, luminosité, contraste, couleur. Commutation : RVB/PAL/Monochrome vert. Tube : Spécial informatique Haute brillance dalle sombre traitée anti-reflets.

HAUTE RÉOLUTION : A côté du modèle standard présenté ci-dessus, il existe un MC14 HR pour les applications demandant une plus haute résolution, en particulier l'affichage en 80 colonnes. Sa présentation est similaire, il est **compatible IBM PC** et son prix est de 3 600 F.

Moniteurs MC14 & MC14HR *Eureka*

Ce moniteur est disponible chez votre revendeur habituel.

EUREKA INFORMATIQUE importe et distribue de nombreuses marques telles que COMMODE, AMSTRAD, SPECTRUM, ORIC etc.

Revendeurs, contactez notre service commercial pour connaître nos autres produits et nos tarifs. Tél. : (1) 281.20.02.



* T.T.C. Prix public.

BON DE COMMANDE A RETOURNER A :

EUREKA INFORMATIQUE

39, rue Victor-Massé

75009 PARIS

☎ (1) 281.20.02

M. _____

Rue _____

Code _____

Ville _____

Ordinateur possédé _____

Périphériques _____

Souhaite commander le matériel suivant :

Moniteur couleurs MC14 _____ 2 750 F

Moniteur couleurs MC14 HR _____ 3 600 F

Câble pour Commodore _____ 100 F

Câble pour Spectrum _____ 120 F

Câble pour ORIC _____ 120 F

Interface pour _____

AMSTRAD N & B _____ 420 F

Câble IBM PC _____

pour MC14 HR _____ 150 F

Ci-joint mon règlement de _____

par _____

JACQUES PALPACUER

EXELVISION... D'AVENIR ?

**Abandonner son job et créer sa société ?
No problem si vous vivez aux States. Mais en France ? Conception d'un prototype
— le célèbre garage de Steve Jobs s'est en
l'occurrence transformé en grenier —, chasse aux capitaux, création de la société,
réalisation et commercialisation de l'E.X.L. 100,
Jacques Palpacuer, directeur général
d'Exelvision a plongé. Son audace, sa ténacité, valaient bien
un Actuel particulier. Tilt ouvre donc
ses colonnes à cet aventurier de l'informatique. Méfiez-vous,
son enthousiasme est communicatif...**

La France possède « sa » *Silicon valley*. Comme aux Etats-Unis, elle s'est naturellement installée loin des sites traditionnels de l'industrie, loin des usines et de leur grisaille. Les francs-tireurs de l'informatique française ont préféré la douceur du climat méditerranéen, l'agrément des bureaux, nichés au milieu de la verdure. C'est ainsi que l'on trouve à Sophia Antipolis, près de Valbonne dans les Alpes Maritimes, les locaux de la société Exelvision.

L'EXL 100, tout le monde connaît. Pourtant Exelvision est une société jeune : elle soufflera ses deux bougies l'été prochain. Au pays de Thomson et de Matra, Exelvision joue le rôle du petit Poucet, ou, si l'on préfère, de David face à Goliath. Pour cette micro-équipe, entreprendre n'est pas un vain mot. Et personne n'hésite à retrousser ses manches. A sa tête, Jacques Palpacuer, directeur général. L'intonation de sa voix respire le soleil du pays où il vit. Son enthousiasme est communicatif. Malgré l'âpreté de la concurrence, il croit fermement aux chances de sa machine, qui se trouve au tournant de sa carrière.

« C'est vers 1979, 1980 que tout a commencé. A cette époque, je travaillais chez Texas Instruments. Avec deux amis, nous avons commencé à bricoler une machine, pendant nos loisirs. Au début, ce n'était absolument pas sérieux, nous considérons notre

projet presque comme une blague : concevoir et réaliser une machine pas chère, performante, originale et surtout modulable.

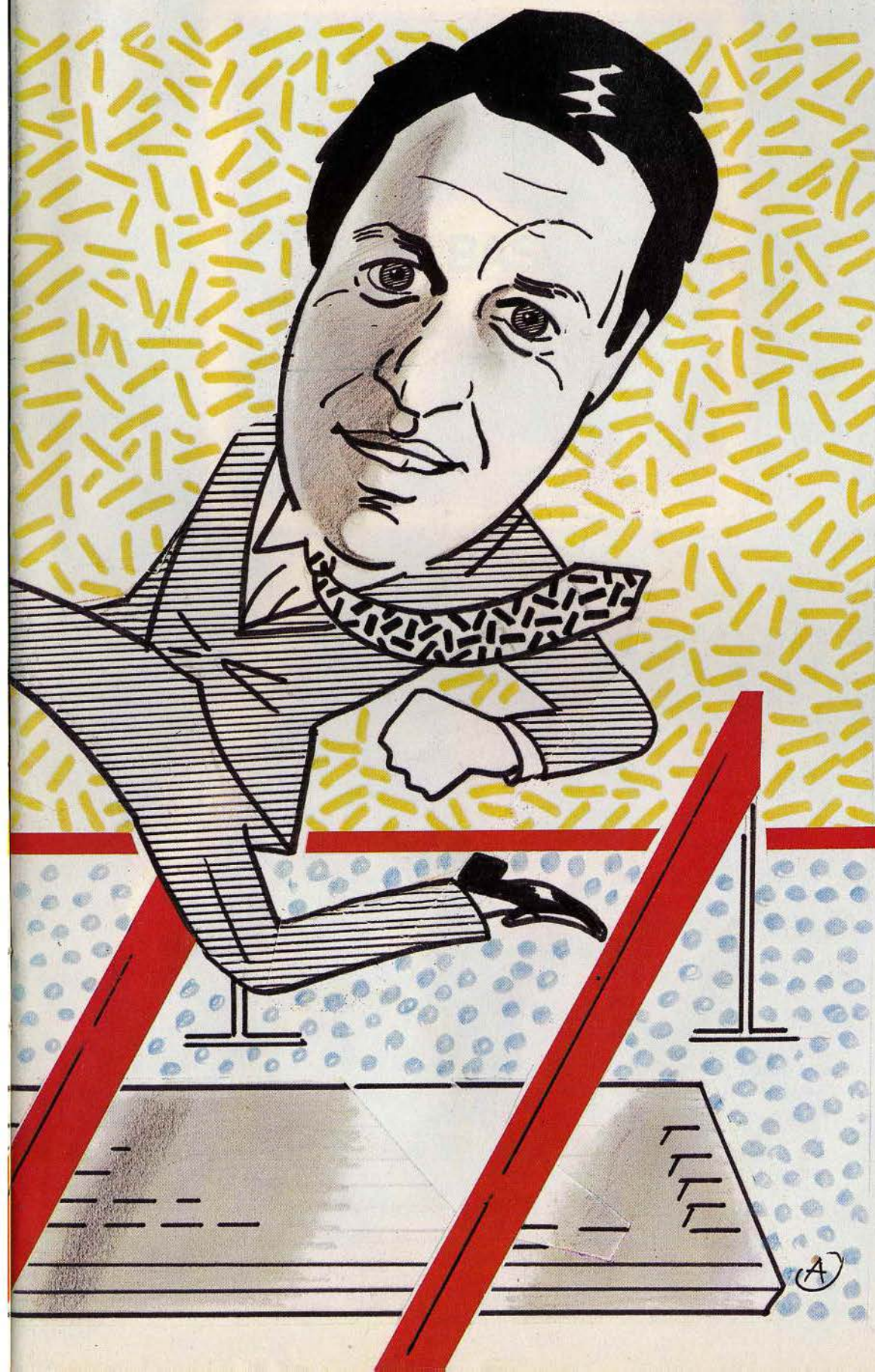
C'était une activité comme une autre. Cela aurait pu être de la planche à voile, du ski ou du vélo. Mais petit à petit, nous nous sommes rendus compte qu'un tel ordinateur était peut-être réalisable. » De simple hobby, le « bricolage » informatique devient une activité dévorante. Dans la pièce qui est bientôt réservée exclusivement aux essais, le matériel s'accumule. De plus en plus sophistiqué, il devient de plus en plus coûteux.

« Quand cela s'est mis à marcher, nous nous sommes pris au jeu. Nous y consacrons toutes nos fins de semaine, nos économies y passaient. Ce qui signifie faire une croix sur les vacances, oublier les sorties au restaurant ou différer continuellement l'achat d'une nouvelle voiture. »

Arrivé à ce point, l'étape suivante allait de soi : créer une entreprise pour commercialiser la « petite merveille » en gestation. Beaucoup plus facile à écrire qu'à concrétiser.

Trouver des capitaux, en pleine crise, n'est pas une mince affaire. « Nous avons passé des centaines de coups de téléphone, voyagé, en payant toujours de notre poche. Sans résultat. Puis il y eu un contact sérieux avec Matra. Les discussions ont duré pendant plusieurs mois, pour finalement





ne pas aboutir, Matra signant un accord avec Tandy. Alors nous avons poursuivi nos recherches. Le produit nous plaisait de plus en plus. C'est alors que j'ai écrit au Ministre de l'industrie, en lui disant en substance : « — Vous répétez sur tous les tons qu'il faut entreprendre, créer des entreprises. Nous cherchons des capitaux depuis un an, sans résultat, alors que nous possédons un bon produit ». Du coup, j'ai été reçu au ministère, puis mis en rapport avec la C.G.C.T. (Compagnie générale des commutations téléphoniques.), fraîchement nationalisée, qui ne demandait qu'à se diversifier. »

La C.G.C.T. est un partenaire de poids. Ancienne filiale du géant I.T.T., cette entreprise emploie environ sept mille personnes, et est surtout connue comme fabricant d'appareils de téléphone et de décodeurs. Sa maîtrise technologique lui permet une adaptation rapide et un travail impeccable. Mais le rouleau compresseur ne va-t-il pas étouffer la jeune société dès sa naissance ?

Nous avons profité d'une grande liberté d'action, d'ailleurs nécessaire pour travailler vite et avec efficacité. Les responsables de la C.G.C.T. n'ont jamais discuté de manière destructive. Bien sûr, ils demandaient des explications, des assurances, en tant qu'actionnaires principaux d'Exelvision. Mais ils ne nous ont jamais étouffés ou freinés. Nos intérêts étaient concordants, et nous nous félicitons d'être partenaires.

Nous n'avions pas suffisamment de capitaux pour investir dans une usine. Eux ne tournaient pas à plein. Aujourd'hui, ils fabriquent, et Exelvision assure la recherche, le développement, le marketing et la commercialisation. Cela nous demande beaucoup de travail, mais nous offre, en contre-partie, une importante liberté. »

C'est donc sous le chaud soleil du mois d'août 1983, après plusieurs mois de discussions, que l'équipe déménage du « grenier » pour s'installer dans un local de 300 mètres carrés à Sophia Antipolis, scellant ainsi la naissance véritable de la société Exelvision. « Nous avons pris des risques, en quittant Texas dès le mois d'avril, alors qu'aucun contrat définitif n'avait été signé. C'était une épo-

que éreintante, très difficile. Mais elle constitue une bonne expérience, très formatrice. Dès notre installation, nous avons commencé à travailler sur l'EXL 100 dans sa forme définitive, et à embaucher. De trois personnes, nous sommes passés à cinq, puis à douze ingénieurs dès le début 1984. »

L'installation à Sophia Antipolis marque le départ d'une course de vitesse, afin de commercialiser l'EXL 100. Dans un marché en constants bouleversements, chaque mois compte. La concurrence est de plus en plus difficile, et les prix de plus en plus bas. L'équipe d'Exelvision va réaliser l'exploit de sortir les premiers ordinateurs un an après la création de la société, juste à temps pour répondre au boum des ventes de Noël. La situation géographique de la société a joué son rôle. Habitant la région, Jacques Palpacuer ne voulait pas la quitter.

« Nous avons des contacts sur place, et nous sommes bien mieux pour travailler ici qu'à Paris. Nous venons à nos bureaux en quelques minutes en voiture, sans embouteillages. Pendant midi, il est possible de jouer au tennis. C'est excellent pour se détendre. L'environnement aide à se relaxer, à être calme. Toutes les conditions sont réunies pour travailler avec efficacité. Je suis certain que la productivité est supérieure à celle de Paris. »

La vitesse de la mise au point de l'EXL 100 relève de l'exploit pour une si jeune et si petite équipe. Mais cet exploit était indispensable, pour rester dans la course face aux nombreux concurrents, dont certains, et non des moindres, se lancent dans une guerre des prix sans merci, qui ne semble pourtant pas empêcher Jacques Palpacuer de dormir.

« Nos prix sont très compétitifs. Nous proposons aujourd'hui l'unité centrale accompagnée d'une moniteur monochrome pour un prix très modeste. Mais il faut également regarder le coût d'un système complet, avec les différents périphériques. Notre politique ne consiste pas à brader l'unité centrale, pour attirer le client, puis de l'assommer avec des extensions très chères.

Le moment le plus désagréable pour l'acheteur d'un micro-ordinateur, est celui où il additionne

le prix de tous les périphériques... Nous préférons vendre l'ordinateur à son prix, avec une marge normale, et proposer les périphériques le moins cher possible, pour permettre aux gens d'agrandir leur système. Nous lançons un lecteur-enregistreur à cassettes, une paire de manettes de jeu, à liaison infra-rouge, et un clavier professionnel. L'allure de l'EXL 100 s'en trouve transformée ! Notre système est meilleur marché que celui de bien des concurrents, et entièrement modulaire. Il grandit avec les besoins de l'utilisateur. »

Ce mot « modulaire » revient fréquemment dans la bouche de Jacques Palpacuer. Pour lui, c'est une des qualités premières de son « enfant ». Ce qui lui confère une véritable originalité, encore plus que son clavier et ses manettes de

tera une machine plus puissante, comme un MacIntosh ou un Atari ST. Mais cela signifie sauter vers une catégorie beaucoup plus chère. L'EXL 100 serait une 2 CV en constante amélioration. Nous sommes en train de développer de nouveaux langages, tels que le Forth et l'Assembleur, un logiciel de traitement de texte, un tableur. Et les cartouches de CMOS-RAM permettent l'accès direct à un fichier, l'utilisation de fonctions graphiques, et ouvrent la porte à toutes les applications du téléchargement, que nous mettrons en place au cours du second semestre. Car nous croyons beaucoup à l'aspect communication de l'informatique. Nous n'avions pas encore mis l'accent sur cet aspect parce que c'était difficile de le rendre tangible, de plus, nous voulions éviter de donner

Sauter sans douleur le fossé qui existe entre les machines familiales et les semi-professionnelles

jeu sans fil. Cette utilisation des liaisons infra-rouge marque une volonté d'innover, et n'est pas un simple gadget, tape-à-l'œil. Pour les responsables d'Exelvision, la fin de l'année 1984 a été uniquement celle du lancement du produit de base. 1985 verra apparaître le vrai visage de l'EXL 100, ordinateur capable de sauter sans douleur le fossé qui existe encore entre les machines familiales et les semi-professionnelles. »

« Avec les extensions de mémoire, qui portent la puissance à 80 K de mémoire vive, le lecteur de disquettes en préparation, nous proposons un système plus performant que l'Apple II.

Je ne vois vraiment pas pourquoi un usager qui a pris l'habitude d'un système s'en dégoûterait facilement. Bien sûr, quelqu'un qui a une 2 CV aimerait avoir une Mercedes, mais on peut très bien rouler en 2 CV pendant pas mal de temps. Elle roule moins vite, mais rend les mêmes services. On arrive tout de même à destination. Il est certain que si l'utilisateur est vraiment « fana », il s'achè-

quelques bonnes idées à nos concurrents, et il ne fallait pas tout mélanger. Il y avait un produit à vendre en 84. Nous n'avons pas voulu, contrairement à d'autres, anticiper sur l'avenir. »

Là encore, l'EXL 100 se distingue. Le projet de téléchargement est original et ambitieux.

Après avoir acquitté un abonnement annuel, tous les programmes seront en accès libre. La seule charge supplémentaire consistera dans la taxe téléphonique, peu élevée, car le chargement ne durera que quelques minutes.

« Le marché est saturé de jeux de qualité médiocre, ou passés de mode, qui ne se vendent plus et encombrant les stocks des revendeurs. Quelques titres marchent, les autres croupissent dans un coin de magasin. Il faut donc concentrer son énergie sur les jeux de très grande qualité, proposés sous forme de cartouches ROM, et diffuser les autres logiciels par télétransmission », expliquait Jacques Palpacuer dans un précédent entretien accordé à Tilt (1). La télétransmission est parti-

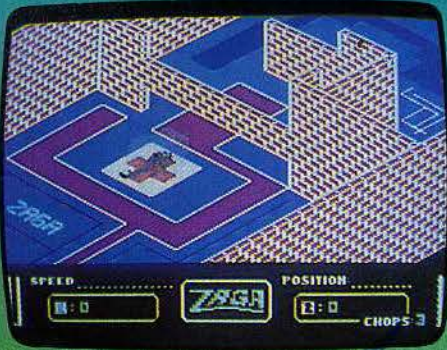
culièrement intéressante pour les jeux éducatifs. Pour beaucoup, qui traitent d'un point particulier, la durée de vie est limitée. Le procédé d'Exelvision prend alors sa pleine dimension. On appelle un exercice précis. Une fois qu'il est assimilé, on passe au suivant... Par la même occasion, l'EXL 100 se transforme en Minitel « intelligent », capable de garder en mémoire et d'imprimer des informations transmises par télématique. Possibilités jusque là réservées aux micros haut de gamme. « Pour le moment notre approche ne s'est pas distinguée de celle des autres constructeurs. Mais je pense que les gens seront très surpris par notre appareil lorsqu'ils découvriront toutes les possibilités offertes par les extensions et périphériques qui sortiront d'ici le mois de septembre. »

Telle est la force, mais peut-être aussi la faiblesse, d'Exelvision. L'ordinateur niçois ne se contente pas de rester un familial de plus, cantonné dans un rôle d'initiateur et de compagnon de jeu, condamné, au pire, à terminer piteusement sa carrière au fond d'un placard (eh oui, cela arrive...), au mieux à se voir remplacé par un modèle plus moderne et performant. Il possède la qualité rare de pouvoir grandir, s'adapter aux besoins de son propriétaire, jusqu'à devenir une machine à usage professionnel. Mieux. Sa conception a pris tous ces éléments en compte. Il ne s'agit pas d'un « tripatouillage » réservé à quelques artistes du fer à souder, apparatchiks de la bidouille, mercenaires du tournevis. Le système EXL a été conçu ouvert, capable d'évoluer à la même vitesse que la technique. Le 100 n'a pas encore de successeur. Il a été conçu pour s'adapter, donc pour durer. Le client est certain d'acheter un produit fiable, qui ne sera ni démodé quelques mois après sa sortie, ni bradé à un prix dérisoire afin de nettoyer les stocks avant l'arrivée d'une nouvelle machine, dont la durée de vie se comptera plus facilement en mois qu'en années...

« Nous répercuterons évidemment toute baisse des coûts sur le produit final. Les prix diminuent constamment. Mais cela ne signifie pas brader n'importe com-

TUBES

CASSETTES, CARTOUCHES, DISQUETTES : LA SÉLECTION DU MOIS



ZAGA

État d'urgence

A la suite de bombardements cosmiques, la planète Zaga I est en grand danger. Les secours sont organisés : à bord de votre hélicoptère, votre mission consiste à venir en aide à la population. Vous voici sur l'aire de décollage, les réservoirs sont pleins et votre appareil s'élance vers le ciel. Dès

lors, les manœuvres sont extrêmement délicates : pour vous diriger, vous possédez trois commandes : les déplacements latéraux, votre altitude ainsi que votre vitesse. Mais ce n'est certes pas dans un ciel dégagé que vont se dérouler vos péripéties. Vous devez en réalité faire preuve d'une grande adresse pour diriger votre hélicoptère entre les constructions futuristes de la planète : parfois au ras du sol, le plus souvent à quelques vingt mètres d'altitude. Votre itinéraire est semé d'obstacles : les portes magnétiques dont le fonctionnement ne répond plus à aucune logique, les champs de radiation, etc. vous réservent bien des surprises. N'oubliez pas de faire le plein d'essence dès qu'une aire d'atterrissage se présente et ne quittez pas des yeux votre ombre qui, au sol, guidera de façon précise vos déplacements. (K7 Amirog Software pour C 24.)

Type : adresse et réflexe

Intérêt : ★★★★★

Graphisme : ★★★★★

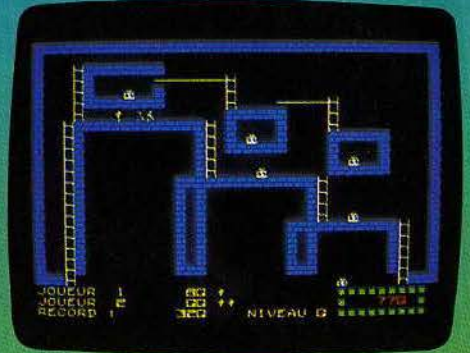
Bruitage : ★★★

Prix : n.c.

ANDROÏDES

Fuir ou mourir

Dans un décor bien connu, vous voici aux prises avec les cruels androïdes avides de sang, le vôtre bien entendu. Les multiples tableaux de ce logiciel d'action se composent d'échelles et de murs de briques avec, déposés çà et là, de magnifiques



cadeaux qui n'attendent que vous pour être collectés. Outre votre déplacement, la possibilité vous est offerte de creuser le sol afin d'accéder aux galeries obstruées ou encore d'accélérer votre progression. Les trous pratiqués se rebouchent en quelques secondes mais leur présence éphémère suffit largement à éliminer votre adversaire pour un instant. Les magnifiques chutes que vous effectuez au travers de l'écran ne sont jamais mortelles. Prenez garde cependant à ne point atterrir devant un androïde ! Fort heureusement, les déplacements de ces dangereux robots restent relatifs aux vôtres, ce qui vous laisse quand même quelque temps pour réfléchir... Ajoutons que ce logiciel vous permet de créer vos propres tableaux et de corser ainsi la variété des situations. (K7 Infogrames pour MO 5, TO 7 + 16 K et TO7/70.)

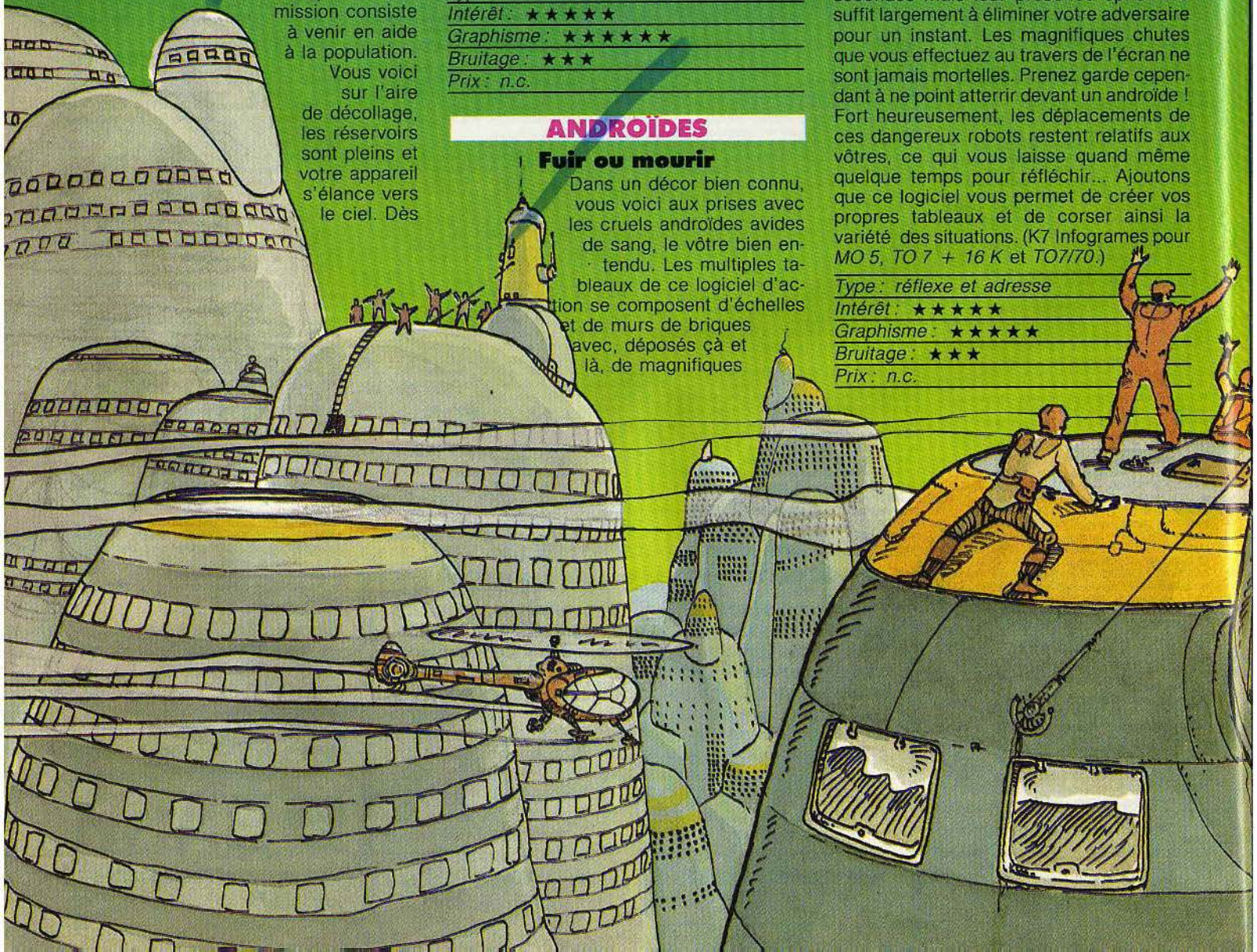
Type : réflexe et adresse

Intérêt : ★★★★★

Graphisme : ★★★★★

Bruitage : ★★★

Prix : n.c.



KOKOTONI WILF

Aide au sorcier

Ulrich, le grand magicien a égaré, il y a plusieurs centaines d'années, les fragments de son amulette sacrée. Handicapé par sa vieillesse, ce sorcier a besoin de votre aide pour reconstituer son bien le plus précieux. En la personne de Kokotoni Wilf, un brillant athlète, partez à la recherche des parties de l'amulette qui gisent aux quatre coins de ce paysage imaginaire.

Pour faciliter votre mission, Ulrich vous a doté d'ailes. Par la voie des airs, vous sillonnez donc ce pays légendaire où se rencontrent monstres préhistoriques, nuages



de la mort et autres créatures diaboliques. Dès sa mise en marche, ce logiciel ne vous laisse pas de repos : Kokotoni ne peut jamais s'immobiliser. Sur terre, vos déplacements sont très précis. Mais lorsque vous prenez votre envol afin de parcourir quelques galeries souterraines, le maniement de votre personnage s'avère bien plus délicat. Pour

collecter les fragments de l'amulette, il vous suffit de vous en approcher suffisamment pour les toucher. Quant aux monstres, la plupart sont mobiles et vont tenter l'impossible pour vous bloquer l'accès des galeries et labyrinthes. Dans un graphisme agréable, *Kokotoni Wilf* est plus un logiciel d'adresse qu'un jeu d'action. L'inertie de votre déplacement aérien n'est guère facile à contrôler. (Cassette Elite/Run Informatique pour C 64).

Type : jeu d'adresse

Intérêt : ★★★★★

Graphisme : ★★★★★

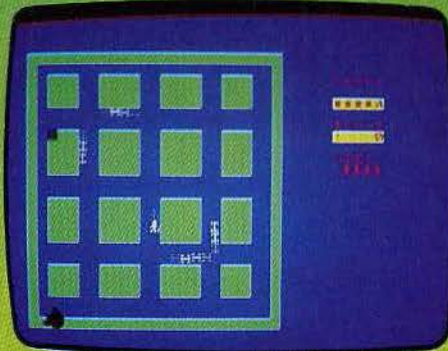
Bruitage : ★★★★★

Prix : n.c.

METRO

Le stress des cités

Quand la complainte du pauvre citadin « métro-boulot-dodo » devient un hymne à l'imprévu, cela se passe dans *Metro*. Réveil 7 heures du matin, les yeux encore embrumés de sommeil, vous parcourez les rues en quête de votre Graal personnel : le métro. Pas de chance, les éboueurs font grève, et il vous faut jouer à saute-mouton avec les poubelles, histoire de vous dérouil-



ler les jambes pour la suite de vos tribulations. Une meute de voitures assassines veut vous faire la peau. Reprenez vite votre souffle, des voyous à la mine patibulaire vous guettent au détour de chaque bloc, et ne vous leurrez pas, ils n'ont pas l'intention de vous demander l'heure.

Tableau suivant : vous êtes arrivé sans encombre à la station salvatrice, mais les couloirs du métro constituent un véritable labyrinthe pour qui n'a pas d'Ariane dans ses relations. A vous de trouver la sortie, si vous avez envie de jouer les cinq scènes suivantes. Un logiciel pas vraiment nouveau, mais de sacrées décharges d'adrénaline en perspective. (K7 Logimicro pour T07 et M05.)

Type : action

Intérêt : ★★★★★

Graphisme : ★★★★★

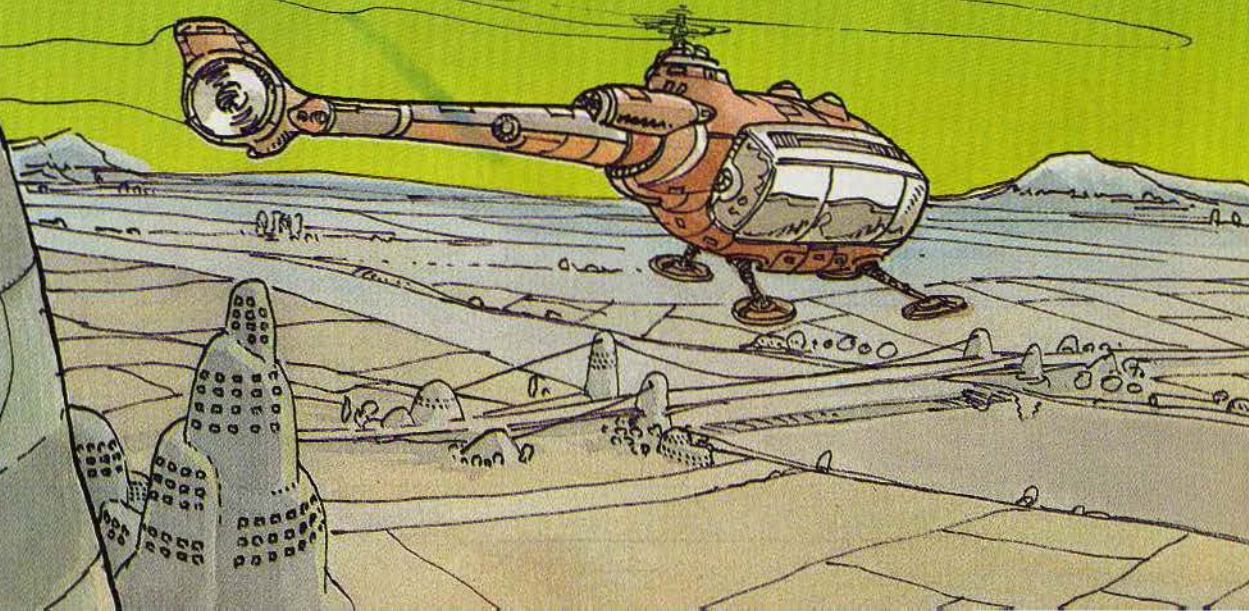
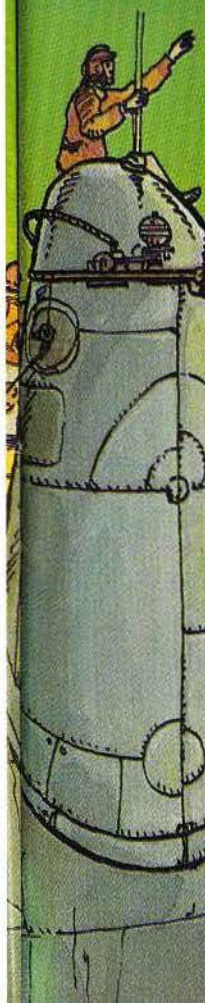
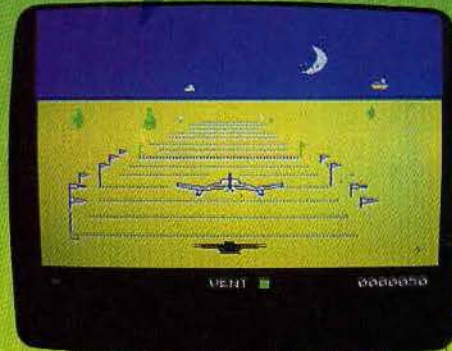
Bruitage : —

Prix : n.c.

3 D FONGUS

Rase-mottes

Dans votre jet, le survol de ce désert ne manque pas d'intérêt. Le pilotage est fort simple : vous ne pouvez faire varier votre



TUBES



altitude et n'agissez que sur vos déplacements latéraux. Dans un décor austère de sable et de cactus, votre engin atteint déjà sa vitesse maximum. Par brève pression sur le clavier, vous « balancez » votre avion de droite et de gauche afin de conserver le cap correct. Vous devez ainsi suivre le parcours balisé au sol par de petits drapeaux. Tant que la trajectoire correspond au tracé de ce dernier, votre score augmente régulièrement. Au passage, quelques cactus décapités stimulent votre bonus. Mais attention, le vent se lève et vous avez des difficultés à conserver le cap. Evitez principalement de heurter les rochers qui parsèment votre route. De même, les troupeaux de « rhinocéros du désert » risquent de couper les élans de votre « rase-mottes » audacieux. Il est bien souvent préférable de quitter un instant le chemin balisé plutôt que d'accuser des chocs trop répétés. (Il en faudra cinq pour détruire votre appareil !). Mais il vous reste maintenant à découvrir les passages souterrains secrets : il y règne, sans aucun doute, une atmosphère dangereuse... mais les raccourcis que l'on y trouve sont surprenants. (K7 Loriciels pour *Oric II/Atmos*.)

Type : adresse et action

Intérêt : ★★★★★

Graphisme : ★★★★★

Bruitage : ★★★

Prix : n.c.

FAHRENHEIT 451

Terre brûlée

Nous sommes en l'an 2068, à New York. Le groupe 451 contrôle la cité. Son but est de découvrir et de détruire tous les livres, source de savoir et de connaissances si néfastes aux hommes, d'après eux. Les membres de ce groupe se nomment eux-



mêmes les Brûleurs. Les Brûleurs se reconnaissent facilement. Ils portent un tee-shirt noir et un briquet de platine. Ils sont munis d'un badge représentant une salamandre de couleur orange.

Vous incarnez Guy Montag. Longtemps vous avez fait partie de ce groupe. Puis vous avez rencontré Clarisse. Peu à peu, elle vous a fait comprendre l'importance

des mots et du savoir et votre idéal a complètement changé. Vous avez abandonné le corps des Brûleurs et avez rejoint le groupe Souterrain. Ce groupe lutte depuis des années contre les Brûleurs. Ils veulent rendre aux citoyens de New York le droit de libre pensée, qui seule pourra faire progresser le monde. Vous êtes maintenant un renégat, traqué par les Brûleurs. Ceux-ci disposent de robots infernaux, les Blessures, qui peuvent être programmés pour rechercher quelqu'un. Ces robots sont équipés de plaques de protection et leurs circuits sont le *nec plus ultra* de la technique. Ils tuent leurs victimes en leur injectant une dose mortelle de cocaïne ou de morphine. Parviendrez-vous à retrouver les autres membres de Souterrain et à mettre à bas les Brûleurs ? Un superbe jeu d'aventure. (Disquette Trillium Sivéa, pour *Apple II*.)

Type : aventure

Intérêt : ★★★★★

Graphisme : ★★★★★

Bruitage : ★★★

Prix : F



L'AIGLE D'OR

En quête...

Promu *Tilt d'Or* de l'année 1985, ce fameux logiciel d'aventure est enfin disponible sur *MO 5* et *TO 7*. Perdu au fin fond de la Westphalie, le mystérieux château vous ouvre ses portes. Après avoir acheté l'équipement nécessaire à votre mission, plongez-vous dans l'aventure et tâchez de découvrir l'Aigle d'Or avant que vos forces ne s'épuisent. Dans cette nouvelle version, l'aventure n'a rien perdu de sa vivacité. Le graphisme, mieux défini quant aux contours du personnage, conserve dans l'animation une précision intéressante. Mais c'est sans aucun doute au niveau même de l'aventure que se singularise ce nouveau programme :

en effet, le déroulement du jeu s'avère ici bien plus complexe. Aucune indication de lieu n'est communiquée au joueur et l'orientation dans ce labyrinthe de pièces et de couloirs n'en est que plus compliquée. Quant aux situations proposées, sachez que leur complexité s'est accrue. Les initiés pourront reprendre le flambeau et entamer une deuxième épopée vers la reconquête de l'Aigle d'Or. (Cassette Loriciels pour *MO5* et *TO7*.)

Type : jeu d'aventure

Intérêt : ★★★★★

Graphisme : ★★★★★

Bruitage : ★★★

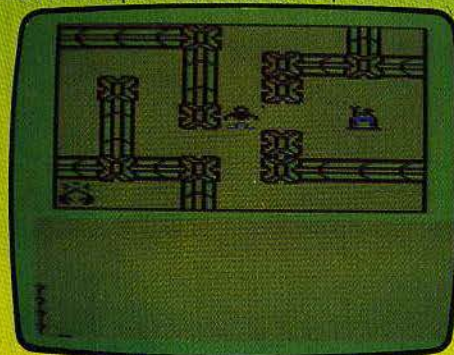
Prix : B

RETURN OF THE RING

A vos anneaux

Vous incarnez le porteur de l'anneau. Vous disposez des quatre anneaux étincelants qui vous seront bien utiles dans votre quête. Lors d'une de vos précédentes aventures, vous êtes parvenu à vous emparer de l'Anneau sombre, gardé par Gron, le fidèle serviteur du Démon sage. Vous devez maintenant rapporter cet anneau à son créateur, le Maître des anneaux. Pour mener à bien cette mission, vous avez été téléporté au milieu d'une mystérieuse cité située sur une planète en ruine, vestige d'une civilisation depuis longtemps disparue. Vous allez devoir explorer ce monde étrange et inquiétant, peuplé de créatures qui pourront se révéler amies ou ennemies. Au début du jeu, vous pourrez créer votre personnage en attribuant un certain nombre de points à chacune de ses caractéristiques. Puis vous choisirez une race (humain, nain ou elfe) et un métier (guerrier, magicien ou marchand).

L'aventure peut commencer à présent. Le



dialogue avec l'ordinateur s'effectue en anglais courant mais vous ne pouvez réaliser qu'une action à la fois. Au cours de votre exploration, vous rencontrerez un certain nombre de créatures. Certaines sont vraiment vos amies et vous pouvez leur faire exécuter un nombre variable d'actions à votre place, si vous vous y prenez bien. D'autres sont neutres, mais vous pouvez

commercer avec elles. Les « transportals » que vous trouverez vous aideront à vous téléporter sans fatigue. Un très bon jeu d'aventure et de rôle, aux graphismes superbes pour cette machine. (K7 Winter-soft/Goal Computer, pour *Dragon 32*.)

Type : jeu de rôle et d'aventure

Intérêt : ★★★★★

Graphisme : ★★★★★

Bruitage : ★★★

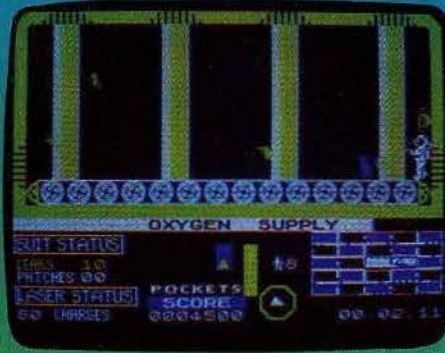
Prix : C

STRANGELOOP

Sabotage

Depuis des centaines d'années, l'usine de robots, entièrement automatisée, produit des androïdes qui sont rapidement acheminés vers la Terre, où ils sont utilisés pour toutes les tâches harassantes. Mais voilà, cette usine a été envahie par nos ennemis mortels et ceux-ci ont reprogrammé l'ordinateur central pour lui faire construire des robots guerriers ayant pour mission de détruire notre chère planète.

Vous avez été chargé de vous rendre dans cette usine et de remettre les choses dans



l'ordre. Pour cela, il vous faut atteindre la salle de contrôle. Mais 240 pièces vous en séparent au début, et vous ne disposez d'aucun plan. En revanche, vous avez en votre possession un détecteur magnétique, qui vous donne en permanence la direction du centre de contrôle. Votre combinaison spatiale ne dispose que de réserves d'oxygène limitées, aussi faut-il vous en réapprovisionner régulièrement grâce aux bouteilles éparées. Vos ennemis sont encore présents sur les lieux et vous devez bien sûr vous en débarrasser. Ne gaspillez

pas vos munitions car elles vous sont comptées. Dans votre exploration, vous pouvez mettre la main sur divers objets, parfois très utiles. Vous pouvez aussi trouver un véhicule monoplace très pratique, mais un peu trop gourmand en carburant. Ce jeu étant très long, il existe heureusement une option sauvegarde. Un bon jeu d'action, aux graphismes corrects. (K7 Virgin Games/Cocotut, pour *Spectrum 48 K*.)

Type : action et un peu aventure

Intérêt : ★★★★★

Graphisme : ★★★★★

Bruitages : ★★★

Prix : A

MATCH DAY

Tir au but

Vous voici à la tête d'une équipe de football complète, que vous devez diriger pour la conduire à la victoire. Les couleurs des maillots sont particulièrement mal choisies, mais il est heureusement possible d'en changer. Vous contrôlez en permanence le joueur de votre camp se trouvant le plus près de la balle. Dès qu'un de vos joueurs

"DEPUIS QUE J'AI LA DISKETTE, JE METS DES DRAGONS PARTOUT."

GÉNÉRATEUR DE PROGRAMMES



ADVENTUREWRITER DE CODEWRITER

Vous avez des dragons dans la tête ? Mettez-en partout. La diskette AdventureWriter est faite pour ça. En effet, grâce au générateur de programmes AdventureWriter, c'est vous qui écrivez vos jeux d'aventure EN ASSEMBLEUR et EN FRANÇAIS et ce, sans avoir appris à programmer. Allez les diskettes, diskettez vos propres héros, vos propres intrigues avec pour seules limites votre imagination et non plus celles des programmes d'avant CodeWriter. A vos idées, à vos héros. L'aventure se diskette sur CBM 64, ATARI, A//e, A//c, IBM PC.

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



DISTRIBUÉ PAR SOFITEC

CRÉEZ VOS PROGRAMMES SANS SAVOIR PROGRAMMER.

TUBES



se trouve en possession du ballon, vous pouvez le faire courir balle au pied. Bien sûr, cela le ralentira et de plus il a quelques chances de se faire intercepter par un adversaire, malgré un dribble continu. La solution la plus sage consiste à jouer plutôt un jeu d'équipe et à effectuer des passes à vos coéquipiers.

Si vous vous arrêtez pour tirer, le ballon ne quittera pas le sol, tandis que dans le cas contraire, il s'élèvera dans les airs et vous pourrez éventuellement tenter de le contrôler de la tête ou du buste.

Un bon conseil, dirigez le joueur qui doit recevoir la passe dans la bonne direction, avant même qu'il n'apparaisse à l'écran.

Cela diminuera les risques de faire intercepter votre balle. Dans certains cas, vous pouvez contrôler la puissance de votre tir et même donner un certain effet à votre balle.

Pour éviter de prendre un but, vous devez faire plonger votre goal du bon côté, au bon moment, mais vous ne pourrez pas le pla-

cer latéralement. Un très bon jeu, à 1 ou 2 joueurs, aux graphismes trois dimensions remarquables. (K7 Océan/Run Informatique, pour Spectrum 48 K.)

Type : simulation de football

Intérêt : ★★★★★

Graphisme : ★★★★★

Bruitage : ★★★

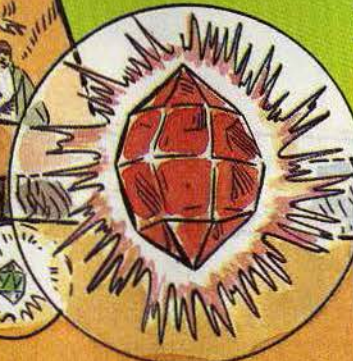
Prix : A

INDIANA JONES

Le temple maudit

D'abord, il y a la musique. Saisissante. Le thème du film « Le temple maudit » joué de main de maître par l'ordinateur. Utilisé à fond, le Commodore est capable de réaliser des prouesses. Ensuite l'aventure commence. « Indy » se trouve à l'entrée du temple où se cache la fameuse pierre, capable de donner les plus grands pouvoirs. Mais le chemin qui y conduit passe par six salles, détenant chacune un secret que le héros doit découvrir, s'il veut en sortir vivant. Au fur et à mesure que le temps passe, la survie dans ces salles devient de plus en plus difficile. Pour gagner, Indiana Jones ne possède que son inséparable fouet... et bien sûr son intelligence.

Dans la première salle, en forme de grotte, d'immenses oiseaux interdisent toute erreur. Un excellent « timing » est indispensable pour les éviter, en sautant d'un surplomb à un autre grâce aux élévateurs. Le plafond de la seconde pièce descend inexorablement, accélérant le mouvement des boules meurtrières rebondissant sur tous les murs. Le froid règne pour l'épreuve suivante : attention aux cristaux de glace ! Et ce n'est pas fini, il y a encore la mine, avec plates-formes et élévateurs, une autre caverne, où le combat avec une étrange créature est inévitable, et l'ultime salle, la plus dangereuse de toutes. « Indy », parfaitement représenté, paraît tout de même minuscule dans des tableaux où l'on aurait aimé un graphisme plus fouillé. Quant au jeu lui-même, il sera apprécié particulière-



ment par ceux qui préfèrent les logiciels qui leur « résistent ». Car si l'action défensive est évidente — on détecte rapidement les dangers — l'action offensive ne l'est pas. Le secret de chaque salle ne se découvre pas en quelques coups de joystick. (Cassette Coconut, pour Commodore 64).

Type : action et stratégie

Intérêt : ★★★★★

Graphisme : ★★★

Bruitage : ★★★★★

Prix : B

INTÉRIEUR

To be or not to be ?

Intérieur reprend à son compte les règles de la tragédie grecque : unité d'action, de lieu et de temps ; moyennant quoi ce n'est pas une tragédie, mais bien un jeu d'aventure original. En deux mots : une étude psychologique.

Unité d'action donc : vous cherchez, non pas un trésor ou une princesse en déroute, mais des idées pour reconstruire une histoire... la vôtre. Unité de lieu : vous évoluez



dans deux pièces du rez-de-chaussée d'une maison au milieu de cinq tableaux. Dépouillement du côté des personnages : vous êtes seul dans la maison en compagnie de vos doutes et de vos incertitudes. Cependant, Natacha et Johan restent toujours omniprésents par les indices qu'ils ont laissé traîner. Un message de la fameuse Natacha est d'ailleurs livré avec le jeu, où il est question d'un découverte scientifique primordiale. Pas vraiment limpide, n'est-ce pas ? Un tuyau : cette découverte est la vôtre, et elle est fortement convoitée.

Chaque élément de votre environnement constitue une clé pour retrouver le fil de l'énigme. Même la pochette de la cassette ! Comble du luxe ou du narcissisme, vous pourrez utiliser au cours du jeu un micro-ordinateur. N'oubliez pas la disquette. Enfin, sachez que le vôtre réagit à 250 ou 300 combinaisons de mots ; les instructions peuvent être raccourcies à la frappe. Un jeu inhabituel, très bien conçu au niveau graphique. (K7 Sprites pour MSX.)

Type :

Intérêt : ★★★★★

Graphisme : ★★★★★

Bruitage : —

Prix : n.c.

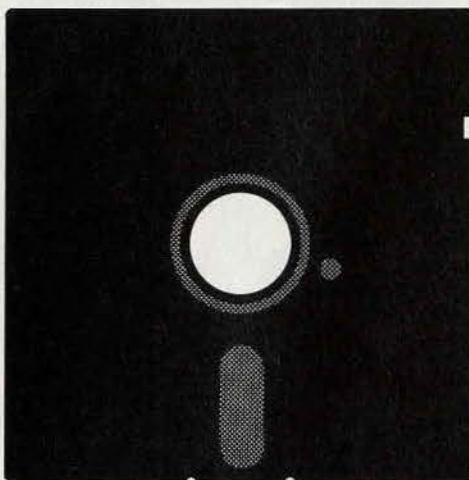
THE FOREST AT WORLD'S END

Chevaleresque

Vous étiez mort, vous êtes ressuscité... et pas pour vous la couler douce. Vous, un des plus sages guerriers des forces de la lumière avez été mandé par le roi pour retrouver et ramener sa fille, la princesse

"DEPUIS QUE J'AI LA DISKETTE, ON NE ME PIQUE PLUS MES IDÉES."

GÉNÉRATEUR DE PROGRAMMES



Vous n'avez jamais appris à programmer et vous avez des idées ? Parfait ! Avec les diskettes CodeWriter, vous créez vos programmes et le CLUB DES AUTEURS vous permet de les diffuser. L'adhésion au club est gratuite pour tout acheteur d'un générateur de programmes de la gamme CodeWriter et automatique par le simple retour de la carte de garantie. Avec ce club international, vous diskettez en FRANÇAIS sur CBM 64, ATARI, A//e, A//c et IBM PC. Vous échangez vos programmes et vos idées avec les diskettes du monde entier. Allez les diskettes ! Diskettez vos meilleures idées, le réseau mondial de CodeWriter est là pour les vendre.

Pour recevoir votre carte personnelle de membre adhérent, retournez votre carte de garantie à SOFTEC, 207, rue Galliéni 92100 Boulogne. Tél. (1) 605.88.78.

CLUB DES AUTEURS CODEWRITER

CRÉEZ VOS PROGRAMMES SANS SAVOIR PROGRAMMER.

ORGANISÉ PAR
SOFTEC

TUBES



Mara, kidnappée par le sorcier Zarn et retenue au plus profond de la forêt du bout du monde. Personne n'en est jamais revenu. Vous vous matérialisez dans la grande vallée, à la lisière de la forêt, seul dans ce monde hostile. Les forces de la lumière ont oublié de vous munir d'une carte des lieux ; comme quoi on ne peut faire confiance à personne. Heureusement elles ont jalonné votre chemin de quelques indices. Vous irez de clairières en fermes brûlées ; le bruissement des feuilles, le brame des cerfs et les attaques d'elfes vous tiendront compagnie. Un conseil : pour devenir invincible, vous devez dérober les bijoux de la couronne et les porter au forgeron. La princesse éplo-rée compte sur vous. Un logiciel d'aventure qui tient bien la route. Dommage, les tableaux sont un peu rares (K7 Interceptor software pour Amstrad).

Type : aventure

Intérêt : ★★★★★

Graphisme : ★★★

Bruitage : —

Prix : n.c.

GIFT FROM THE GODS

Mythologique

Nous voici revenu aux temps de la Grèce antique. L'action se déroule dans le palais de Mécène. Vous incarnez Oreste. Celui-ci a été convoqué par Apollon et Zeus qui veulent lui faire libérer le royaume de l'emprise maléfique de son beau-père et de sa mère Clytemnestre. Celle-ci, avec l'aide de son mari et de son fidèle serviteur Aegisthe a imposé son joug au pays et banni ses enfants, Oreste et Electra. Cette dernière est prisonnière au sein des catacombes situées sous le palais. Oreste doit libérer sa sœur et venger la mort de son père, Agamemnon, pour rendre la prospérité perdue au royaume. Pour cela, il doit entrer dans le labyrinthe et découvrir la solution du puzzle, seule manière d'en sortir. Il vous faut découvrir seize salles spéciales, chacune contenant un objet. Si vous parvenez à ramener au moins six d'entre eux dans la pièce de garde et à les positionner correctement,



le chemin de la sortie vous est alors indiqué. Electra connaît les objets nécessaires, mais il faut d'abord la retrouver. Les demi-dieux qui peuplent le labyrinthe créent des illusions terrifiantes pour retarder les errants. Par bonheur, Zeus vous a fait cadeau d'une épée d'argent qui les détruit. Apollon, pour sa part, vous a remis les sept larmes d'Icare qui vous serviront de marqueur dans ces catacombes immenses. De plus, vos bottes de vol vous permettront d'enjamber ravins et animaux venimeux. Votre énergie s'amenuisera en fonction du temps. La seule manière de la reconstituer est de retourner à la chambre de garde. Clytemnestre a eu vent de votre projet et se dirige vers Electra pour la tuer. Il vous faut donc faire vite. Un fabuleux jeu d'aventure et d'action, à l'animation splendide. (K7 Ocean/Coconut, pour Spectrum 48 K.)

Type : aventure et action

Intérêt : ★★★★★

Graphismes : ★★★★★

Bruitages : aucun

Prix : B



HOLE IN ONE

Golf à gogo

Le golf se démocratise avec *Hole in one*. Seule (vous entrez dans la peau d'une charmante jeune fille) ou en équipe de deux, vous vous lancez à l'assaut des dix-huit trous du « Hal country club east course » un fameux parcours situé en bord de mer, sillonné par une rivière, truffé d'arbres, de dunes et de bosses. Votre objectif : mettre dans le mille en un minimum de coups. Vous devez donc les ajuster pour atteindre en douceur le « green » ou l'aire de gazon qui borde le trou signalé par un petit drapeau (zoomée quand vous y êtes). Les atterrissements dans le « bunker » (aire de sable), le « rough » (force de frappe réduite de 5 à 30 %), les arbres, l'eau ou la pénombre sont définitivement à proscrire. Suivant la distance du trou, la force et la direction du vent, vous choisirez un club parmi les quatorze proposés (quatre en bois pour les longues distances et dix en fer) et sélectionnerez la force et la trajectoire de votre coup. Tout est histoire de tactique. Trois niveaux sont disponibles : moyen, expert et pro. Un jeu classique avec des bruits de balle assez saisissants. (Cartouche Hal Laboratory pour MSX)

Type : simulation sportive

Intérêt : ★★★★★

Graphisme : ★★★★★

Bruitage : ★★★

Prix : C

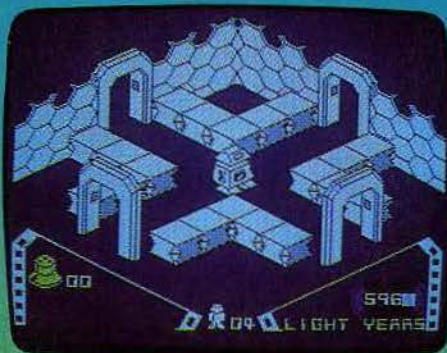
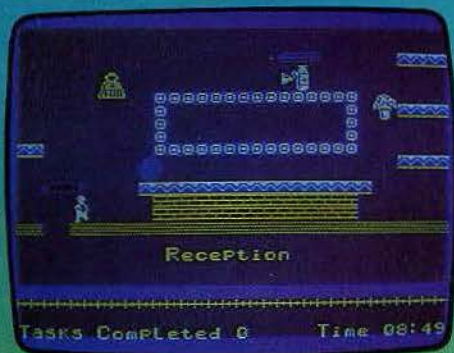
TECHNICIAN TED

Un vrai pro

Vous êtes Ted, un jeune homme passionné d'informatique. Ce domaine vous a tellement plu que vous avez même décidé d'en faire votre métier. Aussi, c'est avec grand plaisir que vous avez appris votre engagement à l'usine de production d'ordinateurs. Vous arrivez frémissant d'impatience à 8 h 30, sachant que vous devrez accomplir vingt-sept tâches différentes au cours de votre journée. Il faudra à tout prix terminer avant 17 h 30, si vous ne voulez pas encourir la colère du grand patron. Mais ce der-



TUBES



ALIEN 8

Hibernation

nier, surchargé de travail, a totalement oublié de vous préciser de quoi il s'agissait. Par bonheur, vous rencontrez l'un de vos amis qui travaille à la même usine. Il vous trace un plan sommaire des pièces voisines et vous conseille de vous rendre d'abord à votre bureau, puis au magasin de « puces ». Mais ce n'est pas aussi simple. En effet, cette usine est ultra moderne et la surveillance en est assurée par des robots gardiens. Or, votre patron, bien peu réfléchi, a omis de vous donner la carte magnétique vous faisant reconnaître des robots. Il vous faudra donc les éviter à tout prix si vous ne voulez pas vous faire jeter dehors ou même pire. Dans chaque pièce, vous devrez de plus commuter séquentiellement deux interrupteurs, qui vous permettront de passer dans les pièces suivantes. Vous aurez bien du mal à éviter que votre patron ne vous renvoie finalement d'un grand coup de pied au derrière. Un bon jeu d'action de style *Manic Miner*. (K7 Hewson Consultants/Run Informatique, pour *Spectrum 48 K*, existe aussi pour *Amstrad*.)

Type: action

Intérêt: ★★★★★

Graphisme: ★★★★★

Bruitages: ★★★★★

Prix: A

Il y a des millions d'années, très loin d'ici, un peuple menacé de destruction construisit un vaste navire de l'espace, y entreposa tout son savoir et fit monter à bord un certain nombre de volontaires. Ces volontaires furent mis en hibernation pour tout le temps que durerait ce voyage. Les commandes furent confiées à l'ordinateur de bord, Alien 8, le plus perfectionné de l'époque. Ce voyage interminable touche maintenant à sa fin. L'ordinateur, reconnaissant notre système solaire, a entamé les manœuvres d'atterrissage. Mais pendant que l'attention de l'ordinateur était toute entière concentrée sur sa manœuvre, des pirates attaquaient et envahissaient le navire. Vous incarnez Alien 8 et devez pourtant mener à son terme votre mission : déposer les astronautes sains et saufs sur le sol de la Terre. Pour cela, il vous faut localiser et activer toutes les chambres de conservation pour maintenir les cosmonautes en état d'hibernation. Il faut aussi retrouver les nécessaires de réparation et les valves de régulation et, bien sûr, contrôler leur posi-

tion. Vous disposez pour agir de robots androïdes très maniables, qu'il vous faut guider dans les différentes pièces, où vous pouvez d'ailleurs trouver divers objets parfois très utiles. Ce logiciel, mi-jeu d'aventure et mi-jeu d'action, est très prenant et les graphismes superbes. (K7 Ultimate/No Man's Land, pour *Spectrum 48 K*.)

Type: aventure et action

Intérêt: ★★★★★

Graphisme: ★★★★★

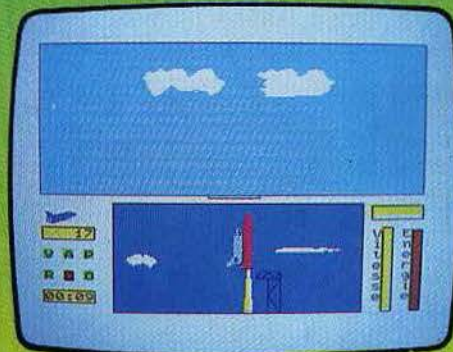
Bruitages: ★★★

Prix: B

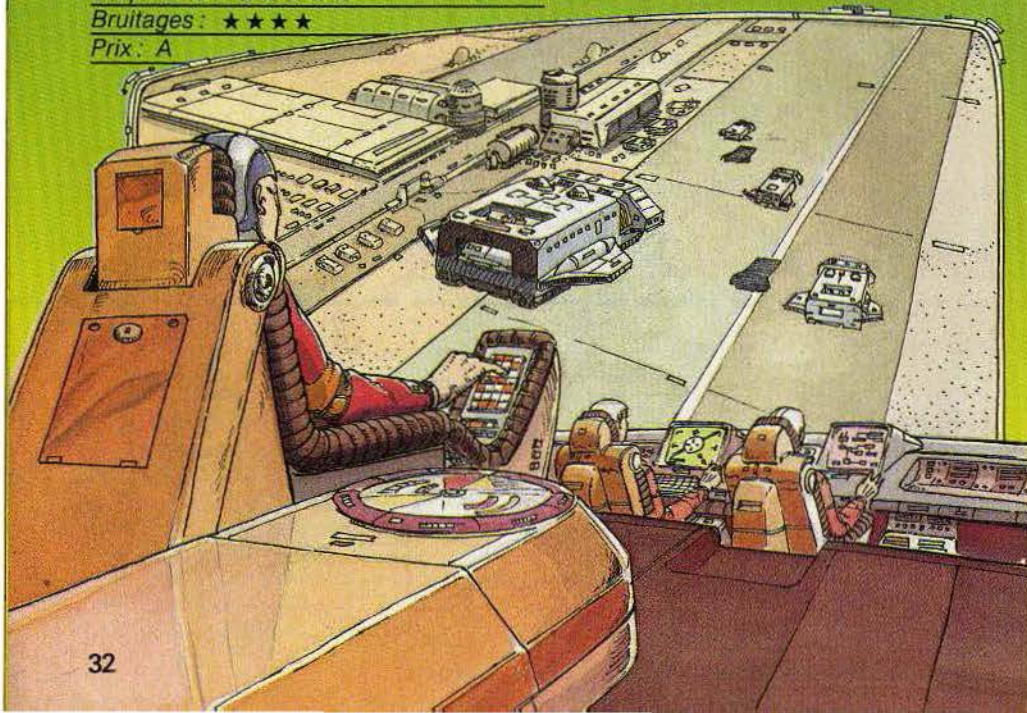
SPACE SHUTTLE SIMULATOR

Mission spatiale

Votre navette spatiale vient tout juste d'atteindre sa première orbite de vol. Sur l'écran, outre le hublot extérieur, votre tableau de commandes comporte un indicateur d'altitude orbitale, six témoins pour les commandes principales, les indications relatives à votre énergie et à votre vitesse ainsi qu'un écran de communication. Ce dernier vous précise votre trajectoire et les coordonnées spatiales du satellite LRC II que vous devez ramener sur terre. *Space Shuttle Simulator* est un simulateur basé sur



les données réelles du vol spatial. Il vous faut donc, dès maintenant, vous familiariser avec les différentes données de pilotage telles l'apogée (point sur l'orbite, le plus éloigné de la terre) et le périégée (point sur l'orbite, le plus proche de la terre). Pour vous rapprocher suffisamment du satellite, il vous suffit de corriger votre vitesse à l'apogée, et au périégée, afin de placer votre navette sur la même orbite que le LRC II et ce, dans une position simultanée des deux vaisseaux. Cette phase de jeu effectuée, placez-vous à moins de 15 mètres du satellite : utilisez pour cela le radar et le pointage laser. Les déplacements latéraux de la navette sont, bien entendu possibles, et facilitent de façon considérable l'approche du vaisseau. Pour récupérer ce dernier, tout est dans la finesse du maniement de votre bras manipulateur. Quant au retour sur terre, seul l'atterrissage n'est pas piloté par l'ordinateur de bord. Dans un souci de réalisme captivant, ce logiciel de pilotage spa-



TUBES

tial fait appel à tout votre sang-froid. Aux niveaux de difficulté 2, 3 et 4, des pluies de météorites viennent perturber votre vol. Fort heureusement, les corrections de trajectoires dangereuses, car trop brutales, ne sont pas acceptées par l'ordinateur. Les premiers vols ne seront pas, pour autant, d'une simplicité évidente et ce n'est qu'après bon nombre de tentatives infructueuses que LCR II retrouvera le sol terrestre (Cassette Loriciels, pour MO 5).

Type : simulateur spatial

Intérêt : ★★★★★

Graphisme : ★★★★★

Bruitage : ★★★

Prix : B

SPY HUNTER Chasse à l'homme

Vous voici au volant de votre porsche, sur le bord de la route : ne perdez pas une minute, « ils » sont tous à vos trousses. Agent très spécial, espion en chasse, vous allez devoir affronter les dangers des conduites trop sportives... Votre véhicule est armé de mitraillettes qui tirent tout aussi bien vers l'avant que vers l'arrière : poussez à fond le joystick, dans un dérapage vengeur, vous vous lancez dans la poursuite. Le paysage défile sous vos yeux, les routes zigzaguent et bifurquent en chemin escarpé. Votre arme fait des ravages et vos ennemis succombent sous votre tir. Mais voici le docteur Torpédo qui surgit à vos côtés. Plus efficace que la fuite, le « tamponnage » a toutes les chances d'en venir à bout. Ce logiciel d'action possède un graphisme agréable. Le déroulement de la



poursuite nécessite réflexe et sang-froid tant le maniement du joystick est délicat. Mais c'est sans aucun doute dans les carambolages que se révèle l'intérêt graphique du jeu. Humour et action s'y mêlent pour votre plaisir. (K7 Séga pour C 64.)

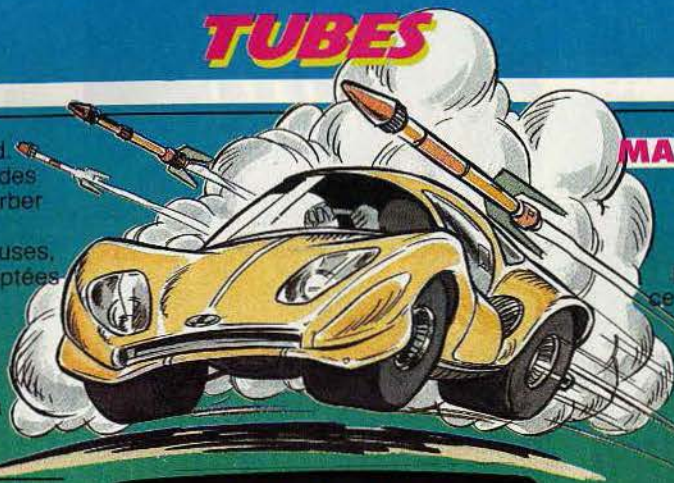
Type : jeu d'action

Intérêt : ★★★★★

Graphisme : ★★★★★

Bruitage : ★★★★★

Prix : B



MASTER OF THE LAMPS

Génie oriental

Un conte venu du pays des mille et une nuits. Un prince déchu par un mauvais génie lutte contre ce dernier pour retrouver son trône.

Dans une première épreuve, le prince vole sur un tapis au travers d'un couloir de lumière.

L'effet est vertigineux, les losanges de couleur surgissent de l'infini pour courir au-devant du prince qui voltige. Parvenu à l'extrémité de ce tunnel, il se

trouve devant d'immenses gongs dont il peut jouer à loisir. Les notes, profondes, résonnent longuement avant de s'évanouir. Superbe. Ce glockenspiel oriental constitue la seconde épreuve. Il suffit d'appeler le génie et le voilà qui joue une note qu'il est impératif de reproduire si l'on tient à sa vie. La note se matérialise et devient meurtrière. Victorieux, on revient au couloir, devenu plus difficile à suivre, puis devant les gongs où les notes à reproduire se multiplient... Après le passage de sept niveaux,



ZOMBIE ZOMBIE

Morts-vivants

Vous venez de faire une découverte terrifiante dans un vieux grimoire. Il vous a révélé une sombre prophétie disant qu'un jour, dans la Lande noire, les morts-vivants trouveraient le chemin de la surface et viendraient semer mort et désolation parmi les vivants. Or justement il se passe depuis quelque temps des choses fort curieuses de ce côté. Aussi louez-vous au plus vite un hélicoptère et vous rendez-vous aussitôt sur les lieux, armé de votre courage mais aussi de votre pistolet. Là, vous découvrez une ville apparemment déserte. En fait, vous allez vite vous apercevoir qu'il n'en est rien. Il va falloir détruire toute cette pourriture. Mais attention, en premier lieu votre pistolet ne fait que les immobiliser quelques instants. Ensuite, vous verrez qu'ils ont l'air d'apprécier la chair fraîche, en particulier la vôtre. Laissez-vous poursuivre par l'un d'eux, grimpez sur un haut mur et sautez. Le mort-vivant ira s'écraser lourdement en bas et retombera en poussière. Vous pourrez aussi vous aider de votre hélicoptère pour déplacer des blocs de pierre, fermer ainsi différentes issues et créer de nouveaux pièges. Le graphisme est le même que celui de *Ant Attack* (Tilt n° 11), mais le jeu est nettement moins réussi et son but apparaît un peu obscur. (K7 Quicksilver/Run Informatique, pour Spectrum 48 K.)

Type : action

Intérêt : ★★★★★

Graphismes : ★★★★★

Bruitages : ★★★★★

Prix : A



la lampe magique est totalement reconstituée et le génie maîtrisé. *Master of the Lamps* est un joyau. Graphisme et animation sont véritablement hors du commun et donnent une ambiance unique à ce logiciel totalement original. La musique participe elle aussi à cette atmosphère de conte oriental, qui dégage un climat indéniablement poétique. Une belle réussite. (Cassette Activision pour Commodore 64.)

Type : ?

Intérêt : ★★★★★

Graphisme : ★★★★★

Bruitage : ★★★★★

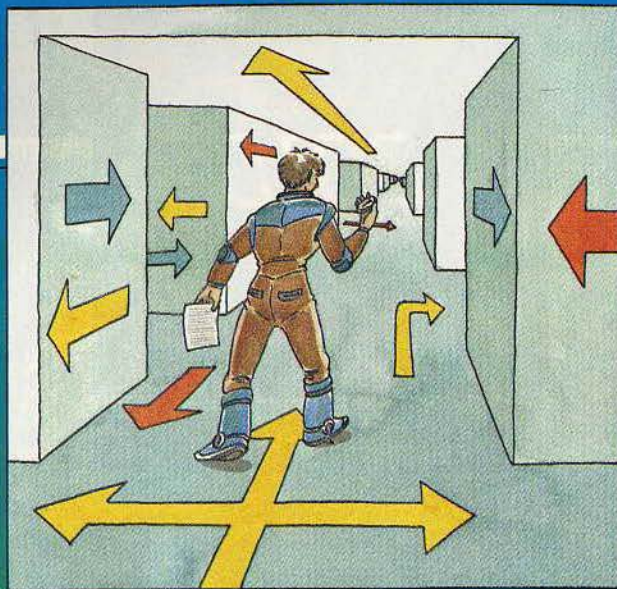
Prix : n.c.

ROCK N'BOLT

Haut, c'est haut !

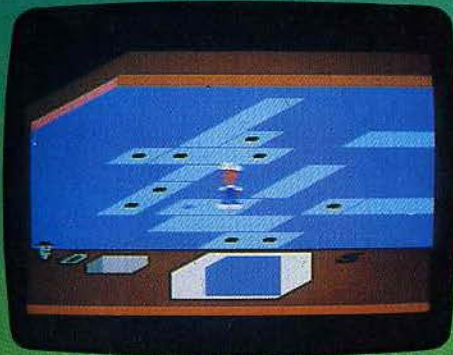
« Boulonner et déboulonner », telle est votre devise pour devenir un parfait mécano de gratte-ciel. Mais travailler dans le bâtiment n'est pas à la portée du premier venu : les solives glissent ; les boulons ne sont pas identiques, certains vous font gagner des

TUBES



primes, d'autres vous rapportent un ouvrier supplémentaire, et le chemin du retour n'est pas toujours évident à retrouver. Rester coincé au bout d'une solive à 60 mètres d'altitude n'est pas la situation rêvée pour qui souffre du vertige. Heureusement, un schéma (à option selon les étages) vous indique un plan de montage judicieux. Une fois le travail terminé, vous empruntez un ascenseur hydraulique pour passer au niveau supérieur. Un fond musical très agréable pour un jeu de construction pas aussi simple qu'il en a l'air. (Cassette Activision pour CBM 64.)

pas une seconde au niveau le plus élevé. Le décor uniforme des couloirs rappelle un jeu de glaces. Vous avez sans cesse l'impression de passer et repasser aux mêmes endroits. Sur la gauche de l'écran, une boussole, pièce console, vous indique votre direction et un petit écran vous dévoile la partie restreinte du labyrinthe dans laquelle vous évoluez. En fin de partie, suprême raffinement, l'ordinateur vous fait revivre votre parcours sur le plan complet du labyrinthe : vous vous verrez tourner en rond, errer à l'aveuglette, de quoi faire rire aux éclats les autres partenaires



Type : Stratégie

Intérêt : ★★★★★

Graphisme : ★★★

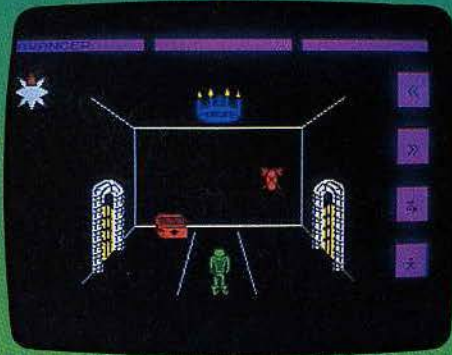
Bruitage : ★★★★★

Prix : n.c.

THESAURUS

Trésor caché

Les possesseurs de MO5 sont à la fête. Au moment où Loriciels sort une version de l'Aigle d'or pour leur micro, une toute jeune société arrive avec un jeu d'aventure graphique, qu'il est difficile de ne pas comparer à son illustre prédécesseur. *Thesaurus* propose de partir à la recherche d'un trésor caché dans un château empli de coffres aux contenus forts intéressants et hanté de monstres très cruels. Le graphisme est superbe, même s'il rappelle étrangement celui de l'Aigle d'or. Le château comporte vingt salles en trois niveaux. Ce chiffre n'est pas trop élevé, mais le labyrinthe est pourtant complexe. D'autant que *Thesaurus* comporte deux particularités intéressantes : on voit toujours les pièces avec les yeux du personnage. S'il se retourne, on voit la pièce sous un nouvel angle. Et surtout le jeu est différent à chaque partie, puisque le plan, les monstres et leurs emplacements sont calculés par l'ordinateur de façon aléatoire. A chaque fois que le héros meurt, on retrouve de nouvelles conditions. Et lorsque l'on arrive au bout du parcours vivant, le plaisir du jeu reste intact pour des parties ultérieures.



Thesaurus n'est pas un jeu d'aventure pour amateurs de nuits blanches. Les parties sont rapides — compter une bonne après-midi au début —, ce qui explique l'absence de possibilité de sauvegarde de la partie en cours. Mais c'est un jeu vivant, qui utilise le crayon optique exclusivement, et dont le vocabulaire est connu. On pourra regretter une action un peu répétitive, mais *Thesaurus* reste une véritable grande réussite. Et faire « tenir » un tel logiciel dans un MO5 et surtout dans un TO7 (avec quelques petites simplifications) est un véritable tour de force. (Cassette Minipuce pour MO5, existe également pour TO7/10 et pour TO7 avec extension 16 K)

Type : jeu d'aventure graphique

Intérêt : ★★★★★

Graphisme : ★★★★★

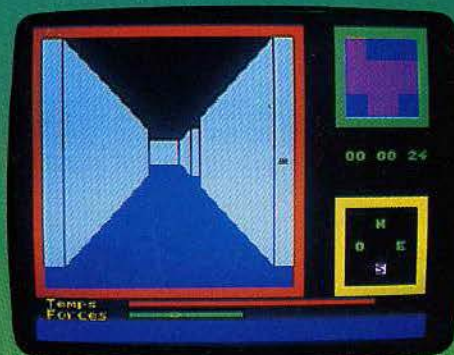
Bruitage : ★★

Prix : B

DEDAL

Jeu de glaces

Dédal est un jeu d'adresse qui, bien que classique, se révèle très attrayant. Prisonnier dans un labyrinthe, vous devez en sortir en temps limité. Cela paraît tout simple mais ce n'est guère facile : l'énergie qui vous est attribuée à chaque partie diminue dangereusement lorsque vous rencontrez un des nombreux obstacles qui parsèment les galeries. Au début du jeu, le plan du labyrinthe s'affiche à l'écran : une quinzaine de secondes au niveau le plus facile, même



de ce jeu collectifs ! (Cassette Infogrames pour Oric 1/Atmos.)

Type : action

Intérêt : ★★★★★

Graphisme : ★★★

Bruitage : ★★★

Prix : B

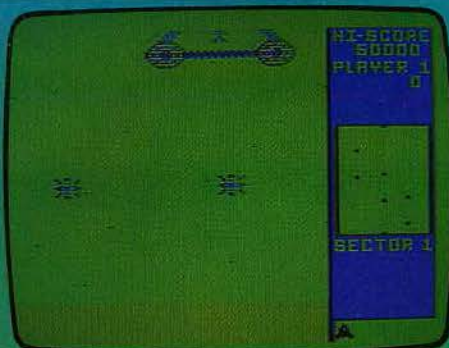
DRACONIAN

Vengeur

Une terrible guerre spatiale a éclaté. La bataille n'a malheureusement pas tourné à votre avantage et nombre de vos compatriotes se sont vus capturés par vos ennemis. Ils sont retenus prisonniers dans les bases spatiales de l'adversaire. Vous demeurez le seul combattant de votre groupe.

Votre mission consiste à détruire vos ennemis et à libérer le maximum de prisonniers. Mais cela risque de ne pas être de tout repos. En effet, les envahisseurs ont semé un grand nombre de mines. Si par malheur vous touchez l'une d'elles, elle explose immédiatement et vous avec. Vous devrez donc les détruire à l'aide de votre canon laser ou les éviter. Attention, si vous trouvez trop près au moment de l'explosion, l'impact des débris anéantira aussi votre vaisseau.

En plus des mines, vos ennemis ont aussi lâché toute une armada de dragons volants qui vous poursuivent pour vous tuer. Vous devez leur tirer dessus pour vous en débarrasser. Il faut vous méfier de même des



astéroïdes qui parsèment cette région de l'espace. Les bases sont protégées par un nombre variable de tourelles de tir. Si vous parvenez à endommager toutes les tourelles, la base se trouvera alors sans défense et il devrait vous être facile de secourir le malheureux cosmonaute qui y était retenu prisonnier. Lorsque vous avez réussi à libérer tous les prisonniers, vous pouvez rentrer à votre base et vous préparer pour une nouvelle mission encore plus délicate. Un jeu d'arcade classique mais réussi. (K7 Microdeal/Goal Computer, pour Dragon 32.)

Type : action

Intérêt : ★★★★★

Graphisme : ★★★

Bruitages : ★★★

Prix : B

B.C. BILL

Vie primitive

Vous voici transporté aux âges préhistoriques. Vous incarnez Bill, un brave homme des cavernes, qui a décidé de quitter son clan et de fonder sa propre famille. Il vient de trouver une grotte douillette avec eau stagnante à tous les niveaux. Il lui faut maintenant prendre femme. Pour cela, rien de plus facile. Il lui suffit de s'approcher de l'une des femmes se trouvant à proximité, de l'assommer d'un coup de gourdin et de la traîner par les cheveux jusqu'à sa tanière. Vous pouvez essayer le même procédé de nos jours, mais le journal décline alors toute responsabilité. Comme la polygamie était chose courante en ces temps reculés vous devez vous constituer un harem le plus important possible. Bien sûr, vous devez aussi subvenir aux besoins alimentaires de vos compagnes en tuant différents petits dinosaures se trouvant sur votre territoire de chasse. A chaque printemps, si vos femmes sont bien nourries, elles donneront le jour à d'adorables rejetons dont vous devrez aussi assurer la subsistance. En revanche, chaque femme affamée cédera en automne. De même, si



vos enfants souffrent de famine, ils vous quitteront et enverront en représailles un dinosaure invincible qu'il vous faudra éviter et qui ne partira que lorsqu'il aura dévoré trois unités de nourriture. S'il arrivait que toutes vos femmes meurent et que tous vos enfants vous quittent, vous décéderiez à votre tour. (Cassette Imagine Espace Micro, pour Spectrum 48 K)

Type : action

Intérêt : ★★★★★

Graphisme : ★★★★★

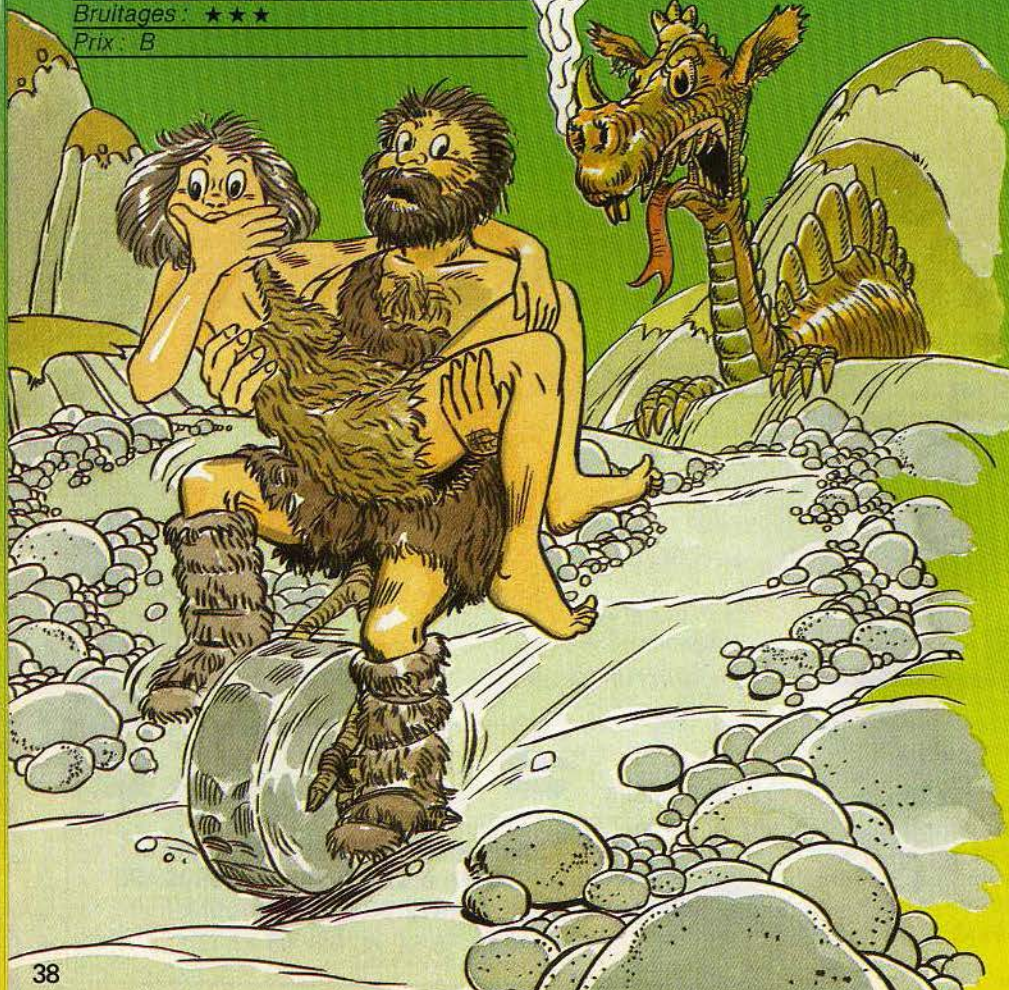
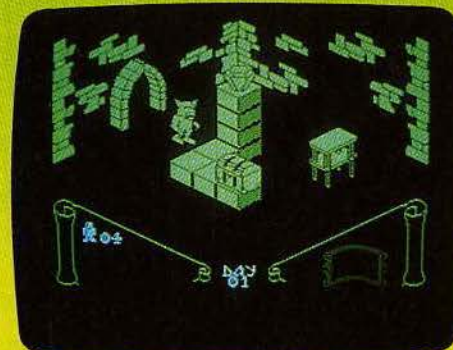
Bruitage : ★★★

Prix : B

KNIGHT LORE

Loup-garou

Lors d'une de vos précédentes aventures, vous avez été victime d'un sort affreux. Désormais, dès que la lune se trouve à son zénith, vous vous transformez en loup-garou. Jusqu'à présent, tout ce que vous avez essayé pour vous débarrasser de ce sort maudit s'est révélé sans résultat. Vous avez appris que le magicien Melkhior a le pouvoir de lever ce maléfice. Sans plus tarder, vous vous enfoncez dans la sombre et sinistre demeure de ce sorcier. Après une courte entrevue, vous savez que seule une potion magique, se trouvant dans l'une des nombreuses pièces de son château, pourra vous guérir. Malheureusement pour vous, le magicien ne se souvient plus du tout de quelle salle il s'agit. Il vous faudra donc explorer soigneusement chaque pièce. Mais Melkhior, ne voulant pas être importuné trop souvent, a dispersé un grand nombre de créatures dangereuses dont le seul



contact vous serait mortel. De plus, vous savez aussi que si vous n'êtes pas parvenu à retrouver la potion dans un délai de quarante jours, vous resterez à jamais un loup-garou. Sur votre chemin, vous trouverez aussi différents trésors que vous pourrez vous approprier. Certains d'entre eux sont situés trop haut pour les atteindre en sautant. Il faudra alors déplacer une table ou une chaise pour y parvenir. Un bon jeu d'action et d'aventure aux graphismes splendides. (Cassette Ultimate, Espace Micro, pour Spectrum 48 K.)

Type : aventure et action

Intérêt : ★★★★★

Graphisme : ★★★★★

Bruitage : ★★

Prix : B

DEMONS OF TOPAZ

Démoniaque

Ozzy débarque avec sa soucoupe volante sur un astéroïde pour partir à la recherche du légendaire cristal sacré. Le chemin qui y mène est semé d'embûches. Jets d'eau, plantes meurtrières, murs infranchissables,



Ozzy doit sauter, escalader. Et éviter de sauter de trop haut. Sinon c'est l'accident fatal. Pour arriver jusqu'à chaque cristal (il y en a sept en tout), il faut se glisser jusqu'au centre de l'astéroïde. Et, là, impossible de ne pas réveiller le terrible gardien des cristaux, un implacable démon qu'il faudra combattre sans relâche. *Demons of Topaz* garantit une longue et périlleuse quête, qui demande dextérité, concentration... et patience. Les cristaux ne se laissent pas facilement attraper ! Le thème de ce jeu n'est pas vraiment original, mais la

réalisation est réussie et la difficulté garantie ! (Cassette Firebird pour Commodore 64.)

Type : action

Intérêt : ★★★

Graphisme : ★★★

Bruitage : ★★★★★

Prix : B

TANK COMMANDER

Adresse et stratégie

La bataille fait rage depuis maintenant plusieurs semaines. Vos armées sont parvenues à repousser l'ennemi dans une plaine bordée par des montagnes infranchissables d'un côté et par la mer de l'autre côté. Mais leur défense côtière rend toute attaque par voie de mer impossible. De plus, ils disposent d'un front de force capable de contenir tout assaut. Cependant, vos espions ont découvert que ces forces sont composées principalement de véhicules blindés et qu'ils dépendent donc du carburant et de l'intégrité des postes de commande. Si vous parvenez à détruire l'un ou l'autre, la bataille sera virtuellement gagnée. Pour



MICROSTORY

DISPONIBLES

COMMODORE

C64 Péritel + magnétophone 2 990 F.
Lect. disquettes 2 650 F.
Moniteur couleur 2 650 F.
Imprimante graphique 26 couleurs

AVEC LES DERNIERS SOFTS
IMPORTÉS DIRECTEMENT D'ANGLETERRE
SUMMER GAMES 2, BEACH HEAD 2.

VENTE PAR CORRESPONDANCE, CRÉDIT.

AMSTRAD

Amstrad couleur 4 350 F.
Lect. disquettes 2 850 F.
Tous périphériques disponibles

DISQUETTES U.S.
5,1/4 : 145 F.

MICROSTORY

325 51 52

14, rue de Poissy, 75005 PARIS

horaires d'ouverture : lundi : 14 h 30/19 h 30
mardi au samedi : 10 h 30/19 h 30

Métro : Maubert-Mutualité
à l'angle du 25 Bd St-Germain



A ADRESSER À MICROSTORY, 14 RUE DE POISSY 75005 PARIS
JE DESIRE RECEVOIR :
VOTRE CATALOGUE DES PRIX

NOM : _____
PRÉNOM : _____
ADRESSE : _____

CODE POSTAL : _____
VILLE : _____

Joindre 3 timbres à 2,10 F
pour frais d'envoi

TUBES



entreprendre cette mission, vous serez aux commandes d'un tank. En dehors de la route, qui seule vous permettra de traverser la rivière, la nature du terrain est très variable et votre vitesse en dépendra. Évitez les marécages et les champs de mines. D'autres dangers vous guettent. Ainsi, les blindés ennemis patrouillent et se mettront à votre poursuite dès qu'ils vous auront découvert. De plus, les avions de reconnaissance adverses chercheront aussi à vous tirer dessus. Vous ne pourrez pas leur riposter mais, en revanche, vous pouvez appeler l'un de vos avions pour qu'il les détruise. A chaque nouveau jeu, une mission différente vous sera assignée : détruire les centres de commande, les tanks, les réservoirs de carburant ou secourir vos agents. Un bon jeu où stratégie et adresse seront indispensables. (Cassette Creative Sparks/No Man's Land, pour Atari 800.)

Type : action et stratégie

Intérêt : ★★★★★

Graphisme : ★★★★★

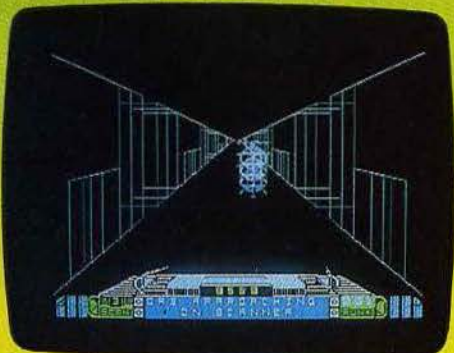
Bruitage : ★★★

Prix : B

BUGGY BLAST

La guerre de 300 ans

Une guerre meurtrière oppose depuis trois siècles les habitants de la Terre et les Lurgons, qui peuplent la planète Endra. Le gouvernement mondial a donc décidé de détruire cette maudite planète. Pour cela, il faut gagner l'artère centrale et anéantir au moins vingt Lurgons. Mais c'est loin d'être facile. Le gouvernement terrien vous



a confié l'un des plus beaux fleurons de la flotte intergalactique.

Il vous faut sortir victorieux des missions de plus en plus périlleuses qui vous sont proposées. Au début, vous n'affrontez « que » les Lurgons, les bombes héloportées, les soucoupes et les vaisseaux ennemis. Puis vous devez éviter certaines bombes capables de consommer une énergie égale à mille unités de déplacement. Les météorites radioactifs pour leur part réduisent l'efficacité de vos canons et troublent votre vision. Sautez ensuite par-dessus les mines magnétiques qui occasionneraient de gros dégâts si elles vous touchaient. Ensuite, vous devez sortir vivant des zones d'inversion gravitationnelle en faisant descendre votre vaisseau au bon moment. Enfin la dernière zone de protection est parsemée d'endroits où le temps s'écoule de manière aléatoire. Surveillez votre niveau d'énergie et retournez à la base pour vous ravitailler. Vous verrez que l'apportage n'est pas une chose facile. Un très bon jeu d'action aux graphismes trois dimensions remarquables. (K7 Firebird pour Spectrum 48 K.)

Type : action

Intérêt : ★★★★★

Graphismes : ★★★★★

Bruitages : ★★★★★

Prix : n.c.

RENDEZ-VOUS WITH RAMA

Aventure spatiale

Nous sommes en l'an 2130. Vous incarnez Norton, le commandant du vaisseau spatial Tentative. Vous venez de recevoir un message de votre base. Jusqu'à présent Rama, découvert près de Jupiter, a été considéré comme un astéroïde sans importance. Il apparaîtrait maintenant que Rama serait en fait un gigantesque vaisseau spatial. Or voilà que ledit vaisseau se dirige à une allure vertigineuse directement vers notre soleil. Il faut absolument savoir si ce vaisseau est habité et quelles sont les intentions de ses occupants. Il est bien sûr possible que ce ne soit qu'un engin vide attiré seulement par la force de gravité du soleil, mais aucun dirigeant n'a voulu prendre la responsabilité d'accepter une telle hypothèse sans vérification préalable. Votre vaisseau est le seul qui se trouve à portée de l'engin. Vous devez vous en approcher avec précaution, réussir à établir une liaison et si possible explorer cet étonnant produit de la civilisation galactique. Le manuel vous donnera des renseignements pour y parvenir. Certaines de ces techniques ont été depuis longtemps éprouvées, mais d'autres ne résultent que des efforts de cogitation des savants et peuvent s'avérer impropres. Le dialogue avec l'ordinateur s'effectue en anglais quasi courant. D'ailleurs la liste



complète du vocabulaire compris par le programme évite la parfois longue recherche du mot juste. Un très bon et difficile jeu d'aventure spatiale. (Disquette Trillium Sivéa, pour Appie II.)

Type : aventure

Intérêt : ★★★★★

Graphisme : ★★★★★

Bruitages : ★★★

Prix : F

BOOGA-BOO (THE FLEA)

L'enfer vert

Dans la jungle tout est suspect, surtout pour une petite puce qui folâtre au milieu des hibiscus géants. Ça ne rate pas. Booga-Boo évalue mal les longueurs et tombe au fond d'un gouffre où sévit un monstre ailé genre ptérodactyle, où poussent des plantes carnivores très friandes de puces fraîches. Le tableau est plutôt sombre ! Serez-vous la tirer de ce guépier en la faisant remonter par bonds, de saillies en saillies, vers la lumière et des ailleurs meilleurs ?

Un logiciel sympathique présentant un très bon graphisme. Le bruit qu'émettent les plantes en dévorant Booga-Boo est à faire dresser les cheveux sur la tête. (K7 Quick-silva pour MSX.)

Type : action

Intérêt : ★★★★★

Graphisme : ★★★★★

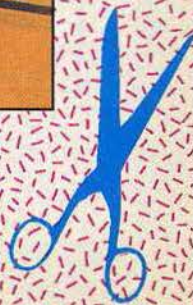
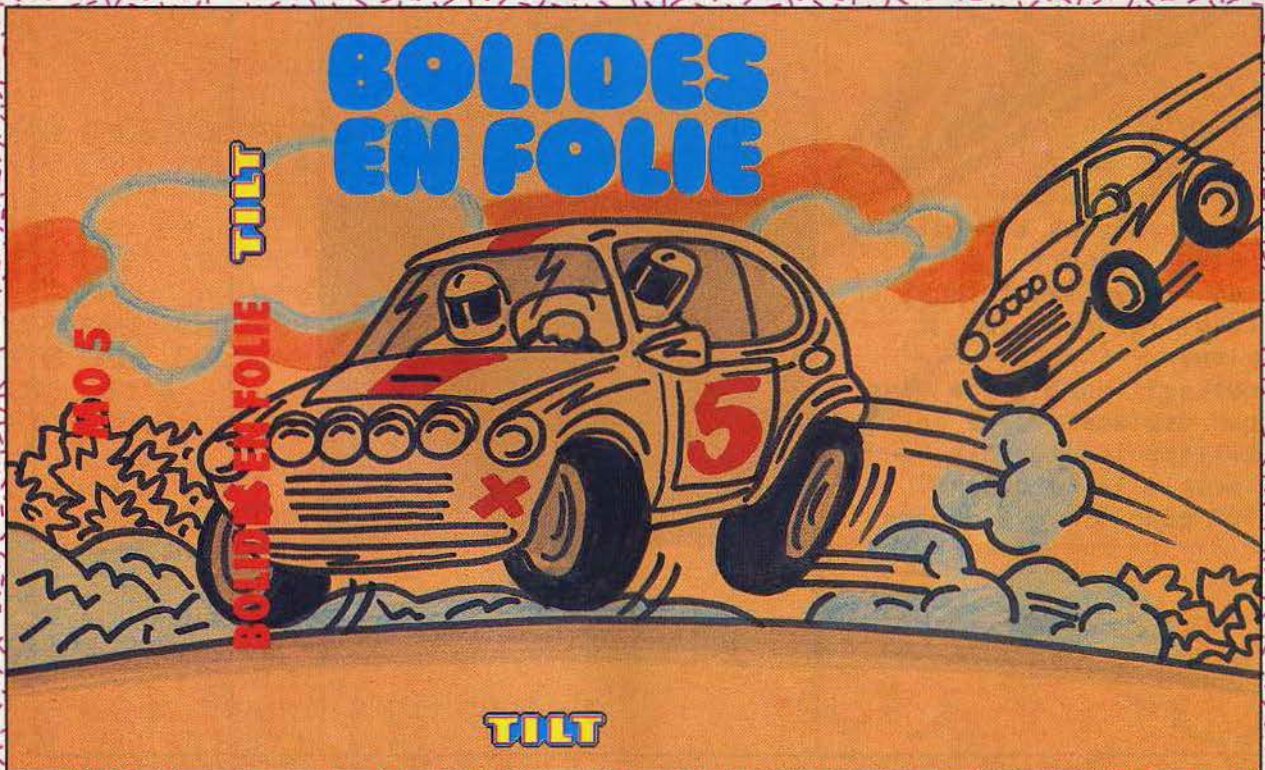
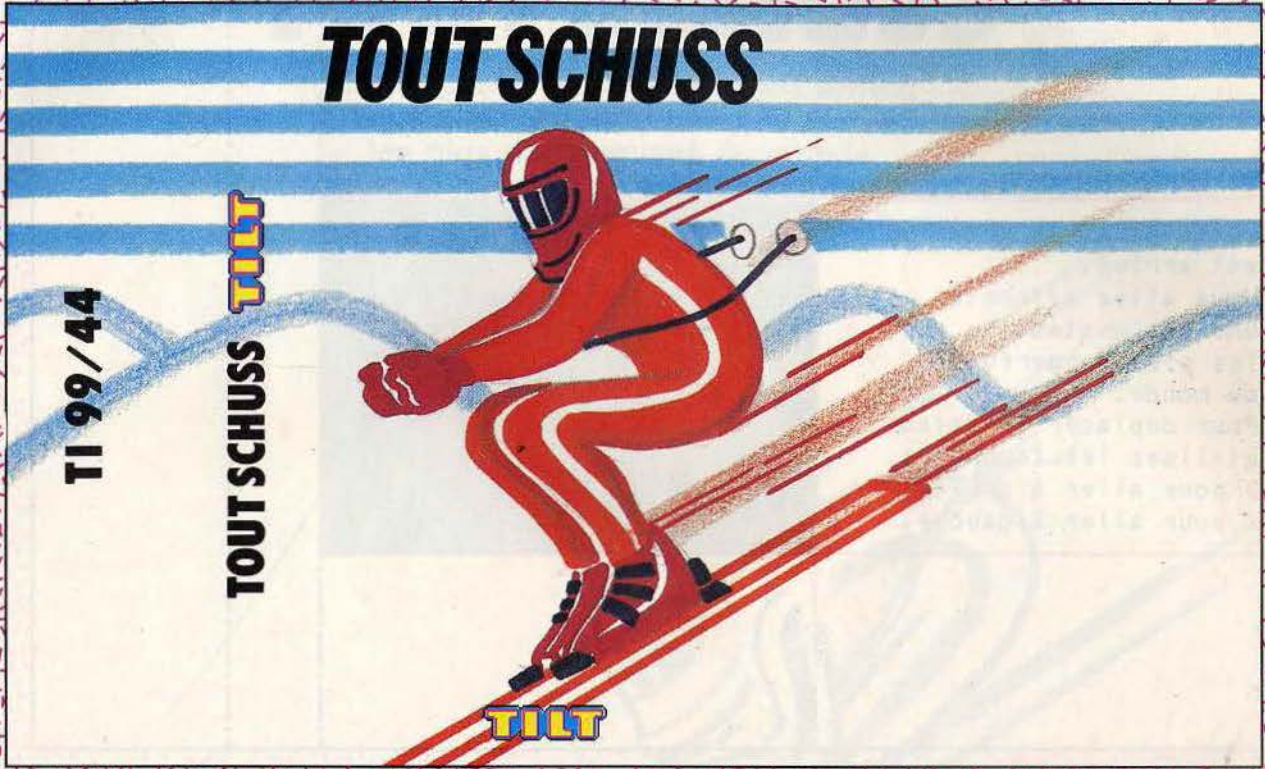
Bruitage : ★★★★★

Prix : n.c.

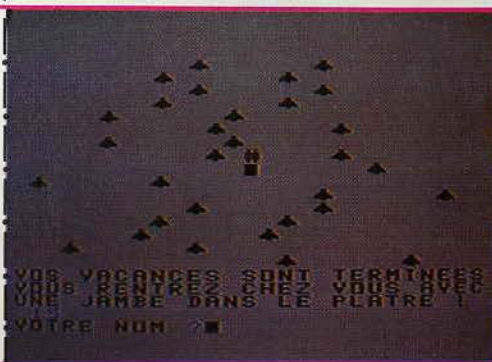


C A S S E T T E S

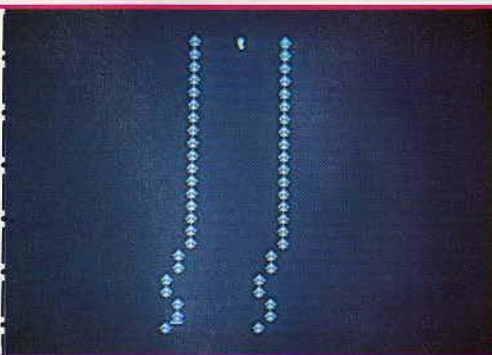
SURPRISES



Cette fois, le grand jour
est arrivé.
Vous allez affronter
une des pistes
les plus dangereuses
du monde.
Pour déplacer le skieur,
utilisez les touches :
> pour aller à droite.
< pour aller à gauche.



Arriverez-vous à terminer
l'étape de nuit
d'un rallye meurtrier?
Visibilité réduite,
pylones,
tout se ligue contre vous.
Pour déplacer votre voiture,
utilisez les touches
Q pour aller à gauche.
STOP pour aller à droite.



TI 99/4A

TOUT SCHUSS

Cette fois-ci, le grand jour est arrivé :
vous allez affronter une des pistes
les plus dangereuses du monde.
Sapins et plaques de verglas viendront-ils
à bout de vos prestigieux réflexes ?...

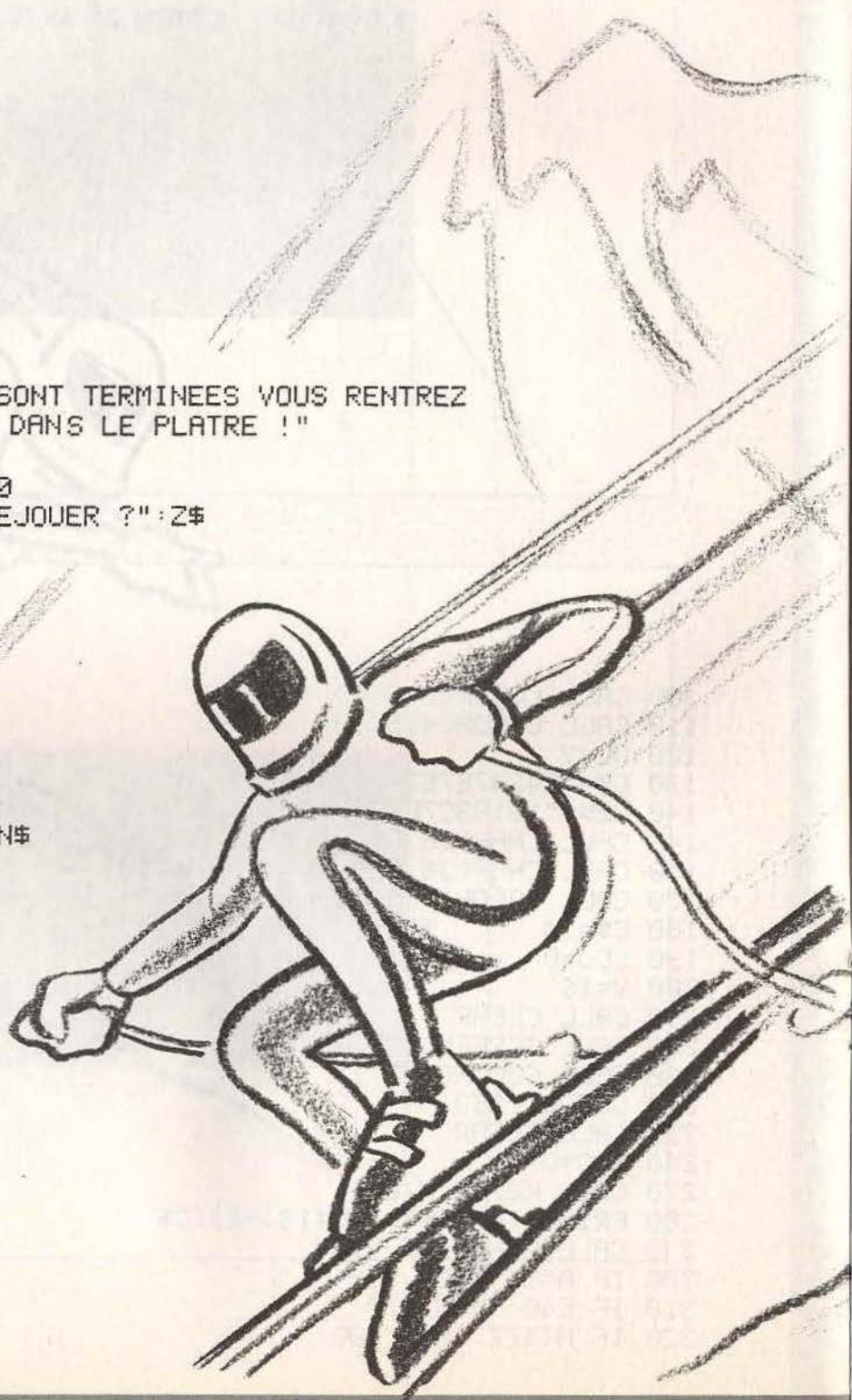
```
100 CALL COLOR(3,5,1)
110 CALL COLOR(4,5,1)
120 WL=V
130 G$="24247E7E7E7E2424"
140 G2$="18183C7EFFFF18"
142 CALL CHAR(96,G$)
150 CALL CHAR(36,G2$)
170 CALL COLOR(9,9,1)
180 C$="$      $"
190 SCO=0
200 V=16
210 CALL CLEAR
220 CALL SCREEN(16)
230 CALL COLOR(1,3,1)
240 GOSUB 1160
250 CALL CLEAR
260 SCO=0
270 CALL KEY(0,N,E)
280 PRINT TAB(INT(RND*18)+2);C$
290 CALL GCHAR(16,V,A)
300 IF A=36 THEN 560
310 IF E=0 THEN 470
320 IF N<>77 THEN 400
```



```

330 V=V+1
340 IF V<28 THEN 380
350 V=28
360 CALL HCHAR(15,V-1,32)
370 GOTO 470
380 WL=V-1
390 GOTO 480
400 V=V-1
410 IF V>4 THEN 450
420 V=4
430 CALL HCHAR(15,V+1,32)
440 GOTO 470
450 WL=V+1
460 GOTO 480
470 WL=V
480 CALL HCHAR(15,WL,32)
490 CALL HCHAR(16,V,96)
500 SCO=SCO+1
510 IF SCO=100 THEN 640
520 IF SCO=200 THEN 660
530 IF SCO=300 THEN 680
540 IF SCO=400 THEN 700
550 GOTO 270
560 CALL HCHAR(16,V,30)
570 CALL SOUND(50,-5,2)
580 PRINT "VOS VACANCES SONT TERMINEES VOUS RENTREZ
CHEZ VOUS AVEC UNE JAMBE DANS LE PLATRE !"
590 PRINT SCO
600 IF SCO>SCO3 THEN 1040
610 INPUT "VOULEZ-VOUS REJOUER ?":Z$
620 IF Z$="0" THEN 250
630 GOTO 630
640 C$="$ $ $"
650 GOTO 270
660 C$="$ $ $ $"
670 GOTO 270
680 C$="$ $ $ $ $"
690 GOTO 270
700 C$="$ $ $ $ $ $"
710 GOTO 270
720 INPUT "VOTRE NOM ?":N$
730 IF SCO>SCO2 THEN 770
740 N3$=N$
750 SCO3=SCO
760 GOTO 890
770 IF SCO>SCO1 THEN 830
780 N3$=N2$
790 SCO3=SCO2
800 N2$=N$
810 SCO2=SCO
820 GOTO 890
830 N3$=N2$
840 SCO3=SCO2
850 N2$=N1$
860 SCO2=SCO1
870 N1$=N$
880 SCO1=SCO
890 CALL CLEAR

```



```

900 PRINT TAB(9);"*****"
910 PRINT TAB(9);"*HI-SCORES*"
920 PRINT TAB(9);"*****"
930 PRINT
940 PRINT
950 PRINT
960 PRINT N1$;TAB(20);SC01
970 PRINT
980 PRINT N2$;TAB(20);SC02
990 PRINT
1000 PRINT N3$;TAB(20);SC03
1010 PRINT
1020 PRINT
1030 GOTO 610
1040 CALL SOUND(200,392,2)
1050 CALL SOUND(200,392,2)
1060 CALL SOUND(200,392,2)
1070 CALL SOUND(200,440,2)
1080 CALL SOUND(200,494,2)
1090 CALL SOUND(200,440,2)
1100 CALL SOUND(200,392,2)
1110 CALL SOUND(200,494,2)
1120 CALL SOUND(200,440,2)
1130 CALL SOUND(200,440,2)
1140 CALL SOUND(200,392,2)
1150 GOTO 720
1160 PRINT "  LES JEUX 'VD~VIDEO'":
1170 PRINT "  VOUS PRESENTENT:"
1180 FOR I=1 TO 500
1190 NEXT I
1200 FM$="LE SKIEUR"
1210 FOR L=1 TO 5
1220 FOR I=1 TO LEN(FM$)
1230 CALL HCHAR(14,12+I,ASC(SEG$(FM$,I,1)))
1240 NEXT I
1250 FK$="COPYRIGHT~1984"
1260 FOR J=1 TO 14
1270 CALL HCHAR(24,16+J,ASC(SEG$(FK$,J,1)))
1280 NEXT J
1290 CALL HCHAR(14,13,32,9)
1300 NEXT L
1310 PRINT "UTILISEZ ""N"" ET ""M"" POUR LES DEPLACEMENTS."
1320 FOR I=1 TO 500
1330 NEXT I
1340 RETURN

```

COMMENTAIRES :

Ligne 100 à 110 : définition des couleurs écrans
 Ligne 130 à 140 : variables des caractères
 Ligne 142 à 170 : définition des caractères
 Ligne 180 à 200 : initialisation des variables
 Ligne 210 à 250 : initialisation de l'écran
 Ligne 260 à 360 : création des décors à l'écran
 Ligne 370 à 890 : programme principal, teste écran et déplacement
 Ligne 900 à 1030 : sous programme d'impression des scores
 Ligne 1040 à 1150 : sous programme sons
 Ligne 1160 à 1340 : affichage de la présentation

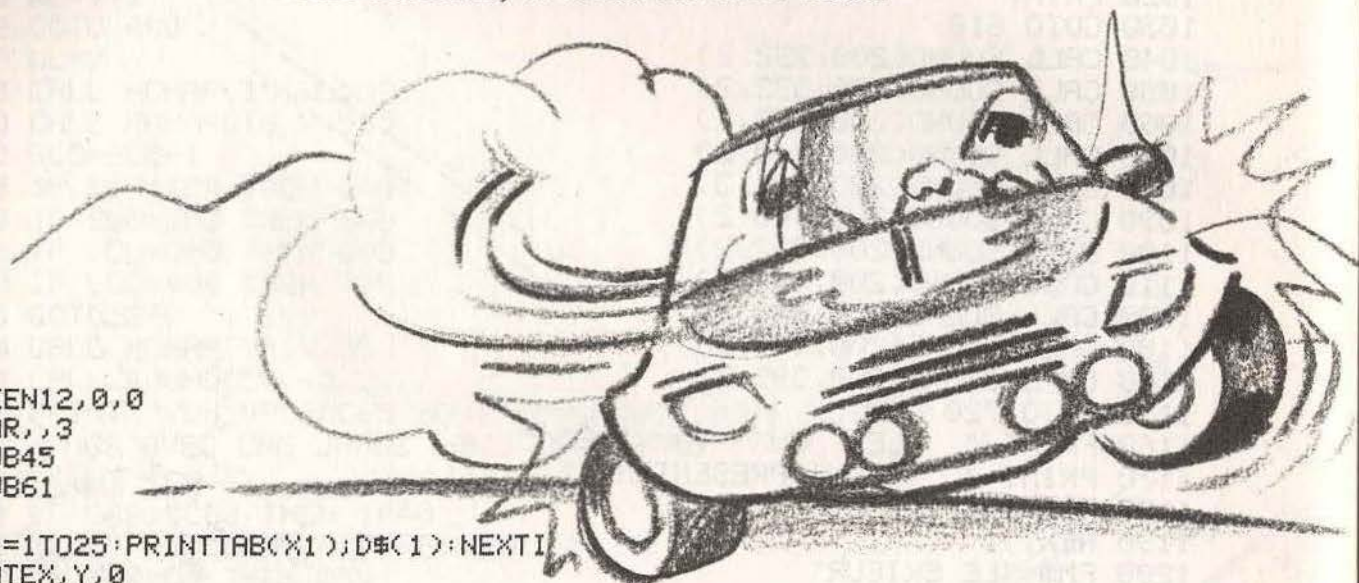
M05

BOLIDES EN FOLIE

Arriverez-vous à terminer l'étape de nuit d'un rallye meurtrier ?

Visibilité réduite, pylônes,
virages brusques que rien ne laisse prévoir,
tout se ligue contre vous.

Heureusement, la force est avec vous !



```

1 SCREEN12,0,0
2 CLEAR,,3
3 GOSUB45
4 GOSUB61
5 CLS
6 FORI=1TO25:PRINTTAB(X1);D$(1):NEXTI
7 LOCATEX,Y,0
8 PRINTGR$(0)
9 REM LA LIGNE SUIVANTE TESTE LES COLLISIONS
10 D=SCREEN(X,1):IFD=0THEN28
11 REM LA LIGNE SUIVANTE TESTE LES SORTIES DE ROUTE
12 IFX>(X1+20-L)THEN28
13 REM LES 3 LIGNES SUIVANTES SERVENT DE TEST CLAVIER
14 C#=INKEY$:IFC#=""THEN17
15 IFC#="Q"THENX=X-1:IFX<1THENX=1ELSE17:GOTO17
16 IFC#="M"THENX=X+1:IFX>38THENX=38
17 KM=KM+.01
18 REM LA LIGNE SUIVANTE EXECUTE LE RETRECISSEMENT DE LA ROUTE
19 IFKM-INT(KM)<.01THENL=L+1:PLAY"03A1L12D0REMIFAMIREDO":IFL>6THENL=6ELSE24:GOTO
24
20 REM LA LIGNE SUIVANTE CHOISIT LA DIRECTION A PRENDRE
21 X1=X1+INT(RND(1)*3)-1
22 IFX1<1THENX1=1
23 IFX1>38THENX1=38
24 LOCATE0,24,0
25 PRINTTAB(X1);D$(L)
26 PLAY"0001L1"
27 GOTO7
28 CLS:PRINT"PERDU"
29 PLAY"05L12D0D0D0"
30 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT"VOUS AVEZ REUSSI A PARCOURIR LA DISTANCEDE ";INT(KM*1
00)/20;" KILOMETRE(S)"
31 PRINT:PRINT:PRINT
32 IFKM<2THENC#="VOUS MANQUEZ D'ENTRAINEMENT !!!":GOTO37
33 IFKM<4THENC#="C'EST DUR DE PEDALER,N'EST-CE-PAS ?!!!":GOTO37
34 IFKM<6THENC#="JE PARIE QUE VOTRE PRENOM EST NICKI ...":GOTO37
35 IFKM<8THENC#="ENGAGEZ VOUS AU PARIS-DAKAR 1986 !!!":GOTO37

```



```

36 C$="JE SUIS CERTAIN QUE VOUS AVEZ TRICHE(E) "
37 PRINTC$:PRINT:PRINT
38 PRINT"VOULEZ VOUS REJOUER ?"
39 A$=INPUT$(3)
40 IFA$="OUI"THEN3
41 IFA$<"NON"THEN39
42 END
43 REM INITIALISATION
44 REM DES CARACTERES PROGRAMMABLES
45 DEFGR$(0)=0,12,30,28,28,12,14,4
46 DEFGR$(1)=8,28,42,73,28,42,8,0
47 DEFGR$(2)=129,66,36,24,24,36,66,129
48 KM=0:X1=16
49 X=20:Y=0:L=1
50 D$(1)=GR$(1)+"          "+GR$(1)
51 D$(2)=GR$(1)+"          "+GR$(1)
52 D$(3)=GR$(2)+"          "+GR$(1)
53 D$(4)=GR$(1)+"          "+GR$(2)
54 D$(5)=GR$(2)+"          "+GR$(2)
55 D$(6)=GR$(2)+"          "+GR$(2)
56 CLS:RETURN
57 :
58 :
59 :
60 REM INSTRUCTIONS
61 PRINT"VOULEZ VOUS DES INSTRUCTIONS ?"
62 GOSUB78
63 IFA$="N"THEN72
64 IFA$="O"THEN66
65 GOTO62
66 CLS
67 PLAY"O3A1D0A2D0A4D0A8D0A16D0A32D0A64D0"
68 PRINT"VOUS ETES DANS UNE VOITURE ET VOUS DEVEZPARCOURIR LE PLUS DE KM SANS SO
RTIR DE LA ROUTE QUI SE RETRECIT PROGRESSIVEMENT"
69 PRINT:PRINT:PRINT
70 PRINT"POUR DIRIGER VOTRE BOLIDE,SERVEZ VOUS          DE LA TOUCHE 'Q' POUR LA GAUCH
E          DE LA TOUCHE 'M' POUR LA DROITE          DE LA TOUCHE 'STOP' POUR GELER
L'ECRAN"
71 LOCATE0,15,0:PRINT"BONNE CHANCE !!!"
72 PRINT:PRINT:PRINT"APPUYEZ SUR D POUR DEMARRER ..."
73 GOSUB78:IFA$<"D"THEN73ELSERETURN
74 :
75 :
76 :
77 REM L'ORDINATEUR ATTEND L'ENFONCEMENT D'UNE TOUCHE ET MET SON CODE DANS A$
78 A$=INPUT$(1):RETURN

```

COMMENTAIRES :

Ligne 1 à 5 : initialisation des variables et de l'écran
 Ligne 10 : teste les collisions
 Ligne 12 : teste la sortie de route
 Ligne 14 à 17 : test du clavier
 Ligne 18 : rétrécissement de la route avec une petite musique
 Ligne 21 à 27 : choix de la direction à prendre
 Ligne 28 à 31 : affichage de la perte du jeu
 Ligne 32 à 37 : choix d'une phrase en fonction du score
 Ligne 38 à 42 : test d'une nouvelle partie
 Ligne 44 à 47 : définition des caractères graphiques
 Ligne 50 à 56 : variable de la route
 Ligne 61 à 78 : explication du jeu

CASSE-COU

Votre bombardier a été touché avant d'avoir mené à bien sa mission.

Peu à peu, il perd de l'altitude.

Tout espoir est-il perdu ?

Conservez votre calme et essayez malgré tout de détruire
le centre névralgique de vos ennemis.

Handicap supplémentaire : vous ne pouvez pas larguer
plus de bombes par passage.

```

1 POKE USR "b",BIN 00100100
2 POKE USR "b"+1,BIN 00100100
3 POKE USR "b"+2,BIN 00011000
4 POKE USR "b"+3,BIN 00111100
5 POKE USR "b"+4,BIN 00111100
6 POKE USR "b"+5,BIN 00111100
7 POKE USR "b"+6,BIN 00111100
8 POKE USR "b"+7,BIN 00011000
9 LET t=0: BORDER 5: PAPER 5: CLS : INK 0: PRINT AT 10,12;"Bombers": PRINT AT
15,5;"Votre mission :destruire la ville , et ,Pour cela vous avez 2 bombes Par P
assa9e . APPuyez sur 0 Pour les faire tomber . APPuyez sur une touche Pour comme
ncer .": PAUSE 0: LET c=0: LET x=0: LET a=0: LET y=1: LET b=0
10 CLS : GO SUB 2000
11 INK 0: LET d=1: LET y=0: LET x=0: DIM a(15)
12 FOR i=1 TO 15: LET a(i)=INT (RND*4)*2+12: NEXT i
13 FOR i=0 TO 20 STEP 2
14 FOR j=a(i/2+1)+1 TO 21
15 PRINT AT j,i;CHR# 144;CHR# 144
16 NEXT j
17 PRINT AT a(i/2+1),i;CHR# 146;CHR# 149
18 NEXT i
20 LET x=x+2
30 IF x>=30 THEN LET x=0: LET d=1: LET y=y+1: LET c=0
32 IF y>=22 THEN CLS : GO TO 10
35 IF a(INT (x/2)+1)<=y THEN GO TO 100
40 INK 2: LET s=1: PRINT AT y,x;CHR# 147;CHR# 148
45 IF INKEY$="0" AND c<2 THEN LET c=c+1: LET a=x: LET s=0: LET b=y+1
50 IF (c<>1 OR c<>2) AND s=1 THEN PAUSE 4: GO TO 65
52 INK 0
55 FOR i=y+1 TO a(INT (x/2)+1)-1: PRINT AT i,a;CHR# 145: PRINT AT i,a;" ": NEX
T i
56 IF c=2 THEN LET c=3
57 LET d=0
60 IF a(INT (x/2)+1)=21 THEN PRINT AT 21,a;" ": LET a(INT (x/2)+1)=22: LET t=
t+1: GO TO 65
64 IF a(INT (x/2)+1)<=20 THEN LET t=t+13: LET a(INT (x/2)+1)=a(INT (x/2)+1)+2:
PRINT AT a(INT (x/2)+1)-2,x;" ": PRINT AT a(INT (x/2)+1)-1,x;" "
65 IF d<>0 THEN PAUSE 5
66 LET d=1
85 PRINT AT y,x;" "
90 GO TO 20
100 CLS : INK 0: PRINT AT 5,4;"VOTRE AVION S'EST ECRASE CON-TRE UN BUILDING LOR
S DE VOTRE MISSION .VOTRE SCORE EST :";t
110 PRINT AT 20,2;"APPuyez sur 0 Pour rejouer ,n Pour arreter ."
120 IF INKEY$="o" THEN GO TO 1
130 IF INKEY$="n" THEN STOP
140 GO TO 120

```

```

2000 POKE USR "a",BIN 11111111
2001 POKE USR "a"+1,BIN 11111111
2002 POKE USR "a"+2,BIN 11111111
2003 POKE USR "a"+3,BIN 11110011
2004 POKE USR "a"+4,BIN 11110011
2005 POKE USR "a"+5,BIN 11110011
2006 POKE USR "a"+6,BIN 11111111
2007 POKE USR "a"+7,BIN 11111111
2010 POKE USR "c",BIN 00000001
2011 POKE USR "c"+1,BIN 00000001
2012 POKE USR "c"+2,BIN 00000001
2013 POKE USR "c"+3,BIN 00000011
2014 POKE USR "c"+4,BIN 00000111
2015 POKE USR "c"+5,BIN 00001111
2016 POKE USR "c"+6,BIN 00111111
2017 POKE USR "c"+7,BIN 11111111
2020 POKE USR "d",BIN 00000000
2021 POKE USR "d"+1,BIN 00000001
2022 POKE USR "d"+2,BIN 10000000
2023 POKE USR "d"+3,BIN 11000001
2024 POKE USR "d"+4,BIN 11111111
2025 POKE USR "d"+5,BIN 11111111
2026 POKE USR "d"+6,BIN 01000000
2027 POKE USR "d"+7,BIN 00000000
2030 POKE USR "e",BIN 00000000
2031 POKE USR "e"+1,BIN 11111000
2032 POKE USR "e"+2,BIN 10010000
2033 POKE USR "e"+3,BIN 11010010
2034 POKE USR "e"+4,BIN 11111010
2035 POKE USR "e"+5,BIN 11111010
2036 POKE USR "e"+6,BIN 11110010
2037 POKE USR "e"+7,BIN 01000000
2040 POKE USR "f",BIN 10000000
2041 POKE USR "f"+1,BIN 10000000
2042 POKE USR "f"+2,BIN 10000000
2043 POKE USR "f"+3,BIN 11000000
2044 POKE USR "f"+4,BIN 11100000
2045 POKE USR "f"+5,BIN 11110000
2046 POKE USR "f"+6,BIN 11111100
2047 POKE USR "f"+7,BIN 11111111
2050 RETURN

```

COMMENTAIRES :

- Ligne 1 à 8 : définition d'un caractère graphique
- Ligne 9 : présentation
- Ligne 12 : choix de la hauteur des immeubles par l'ordinateur
- Ligne 14 à 16 : trace les immeubles
- Ligne 35 : teste si l'avion touche un immeuble
- Ligne 45 : teste le lâché de bombes
- Ligne 55 à 85 : teste si un immeuble est touché, puis en efface une partie si c'est le cas
- Ligne 100 à 140 : l'ordinateur vous demande si vous rejouez
- Ligne 2000 à 2050 : définition des dessins avions, immeubles et bombes

ATARI 600XL

TIR A L'ARC

**Le tir à l'arc exige une concentration parfaite.
Arriverez-vous à égaler les meilleurs archers. Un conseil, n'oubliez pas de compter avec le vent, qui peut dévier vos flèches.**

```

4 GRAPHICS 7:PLOT 114,0:COLOR 3:DRAWTO 140,0:DRAWTO 140,26:DRAWTO 114,26:DRAWTO 114,0
5 POKE 752,1
6 POKE 708,2:POKE 710,4:POKE 709,8
7 GOSUB 500
9 COLOR 3:PLOT 10,48:DRAWTO 20,48
10 FOR I=0 TO 5:PLOT 30+I*10,10:DRAWTO 30+I*10,18:NEXT I
13 FLECHE=7
14 WIND=INT(RND(0)*2):PUISS=INT(RND(0)*10)
15 ? " VENT FORCE ";PUISS;" DIRECTION ";CHR$(27);CHR$(156+WIND)
16 ? "ANGLE      ."
17 ? " SCORE    ";SCORE
18 COLOR 3:PLOT 10,48:DRAWTO 20,48
20 I=0:ANGLE=0

```

```

30 ARC=0:ESSAI=0:TIR=10
50 COLOR 0:PLOT 150,I:DRAWTO 150,I+26
60 COLOR 0:PLOT 149,I+5:DRAWTO 149,I+21
70 COLOR 0:PLOT 148,I+10:DRAWTO 148,I+16
100 I=I+1+(WIND*2-1)*PUISS/20
105 IF I>65 THEN 3000
110 COLOR 1:PLOT 150,I:DRAWTO 150,I+26
120 COLOR 2:PLOT 149,I+5:DRAWTO 149,I+21
130 COLOR 3:PLOT 148,I+10:DRAWTO 148,I+16
140 IF PEEK(53279)=7 AND ESSAI=1 THEN ARC=1
141 IF ARC=1 THEN GOTO 2000
145 IF PEEK(53279)<>7 THEN GOSUB 1000
150 GOTO 50
500 FOR H=0 TO 2:COLOR H+1
501 FOR I=H*5-13 TO 13-H*5:SQ=INT(SQR((13-4*H)^2-I*I+0.1)):PLOT I+127,SQ+13:DRAW
TO I+127,13-SQ
502 NEXT I:NEXT H:RETURN
1000 ESSAI=1:SOUND 0,20,6,1
1010 ANGLE=ANGLE+1:IF ANGLE>9.9 THEN ANGLE=0
1020 POKE 40850,INT(ANGLE)+16
1030 RETURN
2000 SOUND 0,0,0,0:COLOR 0:PLOT TIR,48:DRAWTO TIR+10,48:TIR=TIR+8
2010 COLOR 3:PLOT TIR,48:DRAWTO TIR+10,48:IF TIR>130 THEN 3000
2020 GOTO 50
3000 XX=I-35:YY=2.6*ANGLE
3010 IF ABS(XX)<=13 THEN COLOR 0:PLOT 127+XX,26-YY
3020 FLECHE=FLECHE-1:COLOR 0:PLOT 20+FLECHE*10,10:DRAWTO 20+FLECHE*10,18:YY=YY-1
3:GOSUB 4000
3030 COLOR 0:PLOT 150,I:DRAWTO 150,I+26
3031 COLOR 0:PLOT 149,I+5:DRAWTO 149,I+21
3032 COLOR 0:PLOT 148,I+10:DRAWTO 148,I+16
3040 COLOR 0:PLOT TIR,48:DRAWTO TIR+10,48:TIR=TIR+8
3045 IF FLECHE=0 THEN 5000
3050 GOTO 14
4000 IF XX^2+YY^2<16 THEN SCORE=SCORE+100:RETURN
4010 IF XX^2+YY^2<81 THEN SCORE=SCORE+50:GOTO 6000
4020 IF XX^2+YY^2<169 THEN SCORE=SCORE+10:GOTO 6000
4030 RETURN
5000 ? "      SCORE FINAL :";SCORE
5010 IF PEEK(53279)<>7 THEN RUN
5020 GOTO 5010
6000 SOUND 0,30,8,2:FOR KK=1 TO 10:NEXT KK:SOUND 0,0,0,0:RETURN

```

COMMENTAIRES :

Ligne 4 à 10 : affichage du décor du jeu
Ligne 13 : nombre de flèches disponibles par partie
Ligne 14 : choix aléatoire de la force du vent par l'ordinateur
Ligne 20 à 30 : initialisation des variables
Ligne 50 à 130 : trace la fin du décor de l'écran
Ligne 140 : teste si la touche "START" est pressée
Ligne 500 à 3010 : calcul du tir
Ligne 3030 à 3045 : déplacement de la fleche à l'écran
Ligne 4000 à 4030 : calcul du score en fonction de la position de la fleche
Ligne 5000 : affichage du score après cinq fleches
Ligne 6000 : routine de son

RA PETITES ANNONCES

VENTES

V02/106 - Vends Laser 200 (Secam) + 16 K + Magnéto + manettes de jeux + K7 Basic étendu + nombreux livres : 1 500 F. PB 100 + OR 1 + livre PSI et ETSF : 400 F. **Michel CRESSON**, 153, avenue du Maréchal-Leclerc, 93330 Neuilly-sur-Marne. Tél. : 308.82.48.

V02/107 - Vends échiquier électronique Sensor Chess SCI, excellent état (peu servi) + module hyper moderne, le tout : 1 000 F. **Eric DE MARCHIS**, 4, rue d'Alsace, 92600 Asnières. Tél. : (16) 733.58.09 (après 20 h).

V02/108 - Achète CBM 64, MSX, Spectrum, QL, mais surtout Apple 2e, 2e. Vends Segal-Yeno SC 3 000 + 3 cartouches + lecteur de K7 + Joystick + Basic + manuel + pgs : 2 000 F. **Richard BURY**, 34, avenue Gambetta, 75020 Paris. Tél. : 366.58.13.

V02/109 - Vends, cause changement ordinateur, Laser 200 + ext. 16 K + K7 démonstration, état neuf : valeur 2 100 F, vendu 1 500 F. **Franck FATET**, Mollécey, 71640 Givry. Tél. : (85) 47.17.33.

V02/110 - Vends console CBS Coleco avec K7 Schtroumpfs, Mouse Trap, Donkey-Kong, Gorf, Cosmic, Zaxxon, Subroc, le tout en très bon état : 2 500 F. **Jean-Luc FERRO**, 33, rue des Tillouls, 94370 Sucy-en-Brie. Tél. : (1) 590.39.15.

V02/111 - Vends pour Atari 600, 800 XL, programmes de jeux : Pinball, Zeppelin, Archon, Dimension X, Lode Runner, etc. Liste sur demande : prix intéressants. **Patrice LAUNAY**, 1, allée de Gascogne, 78130 Les Mureaux. Tél. : 474.46.70.

V02/112 - Vends pour CBS Space Panic, Cosmic Avenger, Lady Bug, Looping, Donkey-Kong Junior : 150 F pièce. Zaxxon : 160 F et Atari 600 XL + K7 : 1 500 F. **Philippe**

BOERI, 10, rue Cabit, 94130 Nogent-sur-Marne. Tél. : (1) 524.34.42.

V02/113 - Vends console CBS + K7 : 900 F + multi K7 : 400 F + Super Controller : 300 F + 11 K7 : 200 F l'unité dont Football, Tarzan, Rocky, Frontline, Subroc. **Jean-Claude SAVOURÉ**, 21, rue Antoine-Marie-Colin, 94400 Vitry/Seine. Tél. : (89) 43.39.78.

V02/114 - CBS : 600 F, Turbo : 400 F, Space Fury, Schtroumpf, Lady Bug, Donkey-Kong Jr, Pepper, Mr Do : 150 F, Subroc, Zaxxon, Looping : 200 F, Miner 2049, Pistop : 220 F. **Franck FISCHER**, 27, bd des Nations, 68200 Mulhouse. Tél. : (89) 43.39.78.

V02/115 - Vends XL 600 + ext. mém. + adapt. + magn. + tabl. + poign. jeux + 1 jeu : 3 300 F, jeux dim. X Survivor Dreadnaught : 200 F, PC Spitfire, Ace, Solo Flight : 150 F PC. **Bruno MÉNAGER**, 37, rue des Plantes, bt. 10, appt. 333, 83600 Aulnay-sous-Bois.

V02/116 - Vends TI 99/4A avec manettes jeux documentation et 5 logiciels (Parsec, Munchman, Carwars, Echec, Alligator mix) : le tout 1 200 F. Tél. : (20) 76.73.34 (après 18 h).

V02/117 - Vends console Mattel + 10 K7 (Sharq, Burger-time, Dracula, etc.) : 1 600 F. Intelligence + B 17 + Bomb Sqad : 500 F (à débattre), 1 900 F le tout. Détail possible. **Nicolas SPINOSI**, 33, chemin de Bazemont, 78580 Maule. Tél. : (3) 090.88.57.

V02/118 - Vends Sega Yeno SC 3000 (32 K) + moniteur désassembleur + nombreux programmes + péritel + 1 K7 + manuel Basic PX 2600 à déb. (val. réelle 3 300 F). **Gérard DINS-SY**, « Les Aulnettes », Chemin desANGES, 83470 Saint-Maximin-La-Sainte-Baume. Tél. : (94) 78.09.72.

V02/119 - Vends Atari VCS très bon état + 18 cart. (Dig Dig, Demon att., Gorf, Pac Man, Jungle...) + manettes, ensemble ou séparé, 2 000 F. **Emanuel SERRÉ**, 123, rue de la Tour, 75116 Paris. Tél. : 594.13.55.

V02/120 - Vends M05 + magnéto + crayon opt. + inter. manettes JX + manettes + 5 K7 (Yéti, Intercepteur, Pilot, Stanley, Eliminator) + 3 livres. Valeur 4 300 F, cédé 2 900 F. **Gérard MOISAN**, La Forge Coëtmeuz, 22400 Lamballe. Tél. : (86) 34.37.88.

V02/121 - Vends CBS + Péritel + adapt. antenne + poi-

gnés, Spécial-Rocky + K7 Donkey-Kong, Zaxxon, Frogger, Sobroc, Time Pilot, Frontline, Rocky + notices, 3 000 F. **Patrice BRETAN**, 2, rue du Général-Leclerc, 95410 Grosley. Tél. : (3) 984.06.24.

V02/122 - Vends console Coleco-CBS + cartouches O Bert, Donkey-Kong, Venture, Carnival, Lady-Bug 2 000 F, vendus à part une 2^e cartouche Donkey-Kong 250 F. **Bernard LAFFABRIER**, 24, rue des Vignes, 74240 Gallard. Tél. : (50) 38.12.81.

V02/124 - Vends Commodore 64 Pal (encore sous garantie) + magnéto-cassette + 400 logiciels. Faire offres. **Jean-François LE GUYADER**, 7, Grande-Rue, 78240 Chambois. Tél. : (3) 579.20.29 (après 20 heures).

V02/125 - Vends console CBS Coleco + Donkey-Kong + module Rocky, Baseball, Decathlon, Time Pilot, Wargames... Valeur 4 200 F, sacrifié à 2 800 F, à débattre. **Jean-Marc BELLAÏCHE**, 90, rue de Paris, 83100 Montreuil. Tél. : 287.08.27.

V02/126 - Vends console de jeux Brant 6740 avec 10 K7 n° 43 + 39 + 51 + 42, 41, 30, 44, 15 et Super Cobra, le tout 2 500 F. Prix à l'unité à débattre. **Sébastien BOUTRY**, L'Hay-les-Roses (Val-de-Marne). Tél. : (1) 860.43.40.

V02/127 - Vends Atari 600 XL Pal + magn. 1010 + 4 logiciels + livres de programmes récents (2 mois), cause achat d'un Apple. **Yannick DEMAUX**, 8 B, rue des Vignes Blanches, Carrières/Seine, 78420 Yvelines. Tél. : 915.42.78.

V02/128 - Vends VIC 20 + 1 cartouche 1 200 F ou avec 4 cartouches 1 500 F (Lode Rumer, Ae, Terraguard N, Chopfliter). **Cyril FARINEAU**, 5, Allée des Iris, 78490 Vernouillet-sur-Seine. Tél. : (3) 971.73.84.

V02/129 - Vends Hector I avec manettes jeux + manuel + dictionnaire Basic + 5 logiciels. Valeur 3 500 F, vendu 2 000 F. **Lucien BARDOUILLET**. Tél. : (20) 76.73.34 (après 18 heures).

V02/001 - Vends Spectrum 48 K + Péritel + manettes + interface + magnéto K7 + 30 K7 + manuel + 30 jeux à taper sous garantie (106/85), factures fournies. Prix : 2 800 F. **Raymond PHILIBERT**, 58, rue Jean-Pierre Timboud, 93130 Issy-les-Moulineaux. Tél. : 644.05.87.

V03/002 - Vends Atari 800 XL + lecteur disquettes + manettes + 10 cartouches et disquettes + livres. Etat neuf. Prix intéressant, cause double emploi. **Michel RATAZZI**, 15, rue Lakanal, 75015 Paris. Tél. : 828.34.85.

V03/003 - Vends ou échange programmes Apple II (+ de 300 programmes). **Stéphane PLAZER**, 1, allée de la Boquillette, 78628 L'Etang-la-Ville. Tél. : (03) 918.25.58 ou pour U.T. Patrice (03) 021.15.83.

V03/004 - Atari 800 XL. Vends ou échange de très nombreux programmes jeux et utilitaires (nouveautés). **Léon KRUSZANSKI**, chemin de Marmont, Saint-Laurent-des-Arbres, 30128 Tavel. Tél. : (66) 50.30.50 après 19 h.

V03/006 - Echange nombreux jeux pour Atari 800 XL en K7 ou disq. Possède plus de 200 programmes. **Stéphane BIDOIZE**, 417, route du Médoc, 33520 Bruges (Bordeaux). Tél. : (56) 28.54.24.

V03/007 - Vends ordinateur Adam CBS + K7 + console de jeux + cartouches. Prix : 7 700 F. **Roland BOUTELOUP**, 32, avenue de la Porte de Clichy, 75018 Paris. Tél. : 251.42.93 après 20 h.

V03/008 - Echanges guitare + ampli + méthode rock, blues contre Oric/Atmos, ZX Spectrum 48 K, Atari 800 XL, Commodore 64. Région Paris. **Daniel FINYL**, 81, rue Mademoiselle, 75015 Paris. Tél. : 783.46.12 après 18 h.

V03/009 - Vends console Mattel + 1 K7 en bon état. Le tout au prix intéressant de 500 F à saisir très vite. Réponse assurée. **Jean-François OLIVIER**, square Patenne, 75620 Paris. Tél. : (1) 372.50.20 de 19 h à 21 h de préférence.

V03/010 - Vends CBS (02/84) 1 000 F + K7 Turbo 600 F + Zaxxon 250 F + Cosmic Avenue 250 F + Lady Bug 250 F + Pistop 300 F ou le tout : 2 500 F, prix neuf : 3 300 F. Urgent ! **Pierre Hoinen**, 75013 Paris. Tél. : 580.81.77 après 19 h.

V03/011 - Vends ZX 81 + 16K (03/84) + manuel G. + K7 + programmes. Vendu : 600 F. **Sylvain CELOUDOU**, 28, rue Paulus, 95130 Francportville. Tél. : 414.43.12.

V03/012 - Vends Yeno SC 3000 B (32K RAM) très bon état + 4 cartouches jeux + K7 assembleur 2 300 F. **Jean-Michel NOURRIT**, 9, rue Chailly Guéret, 71000 Maçon. Tél. : (85) 38.14.52.

CBS CARTOUCHES

PITFALL II	259 F
FRANTIC FREEDY	259 F
SPECTRON	259 F
LADY BUG	289 F
SCHTROUMPFS	289 F
VENTURE	289 F
GORF	289 F
DONKEY KONG JR.	289 F
FRONT LINE	289 F
OMEGA RACE	289 F
VICTORY	289 F
GUST BUSTER	289 F
POPEYE	289 F
Q-BERT	289 F
FROGGER	289 F
MOUNTAIN KING	289 F
SPACE FURY	289 F
ROLLOVERTURE	289 F

PEPER II	289 F
COSMIC AVENGER	289 F
OILS WELL	289 F
JAMES BOND	329 F
DESTRUCTOR	329 F
DUKES OF HAZARD	329 F
MINER 2049	329 F
BUMP AND JUMP	329 F
TELLY TURTLE	329 F
PITSTOP	329 F
BURGER-TIME	329 F
K7 digitale ADAM vierge	56 F
Ruban imprimante ADAM	69 F
ROCKY sans poignée	329 F
SUPERCONTROLLER (l'unité)	259 F
CABADGE PATCH KID	329 F
JOYSTICKS	
QUICK SHOT II	149 F

QUICK SHOT III 239 F

LOGICIEL AMSTRAD

MASTER CHESS	119 F
GRAND PRIX DRIVER	119 F
HARRIER ATTACK	119 F
ROLAND IN TIME	119 F
SURVIVOR	119 F
FLIGHT PATH 737	119 F
ROLAND IN THE CAVE	119 F
GESTION FICHIER	130 F
BUDGET FAMILIAL	130 F



BON DE COMMANDE à renvoyer à : LE JEU ÉLECTRONIQUE.

35, rue St-Lazare, 75009 PARIS. Tél. : 16 (1) 874.43.20 ou 68, bis, av. des Minimes, 31000 TOULOUSE. Tél. : 16 (61) 22.60.49.

Nom _____

Adresse _____

Tél. : _____

Code Postal _____ Ville _____

Je désire recevoir le matériel indiqué sur cette commande et je joins le règlement.

Qté	Désignation	Prix TTC
Frais de port		35 F
Offre valable dans la limite des stocks		Total

E02/648 — ZX Spectrum 48 K possède + de 20 jeux dont Atic Atac, Ghostbuster, Alchemist, etc. Envoyer liste de programmes. **Stéphane BAYLE, 18, boulevard des Pyrénées, 31170 Tournefeuille. Tél. : (61) 06.50.31.**

E02/649 — Echange CBS Colecovision + K7 Dr No + supers controlers avec Rocky contre ordinateur ou vends 1.400 F, en vous offrant mon ZX 81. **Stéphane CARTEAUX, 44, rue Custine, 75018 Paris. Tél. : (1) 606.70.40.**

E02/650 — Cherche bon programmes sur Oric 1 Atmos. **Jordi LOYER, 1, avenue du Clos-de-la-Vigne, 77330 Ozoi-la-Ferrière.**

E03/001 — Echange guitare électrique excellent état + amplificateur contre Apple IIc. Serais prêt à verser somme en +. Plus de 3 000 F s'abstenir. **Bruno MOULTOUX, 5 bis, rue du Châlet, 92800 Asnières. Tél. : 791.29.45 (après 18 heures).**

E03/002 — CBM 64 échange 100 super programmes sur K7. Envoyer liste. Réponse assurée par retour du courrier. **Christophe SCHATTNER, 35, rue Gabriel-Péri, 69330 Méryzieu. Tél. : (16) 731.89.22.**

E03/003 — Echange jeux pour CBM 64 + de 100 différents sur K7. **Eric PLAYEZ, 4, Impasse de la Prairie, 91390 Morsang-sur-Orge. Tél. : (16) 944.28.51.**

E03/004 — Atari 800 XL échange logiciels de bonne qualité. Possède Archon, BC'S Quest for Tires, Bruce Lee, Fort Apocalypse, Zenji, Solo Flight, etc. **Franck JEANNIN, 8, rue des Biches, 77200 Croissy-Beaubourg.**

E03/005 — Possesseur CBM 64 échange nombreux programmes toutes sortes (jeux, utilitaires). **Gilles PRUNIER, 26, rue André-Tessier, 94120 Fontenay-sous-Bois. Tél. : (1) 876.81.07.**

E03/006 — Echange CBS + 7 K7 dont Turbo et Tennis contre Commodore 64 ou vends 2500 F (ou échange contre MSX ou 800 XL + Drive) dans toute la France. **Philippe BELLARD, 4, résidence Sous les Ceps, 9, rue Viala, 18000 Bourges. Tél. : (48) 65.83.21.**

E03/007 — Souhaite échanger idées pour venir à bout jeu d'aventure « Eureka ». Débutants s'abstenir. **Emmanuel**

QUANCARD, 13, rue Henri-Collignon, 33200 Bordeaux. Tél. : (56) 52.95.95 (entre 19 et 19 h 30).

E03/008 — Echange console CBS avec 5 K7 DK, Zaxxon, Vanguard, Tennis, Digidug contre un ordinateur. Faire proposition, réponse assurée. **Patrick BOURSON, 75011 Paris. Tél. : (1) 805.80.71.**

E03/009 — Echange plus de 150 programmes pour Spectrum 48 K dont Valhalla, Raid Over Moscow, Match Point, Bruce Lee, Lode Runner, et bien d'autres. **Alexis DROULLOT, 3, chemin d'Hauteville, 21380 Messigny et Vantoux. Tél. : (80) 35.43.83.**

E03/010 — Echange plus de 300 programmes Apple : Arcades (Conan, Zaxxon), Aventure (Epidémie, Time-Zone), Utilitaire (Appelworks), Graphisme, Musique, Langage. **Patrick HAUSSEIN, 45, rue Max-Ernst, 91440 Bure-sur-Yvette. Tél. : (6) 928.72.28.**

E03/011 — Possesseur Oric 1 48 K échange programmes de jeux ou utilitaires. Réponse assurée. **Bernard DELFRAISSY, 52 c, avenue P.-Delprat, 46100 Figeac. Tél. : (65) 34.39.46.**

E03/012 — CBM 64 + 1541 recherche, vends, échange programmes (400). Si possible dans Val-de-Marne, Nord Essonne, Paris. Aussi Finistère Centre. **Eric GUYADER, 144, avenue de Valenton, 94190 Villeneuve-Saint-Georges. Tél. : (16) 389.69.40.**

E03/013 — Echange jeux sur K7 ou disq pour Atari 800 XL. **Maxime PONT, 13, rue des Clématites, 55100 Verdun. Tél. : (28) 84.20.08.**

E03/014 — Echange programmes pour ZX Spectrum 48 K dont (Loros of Miouigne, Cobalt, Balle Match, Scuba...) Bref, j'en ai 12. Faire parvenir vos listes. **Laurent CAMPAGNE, 23, rue de Bellevue, 78200 Mantes-la-Ville. Tél. : (3) 477.50.86.**

E03/015 — Apple, Atari, C 64, Spectrum, IBM. Aidez-moi. Je cherche des tuyaux sur Dallas, Hulk, Sherwood, Le Cassa, Voodoo Castle. Merci. **David CORNIL, 6, allée de l'Elorn, 35760 Saint-Grégoire. Tél. : (99) 68.94.87.**

E03/016 — CBM 64 échange (ou vends) 800 programmes. **Lionel TABARD, 18, rue Passenterie, 42390 Villars. Tél. : (77) 93.08.76.**

E03/017 — Echange programmes pour Commodore 64 sur K7, en possède une centaine parmi les plus connus. Réponse assurée. **Vincent GAUDIN, 11, rue Michaël-Lathamus, 18000 Bourges.**

E03/018 — Amis du Commodore 64 j'échange 280 programmes de haute qualité sur disquettes. Envoyez-moi vos listes. Réponse assurée. A bientôt. **Pascal THULLIER, 11 C, rue de l'Espérance, 08160 Nouvion-sur-Meuse. Tél. : (24) 54.65.40.**

E03/019 — Echange programmes de haute qualité sur CBM 64 — K7 — qui peut m'aider pour « the hobbit » à dépasser mes 12,5 % en score ? Merci d'avance. **Fabien BEDEL, 19, rue Caillaux, 75013 Paris. Tél. : (1) 583.33.17.**

E03/020 — Echange trains électriques, jouets avec nombreux accessoires contre ZX Spectrum. Merci d'avance. **Nicolas WOLFSTIRNA, 6, av. des Tilleuls, 95320 Saint-Leu-la-Forêt. Tél. : (3) 995.68.71 (après 18 h 30).**

E03/021 — CBM 64 + drive et poss. de + 700 programmes, cherche similaires pour échanges de bons programmes. **Philippe BOURAIS, 126, av. de Clichy, 75017 Paris. Tél. : (1) 226.05.68.**

E03/022 — Echange ou vends interface man. prog. contre int. man. pour Spectrum VOS pour Vectrex : Armor Attack, Star Ship, Cosmic Chasm à 100 F ou 250 F les 3. **Vincent LHEUR, 19 bis, av. Aristide-Briand, 93360 NoUILLY-Plaisance (Plateau d'Avron). Tél. : (1) 300.40.71.**

E03/023 — Apple IIe échange et vends jeux utilitaires et documentations (plus de 300 programmes). **Dani GARBARZ, 19, rue Lisfranc, 75020 Paris. Tél. : (1) 366.80.28.**

E03/025 — Echange logiciels CBM 64 (je possède + de 40 jeux (Gyruss, Pooyan, Frogger, Fort Apocalypse, Football, Decathlon, Aztèque...). Sur K7 uniquement. **Stéphane GAMBA, Valet, 70100 Gray. Tél. : (84) 63.25.11.**

E03/025 — Echange ou vends K7 pour CBM 64 : Aztec Challenge, Phoenix, Donkey-Kong, Pit Stop, Pôle Position + 30 autres contre manuels de programmation K7. **Olivier GALLIOT, 30, rue Beigrand, 75020 Paris. Tél. : (1) 797.64.61.**

E03/026 — Echange programmes pour CBM 64 sur disq. ou K7. **Pascal MICHEL, 61, rue Charles-de-Gaulle, 54121 Vandières. Tél. : (8) 381.55.39 (après 18 h ou le dimanche).**

E03/028 — Echange K7 Oric/Atmos parmi les meilleurs (Doggy, Lorigraph, Le Diamant de l'île Maudite, Super-Jeep, Ghost-Gobbler, Chess III, Puzzle, etc. **Naniel DRAI, 12, bd Baptiste-Cayol, 13006 Marseille. Tél. : (91) 073.29.11.**

E03/029 — Echange K7 Atari Zaxxon, Frogger, Cavern of Mars, O'Riley's, Mine Sea, Dragon, Apple Panic, Bruce Lee, contre tout micro ou K7 Atari (ou CBS). **Jean-Pierre DUPERREY, 6, rue Racine, 95160 Montmorsency.**

E03/030 — Echange programmes haute qualité, pour Oric/Atmos (+ de 50). Ex. : Doggy, Super-Jeep, Flipper, l'île Maudite, Lancelot, Chess II, Defense Force, Puzzle. **Frédéric DRAI, 12, bd Baptiste-Cayol, 13006 Marseille. Tél. : (11) 73.28.11.**

E03/031 — Oric/Atmos échange programmes tous genres. Cherche possesseurs de Modem. Echange également programmes pour Apple 2e. **Jérôme DARNAUDET, 59, 3^e Avenue, 60260 Lamorlaye. Tél. : (4) 421.53.26.**

E03/032 — Urgent ! Echange programmes pour Oric 1 (ou Atmos), aventure, action... Envoyez-moi vite votre liste. **François GILLES, 20, rue d'Alleray, 75015 Paris. Tél. : (1) 828.04.18 (après 19 heures).**

E03/033 — Echange ou vends nombreux jeux récents pour CBM 64. Cherche notices Toll et Simon's Basic. **Vincent LIESSE, Marchasseau Lalande-de-Pompol, 33500 Libourne. Tél. : (57) 51.09.78.**

E03/034 — Atariens, j'échange pour 600 XL, 800 XL, jeux sur K7 (Bruce Lee, Fort Apocalypse...). **Benoît SEVCIK, 45, rue Rossini, 11100 Narbonne. Tél. : (68) 32.75.14.**

E03/035 — Echange sur Oric jeux de qualité (aventure surtout) contre autres jeux ou même contre Pleyer de Donjon et Dragon. **LIONEL. Tél. : (1) 364.27.80.**

E03/036 — Commodore 64 cherche personnes pour échanger jeux sur K7 (uniquement). Envoyez vos listes par la poste ou par téléphone. **Franck RICCI, 4, allée des Rosiers, 55100 Verdun (Meuse). Tél. : 84.40.06.**

VIDEOTROC

NOS PRIX NEUFS !

MSX CANON V20 + 1 jeu	2 980 F
IMPRIMANTE MSX CANON	1 990 F
COMMODORE 64 PAL + 1 jeu	2 290 F
COMMODORE 64 PERITEL + 1 jeu	2 690 F
FLOPPY DISK 1541	2 590 F
AMSTRAD CPC 464 moniteur vert + 3 jeux	2 990 F
AMSTRAD CPC 464 moniteur couleurs + 3 jeux	4 490 F
MONITEUR ZENITH	950 F
MONITEUR COULEUR FIDELY CM15	2 590 F
MAGNETO ORDINATEURS	299 F
DISQUETTES PAR 10	139 F
QUICKSHOT II	120 F
CONSOLE CBS	1 190 F
JOYSTICK HIGH SCORE	295 F
+ ATARI, SPECTRUM, ORIC, Etc.	

2000 jeux !!!



89 bis, rue de Charenton
75012 Paris
Tél. : 342.18.54

OUVERT DU MARDI AU SAMEDI
DE 10 H A 19 H
Métro : Gare de Lyon et Ledru-Rollin

VENTE PAR CORRESPONDANCE

• désire recevoir

- une documentation sur VIDEOTROC
(joindre une enveloppe timbrée)
- le catalogue 600 jeux
(joindre 20 F en timbres ou par chèque)

NOM

PRENOM

ADRESSE

VILLE CODE POSTAL

DA PETITES ANNONCES

Atari 600 XL ou 800 (disq.), envoyer liste (réponse assurée).
Je cherche aussi un modem. Régis NAJZMAN, 101, Cité
St-Georges-Bataillon E. Schoelcher, 97233 Martinique.
Tél. : 70.5898.

E01/50 — Echange Oric Atmos + lecteur de K7 + jeux
(11/84) contre lecteur disquettes pour Commodore 64, en
bon état de marche. Stéphane CORBEL, 40, rue du
maréchal-Juin, 35250 Cancale. Tél. : (99) 83.84.25,
après 19 h.

E01/51 — Echange VCS 2600 + 2 K7 contre micro 800,
800 XL, ou Commodore 64, ou Oric 1/Atmos ou Spectrum
48 K + magnéto + K7. Olivier KORNER, 4, rue de
Dorans-Barmont, 90400 Danjoutin. Tél. : (84) 56.00.47,
après 18 h, demandez Olivier.

E01/52 — Echange programmes pour CBM 64 sur K7 exclu-
sivement. Réponse assurée. Christophe CHAMPION,
7, rue de Grenoble (tour), 94140 Alfortville. Tél. : 378.70.82.

E01/53 — Echange console VCS 2600 + 5 K7 contre 3 K7
pour CBS Coleovision. Yolande BADINA, 3, rue Thomas-
Beccquet, 67500 Haguenau Bas-Rhin. Tél. : (88) 93.99.84.

E01/54 — Echange multi-adaptateur de K7 pour CBS con-
tre turbo + module de pilotage ou Rocky + Super

Controler. Pascal MAHIEUX, 2, rue Rossini, apt. 45. 02100
Saint-Quentin.

E01/55 — Echange K7 Atari Tennis avec boîte et mode
d'emploi contre K7 CBS ou autre. N'accepte pas d'échange
par la poste. Cyril BINET, 48, rue Pierre-Charron, 75008
Paris. Tél. : 720.33.35.

E01/56 — Commodore 64 et Vic 20 échange très nombreux
programmes pour haut niveau : jeux, utilitaires... Tous en
L.M. Réponse assurée à toute lettre. Michel BAUMGART-
NER, 43, rue des Alpes, 68270 Wittenheim. Tél. :
(89) 53.73.93.

E01/57 — Possesseur CBM 64 recherche contacts pour
échange programmes sur K7. Arnaud COURTECUISSÉ,
5, rue des Noyes, 78450 Villepreux. Tél. : (20) 056.20.17.

E01/58 — Echange nombreux logiciels Apple II. Envoyer
votre liste. Réponse assurée. Jean-Marc DRAPIER,
L'Ordière-les-Clouzeaux, Nieul-le-Dolent.

E01/59 — CBM 64 : échange programmes tous genres +
documentation. Possède 200 programmes + documenta-
tion. Michel PLACE, Les Courtaz Habère-Poche, 74420
Boège.

E01/60 — Recherche Tilt n° 13 ou échange Tilt n° 14 contre

Tilt n° 13, t.b.é. Urgent. Sébastien BREMONT, 13, Allée
des Comtes-de-Montfort, 78610 Auffargis. Tél. :
(3) 494.84.64, après 18 h.

E01/61 — Echange contre disquettes vierges + de
500 programmes L.M. récents sur CBM 64 ou sur TRS 80
mod. 4 (700). Envoyez vos propositions. Philippe LABIAU,
54, rue du Calvaire, 59510 Hem.

E01/62 — Echange programmes pour CBM 64 sur K7. En
posède + de 100. Envoyez votre liste. Lionel HERVET,
1, rue du Catelet, 02760 Holnon.

E01/63 — Echange programmes pour CBM 64 sur K7. En
posède + de 100. Envoyez votre liste. Lionel HERVET,
1, rue du Catelet, 02760 Holnon.

E01/64 — Commodore 64 : échange 5 programmes de jeux
sur K7. Envoyez votre liste. Fabrice BENOIT, 8, rue des
Orpailleurs, 67100 Strasbourg. Tél. : (88) 79.25.11.

E01/65 — Echange programmes pour CBM 64 sur K7. En
posède + de 100. Envoyez votre liste. Lionel HERVET,
1, rue du Catelet, 02760 Holnon.

E01/66 — Recherche/échange programmes pour Apple IIe.
Cherche Pôle Position, Bruce Lee (possède Zaxxon, Lode

Runner, Galaxian, Version Calc...). Patrick CHAUVIGNE,
92 bis, boulevard Laënnec, 44600 Saint-Nazaire. Tél. :
(40) 70.82.70.

E01/67 — Echange 5 jeux électroniques (2 faces, 3 faces)
contre VCS Atari sans K7. Paie frais de transport. Frédéric
BERCE, 14, rue de la Gouttière, 78640 Neuaplle-le-
Château. Tél. : (3) 489.07.03, après 19 h.

E01/68 — Echange Mattel Intellivision avec 5 K7 : Snafu, Sea
Battle, Soccer, Space Armada, Star Strike, contre C 64 avec
K7, programmes, etc. Laurent ENSAY, 48, rue du Con-
seil, 1050 Bruxelles (Belgique).

E01/69 — Echange pour CBS Coleovision K7 Frantic Freddy
neuve, contre autre K7 CBS. Laurent SCHNEIDER, 3, rue
de la Côte-du-Théâtre, Lavault-Sainte-Anne, 03310 Neris-
les-Bains. Tél. : (70) 29.29.89.

E01/70 — Echange Mattel + 21 K7 contre ZX Spectrum
48 K péritel en bon état avec magnétophone et manettes
joystick. Thierry NOLOT, 36, Chemin de Mealy, 94000
Créteil. Tél. : 339.10.86.

E01/71 — Echange interface CGV PHS 60 péritel-UHF
contre imprimante Spectrum. Gilles MARION, 27, avenue
Evariste-de-Parry, 95250 Beauchamp. Tél. : (3) 960.83.44.



IMPORTANT!

Désormais, nous sommes dans l'obligation de vous demander une participation aux frais forfaitaire de 65 F pour toutes les catégories de petites annonces (**achats et vente, échanges, clubs et tournois**). Nous avons pris cette décision de manière à assurer à nos lecteurs un meilleur service. Afin de publier rapidement vos annonces payantes, celles-ci devront parvenir à la rédaction avant le 15 du mois précédent la parution. La parution des annonces reçues après cette date sera automatiquement reportée au numéro suivant.

Pour toute insertion, écrire dans les cases ci-dessous en caractère d'imprimerie le texte de

vos annonces (une lettre par case, une case pour chaque espace, avec un maximum de 8 lignes).

Les petites annonces ne peuvent être domiciliées au journal : vous devez donc inscrire votre nom, votre adresse ou toutes autres coordonnées permettant de vous contacter directement.

Vous joindrez pour chaque annonce 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.

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Ne rien inscrire dans ces cases.

RUBRIQUE CHOISIE :

- ACHATS
- VENTES
- ÉCHANGES
- CLUBS
- TOURNOIS

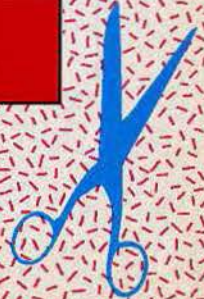
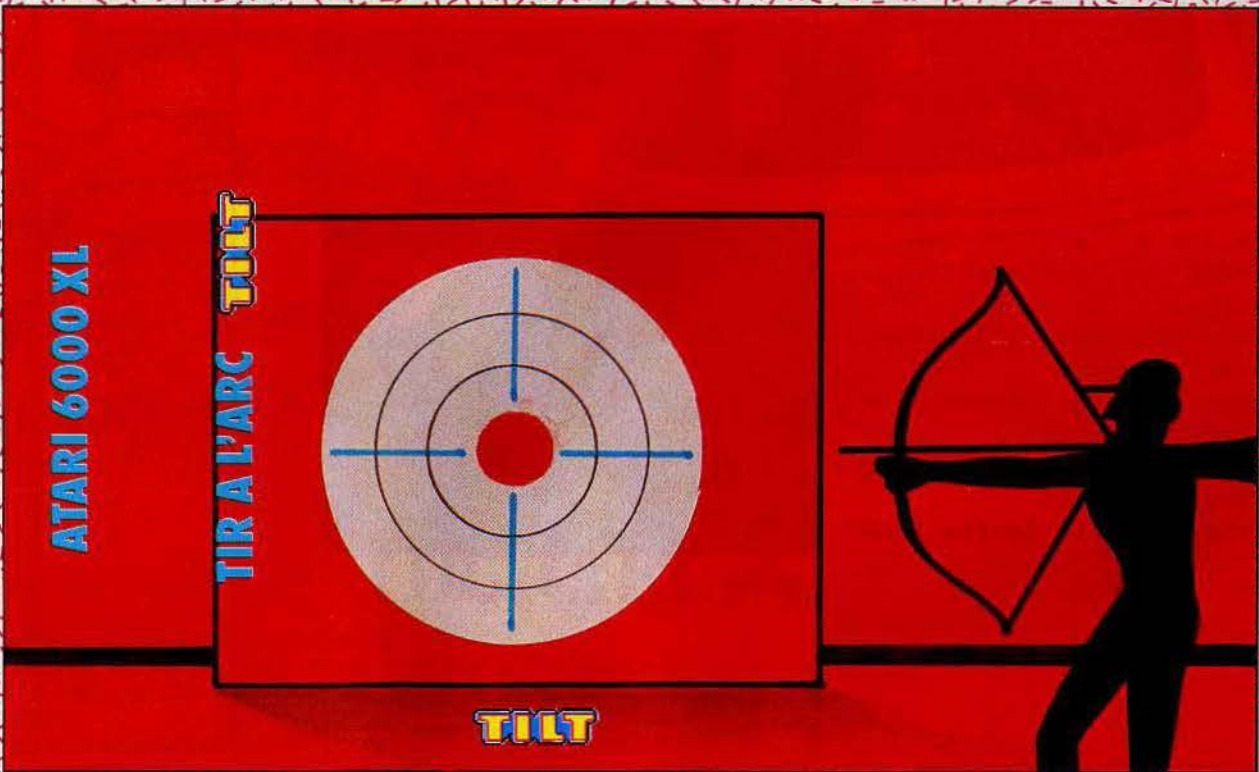
DEMANDE D'INSERTION

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

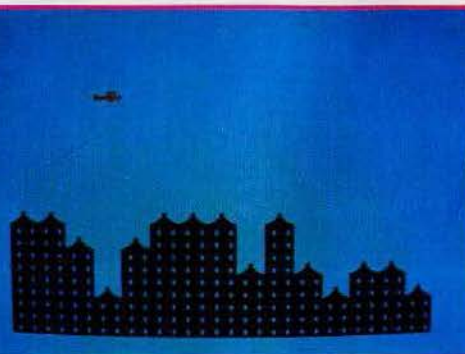
NOM :																			
PRÉNOM :																			
ADRESSE :																			
TÉL. :																			

C A S S E T T E S

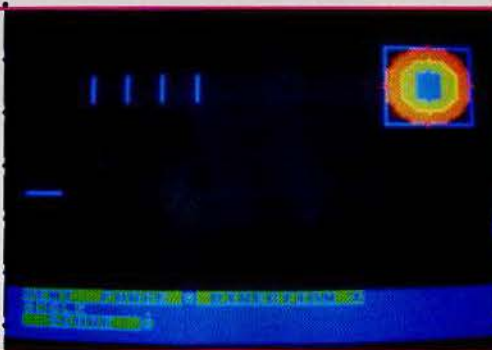
SURPRISES



A bord de votre bombardier,
essayez de détruire
le centre névralgique
ennemi.
Attention, vous ne pouvez
pas larguer plus de
deux bombes par passage et
vos réservoirs sont vides.
Pour tirer,
utilisez la touche 0.



Le tir à l'arc
exige une concentration
parfaite.
N'oubliez pas de compter
avec le vent,
qui risque de dévier
votre trajectoire.
Pour décocher une flèche,
il vous suffit
de presser la touche START.



COUP D'ŒIL



Bridge player: pour bridgeur d'écran, un jeu utilisant les conventions de *Stayman* et *Blackwood* auxquelles les propriétaires de *Spectrum* ont pu s'initier. (K7 CP Software pour Amstrad - Intérêt: ★★★ - Prix: B)



Echec 3.7: à vous de mater votre MO 5, vous avez le choix parmi 24 niveaux de jeu et la possibilité de sauvegarder la partie pour réoxygéner vos méninges. (K7 Cobra-soft pour MO 5 - Intérêt: ★★★★★ - Prix: B)



Le diamant de Kheops: plus jeu d'action que logique, d'aventure, ce programme fait appel à l'adresse (rapidité de vos déplacements) et à la patience. (K7 Sprites pour *Oric II/Atmos* - Intérêt: ★★★ - Prix: B)



Manic miner: Willy, le mineur nous emmène 20000 lieues sous les terres conquérir des trésors. Un grand classique. (K7 Software projets pour MSX - Intérêt: ★★★ - Prix: B)

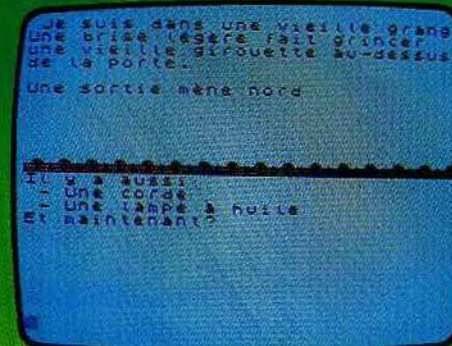
Cartouches célèbres sur consoles aujourd'hui disponibles pour nos micro-ordinateurs, futures stars en jupon. Voici un bref panorama des nouveautés du mois. Pour ceux qui veulent tout savoir...



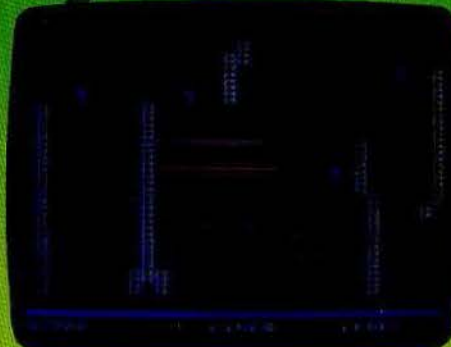
Don't Press the Letter Q: neuf joueurs pourront participer à ce jeu qui, bien que classique, ne manque pas de complexité. (K7 LuK/No Man's Land pour *Oric II/Atmos* - Intérêt: ★★★★★ - Prix: A)



Frelon: pour passer par les tanks et avions ennemis, parviendrez-vous à ouvrir la route à votre armée?... Un logiciel 100% action. (K7 Lorticiels pour *Oric II/Atmos* - Intérêt: ★★★ - Prix: B)



La ville fantôme: vous êtes au Far West et vous devez retrouver une mine d'or. Un bon programme d'initiation aux jeux d'aventure. (K7 Les Aventures/Coconut pour *Spectrum 48 K* - Intérêt: ★★★★★ - Prix: A)



Lode Runner: parcourez les différents étages du monde souterrain pour vous approprier les lingots d'or. (K7 Software Projects/Run Informatique pour *Spectrum 48 K* - Intérêt: ★★★★★ - Prix: A)



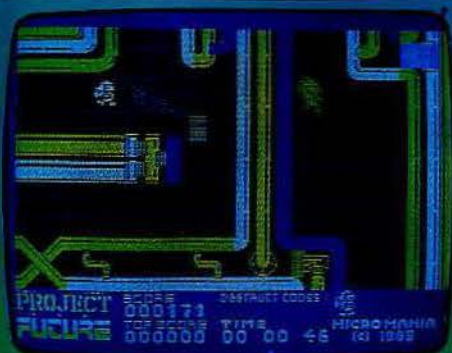
Lombrix: guidez le ver dans le labyrinthe. Mais prenez-garde qu'en grandissant, il ne soit pas amené à se dévorer lui-même. (K7 Ere Informatique pour *Spectrum 48 K* - Intérêt: ★★★★★ - Prix: A)



Match point: à vous les *lobs*, *passing-shots* et autres *aces*. Enfin la version pour C 64 de ce très bon jeu qui a obtenu un Tilt d'or sur *Spectrum*. (K7 Pson pour C 64 - Intérêt: ★★★★★ - Prix: B)



Mudpies: parcourez les différents écrans et récupérez toutes les tartes que vous pourrez découvrir, sans vous faire capturer. (K7 Microdeal/Goal Computer pour *Dragon 32* - Intérêt: ★★★ - Prix: B)



Project future : vous devez retrouver les huit codes de destruction dispersés dans les 256 salles du vaisseau, malgré les nombreux gardiens. (K7 Micromania/Gocomut pour Spectrum 48 K - Intérêt : ★★★★★ - Prix : A)



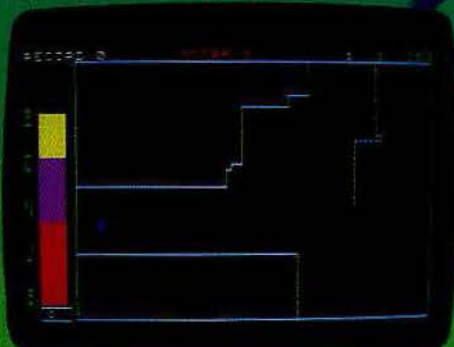
Raid over Moscow : cette adaptation (voir Till n° 20) est un peu moins performante graphiquement, mais reste bonne. (K7 U.S. Gold/No Man's Land pour Spectrum 48 K - Intérêt : ★★★★★ - Prix : B)



Sargol : une bataille intergalactique des plus mouvementée. Les graphismes 3 D sont excellents et l'animation ne manque pas de vitalité. (K7 Synsoft/No Man's Land pour C 64 - Intérêt : ★★★★★ - Prix : B)



Série noire : la victime habite au 21. Parviendrez-vous à la tuer, à lui voler ses économies et à embrasser l'âme de votre cœur. (K7 Microapplication pour Amstrad - Intérêt : ★★★★★ - Prix : B)



Spix : trois degrés de difficulté pour ce logiciel où seules l'adresse et la stratégie de vos déplacements vous apporteront le succès. (K7 Infogrammas pour MO 5 et TO 7 (+ 16 K) - Intérêt : ★★★ - Prix : B)



Starblitz : le graphisme de ce jeu d'action est d'une qualité qui laisse plus de place à l'adresse et à la stratégie qu'à l'action. (Disquette U.S. Gold/No Man's Land pour C 64 - Intérêt : ★★★★★ - Prix : B)



The house of Jack Bullt : adresse et persévérance pour cette vingtaine de tableaux, au graphisme éloquent. (K7 TCS Computer/Run Informatique pour C 64 - Intérêt : ★★★ - Prix : B)



The witch's Cauldron : une sorcière vous a transformé en crapaud ! Un bon jeu d'aventure, aux graphismes de qualité. (K7 Mikro-Gen/Ren Informatique pour Spectrum 48 K - Intérêt : ★★★★★ - Prix : B)



Double in store : dans un grand magasin, votre but est de collecter l'argent des caisses enregistrees. Un jeu mouvementé. Graphisme convainquant. (K7 Orpheus pour Oric // Atmos - Intérêt : ★★★ - Prix : A)



Tube way army : vous devez vous infiltrer au milieu des lignes ennemies et détruire leurs installations. Une bonne version de Scramble. (K7 Cristal/Goal Computer pour Dragon 32 - Intérêt : ★★★★★ - Prix : B)



Vega : un jeu 100 % en langage machine qui vous fait parcourir 50 étapes et essayer 50 attaques. Vous circulez dans un véhicule polymorphe. (K7 Loricels pour C 64 - Intérêt : ★★★ - Prix : n.c.)



Zaxxon : cette adaptation n'est pas une complète réussite et les graphismes paraissent un peu ternes à côté des versions originales. (K7 Sega/No Man's Land pour Spectrum 48 K - Intérêt : ★★★★★ - Prix : B)

SQUALE

COMME UN POISSON DANS LA MICRO

Le Squalle : un nom de tueur pour un micro-ordinateur breton qui compte bien planter ses crocs dans le marché très disputé de la micro familiale et semi-professionnelle. Ses 92 ko de mémoire, son modem incorporé et son prix modeste constituent des armes redoutables. Pour en savoir plus, Tilt l'a affronté.



C'est à l'occasion de Micro-expo en février dernier que la petite société Appolo 7 soutenue par l'ANVAR (fondation nationale d'aide à l'innovation) présentait le *Squalle* au public. Deux mois plus tard, le requin est disponible un peu partout en France, dans les grandes surfaces comme dans les magasins spécialisés, pour un prix très compétitif. Une distribution rondement menée.

Dès le premier regard, le *Squalle* dévoile ses liens de parenté avec son homonyme des mers : gris souris, aileron en avant il dégage une impression de solidité, de sérieux, voire d'austérité avec son boîtier métallique. S'il ne se distingue pas par un design gai, il a le mérite d'inspirer la confiance.

Côté face : un clavier mécanique déroutant parce que pentu, comme celui des machines à écrire. Inspiré de celui de l'IBM PC, il affiche 55 touches, dont 11 fonctions, noi-

TILTOSCOPE

Esthétique : ★ ★
Prise en main : ★ ★ ★
Clavier : ★ ★ ★
Graphisme : ★ ★ ★ ★ ★
Son : ★ ★ ★ ★ ★
Facilité de programmation : ★ ★ ★ ★ ★
Fiabilité chargement : ★ ★ ★
Fiabilité K7 : —
Stylo optique : —
Joystick : —
Ludothèque : ★ ★
Bibliographie : « A la découverte du Squalle »
Manuel : ★
Qualité-Prix : ★ ★ ★ ★ ★

res (4 flèches de déplacement), 43 alpha-numériques grises, une touche « Reset » bleue et — surprise — pas d'accentuation :

une caractéristique embarrassante quand on est un micro de nationalité française. La frappe s'avère agréable quoique les touches s'identifient mal (mêmes dimensions) et un « Return » qui voisine dangereusement avec un « Delete » et surtout un « Reset ». Prenez garde aux doigts étourdis, si vous vous trompez, vous êtes quitte pour tout recommencer.

Du requin donc, le *Squalle* garde l'aileron qui assure la fonction d'entrée « Rompack ». C'est ici que vient s'enficher la cartouche du Basic. Il est vrai qu'avec un Basic séparé, le *Squalle* apparaît un peu démodé et pas très pratique.

Un modem intégré

Si l'on retourne la bête, une heureuse surprise nous attend : une liaison de communication aux normes Minitel et Transpac. En effet le *Squalle*, seul micro de France à ▶



renfermer un modem, se transforme à volonté, grâce à une carte liaison Minitel disponible, en Minitel « intelligent » capable de traiter de l'information et en terminal avec possibilité d'accès aux banques de données, aux centres de calculs et aux réseaux internationaux. Le modem retenu est le « pavé » Thomson 7510 homologué, qui travaille, à l'émission, à une vitesse de 1 200 bauds (semi-duplex) et de 75 bauds (usage minitel). Un très gros atout à un faible prix. Pour mémoire, un modem de ce type vaut en lui-même plus de 1 000 F. Autre particularité agréable, le *Squale* ne requiert pas d'interface pour qui veut le connecter à un minicassette normal (prise Din 5 broches), à deux joysticks de type Atari (2 Cannon DBS) ainsi qu'une imprimante ou à une table traçante de type Centronics (Cannon DB 15). Reste encore une sortie vidéo et bus d'extension (Cannon DB 25). Point n'est besoin de prendre des pincettes pour effectuer le branchement, les prises sont en béton. En revanche, le câble péritel pêche par sa courte taille. L'alimentation est intégrée. Les entrailles du *Squale* recèlent un microprocesseur qui a déjà fait ses preuves sur la *MO 5*, à savoir le 6809.

La ROM (mémoire morte) s'élève à 4 ko réservés au moniteur résidant et la RAM

92 ko, un record pour les micros français, qui met le kilo octet à la portée de toutes les bourses. Les passionnés de dessin vont être aux nues, le graphisme mobilise 32 ko. Il en reste à peu près autant pour la programmation.

Si en mode texte on ne bénéficie que d'un affichage de 25 lignes de 50 caractères, en mode graphique, les 256 x 256 pixels combinés aux 16 couleurs adressables point par point confèrent une qualité d'image excellente. De même le S-Basic, fort de ses 125 instructions, fait figure de langage musclé. Il est géré par le Flex 09, un système d'exploitation peu connu en Europe, bien qu'équipant le *Goupil 3*. Puissant, le Flex 09 permet un accès direct en langage machine.

Graphisme à gogo

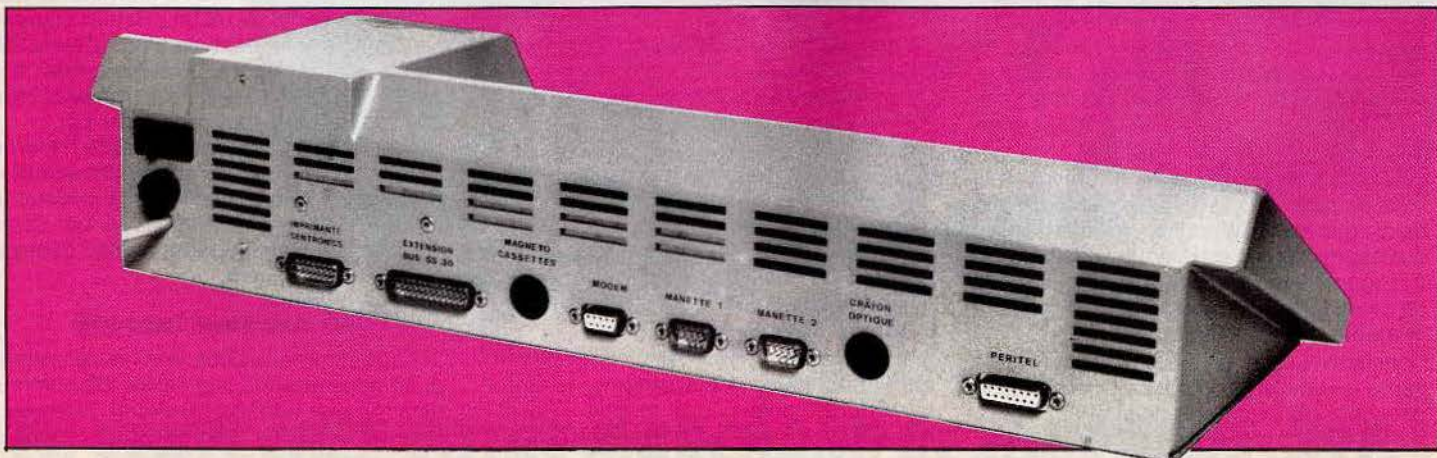
Côté graphisme le S-Basic nous ouvre les portes de l'Eldorado. A l'aide d'« Arc » vous tracez des arcs de cercle ou des cercles complets, avec « Dash » vous changez la nature du tracé, grâce à « Plot » vous pourrez afficher sélectivement un point à l'écran et tracer des segments de droite. « Window » définit une fenêtre rectangulaire de tracé graphique. Originalité : la fonction « Symbol » permet d'afficher des textes de tailles variables et « Text » provoque la permutation des écrans graphiques et du texte. Pas de « Sprite » dans ce S-Basic mais une instruction large « Draw » qui permet de dessiner des petits motifs répétitifs, de les faire pivoter. Les possibilités d'animation restent malgré tout réduites.

Vague déconvenue lorsque le doigt plein d'espoir, le manuel à proximité, on tente de passer à l'action. On commence à se mélanger les pinceaux dans les couleurs. Le code du jaune sort en réalité du rouge... le tir est vite rectifié. Cela devient plus gênant lorsqu'on se met en tête d'exploiter la super fonction « Draw », et de rentrer la chaîne alphanumérique qui définira la figure. Résultat : nul. On se rend compte alors que la syntaxe mentionnée par le



manuel n'est pas la bonne et que, contrairement à toute indication, l'instruction « Draw » doit être suivie d'une lettre correspondant au cadran dans lequel on désire placer le vecteur et d'un chiffre (1, 2, 3) représentant la dimension du segment (par exemple : Draw « A33... »).

Même chanson en ce qui concerne la musique. La rumeur indique que le *Squale* possède un synthétiseur 3 voies, 5 octaves ; le guide du Basic n'en pipe mot. Rassurez-vous, vous arriverez à tirer autre chose que des « bips » de votre *Squale* en tapant un simple « Play ». « o2 n2 v9 t2 aa bb cc dd » ou « o » représente les octaves, « n » la durée, « v » le volume et « t » le temps. Tous s'échelonnent de 1 à 9. C'est simple, mais il faut le savoir. Si vous découvrez les trois lignes de syntaxe perdues, vous pourrez même convertir votre *Squale* en *Key Board*. Bref, pas besoin d'aller plus loin, le *Squale* offre des potentialités énormes à l'utilisateur pour peu que ce dernier sache lire entre les lignes ou qu'il ait une bonne expérience du Basic. Le guide, le mot est abusif, s'avère déplorable : sept pages sibyllines de manuel d'utilisation et 235 pages de guide Basic écrites en pattes de mouche. Ne voyons là qu'une erreur de jeunesse, qu'Appollo devrait réparer en sortant un livre : « Le Squale et son univers » suivi d'ici



peu par un « 102 programmes pour le Squalo ». Parallèlement au Basic, le *Squalo* accepte aussi le Logo, le Pascal (en juin), l'Assembleur éditeur, le Forth et le langage C que l'on doit, comme le Basic, charger sur disquette ou cartouche.

La ronde des périphériques

Pour un nouveau venu, il offre une gamme de périphériques et d'accessoires assez étoffée. Dans sa garde-robe on dénombre deux moniteurs, couleur et monochrome ainsi que deux imprimantes. L'une « Qualité courrier » N/B de 80 colonnes, l'autre graphique à quatre couleurs et 40 colonnes. Sans compter les joysticks, le magnétophone, le lecteur de disquettes 5 pouces 1/4 double face, double densité comme le boîtier d'extension 8 slots bus SS30. Ce dernier permet d'enficher huit cartes supplémentaires sur la mémoire centrale et d'y insérer deux lecteurs de disquettes. Parmi les cartes disponibles, des « gadgets » comme cette carte « horlogerie-calendrier » mais aussi une carte RS 232 C (connexion toutes imprimantes et modem), une IEEE 488 (connexion table traçante), une carte entrée analogique, un synthétiseur de parole, une SQ text (traitement de texte), une carte de contrôleur de disquettes et sous peu, une mémoire RAM de 256 ko. Les performances font un bond en avant.

Parmi les logiciels « sérieux », mentionnons une disquette qui, moyennant 900 F environ, effectuera le traitement de texte — avec caractères accentués enfin — sur 40 ou 80 colonnes. C'est cher payer l'accent !

Les jeux d'un requin

Sprites, Hatier, Loricel constituent les fournisseurs d'Appolo 7, c'est-à-dire que l'on trouvera des logiciels éducatifs, comme des jeux. Environ une vingtaine pour ces derniers, selon le constructeur : dix d'arcade, deux de rôle et le reste de réflexion, disponibles, suivant leur titre, sur cassette, disquette ou cartouche. Sept nouveaux jeux signés Sprites devraient bientôt voir le jour. Nous avons essayé un logiciel de chaque catégorie. Dans le genre « éducatif » *Le compte est bon* fait carburer les neurones comme dans la célèbre émission télévisée. Il faut chercher à retrouver, par un calcul mental savant, un chiffre affiché au hasard pour coiffer le micro au poteau. Classique mais efficace. *Math Squalo* devrait sortir en juin. Le *Squalo*, qui fait les yeux doux à l'Education nationale (il est homologué) va certainement développer cet aspect. Au rang des logiciels d'enrichissement personnel, *Biorythme*, à la manière de Madame Soleil, vous indique vos jours « sans », ou il est préférable de rester au lit avec un bon Tilt et les jours « avec », grâce à des courbes de conditions physiques, émotionnelles et intellectuelles. Amusant. *SQ'Art*, *Echecs*,

RADIOSCOPIE

Origine : France
Connexion T.V. : Péritel ou moniteur prise antenne avec adaptateur SECAM
Microprocesseur : 6809
Mémoire vive : 92 K dont 32 K pour graphisme
Mémoire morte : 4 K pour le moniteur résidant
Extension Ram : carte 256 K à venir
Affichage : 25 lignes de 40 caractères (utilisation sur TV)
Haute résolution : 256 x 256 pixels avec 16 couleurs adressables point par point
Couleur : 16
Son : synthétiseur de son à 3 voies sur 5 octaves et générateur de bruits
Entrée cartouche : oui
Crayon optique : oui (option)
Lecteur disquettes : oui
Modem : oui, branchement ligne téléphonique normes minitel/tranpac
Dimensions : 50 x 19,5 x 10 cm poids : 3 kg
Prix : 3 450 F (moniteur couleur 3 120 F, monochrome 1 200 F, bus extension 1 360 F, lecteur de disquettes 5 pouces 1/4 2 500 F)

et bientôt *Musique* complètent la liste. Au chapitre « Loisirs », *Poker* vous emmène faire une partie de cartes et dans la même veine, on trouve *Casino*, *Mordorak*, une poursuite spatiale, *Sagor*, un sauvetage par vaisseau spatial, *Bataille navale*, *Requin* un festin de petits poissons, *Cric-croc*, un « Batman » rigolo, plus un morpion en trois dimensions, un mastermind et un « Puissance 4 ». Le *SQ volume 3D*, plus professionnel, permet de visualiser des objets en trois dimensions avec perspective et possibilité de déplacement dans l'espace. Du consistant pour les architectes. Bref, voilà un micro français bourré d'idées qui, malgré quelques défauts de jeunesse, devrait réussir sa percée.

Véronique CHARREYRON

Nous avons aimé :

- le modem incorporé ;
- la solidité du matériel (prises, boîtiers) ;
- le Basic très puissant ;
- les possibilités graphiques ;
- les capacités sonores ;
- son prix ;
- les possibilités d'extension.

Nous avons regretté :

- le manuel sybillin ;
- le « look » très fonctionnel
- le Basic sur cassette ;
- l'absence d'accentuation sur clavier, la position et la taille de la touche « return ».

LOGIC STORE

DES SUPER JEUX POUR DES SUPER MICROS

PROMOTIONS MAI
 (jusqu'au 31/05/85)

Expédition sous 10 jours
 sauf rupture.

THOMSON T07 - (T07/M05 et')

<input type="checkbox"/> IL l'intrus (C)	120 F	<input type="checkbox"/> Météo 7 (C)*	150 F
<input type="checkbox"/> Pouspan (C)	85 F	<input type="checkbox"/> Monte-Carlo (C)*	95 F
<input type="checkbox"/> Logicode (K)	225 F	<input type="checkbox"/> Murflip (C)	50 F
<input type="checkbox"/> Gémini (K)	225 F	<input type="checkbox"/> 6 jeux d'action (C)	95 F
<input type="checkbox"/> Troff (C)*	120 F	<input type="checkbox"/> 4 jeux d'action (C)	95 F

COMMODORE 64

<input type="checkbox"/> Zodiac (C)	95 F	<input type="checkbox"/> Gyropod (C)	95 F
<input type="checkbox"/> Hexpert (C)	95 F	<input type="checkbox"/> Dig Dug (K)	180 F
<input type="checkbox"/> Moon Buggy (C)	95 F	<input type="checkbox"/> Jungle hunt (K)	180 F
<input type="checkbox"/> Cybeltron (C)	95 F	<input type="checkbox"/> Galaxian (K)	140 F
<input type="checkbox"/> Flight Path 737 (C)	95 F	<input type="checkbox"/> Gateway to Apsthai (K)	390 F

ATARI 600 - (800 XL et')

<input type="checkbox"/> Shoutout at the galaxy (C)	200 F	<input type="checkbox"/> Valdez (C)*	120 F
<input type="checkbox"/> Bomber attack (C)	180 F	<input type="checkbox"/> Rings of the Empire (C)	180 F
<input type="checkbox"/> Tank arcade (C)	200 F	<input type="checkbox"/> Enconter (C)*	280 F
<input type="checkbox"/> BT Nuclear Bomber (C)	180 F	<input type="checkbox"/> Necromancer (C)*	250 F
<input type="checkbox"/> Voyager 1 (C)	220 F	<input type="checkbox"/> Galaxy (C)	200 F

COLECOVISION

<input type="checkbox"/> Schtroumpfs (K)	300 F	<input type="checkbox"/> Buck Rogers (K)	330 F
<input type="checkbox"/> Miner 2049 (K)	330 F	<input type="checkbox"/> Hero (K)	295 F

MSX

<input type="checkbox"/> Super Cobra (K)	300 F	<input type="checkbox"/> Fruit Search (K)	300 F
<input type="checkbox"/> Super Snake (K)	300 F	<input type="checkbox"/> Hero (C)	110 F

PHILIPS VG 5000

<input type="checkbox"/> Monstrés (C)	150 F	<input type="checkbox"/> Tortues (C)	150 F
<input type="checkbox"/> Fou volant (C)	150 F	<input type="checkbox"/> US Rallye (C)	150 F

(C) = cassette
 (K) = cartouche

Des centaines
 de jeux
 en magasin

Je commande à Logic Store les articles ci-dessus (mettre la quantité voulue dans les cases choisies).

Total de ma commande : F

Règlement :

- A partir de 100 F : par chèque joint (expédition franco).
 Contre remboursement (+ frais d'envoi).

Nom :

Adresse :

Code :

Ville :

Tél. :

Signature :

39, rue de Lancry, 75010 PARIS.
 Tél. : (1) 206.72.28. Métro. J. Bonsergent.

MICRO, ECO... BOBO!

Lorsque l'information traduit, jour après jour, l'évolution de la crise économique, du chômage et de l'inflation, qui n'a jamais souhaité prendre les rênes du pouvoir pour tester ses propres capacités de gestionnaire? Il faudrait... il n'y a qu'à... on devrait... ! et bien, à vous de jouer et.. gare à la grève !

Financiers de Wall street, émirs richissimes, japonais implacables, américaines somptueuses diplômés des plus grandes écoles de marketing n'ont qu'à bien se tenir : les micro-ordinateurs se lancent dans la course au pouvoir et à l'argent. Pour les suivre, mieux vaut s'accrocher. Mais les résultats sont étonnants !

Les logiciels de simulations économiques se divisent en trois grandes catégories : gestion d'entreprise, gestion gouvernementale et économie-fiction. La forme la plus fréquente est sans aucun doute la gestion d'entreprise : vous voici à la tête d'une société en pleine expansion. Vous devez conserver une productivité suffisante à l'échelle internationale et faire progresser le rendement de votre entreprise dans les différents secteurs présentés. En ce qui concerne la gestion gouvernementale, vous lutterez, à l'échelle nationale, tant pour l'économie de votre pays que pour votre popularité. Politique oblige ! Quant à l'économie-fiction, il s'agit en fait de situations économiques réelles replacées dans un domaine imaginaire, telle la colonisation de nouvelles planètes...

Dans leur développement, ces logiciels présentent deux fils directeurs : les données économiques, financières et humaines de la situation proposée et le score obtenu par le joueur. Ainsi, certains programmes peuvent être considérés soit en tant que simples jeux de société, soit en tant que réelles simulations économiques. Dans le pre-



mier cas, point n'est besoin de se plonger dans les chiffres. Seul importe la victoire, même si cette dernière porte parfois préjudice à l'économie à long terme ainsi qu'aux hommes qui en dépendent. En revanche, si vous sentez vibrer en vous la vocation du maintien des conditions sociales et humaines, alors qu'à cela ne tienne : tous les chiffres sont là et il vous faudra une certaine expérience avant de voir fleurir votre popularité, symbole de réussite.

Tous ces logiciels sont d'une approche plus ou moins aisée, mais souvent facilitée par le rôle que tient votre ordinateur au cours de la partie. De façon générale, ces programmes admettent d'un à quatre joueurs. Cependant, pour comprendre rapidement les développements principaux du jeu, pour saisir tout de suite les raffinements de toute bonne gestion, il est fortement recommandé de laisser jouer, avec vous, votre ordinateur. Ce dernier possède, en effet, une profonde connaissance des milieux économiques. Familiarisez-vous tout d'abord avec le terrain avant de vous lancer, seul contre tous, dans le monde de l'argent. Le remaniement de tous ces logiciels est assez long et délicat. La multitude de tableaux, de ratios et pourcentages dans les différents domaines du jeu nécessitent de votre part une organisation efficace. Seront, bien entendu, favorisés les joueurs qui possèdent une imprimante : pour les autres, gardez votre calme et... prenez des notes ! La durée des parties est, de même,

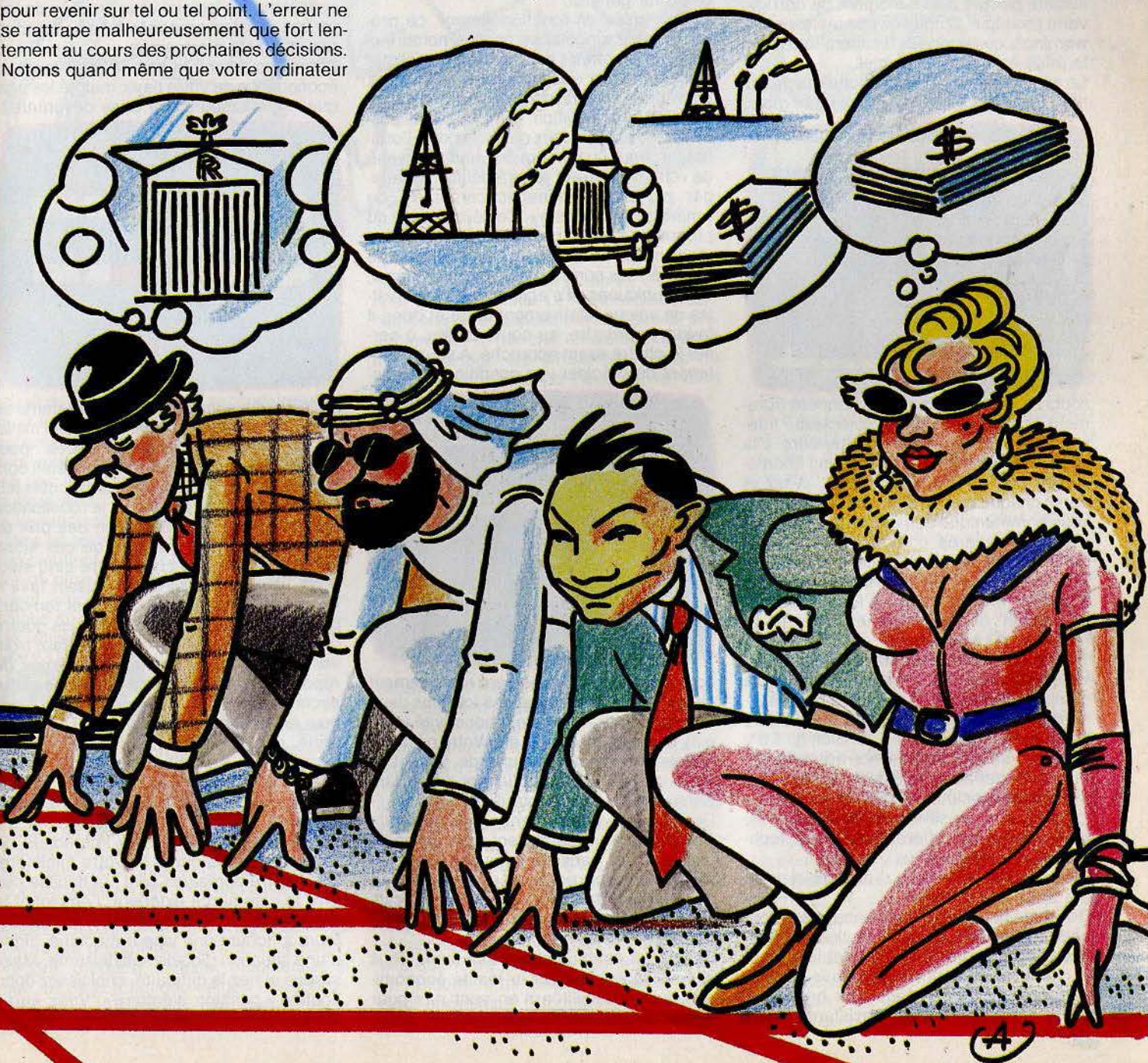
assez impressionnante. Cependant, certains logiciels vous laissent le soin de définir vous-même la période de votre contrat. Mais revenons-en au déroulement général d'une partie. Pour la grande majorité des logiciels présentés ci-dessous, l'action se divise en deux phases répétées tout au long du jeu. Vous entrez tout d'abord vos propositions relatives aux différents secteurs d'activité, modifications des ventes, création d'emplois, investissements, etc. Suit une phase de calcul effectuée par l'ordinateur qui traduit, sur votre entreprise, les conséquences de votre gestion. Ainsi, aucune possibilité n'est laissée au joueur pour revenir sur tel ou tel point. L'erreur ne se rattrape malheureusement que fort lentement au cours des prochaines décisions. Notons quand même que votre ordinateur

refuse toute décision dont les conséquences seraient franchement dramatiques !



Businessman. — Vous voici à la tête d'Info-Gesti, petite industrie qui commercialise cinq produits de micro-informatique. Au sein de votre société, quatre postes sont à pourvoir : président, directeur de production, directeur du marketing et directeur financier. Si vous jouez seul, à vous de prendre la responsabilité de toutes les décisions. En début de partie, le menu général

s'affiche à l'écran : c'est le comité directeur du premier trimestre de votre gestion. Première étape : la visualisation des tableaux. Il est impératif de prendre connaissance des données initialisées par l'ordinateur : prix de revient, bilans marketing et financier, calcul des pertes et profits... Le tableau des *warnings* réclame toute votre attention : il vous révèle les principales failles de votre entreprise. Tâchez d'y remédier le plus rapidement possible. C'est-à-dire dès le premier comité directeur. Pour ce faire, le menu général vous oriente vers trois voies d'action : décision de production, décision de marketing et décision ►



MILLIONNAIRE OU MINISTRE DE L'ÉCONOMIE... EN DÉBUT DE JEU

financière. Après avoir rentré les corrections nécessaires, annoncez la fin du comité : l'ordinateur calcule alors les conséquences de votre gestion et affiche, sur votre demande, un score qui témoigne de votre réussite. Ce score tient compte de six points essentiels : profit, solvabilité, liquidité, autonomie, climat social et puissance des investissements.

Ces différents scores doivent, pour une réussite totale de votre gestion, atteindre, ou du moins se rapprocher, des maxima fixés par l'ordinateur. Notons que le fait de connaître avec précision votre progression dans les différents domaines de votre société permet à tout moment de corriger votre stratégie. Cumulées aux tableaux des *warnings*, ces données facilitent fortement la prise en main du logiciel.

En ce qui concerne les événements proposés, *Businessman* fait preuve d'un grand

bien plus facile de réfléchir en silence. (Cassette Ere Informatique/No Man's Land pour *Oric I/Atmos*.)



Le Millionnaire. — Millionnaire, vous l'êtes en début de jeu ! Votre capital se monte exactement à 10 millions de francs. Vous avez décidé de vous lancer dans le monde de l'économie. Il ne vous reste qu'à choisir votre branche : de la production des cigarettes à la chimie industrielle, les possibilités sont multiples. Baptisez votre société, vous voici président-directeur général.

Dès sa mise en fonctionnement, ce programme se singularise par les nombreux choix de jeu offerts aux participants : climat et conjoncture économique tout d'abord, qui varient, sur cinq degrés, de grand calme à la plus forte agitation. Vient ensuite la possibilité de jouer à deux ou seul contre l'ordinateur. Pour la dernière solution, le niveau de votre concurrent reste à définir : « manager moyen », « manager confirmé » ou « manager spécialiste ». Ce déroulement du programme se fait par étapes dont la durée réelle n'est pas spécifiée. Les prévisions de marché vous sont, dans un premier temps, communiquées : il s'agit, en fait, d'intervalles de valeur relativement large et donc il faudra apprendre, au cours du jeu, à cerner le chiffre exact approché. A vous maintenant de préciser vos conditions de ges-

nateur ne manque pas d'esprit de compétition, quant au jeu à deux partenaires, on y retrouve avec plaisir les joies de la concurrence...

Graphisme et bruitage, enfin, sont agréables et précis. Soulignons de même la rapidité de calcul de l'ordinateur qui conserve au programme une certaine vitalité.

(Cassette Ere Informatique/No Man's Land pour *Oric I/Atmos*.)



Politique économique. — Avant de condamner en bloc les agissements des politiciens, ce logiciel vous propose de tester vos propres capacités face à une situation des plus alarmantes.

Saurez-vous tenir le cap du redressement économique de votre pays, malgré les attaques sournoises d'une crise dévorante !



souci de réalisme : outre les données purement économiques d'une complexité intéressante, les événements extérieurs à la société ont une influence des plus intéressantes sur votre gestion. Ainsi, avant et après chaque comité directeur, l'ordinateur vous communique des informations sociales et financières comme l'inflation, les mots d'ordre de grève nationale, l'apparition de matériel concurrent, etc. Ajoutons à cela le rôle des banques à votre égard : la gestion de vos emprunts nécessite réflexion et perspicacité.

Toutes ces notions confèrent à *Businessman* un caractère professionnel tant par sa complexité que par le réalisme des situations proposées. Il est ainsi préférable de jouer, si possible, à plusieurs. Bien qu'il n'y ait alors aucune concurrence entre les différents partenaires (puisque'il ne s'agit que d'une seule société), il n'est alors pas toujours aisé de conserver un équilibre satisfaisant entre les différents secteurs techniques et commerciaux.

C'est ainsi néanmoins que ce logiciel prendra toute son ampleur.

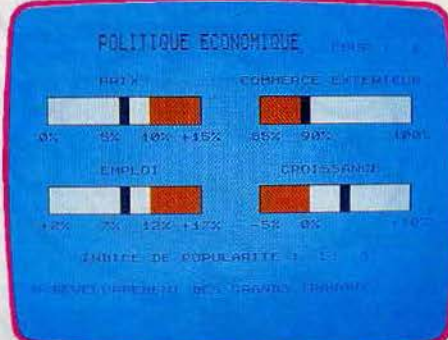
Devant le nombre impressionnant des données mises à la disposition des joueurs, nous avons apprécié tout particulièrement la clarté des tableaux ainsi que la rapidité d'analyse de l'ordinateur. Les bruitages, quant à eux, sont quasi inexistantes. Il est



tion : ici encore, la manœuvre est fortement simplifiée par les indications fournies dans le programme : effort de productivité (de 0 à 3), budget publicitaire, etc. Votre politique définie, les calculs de prix de revient et votre nouvel avoir s'affichent à l'écran. Enfin, les machines tournent !

Production, ventes, pertes, les résultats commerciaux apparaissent sous forme de tableaux : les deux sociétés concurrentes s'affrontent alors en ce qui concerne la part du marché obtenu, les prix de vente pratiqués ainsi que le chiffre d'affaires global résultant de l'opération.

Ce logiciel est d'un abord très facile. Plus axé sur le jeu que sur la réalité économique, ses possibilités n'en sont pas pour autant restreintes. La partie contre l'ordi-



Politique économique est un programme de gestion gouvernementale. Vous voici ministre de l'économie et des finances : pour mener à bien votre mandat, vous êtes confronté à quinze événements consécutifs tels l'augmentation de l'épargne, la robotisation de l'industrie, l'augmentation des prix du pétrole, etc. Pour chacune de ces situations, vous avez le choix entre cinq solutions. La première s'intitule « laissez faire ». Il est évident que ses effets sont toujours désastreux... C'est en fait dans les quatre propositions restantes qu'il vous faut trouver le remède approprié. Votre temps de réponse est bien entendu limité : soixante secondes pour le niveau débutant, vingt pour les ministres chevronnés. Le jugement porté, par l'ordinateur, sur votre politique économique, se traduit en fait par quatre indices qui fluctuent au gré de vos agissements. Pour chacun d'eux, une zone rouge est fixée. Si l'un de vos indicateurs s'y arrête, c'est la démission immédiate de votre poste et la chute de votre ministère. Ces quatre domaines sont : la hausse des prix, le commerce extérieur, l'emploi et la croissance. En début de partie, vos indicateurs affichent une valeur médiane, signe d'une situation globale satisfaisante. Mais, si vous aimez la difficulté, choisissez donc l'option « position aléatoire ». Vous aurez alors à redresser une situation qui, bien que



jamais désespérée, ne manquera pas de piquant... A chaque décision de votre ministère, les indicateurs oscillent du bon ou du mauvais côté. Mais, attention, les conséquences de vos actes ne se traduisent pas toujours de façon immédiate sur le bilan de santé du pays et les effets secondaires sont bien souvent les plus néfastes. Quoi qu'il en soit, n'oubliez pas de ménager à tout instant votre popularité dont le taux est inscrit en bas de l'écran. Il est bien difficile de subordonner le redressement économique à la satisfaction des électeurs !

Dans un appréciable souci de réalisme, ce logiciel tient compte de toutes les difficultés qu'offre la scène politique. D'un maniement simple et sportif, la politique économique se métamorphosera vite en un jeu de réflexion fort captivant. (Cassette Answer Diffusion pour TO7.)

chose à faire est, bien entendu, d'embaucher votre personnel. Le nombre de personnes à employer dépend bien sûr de vos prétentions sur le marché. Ensuite, examinez avec attention les différentes zones de vente : il vous faut de l'énergie et, bien



entendu, la matière première : cette dernière est bien meilleur marché localement que dans les ventes européennes, mais pour de grandes quantités, vous serez bientôt obligé d'élargir votre zone d'approvisionnement. L'énergie, quant à elle, subit régulièrement de fortes variations de prix à la vente. Si vous parvenez à suivre avec attention ces fluctuations, de sérieuses économies renforceront votre capital. En ce qui concerne l'achat des usines, c'est sans aucun doute l'investissement le plus onéreux de toute votre gestion. Soyez prudent et calculez, il ne faut pas voir trop grand tant que votre productivité n'a pas atteint un rendement minimum. Pour cela, après cinq opérations effectuées, la fonction « produire » vous permet enfin de faire tour-

ner la machine. Selon le dosage plus ou moins judicieux de vos potentiels humain et matériel (la quantité de produit fini), prêt à la vente s'affiche à l'écran sous forme de tableau. Il vous faudra cependant attendre votre prochain tour de jeu pour vendre votre compte. Là encore, ce n'est guère facile. Les marchés sont très souvent saturés par les produits concurrents et votre effectif de vendeur doit correspondre, en nombre, à des normes que vous apprendrez à connaître en cours de jeu.

La fonction « modification », pour sa part, vous permet soit de licencier du personnel (attention aux grèves !), soit de modifier le type d'énergie utilisée dans vos ateliers, soit enfin de changer votre marché d'approvisionnement ou vos zones de ventes. Pour cela, il est impératif de consulter attentivement le tableau général du jeu où sont résumés les possibilités et taux pratiqués pour tous ces domaines économiques. Si toutefois, vous rencontrez de trop grandes difficultés dans vos calculs de gestion, appelez sans hésiter la fonction « aide ». Des indications précises vous aideront sans aucun doute dans l'établissement de votre stratégie commerciale.

Ce logiciel admet de un à quatre joueurs. La compétition y est agréable. Un tableau des scores, clair et détaillé, permet à tout moment de comparer la réussite des joueurs dans les divers secteurs économiques. Soulignons aussi l'effort graphique fort appréciable apporté à ce programme. Une affaire en or, c'est le mot. (Cassette Free Game Blot/No man's Land pour Oric I Atmos, TO7 et MO5.)

Une affaire en or. — Lancez-vous dans le commerce de la compote, prenez en main la production et la distribution de cette dernière sur le marché européen. Vous êtes P.D.G. de la Apple Company avec, en poche, un capital de quelque 15 millions de francs. Le tableau de présentation du logiciel vous communique votre situation productive (nulle en début de jeu) ainsi que les diverses possibilités d'investissements proposés. En bas de l'écran, vous choisissez parmi les possibilités suivantes : acheter, vendre, produire, investir, modifier, ainsi que les deux fonctions « aide » et « score » dont nous reparlerons plus tard. Afin de donner vie à votre entreprise, la première

STRATÉGIE ET BLUFF SE MÉLANGENT DE FAÇON EXPLOSIVE



High Flyer. — Dans cette période qui suit la seconde guerre mondiale, l'industrie anglaise a besoin de vous pour lui redonner sa vigueur d'antan. Vous voici P.D.G. d'une firme aérienne en expansion. Dans vos bureaux londoniens, la guerre économique va bientôt se déclencher face au marché américain. En début de jeu, votre balance bancaire s'élève à 300 livres. L'ordinateur vous propose, pour 250 livres, un DC3. Il vous faut l'acheter, bien entendu. Suite à l'affichage de vos nouvelles données financières, voici venu le moment d'effectuer votre premier vol : pour les non-initiés, le mode A (pilotage automatique) sera le plus sûr : sur la carte qui apparaît à l'écran, vous définissez votre destination puis c'est le décollage. La réussite finan-



cière de ce premier essai dépend de plusieurs facteurs : tout d'abord du nombre de passagers.

Selon la distance parcourue, ce dernier risque de faire varier votre chiffre d'affaires de façon alarmante. Les vols longues distances sont ainsi prohibés en début de partie. Pour peu que votre première prise en main de la société s'avère concluante, la route de l'expansion vous est maintenant ouverte. Les avions de plus en plus puissants, permettant le transport d'un nombre de passagers toujours plus grand, c'est le cercle sans fin de la réussite économique... Cependant, tout n'est pas aussi simple que cette brève description d'une partie idéale. Comme dans toute simulation économique de valeur, ce programme vous réserve bien des surprises. Les handicaps techniques sont multiples : mauvais fonctionnement de vos appareils (le plus souvent dû à de mauvais calculs en ce qui concerne leur consommation en carburant), mauvaises situations météorologiques, etc. En ce qui concerne la réputation de votre société, toute fausse manœuvre risque de vous discréditer aux yeux du public. Mais la difficulté majeure du maniement de *High Flyer* réside essentiellement dans la gestion des paramètres économiques communiqués : inflation, concurrence, rendement. Vos relations avec les banques de prêts ne manquent

pas de piquant. De la livre sterling au dollar, seuls de savants calculs et un flair d'expert financier sauront vous aider à progresser.

Concrètement, l'utilisation de ce logiciel est très agréable. Soyez précis quant à vos décisions (les erreurs de frappe ne se rattrapent pas). Pour ce qui est des vols internationaux, prenez votre temps et n'hésitez pas à corriger souvent vos prévisions de vol en fonction de votre clientèle. La réussite appartient souvent aux audacieux. Mais ici, tout est question d'équilibre. (Disquette Commodore Business Machines pour C 64.)



Mule. — *Mule* est un logiciel d'économie fiction. Déposés sur la planète Irata, quatre joueurs vont lutter pour coloniser ces terres vierges de toute industrie. En début de partie, chaque participant choisit son personnage : Bonzoïd, Sphéroïd, Gollumer, etc. Tous ces êtres possèdent en fait les mêmes capacités de réussite. Cette sélection programmée, un tableau récapitulatif indique la situation financière des colons : fortune, marchandise et terres conquises. Bien entendu, vous ne possédez encore aucun terrain à exploiter : le but du jeu va consister à acheter les meilleures terres de la planète et d'y produire soit de l'énergie, soit des denrées, soit des métaux. Pour cela, lorsqu'apparaît à l'écran la carte de la planète, chacun définit, d'une pression sur le joystick, ses volontés d'achat. Mais le plus dur reste à faire.

Vous devez maintenant lancer votre industrie : dans la magasin général, achetez une mule : ce charmant animal coûte 100 \$ et va être capable de produire, dans un des domaines précités, une quantité de marchandises appréciable. Pour placer votre mule sur vos terres, le maniement du joystick doit être très rapide. De plus, avant de quitter le magasin, n'oubliez pas de rendre visite aux boutiques d'équipement. Votre animal a besoin d'outil, sans quoi son travail serait inefficace. Vous ne pouvez ainsi placer qu'une mule par lopin de terre. Votre tâche accomplie, et si l'ordinateur vous en laisse le temps, une visite au Pub de la planète Irata vous rapportera au jeu des sommes importantes, susceptibles de réapprovisionner vos caisses.

La deuxième phase du jeu, appelée commerce, est en fait une vente aux enchères entre les quatre joueurs : dans la salle, la première opération concerne la vente et l'achat des matières minérales produites. D'après votre consommation, le gaspillage et votre production, la valeur de votre avoir en minéraux s'inscrit à l'écran. Selon l'importance des surplus, ou au contraire l'insuffisance des productions, chaque joueur va se définir soit en vendeur, soit en acheteur. Lors de la vente, à vous de bais-

ser ou d'augmenter vos prix selon la demande. Un tarif de base pratiqué en magasin vous aidera dans votre jugement. En ce qui concerne l'énergie et les denrées alimentaires, le mécanisme est identique. Lorsque toutes les opérations financières ont été effectuées, le tableau des scores réapparaît à l'écran et la deuxième étape de la colonisation se met en marche.

Ce logiciel est axé essentiellement sur la concurrence des quatre managers. La simplicité de son maniement et le nombre réduit des articles produits laissent une place satisfaisante à la réflexion et à la stratégie des joueurs. Il vous faudra apprendre à placer vos mules selon votre optique de production : les terrains aux abords de la rivière sont, par exemple, favorables à la culture, etc. Quant aux ventes aux enchères, on y retrouve une ambiance où suspense, stratégie et bluff se mélangent de

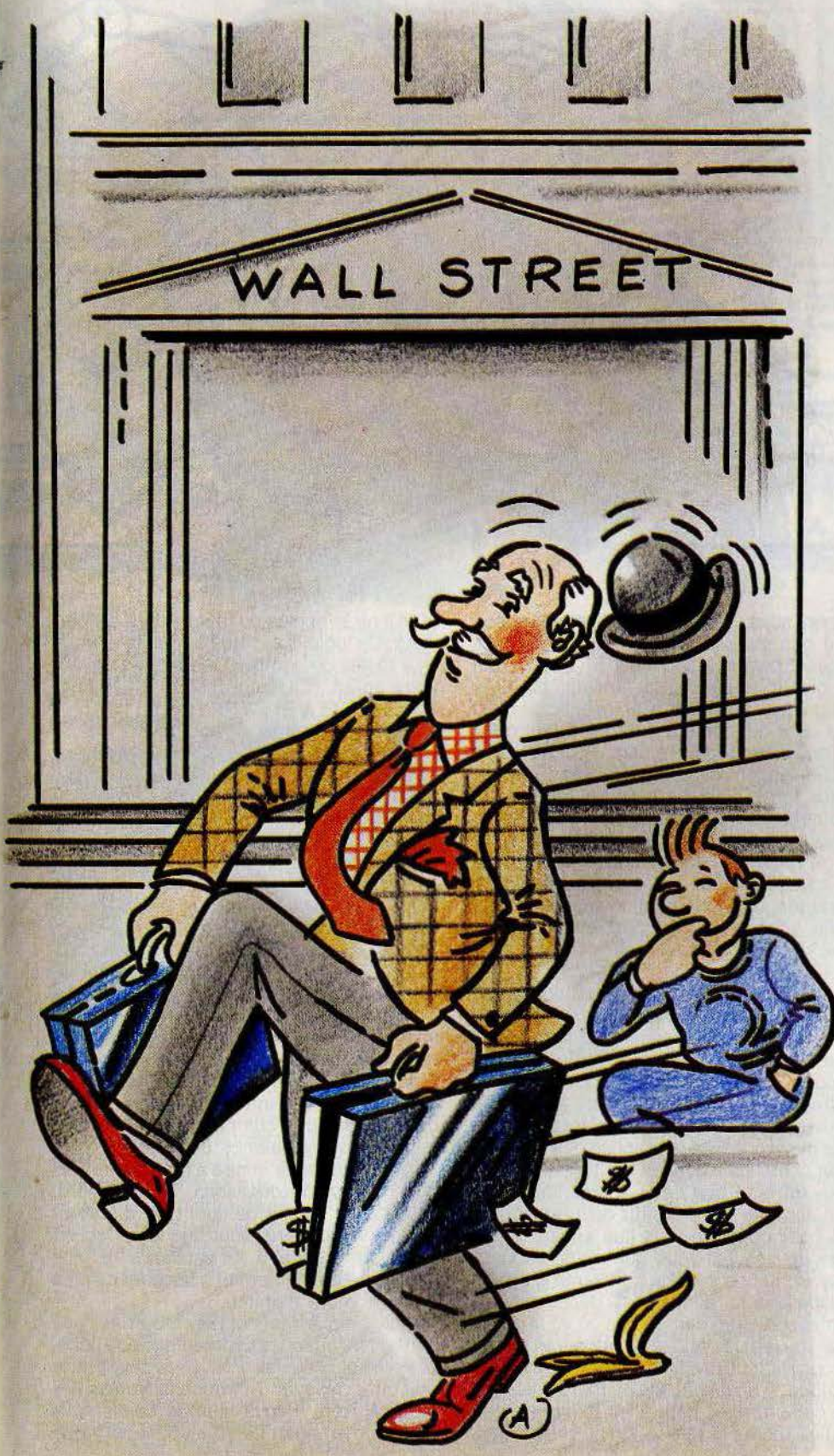


façon explosive. Pour parler enfin de la présentation graphique et sonore de l'action, tout y est. L'animation des personnages et des mules ne manque pas d'humour et les tableaux sont clairs et précis. Dans six mois, un vaisseau vous ramènera sur Terre. Tâchez d'y rapporter la fortune. (Disquette Electronic Arts pour C 64.)



Business + — Manager d'une firme de construction automobile, vous voici devant les dures réalités de l'économie internationale. Au cours des semestres qui vont suivre, vous allez devoir lutter face aux cinq autres concurrents possibles de ce grand jeu de simulation économique.

Business + possède trois degrés, de difficulté croissante. L'abord de ce logiciel est donc aisé quel que soit le niveau des joueurs. C'est cependant dans le programme de plus grande complexité qu'apparaissent les indéniables qualités de cette simulation économique. De même, je ne saurais que trop vous conseiller le jeu collectif. Le premier tableau de ce programme représente, en fait, la phase initiale à tous les semestres de votre mandat. Un tableau vous indique, tout d'abord, les conditions dans lesquelles se trouve votre société. C'est avec le deuxième écran que



début votre action au sein de l'entreprise : les décisions que vous êtes amené à prendre sont d'ordres économique ou humain et représentent, en fait, vos espoirs quant à l'expansion de la firme : pour définir votre taux de production sachez qu'il vous est possible de sortir, en bout de chaîne, une valeur maximum de 10 % de votre capital d'usine. Ces investissements, quant à eux, sont absolument nécessaires à la progression de votre chiffre d'affaires. Ce dernier varie aussi sous l'influence de deux facteurs primordiaux. L'investissement dans la recherche — dont l'action à long terme est d'une importance capitale — ainsi que le budget commercial : ce dernier coût regroupe votre budget publicitaire et l'impact de votre entreprise auprès du public. Mais, pour être tout à fait complet, il ne vous faut pas oublier la satisfaction de tous les hommes impliqués dans l'affaire !

COMPTABILITE GLOBALE		RESUME	
CHIFFRE D'AFFAIRES	25000	CHIFFRE D'AFFAIRES	25000
CHIFFRE D'AFFAIRES PROPRES	5000	CHIFFRE D'AFFAIRES PROPRES	5000
BENEFICE	0	BENEFICE	0
CHARGES D'AFFAIRES	0	CHARGES D'AFFAIRES	0
CHARGES	200	CHARGES	200
CHARGES FIXES	35000	CHARGES FIXES	35000
CHIFFRE DE PRODUCTION	10.7	CHIFFRE DE PRODUCTION	10.7
RESUME		RESUME	
PRODUCTION	3	PRODUCTION	3
BUDGET COMMERCIAL	0	BUDGET COMMERCIAL	0
RECHERCHE & DEVELOPPEMENT	0	RECHERCHE & DEVELOPPEMENT	0
CHARGES D'AFFAIRES	0	CHARGES D'AFFAIRES	0
CHIFFRE D'AFFAIRES	0	CHIFFRE D'AFFAIRES	0
CHIFFRE D'AFFAIRES	0	CHIFFRE D'AFFAIRES	0
CHIFFRE D'AFFAIRES	0	CHIFFRE D'AFFAIRES	0

L'investissement social vous évitera les grèves et autres réactions du syndicat. La valeur de vos dividendes rassurera vos actionnaires et stabilisera votre crédit sur le coût financier.

Après avoir ainsi défini votre politique pour le semestre à venir, l'ordinateur se charge de calculer le rendement de votre gestion. Les résultats économiques s'affichent sous forme de tableaux, confrontant les joueurs de façon claire et efficace.

Mais, ce qui fait la valeur de *Business +* est sans aucun doute la troisième partie du tour de jeu. En effet, la possibilité vous est maintenant donnée d'analyser votre gestion, et ce, de façon particulièrement précise.

Sur sept tableaux d'un graphisme éloquent, toutes les indications sociales, économiques, etc., toutes les possibilités d'investissements, d'embauches ou d'augmentations de capital vous sont alors accessibles.

Des confrontations entre joueurs, notamment dans le cas d'émission de nouvelles actions, sont passionnantes et la précision apportée aux opérations telles l'embauche ou la production générale donne à *Business +* une dimension très réaliste.

En cas d'échec, deux solutions vous sont enfin proposées.

Si vous désirez éviter la faillite, un de vos partenaires pourra racheter votre entreprise et rétablir ainsi l'équilibre économique ▶

NE SOUS-PAYEZ PAS VOS EMPLOYÉS ET VERSEZ DES DIVIDENDES

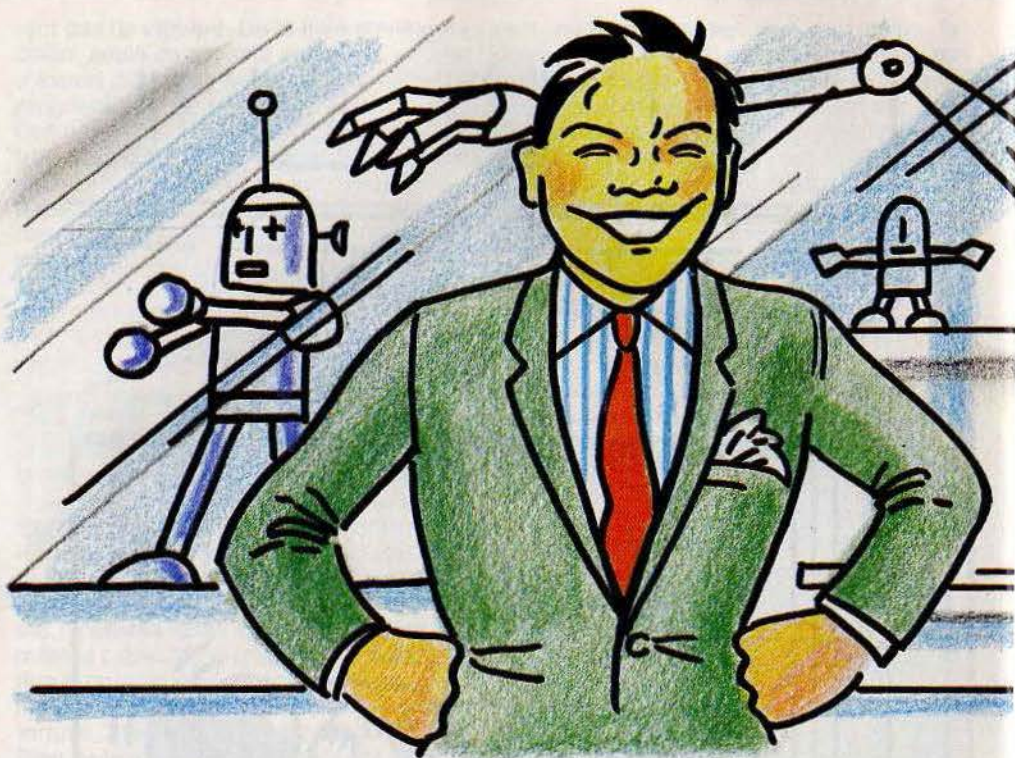
de la partie. Le classement final sera peut-être ainsi moins dur à supporter. (Cassette Answare Diffusion pour TO 7 et MO 5.)



Corn Cropper. — Vous êtes-vous déjà essayé à la gestion d'une ferme industrielle? Non. Eh bien, c'est le moment de commencer. Vous débutez avec une petite ferme, dotée de trente acres de terrain, d'un tracteur et de deux ouvriers agricoles. Vous êtes spécialisé dans la culture du maïs. Votre capital de départ est constitué de 50 000 livres de biens et de 50 000 autres livres d'argent liquide en banque. Votre but sera de parvenir à augmenter votre capital à 250 000 livres en 35 à 55 mois, selon le niveau de difficulté. Vous pouvez effectuer trois actions par mois.



Pour obtenir une quelconque culture, il faut bien sûr commencer par planter. Les graines s'achètent à des cours variables. Vous pouvez éventuellement être tenté de constituer des stocks à bas prix, mais ce n'est pas obligatoirement la meilleure solution. En effet, vos greniers à grain sont infestés de rats et le bénéfice réalisé aurait tôt fait de fondre sous la dent des rongeurs. De même, ne disposant au départ que d'un tracteur, vous ne pouvez pas semer la totalité de votre terrain en une seule fois. Pour pouvoir planter, il faut que la température soit supérieure à deux degrés. C'est pourquoi vous aurez intérêt à vous informer avant tout des conditions atmosphériques. Le maïs poussera en cinq mois, si tout se passe bien. Mais vous allez voir que cela n'est pas si facile. Le maïs a besoin d'une température de six degrés au moins pour pousser. Il a aussi besoin d'eau. Idéalement, il faudra que le volume combiné de précipitation et d'irrigation se situe entre 80-82 mm d'eau, mais, au-delà, c'est la destruction d'une partie de la culture et l'arrêt momentané de la pousse des épis. Pour régler l'importance de l'irrigation, vous pouvez vous guider sur les prévisions du météorologue. Mais cette science difficile présente encore quelques imprécisions et vos plantations risquent parfois de nager dans un océan de boue ou de dessécher cruel-



lement sous un soleil aride. N'imaginez surtout pas que vous allez maintenant vous reposer pendant cinq mois. En effet, il faut au plus tôt répandre de l'insecticide pour éloigner les parasites. Cet insecticide n'est pas actif de manière durable, il faut donc le renouveler régulièrement. Pour accroître votre rendement, vous pouvez fertiliser votre terre. Cela ne peut se faire qu'au moment où les plantes seront âgées de deux mois. Bien sûr, cela vous coûte entre 40 et 48 livres l'acre, mais le jeu en vaut la chandelle, car votre production sera purement et simplement doublée. Lorsque, enfin, vous pouvez admirer les splendides épis se balancer sous le vent, l'heure de la moisson sonne...

Vous pouvez éventuellement engranger votre récolte pour tenter de faire monter le prix, mais n'oubliez pas les rats ! L'argent que vous récupérez de la vente de votre récolte doit être réinvesti pour agrandir votre ferme. Vous pouvez alors acheter de nouveaux terrains, d'autres tracteurs ou une moissonneuse (beaucoup plus efficace pour la moisson que les tracteurs, mais ne pouvant faire que cela). Il vous faut, bien sûr, engager de nouveaux ouvriers agricoles pour conduire tous ces engins. Mais, surtout, assurez-vous que vous disposez toujours d'une somme suffisante d'argent liquide pour faire face à vos dépenses courantes. En effet, dans le cas où vous seriez à découvert, la banque se refuserait à vous accorder tout crédit et le jeu s'arrêterait d'office. A un niveau élevé, toute une série de catastrophes naturelles risque de perturber encore la réalisation de votre objec-

tif et il ne sera plus du tout évident d'y parvenir. Ce logiciel est très agréable et vous fera rester de nombreuses heures devant votre écran. (Cassette C.C.S., V.T.R. pour Spectrum 48 K et ZX81 16 K.)



Auto chef. — Restons encore ensemble dans le domaine alimentaire. Vous incarnez maintenant le président-directeur général d'une chaîne de restaurants. Votre groupe possède, au départ, un capital d'un million de livres et votre but avoué est de parvenir à un capital de vingt-cinq millions de livres et ainsi de racheter la fameuse chaîne Trust House Forte qui est votre concurrente la plus dangereuse. Vous pouvez choisir entre trois niveaux de difficulté. Prenez connaissance, chaque année, des prévisions de fréquentation des différents établissements : croissanteries, fast food, cafétérias et restaurants. On vous informe aussi de l'indice des prix, de votre compte de profits et pertes et de votre balance budgétaire.

Vous avez chaque année à prendre un certain nombre de décisions. Tout d'abord, vous devez choisir de quel type d'établissement vous désirez vous occuper. Donnez votre préférence à la catégorie la plus appréciée du moment et disposant du plus grand nombre d'unités.

Mais les restaurants et les cafétérias vous permettent aussi les pourcentages de bénéfices les plus élevés. Puis vous devez faire une offre de loyer. Attention, si votre offre était refusée, il vous faudrait consentir à une augmentation de 10 à 15 % pour que



la tractation se fasse. Choisissez ensuite le prix moyen des repas. S'il est trop élevé, vous risquez de perdre des clients. En revanche, s'il est trop bas, votre marge bénéficiaire sera trop réduite et vous ne



pourrez pas faire progresser votre entreprise.

Si vous avez suffisamment d'argent liquide en banque, vous pouvez acheter des lots de nourriture ou de boissons. Cela vous permettra d'avoir des prix très intéressants mais il vous faudra écouler alors rapidement votre stock si vous voulez éviter d'avoir une amende pour manque d'hygiène ! La publicité a une importance capitale.

Si vous vous abstenez complètement d'en faire, les gens risquent de délaisser votre chaîne. Mais si vous lui consacrez beaucoup d'argent elle pourra vous ramener 10 à 20 % de clients supplémentaires. Les salaires constituent une part importante de votre budget. Vous pouvez évidemment ten-

ter de réduire cette part en sous-payant vos employés. Dans ce cas prenez garde aux grèves qui vous feraient alors perdre beaucoup d'argent. Chaque année, la banque vous propose un prêt à un taux variable. A vous de voir si vous voulez accepter ou, au contraire, rembourser un emprunt préalable. Enfin, vous vous devez de verser des dividendes aux actionnaires. Ne lésinez pas car si ces derniers ne sont pas contents de vous, ils vous retireront purement et simplement la gestion de l'entreprise. Ce jeu, facile au premier niveau, devient franchement difficile au troisième et il vous faudra une stratégie commerciale élaborée pour y parvenir. (Cassettes C.C.S., V.T.R., pour Spectrum 48 K et ZX 81 16 K.)



Dallas. — Miracle de la technique, vous voici transporté dans le Texas en cinq minutes. Vous êtes propriétaire d'une entreprise de recherche pétrolière et disposez au départ d'un capital de 100 millions de dollars (une bagatelle !). Vous devez parvenir le plus vite possible à porter ce capital à 200 millions de dollars, encore augmenté de 80 millions de dollars d'argent liquide. Cette expansion a pour but principal de racheter la société de vos ennemis de toujours, la famille Euing (toute ressemblance avec un certain feuilleton télévisé ne pourra certes pas être considérée comme fortuite). Pour l'instant, vous ne disposez que de votre matériel et de votre bonne volonté. Il vous faudra donc commencer par acheter les rares concessions encore à vendre.

Au début, n'hésitez pas à emporter le marché en payant cher (8 à 10 millions), de manière à pouvoir enfin forer. Vous pouvez éventuellement faire établir des pronostics sur l'existence possible d'un gisement et sur sa profondeur, mais cette expertise présente cependant deux inconvénients. Tout d'abord, si le prix est raisonnable pour un terrain que vous ne possédez pas encore, il devient franchement prohibitif pour une concession dont vous êtes déjà le propriétaire. De plus, même le meilleurs experts peuvent se tromper et, dans certains cas, cela risque de vous coûter assez cher. Vous devez maintenant faire transporter votre matériel de forage jusqu'au lieu désiré et commencer à chercher l'or noir. Sitôt que vous serez parvenu à la nappe tant désirée, arrêtez le forage et faites construire toutes les installations nécessaires au stockage du pétrole. Ces installations sont fort coûteu-



ses et il peut arriver que vous n'avez pas assez d'argent en banque pour les acquitter. Ne vous inquiétez pas. Votre banquier est devenu très coopératif depuis qu'il a appris votre découverte. Cependant ne dépassez pas un prêt de 20 millions de dollars si vous ne voulez pas être mis en faillite. Vous pourrez par la suite vous rendre acquéreur de nouveaux terrains à un prix moindre que précédemment. Choisissez de préférence des terrains proches de Dallas pour réduire les coûts de transport. Lorsque vous avez ouvert suffisamment de puits productifs, vous pouvez commencer à acheminer le pétrole à Dallas, par pipeline, pour qu'il y soit raffiné. Vos revenus seront alors plus importants, mais les risques aussi. En effet, vous pouvez craindre à tout moment une explosion détruisant une exploitation, un accident de forage ou une tornade si dévastatrice. C'est la raison pour laquelle il est préférable d'attendre d'avoir plusieurs sources de revenus avant de faire construire des pipelines.

Certains mois, les choses peuvent encore se compliquer car les variations des taxes gouvernementales ou du prix du pétrole risquent d'entacher sérieusement votre rentabilité. A haut niveau, ce jeu est assez difficile et vous vous apercevrez qu'il vous faudra faire preuve d'une grande maîtrise si vous voulez éviter que ce ne soit finalement

LA QUALITÉ C'EST BIEN ET LA VENDRE C'EST ENCORE MIEUX

le groupe Euing qui ne vous rachète. (Cassettes C.C.S., V.T.R., pour Spectrum 48 K et ZX81 16 K.)



Airline. — Le mois dernier, nous vous proposons d'apprendre à piloter un avion. Aujourd'hui, c'est la compagnie elle-même que vous allez devoir gérer. Cette compagnie, c'est la *L-Air*, au capital de 3 millions de livres. Vous devez réussir à porter ce capital à la somme rondelette de 30 millions de livres, ce qui vous permettra de vous rendre acquéreur des plus grosses sociétés, y compris la British Airways. Pour commencer, il faut vous renseigner sur l'état actuel du marché. Vous pouvez



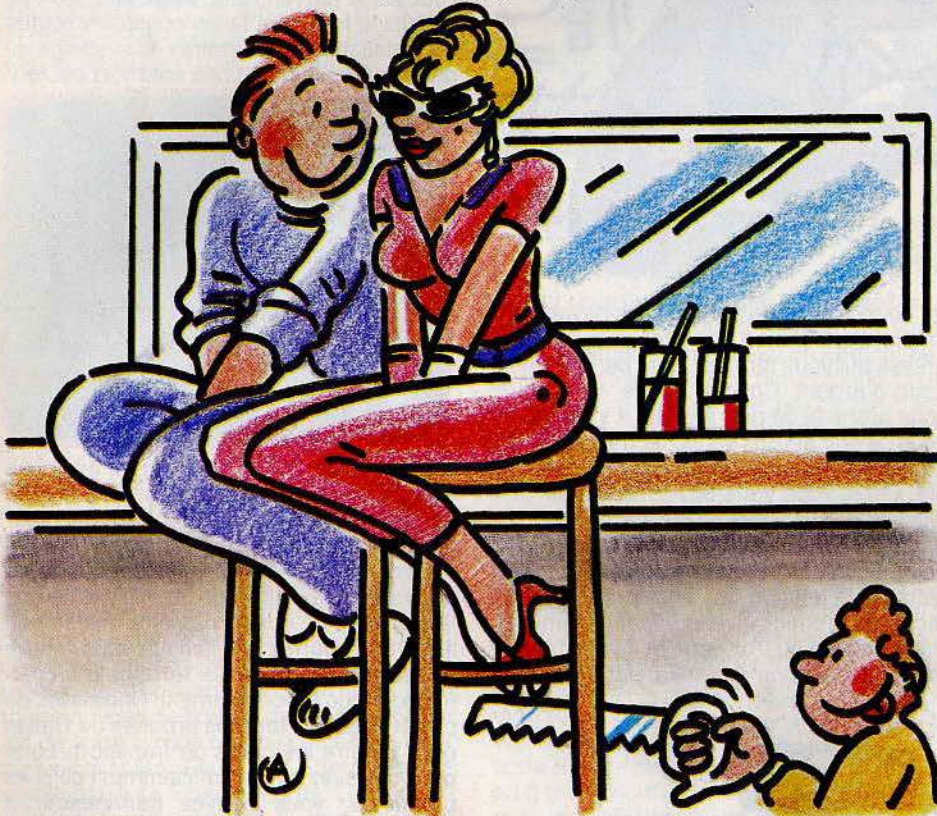
réparations particulièrement élevé. Après avoir pris connaissance de votre compte de profits et pertes et de votre balance budgétaire, vous déciderez de l'intérêt d'un



Manager. — Vous voici promu président-directeur général de la société Info-Gesti. Cette société construit et commercialise cinq produits : un micro-ordinateur 16 K de milieu de gamme (Micro X 100), une unité de disquettes (Flop-Disk), une imprimante (AZ Printer), un logiciel de comptabilité (Logicompta) et un logiciel de gestion de stock (Logistocks). Par ailleurs, votre bureau de recherche travaille sur deux autres projets, Minimicro, un micro-ordinateur de bas de gamme réservé à l'initiation, et Superfile, un logiciel de gestion de fichiers. Ces produits seront bientôt disponibles. Votre entreprise est composée de cinq ateliers de production, cinq services de vente et un département financier. Au total 115 personnes y travaillent. Au début de chaque trimestre, vous pouvez vous informer du prix de revient des différents articles, du tableau de production, de l'état du marketing, de votre situation financière, des comptes d'exploitation, des comptes de profits et pertes et de votre bilan général.

Un tableau des *warnings* vous signale les différents points faibles de votre gestion auxquels il faudra remédier de toute urgence si vous ne voulez pas courir à une catastrophe certaine. Notez au fur et à mesure tous les éléments qui vous intéressent car vous ne pourrez plus revenir à ces tableaux plus tard. Il va maintenant falloir prendre un certain nombre de décisions. Vous pouvez ainsi augmenter la production d'un article jusqu'à concurrence de 25 % de la normale, afin d'adapter la production aux ventes.

Attention cependant de ménager votre personnel pour éviter la grève. Vous pouvez, bien sûr, engager du personnel, ce qui vous permettra d'accroître votre production sans risque. En revanche, si, ultérieurement, le produit ne marche plus, vous avez intérêt, dans la mesure du possible, à muter le personnel excédentaire plutôt qu'à le licencier, car les syndicats sont particulièrement vigilants. Dans certains cas, vous devrez investir en production car c'est votre matériel qui vous limitera. Si vos ventes potentielles sont supérieures à votre production, une proposition d'investissement vous sera proposée, calculée sur un amortissement de trois ans. Ce n'est pas le tout de faire des produits de qualité, il faut encore savoir les vendre. Surveillez en permanence l'inflation pour ajuster vos prix de vente. Vous pouvez, par moment, diminuer votre marge bénéficiaire et proposer des prix réduits. Cela vous permet de liquider des stocks trop importants ou de vous renflouer en argent liquide. Vous pouvez aussi embaucher au service marketing, ce qui augmentera son efficacité. La publicité sera, bien sûr, votre cheval de



ainsi connaître le nombre idéal d'avions dont vous devez disposer et les prix de location prévus (en effet, votre compagnie ne dispose d'aucun avion en propre au départ et vous serez donc tenu de les louer à chaque fois). Une fois le nombre d'avions choisi, vous devez décider de l'importance de l'équipage. Attention, si vous choisissez un niveau inférieur à cinq, votre avion sera retenu au sol et vous fera perdre le prix d'un certain nombre de vols. Vous devez ensuite notifier le niveau d'entretien puis le type d'assurance que vous voulez contracter. D'une manière générale, il vaut mieux ne pas trop lésiner sur la couverture envisagée car les accidents et incidents sont assez fréquents (détournement d'avion, sabotage, explosion en vol) et le prix des

contrat de fuel de longue durée. Il vous permettra d'obtenir des réductions substantielles sur le prix du carburant, lequel constitue l'une des dépenses les plus importantes. Si vous ne disposez plus d'assez d'argent liquide, vous pouvez éventuellement souscrire un prêt.

C'est ainsi que vous pourrez passer un cap difficile dû à une augmentation des taxes, un accroissement du prix du carburant, une diminution des revenus par réduction du nombre de passagers ou blocage des avions au sol. Vous vous apercevrez rapidement que la gestion d'une compagnie aérienne est loin d'être facile, les revenus étant fluctuants et les charges toujours très élevées. (Cassettes C.C.S., V.T.R., pour Spectrum 48 K et ZX81 16 K.)

bataille. Mais, attention, elle ne pourra pas suffire si votre produit est trop cher. En revanche, elle sera capitale dans le cas du lancement d'un nouveau produit.

Passons maintenant aux décisions financières. Si vous voulez réaliser un investissement important, vous pouvez être amené à demander un prêt à long terme. Votre banquier analysera votre situation financière et vous répondra en conséquence. Pour couvrir un découvert trop important, essayez d'amadouer votre banquier pour qu'il vous consente un emprunt à court terme. Si votre banquier se refuse à toute coopération et que vous soyez en besoin urgent d'argent, vous avez la possibilité d'augmenter votre capital. Réservez cela aux cas désespérés car vous ne pourrez le faire que deux fois au cours du jeu.

Vous allez maintenant procéder à la révision des salaires. Ceux-ci doivent suivre l'inflation pour éviter les mouvements sociaux. De même, vous devez veiller à maintenir l'effectif du secteur tertiaire en relation avec celui des secteurs de production et de marketing. Différents éléments extérieurs à l'entreprise peuvent encore compliquer votre gestion. Ainsi, l'apparition



d'un matériel concurrent risque de faire baisser vos ventes. De même, variations des charges patronales, de la T.V.A., de la parité du franc ou des taux d'escompte, grève nationale et créances douteuses risquent de perturber votre équilibre financier. Enfin, il est bien évident qu'une chaîne de production peut parfois être interrompue du fait d'un incident. Il vous faudra quelque temps pour apprendre à maîtriser avec succès tous ces facteurs et parvenir ainsi à une gestion saine. Portez d'abord votre effort sur la vente des micro-ordinateurs, ce qui vous permettra plus facilement d'écouler

ensuite les périphériques et les logiciels. La sagesse voudrait que vous attendiez la stabilisation de l'entreprise avant de lancer un nouveau produit, mais il peut être intéressant de risquer le tout pour le tout et de vous maintenir en permanence à la limite de la catastrophe. Ce logiciel, très complet, est particulièrement passionnant et peut se concevoir tout à la fois comme un jeu et comme une initiation à la gestion d'une entreprise. (Cassette Ere Informatique pour Spectrum 48 K.)



Cartels & Cutthroats. — Vous allez, une nouvelle fois, présider aux destinées d'une société. Cette société pourra fabriquer soit un produit de nécessité (dont le prix peut être élevé, mais dont le volume d'achat est relativement fixe), soit un produit de luxe (dont le marché s'accroît lorsque l'économie se porte bien), soit un produit intermédiaire. Le jeu se pratique de deux à six, mais l'ordinateur peut tenir un nombre variable de places. Quatre options vous seront proposées au début: jeu ouvert, où chacun connaît les intentions des autres; jeu

VIDEOSHOP



251, bd Raspail, 75014 Paris. M° Raspail. Tél: 321.54.45
50, rue de Richelieu, 75001 PARIS. Tél: 296.93.95
Métro Palais-Royal. Du lundi au samedi de 9h30 à 19h

*l'espace le plus
micro de Paris !*

et les perif' alors??

Foire de Paris
Bât. 2, allée J

ADAM CBS

- Lecteur de disquettes 3250 F
- Extension 64 Ko 1990 F

AMSTRAD

- Lecteur de disquettes 2850 F
- Imprimante DMP 1 2450 F
- Interface Peritel 390 F

ATARI

- Atari 800 XL Peritel 1650 F
- Lecteur K 7 450 F
- Lecteur de disquettes 2490 F
- Extension 64 Ko 500 XL 490 F
- Tablette tactile 650 F
- Imprimante graphique 890 F
- Imprimante courrier 2560 F

CANON X₀ 7

- Unité centrale 1750 F
- Imprimante X 710 1490 F
- Interface video X 720 1990 F
- Extension 8 Ko XR 100 890 F
- Carte 4 K XM 100 480 F
- Carte 8 K XM 101 990 F

COMMODORE

- CBM 64 Peritel 2490 F
- CBM 64 - lecteur K 7 - Auto Form Basic 2980 F
- CBM 64 - moniteur Oscar CM 14 4490 F
- Lecteur K 7 450 F

- Lecteur de disquettes 2560 F
- Imprimante MPS 802 2650 F
- Quick Data Drive 950 F
- Crayon optique 450 F
- Colorifone (clavier musical) 590 F
- Moniteur Oscar CM 14 2650 F

EXELVISION EXL 100

- Unité centrale 2490 F
- Clavier mécanique 290 F
- Imprimante matricielle 3490 F
- Modem 1090 F
- Manettes (la paire) 295 F
- Extension 16 Ko 590 F

ORIC 1/ATMOS

- Unité centrale 1450 F
- Interface manettes Challenger 1 420 F
- Crayon optique 450 F
- Synthétiseur vocal 450 F
- Carte 8E-S 450 F

SINCLAIR

- Spectrum Plus 48 Ko Peritel 1950 F
- Sinclair QL 5450 F
- Interface ZX 1 - Microdrive 1650 F
- Imprimante Alphacom 32 1150 F
- Clavier professionnel 750 F
- Interface joystick Program 295 F
- Crayon optique 390 F
- Interface joystick Z 81 245 F

THOMSON

- Clavier Peritek 750 F
- Megabus câble 690 F
- Extension 16 Ko T07 590 F
- Extension 64 Ko T07 70 1250 F
- Extension incrustation 490 F
- Extension manettes et jeux 560 F
- Interface Teletel 1650 F
- Contrôleur de communication 750 F
- Imprimante thermique 2150 F
- Imprimante impact 2950 F
- Lecteur contrôleur de disquettes 3350 F

MSX

- Extension 64 Ko Sanyo 750 F
- Extension 32 Ko Yamaha 690 F
- Clavier musical Yamaha 850 F
- Synthétiseur FM Yamaha 1450 F
- Track Ball 590 F
- Crayon optique 1290 F

LANSAY 64

- Unité centrale 2900 F
- Lecteur K 7 390 F

ACCESSOIRES

- Lecteur K 7 avec compteur 349 F
- Moniteur vert Philips TP 200 950 F
- T V Tensai 36 cm PAL Secam 3150 F
- Joystick Quick Shot II 140 F

BON DE COMMANDE à adresser à VIDEOSHOP, 50 rue de Richelieu, 75001 PARIS

NOM _____
PRENOM _____
ADRESSE _____
VILLE _____
CODE POSTAL _____

Je règle par :
 C. Bancaire CCP Contre-remb.
(30 F en sus)

DEMANDE DE DOCUMENTATION
Je possède un micro de marque _____
Je joins 2 timbres à 2,10 F pour frais d'envoi.

Désignation des articles demandés

• _____ F
• _____ F
• _____ F
• _____ F
Frais de port _____ 40 F
Total TTC _____ F

LE RAPPORT DES VENTES MESURERA VOTRE EFFICACITÉ

fermé ; jeu imprimé ; et enfin jeu pour débutant où un certain nombre de choix seront faits automatiquement par l'ordinateur. Vous serez informé chaque trimestre de l'évolution du produit national brut (son augmentation reflète le volume des affaires), de l'indice des prix à la consommation (reflet de l'inflation) et de l'indice du pouvoir d'achat (qui renseigne sur l'augmentation réelle du pouvoir d'achat, inflation déduite). Puis vous apprendrez à quel taux la banque consent ses prêts à ses meilleurs clients. Pour votre entreprise, le taux sera, en fait, la somme du taux de base et d'un taux supplémentaire fonction de votre rentabilité. Vous serez ensuite informé de l'état des profits et pertes et du prix courant des marchandises, ce qui vous permettra de régler le niveau du prix de vente.

Le bilan qui vous sera ensuite présenté nécessite une analyse poussée. Il vous fournit en effet des renseignements sur la composition des actifs de la compagnie, la composition des réclamations sur ces actifs, obligations et actions. Le rapport obligations/actifs est très important car plus ce rapport augmente, plus le risque de faillite est élevé. Le rapport des ventes vous permet de juger de votre efficacité dans ce domaine. Il vous renseigne sur l'activité de vente (vous savez ainsi si vos prévisions ont été correctes ou si vous avez besoin d'aug-



menter ou de diminuer votre production), sur l'estimation de la préférence des consommateurs (les raisons probables qui leur font choisir votre produit plutôt que celui des concurrents) et vous dresse un état des performances. Enfin, un rapport de production et un inventaire courant viendront clore cette analyse instantanée de votre entreprise. Il va falloir maintenant prendre toute une série de décisions. Auparavant, vous devrez réfléchir sur la stratégie globale que vous voulez entreprendre. Ainsi, en période de récession économique, il est très malsain de jouer la carte expansionniste. Vous pouvez décider de miser à fond sur la libre concurrence ou, au contraire, préférer une politique de concertation de prix avec vos concurrents. Chaque trimestre, vous devrez

choisir le nombre d'unités de matériaux bruts à acheter. Rappelez-vous que chaque usine en produit normalement dix, mais que vous pouvez doubler cette production en consentant à une augmentation substantielle des salaires. Cependant, n'oubliez pas qu'une surproduction constante accroîtrait la probabilité d'une grève ou d'une panne d'équipement. L'établissement du prix de vente de votre produit est capital. C'est lui qui est directement responsable de votre marge bénéficiaire et de votre volume de vente. Bien sûr, la publicité aura aussi une action sur vos ventes, mais cela concernera surtout les produits de luxe et beaucoup moins les produits de première nécessité. Le budget en recherche et développement permettra peut-être à vos ingénieurs de trouver un moyen d'automatiser l'usine et de diminuer ainsi vos coûts de production ou d'améliorer le produit pour le rendre encore plus compétitif. Enfin, vous devrez décider de l'opportunité d'un prêt ou de celle de la construction d'une nouvelle usine. Dans certains cas, il vous faudra encore répondre à la demande d'un ou de plusieurs de vos directeurs. Ce jeu passionnant autorise des variations quasi infinies. Regrettons seulement que l'ordinateur ne constitue qu'un partenaire moyen. (Disquette S.S.I., Le Professeur, Apple II.)

Jacques HARBONN, Olivier HAUTEFEUILLE

13 SIMULATIONS ÉCONOMIQUES AU TILTOSCOPE



LOGICIELS	SUPPORT	MARQUE	ORDINATEURS	COMPLEXITÉ	RÉALISME	INTÉRÊT	PRIX T.T.C
AUTO CHEF	Cassette	C.C.S.	Spectrum 48 K	★★★	★★★	★★★★	A
CORN CROPPER	Cassette	C.C.S.	Spectrum 48 K	★★★★	★★★★	★★★★★	A
DALLAS	Cassette	C.C.S.	Spectrum 48 K	★★★	★★★	★★★	A
AIR LINE	Cassette	C.C.S.	Spectrum 48 K	★★★★	★★★	★★★	A
MANAGER	Cassette	Ere informatique	Spectrum 48 K	★★★★★	★★★★★	★★★★★	B
CARTELS & CUTTHROATS	Disquette	S.S.I. - Le Professeur	Apple II	★★★★★	★★★★★	★★★★★	F
BUSINESSMAN	Cassette	Ere Informatique	Oric 1/Atmos	★★★★★	★★★★★	★★★★★	B
UNE AFFAIRE EN OR	Cassette	Free Game Blot	Oric 1/Atmos (disponible sur TO 7 et MO 5)	★★★	★★★★	★★★★	B
HIGH FLYER	Disquette	Commodore Business Machines	C 64	★★★★	★★★★	★★★★	n.c.
POLITIQUE ÉCONOMIQUE	Cassette	Answare	TO 7	★★★★★	★★★	★★★	C
MULE	Disquette	Electronic Arts	C 64	★★★	★★★	★★★★★	E
MILLIONNAIRE	Cassette	Ere Informatique	Oric 1/Atmos	★★★	★★★	★★★★	B
BUSINESS +	Cassette	Answare	TO 7 et MO 5	★★★★★	★★★★★	★★★★★	C



COCONUT PROGRAMME

Le Spécialiste Logiciel de Paris

13, BOULEVARD VOLTAIRE - 75011 PARIS
MÉTRO RÉPUBLIQUE

COCONUT
INFORMATIQUE

☎ (1) 355.63.00

DU LUNDI AU SAMEDI DE 10 H A 19 H

**SPECTRUM
THOMSON
AMSTRAD
JASMIN**

**ORIC / ATMOS
COMMODORE
MSX
ATARI**

+ de 1000 titres

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

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

ORIC / ATMOS	
CHEOPS.....	180
MACADAM BUMPER.....	180
LA CITÉ MAUDITE.....	160
LE RETOUR DU DR GENIUS	200
LE DIAMANT DE L'ÎLE MAUDITE.....	180
3D FONGUS.....	140
MULTICALC.....	210
AS DES AS.....	280

VENTE PAR CORRESPONDANCE

Uniquement pour les logiciels - Pour la France Métropolitaine

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

- démonstration permanente
- les derniers logiciels

- des spécialistes
- des exclusivités

- des imports
- un club (moins 10 %)

ment. Cela, il y en aura toujours qui le feront, même si la tentation de brader du matériel pour vendre du logiciel est en grande partie passée. »

Cet avantage d'être une machine unique possède en lui-même un effet boomerang. Habitué à s'accrocher à quelques notions simples de base, à classer - hâtivement et un peu arbitrairement - les micro-ordinateurs en catégories rassurantes, le public risque d'être désorienté. L'EXL 100 transgresse ces poncifs, et préfigure le marché futur. Mais il est toujours difficile aux précurseurs de s'imposer. Le père de famille peut ne pas saisir immédiatement le « plus » qu'un tel micro apporte, le commerçant ou le membre d'une profession libérale ne pas le prendre au sérieux. Le pari n'est pas encore gagné. Jusqu'à présent, l'EXL 100 a été présenté et ressenti comme destiné à une utilisation familiale classique. Aujourd'hui, il endosse sans rougir le qualificatif de « personnel ». Un créneau lui aussi fort encombré, où les plus grands noms se préparent à une lutte sans merci, et où règne l'escalade à la puissance. Tout cela n'impressionne pas outre mesure le directeur d'Exelvision. Et vis-à-vis de ses concurrents familiaux, il garde son franc-parler.

« Le M.S.X. est un produit terriblement vieux. Au point de vue technologique, il est complètement obsolète. C'est pratiquement un TI99/4A équipé d'un microprocesseur Z80A, au lieu de 9900. Là réside la principale différence. Mais le contrôleur d'écran par exemple, est le même. Le générateur de son également. Le standard M.S.X. est dépassé. D'ailleurs il ne compte pas aux Etats-Unis. Quant aux sociétés qui sortent un nouveau modèle tous les ans, elles égarent les consommateurs. Certaines se lancent dans la course aux kilooctets. Cette course est ridicule. Tout le monde sait qu'un microprocesseur huit bits ne peut pas adresser plus de 64 K, à moins d'effectuer l'adressage page par page. Bien sûr, un seize bits permet d'adresser beaucoup plus de mémoire. Mais il faut rester prudent pour l'utilisation de ces produits. Ce sont un peu comme des voitures américaines. Enorme

moteur huit cylindres, climatisation, sièges Pullman. Pour finalement être affecté exactement à la même utilisation qu'une vulgaire automobile à moteur quatre cylindres. Les ordinateurs seize bits nécessitent une importante mémoire vive pour la gestion vidéo. Et pour être efficaces, ils ont besoin de nombreux et puissants utilitaires, qui coûtent cher. Il faut pourtant reconnaître que la tendance du marché est à l'augmentation de la puissance. »

Pour cette année, Jacques Palpacuer est confiant.

« Nous devrions assister à la consolidation du marché français. Notre ambition est de prendre 15 à 20 % du marché domestique national, et de devenir le second de Thomson. Nous voulons participer à l'implantation

l'achat. Les grandes surfaces de la micro-informatique ne sont valables que pour celui qui a déjà réalisé son choix, et vient acheter un modèle très précis. Pour tous les autres, les petites boutiques présentant une sélection de quelques machines sont beaucoup plus performantes. La distribution a un rôle de sélection des produits à effectuer. Les vendeurs peuvent dans ce cas donner des conseils, et suivre quelques marques qu'ils connaissent bien. Les meilleures ventes d'EXL ont été réalisées dans des magasins proposant un choix réduit de marques. »

Pour les prochains mois, Jacques Palpacuer voit se dessiner une segmentation du marché en deux parties. D'une part les ordinateurs dont le système complet revient à environ 7 000 ou

pied ferme, pas plus impressionnée devant les géants américains que devant leurs concurrents français. Exelvision n'est pas Thomson. Monsieur de la Palice lui-même aurait pu le remarquer. Pourtant cette constatation n'est pas inutile. Les deux sociétés présentent des manières différentes d'aborder le marché de la micro-informatique familiale.

D'un côté une entreprise puissante, ancienne, dont le nom est connu de tous pour ses succès dans l'électro-ménager. Le nom à lui seul constitue déjà un passaport pour les ventes. Et l'on voit des TO 7 et des MO 5 dans des émissions d'informatique à la télévision. Une publicité à faire rêver n'importe quel responsable marketing.

De l'autre, une entreprise jeune, de taille réduite. Tout est à construire : la machine, bien sûr, mais surtout un nom, une image de marque. Pour y parvenir, il faut réussir. Mais pour réussir, une bonne image de marque est indispensable... Pourtant, les hommes d'Exelvision sont bien décidés à briser ce cercle vicieux. Leur importante campagne publicitaire en témoigne. Ils ont misé sur un produit original, et s'y tiennent. Plusieurs sociétés de logiciels écrivent actuellement des programmes pour l'EXL 100, malgré le handicap d'un parc de machines encore limité pratiquement aux frontières de l'hexagone.

Petit à petit, l'ordinateur s'entoure d'une gamme complète de périphériques, accentuant son originalité. Les sceptiques ricangent, et attendent cette équipe d'empêcheurs de tourner en rond au tournant. Est-ce par jalousie ? En tout cas, Exelvision propose une autre voie pour entrer dans l'informatique, et espère que nombreux seront ceux qui la suivront. Mais rien n'est encore gagné. Les consommateurs sont sollicités de toutes parts, et le marché de la micro-informatique évolue à une vitesse effrayante. Exelvision affirme que son système modulable est conçu pour durer. Mais qui peut prédire l'avenir ? David vainquit Goliath par la ruse. Cette histoire se déroulait en des temps bibliques. Aujourd'hui, le combat connaîtrait-il la même issue ? ■

Propos recueillis par Parice DESMEDT

Un créneau fort encombré où les plus grands noms se préparent à une lutte sans merci

de l'informatique, aussi bien dans les foyers que dans le milieu scolaire. Nous sommes bien partis pour réussir. Sur les deux derniers mois de l'année dernière, nos ventes ont représenté environ 10 % du marché. 20 000 machines ont été implantées, dont 15 000 réellement vendues. Et je ne cherche pas à gonfler mes chiffres. Ils peuvent être facilement vérifiés par plusieurs recoupements. »

Les ventes de Noël ont d'ailleurs été plutôt décevantes pour certains, qui attendaient une véritable explosion. Jacques Palpacuer avance une explication.

Il y a d'abord la difficulté d'estimer les chiffres des ventes futures. Un optimisme démesuré a emporté une partie des vendeurs, qui ont surestimé la vitesse d'expansion du marché. Mais il y a également ceux qui ont proposé trop de produits différents. Ceux-là ont connu l'échec. Devant une multitude de micro-ordinateurs aux performances proches les unes des autres, le client est perdu. Il hésite, puis finalement renonce, ou diffère

8 000 francs, de l'autre ceux qui tournent autour de 15 000 francs.

« Le fossé est énorme entre les deux. Pour les premiers, l'achat est assez semblable à celui d'un magnétoscope ou d'une chaîne haute fidélité de qualité. Les seconds réalisent au contraire un véritable investissement devant lequel on hésite beaucoup plus. A ce propos, ne commettons pas l'erreur de comparer la France aux Etats-Unis. Outre-Atlantique, le marché est beaucoup plus mûr, la bonne santé de l'économie américaine et du dollar jouent également un rôle. De plus, il est impossible de transporter simplement les prix américains en francs. Là-bas, les taxes sont très faibles, certains distributeurs s'accordent des marges de quelques pour-cents seulement. Ajoutez encore à cela les bénéfices de l'importateur, et vous voyez une machine proposée aux Etats-Unis à 5 000 dollars, valoir presque 8 000 francs en France. »

L'équipe d'Exelvision attend donc les nouveautés yankees de

Norsoft

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

« Un futur classique! » (SVM n° 60)

(Jeux & Stratégie n° 30)

« Un jeu captivant! » (TILT n° 18)

LA PRESSE DONNE LE TON!

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

Tyrann sera bientôt disponible sur :
 THOMSON MO5
 AMSTRAD CPC 464
 La Société INITIEL
 Editera une version
 Exelvision EXL 100



A tous les FANS de TYRANN

C'est parti!!!

« Le Fer d'Amnukor »

(Tyrann II)

est en cours de programmation

10 fois plus rapide 1000 fois

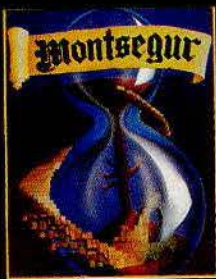
plus passionnant!!!

AUTEURS! gloire et fortune sont à votre porte!

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

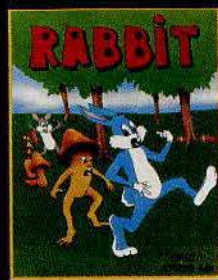
Nous étudierons ensemble la meilleure façon d'éditer votre logiciel

Norsoft - c'est aussi ...



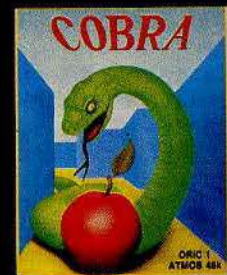
MONTSEGUR - La montagne sacrée
 de **Christian Bugel**

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



RABBIT de **Joël Brunet**

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



COBRA de **Philippe Marti**

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

CES LOGICIELS SONT DISPONIBLES CHEZ VOTRE REVENDEUR HABITUEL

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

Je désire recevoir

- 1 exemplaire de TYRANN à 185 F
 1 exemplaire de RABBIT à 140 F
 1 exemplaire de COBRA à 140 F
 1 exemplaire de MONTSEGUR à 140 F
 TOTAL

Cochez les cases correspondantes

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

+ port 20 F
 Total F

A L'EAU? NE COULEZ PAS!

Venger la défaite de Trafalgar ?
Pas si facile, même si votre bâtiment est armé de 74 canons.
Le combat naval, à la fin du XIX^e siècle
est un terrible pas de deux, et les Anglais mènent la danse.
Avec Broadsides, une disquette SSI
pour Apple II, la perfide Albion vous lance un défi. Ne la faites pas attendre.
Et pour une fois, tirez les premiers...

A-Dieu-vat ! L'ordre vient de fuser. Le capitaine, de son poste d'observation, sur la dunette, suit le grouillement provoqué par le virement de bord. Pendant de très longues minutes, l'équipage choque des écoutes, en bord d'autres, dans un ballet réglé comme une horloge. Un virement de bord, vent debout, sur un bâtiment comme l'Herкулès, 74 canons, dure - si tout se déroule bien - plus de trois minutes. Une éternité lorsque l'ennemi s'approche toutes voiles dehors et s'apprête à faire parler la poudre. Le combat naval, à l'orée du XIX^e siècle, atteint une certaine perfection.

Couler l'adversaire, un art difficile

Les voiliers de combat, améliorés au fil des siècles, sont devenus de redoutables machines de guerre. L'engagement entre deux navires ennemis est une épreuve dont la victoire revient au plus déterminé, au plus rusé, au meilleur manœuvrier et tacticien. Le mieux armé des bâtiments commandé par le plus expérimenté des capitaines ne sort jamais indemne d'un combat naval. Il s'agit surtout de couler l'adversaire ou de se rendre maître de son navire avec le minimum de dégâts. C'est un art qui exige une longue expérience, acquise au cours des

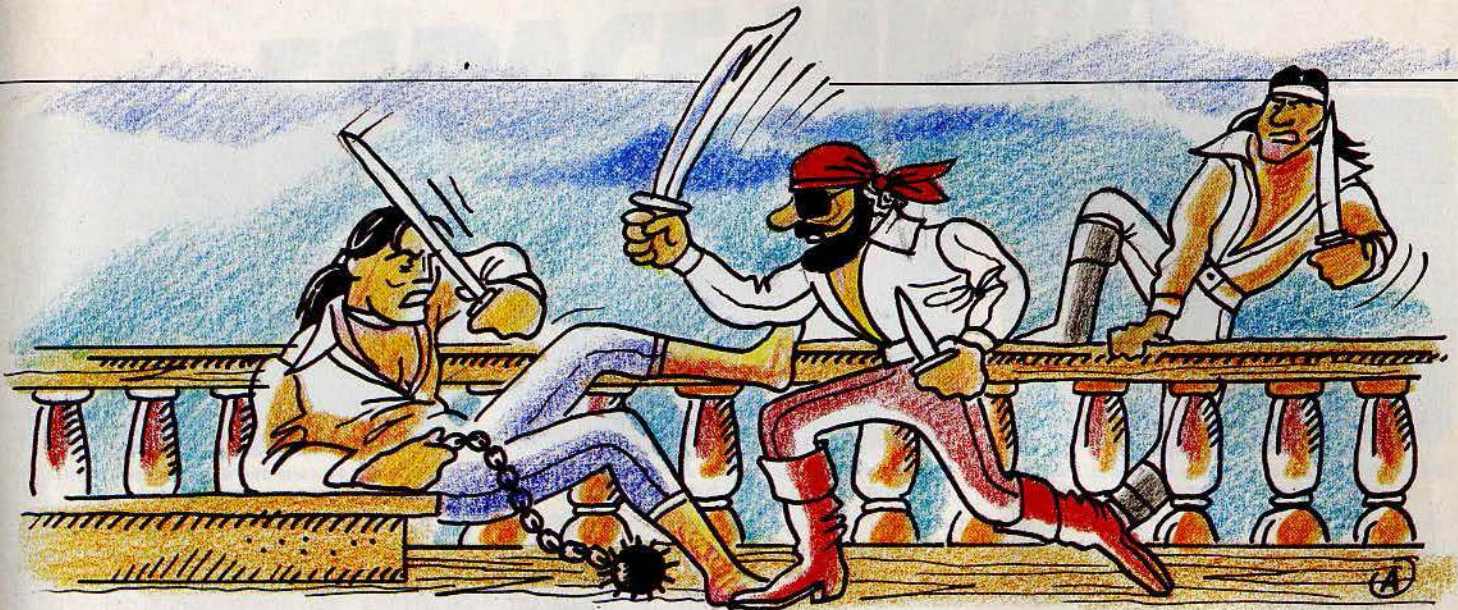


Le Constitution, plus rapide (4 nœuds contre 2,4 nœuds), commence à manœuvrer.

années passées à burlinquer sur toutes les mers du globe. *Broadsides* teste vos capacités à prendre le commandement d'une unité de l'une des grandes puissances de l'époque napoléonienne. Comme tout ce qui exige une tactique subtile, le schéma général est simple.



Au début du jeu, les deux navires se trouvent côte à côte. La cannonade s'engage immédiatement.



Chaque navire cherche à se placer de manière à profiter de la puissance maximum de ses canons, tout en se trouvant dans l'angle mort de tir de l'ennemi. Les bouches à feu se trouvent sur les flancs du bateau. Le tir est pleinement efficace dans un angle de 30° seulement sur chaque bord. Il suffit de venir se placer par 45° vis-à-vis de l'adversaire pour être hors de portée de ses canons, tout en conservant le maximum de chances de l'atteindre. Toute la difficulté consiste à acquérir cette position de force. Face à un navire immobile, les novices trouveront déjà difficile la réussite de ce placement. Face à un ennemi qui manœuvre lui aussi, le commandement devient un art véritable. Les premiers combats menés contre l'ordinateur se soldent généralement par un naufrage assez rapide... Les décisions ne souffrent aucune tergiversation : le moindre temps mort profite à l'adversaire. Même la plus petite erreur peut se révéler fatale.

Broadsides propose deux modes de jeu, « arcade » ou « tactique ». En mode « arcade », le combat se déroule plus rapidement. Virements de bord et recharge des canons ne durent que quelques secondes, et le nombre des possibilités de manœuvres et de tirs est plus restreint. Ce mode



A bord du *Constitution*, le cri de « aye, aye, Sir » indique que l'ordre a bien été retransmis.

conviendra aux débutants, qui pourront ainsi se « faire la main » plus facilement, assimiler les différentes possibilités tactiques, ainsi qu'à ceux qui préfèrent la rapidité d'action aux longues manœuvres. Même s'il ne s'agit pas d'un jeu d'action (l'emploi du mot « arcade » ne doit pas prêter à confusion), les réactions doivent être immédiates. Dès la première seconde du jeu, l'ordinateur fait feu sans relâche, et colle au plus près, à chacune de vos manœuvres. Il est impératif d'opérer au plus vite si l'on veut éviter le carnage.

Cannonade ou dérobade...

Et dès les premières secondes il est indispensable d'examiner les caractéristiques des deux bâtiments : puissance de feu, temps nécessaire aux virements de bord, à la recharge des canons, vitesse maximum. Pour sortir vainqueur du combat, il faut savoir aussi utiliser au mieux les différences des deux navires. Si l'on possède une plus grande puissance de feu et une solidité supérieure, qui se paient par une vitesse et une manœuvrabilité inférieures, il peut se révéler payant d'opter d'entrée pour une cannonade à outrance, pour prendre un avantage décisif dès les premières secondes. Car les dommages subits sont pris en

compte, et apparaissent à l'écran. Des voiles endommagées, un mât cassé ralentissent la marche, rendent plus difficile les virements de bord. Si au contraire on commande un navire plus rapide mais moins bien armé, il est recommandé de manœuvrer au plus vite pour échapper aux tirs ennemis, et venir se placer en position favorable. Mais le jeu ne prend sa véritable dimension qu'en mode « tactique ».

Le nombre des commandes s'élève à seize. Il est possible de retourner vers le port, pour fuir l'ennemi et effectuer des réparations, accélérer, maintenir ou ralentir l'allure, réduire, maintenir ou augmenter la surface de toile, préparer les canons pour un tir de boulets, de chaînes (pour déchirer les voiles de l'adversaire) ou de mitraille (pour tuer les hommes d'équipage), viser la coque ou les voiles, faire feu selon différentes distances de tir, virer de bord. Toutes ces options défilent les unes à la suite des autres, en appuyant sur une touche, et sont activées par une autre touche. Au début, le nouveau joueur est fortement handicapé face à l'ordinateur, car il doit d'abord retrouver l'ordre qu'il veut donner. Et pendant ce temps, il subit les salves de l'adversaire, et voit peu à peu son propre navire se détériorer. Les deux voiliers sont en effet repré-



Le *Constitution* est en position idéale. Il profite en plus d'une saute de vent favorable.



Les deux navires se sont éloignés l'un de l'autre. L'écran représente maintenant 1 200 yards

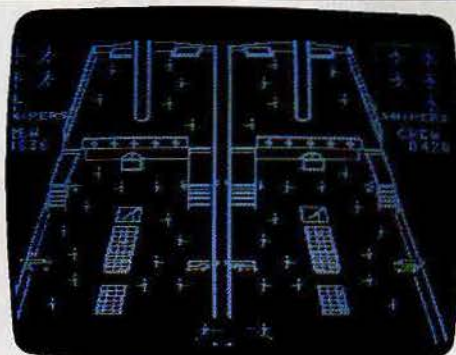


Le Constitution est en position favorable, mais loin de son adversaire, et arrêté bout au vent.

sentés sur l'écran, et l'on peut suivre les dégâts subits par chacun d'eux: voiles déchirées, mat abattu, et même naufrage corps et biens...

Le combat se déroule en temps réel. Il s'engage à six heures du matin et s'arrête à six heures du soir, si aucun des deux protagonistes n'est parvenu à l'emporter. Une horloge indique l'heure en permanence. Elle tourne plus ou moins vite selon le degré de vitesse choisi au début du jeu. Les douze heures d'engagement durent dans le jeu une dizaine de minutes à plus d'une heure. Chaque manœuvre demande un certain temps, variable selon le type du bateau choisi. Plusieurs couples sont proposés, et il est également possible de définir son propre navire en choisissant son armement. Sa vitesse et sa manœuvrabilité seront alors calculées automatiquement. Si l'on se mesure à l'ordinateur, on pourra de la même façon « fabriquer » son propre adversaire, ce qui permet de « tricher » un peu, en lui attribuant des faiblesses. Les joueurs confirmés, au contraire, auront la possibilité d'affronter un adversaire à leur mesure, renouvelant ainsi l'intérêt du jeu.

Les cas de figure au cours de la bataille sont très nombreux. Mais quelques grandes tactiques prédominent. Si l'on se trouve sur



L'abordage a commencé. Au premier plan, deux adversaires se battent à l'épée.

un voilier rapide, il est impératif de refuser le duel de canons à bout portant: le naufrage serait presque garanti! Il vaut mieux également éviter l'abordage, puisqu'un navire rapide transporte généralement des troupes moins nombreuses. Un affrontement au corps à corps serait suicidaire à un contre deux. La victoire appartient toujours à celui qui sait amener le combat sur son propre terrain. Il faut donc envoyer toute la toile pour se dégager le plus vite possible du tir ennemi, éventuellement tirer un petit bord pour s'en éloigner, et obliger de cette manière votre adversaire à manœuvrer. Mais dès qu'il a donné l'ordre de changer de direction, il faut revenir sur lui. Plus lourd et plus lent, il perd à chaque manœuvre de précieuses secondes. Il devient alors plus facile de se placer en position favorable et de tirer des chaînes dans ses voiles pour réduire encore sa vitesse et sa manœuvrabilité. Quand il sera suffisamment endommagé, il conviendra de tirer aux boulets sur sa coque pour provoquer le naufrage, à moins que le combat ait déjà suffisamment éclairci les rangs des marins adverses pour pouvoir tenter un abordage.

Duels et mousquetades

L'abordage est la seconde phase du jeu, à vrai dire moins prenante que la partie tactique. On regrette un véritable jeu d'action, et les différentes possibilités pour mener l'abordage ne sont pas très évidentes. Celui qui aborde avec une nette supériorité en hommes a toutes les chances de remporter la victoire. Mousquetades alternent automatiquement avec duels à l'épée. On

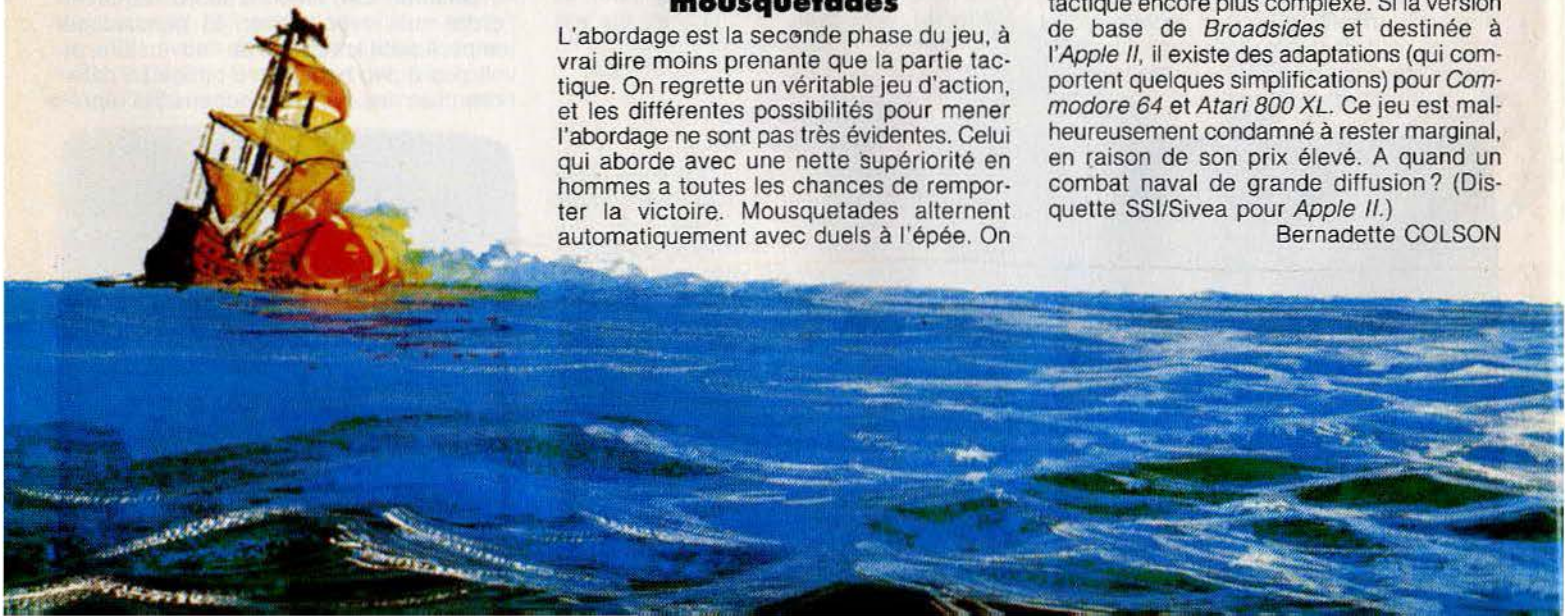


C'est enfin au tour des arquebusiers d'entrer en action. Les morts jonchent le sol.

choisit la cible de tir: les arquebusiers ennemis, le pont rempli des troupes prêtes à se lancer à l'abordage, ou même - cas désespéré - son propre pont si celui-ci est déjà envahi par un grand nombre d'assailants. Pour les duels à l'épée, il est possible de choisir une attitude de défense ou d'attaque. Les coups portés seront plus ou moins meurtriers, mais aussi plus ou moins risqués pour la vie de ses propres troupes. Le combat se poursuit jusqu'à la victoire de l'un des équipages ou jusqu'au désengagement, si les grappins sont coupés. La tactique retenue pour l'abordage dépendra du rapport des forces. L'équipage le moins nombreux devra adopter une attitude défensive, pour tenter de reprendre le large, tout en faisant tirer sur le pont adverse.

Broadsides est un jeu original, unique en son genre, et difficilement classable dans une catégorie particulière. La phase des manœuvres en mer, la plus intéressante, demande un bon sens tactique, allié à une grande vitesse de décision. Lorsque deux joueurs s'affrontent, ils jouent simultanément, comme dans un jeu d'action, chacun donnant ses ordres avec une partie du clavier. En observant le tableau de commande de l'adversaire, il est donc possible d'anticiper sur ses manœuvres, ce qui rend la tactique encore plus complexe. Si la version de base de *Broadsides* et destinée à l'Apple II, il existe des adaptations (qui comportent quelques simplifications) pour *Commodore 64* et *Atari 800 XL*. Ce jeu est malheureusement condamné à rester marginal, en raison de son prix élevé. A quand un combat naval de grande diffusion? (Disquette SSI/Sivea pour Apple II.)

Bernadette COLSON





LA PIEUVRE PAR L'ŒUF

Alien. Un monstre jailli de nulle part, horreur tentaculaire et interstellaire ressuscité par ce jeu de détective, de rôle et d'aventure à la fois.

Aurez-vous le courage d'aller au bout de ce programme pour Spectrum 48 K.

Alien fait partie de cette nouvelle génération de jeu à tendances multiples. En effet, c'est tout à la fois un jeu de détective et d'aventure, mais le système utilisé s'apparente aussi et surtout à celui des jeux de rôle. La toile de fond est basée sur celle du film du même nom. Le vaisseau commercial interstellaire « Le Nostromo » retourne vers la Terre après une longue période d'absence. Les sept membres d'équipage sont maintenus en hibernation par l'ordinateur de bord, « Mère », pour leur éviter un voyage long et fatigant.

Mais l'ordinateur décide tout à coup de réveiller tous les membres d'équipage, alors que le vaisseau n'a encore parcouru que la moitié de la distance totale. « Mère » explique alors au capitaine Dallas, qu'elle les a réveillés car elle a perçu un message se répétant de manière rythmique et pouvant être un S.O.S. Ce signal provient d'une planète mystérieuse au sujet de laquelle nos astronautes n'ont aucun renseignement.

Après un atterrissage particulièrement difficile (il va falloir plus d'une journée pour réparer les dégâts), Dallas, Kane et Lambert se préparent à quitter le navire et à explorer cette planète. Ils découvrent l'entrée d'une caverne et au fond de celle-ci, ils aperçoivent un nid. S'approchant, pour mieux regarder, ils se rendent compte qu'un des œufs est sur le point d'éclore. Une créature ressemblant à une pieuvre s'en extrait, saute d'un bond sur le casque de Kane et le rend inconscient. De retour au vaisseau, toutes les tentatives pour débar-

rasser Kane des tentacules du monstre s'avèrent infructueuses, d'autant que le sang de la bête est en fait un acide surpuissant qui détruit tout à son contact. Pourtant quelques heures plus tard, le monstre quitte de lui-même la gorge de Kane et l'on retrouve plus tard sa carcasse. Mais tout ne semble pas fini pour autant. En effet, peu de temps après que Kane ait repris ses esprits, il est pris d'un violent malaise et ses



amis assistent, horrifiés, à la naissance d'un nouveau monstre sortant de sa poitrine et s'enfuyant aussitôt dans les coursives. L'équipage abandonne dans l'espace le corps du malheureux Kane et la chasse au monstre va commencer.

Le but du jeu est de détruire le monstre, ou tout au moins de l'expulser du « Nostromo ». Ainsi, vous pouvez embarquer avec trois membres d'équipage sur la navette de sauvetage, en abandonnant derrière vous le vaisseau programmé pour l'autodestruc-

tion. Bien sûr, il ne faut pas que la bête ait réussi à vous suivre ou que l'une des trois personnes embarquant ait déjà été contaminé. Votre tâche sera compliquée par le fait que vous ne savez justement pas au début lequel des membres d'équipage est en fait un androïde.

Vous contrôlez à volonté les sept membres d'équipage. Chacun d'eux est bien entendu doté d'une personnalité propre et vous devez absolument en tenir compte pour leur donner des ordres.

Voici les différentes personnalités : Brett, l'un des officiers des machines, est plutôt cynique, rebelle et peu actif et il est difficile de se fier à lui. Ash, le responsable scientifique est discret, brillant mais parfois illogique. Kane, l'officier exécutif est, pour sa part, plutôt direct, imaginatif, prudent et loyal. Lambert, la femme navigateur, est adroite et intelligente, mais timide et elle a tendance à se paniquer facilement. Dallas, le capitaine, est un leader solide et courageux, sur lequel on peut compter. Ripley, la femme officier, est volontaire, autoritaire, ambitieuse mais aussi pleine de ressources. Enfin Parker, l'officier des machines, est physiquement fort, plutôt bête et potentiellement rebelle. Une fois que vous avez choisi de quel membre vous désirez vous occuper, vous pouvez lui faire accomplir une action parmi celles qui vous sont proposées. Ces actions sont variables en fonction du moment et du lieu où se trouve le personnage. En général, les membres de l'équipage peuvent se déplacer, prendre, utiliser ou poser un objet, retirer la grille du

S.O.S. AVENTURE

Pour ceux qui ont remué ciel et terre sans succès et qui finissent irrémédiablement sous le dard d'une mygale, Pascal J., un Tilt-man avisé, arrive en sauveur. « Voici après de longues heures de recherches, tout ce que vous vouliez savoir sur le Diamant de l'île maudite (Loricels pour Oric 1/Atmos) et que vous n'avez jamais osé demander. »

Perdu au fin fond du Pacifique, partez à la recherche du diamant fabuleux. Sur l'île maudite, aucun signe de vie. Seule l'imposante tour qui s'élève au nord-ouest témoigne du passage d'aventuriers malchanceux. Votre navire fait naufrage aux abords de l'île : rongé par la faim et la soif, il vous faut maintenant lutter contre la mort et tenter de découvrir le secret du diamant.

Le dialogue avec l'ordinateur, tout d'abord, est d'une facilité surprenante : ce dernier reconnaît, en effet, les mots utilisés dès la troisième lettre et refuse de même tout vocabulaire. Le joueur peut ainsi enchaîner jusqu'à quarante instructions consécutives avant de taper « return ». Mais attention, les dimensions de l'île sont fort restreintes et votre progression se fait par bonds de cinquante mètres : aussi faut-il rester prudent et éviter tout plongeon dans l'océan. Aux cours de vos recherches, n'oubliez jamais de boire et manger le plus régulièrement possible. Au bas de l'écran, un cœur change de couleur selon votre état de santé.

Sachez qu'il existe toujours une parade à la mort : sérum contre les piqûres de scorpion, bandes pour les morsures de plantes carnivores.

Après l'exploration de l'île, ce sont les fondateurs de la terre qui vous attendent. Voici, après de longues heures de recherches, tout ce que vous vouliez savoir, et que vous n'avez jamais osé demander.

« Qui dit mieux ? Celui qui m'indiquera comment ouvrir le hangar ».

En attendant la carte des lieux et la liste des mots-clés va certainement en dépanner plus d'un. Chaque case du plan représente la rose des vents avec les quatre points cardinaux, nord, sud, est et ouest. Quelques rappels de géographie ne font pas de mal pour apprendre à se diriger. Un exemple : si l'on est à l'ouest et que l'on dit « gauche », on ira au sud ; si l'on est à l'est, on filera vers le nord ; et si l'on est au sud, on cinglera vers l'est. L'instruction « avance » ne modifie pas le sens de la trajectoire.

Pour ne pas déflorer l'énigme, les découvertes à leur emplacement exact ne sont pas dessinées, mais en fond de carte. A vous de trouver la direction adéquate.

Attention, les plantes carnivores et les scorpions peuvent cacher des boas, des mygales et des galeries mal étayées. Voici mes trucs : les noix de coco cueillies sur l'arbre constituent un repas frugal mais nourrissant.

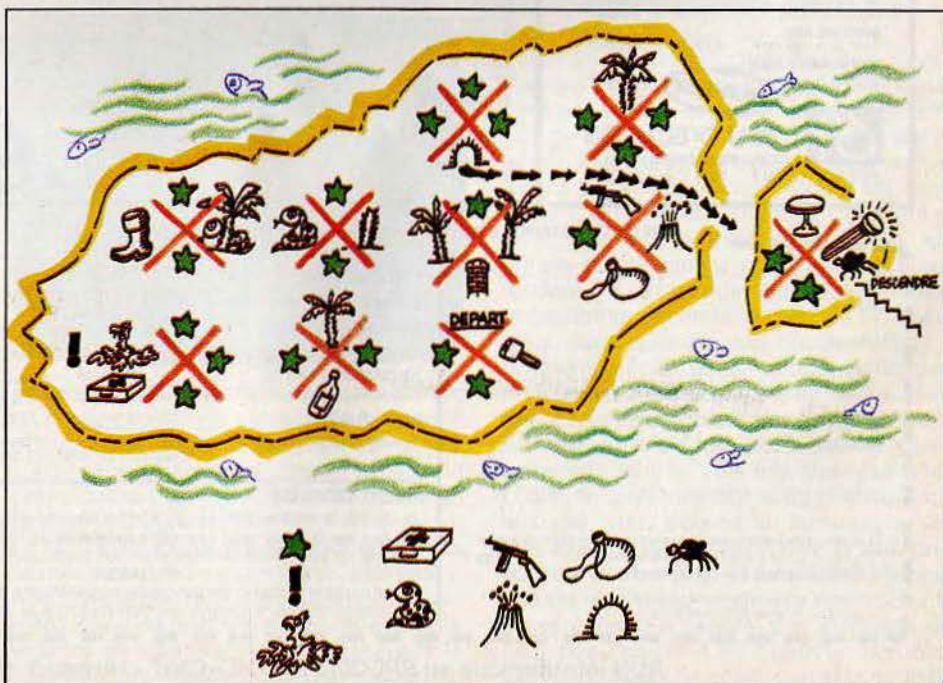


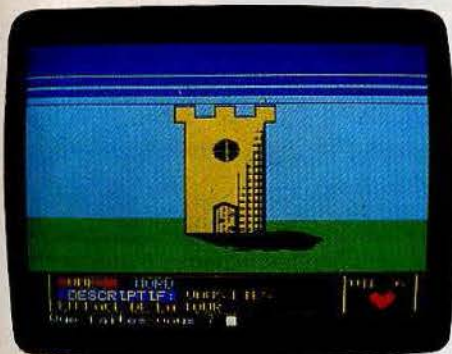
conduit d'aération ou attaquer le monstre ou un des leurs (le conduit d'aération sert à se déplacer d'une pièce à l'autre sans passer par les coursvies). Mais une fois que vous avez donné vos directives, le personnage concerné n'est pas obligé de les accomplir. Cela dépendra de sa confiance et de son état physique et nerveux.

Ainsi, si vous demandez trop de choses consécutivement à un des personnages vous pouvez le rendre irritable ou anxieux. Il faudra alors lui donner le temps de récupérer. De même, évitez absolument de mettre plus de trois protagonistes en présence dans une même pièce ou plus d'un dans un conduit d'aération. Dans le cas contraire, ils risqueraient de devenir claustrophobes. L'une des particularités les plus étonnantes de ce jeu est que lorsque vous avez terminé de donner vos ordres à quelqu'un, vous pouvez passer à une autre personne sans attendre. La première effectuera éventuellement pendant ce temps ce que vous lui aviez demandé. Durant tout le jeu, des messages vous informeront des événements importants qui se passent, de manière à ce que vous puissiez au besoin reprendre le contrôle du personnage concerné. Vous verrez que même dans le scénario débutant, il n'est pas facile de venir à bout de la bête, d'autant que vous ne disposez que d'un temps limité pour accomplir cette difficile mission.

Ce logiciel est l'un des plus passionnants que nous ayons essayé sur le Spectrum. Un must. (K7 Mind Games/Run Informatique, pour Spectrum 48 K. Prix : B).

Jacques HARBONN





— Les scorpions s'attaquent à tout ce qui passe, notamment à la peau tendre des pieds.

— Pour allumer la torche, se débarrasser des arachnides gênants, puis se rendre au volcan cracheur de lave.

— Les armes à feu ne sont pas d'un intérêt primordial.

— Pour descendre jusqu'au deuxième tableau, utiliser les mots « ouvre trappe » et « descend ».

Vous avez passé les barrages successifs avec tous les honneurs dus à votre ruse ? Bravo, mais ne jubilez pas trop vite, la première partie du *Diamant de l'île Maudite* est un vrai jeu d'enfants.

Les sueurs froides, les crises cardiaques et les ulcères à l'estomac vous guettent au détour de la deuxième partie. Voici un coup de pouce pour le départ.

Vous vous baladerez au milieu de galeries frangées de stalactites, cotoyant un gorille belliqueux, un fantôme kleptomane, un dragon pas très sympathique, trois Bouddhas

en méditation et un sage plein de bons conseils. Vous devriez découvrir de multiples objets, du sabre au casque, en passant par un marteau, un jerricane, un puits, une corde, un bouton, un seau et, bien évidemment, le fameux diamant. Pour finir, encore quelques trucs :

— « Appuie œil » se révèle être une instruction miracle au départ du jeu et lorsque vous vous trouvez face à face avec deux Bouddhas. Le troisième Bouddha est nettement moins coopératif, aussi feriez-vous mieux de lui tourner les talons rapidement.

— Le port d'un casque évite bien des bosses.

— Le gorille vous rend votre sabre sans danger à une case bien définie. Oui, mais laquelle ?

— Le fantôme redoute la lumière.

— Un puits sans eau ni corde est une véritable torture pour qui meurt de soif.

Si malgré tous mes conseils et mes clins d'œil, vous restez bloqué, écrivez-moi, Tilt me transmettra vos S.O.S.

SOL SAUVE TOUR TORCHE TROUSSE DE SURVIE TERRE TRAPPE TIROIR

Vocabulaire 2^e partie

AVANCE APPUIE ATTACHE BILAN BOUTON BOIS BRISE CASQUE CORDE CHARGE DROITE DEMI-TOUR DÉCOLLE DESCENDS DIAMANT DÉCAPITE DRAGON EAU FAIS GAUCHE GRILLE HÉLICO INVENTAIRE INTERROGE JERRICANE LANCE MARTEAU MONTE ŒIL OUVRE PREND POSE PORTE PLEIN RIEN REMONTE REGARDE SUICIDE SABRE SAGE SAUVE TOUR

Vocabulaire 1^{re} partie

BOIS BOTTE BANDE BOUTEILLE BLESSURE BILAN COUPE CLEF COCOTIER CACHET D'ASPIRINE COUTEAU CHARGE DROITE DEMI-TOUR DESCENDS DÉBLAYE ENTRE FORTIFIANT GAUCHE GOURDE GRILLE INVENTAIRE LANCE ALLUME ACTIONNE INJECTE LIS LANCE MANGE MONTE MASSUE MITRAILLETTE MESSAGE NOIX DE COCO OUVRE PREND POSE PANSE PELLE PAQUET DE CIGARETTES PORTE PLACARD PLAIE RIEN REMONTE SUICIDE SOIGNE SÉRUM

APPELS A L'AIDE

S.O.S., je n'arrive pas à dépasser le troisième tableau de *Pineapple*, ni le sixième de *Chuckie egg*. **Vincent.**

Help, comment détruit-on *Zaxxon* sur la console CBS ? **Benoît.**

Je t'écris car j'ai des démêlés avec trois de mes jeux. Dans *Dallas quest*, je reste coincé au village, dans *l'Enlèvement*, je n'arrive pas à prendre le métro. Où est ce damné ticket ? Et dans *Wolfenstein II* (pour C64), je cherche désespérément une bombe pour ouvrir le coffre verrouillé. A bon entendeur, merci. **François.**

Je viens d'acheter *Pilfall II* pour Atari 800 XL, malheureusement je n'arrive pas à passer dans la deuxième caverne. Quelqu'un pourrait-il m'aider ? Amitiés à Tilt. **Michaël.**

J'aimerais faire part de quelques renseignements sur des situations critiques de *The Hobbit*.

Lorsque vous voulez traverser la rivière noire, dire : *Throw rope across* (lance la corde en travers), *Pull rope* (tire la corde), *Climb into boat* (monte dans le bateau), *Climb out* (descends). La corde se trouve dans la caverne des Trolls.

Lorsque vous êtes dans la cave du roi des elfes, dire : *Wear ring* (enfile l'anneau), *Wait* (attends, jusqu'à ce que la porte s'ouvre), *Open barrel* (ouvre le tonneau), *Drink wine* (bois le vin), *Climb into barrel* (grimpe dans le tonneau), *Close barrel* (ferme le tonneau), *Wait* (attends)... et vous vous retrouvez dans la rivière, au sud de la ville.

Pour sortir du donjon des Goblins, attendez que Gandalf arrive et dise : *Say to Gandalf « open window »* (ouvre la fenêtre), puis : *Say Gandalf « carry me »* (porte-moi), et enfin *Wait* (attendre jusqu'à ce qu'il parte). Bonne chance ! **David.**

Cela fait des dizaines de fois que je passe la K7 de *Ghosbusters* sur mon *Spectrum* pour amasser la somme de 216 000 \$ et me présenter au sommet du temple Zwil avec du « répondant ». Après être arrivé devant le temple et y avoir introduit deux chasseurs de fantômes, l'ordinateur m'informe que j'ai bien franchi une porte fermée et me propose une prime offerte par les habitants de la ville. Il me donne un nouveau numéro d'acompte puis me rit au nez.

Je lance un S.O.S. « fantômes » à celui qui pourra me dire la somme qu'il faut présenter, et ce qu'il faut faire pour atteindre le sommet du temple. **Philippe.**

Bravo pour votre magazine que je lis depuis le premier numéro. Je suis un passionné des jeux de rôle et j'ai déjà terminé *Sorcellerie I*. Je suis maintenant rentré dans *Sorcellerie II* (le Chevalier de Diamant), mais je suis bloqué car je ne parviens pas à résoudre l'énigme du second niveau. Un grand merci à celui qui me sortira de ce mauvais pas. **David.**

EUREKA

ALEA JACTA EST

Exclusif : personne n'a encore percé à jour les secrets d'Euréka.
 Les 250 000 F restent à la portée de tous les claviers.
 Pour les valeureux en déroute, *Tilt* soulève un nouveau coin du voile.



Illustration Daniel Clairret

Au temps de Romulus, tout est affaire d'argent :
 Oubliez la morale et n'ayez de scrupule,
 Tous les moyens sont bons pour se faire un pécule
 Pour pouvoir acheter les choses et les gens.

Apprendre le latin, c'est vraiment la galère,
 Mais c'est indispensable si l'on veut avancer :
 Attendre le moment pour bien se déchaîner
 Est le meilleur moyen de retourner à terre.

Allez faire votre marché, choisissez avec soin
 Car pour gagner des sous il vous faudra lutter,

Utiliser la ruse et gagner au tiercé
 Si la divination vous donne un coup de main.

La quête des objets que demande la sorcière
 Sera longue et ardue, vous emmènera partout
 Du ravin des lépreux aux marais pleins de boue,
 De la mine où l'on creuse au camp des légionnaires.

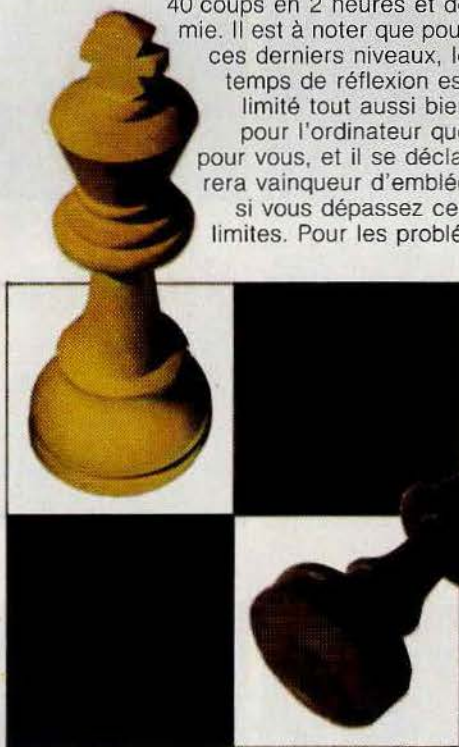
L'empereur ne reçoit que ceux qui ont gagné,
 Qu'importe si leur victoire est quelque peu magique.
 S'ils sont polis et propres, ils pourront festoyer
 Au palais impérial à une orgie antique.

CONCHESS SE MET AU H

L'heure « H » du Conchess a sonné, avec l'arrivée d'un nouveau module destiné à l'Escorter, à l'Ambassador et au Monarch. Tacticien de génie, le Princhess II a failli mettre Jacques Harbonn en difficulté. Tilt fait le bilan de ce match au finish.

Les trois échiquiers auto-répondeurs de la marque Conchess, disposent désormais d'un nouveau programme : le *Princhess*, d'Ulf Rathman, qui vient de se classer premier, à égalité, avec l'*Elite X* et le *Mephisto S*, au dernier championnat du monde des micro-ordinateurs qui se tenait à Glasgow en septembre. Trois modules sont disponibles. Le premier ne contient que le programme. Le second contient un microprocesseur cadencé à 2 Mhz, tandis que dans le troisième, version « H », le microprocesseur est réglé à 4 Mhz. Nous avons testé ce dernier. Rappelons tout d'abord les possibilités de ces échiquiers. En plus de la pratique des règles internationales d'échecs, les *Conchess* offrent une série d'options complémentaires, dont certaines fort intéressantes. Ainsi, vous pouvez demander au programme de vous suggérer un coup, si vous êtes en manque d'inspiration. Les propositions sont le plus souvent correctes, en dehors des premiers niveaux ou l'ordinateur ne dispose pas de suffisamment de temps pour « réfléchir ». Si vous avez fait une erreur, il est possible de revenir facilement en arrière et cela — si besoin — jusqu'au début de la partie. Bravo pour cette possibilité de retour complet alors que d'autres machines concurrentes de haut niveau s'obstinent encore à limiter ce retour. En complément, il est possible de rejouer, un à un, tous les coups repris, ce qui peut s'avérer une excellente méthode d'analyse de la partie. Pour les débutants, une option permet de connaître tous les déplacements légaux d'une pièce envisagée. Lorsque l'ordinateur vient de jouer, vous pouvez lui demander s'il existe, à son avis, un autre coup de même valeur. Pendant qu'il envisage de jouer, il vous est possible de prendre connaissance du déplacement qu'il projette, et de la réplique qu'il

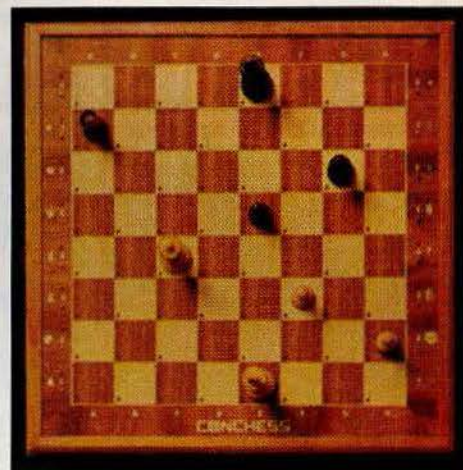
entrevoit pour vous. Il vous révélera aussi la profondeur d'analyse à laquelle il est parvenu. Les *Conchess* disposent de cinq niveaux d'entraînement, dont les temps de réflexion s'échelonnent de 5 secondes à 30 minutes par coup, et de cinq niveaux de tournoi, allant de 60 coups en 5 minutes à 40 coups en 2 heures et de mie. Il est à noter que pour ces derniers niveaux, le temps de réflexion est limité tout aussi bien pour l'ordinateur que pour vous, et il se déclarera vainqueur d'emblée si vous dépassez ces limites. Pour les problé-



mistes, il existe deux niveaux supplémentaires pour l'analyse d'une position et la recherche de mat.

Trop riche

Voyons maintenant comment se comporte ce nouveau programme en partie. La bibliothèque d'ouverture a été considérablement étoffée, et le programme dispose ainsi d'une grande variété de lignes d'ouvertures s'étendant assez loin. Paradoxalement, cette richesse peut constituer un inconvénient. En effet, le programme joue parfois des ouvertures rares et peu solides et peut ainsi se retrouver en position difficile en abordant la phase suivante. En milieu de partie, le programme dispose de capacités tactiques très puissantes, sans doute les meilleures actuellement. Ainsi, il risque de se montrer un partenaire redoutable, capable de combinaisons où vous avez toutes les chances de vous retrouver perdant. Par contre, face à un adversaire sachant uti-



liser les ressources du placement positionnel, son analyse stratégique quasi inexistant le laissera en grand danger. C'est dommage car il semble bien que seuls des progrès dans ce domaine pourront amener les programmes d'échecs à se montrer des adversaires de valeur, face à des joueurs de haut niveau. En fin de partie, le programme se défend assez correctement, encore qu'il puisse lui arriver de laisser échapper une position gagnante. Nous avons soumis au programme deux positions tirées de parties célèbres. L'appareil était au niveau T4, soit 40 coups en 2 heures.

Diagramme 1⁽¹⁾ (Olafson-Karpov, 1980) : *Conchess* trouve le gain des Noirs en trois minutes, contre une minute pour *Superstar*, 2 minutes pour *Empereur*, 5 minutes pour *Sargon III* et 5 minutes 30 secondes pour *Mephisto 3*.

Diagramme 2⁽²⁾ (Burga-Karpov, 1982) : le programme découvre le mat forcé des Blancs après 30 secondes de réflexion (*Constellation* : 18 s ; *Mephisto 3* : 49 s ; *Sargon III* : 8 mn ; *Superstar* : 50 mn) Ceci confirme la bonne tenue du programme pour la recherche des mat et l'analyse combinatoire

En conclusion, ce nouveau programme des *Conchess* se révèle un adversaire redoutable par ses fantastiques capacités tactiques, mais sa faiblesse stratégique est vraiment regrettable. Son prix, 4 000 F pour la version « H », est trop élevé pour un simple module.

Jacques HARBONN

(1) Diagramme 3, Tilt n° 16

(2) Diagramme 4, Tilt n° 16

LASER-GUNS

Dindes meurtrières, bouges effroyables tout droit sortis de la Guerre des Etoiles, crânes sciés et nez tenaillés, le monde des arcades est détonant... et Jean-Michel Navarre est son prophète.



TURKEY SHOOT Drôle de farce !

Nous sommes en 1989 et une année s'est écoulée depuis le terrible fléau qui a frappé les habitants de notre planète : un tiers de la population terrestre s'est transformé en dindes !

Ces nouveaux mutants constituent une terrible menace pour les survivants car les volatiles agissent comme des oiseaux barbares enclins aux vols et aux crimes les plus effroyables.

Le joueur reçoit le titre officiel de défenseur de l'humanité et se trouve bien vite dans la peau d'un impitoyable chasseur de dindes, armé d'un fusil à laser sensible que n'aurait pas désavoué Joss Randall. Le joueur devra effectuer de multiples missions et affronter maint et maint danger avant d'atteindre son but : la destruction totale des mutants... L'ordre de mission est formel : pas de survivants !

Ce nouveau jeu de Williams est tout simplement passionnant et s'avère comme un des plus attrayants que nous ayons rencontré depuis longtemps. D'excellents graphismes, clairs et précis, des actions de jeu trépidantes et des bonus aussi nombreux que divers contribuent à donner à ce jeu l'intérêt qui manque à la plupart des jeux concurrents. Les effets visuels sont la première chose que remarque un joueur lorsqu'il aborde un nouveau jeu, dans *Turkey Shoot*, la définition de l'image (168 K bites de ROM) est telle, que l'éclat des couleurs

et la précision des formes vous sauteront pratiquement aux yeux... L'action se passe sur l'artère principale d'une grande ville, bordée d'immeubles dans une atmosphère bleu nuit illuminée de temps à autre par les flashes des enseignes lumineuses.

A l'extrémité de la rue, siège le palais de Justice qui abrite un hélicoptère. Les dindes se présentent sous plusieurs formes : les pilotes, que vous devez empêcher à tout prix d'approcher de l'hélicoptère ; les chefs de gang, les cyborgs et les bandits, identifiables à la casquette qui couvre leurs yeux. Le principe du jeu est enfantin : en utilisant le fusil à laser fixé sur la console, les grenades et le bouton « gobble » (goulu) le joueur doit détruire tous les oiseaux qui apparaissent sur l'écran.

Chaque fois qu'une dinde parvient à échapper à la vigilance du chasseur ou à blesser un humain vous perdez une de vos armes. Le bouton « gobble » paralyse les oiseaux pendant quelques instants, le temps suffisant pour lacher vos grenades et assister à l'apocalypse des dindes qui explosent dans des nuages de plumes. Vous ne pouvez utiliser le bouton « gobble » et les grenades qu'une seule fois par tableau.

Chaque huit tableaux une séquence spéciale bonus s'offre à vous.

Vous disposez de quinze secondes de tir libre pendant lesquelles les oiseaux, les poubelles et les bouches d'incendie constituent des cibles de choix vous permettant d'augmenter votre capital points. Ce jeu

contient beaucoup de surprises et d'actions imprévisibles que vous découvrirez au fil des tableaux. N'hésitez pas à varier votre ligne de mire en fonction des points de repère qui figurent sur l'écran. Enfin, le clou du spectacle : lorsque vous aurez particulièrement brillé au cours d'un tableau, ne vous étonnez pas de voir voler de véritables plumes de dindes. Ces dernières dissimulées à l'intérieur de la console sont propulsées par une soufflerie interne.

Turkey Shoot combine à merveille les dernières innovations techniques à la tradition des jeux de tirs qui séduisent toujours autant les joueurs des salles d'arcade. Dans la foulée de *Crossbow* et de *Mazer Blazer*, il devrait prendre bien vite la place qui lui est due au sein des salles obscures.

LES TROIS STOOGES Les jeunes mariés

Célèbres personnages de la comédie américaine, les *Trois Stooges* constituent de parfaits protagonistes pour cette farce bouffonne qui illustre le nouveau jeu vidéo de Mylstar. Si le jeu en lui-même ne révèle rien de très original, les actions de jeux et les effets visuels paraissent suffisamment attractifs pour séduire les joueurs amateurs du genre. Tout commence avec la chanson fétiche de nos héros suivie de la présentation de chacun des membres du trio (Moe, Larry et Curly) qui lance à la foule de dynamiques « bonjour ».

Le premier tableau apparaît une fois que le joueur a décidé lequel des trois nigauds

sera son partenaire au premier tour. Il est amusant de noter, à cet effet, que l'on trouve sur la console pratiquement trois tableaux de commandes différents, siégeant côte à côte, et que l'on utilise en fonction du personnage que l'on a élu.

Après avoir fait son choix, le joueur doit s'emparer d'un marteau qui erre quelque part dans les airs et se mettre à détruire les meubles de l'appartement afin de trouver les trois clés qui lui permettront d'accéder à la pièce suivante. Ce faisant votre «Stooge» doit éviter d'être atteint par d'autres marteaux ou appréhendé par un policier en uniforme, car cela lui coûterait un tour. D'autre part, vous pouvez à tout moment recevoir des gifles ou des tartes à la crème lancées par les autres Stooges. Pour vous défendre, utilisez le bouton « lanceur de tartes » car si les claques et les tartes n'ont pour effet que de vous assommer, elles vous immobilisent pendant quelques secondes, qui peuvent être capitales lors du décompte final.

Le but du jeu, comme la plupart des lecteurs avisés l'ont sans doute deviné, consiste à retrouver votre jeune épouse. Votre héros doit en effet franchir les obstacles qui le séparent d'une pièce dans laquelle, Madame Stooze est retenue en captivité par un savant fou. Vous devez faire en sorte que chacun des trois personnages retrouve sa partenaire.

Comme nous l'avons écrit plus haut ce jeu ne comporte rien de très original mais les scènes sont suffisamment amusantes pour

que les fans de *Pac Man* ou de *Donkey Kong* y trouvent leur compte.

Le spectacle de Moe agitant une scie sur le crâne de Larry ou pinçant le nez de Curly avec une paire de tenailles peut éventuellement, appuyé par des effets sonores appropriés, provoquer l'hilarité dans les salles, mais la pauvreté des graphismes, et la nature même des personnages font plus penser à un jeu d'appartement qu'à un jeu d'arcade. Nous laisserons aux joueurs le soin de décider par eux-mêmes, car il est indéniable qu'une clientèle existe pour ce type de jeu.

ROOT BEER TAPPER

C'est pas de la petite bière

Root Beer Tapper est en fait la version grand public du célèbre *Tapper* qui défraya la chronique aux U.S.A. à l'automne dernier. Dans *Tapper* (bière à la pression) les acteurs sont des garçons de café qui doivent tout d'abord faire leur preuve dans un saloon sauvage du Grand Ouest.

Une fois ce premier obstacle franchi, vous voici au cœur de l'action derrière le comptoir. Vous devez à la fois remplir les chopes sans faire tomber la mousse, rattraper au vol les verres vides qui fusent sur le comptoir et ramasser les pourboires laissés par de généreux clients. Les barmans les plus zélés se retrouveront à la tête d'un bistrot futuriste inspiré du terrible bouge qui figure dans *la Guerre des étoiles* avec une clientèle aussi hétéroclite que celle que l'on

LES JEUX PRÉVUS POUR L'ÉTÉ :

Tout va si vite dans le monde des jeux vidéo, qu'un jeu, à peine installé dans les arcades, se trouve aussitôt démodé par la nouveauté de la mise sur le marché de son successeur... Drôle de stratégie commerciale... Ceci est dû en partie au décalage qui existe entre la France et les Etats-Unis et il faut bien reconnaître que nous avons toujours quelques *laser guns* de retard sur nos partenaires.

Parmi la nouvelle vague de jeux qui va déferler sur les stations balnéaires cet été, nous avons retenu :

Pac-Land : pas de bonne année vidéo sans la traditionnelle suite au jeu vedette des arcades. Dans *Pac-Land* la famille glouton se retrouve au complet au cours de dix-neuf scénarios d'aventure et d'action.

Super Punch Out : la suite du célèbre jeu qui fera de vous un champion du ring toutes catégories.

Spy Hunter II : le jeu qui a battu tous les records de recettes l'an passé fait peau neuve et nous revient avec encore plus d'espions et de chasse à l'homme.

Marble Madness : de superbes graphismes en trois dimensions au service d'une scène directement issue de *Tron*. Nous reviendrons en détail sur ce jeu qui figure déjà dans quelques salles.

Kung Fu Master : pour les fans de plus en plus nombreux de *Karate I* et de *Karate Champ*.

Indiana Jones : annoncé un peu partout comme le clou de l'année, et comme le sauveur de l'industrie des jeux vidéo, on sait seulement qu'il n'utilise pas le système laser et que les graphismes sont de toute beauté.



Super Punch Out, champion cet été

Tapper, dextérité et sens de l'humour

aperçoit dans le film de Lucas. Avis aux amateurs ! Parmi les détails croustillants on notera la forme des joysticks, à l'image des pressoirs de porcelaine qui trônent sur les bars rustiques. De par son sujet, ce jeu fut très controversé et la morale américaine l'emporta puisque ces consoles furent placées exclusivement dans les endroits réservés aux adultes. Néanmoins, l'intérêt des joueurs fut si important que Bally Midway décida de mettre sur le marché une version inoffensive de *Tapper* : *Root Beer Tapper* était né. En effet, comme son nom ne l'indique pas, la *Root Beer* est une boisson gazeuse à base d'extraits de plantes que l'on peut apparenter à une sorte de limonade. Ce subterfuge permettait au jeu de garder son scénario original tout en sauvegardant la morale.

Dans *Root Beer Tapper* vous devrez franchir quatre tableaux qui feront de vous un champion du tirage de cet étrange breuvage :

- Le saloon du Far West.
- La guinguette
- Le bar Punk
- Le café de l'espace.

Le tout entrecoupé de séquences bonus particulièrement hilarantes où vous devrez faire preuve de toute votre dextérité.

Jean-Michel NAVARRE.

COMMODORE STORY

D'abord je voudrais savoir ce qu'est un monodisque, ensuite je me pose un tas de questions sur le Commodore 128 : quand sortira-t-il en France ? Est-il compatible avec un moniteur Apple ? Puis-je utiliser des disquettes Apple sur le monodisque du C 64 et du C 128 ?

Cyrille Têlido, 13004 Marseille
« Monodisque » est synonyme de « lecteur de disquettes ». La date d'apparition du C 128 en France n'a pas encore été arrêtée. Avec un peu de chance, ce sera pour le début de l'été. Les logiciels Apple ne sont pas compatibles avec le C 128.

ATARI, LE MAL-AIMÉ

Connaîtriez-vous un certain Atari 800-600 XL ? Si oui, vous n'en parlez pas beaucoup dans vos derniers numéros. Le Commodore 64 et l'Apple II ne sont pas les seuls dans ce bas monde. Mis à part ces quelques détails, Tilt est une bonne revue.

Je voudrais savoir si l'on continuera à commercialiser les logiciels et périphériques des XL lorsque les nouveaux Atari sortiront ? Et enfin que pensez-vous du nouveau Spectrum ? Longue vie à Tilt !

Luc-olivier Dufour, 86130 Jaunay-Clan

Tilt n'y est pour rien si les nouveautés sont moins nombreuses sur Atari 800 XL que sur Commodore 64.

La nouvelle gamme Atari XE est annoncée compatible avec la gamme XL. Il ne devrait pas se poser de problèmes quant aux périphériques.

Le Spectrum + est un Spectrum « classique », seul le clavier a été modifié.

COUCOU LA REVOILOU

Abonné à Tilt, je possède une console Vidéopac + avec extension micro. C'est à mon avis un excellent appareil d'initiation à ce qui est pour beaucoup devenu une passion : la micro-informatique.

Qui dit console, dit forcément jeux, mais Tilt semble avoir depuis longtemps délaissé ce côté de l'histoire. Pour ceux que cela

intéresse, voici quelques nouveautés Philips Vidéopac : cartouche 55 : *Neutron Star* ; 56 (spécifique « + ») : *Norseman* ; 57 : *The Blobbers* ; 58 : *Air Battle* ; 59 (spécifique « + ») : *Helicopter Rescue* ; 60 : *Trans America Rallye*.

Pour finir, une question : pourquoi les K7 VG 5000 ne sont-elles pas compatibles avec l'extension C7420 alors que cette dernière possède le même microprocesseur et le même Basic ?

Tu es vraiment un bon journal d'informations pour les micro-ordinateurs, mais un peu « léger » côté consoles. Sans rancune.

H. Baudouin 91170 Viry-Châtillon

Comme vous avez pu le constater depuis deux numéros, nous n'avons pas oublié les consoles. Pour ce qui est de la compatibilité, il ne suffit pas de posséder le même microprocesseur et le même Basic. Le VG 5000 est plus performant que la console munie de l'extension (taille mémoire, graphisme). Ses logiciels ne tournent donc pas sur le Vidéopac.

QUI CROIRE ?

Je n'y comprends plus rien ! Dans ton numéro 19 tu annonces pour l'Elan une résolution graphique maximale de 180 x 640 points en 2 couleurs, alors que d'autres magazines mentionnent une résolution de 672 x 512 points, voire 1 280 x 720 points avec 256 couleurs affichables simultanément (mais avec une capacité de mémoire accrue). Qui croire ? Est-ce que la qualité de la résolution dépend de la taille de la mémoire, ou faut-il toujours jongler avec les Peek et les Poke ?

Denis Delbosc 45700 Villemaendour

La haute résolution est bien de 180 x 640 points, ce qui situe l'Elan — ou plus exactement le Lansay 64 — au-dessus de la moyenne, même si les 256 couleurs ne sont pas affichables simultanément en haute résolution. La qualité du graphisme dépend indirectement de la taille de la mémoire, mais n'est pas affectée par une augmentation de la mémoire vive.

POINT DE VUE

J'ai lu avec grand plaisir la présentation de Mandragore, enfin un jeu de rôle et d'aventure français de premier choix. Je rêve

qu'une version pour *Oric 1/Atmos* puisse voir le jour. Je possède une cinquantaine de cassettes et, sans être trop critique, je peux vous assurer que seulement une dizaine d'entre elles s'avère digne d'intérêt. Une suggestion à messieurs les programmeurs : augmentez vos prix, mais visez la qualité.

M. Dijonneau, 78500 Sartrouville

Il n'y aura pas de version de Mandragore pour Oric. Mais des versions pour M.S.X. et TO7/70 sont prévues au mois de juin.

BRAVO

Tout d'abord, un grand bravo pour ton numéro 18 et ton dossier sur les jeux d'aventure comme pour ton numéro 19. Tout était parfait, du dossier à « Sésame » en passant par « Ludic », « Rôles » et « Carte postale ».

J'espère que tu ne manqueras pas de passer au banc d'essai les Atari XE et ST et le C 128 dès leur apparition en France. J'aime Tilt et je te fais confiance.

Yvan Valentini, 01140 Thoisy
Nous attendons nous aussi avec impatience les Atari et Commodore, qui seront bien entendu prioritaires pour un banc d'essai dans Tilt.

MALAISE

Lecteur acharné de Tilt, je vous écris pour vous faire part de mon inquiétude, partagée, je crois, par un grand nombre de fidèles. Le marché des jeux vidéo et des ordinateurs bouge tellement vite que l'on ne peut plus actuellement acheter une machine sans être tenaillé par la crainte de la voir disparaître de la circulation dans les mois qui suivent. Les consoles n'ont plus qu'une valeur sentimentale pour les vidéophiles nostalgiques du bon vieux temps ou Atari et Mattel régnaient en maîtres !

Par ailleurs je suis assez surpris lorsque je vois des sociétés de création de soft françaises donner le monopole à des ordinateurs anglo-saxons, éliminant radicalement des appareils comme le VG 5000 de Philips.

Jean-Paul Blanchet, 95100 Argenteuil

La mobilité du marché de la micro-informatique est la rançon d'une amélioration constante de

la qualité. Si vous ne voulez pas prendre de risques lors de l'achat d'un micro, choisissez une « valeur sûre » dont les différents périphériques sont déjà en vente, et qui possède une bibliothèque de logiciels conséquente. Les développeurs français ne tournent pas le dos aux machines françaises. Plusieurs d'entre eux, travaillent sur Alice, TO7/MOS, EXL 100, VG 5000.

MSX'S FAN

Le MSX c'est le premier micro-ordinateur standard et c'est génial. Attention à celui à qui cela ne plaît pas ! Mais pourquoi tous les gens de la presse s'échinent-ils à les descendre en flammes ainsi que leur soft ?

Eric Puig, 13003 Marseille
Qu'on se le dise... mais avez-vous eu l'impression que Tilt critiquait injustement les MSX et leurs logiciels ?

BRANCHEMENTS

Tilt offre beaucoup d'attraits et je le lis tous les mois avec délectation. Voilà, je voudrais te demander s'il existe un micro-ordinateur qui puisse se brancher sur la console Vectrex.

Jérôme Sirex, 54270 Essey-les-Nancy

Non, il n'existe pas de micro-ordinateur pouvant se brancher sur la console Vectrex. Rappelons encore une fois que cette console n'est plus fabriquée.

LES JEUX DU DRAGON

Je suis enthousiasmé par ton journal bien que je le connaisse depuis deux mois seulement. Quelles cassettes et cartouches sont compatibles avec le Dragon 32 ? Existerait-il un catalogue récapitulatif des jeux disponibles en France ?

G. Mahé, 76000 Rouen

Il n'existe pas de compatibilité entre les ordinateurs différents. Le Dragon 32 ne peut recevoir que des logiciels développés pour lui. Mais il existe bien sûr des adaptations de jeux classiques pour le Dragon. A notre connaissance, il n'existe pas de catalogue complet, car les logiciels sont produits par plusieurs sociétés différentes. Demandez conseil à votre revendeur et lisez Tilt. Nous testons les nouveautés les plus marquantes.

SPRITES



*SPRITES c'est moi!
le logiciel dans le vent!...*

SPRITES

SPRITES



ORIC
ATMOS
SPECTRUM
ZX 81
BBC
HECTOR

ELECTRON
COMMODORE 64
COMMODORE VIC 20
YENO SEGA SC 3000
MEMOTECH 512
LASER 200

LASER 310
LASER 3000
APPLE II
ATARI 400/XL
ALICE
ALICE 90

MSX
EXELVISION
TO 7
TO 70
MO 5
SINCLAIR QL

23, rue Jean-Jaurès - 92300 Levallois-Perret - Tél. : 270.41.92 (lignes groupées) - Télex : 615 002 F
Catalogue couleur sur simple demande (joindre une enveloppe timbrée avec adresse)