

# TILT

*Le Magazine des Jeux Electroniques*

**DÉMENT!**  
**AUX COMMANDES**  
**D'UN 747**

**SUPER!!**  
**DONJONS ET**  
**DRAGONS**  
**EXCLUSIF!!!**  
**3 BANCS D'ESSAIS**  
**SUSPENSE!!!!**  
**RIEN NE VA PLUS...**

M 3085-7-16,50 F

N°7 BIMESTRIEL SEPTEMBRE/OCTOBRE 1983 - 16,50 F - BELGIQUE : 120 FB - SUISSE : 6 FS  
CANADA : 3 \$ CANADIENS.

**LES NOUVEAUTES DE  
LA RENTREE**



Jungle Hunt

Dig Dug

## Ces drôles d'expéditions vont vous faire perdre le nord.

Une histoire d'amour, troublée par les cannibales au cœur de la jungle africaine, c'est "Jungle Hunt". Aidez Safari Man à surmonter tous les périls qui l'attendent.

Dans "Dig Dug", ce sont les fantômes, les dragons et les ballons "Poohah" qui tentent de vous barrer le chemin dans votre expédition pour parvenir aux délicieux légumes qui se cachent sous terre.

Avec ces deux programmes de jeux Atari, vous allez connaître le sort des héros.

Mais Atari ne s'arrête pas là, avec plus de deux nouveaux programmes de jeux par mois, l'aventure n'est pas finie.

**ATARI**  
A Warner Communications Company

**C'est ça l'imagination**

# TILT

Le Magazine des Jeux Electroniques

## Sommaire

NUMERO 7 - SEPTEMBRE/OCTOBRE 1983

**6 Les Fanas :** Laurent Broomhead, touché par le virus des jeux électroniques, raconte sa passion.

**10 Tilt-Journal :** L'actualité des jeux électroniques, nouveautés, shopping, livres, indiscretions, etc.

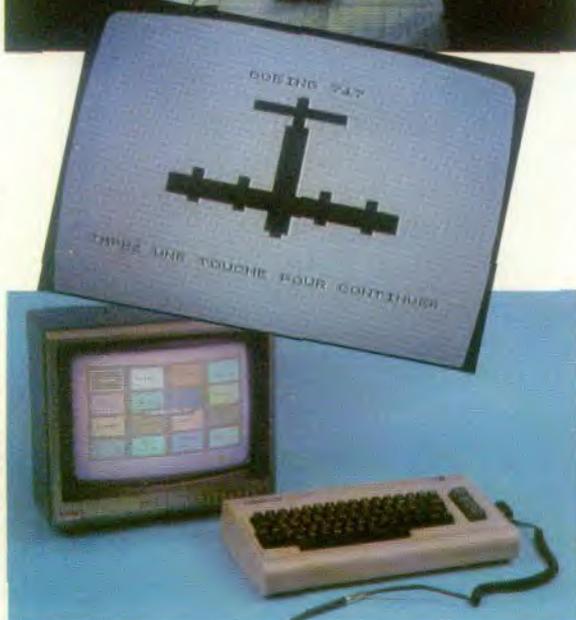
**16 Actuel :** Pas de panique. Une grande enquête de Joëlle Ilous dans le labyrinthe de la distribution des jeux-vidéo.

**24 Banc d'essai :** Trois nouveaux matériels dé-cortiqués sans complaisance : le commodore 64, la console Home Vision et l'extension ordinateur de la console Intellelevision.

**34 Sélection :** Allez les grosses têtes, les nouveaux « remue-méninges » de la rentrée.

**37 Tubes :** Toutes les nouvelles cassettes et disquettes pour jouer sur votre télévision.

**52 Sésame :** Rien ne va plus... notre grand jeu exclusif pour jouer avec votre calculatrice et notre grand tableau pages 58 et 59.



**62 Ludic :** Brumes... danger. Tous les secrets de la dernière cassette de Mattel : Advanced Dungeons and Dragons.

**70 Dossier :** Aux commandes d'un 747, comment connaître toutes les sensations d'un pilote de ligne grâce à des simulateurs d'un réalisme inouï.

**80 Les classiques :** Appelez-moi maître... Le Prodigy, nouveau jeu d'échecs électronique, se révèle être un adversaire intéressant et un professeur consciencieux.

**85 Petites annonces gratuites :** Echanges, achats, ventes, clubs, etc.

**100 Service compris :** Retrouvailles tous azimuts. L'actualité des flippers et des jeux d'arcades.

**106 Carte postale :** Les coulisses de la vallée des Puces. Une visite chez Atari à Silicon Valley.

Ce numéro comporte un encart-abonnement non folioté entre les pages 18-21 et 96-99.

COUVERTURE : PHOTO ALAIN HUGUES ET GERARD MASSÉ.

Directeur de la publication : Antoine de CLERMONT-TONNERRE • Rédacteur en chef : Bruno BARBIER • Rédaction : 2, rue des Italiens, 75440 Paris Cedex 09. Tél. : (1) 824.46.21 • Publicité : Regimax Publicité, 1, rue Taitbout, 75009 - Paris. Tél. : (1) 824.97.89 • Service des ventes : 824.46.21 en P.C.V. • Administration : « Tilt-Jeux électroniques » est un bimestriel édité par EDITIONS MONDIALES S.A. au capital de 10 000 000 F, R.C.S. Paris B 320 508 799. La reproduction même partielle de tous les articles parus dans la publication (copyright Electronic Games et Tilt) est interdite. Les informations rédactionnelles publiées dans « Tilt-Jeux électroniques » sont libres de toute publicité • Administration du journal : 2, rue des Italiens, 75440 Paris Cedex 09 • CONDITIONS D'ABONNEMENT : France (TTC 4 %) 1 an (6 numéros) : 99 F, 2 ans (12 numéros) : 198 F, Etranger : 1 an (6 numéros) : 129 F, 2 ans (12 numéros) : 258 F. Service Abonnements : 101, rue Réaumur, 75002 Paris. Tél. : (1) 233.79.75. Les règlements doivent être effectués par chèque bancaire, mandat ou virement postal (3 volets) • C.C.P. : 18 900 19 Z. N° ISSN : 0753-6968

# LE TO 7 DE THOMSON A TOUT POUR BIEN REMPLIR DES CASES VIDES.

Le TO7 de Thomson va remplir des cases encore vides. Des cases qui ne demandent qu'à être remplies. L'anglais, l'allemand, le français, les maths, le basic, logo... Le TO7 de Thomson est avec ses programmes développés par Nathan, le professeur idéal, patient et universel. Conçu et fabriqué en France par Thomson, le TO7 bénéficie d'une technologie de pointe parfaitement maîtrisée : plusieurs atouts importants, et plusieurs atouts sans précédent sur un micro-ordinateur. Le crayon optique intégré, programmable en basic, permet de dessiner et de créer directement sur l'écran TV. Le basic du TO7 est simple, tolérant et complet. Le TO7 possède un éditeur de

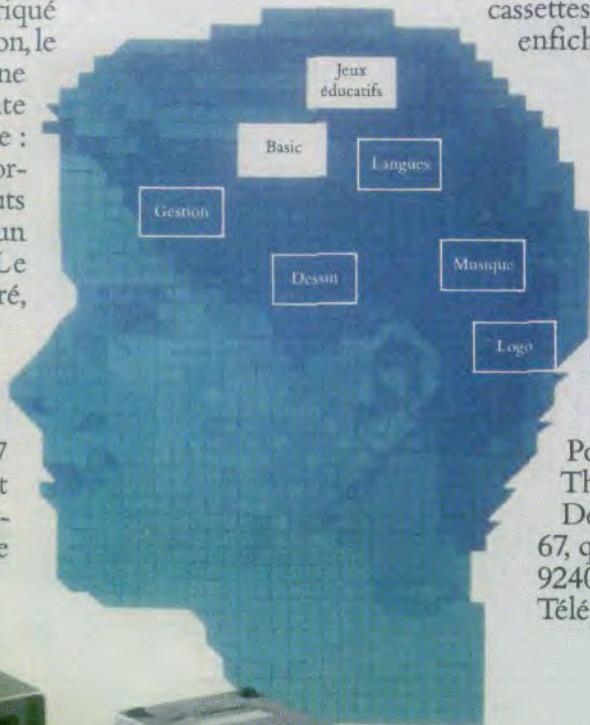
texte plein écran, un mode graphique haute résolution (64.000 points), un synthétiseur musical, une extension mémoire et un contrôleur de communication. Thomson propose une gamme complète de matériels périphériques adaptés : le lecteur de programmes sur cassettes, des lecteurs de disquettes enfichables sur le contrôleur.

Deux manettes pour jeux vidéo. Et enfin deux imprimantes différentes, dont l'une à impact avec des lignes de 80 caractères.

Le TO 7 de Thomson est un véritable ordinateur hautes performances destiné au grand public. C'est l'ordinateur de toute la famille.

Pour plus d'information :  
Thomson S.D.R.M.

Département TO 7  
67, quai Paul Doumer,  
92400 Courbevoie.  
Téléphone : 788.33.33.



**THOMSON**   
 **L'ORDINATEUR FAMILIER**

**A** Tilt, nous venons de souffler notre première bougie. En regrettant bien sûr que les milliers d'entre vous qui ont contribué à notre succès ne puissent être parmi nous. Pour un journal, le premier anniversaire compte. Cela prouve d'abord qu'il vit toujours et qu'ainsi toutes les maladies infantiles qui frappent en bas âge beaucoup de publications, l'ont épargné, car il fallait être bien fou — et l'on n'a pas manqué de nous le rappeler — pour lancer en septembre 1982 un magazine de jeux électroniques. « Feu de paille », « mode passagère » entendait-on dire alors. Et pourtant, au cours de cette première année, notre diffusion n'a cessé d'augmenter. Entre le numéro 1 et celui que vous avez entre les mains, le tirage a doublé, passant de 45.000 à 100.000 exemplaires. Merci donc de nous avoir fait confiance. Merci de votre courrier, de vos appréciations et de vos critiques. Nous en avons largement tenu compte. En augmentant la pagination, la couleur, en traquant les nouveautés avant même qu'elles ne soient connues et en multipliant les reportages et les informations exclusives. Et comme nous n'avons pas l'intention de nous arrêter en si bon chemin, nous vous préparons pour les mois à venir de belles surprises. D'abord, en novembre un numéro monumental dans lequel vous trouverez... (je ne peux pas vous en plus, on me fait signe de me taire !).

Enfin, il faut bien parler d'une autre surprise — moins agréable celle-là — qui touche le prix de votre journal. En le faisant passer de 15 F. à 16,50 F., nous avons appliqué au plus juste les augmentations de l'année écoulée. Ce petit effort que nous vous demandons va donc nous permettre de maintenir notre équilibre financier et surtout de vous offrir un Tilt encore plus fantastique ! Bruno Barbier.



# Les Fanas LAURENT BROOMHEAD : TOUCHÉ !

Ingénieur en électronique venu au journalisme en « faisant » la pluie et le beau temps, Laurent Broomhead a deux passions : l'astronomie et les jeux vidéo.

Cheveux blonds frisés, lunettes sur le nez, «if» de gestes et de paroles, son

apparence juvénile ne décèle pas ses 29 ans, et si son air de potache le fait ressembler davantage à un chef scout accrocheur de nuages qu'au producteur d'émissions scientifiques, qu'on ne s'y trompe pas, ce joyeux lutin, ce farfadet du cosmos, ce Tintin au pays de la science n'aurait sans doute pas fait rougir Hergé.

En effet, cet écolier enthousiaste, surdoué, dont le nom anglais signifie «tête de balai», à l'art de dire simplement des choses compliquées.

Ainsi, des mots tels que noyaux, quarsars, micelle, gamétogénèse perdent vite leur abstraction pour devenir presque familiers.

En réalité, explique Laurent Broomhead : «Pour moi, la télévision est un divertissement. J'ai imposé «Objectif demain» non pas comme un magazine scientifique mais comme une émission T.V. avec un scénario, des plans, un montage, au même titre que «Le Grand Échiquier». Je suis avant tout un producteur de spectacles. Pas de racolage inutile, pas d'Ovni, pas de futurologie de bas étages, rien que la leçon de choses naturelles. Avec cela, ajoute-t-il le regard amusé, «J'ai pris le public par la main et je l'ai promené

dans l'espace avec ces deux presque certitudes : à 99 % il y a de la vie dans l'univers, à 99 % nous n'avons aucune chance d'entrer en contact avec ces formes de la vie !»

«Vous voyez, pour moi la vie reste avant tout un jeu. Mais, en réalité le catalyseur de toutes mes passions, c'est l'astronomie.

Je suis né dans une famille - d'un père expert-comptable, d'une mère professeur de piano -, où tout le monde a toujours regardé le ciel. C'est une tradition chez nous, comme celle d'écouter du Bach ou du Stravinski. L'astronomie est à mon sens, une science, qui peut intéresser le plus grand nombre de personnes parce qu'elle est à la fois synonyme d'évasion et de liberté.»

«Passionné d'électronique, j'éprouve un réel plaisir à commander une invasion des gens de l'espace. Très intéressants pour le grand public, les jeux vidéo sont une manière d'introduire l'image de l'informatique. Partis de règles élémentaires comme celle du «Jeu de l'oie», ils sont aujourd'hui des jeux de tactique, de stratégie, qui se raffinent de plus en plus, comme par exemple, les jeux dans l'espace en trois dimensions, jusqu'à faire éclater

(Suite p.82)



SONY



PHOTO : PASCAL MARNAY

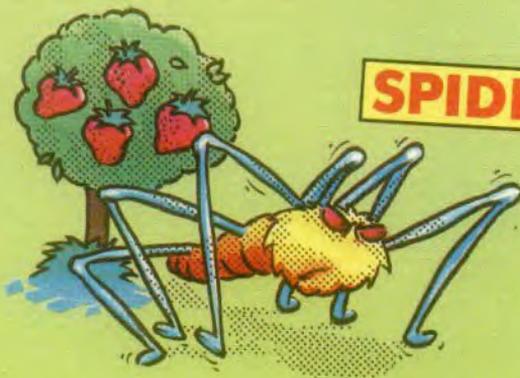
# VIDEO-JEUX H



## ÉCHAPPEZ AU LOUP !

Voilà Les Trois Petits Cochons à nouveau face à face avec leur ennemi mortel. Le Grand Méchant Loup a du souffle à revendre et la maison des Petits Cochons ne va pas résister longtemps. Ils feraient bien de se remuer le lard et de boucher les trous en vitesse.

"OINK !" en langage cochon : au Secours ! Les laissez-vous dévorer ? Vous pouvez jouer le Petit Cochon, ou le Grand Méchant Loup, selon vos goûts et votre humeur : à vous de choisir.



## SPIDER FIGHTER

## SEAQUEST

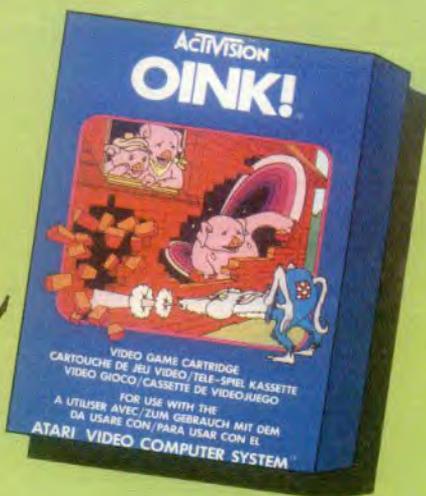
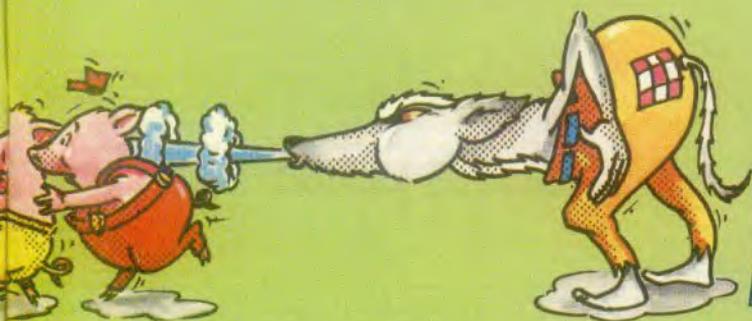


## SUEURS FROIDES EN EAUX PROFONDES !

Vos plongeurs partis à la recherche de trésors sous-marins sont en danger : attaqués par des requins, menacés par des sous-marins ennemis, vous êtes leur seule planche de salut. Plongez à leur recherche et sauvez-les des périls qui les guettent. Mais aurez-vous assez d'oxygène pour mener à bien votre mission ? SEAQUEST : dans la lumière glauque des profondeurs, un combat sans merci.

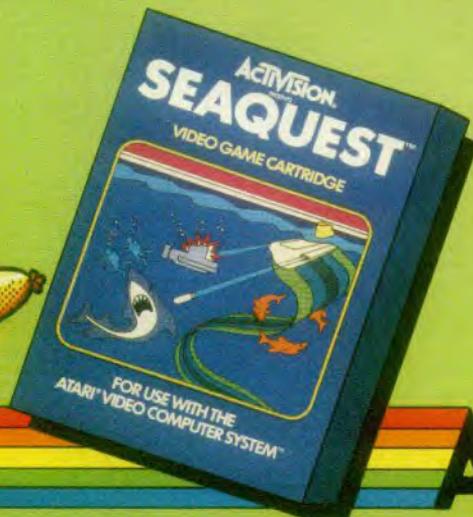


# AUTE TENSION



## L'INVASION DES MYGALES

Les fruits de votre verger étaient votre fierté. Jusqu'à ce qu'une nuée de mygales géantes les ait pris pour cible. Cela a commencé avec un seul petit œuf auquel vous n'avez guère prêté attention et avant que vous ayez réagi, les monstres se sont multipliés à une vitesse folle, piquant, mordant, dévorant tout. Il ne vous reste plus qu'à sauter sur votre pulvérisateur et essayer de les exterminer avant que votre jardin ne soit transformé en désert. Mais plus vous en tuez, plus il en arrive... Il faudra des nerfs et de la persévérance si vous voulez gagner cette lutte acharnée.



# ACTIVISION®

VIDEO-JEUX pour ordinateur de jeux ATARI®

# TILT

## JOURNAL

### Rencontres

#### LES « PROS » SONT GATES

Le Vidcom (marché international de la vidéo communication) à le plaisir de vous annoncer une heureuse nouvelle : le MIJID est né ! Marché international des jeux et de l'informatique ludique, il se tiendra à Cannes du 3 au 7 octobre prochain. Ce salon réservé, hélas, aux professionnels — rassurez-vous, TILT vous tiendra au courant de tout ce qui s'y sera passé — rassemblera les majors compagnies de l'électronique, leaders de la micro informatique domestique, éditeurs, producteurs, concepteurs etc. Inutile de préciser qu'à quelques mois des fêtes de fin d'année, chaque marque devrait faire assaut de nouveautés...

#### POMME D'OR

Apple récidive ! La pomme d'or récompensera cette année encore les auteurs des meilleurs logiciels français. Deux nouvelles possibilités de développement se sont ajoutées à celles déjà existantes — éducation, gestion, recherche et développement, personnel professionnel, logiciel/système —, ce sont les catégories art et jeux. Vous pouvez bien sûr concourir en envoyant vos dossiers à Apple : avenue de l'Océanie-de-Courtaubœuf, BP 131, 91944 Les Ulis Cédex, mais ne perdez pas trop de temps, le concours se clôturera à la fin du Scicob. Qui dit concours dit récompense : les lauréats, outre la Pomme d'Or, recevront le plus beau des lauriers : Lisa et sa souris.

#### MISSION... POSSIBLE

Sensibiliser le public aux applications de l'ordinateur à la maison. Proposer une gamme de produits (Thomson TO 7, Atari 400 et 800, Génie III et IV) spécifiquement grand public. Présenter autour de ces matériels un choix de revues, livres et logiciels de jeux éducatifs et de gestion. Assurer aux acheteurs une assistance pour leur premier pas dans le monde de la micro-informatique familiale, telle est la mission de *Logic-Store*, 39, rue de Lancry, 75010 Paris. Tél. : 206.72.28.

#### APPROCHE

Découverte de l'informatique, approche de la programmation, perfectionnement, voici quelques uns des buts du CRMT (Centre Régional de Micro Informatique et Télématique), 14, rue Esprit-des-Lois, 33000 Bordeaux. Tél. : (56) 81.70.03.

#### FORUM DES PROGRAMMEURS

A l'heure où vous lirez ces lignes, la date limite d'envoi des programmes est probablement passée (15 septembre 1983). Merci à tous ceux qui ont répondu à cette initiative Tilt-Micro-vidéo mais que les autres se rassurent. Devant l'intérêt suscité d'autres expériences suivront. Nous ne pouvons dès mainte-

nant vous donner aucune indication, sachez seulement que la variété des sources d'inspiration ainsi que la diversité des machines employées ne vont pas faciliter la tâche de notre jury. Les résultats doivent être connus fin octobre, ils ne seront publiés que dans la n° 9 (Janvier 84) mais les meilleurs seront avisés personnellement.

#### CONSEILLEZ-MOI

Sidég-informatique, un des pionniers dans la distribution de micro ordinateurs en France, a ouvert, depuis le 1<sup>er</sup> septembre, un nouveau centre de vente à Paris, au 125, rue Legendre, 75017. Tél. : 627.12.43. Une gamme complète de matériels, de logiciels et de périphériques est en démonstration et une

nouvelle équipe assure services et conseils.

#### LA BOUTIQUE INFORMATIQUE

Le Scicob (salon de l'informatique, de la communication et de la bureaucratie) n'est pas seulement le rendez-vous annuel des messieurs tristes et pressés. C'est aussi une formidable vitrine de toutes les nouveautés informatiques. A voir plus particulièrement le Scicob-Boutique (sur le parvis de la Défense près de Paris) qui regroupe les micro-ordinateurs à usage individuel (c'est la première exposition dans le domaine en Europe). Le Scicob est ouvert du 21 au 30 septembre 1983 (à l'exception du dimanche 25) de 9 h 30 à 18 h. Entrées : 30 F pour le CNIT et libre pour Scicob Boutique.

### Nouveau!

#### IMPRESSIONNANT

Beaucoup de nouveautés à la rentrée chez Micro-Vidéo. La gamme de cartouches en provenance directe des USA, est impressionnante : *Pole Position* (Atari), *Robot tank* (Activision), *Shooting gallery*, *No escape*, *Solar Storm* (Imagic) et *Donkey Kong Junior* (CBS électronique), *Tutankham* et *Q\*bert* enfin (Parker), des titres géniaux et... introuvables ailleurs. Micro-vidéo, 8, rue de Valenciennes, 75010 Paris. Tél. : 201.24.30.

#### VIE ET RYTHME

Dirco International, importateur du ZX 81 propose des extensions utilisables pour le jeu : — carte génératrice de caractères permettant de donner à vos envahisseurs et autres Aliens une morphologie plus conforme à vos désirs (432 F). — carte sonore à 3 voix, donnant vie et rythme à vos jeux d'arcades et permettant même de faire de la musique (432 F). Les logiciels de jeu produits par Quick Film utilisent d'ailleurs les capacités de ces cartes. — Enfin une toute nouvelle manette de jeu avec directions + feu est maintenant disponible. Elle peut être gérée par des ordres Basic simples. Des logiciels utilisant cette manette devraient sortir prochainement (265 F et 125 F pour une manette supplémentaire).



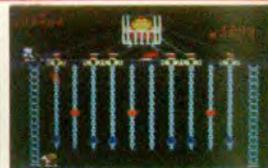
DONKEY KONG



ESCAPE



SHOOTING GALLERY



DONKEY KONG



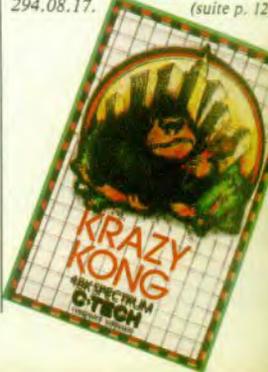
ROBOT TANK

#### NO MAN'S LAND

No Man's Land propose une cinquantaine de jeux (deux cents sont prévus pour la fin de l'année) pour micro-ordinateur ZX 81, Spectrum, ORIC, VIC 20, Dragon, etc. et souhaite attirer vers elle des programmeurs français. *No Man's Land*, tél. : 294.08.17. (suite p. 12)

#### BLEU COMME L'EAU...

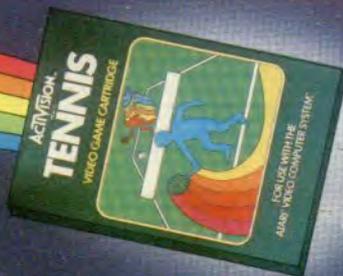
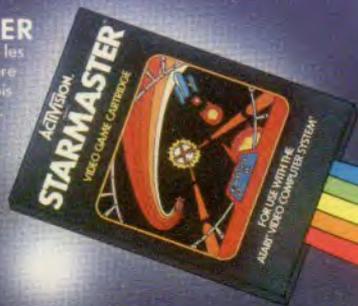
Fous d'Activision, réjouissez-vous ! Le calendrier de la rentrée est bien chargé : en septembre : *Oink*, *Spider Fighter*, *Sea Quest*, *Enduro* (génial !), *Happy Trails* ; en octobre : *River Raid* et *Plaque Attack* ; en novembre : *Keystone Kapers*, *Robot Tank*, *Beam Rider* (pour Mattel) ; décembre : *Décathlon* ; janvier : *Space Shuttle* ; *Keystone Kappers* et *River Raid*, deux excellents cartouches sont améliorés grâce à leur transformation en Secam. Enfin de l'eau bleue !



# VIDEO-JEUX LES 4 STARS

## STARMASTER

Le jeu qui a révolutionné les Jeux Vidéo: pour la première fois, un combat spatial en trois dimensions. Un "must" absolu pour tous ceux qui prennent le Jeu Vidéo au sérieux.



## TENNIS

Un très grand classique. Le Champion toutes catégories des jeux de sport. Pour ceux qui savent ce que jouer veut dire.



## PITFALL

PITFALL HARRY est maintenant l'explorateur le plus célèbre du monde. Le plus grand succès mondial des Jeux Vidéo des douze derniers mois.



## CHOPPER COMMAND

Dans le fracas des tirs de mitrailleuse et des bombes, un combat aérien en vraie grandeur, d'un réalisme total. Stratégie, vitesse des réflexes, nerfs à toute épreuve, CHOPPER COMMAND exige de vous le maximum.

# ACTIVISION®

RCA  
VIDEO  
JEUX  
DISTRIBUTION

DISTRIBUTEUR  
EXCLUSIF

VIDEO-JEUX pour ordinateur de jeux ATARI®

ATARI

# SPID JOURNAL

## Nouveau!

### NAUFRAGÉS SUR MARS

La règle à calcul, 65-67, boulevard St-Germain, 75005 Paris. Tél. : 325.68.88 importe directement certains logiciels de jeux pour ZX 81. Nous y avons surtout remarqué la piste des étoiles qui est un Starteck de bon niveau ainsi que *Mars Rescue* qui est un jeu de stratégies particulièrement intéressant et difficile où vous devez conduire une expédition chargée de récupérer des « naufragés » sur Mars. *Black Cristal*, un des meilleurs et le plus long des jeux d'aventures de type donjons et dragons jamais écrit pour ZX 81 est enfin disponible. Il se compose de 7 programmes de 16 K qui s'enchaînent. Il vous faudra sans doute plusieurs mois pour en venir à bout. Ce logiciel est disponible au prix de 200 F chez *Goal Computer*, 15, rue de St-Quentin, 75010 Paris. Tél. : 200.57.71.

### HAUTE RESOLUTION

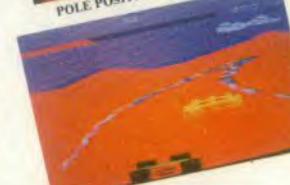
Vidéo Telemat Report, 54, rue Ramey, 75018 Paris. Tél. : 252.87.97 propose des cartouches de jeux pour ZX 81. Il suffit de posséder l'adaptateur

(149 F), de connecter la cartouche et de jouer (pas de chargement à attendre). Les jeux sont en graphisme haute résolution (et cela directement, sans carte haute résolution ou carte génératrice de caractères) et particulièrement rapides. La configuration du ZX 81 est indifférente car le jeu est stocké dans la ROM de la cartouche. Ainsi même avec la version de base (1 K) le jeu sera strictement le même. Avec la carte couleur SAM, le jeu passe en couleurs, tandis que la carte son VTR permet le bruitage. Le prix des cartouches se situe aux alentours de 240 F.

### JUPITER ARRIVE EN « FORTH »

Le *Jupiter Ace*, est le premier micro-ordinateur programmable uniquement en *Forth*. Il s'agit d'un nouveau langage, qui mérite votre attention. Plus puissant que le *Basic*, il est compilé dès la frappe et s'avère particulièrement bien adapté pour les jeux, grâce à sa puissance et à sa vitesse de traitement (proche du langage machine). Le *Jupiter Ace*, présenté dans un boîtier blanc très sobre, est équipé d'un clavier de quarante touches mécani-

ques, auto-répétitives, possédant des codes graphiques. L'écran noir et blanc, de 24 lignes de 32 caractères, peut se transformer en 256/192 pixels en mode graphique, la mémoire vive est de 3 K Octets et un haut parleur incorporé permet de produire toutes sortes de sons. Enfin, un grand nombre d'extensions peuvent être connectées sur le *Jupiter Ace*. Voici un nouvel ordinateur, qui pour 1 150 F, offre la possibilité de devenir un redoutable adversaire de jeux. *Valric Laurene* : 22, avenue Hoche, 75008 Paris. Tél. : 225.20.98.



### SORTIES

**Pleïade de futurs « hit » chez Atari, qui, décidément, ne lâche pas le V.C.S.** Les plus petits sont mêmes concernés, avec des jeux spécialement conçus pour eux. Le calendrier des sorties prévues : *Kangaroo*, *Pole position* (en septembre), *Moon Patrol*, *Dig Dug*, *Battle Zone* (en octobre), *Cookie Monster Munch*, *Big bird's egg catch*, *Alpha beam* (en novembre).

## Lire

### SUIVEZ LE GUIDE

Pour la première fois en France, un catalogue de programmes pour micro-ordinateurs, destiné au grand public, est présenté comme un véritable guide du logiciel.

Il reprend, en effet, presque 400 programmes, sous forme de cassettes ou de disquettes, produits par les plus grands concepteurs ou éditeurs mondiaux dans leur spécialité : *Broderbund*, *Avalon Hill*, *Sir-Tech*... plus de 40 provenances.

Les logiciels y sont classés par applications : jeux principalement (jeux d'arcades, adresse, stratégie, wargames...), mais aussi logiciels familiaux, éducatifs, techniques, utilitaires, graphiques etc... et pour la plupart des ordinateurs personnels : les plus connus comme l'Apple ou l'Atari, mais aussi les Commodore 64, Epson HX, IBM PC, Oric, Sharp PC, Sinclair, Spectrum, TRS, Vic 20 etc.

On y trouve aussi des logiciels en français (logiciels américains traduits par la société canadienne Computerre) et une bibliothèque complète de programmes, en français bien sûr, pour le micro-ordinateur Victor-Lambda. Spid est aussi à l'écoute de concepteurs de logiciels en français susceptibles d'être édités.

Innovation intéressante, chaque logiciel est expliqué et illustré, c'est-à-dire qu'il figure avec un résumé de son application, ou du thème s'il s'agit d'un jeu, et les photos de sa présentation et de la page écran telle qu'elle

apparaît lors du chargement ou du déroulement du programme. Ces logiciels seront disponibles dans les magasins spécialisés en matériel micro-informatique, quant au guide du logiciel, il s'obtient dans ces magasins, ou par correspondance à SPID. Il est gratuit.

Enfin il sera bien sûr remis à jour trimestriellement, par ajout des nouveautés qui paraîtront à travers le monde, d'accessoires, de cartes ou d'extensions spécialisées.

SPID, 39, rue Victor-Masse, 75009 Paris. Tél. : 281.20.02.

### UN MONUMENT !

Le guide d'achat de la micro-informatique — 196 pages, abondamment illustré par des schémas et des photos d'écrans et de matériel — est destiné aussi bien aux connaisseurs qu'aux non-initiés qui désirent s'introduire dans le monde de la micro-informatique.

La première partie du Guide répond aux questions, « Qu'est-ce qu'un micro-ordinateur ? A

quoi peut servir un micro-ordinateur dans l'entreprise ? », de manière claire et simple, sans jargon professionnel.

Le guide est ensuite partagé en deux sections, gestion et loisirs, détaillant les qualités et l'utilisation de près de 1 500 produits informatiques. Après le descriptif des marques tels Apple, IBM, Commodore et des imprimantes et moniteurs ; il comprend des explications précises sur les logiciels de gestion (comptabilité, tableaux de calcul, traitement de la paie, traitement de texte, etc.).

La partie consacrée aux loisirs recèlent plusieurs centaines de logiciels de loisirs éducatifs, utilitaires, ainsi que toutes les extensions périphériques.

Enfin, un dernier chapitre est consacré à la librairie informatique et aux fournitures diverses.

Pour toute information complémentaire, contactez Charles De Boursac ou Jean-Marc Pewzer. Tél. : (1) 557.79.12. (suite p. 14)



# JOUR APRES JOUR, LA COURSE DEVIENT PLUS DIFFICILE, LA NEIGE, LE BROUILLARD, LA FATIGUE, LE CHRONO, POURTANT, IL FAUT TENIR...

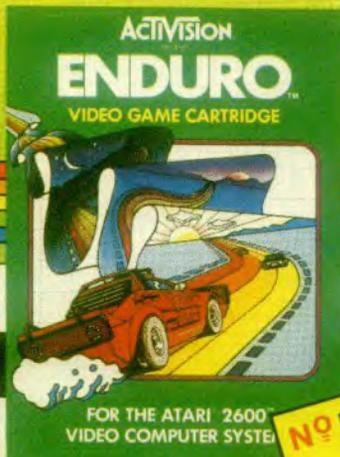
**P**renez le volant pour la course la plus exténuante qu'on ait jamais imaginée: **ENDURO** d'ACTIVISION. Enclenchez la première, appuyez sur le champignon et foncez dans cette incroyable épreuve qui vous mènera sur des milliers de kilomètres aux limites de votre endurance et de votre habileté.



**U**n extraordinaire graphisme en trois dimensions et des commandes d'une fantastique précision. Des conditions atmosphériques changeant constamment, de la neige au brouillard et du jour à la nuit, font d'**ENDURO** un jeu vidéo comme vous n'en avez jamais vu.

**RCA**  
VIDEO JEUX  
DISTRIBUTION

DISTRIBUTEUR  
EXCLUSIF



**VIDEO-JEUX**  
pour ordinateur  
de jeux  
**ATARI®**

# ACTIVISION®

**NO 1**  
AUX  
U.S.A.

# MIJID JOURNAL

## Services

### UN HONORABLE CORRESPONDANT

Au sommaire du prochain catalogue Micromania : plus de soixante programmes de jeux, présentés, non pas avec les photos des boîtes mais avec celles des écrans, avec des appréciations, des notes etc. Pour le recevoir, adressez-vous à Micromania, BP 3, 06740 Châteaufort. Tél. : (93) 42.57.12.

### DANS LA JUNGLE

Ouf ! Tarzan est rassuré. Perdu au milieu des lianes, il se demandait avec appréhension comment il pourrait se procurer le dernier « hit » d'Activision Microtek Club, un service de vente par correspondance particulièrement dynamique. La réponse est dans l'édition de son catalogue de rentrée : « notre raison d'être : vous livrer très rapidement le programme de votre choix ou que vous soyez, même perdu au milieu de la jungle, mais aussi traquer, pour vous, le jeu de qualité ». Un but ambitieux mais qui a toutes les chances d'aboutir surtout lorsque l'on connaît l'enthousiasme et la parfaite connaissance du marché des créateurs de ce catalogue. Toutes les nouveautés (parfois même en avant première), tous les meilleurs titres du marché seront d'ailleurs au rendez-vous ainsi qu'un panorama du CES de Chicago. Tentant non ? Microtek Club, 21, rue Princesse-Caroline, MC 98000 Principauté de Monaco. Tél. : (93) 30.67.67.

### LIGNE VERTE

Ca bouge chez Electron : Yves Coriat a décidé de mettre en place deux nouveaux services, à partir du 1<sup>er</sup> septembre 1983. Le « service nouveautés » permet, en appelant le 16 (1) 622.17.79 de tout savoir sur les derniers jeux sortis — un répondeur est branché 24 h sur 24 — et une « ligne verte » est mise à la disposition des joueurs de province (ce dernier système facilite les appels en PCV). Enfants et parents ne résidant pas en Ile-de-France pourront aussi pleinement participer à la merveilleuse aventure des jeux électroniques. Electron : 117, avenue de Vil-

liers, 75017 Paris. Tél. : 766.11.37.

### AVEC PASSION

L'endroit idéal pour découvrir votre compagnon de loisir électronique existe : « le jeu électronique » vous propose ses services pour vous aider à faire votre choix parmi toutes les nouveautés ; pour vous orienter et bien sûr, pour vous faire essayer les meilleurs produits. Jeux LCD, consoles, micro-or-



diateurs, jeux d'échecs, table top, Catherine et Patrice les

connaissent tous : ils vous accueilleront avec plaisir et vous guideront avec passion. Alors n'hésitez pas ! Avant d'acheter un bon conseil est toujours le bienvenu. En plus : un département « occasion », qui vous permettra d'acheter et de vendre des jeux ou des cartouches à des conditions intéressantes sera prochainement ouvert...

Le Jeu Electronique : 35, rue Saint-Lazare, 75009 Paris. Tél. : 874.43.20.

## Coulisses

### CRAYON MAGIQUE

Le crayon optique du Vectrex sera présenté au MIJID, début octobre, mais ne sera pas mis en vente avant la fin de l'année. Les perspectives éducatives de

cette extension sont particulièrement intéressantes. En effet, grâce à ce crayon, l'interactivité directe entre l'enfant et l'écran va être réalisée. Dessin avec la possibilité de perspective en trois dimensions, jeux de mots, musique, dessin animé (Vectrex mémorise jusqu'à neuf dessins). Les premiers menus semblent donc bien alléchant. Une incon-



nue malgré tout, le prix de l'extension. Enfin, une paire de lunettes 3D viendra également compléter l'ensemble.

### COCORICOOO !

Le micro ordinateur le moins cher du monde (400 F) est en préparation dans les laboratoires d'Info-Réalité ; conçu par une équipe d'une dizaine de spécialistes (informaticiens, électroniciens, micro-électronicien, psycho-radiologues, pédagogues...), ce micro devrait voir le jour fin 84. Mais, d'ores et déjà, un prototype est opérationnel ; enfin, point important, la fabrication et la commercialisation seront assurées par une entreprise française. Une des plus dynamiques dans le domaine de la micro-électronique...

### MADE IN FRANCE

Déjà réputé dans le monde des jeux Grand Public, Publicitaires et Presse, Mediaplay entre en force sur le marché du jeu informatique. Toujours à la recherche d'innovations, le groupe de création français, travaillant depuis plusieurs mois à la mise au point de logiciels originaux, apportant un attrait supplémentaire par rapport aux jeux existants. Avocat du jeu de société et défenseur acharné de l'image de marque des créateurs français, Mediaplay propose des jeux dont le but n'est plus de « tirer pour tirer », mais où le joueur a une mission à remplir et où il peut enfin contrôler ses résultats et ses actions à partir d'une réflexion personnelle. Son association avec Dialog-Informatique nous promet une belle gamme de logiciels intéressants et... Français !

### TROIS DIMENSIONS

Bandai se porte bien, merci ! Les nouveaux LCD sont fantastiques, avec des graphismes particuliers, étonnants... Amazone, Airport Panic, SOS, Zaxxon (en trois dimensions) et Golf (une incontestable réussite) autant de titres dont nous vous reparlerons très bientôt.

Airport Panic





## L'incroyable TI 99/4A, un ordinateur pour 1800 francs.\*

Avec l'Ordinateur Familial TI 99/4A de Texas Instruments, vous allez pouvoir dialoguer dans pratiquement tous les domaines : de la programmation aux jeux, de l'éducation à la gestion privée.

Actuellement, il existe une centaine de programmes tout faits, constamment renouvelés. Pour son prix, le TI 99/4A est tout à fait remarquable :

- Le langage Basic est intégré dans la console.
- A votre gré, vous pouvez également utiliser de nombreux autres langages de programmation :
  - L'Extended Basic, permettant le contrôle de lutins (des graphiques animés se superposant à la surface de l'écran), et l'accès à des fonctions et instructions supplémentaires.
  - Le TI Logo 2, maintenant en français avec ses fameux lutins, offre, par rapport au TI Logo 1, plus de mémoire disponible et l'accès au solfège.
  - L'Assembleur TMS 9900 qui permet

d'exploiter au mieux le TI 99/4A. Avec le module "Mini Memory", l'initiation à ce langage peut se faire simplement à l'aide de la version de base.

- Le Pascal UCSD.

Avec le TI 99/4A, vous pouvez toujours aller plus loin. Il possède un système d'extension périphérique très performant, qui peut contenir 7 périphériques différents. Ils ont tous leur

propre système opératoire. Leur adjonction au TI 99/4A ne réduit pratiquement pas la mémoire utilisable.

Les 7 périphériques : Extension mémoire 32 Ko - Interface RS 232 (série et parallèle) - Compilateur Code - P - Système de disquettes (90 Ko utiles par disquette, jusqu'à 3 unités de disquettes) - Magnétophone à cassettes - Synthétiseur de parole - Imprimante.

En plus, vous pourrez profiter de la littérature spécialisée consacrée au TI 99/4A (livres et périodiques édités en français).

Essayez-le, vous comprendrez pourquoi l'Ordinateur Familial TI 99/4A constitue le meilleur choix et s'est vendu à plus d'un million d'exemplaires dans le monde.



# TEXAS INSTRUMENTS

### Caractéristiques techniques

CPU (unité centrale) :	microprocesseur TMS 9900, 16 bits, plus 256 octets de mémoire de travail.
Capacité mémoire :	26K octets ROM interne; modules d'application ROM externe jusqu'à 36 K octets chacun; 16 K octets RAM interne extensible jusqu'à 52 K octets.
Clavier :	clavier QWERTY à 48 touches, verrouillage alphabétique, répétition automatique et touches de fonctions.
Générateur de son :	5 octaves, 3 tons simultanés, générateur de bruit.
Couleurs :	16 couleurs programmables pour le fond et les caractères haute définition.
Interface :	cassette, TV (péritel de série et SECAM en option), 2 manettes de jeux, bus de raccordement des périphériques.

# PAS DE PANIQUE !

Parler de distribution, c'est pénétrer dans une auberge espagnole où le moindre banquet a la saveur d'un sandwich.

Vous en avez déjà fait l'expérience quand — à la recherche d'une cassette-miracle — vous avez dû effectuer un véritable parcours du combattant pour — en fin de compte — revenir chez vous bredouille. Et un peu nerveux.

Joëlle Ilous a plongé pour vous dans l'univers de la distribution des jeux vidéo. Patience, cela s'arrange !

« J'aurais de l'aspirine, une brosse à dents et un paquet de chewing-gums. Ah, et puis donnez-moi aussi *Vampir Man*. Il paraît que c'est un jeu d'attaque plutôt corsé. »

L'homme du drugstore qui dormait derrière son comptoir se réveilla en sursaut.

— « J'ai bien mieux que *Vampir Man*. *Deep Oceans* vient juste d'arriver. Vous n'en viendrez pas à bout facilement. »

Coincé entre deux piles de revues, trois paquets de kleenex et des caisses de soda, un nouveau jeu m'attendait. Je payai le tout et sortis aussi rapidement que je le pus. Pressée d'arriver « at home » pour avoir un tête-à-tête avec le terrifiant *Deep Oceans*, je dépassai allègrement les 60 miles réglementaires, quand derrière moi les sirènes de la police se mirent à retentir, je forçai l'allure. Pas question de remettre à plus tard ma partie de plaisir. Mais ils avaient dû se communiquer par radio le numéro de ma voiture et 10 km plus loin, je tombai

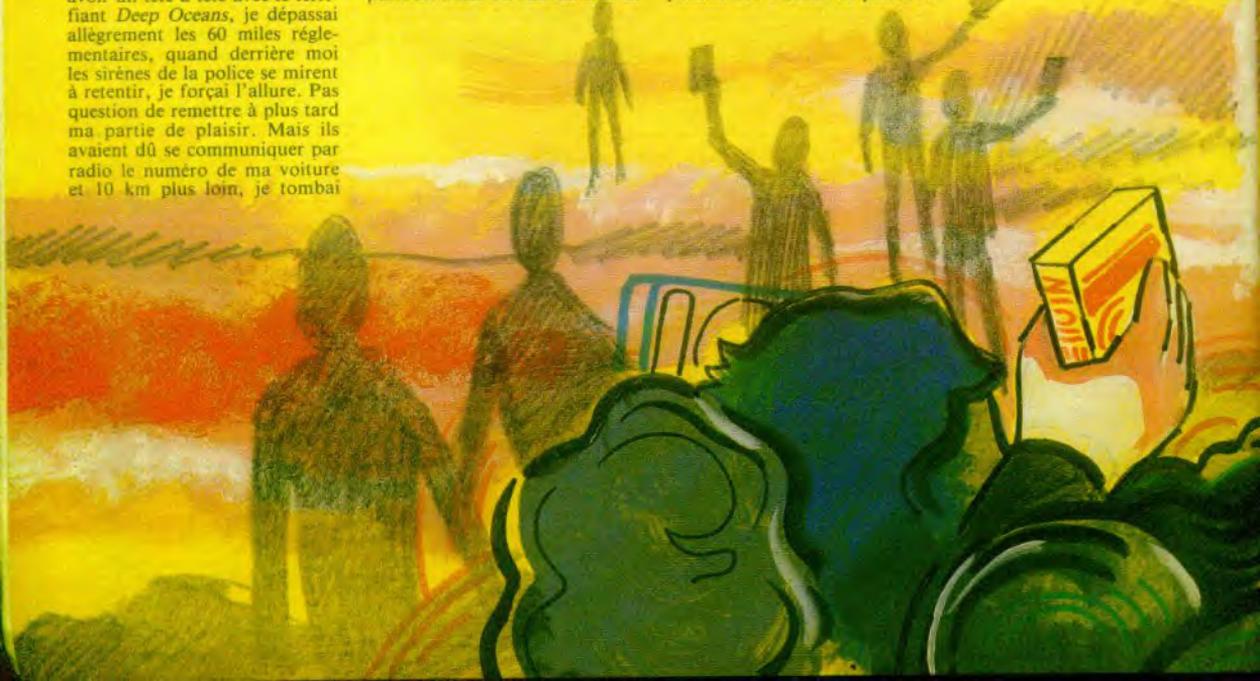
dans le piège. Comme je n'avais pas mes papiers sur moi, je fus bien contrainte de les suivre. Impossible de payer la moindre caution, j'avais tout dépensé au drugstore. La mort dans l'âme, je les vis s'emparer de ma cartouche et tandis que je patientais dans un local obscur, j'entendis des cris et des injures, dans la pièce voisine. J'imaginai les yeux exorbités, les mains qui se crispaient. Ils étaient en train de se mesurer à *Deep Oceans*...

Stop ! arrêtez ce rêve cauchemardesque : les States sont décidément à des années-lumière de la planète France. Pas question pour le moment de sortir des sentiers battus pour traquer le soft. On fait de tout presque partout. Mais on fait surtout la

même chose. Oubliez donc ces nouveautés californiennes que les journalistes voyageurs vous font miroiter trois bons mois avant qu'elles n'arrivent dans le commerce. Et ne cassez pas la figure d'un revendeur plein de bonne volonté qui ne peut vendre que ce qu'il a. Car la distribution est un jeu autrement plus compliqué à manipuler que *Pac Man* ou autres *Space Invaders*.

Naïve que j'étais : je croyais que le problème de distribution s'éclaircirait en deux explications. Or, il s'avère que l'affaire est diablement plus complexe et plus sérieuse qu'on ne l'imagine. Essayez de s'y retrouver qui peut, même si importateurs et distributeurs déploient des trésors de patience.

Une chose est sûre : parler de distribution, c'est pénétrer dans une auberge espagnole où le moindre banquet a la saveur d'un sandwich. D'ailleurs, on quitte rapidement le cœur du débat pour parler du jeu en général. Une façon comme une autre de se consoler de n'être pas américain. Car, oui, encore et toujours, on parle des USA, des ricains, de leurs salons, de leurs jeux, de leur avance. Cessez donc de vous plaindre de la pauvreté du marché, ne rechignez pas si vous trouvez un jeu rarissime après de longues recherches. En matière de distribution, il faut savoir jouer sur plusieurs tableaux. D'un côté, vous avez les pessimistes (une petite minorité), qui pensent

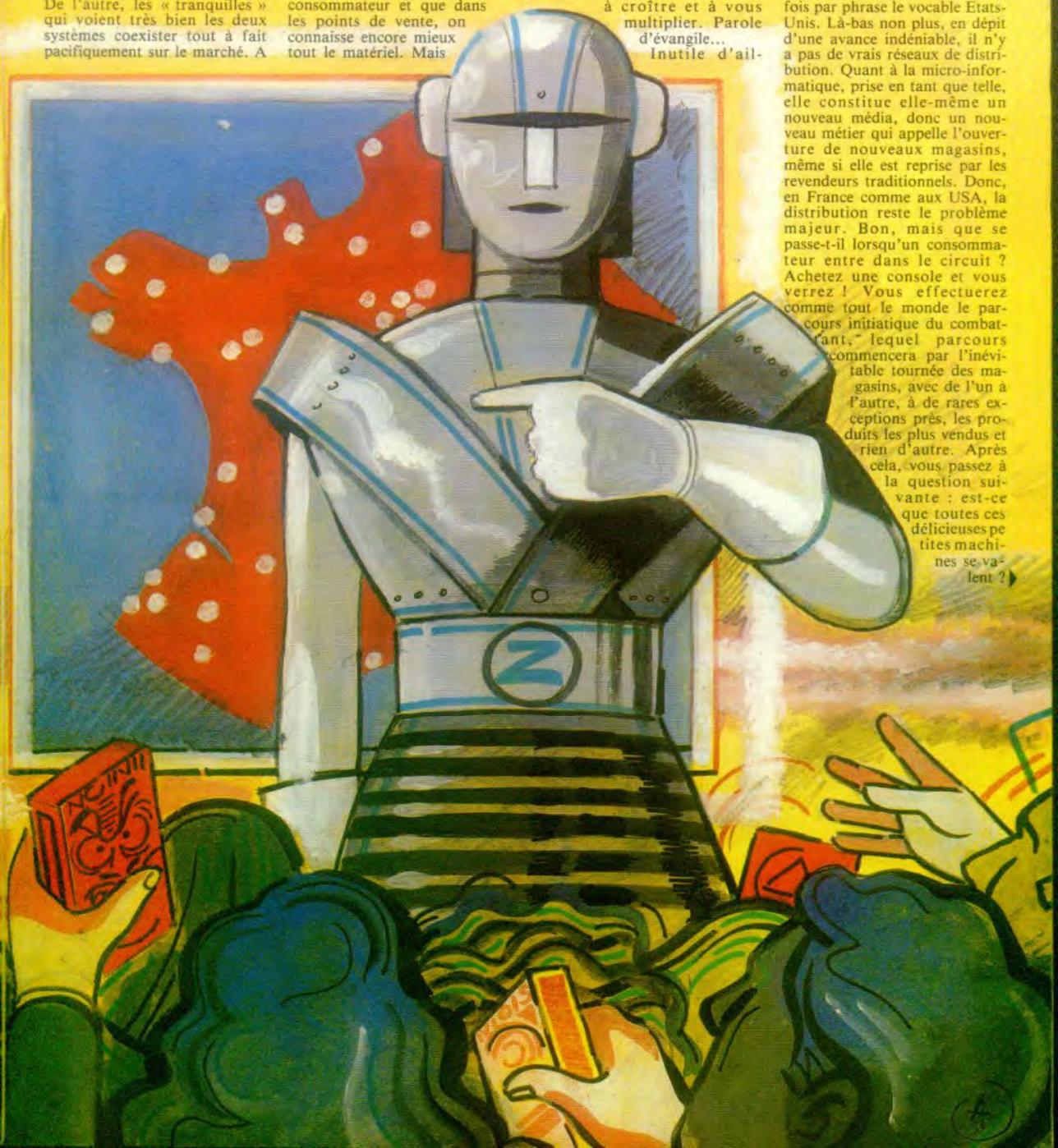


que les consoles vont s'effacer devant les micro-ordinateurs. De l'autre, les « tranquilles » qui voient très bien les deux systèmes coexister tout à fait pacifiquement sur le marché. A

condition qu'on y mette de l'ordre, pour ne pas dérouter le consommateur et que dans les points de vente, on connaisse encore mieux tout le matériel. Mais

pour que le marché des jeux vidéo vive, vous êtes condamné à croître et à vous multiplier. Parole d'évangile... Inutile d'ail-

leurs de vous lamenter sans cesse et de faire revenir trois fois par phrase le vocable Etats-Unis. Là-bas non plus, en dépit d'une avance indéniable, il n'y a pas de vrais réseaux de distribution. Quant à la micro-informatique, prise en tant que telle, elle constitue elle-même un nouveau média, donc un nouveau métier qui appelle l'ouverture de nouveaux magasins, même si elle est reprise par les revendeurs traditionnels. Donc, en France comme aux USA, la distribution reste le problème majeur. Bon, mais que se passe-t-il lorsqu'un consommateur entre dans le circuit ? Achetez une console et vous verrez ! Vous effectuerez comme tout le monde le parcours initiatique du combattant, lequel parcours commencera par l'inévitable tournée des magasins, avec de l'un à l'autre, à de rares exceptions près, les produits les plus vendus et rien d'autre. Après cela, vous passez à la question suivante : est-ce que toutes ces délicieuses petites machines se valent ?

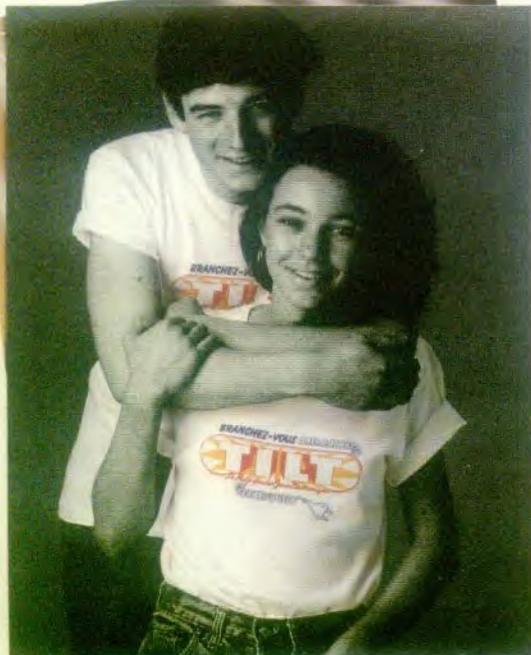


# SOYEZ JURÉ DU GRAND PRIX TILT 1983

## Grand prix TILT des meilleures consoles et cassettes

En octobre, à Cannes, aura lieu le M.I.J.I.D., premier salon entièrement consacré à la micro-informatique et aux jeux vidéo.

A l'occasion de ce salon, TILT remettra le Grand Prix TILT 1983



aux fabricants des meilleures consoles et cassettes.

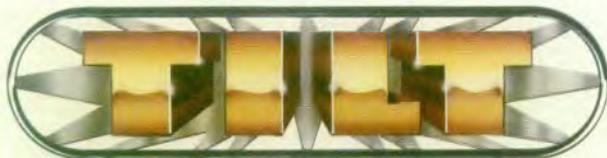
Et qui va désigner ces lauréats ? Vous ? Oui, vous, lecteurs du magazine des jeux électroniques, vous qui les connaissez mieux que personne.

Alors vite, décernez vos TILT d'or, TILT d'argent et TILT de bronze aux consoles et cassettes que vous estimez être les meilleures\*. Pour choisir, servez-vous de votre expérience et de votre collection de TILT. Les 100 premiers à répondre recevront le fameux TILT-shirt.

**RENOVEZ-VITE  
VOTRE CARTE REPONSE  
AVANT  
LE 26 SEPTEMBRE 1983**

### 100 TILT-shirts à gagner

Si votre bulletin réponse est parmi les cent premiers à nous parvenir, vous recevrez en cadeau un TILT-shirt, superbe tee-shirt coûtant normalement 40 F. Précisez bien votre taille sur votre bulletin et répondez tout de suite.



# GRAND PRIX TILT 1983

1. Désignez les 3 meilleures consoles .
2. Désignez les 3 meilleures cassettes .
3. Notez vos nom et adresse et votre taille.
4. Renvoyez vite votre bulletin réponse avant le 26 septembre 1983 pour recevoir votre TILT-shirt.

# GRAND PRIX TILT 1983

Bulletin Réponse à renvoyer dès aujourd'hui.

Je désigne meilleures consoles , les 3 consoles suivantes :

	Marque	Modèle
TILT D'OR	_____	_____
TILT D'ARGENT	_____	_____
TILT DE BRONZE	_____	_____

Je désigne meilleures cassettes , les 3 cassettes suivantes :

	Marque	Titre du jeu
TILT D'OR	_____	_____
TILT D'ARGENT	_____	_____
TILT DE BRONZE	_____	_____

Nom : .....

Prénom : .....

Adresse : .....

..... Code postal

Ville : .....

Si mon bulletin est parmi les 100 premiers à vous parvenir, je recevrai un TILT-shirt.

Taille :  36/38  40/42

Afranchir  
au tarif  
habituel

**S.C.P.  
Roger et Philippe Poteau  
Huissiers de justice associés**

**Grand Jury TILT  
27 rue des Archives  
75004 Paris**

## GRAND PRIX TILT 1983

Gagnez un TILT-shirt  
en désignant les meilleures  
consoles et cassettes

Vous n'avez que six noms  
à nous écrire sur la carte ci-contre,  
puis à la renvoyer très très vite  
avant le 26 septembre 1983  
pour recevoir votre TILT-shirt.  
Qu'attendez-vous ?

## Video Club Convention

54, rue de la Convention  
75015 PARIS  
Tél. : 578.28.63



### POUR 1 SOIREE

1 CONSOLE 60 F

+ 1 JEU

1 JEU 20 F

### POUR 1 WEEK-END

1 CONSOLE 85 F

+ 1 JEU

1 JEU 25 F

### POUR 1 SEMAINE

1 CONSOLE 125 F

+ 1 JEU

1 JEU 50 F

TRES GRAND CHOIX  
DE JEUX EN TOUTE

MARQUE

ATARI

MATTEL

CBS



Tarifs spéciaux aux adhérents  
de notre vidéo-club

— « Non » répond Philippe Giudicelli, (*Micro Vidéo*, leader du Jeu Vidéo) le crâne émergent à peine des cartouches qui encombrant son bureau.

— « Toutes les machines ne sont pas forcément bonnes mais le public n'a pas les moyens d'en déceler les mauvais côtés cachés. C'est pourquoi nous effectuons la première sélection nous-mêmes, en expliquant les raisons de notre choix. Nous distribuons des ordinateurs Atari, pour ne citer que cet exemple, et nous avons tout ce que le consommateur peut souhaiter sur cette machine. Mais ce n'est pas le cas de tout le monde. Evidemment, le monomarque est plus facile à pratiquer à Paris qu'en province. Pourtant, c'est ce que les gens apprécient. Mettez-vous à la place de l'acheteur (ça tombe bien, nous y sommes !) : il va faire dix magasins et à chaque fois on va lui proposer *Star Raiders* et *Pac Man* qu'il a déjà depuis longtemps. Et il rêve d'autre chose. »

tion, elle pourrait très bien privilégier la vente par correspondance. Le problème, c'est qu'en province, les petites boutiques auront beaucoup de mal à se spécialiser. C'est d'ailleurs l'une des raisons pour lesquelles nous allons franchiser. C'est-à-dire qu'il y aura une centrale d'achat Micro-Vidéo. Chaque magasin de la chaîne pourra, en téléphonant à la « maison mère » de Micro Vidéo, obtenir le produit qu'il désire, sans crouler sous des stocks problématiques. Les franchisés accéderont à tous les programmes. »

Fort bien mais pourquoi la France s'étouffe-t-elle sous ses stocks, et pourquoi n'avons-nous pas droit à une plus grande variété ? Parce que les Américains (encore eux) sont habitués aux commandes farmineuses. Ils veulent négocier un nombre très important de cartouches en France alors qu'ils savent fort bien que le marché y est restreint. Et cela, vous vous en doutez, pose de

que que vous et moi. Mais que disent les grandes maisons de disques d'un phénomène que les journaux bien-pensants qualifient de phénomène de société ? Eh bien, chez RCA, on a tout de suite été séduit par le jeu, son côté loisir, mode. En plus, il faut savoir faire la promotion d'un titre. Parce que vous, consommateur, ne le réalisez peut-être pas toujours, mais vous achetez d'abord un titre et pas un jeu. Or, promouvoir, distribuer, mettre en place, relèvent du savoir faire des maisons de disques. Chez RCA, on s'est lancé avec enthousiasme dans ce nouveau marché, tout en sachant que certains disquaires seraient difficiles à convaincre. En fait, ils ont joué le jeu. Et les autres secteurs de distribution ?

— « Il n'y a pas de société qui puisse toucher tous les secteurs » explique Claude Bardot, directeur commercial qui préside aux destinées des jeux vidéo à RCA.

— « A priori, on ne sait pas vraiment OU on doit trouver le jeu vidéo. On peut le trouver dans des boutiques spécialisées, dans les librairies, les magasins de jouets, chez les revendeurs hi-fi... Au départ, étant donné que les sociétés de jeu-vidéo en France (*Atari* pour ne pas la citer) démarraient de zéro, il était plus efficace de contacter des grandes chaînes, des grands magasins qui pouvaient, sur la décision d'un seul acheteur, mettre en place dans l'ensemble des magasins les jeux en question, plutôt que de constituer un réseau très important. La situation du logiciel est en cours de devenir car on peut très bien envisager qu'un revendeur fasse du soft sans faire de hard. En France, ce n'est pas encore vraiment le cas parce que très peu de foyers sont équipés d'une console de jeu. Aux Etats-Unis, les jeux se vendent comme des cartes postales. La France suivra au fur et à mesure que le jeu vidéo se popularisera et que le parc de consoles s'étendra. »

Il faut tout de même avouer que vous, consommateur français, avez votre mot à dire dans l'histoire. Vous êtes plus prudent et plus lent dans votre décision d'achat que le consommateur américain, mais aussi plus fidèle à votre magasin. Dès que vous avez acheté votre ma-

## Aux Etats Unis, les jeux se vendent comme des cartes postales...

Heureusement, il y a de l'espoir. Car on a beau dire, le côté infantile du marché français se dissipe et à la fin de l'année, si tous les dieux du jeu le veulent bien, vous verrez se développer à grands pas ce fameux marché français si décrié. Et puis, tout le monde a beau proposer les mêmes produits, en fouinant sans relâche, on déniche tout de même quelques importations qui valent la peine d'être vécues. L'une des solutions envisageables consisterait à suivre l'exemple des Etats-Unis qui pratiquent une distribution séparée du matériel et du logiciel.

— « Des boutiques se spécialiseraient dans le soft », ajoute Giudicelli tout en tapotant sur son clavier. Qui sait, peut-être qu'avant la fin de l'année, on verra fleurir des magasins qui vendront du logiciel (software) pour plusieurs machines. Mais bien sûr, ça ne pourra se faire que dans les grandes villes. Quant au reste de la distribu-

tion, certains revendeurs bradent leurs produits parce qu'ils se sont engagés sur des quantités plus grosses que le marché ne peut en absorber. Mais les jeux, dites, les jeux, comment les choisit-on ?

— « En fonction des goûts du public le plus souvent. En fonction de ses propres goûts quand on est passionné comme moi. » Pour faciliter un tel choix, Micro Vidéo n'hésite pas à pratiquer la location. A ce sujet, les opinions divergent. Mais la plupart des distributeurs sont partisans de cette location momentanée qui permet au consommateur de faire tranquillement son choix, à domicile. S'il décide d'acheter le jeu, la location lui sera remboursée. S'il le rend, il n'aura investi que le prix de la location. Un tel système aide les constructeurs à faire de bons produits... Question jeux, Philippe Giudicelli est bien connu sur la place de Paris pour être plus fanati-

le plus grand choix de jeux électroniques et traditionnels

# GAMES'S

FORUM DES HALLES DE PARIS - LES 4 TEMPS - PARVIS DE LA DÉFENSE - CENTRE COMMERCIAL VELIZY 2  
niveau haut tel 773 65 181

niveau haut tel 773 65 181

niveau haut tel 773 65 181

10:22

tériel quelque part, vous êtes tenté de vous procurer vos programmes au même endroit. Comment ? vous vous plaignez ? Quand vous allez ailleurs vous ne trouvez pas toujours ce que vous voulez ? Je me tue à vous l'expliquer : pour le moment, en dehors des grands magasins et des grandes surfaces, il est difficile pour un revendeur de jouer le jeu sur toutes les marques parce que le marché est encore trop restreint. D'ailleurs chez *Activision*, (distribué par RCA) on adopte une autre politique : ne jamais charger les revendeurs. De cette manière, *Activision* possède un grand nombre de points de vente. (600 touchés directement, plus de 50 % touchés par des grossistes, des sous-distributeurs, des photolibraires, des magasins de jouets -). Sans parler des vidéoclubs, disquaires et certains bistros.

— « Pour le choix des jeux — poursuit Claude Bardot — nous ne choisissons pas, nous prenons tous les jeux parce qu'*Activision* est extrêmement sélectif dans ses parutions : sortir un jeu par mois, quand on est sûr de sa qualité, c'est très raisonnable. »

Côté problème, tout le monde est logé à la même enseigne car la distribution, très éclatée, se répartit en une multitude de secteurs. Dans les grands magasins, il faut se transformer en Sherlock Holmes pour trouver des jeux aux rayons hi-fi, vidéo, jeux et bientôt au rayon soft ordinateur. Et c'est là que réside la première difficulté. L'harmonisation de la distribution est très difficile à établir du fait de cette grande diversité. Le second problème, c'est d'arriver à convaincre les revendeurs d'entrer dans le marché du jeu vidéo. Ils montrent à la fois un grand intérêt et une grande réticence car ils avaient pour la plupart fait du jeu de première génération et ils en ont gardé un mauvais souvenir. Car ce marché, qui a connu une grosse croissance en un an et demi, s'est effondré en quelques mois, et beaucoup de revendeurs n'ont récolté qu'un stock considérable d'inventus. Aussi ont-ils peur que le même phénomène se produise avec les jeux vidéo de deuxième génération. Et ils ont tort car le jeu évolue très vite et il s'est relativement standardisé.

— « Chez *Activision*, nous avons également toujours eu pour habitude de livrer très vite, pour suivre une demande fluctuante : car, ne l'oublions pas, le jeu est un produit saisonnier. Mais rassurez-vous : ces problèmes de distribution ne sont dus en fait qu'à leur extrême jeunesse en France et n'entament en rien un avenir plutôt prometteur. »

Vous vous demandez encore pourquoi le jeu vidéo est plus cher qu'aux Etats-Unis ? Parce que les Américains — à 95 % fabricants — ne font pas d'efforts particuliers en ce qui concerne les prix d'exportation. — « Nous importons au même prix que les Américains vendent à leurs grossistes — soupire Claude Bardot — Or, il nous faut encore payer les droits de douane, rajouter les frais d'importation. C'est important de l'expliquer : souvent, le public comprend mal pourquoi des jeux qu'on trouve à 35 dollars aux Etats-Unis arrivent à 400 F en France. En plus, les coûts de

goûts, l'influence reste énorme parce que la production est surtout basée aux USA. Tout le monde sait que les Américains ne fabriquent pas pour la France, quantité négligeable par rapport à eux. Donc, nous recevons ce qu'ils ont, et nous sommes totalement conditionnés par leurs produits. C'est pour cela que les salons de Las Vegas et Chicago sont importants. Ils reflètent à eux seuls l'évolution très rapide du jeu vidéo. Sur ce point là au moins tout le monde est d'accord ! Cette année, on a assisté à Las Vegas au grand boom des jeux vidéo. En juin, le soft a complètement explosé. En six mois, c'est une évolution majeure. Mais la grande révolution, c'est l'apparition de micro-ordinateurs très bon marché qui nous arriveront dès la fin de l'année. Avec tous les avantages de programmation, ce que n'a pas une console. »

Oui, mais et la distribution ? Au risque de me répéter, j'insisterai sur le fait que le jeu est un

## Il faut se transformer en Sherlock Holmes pour trouver des jeux aux rayons hi-fi

distribution sont plus élevés du fait du petit volume des ventes. Et ce prix élevé gêne considérablement l'évolution du marché vidéo en France. »

Tenez, puisque nous sommes encore outre-Atlantique, un marché qui se développe beaucoup là-bas et qui apparaît déjà sur la pointe des pieds en France, c'est celui de l'occasion, de la bourse d'échange. La formule est intéressante parce qu'elle renouvelle le marché. Mais pour Eric Minski qui croit dur comme fer que les micro ordinateurs vont rendre caduques toutes les consoles, il n'est guère évident de faire face aux grosses sociétés qui détiennent entre leurs mains la distribution du jeu vidéo. Grand voyageur devant l'éternel, Eric Minski (Club Microtek) était à Las Vegas en janvier, à Chicago en juin :

— « Tout ce qui se passe aux Etats Unis est précurseur de ce qui va se passer en France. Même si nous n'avons ni les mêmes mœurs ni les mêmes

marché neuf et qu'en France, tout le monde, à l'exception de *Philips*, est arrivé en même temps sur la ligne de départ. Très vite, les petits fabricants se sont mis à créer du logiciel pour les consoles existantes puisqu'on disposait déjà d'un parc important aux USA.

— « Toutes les marques qui sont apparues ne faisaient que de la cartouche de jeux. Elles devenaient la cible des distributeurs. Encore fallait-il en avoir les moyens car la surenchère dans le marché du jeu existe bel et bien. Mais les Américains voulaient imposer des quantités astronomiques pour la France. Résultat : la petite société que j'avais montée n'a pas pu suivre et j'ai adopté une position de gros, comme aux USA où les revendeurs se fournissent en grande partie chez des grossistes qui, eux, proposent toutes les gammes de produits. Le problème, c'est que pour se lancer dans le jeu vidéo — qui est un métier grand public — il

(Suite p. 32)

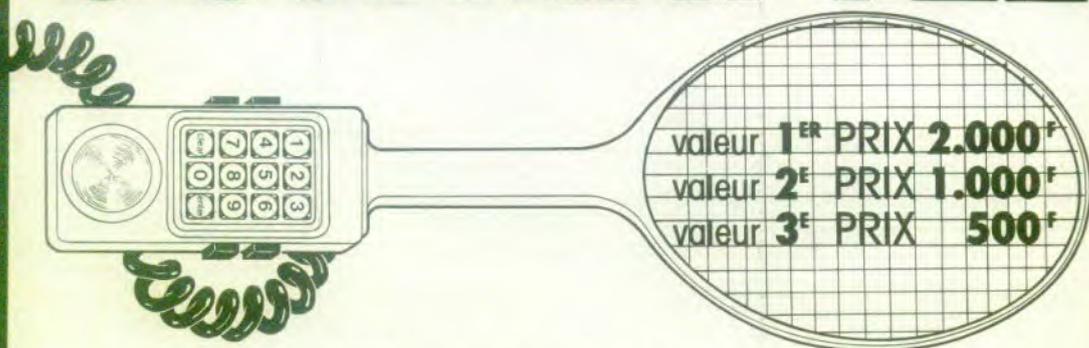
# ELECTRON

ET

# MATTEL ELECTRONICS

ORGANISENT LE

# 1<sup>ER</sup> OPEN DE TENNIS PARIS-ILE DE FRANCE SUR MATTEL



TÉLÉPHONEZ POUR RÉSERVER VOTRE COURT  
FINALE RETRANSMISE EN DIRECT SUR LES ONDES  
INSCRIPTIONS ET QUALIFICATIONS JUSQU'AU 15 OCTOBRE

117, AVENUE DE VILLIERS 75017 PARIS • M<sup>O</sup> PÉREIRE • TÉL. 766 1177

**BANC  
D'ESSAI**

# LE COMMODORE EST BON ENFANT

Quand il joue la Toccata en ré mineur, impossible de ne pas se croire dans une église.

Mais - Dieu merci - le Commodore 64

a les autres atouts traditionnels d'un ordinateur familial.

Et des cartouches dignes des jeux d'arcades.

Jumeau du VIC 20, par son design, le Commodore 64 recèle en plus des capacités insoupçonnables. Les couleurs discrètes du boîtier et du clavier forment un dégradé de brun, sésia et terre de Sienne. De faible encombrement, le Commodore 64 et son téléviseur deviendront inséparables.

L'interface SECAM est intégré pour les modèles récents. Les premiers Commodore 64 fonctionnant en PAL, sur les téléviseurs au système SECAM français, il vous faut utiliser l'interface PS 2000. Les

branchements entre téléviseur et Commodore 64, sont fidèles à la réputation de la maison. Robustes, suivant le cas, ils peuvent se transformer en jeu d'assemblage, par exemple en utilisant l'interface PS 2000. Un regret, l'ordinateur est alimenté par un bloc secteur extérieur. Le clavier compte 66 touches compactes, permettant une frappe aisée, pour les débutants ou les programmeurs chevronnés. Il peut être utilisé dans la plupart des jeux. Sinon, deux joysticks peuvent se connecter. Fait original, ils

sont aussi maniables pour le droitier que pour le gaucher. Les caractères semi-graphiques sur les touches seront jugés fort commodes par les programmeurs débutants voulant créer leurs propres jeux.

## UNE GAMME CLASSIQUE DE LOGICIELS

Cet ordinateur familial distraira les enfants. La large gamme de jeux contentera les joueurs les plus difficiles. Dans un premier temps, les cartouches de jeu VIC 20, ont été adaptées pour fonctionner sur



le Commodore 64, avec quelques modifications de graphismes et de sons. Grâce aux deux joysticks, un grand nombre de jeux font appel à deux concurrents. De nouvelles cartouches seront disponibles à partir du mois d'octobre. *Pakacuda* et le classique jeu de société *Monopoly* en font partie. Les graphismes et effets sonores de ces nouveaux jeux approchent de très près certains jeux d'arcades. La présentation de *Cyclons* est agréable à entendre et à regarder. La gamme de logiciels ludiques, dans l'ensemble classiques, ne manquera pas de s'étoffer avec la prochaine commercialisation de nouveaux jeux par Commodore et d'autres sociétés spécialisées. Parmi les cartouches de jeux disponibles cet hiver, certains ont retenu notre attention.

*Pakacuda*, jeu d'inspiration *Pac-Man*. Cette fois-ci, il n'est plus question de fantômes, mais d'une aventure sous-marine. Le joueur est figuré par un piranha affamé, qui pour survivre dévore tous les poissons qu'il rencontre dans le labyrinthe où il se trouve enfermé. Après avoir avalé un petit poisson rouge, il devient invulnérable et peut s'attaquer aux poulpes qui le poursuivent. Un jeu démoniaque, pour les longues soirées d'hiver. Avec *Monopoly*, les passionnés de jeux de sociétés découvriront un véritable *Monopoly*, graphique et sonore, où quatre joueurs pourront s'affronter dans une lutte sans merci pour devenir propriétaire du tout Paris. L'ordinateur un peu filou tiendra la banque, espérons qu'il restera intègre en toutes circonstances. Nous avons testé la version anglaise, mais il devrait être bientôt commercialisé en français.

*Motor Mania* est un rallye automobile organisé sur des routes pleines d'obstacles imprévus et de virages. Une ambulance coupe régulièrement la route, aux risques de provoquer un accident. Les nerfs sont mis à rude épreuve. Un détail amusant, les roues de votre voiture tournent, ce qui vous permettra d'éviter quelques mauvaises rencontres, j'ai nommé des troncs d'arbres barrant la route ici et là. La qualité sonore est excellente, le ralenti du moteur paraît très réaliste.

*World Rise* est une reprise de *Road Race* pour VIC 20, améliorée au niveau graphique, mais surtout sonore. Il faut parcourir la plus grande distance en 99 secondes, sans accident. A chacun d'eux, la vue d'un pare-brise brisé apparaît sur l'écran. « Un petit clic, vaut mieux qu'un grand choc. »

## L'ATOUT MUSICAL

Le Commodore 64, est un ordinateur entièrement polyvalent. Il conviendra à une petite entreprise, et pourra aussi se transformer en console de jeux. Les graphismes sont très proches de ceux des jeux d'arcades. La musique est aussi un de ces atouts, grâce à un synthétiseur musical trois voix. Le programme de démon-



Lecteur de disquette

stration du Commodore 64, permettra à ce micro-ordinateur de jouer la « Toccata et fugue en ré mineur » de J.-S. Bach. Il est impossible de ne pas se croire au cœur d'une église. Le Commodore 64 se connecte également sur votre chaîne hi-fi, ce qui accroît beaucoup la qualité sonore. La programmation de musique nécessite une bonne connaissance du Basic Microsoft. Elle utilise les « PEEK » et « POKE », mais le résultat est plus que remarquable. Le volume, la forme du signal (triangulaire, dents de scie, pulsation, bruit blanc), l'attaque et la chute des notes constituées par superposition de deux fréquences (plus de fausses notes), soutien ou relâche, durée d'émission d'une note, peuvent être modulés au gré de l'utilisateur. Le maintien d'un son s'effectue de la même manière qu'avec la pédale Sostenuo d'un piano ou d'un orgue. En fait, il joue le rôle d'un véritable synthétiseur musical. Il dispose d'une grande variété d'instruments : xylophone, clavecin, piano ou orgue. Il existe 16 niveaux différents de soutiens. Les effets de trémolo, de vibrato, d'écho et de polyphonie (jeu de plusieurs voix en même temps, chacune étant contrôlée indépendamment), sont réalisables. Bien sûr, tous les sons nécessaires aux jeux tels que, bruits d'explosion, de rayons laser, de collision de vaisseaux... sont disponibles. Ordinateur musicien, il vous accompagnera dans votre découverte de la musique, et vous apprendra la programmation.

## 164 SPRITES

Si le Commodore 64, peut effrayer au premier abord, il ne s'agit en fait que d'un ordinateur familial doté de capacités

semi-professionnelles, sachant joindre l'utile à l'agréable. En véritable artiste et mélomane, vous réaliserez les musiques et les graphismes les plus beaux avec un peu d'entraînement. Ces qualités graphiques et sonores sont accessibles grâce au Basic Microsoft. Cet ordinateur est géré par un nouveau microprocesseur 8 bits, le 6510 dont les codes sont compatibles avec le microprocesseur 6502, qui équipe entre autres le Commodore VIC 20. La haute résolution est de 300 x 200 points, elle permet la réalisation de motifs ou dessins remarquables, aidée de 16 couleurs. Il est par exemple possible de dessiner en détail un hélicoptère (voir le programme de démonstration). Le Commodore 64 possède 62 caractères graphiques, pour la réalisation de dessins, utiles pour les jeux mais peu précis. Vous pouvez obtenir 164 sprites différents (sprite : ensemble de points ou matrice), définis pour créer des motifs de 21 x 24 cases. Ces sprites peuvent, à l'intérieur d'un programme, apparaître, disparaître ou parcourir l'écran, ceci dans l'une des 16 couleurs disponibles. Pour obtenir un dessin agréable, il faut utiliser une quantité impressionnante de « PEEK » et « POKE », un peu de courage est alors nécessaire pour mener à bien cette opération. Nous regrettons l'absence d'ordre Basic, permettant d'accéder directement à la musique et aux graphismes. Le Basic Microsoft du Commodore 64 contient, en outre, tous les ordres classiques d'un micro ordinateur courant. La mémoire vive de 64 kilo-octets permet d'utiliser 38 Ko pour la programmation. L'ordinateur n'est pas conçu spécialement pour l'apprentissage de la programmation. ▶

mais conviendra aux débutants désireux d'acquiescer une bonne maîtrise de ce nouveau langage, le Basic. S'il vous effraie, un cours d'auto-formation sur cassette ou disquette est disponible pour environ 350 F. Il vous fera découvrir le manie- ment du *Commodore 64*. Sur le côté droit du clavier, quatre touches permettent d'entrer huit mots clés du Basic, un détail bien pratique qui existait déjà sur le VIC 20. Le Basic de cet ordinateur s'adresse à des programmeurs ayant déjà quelques connaissances. Et si le Basic ne vous suffit pas, d'autres langages sont disponibles comme le forth, l'assembleur, le Pascal UCSD. D'autres s'y ajouteront dans le futur. Avec un peu d'apprentissage, les idées de logiciels ludiques les plus extravagantes seront réalisables.

## UN EXCELLENT PARTENAIRE

La notice d'utilisation fournie avec le *Commodore 64* suit la même démarche que celle du VIC 20. On pourrait la définir ainsi : apprendre l'informatique et ses secrets sans s'ennuyer. Chaque ordre Basic est expliqué de façon claire et s'accompagne d'un petit programme utilisant les

ordres découverts dans les pages précédentes. La version définitive de ce manuel, parfois sous forme de bande dessinée, est bien faite mais elle ne s'adresse pas toujours à des programmeurs débutants. Avec de l'acharnement, le Basic apparaîtra comme un langage simple. Le *Commodore 64* a des capacités très proches d'un ordinateur professionnel mais se montre aussi un excellent partenaire de jeux, qui vous fera découvrir de véritables jeux d'arcades, aux graphismes et sons très évolués. Cet ordinateur n'a pas une vocation de console de jeux, mais pourrait en faire pâlir plus d'une. Si les jeux vous passionnent et que la programmation vous attire, le *Commodore 64* ne vous décevra pas. Il s'agit d'un système évolutif, acceptant toutes sortes d'extensions, de disquettes jusqu'au crayon optique, sans oublier les deux manettes de jeux n'attendant qu'un frémissement de votre part pour réagir. Les cartouches de jeux sont très pratiques à utiliser, il n'y a aucun risque de fausse manœuvre, donc de détérioration. C'est la sécurité même si de jeunes enfants l'utilisent régulièrement. L'équipement ludique complet, sa large gamme de logiciels qui ne cesse de s'agrandir, font

aussi du *Commodore 64* un ordinateur de jeux à part entière. Un effort a été fait ici pour rendre le Basic Microsoft accessible à tous. Il sera sans aucun doute nécessaire d'avoir quelques notions de basic, pour tirer parti de cet ordinateur. Mais que la programmation ne vous effraie pas, vous en découvrirez un jour ses secrets. Voici donc un ordinateur polyvalent, qui se passionne pour les jeux, la musique, les graphismes et la programmation. Il n'attend qu'un partenaire pour délivrer tous ses atouts. Le *Commodore 64* se trouvera partout chez lui, un regret, son rapport qualité-prix un peu élevé (5 500 F).

### • Nous avons aimé

- le graphisme
- les capacités de programmation
- la bibliothèque de logiciels
- le design.

### • Nous avons regretté

- la difficile initiation à l'informatique
- l'alimentation extérieure.

BERTRAND RAVEL



# INTELLIVISION JOUE LA PROGRAMMATION

L'extension de Mattel pour Intellivision est enfin arrivée.

Votre console va ainsi devenir un véritable ordinateur et la programmation n'aura plus de secrets pour vous.

Qui aurait cru, qu'un jour, une console de jeux se transformerait en un ordinateur programmable en Basic. La console de jeux Intellivision Mattel, plus un bloc d'extension, un clavier et quelques fils, le tour est joué. Bientôt, l'art de la programmation, n'aura plus aucun secret pour vous. Le miracle est prêt à se produire sur l'écran.

Nouveau ! La console Intellivision Mattel est un véritable système évolutif. Il est donc possible de rajouter des éléments, à votre guise, extension mémoire vive, imprimante (Mattel), magnétophone à cassettes, deux autres poignets de jeux, un clavier d'orgue et bien d'autres choses encore dans la futur. L'extension qui permet de transformer la console en ordinateur coûte 1400 F environ et se présente en deux éléments. Un module « Computer Adaptor », se branche sur l'entrée cartouche de la console, il devra être alimenté séparément. Il se compose d'un processeur 6502, donnant 2 Ko RAM (mémoire vive) et 12 Ko ROM (mémoire vive). Sur ce module peut se brancher un clavier QWERTY à 49 touches mécaniques, qui permettront aux débutants comme aux programmeurs chevronnés de créer des programmes. Les touches sont sensibles et se révèlent à l'usage très agréables. Mais il est possible d'ajouter deux manettes pour des jeux à quatre tels que *Tennis* (en double) et *Football* qui devraient sortir prochainement. De véritables

matchs acharnés en prévision qui déboucheront peut être sur des tournois internationaux. Le branchement de l'extension « Computer », n'est pas commode. Vous mettrez un bon quart d'heure à la connecter une fois pour toute. Mais ceci ne vous enlèvera pas l'envie de programmer. Un clavier d'orgue à six registres et quatre octaves (990 F), peut aussi se brancher à la place du clavier d'ordinateur. Les jeux, la programmation et la musique, tout y est pour satisfaire les plus difficiles. En ce qui concerne les extensions nécessaires à la programmation, il en existe deux, le magnétophone à cassettes et l'imprimante. Elles se révéleront fort utiles dans la découverte du Basic.

La console et l'extension programmable (Computer Adaptor + Keyboard), sont sobres, dans les mêmes tons. Les commandes de jeu (joystick), ultraplates, diffèrent de la présentation habituelle. Très sensibles, elles sont aussi très efficaces pour les jeux d'arcades. La ludothèque rassemble en majorité des jeux de stratégie et de simulation sportive, au graphisme élaboré.

## DECouvrez LE BASIC

Abandonnons la console, pour découvrir le Basic, de ce nouvel ordinateur familial. L'extension de base (computer adaptor + keyboard) contient 2 Koctets RAM programmables par l'utilisateur. Son basic est un peu particulier puisqu'il s'adresse aux débutants. Il est possible d'ajouter une extension mémoire, qui porte les capacités de cet ordinateur à 32 Ko RAM (mémoire vive) et 24 Ko ROM (mémoire morte), le basic d'apprentissage disparaissant pour laisser place à un basic évoluée.

Pour programmer mettre sous tension l'ensemble console et extension, puis choisir « basic », « Cartrige » donne accès aux jeux et « Music » transforme le clavier d'ordinateur en orgue. Les notes et les accords joués, s'inscrivent à l'écran du téléviseur sur une portée. Le basic résident, orienté vers l'initiation et les jeux, comporte quelques particularités tout-à-fait nouvelles, dont un éditeur couleur. Lorsqu'une ligne programme est erronée, elle apparaît en noir, car seuls les ordres compris par l'ordinateur apparaissent en couleur ou en blanc s'il manque une instruction. Sur la gauche du clavier, quatre touches permettent de positionner le curseur à l'endroit voulu. Dans une ligne correcte chaque ordre apparaît d'une couleur différente, rose pour les instructions du basic (Goto, For, Next...), bleu pour les nombres, jaune pour les variables... ▶



# LE DEFI ALPHA LOISIRS

☎ [1] 506.05.83

29, rue de Verdun 92150 SURESNES

## ★ LOUER ★

DES MICRO-ORDINATEURS DE JEU  
du jour au mois

## ★ REMBOURSER ★

VOTRE LOCATION POUR TOUT ACHAT

## ★ GARANTIR ★

DES PRIX DE VENTE SERRES  
SERVICE

PAR

CORRESPONDANCE



■ CONSOLES DE JEU  
et  
TOUS LES PROGRAMMES POUR  
**ATARI • MATTEL • COLECO**

■ ORDINATEURS D'ECHECS  
**DAMES - BRIDGE**

★

ET

Un CLUB de LOCATION  
de CASSETTES de JEUX,  
aussi par correspondance  
RENSEIGNEZ-VOUS

DEMANDE DE TARIF

LOCATION .....  
 VENTE .....  
NOM : .....  
ADRESSE : .....  
JOINDRE ENVELOPPE TIMBREE MERCI

## ALPHA LOISIRS

☎ [1] 506.05.83

29, rue de Verdun - 92150 SURESNES

# BANC D'ESSAI

mais ne s'agissant pas d'un Basic Microsoft, impossible d'entrer plus d'une instruction par ligne. Le Basic est très complet et permet une grande variété de programmes. Seule la faible capacité mémoire de base peut rapidement devenir un obstacle. Ce Basic est lent, en raison de ses nombreuses spécificités, notamment les codes erreurs de couleurs. Ainsi la boucle « 10 FOR I=1 TO 10000/20 NEXT I » met plus de huit minutes. Autre petit détail, il n'est pas possible de colorer l'écran sur ordre Basic. L'opération s'effectue point par point, grâce à la boucle « 10 FOR I=0 TO 239/20 BK (I)=0 couleur noire 30 NEXT I » vous disposez d'une palette de 16 couleurs franches et agréables. L'écran se décompose en 20 colonnes de 12 instructions écrites en gros ca-

ractères, pour le Basic d'origine.

### PROGRAMMES EN KIT

Mais le point fort de cet ordinateur familial est la programmation ludique, plus de 30 ordres réservés à cet effet. Il s'agit là d'une grande nouveauté, avec l'intérêt supplémentaire de pouvoir récupérer les éléments d'un jeu déjà existant, de les animer à votre guise et ainsi créer un nouveau programme de jeu. Vous trouvez la grenouille trop sédentaire ? Rien de plus simple, faites la voyager ! Il suffit de la sortir de son décor, et de l'entraîner vers de nouvelles aventures dans un cadre différent. Chaque élément d'un jeu s'appelle un « caractère ». Rappeler ceux qui conviennent, ils sont au nombre de 128 dans chaque jeu. Vous



avez le choix entre 8 sujets (objets ou personnages) définis, avec leur densité, le nombre de mouvements, la vitesse, la couleur, la taille et la direction. Pour appeler le sujet et l'animer dans un labyrinthe, il vous suffit de placer la cartouche « *Night Stalker* » (*Chasse nocturne*) et de faire le programme suivant :

- 10 O = 0 : « numéro de l'objet »
- 20 N = 6 : « choix d'un élément du jeu »
- 30 D = 2 : « densité de l'objet »
- 40 N = 1 : « nombre de mouvements »
- 50 CALL : « appelle de l'objet dans le jeu »
- 60 SQ (0) = : « séquence de mouvement »
- 70 XV (0) = : « vitesse »
- 80 PC (0) = : « obligatoire pour l'ordinateur »
- 90 CO (0) = : « couleur »
- 100 YS (0) = : « objet plus large »
- 110 XS (0) = : « objet plus gros »
- 120 XM (0) = : « changement de direction »
- 130 SP (0) = : « vitesse de l'objet »

Faites attention aux ordres du Basic simple. Ici Print s'écrira « Prin », Color s'écrira « CO », sans oublier Hand qui commande le joystick. Le Basic évolue porte la mémoire vive à 34 Koctets. Il ne s'agit plus d'un basic d'initiation, les erreurs de programmation n'apparaissent plus en couleurs, les caractères deviennent d'une taille courante, et l'écran se présente maintenant sur 40 colonnes de 24 lignes. De nouveaux thèmes Basic, sont disponibles, surtout du côté ludiques, et la récupération d'un décor ou d'un personnage s'avère encore plus aisée. Il est maintenant possible de stocker les caractères sélectionnés sur cassette. Il suffit de choisir un élément dans une des cartouches de jeux existantes. Les éléments ainsi choisis peuvent être rassemblés, au maximum huit, pour créer de nouveaux jeux. Cet ordinateur nous propose, finalement des programmes en « pièces détachées ». Bien que le langage utilisé soit le Basic, la démarche du programmeur s'apparente à celle du Forth, le choix d'un nombre ou d'un nom, définissant une suite d'événements. Encore une nouveauté que l'on retrouve sur le Basic Evolué.

L'instruction « Instant Replay » permet de revoir tous les détails d'une partie, par exemple après une défaite et ainsi découvrir la faute ou les déterminantes. Fort intéressant pour l'initiation aux jeux classiques (Echecs, Dames,...) et aux jeux de stratégies. L'arrêt du jeu peut intervenir en cours de partie sans pour autant annuler les coups déjà joués. Une fois l'ordinateur à nouveau sous tension, le jeu repart là où il s'était interrompu. La ludothèque existante est très

complète, classiques (Echecs, Dames, Othello,...), adresse, wargames (*Sea battle*,...), jeu de rôle (*Land battle*), dragons et dragons (*Dungeons and Dragons*) et d'autres comme *Tron*, adaptation du film de Walt Disney.

### POUR LES MELOMANES

De nouveaux logiciels consacrés à la musique seront bientôt disponibles. *Melody maker* permet de jouer au piano, d'enregistrer ses compositions, de les écouter et même de faire du play-back. Sur une ligne mélodique enregistrée, il est possible de jouer un autre air d'accompagnement et d'enregistrer le tout. Un métronome accompagne les futurs virtuoses à la clé et au tempo désiré. Autre jeu musical, *Astro music* vous initiera au solfège en vous apprenant à bien placer les notes sur la portée.

La clareté de la notice d'utilisation constitue un atout supplémentaire pour dévoiler simplement et de manière attrayante aux débutants les petits secrets du basic utilisé par cette console programmable. La fin de cet ouvrage concerne la programmation des jeux, plus de 30 pages. Voici un nouvel ordinateur, qui va sans aucun doute, séduire un large public, à condition de posséder une console de jeux Intellivision. Nous ne regrettons que son prix, un peu élevé. Vous connaissez déjà la console Mattel Intellivision ? Alors reste l'ordinateur, qui offre de réelles possibilités de programmation. La version de base étant particulièrement bien adaptée pour l'initiation du basic aux jeunes enfants. La réalisation de programmes de jeux peut s'apprendre en quelques heures. Difficile de résister à cet ordinateur qui aime la musique et ne demande qu'une seule chose, vous l'enseigner. Le clavier d'orgue branché, on découvre surpris dans cachés de mélomane. Passionnés de ludique, voici un ordinateur qui pense à vous. Et si pianoter sur le clavier vous lasse, faites donc une partie de *Tennis* avec votre console. (Console 1 400 F environ, cartouches : 250 F.)

Bertrand RAVEL

#### • Nous avons aimé

- La polyvalence console-ordinateur
- La vocation ludique
- La facilité d'initiation au Basic
- La qualité de l'image

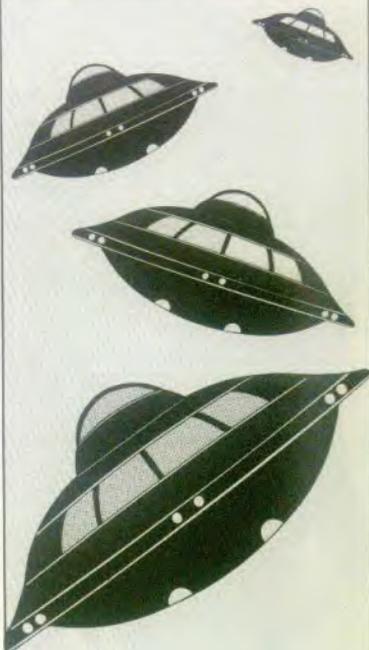
#### • Nous avons regretté

- Le rapport qualité-prix (console + extension)
- Les faibles capacités dans la version de base
- L'encombrement
- La couleur unique du clavier ordinateur

# JEUX ELECTRONIQUES

## JEUX VIDEO

### WAR GAMES



# TEMPS LIBRE

22, rue de Sévigné

75004 Paris

Tél. : 274.06.31

Métro : St Paul - le - Marais



**BANC  
D'ESSAI**



## HOME VISION: A L'EST DU NOUVEAU...

Une console classique qui nous vient  
du Sud-est asiatique,  
une ludothèque solide et des extensions  
attendues avec une certaine impatience :  
Home Vision devrait faire son chemin.

### INSTRUCTIONS CLASSIQUES

Programme séduisant : malheureusement, entre-temps, d'autres consoles ont commencé à apparaître sur le marché - ce qui était prévisible - et le sacro-saint dollar, qui règne en maître sur le monde des jeux vidéo, a atteint des sommets vertigineux. Résultat, la console coûtera environ 1 250 F, prix qui n'est plus particulièrement exceptionnel, même s'il reste compétitif.

Malgré tout, la console *Home Vision* conserve ses qualités propres. De dimen-

sion « classique » pour une console (33 x 20 x 8 cm en comptant les joysticks), elle n'a pas l'apparence massive d'un vulgaire parallélépipède : légèrement incliné, le plateau supérieur lui confère un petit air élancé qui pourra séduire. Les boîtiers de contrôle sont, comme pour *Datavision*, encastrés dans la console, mais vous ne trouverez pas, après les avoir mis en place, un clavier d'ordinateur.

Les touches à pression souples, qui semblent décidément séduire de plus en plus les fabricants, offrent en effet les instructions classiques : numérotées de 0 à 9

Conçue en Belgique, fabriquée à Taïwan, la console *Home Vision* s'annonçait comme une rivale dangereuse pour le VCS Atari et pour l'Intellivision de Mattel. Le principe des fabricants de cette console repose en effet sur trois mots clefs : qualité, prix, dialogue. Qualité du hardware (la console) et du software (les cartouches), prix compétitif — moins de 1 000 F — et dialogue entre le concepteur et les joueurs — une tribune critique devrait être ouverte prochainement pour permettre à chacun de donner son avis et, qui sait, de proposer ses propres scénarios et listings de jeu. —

(plus deux touches « clear » et « enter ») elle suffisent amplement à toutes les manipulations exigées par les jeux. Pour faciliter leur usage, des caches en plastique, vendus avec chaque cartouche, se glissent dans deux rainures ; une particularité par rapport aux systèmes habituels : les caches sont ajourés, laissant voir les chiffres des manettes de commande et un petit symbole attribué à chaque nombre sa fonction. Ainsi, par exemple, dans *Falkland War*, une reconstitution de la guerre des Malouines, les touches 7 et « clear » correspondent aux sous-marins, les touches 9 et « enter » aux contre-torpilleurs et enfin le 0 au cuirassé. Deux boutons de tir sont également prévus sur les côtés et un « champion » de direction couronne l'ensemble. Les cordons de raccord « téléphonés » ne sont pas dissimulés sous les boîtiers, mais s'échappent par deux encoches pour se brancher à l'arrière de la console. Les fiches de raccord, complexes — elles ne comptent pas moins de 12 broches — mettront la puce à l'oreille au joueur avisé. Un clavier d'ordinateur viendra très prochainement compléter cette console, la transformant en micro-ordinateur. En attendant, les joueurs passionnés qui ne ménagent pas leur ardeur sur les joysticks regretteront simplement que le concepteur, qui n'était pas tenu par leur encombrement, n'ait pas prévu des cordons de raccordement plus longs : plus d'une fois, dans son enthousiasme, le joueur entraîne sa console avec le boîtier de commande. Dernier détail : le branchement de la console au poste de télévision s'effectue par l'intermédiaire d'une fiche classique UHF et non par une prise péritélévision.

### DES OPTIONS

Le « tableau de bord » de la console comporte cinq touches, quatre à pression, une à interrupteur. Poussez ce dernier sur « on » et vous verrez, si le raccordement du transfo au secteur et à la console — fiche « jack » — a été correctement réalisé, une lumière rouge s'allumer au centre de l'appareil. De part et d'autre de celle-ci, vous apercevrez « start » et « select » pour les touches de gauche, « option » et « reset » pour celles de droite.

Quelle différence entre « select » et « option » ? Eh bien, vous pouvez choisir des niveaux de difficulté plus ou moins élevés, selon votre force et, à l'intérieur de ceux-ci, des options différentes, avec, par exemple, plus ou moins d'adversaires, des tailles de raquettes plus ou moins grandes, etc. Les premières cartouches testées sont, à cet égard, assez simples et vous n'aurez pas de mal à vous y retrouver. D'un format légèrement supérieur aux jeux Atari, presque carrés (9,4 x 9,8 x 2 cm) elles s'enclenchent classiquement dans une trappe non protégée des entrées de poussière et ne bénéficient d'aucun système destiné à pal-

lier les éventuelles erreurs de manipulation.

### DES TITRES SOLIDES

La plupart des jeux qui « marchent » ou ont « marché », sont présents dans la bibliothèque actuelle. *Falkland War*, un combat entre sous-marins et cuirassés dans un dédale d'îles ; *Third Encounter*, sur le thème de Missile Command ; *Cat and Rat*, jeu sur le principe de *Pac Man*, au graphisme assez fouillé ; *Base-ball*, assez difficile d'accès aux français peu férus de sports américains. Vous trouverez encore *Space Mission*, un tir sur cible dans l'espace, *Mars Attack*, un *Defender* édulcoré, mais pas si facile que ça ou encore *Up Up and Away* qui vous lance à l'escalade d'un bâtiment aux fenêtres redoutables, aux mégères agressives et aux chutes de pots de fleurs. *Othello* et jeu d'échecs sont également présents (n'en attendez pas des prouesses tactiques et stratégiques), sans oublier une traditionnelle course de voitures qui n'est pas sans ressembler à la version pour Intellivision de Mattel et l'indispensable *Space Invaders* qui est devenu, pour Home Vision, *Alien Invaders*. Bref, les premiers titres sont « solides ». Peut-être même un peu trop ! L'innovation paraît absente et l'impression qui domine est celle du déjà vu, parfois en mieux, parfois en moins bien. Les bruitages sont généralement réussis, mais le graphisme de quelques cartouches, assez sommaire, risque de décevoir.

Heureusement, un grand nombre de nouveautés sont prévues, avec des capacités et des performances supérieures, en accord avec celles, confortables de la console. Avec ses huit couleurs, quatre canaux musicaux, 32 Kbytes, elle ne manque pas d'atouts : si elle tient ses promesses, elle offrira un rapport qualité-prix satisfaisant. Mais, pour cela, il ne faut pas tarder à arriver sur un marché tous les jours plus rude, tous les jours plus encombré, d'autant plus que cette console offre des analogies troublantes avec d'autres ordinateurs de jeu, déjà en vente.

A noter : dans un avenir proche (fin 83) devrait apparaître le clavier d'ordinateur et un adaptateur capable de « lire » les cartouches de l'Atari 2600 (vendu aux alentours de 750 F). Autant de « plus » pour le *Home Vision Computer System*, si, encore une fois, ils arrivent dans les délais prévus. (Console : 1 250 F environ, cartouches : 250 F)

#### • Nous avons aimé

- le prix relativement abordable,
- la « philosophie »,
- les possibilités d'extension futures.

#### • Nous avons regretté

- le manque de nouveauté en software,
- le graphisme de certains jeux,
- la venue trop tardive sur le marché.

Louise LABAYE

# calculs actuels

49, rue paradis  
13006 marseille  
TEL: 33-33-44

## CONCOURS bi-mensuel ATARI



1<sup>er</sup> prix

1 CASSETTE

2<sup>e</sup>, 3<sup>e</sup>, 4<sup>e</sup>, 5<sup>e</sup> prix

1 Rangt. CASSETTES

\*\*\*\*\*

En Vente :

- ATARI 400 et 800
- MATTEL
- C.B.S.
- TI 99/4
- VIC 20
- SINCLAIR
- ECHECS  
électroniques

\*\*\*\*\*

LOCATION

Cassettes TEXAS

\*\*\*\*\*

MUSIQUE  
ORGUES CASIO

faut pouvoir beaucoup investir en publicité, en achat, en promotion. L'autre problème, c'est que le jeu étant très saisonnier, on a tendance à stocker et à se retrouver avec de la marchandise plein les bras... »

Pessimiste Eric Minski ? Peut-être. Mais ne croyez pas que toutes ces difficultés lui font baisser les bras. Comme l'hydre à 7 têtes, les idées lui repoussent au fur et à mesure qu'on lui coupe l'herbe sous le pied...

A propos d'idées, s'il y a quelqu'un qui n'en est pas dépourvu, c'est bien Claude Ricard qui dirige, au sein du groupe Coodis, le projet Point du Futur. Qui est Coodis ? Le département d'une société, la CEDEO, qui s'occupe de distribution dans les commerces traditionnels. Si vous remontez l'arbre généalogique, vous vous rendez compte que cette société a un autre département, Dina 7, spécialisé dans la grande distribution. Dénominateur commun du tronc et des branches : la papeterie. A ces départements s'ajoute une chaîne de 380 clubs A, qui sont des points de vente détaillants (papeteries-librairies, maisons de la presse...). Mais je vous vois perplexe : quel rapport y a-t-il entre le masque et la plume ? Eh bien, votre jeune âge vous le pardonne mais vous ne vous souvenez peut-être pas que les papeteries ont commencé à distribuer de la calculatrice il y a déjà quinze ans ! Alors, pour passer de la calculatrice programmable au micro-ordinateur, son cousin, il n'y avait qu'un pas, qu'ils n'ont pas hésité à franchir. D'ailleurs, certains clubs A distribuent déjà des ordinateurs. Seulement

voilà : si vous, lecteur de TILT, êtes un public averti, sachez que le produit « ordinateur familial » est pourtant loin d'être banalisé en France et qu'on ne peut pas le distribuer comme une calculatrice. Enfin, pas encore... Le consommateur moyen ne sait pas à quoi peut servir cette machine qui le plonge en pleine science-fiction, mis à part certaines de ses applications qui parlent d'elles-mêmes comme les jeux vidéo. Alors ? Comme aligner des ordinateurs dans les magasins de la chaîne était une idée inadaptée à l'état du marché, il fallait bien en trouver une autre. Ainsi fut fait. D'ici à la fin septembre, il vous suffira de vous ren-

deuxième particularité de ce meuble, c'est que, au travers d'un Pericom, vous basculez rapidement du magnétoscope à la console et passez ainsi de l'auto-démonstration à la manipulation. Une façon de mieux approcher le matériel sans intervention humaine. Evidemment, si vous avez besoin d'un conseil, nous n'aurons qu'à vous adresser au vendeur, réellement spécialisé en informatique familiale. Une chose est sûre : un certain nombre de Points du Futur sont résolument décidés à aller plus loin dans le domaine de l'informatique familiale. Au-delà même du jeu. Car c'est bien là l'idée qui fait « Tilt » : mieux faire comprendre l'infor-

pas fabriquer français ? Encore une fois pour une question de gros sous : parce que le prix de revient serait trop exorbitant. Alors, on est bien obligé de suivre la filière classique, choisir les produits (notamment au moment des salons), concrétiser des contrats d'exclusivité, procéder à l'importation, faire passer l'information, aller voir toutes les centrales d'achat. Ouf... Fort heureusement en France, la concurrence n'est pas vraiment du genre saignant puisque chacun a sa marque... Et ceux qui ont la chance d'avoir une locomotive, une marque forte, deviennent vite vos favoris. Mais, attention, vous êtes impitoyable : un titre qui a eu un succès mais qui sur la console a un graphisme pauvre n'obtiendra pas vos faveurs. Il faut donc se montrer rationnel et prudent quand on veut importer une marque, et traiter par petites quantités. Et puis surtout, il faut se méfier. Certains titres marchent bien aux Etats-Unis mais pas en France. Allez-vous y retrouver dans tout ça. Enfin, dites-vous pour vous consoler que les USA ont mis dix ans pour faire évoluer leur marché et que si, chez nous, en deux ans tout a changé, il nous est pourtant encore bien difficile de suivre leur rythme. Le jeu est un monde compliqué, parce que trop rapide. On ne sait jamais quoi acheter, quoi stocker. Et comme en plus l'effet de mode joue... La distribution réclame des démonstrations interminables dans les différents points de vente. Il faut investir en présentation de matériel. Même si le jeu est le business de l'avenir

(Suite p. 56)

## « Quel rapport y-a-t'il entre le masque et la plume...? »

dre dans l'un des quelque 300 Points du Futur où seront présentés, à l'amateur éclairé comme au néophyte, un jeu vidéo très en avance sur son temps et un ordinateur familial (CBS et Texas Instrument). Vous y verrez aussi un meuble-présentoir comportant un magnétoscope et une télévision. Sur ce magnétoscope, une bande expliquant comment utiliser les consoles et l'ordinateur familial défille en permanence. Sur cette bande, outre les explications du gentil présentateur, vous découvrirez également des extraits de jeux vidéo, sorte de catalogue grandeur nature destiné à faciliter le choix. La

matique familiale au travers de ses multiples applications. Ce n'est un secret pour personne, le projet est mis en place actuellement. Niveau applications, il y a beaucoup de surprises à attendre du côté de chez Claude Ricard. Et surtout, de l'informatique enfin transparente et désacralisée...

Désormais, vous avez le choix. Mais vous, consommateur, comment réagissez-vous ? Sachez que si vous vivez aux USA, vous achèteriez sept cartouches en moyenne par an (contre trois en France). Cette différence, qui a de multiples causes, s'explique aussi par le prix. Alors pourquoi diable ne

**NE JETEZ PLUS VOS JEUX ÉLECTRONIQUES EN PANNE**

(Vidéo-Echec)

# NOUS LES RÉPARONS

TOUTES MARQUES, TOUTES PROVENANCES, DU PLUS SIMPLE AU PLUS SOPHISTIQUÉ

**NOUS FAISONS MIEUX**

SUR DEMANDE NOUS CRÉONS ET RÉALISONS DES JEUX ET DES ENSEMBLES ÉLECTRONIQUES

**RC 2000** 220 bis Avenue du Général Leclerc - 93110 Rosny sous Bois - 876.89.31

CHRIS DUBALDO ET SON DRÔLE DE VECTREX DANS:

# BONSOIR LES PARENTS.

CHRIS DUBALDO, QUI SAIT TOUJOURS TOUT AVANT TOUT LE MONDE, A REUSSI A CONVAINCRE SON PERE DE LUI ACHETER UN VECTREX. C'ETAIT FACILE. CE NOUVEAU JEU VIDEO N'A PAS BESOIN DE SE BRANCHER SUR LA TELE. ON PEUT JOUER QU'ON VEUT QUAND ON VEUT.

BONSOIR LES PARENTS.

TU VAS VOIR, C'EST GENIAL LE VECTREX. ON VA JOUER A SCRAMBLE. IL YA TROIS NIVEAUX DE DIFFICULTE. MOI JE SUIS AU PLUS DIFFICILE, NORMAL...

QUI MAIS T'AS PAS VU TES BRETELLES?

POUR CHRIS DUBALDO ET SON EQUIPIER CHARLES-HENRI, L'APRES-MIDI NE FAISAIT QUE COMMENCER.



POUR MONTER, DESCENDRE, AVANCER, RECULER, C'EST LA MANETTE. POUR LES BOMBES ET LE LASER, C'EST LES BOUTONS. TU PEUX PAS TE TROMPER, CHARLIE.

T'AS VU LES BRUITS, ON DIRAIT DES VRAIS! ET MEME C'EST MIEUX.



CHARLES-HENRI AVAIT OUBLIE DE BOMBARDER LES RESERVOIRS POUR REFAIRE LE PLEIN D'ENERGIE DE SON VAISSEAU SPATIAL. MAIS CHRIS DUBALDO ETAIT LA.



DECIDEMMENT, CHARLES-HENRI AVAIT DE GROS SOUCIS. UNE HORDE D'ENNEMIS INDESTRUCTIBLES ARRIVAIT A VIVE ALLURE.

LA RUSE, C'EST DE VOLER EN RASE-MOTTES EN FAISANT ATTENTION AUX MISSILES QUI DECROIENT. LA T'ES BON.



VECTREX, C'EST GEANT. ET ENCORE T'AS PAS TOUT VU. Y'A DES JEUX AVEC DES EFFETS 3-D GENIAUX. UN AUTRE EN RELIEF AVEC DES LUNETTES SPECIALES. Y'EN A MEME UN QUI PARLE. ET BIENTOT ON POURRA DESSINER JUR L'ECRAN AVEC UN CRAYON OPTIQUE. EN ATTENDANT LE CLAVIER ET LES CASSETTES-MEMOIRS.



VECTREX COMME JEU C'EST SUPER ET COMME ORDINATEUR CE SERA ENCORE MIEUX.



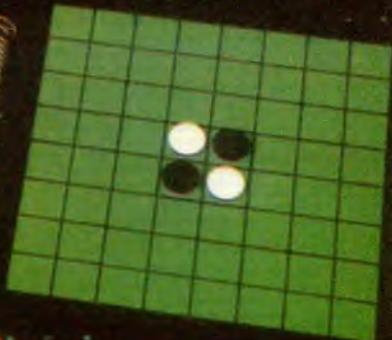
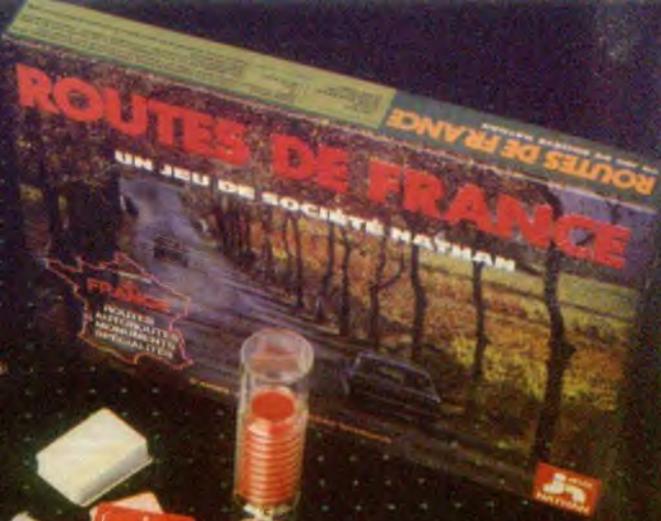
# VECTREX

INDEPENDENT VIDEO SYSTEM.

LE NOUVEAU SYSTEME VIDEO QUI SE PASSE DE LA TELE.



# Kensington



# ALLEZ, LES GROSSES TÊTES!...

Finies les belles journées d'été. Passons aux choses sérieuses. Voici les nouveaux «remue-méninges» qui vous promettent des soirées animées. Et une occasion comme une autre de se retrouver sur les bancs de l'école.

## KENSINGTON

Bien qu'il ne faille que quelques minutes pour assimiler les règles de *Kensington*, il vous faudra faire preuve de plus de patience pour mettre au point une stratégie élaborée et pour découvrir les nombreuses tactiques susceptibles de vous faire gagner.

On joue sur un tableau noir et sobre où figurent des triangles, des carrés et des hexagones. Il y a trois sortes d'hexagones : les rouges, les bleus et les blancs. Chaque joueur possède 15 pièces, bleues pour le joueur bleu, rouges pour le joueur rouge. Cela dans le cas où vous jouez à deux. Car on peut jouer à quatre ou à six. Le but du jeu est d'arriver à prendre le premier le contrôle avec ses pièces des six points d'un hexagone blanc ou de sa propre couleur. Le jeu se déroule en deux phases. Premier temps, chaque joueur pose à tour de rôle une pièce sur le coin d'un des triangles, carrés ou hexagones jusqu'à ce que toutes les pièces soient placées. Deuxième temps, chacun déplace alternativement une de ses pièces d'une intersection à une autre de façon à prendre position sur un hexagone. Il est conseillé de prendre le contrôle d'un triangle ou d'un carré, car alors, dans le premier cas, vous déplacerez une des pièces de votre adversaire, dans le second cas, deux pièces. Ceci peut considérablement vous avantager si vous l'utilisez bien. Un jeu très subtil ! De 2 à 6 joueurs (Habbourdin International).

## QUIZ 10 SEC

C'est un jeu de questions où rapidité et ingéniosité sont indispensables. Avis aux amateurs ! Il se compose de trois jeux de cartes contenant des questions plus ou moins difficiles. Un tube à spirale contient trois dés marqués de lettres et une bille fait office de chronomètre et de

shaker. Le principe est simple. Un des joueurs tire une carte, lit la question, retourne le tube. Les dés tombent, trois lettres apparaissent. Top chrono ! La bille descend. Vous avez dix secondes pour répondre à la question. Pour gagner vous devez être le plus rapide et utiliser le maximum de lettres tombées dans votre réponse. Vous remportez alors la carte. Le jeu se termine à l'épuisement des cartes. Celui qui a obtenu le plus de cartes est « Mr. Je-sais-tout ».

Un jeu « remue-méninges » pour week-end pluvieux. De 2 à 6 joueurs (Ravensburger).

## MAGIC 7

Un jeu de tactique qui se déroule sur un plateau. Là, vous découvrirez 49 pastilles aux couleurs éclatantes. Il y a sept couleurs et sept pastilles de chaque couleur. Chaque joueur choisit la forme de ses pièces en 1 ou en L. On détermine la couleur qui ne devra jamais être recouverte et qui sera, dès lors, interdite. Cela réglé, chaque joueur pose à tour de rôle une pièce sur le plateau en évitant la couleur interdite. Les parties courtes et intenses vous permettront d'exercer votre attention. Si vous êtes seul, ne vous désespérez pas, *Magic 7* se joue en solitaire. Un vrai casse-tête ! 1 ou 2 joueurs (Idéal).

## TRIGO

Atout non négligeable, *Trigo* permet un jeu en trois dimensions. Le principe en lui-même est simple. Chaque joueur dispose de six cubes, arêtes noires pour l'un et arêtes blanches pour l'autre. Bien entendu, qui dit cube, dit six faces et, en l'occurrence ici, six couleurs différentes. Le but du jeu est de parvenir le premier à aligner trois de ses cubes, de telle façon que leurs faces supérieures présentent la même couleur. La trouvaille réside dans la progression qui se fait par bascule-

ment du cube d'une case du plateau à l'autre. (Idéal).

## REVERSI

Après les échecs et le jeu de Go, pour ne nommer que ceux-là, *Reversi* s'inscrit dans la lignée des jeux de stratégie qui rassemblent de plus en plus d'adeptes. Pourquoi un tel succès ? Tout simplement parce que ce jeu a l'avantage de présenter une règle extrêmement simple alors que les tactiques et stratégies développées pour le maîtriser sont d'une grande complexité. Je m'explique sur ce paradoxe. Les deux joueurs s'affrontent sur un damier de 64 cases de même couleur ; chacun possède 32 pions dont une face est noire et l'autre blanche, et choisit sa couleur. Quatre pions, deux noirs et deux blancs sont placés au centre du damier et la partie peut commencer. Chaque joueur pose à tour de rôle un pion qui devra obligatoirement entourer le ou les pions de l'adversaire qui, du coup, changeront de couleur. Un pion posé peut entraîner le retournement de plusieurs pions adverses tant horizontalement que verticalement ou diagonalement. Si vous ne pouvez retourner un pion adverse vous passez votre tour. La partie se termine lorsque le damier est complètement recouvert ou que l'un des joueurs n'a plus de pions de sa couleur sur le damier ou encore quand aucun des joueurs ne peut plus poser de pions. Le gagnant est celui qui a le plus de pions de sa couleur sur le damier. Simple, me direz-vous ! Certes... Vous serez vite séduit par ce jeu qui vous demandera une réflexion de chaque instant et l'élaboration de stratégies précises. A chaque coup, la configuration du jeu peut radicalement changer ainsi que les chances de gagner. Tout simplement renversant. (Schmidt).

## ROUTES DE FRANCE

Vous n'avez pas eu le loisir, cet été, de découvrir la France

comme vous l'auriez souhaité. Alors qu'à cela ne tienne, *Routes de France* vous propose un agréable périple à travers l'hexagone, et cela sans entamer votre budget ni vous entraîner dans d'interminables embouteillages.

On joue sur un plan de jeu à quatre volets, esthétique, représentant la France, sur lequel on progresse avec une petite voiture. Chaque joueur reçoit dix cartes où figurent des noms de villes. En automobiliste avisé, il établit son itinéraire. Il fixe la ville de départ et la ville d'arrivée. Dès lors, il devra passer par toutes ses villes pour arriver à destination. Routes et autoroutes sont à sa disposition. Pour avancer, le dé est utilisé sur route, le toton (petite toupie), sur autoroute. Mais attention à la panne ou à la crevaison qui sont autant de pénalisations à l'arrivée. En voiture ! Dans ce jeu, si le hasard occupe une place certaine, toute l'astuce réside dans la façon d'agencer son itinéraire. Profitez de l'invitation pour découvrir les nombreuses richesses que recèle notre pays. 2 à 6 joueurs (Nathan).

## FORT EN THEME

*Fort en thème* vous propose un jeu de questions-réponses distrayant pour toute la famille. Vous évoluerez sur un plateau de jeu représentant 80 pupitres tous numérotés avec une petite figurine que vous avancerez ou vous reculerez en fonction de votre réponse. Ici, ce sont les dés qui déterminent le numéro de la question qui vous sera posée. Le but du jeu est de parvenir le premier au pupitre n° 80, le sommet de la classe. Plus facile à dire qu'à faire. Outre les questions qui ne sont pas toujours faciles, vous vous rendez compte que la course aux lauriers est parfois parsemée d'embûches, sous forme de cartes « chance » ou « examen ». 2 à 6 joueurs (M.B.).

Brigitte SOUDAKOFF

# Vous avez tout intérêt à attendre l'arrivée de VDI®

H.V.C. 2001

H.V.C. 2032



## CONSOLE « home vision® »

### La dernière née des consoles intelligentes.

C'est une console de jeux vidéo avec déjà plus de 20 jeux (stratégie, sports, action, éducatifs) et chaque mois de nouveaux jeux à découvrir. En y

ajoutant son module mémoire H.V.C. 2032 et son clavier alphanumérique, vous obtiendrez un véritable ordinateur familial d'une capacité de mémoire de 32 K avec de nombreux logiciels (Basic - jeux éducatifs - musique - etc.). Disponible dès la rentrée à un prix incroyablement bas !!

A partir de septembre



## JEUX VIDEO « home vision® »

### 8 nouveaux « Super Jeux »

ensuite chaque mois plusieurs nouvelles cartouches de jeux avec des thèmes passionnants et excitants, et des graphismes en Super Couleur et Maxi Son.

Tous les jeux « home vision » sont présentés dans un nouvel emballage « Super Protection » et à un prix incroyable.

COMPATIBLE ATARI VCS\*

## CHARLEMAGNE



### Le 1<sup>er</sup> micro-ordinateur pour enfant

(dimensions 270 x 175 x 72 / poids 600 gr)

conçu spécialement pour être manipulé par les enfants à partir de 5 ans.

« Charlemagne » n'est pas un jouet, mais un véritable ordinateur pour toute la famille. Malgré sa miniaturisation, ses capacités sont fabuleuses et extensibles :

- rom 8K — ram 16 K extensible 64K
- couleurs et son - définition graphique 256 x 192
- basic — langue française
- manettes pour jeu vidéo
- connexions = imprimante
- disquettes possibles



Vidéo Direct International

- siège international - 267, Boulevard Léopold II - 1080 BRUXELLES  
 Tx : 63482 gamsa - Tél. : 02/425.65.27  
 - siège France - Bureau et show-room - 9, passage de Crimée - 75019 PARIS  
 Tél. : 607.32.11 ou 205.85.84.

\* ATARI est une marque déposée de ATARI Inc.

# TUBES

## Cassettes

### ASTEROID FIRE

Le titre seul vous fera sans doute pousser une exclamation du style : « Encore un ! » Dérompez-vous ; si le thème est classique (combat dans l'espace) la réalisation l'est beaucoup moins. Dans votre vaisseau spatial, équipé d'un laser, vous allez être confronté à une armada d'ennemis et vous aurez fort à faire, si vous ne voulez pas disparaître dans l'infini cosmique. Sur votre écran vous voyez l'espace, encore vierge d'attaquants, votre canon et un écran radar. Sur ce dernier, ne vont pas tarder à apparaître des points blancs qui sont autant d'adversaires. Ceux-ci sont de deux sortes ; ronds, ils ne vous détruiront que par contact, lorsqu'ils viendront se « crasher » contre vous ! Allongés et munis d'antennes, ils vous tirent dessus sans pitié. Pour faire feu à votre tour, vous devez appuyer sur le bouton rouge du joystick et, tout en le maintenant enfoncé, incliner la manette de contrôle dans la direction visée. Si vous relâchez ce bouton tout en maintenant la manette dans une direction précise, votre vaisseau va accélérer ou plutôt, comme il reste fixe au milieu de l'écran, les ennemis vont défiler de plus en plus vite. Ralentissez en inversant vos réacteurs. Lorsque votre vitesse sera suffisamment réduite, vous pourrez changer de direction. Evidemment, vous verrez rapidement qu'il est fort dangereux de modifier sa vitesse ou sa direction, car ces changements entraînent le débrayage temporaire du canon laser et vous mettez à la merci des ennemis. Pourquoi ne pas éviter purement et simplement

ce genre de manœuvre ? Tout bonnement parce que vous ne tarderez pas à voir un point rouge se matérialiser sur votre écran radar. Dès que vous l'apercevrez, fuyez à toute vitesse dans le sens opposé à son apparition. Si vous continuez à le voir, votre fin est proche. Tout s'arrête tandis que retentissent des notes lancinantes et, sur l'écran vierge de toute présence, apparaît le vaisseau amiral. Contre lui, rien à faire ! Ses puissants rayons magnétiques bloquent tous vos circuits imprimés, vous paralysant complètement. Il passe majestueusement, disparaît et, soudain, c'est le cataclysme...



Encore une cartouche jeu VDI qui reprend un principe connu, mais le transforme en un jeu incroyablement ardu, stressant !  
(VDI pour Atari 2600)

Type : jeu d'action.

Intérêt : ★★★★★

Graphisme : ★★★★★

Bruitage : ★★

Prix : 250 F



# TUBES

## JUNGLE HUNT

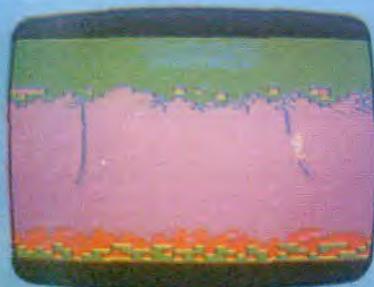
Espérons que vous êtes grand amateur d'aventures, fervent chasseur de crocodile, admirateur passionné de Tarzan, inconditionnel de Pitfall ! Vous voilà suspendu à une liane, à l'orée d'une forêt extrêmement touffue. Votre but ? : délivrer une fois encore votre fiancée qui s'est fait enlever par une féroce tribu — décidément, nous a d'ailleurs confié la jeune fille, être l'amie d'un héros des jeux vidéo n'est pas de tout repos...

Première épreuve, une traversée de la jungle. Ici, vous n'avez guère le choix : le sol est impraticable avec ses massifs d'épineux, ses scorpions, ses araignées que l'on devine tapies au fond de leur repaire. Seule solution : bondir de liane en liane sans jamais tomber. Sachez apprécier votre balancement et celui de la

liane visée pour réussir votre saut ; avec un peu d'habitude, cela ne vous posera plus de problème. Beaucoup plus ardu est le franchissement de la rivière aux crocodiles. Dans un crawl digne de Johnny Weissmuller, vous vous élanchez ; dès qu'ils devinent votre présence, les sauriens se lancent à l'attaque. Méfiez-vous, ils nagent indifféremment sur et sous l'eau. Inspirez une profonde goulée d'air et à votre tour, plongez en apnée. Vos ennemis ouvrent et ferment leurs impressionnantes mâchoires à une cadence relativement régulière. Profitez du moment où elles sont fermées pour leur planter votre poignard dans l'œil, seul endroit vital, chacun le sait chez le crocodile. Certains animaux plus paisibles vous rapporteront 100 points, d'autres, aux mouvements plus saccadés, plus vifs en ajouteront 300 à votre score.

Vous avez pu traverser ? Bravo ! Les ravisseurs de votre dulcinée commencent à être franchement inquiets. Heureusement pour eux (pas pour vous !) pour accéder à leur village, vous êtes contraint d'emprunter le couloir aux rochers, un défilé étroit semblable à une piste de bobsleigh. Et là, vos ennemis vous attendent : ils précipitent sur vous des rochers de deux tailles. Vous sautez par-dessus les petits (calculez bien votre coup, ils arrivent très vite) et évitez les gros en vous accroupissant lorsqu'ils rebondissent. Attention, n'hésitez pas à vous avancer ou à vous reculer pour mieux les éviter. Si vous restez sur le bord droit de l'écran, votre marge de manœuvre sera réduite...





Ultime défense à franchir, les sorciers, que vos ennemis terrifiés par votre avance fulgurante ont envoyé à votre rencontre, avant de prendre la fuite. Derechef, les chefs spirituels du village entament une

danse guerrière, destinée à vous empêcher de passer. Ne vous laissez pas impressionner et profitez du moment où ils sont au sol pour sauter dans un élan gigantesque au-dessus d'eux. Il ne vous reste plus alors qu'à courir dans les bras de votre fiancée qui vous offre, pour vous remercier de vos peines un bonus substantiel. Car vous avez à peine le temps de reprendre votre souffle : une tribu arrive et emmène votre amie plus profondément encore dans la jungle.

Bien réalisé, ce jeu, inspiré, bien sûr, par le célèbre *Jungle King* des arcades, n'est pas facile à mener jusqu'à des scores élevés. Le balancement des lianes, indépendantes les unes des autres, la durée limitée de votre temps de plongée, qui vous contraint à retraire surface régulièrement pour renouveler vos provisions d'oxygène, le rythme variable des rochers constituent autant d'obstacles qui deviennent, au fur et à mesure du déroulement du jeu, plus ardu à surmonter. Le tableau des crocodiles, en particulier, est peut-être le moins évident à franchir et nous ne saurions trop vous recommander ou bien d'étudier, grâce à la démonstra-

tion automatique du jeu, leurs mouvements de mâchoires et leurs déplacements ou encore de vous rendre en Floride, où ces sauriens règnent en maîtres ! Solution peu économique ? Peut-être ! Mais que ne ferait-on pas pour devenir le roi de la jungle...

(Atari pour Atari 2600)

Type : jeu d'action.

Intérêt : ★★★★★

Graphisme : ★★★★★

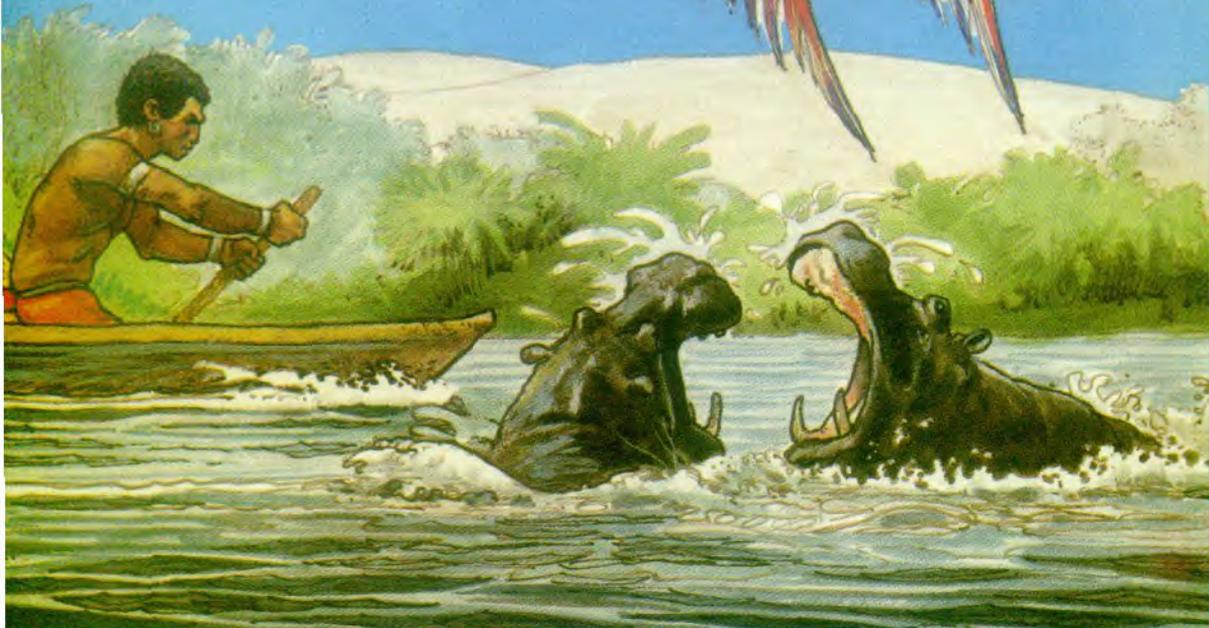
Bruitage : ★★★★★

Prix : 329 F.

## SORCERER'S APPRENTICE

Pauvre Mickey ! En apprentissage chez Merlin l'Enchanteur, il a voulu aller trop vite en besogne. Malgré l'interdiction formelle de son vieux maître, il a profité d'un moment où il était seul pour ouvrir un vieux livre.

Parmi toutes les formules magiques à sa disposition, il en a choisi une, particulièrement alléchante, du moins en apparence : « Comment faire le ménage sans fatigue ; de l'art de commander aux balais, serpillières et seaux. » Sitôt lu,



# TUBES

sitôt fait. Mickey retroussé ses manches, prend son chapeau de magicien, sa baguette magique et se met au travail. Il parle aux étoiles et lance sa formule. Horreur ! Toutes les étoiles filantes, les comètes, se mettent en branle et entament un ballet endiablé. Elles foncent toutes sur le sol. Vite, Mickey court de droite à gauche. Il essaye de les attraper

fois qu'une étoile touche le sol, il y a comme un bruit d'eau. Soudain Mickey se souvient du titre de la formule « serpillière, seau, balai ». Il se précipite dans la maison du magicien. Les seaux s'entrechoquent, les serpillières aspergent partout, le grand escalier est déjà à moitié submergé. Vite, il faut agir. Si vous êtes assez rapide, vous pouvez attraper

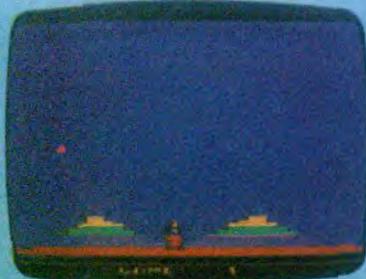
est le premier d'une série née des accords entre Walt Disney et Atari. Thème et action le destinent, avant tout, aux plus petits qui retrouveront un de leur héros favori jusqu'ici absent de la vidéo. (Atari pour Atari 2600)

Type : réflexes.  
Intérêt : ★★★★★  
Graphisme : ★★★★★  
Bruitage : ★★★★★  
Prix : 289 F.

## COSMIC AVENGER

Parcours hallucinant, *Cosmic Avenger* est peut-être l'un des jeux les plus difficiles du moment. Votre vaisseau spatial doit affronter des tirs de missiles, DCA, canons, soucoupes volantes, etc. ; au total 32 objets en mouvement sur l'écran. Du délire ! Et seule une pratique acharnée vous permettra non pas de survivre — on ne résiste pas à ce jeu — mais de marquer des scores honorables. Ces supers pros des jeux vidéo croient qu'ils finiront bien par gagner ? Ne croyez pas cela. Vous franchirez peut-être les différentes étapes du parcours mais ce sera pour les voir réapparaître plus dangereuses encore. En effet, le relief augmente régulièrement au cours du jeu, ce qui réduit toujours plus l'espace vital dont vous avez besoin pour évoluer. Survie impossible n'est-ce pas ? (CBS pour ColecoVision)

Type : jeu d'action.  
Intérêt : ★★★★★  
Graphisme : ★★★★★  
Bruitage : ★★★★★  
Prix : 330 F.



SORCERER'S APPRENTICE



COSMIC AVENGER



SORCERER'S APPRENTICE



LA MAISON HANTÉE

lorsqu'elles tombent ou de les atteindre d'un coup de baguette magique. Hélas, elles vont de plus en plus vite, sont de plus en plus nombreuses. Bientôt notre pauvre apprenti sorcier ne peut plus rien faire. Tiens ! C'est curieux, à chaque

tous les seaux d'eau et le niveau baissera. Mais gare à la chute qui vous fera prendre un temps précieux en vous envoyant de nouveau sous les étoiles... Jeu assez simple, réussi graphiquement et musicalement, *Sorcerer's apprentice*



## LA MAISON HANTÉE

Ce titre rappellera sans doute aux inconditions d'Atari un jeu déjà ancien, ici point d'allumette à crâner, ni de trésor à retrouver ; il s'agit simplement de sortir sans dommage d'une pièce carrée où chausse-trappes et obstacles abondent. De plus, trois fantômes vous guettent et, dès que vous passez à leur portée, ils tentent de vous toucher. Bien sûr, dans la plus pure tradition du genre, votre périple se déroule sous les éclairs : si vous n'arrivez pas à gagner la sortie assez vite, la foudre, sous la forme d'une boule de feu, vous grillera tout vif. Amusant : lorsque vous êtes attrapé par un fantôme, vous avez si peur que vous bondissez aux quatre coins de la pièce en tremblant. Jeu simple destiné avant tout aux plus petits, la maison hantée ne s'impose pas parmi les tout premiers jeux de la marque. A noter, cette cartouche, comme ses trois sœurs présentées dans cette rubrique, est compatible avec le G7200 et

le C52. Mais ils sont, avant tout, conçus pour la nouvelle console Philips, bientôt disponible, et pour le JOPAC de Brandt. Sur ces deux derniers appareils, le principe ne sera pas changé mais, en revanche, le graphisme sera très nettement amélioré.

Type : réflexe et stratégie.

Intérêt : ★★

Graphisme : ★★★

Bruitage : ★★★

Prix : 210 F environ.

## KILLER BEES



## KILLER BEES

Premier atout de Killer Bees : une phase de démonstration se met automatiquement en marche dès que vous avez bran-

ché le jeu. Et attention : il ne s'agit pas ici d'un vulgaire survol rapide de la cartouche. Non. L'ordinateur se met dans la peau du joueur et essaye de marquer le maximum de points jusqu'à ce que ses ennemis finissent par le vaincre. Une fois le principe du jeu saisi, à vous de jouer : vous êtes matérialisé sous la forme d'un essaim d'abeilles, à la recherche de sa ruche. Ces dernières au début du jeu sont représentées par des petits personnages animés. Vite, attrapez-les, paralysez-les et vous les verrez se transformer en refuge pour votre miel. Tout cela serait fort simple si des guêpes jalouses de vos résultats ne venaient vous mettre des bâtons dans les roues. Elles sortent de leur abri et vous poursuivent. Heureusement, chaque fois que vous bloquez une ruche, vous bénéficiez d'un rayon capable de détruire vos ennemis. Les premiers tableaux sont sans grands problèmes mais cela se gâte très vite lorsque le

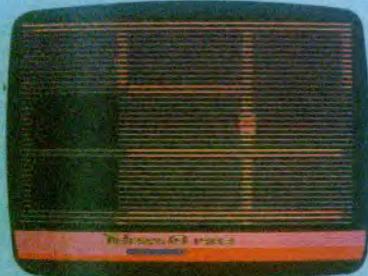
# TUBES

jeu atteint un rythme plus rapide. Il devient de plus en plus dur de toucher les ruches et les guêpes se font plus nombreuses et plus agressives : chaque fois qu'elles vous touchent elles causent de sérieux ravages dans vos rangs... Très drôle, original et pas si facile que ça. Dommage que l'action soit un peu répétitive. (Philips pour Vidéopac C52, G 7200, G 7400 et JOPAC)

Type : jeu d'action.  
Intérêt : ★★★★★  
Graphisme : ★★★★★  
Bruitage : ★★★  
Prix : 210 F environ.

## DEMOLITION HERBY

Amidar, vous connaissez ? Jeune ours plein d'énergie il s'acharnait à noircir des carrés en courant sur leur côté. Carrère reprend le thème mais plein de commiseration envers la pauvre plantigrade et le dote d'une superbe auto. Las ! A la porte de son garage l'attendent dépanneuses



et voitures de police « musclées » prêtes à l'emboutir. Foncez, tournez, virevoitez, passez en overdrive, envoyez vos ennemis dans le décor en les heurtant par l'arrière et surtout, surveillez votre niveau d'essence qui baisse dangereusement. Très drôle et réellement difficile, *Demolition Herby* est assuré de remporter une médaille dans la course de stock-cars des jeux vidéo.

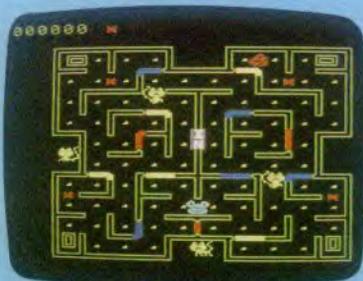
(Carrère pour Atari 2600)

Type : stratégie et réflexes.  
Intérêt : ★★★★★  
Graphisme : ★★★★★  
Bruitage : ★★★  
Prix : 250 F.

## MOUSE TRAP

Le premier contact avec *Mouse Trap* est très agréable. Les bruitages — peut-on encore utiliser ce terme ? — ou plutôt les mélodies qui vont accompagner le déroulement de la partie donnent irrésistiblement envie de rester là, à ne rien faire, pour mieux écouter. Pourtant le temps presse. Petites souris, il faut que vous dévoriez les morceaux de fromage qui par-

sèment un labyrinthe hanté par des chats, des oiseaux de proie et autres bestioles peu sympathiques. Pour lutter contre celles-ci, vous avez une ressource amusante, digne des meilleurs dessins animés : vous transformez en chien. Vous pouvez alors dévorer vos poursuivants...

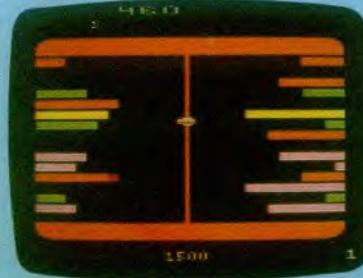


Mais cette transformation n'est pas possible si vous n'avez pris la précaution d'accumuler auparavant des os entrecroisés, dispersés ici et là dans le labyrinthe. Ajoutez des supers bonus sous forme de lunettes, d'enveloppes, de clés etc. Mettez des portes mobiles rouges, jaunes et bleues. Saupoudrez avec une pincée de trappes mystérieuses et bien sûr trois poils de chat et vous aurez un jeu de labyrinthe passionnant. (CBS pour Colecovision)

Type : jeu d'action.  
Intérêt : ★★★★★  
Graphisme : ★★★★★  
Bruitage : ★★★★★  
Prix : 330 F.

## RAM IT

Délire fou d'un dessinateur dément ! Cerné par les couleurs de l'arc-en-ciel, mettez votre « Ramroid » en marche et dépêchez-vous de retourner les barres



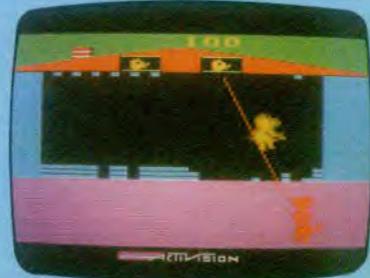
colorées qui avancent implacablement vers vous. Facile au début, le jeu devient très vite angoissant et ceux qui ne seront pas partis à un train d'enter se retrouveront écrasés, coincés, broyés sans espoir de salut. En prime, chaque fragment de

couleur pousse un cri discordant lorsqu'il est touché, ce qui augmente encore la panique ambiante. Deux techniques de barre pour s'en sortir : dégager toutes les lignes d'un côté pour s'attaquer ensuite à l'autre, ou descendre vers le bas de l'écran en tirant alternativement sur les deux rangées de barres. Avec un peu de pratique, vous arriverez même à repousser les couleurs folles deux par deux et à battre ce maudit chronomètre qui défile à toute allure. Simple mais efficace. (Carrère vidéo pour Atari 2600)

Type : réflexes.  
Intérêt : ★★★★★  
Graphisme : ★★★★★  
Bruitage : ★★★  
Prix : 250 F.

## OINK

Les trois petits cochons et le grand méchant loup arrivent en jeu vidéo et croyez-nous, ils ont tous fort à faire : autant certains jeux demandent du temps et de la pratique pour être maîtrisés, autant celui-ci vous plonge immédiatement dans le vif du sujet. Le grand méchant loup,



dont on connaît enfin le nom : Bigelow B. Wolf, souffle tant et plus sur le mur en briques qui le sépare de l'objet de sa convoitise. A chaque expiration, une brique tombe, un courageux petit cochon se précipite et jette une brique dans le trou. Mais mieux vaut se dépêcher, car au moindre retard, le loup en profite pour créer une autre brèche et une autre encore, jusqu'à ce qu'il puisse atteindre notre animal de son souffle. Tant que l'excavation ne sera pas trop importante, vous aurez plus de peur que de mal ; vous perdrez simplement du temps. En revanche, atteint à la taille d'une excavation trop grosse dans le mur, vous chuterez sur la pelouse. Et là... miam miam ! Bigelow B. Wolf s'en lèche les babines d'avance. Épuisant (Activision pour Atari 2600)

Type : jeu d'action.  
Intérêt : ★★★★★  
Graphisme : ★★★★★  
Bruitage : ★★★★★  
Prix : 250 F.



## Burger Time: panique au snack-bar.

Elle est plutôt brûlante, la position du petit cuisinier de Burgertime, la nouvelle cassette Intellivision. Poursuivi par une armée de victuailles en colère (saucisses, cornichons, œufs sur le plat) il doit éviter de tomber sous leurs coups tout en continuant de préparer ses sandwiches. Mieux encore: il doit s'efforcer de les coincer entre deux tranches de pain de mie. Quel travail! Et dire que pour paralyser ses poursuivants, il ne dispose que de quelques pincées de poivre, et de... beaucoup d'astuce. Mais pour cela il compte sur vous.

D'ailleurs vous connaissez la recette du succès, valable pour toutes les cassettes de jeux Intellivision. Vous prenez une bonne quantité d'observation, à laquelle vous ajoutez 2 doigts de réflexion, un peu d'adresse et un brin de fantaisie. Et vous obtenez des parties d'une saveur garantie dont vous n'êtes pas près d'être rassasié.

Après ces copieux plats de résistance, la console Intellivision vous proposera des mets de choix. Une initiation à la musique et à l'informatique spécialement mitonnée à votre intention sur ses diverses extensions.

**Jeux vidéo Intellivision: l'intelligence est de la partie.**

**INTELLIVISION™**  
MATEL ELECTRONICS®

# TUBES

## ENDURO

Pour les arcades, la vogue des courses de voiture ne se dément pas — le succès de *Pole Position* est, à cet égard, impressionnant — mais jusqu'ici les simulations pour consoles étaient plutôt décevantes. CBS a réagi le premier avec *Turbo*, présenté dans la même rubrique, mais le prix de l'ensemble volant/accélérateur/cartouche risque d'en décourager plus d'un. D'autant plus que les heureux possesseurs d'un Atari 2600 ont à leur disposition une cartouche réellement impressionnante : *Enduro* d'Activision. Le principe est bien connu : il faut doubler toutes les voitures qui encombrant la piste, le plus vite possible, sans pour autant se « crasher ». Dans ce jeu, vous n'êtes pas tenu par le temps mais par la longueur du circuit. Vous devez dépasser 200 voitures sur les 119,8 km de virages et de lignes droites qui le composent. Si vous n'atteignez pas ce chiffre, vous êtes



éliminé lorsque vous avez « bouclé » votre tour de piste. Si vous réussissez, une fanfare salue votre performance, vous continuez à rouler sans plus tenir compte des accidents que vous pourriez avoir ou des autres véhicules et, lorsque vous franchissez la ligne d'arrivée, vous repartez pour un tour, contre, cette fois-ci, 300 bolides ! Le jeu se complique ainsi de tour en tour, suivant votre progression. L'animation remarquable compense un graphisme assez simple par rapport à celui de *Turbo* et offre un niveau de simulation fantastique, plus peut-être — et le compliment n'est pas mince — que celui

du système CBS. La vitesse peut devenir vertigineuse, vous freinez en tirant le joystick vers vous, les conditions climatiques varient (brouillard, neige), ainsi que les bruitages. Le bruit du moteur augmente en fonction des accélérations et des changements de vitesse (automatiques) mais aussi selon le temps qu'il fait, ainsi dans la neige, le crissement des pneus est assourdi ! Enfin la course se déroule de jour comme de nuit et le ciel change de couleur en fonction de l'heure qu'il est. Bref, un succès et peut-être le meilleur jeu de notre sélection : Atari ferait bien de se dépêcher de sortir son *Pole Position* version 2600 s'il ne veut pas se heurter à un marché qui commence à devenir presque encombré qu'une piste de formule 1. (Activision pour Atari 2600)

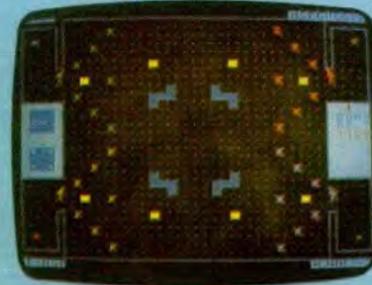
Type : réflexe et habileté.  
Intérêt : ★★★★★  
Graphisme : ★★★★★  
Bruitage : ★★★★★  
Prix : 250 F.

## SOLDIER

Réflexion d'un soldat : lorsque les premiers combats eurent lieu, nous savions tous qu'un jour ou l'autre nous en arriverions à cette situation.

La seule solution résidait dans la libération des généraux, mais ils ont refusé de parlementer. Maintenant c'est trop tard ! L'état-major est formel : « Nous devons délivrer notre général par tous les moyens. » Alors, en partant du principe que nos ennemis réagissent tous pareil, autant dire que très peu d'hommes en reviendront. Entre les mines, les marais, les canons, les bombes et... les autres soldats qui en sont au même point que moi, je sais très bien que je ne représente plus qu'un pion qui disparaîtra à la moindre erreur. Mais tout ça, eux, ils s'en fichent !!! Avec *Soldier* on sort des sentiers battus pour se retrouver sur un champ de bataille, plus vrai que nature, où le pardon n'existe pas. Protéger son campement, sauvegarder ses hommes, délivrer son général, n'est pas chose facile sachant que nul ne peut jurer, aujourd'hui, de la fidélité de son allié d'hier.

Un vrai jeu de société où les aléas réels



de la guerre perturbent les stratégies et où le crépitement des mitrailleuses gêne les progressions.

Dans *Soldier* la confiance est proscrite et le meilleur gagne.  
Pour 2 ou 4 joueurs (Mediaplay pour DA).

Type : stratégie  
Intérêt : ★★★★★  
Graphisme : ★★★★★  
Bruitage : ★★★★★  
Prix : 250 F (sur cassette digitale).

## WALL BREAK

*Wall break* renouvelle le thème des combats spatiaux. Votre vaisseau est représenté par un labyrinthe. Mais vous ne pouvez évoluer ailleurs que dans la zone périphérique de celui-ci ; l'accès à l'intérieur vous est interdit. Des ennemis surgissent du centre, des quatre côtés de l'écran et s'approchent de vous ; vite, déplacez-vous et faites feu ; s'ils réussissent à toucher votre vaisseau, celui-ci, peu à peu ébranté par les chocs, changerait de couleur. Malgré tous vos efforts, le rythme croissant des attaques vous prend de vitesse. Votre astronef se met à clignoter tandis que retentit une sirène d'alarme. Précipitez-vous alors dans la seconde zone du labyrinthe, sans chercher à continuer le combat. Deux ou trois chocs encore et la première ceinture de protection explose. Vous devez alors recommencer à tirer. Le combat se poursuit jusqu'à ce que toutes les joues soient touchées ; les assaillants deviennent de plus en plus rapides tandis que le périmètre à parcourir se rétrécit. Par contre, si



vous réussissez à tenir assez longtemps, vous pouvez regagner une barrière de protection. Surtout méfiez-vous des « super-attaquants » qui, deux fois plus férocés que leurs congénères, font exploser une zone de combat à chaque attaque réussie. Heureusement, un bruitage bien particulier signale leur apparition. (Home Vision pour Atari 2600.)

Type : jeu d'action  
Intérêt : ★★★★★  
Graphisme : ★★★★★  
Bruitage : ★★★  
Prix : 250 F environ.



## Donjons et Dragons: dans les entrailles du château fou.

Attention ! Une fois en main les commandes de ce jeu, votre vie ne tient qu'à un fil. Vous êtes lancé à la recherche d'un fabuleux trésor caché dans les profondeurs d'un donjon. Des formes menaçantes guettent votre marche hésitante. Des bruits étranges vous glaçant le sang. Le moindre faux-pas peut vous être fatal. Et soudain, c'est l'attaque ! Des hordes de serpents, rats, démons et dragons surgissent de l'ombre et bloquent toute issue. Le combat est inévitable. Et vous n'avez pour vous défendre que votre présence d'esprit, votre ruse et votre intelligence. C'est peu. Mais c'est tout ce dont a besoin un aventurier.

Ces qualités vous seront indispensables pour vous mesurer aux autres cassettes Intellivision. Elles recèlent toutes une fabuleuse récompense : le plaisir de gagner, et surtout celui de recommencer.

Après ces rudes épreuves, il vous sera possible de vous délasser avec les extensions de la console Intellivision. Elles vous permettront, au choix, de vous initier à l'art musical, ou d'acquérir les connaissances indispensables à l'aventurier moderne : l'informatique.

**Jeux vidéo Intellivision : l'intelligence est de la partie.**

**INTELLIVISION**  
MATTTEL ELECTRONICS®

# TUBES



## TURBO

Cinq, quatre, trois, deux, un, partez ! Un peloton de voitures vertes, jaunes et bleues s'élancent. Parmi elles un bolide rouge, le vôtre, à l'air un peu largué. Pas pour longtemps ! Vous passez la seconde, la troisième et puis, pied au plancher. Méfiez-vous de votre volant : il est démultiplié pour compenser les effets de la vitesse et vous devrez le tourner avec énergie pour éviter les obstacles. Ceux-ci sont essentiellement de deux sortes, les autres véhicules bien sûr et les plaques d'huile qui ne vous causeront d'autres dommages qu'un coup de cœur lorsque vous déraperez sur elles, à moins bien sûr qu'elles ne vous précipitent contre un concurrent. Parfois surgit une ambulance à qui vous devez laisser le passage : lorsqu'elle arrive, redoublez de vigilance car votre marge de manœuvre est réduite de moitié. Une ambulance sur un circuit de Formule 1 ? Il faut préciser que la course se déroule sur une autoroute qui traverse nombre de paysages. De la ville, vous passerez en grande banlieue puis en pleine campagne. Un virage à gauche, une ligne droite, un virage à droite, vous emmènent vers la montagne ; puis un virage à droite, sans visibilité débouche sur une longue ligne droite au bord de la mer — c'est généralement là que surgit l'ambulance — enfin la nuit tombe pour se transformer sans transition en un jour effroyablement lumineux et dangereux : la route est verglacée. Ces différents paysages sont ensuite utilisés dans des ordres différents que vous apprendrez à connaî-

tre. Car il n'est guère aisé d'éviter les accidents et votre temps est compté. En fait, votre succès dépend de votre habileté. Vous disposerez de 100 secondes pour passer un certain nombre de voitures. Si vous réussissez à atteindre le chiffre fixé, vous bénéficierez d'un bonus proportionnel à votre maîtrise du volant et repartirez pour un second tour. Méfiez-vous, le jeu redémarre très vite, il est parfois difficile de se concentrer immédiatement et c'est le crash et la fin de la partie. Très performant à tous les niveaux, graphisme, son, module comprenant volant et accélérateur (un joystick tient lieu de levier de vitesse qu'il faut passer comme dans la réalité), Turbo risque d'être handicapé par son prix : 900 F. Une somme rondelette pour une seule cartouche ! (CBS pour Colecovision)

Type : jeu d'action.  
Intérêt : ★★★★★★  
Graphisme : ★★★★★★  
Bruitage : ★★★★★★  
Prix : 900 F environ.

## LE BALLON FOU

Cruel dilemme ! Vous avez d'un côté un superbe ballon, de l'autre une foire bien tentante avec ses manèges, toboggans, bosquets pour jouer à cache-cache et autres distractions. Et bien sûr il faut choisir, car toutes ces attractions risquent fort de crever votre ballon. Seule solution, le cacher, aller jouer, le rattraper avant qu'il ne touche un obstacle, — pour compliquer l'action, le jeu se déroule dans un labyrinthe — soit crevé par un oiseau ou encore emporté par le vent... Très difficile à mener à son terme, cette cartouche laisse une impression mitigée. L'idée est bonne mais la réalisation déçoit. Déconcertant. Impossible encore de vous en révéler le prix, *Ballon Fou* ne sera pas commercialisé avant novembre. (Philips pour C52, G 7200, G 7400 et JOPAC)

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



## JACKY JUMP

Jacky, charmante jeune fille aux cheveux noirs, est partie se promener. Promenade ? Marathon plutôt ! Elle doit, en effet, accomplir des prodiges pour ne pas se laisser arrêter par les obstacles qu'elle rencontre. Des trous dans le sol, des ponts effondrés qu'il faut franchir malgré tout, des animaux à éviter, toujours en sautant, des jets d'eau, bref, tout son parcours n'est qu'une suite d'obstacles. Vous êtes parfois obligé de recourir à des tortues qui vous transportent sur leur dos. Tout cela, bien entendu, se déroule en temps limité : gare aux trainards !

*Jacky Jump*, qui fait partie de la nouvelle série de jeu vidéo VDI, malgré son thème, qui n'est pas particulièrement original, se révèle à l'usage fort difficile. De plus, les concepteurs du jeu se sont efforcés d'utiliser au maximum les capacités de mémoire du VCS pour soigner leur graphisme et les bruitages, dignes d'admiration. Ainsi, Jacky se promène sur des décors variés, collines baignées par la mer, yacht croisant au large, avions dans le ciel, train électrique, etc. Ce qui doit compenser la difficulté de son itinéraire !

(VDI pour Atari 2600)  
Type : réflexe et stratégie.  
Intérêt : ★★★★★  
Graphisme : ★★★★★  
Bruitage : ★★★★★  
Prix : 250 F environ



DISTRIBUTION

MONACO COMPUTING CORPORATION

# importateur distributeur spécialisé en jeux vidéo et micro informatique

- consoles de jeux vidéo
- micro-ordinateurs
- les grandes marques de cartouches vidéo, compatibles avec les différents systèmes existants
- accessoires pour consoles et micro-ordinateurs
- soft pour consoles et micro-ordinateurs (cartouches, disquettes, K7)
- jeux électroniques.

# 50.60.98



DISTRIBUTION

MONACO COMPUTING CORPORATION

2 Bd. RAINIER III MC 98000 MONACO Tél.(93) 50.60.98

**CATALOGUE et TARIF revendeurs sur simple demande.**

# TUBES

## HAPPY TRAILS

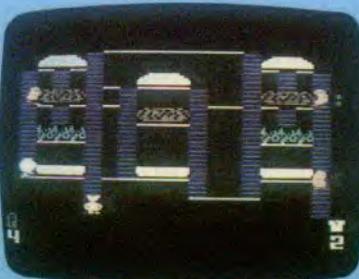
Avec votre chapeau et sans votre grand lasso, partez à la poursuite de Black out, infâme bandit qui a dévalisé la diligence et en plus tire sur tout ce qui bouge et ne possède pas d'étoile du shérif. En plus, vous devez apprendre à déchiffrer les signes cachés pour retrouver la bonne piste. Chaque tronçon est autonome et vous le déplacez, à la manière d'un solitaire, pour le faire coïncider avec celui que vous désirez atteindre. Vous mettez, ainsi la main sur les sacs d'or volés et avec de l'habileté sur une étoile qui vous permet en théorie d'attraper Bart. Mais seule une grande pratique vous donnera cette joie, et, au début tout du moins, vous risquez fort de faire trouer votre beau chapeau. Il est dommage que l'écran de jeu, un peu petit, soit fatigant à la longue. (Activision pour Intellivision)



Type : stratégie.  
Intérêt : ★★★★★  
Graphisme : ★★★★★  
Bruitage : ★★★  
Prix : 250 F.

## BURGER TIME

Pas facile de faire des hamburgers quand les hot-dogs, œufs et autres « pickles » se rebellent et se lancent à votre poursuite. Seule solution, fuir devant eux, faire tomber malgré tout le pain sur la tranche de



viande, sur les oignons puis sur une autre tranche de pain (ouf !) tout en essayant de coincer ses ennemis entre deux couches. Et attention à ne pas vous faire coincer à votre tour par eux ! Si cela vous arrivait malgré tout, jetez-leur du poivre aux yeux pour les paralyser quelque temps. Et profitez du moment où apparaissent sur l'écran frites, café, ketchup et glace pour renouveler vos provisions car vous ne disposez au début de la partie, que de quatre soufflets à poivre. Le graphisme, comme toujours chez Mattel, est excellent. Il n'est guère évident de semer ses ennemis, surtout si l'on souhaite (ce qui est le cas de tout joueur normalement constitué) arriver à des scores honorables. Bon appétit ! (Mattel pour Intellivision).

Type : jeu d'action.  
Intérêt : ★★★★★  
Graphisme : ★★★★★  
Bruitage : ★★★  
Prix : 250 F.

## TERRA HAWKS

Terra Hawks vous met aux prises avec une cohorte de soucoupes volantes, engendrées par une horrible tête de mort au rire sardonique et à la mâchoire inférieure tremblotante. Cette armada de l'espace se déplace dans le ciel en file indienne, chaque soucoupe suivant l'autre. L'effet esthétique est particulièrement réussi, les couleurs changeant sans cesse. Mais ne vous laissez pas fasciner pour autant. Mieux vaut conserver tous



vos réflexes. Vous disposez d'un rayon laser assez volumineux — mais perfectionné : son ventilateur de refroidissement est visible — qui vous laisse la possibilité de tirer sur les ennemis. N'hésitez pas à faire feu car eux n'auraient pas de pitié pour vous. Détruire la première vague d'assailants ne pose pas de problèmes insurmontables. Les projectiles

REVENDEURS,

**pour vos  
consoles  
ATARI**

le service et la rapidité d'un grand distributeur

**DMF**

Diffusion Musicale de France  
disques, musicassettes, vidéo-cassettes

Parc d'Affaires, 1, chemin du Plateau, BP 29, 69572 DARDILLY CEDEX

et tous les jeux vidéo  
compatibles avec ce système

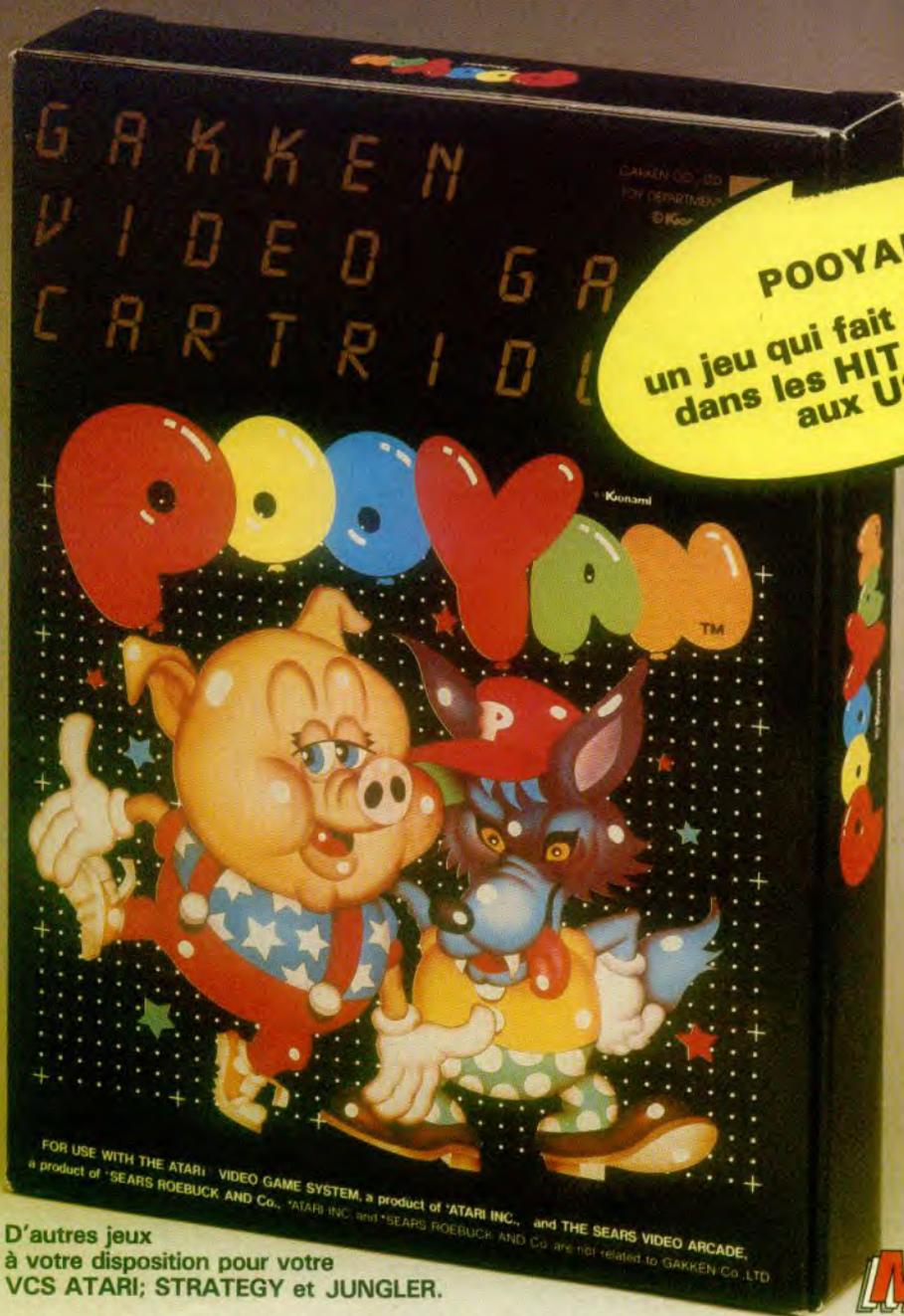
**PARKER** (frogger, star wars,...)  
**IMAGIC** (démon attack, star voyager,...)  
**TIGERVISION** (King-Kong, jaw breaker,...)  
**SPECTRAVISION** (planet patrol,...)  
**ACTIVISION** (piffall, tennis,...)  
**ATARI** (centipede, phoenix,...)

MISEZ SUR LE BON NUMÉRO

(7) 835.70.40

**SPECIALISTE  
VIDEO  
CASSETTES  
ENREGISTREES**

# GAKKEN VIDEO GAME



GAKKEN CO., LTD.  
POY DEPARTMENT  
© Kusanami

**POOYAN**  
un jeu qui fait déjà fureur  
dans les HIT PARADE  
aux USA.

FOR USE WITH THE ATARI VIDEO GAME SYSTEM, a product of ATARI INC., and THE SEARS VIDEO ARCADE,  
a product of SEARS ROEBUCK AND Co., ATARI INC. and SEARS ROEBUCK AND Co. are not related to GAKKEN Co. LTD.

D'autres jeux  
à votre disposition pour votre  
VCS ATARI; STRATEGY et JUNGLER.

DISTRIBUTEUR EXCLUSIF POUR LA FRANCE,  
MONACO et Pté. ANDORRE



DISTRIBUTION  
MONACO COMPUTING CORPORATION  
2 Bd. RAINIER III MC 98000 MONACO  
Revendeurs nous consulter!

ATARI n'est pas une TM de GAKKEN

# TUBES

dont ils vous bombardent ne sont pas trop nombreux et facilement évitables. En revanche, les attaques suivantes risquent d'être douloureuses : dès la seconde offensive vous avez à faire à des missiles sensibles à la chaleur, qui se dirigent automatiquement vers vous. Attention à ne pas vous faire coincer dans un coin ! Cette recommandation est encore plus vraie pour la troisième attaque où les soucoupes ennemies lancent des obus à retardement, qui roulent un certain temps sur le sol avant d'exploser. Le combat se continue ainsi et croyez-nous, il n'est guère évident de s'en sortir. (Philips pour C52, G7200 et JOPAC)

Type : réflexes.  
Intérêt : ★★★★★  
Graphisme : ★★★★★  
Bruitage : ★★★★★  
Prix : 210 F environ.

## GALAXIAN

Ce jeu, au principe bien connu, a toutes les chances de « marcher » auprès des amateurs de combats spatiaux. L'idée de base est celle de *Space Invaders* : plusieurs rangées d'attaquants se déplacent



en haut de votre écran en mitraillant le sol. Vous, aux commandes de votre canon laser, vous tentez de les abattre, sans, bien entendu, vous faire toucher. Dans ce jeu, une amélioration très sensible intervient : certains membres de l'escadron volant se détachent et foncent vers vous en vous arrosant de missiles. Au niveau le plus simple (il y en a 9 en tout), un seul navire ennemi vous attaque, mais, au niveau neuf, il en tombe de partout ! Inutile de préciser que, dans ce cas-là, à moins d'être une bête du rayon laser, votre temps de survie est extrêmement réduit.

(Atari pour Atari 2600)

Type : jeu d'action.  
Intérêt : ★★★  
Graphisme : ★★★  
Bruitage : ★★★  
Prix : 329 F.

## LES ETOILES DE TILT

★★★★★ : génial.      ★★★★★ : excellent.  
★★★★ : bon.          ★★★ : acceptable.  
★★ : intérêt limité.      ★ : faible.



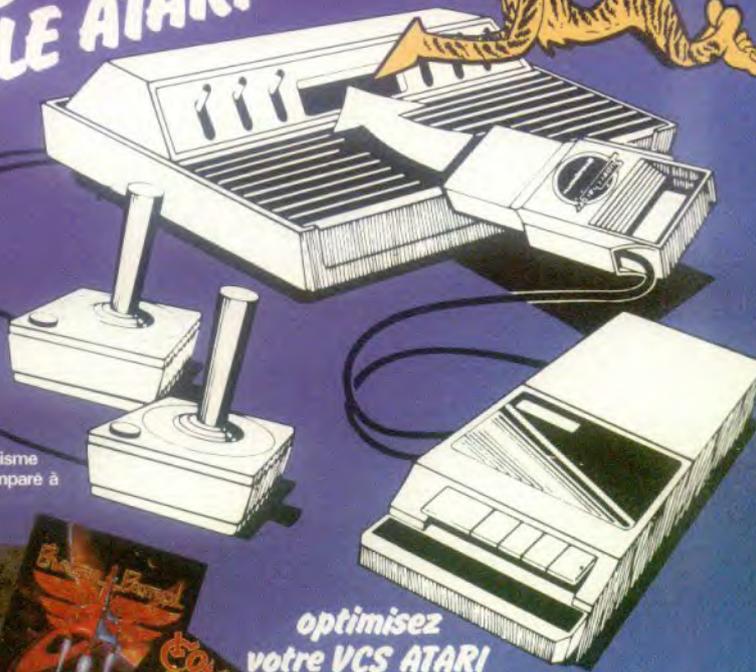
# METTEZ UN TIGRE DANS VOTRE CONSOLE ATARI



## 7 jeux FANTASTIQUES

- PHASER PATROL
- SUICIDE MISSION
- COMMUNIST MUTANTS FROM SPACE
- FIREBALL
- DRAGONSTOMPER
- KILLER SATELLITES
- ESCAPE FROM THE MINDMASTER

Beaucoup plus d'éléments en mouvement, un graphisme inégalé et un prix de revient, nettement inférieur comparé à une cassette conventionnelle.



graphisme, qualité des prix pour tous

optimisez votre VCS ATARI grâce au "SUPERCHARGER" STARPATH CORPORATION

Il amplifiera les mémoires de votre VCS. Reliez simplement le SUPERCHARGER dans n'importe quelle prise d'écouteur de lecteur de cassettes (le SUPERCHARGER utilise des cassettes audio).

LE GRAND DEFI 4 jeux époustouffants pour le VCS ATARI primés par les magazines spécialisés aux USA



COMMAVID™

- CAKEWALK.
- ROOM OF DOOM
- MINES OF MINOS
- COSMIC SWARM

Demandez une démonstration à votre revendeur local

ATARI n'est pas une TM de STARPATH et COMMAVID.

MCC

DISTRIBUTION MONACO COMPUTING CORPORATION

2 Bd. RAINIER III MC 98000 MONACO Revendeurs nous consulter!



# RIEN NE VA PLUS...

Cette roulette va réveiller le flambeur qui sommeille en vous. La banque vous offre 500 dollars pour commencer (quelle aubaine, en ce moment). Découvrez donc les vertiges du tapis vert. Pour le meilleur et pour le pire...

**L**a banque est avec vous mais ne peut rien contre les caprices du hasard. Elle sera tenue par l'une de ces trois calculateuses : PC 1 500 (Sharp), PB 100 + module d'extension mémoire OR-1 (Casio) ou HP 41 CV, et HP 41 C + module d'extension mémoire quadruple (Hewlett Packard). Lisez attentivement la règle du jeu car vous ne pourrez pas compter sur l'amabilité des croupiers. Pour le tapis, reportez-vous p.54 et 55.

## BUT DU JEU

Monte-Carlo paradis de la roulette vous ouvre aujourd'hui ses portes. Votre but est simple : gagner de l'argent, toujours de l'argent. Ne résistez pas et si vous jouez des sommes considérables, votre fidèle calculatrice aura le fair-play de ne rien vous réclamer.

Saviez-vous que la roulette fut introduite en France, par un lieutenant de police en 1760. Villipendée de toute part, la bête noire des honnêtes gens fut supprimée en 1833. Aujourd'hui, on ne peut y jouer officiellement que dans les casinos étrangers.

## PRINCIPE DU JEU

Le jeu de la roulette est composé de quatre éléments : la roulette elle-même, le tapis où sont inscrites toutes les combinaisons possibles, le banquier, soit votre calculatrice, et la boule généralement en ivoire. La roulette est numérotée de 0 à 36, alternativement Noir et Rouge, Pair et Impair. Passe et Manque se déduisent de chaque numéro. La banque vous accorde au départ un capital de 500 \$. Vous y paierez pour faire vos mises. Mais prudence, une fois la somme évanouie, vous serez immédiatement exclu du jeu. Maintenant la mise est annoncée, il ne vous

reste plus qu'à choisir entre « Chance Multiple » (un numéro précis) et « Chance Simple » (Rouge, Noir, Pair, Impair, Passe et Manque). Il suffit ensuite de laisser faire le hasard. Revenons en détail sur cette alternative chance simple ou chance multiple car notre jeu *Rien ne va plus* s'écarte sensiblement de la réalité. La chance multiple vous donne le choix entre 1 ou 2 numéros, si possible le numéro gagnant. Si votre numéro sort, la banque, votre calculatrice, vous remettra une somme égale à 36 fois la mise pour un numéro ou 17 fois votre mise pour deux numéros. Les chances simples vous rembourseront votre mise. Celles-ci sont constituées par Rouge, Noir, Pair, Impair, Passe (N° 19 à N° 36) et Manque (N° 1 à 18). Le cas du Zéro est un peu particulier lorsqu'il sort, tous les joueurs rempochent leur argent. La principale différence entre *Rien ne va plus* et une véritable roulette se situe au niveau des chances multiples, beaucoup plus nombreuses dans la réalité.

## RÈGLES PARTICULIÈRES

La Banque attribue à chaque joueur un capital initial de 500 \$. Ne soyez pas trop gourmand. L'appât du gain finira par vous ruiner et si un tel malheur vous arrivait, vous seriez exclu automatiquement du jeu. Alors au moment du « FAITES VOS JEUX » gardez la tête froide. Vous n'aurez la possibilité de miser qu'une seule fois et sur une des deux chances proposées.

## COMMENT JOUER AVEC VOTRE CALCULETTE

### • PC 1 500 (SHARP)

Un petit détail de programmation, le jeu *Rien ne va plus* fonctionne sur 2 048 pas. Or le PC 1 500 n'en possède que 1 850. A

vous d'augmenter ses capacités sans adjonction de module mémoire. Tout d'abord, videz les registres du mode RESERVE puis tapez POKE 30 822 et 0 ENTER. Votre PC 1 500 marche désormais sur 2 048 pas. Vous pouvez maintenant entrer le programme. Pour démarrer le jeu, tapez DEF A. Un bip sonore retentit. L'emblème TILT et l'identification du jeu apparaissent alors sur l'écran. Donnez le nombre de joueurs (4 au maximum) puis leurs prénoms (8 caractères au maximum) suivi de ENTER. Le jeu *Rien ne va plus* peut commencer.

Chaque joueur voit apparaître à tour de rôle l'état de ses finances, et mise entre 1 et 99 \$. Lorsque toutes les mises sont annoncées, répondez à l'injonction « FAITES VOS JEUX ! ». Votre choix est fait ? alors tapez « S » pour Simple, « M » pour Multiple ou « F » pour Fin de Jeu. Si vous optez pour Simple, répondez à la question « R,N,P,I,P(A),M? » en sélectionnant « R » (Rouge), « N » (Noir), « P » (Pair), « I » (Impair), « A » (Passe) et « M » (Manque). Un numéro vous trotte dans la tête ? Alors n'hésitez pas à jouer Multiple. Pour mettre plus de chance de votre côté, vous avez aussi la possibilité de parier sur deux numéros. Votre choix est fait et « RIEN NE VA PLUS » s'inscrit sur l'écran. Un petit motif représentant une roulette se dessine sur la gauche avec le numéro gagnant, sa couleur, sa parité et Passe ou Manque. La calculatrice répartira les gains et les pertes de chacun. A chaque tour elle distribuera le nouveau capital et ainsi de suite. Les fortunes se font et se défont. Bien sûr, si tous les joueurs sont ruinés, le casino ferme ses portes. Et votre calculatrice s'endort les poches pleines prête à recommencer. Attention, elle ne connaît pas de limites, à vous de rester raisonnable. Prenez garde aux numéros blanches !

### EXEMPLE DE JEU AVEC LA PB 100 (CASIO)

simple R,N,P,I,P(A) ,M ? e R,N,P,I,P(A),M ? Olivier cap ital 437\$ votre mise? 23 Faites vos Jeux S,M, F Faites vos Jeu x S,M,F Faites v os Jeux S,M,F simple R,N, P,I,P(A),M ?	simple R,N,P,I,P(A),M ? simple R,N,P,I,P(A),M ? simple R, N,P,I,P(A),M ? simple R,N,P,I, P(A),M ? rien ne va plus numero 26 noir#pair#pass Elodie c apital 500\$ votre mise?	55 Faites vos Jeux S,M, F Faites vos Jeu x S,M,F Faites v os Jeux S,M,F Fa ites vos Jeux S,M,F \$ RIEN NE VA PLUS \$ Nbre joueu rs? 2 prenom ? Elodie prenom ?	Olivier Elodie ca pital 500\$ votre mise? 55 Faites vos Jeux S,M, F Faites vos Jeu x S,M,F Faites v os Jeux S,M,F Fa ites vos Jeux S,M,F Faites vos Jeux S,M,F Faites vos Jeux S,M,F	simple R,N,P, I,P(A),M ? simple R,N,P,I,P(A) ,M ? simple e R,N,P,I,P(A),M ? simple R,N, P,I,P(A),M ? Olivier capital 5 00\$ votre mise? 63 Faites vos Jeux S,M, F multiples 1
---	---	--	--	---

### PROGRAMME POUR PB 100 + OR-1 (CASIO)

1 GOTO 2:"Auteur B.Ravel" 2 PRINT "\$ RIEN N E VA PLUS \$"; :INPUT "Nbre Jo ueurs",B 3 FOR I=0 TO B-1: INPUT "prenom " ,A\$(I+16) 4 A(I+20)=5E2:NEX T I 5 FOR I=0 TO B-1: \$=" " :GOSUB 60:IF A(I +20)≠0 THEN 24 6 PRINT \$:A\$(I+16 );" capital:A(I +20):"\$;:IN PUT "votre mise ",F 7 GOSUB 58:M=99:A (I+24)=F:IF F≠1 :IF F≠99:A(I+20 )=A(I+20)-F:GOT O 9 8 GOTO 6 9 PRINT "Faites v os Jeux S,M,F ":IF KEY="M ":A(I+20)=M:GOT O 20 10 IF KEY="S":A\$(I +32)="":GOTO 13 11 IF KEY="F" THEN 57 12 GOTO 9 13 PRINT \$:"simple	R,N,P,I,P(A),M Q":IF KEY="R" :A(I+28)=1:GOTO 24 14 IF KEY="M":A(I+ 28)=2:GOTO 24 15 IF KEY="P":A(I+ 28)=3:GOTO 24 16 IF KEY="I":A(I+ 28)=4:GOTO 24 17 IF KEY="A":A(I+ 28)=5:GOTO 24 18 IF KEY="M":A(I+ 28)=6:GOTO 24 19 GOTO 13 20 PRINT " multi ples 1,2 ?":GO SUB 52 21 IF KEY="2" THEN 23 22 GOTO 20 23 PRINT \$:INPUT "vos numeros ", A\$(I+32) 24 NEXT I:PRINT \$: "rien ne va plu	s":E=INT (RAN# *37):GOTO 29 25 F=0:GOSUB 6:F=2 0:GOSUB 6:RETUR N 26 FOR I=0 TO 10 S TEP 2:IF I+F=E THEN 28 27 NEXT I:RETURN 28 H\$="noir":N=2: GOTO 35 29 6=26:GOSUB 25:6 =30:GOSUB 25:GO TO 32 30 FOR I=11 TO 15 STEP 2:IF I+F=E THEN 28 31 NEXT I:RETURN 32 IF E=17 THEN 28 33 IF E=29 THEN 28 34 H\$="rouge":N=1 35 F=(E/2)-INT (E/ 2):IF F≠0:J\$="i mpair":M=4:GOTO 37	36 J\$="pair":M=3 37 K\$="":IF E≠0:IF E≠18:K\$="manq ue":O=5:GOTO 39 38 IF E≠0:K\$="pas se":O=6 39 PRINT \$:"numero ":E\$;H\$;J\$;K\$ :FOR L=0 TO B- 1:GOSUB 55:GOTO F 40 \$=A\$(L+32):G=VA L(\$):IF E=6:A(L +20)=A(L+20)+(3 7*A(L+24)) 41 NEXT L:IF E=0:P RINT \$:"mises r ecuperes":GOTO 50 42 FOR I=0 TO B-1: IF N=A(I+28) TH EN 54 43 IF M=A(I+28) TH EN 54	44 IF 0=A(I+28) TH EN 54 45 \$=A\$(I+32):IF L EN(\$)≠2 THEN 49 46 C\$=MID(1,2):D\$= MID(3,2):F=VAL( C\$):G=VAL(D\$) 47 IF E=F:A(I+5)=A (I+5)+(18*A(I+2 4)) 48 IF 6=E:A(I+20)= A(I+20)+(18*A(I +24)) 49 NEXT I:GOTO 5 50 FOR I=0 TO B-1: A(I+20)=A(I+20) +A(I+24):NEXT I :GOTO 5 52 IF KEY="I":INPU T "votre numero ",A\$(I+32):GOT O 24 53 RETURN 54 A(I+20)=A(I+20) +A(I+24):GOTO 4 9 55 IF A\$(L+32)="": F=41:RETURN 56 F=40:RETURN 57 PRINT "Good-bye ":END 58 IF F=0 THEN 24 59 RETURN 60 IF A(20)+A(21)+ A(22)+A(23)≠0 T HEN 57 61 RETURN
---	--	--	--	--





## PROGRAMME POUR PC 1500 (SHARP)

STATUS 1

1868

```

1:REM B.Ravel
2:"A" CLEAR :DIM
A$(3)*8,C(3),H
(3),L*(3)*4,K(
3):BEEP 5:WAIT
0
3:GPRINT "9CA2C1
C1C155DC5C1DD
C1DDC1C155DC5
C1C1C1A29C"
4:X$="RIEN NE VA
PLUS":GDCURSOR
30:WAIT 99:
PRINT X$
5:BEEP 1:WAIT 0:
PRINT "Nombre de
jeux?" :E$=
INKEY$ :IF E$=
" " THEN 5
7:E=VAL (E$):FOR
I=0 TO E-1:
INPUT "Prénom
?",A$(I):C(I)=
SE2:NEXT I
9:FOR I=0 TO E-1:
IF C(I)<0 THEN
25
9:BEEP 1:WAIT 99:
PRINT A$(I):
capital:IC(I)
: *):IF C(0)+
C(I)+C(2)+C(3)
<1 THEN 63
10:INPUT "votre m
ise ?":H(I):
GOSUB 64:IF H(I)
<0 THEN 10
11:C(I)=C(I)-H(I)
:IF H(I)<1 THEN
25
12:BEEP 1:WAIT 20:
PRINT "Faites
vos jeux S,M,
F":GOSUB 61:IF
INKEY$="S":LET
L$(I)="99":
GOTO 15
13:IF INKEY$="M"
LET K(I)=0:
GOTO 22
14:GOTO 12

```

```

15:BEEP 2:PRINT "
R,N,P,1,P(A),M
?":IF INKEY$
="R":LET K(I)=1
:GOTO 25
16:IF INKEY$="N"
LET K(I)=2:
GOTO 25
17:IF INKEY$="P"
LET K(I)=3:
GOTO 25
18:IF INKEY$="I"
LET K(I)=4:
GOTO 25
19:IF INKEY$="A"
LET K(I)=5:
GOTO 25
20:IF INKEY$="M"
LET K(I)=6:
GOTO 25
21:GOTO 15
22:INPUT "numeros
?":L*(I):GOTO
25
25:NEXT I:BEEP 4:
FOR I=0 TO 6:
GOSUB 26:GOSUB
27:NEXT I:GOTO
30
26:M=0:N=0:O=20:P
=0:GOTO 28
27:M=0:N=20:O=0:P
=8
28:WAIT 0:PRINT X
$:GDCURSOR 120:
GPRINT 20:34:6
5+M:FOR R=123
TO 146:STEP 2:
GDCURSOR R:
GPRINT 65+N:65
+O:
29:NEXT R:GDCURSOR
147:GPRINT 65+
P:34:20:RETURN
30:RESTORE I:Q=RND
37:FOR I=1 TO Q
:READ R,S,T,U:
NEXT I
31:IF S=1LET U$="
rouge"
32:IF S=2LET U$="
noir"
33:IF T=3LET U$=U
$+",pair"
34:IF T=4LET U$=U
$+",impair"
35:IF U="SLET W$="
, passe"
36:BEEP 2:WAIT 99
:IF U=6LET W$="
, manque"
37:PRINT "numero
":R:PRINT U$+W

```

```

$.FOR I=0 TO E-
1:IF R=VAL (L$
(I))LET C(I)=C
(I)+(37*H(I))
38:NEXT I:IF R=0
PAUSE "mises r
ecuperes":GOTO
60
39:FOR I=0 TO E-1:
IF S=C(I)LET C
(I)=C(I)+H(I)
40:IF T=C(I)LET C
(I)=C(I)+H(I)
41:IF U=C(I)LET C
(I)=C(I)+H(I)
42:IF LEN (L$(I))
<3 THEN 54
50:IF R=VAL (MID$
(L$(I),1,2))
GOTO 53
51:IF R=VAL (MID$
(L$(I),3,2))
GOTO 53
52:GOTO 54
53:C(I)=C(I)+(18*
H(I))
54:NEXT I:GOTO 8
55:DATA 0,2,3,0,3
2,1,3,5,15,2,4
,6,19,1,4,5,4,
2,3,6,21,1,4,5
,2,2,4,6,25,1,
4,5,12,2
56:DATA 4,6,34,1,
3,5,6,2,3,6,27
,1,4,5,13,2,4,
6,36,1,3,5,11,
2,4,6,30,1,3,5
,8,2,3,6
57:DATA 23,1,4,5,
10,2,3,6,5,1,4
,6,24,2,3,5,16
,1,3,6,33,2,4,
5,1,1,4,6,20,2
,3,5,14
58:DATA 1,3,5,31,
2,4,6,9,1,4,5,
22,2,3,5,18,1,
3,5,29,2,4,5,7
,1,4,6,25,2,3,
5,12,1,3
59:DATA 6,35,2,4,
5,3,1,4,6,26,2
,3,5
60:FOR I=0 TO E-1:
C(I)=C(I)+H(I)
:NEXT I:GOTO 8
61:IF INKEY$="F"
THEN 63
62:RETURN
63:PRINT "Good-by
e"
64:IF H(I)=0 THEN
25
65:RETURN

```

## • PB 100 + OR-1 MODULE D'EXTENSION MEMOIRE (CASIO)

Ce jeu nécessite l'extension mémoire OR-1 soit 1 564 pas. Si le programme a été conçu pour la PB 100 + OR-1, il s'adapte aussi à la FX 702 P (Casio) moyennant quelques légères modifications. Le programme est entré, le casino ouvre ses portes et n'attend plus que vous. Faites SHIFT (zone de programme) puis répondez à la question « NOMBRE DE JOUEURS ? » (4 au maximum). Donnez le prénom de chacun d'eux (7 caractères au maximum) puis tapez EXE. Le banquier, votre calculatrice, est fin prête. Elle inscrira le prénom du joueur et son capital. Les mises s'échelonnent de 1 à 99 \$. Si vous préférez vous abstenir, misez 0, la calculatrice passera automatiquement au joueur suivant. Il vous reste à choisir entre « S » pour Chance Simple, « M » pour Chance Multiple ou « F » pour Fin de Jeu. Lorsque le « FAITES VOS JEUX » apparaît, sélectionnez « R » (Rouge), « N » (Noir), « P » (Pair), « I » (Impair), « A » (Passe) et « M » (Manque) dans le cas Chance Simple. Il vous suffit à chaque fois de presser la touche correspondante. Pour Multiple, sélectionnez un ou deux numéros. « F » stoppe le jeu à tout moment. Le numéro gagnant et le nouveau capital de chaque joueur s'affiche sur l'écran. Ne perdez jamais de vue votre capital, il n'est pas éternel.

## • HP 41 CV OU HP 41 C + QUADRI (HEWLETT PACKARD)

Placez-vous en mode PROGRAMME, entrez le programme et faites XEQ TILT 3. Vous pénétrez dans un casino fantabul où tout peut arriver, la richesse et le respect, la misère ou l'oubli. L'écran signale l'identification « \$ RIEN NE VA PLUS \$ ». Donnez dès à présent le nombre de joueurs (4 au maximum) et leurs prénoms respectifs (6 caractères au maximum). Chaque réponse devra être suivie de R/S. La boule est lancée et tourne, tourne, tourne... « FAITES VOS JEUX ! ». La calculatrice affichera le prénom du joueur et l'état de ses finances. Misez Simple, Multiple ou Fin. Pour Simple, vous misez sur les caractéristiques d'une couleur, Rouge, Noir, Pair, Impair, Passe et Manque. Tapez l'initiale du caractère choisi puis R/S. Pour multiple, annoncez votre numéro toujours suivi de R/S. Avec « F », vous arrêtez le jeu. Lorsque toutes les mises ont été arrêtées, le suspense continue. Vous attendez fébrilement que tombe le verdict : le numéro gagnant, sa couleur, sa parité, Passe et Manque. Au comble de la joie ou de l'ignominie, votre impitoyable calculatrice n'oubliera jamais d'enregistrer les gains et les pertes. Alors courage ! Et dites-vous que l'intuition est souvent meilleures conseillère que bien des calculs, même les plus savants.

## EXEMPLE DE JEU AVEC LA HP 41CV OU HP 41C + QUADRI (HEWLETT PACKARD).

\* RIEN NE VA PLUS \*  
MARIE CAPITAL  
DE 500. \$  
FAITES VOS JEUX  
CEDRIC CAPITAL  
DE 500. \$  
FAITES VOS JEUX  
RIEN NE VA PLUS

NUMERO 19.  
NERO : 19.ROUGE : IMPAIR  
ET PASSE  
MARIE CAPITAL  
DE 455. \$  
FAITES VOS JEUX  
CEDRIC CAPITAL  
DE 422. \$

FAITES VOS JEUX  
RIEN NE VA PLUS  
NUMERO : 16.  
NUMERO : 16.ROUGE : PAIR  
ET MANQUE  
MARIE CAPITAL  
DE 455. \$  
FAITES VOS JEUX

CEDRIC CAPITAL  
DE 422. \$  
FAITES VOS JEUX  
RIEN NE VA PLUS  
NUMERO : 25.  
NERO : 25.ROUGE : IMPAIR  
ET PASSE  
MARIE CAPITAL

DE 410. \$  
FAITES VOS JEUX  
CEDRIC CAPITAL  
DE 417. \$  
CEDRIC CAPITAL  
DE 417. \$  
FAITES VOS JEUX  
RIEN NE VA PLUS

## PROGRAMME POUR LA HP 41CV OU HP 41C + QUADRI (HEWLETT PACKARD)

01+LBL "TILT 3"  
"AUTEUR B.RAVEL" CLRG  
"\$ RIEN NE VA PL"  
"+HS \$" AVIEW PSE  
"L.HEURE SVP" PROMPT  
STO 00 TOME 1  
"NBRE JOUEUR ?" PROMPT  
STO 01 4 STO 03 8  
STO 02

19+LBL 00  
RON "PRENOM JOUEUR?"  
PROMPT ASTO IND 03 500  
STO IND 02 1 ST+ 03  
ST+ 02 RCL 03 4 -  
RCL 01 X=Y? GTO 00  
AOFF

36+LBL 10  
3 STO 03 7 STO 02 11  
STO 24 15 STO 25 19  
STO 26

47+LBL 01  
RCL 00 RCL 09 +  
RCL 10 + RCL 11 + 0  
X)Y? GTO "FIN" 1  
ST+ 03 ST+ 02 ST+ 24  
ST+ 25 ST+ 26 RCL 03  
4 - RCL 01 X=Y?  
GTO 00 TOME 1 CLA  
RCL IND 02 X=0?  
GTO 01

75+LBL 02  
TOME 2 FIX 0 CLA  
ARCL IND 03 "+ CAPITAL"  
AVIEW PSE "DE "  
ARCL IND 02 "+ \$"  
AVIEW PSE PSE  
"VOTRE MISE ?" PROMPT  
STO IND 24 0  
RCL IND 24 X=Y? GTO 25  
99 RCL IND 24 X)Y?  
GTO 02 RCL IND 24  
X=0? GTO 02  
RCL IND 24 ST- IND 02

105+LBL 03  
BEEP "FAITES VOS JEUX"  
AVIEW PSE RON  
"<S>.(M).(F) ?" PROMPT  
ASTO 27 AOFF CLA "F"

ASTO X CLA ARCL 27  
ASTO Y X=Y? GTO "FIN"  
CLA "S" ASTO X CLA  
ARCL 27 ASTO Y X=Y?  
GTO 06 CLA "M" ASTO X  
CLA ARCL 27 ASTO Y  
X=Y? GTO 05 GTO 03

140+LBL 06  
75 STO IND 26 TOME 5  
RON "R+H+P+I+PA+M ?"  
PROMPT ASTO 27 AOFF  
CLA "R" ASTO X CLA  
ARCL 27 ASTO Y X=Y?  
GTO A CLA "M" ASTO X  
CLA ARCL 27 ASTO Y  
X=Y? GTO B CLA  
ARCL 27 ASTO X CLA  
"P" ASTO Y X=Y? GTO C  
CLA ARCL 27 ASTO X  
CLA "I" ASTO Y X=Y?  
GTO D CLA ARCL 27

ASTO X CLA "PA"  
ASTO Y X=Y? GTO E CLA  
"M" ASTO X CLA  
ARCL 27 ASTO Y X=Y?  
GTO 07 GTO 06

190+LBL 05  
0 STO IND 25 TOME 6  
"M=1 NUMERO?" PROMPT  
STO IND 26 GTO 01

206+LBL A  
1 STO IND 25 GTO 01

210+LBL B  
2 STO IND 25 GTO 01

214+LBL C  
3 STO IND 25 GTO 01

218+LBL D  
4 STO IND 25 GTO 01

222+LBL E  
5 STO IND 25 GTO 01

226+LBL 07  
6 STO IND 25 GTO 01

230+LBL 08  
XEQ 09 BEEP  
"RIEN NE VA PLUS" AVIEW  
RCL 28 2 / STO 29  
RCL 29 INT - X#0?  
GTO 11 CLA "PAIR"  
ASTO 27

247+LBL 13  
18 RCL 28 X)Y? GTO 12  
"MANQUE" ASTO 30

254+LBL 14  
0 STO 31 12 STO 32  
XEQ 15 20 STO 31 30  
STO 32 XEQ 15 11  
STO 31 19 STO 32  
XEQ 15 31 STO 31 35  
STO 32 XEQ 15 RCL 28  
29 X=Y? GTO 16 TOME 9  
"ROUGE" ASTO 33

202+LBL 17  
TOME 4 CLA "NUMERO : "  
ARCL 28 AVIEW PSE  
ARCL 33 "+ : " ARCL 27  
AVIEW PSE "ET "  
ARCL 30 AVIEW PSE 11  
STO 24 15 STO 25 19  
STO 26 07 STO 02

306+LBL 18  
1 ST+ 24 ST+ 25  
ST+ 26 ST+ 02 RCL 28  
RCL IND 26 X=Y? GTO 10  
RCL 28 X=0? GTO 20 0  
STO 34

321+LBL 21  
1 ST+ 34 RCL 34  
RCL IND 25 X=Y? GTO 22  
RCL 34 6 X=Y? GTO 21

332+LBL 25  
RCL 01 RCL 02 7 -  
X=Y? GTO 10 GTO 18

340+LBL 19  
RCL IND 24 37 \*  
ST+ IND 02 BEEP GTO 25

347+LBL 20  
TOME 8  
"MISES REMBOURSE" "+S"  
AVIEW PSE RCL 12  
ST+ 08 RCL 13 ST+ 09  
RCL 14 ST+ 10 RCL 15  
ST+ 11 GTO 10

362+LBL 22  
RCL IND 24 ST+ IND 02  
GTO 25

366+LBL 15  
RCL 31 RCL 28 X=Y?  
GTO 16 2 ST+ 31  
RCL 31 RCL 32 X=Y?  
RTN GTO 15

370+LBL 16  
"NOIR" ASTO 33 GTO 17

382+LBL 11  
"IMPAIR" ASTO 27  
GTO 13

386+LBL 12  
"PASSE" ASTO 30 GTO 14

390+LBL 09  
RCL 00 LN ST+ 00 FRC  
37 \* INT STO 28  
1 E98 RCL 00 X)Y?  
XEQ 31 RTN

404+LBL 31  
"NBRE ALER ?" PROMPT  
STO 00 RTN

409+LBL "FIN"  
BEEP "GOOD-BYE" AVIEW  
.END.



## VIDEO GEORGE V

### AVANT D'ACHETER... CHOISISSEZ LE MEILLEUR PRIX!

#### VIDEO JEUX

ATARI	
Adventure	94 F
Basic Programming	94 F
Cable Brasser	94 F
Comal	94 F
Golf	94 F
Hangman	94 F
Maiz Grass	94 F
Odyssey	94 F
Star Sea Battle	130 F
Backgammon	130 F
Market Ball	130 F
Shooting	130 F
Brain Storm	130 F
Smash out	130 F
Carrom	130 F
Bridge	130 F
Armed Cavalry	130 F
Orpheo	130 F
Plan's Jason	130 F
City Drive	130 F
Grid Race	130 F
Secretman	130 F
Tic Tac Toe	130 F
Video Drawings	130 F
Great Atari	170 F
Eight Ours	170 F
Video Football	170 F
Demons in Distress	214 F
Identical House	214 F
Math Grand Prix	214 F
Music Command	290 F
Ball Tennis	290 F
New Valley Inn	290 F
Space Invaders	290 F
Super Baseball	290 F
World	290 F
Yan's Revenge	290 F
Adventure	300 F
Demons	300 F
Cartoon	300 F
Defender	300 F
Galaxian	300 F
Miss Pacman	300 F
Pacman	300 F
Phoenix	300 F
Phoenix 2	300 F
Scoundrel 1	300 F
Vanguard	300 F
Only 500	310 F
Archivistes de l'Arche perdue	314 F
UL	314 F
Star Racers	319 F

IMAGIC compatibles ATARI	
Fire Fighter	290 F
Track Shot	290 F
Atlanta	340 F
Comic Hit	340 F
James Attack	340 F
Dragonfire	340 F
Blade of Sphax	340 F
Star Voyager	340 F

TELESYS compatibles ATARI	
Fast Food	340 F
Comic Creeps	340 F

#### PARKER compatibles ATARI

Star Wars	330 F
Frogger	330 F
Spiderman	330 F
Amidar	330 F
Roadster	330 F
Teknoshah	330 F
Day Skaper	330 F
Q-Bert	330 F
Mr. Assist	330 F
Action Force	330 F

#### ACTIVISION compatibles ATARI

Racing	240 F
Dragsters	240 F
Fighting Derby	240 F
Freeway	240 F
Kaboom	240 F
Laser Blast	240 F
Skating	240 F
Stargate	240 F
Tennis	240 F
Barstooling	320 F
Bridge	320 F
Clapper Command	320 F
Grand Prix	320 F
Hot Rods	320 F
Magnum	320 F
Pitfall	320 F
River Raid	320 F
Stargate	320 F
Spider Flight	320 F

#### COLECO compatibles ATARI

Comical	274 F
Golf	274 F
Wizard of War	310 F
Johnny King	310 F

#### COLECO compatibles COLECO

Lady Bug	274 F
Cartoon	274 F
Golf	310 F
Schwarze	310 F
Comix Average	310 F
Muskrat	310 F
Snake King	310 F
Wetland	310 F
Zaxxon	370 F

#### SPECTRAVISION compatibles ATARI

Near	270 F
Class Ford	290 F
Tag Horn	290 F
China Systems	340 F
Gamester Alley	340 F
Planet Patrol	340 F

#### MATTEL STRATEGIE

Backgammon	190 F
Games	190 F
Skate	230 F
Reversi	230 F
High Stakes	230 F
Cardist de Trak	290 F
Scenarios de 101	290 F
Jeux de 101	300 F
Cartes	300 F
Laboville de 101	300 F

#### SPORTS

Course Auto	190 F
Hockey	190 F
Golf	190 F
Ski	230 F
Baseball	230 F
Baseball 2	230 F
Football	230 F
Tennis	230 F
Boxing	230 F
Football Americain	230 F
Boxing 2	230 F

#### ACTION

Chasse aux super-héros	190 F
Battle de Star	230 F
Command Naval	230 F
Actonash	230 F
Veranda to Topcat	230 F
Ultima	230 F
Colonne d'Esselin	230 F
Command de L'Esprit	230 F
Triple Action	230 F
Footbal d'Esprit	230 F
Free King	290 F
Blitz Bombers	290 F
Masses E	290 F
Château Royal	290 F
Warrior Time	290 F
Victory	290 F
Requie	300 F

#### PARKER compatibles MATTEL

Star Wars	330 F
Frogger	330 F

#### ACTIVISION compatibles MATTEL

Stargate	240 F
Pitfall	320 F

#### COLECO compatibles MATTEL

Schwarze	310 F
----------	-------

#### APOLLO compatibles ATARI

Lost Luggage	210 F
Space Cover	210 F
Militaire	210 F

comme on s'accorde à le croire, il est encore trop éparpillé... Éparpillé ? Pas chez Parker en tous cas ! Parker, c'est la société sœur de Miro Meccano. Toutes deux appartiennent au même groupe financier spécialiste du jeu et du jouet. Et Miro Meccano, c'est tout à la fois le Cluedo, le Monopoly, les poupées Charlotte aux Fraises, la gamme de produits la Guerre des Etoiles, trois usines en France, 1000 personnes et un rang de premier exportateur français du jeu et du jouet. Parker, la société sœur des USA, a développé des jeux vidéo depuis 1981 et tout naturellement, Miro Meccano est devenu le distributeur de ces jeux en France, sous le label Parker. Chez Miro Meccano, une équipe de vente visite les magasins de jouets. Mais pour être encore plus opérationnelle et performante, la société a également constitué une autre équipe de vente (huit personnes) affectée à tous les détaillants hors jeux et jouets. C'est-à-dire les grands magasins, les hypermarchés, les Darty, les Fnac, les magasins spécialisés dans la hi-fi, un certain nombre de disquaires, de grands libraires, de vidéo-clubs... Comme vous pouvez le constater, avec une telle stratégie, Parker est présent dans les principaux points de vente français. Sans préférence aucune pour le domaine du jouet. D'ailleurs, certains magasins de jouets ont franchi très vite le pas de la vidéo. D'autres non. D'une manière générale, les magasins de hi-fi sont plus enclins, plus réceptifs au jeu vidéo, produit de haute technicité, que les magasins de jouets. On parle de puce, de micro processeur... Cela n'a pourtant pas empêché les gros points de vente jeux-jouets de réagir et vite.

« En France, nous avons opté pour une gamme courte de jeux, explique Serge Bodet (micro mécano). Notre stratégie, c'est d'avoir les mêmes jeux vidéo disponibles dans les différents systèmes, de ne faire que du soft. Et, a priori, nous ne ferons pas de consoles de jeux. Nous préférons investir dans des programmes avec beaucoup de graphisme, de son, de thèmes forts plutôt que d'investir dans un produit technique comme la console. Aussi prenons-nous les licences d'un certain nombre de jeux avec la

garantie d'obtenir ces thèmes exclusifs et originaux comme ceux de la Guerre des Etoiles, des jeux d'arcades connus, (Frogger), des héros de feuilletons ou de bandes dessinées, (Spiderman, Action Force)... Donc, des jeux compatibles dans les différents systèmes. Mais en aucun cas vous ne trouverez de tennis ou de football. Seulement des thèmes exclusifs, dans une gamme courte. Et en 84, (comme en 83), vous aurez le choix entre 16 et 18 jeux, pas 18 cassettes puisque ces jeux vont se multiplier dans les formats qui ont une prépondérance sur le marché. Ainsi, Frogger qui est la meilleure vente de Parker existe en système Atari, Mattel. Bientôt s'ajouteront les systèmes Coloco et Philips, même dans le format ordinateurs familiaux. Il est bien évident que si l'on soutient bien ses produits, si l'on s'attache à la qualité et à l'originalité, la location ne peut en aucun cas altérer les ventes. Tenez, j'insiste, mais prenez Frogger, qui est un bon jeu. S'il est loué, le public va le connaître mieux (dans ce domaine, le bouche à oreille joue un rôle non négligeable). Une telle connaissance va donc accroître les ventes. En revanche, si le jeu n'est pas bon, le consommateur le rendra. C'est une qualité de sélection impitoyable... Même si la distribution se stabilise, elle reste toujours un délicat problème à traiter. Parce qu'il y a encore quelques mois, tout le monde — spécialistes ou non spécialistes — voulait faire du jeu vidéo. Aujourd'hui, on cerne tout de même mieux les problèmes, même si certains magasins, très motivés par le marché, ne veulent pas tout faire. Mais d'ici la fin de l'année, vous verrez, les choses prendront une autre tournure... En fait, côté Parker, les problèmes spécifiques de distribution n'existent quasiment pas. D'ailleurs, détail important que vous devez déjà connaître puisque vous êtes de fins limiers : depuis juin, les jeux vidéo Parker sont désormais fabriqués en France. Evidemment, ce sont les USA qui conçoivent le logiciel et envoient le master mais les cassettes sont fabriquées dans les usines françaises. Enorme avantage puisque la sortie d'un jeu, par rapport aux

Pour tout autre titre nous consulter ou pour recevoir notre lettre mensuelle des nouveautés et promotions, envoyez-nous votre adresse.

ATARI : 1.299 F  
MATTEL : 1.660 F  
COLECO : 1.899 F

Livre de Rangement 125 F Manette ATARI (Paire) 195 F Manette ATARI 195 F  
Boîtier de Rangement 125 F Manette SPECTRA (Paire) 200 F Clever ATARI 195 F

**DISPONIBLE chez VIDEO GEORGE V**  
21, rue Quentin-Bauchart - 75008 PARIS - Tél. 723.70.43  
8, rue Danielle-Casanova - 75002 PARIS - Tél. 261.47.81

**BON DE VENTE PAR CORRESPONDANCE A RENVoyer A**  
VIDEO GEORGE V - 8, RUE DANIELLE CASANOVA 75002 PARIS - 201.47.81  
NOM \_\_\_\_\_ PRENOM \_\_\_\_\_  
ADRESSE \_\_\_\_\_ TEL \_\_\_\_\_

JOINdre LISTE DETAILLEE  
CI-JOINT :  CH. BANCAIRE  CCP  MANDAT  
AJOUTER 20 F DE PORT pour la 1<sup>re</sup> cassette, et 5 F pour les suivantes.  
Envoi par paquets postes recommandés

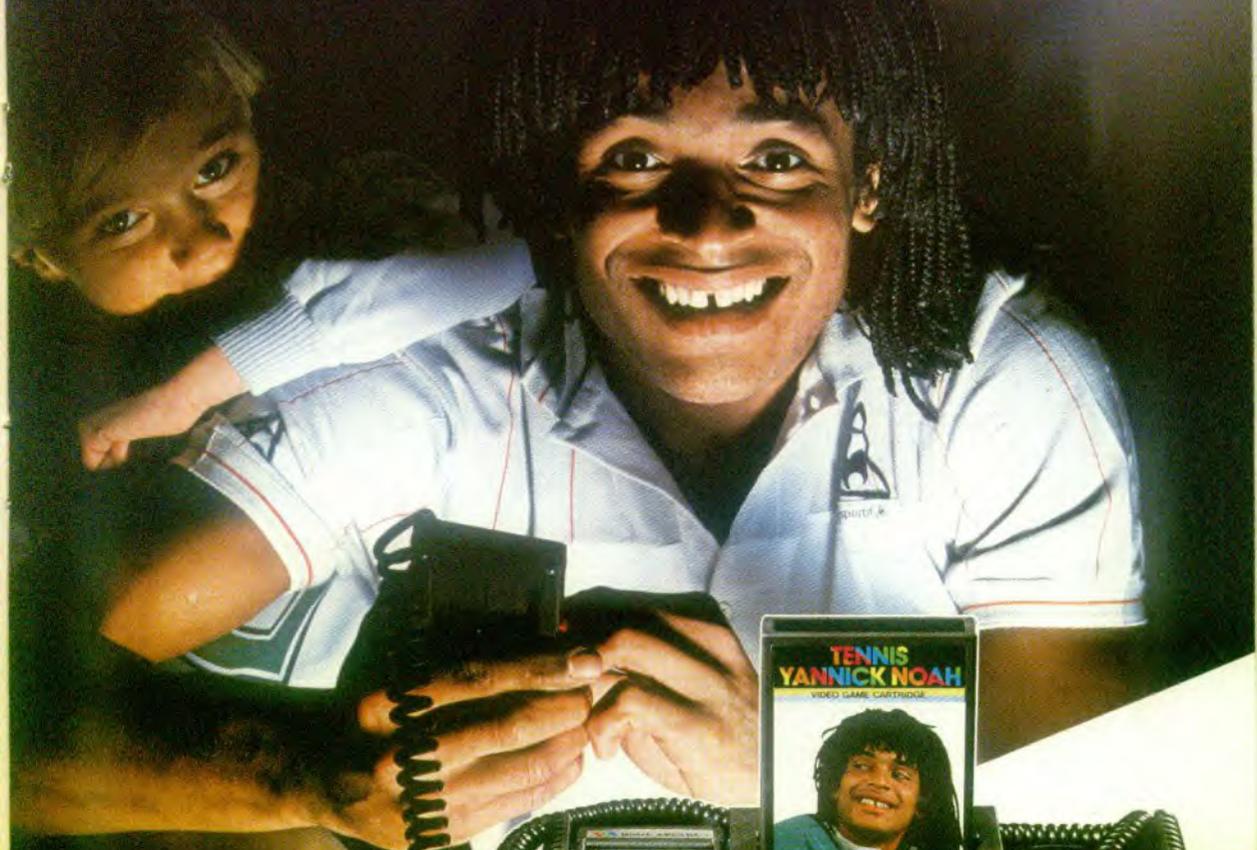
# HOME ARCADE

présente le



## TENNIS YANNICK NOAH

*le n°1 mondial  
de la terre battue*



**HOME ARCADE**  
L'AVENTURE A L'ECRAN



N'est pas "classé", ni finaliste qui veut !!  
Commencez débutant contre l'entraîneur ordinateur, ensuite surmontez les 3  
difficultés de partie, les 3 possibilités de raquette et même les 3 forces de frappe,  
et, comme Yannick Noah, devenez le Numéro 1 du Tennis Home Arcade.  
Vous n'êtes pas passionné de Tennis ? Home Arcade, ce sont plus de 35  
cassettes de Sport, de Stratégie, d'Espace ou d'Aventure.

**HOME ARCADE** fabriqué pour et distribué par

**ADVISION**® FRANCE  
R.N. 7-06270 VILLENEUVE-LOUBET

© 1985 Home Arcade



MANQUE		IMPAIR	
0	2	3	6
1	4	5	8
7	10	11	12
13	14	15	18
16	17	19	20
21	22	23	24
PASSE		PAIR	



25 26 27

28 29 30

31 32 33

34 35 36

FREDERIC LUGUEL



*Sesame*

**RIEN NE VA PLUS...**

# MINI JEUX ELECTRONIQUES LCD

LES MINI MAXI LANSAY  
EN VENTE  
CHEZ TOUS LES BONS SPECIALISTES



A. TOM ET JERRY I  
B. TOM ET JERRY II  
C. FLIPPER  
D. CIRCUS

E. FOOTBALL  
F. PECHE  
G. KITCHEN PANIC  
H. TRAVERSEE

I. EVASION  
J. TREMBLEMENT  
DE TERRE  
K. CHEVAL DE TROIE

**LANSAY** France

Etats-Unis, a lieu à trois petites semaines d'intervalle... Cela suppose aussi, outre le critère de rapidité, une grande disponibilité du produit et pas de droits de douane. Le rêve... Inutile de préciser que pour Parker, l'avenir du jeu vidéo est plus que prometteur... Optimisme identique chez Philips qui a démarré le premier en France pour tester le marché des jeux vidéo et savoir ce que le produit américain pouvait donner dans nos foyers. En 80-81, Philips bénéficiait donc de l'avantage unique de se trouver seul sur le marché français et pouvait en toute tranquillité essayer le produit dans ses réseaux traditionnels (grandes entreprises de distribution, revendeurs...). Mais en 82, un certain nombre de compétiteurs arrivaient sur le marché et l'ensemble des fabricants mettaient en place sur ledit marché un nombre important de moyens de communications. A partir de là, le processus s'est accéléré.

## Même s'il vous reste des cadavres sur les bras, comment désigner le coupable ?

D'ailleurs en 83, d'autres compétiteurs arrivent encore et les moyens de communications mis en œuvre sont — et c'est logique — encore plus importants. Et quel est d'après vous le problème essentiel des différentes marques ? La distribution, bien sûr... Donc, jusqu'en 81, Philips vivait des jours heureux puisqu'il bénéficiait de 100 % du marché. Normal, puisqu'il était seul. En 82, il détenait encore entre 35 et 40 % de hard (quasiment à égalité avec Atari) et plus de 65 % de soft. Et cette place est liée à un problème de distribution. Car, historiquement, Philips est présent sur le marché français de façon très importante. Il est donc présent sur les points de vente bien plus rapidement que d'autres fabricants qui débarquent sur un marché qu'ils ne connaissent pas, ou qu'ils connaissent mal. La structure de points de vente Philips, étant assez large, la firme dispose des réseaux traditionnels (hi fi, vidéo, audio)

auxquels il faut rajouter les revendeurs multimarques que sont les grandes entreprises de distribution (hypermarchés, vente par correspondance...). Si Philips a accès à ces réseaux un peu plus vite que les autres, c'est aussi parce que la société, très diversifiée dans ses produits hors vidéo, touche près de 3000 points de vente (en 82). En revanche, Philips n'est pratiquement pas présent chez les disquaires et dans les magasins de jouets. Au niveau de la distribution — de proximité importante — on ne peut que constater l'écart de part de marché entre les consoles et les cartouches. Ceci explique cela. Car le public va souvent chercher sa console dans les grandes entreprises de distribution alors que pour le soft, il recherche davantage la proximité. Dans ce domaine, Philips fait figure de privilégié... Fort de cette puissance, Philips a d'ailleurs signé un contrat avec Thomson : même standard, même

soft, plus du soft développé par Thomson sur le standard. Ce qui, en matière de distribution, signifie une atomisation mondiale si on ajoute les réseaux Philips, Thomson, Radiola, Pathé Marconi... Les micro ordinateurs ? — « Stratégiquement parlant, nous ne sommes pas pour, explique Patrick Fauquette (Responsable jeux vidéo chez Philips). Nous préférons de loin les consoles de jeux ultra performantes qui permettent quantité d'applications. D'ailleurs, nous sommes complètement passionnés par cette affaire et nous vous le prouverons bientôt ! Compte tenu de la force mondiale de Philips, de ses activités, c'est l'une des seules entreprises au monde à posséder des capacités de recherche en matière d'électronique grand public. Bien sûr, les autres firmes possèdent aussi des petites capacités mais 300 ou 400 chercheurs, ce n'est pas assez. La location elle, ne les enthousiasme pas du tout en ce qui

concerne le soft parce que les prix sont déjà très bas (cartouches entre 130 et 180 F). Par contre, pour les vidéo clubs, c'est un moyen supplémentaire d'augmenter leur chiffre d'affaires. Chez Philips, si problème de distribution il y a, c'est pour des raisons qui vous sont maintenant bien connues : caractère saisonnier, présentation et stockage du soft... Un revendeur moyen peut difficilement présenter tous les logiciels existants sur les consoles de jeu actuellement sur le marché. Le problème de la distribution tourne donc autour du pré-stockage. A ne pas négliger non plus, le problème d'emplacement dans les magasins, toujours en raison de ce fameux caractère saisonnier. Les grandes entreprises de distribution ne savent pas comment présenter le soft et les revendeurs traditionnels ont un problème de place. Pas d'affolement : ces problèmes se règlent petit à petit. De plus en plus, les grandes entreprises de distribution ont des secteurs micro informatiques jeux vidéo et les revendeurs traditionnels, plus aguerris choisissent leurs cartouches parce qu'ils savent ce qui se vend ou pas. Bref, chez Philips, le moral aussi est au beau fixe côté jeu...

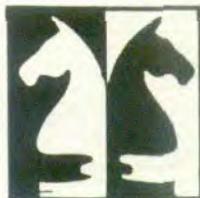
Malgré toutes vos revendications, n'oubliez jamais qu'en Europe, le jeu aborde tout juste sa phase de décollage. Et même si vous ne trouvez pas toujours la cartouche tant convoitée à 10 m de chez vous, ne vous impatientez pas. Nous sommes dans une telle période d'expansion que les fabricants ont bien du mal à approvisionner tous les revendeurs. Cela vous laisse pantois ? Vous n'avez pas prévu que votre boulimie galopante prendrait de vitesse les fabricants ? Vous vouliez savoir, vous savez. Même s'il vous reste un certain nombre de cadavres sur les bras, avouez que vous auriez bien du mal à désigner un coupable. Rien n'est parfait, c'est le signe d'un marché neuf. Plutôt que de faire grise mine, réjouissez-vous, vous avez de la chance : dans votre genre, vous êtes bel et bien des pionniers. Et consolez-vous. Peu de revendeurs en France sont vraiment des spécialistes du jeu vidéo. Alors ? Alors, il y a là une belle place à prendre...

Joëlle HLOUS

## Vous jouez aux échecs ?

Vous souhaitez vous initier ou vous perfectionner ?  
Vous avez besoin d'un jeu, d'une pendule ?  
Vous n'avez pas de partenaire et aimeriez vous procurer un jeu électronique ?  
Vous avez un cadeau à faire de belle qualité ?

*Une Seule adresse*



## Librairie Saint-Germain

140 bd St Germain  
75006 Paris

*Écrivez-nous  
Téléphonez-nous*

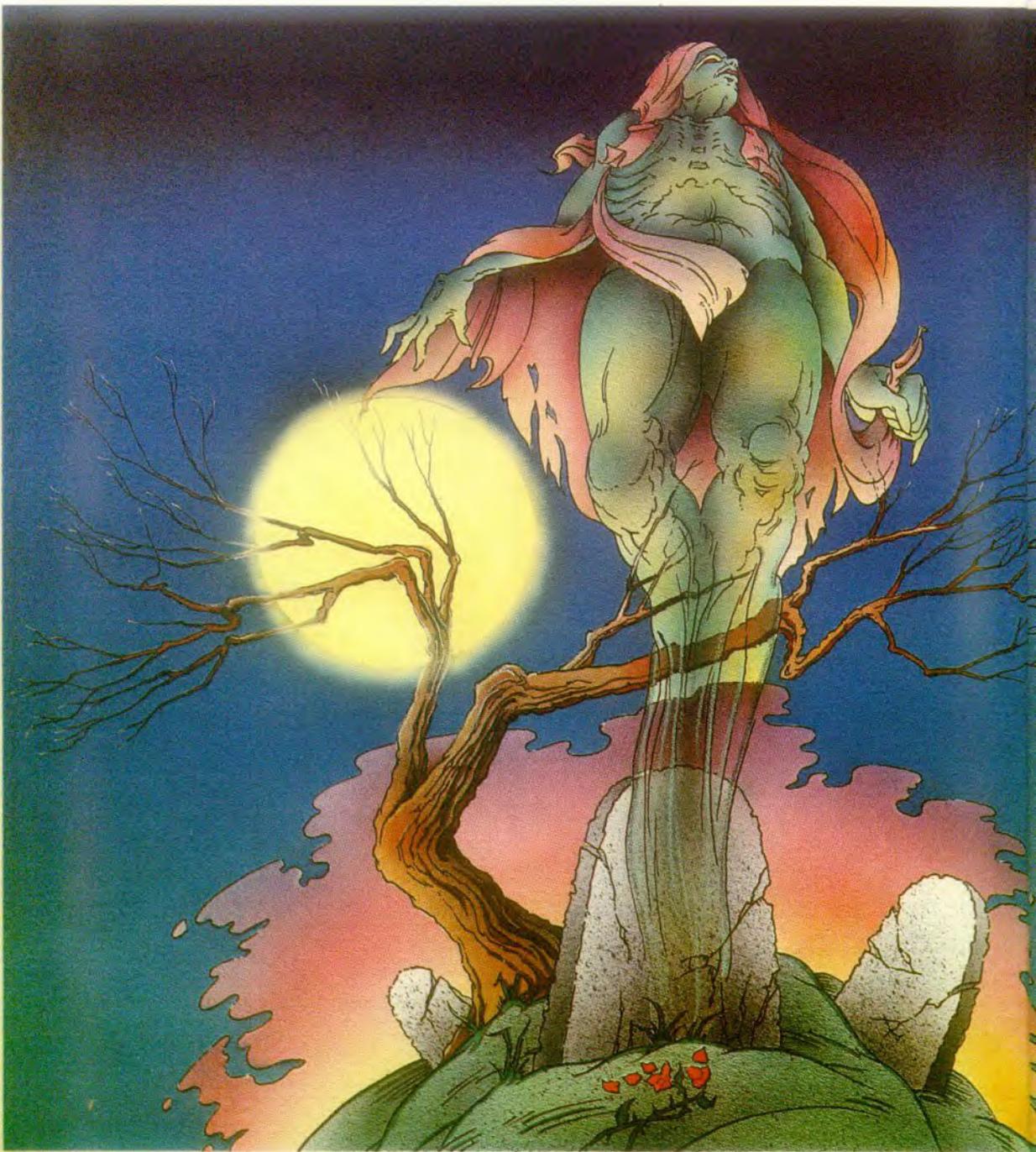
**326.99.24**  
**325.15.78**

Profitez de notre service de vente par correspondance

*mieux encore  
Rendez-nous visite !*

Vous serez surpris : deux étages de livres français et étrangers, de jeux, de machines électroniques

**et des jeux de stratégie**



# BRUMES... DANGER!

**Une quête extrêmement périlleuse au pays des forces du mal. Des êtres redoutables, ivres de puissance, ont volé la couronne sacrée. Leur but : faire de nous des esclaves. La survie de la planète est entre vos mains, ne flanchez pas !**  
**Tilt vous montre le chemin de la dernière cassette Mattel.**

Fierté et épouvante, désir de vaincre et angoisse de l'inconnu, vous ne savez plus très bien où vous en êtes : vous avez été choisi pour contrôler l'expédition de la dernière chance, celle qui décidera de la ruine ou de la survie de notre univers. La légendaire couronne des rois, jadis garantie de paix et de prospérité, a disparu. Aucun doute ne subsiste sur l'origine de ce vol ; seules les puissances du mal peuvent l'utiliser à mauvais escient ; leur but est simple : asservir la terre, réduire tous les humains en esclavage, porter partout le deuil et la désolation. Pour éviter la catastrophe, il faut à tout prix réussir là où les autres ont échoué et récupérer le fabuleux trésor...

Nul n'ignore plus l'endroit où le Seigneur du mal l'a emporté, mais peu nombreux sont ceux qui osent porter leurs regards dans cette direction. La sinistre Montagne des Brumes, fief des forces obscures, a toujours été synonyme de mort. Tous ceux qui ont tenté de l'atteindre ont disparu à tout jamais et les légendes du pays évoquent des grottes insondables, où règnent en maîtres dragons, démons et autres créatures plus terrifiantes encore. Mais vous n'avez plus le choix ; l'activité qui règne dans ces lieux sordides semble s'accroître de jour en jour ; des grognements, des ronflements parviennent jusqu'à vous, toujours plus forts, toujours plus menaçants. Ne tardez plus, partez en chasse.

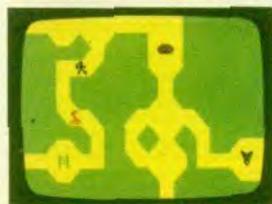
Plus prudent que vos malheureux prédécesseurs, vous ne vous lancez pas immédiatement dans la mission la plus difficile, dont la réussite seule consacrerait votre victoire totale. Patience : quatre niveaux de difficulté vous sont proposés et ce serait pure folie que de vouloir partir sans attendre sur les pistes les plus rudes. Choisissez donc le niveau « un ». La carte stratégique apparaît sur l'écran. Plusieurs configurations sont possibles, mais chacune d'elles comporte les mêmes éléments, différemment disposés. (Seuls l'emplacement de votre point de départ et celui de la Montagne des Brumes ne varient pas.) Entre ces deux « pôles », cinq types d'obstacles vous attendent. Les montagnes brunes sont infranchis-

sables et le jeu vous opposera un bip sonore chaque fois que vous tenterez de les aborder. Des murailles, des rivières, des forêts vous barreront la route si vous ne disposez pas des « sésames » qui en livrent le passage : clés pour les murailles, bateaux pour les rivières, haches pour les forêts. Où trouver ces précieux objets ? Eh bien, dans les montagnes noires qui se dressent, ici et là, sinistres et menaçantes.

Chaque étape comportera donc deux parcours différents : le premier amènera votre expédition jusqu'à une montagne ; le second verra un des héros de la quête partir à la recherche d'un objet bien précis, à l'intérieur de cette même montagne.

## DE TOUTES LES COULEURS

Pour vous rendre au pied d'une montagne noire, vous utilisez les touches 1, 2, 3, 4, 6, 7, 8, 9, qui correspondent à une direction bien précise, symbolisée sur le cache en plastique par des flèches noires. Votre expédition, matérialisée par trois petits points blancs, se déplace sur la carte stratégique. Dès que vous approchez d'une montagne noire, celle-ci change de couleur. Attention, ne vous précipitez pas vers elle ! Observez-la, sa couleur vous donne de précieux renseignements : blanche, elle recèle en ses flancs des carquois et des flèches et reste d'un accès fa-



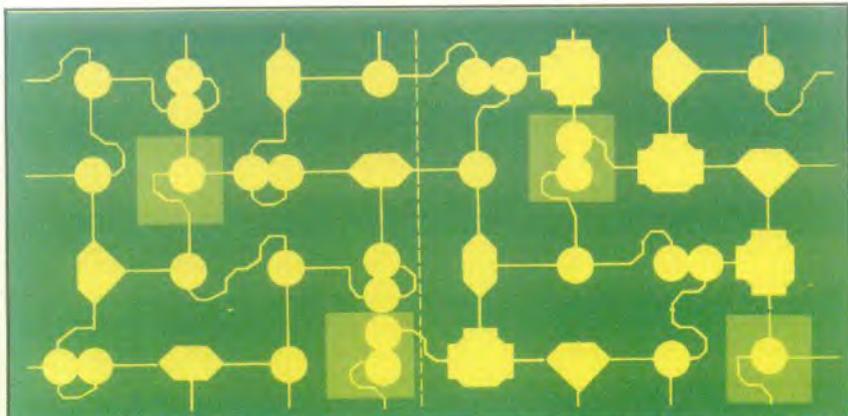
cile ; bleue, elle est plus dangereuse, mais possède un bateau et des flèches ; rouge, elle devient franchement difficile et offre une hache et des flèches ; enfin, mauve, elle est extrêmement dangereuse, mais détient une clé et des flèches.

Le débutant aura donc tout intérêt à pénétrer tout d'abord dans une montagne blanche, qui lui laissera le temps de se familiariser avec les cavernes et surtout de se munir de flèches. Au départ, chaque guerrier possède en plus de son arc, trois flèches qui seront vite épuisées, s'il ne se procure pas rapidement d'autres munitions. Prenez donc pour habitude, avant de vous déplacer sur un sommet de compter sur un sommet de compter vos flèches en appuyant sur « count arrow » ; cela vous évitera de foncer tête baissée et les mains vides vers des dangers redoutables.

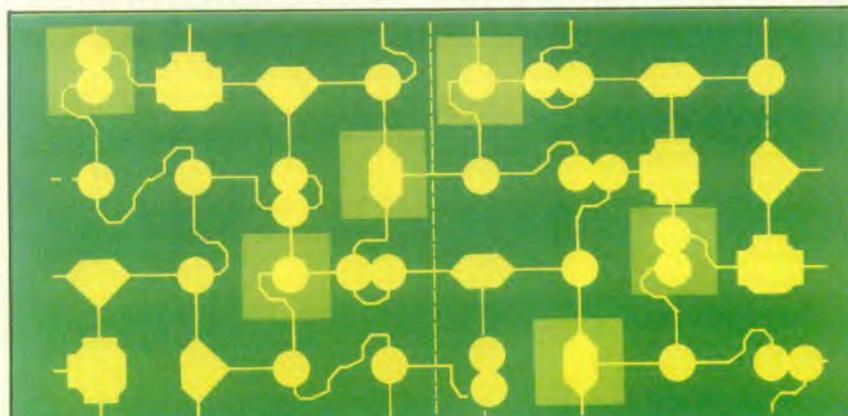
Chaque réseau de cavernes est en effet hanté par des monstres, plus ou moins dangereux, plus ou moins vifs selon le degré de difficulté choisi ou selon la couleur de la montagne affrontée.

## FEU SUR LES CREATURES

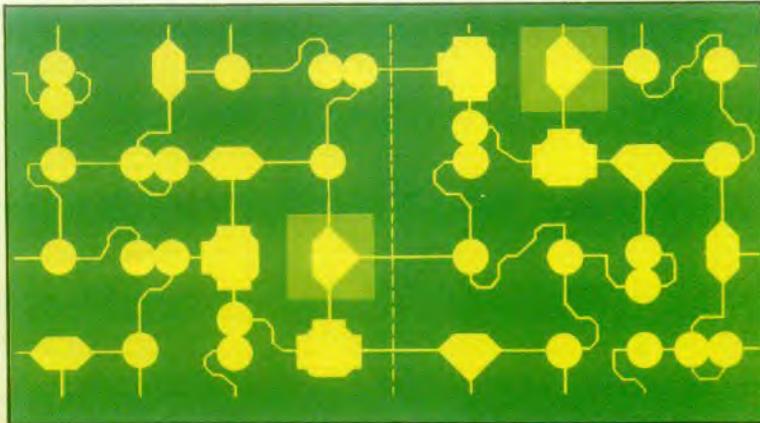
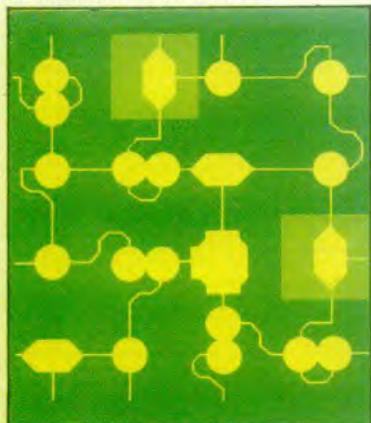
Les araignées, au niveau 1 — qui correspond, entre parenthèses, à la classe touriste ! — ne présentent pas un grand danger : leur fonction principale consiste, en effet, à vous voler vos flèches, une par une, lorsqu'elles vous touchent. Suivez nos conseils,



Première chose à faire lorsque vous entrez dans une montagne : écouter. Si seuls les battements d'ailes des



chauve-souris sont audibles, pas de danger immédiat, les vampires ne peuvent rien contre vous. Si vous



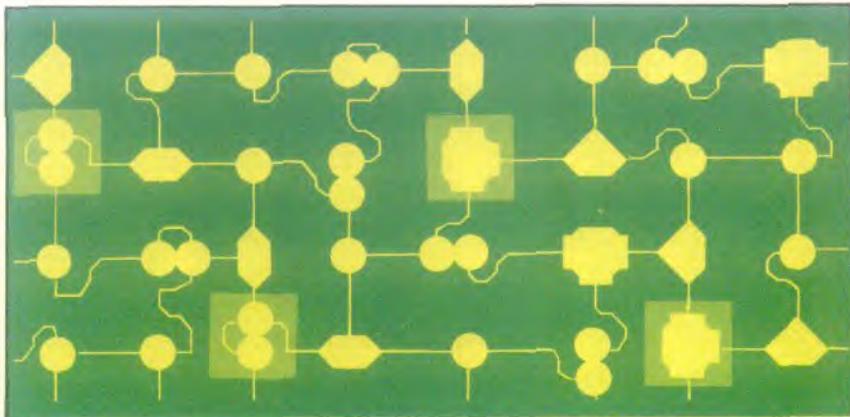
percevez d'autres bruits, méfiance ! préparez vos flèches, un ennemi pourrait surgir... Heureusement, dans la plupart des cas, vous avez tout le

avez toujours une ample provision de munitions et vous ne risquerez pas grand chose si vous croisez ces bestioles.

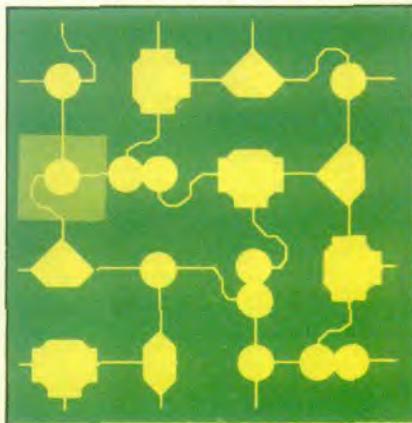
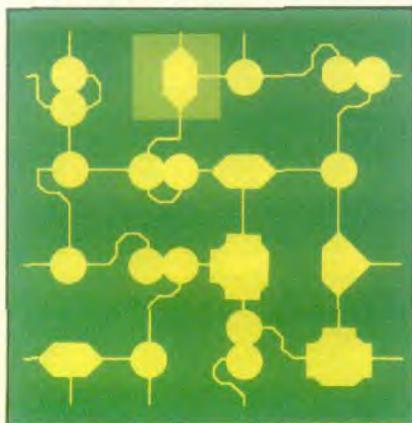
Plus agressives, les chauves-souris n'hésitent pas à attaquer votre guerrier. Elles auront cependant fort à faire pour le mettre à mal, du moins s'il est au mieux de sa forme (guerrier noir). En revanche, s'il est blessé (il devient alors bleu ou pis encore, rouge) elles s'acharneront sur lui. Méfiance donc ou habileté : une flèche vous débarrassera de leur présence ! Ouvrez aussi vos oreilles : lorsqu'elles se déplacent, le froissement de leurs ailes produit un son caractéristique qui s'entend de loin.

Chaque animal, s'il n'est pas endormi, signale sa présence par des bruits identifiables et vous apprendrez à les reconnaître avant même de les avoir vus. Les battements d'ailes réguliers des chauves-souris, les piaillements suraigus des rats accompagnés du raclement de leurs pattes sur le sol, les sifflements des serpents, les borborygmes des démons et les ronflements des dragons deviendront autant de signes pleins d'enseignements. Seule leur parfaite connaissance, vous permettra de survivre et de triompher.

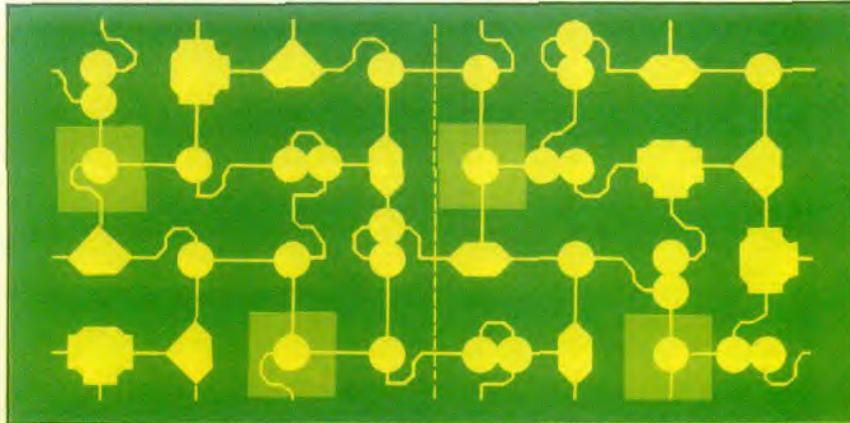
En effet, si chauves-souris et araignées sont relativement inoffensives, il n'en va pas de même pour les autres monstres : le rat, assez lent, vous tuera si vous ne l'abattez d'une flèche. Serpents, démons et dragons exigeront, pour leur part, deux flèches ; attention ! Ils sont très rapides et foncent sur vous dès qu'ils vous ont détectés, même s'ils ne sont pas encore visibles sur l'écran. Ne restez pas trop longtemps à la même place, surtout si vous entendez des bruits suspects : vous pourriez bien voir surgir du néant une créature avide de sang, qui a su profiter de l'ombre des galeries non encore visitées pour quitter son antre. Le Blob, en revanche, est toujours visible ; son corps gélatineux et phosphorescent luit sans cesse, même dans l'obscurité. Il avance très doucement, mais est invincible et, contrairement aux autres animaux, un seul contact avec vous lui permet de vous tuer. Impossible ▶



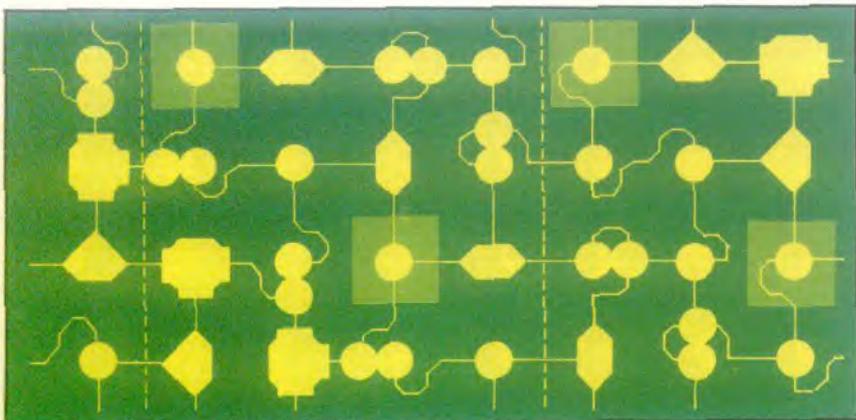
loisir de repérer les lieux. Trouver l'entrée par laquelle vous avez accédé au centre de la colline, en conservant



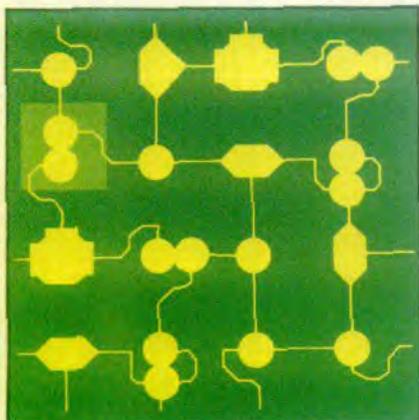
toujours à l'esprit ceci : chaque accès possède son double dans le labyrinthe et la confusion entre deux entrées



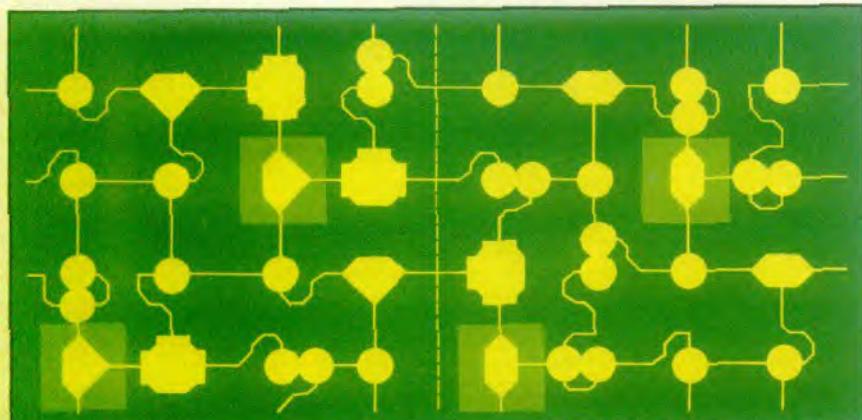
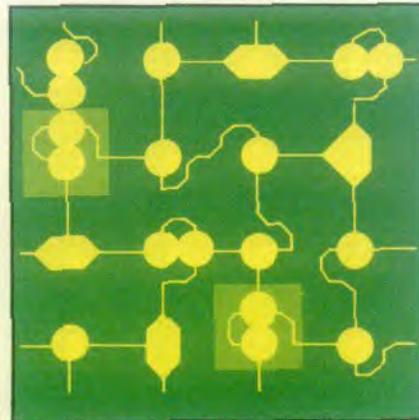
similaires est toujours possible. Autre point : l'ordinateur, au début de la partie, sélectionne une des deux



possibilités qui lui sont offertes; sachez repérer quel est l'ensemble des cartes choisi : soit celui des pages 64 et



65, soit celui des pages 66, 67 et 68. Pour savoir si vous êtes dans un grand labyrinthe, (huit cavernes sur



quatre ou dans le petit (quatre cavernes sur quatre) vous n'avez pas d'autre solution que de parcourir les

dans ces conditions de forcer le passage, ce qui est réalisable lorsque vous êtes confronté aux serpents, démons et autres dragons. Dernière précision, vous rencontrerez à coup sûr, dans la Montagne des Brumes, les légendaires dragons ailés. Leur puissance est telle qu'il vous faudra trois flèches pour en venir à bout. Mais nous n'en sommes pas là !

### TROUVEZ L'ENTREE

Vous voilà parti. Gagnez tout de suite une montagne blanche, pour faire provision de flèches. Placez votre expédition sur celle-ci et attendez : un de vos guerriers tombe au centre du labyrinthe à une vitesse vertigineuse. Seule une très petite partie du labyrinthe est éclairée, les autres galeries s'éclairciront lors de sa progression.

Mais ne soyez pas trop pressé, repérez les lieux : la forme des galeries où vous vous trouvez détermine l'ensemble du labyrinthe. Reportez-vous aux cartes offertes en exclusivité par TILT et trouvez l'« entrée » qui correspond à l'image de votre poste de télévision (en vert claire sur vos cartes). Une fois celle-ci découverte, avancez et voyez si les autres galeries correspondent bien à la carte choisie. Si c'est le cas, poursuivez votre chemin, sinon, vérifiez s'il n'y a pas d'autres « entrées » semblables, sur la même carte ou sur d'autres.

Il arrive souvent que le même labyrinthe comporte deux fois les mêmes éléments, différemment disposés, ce qui peut prêter à confusion. D'autre part, il faut savoir que l'ordinateur, au début d'une partie, choisit entre deux options. La première correspond aux cartes des pages 64 et 65 ; la seconde à celles des pages 66, 67 et 68. La première colline visitée vous permettra de sélectionner l'option choisie : une raison de plus pour vous diriger vers une montagne blanche, peu dangereuse, pour étudier le jeu en toute tranquillité.

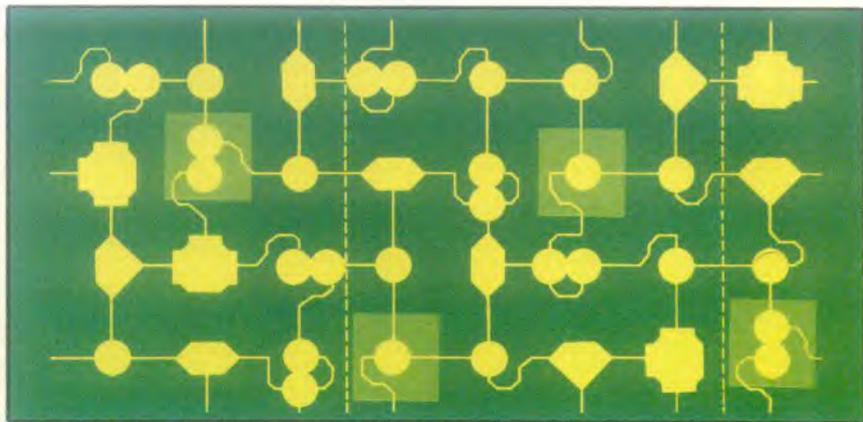
Une fois l'option trouvée, la carte repérée, vous pouvez partir à l'aventure. Attention ! vous allez rencontrer des labyrinthes de deux types : ceux qui offrent un réseau de 4 ca-

vernes, dans le sens vertical, sur 8, dans le sens horizontal ; ceux qui en proposent 4 dans les sens vertical et horizontal. De plus, chaque labyrinthe ressemble à la surface d'une sphère. Si vous allez toujours devant vous, vous vous retrouverez dans les cavernes déjà visitées.

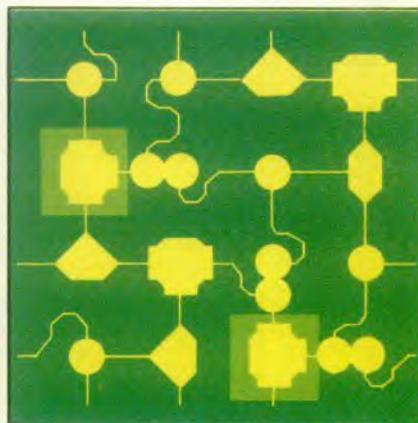
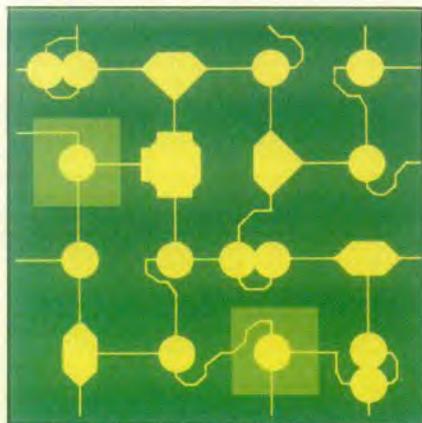
Apprenez à vous servir des cartes. Lorsque vous pensez qu'un monstre est devant vous, par exemple, vérifiez si vous pouvez tirer sans danger.

Les flèches rebondissent en effet sur les parois rocheuses, ce qui représente à la fois un avantage et un désavantage. Avantage : vous atteindrez ainsi, avec un peu d'expérience, des monstres encore loins de vous ; désavantage : une flèche mal lancée peut fort bien revenir vers vous et vous blesser gravement. Or, certains couloirs au lieu de tourner régulièrement, ce qui favorise les rebonds, forment un angle droit ; si, vous fiant à votre ouïe qui a détecté un ronflement suspect, vous tirez au hasard, dans le noir, vous courrez de gros risques, risques évités si vous avez su vous repérer. D'autre part, non contents de pousser des rugissements ou des piaillements selon leur taille, les monstrueux occupants des montagnes laissent traîner leurs os et marquent leur territoire de traces aisément repérables pour le guerrier que vous êtes. En sachant que ces marques se trouvent généralement aux entrées des galeries qui mènent au repaire du monstre, vous pouvez localiser sur la carte sa position.

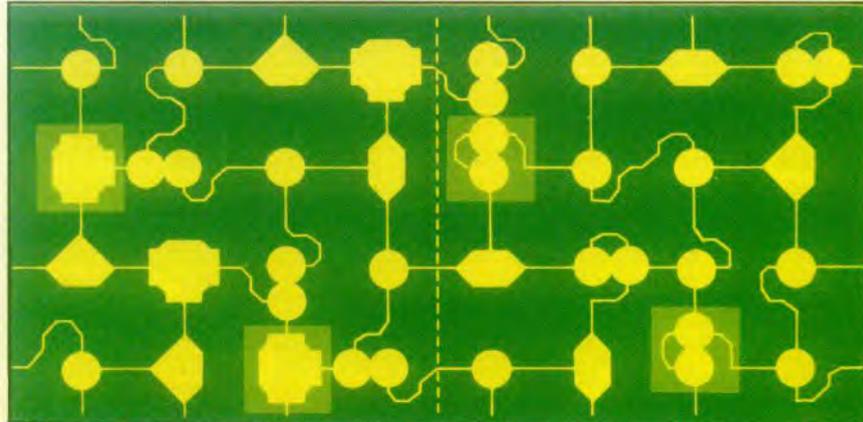
N'hésitez donc pas à découper ou à reproduire les figurines symbolisant les occupants des grottes pour les placer sur chaque carte au fur et à mesure de votre progression. De même, repérez, grâce à ces symboles, la place des échelles de sortie, des clés, bateaux et haches qui sont enfouis dans la montagne. Vous gagnerez un temps précieux : si vous trouvez la sortie avant l'objet que vous étiez venu quérir, vous ne perdrez pas de temps à la recherche. De plus, poursuivi par un monstre gardien du trésor, vous saurez exactement où passer pour l'entraîner loin de chez lui et l'égarer, pour mieux le dépouiller.



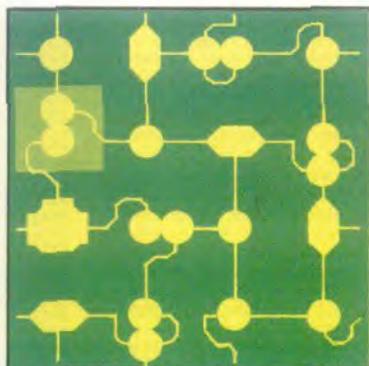
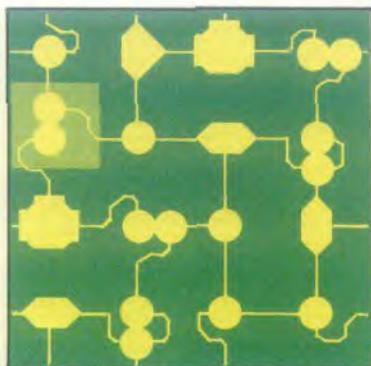
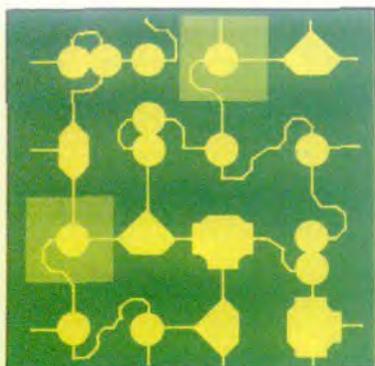
réseaux de galeries; si, après avoir traversé la quatrième grotte, vous ne retombez pas sur vos pas, vous



êtes dans un grand labyrinthe. Enfin, pour éviter la répétition des mêmes cartes, nous avons indiqué par des



traits pointillés les délimitations des petits labyrinthes inclus dans les grands (l'ordinateur opte souvent pour un



petit réseau de cavernes tiré d'un grand) Vous devez alors sauter quatre grôtes sur la carte pour retomber dans la galerie suivie. Bonne chance !

## LA QUÊTE DE LA COURONNE

Car votre but, ne l'oubliez pas, est, avant tout, la quête de la

monstres sanguinaires. Enfin, vous serez aux pieds de la Montagne des Brumes. Là, la prudence est plus que jamais

de rigueur. Surtout, avant de vous aventurer au sein des ténèbres, vérifiez votre compte de flèches, quitte à repartir en arrière en rechercher...

Enfin prêt, partez ! Les caractéristiques des cavernes sont semblables à celles des montagnes « traditionnelles ». Mais soudain surgit un dragon ailé. Trois flèches sont nécessaires pour en venir à bout. La couronne est là, qui luit doucement dans la

pénombre. Saisissez là. Horreur ! Elle a été brisée. Ultime machination du Seigneur du mal... Il faut repartir dans l'obscurité. Un ronflement menaçant se fait entendre.

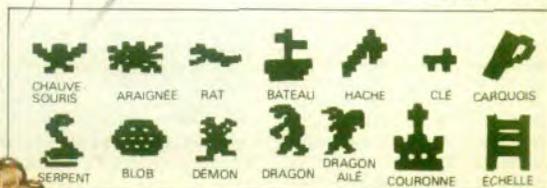
Tirez ! Vite ! Une, deux, trois flèches ; dans un nuage de poussière le dragon ailé, frère jumeau du précédent gardien disparaît. Cette fois-ci, victoire ! La couronne est à vous.

Un coup de gong résonne sur le monde entier, pour saluer votre réussite et vous, vous oubliez les échecs des précédentes expéditions, les tombes qui marquent l'endroit où d'autres ont chuté, les cadavres qui ont endeuillé les quêtes précédentes, les cavernes où vous ne pouviez plus pénétrer après avoir été chassé par la terreur sans avoir pu y prendre le talisman convoité...

Mais peu à peu, vous reprenez vos esprits, vous vous souvenez : quatre niveaux de difficulté vous attendent encore. Serez-vous graver les échelons, passer de touriste à aventurier du dimanche, puis à mercenaire pour devenir enfin héros ? Seul l'avenir vous le dira...

Louise LABAYE

couronne sacrée. Une fois en possession d'une hache, d'un bateau et d'une clé, vous pourrez traverser sans problèmes forêts, rivières et murailles. Parfois cependant, il vous faudra revenir vers des montagnes noires, les traverser — sans reprendre un objet déjà en votre possession — et affronter les





# ORLI JOUET

68 rue Montgolfier 69006 Lyon  
Tél. 16 (78) 93.53.51 - Télex : 370 653

Distribution exclusive jouets et jeux :

# CARRERE VIDEO

35 rue Gabriel Péri - Issy-les-Mux  
Tél. 645.21.93 - Télex : 200166 F

DISTRIBUTION

Distribution exclusive : Radio, TV, Hifi, Disques, Vidéo :

## TIGERVISION™

# Polaris

**JEUX VIDEO**  
Compatible avec console Atari



**DU NOUVEAU  
DANS LE VIDEO JEUX  
POLARIS**

Au commande d'un sous-marin vous essayez de vous distancer du sous-marin ennemi, en évitant les bombes sans toucher le fond de l'océan. Si vous arrivez à survivre à l'attaque, dirigez votre sous-marin à travers le détroit gardé par des charges placées au fond de l'eau.



**DOSSIER**

# AUX COMMANDES D'UN 747

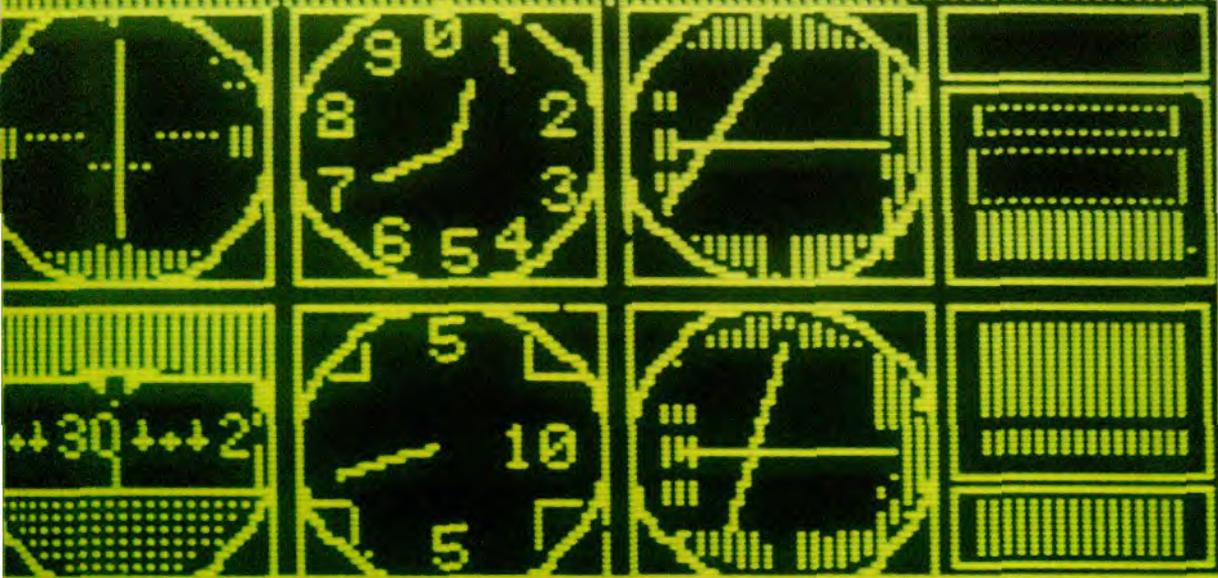
« Attachez vos ceintures », la voix suave de l'hôtesse du vol ATI 804 (1) vient d'annoncer la fin de huit heures d'angoisse : Paris-New York en Boeing 747. Nous survolons Manhattan train sorti et volets baissés. Ambiance tendue dans le cockpit où le commandant Jean-Michel Blottière voit défiler les balises lumineuses de Kennedy Airport. Avant cet instant, trois mois d'apprentissage difficile au cours desquels le pilote de notre compagnie a fait grimper de manière vertigineuse les statistiques des victimes de l'aviation civile !



Air France

(1) Air Till International





SH ANY KEY TO CONTINUE

## L'AVION FAIT DES BONDS DE 300 METRES. IMPERTURBABLE, VOUS

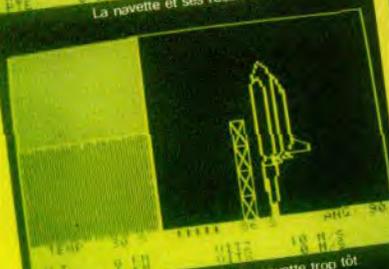
RENDEZ-VOUS



COPYRIGHT (C) 1982 MES HUNTERS  
Un graphisme étonnant.



La navette et ses réservoirs.



Danger - ne basculez pas la navette trop tôt



Trouver la trajectoire idéale.



Le largage des réservoirs.

TRACÉ DÉVIÉ DE LA NAVETTE  
L'ORBITTE DEVAIT ÊTRE DANS L'ATMOSPHERE!  
Heureusement une correction est toujours possible.

ETAT  
ENERGIE UTILISEE 70 MJS  
TEMP. ECOULE 0 20 HRS

OPTIONS  
REVENIR A L'ORBITTE ACTUELLE  
RECONSTRUIRE LA POSITION  
RECHARGER UNE NOUVELLE POSITION  
MENU SUPPL. A LA POSITION INITIALE  
TERMINER MISSION

CHOIX:

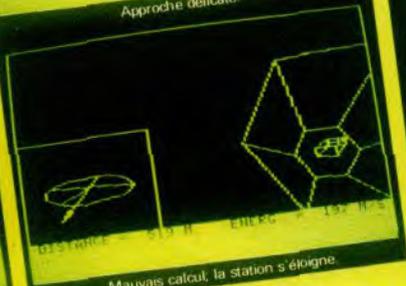
Menu très clair et... en français.



La «cible» est repérée.



Approche délicate.



Mauvais calcul, la station s'éloigne.

« Push any Key to continue ». Pour la énième fois, la petite phrase laconique s'est affichée sur le tableau de bord d'Apple II. Plus vexante que tous les « crashes » possibles et imaginables. Mais l'I.F.R. Simulator n'est pas là pour ménager les susceptibilités : il veut vous enseigner le pilotage, vous initier aux subtilités du vol aux instruments sur un Boeing 747. Et il y arrivera... simple question de patience.

Premier point évident : comme dans la réalité, il est absolument impensable de prendre les commandes d'un long courrier sans connaître parfaitement les règles de pilotage. N'hésitez pas à lire et à relire la notice, à demander conseil aux personnes compétentes (s'adresser à un authentique pilote n'est pas une mauvaise idée), avant de vous élancer dans les cieux. Le programme ne vous fait par ailleurs aucun cadeau : le « menu » présenté à l'écran reste hermétique pour les profanes et si, d'aventure, vous tentiez quand même votre chance en sélectionnant une option, le petit texte d'introduction vous découragerait tout de suite. L'I.F.R. Simulator s'adresse pratiquement à ceux qui veulent réellement devenir pilotes. Les problèmes purement « physiques » (sortie et rentrée du train d'atterrissage, des volets, des « flaps » mise en marche des réacteurs, etc.) sont délaissés ; par contre, il vous faudra jongler avec les caps, les balises (ILS, VOR, LOC) pour mener votre



Simulateur très simple mais réussi signé IOI



Beaucoup d'indication pour le T 80 FS



La piste vue au radar



# UN CLIGNOTANT S'ALLUME. ÇA, C'EST AMUSANT. LE TRAIN D'ATTER



L'Airsim 1 flight simulator.



L'horizon bascule dans les virages.



Décors étrangers.



En bas à droite, l'indicateur de l'angle de descente.



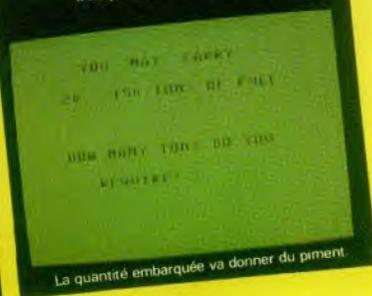
La côte vue au radar.



747 Simulator du dragon 32 : très complet.



Il ne parle pas, mais presque...



La quantité embarquée va donner du piment.

aussi celui qui se rapproche le plus de la réalité.

**I.F.R. Flight Simulator. Disquette Programmes Software. Apple III + Dos 33, 48 K**

Beaucoup de calculs également pour « Rendez-vous », qui fait de vous le responsable d'une navette spatiale, chargée de retrouver un satellite et de s'amarrer à lui. Quatre phases sont nécessaires pour mener à bien votre mission : décollage, orbite, approche et arrimage. Pour chacune d'elle, différents paramètres entrent en jeu, qu'il faut sans cesse modifier. Heureusement pour les débutants, l'ordinateur peut se charger lui-même de tous les calculs : A noter : la notice, très claire, est en français. Idéal pour les passionnés de conquête spatiale, ce programme séduira aussi ceux qui trouvent le pilotage d'un banal avion de ligne trop fade !

**Rendez-vous. Disquette Computerre. Apple II +, 48 K**

Pour tous ceux qui n'en sont pas encore là, notre confrère l'Ordinateur individuel, a fait paraître un programme de pilotage très simple pour le TRS 80. Sans prétention ; ce simulateur reste très amusant, surtout pour les enfants, qui n'ont pas envie de se colleter avec trop de chiffres. Bien sûr, l'espace aérien est réduit, mais, si vous ne faites pas attention, vous vous crasherez contre des collines.

**TRS 80. Cassette Simulateur de vol. Ordinateur individuel**

Pour TRS 80 également, le T80 FS1 Flight Simulator, hélas ! beaucoup moins performant graphiquement que les programmes pour Apple, offre un niveau de difficultés assez élevé. Non content d'exiger de vous une grande concentration — vous surveillez sans cesse, en plus des instruments habituels, la pression et la température de l'huile de votre avion, un Piper Super Cup 150 — il vous confronte à des ennemis dont il faut bombarder le territoire. Inutile d'ajouter qu'une parfaite maîtrise de l'appareil est exigée pour se sortir de situation parfois scabreuses !

**T80. FS1 Flight Simulator. Cassette SubLogic. TRS 80, 16 K.**

Encore des combats en vue avec Spitfire Simulator, excellent programme à tout point de vue ? Vous apprendrez tout d'abord à décoller — pas de problème — et à atterrir — beaucoup de problèmes ! — avant de vous lancer à la poursuite de Messerschmitt, de Junkers, de Heinkel, tout en évitant de lourds zeppelins d'observation. Vitesse, poussée, alti-

avion à bon port. Le programme débute en plein vol. Si le joystick de votre Apple est bien réglé, l'horizon artificiel ne bouge pas. Vitesse, altitude, taux de virage, un coup d'œil suffit à vérifier que tout va bien. Maintenant il ne faut plus perdre de vue les sacro-saintes OMNI et l'indicateur ADF qui vont vous permettre de voler au 270 (cap en degré), de couper l'axe Seal Beach VOR Radial 330, d'arriver à l'intersection Merce pour enfin suivre la balise de guidage qui vous indiquera l'axe de la piste et l'angle de descente à suivre. La notice, avec humour, parle de « duck soup » (soupe au canard) ! Le programme de simulation le plus difficile ? Peut-être. Mais aussi, celui qui exige le plus de concentration, le plus de doigté, le plus d'expérience. Et

# RISSAGE NE VEUT PAS SORTIR...



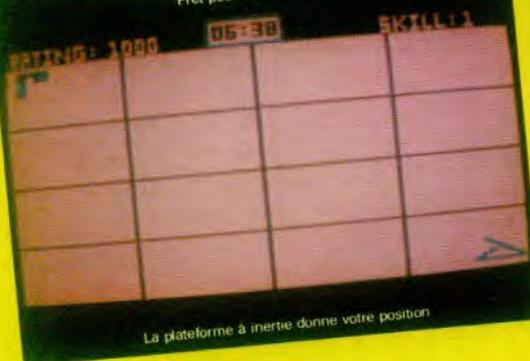
Somptueux tableau de bord d'un jumbo jet.



La piste est parfaitement visible.



Prêt pour le décollage.



La plateforme à inertie donne votre position.



Vol de nuit pour pilote expérimenté.



Incongru : jamais un jet ne roule à 257 km/h sur piste.



Il faut sans cesse corriger l'assiette en anticipant.

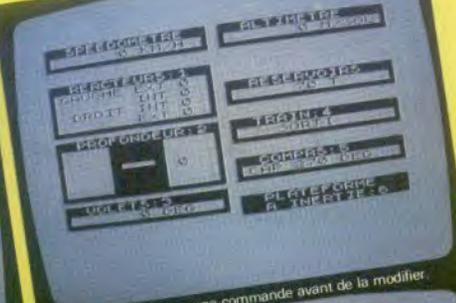


Crash : le Jumbo, parti en torche, ne répondait plus.

# SOUDAIN, TOUT VA TRES VITE. LE MASTODONTE, SI LENT JUSQU'ICI...



Humour et décontraction du ZX 81



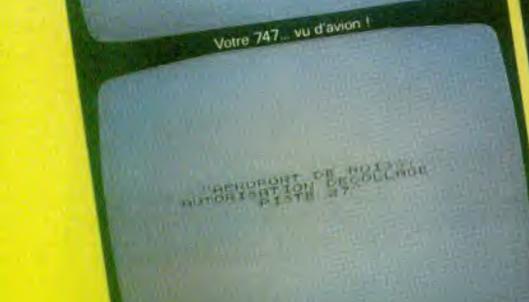
Vous «appelez» une commande avant de la modifier.



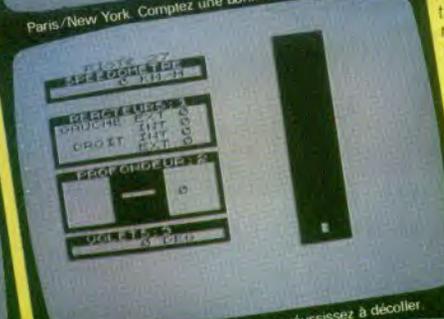
Votre 747... vu d'avion !



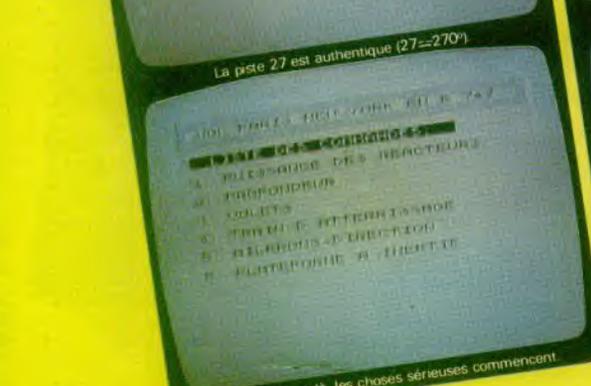
Paris/New York. Comptez une bonne vingtaine d'essais.



La piste 27 est authentique (27=270°)



La piste 27 disparaîtra si vous réussissez à décoller.



L'essentiel est là, les choses sérieuses commencent.



Rassurez-vous, nous en sommes à 27316 disparus...

tude, taux de montée, de descente, de virage, cap compas, fuel risquent d'être oubliés lorsque vous piquerez à la poursuite d'un ennemi. Les coordonnées des cibles apparaissent à l'écran sous forme d'X, Y et Z, mais les avions, lorsque vous les rattrapez, sont réellement visibles à l'écran en 3 dimensions. Centrez-les dans votre mire et... feu !

**Spitfire Simulator. Disquette M.S.C. Apple II +, 48 K**

AIRSIM-1 reprend le graphisme de Spitfire, mais ici, le but n'est plus de combattre mais de voyager. A bord de votre avion, vous allez sillonner le Connecticut, de New York à Boston, en atterrissant sur plusieurs aéroports. Nous retrouvons ici les joies (réelles) du pilotage aux instruments, des approches de piste peaufinées. Le radar ne vous montre pas simplement un champ aérien abstrait mais reproduit une partie de la carte jointe à la notice et, avec un peu d'imagination, on verrait presque les falaises du cap Cod ! Un seul regret : si la voix de la tour de contrôle pouvait être recréée, ce serait parfait !

**Air Sim - 1 Flight Simulator. Disquette M.S.C. Apple II +, 48 K**

Pas de multiples destinations pour le 747 Flight Simulator du Dragon 32 mais, par contre, une parfaite reconstitution des différents instruments de bord. Ainsi, les réactions des quatre réacteurs sont indiquées chacune par quatre cadrans (quatre par réacteur), avec, en plus, des possibilités de pannes imprévisibles ; il est possible d'inverser la poussée et toutes sortes d'avaries sont prévues. Pour se débrouiller avec tout cela, à vous d'utiliser les deux joysticks et le clavier, ensemble !

**747 Simulator. Cassette D.A.C.C. LTD Dragon 32**

En route pour Paris-New York avec Jumbo Jet Pilot, une cartouche aux effets remarquables, mais qui, plus que toute autre, exigera de son pilote beaucoup d'anticipation. Le Jumbo, bien lourd, réagit très lentement...



## Échecs: la volonté de vaincre.

Affronter aux échecs un ordinateur. Le voir déplacer lui-même ses pièces sur l'écran. Le sentir agiter toute sa matière grise électronique quand vous lui posez un problème délicat (mais attention à ses parades!). Pouvoir revenir plusieurs coups en arrière quand vous avez fait un mauvais choix, ou même carrément changer de camp en cours de partie. Tels sont quelques-uns des plaisirs que vous réserve la cassette "Échecs" Intellivision.

Quelle que soit votre force, l'appareil défie votre intelligence : vous pouvez choisir le niveau auquel vous souhaitez l'affronter. Et si vous aimez les échecs autant que vous détestez perdre, cette cassette n'est pas près de vous quitter. Comme tous les autres jeux Intellivision, elle vous donnera beaucoup de fil à retordre.

Intraitable durant le jeu, la console Intellivision sait aussi se montrer conciliante. Grâce à ses extensions, elle met son savoir à votre disposition pour vous initier à l'art musical, ou faire avancer vos pions dans l'univers de l'informatique.

Soyez beau joueur, et que le meilleur gagne.

**Jeux vidéo Intellivision : l'intelligence est de la partie.**

**INTELLIVISION™**  
MATTTEL ELECTRONICS®



HAAHHH...  
IL A BOUGÉ!!!



Suspens!... Sur quelle case de l'échiquier le fou va-t-il s'arrêter ?

Pour la première fois, avec Milton Chess Computer, vous jouez en face d'un véritable adversaire, un ordinateur doué de mouvement. Il déplace lui-même ses pièces !

De plus vous disposez de 12 niveaux de jeu différents. Milton Chess Computer a une telle mé-

moire qu'il enregistre tout, et vous permet de revenir en arrière et même de revoir l'intégralité de votre partie.

Milton Chess Computer peut vous suggérer des coups. Il pratique la sous-promotion et est parfaitement conforme aux règles officielles : il applique même les règles de nullité (règle des 50 coups et répétition de 3 fois la même position).

**MB**  
ELECTRONICS

**MILTON CHESS COMPUTER DE MB**

Le 1<sup>er</sup> robot computer qui déplace lui-même ses pièces.

## APPELEZ-MOI MAÎTRE.

C'est en milieu de partie que le Prodigy révèle ses meilleures cartes. Il possède alors une bonne force tactique associée à une puissance combinatoire acceptable. Bref, un adversaire intéressant et un professeur consciencieux.

Le *Prodigy* se situe à mi-chemin entre les échiquiers de voyage et les échiquiers de table, tant par sa taille que par son poids (environ 1,5 kg). L'esthétique sans grande originalité demeure cependant agréable. L'enregistrement des déplacements s'effectue soit grâce au petit échiquier sensitif intégré à l'appareil, soit en tapant les codes des cases de départ et d'arrivée. Le premier système est évidemment plus pratique et exclut les regrettables erreurs de positionnement des pièces ; ces erreurs aboutissent, à plus ou moins long terme, à une défense défectueuse ou à un déplacement impossible, générateur d'une certaine grogne face à l'ordinateur. Notre préférence va donc au système sensitif, d'autant plus que tout le monde n'est pas familiarisé avec la notation échiquéenne. Regrettons toutefois la taille trop réduite de cet échiquier. De plus, il semble impossible de continuer la partie sur l'échiquier sensitif une fois que l'on a commencé à sentir les déplacements grâce aux codes.

### Un bon professeur

Le *Prodigy* peut jouer les Blancs ou les Noirs. Comme il est possible d'intervenir les camps à tout moment, on peut le faire jouer contre lui-même. Cela profitera au débutant qui pourra ainsi voir se développer les différentes phases de jeu, mais ce système conduit souvent à des parties sans grande originalité. Le débutant bénéficiera également de la fonction « professeur » qui permet de demander au *Prodigy* le coup qu'il aurait joué à sa place ; mais la valeur de ce conseil varie avec le niveau de jeu et parfois, la proposition de l'ordinateur se révélera être une erreur grossière. Le *Prodigy* permet le retour arrière sur 6 demi-coups, ce qui est suffisant dans la plupart des cas. Nul n'étant à l'abri d'une erreur de jugement, ce dispositif permet de reprendre la partie avant la bêtise plutôt que d'essayer vainement de la rattraper. A condition de ne pas en abuser, cette fonction contribue à l'éducation échiquéenne du joueur. Ce retour en arrière s'effectue simultanément

pour les deux camps et rien ne vient rappeler les déplacements repris. Il faudra donc, en cas de doute, vérifier les positions, ce qui s'effectue sans trop de difficultés.

Le jeu peut se dérouler sur 9 niveaux. Les niveaux 0 à 6 proposent des temps de réflexion croissants, depuis la réponse quasi instantanée du niveau 0 jusqu'à la très longue réflexion du niveau 6, compatible seulement avec un jeu par correspondance (une seule partie peut demander plus d'un mois). Heureusement, il est possible d'arrêter la réflexion de l'ordinateur à tout moment et de l'obliger à jouer.

Les niveaux 7 et 8 sont deux niveaux de tournoi en temps limités : respectivement, 30 coups à l'heure et 40 coups en deux heures. Ils correspondent à peu près au niveau 4. Un bip sonore, que l'on peut éventuellement couper, signale la réponse.

Sachez que le *Prodigy* intègre le programme *Morphy*, qui équipait déjà la *Great Game Machine*. Ce programme est concocté par John Aker, qui a succédé dans la firme Applied Concepts aux époux Spracklen, rattachés aujourd'hui à la firme *Fidelity Electronics*, productrice, entre autres, du *Sensory 9*.

Voyons comment se comporte ce programme dans les différentes phases de jeu. La bibliothèque d'ouverture du *Prodigy* est composée d'une cinquantaine de lignes différentes. Les ouvertures sont tout à fait classiques et la plupart commencent par E2-E4. Certaines lignes s'étendent jusqu'à quinze demi-coups. Ce qui paraît raisonnable mais reste en deçà de certains de ses concurrents. L'intérêt d'une bonne bibliothèque d'ouverture est double ; elle permet à l'ordinateur de gagner du temps (celui-ci n'a pas à réfléchir, il ne fait que réciter les lignes d'ouvertures qu'il connaît ou celles réputées les plus solides). Elle permet aussi à l'ordinateur d'entamer le milieu de partie avec une position jouable. En revanche, cette « récitation » n'augmente pas les capacités de réflexion de l'ordinateur et une simple intervention de coup pourra l'obliger à sortir de sa bibliothèque et à se perdre dans les méandres de l'ouverture.

### Prodigy affronte Sensory 9

C'est en milieu de partie que *Prodigy* révèle ses meilleurs cartes. Il possède une bonne force tactique associée à une force combinatoire acceptable qui en fait un adversaire intéressant. Malheureusement son analyse stratégique se révèle assez faible. Sa profondeur d'analyse relativement limitée menant parfois à des catastrophes — toutes proportions gardées —. Car si d'habitude, *Prodigy* dé-

Prod.	Sens. 9	Prod.	Sens. 9
1 e4	e5	32 Cc1	Rd6
2 Cf3	Cc6	33 Te4	c4
3 Fb5	a6	34 Ce2	c5
4 Fxc6	dx6	35 Cf4	Ff7
5 d4	exd4	36 Te2 ?	Th1
6 Dxd4	Dxd4	37 h5	Tal
7 Cxd4	Cf6	38 Te3	Ta2
8 Cc3	Fb4	39 Tel	b4
9 e5	Ce4	40 cxb4	Cxb4
10 Fd2	Fxc3 ?	41 Te2 ?	b3
11 bxc3 ?	Cxd2	42 Rc3	b2
12 Rxd2	c5	43 Td2 +	Rc6
13 Cb3	b6	44 Td1	Tal
14 Td1	Ff5	45 Rxb2	Txd1
15 Rcl	Re7 ?	46 Ce2	Tf1
16 Tel	f6	47 Cd4 +	Rc5
17 exf6 +	Rxf6	48 Cf5	Txf3
18 f3	Th—e8	49 e3	Fxh5
19 g4	Fe6	50 Cxg7	Fxg4
20 Te4	Ta—d8	51 Ce8	Tf7
21 Tf4 +	Re7	52 Rcl	Fh5
22 Tel	Rd7	53 Rd2??	Td7 +
23 Tdl +	Rc6	54 Cd6	Txd6 +
24 Td3	b5	55 Rc2	Fg6 +
25 Txd8 ?	Txd8	56 Rcl	h5
26 a4	Rd6	57 Rb2	h4
27 axb5	axb5	58 Ra2	h3
28 Rd2 ?	Rc6 +	59 Rb2	Td2 +
29 Re3	Tdl	60 Ral	Tc2
30 h4	Tel +	61 Rbl	h2
31 Rd2	Tbl	62 Ral	hl = D mat



vore les données de bel appétit, on peut cependant lui offrir un mat en 2 ou 3 coups sans contrepartie apparente. A sa décharge, il faut souligner que ce genre d'inconvénient constitue LE point faible des ordinateurs d'échec. Il ne fait donc pas exception.

La phase de finale, c'est le véritable point noir du Prodigy. Il maîtrise mal la règle de l'opposition et ses pions lui posent quelques problèmes. Pour l'éprouver d'avantage nous l'avons opposé au *Sensory Challenger 9* que nos lecteurs connaissent à bien connaître. Les deux machines jouaient 40 coups en deux heures (niveau 6 du *Sensory 9* et niveau 8 du *Prodigy*). Après tirage au sort, le *Prodigy* s'est attribué les Blancs. Pour suivre la partie reportez-vous au tableau.

Après une phase d'ouverture classique de part et d'autre, au 2<sup>e</sup> coup, le *Prodigy* prend le fou noir avec son pion b2 aboutissant à des pions doublés en colonne b et surtout, obligeant le roi à déroquer après la prise du fou d2 par le cavalier e4. La partie reste cependant équilibrée jusqu'au 24<sup>e</sup> coup. Au 25<sup>e</sup> coup, le *Prodigy* procède à un échange inutile et dangereux du roi en d2, conduisant immédiatement à un échec à la découverte. Puis vont suivre de multiples déplacements inutiles de la tour qui erre sans but, permettant ainsi la dangereuse avance du pion noir b. Ces déplacements fâcheux aboutissent finalement à la perte de la tour blanche au 45<sup>e</sup> coup. A partir de là, le *Prodigy* ne peut plus rétablir l'équilibre et le *Sensory 9* gagne la partie, d'autant plus que le *Prodigy* fait une nouvelle erreur au 53<sup>e</sup> coup autorisant la prise gratuite du cavalier. Le *Prodigy* face au *Sensory 9* s'est donc trouvé un moment

décontenancé par la situation et, n'entrevoiant aucun gain matériel ou positionnel, a préféré jouer des coups d'attente jusqu'à ce que la situation se clarifie pour lui. Cette tactique lui a été fatale, car il a ainsi permis au *Sensory 9* de mener tranquillement son attaque. Il faut rappeler cependant que le *Sensory 9* demeure l'un des plus forts programmes dans cette catégorie de prix (le *Prestige*, aussi fabriqué par *Fidelity Electronics*, et qui lui est supérieur, coûte près de 13 000 F !). Les multiples parties que nous avons engagées avec le *Prodigy* nous ont montré un partenaire intéressant, jouant raisonnablement bien dès ses premiers niveaux, ce qui constitue un avantage de choix pour les passionnés de Blitz. Il se situe environ au niveau du *Conchess* (voir Tilt n° 3). On peut ainsi estimer la force globale du programme un peu au-dessous de la barre des 1 700 ELO. Le *Prodigy* alliant les avantages d'un échiquier électronique de voyage à un programme digne des ordinateurs de salon constitue ainsi, au prix de 1 700 F, une alternative intéressante dans le choix d'un échiquier électronique de bon niveau.

Jacques HARBONN

EXCLUSIF

# le tilt shirt



Signe de reconnaissance de tous les branchés des jeux électroniques. Voici le TILT-SHIRT.

Soigneusement confectionné en pur coton interlock, c'est un produit "Made in France", il n'est pas en vente dans le commerce, alors commandez-le vite. Prix : 40 F.

## BON DE COMMANDE TILT-SHIRT

A remplir et renvoyer accompagné de votre règlement à  
TILT, 2 rue des Italiens 75009 Paris

Taille	Quantité	Prix	Total
36/38	.....	.....	.....
40/42	.....	.....	.....

Participation aux frais d'envoi + 8,50 F

TOTAL GENERAL .....

Nom .....

Prénom .....

N° ..... Rue .....

Code postal .....

Ville .....

Ci-joint mon règlement par

Chèque bancaire  C.C.P. à l'ordre de TILT

## LAURENT BROOMHEAD (suite)

le domaine ludique au sens le plus large. Il y a eu, bien entendu, des étapes intermédiaires, des modes pour les jeux militaires, des conflits de société car il y a finalement longtemps que ces techniques de communication, se développent autour de l'écran de télévision. Mais, malheureusement, pour la plupart des gens, la T.V. ne reste qu'une source d'émissions d'informations, de spectacles et ils ne savent pas tirer parti de ce formidable outil pour jouer, programmer, dialoguer.

En France, se pose le problème des générations, qui n'existe pas par exemple au Japon, où jeunes et moins jeunes s'agglutinent autour des micro-ordinateurs, pianotent, programment. Ici, la peur de passer pour un niais devant ces nouvelles techniques, de ne pas savoir les maîtriser, bloque l'envie de jouer. C'est dommage car les jeux vidéo devraient être une étape, un maillon qui mène à l'ordinateur, c'est en cela qu'ils sont capitaux. En plus du côté ludique pur, ils développent aussi la réflexion. Imaginer comment travaille l'ordinateur, s'interroger sur ce qu'il fait c'est devenir un informaticien en herbe. Beaucoup de ces jeux procurent en plus, des cassettes où l'on apprend la programmation et cela n'est pas si difficile ! Si l'on s'imagine que les jeunes se sortent mieux des difficultés informatiques, qu'ils sont plus rapides, plus «habilités» que les adultes, ça n'est pas toujours vrai. C'est donc pour ces derniers l'occasion de prendre une revanche.

On peut donc espérer que, d'une part grâce à la télévision qui tend à devenir un outil, et d'autre part à la pratique - je n'ose dire quotidienne - l'ordinateur trouvera sa place sur la table du salon et que l'image du jeu se «popularisera» encore davantage.

Si j'avais un conseil à donner aux parents, c'est de ne pas acheter uniquement un jeu à leurs enfants, mais de leur offrir en plus, la possibilité de pouvoir programmer, même si cela ne leur paraît pas évident, dans un premier temps; l'enfant voudra très vite modifier le jeu.

Est-ce que la société de demain aura en plus des jeux électroniques, des ordinateurs ? Je n'en suis pas certain, ce n'est pas forcément très utile, mais ce ne sera sûrement pas une contrainte, j'en suis persuadé.

Ce scientifique tous azimuts ne veut surtout pas se spécialiser ! Il sait même être très éclectique dans ses goûts. Il aime la musique pop et synthétique, connaît aussi bien les objets 1900 que les trajectoires de satellites et s'adonne de temps à autre au pocker, bien qu'il s'estime «trop cartésien» pour succomber aux charmes du hasard.

DANIELLE LYARD

# A VOS MAGNETOSCOPES

COLUCHE  
FAIT SA  
RENTREE

## VIDEO NEWS

CHEZ  
THORN  
EMI

### JERRY LEWIS

Un entretien  
exclusif

### HOLLYWOOD

Lucas, Spielberg...  
et le dieu dollar

### BBC

Des services  
très spéciaux

### GABRIELLE LAZURE:

Labro préfère  
les blondes

vidéo jeux  
**NOUVEAU!**



Le club des fans  
du jeu vidéo  
présente

**MICROMANIA**

Le plus grand choix de jeux vidéo en France



**1 AN  
DE GARANTIE !**

REDUCTION DE 30 F  
par achat, à valoir  
sur la carte de  
fidélité MICROMANIA

**MICROMANIA remplace gratuitement tous vos jeux défectueux pendant l'année suivant votre achat**

Les dernières nouveautés sont arrivées chez MICROMANIA !

Sur simple appel téléphonique, vous pouvez obtenir les meilleurs titres disponibles à ce jour. Consultez-nous pour toutes vos questions concernant les nouveautés : nos spécialistes sont là pour vous répondre.

• Bientôt, notre nouveau catalogue constituera un guide précieux pour les fans du jeu vidéo. Il vous suffit de nous expédier votre demande de catalogue gratuit ci-dessous.

• Pour devenir membre du club à part entière, il vous suffit d'acheter un jeu vidéo chez MICROMANIA. Vous bénéficierez alors d'un bon de réduction de 30 F, à valoir sur votre carte de fidélité. Dès votre 4<sup>e</sup> achat, vous pouvez déduire la valeur de vos bons de réduction du prix du jeu vidéo que vous aurez choisi.

**DONKEY-KONG ou tout autre titre\* sur votre écran dans 48 h.  
Téléphonez au (93) 42.57.12**

**ATARI/VCS®**

**MATTEL/INTELLIVISION™**

HIT PARADE	PRIX UNIT.	NOUVEAUTES	PRIX UNIT.
- DONKEY KONG	339	- MINER 2049	390
- PITFALL	380	- Q BERT	380
- DEMON		- SCHTROUMPFS	339
- ATTACK	380	- ENDURO	380
- ATLANTIS	380	- TOUTANKAM	380
- TENNIS-REAL	299	- ACTION FORCE	380
- FROGGER	340	- VENTURE	339
- GORF	339	- MOUSE TRAP	339
- WIZARD OF WOR	339	- CARNIVAL	289
- JEDI ARENA	380	- DINK	380
- REACTOR	380	- SEA QUEST	380
		- SPIDER FIGHTER	380

HIT PARADE	PRIX UNIT.	NOUVEAUTES	PRIX UNIT.
- DONKEY KONG	339	- STAR WARS	380
- PITFALL	380	- SUPER COBRA	380
- DEMON		- VENTURE	339
- ATTACK	390	- MOUSE TRAP	339
- MICRO-SURGEON	390	- CARNIVAL	299
- FROGGER	380		
- ATLANTIS	380		
- THE BEAUTY & THE BEAST	380		
- STAMPEDE	380		

**BON DE COMMANDE**  
ou demande de catalogue gratuit  
à adresser à :

**MICROMANIA - B.P. 3 - 06740 CHATEAUNEUF**  
 Catalogue ATARI  
 Catalogue MATTEL

Nom .....

Adresse .....

.....

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

Je joins  un chèque bancaire  C.C.P. 3 volets  
 un mandat-lettre

Je préfère payer au facteur à réception en ajoutant 20 F pour frais de contre-remboursement.





• Vends K7 Metal Soccer et Astronash 170 F une + jeu cristallin laser Epochan (Glouttes) et Soccer 150 F les deux. **COARD Marc**, 21, rue Duron, 13004 Marseille. Tél. : (91) 82.27.10.

• Vends jeux vidéo Videopac, jet 25 Rodéo avec 24 cartes n° 1-3-4-6-8-7-10-11-12-13-14-15-16-17-18-19-20-25-27-29-30-34-35-36, valeur 4 000 F vendus 2 000 F. **ROBIN Cyril**, 14, allée de Saint-Couffe, 92420 Voisrain. Tél. : 741.75.81 après 18 h.

• Vends Bridge challenge 7, 1 600 F. Vidéo d'achat en 82 2 200 F. **M. DUFFAUD**, 9, rue de Nancy, 78000 Versailles. Tél. : (3) 021.94.79.

• Vends Tronquator 2 200 F, Galaxy 2 150 F, Split second 150 F, Pac-man 200 F, Electronic Detective 250 F, Ilog 5 000 F ou le tour pour 900 F parait être, année 82. **MURCIA**, 19, avenue de Fontbault, 03100 Montluçon. Tél. : (70) 03.01.78.

• Vends K7 Star Wars. The empire strikes back (Partenay 2002) jeu échange contre une autre K7 pour Atari. **VES Olivier**, chat, Mme Geneviève CHATIL, 1, rue de l'Annonciation, 74100 Annemasse. Tél. : (50) 27.56.74 après 19 h.

• Vends K7 Atari Defender. 200 F. Tél. : 533.31.17.

• Vends K7 Berzerk (Atari) 200 F. Vidéo échange. K7 Alliance command, 220 F, Pac-man 270 F. Les aventuriers de l'arche perdue 300 F, et Fire World 290 F. Tél. : (74) 23.07.91.

• Vends un VCS Atari avec 17 K7. Le tout 3 300 F. Vends 11 99 4 A + 2 vidéos d'initiation + 2 joystick + 11 Cables et 1 module, valeur 3 990 F. Vidéo d'achat. **MICHEL**, Tél. : (91) 48.70.75 après 20 h.

• Vends jeu vidéo Hommes 10 jeux. Très bon état. Cédé 200 F + petit jeu électronique Hommes, autre 100 F. M. de BAILLIENCOURT, Tél. : (66) 52.05.78.

• Vends ordinateur + Tél + 8 jeux + matériel réseau + programmes le tout 7 000 F. **Alain VIVION**, 7, rue du Bocage, 49300 Mazires-en-Mauges. Tél. : (41) 82.33.07 ou (41) 41.16.65.

• Vends jeu vidéo Atari 4 (Activision) neveu au presque 200 F. **LAROSE Sylvain**, rue Clair-Légis, 49390 Vermonville. Tél. : (71) 846.00.61.

• Vends Pussan (Bandai), cadeau de Troie (de France Double 8), Pocket monster (Bandai), ball d'or (Casio), Pac-man (Cej), bataille navale (MB), circuit 108, vidéo jeu Philips 120 avec révélateur à jets, 500 francs, valeur totale 2 000 F, vendu 1 700 F. **JACQUET**, 24, rue d'Ambroise, 49300 Chefel. Tél. : (41) 82.48.93.

• Vends Puck-monster neuf 300 F, Donkey Kong neuf 150 F, Sédachez 120 F, Formula 90 F + VCS Atari tout neuf avec garantie, 200 F + l'acheteur Pac-man gratuit. **CHRISTOPHE**, Tél. : 015.34.88 après 20 h.

• Vends K7 Videopac, bon état pas chères, n° 4, 10, 22 et 32 1 K7 = 100 F. Tél. : (98) 70.53.19.

• Vends Metal Soccer II, très bon état + pile. Prix : 100 F. **NOEL Patrick**, 88, rue Principale, 75016 Paris. Tél. : (1) 47.50.11.11.

• Vends jeu électronique Galaxion 350 F. **ERIC PARODON**, 39, rue Général-Leclerc, 69430 Neuville. Tél. : (7) 04.86.97.

• Vends console Atari + K7 Megamania, Pitfall, Swardquest, Floris patrol, Prix 1 300 F à débattre. Possibilité d'échanger uniquement la console 800 F ou les K7 (630 F). Vends calculatrice Hewlett Packard F47 + cartes magnétiques 1 800 F. **Thierry TALA-GRAND**, Tél. : 973.40.00

• Vends ordinateur de poche Sharp PC 1211 très bon (meilleure d'1 an) avec garantie et interface K7. Prix : 400 F. **ALGRAIN Eric**, 24, square d'Orléans, 95380 Louvres. Tél. : (3) 468.13.13.

• Vends K7 VCS Atari, Super Star 150 F, Defender 280 F, Outlaw 130 F, Swardquest 280 F. Ou échange contre Indy 500, Warlords, Super Cobra (Parler) K7 neufs. **CAROUÉ Emmanuel**, 106, rue Ordreman, 75018 Paris. Tél. : 252.42.28. Entre 18 h et 19 h 30.

• Vends Videopac Philips + 5 K7 1 300 F. (Acheté 15 janvier 1983) ou échange Atari 800 plus argent à débattre. **M. RODRIGUES**, Tél. : 557.91.82.

• Vends Philips Videopac CS2 + 9 K7, très bon état - 3 200 F. **François GARDON**, 21, avenue des Robins, 91700 St-Genève-des-Bois. Tél. : 015.21.87.

• Vends jeu vidéo Atari VCS + 3 K7. Combat, Star-master, Asteroids. Très peu servis. **Dierck CARPEN-TRAS**, Tél. : (90) 63.38.37.

• Vends K7 Swardquest, Formula 90 (Atari) achetées en 93 83, vendeuses 3 500 F. **Stéphane LIRON**, Pradelle, 43, avenue A.-Briand, 34170 Castelrou-lez-Léz. Tél. : (67) 79.09.31 après 20 h.

• Vends K7 VCS Atari, état neuf, 200 F pièce + Berzerk, Ski et Tennis (Activision). Tél. : (75) 854.18.81.

• Vends K7 VCS Atari, Pac-Man 200 F, Tennis 200 F, Basket ball 50 F. Ou échange le tout 400 F. **FOX Olivier**, 41, rue du Muguet, 57157 Marly. Tél. : (8) 762.38.93.

• Vends jeu électronique Formule 1 (Tom) Philippe JULIATTE, B, rue Massonnet, 92510 St-Germain. Tél. : 412.14.21 après 17 h 30.

• Vends console Philips N° 60 avec écran + 12 K7, environ 1 250 F. **Mme BACHER**, 14 bis, rue Pierre-Gilbert, 91320 Yermes.

• Vends jeu de poche à cristaux liquides Nintendo Snocopy, 160 F sans piles avec emballage. **noticia GACHIGNARD**, 22, rue Desouzilles, 97350 Bois-sottes.

• Vends jeu électronique Duel de Bondat. Sans garantie. **CURTEY Xavier**, Luzny, 38200 Viennet. Tél. : (74) 57.94.23.

• Vends console Intellivision (jeu 1983) avec 8 K7. Sans garantie. Possibilité de paiement en deux fois 2 300 F. **CONSTANT Philippe**, 50, avenue du Parc, 92970 Tremblay-lès-Gonnesse. Tél. : 66.10.10.

• Vends jeu électronique Space Alert - Bon état 99 F. • Vends jeu électronique Crapes (Ludonick) 109 F + K7 Atari. Combat 149 F. Star Odyssey + commande spéciale, très bon état. 259 F. **CHENU Patrick**, Tél. : (6) 904.20.84 après 19 h.

• Vends 4 prix inférieurs K7 pour VCS Atari - Space Invaders 139 F, Pelé's Soccer 130 F, Thomas LIDOUX, 5, place Neyroun, 44600 Saint-Nazaire. Tél. : (40) 70.33.78.

• Vends jeux électroniques Merlin 120 F, Dynamite de Bondat 90 F, Astro Command de poche 200 F. Le tout excellent état. Frais d'envoi compris. **Anne GAJA**, 5, rue Marlynon, 03300 Mica. Tél. : (93) 89.64.86.

• Vends jeu B&B réflexe et concentration 90 F. **POULART David**, B, rue Vidouris, 59293 Neuville-sur-Poel. Tél. : (24) 43.63.63.

• Vends un Videopac Philips CS2 750 F. Vends aussi les K7 n° 14, 18, 95 5 chroune. **Christophe RIVANO**, Tél. : 826.09.82.

• Vends TRS 90, 12, 16K, moniteur vert + interf. son + câble CPU + livres + environ 300 programmes avec documentations + logiciels + unités. État parfait. 6 000 F. **F. ARDIET**, 9, rue Thiers, 92100 Boulogne. Tél. : 608.10.76, le soir.

• Vends ordinateur TO 7 + cartouche Basic + co-éditeur-modérateur Secam, acheté février 83 1 500 F, vendus 3 800 F (à débattre). **Charles NOVEL**, 3, square Marnette, 75017 Paris. Tél. : 387.13.65.

• Vends Vidéopac Philips + 18 K7 n° 1, 2, 4, 15, 16, 17, 18, 19, 24, 25, 27, 29, 32, 34, 36, 38, 39. Acheté juin 82 (2 boîtiers neufs). Prix à débattre. **MARCY Gérard**, Tél. : (26) 48.47.49.

• Vends jeu Videopac Rodéo Jet 35 + 9 K7 n° 1, 2, 5, 8, 11, 19, 22, 24, 1 300 F + Flipper Space Mission 1 500 F. Jeu vidéo jouable programmable + 1 K7 course automobile. 300 F. Tél. : 427.74.68 après 20 h.

• Vends console Videopac CS2 Philips plus 17 K7 au prix de 1 850 F. Ou bien console plus 2 K7 pour 250 F. Vends K7 Chopper Command (Activision) 300 F. **M. MIRANTE**, 35, bd Victor-Hugo, 92200 Neuilly-sur-Seine. Tél. : 637.26.66.

• Vends K7 VCS Atari, Street Racer 100 F, Outlaw 100 F, Video Pinball 150 F, Adventure 150 F, Hamred house 150 F, Star Voyager 100 F. Bon état. **Stéphane DAUZEIX**, Rue Quvolet, 32000 Auch. Tél. : (62) 65.54.96.

• Vends jeu électronique Merlin 150 F et Donkey Kong Jr 110 F + K7 Atari Space War. **MARTY**, 10, rue de Kirovskan, 92220 Bagnolet. Tél. : 457.34.20 après 17 h.

• Vends jeu Philips bon état peu servi, + 12 K7 n° 2, 4, 11, 25, 29, 32, 33, 35, 37, 38, 39, jeu + boîte + mode d'emploi + 900 F. **SEBBAG David**, 47, boulevard de Charonne, 75011 Paris. Tél. : 373.88.20.

• Vends K7 Atari, Night driver, en parfait état. **LUCAS Stéphane**, 35, rue de la Tuze, 75002 Paris. Tél. : 236.80.59 après 19 h 30.

• Vends K7 Atari Defender 275 F, Yar's Revenge 275 F, ou échange contre Damon Attack ou Star voyageur d'Imagic avec mode d'emploi. **DE TERNAT Ludovic**, 26, rue Aladin-Mignot, 33220 Eysias. Tél. : (56) 28.38.00.

• Vends 2X 81 + 2 K7 + 1 livre + 500 F et un Rodéo Jet 25 + 7 K7 800 F. **Bernard GADONNIN**, 22, rue Washington, 75008 Paris. Tél. : 563.54.21.

• Vends jeu Games and Watch : Mickey Mouse, très bon état 130 F. **DURESS Guillaume**, 15, rue des Chanoines, 14000 Caen. Tél. : (31) 94.56.91.

• Vends Pac-man + Football + Le singe et le jongleur. TB 170 f chacun. **Pierre PESNEL**, 5, allée des Genêts, 33127 Martignac-sur-Jallès. Tél. : (56) 21.41.93 après 18 h.

• Vends jeux électroniques de poche multifonctions. Jeu du vidéo 200 F, jeu de l'air 100 F avec piles et notice. **STIVAN**, Tél. : (42) 23.20.09.

• Vends ordinateur Videopac CS2 (jeu 83) plus K7 n° 23 (Space Master) tout 1 000 F. **Stéphane BRANIER**, 18, rue des Pivoines, Domaine de la Roseraie, Le Plessis-Pâle, 91220 Brétigny/Orge. Tél. : 084.02.43 après 18 h.

• Vends K7 Atari très bon état, Pac-man, Starmaster, Volley-ball, Berzerk, Yar's Revenge, Human Cannonball, jeu entre 100 et 200 F. Vends aussi jeux Games and Watch Fire et Donkey Kong F. Gomez, 16, passage Michelin, 92240 Malakoff. Tél. : 253.47.94.

• Vends jeu Microvision + 2 K7 + 300 F, ou échange contre K7 Atari (2). **Philippe BERTS**, 5, rue des Ouintevallées, 34900 Juvignac. Tél. : 73.32.00.

• Vends Intellivision + 5 K7 (666, Lock'n'Load, Utopia, Space Battles, Sea Battle). Le tout sans garantie. 2 500 F. **DRAI Patrick**, 25, impasse Sartreun, 13005 Marseille. Tél. : (91) 48.19.87 après 19 h.

• Vends jeu Metal neveu 83 avec 12 K7 (Roulette, Paker, Auto-Racing, Hockey, Ski, Basket, Football), Tennis, Base, Bowling, Combat de l'espèce, Combat ou sous-marin + 3 200 F. **M. LUDOU**, 9, rue de Nesle, 75006 Paris. Tél. : 329.48.02 après 19 h.

• Vends jeu microvision + Casse-têtes 200 F + Bataille navale 100 F + Blitz 100 F et Flipper Pinball 170 F. Le tout en parfait état. Vends aussi autres jeux avec le **LEANGHARD**, 19, rue Paul-Vieljeux, 93130 Noisy-le-Sec. Tél. : (1) 840.25.11.

• Vends 3 jeux LCD (Snocopy 130 F, Donkey-Kong Jr 160 F, Mickey Mouse 160 F + 3 jeux électroniques - Football 1, Bowling (Marrel) 190 f chacun, Formula 1 (Tomy) 120 F plusieurs jeux de société (jeux sans frontières 160 F, Chasse 60 F, Ice Cracks 30 F, Alliance Bonnes 20 F). Tél. : (75) 26.05.46.

• Vends jeu à cristaux liquides, Popeye avec heure, alarme. Très bon état. Avec piles, 190 francs. **PHILIPPE**, Tél. : 332.32.42 après 20 h.

• Vends jeu Rowtron cockpit Secam, prise accord au ampli, 7 K7 1 300 F. **FELLET Stéphane**, 6 bis, rue Michel-Ange, 92181 Nanterre. Tél. : (1) 871.81.78.

• Vends Rowtron cockpit + K7, en tout plus de 60 jeux, ou échange contre VCS Atari ou Intellivision + K7. Vends jeu vidéo N/B Unix avec 6 jeux + carabine 200 F. Cas 2 jeux contre Atari. Tél. : 237.81.29 de 17 h à 19 h.

• Vends K7 Atari neufs, jeu vidéo électronique. Liste contre enveloppe timbre J.P. REULY, Calleville-lès-deux-Églises, 76900 Totes. Tél. : (35) 32.90.90.

• Vends console Atari + K7 Combat et Yar's Revenge 1 900 F. Garantie. **DEVAUX Colette**, 23, rue du Château-d'Éau, 14160 Beaufort-sur-Mer. Tél. : (31) 91.20.49.

• Vends VCS Atari + 1 K7 (février 83) + 1 000 F. Vends aussi 300 070 + 2 K7 (250 F). Tél. : 992.42.29.

• Vends ou échange contre Atari Donkey-Kong 200 F, Donkey-Kong Jr, 180 F, Monster Park 100 F, Mini-Flipper 200 F et Envahisseur 2 260 F. TB + boîtes + notices. **S. VAN KEMPEL**, 114, rue Jaurès, 62330 Isbergues. Tél. : (21) 02.17.15.

• Vends jeux électroniques Gun Fighters 2 niveaux de difficulté TB 240 F. Vends aussi K7 pour CBS Laser Blast 200 F. **BARATTE Amory**, 57, rue de Fleuville, 91700 Saint-Genève-des-Bois. Tél. : (6) 015.42.23.

• Vends console Mattel, avec garantie + 5 K7 + 1 300 F. **YVON TOFFIN**, Tél. : 93.02.55 après 19 h.

• Vends jeu électronique de poche 120 F. **Isabelle OERVELLE**, 11, rue Pierre-Broussette, 92320 Châtillon-sous-Bagnères.

• Vends K7 VCS Atari - Phoenix 330 F et Basic Programming 200 F + commandes à cloquer + 100 F. **Philippe neveu**, Vigneau LEURICH, 82, rue de la République, 92190 Meudon. Tél. : 524.48.13 après 17 h.

• Vends jeu Atari garanti jusqu'au 27 novembre 1983 + K7 Pac-man et Combat, TB + 1 000 F. **S. DESLOU**, 39, rue des Boulets, 75011 Paris. Tél. : 371.49.40 après 18 h.

• Vends jeu à cristaux liquides Games and Watch "Manhole" avec piles et notice. Garant jusqu'au milieu de septembre 1983. Prix : 100 F. **Laurent DE GARDON**, 9, rue de Liège, 76260 Ev. Tél. : (35) 86.00.75 après 18 h.

• Vends jeux électroniques Games and Watch, Parachute et la pierre, 220 F, Piece sans piles, très bon état. **GUILLOU Yannick**, 1, rue des Espices, 91220 Brétigny. Tél. : 684.42.66.

• Vends K7 VCS Atari Swardquest, état neuf, 200 F. **Gilles VIGNAPIANO**, 325, avenue de Mazarques, 13008 Marseille. Tél. : (91) 77.98.98.

• Vends F X 702 P → imprim. FP 10 + Interface FA2 + Magnéto. Le tout dans une malette argentée + rouleaux de papiers + piles neuves + livre PSI + 1 K7 graphique + 1 K7 jeux + 2 500 F jeux et Math + manuels d'origine. Le tout 2 800 F. A débattre. **Tel. : 945.51.31.**

• Vends CS2 Philips + 10 K7 (1, 4, 15, 24, 18, 17, 25, 3, 38, 22) + 1 800 F. **Thierry CERTIAT**, 4, avenue de Toulouse, 31800 Saint-Gaudens. Tél. : (61) 89.30.82.

• Vends VCS Atari (sans garantie) + K7 Demin Attack, Defender, Star Raiders, Basic Programming, Asteroids, Berzerk. Pac-man; les K7 peuvent être vendus séparément le tout 2 700 F. **GOMEZ Fabrice**, 47, rue Fresnel, 78500 Sartrouville. Tél. : 914.55.32.

• Vends 4 K7 Vectrex 150 F pièce et jeu de poche LCD. D. LAFORGUE, Résidence Val des Bois, 68, 13009 Marseille. Tél. : (91) 74.50.16 entre 17 h 30 et 18 h 30.

• Vends console le jeu Atari VCS (décembre 82) + 10 K7. Prix : 2 000 F. **SCHWIM Alain**, Foveaux-la-Campagne, 27190 Conches. Tél. : (33) 36.14.48 heures bureau.

• Vends ou échange Star Raiders et Defender 550 F. Le tout. **DAJCMAN Régis**, 101, Cte S-Georges-Bellefleur, 97233 Schoelcher, Martinique. Tél. : 70.58.99.

• Vends K7 Amidar, Parker pour VCS Atari état neuf 300 F. A débattre. Vends aussi 2 jeux électroniques Bowling (bon état) 200 F et Auto Race de Mattel 65 F. **VOLAT Stéphane**, Tél. : 821.12.31.

• Vends jeu électronique OI panie double Atari 160 F. **BOURQUIN David**, 173, mail Pablo-Picasso, 10100 Montyville+Seine. Tél. : (25) 24.94.19.

• Vends Videopac Jet 25 + 18 K7, état neuf pour 2 600 F. **Achéle VCS Atari 600 F. BORDEAUX**, Tél. : (56) 91.98.33.

• Vends VCS Atari + 1 K7 Combat. Max AR. Pac-man, Asteroids, ensemble 1 700 F + 2 paires de commandes. **DAVIDIAN Ludovic**, 38, boulevard Laan-Gambetta, 68100 Mulhouse. Tél. : (89) 54.00.17 après 18 h.

• Vends K7 Tiqui/AA + Mustle 200 F, Blasto 200 F, Marchman 250 F. Vends Flipper électronique anti-lance-missile révisé, 2 000 F. **Patrick NICOL**, 7, villa Hortensia, 94210 La Verneuse. Tél. : 866.64.34.

• Vends K7 pour Videopac Philips n° 5, 6, 9, 16, 66, 65, 25, 33, 34, 38, Prix 75 F. **M. ESSERT**, Tél. : 259.48.71.

• Vends jeu vidéo Microvision à jouer avec Casse-bruyettes inclut + 5 K7 état neuf + 1 000 F. **DUMONT Olivier**, 22, rue Chesquière, 95450 Sile-le-Noble. Tél. : (20) 87.09.26 après 18 h.

• Vends VCS Atari + K7 Defender, Combat, Space Invader, Stormaster, Atlantis, Guerriers de l'espace Apollo 11, Knight Rider, Aventurier 173, Archer marine. Le tout 2 500 F K7 Combat en cadeau. **SACHA**, Tél. : 875.20.15 après 17 heures.

• Vends Electronic Detective, 260 F. Jeu d'atari. **Oliver Papy**, 81, rue Artiste-Briand, 91580 Ambriemont-Bugny. Tél. : (74) 38.26.19 le mercredi de 9 h à 18 h.

• Vends K7 Atari + Pac-man 250 F, Vidéo Pinball 200 F. Les aventuriers de l'arche perdue et Space Invader 200 F. Acheté K7 pour VCS Atari : Demon attack, Atlantis et Cobra ou autres. **LAPESRONNE Olivier**, 9, rue Gambetta, 93100 Noisy-le-Grand. Tél. : 583.30.30.

• Vends un jeu à cristaux liquides Numon (joystick) de chez Time Fun + Bon Atari. Prix 200 F. **Philippe GONZALEZ DE GASPARD**, 5, square du Trocadéro, 75016 Paris.

• Vends jeu électronique Fire attack 200 F, Monster pack 160 F, Volley-ball 120 F. Tél. : (74) 01.43.89 entre 17 h et 18 h.

• Vends jeu électronique 82 sous-garantie + 10 K7 Atari Activation (Tennis, Pac-man, etc.) valeur 3 900 F, soldé 3 000 F, possibilité de vente au détail. **Laurent LEMIA**, Tél. : 251.21.92.

• Vends console Atari jeu n° 82 + 2 paires de paddle + 3 joystick, valeur 1 680 F. Vends 1 050 F + K7 Atari - Combat 31, Defender, Wizards, Pac-man, Berzerk + K7 CBS Donkey-Kong + K7 Activision etc. = 4 200 F. Vendeur de 210 F. Vendeur 120 F. Total VCS + K7 2 800 F. **M. LARCHEVÈQUE**, Maison de retraite de goûté, 24320 Vercellieux. Tél. : (53) 91.06.09.

• Vends VCS Atari 800 F avec 1 paire de commandes à manche et 2 à molettes + 10 K7 Atari et 4 Activation (Pac-man, Defender, Donkey-kong, etc.) le tout 3 800 F ou lieu de 5 800 F. **M. Jean LARCHEVÈQUE**, Maison de retraite de goûté, 24320 Vercellieux. Tél. : (53) 91.06.09.

• Vends K7 Atari 800 F avec K7 Combat (Noël 82) Pac-man, Planet patrol, Phoenix, 250 F pièce, Volley-ball, Jet breaker 230 F, Echos, Adventure, Night driver 130 F, le tout pour 2 200 F. **Laurent REMONDIN**, 13/G rue Gaudy, 93130 Lumberville. Tél. : (10) 31.20.37.

• Vends K7 Defender + Space invaders très bon état, prix à débattre. Tél. : (28) 82.73.68.

**UNIQUE!**

# LE JEU ELECTRONIQUE

• JEUX VIDÉO • MINI ARCADES • CONSOLES DE JEUX • JEUX DE POCHE  
(écrans simples, doubles ou triples) • JEUX DE SOCIÉTÉ ÉLECTRONIQUES  
(Échecs, Dames, Bridge, Master Mind) • LOCATION CARTOUCHE DE JEUX VIDÉO



PROMOTION

**PHILIPS G 7200**  
Console de jeu programmable  
Ecran incorporé  
Sortie vidéo et son  
Connexion Péritel  
1470 F - 1385 F



PROMOTION

**COLECO mini arcade**  
2 jeux différents Affichage  
multicolore Levier de  
commande style arcade  
• Donkey-Kong 710 F - 579 F  
• Galaxian 710 F - 579 F  
• Pac Man 710 F - 579 F



PROMOTION

**LCD triple écran**  
3 jeux différents par LCD  
Réveil musical Chronomètre  
• Canyon Diamants 299 F  
• Hold Up 299 F  
• Deep Diver 299 F  
• Rabbit Hop 299 F



NOUVEAU

**VECTREX**  
Grande gamme de jeux  
Graphisme exceptionnel  
Réalisme total  
1900 F - 1885 F

GENERATION

**PROMOTION SUR JEUX LCD**

<b>ANTHEMIST:</b>	
COBRA PROFESSIONAL	220 F
<b>BANDAI:</b>	
AMAZONE (solaire)	205 F
TERROR HOUSE (solaire)	210 F
U-BOAT (solaire)	180 F
SOS	180 F
CHASSE AUX CORBEAUX	135 F
DENVISTE	125 F
HAMBURGER	149 F
PIPELINE	160 F
VAMPIRE	180 F
<b>LUDOTRONIQUE:</b>	
BASKET BALL	195 F
FOOTBALL	195 F
MINI HOP MAN	195 F
CHICKY WOOGGY	195 F
HOME SWEET HOME	210 F
DRAGON CASTLE	210 F
<b>ORLTHRONIQUE:</b>	
CHASSE	130 F
AUX TRESORS	165 F
DINAUSORE	165 F
DRAGON	165 F
KING KONG	165 F
KING KONG DE LUXE	240 F
MONSTER MAZE	240 F

<b>SUN WING:</b>		
POURSUITE AUTO	170 F	
<b>TOMY:</b>		
POWERMAN	175 F	
<b>LIWAGO:</b>		
LE CIRQUE	135 F	
ANTI-GANG	155 F	
<b>MINI ARCADE:</b>		
BATAILLE AIR-SOL	110 F	
EXTRA-TERRRESTRE	110 F	
SOS-MARIN	110 F	
<b>DIVERS:</b>		
SHUTTLE VOYAGE	185 F	
THIEF IN THE GARDEN	175 F	

**PROMOTION SUR JEUX VIDEO ET CARTOUCHES**

CONSOLE COLECOVISION	1885 F
ATARI VCS 2600	1380 F
<b>ATARI CARTOUCHES:</b>	
COBBRAKER	88 F
BREAKOUT	130 F
SLOT RACER	130 F
DEMONS TO DIAMONDS	195 F
YARD REVENGE	275 F
VANGUARD	280 F
PAC MAN	280 F
CENTPEDE	280 F
<b>ACTIVISION CARTOUCHES:</b>	
STAMPEDE	275 F

SKIING	275 F
LASER BLAST	275 F
CHOPPER COMMAND	345 F
STAR MASTER	345 F
<b>IMAGIC CARTOUCHES:</b>	
(pour Mattel)	
ATLANTIS	310 F
BEAUTY AND THE BEST	310 F
<b>IMAGIC CARTOUCHES:</b>	
(pour Atari)	
COSMIC ARK	310 F
ATLANTIS	310 F
<b>MATTEL CARTOUCHES:</b>	
FOOTBALL AMERICAIN	210 F
MIKEY STALKER	210 F
SKIING	210 F
SOCCER	210 F
SPACE ARMADA	210 F
SPACE BATTLE	210 F
SHAMU	210 F
UTOPIA	210 F

<b>CBS CARTOUCHES</b>	
(pour Atari)	
GOLF	245 F
WIZARD OF WDR	245 F

**PROMOTION SUR JEUX MINI ARCADES**

<b>BANDAI:</b>	
PACK MONSTER	250 F
ESCALADE	295 F

VAMPIRE FL	335 F
<b>BAZIN:</b>	
PUCK N' MONSTER	320 F
BATAILLE ASTROVADEUR	320 F
<b>LUDOTRONIQUE:</b>	
CASINO LAS VEGAS	440 F
CHICKY WOOGGY	335 F
DRAGON CASTLE	335 F
HOME SWEET HOME	335 F
HOP MAN	335 F
<b>TOMY:</b>	
ARCADE ATTACK	175 F
ARCADE RACING	175 F
CAVE MAN	295 F
<b>JEUX D'ESPRITS:</b>	
MASTER MIND	365 F
ELECTRONIQUE	365 F
MASTER MIND	210 F
ELECTRONIQUE DE VOYAGE	210 F
MERLIN	290 F
MASTER MERLIN	415 F
DES CHIFFRES	430 F
ESCHQUIER TRAVEL SENSOR	560 F
(SCYSSIS)	
<b>DIVERS:</b>	
CASIO PT 30 (CLAVIER)	895 F
CASIO MT 45 (CLAVIER)	1380 F

Promotion valable dans la limite des stocks disponibles en magasin. Prix valables jusqu'au 31-10-1983.

## ACCUEIL-CONSEIL-DEMONSTRATION

LE JEU ELECTRONIQUE, 35, rue Saint-Lazare, 75009 PARIS - Tél. 874.43.20.

### BON DE COMMANDE

A découper et à envoyer à: **LE JEU ELECTRONIQUE** 35, rue Saint-Lazare, 75009 PARIS.

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

Je désire recevoir le matériel indiqué sur la commande ci-jointe et joins le règlement à cette commande.

CATALOGUE GRATUIT SUR DEMANDE

Qté	Désignation	Prix T.T.C.
	Frais de port	35 F
	Total	

T



• Vends K7 Videopac n° 9 (programmation) 120 F (acheté 210 F). Vends aussi Galaxy 2 + transfo, excellent état, emballage d'origine. 200 F urgent). **DAUD LALLAUME**, « le village » lot. 28 esc. 3, 95340 Perarn. Tél. : (2) 034.46.20 après 18 h.

• Vends VCS Atari 800 F (+ 7 mois garantie) + K7 200 F à 300 F. (Combat, Berzerk, Space-invader, Missile-command, Pitfall, Megamania, Demon-attack) valeur 3 800 F, soignée le tout 2 900 F. **Christophe LESAGE**, 10, villa de l'astre, 75013 Paris. Tél. : 584.29.38.

• Vends console VCS Atari (mars 83) sous garantie avec 4 K7 (Berzerk, Pater's Jockey, Combat et Swords-gate earth world) état neu. 1 600 F. **Frédéric**. Tél. : 844.18.01.

• Vends Atari VCS avec 2 paires de manettes + 2 K7, état neuf 1 300 F. Vends K7 pour VCS Amistar 300 L, Donkey-kong (CBS) 360 F, nouvelles manettes Spectrovision quick shot 170 F pièce. **Laïc NAUBT-MANN**, 23 bis, route de Chateaufort, 45190 Boucony. Tél. : (38) 44.56.56 après 18 h.

• Vends K7 K7 Microvision (Gasse briques, Shooting star) 100 F pièce + jeu poche Neko Dan Don 120 F. **Pascal BAULON**, Fransey, 58110 Châtillon-en-Bazois. Tél. : (86) 84.00.89 après 17 h.

• Vends VCS Atari avec transfo neuf, 1 K7 + 4 manettes, 700 F + Starmaster, Demon attack, Archa perdue, Phoenix, Vanguard + 220 F pièce, Défenseur, Atari 2600 F Pac-man, 70 F pièce, Space invader 99 F, Huges, 40, rue des longs prs, 92100 Boulogne-Billancourt. Tél. : 609.02.17.

• Vends console Mattel avril 83 peu servi avec K7 Roulette prix 1 400 F. **Franck VERGER**, 15, rue de la baude aux, 69400 Villenrichy-sur-saône. Tél. : (7) 44.53.00.

• Vends VCS Atari Jan. 83 + Space invaders + Pac-man + Combat + Street-racer + Dithella + 2 jeux de commandes, le tout 1 800 F ou séparé. **M. Olivier BOUYEUX**, 14, av. de Dunkerque, 13117 Lavera. Tél. : (42) 42.11.50.

• Vends VCS Olygson bon état 350 F, acheté 450 F, possibilités de Squash, Tennis, Hockey (à meca systémes de préférence). Tél. : (8) 50.41.13.

• Vends jeux d'échecs électroniques Super Sensor 4 BX extensible 24K, piles au secteur. B niveau 5, machine cma, très bon état, prix 1 100 F (neuf 1 750 F) mode d'emploi inclus. **Jean-Luc BOUDOS**, 2, rue Gambette, 91290 Arpajon. Tél. : (6) 490.12.86.

• Vends K7 pour VCS Atari : Night driver 99 F, Adventure 85 F, Les Aventuriers de l'Arche Perdue 270 F, Star Voyager 180 F, Combat 60 F, Space Invader 45 F. Tél. : 882.30.41.

• Vends 23 K7 Atari (Pac-man, Défenseur, Berzerk, etc.) + 6 K7 (Ingot, Demon attack, etc.) + 2 Parker Froggerstar tous, + 6 K7 Mattel prix à débattre. Possibilité livrer dans départements 13 et 83. Tél. : (91) 89.74.38.

• Vends K7 pour VCS Atari parfait état - Pac-man 180 F, Missile command 175 F, Night-driver 99 F, Pitfall 289 F, Super-breakout 179 F. **Gilles CARAL**, 2, avenue de moulin, 77230 Moussy-le-neuf. Tél. : 002.47.92.

• Vends VCS Atari + 14 K7 le tout 2 200 F ou 1 500 F pour les 14 K7. **Vincenz**, Tél. : (21) 61.07.72.

• Vends 5 K7 en très bon état pour VCS Atari : Star Raiders, Pac-man, Demon attack, Frogger et Tennis (Activation) 180 F pièce ou 700 F les 5. Tél. : (9) 58.34.41.

• Vends jeux électroniques Galaxy 2 100 F, Invaders 2 100 F, Missile Invader 70 F, Mariner 50 F, Phoque jongleur 50 F, King-kong 100 F, Champion racer 70 F, le tout 500 F, valeur réelle 1 200 F. **Danny VERSTRAETE**, 81, rue Emile Zola, 59250 Halluin. Tél. : (20) 37.87.88.

• Vends 5 jeux K7 pour Videopac : n° 11 (Guerre de l'espace), n° 1 (Course automobile), (A Message) et jeu de poche Submarine (Game & Time). Recherche toujours à 50 % du prix K7 (parmi n° 37). **David**. Tél. : 035.72.36.

• Vends console Mattel neuve avec toutes les K7 Mattel et 3 K7 Ingot pour Mattel Atlantis, Demon Attack, Dragon fire + Mini-tron + 6 J 21 + mini flipper électronique. Prix de tous ces jeux à débattre. Tél. : (80) 54.01.16.

• Vends K7 Atari, Astéroids 29 aff, Missile command, 240 F. **Nicolas MARCHAND**, 62, rue Monthevy, 09400 Condes. Tél. : (93) 39.55.79.

• Vends console vidéo jeu PC 2000 + 5 K7 (n° 60, 20, 64, 16, 2a) jeu 800 F le tout en très bon état. **Alain CARTIER**, 19, avenue D. Arnold Netter, 75012 Paris. Tél. : 858.23.46.

• Vends console radiola Jet 25 avec 20 K7, valeur 4 000 F cédé 2 200 F. **Sébastien BARATHON**, 2, av. du Gal de galice, 92250 La Garenne-Colombes. Tél. : 242.32.55 après 19 h.

• Vends ou échange contre K7 Activision K7 VCS Atari, Basket-ball, Combat, Echech, Manuel ALLESI, Central 1 000, 96, avenue de la République, 13400 Aubagne. Tél. : (42) 70.30.17.

• Vends Videopac C52 Philips 800 F + K7 n° 1, 4, 6, 9, 11, 18, 22, 25, 34, 36, 100 F pièce + K7 4, 6, n° 37, 38, 39, 150 F pièce, l'ensemble 2 000 F, ou échange contre VCS Atari, quelques K7. **Jean-Pascal LEMISE**, 17, parc de Beauregard, 37270 Veretz. Tél. : (47) 50.37.03.

• Vends K7 VCS Atari - Night Driver 100 F, Slot-racer 100 F, Aventuriers de l'Arche Perdue 250 F, Amistar 200 F, Pac-man 200 F, Skiing 180 F, Frogger 180 F, Pater-soccer 150 F, Space-invader 150 F, Indy-500 + manettes 200 F. **J.-P. GARCIN**, vieux chemin de St-Jean, 13420 Gemenos. Tél. : (42) 82.34.38.

• Vends jeux Bondai Electronics, Champion Race prix acheté 185 F, vendu 135 F (09/82 non garanti) avec piles, + Missile Invader (07/82 non garanti, piles comprises) prix acheté 175 F, cédé 125 F. **M. MARGUERITE Laurent**, 12, Bellocq apt 94, 77100 Meaux. Tél. : (6) 009.24.74.

• Vends 8 K7 Atari Indy 500 + commandes 200 F + Tennis (Activation) 180 F, Missile command 180 F, Outlaw 180 F, Basket-ball 150 F, Soccer 150 F, Maze 200 F, Pac-man 200 F ou le tout 1 200 F, très bon état. **M. COULON**, 245, rue de Charenton, 75012 Paris. Tél. : 445.47.13.

• Vends Videopac Philips C52, valeur 1 300 F, vendu 800 F + K7 au choix, 80 F pièce ou lieu de 105 F ou magasin, le tout neuf. **Chantal GUINOU**, 44, rue Guy-Moquet, 75017 Paris. Tél. : 129.14.51.

• Vends VCS Atari VCS - Adventure, Astéroids, Pac-man, Défenseur, Video Boxing, Roulette et Hockey sur glace pour 200 F excellent état. **Max DAMBERG**, 1, impasse Jean-Moulin, 32230 Mercier. Tél. : (62) 09.23.43.

• Vends ZX-81 valeur 800 F, vendu 500 F, parfait état de marche (achat jan 82). **Laurant MONDY**, 3, avenue d'Angers, 75018 Paris. Tél. : 288.42.56.

• Vends VCS Atari acheté les 5/1/83 état neuf + K7 Night driver et Combat + 2 paires manettes, le tout 1 450 F. **Frédéric BARBIEUX**, 23, rue Eugène-Delacroix, 62119 Bourges. Tél. : (21) 76.71.42.

• Vends console VCS Atari (janvier 81) + 10 K7, Starmaster, Adventure, Les Aventuriers de l'Arche Perdue, Astéroids, etc. 2 000 F. **Eric BERNARD**, 40, rue Thonard 75005 Paris. Tél. : 331.70.33.

• Vends jeu électronique Lion, très bon état + piles (150 F) à débattre ou échange contre autre jeu électronique Game Watch (même état). **Sylvain**. Tél. : (42) 33.20.

• Vends K7 pour VCS Atari, Space car 140 F et K7 Boks programming 280 F. **Bruno COCELLE**, 4, rue des Mézanges, 80000 Amiens.

• Vends Simon Pocket 150 F peu servi, Possibilité d'échange avec IT 57 bon état. **Alain HERBLOT**, Les Bordes, 96340 Nozay. Tél. : (49) 46.16 (heures papas).

• Vends console Atari VCS (1981) 1 000 F + K7 Pac-man, Space Invaders, Astéroids, Amistar, Swords-gate et Firenho, Phoenix 200 F pièce. **Marc BUSSIERE**, 29, rue N.-Robida, 91130 Ris-Orangis. Tél. : 906.

• Vends ou échange K7 Frog Bag, Roulette, Ski, Checkers pour Mattel Intellivision. Tél. : 903.28.37 après 16 h.

• Vends VCS Atari (27.05/82) parfait état 3 paires de commande et 4 K7 (Combat, Space Invaders, Indy, Pac-man) valeur 2 500 F vendu 1 500 F. **James XYL**, 7, rue de général de Lamotte, 94000 Créteil. Tél. : 899.41.72.

• Vends VCS Atari avec K7 Combat, Pac-man, Adventure, 1 000 F + 17 K7 entrée 150 F à 300 F, le tout 4 000 F. Tél. : (90) 99.16.82.

• Vends ZX 702 + TAB + FP10 + manuels + livre du Psi + 2 K7 de jeu et de graphiques + 2 K7 jeu de math + magneto K7 compatible, le tout dans une mallette spécialement préparée le tout 2 500 F à débattre. **Pascal MOULINS**, 49, rue du port aux dames, 91210 Draveil. Tél. : 942.51.27.

• Vends micro DA acheté janvier 83 + 12 K7 (jeu d'arcade, aventure, simulation, réflexion, langage, assembleur, synthé de voix) + manette jeu + livre sur l'assembleur du DA le tout pour 9 000 F. **VANZ**, 7, rue de 0 000 F, matériel neuf. **Jean COULON**. Tél. : (24) 26.35.76 après 19 h.

• Vends ordinateur « des chiffres et des lettres » (Nathan) garantie, 1 mois, prix 350 F + ordinateur d'échec champion M 11 garantie 6 mois, prix 200 F. Tél. : 021.83.42 après 18 h.

• Vends Atari Atari décembre 82 très bon état + K7 Combat, Space Invader, Astéroid, le tout 1 100 F. **Wilfrid FREVILLE**, Tél. : (4) 421.32.70 après 20 h.

• Vends console Atari sous garantie + manettes + 3 K7 : 1 000 F. **Daniel BLIN**, Tél. : 849.65.64 (semaine après 18 h).

• Vends Atari VCS complet (manettes différentes, etc) état neuf sous garantie jusque décembre 83 - A + Combat 1 100 F + A + Peles Soccer, Breakout, Superman, 1 300 F + A + Démon Attack ou Défenseur 1 500 F. Vends Pitfall 200 F (neuve). **Christophe SOIRIANO**, 18, avenue de l'Orangerie, 91800 Brunoy.

• Vends console Mattel janvier 83, sous garantie + 2 K7 (astronome, Auto racing, Soccer, Space battle, Horror, Space Arnold, Golf) peu servi, état neuf, ensemble acheté 3 650 F, vendu 2 500 F. **Daniel GALLINA**, résidence azur RN 57, 5425 Champagnelles. Tél. : (83) 38.24.88 (après 18 h).

• Vends Mattel Intellivision avec 3 K7 tout sous garantie, acheté en mars 1983, très bon état, vendu avec emballage d'origine 2 000 F. Tél. : (93) 89.47.02 le soir.

• Vends jeu vidéo Radiola Videopac (jet 25 avec 5 K7) n° 4-9-18-22-39 prix 1 000 F, valeur 1 750 F, garantie 6 mois, Excellent état ou échange contre VCS Atari seul. **Stéphane DUBR**, 44, avenue la Bruyère, 28100 Groussart. Tél. : (78) 22.49.19.

• Vends Atari VCS 2 000 F (Carnaval, Breakout, Basket, Surrain, Haunted House, Combat, Maze Craze, Peles soccer, Slot Racers, Marlorids, Golf) avec manuel et Star Raiders, M. Gérard ANCEL, 61, rue André Chénier, 51000 Châlons-sur-Marne.

• Vends jeux VCS Atari 1981 A-EC 35 K7 Atari, Activation, Parker, etc. tous les genres classiques 1 valeur neuve, 10 600 F cédé 5 500 F, vente séparée possible ou échange K7. **Dominique ALGAZZE**, Tél. : 945.28.95.

• Vends 16 K7 ZX81 + livres + K7 + programmes, etc. 800 F. Tél. : 361.51.70.

• Vends Atari + K7 (Star Raider, Treshold, Pac-man, Astéroids, Slot Racers, Combat) + paddle + une manette clavier vidéo, le tout 2 150 F prix d'achat 3 040 F janvier 83. Tél. : 082.27.94.

• Vends batterie radiocommande à moteur électrique, (en a. d. g.) bat + télé. (Modèle) 600 F. Vends également Videopac Philips + 15 K7 (Pac-man, Astéroids, Programmation...), 2 000 F ou 2 100 F. **Salvatore ERWAN**, 40, rue Cormet, 92100 Boulogne-Billancourt. Tél. : (91) 37.84.94.

• Vends K7 Atari VCS ou échange Maze Craze, Circus, Atari Defender contre Pitfall, Phœnix, Frogger ou Stars Wars, prix 280 F ou 780 F les 3. Bon état, moins de 2 mois. Tél. : 051.24.49, après 16 h 30.

• Vends console de jeu vidéo Philips C52 + 13 K7 valeur 3 200 F vendu 2 300 F, le tout état neuf. **M. Bernard MARTY**, 84, rue d'Orléans, 69400 Meyssas. Tél. : (4) 409.54.81.

• Vends K7 Atari Pacman et Combat pour le VCS Atari en très bon état, achetés en février 1983, 400 F les deux. **Pascal COMBEAU**, 181, rue des frères Jacques, 17300 Rochefort-sur-Mer. Tél. : (46) 87.51.31.

• Vends uniquement sur Nice et les Alpes Maritimes console VCS + 8 K7 et 3 jeux électroniques prix avantageux. **Xavier FAURE**, 123, bd Carnot, 06300 Nice. Tél. : (93) 28.46.14.

• Vends K7 Atari Star Raiders + vidéo touch pad (poignée Atari) Berzel, Nexar, 1 K7 Spectrovision, le tout 650 F ou 260 F pour la 1<sup>re</sup> et 200 F pour les autres. **K7 neufs**. **Michael COHEN**, 58, bis rue Hédéric, 92250 Le Garsme-Colombes. Tél. : 242.10.99.

• Vends console Mattel Intellivision état neuf 1 230 F et K7 assorties, 170 F pièce, Vends aussi jeux Atari (Star Wars, Nexar, Basket, Pac-man, Missile command, Kaboom, Skiing, Défenseur, etc.) prix exceptionnels. **M. SREZ**, Tél. : 322.63.28 le soir.

• Vends console Mattel avec 16 K7, le tout en excellent état, valeur 6 100 F, vendu 4 000 F. **M. Christian BOUIS**, 6, rue du 47<sup>e</sup> R.A., 70400 Harcourt. Tél. : (84) 46.22.20 (heures rapas).

• Vends Videopac C52 Philips (06/82) + 10 K7 (n° 1, 4, 11, 14, 18, 25, 34, 38 et 39) prix 1 000 F. **Jérôme FOLLU**, 22, rue de la Vesle, 76530 Grand-Couronne. Tél. : (35) 32.23.13.

• Vends K7 Atari Défenseur, Astéroids, Pac-man, Indy 500, Videobox, 200 F pièce, Space Invaders, Adventure, Peles soccer, Dodge-in, Superman, Super league, CBS, 250 F pièce + Basket-ball, Outlaw, Circus Atari, Air Sea Bot, 90 F pièce. Tél. : (90) 72.01.92.

• Vends jeu vidéo Atari janvier 83 très bon état 850 F. Cherche jeu à cristaux liquides. Tél. : 599.23.46 après 19 h.

• Vends K7 VCS Atari + Warlord 170 F, Adventure 150 F, Maze Craze 100 F, Haunted House 150 F, Slot Racer 150 F et K7 Matter et Night Straker 180 F. **S. J. Roberts**, 200, Microsurgen 240, Bertrange 18007T, 25, rue Gérard de Nerval, 69100 Saint-Priest.

• Vends Videopac C52 en très bon état (1983) sous garantie + 6 K7 (Courses de voitures, Les Satellites argentées, Pac-man) 1 200 F à débattre. **M. Marc BODUQUOT**, 40, rue Tache, 93420 Villeneuve. Tél. : 363.94.18.

• Vends Videopac Philips + 8 K7 (10003 défauts) 1 000 F. **Uonel DE MURCIA**, 26, rue de la Verrière bd, 03100 Montluçon. Tél. : (7) 05.44.20.

• Vends Intellivision Mattel + 33 K7 + synthétiseur de voix Intellivision + K7 Space Starters et B 17 Bomber, le tout 7 500 F (neuf 10 500 F) + bridge électronique Play Bridge Scissys 600 F. Tél. : (38) 30.01.24 après midi.

• Vends Philips Videopac + 7 K7 (n° 9, 11, 14, 27, 29, 34, 43) pour 1 400 F ou échange contre IT 99.44 en rajoutant jusqu'à 500 F maximum. **Eric Tel**. Tél. : (6) 421.40.46 après 18 h.

• Vends K7 pour VCS Atari, Demon attack, Phœnix, Donkey-kong 220 F pièce + Missile command 150 F, Space war 70 F, ou les 5 K7 800 F. **M. Jean ALBA-SOUL**. Tél. : 074.54.14.

• Vends K7 pour jeu Videopac, Philips ou Radiola n° 2, 3, 8, 15, 20, 36, pour le prix de 80 F pièce (à débattre). **Stéphane CARTIAUX**, 44, rue Costine, 75018 Paris. Tél. : 606.70.40.

• Vends VCS Atari + 15 K7 (ET, Pac-man, Astéroids, Space invaders, Defender, Xurs revengees, Foot Ski), Berzerk, Volley, etc. le tout 4 000 F ou séparé. **Le BEUN**, 65, rue des Gouvernais, 44600 Saint-Menis. Tél. : (49) 70.97.97.

• Vends K7 Demon Attack pour VCS 330 F ou lieu de 400 F et K7 combat 200 F. Vends jeu vidéo N 8 Sports master + 2 K7 (Casablanca et Supersportif) 350 F. Tél. : (11) 34.61.03 entre 12 h et 14 h.

• Vends K7 de jeux Atari pour VCS : Combats 130 F, Pac-man 250 F, Parker CLARES, 3, rue Jules Guesse, 94260 Fresnes. Tél. : 237.34.51.

• Vends console VCS Atari (noël 1982) transformateur neuf + K7 Combat, sous garantie 12 mois, cause double emploi 1 000 F. **Philippe BLIS, Grandvieux**, 71360 Epineux. Tél. : (85) 82.15.21.

• Vends console Atari avec toutes les manettes + K7 5 (Combat, Space invaders, Human cannonball, Brain games, Night driver) prix 1 600 F. **M. SPINOSA**, rue Jean-Gosse, résidence de la baie, bat A4, 06800 Cannes-mer. Tél. : (93) 31.73.41.

• Vends console Mattel Intellivision (achetée Noël 82-83 avec garantie 1 an) + 7 K7 (Roulette, Star-ark, Night-straker, Tron 1, Tron 2, Demon attack, Lock'n'load) valeur du tout 3 341 F, vendu 2 000 F ou séparément. Tél. : 011.75.15.

• Vends console Hanimex très bon état avec tron 7 (Sports), 10 jeux, Batterie navale 6 (jeux, et Mito 4 (jeux) sous garantie achat décembre 82. **Er's TARRAC**, Font Louvel, 46300 Courrou.

• Vends jeux électroniques Atari (Pac-man, Astéroids, Xurs revengee, Space invaders, Dodge-in, Combat + Rongeur de cassettes le tout en excellent état, cédé pour 2 000 F (à débattre). **Sébastien FERNEX**, Tél. : (13) 952.08.02 (après 18 heures).

• Vends ZX81 neuf (mai) avec livre programmation, n° 1 et 2. **Félicien Sinclair** acheté le tout 975 F, vendu 750 F. **Patrik BILSKI**, 48, rue de la République, 94160 Saint-Mandé. Tél. : 328.07.27.

• Vends jeux électroniques Donjons et Dragons 150 F + valeurs radiocommande 100 F + batterie navale électronique 150 F + jeu vidéo avec vidéo K7 appt et course de voitures 300 F ou échange tous les jeux contre n'importe quelle K7 allant sur Atari. **Tristan LUDOVIC**, Tél. : 906.14.24 après 16 h.

• Vends console VCS Atari état neuf + 83 K7, 2 500 F le tout ou séparé, prix à débattre. Vends également Atari, Video Boxing, Star Striker, Roulette 150 F pièce, à débattre. **Jeannot ORAY**, Tél. : 010.23.96.

• Vends jeux cristaux liquides. Hamburger de Bondi 150 F, Papeye de Game and Watch 150 F, Tous les jeux bon état. Vends Sharp 1211 avec interface K7 EC 1211. Cédé 1 000 F. **M. CORNET**, Tél. : 413.00.12 après 18 h.

• Vends VCS Atari + K7 Défenseur + Space Invader, prix à débattre 1 100 F. VCS acheté le 13.12.82, garantie 1 an. Urgent. **Samuel HETIER**, Tél. : (43) 48.79.59.

• Vends ordinateur de jeux Atari VCS avec deux paires de manettes et 1 K7. Prix 850 F en excellent état. Vends aussi 23 K7 s'adaptant à ce VCS (dont Phoenix, Vanguard, Pac-man, Star Raiders, etc.) prix le plus élevé pour une K7, 250 F, prix le plus bas pour une K7, 87 F en très bon état. **M. Frédéric LAM**, GLOIS, 55, rue Marcellin-Berthelot, 45200 Montargis. Tél. : (38) 85.47.18 après 20 h.

• Vends Mattel Intellivision + 10 K7 (Boxing, Tennis, Star streak, etc.) valeur totale 4 000 F, cédé 2 500 F. Tél. : 824.56.84 après 18 h.

# CETELEC. POUR TOUT TROUVER ET S'Y RETROUVER!

LOGICIELS

PROFESSIONNELS  
DEMANDEZ NOTRE  
CATALOGUE

CETELEC CETELEC CETELEC CETELEC

## JEUX. PROFESSIONNELS. EDUCATION. LIBRAIRIE. ACCESSOIRES.

NOM	CODE	CREATEUR	MATERIEL	PRIX PUBLIC TTC	NOM	CODE	CREATEUR	MATERIEL	PRIX PUBLIC TTC
<b>JEUX</b>					<b>EDUCATION</b>				
AZTEC	196950 D	DATAMOST	AP	480,00	ELECTRONIC PARTY	710140 K	SCHOLASTIC	VIC-90	360,00
CANYON CLIMBER	197132 D	DATASOFT	AP	300,00	FACE MAKER	518730 D	SPINNAKER	CMD-64	458,00
CASTLE	398415 D	MUSE	AP	393,00	KNOW YOUR APPLE	393558 D	MUSE	AP	398,00
CHOPFLYTER	131115 K	BRÜGGERBUND	CMD-64	540,00	MICROZINE	712552 D	SCHOLASTIC	AT	480,00
CHESS	800193 D	COESTA	AP	840,00	QUESTION	101652 D	ALPHA	IBM	541,00
CROSSWORD	418050 X	SIERRA-ON-LINE	VIC-90	540,00	<b>UTILITAIRES</b>				
DARK CRYSTAL	410258 D	SIERRA-ON-LINE	AP	480,00	BAG OF TRICKS	108510 L	QUALITY	AP	592,00
DEADLINE	242893 D	INFOCOM	IBM	600,00	CHART TRADER	803471 D	OMEGA	AP	2.010,00
FLIGHT	541053 D	SUBLOGIC	AP	440,00	TYPE FACES	101056 D	ALPHA	IBM	1.500,00
SIMULATOR	549177 K	SYNAPSE	CMD-64	458,00	TURTLE TRAX	719151 K	SCHOLASTIC	VIC-90	360,00
FORT APOCALYPSE	419440 D	SIERRA-ON-LINE	IBM	420,00	THE GRAPHICS	648179 D	PENQUINX	AP	786,00
FROGGER	470990 K	SIRIUS	VIC-90	524,00	ZOOM GRAPHICS	148201 D	PHOENIX	AP	600,00
FASTEDDIE	429099 K	TYRANT	SINCLAIR	169,00	<b>LIBRAIRIE EN ANGLAIS</b>				
GAME PAC	429099 K	TYRANT	SINCLAIR	169,00	SENEATH APPLE	108687 L	QUALITY	AP	261,00
KID FEVER	586500 X	IBONIX	VIC-90	480,00	DOS	196890 L	DATAMOST	TU-99	180,00
MINER 901405	333683 D	MACRO LAB	AP	525,00	GAMES TO PLAY	523123 L	STEVE DAVIS	TU-99	196,00
MASK OF THE SUN	973182 D	ULTRASOFT	AP	480,00	PROGRAMMS FOR	193450 L	DATAMOST	VIC-90	940,00
MUTANT HERD	454430 X	THORIN EMI	VIC-90	560,00	THE TI				
NARULLON	532181 D	STRATEGIC	AP	760,00	KIDS AND THE VIC				
PREDATOR	539555 X	VIC-90	VIC-90	480,00					
PROTECTOR	539863 X	HALL LABS	VIC-90	480,00	<b>ACCESSOIRES</b>				
PHIBALL	541821 D	SUBLOGIC	AP	458,00	HOUSSE PROTECTION	901939 A	SCE	AP II	110,00
PHIBALL	549174 V	SYNAPSE	VIC-90	458,00	HOUSSE PROTECTION 1 DRIVE	901348 A	SCE	AP II	78,00
PARTY GAMES	490154 K	TYRANT	SINCLAIR	169,00	HOUSSE PROTECTION 2 DRIVE	901678 A	SCE	AP II	107,00
PRINCESS ET FROG	508518 X	ROMBOX	AT	340,00	HOUSSE PROTECTION APPLE II 1	901469 A	SCE	AP II	178,00
RETO BALL	539049 D	HES	CMD-64	480,00	2 DRIVES	901171 A	SCE	AP II	349,00
REVERSI	539259 K	HES	SIN	192,00	CONVULCEE	901064 A	SCE	IBM	193,00
ROBOT BARRIC	539987 K	HES	VIC-90	480,00	PLEXYGLASS				
ROBINS BRIGADE	200100 D/K	GENTEY	AT	204,00	HOUSE PROTECTION				
RICOCHET	118066 K	EPYX	VIC-90	458,00	EXTENSION 6	675367 M	CARDCO	VIC-90	1.410,00
SIAMUS I	545118 K	SYNAPSE	CMD-64	568,00	TENTES	075635 A	CARDCO	VIC-90	405,00
SINCEPHER TROOPS	516344 D	SPINNAKER	AP	569,00	LE STICK	1091910 A	DATASOFT	ATAR	300,00
SURVIVOR	549191 K	SYNAPSE	VIC-90	458,00	JOYSTICK	707142 A	KRAFT	84-VIC-90	234,00
SWACK ATTACK	196518 D	DATAMOST	AP	360,00	JOYSTICK	515092 A	SUNCOM	AT/CMD-64	159,00
SWAMP	479258 D	SIRIUS	AP	393,00	JOYSTICK	931150 A	VIC	IBM	899,00
TEMPLE OF APHAI	118055 K	EPYX	VIC-90	480,00	JOYSTICK	955286 A	MICRO	MULTI	394,00
TENNIS	495173 K	TYRANT	SINCL	144,00	4 M CABLE EXTENSION JOYSTICK	955908 A	WICO	MULTI	104,36
ULYSSES	416578 D	SIERRA-ON-LINE	AP	600,00	7 M CABLE EXTENSION JOYSTICK	955611 A	WICO	MULTI	67,00
ULTIMA	418089 K	SIERRA-ON-LINE	VIC-90	740,00	DE LUXE JOYSTICK	955896 A	WICO	MULTI	787,00
UP REACHES	118158 K	EPYX	CMD-64	480,00	<b>PROFESSIONNELS</b>				
ASPHAL	140498 D	AVALLON	AP	399,00	DATABASE MANAGER II	101920 D	ALPHA	IBM	3.543,00
WAY OUT	470291 D	SIRIUS	AP	594,00	MAILING LIST	101934 D	ALPHA	IBM	1.141,00
WIZARD OF WAR	444293 K	ROKLAN	AT	540,00	PSL FILE	495654 D	SOFT PUBLISH	AP BE	1.507,00
WIZARD	028602 X	ROMBOX	AT	340,00	PSL REPORT	495193 D	SOFT PUBLISH	AP BE	1.507,00
WIZARDRY	481990 D	SIRTECH	AP	653,00	PSL MCH	393550 X	HES	CMD-64	480,00
ZAKOXN	197624 D	DATASOFT	AP	480,00	SERIAL COM	495057 D	SORCIM	IBM	3.543,00
ZAXXON	197679 K	DATASOFT	AT	480,00					

A. accessoire - C. carte - D. disquette - L. librairie - K. cassette - X. cartouche - Y. divers

**Roklan Software**

**Insoft**

**MICROTEK**

**KRAFT**

**SOFTSYNCH, INC.**

**OMERIC**

**Suncom**

**EPYX**

**subLOGIC**

**WICO THE SOURCE**

**Continental**

**Bridgerbund Software**

**umi**

**QUICK BROWN FOX**

**ROMBOX**

**THORN EMI VIDEO**

**sinclair**

**STARBYTH CORPORATION**

**FUNSOFT**

**Datasoft Inc.**

**cardco, inc.**

**Adventure INTERNATIONAL**

**CREATIVE SOFTWARE**

**Sirius**

**alpha**

**HES**

**usgames**

**GENTRY SOFTWARE**

**synapse**

**DONTASK COMPUTER SOFTWARE**

**MICRO WARE**

Nom \_\_\_\_\_ Prénom \_\_\_\_\_ Adresse \_\_\_\_\_

Code Postal \_\_\_\_\_ Telephone \_\_\_\_\_ Matériel concerné \_\_\_\_\_ Date \_\_\_\_\_

**BON DE COMMANDE** Vente de Logiciels par correspondance

Règlement joint. Chèque  CCP  Mandat  Transport : moins de 5 kg. 40 F. (Plus de 5 kg port dû.)

N° \_\_\_\_\_ Ref. \_\_\_\_\_ Désignation \_\_\_\_\_ Q. \_\_\_\_\_ Prix TTC \_\_\_\_\_

Le Guide \_\_\_\_\_ 1. \_\_\_\_\_ 15 F. \_\_\_\_\_

TOTAL \_\_\_\_\_

Signature \_\_\_\_\_ A retourner à **CETELEC** 19-21, Av. Joffre, 93800 Epunay



• Vends VCS Atari + K7 Combat + poignées, valeur 1.400 F, vendu 800 F (12/82) ou échange même valeur contre modules ou matériel 11994 A. Vends aussi console Mory + K7 ou shooti valeur 1.600 F, vendus à 900 F. **Daniël MARCOURVILLE**, 17, rue de Sully, 60540 Roy-Villa, Tél. : (4) 453.93.93.

• Vends K7 Atari (liste et prix sur demande). **Philippe GÉRAUDES**, 4, rue Beaurepaire, 92700 Colombes. Tél. : 785.65.04 après 19 h.

• Vends VCS Atari + Defender, Pat-min, Berserk, Donkey-Kong, Space Invaders, le lot 1.550 F ou séparé : VCS 750 F, K7 190 F. **Christophe SALMON**, Tél. : 882.01.17.

• Vends K7 VCS Atari + Amidar (partie) prix 300 F ou échange contre Tennis Tennis (Archieve) **Martial XIBIT**, 49, rue du Clos-du-Puy, logt 618, 76610 Le Havre. Tél. : (35) 47.42.42.

• Vends console Mattel Intellivision (mars 83) + garantie + garantie avec K7 Space Acclaim + Atlantis, valeur 2.100 F, vendu 1.600 F. **Olivier GISSARD**, les Ventariles, chemin des Lavues, 13100 Aix-en-Provence. Tél. : (42) 23.12.73.

• Vends au échange K7 Mattel Space Arcade, Astro-nomix, Zapple, Sals, prix 1.300 F. **Mango Auto Racing Miniatur**, Base-ball, Swords and Serpents, cherche une dizaine de personnes pour organiser un tournoi de Tennis Mattel. **Raymond**, Tél. : (91) 73.30.02.

• Vends console Atari 1.000 F + K7 Space 200 F, 500 F, 700 F, Yarek, 245 F, Boxing 200 F, Superman 220 F, Pac-man 300 F, Inter Master 250 F, Pales-soccer 200 F, Combat 100 F. **Daniel SAMMUT**, 343, avenue Franz, Le Mar, 83700 Saint-Raphaël. Tél. : (94) 52.34.99.

• Vends K7 Atari VCS Amiga 280 F, Intex 300 F ou avec monnaie spéciale. **Shouché**, 150, rue du Diaphe, 76770 Malouville. Tél. : (35) 75.21.07.

• Vends VCS Atari bon état + 11 K7 (Pitfall, Vanguard, Defender, Tennis, Outlaw, Superman, Basket ball, Revenge, Starman, Combat, Vidéo-chex) + poignée du jeu quick start, prix 2.400 F. **Nervé COZZI**, 20, rue Piloni, 69000 Monaco. Tél. : 75.50.29.35, heures de repas.

• Vends jeux vidéo VCS Atari 2600 + 4 K7 (Combat, Pac-man, Space Invaders, Yari) revendu garantie (jusqu'à 183,33, prix 1.300 F, valeur 2.400 F). **Pascal NICHOME**, 17, rue des Près-Saint-Martin, 77340 Pontault-Cambouli. Tél. : 029.58.96.

• Vends, jeu modéré, Vidéo, Philips C52 + 14 K7 de jeux (Peter l'hôte de village, Guerra, Laser, et al.). Achère 3.262 F, cédé 1.700 F. **Baudouin GUILLOIT**, 18, rue de Paludance, 92520 La Garenne-Colombes. Tél. : 735.64.22 après 16 h 30.

• Vends jeu électronique Detective 200 F, Sector 150 F, Mega 1000, 100 F. **LALANNE-DASQUE** (facile), rés. parc du Château, 33750 Margat. Tél. : (56) 47.48.65.

• Vends console VCS Atari + K7 combat 834 F ou jeu de 1.390 F, Pac-man 192 F, Yars revenge 192 F, Berserk 192 F, Starman 238 F, Vidéo olympique + monnaies nécessaires 200 F, Space invaders 160 F. **Cyrl**, Tél. : (78) 08.76.61.

• Vends K7 Mattel TBE avec emballage d'origine et liste de matériel. Utopie (télé. 82), 100 F, Golf (jeu 83), 150 F, Basket (jeu. 83), 100 F, SKU (dés. 82) 125 F. **M. Eric ROUVIERE**, 14, rue de Grille, 13200 Arles. Tél. : (90) 96.14.40.

• Vends Vidéo, C.52 acheté dé. 1982 avec 13 K7 n° 1, 4, 6, 14, 16, 22, 29, 32, 34, 35, 38 + 100 F de pièces. **Utopie** (télé. 82) 100 F, 500 F à débattre ou échange avec ordinar. échecs Senaryo SC9 ou Chesschess acheter. **SIMONS** Georges, rue Pigeot, 37750 La Caunère. Tél. : (32) 36.79.42.

• Vends Vidéo, C52 + K7 Space Invaders, Duet, Acrobates, Pac-man, le tour 800 F. Tél. : 706.29.35 après 17 h 30.

• Vends K7 Mattel Intellivision, Star strike, Hacken, Yari, miroir, Laser, 50-50golf, 74500 Evry. Tél. : (50) 76.70.16 après 19 h.

• Vends Donkey-kang (Game & Watch) prix 190 F (Valeur 300 F) n° 821 + jeu TV Namcos (Foot, Pales, Mar, Tennis, plusieurs variantes et joystick dé-tachables) prix 100 F ou jeu de 490 F. Les 2 jeux 250 F. Tél. : 694.44.81.

• Vends console Vidéo, C52 très bon état + K7 n° 1 (carte de voitures) le tour à 900 F. Vends aussi les K7 n° 4, 9, 11, 16 et 23, 100 F pièce n° 3, 150 F (Pac-man). **Frédéric DAMPIERRE**, 3, allée des Croys, 78124 Marolles/Seine. Tél. : 090.89.78 après 16 h.

• Vends K7 Vidéo, Philips en bon état n° 12 (première l'argent et l'air) et 24 (billard électronique) prix 90 F pièce. **LDPHIX** Révisé, 115, rue de Paris, 95150 Taverny. Tél. : 413.32.09 après 18 h.

• Vends K7 pour VCS Atari Defender 700 F, Berserk après revendu 230 F et Circus Atari 130 F. **LEVEQUE Ramond**, 1, résidence de l'Abbey 74000 Amoley-Vieux. Tél. : (50) 23.47.22.

• Vends 2 jeux Nintendo à double cadrant. Donkey-kang, et Oil panic + un Master-minid de poche, un Martin, respectivement 200 F, 150 F, 100 F, 80 F. **franck ou Patrick DELBOIS**, 3, rue Saint-Sébastien 75015 Paris. Tél. : 578.98.01.

• Vends ordinateur Vidéo, avec 8 K7 (n° 4, 10, 12, 22, 25, 35, 28, 39). Valeur 2.400 F, cédé 1.700 F ou échange contre une console. **Mattel** K7 ordinateur acheté en 12/82. **M. ROTER**, tél. : (51) 97.84.19. Tous les jours après 18 h, sauf dimanche.

• Vends console Mattel décembre 82 + 1 K7, ou choix 1 150 F, ainsi que nombreuses K7 (Tennis, Golf, Star battle, lock'n'chase) prix intéressant. **Philippe CHANOT**, Tél. : 574.26.12 après 20 h.

• Vends Vidéo, C52 + 16 K7 (n° 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 14, 16, 28, 43). 3.500 F, 500 F à débattre. **Christophe LOGE**, 20, rue Jean-Castels, 80000 Amiens. Tél. : (32) 92.13.97.

• Vends K7 Atari VCS Pac-man 350 F. T. **ETIAT**, Tél. : 46.44.07 après 17 h.

• Vends console jeux vidéo TV Univox neuf et blanc à jeux. Tennis, Pelote, Mur d'entraînement football, Tir mobile et mouvement 200 F, 300 F. **Philippe LAROUSSE**, 4 bis, chemin du Bois-de-l'Amie, 13011 Marseille.

• Vends jeux électroniques Pack monster + mini-flipper électronique WildFire 350 + 400 F les deux et Super Missile Invader (Bandai) 100 F. **Stéphane PARDO**, 4 bis, chemin du Bois-de-l'Amie, 13011 Marseille.

• Vends Space invaders, jeu avec 2 niveaux de difficulté. Change man le jeu, Pac-man 8. Te Tac Tac combiné 600 F pièce, Spin 280 F et Chinwo 320 F état neuf. Vends aussi 1 Game & Watch + manhole + 160 F. **Gilles**, 62, rue Victor-Hugo, 94290 Villeneuve-la-Rai. Tél. : 597.52.51.

• Vends Vidéo, Philips C52 très bon état + K7 n° 4, 11, 16, 22, 37, 1000 F (très peu servi). **Anne VEILLARD**, 5, rue des Carrières, 74450 Villepreux. Tél. : 462.32.46 après 19 h.

• Vends jeu LCD (Nintendo) simple et double écran : Donkey-kang, Oil panic, Green house, Snoopy, Fire attack, Tortues, Manhole, Tremblement de terre, Pitfall automobile. Simple écran : de 150 à 170 F, double écran : de 190 à 230 F. J'mais servi. **Piles neuves**. **Remain**, Tél. : 327.29.55.

• Vends K7 Atari Mazezack, Outlaw, Vidéo checkers, Adventure 200 F pièce, Cherche monnaie pour Basic programming (150 F), Achète ou échange contre K7 ci dessus Super cobra, Scorpion ou Frogger (en parois). **Bruce TACCIA**, 13, avenue de la Liberté, 93140 Hazy-le-Grand. Tél. : 383.21.83.

• Vends Philips C52 + 10 K7 + 1.300 F état neuf (K7 Pac-man, Invaders, Asteroids...). Echange K7 Mattel Checkers contre toute autre. (bon état). **Michaël PARQUE**, 34, rue du Transval, 64200 Montes. Tél. : (40) 74.96.10.

• Vends K7 pour Atari VCS + Pales soccer + Indy 500 (val. 595 F) vendus 450 F. Jeu électronique Microvision (+ K7 Casse-briques) 250 F. Vends séparément autres K7. **François DURANT**, 20, rue du boug, Emethières-au-Weppez. Tél. : (027) 05.50.57.

• Vends VCS Atari garantie échange valable. 10 h d'utilisation environ 1.000 F + K7 Combat. Vends K7 Atari (Atlantis, Berserk, Defender, Space Invaders, Yari, Tennis, Empire contre-attaque). **M. ALBERTAZZI**, 69110 Leully-Ferrières. Tél. : (74) 07.46.42.

• Vends K7 vidéo C52 n° 14, 20, 24 et 28. Prix 60 F F choucine + jeux électroniques Game and Watch. Cuisine ensorcelée, Réveil, 100 F, Casse-briques 200 F, Bego 10 000 150 F, tout en état neuf. **Charlotte BRISOU**, 18 bis, boulevard du Mouton 81333 Gagnyville. Tél. : (94) 04.99.91.

• Vends VCS Atari, 4 poignées, K7 combat, 1 100 F, K7 Pac-man, Vanguard, Cosmic, Ark + 270 F pièce, Yars revenge 200 F, Space war et Dodge en 100 F pièce, joystick Spectravision 100 F ou le tour pour 2 100 F (valoir 3 000 F). **Noël GOURVENNIC**, rue des Charbonniers, 91370 Verrières. Tél. : 930.02.58 après 18 h.

• Vends jeu Marlin 150 F. Split second et Logic 5 200 F charge, Simon pack 100 F ou le tour pour 550 F. **NOËL GOURVENNIC**, 21, rue des Charbonniers, 91370 Verrières-le-Buisson. Tél. : 930.02.58 après 18 h.

• Vends jeux cristaux liquides Space war. Passage pour piétons (Bandai) à moitié prix 200 F. **Frédéric GAUMER**, 49, rue Mazart, 78140 Vélizy.

• Vends VCS Atari état neuf + K7 combat Space invaders, Pac-man, Star voyageur (l'impic) 1 800 F le tour. Vends jeu Microvision + K7 n° 7, 400 F. Vends jeux TV Namcos 10 jeux 300 F. **Jérôme HONORAT**, 19, rue d'Arsonval, 02100 St-Quentin. Tél. : (23) 62.53.14 après 18 h.

• Vends K7 Atari Defender 280 F et Combat 100 F prix à débattre pour les deux K7. Vends aussi jeu électronique à énergie solaire. **Yvonne Dussol** à débattre. **Jérôme**, Tél. : 784.87.61.

• Vends K7 Vidéo, C52 n° 11, 16, 22, 25, 28, 29, 35, 95 F pièce ainsi que le n° 9 (programmation) 100 F et n° 7 60 F star étui en carton. K7 en très bon état. **Robert STUDET**, 74, rue de Malles-Steckenbach, 68470 Wesserslingen.

• Offre à saisir. Vends Atari 12 K me avec accessoires, magic book + 10 K7 jeu (Pac-man) et nbs pgms (100). État neuf (val. ach. 82 - 4500 F). **Sabourin**, 7250 F. **L. GERMAIN**, résidence des Salons, rue de la République, 18100 Cognac.

• Vends K7 Atari Maze zack 120 F, Street raker 100 F, Sky diver 100 F, Vidéo pirball 130 F, Combat 80 F, Air sea battle 100 F, toutes état neuf. **Loïc AUP**, prix à débattre. **Christophe BEAUDOU**, 102, boulevard de la République, 93420 Vuucresson. Tél. : 741.42.41.

**AFFAIRE !** Si vous achetez les 18 K7 de ma console Mattel à 22 F pièce, en cédant ma console Intellivision 102, rue Juliette Savary, 94000 Créteil. Tél. : 339.10.56. C'est urgent !

• Vends Sinclair ZX 81. Hwars 83. Vidéo Cav. ABS imprimante 1.200 F. **Melville Pockard** 97 completé 3.500 F. **COLORATI**, tél. : (60) 75.80.21 le soir.

• Vends K7 pour Mattel Intellivision - la roulette 50 F, Star strike 200 F et basketball 200 F. **Philippe** 1.200 F. **BENIMMOUR**, 11, rue des Petits-Bols, 92370 Chevilly. Tél. : 750.29.79. Après 20 h.

• Vends Vidéo, C52 n° 60 Philips avec écran incorporé et K7 n° 9 (ordinateur) 340 F, 16, 25, 31. Prix 1.200 F. **BENIMMOUR**, 11, rue des Petits-Bols, 92370 Chevilly. Tél. : 750.29.79. Après 20 h.

• Vends K7 Mattel excellent état avec notice et Calcul-ids à moitié prix. Désirerais acheter ou échanger la K7 Pitfall + **SANTIAGO Michel**, Mus du Valen, 07150 Vallon. Tél. : (97) 37.11.68 après 20 h.

• Vends TV 59 neuf. Prix à débattre. **Stéphane VALENTIN**, Tél. : 271.02.59.

• Vends ou échange, sur Nice ou région, contre K7 pour VCS K7 Swardquest 225 F, Superbreakout 150 F jeux électroniques. Prix de chose 100 F. **Duel 150 F, Alien 150 F, Prix à débattre. X. FAURE**, 122, bis rue 04300 Nice. Tél. : (93) 26.46.14.

• Vends jeux électroniques. Massiles Invaders + course de voitures (formule 1) en bon état, 100 F pièce. **BLANCHARD Olivier**, 15, rue de 19-mars-1962, 33560 Carbon-Blanc. Tél. : (56) 06.87.69 après 18 h.

• Vends Philips C.52, jeu servi et K7. **Vidéo** 2.400 F, vendu 1.800 F. **Marc BODOIGNOT**, 40, rue Mado, 93420 Villepinte. Tél. : 383.94.94.

• A vendre 16 K7 Atari + 2 Activation + 1 Imagic avec notice, peu servies, à 60 % prix d'achat. Vends aussi Atari très bon état avec K7 d'origine 900 F. **CHRISTIAN**, Tél. : 989.49.10 après 19 h.

• Vends K7 Atari Outlaw 140 F, Maze zack 200 F. **Marc MOLLER** Le Vieux Moulin, 77122 Monthyon. Tél. : 436.24.01.

• Vends jeu vidéo TV avec football, Squares, Tennis à deux ou seul. Tir avec différents tris et différents vitesses à 100 F (TRB). **Ernesto PIERRE**, 142, avenue de Caïnure, 95210 Saint-Germain. Tél. : 417.20.70.

• Vends mini-jeu électronique (Heure, Alarme) Satek SKI 7 avec piles à 200 F. **BACHÉRIE Bruno**, 1, rue Henri-Sellier, 91130 Bréançhies.

• Vends ou échange jeu Dragons et dragons 80 F état neuf. **Emmanuel** K7 Vidéo, 24 centre K7 75004 Paris. Tél. : 887.73.70.

• Vends VCS Atari sous garantie TBE + 3 K7 (Combat, Space Invaders, Night Driver) Prix 1.300 F. **Philippe PLAISANT** 4, rue du Docteur-Roux, 59700 Marquain-Baroiville. Tél. : (20) 89.31.20.

• Vends jeu électronique batterie de billes avec pile, état neuf. **Emmanuel** K7 Vidéo, 24 centre K7 Vidéo, 8 ou 10, 14, 25, 29, 37, 11. **DREUIL Serge**, Tél. : 628.23.03 mercredi ou dimanche entre 11 h et 20 h.

• Vends K7 Atari (Golf) Maze zack. Space Invaders, Star raker, Outlaw) 400 F. Les 5. **ETIENNE**, Tél. : (29) 91.28.10.

• Vends K7 Atari toutes neuves - Phoenix, Yari + revenge 200 F, Berserk 250 F, Heurter 250 F, 150 F Swardquest earthwarrior, 250 F, + jeux électroniques (Pirball) 150 F, Missile invader 75 F, La poursuite spatiale 100 F. F. **CORONEL**, 11 bis, rue Beaujeux, 95400 Louvres. Tél. : 959.79.20.

• Vends jeu Microvision (MB Electronique) avec 3 K7 (Shooting star, Casse-briques, batterie navale) 400 F. **Patrice PALUBRO** Richard, Men Mantridale, route de Part-Saint-Louis, 13200 Arles. Tél. : (90) 96.79.06.

• Vends jeu électronique LCD. Tremblement de terre 80 F avec piles. **AUBE** Erven, rue de Plantainis revendu 38200 Casse-sur-Laize.

• Vends jeu électronique Les Cowboys Boys de l'An 2000, état moyen. Prix 120 F. Echange avec VCS K7 Mattel Golf. **DUCLOS Nicolas**, 37, rue de l'Ance-Moulin, 13200 Arles. Tél. : (90) 96.76.43.

• A vendre K7 Vidéo, Philips n° 22 (Le maître de l'espace) et acheté K7 Philips ou Parker. Echange également éventuellement la K7 22 contre la K7. **Yann ILLFAN-CHÉC**, 9, rue du Calvère, 22730 Trégastel. Tél. : (96) 23.61.42.

• Urgent vends jeu vidéo noir et blanc très bon état. **Utopie** (télé. 82) 10 jeux, Batterie navale 4 me. Démolition 6 jeux, le tour 300 F. **CHARLOT ERIC**, Tél. : 60.31.18. Après 18 h.

• Vends Atari VCS 4 000FB + K7 Star voyageur, Fire fighter, Cosmic ark et Laser ball 500 FB (1 K7) + King Kong, Golf, Dodge-em, Indy, 1800 FB avec manette. **Alien** batterie, Outlaw, Maze zack, Sky driver, Cosmic, 1000 FB par K7. **M. BEUMONT**, Tél. : (71) 81.57.58.

• Vends jeu Microvision + K7 Blitz + K7 Shooting-star + K7 Batterie navale + K7 Bowling. Prix 350 F. **ARROIS Christophe**, allée de la Forêt, 51200 Lempny. Tél. : 33.90.20.21.

• Vends K7 pour Vidéo, C52 très bon état n° 9 (programmation) 210 F, 15, 27, 30, 34, 32, 37, 35 F pièce ou le lot 750 F. Tél. : 088.11.70 après 19 h 30.

• Vends jeu Atari. Déc. 82 + K7 Combat, Pac-man, Asteroids, Space invader, Indy 200, Super break 1.500 F. **GUITTARD**, Tél. : 606.46.20 après 19 h.

• Vends et échange nombreuses programmes pail ZX 81. Liste sur demande. **MULLARD Stéphane**, 5, rue Sully, 95020 Neuilly-en-Thelle. Tél. : (4) 426.54.48 après 19 h.

• Vends C.52 Philips très bon état + 6 K7 (dont Atari) 1.250 F + Master-Mind Electronic de voyage (90 F) + Missile invader Bandai neuf avec pile 80 F ou les deux 150 F. **Le THIEFFR** Jean-Yves, 1, rue Gascon-Roussé, 92200 Reuilly. Tél. : (91) 49.03.53.

• Vends Galaxy II. Parfait état, possible chercher 4 niveaux de difficultés à 3 manches + Bonus. Prix 220 F + port éventuel. **Dierd SEGOND**, 27, allée Nord, 92500 Sarcelles. Tél. : (3) 990.85.34.

• Vends console VCS Atari, novembre 82 état neuf, avec K7 Combat, Space invaders et Berserk, le tour 800 F. **Yves** 1.500 F, 50 F. **V. Vaillant**, 93170 Bagnolet. Tél. : 858.58.54.

• Vends C.52 Philips Vidéo, avec 10 K7 n° 1, 3, 4, 5, 6, 8, 9, 10, 15, 22 Excellent état 1.000 F. **SZULCZEWSKI Joël**, Marseille. Tél. : (91) 86.06.80 le soir.

• Vends Microvision + K7 Flipper et Blitz, Casse-briques. Le tour 300 F, jeu + Casse-briques 200 F. Vends Soccer (Bandai) 100 F, le tour et 83 F. + notice. **Gérald**, Tél. : 636.58.76 seul dimanche.

• Vends jeux électroniques Galaxy 2 et Missile en vider, le tour 250 F. **Axel CALVERT**, 27, rue Madeleine-Michelle, 92200 Neuilly-sur-Seine. Tél. : 722.43.73 après 19 h.

• Vends console Atari + 7 K7, 2.500 F. **M. MOUSSEKIAN** 103, Avenue Victor-Hugo, 92100 Vanves. Tél. : 93.30.00.

• Vends K7 Atari de 120 à 300 F. Jeu vidéo avec 4 K7 350 F + jeu électronique Merlin 150 F. **MAS-STAUX Eric**, 4 chemin des Broutilères, « La Maurelette », 13015 Marseille. Tél. : (91) 60.22.61.

• Vends Atari, état neuf (jeuervi 1983) + 1 K7. Garantie et 2 copies de monnaies. Prix 1.100 F. Tél. : 794.68.02 après 19 h 30.

• Vends Vidéo, C.52 + 3 K7 n° 14, 11, et 4. TBE + 1 jeu Mattel électroniques Batterie de billes, le tour 900 F. Tél. : 878.97.59 le soir.

• Urgent vends VCS ATARI + 3 K7. Space invaders + Piles + soccer + Combat, le tour 1.400 F. TBE. Garantie jusqu'à Noël 83. **MANZI Dominique**, le val d'Or, 6, avenue Emile-Ripert, 06300 Nice-Francia.

• Vends ordinateur Vidéo, C52 Philips avec 17 K7. Prix à débattre. **CORDON Christophe**, 7, hameau des Boutillères, Le Bataillon, 13013 Marseille. Tél. : (91) 98.42.20.

• Vends PC 2 (Sharp PC 1500) + IMP CE 150 Ach. 12 + 82. Sans garantie 1.500 F ou 2.900 F. **Méli TROST**, boulevard Foch, 92000 Episy. Tél. : 829.79.88.

• Vends Vidéo, jet 25. Mars 82 + 10 K7. Le tour 1.600 F. T.B.E. Tél. : (35) 82.22.56.

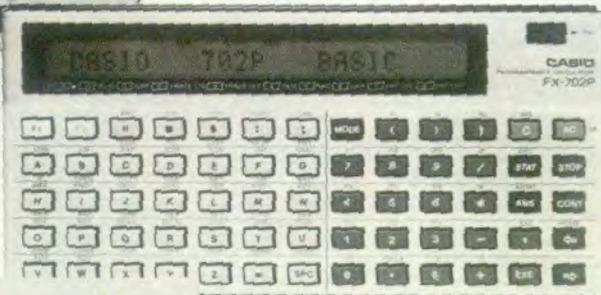
# CASIO

## LE BASIC C'EST "MAGIQUE"



**PB 100 :** "LE BASIC" D'INITIATION  
Mémoire utilisateur 0.8 K extensible à 1.8 K  
(OR 1) 114 caractères spéciaux - traitement  
de chaîne de caractères - fonctions  
scientifiques - connectable à magnétophone  
et imprimante.

**FX 702 P**  
"LE BASIC" SCIENTIFIQUE  
Mémoire utilisateur 1.9 K - traitement de  
chaînes de caractères - fonctions  
scientifiques et statistiques - corrélation -  
régression - connectable à  
magnétophone et imprimante.



**FX 802 P :** "LE BASIC"  
A IMPRIMANTE INCORPORÉE.  
Mémoire utilisateur 1.8 K - traitement  
de chaîne de caractères - fonctions  
scientifiques - imprimante thermique -  
connectable à magnétophone.



**LE BASIC, C'EST CASIO**  
PB 100, FX 702 P, FX 802 P, LES ORDINATEURS DE POCHES  
EN PAPERIE ET MAGASINS SPECIALISES. DISTRIBUTEUR EXCLUSIF, NOBLET - PARIS





## Le Wagon Rouge

(23) 62 41.35

### JEUX ELECTRONIQUES et VIDEO WARGAMES, CASSE-TÊTE PUZZLES

13, Rue RASPAIL - 02100 St. QUENTIN

• Vends mini-ordinateur IX.702 P Capio, état neuf + Accessoires imprimante graphique + Interface K7 + des K7. Prix : 1.100 F. **Jean-François BAGGIONI**. Tél. : 637.31.95 au soirée.

• A vendre console Intellivision de Mattel plus K7 Jantig Frog, Triple action, Star Strike, Football, Tennis, Hockey, Sea Battle. Le tout 2 500 F. **TBE Didier ZOUARI**, 40, rue d'Enghien, 75101 Paris. Tél. : 523.19.85.

• Vends ou échange console Atari, état neuf, garantie Disc 85 + transfo + 6 manettes + 10 K7 méthode Rogic. Le tout 2 900 F. Je donne Electronic Games, Jack Attack, Pursuite spatiale. **Jean-Paul DE-LILLE**, 27, rue de Valenciennes, 14300 Caen.

• Vends jeu vidéo Mattel Intellivision. T.B.E. Garantie jusqu'à 24 déc. 1983. Prix : 500 F. **Thierry MILIAT**, Saint-Roch-Gleize, 69400 Villefranche-sur-Saône. Tél. : (74) 65.15-43 heures représ.

• Vends orgue électronique Romtelegi HF 201. Sens. Hôte string, trumpet, vibraphone, auto-chord. Rythmes latin, disco, rock, slow rock, swing, waltz. T.B.E. 800 I + méthode. **B. SALORD**, 85 bis, avenue Carnot, 78700 Clamart-Site-Honorine. Tél. : 919.61.58.

• Vends jeu vidéo Philips K52 avec 20 K7. 1, 2, 4, 8, 11, 14, 15, 16, 18, 20, 22, 25, 29, 32, 33, 34, 35, 37, 38, 39. Vendeur 2 500 F. Bon état. **ROFKE Pascal**, 37, square Michelet, 12009 Marseille. Tél. : (91) 71.44.54. De 12 h à 13 h 30 et de 17 h 30 à 20 h 30.

• Vends K7 pour VCS Atari Demon Attack d'Imagic ou Parthé d'Activision. Les 2 pour 280 F ou les échange contre autres K7 compatibles. **A. DIERER**, 4, avenue Asher, 94300 Vincennes. Tél. : 365.40.49.

• Vends console de jeu Hamamx SD 070 + 2 poignées de jeu multidirectionnelle + 1 cartouche 10 jeux de sports. prix 300 F. **CHEVALLERIE Olivier**, La Rabotterie, 17500 Jonzac. Tél. : (46) 48.29.60.

• Vends VCS Atari très bon état fourni avec 7 K7. Space Invaders, Aventures de l'arche perdue, Defender, Berzerk, Adventure, Combat, Basic programming, + le classeur Atari + toutes les monettes. Prix 2 000 F. **M. RUFFION**, rue Moby, 38270 Bourdeaux. Tél. : (74) 84.71.54.

• Vends Atari avec + 2 K7 (Bataille navale, Shooting Star) peu servis. (modèle 82) valeur 500 F, vend 350 F. **Vincent BONAFOUS**, rue de l'Émirage Huest, 27930 Evreux. Tél. : (32) 34.17.54.

• Vends jeu électronique de poche Bakudan man (Boudai) 2 niveaux de difficulté, horloge, coupeur de son, état neuf, avec l'étui : 50 F. Vends Fuck monster (Lansy), 2 niveaux de difficulté + piles : 300 F. **Jean-Christophe COSTES**, 75, rue Jeanne-d'Arc, 94500 Champigny.

• Vends K7 Tègervision King Kong - 280 F. Amisants adhérer à un club Atari dans la région parisienne. **Séphone**, Tél. : 647.47.29 ou (93) 58.16.34.

• Vends jeux électroniques Bandai : Chasse au corbeau, Tremblement de terre, Passage de piétons. Le dentiste, 110 F pièce, le singe et le jongleur pour 50 F. Jeu Microvision 4 K7 : 300 F ou ce jeu seul : 1 K7 : 200 F. 75 F la cassette. **Maxime KANN**, 30, avenue Henri-Bergson, 92380 Garches. Tél. : 741.70.16.

• Vends jeu électronique Casio CC 110 Cosmic Fighter au prix de 150 F très peu servi (acheté le 9/83). Pourchassez vos ennemis dans l'espace et pilotez votre chasseur avec dextérité. **Gilles SURJOUX**, 9, rue Paul-Lafargue, 92290 Châtigny-Malabry. Tél. : 631.93.56 j'ajoute un timbre.

• Vends 16 K7 Mattel état neuf 2 500 F les 16 ou le tout + console Mattel 4 500 F. **Gilles**, Tél. : 307.82.16 après 18 h.

• Vends jeu vidéo de café «joutel» couleur avec 5 max (Pac-man, Scramble, Vautour, Galactron, Uni-wars) + 1 tube couleur, 1 alimentation, 1 T.H.T., 1 carte couleur, 4 pupitres. Prix 5 500 F, valeur 12 000 F. **M. DROUDAIN**, 246, bd St-Germain, 75007 Paris. Tél. : 544.22.32.

• A vendre console Mattel achetée le 14/09/82 avec garantie + 2 K7 Golf Auto-Racing. Valeur de l'ensemble 2 240 F. Facture à l'appui, vendu 1 300 F. **Philippe**, Tél. : 526.05.96.

• Vends Vic 20 état neuf 2 500 F avec interface Secam, gratuitement (jamais servi, encore sous garantie). **Sylvain BINAN**, 58, rue Louis-Michel, 75200 Montreuil-la-Ville. Tél. : 724.57.10 ou 092.72.99.

• Vends console Mattel avec 5 K7, valeur du tout 3 500 F, vendu 2 500 F (à débattre). **Nicolas DEVELAY**, 2, rue du Decteur-Gillot, 71400 Autun. Tél. : (85) 52.29.30.

• Vends Vidéopac Philips C52 état neuf + 16 K7, 22 jeux avec mode d'emploi 2 100 F. **Vincent RIEU**, et le paradis +, Impasse des Capucines, 34000 Montpellier. Tél. : (67) 63.18.87.

• Vends jeu Vidéopac Philips 11<sup>e</sup> 60 écran incorporé avec 3 K7 état neuf 900 F. **Jean-Marc LARGUIER**, 19, rue des Acacias, 95140 Gargis-les-Genoux. Tél. : (3) 986.60.23 après 18 h 30.

• Vends jeu électronique Space laser fight (Bambino), valeur 400 F, vendu 190 F, bon état. **HONGELLAZ Bruno**, 85 A, résidence Vuvert, rue de Vuvert, 18000 Bourges.

• Vends un lot comportant une grande variété de jeux électroniques. **LEBAS Sylvain**, 8, rue I.-F. Jallot-Curie, 95340 Persan. Tél. : 034.63.10.

• Vidéopac C52 Philips. Vends ou échange K7 n° 30, 31, vendues 60 F et 200 F, ou moins, ou échange contre K7 29 + 37 + 1135 + 1120 + 119 ou achète celles-ci à bas prix. **Julien DECARD**, Le Colombier, 04100 Manosque.

• Vends ordinateurs Atari 400 état neuf (Hévier 83) 8 ans de garantie prix : 3 000 F. **PIERRE Roger-Marc**, 94, cours de Vincennes, 95012 Paris. Tél. : 291.48.20 heures ou 343.98.15 domicile.

• Vends K7 pour TI 9914A regroupant des programmes d'instruction au basic et au basic étendu. Prix 100 F + 10 F (port) = 110 F. **M. BELMIS SHAI**, Le Pulzar, 73240 St-Genis-sur-Guiers.

• Vends Vidéo system télé noir et blanc + 1 K7 10 jeux + 1 paire de manettes + transformateur. Le tout 400 F. Tél. : (94) 25.23.05.

• Vends K7 pour VCS Atari Pac-man, Demon Attack (Imagic) 300 F pièce. Possibilité de tel : 520 F les 3. **Bruno COUDERT**, Tél. : 417.22.04 après 18 h.

• Urgent vend Vidéopac C52 K7, dont n° 9, 37, 38, 39 et 42. Valeur 4 560 F vendu 2 500 F. **MORET Philippe**, Keraduehen, 56260 Larmor. Tél. : (97) 82.32.70.

• Vends console VCS Atari T.8 état avec 7 K7 dont Star Raiders, Superman Space Invaders, Chopper command, etc. + manettes valeur 3 400 F, vendu 2 400 F, et console Mattel avec 3 K7 Auto racing, Football, Bowling, valeur 2 400 F, vendu 1 800 F. **Barrelli**, Tél. : (6) 928.47.71.

• Vends ou échange K7 Space war pour VCS Atari : 110 F. **Eric PASTINELLI**, 45/47, rue Villiers-de-Flis-Adam, 75020 Paris.

• Vends jeu électronique Game and Watch Donkey-Kong Double écran. Excellent état (décembre 82) 250 F ou l'échange contre Kam 16 k jets (carte pour ZX81). **Olivier MORRAL**, 10 rue des Rastiers, Cides 3928, 41000 St-Sulpice-Blais. Tél. : (54) 78.84.18.

• Vends Kit électronique EX 150 excellent état (décembre 82) permet de réaliser plus de 150 expériences (du détecteur de mensonges à la sirène électronique). Acheté 320 F, vendu 220 F. **Olivier MORRAL**, 10, rue des Rastiers Cides 3922, 41000 St-Sulpice-Blais.

• Attention vend Vidéopac Philips très bon état + 9 K7 dont Pac-man, Programming, Musique, Singeries, Space-Invaders. Le tout à débattre. Vends aussi filigrane 10/14 ans avec tableau électronique, ordinateur de balles. Prix : 1 200 F code à 350 F. **Tél. : 831.05.11 après 19 heures.**

• Vends jeu Vidéopac C52 peu servi, sous garantie, + 6 K7 (11, 18, 22, 34, 38, 11) Prix sacrifié de 1 500 F. **BOUDIGNOT Marc**, 40 rue Noche, 93420 Villepinte. Tél. : 383.94.18 après 19 h.

• Vends console Philips Vidéopac C52 état neuf, peu servi + 15 K7 n° 1, 2, 3, 6, 10, 11, 22, 25, 29, 31, 34, 35, 36, 38, 39. Prix : 2 000 F. **M. PEYRAUD**, 22, rue de la Gare, 01100 Lagnieu. Tél. : (74) 35.96.11.

• Vends ou échange K7 Atari VCS Vidéo-pinball, prix à débattre. **GEMEX Florence**, 5, allée du parc, 63110 Beaumont. Tél. : (73) 26.91.45.

• Vends console Atari état neuf avec 2 K7 - Pac-man, Indy 500, Vidéo chess, Foot, Circus, Break-out, Combat + 2 000 F. **B. LETIZI**, 85, avenue Raoul-Dufty, les Prés de la Corniche, 06200 Nice. Tél. : (93) 83.94.66 le soir.



**RECHERCHONS INDEPENDANTS**

**IMPORT - EXPORT - GROSSISTE**

- Vidéo K7 vierge
- Jeux électroniques
- Calculectes solaires
- Cartes postales musicales...

**SAM. DIFFUSION**

**63, bd des Corneilles - 94100 SAINT-MAUR**

**Tél. : (1) 899.47.11 +**

**Telex : 213 726 F SAMIPEX**

## OCTET

### Le nouveau magasin «in»

FESTIVAL DES :

• Jeux électroniques

• Jeux vidéo T.V. - Consoles - cassettes - ATARI - MATTEL - PHILIPS.

• Ordinateurs pour : jeux, enseignements, gestion familiale, T.I. 99 - VIC 20 - PHC 25 - PC 1212 - PC1500, etc.

1. av. Pte de la Plaine - 75015 Paris. Tél. : 530.05.49.

Métro Porte de Versailles, en face du Hall 5 Parc des Expositions.

- Vends K7 Mattel Golf 200 F très peu servi **BOUYE Marc-André**, tél. : 946.22.97 après 17 h.
- Vends K7 pour VCS Atari Pac-man 50 F, Space Invaders 150 F, Football 150 F **Marc Le BOZIC**, 19, rue Delefosse, 92170 Vanves, Tél. : 645.00.91 après 18 h 30.
- Vends jeu de poche Mattel - Dungeons et Dragons - (neuf) 3 niveaux de difficulté. Prix 200 F. **M. SIOGAL**, 7, rue Louise-Thélie, 75019 Paris. Tél. : 201.56.35 entre 17 h et 20 h.
- Vends K7 Atari Billard 200 F, Échecs 180 F, Basic programme + matches à touche 300 F, raquette tennis Fisher 150 F. **M. CLEMENÇON François**, 70300 Lunel. Tél. : (84) 40.45.30.
- Vends jeu tennis Mira Meschia + Casse-briques de Bordal. Cherche club jeu de boules. **M. POSSENTI**, 15, rue T. Bernard, 75009 Boulogne.
- Vends K7 Atari récentes - E.T. 1100 F. Sur-roul. **ARRIDI Christophe, allée de la Forêt**, 51200 Epervier.
- Vends K7 pour VCS - Superman 120 F, Swordsplay 250 F, Tennis Activision 200 F, Chopper command, Battle of the Igloos, Planet patrol 300 F oscure ou échange contre K7 valeur identique. **Vincent TATI**, 31, avenue de Gaule, 59170 Croix, Tél. : (20) 73.12.33.
- Vends Vidéopac Philips C52 700 F + K7 I, 7, 9, 14, 24, 28, 33, 34, 35 à 85 F pièce ou 750 F les 9. **Bruno**, (87) 58.44.95.
- Vends K7 Intellivision - Roulette, Football, Course auto, Star strike, Night stalker, Lock'n'chase, Snafu (état neuf) 190 F + Microvision 200 F (neuf) + jeu électronique - Pac-man 290 F et jeux cristaux liquides. Au feu 150 F **SACCUTO Hervé**, Tél. : (93) 84.52.86.
- Vends VCS Atari décembre 82 + K7 Combat + Pac-man + Defender + Space invaders + Star raiders avec clavier commande : 1 300 F. **TOURNIER Eric**, 9, allée Marivaux, 95100 Courcouronnes, Tél. : 419.13.50 après 18 h.
- Vends Vidéopac 1 000 F. Vends aussi Merlin 200 F (6 jeux différents). Tél. : 36.39.39 après 20 h.

- Vends console Vidéopac C 52 + 18 K7 1 600 F le tout au séparément - console 600 F, K7 70 F pièce (n° 2, 3, 4, 5, 6, 7, 10, 12, 13, 14, 16, 18, 22, 23, 24, 26, 27, 30). **FAYA André**, 4, avenue des Châtaigniers, 77140 Maccourt-Franconville. Tél. : 428.86.65.
- Vends K7 pour VCS Atari - Star raiders 250 F. Les aventuriers de l'Arche perdue 250 F, Defender 250 F, Outlaw 100 F, Vidéo chess 150 F, Adventure 150 F ou le tout pour 1 000 F. **Bruno MOUTARD**, 43, rue Saint-Claude, 17000 La Rochelle. Tél. : (46) 41.79.34.
- Vends K7 pour VCS Atari - Amidar 300 F, Pac-man 390 F, Space invaders 230 F, Combat 70 F + K7 pour Atari 400 ou 800 Zaxxon 200 F + jeux électroniques - Oil panic 200 F, DMF électronique (Mattel) 100 F + jeux vidéo noir et blanc + Tel-star (tennis, squash, football) de Coleco 120 F. **Nadim MASSOUUD**, Tél. : 741.85.74.
- Vends Vidéopac C52 750 F et 9 K7 à 75 F + Pac-man à 140 F le tout à 1 500 F excellent état Les 9 K7 sont les n° 6, 10, 11, 15, 22, 33, 34, 35. **GEISSENER Yves**, Tél. : 949.13.16.
- Vends Space invaders 200 F, Superman 150 F, Wizard of war 200 F, Night driver 100 F. **Stéphane GARRAUD**, 3, square des Marronniers, 78150 Raoucourt. Tél. : (3) 934.62.27.
- Vends poignée de jeu AGS-IS pour ZX 81 (neuve) + jeu de jeu JRS - Pilot (neuf) 2 fois prix 40 % **F. ANRES**, 19, place des Cordeliers, 07100 Annonay.
- Vends VCS Atari neuf servi un mois, 11 mois de garantie + 3 K7 Combat Pitfall (Activision) Demon attack (Imagic) K7 nouvelles, prix : 1 600 F. **M. MERDOLU 1 et 3, avenue Manteville, 93420 Villepinte**. Tél. : 869.70.99 après 18 h.
- Vends Vidéopac Philips N° 60 avec écran incorporé, état neuf et une ou plusieurs K7 Vidéopac N° 1, 4, 9, 12, 14, 22, 24, 25, 32, 33, 34, 35, 37 n'ayant presque pas servi avec notice d'emploi, cause besoin d'argent, vends au plus offrant. **Eric MARROU**, 16, quartier Selerand, 26110 Hyons. Tél. : (75) 26.33.29.

## ACHATS

- Urgent achète extension mémoire +K7 pour ZX81 à des prix intéressants. Vends jeux à cristaux liquides. Chasse à l'homme et les lions. **MURRIÉ DUBOIS**, 50, rue Bellevue Monte-Carlo, 98000 P. de Monaco.
- Cherche jeu électronique solitaire Casio Atari au feu, bon prix ou Space shuttle. **Patrick BOBIEZ**, 81, Bd A de la Forge, La Marguerite, 13014 Marseille. Tél. : (91) 98.37.38 après 18 h.
- Achète disquettes pour Apple 3 utilitaire et ZX81 sans ext. ou autre ordinateur, programmes et K7 pour Atari et Mattel. Recherche aussi une console Mattel dans les 700 F Max. Réponses assurées merci. **J.-C. CROZET**, 29, avenue de la division Leclerc, 93430 Villestienne.
- Achète jeu électronique la poursuite (Lansay) ou Bol d'or (Casio) ou Lansay) bon état maximum 200 F, le jeu à cristaux liquides Les Schtroumpfs maximum 200 F (Orinicon) le premier sert aussi de calculatrice. **Dominique FARE**, 11, rue Audébert, 92130 Issy-les-Moulineaux. Tél. : 554.11.72.
- Achète K7 pour VCS Atari (Atari, Imagic, Activision, Spectravision, Tiger vision, Parker brothers) prix max 200 F me faire parvenir vos prix et vos listes. Vends aussi K7 Combat pour VCS 100 F. **Frédéric MARTIN**, 5, quartier du château d'eau, 68500 Issenheuc. Tél. : (88) 16.41.53.
- Achète K7 d'occasion bon état pour VCS Atari toutes marques. **Patrick BARREAU**, 25, avenue Pasteur, 13007 Marseille. Tél. : (91) 31.49.30.
- Cherche numéros de Tilt 1 à 4, prix très bas. **F. BOURBIAUD**, 16, rue Jeanzay, 79000 Niort.
- Achète K7 d'aventure ou de stratégie pour Mattel Intellivision à bon prix (environ 300 F). **Cyril THIÉRIOT**, 29, avenue de la République, 60270 Gouvieux. Tél. : (48) 457.11.72.
- Achète K7 pour VCS Atari à 50 % valeur - Yar's revenge, Maganania, Pitfall, Mme Pac-man, Circus Atari, Action force, Donkey kong, River raid, etc... (province à abstenir) **Dominique ARNOUD**, 11, rue Romain Rolland, 45000 Champigny. Tél. : 866.55.97.
- Achète emballages complets de K7 Atari (S F Tulle) + K7 Zaxxon 2715, montés en bon état. **Bernard FLEURY**, 6 bis, rue Maurice Thorez, 76700 Gouffreville L'Orcher.
- Achète modules de jeu pour TI 99/4A - TI-I invaders - Car-wars, Voodoo castle, Chess ou warplus, Golden voyage, Chisholm trail à moins de 250 F. **J.-C. FOURNIER**, 21, rue de la Plaine, 91700 Sainte-Geneviève-des-Bois. Tél. : 015.25.16 (de 18 h à 20 h, seul vendredi).
- Cherche pour Mattel le Gendarme et Voleur bon prix. **Ludovic MORILLON**, Tél. : 361.55.55.
- Achète K7 Mattel - Utopia, Donjons et Dragons, Snafu, et K7 Magic Demon Attack, Microvision, (pour Mattel) en bon état et avec notice. Recherche programmes Circus 1300. **Stéphane DUBARRÉ**, 44, rue Général Ferris, 38100 Grenoble. Tél. : (76) 47.67.42.
- Achète K7 pour VCS Atari. **T. MATHET**, 250, rue R. Lacroix, 91600 Savigny-Sur-Orge.
- Cherche sur le Finistère console VCS Atari, moins de 700 F. **Christian WACHE**, 21, rue de Maisin, 29200 Brest.
- achète toutes K7 pour VCS Atari. **Patrick BARREAU**, 25, avenue Pasteur, 13007 Marseille. Tél. : (91) 31.49.30.
- Cherche programmes pour TI 99/4A. Vends K7 Atari - Pac-Man, Asteroid, Space-Invaders. **Pierre GUSTINIANI**, 5, boulevard Camille Flammarion, 13001 Marseille.
- Vends TI 99/4A + Cardon Magneto + K7 Adventure - 2 800 F. **Pierre GUSTINIANI**, 3 boulevard Camille Flammarion, 13001 Marseille.
- Achète K7 pour VCS Atari - Football et les Aventuriers de l'Arche perdue, 60 % du prix d'achat. **Maxime AHNH**, 30, avenue Henri Bergson, 92380 Garches. Tél. : 741.70.18.
- Vends TI joystick Atari 300 F. Cherche cartouches pour Vic 20 - Alien Star, Battle, Jupiter Lander, Jelly Monster, Sargon 2, Chess 150 F pièce ou échange. **Stéphane**, Tél. : (91) 32.58.08.
- Cherche jeu électronique MONSTER Mike Orionic bon prix ou King. **Didier IQUIPE**, Cité Blériot Guez, 64400 Oran-Sainte-Marie.
- Cherche ordinateurs ou floppys pas trop chers, réponse rapide merci. **Claude**, Tél. : (93) 89.46.60 (de 8 h à 12 h et de 19 h 30 à 21 h).
- Achète les livres du micro ordinateur ZX81 à 30 F le livre ou plus. **Daniel MITRINKIN**, 118, rue de Logny, 75020 Paris. Tél. : 371.00.00.
- Achète 2 000 F. Dragon 32 d'occasion. **Lucas BÉNOTMANE**, HLM de Souve, bf 2, n° 3, 26110 Lyons.

- Achète K7 - Dodge'em, Night driver, Breakout, Frogger, Asteroides ou autres, 90 F avion + livret et boîte. Vends jeu Homexx 50070 pour TV N/R et 2 K7 - Sport, Submarine 80 F le K7, tout 395 F. **DAUMONT J.-M.**, esc. 20 n° 194, Montfort, 34700 Lédère. Tél. : (67) 44.19.10 dans région si possible.
- Achète Super cobra. **THIBAUD Jérôme**, 1, place Valtaire, bf A, apt. 26, 45100 Orléans.
- Achète programmes pour ZX81 + 16K7 Simulation de vol, Space patrol, Scramble, Stock-car, Tyrannosaure, Rex. **BERGER Jean-François**, école maternelle, 26140 Aigurande. Tél. : (54) 30.30.14.
- Achète tous emballages (boîtes bon état) de K7 Atari autres que Combat, Missile-command, Vanguard, Night-driver ; 5 à 6 pièces. **HAVET Mathias**, rue de la gare crèche, 59270 Bailleur. Tél. : (28) 43.11.22 après 19 h.
- Achète vos programmes et extensions pour le TI 99-4A envoyer listes et prix (abordables). **BELMISIERI J.-Maxime**, Le Putzot, 73240 Saint-Genix-sur-Guiers.
- Achète K7 Pac-man pour VCS Atari, faire offre. **Tati**, (92) 77.33.61 après 18 h.
- Achète VCS Atari bon état à moins de 850 F avec K7 d'origine. **M. RIDRADI**, 2, square Frédéric Chopin, 93110 Rosny-sous-Bois. Tél. : 855.48.85.
- Achète K7 pour VCS Atari. **NICOLAS Georges-Noël**, Carret, 29160 Crozon. Tél. : (98) 27.02.72.

**VERSAILLES**  
**LE BAZAR**  
60, rue de la Paroisse  
950.03.04

**Spécialiste jeux vidéo**  
**ATARI - MATTEL - C.B.S.**

Grand choix de cassettes  
**Imagic - Activision - Spectravision - Parker-Télésys - Tigervision - Atari - Mattel - C.B.S.**

Démonstration permanente

**loisirs**

560, rue Nationale  
69400 VILLEFRANCHE  
Tél. : (74) 65.40.15

N° 1 du jeu électronique consoles vidéo

**CBS COLECO** ..... 1 890 F  
**TEXAS TI 99** ..... 1 950 F  
(Sous réserve du maintien de taux de TVA).

PROMOTION CASSETTE **IMAGIC (ATARI)** ..... 339 F  
Demon attack - Star Voyager - Cosmic Ark Atlantis - Trich shot - Fine Fighter  
**IMAGIC (MATTEL)** ..... 369 F  
Demon attack - Atlantis - Micro Sington - Beauty and the best et toutes nouveautés  
**TIGERVISION (ATARI) 269 F**  
King Kong - Junbraker - Thresbold - Marandin  
**TELESYS (ATARI)** ..... 299 F  
Cosmic creeps, Fastfood, Stargamer, Ram it, Demolition Herby  
**SPECTRAVISION (ATARI) 299 F**  
Cross force - Tape Worm Nelson - China Synchrono  
**Vente par correspondance.**

**OFFRE SPECIALE!**

LIQUIDATION DES STOCKS 1 -50%

une offre unique à des prix uniques

REDUCTIONS JUSQU'A 50%

	prix public	notre prix (incl. TVA)
n° 1 PELLE'S SOCCER.....	147 Frs.	90 Frs.
2 MISSILE COMMAND.....	287 *	160 *
3 SUPER BREAKOUT.....	287 *	160 *
4 WAR LORDS.....	287 *	160 *
5 ASTEROIDS.....	347 *	190 *
6 BERZEX.....	347 *	190 *
7 E.T.....	347 *	190 *
8 HATH GRAND PRIX.....	347 *	190 *
9 RAIDERS OF THE LOST ARK.....	432 *	220 *
10 STAR RAIDERS (ev.vid.touch).....	432 *	220 *

ET COMME "SUPER SPECTAL".....

11 YARS REVENGE/AIR SEA BATTLE. 432 \* 190 \* (les 2)

QUALITE GARANTIE.....JUSQU'A L'ÉPUISEMENT DES STOCKS.....MATERIEL VOYAGE AUX RISQUES ET PERILS OU DESTINATION.....EXPOSITION 91% RECOMMANDÉE SOUS TROIS SEMAINES.....

BON DE COMMANDE (à envoyer à l'adresse mentionnée ci-dessous)

NOM ..... PRÉNOM .....

ADRESSE COMPLETE ..... VILLE .....

CODE POSTAL ..... TEL .....

Je souhaite le (ou les) numéro(s) suivant(s) (cochez les cases correspondantes)

<input type="checkbox"/>											
--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------

exemplaire(s) ..... 00 frs  
participation frais PTT\*) ..... 20,00

\* à partir de 1000 frs. le transport est gratuit

Totaux ..... 000 frs

Cheque au règlement de ..... 00 frs. à l'ordre d'IMMAGI PUBLICATIONS, Centre d'Affaires Intégrale, 82 rue de Paris, 93804 EPINAY/Seine.



• Achete K7 Pac-man, 140 à 200 F à débattre. M. DISTAIBEL Jean-Marc, route de Saigüedo, 31470 St-Lys. Tél. : (65) 91.47.80.

• Achete K7 Mattel Intellivision moins de 200 F. Recherche surtout Donjons et Dragons, Château hanté, Lock'n' Chase, Requim, Mission X, Burger time, Donkey-Kong, Demon Attack. Possède de nombreuses K7 Mattel et suis prêt à échanger. Tél. : (90) 22.46.12.

• Achete console VCS Atari + K7 origine prix convenable + autres K7 compatibles avec boîte et mode d'emploi. RIVES Christophe, 31, rue du Jeu-de-Panne, 63000 Moulins. Tél. : (48) 44.47.43.

• Achete programme de jeux pour micro-ordinateur One 1 version 16 ou 48 K et vende collection + jeux et stratégie + n° 1 à 23 - 230 F. STEN Alain, 16, rue Anatole-France, 59760 Grand-Écrouy. Tél. : (20) 25.08.71 après 19 h.

• Achete K7 Mattel - Pitfall, Demon Attack, Atlantis, Labyrinthe électronique, ou échange contre d'autres. FRANK COUSQUER, Tél. : (98) 28.84.97.

• Recherche ZX 81 moins de 500 F + extension 16 Ko moins de 150 F. Frédéric PLISSI, 2, rue Jean-Truffaut, 50500 Carantec. Tél. : (33) 41.09.21.

• Recherche K7 Atari ou Activation pour moins de 250 F. Pitfall, River Road, Dig dig, Centipede, Vanguard, Phoenix, Football, Tennis, Super Cobra, Chase ou un vidéo-club pour Atari. M. LALSARANHIAN, 138, rue de Rivoli, 75001 Paris. Tél. : 336.10.73.

• Achete K7 pour Intellivision entre 100 et 200 F et Tennis, Lock'n' Chase, Walter Rabbit, 25, rue de Valenciennes, 59190 Marquennes. Tél. : (58) 41.54.71 après 19 h sauf mercredi.

• Recherche console Atari VCS en bon état. Prix 700 F inc. COURTIER Sébastien, 5, rue de Fauveau-Poissonnière, 75009 Paris.

• Achete K7 Mattel Pac-Man. Vends K7 Mattel ski 150 F, Starstrikes 150 F, Boxe 150 F, Auto Racing 110 F. BOUSQUET Olivier, 14, rue Michel-Chénier, 75012 Paris.

• Étudiez achetez TI 59 bon état entre 400 et 450 F + matériel maths statistiques 100 F. Vends Pac-man 250 F très bon état. Tél. : (62) 94.52.26 après 19 h.

• Achetez K7 Mattel entre 150 et 200 F. Olivier, Tél. : 041.99.95.

• Achetez toutes K7 Mattel ou le cas échéant échange contre d'autres K7. Amersol faire tournais par correspondance sur Intellivision Mattel. VIUDES Philippe, 17, rue Bayard, 16100 Cognac.

• Recherche K7 Atari ou occasion à prix intéressant. Vends K7 Atari Star Raiders neufs 285 F. Échange K7 Maze Craze contre Missile Command ou Dodge 'em. BERTHAU Patrick, 382, avenue de la Bastille, 1080 Bruxelles - Belgique.

• Achetez K7 Mattel et autres marques pour Intellivision Mattel avec boîte, mode d'emploi et cache pour manettes : Football, Ethics, Ski, Poker, etc. Recherche aussi tous jeux Strangio Marvin Fantask. DUTILLIEU Sébastien, 180, rue de Rivoli, 75001 Paris. Tél. : (20) 83.30.25.

• Achetez K7 pour VCS Atari. DUSSEL Chantal, 127, rue C. Desnoailles, 80000 Amiens.

• Recherche Star Raiders pour moins de 250 F (en K7 Atari) Star master, 150 F, Tennis (Activation) Atari 200 F, Pitfall - 200 F, Indy 500 100 F, Ice Hockey - 150 F, River raid - 200 F, Football/Soccer - 180 F, Air Sea Battle - 50 F. Sainfo SARRAZIN, 174, rue de Rivoli, 75001 Paris. Tél. : 286.10.73.

• Recherche achetez K7 702 P Casq en bon état prix 600 F. TEISSIER Olivier, 48, Grand-Rue, 12370 Malmaison. Tél. : (90) 57.43.51.

• Recherche générateur de données (trace) d'un ordinateur type Sinclair. RALPH Bernard, 118, rue C.-Bazai-Roussignol, parc du Portail Rouge, 47190 Saint-Étienne. Tél. : (77) 26.20.82 heures des repas.

• Recherche tous programmes pour Casio FX 702 P. TONIC André, 16, rue Chanteroux, Chaptelville, 91630 Marolles-en-Ille-et-Vilaine.

• Achetez Valley-ball, Megamania (Activation), Phoenix ou les aventures de l'Arche perdue si possible à moins de 250 F. Échange aussi Superman contre Space Invaders (VCS) GÜBERNETZ P. B., square Dédouin, 57400 Forbach (en prêtant le mode de paiement).

• Achetez K7 pour DC 2000, échange programmes intéressants pour Hobby computer (ou version standard de l'ordinateur de jeux d'Elektron). François CARRU, 38, rue du Professor-Calmette, 95350 La Fayette. Tél. : 897.85.97.

• Recherche K7 pour Mattel Intellivision, prix modéré ou pour TOBIJERMAN, 19, rue Georges-Clémenceau, 11000 Carcassonne. Tél. : (46) 25.16.79 après 20 h sauf samedi/dimanche.

• Achetez K7 Berzack pour VCS Atari à 150 F. SERASTIEN (11) 304.24.62 après 19 h.

• Recherche K7 pour Videopac C52 Philips, n° 14. Ducl. 18. Guerre laser, 11. Monstre de l'espace, 34 - Satellites atterriés, 38. Pac-man et autres. Prix modéré. Alexandre DELLAVERE, Le Rouquet, 23, rue Marco-Polo, 33700 Mérignac. Tél. : (56) 45.43.10.

• Achetez K7 Atari bon état moins de 100 F 5. FRANCO, 4, rue A.-Renouf, 94800 Villejuif.

• Achetez ordinateur type Apple 2, TI 99-4A, prix abordable. DAPOT Philippe, 7, rue Alphonse-Daudet, 11000 Carcassonne.

• Recherche K7 de jeu ou programmes pour le ZX Spectrum, uniquement en région bruxelloise ou parisienne. J.J. BUCCHINI, Tél. : 673.86.05, Bruxelles, après 17 h.

• Achetez ou échangez K7 Mattel. Courrier d'achat et si possible notice d'utilisation. LEBRUN J.P., 24, rue d'Enghuennes, 22000 Auch.

• Achetez K7 pour VCS Atari. Star Raiders, Yars'Revenge, Star wars, Asteroids, Canyon banner, Missile command, avec notices, prix modéré. THIBAUT Dominique, 30, avenue du Général-de-Gaulle, 18000 Bourges. Tél. : (48) 24.34.15.

• Achetez imprimante ZX Printer Sinclair et K7 ZX multifonctions. Tél. : (48) 74.03.26.

• Recherche K7 Yari Revenge contre Tennis d'Activation pour VCS Atari Laurent GUEGAN, Le Fauouillet, Bt. A3, La Roche-Taillé, 83400 Nyres-les-Palmiers. Tél. : 35.74.58 aux heures des repas.

• Échange 3 jeux électroniques dont un solitaire, valeur 610 F contre VCS Atari + K7 Atlantis, Superman, même centre différence à payer. Christophe LIGEST-LOUIS, 81, rue Gaudicé, Saint-Brisac. Tél. : (96) 61.10.86.

• Échangez K7 Atari Pac-Man (sans boîte) contre K7 Gangster Alley ou Freeway. Recherche personne sympathique qui donnerait ZX 81 même usage. Stéphane POULLAIN, 38, rue Croix-Champion, 85330 Noirmoutier.

• Affaire 1 ordinateur jeu Pac-Manster Band avec notice + emballage origine, état exceptionnel, contre K7 pour VCS Atari, Parker, Activation. Tél. : (78) 32.43.58 après 17 h.

• Échange Tennis d'Activation, Night driver, Golf de CBS ou Pac-Man contre Star Raiders + manettes, Star Raider, Pitfall, Donkey-Kong de CBS, Mrs Pac-Man ou Miner 2049. Dimki, BARBERATY, Tél. : (48) 47.78.00.

• Échangez K7 vidéo Pitfall contre Centipede, Phoenix, Defender, The Empire Strikes Back ou Galaxion pour Atari. Échangez jeux électroniques Duo (bond) contre Galaxion (Coloco). Raymond ROSSIGNOL, 2, rue Paul-Fanard, 84000 Avignon. Tél. : (90) 87.20.18.

• Achetez Les Aventuriers de l'Arche Perdue contre Star Raiders, Street Racer et Superman, tout ça pour VCS Atari. Laurent POLTEAU, 23, avenue Bulbrière, 93150 Le Blanc-Mesnil. Tél. : 867.80.96 après 17 h.

• Échangez K7 Mattel Star Strike contre autre K7 compatible avec Mattel (Pitfall), Atlantis, Demon Attack, etc. Stéphane FAUDEL, 3, rue de Karouforout, 29200 Brast. Tél. : 02.63.38.

• Échange cartouche Space Invaders pour VCS 2000 contre Pac-Man, Gargon, Omega force ou Ritracce. René-Marc DOLMÉN, 13, ville du Sud, 93380 Pierre-Rite. Tél. : 821.36.46.

• Échangez jeux électroniques Game Watch, Ball, Parachute, Manhole contre la nouvelle K7 Atari Football ou K7 Tennis. Vijay SAKRANAI, 138, rue de Rivoli, 75001 Paris. Tél. : 3610.73.

• Échangez K7 Berzack et Stormaster (VCS) valeur 400 F contre Stranges 1 à 112 ou les vends 250 F chacune. Réponse et offre à Luc LUDDEN, 282, bd de la Madeleine, HLM Saboteurs, Bt. A5, 80000 Nice. Tél. : 44.07.51.

• Échange Donkey-Kong (Game and Watch) contre une K7 pour Atari. Échange aussi d'autres jeux électroniques. Sébastien SUIBI, 138, rue de Rivoli, 75001 Paris. Tél. : 326.10.13.

• Possesseur Apple 2 + Drive + 110 disquettes de PRGS, recherche contact pour échanges — expédier liste — vends jeu de poche Donkey-Kong 2 (4/83) - 210 F. Laurent MONTOTA, 6, rue J.-J. Rousseau, 37150 Brizay. Tél. : 47.30.21.70 après 19 h ou (47) 57.93.32 heures de bureau.

• Échangez K7 Mattel Football, Golf, et Space Armada contre K7 Basket-ball, Tennis, Boxe ou Ultimate. Christophe BENACCHIO, 22, allée Saint-Sébastien, 51450 Béthany. Tél. : (26) 07.02.94.

• Échange K7 roulette et Space Armada contre autres K7 Mattel. Christian MINET, 19, allée des Dahlias, 93700 Drancy. Tél. : (1) 832.57.19.

• Échangez jeu de poche Donkey-Kong contre Pac-Manster de T. Atari. Gilles CKE, 14, avenue du Général-de-Gaulle, 49400 Saumur. Tél. : (41) 47.51.26.

• Échange (ou vends) 200 F K7 Atari Defender contre Star Raiders pour VCS Atari. Échange (ou vends) 200 F avec notice et garantie. Donkey-Kong + Donkey-Kong Jr contre K7 Vanguard pour VCS. François FARET, 21, chemin des Hers, 16150 Chabanais. Tél. : (45) 89.26.93.

• Échange Mattel Intellivision état impeccable contre VCS Atari même état ou poss. vente 1 000 F. Vends K7 Mattel 150 F pièces, liste sur demande. Tél. : (94) 82.83.18.

• Échange Defender contre Super-Cobra + Atlantis contre Stranges 50 à 90 F. Marc Julien FAGE, La Saunerie, route de Saint-Chamas, 13140 Miramas. Tél. : (90) 50.03.53 après 18 h.

• Échange ou vends jeux électroniques suivants (bon état) : Basket-ball + Cow-boy + Electronic Defender + Touche-Coule contre jeu Mattel électronique bon état avec K7. Nicolas LARVE, 4, rue A. de Mueset, 92360 Meudon-la-Forêt. Tél. : 631.71.38 après 19 h.

• Échange ou vends K7 Mattel (ou compatible) contre autre K7 Mattel. Vends jeu JV + A K7 450 F. Infiltré par l'oursin Mattel sur K7 Look'n'Chase, Auto racing. Thibaud REBOUR, Tél. : 991.34.01.

• Échange K7 Atari Missile command contre Defender, Atlantis, Phoenix, Frogger, Donkey-Kong, Berserk ou Yari Revenge. Eric GARCIA, 6, square des Grands-Champs, 77240 Cesson-la-Forêt. Tél. : 063.46.21.

• Échangez Pac-Manster et Fire Attack contre K7 Donkey-Kong de Coloco et Labyrinthe Electronique Intellivision ou Startrac. Frédéric LALLAU, 28, rue de Savigny, 91390 Montargis-sur-Orge. Tél. : 904.18.45 après 19 h.

• Échangez K7 Atari : Demon Attack, Defender, Pac-Man, etc. contre K7 Atari Parker, Image ou RealSports 2000. Tél. : (84) 21.17.28.

• Échangez K7 Atari Missile command contre Defender, Atlantis, Phoenix, Frogger, Donkey-Kong, Berserk ou Yari Revenge. Eric GARCIA, 6, square des Grands-Champs, 77240 Cesson-la-Forêt. Tél. : 063.46.21.

• Échangez K7 Atari : Demon Attack, Defender, Pac-Man, etc. contre K7 Atari Parker, Image ou RealSports 2000. Tél. : (84) 21.17.28.

• Échangez K7 Atari Missile command contre Defender, Atlantis, Phoenix, Frogger, Donkey-Kong, Berserk ou Yari Revenge. Eric GARCIA, 6, square des Grands-Champs, 77240 Cesson-la-Forêt. Tél. : 063.46.21.

• Échangez K7 Atari : Demon Attack, Defender, Pac-Man, etc. contre K7 Atari Parker, Image ou RealSports 2000. Tél. : (84) 21.17.28.

• Échangez K7 Atari Missile command contre Defender, Atlantis, Phoenix, Frogger, Donkey-Kong, Berserk ou Yari Revenge. Eric GARCIA, 6, square des Grands-Champs, 77240 Cesson-la-Forêt. Tél. : 063.46.21.

• Échangez K7 Atari : Demon Attack, Defender, Pac-Man, etc. contre K7 Atari Parker, Image ou RealSports 2000. Tél. : (84) 21.17.28.

• Échangez K7 Atari Missile command contre Defender, Atlantis, Phoenix, Frogger, Donkey-Kong, Berserk ou Yari Revenge. Eric GARCIA, 6, square des Grands-Champs, 77240 Cesson-la-Forêt. Tél. : 063.46.21.

• Échangez K7 Atari : Demon Attack, Defender, Pac-Man, etc. contre K7 Atari Parker, Image ou RealSports 2000. Tél. : (84) 21.17.28.

• Échangez K7 Atari Missile command contre Defender, Atlantis, Phoenix, Frogger, Donkey-Kong, Berserk ou Yari Revenge. Eric GARCIA, 6, square des Grands-Champs, 77240 Cesson-la-Forêt. Tél. : 063.46.21.

• Échangez K7 Atari : Demon Attack, Defender, Pac-Man, etc. contre K7 Atari Parker, Image ou RealSports 2000. Tél. : (84) 21.17.28.

• Échangez K7 Atari Missile command contre Defender, Atlantis, Phoenix, Frogger, Donkey-Kong, Berserk ou Yari Revenge. Eric GARCIA, 6, square des Grands-Champs, 77240 Cesson-la-Forêt. Tél. : 063.46.21.

• Échangez K7 Atari : Demon Attack, Defender, Pac-Man, etc. contre K7 Atari Parker, Image ou RealSports 2000. Tél. : (84) 21.17.28.

• Échangez K7 Atari Missile command contre Defender, Atlantis, Phoenix, Frogger, Donkey-Kong, Berserk ou Yari Revenge. Eric GARCIA, 6, square des Grands-Champs, 77240 Cesson-la-Forêt. Tél. : 063.46.21.

• Échangez K7 Atari : Demon Attack, Defender, Pac-Man, etc. contre K7 Atari Parker, Image ou RealSports 2000. Tél. : (84) 21.17.28.

• Échangez K7 Atari Missile command contre Defender, Atlantis, Phoenix, Frogger, Donkey-Kong, Berserk ou Yari Revenge. Eric GARCIA, 6, square des Grands-Champs, 77240 Cesson-la-Forêt. Tél. : 063.46.21.

• Échangez K7 Atari Pelé's Soccer achetée en février 83 contre K7 Activation Pitfall, Super, Barstorming ou Stampede et aussi K7 Atari Superman, K7 Parker Amador, Spiderman, ou encore Avidis K7 CBS ou Apollo. Nicolas PASGRIMAU, 31, rue Aristide-Briand, 43400 Pasgraud. Tél. : 772.25.25.

• Échange double écran Oil Panic et Thief in Garden (Extra Seen) sans piles contre Mini-Tron (Atari) Olivier HUYM, 11, allée des Deux-Commes, 92210 Dreuil. Tél. : 942.84.84 après 17 h.

• Échangez K7 Pac-Man ou Asteroids contre Stormaster ou Indy 500. Air-Sea Battle contre Street Racer. Docteur en état. Jacques LARVE, Tél. : (78) 07.22.32. SARRABE Maxime, 31, bd Michel-Perret, Fives - 88210 Tullies.

• Recherche correspondant pour échange logiciels Apple 2 Disk surtout jeux d'arcade et utilitaires, car j'ai pratiquement tous jeux d'aventure, possède 235 programmes de tous genres. LINDER Christophe, 11, rue du Haut-Barry - 67115 Reichstett. Tél. : (83) 20.32.10.

• Échangez K7 Atari Air Sea Battle contre Night Driver, Outlaw ou Space War et cassette Missile Command contre Yari Revenge ou Defender. Space Invader ou autres. VCS cassette et documents. Yves + C. D. DAUBES, rue Canteuville - 32000 Gimot. Tél. : (62) 07.88.95.

• Échangez cassettes Philips C52, Football de table, Combat de char et Aéronaval contre K7 Gloutons et voraces, n° 28 et Conquête de la liberté. Vends Microvague ou échange contre K7 quatre lots de Y. CAGNOL Rudolph, Lou Ranch - 64800 Couzeaux. Tél. : (51) 61.37.98.

• Échangez K7 Videopac Philips n° 35 contre n° 11. HARRBO Eric, 18, quartier Solvray - 26110 Nyons. Tél. : (75) 28.23.29. Heures des repas.

• Échangez Maze Craze ou Space Invaders contre Asteroids ou Missile Command (Atari). Échangez Night Driver, Breakout ou Combat contre Dodge en ou Video Checkers ou Outlaw (Atari). Tél. : (41) 60.27.46 le soir.

• Échangez Philips Videopac, extra neuf (B.82) avec K7 contre ZX 81 même mauvais état mais avec mémoire. Tél. : 332.62.81. DUPAS Paul, 88, av. des Perwezans - 93370 Montfermeil.

• Possède ordinateur Atari 400 et cherche personne ayant Atari 400 ou 800 pour échangez logiciels (sans boîte). Contactez et documents informatiques. OZCAR José, 19, rue Sarratte - 75014 Paris. Tél. : 327.01.77, après 18 h.

• Échange 4 S.P. Stranges, 3 S.P.O. Stranges, 8 Stranges, 1 album Strangé, 2 albums Spidey, 65 Pidey, 6 Navis, 8 Titons, le tout de valeur 2000 F. Contactez K7 de science-fiction pour VCS Atari. HOSEMANS David, 11, boulevard - 75020 Paris. Tél. : 372.10.48 entre 18 h et 18 h 30 rép. avec 1 timbre S.V.P.

• Après réflexion, recherche personne m'ayant téléphone et à qui j'ai proposé K7 Missile Command et ET contre K7 Frogger la granoulle marque Parker. Me contacter si c'est d'accord après 18 h au : (22) 31.21.81.

• Échangez K7 Atari Night Driver contre autre K7 pour console VCS Atari, échange man à main selon mode. JEANNERET Thomas, Le Butte Fleurie, av. du Pigeonné - 13000 Aix-en-Provence. Tél. : (42) 59.20.04 après 18 heures en semaine.

• Échangez Atari VCS (très bon état) 1 mois seulement + garantie d'1 an avec sa K7 contre Sinclair ZX 81 avec son mode d'emploi. GONIN Philippe, 54, av. de la Liberté - 94700 Maisons-Alfort. Tél. : 375.94.19.

• Échangez K7 Atari Defender et Star Raiders neufs 1 mois, contre K7 Parker Brothers Amador ou Frogger après 18 h. Tél. : (2) 74.17.18 ou écrire à MUSEY Olivier, 34, lot des 2 Tillules, Marolles - 51300 Vitry-le-François.

• Recherche logiciels pour Atari 400/800. Possède de nombreux logiciels, applications scientifiques, passionné d'interface K7, désireux d'échanger des idées, recherches, problèmes. Réponse assurée je travaille aussi en basique. M. M. LORQUIN 380, rue de Hollaumes - 6001 Marolles - Belgique.

• Recherche amis atriains pour fonder un club vidéo de l'ère à ERY CAROLAN France, 42, rue de la République - 27530 Eyra-sur-Eure. Tél. : (sauf le vendredi) (3) 64.70.83 de 18 h à 20 h 30. P.S. interdit aux plus de 20 ans !

• BELGIQUE. Recherche pratiquant Atari VCS pour fonder un club d'atariens (échangez cassettes-codes, logiciels, impressions, vidéos, etc.). Échangez aussi, prière de contacter avec Atari BELGIQUE pour signaler notre club. Soyez nombreux ! Thierry TALDEMAN, 118, Privé Duduvert, 1410 Waterloo-Belgique.

• Recherche logiciels pour Atari 400/800. Possède de nombreux logiciels, applications scientifiques, passionné d'interface K7, désireux d'échanger des idées, recherches, problèmes. Réponse assurée je travaille aussi en basique. M. M. LORQUIN 380, rue de Hollaumes - 6001 Marolles - Belgique.

• Recherche amis atriains pour fonder un club vidéo de l'ère à ERY CAROLAN France, 42, rue de la République - 27530 Eyra-sur-Eure. Tél. : (sauf le vendredi) (3) 64.70.83 de 18 h à 20 h 30. P.S. interdit aux plus de 20 ans !

• BELGIQUE. Recherche pratiquant Atari VCS pour fonder un club d'atariens (échangez cassettes-codes, logiciels, impressions, vidéos, etc.). Échangez aussi, prière de contacter avec Atari BELGIQUE pour signaler notre club. Soyez nombreux ! Thierry TALDEMAN, 118, Privé Duduvert, 1410 Waterloo-Belgique.

• Recherche logiciels pour Atari 400/800. Possède de nombreux logiciels, applications scientifiques, passionné d'interface K7, désireux d'échanger des idées, recherches, problèmes. Réponse assurée je travaille aussi en basique. M. M. LORQUIN 380, rue de Hollaumes - 6001 Marolles - Belgique.

• Recherche amis atriains pour fonder un club vidéo de l'ère à ERY CAROLAN France, 42, rue de la République - 27530 Eyra-sur-Eure. Tél. : (sauf le vendredi) (3) 64.70.83 de 18 h à 20 h 30. P.S. interdit aux plus de 20 ans !

• BELGIQUE. Recherche pratiquant Atari VCS pour fonder un club d'atariens (échangez cassettes-codes, logiciels, impressions, vidéos, etc.). Échangez aussi, prière de contacter avec Atari BELGIQUE pour signaler notre club. Soyez nombreux ! Thierry TALDEMAN, 118, Privé Duduvert, 1410 Waterloo-Belgique.

• Recherche logiciels pour Atari 400/800. Possède de nombreux logiciels, applications scientifiques, passionné d'interface K7, désireux d'échanger des idées, recherches, problèmes. Réponse assurée je travaille aussi en basique. M. M. LORQUIN 380, rue de Hollaumes - 6001 Marolles - Belgique.

• Cherche personnes pour fonder un club Mattel-Atari dans la région. **H. THIBOUT, 29, avenue de la République, 69270 DOUVILLE, Tél. : (4) 457.11.72.**

• Utilisateurs de l'Eric-1 vous pouvez dès maintenant constituer le club « JANIUS » - échanges de programmes, informations, essais, conseils, etc. - « **JANIUS** » C/O P. PINCON, 50, cité écurier, 22100 Dinan (jointure un enveloppe timbrée svp, merci).

• Déjà leader club Mattel Intellivision dans la région d'Alsace (38) si possible secteur Sepsion, Sepsion ou Fontaine. **François WICTOR, 6, impasse Albert Camus, 38120 Seyssins. Tél. : (76) 98.76.53** Région Grand-Est exclusivement.

• URGENT cherche club avec location de K7 Atari, Activision, Parker Brothers ou autres marqués. **Sorouch MANDAVI, 6, rue Emile Dubois, 75014 Paris. Tél. : 331.56.95.**

• Vous possédez ou allez posséder un VIC 20 ou 64 ? Vous habitez l'Alsace ou les environs ? Alors créez-vous. Je vous formerai un club (logos, statuts, concours...). **P. SEVRT, Hôpital, 67260 Joyeux.**

• Recherche personnes voulant faire parti d'un grand club Atari (entraînement et tournées) Les gagnants recevront des cadeaux. Les meilleurs participeront aux championnats de France. Pour s'inscrire et recevoir logos et 1 grand poster (62 x 43 cm) de Yari's Revenge, Tennis ou Football, écrire à **Michal DE SOUZA, 9, place Salvador Allende, 94000 Créteil. Tél. : 399.25.84 après 19 h.**

• VERSAILLES création club jeux vidéo échange programmes et recherche adhérents sur ZX 81 Atari VIC 20 Atom Y. FOISSELLE, 36, La Guillarderie, 78590 Noisy-le-Roi.

## DIVERS

• Cherche utilisateurs PB-100 pour échange programmes de jeux et autres. **Jean-Michel GIRARD, L'Épingle-Anceles, 72490 Bourg-le-Roi.**

• Garçon de 16 ans, cherche PDG et local pour fonder un club de jeux vidéo sur Bordeaux, Tolence ou Pauillac. Cherche également des jeux pour la formation du club et des jeunes passionnés de 15 à 25 ans. **M.-R. DENIS, Tél. : (56) 04.26.87.**

• Personne faible revenu cherche personne pouvant vendre à Jéréas bas prix calculatrice + micro-ordinateur, récupération acceptée. **J. Jacques LAVRIE, CIS Service 4 B, 2/6 Dr Roger, 82, rue de Cochais, 27022 Evreux.**

• Concocteur soit sur Pitfall, Kaboom Stampede ou River Raid et gagne une des 16 K7 pour VCS Atari. Envoyez photo écran + 5 F pour frais avant le 31 décembre 1983. **Gérard MOHAR, Villers-le-Château, 51000 Châlons-sur-Marne.**

• Cherche générateur donateur d'Apple 2 même un peu abîmé + logiciel Apple et Oric (surtout jeux). **B. GALLIEN, 48, rue Maximilien-Robespierre, 93600 Aulnay-sous-Bois. Tél. : 866.27.15 le soir.**

• Recherche donateur/trice de programmes pour micro-ordinateur ZX 81. **Frédéric PACREAU, Tél. : (49) 45.62.19 après 18 h 30.**

• Cherche générateur donateur d'un Mattel-Intellivision avec ou sans K7. **Frédéric BOUVIER, 24, rue de la Constituante, 93650 Villeneuve-d'Ascq. Tél. : (20) 91.87.61.**

• Cherche personne qui déborderait ou voudrait pour 200 F VCS Atari AC ou K7 en état. **J.-F. Le Roux, 33, rue Pan-Bat, 22580 Plouha. Tél. : (94) 22.41.44.**

• Cherche personne sympa pour m'envoyer programmes ZX 81 retour de la documentation et remboursement frais d'expédition assurés. **Marc, Bruno BENSALID, 35, rue Henri-de-Bellion, 62100 Calais.**

• Pourriez-vous m'informer sur le 600 XL Atari, sa parution en France ses jeux, etc. **PIERRE OUALI, 6, square de Grandchamp, 78160 Marly-le-Roi.**

• Cherche et échange programmes divers pour Oric-1 et XG. **Domènique MANZI, 6, avenue Emile Bippert, 06300 Nice-Arbonne.**

• Urgent, cherche renseignements concernant la K7 Raiders de la lost ark d'Atari autres que ceux parus dans TILT. **Didier CURDY, 45, rue Marivous, 87100 Limoges.**

• Recherche microprocesseur 90014 avec si possible notice. **Daniel MARTIN, 15, voie d'Halain, 7360 Beuve, Belgique.**

• 14 ans, lycéen démission cherche générateur personne acceptant de vendre au moindre prix de 200 à 300 F un ordinateur type ZX 81 ou ZX Spectrum Sinclair. Merci d'avance ! **Jéréme LENA, 76, rue Lecourbe, 75015 Paris. Tél. : 567.52.44.**

• Recherche des programmes pour toutes les sortes d'ordinateurs, ex. de programmes (Berzerk Planet-Parlor, Turlou), etc. Je paie les payer 2 F l'un. **Sylvain MALLEVAL, 48 A, rue Ernest-Renan, 69200 Vénissieux.**

• Échange Donkey-Kong double écran de Nintendo ou champion Racer de Bandai contre Frogger de Laney (neuf si possible) Mini-arcade. **Jean-Sébastien MAINGOT, rue Les-Quatre-Chemins, 33710 Bourg-a-Gironde. Tél. : (56) 68.22.11.**

• Lycéen cherche schémas d'extension pour TI 57 (Mém. K7, vidéo) + astuces diverses. Participation aux frais. **Laurent VERGNON, 28, rue du Gal-Savale, 93220 Herbigny.**

• Cherche générateur/trice donateur(trice) d'un ordinateur du type Oric, Sinclair, Tandy, Sharp. (Part payé naturellement) **Pierre FARACHE, 54, avenue du Ray, 9113, 96100 Nice. Tél. : (93) 84.47.36 (ou heures de repas).**

• Recherche tout plan d'émetteur radio d'une portée de plus de 1 km. **Benoît HORCKMANS, 23, rue Mullier, 42200 Carvin.**

• Cherche personne généreuse(s) pouvant offrir un micro-ordinateur TI 99 4 ainsi que des K7 compatibles avec TGG 4 A. **M. Frédéric LE FLOC'H, Clamart-Paulée, 56130 La Roche-Bernard. Tél. : (97) 42.93.21.**

• J'ai 15 ans et cherche possesseur ordinateur Commodore 64 à Paris pour échange programmes, trucs, livres. (14 ans minimum). **Emmanuel GOLDSSTEIN, 114, bd de Magenta, 75010 Paris.**

• Cherche personnes pouvant donner publicités, prospectus, etc., sur toutes K7, toutes marques, s'adaptant sur le VCS Atari. **Stéphane CHILLOT, 33, rue de Narant, 10800 Bréviandes.**

• Recherche renseignements et appréciations sur toutes les sortes de K7 de jeux vidéos (Atari, Mattel, Activision, CBS, etc.). Veuillez m'envoyer toutes vos réponses. C'est urgent !!! **Nicolas CORNE, 7, rue de la Celle, 96000 Poitiers. Tél. : (49) 88.81.50 heures de repas.**

• Cherche un plan d'émetteur radio dont le rayon d'action est compris entre 5 et 10 km sur FM. Urgent. Merci d'avance. **M. Olivier MARTY, 32, rue Racine, 11000 Carcassonne.**

• Cherche âme intelligente me permettant de trouver solution 5<sup>e</sup> et 10<sup>e</sup> étape Swardquest Earthward. **Thierry GOUINET, 10, rue de Reims, 76420 Le Havre. Tél. : (35) 44.83.08 après 19 h.**

• Cause achat désire recevoir les avis des utilisateurs entraînés de Casio FX 702 P ou du PB-100. **Pascal PAINT, 29, rue de Piteau, 93350 Plessis-Robinson.**

• Cherche possesseur d'un Dragon 32 pour échanges programmes. **Harvê STACHIVCA, 1, rue des Piviviers, 08000 Charleville-Mézières. Tél. : (24) 57.26.23.**

• Etudiant diplômé cherche personne sympathique qui donnerait VCS Coleco, Mattel, Philips, Home Arcade, Vectrex, Home Vision, Datavision, Intertex ou Tagg 4 A. **Tél. : (23) 83.27.85.**

• Recherche utilisateurs de console Rowtron Compiler System pour échange de K7 ou contacts idées, etc. **BARE Alaia, 11, rue du Fg-St-Denis - 75010 Paris. Tél. : 770.69.61.**

• Achète, vend ou échange K7 Mattel pour console Intellivision (échange même à titre provisoire). **Tél. : (1) 772.72.51 le soir.**

• Lycéen cherche tous programmes et schémas d'extensions pour HP 33 et pour ZX 81. Remboursement des frais et retour assuré, merci d'avance. **URIGNAUD Laurent, 43, av. de Théry - 92420 Vincennes. Tél. : 741.11.49, Cherche également club pour ZX 81 ou autre. Merci.**

• A vendre (Grébanic) Big Big B (8 jeux) 150 F prix à débattre, échange diverses K7 Atari contre K7 Activision, Imagic. (Starmaster de préférence). **BERNARD DEAU Eric, 29, rue Jacques-Lantz - 76550 Offranville. Tél. : (35) 85.26.29.**

# ELECTRON

LES JEUX ÉLECTRONIQUES DU FUTUR AU PRÉSENT

## ■ IMPORTATION DIRECTE DES U.S.A.

## ■ 3 JEUX EN PROMOTION CHAQUE SEMAINE

déterminez vous-même votre remise au magasin

## ■ VENTE PAR CORRESPONDANCE

Pour la province, ELECTRON met à votre disposition une ligne gratuite : 16 (05) 41.65.55.

## ■ SERVICE "NOUVEAUTES"

Pour tout savoir, appelez le : 16 (1) 622.17.79

## ■ VENTE-REPRISE

## ■ LOCATION

## ■ FORMULE CLUB

Bon à renvoyer à :

# ELECTRON

117, AVENUE DE VILLIERS 75017 PARIS • TÉL. 7661177

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

Nom \_\_\_\_\_ Prénom \_\_\_\_\_

Adresse \_\_\_\_\_ Code postal \_\_\_\_\_

Ville \_\_\_\_\_ Tél. \_\_\_\_\_

Age \_\_\_\_\_

Type de console \_\_\_\_\_

BODERNA

**ELECTRON** M<sup>e</sup> PÉRIÈRE • TÉL. 7661177  
ouvert de 10 h à 19 h 30 117, AVENUE DE VILLIERS 75017 PARIS.

UNE CRÉATION VIDCOM

# MIJID, PARCE QUE VOS PRODUITS SONT DEVENUS GRANDS...

Jeux vidéo; 75% de progression en 82. Un spectaculaire développement qui mérite réflexion. La micro-informatique domestique et les jeux vidéo entrent dans l'âge adulte. Parvenus à ce degré de développement, ils ne peuvent augmenter leur part de marché qu'assistés par une solide stratégie commerciale. Voilà comment s'est affirmée pour l'équipe Vidcom la nécessité du Mijid.

## EN PARALLÈLE AU VIDCOM UN SALON ENTièrement RÉSERVÉ À LA MICRO-INFORMATIQUE ET AUX JEUX VIDÉO

parce que vous qui êtes éditeur, créateur, concepteur de programmes et de logiciels, fabricants de matériels, ou distributeur, le succès de vos produits passe par le Mijid.

## PENDANT 5 JOURS, RENCONTREZ LES PROFESSIONNELS DU MONDE ENTIER

revendeurs et distributeurs pour créer ou développer votre réseau de vente, producteurs venus de tous les univers du software pour découvrir de nouvelles idées de programmes, auteurs et créateurs, pour négocier droits d'exploitation, d'adaptation et de distribution; journalistes internationaux qui se feront l'écho des nouveautés que vous présenterez.

## LE MIJID EST UNE CRÉATION VIDCOM

et une forte dynamique va relier ces deux manifestations. C'est normal: leurs centres d'intérêt sont complémentaires. Aussi à l'audience habituelle et prestigieuse du Vidcom s'ajouteront tous les professionnels spécialement concernés par le Mijid. Une solide garantie de contacts et de contrats.

Préparez-vous à bien franchir le cap de la croissance, soyez présent au Mijid.



# Mijid

**MIJID & VIDCOM: UN PASSEPORT COMMUN POUR DE NOUVELLES COMMUNICATIONS**

1<sup>er</sup> Marché International des Jeux Vidéo, de l'Informatique Individuelle et Domestique  
Du 3 au 7 Octobre 1983 - Palais Croisette Cannes (France)

(Réservé aux professionnels)

Veuillez m'adresser sans engagement votre documentation "Exposant". Please send me without any obligation, information for "Exhibitors"

Nom/Name:

Fonction/Position:

Société/Company:

Activités de la Société/Main activity of this Company:

Adresse/Address:

Tél.:

Adresser ce coupon à / Please return this coupon to:

Commissariat Général: 179, Avenue Victor-Hugo 75116 Paris (France) - Tél. (33) (1) 8051403 - Téléc 630.547 MIDORG

U.S. representative Harvey Seelowsky - Perard Associates (Syosset Office) 100 Lafayette Drive, Syosset, N.Y. 11791 - Tél. (516) 364.3686 - Téléc 6652011

UK representative Jack Keasler - International Exhibition Organisation Ltd 9 Stafford Street, London W1X 3PE - Tél. (01) 499.2317 - Téléc 25230

Profitez de  
cette offre exceptionnelle !  
Pour économiser

**20<sup>F</sup>**

et recevoir en cadeau  
"JEUX EN TETE"  
renvoyez-nous votre titre  
d'abonnement privilégié  
aujourd'hui même.

**GARANTIE:**  
satisfait ou remboursé

Si, par extraordinaire, TILT ne vous donnait pas  
entière satisfaction, vous pourriez résilier  
votre abonnement à tout moment.  
Nous vous rembourserions alors  
les numéros restant à servir.

URGENT

NE PAS  
AFFRANCHIR

CORRESPONDANCE - REPONSE

Valable du 01 10 82  
au 30 09 85

A utiliser seulement en  
France métropolitaine  
et dans les départements  
d'Outre-Mer  
pour les envois  
ne dépassant pas 20 g

**TILT**

AUTORISATION 1662 75  
75085 PARIS CEDEX 02

**OFFRE SPECIALE**

## Titre d'abonnement privilégié

à compléter et à nous retourner dès aujourd'hui.

**OUI**, je désire m'abonner à TILT pour 1 an (6 numéros) au prix de 79F au lieu de 99F. J'économise ainsi 20F sur le prix au numéro.

Je joins mon règlement (chèque ou mandat à l'ordre de TILT) et recevrai gratuitement en cadeau, le hors série de TILT : "JEUX EN TETE".

(Déterminez cette carte et envoyez-la sous enveloppe avec votre règlement à TILT Service Abonnement, 101, rue Réaumur - 75002 Paris)

Je préfère vous payer plus tard, sur facture. Mais, dans ce cas, je ne recevrai pas mon cadeau "JEUX EN TETE".

Nom \_\_\_\_\_

Prénom \_\_\_\_\_

Adresse \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

Code postal [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ]

Ville \_\_\_\_\_

207



vous offre  
une réduction de

**20<sup>F</sup>**

+ 1 cadeau  
"JEUX EN TETE"  
que vous recevrez  
avec le premier numéro  
de votre abonnement.

*Profitez en vite!*

20F d'économie  
+ 1 cadeau



NOUVEAU

## Vous avez tout intérêt à vous abonner tout de suite

### 1 Vous économiserez 20F.

En vous abonnant dès aujourd'hui à TILT vous bénéficierez d'une réduction exceptionnelle de 20F sur votre abonnement d'un an: vous ne réglerez en effet que 79 F pour 6 numéros au lieu de 99 F, prix au numéro. Et puis vous êtes assuré que ce prix ne bougera pas puisqu'il sera payé une fois pour toutes.

### 2 Vous recevrez TILT, dès parution tous les 2 mois.

Dès que TILT sort de presse, les numéros des abonnés sont expédiés sans délai.

Et vous savez que dans chaque numéro de TILT:

- vous découvrez les nouveaux jeux électroniques en avant première (consoles, micro ordinateurs, flipper, échecs, backgammon, jeux de poche, calculettes).
- Vous choisissez les plus performants grâce à des tests complets et détaillés.
- Vous améliorez vos performances car TILT vous donne des trucs de spécialistes pour devenir un vrai champion.
- Vous mettez au point des jeux inédits qui feront de vous le "spécialiste" qui utilise à fond les possibilités de ce nouveau domaine.
- Vous pouvez gagner des super-cadeaux de TILT car des concours sont régulièrement proposés avec des lots importants.

### 3 Vous recevrez un cadeau: JEUX EN TETE un numéro de TILT hors série.

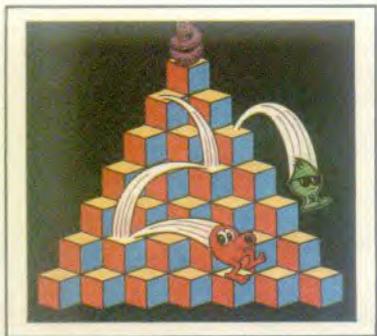
16 pages de jeux inédits faisant appel, entre autre, à la logique, la patience, la déduction, le calcul, l'observation etc...  
De quoi stimuler vos cellules grises qui adorent cela !

**Aujourd'hui même  
renvoyez la carte ci-contre.**



## RETROUVAILES TOUS AZIMUTS

Pour la rentrée, vos héros favoris sont fidèles au rendez-vous. Q\*Bert, Nibbler, Punk, Black Knight... et tous les autres vous attendent pour des parties endiablées. Ne les décevez pas.



### Q\*BERT

Des personnages qui parlent dans de drôles de petites bulles ou poussent des cris étranges, Q\*Bert est un jeu original à mi-chemin entre la B.D. et le dessin animé. Mais les tout petits seront très rapidement désarmés par les impitoyables ennemis de notre héros.

Q\*Bert, le personnage principal, est un petit bonhomme orange, tout en rondeur,

avec un gros nez et deux pieds agiles. Il apparaît au sommet d'une pyramide composée de cubes en relief. Pour remplir sa mission, il doit sauter sur tous les cubes du jeu. A chaque fois qu'il pose le pied sur l'un d'eux, la surface change de couleur. Il faut ainsi colorer toute la pyramide. La première difficulté réside dans le maniement du joystick. En effet,

Q\*Bert ne se déplace qu'en diagonale et jamais de droite à gauche, ce qui est pourtant le réflexe immédiat. Dans un tout premier temps, il serait préférable de vous cantonner au centre de la pyramide afin de vous familiariser avec le mouvement, quitte à repasser plusieurs fois sur le même cube. Vous pourrez ainsi attaquer les bords sans courir le risque de précipiter Q\*Bert hors de la pyramide... Le cri de détresse qu'il pousse alors vous donnerait d'horribles remords. L'autre tactique consiste à le faire sauter en zigzag, droite-gauche. Ne tracez pas de longues lignes droites, ce qui émusserait vos réflexes. Maintenez toujours le joystick en mouvement. Dans tous les cas, ne soyez pas pressé de finir. Votre temps de jeu n'est pas chronométré et l'empressement pourrait vous être fatal, car d'ignobles personnages ont juré la perte de Q\*Bert. Essayez des les contrecarrer avant de colorer la pyramide.

Lors de la première phase, Q\*Bert doit changer la couleur des cubes une fois seulement. Il gagne 25 points par cube. Aux deux premiers niveaux, ses ennemis sont figurés par des balles rouges et violettes. Elles émergent sur le premier cube et tombent par rebonds successifs (elles ne peuvent en aucun cas re-





PHASE	NIVEAU	DISQUE	FIGURINES SUR L'ECRAN	BONUS
Phase 1	1	2	Balles rouges, Coily	1 000
	2	2	Balles rouges, Coily	1 250
	3	2	Coily, balles vertes, Ugg/Wrong way, Slick/Sam	1 500
	4	2	Balles rouges, Coily, balles vertes, Slick/Sam	1 750
Phase 2	1	3	Coily, balles vertes, Ugg/Wrong way, Slick/Sam	2 000
	2	3	Coily, balles vertes, Ugg/Wrong way, Slick/Sam	2 250
	3	2	Balles rouges, Coily, balles vertes, Slick/Sam	2 500
	4	2	Balles rouges, Coily, balles vertes, Ugg/Wrong way, Slick/Sam	2 750
Phase 3	1	4	Balles rouges, Coily, balles vertes, Slick/Sam	3 000
	2	4	Coily, balles vertes Ugg/Wrong way, Slick/Sam	3 250
	3	3	Balles rouges, Coily, balles vertes, Ugg/Wrong way, Slick/Sam	3 500
	4	3	Balles rouges, Coily, balles vertes, Ugg/Wrong way, Slick/Sam	3 750
Phase 4	1	6	Balles rouges, Coily, balles vertes, Slick/Sam	4 000
	2	6	Balles rouges, Coily, balles vertes, Ugg/Wrong way, Slick/Sam	4 250
	3	5	Balles rouges, Coily, balles vertes, Slick/Sam	4 500
	4	4	Balles rouges, Coily, balles vertes, Ugg/Wrong way, Slick/Sam	4 750
Phase 5	1	7	Dans les phase 5 toutes les figurines apparaîtront à chaque niveau	4 750
	2	6		5 000
	3	6		5 000
	4	5		5 000
Phase 6 à 9	1	5	Tous les caractères apparaîtront à chaque niveau dans les phases 6 à 9	5 000
	2	5		5 000
	3	5		5 000
	4	5		5 000

monter). Evitez-les, elles sont mortelles. Alors que la balle rouge disparaît après la dernière rangée, la violette s'arrête subitement pour donner naissance au machiavélique Coily. Ce serpent n'a qu'une idée en tête : tuer Q\*Bert et le poursuivre partout de son venin. Le seul moyen de s'en débarrasser est de l'attirer au bord de la pyramide. Faites sauter Q\*Bert sur le disque qui s'envolera et le ramènera directement au sommet. Coily tombera, poussant un cri de désespoir. Un bonus de 500 points s'affiche à chaque Coily détruit. Si vous parvenez à finir la partie sans sauter sur les disques, votre dextérité sera récompensée de 50 points pour chaque disque non utilisé.

Au troisième niveau, Coily mijote toujours ses mauvais coups, mais, cette fois-ci, accompagné de méchants comparses. Slick, muni de lunettes de soleil, et Sam ne sont pas mortels. Mais ne relâchez pas votre attention, car ils sont passés maîtres dans l'art de la diversion. Tout en parlant, ils sautent sur les cubes. Si vous avez le malheur de les voir passer sur des surfaces transformées, celles-ci retrouvent leur couleur d'origine. Notre pauvre héros est donc obligé de recommencer. Pour les éliminer, il doit leur sauter sur la tête. Chacune de leur agonie rapporte 300 points. Les plus moches, Ugg et Wrongway qui apparaissent en bas de l'écran, ne modifient pas la cou-

leur des cubes, mais ils sont mortels. Ils ne pourchassent pas Q\*Bert, car, contrairement à tous les autres, ils se déplacent verticalement et horizontalement, bouleversant tous les paramètres du jeu. Faites-y très attention, habitué au trajet diagonal, vous serez très surpris. N'attendez d'eux aucun bonus, ils sont indestructibles. Au cours de cette première phase vous ferez connaissance avec tous les éléments du jeu. Vous éviterez ainsi les mauvaises passes dans la deuxième partie. Car là, tout se complique. Q\*Bert doit changer les cubes deux fois en deux passages. Vous obtiendrez alors trois couleurs différentes sur la pyramide. L'obstacle visuel s'accroît. Mais vous n'arrivez pas encore au bout de vos peines, car la troisième phase devient un véritable casse-tête. Q\*Bert ne peut repasser sur un cube transformé sous peine de rétablir la couleur précédente. A ce stade, il possède le même rayon d'action que Slick et Sam. Un conseil évident, soyez méthodique, évitez de laisser un cube non transformé au milieu de cubes déjà modifiés. Ce dernier tuyau reste pourtant difficilement réalisable, car, bien sûr, tous les prédateurs vous guettent encore et l'action est maintenant bien plus rapide. Ne vous troublez pas si Q\*Bert vous mène un train d'enfer, tout le monde peut craquer. Respirez profondément, relax ! Mais restez vigilants, car notre

petit homme n'arrête pas de sauter, sauter, sauter...

Q\*BERT de Gottlieb ★★★★★

## NIBBLER

Pas d'invasisseur intergalactique ni de tueur sanguinaire à l'horizon. Nibbler ne connaît qu'un ennemi : lui-même. Ce serpent vorace a tendance à se mordre. Ne jouez pas les sadiques et empêchez-le de s'adonner à cette manie destructrice.



Le principe de Nibbler est identique à celui du célèbre Pac-Man : un labyrinthe au schéma assez grossier, des pastilles de survie réparties le long du parcours et un héros affamé. Pour diriger le jeu, vous disposez d'un joystick utilisable horizontalement et verticalement.

Nibbler, le serpent sympa a pour gros défaut un appétit insatiable. Hélas, sa myopie n'a d'égale que sa boulimie permanente et s'il rencontre son propre corps, il se mord. Le réflexe est fâcheux pour un serpent venimeux. Votre rôle consiste donc à lui éviter de mettre fin à sa vie de gas-tronome. Le reptile ne mesurant que trois ou quatre centimètres, la partie



s'avère d'emblée assez facile. Mais petit Nibbler deviendra grand. A chaque bouchée, sa queue s'allonge d'un centimètre. Pastille après pastille sa taille augmente, et ses déplacements dans le labyrinthe deviennent d'autant plus délicats que la vitesse accélère.

La partie avançant, la visualisation du parcours se complique. Vous pouvez immobiliser l'animal en lui bloquant la tête contre un mur. Si ces pauses-réflexions sont bien pratiques, elles vous font perdre du temps.

Hé oui ! l'existence de *Nibbler* est chronométrée. Un décompte partant de 990 unités s'affiche en haut à droite du tableau. Vous disposez d'une minute et demie pour finir le tableau. Mais le décompte s'accélère si vous restez plus de 90 unités sans manger de pastilles. Il reprendra son rythme de croisière dès la première bouchée avalée.

L'écran affiche deux tableaux différents. Le premier se présente sous la forme d'un labyrinthe classique. Des losanges nutritifs sont répartis régulièrement sur la totalité de l'itinéraire. Le tableau est divisé en deux (haut et bas) avec au milieu un fort rétrécissement. L'erreur serait de vouloir ingurgiter tous les points en une partie avant de passer à la suivante. Car le serpent finit tôt ou tard par se recroqueviller. Afin d'éviter le drame, passez de haut en bas en réalisant le maximum de zigzags. Vous réduirez ainsi la distance entre la tête et la queue de notre glouton reptile.

Le deuxième tableau se compose d'un quadrillage régulier de petits points. Des pastilles, plus grosses et de couleurs différentes, sont disséminées ça et là. Certaines se mangent sur un parcours horizontal, d'autres sur un parcours vertical. Comme tous les mouvements sont ici permis, le joueur à tendance à passer directement d'une pastille nutritive à l'autre. Réaction à éviter car vous pensez bien que tout a été prévu pour que le chemin le plus court vous soit fatal. A éviter également, le quadrillage en va et vient sur toutes les longueurs. Vous perdriez un temps précieux sans grands résultats. Là aussi, la tactique des zigzags s'impose. Il est évident que ces conseils restent valables lorsque le serpent devient imposant. Profitez donc de sa petite taille pour manger un maximum de pastilles sur des distances courtes. N'utilisez pas ces méthodes de manière systématique. Ceux qui appréhendent parfaitement leur trajet pourront avec succès donner libre cours à leur imagination. Toutefois, n'oubliez pas la règle d'or : *Nibbler* ne doit jamais s'enrouler. Et surtout ne vous laissez pas surprendre par les accélérations. L'allure s'accroît tellement vite qu'il est difficile de mettre au point des parcours gagnants comme au *Pac-Man*, mais aux persévérants rien d'impossible, les champions trouveront peut-être la martingale.

**NIBBLER de Rock'Olà ★★★★★**

### LE TEMPS DES REMAKES

**Les dernières productions Gottlieb nous offrent des pinballs du meilleur niveau. Des trouvailles tous azimuts sur des remakes et comme promis la version flipper du jeu d'arcade Q\* Bert passé désormais au zénith du star-système vidéo.**

Après *Spirit* et ses deux plateaux, Gottlieb améliore son système « Multiball » avec un *Punk* truffé de drop-targets et de cibles actives, apparues sur *Volcano*. Grâce à son arsenal de bumpers et de kickers, la bille se trouve rejetée par 13 dispositifs automatiques. Ajoutez à cela 3 flippers, la boule ne dispose d'aucun répit. Les trous de capture situés aux angles supérieurs restent assez faciles d'accès. Par contre, les libérations s'avèrent délicates car réglées par des temporisations très sévèrement réglées. Comme sur la majorité des *Punk* en exploitation, les mémorisations de plateau sont annihilées afin d'accroître les difficultés. Nous déplorons déjà ce phénomène sur la plupart des appareils *Spirit*. Tournons la page avec *Striker* et *Q\* Best Quest*. Là une première constatation s'impose : hormis un unique passage au score progressif, les plateaux n'indiquent aucune valeur de points. Impossible de savoir ce qui paye le plus, les « super-values » sont supposées inexistantes, les combinaisons de jeu primant de manière différente selon les modèles.

Quant aux profanes du jeu de football, ils auront fort à faire avec *Stricker*. L'amateur averti retrouvera avec plaisir les évocations de « coup franc », « pénalty », « corner », et s'identifiera au camp des Blancs, la machine figurant les Jaunes,

autrement dit, l'adversaire. Enfin l'attrait principal de l'offensive des Blancs contre les Jaunes est rehaussé par la possibilité de « passes », limitées en nombre, d'un côté à l'autre du terrain.

Les inconditionnels du « Counterforce » et ses temporisations seront au comble de la satisfaction devant le *Q\* Best Quest*. La descente inexorable de rockets sur fond d'apocalypse cède ici la place aux progressions successives de *Coily*, *Ugg* et *Wrongway*, vedettes confirmées de la vidéo.

Dans une ambiance de dessin animé que parachève un babillage permanent de la machine, le joueur doit édifier sa pyramide de cubes tout en repoussant le petit monstre de service chargé de détruire son ouvrage. En frappant les trois compères à même leur tanière, ils entrent en jeu et vous gagnez l'extraball. Cette opération représentée avec le gain des cubes l'attrait principal du jeu. Les 2 flippers inférieurs vous offrent une seconde chance de remonter la bille latéralement. De loin en loin, lorsque celle-ci est renvoyée avec force et précision, la boule effectue alors un circuit le long des glissières établissant une arabesque en forme de « 8 ». L'extraball récompense immédiatement l'exploit.

*Q\* Best Quest* joue également avec les nerfs de ses adversaires pendant l'approche de l'ennemi vers l'édifice pyramidal. Alors que chaque seconde compte pour refouler l'intrus, la bille prend un main





plaisir à traîner dans les chicanes supérieures du plateau, hésite à l'entrée des passages, s'attarde dans les éjecteurs, et l'on soupçonne alors la machine de vouloir jouer en solitaire... A ce stade, le suspense gagne aux dépens du rythme et de la vivacité de l'action.

Un retour en arrière vers les années 70 afin d'évoquer un brusque changement de cap en matière de flippers, avec tout d'abord la sortie de l'*Orbit 4* joueurs et sa version 2 joueurs en janvier 1972. Quatre ans plus tard, sévissaient *Royal Flush* (4 joueurs) et *Card Whiz* (2 joueurs).

Parfait exemple du « tour de main » Gottlieb dans la conception du flipper de sobriété apparente mais attrayant à l'extrême, *Super Orbit* revient donc auréolé de couleurs et de sons nouveaux. Le jeu initial est scrupuleusement respecté ainsi que le format jadis abandonné au bénéfice de celui de *Spiderman*. Comme prévu dans ce « come back », l'électronique continue à supplanter l'électro-mécanique. La partie de *Super-Orbit* ne se décrit pas, elle se vit ! Une seule idée compte : conserver la bille afin de lui faire récolter un maximum de points.

# SERVICE COMPRIS SERVICE

## Flips

À l'inverse, *Royal Flush de Luxe* offre des combinaisons de plateau. Nous retrouvons ainsi les 3 jokers qui éclairent le Special et l'alignement de drop-targets face aux flippers. Bref, tout ce qui semblait facile à réaliser pour gagner mais demeurait coriace à concrétiser. Toujours la magie Gottlieb...

Arrivé là, il ne reste plus qu'à lancer un pronostic sur le prochain « remake ». Des noms viennent à l'esprit, liés à des classiques de la période sollicitée précédemment : *Sheriff, Jungle, Big Indian, Canada*

*Dry/Target Alpha* etc...

La renaissance d'*Amazone Hunt* nous ramène à l'un des grands succès de cette lignée. Son thème, sans rapport avec l'original, et sa richesse de bruitages masquent encore les éléments d'identification. Nous ne dévoilerons donc pas le nom de cette machine de l'été 75. Un indice visuel toutefois pour les fouineurs obstinés : une pièce de monnaie tour-

noyante que perce en plein vol une balle d'une rare précision...

Enfin, nous saluerons bientôt la sortie d'un *Rack-em-up*, actuellement au stade de prototype. Une affaire à suivre...

### UN CLASSIQUE DU PINBALL

« Lanceras-tu un nouveau défi au chevalier noir ? », « Bats-toi contre moi, chevalier ! » Vous reconnaissez certainement ces menaces proférées à longueur de parties par le flipper *Black Knight* de Williams.

L'originalité de *Black Knight* ne se limite pas à l'introduction de la parole ni à l'usage de la langue de Molière mais à une série d'innovations dont le « multilevel », Premier pinball à double plateau, ou double niveau, *Black Knight* fit son entrée lors de l'AMOA de Chicago de 1980, la plus importante manifestation dans le domaine des appareils de divertissement automatiques. Williams utilise ici le jeu possible de trois billes en simultanée. Au principe « multiball », remis au goût du jour par le « Firepower », s'ajoute un système de champs magnétiques, contrôlable par le joueur : le « magna-save ». La bille est parfois happée par un aimant invisible et sauvée de la perte dans les sorties latérales. En fin de partie, les billes éventuellement capturées sont libérées par le « last chance » lors de la perte latérale de la dernière boule. Avant le « game-over », le score le plus élevé des deux, trois, ou quatre participants se voit gratifié de quelques secondes de plaisir supplémentaires sans limitation du nombre de billes... Une phase de joyeuse pagaille sans grande conséquence sur le gain des parties rejouables. Malgré tous ces attraits, un reproche au *Black Knight* s'impose : la difficulté de réaliser de véritables scores. Ce défaut a été heureusement corrigé sur *Jungle Lord, Pharaoh* et *Solar Fire*, des modèles plus récents et disposant des mêmes gadgets.

*Black Knight* garde néanmoins l'avantage sur ses cadets dans les hit-parades de pinballs. Victimes d'une conjoncture contraire à des productions aussi élaborées que coûteuses, ces derniers modèles n'ont pas bénéficié d'une commercialisation fracassante.

### FLIPMANIA

Des 150 flippers élaborés par Bally, le plus important constructeur d'appareils automatiques de la planète, nous ne retenons ici que les modèles ayant bénéficié de cette technique. La flipmania n'est décelable qu'à partir de 35 machines affrontées.



- |                                |   |
|--------------------------------|---|
| — Freedom (1)                  | — Silverball Mania                        |
| — Night Rider (1)              | — Space Invaders (6)                      |
| — Evel Knievel                 | — Rolling Stones                          |
| — Eight Ball (2)               | — Mystic                                  |
| — Power Play                   | — Hot Doggin' (6)                         |
| — Mata-Hari (1)                | — Viking                                  |
| — Black Jack (1)               | — Skateball                               |
| — Strikes & Spares             | — Frontier                                |
| — Lost World                   | — Xenon (7)                               |
| — The 6 Million Dollar Man (3) | — Flash Gordon (8)                        |
| — Playboy                      | — Eight Ball de Luxe                      |
| — Supersonic                   | — Fireball 2 (7)                          |
| — Rotation VIII (4)            | — Embryon (6-7)                           |
| — Star Trek                    | — Fathom (7)                              |
| — Voltan Escapes               | — Medusa                                  |
| — Cosmic Doom (5)              | — Centaur (7)                             |
| — Paragon (6)                  | — Elektra (7-8-9)                         |
| — Kiss                         | — Vector (7-8)                            |
| — Grand Slam (11)              | — Mr. Mrs Pac-Man                         |
| — BMX (8)                      | — Harlem Globetrotters                    |
| — Dolly Parton                 | — Eight Ball De Luxe Limited Edition (12) |
| — Futura Spa (6)               | — Spectrum (5)                            |
| — Ground Shaker                | — Speakeasy (10-11)                       |
| — Baby Pac-Man (13)            |   |

- (1) : existe en électro-mécanique (non électro-nique)  
 (2) : situations du plateau mémorisées (premier modèle)  
 (3) : modèle à 6 joueurs  
 (4) : pinball tournant circulaire (construit par la filiale Midway)  
 (5) : prototype sans suite  
 (6) : « Superize » (plateau large)  
 (7) : « Multiball »  
 (8) : double plateau  
 (9) : mini plateau indépendant  
 (10) : principe « add-a-ball »  
 (11) : commercialisé en 2 ou 4 joueurs  
 (12) : reprise d'un modèle avec nouvelle présentation  
 (13) : vidéo + flipper

## EXTRA BALLS

Le pinball n'en finit pas de prospérer et pour le prouver Bally couvre ses billes d'or fin !



En cinquante années de pinballs, on a connu le verre, le bois, les matières synthétiques... La bille chromée ou « silverball » s'est vite imposée. Il lui faudra maintenant partager la vedette avec une bille en or. Une idée riche pour GOLDEN BALL que nous ne manquerons pas de



vous présenter dans notre prochain tour d'horizon des nouveautés Bally.

Leader de la fabrication européenne des flippers, Zaccaria relance l'idée du plateau à éléments escamotables. TIME MACHINE est en effet équipé d'un mini plateau circulaire avec une série de cibles réparties autour de trois bumpers. En cours de partie, cet ensemble visible sous un disque d'altuglass surgit sous l'action d'un ascenseur et transforme intégralement le jeu. Son retour au niveau inférieur permet à la bille d'accéder à nouveau aux cibles fixes du fond du plateau. Un séduisant voyage dans la quatrième dimension.

Encore un transfuge de la vidéo vers le pinball. JOUST, le jeu d'arcade de Williams (2 joueurs) devient flipper. Conçu pour deux comme son aîné, il permet l'affrontement direct. L'appareil, sans fronton, possède deux plateaux carrés d'inclinaisons inverses, et reliés à leur sommet par des passages communs. Chacun s'évertue à faire progresser son score lorsque la bille pénètre dans son camp et à ne pas l'expédier, par maladresse, du côté opposé...

## LE COIN DES MONSTRES

Les pinballs en table-bar sont une conséquence de l'engouement

pour les jeux vidéo. Le tube incrusté horizontalement dans des meubles toujours discrets fait fureur au Japon et aux U.S.A. *Rotation VIII* fait partie du lot.

Cette table rectangulaire dispose d'un plateau de flipper beaucoup plus court que la normale. Selon le socle usité, *Rotation VIII* se joue soit debout, soit assis. Les participants se répartissent aux quatre coins cardinaux. « Nord », « Est », « Sud », et « Ouest » attendent le moment où le plateau circulaire se présente à eux par rotation. Toutes les indications de jeu dont les scores s'inscrivent à la base du plateau qui, lors du « game-over », effectue un dernier tour en s'immobilisant à quatre reprises afin de présenter le résultat du match.

*Rotation VIII* est une variante de l'*Eight Ball* de Bally mais son format, plus large que long, se montre très gênant. Par ailleurs, la moindre inclinaison accidentelle de la machine détruit l'égalité des chances entre les joueurs. Le flipper circulaire de Midway (filiale de Bally) s'inscrit dans la série des curiosités qu'apporte épisodiquement la recherche dans l'évolution de ces appareils. Mais *Cross Town* de Rotor Table Games Company, né en 1935, lui ravit le titre de premier pinball tournant de l'histoire.

Jean-Pierre CUVIER

## LES COULISSES DE LA VALLÉE DES PUCES

Atari, le leader mondial des jeux vidéo prépare en grand secret sa stratégie et ses nouveaux jeux dans un immeuble anonyme de la Silicon Valley. Pour Tilt, le géant américain se dévoile. Mais pudiquement.

Pour pénétrer dans l'empire secret de Pac-Man, il vaut mieux montrer patte blanche et avoir rendez-vous ! Une fois badgés, étiquetés et pris en charge par une hôtesse, nous pénétrons enfin — non sans un léger pincement au cœur — dans le lieu magique où l'on crée, invente, fabrique, distribue des millions de consoles, d'ordinateurs et de cassettes de jeux.

Et cela, à une demi-heure de San-Francisco, la cité perpétuellement embrumée de Californie, par l'autoroute de San José qui porte bien son nom : le chemin royal (El Camino Real). Autour de Sunnyvale, la Silicon Valley apparaît comme un vaste terrain de golf ponctué d'immeubles à raz de terre dont les propriétaires — millionnaires (en dollars) — portent les noms prestigieux de Hewlett-Packard, IBM, Control Data, Memorex... et Atari. Et le nom qui vient immédiatement aux lèvres de millions de joueurs dans le monde entier, semble totalement étranger aux passants de Sunnyvale à qui nous demandons notre chemin. Donald S. Teiser, 40 ans,



directeur du développement des logiciels, est le prototype de l'ex-étudiant américain : sympathique, bien élevé, un rien condescendant. Il règne sur une équipe d'une trentaine de programmeurs, diplômés — pour la plupart — de l'enseignement supérieur. Des passionnés qui ont généralement tout appris par eux-mêmes (ce genre de programmation n'est enseigné dans aucune école), des créatifs sachant parfaitement associer les procédés artistiques et techniques.

Pour fabriquer un programme de fond en comble, il faut en

moyenne cinq mois. Un programmeur en distille donc deux à trois par an. Le calcul est simple : chaque année Atari part aligner entre soixante et quatre-vingt-dix jeux nouveaux.

« Evidemment, il y a parfois des miracles — nous dit Donald — Lorsqu'il y a eu cette folie autour de E.T., un de nos programmeurs a mis cinq semaines pour tout boucler. Seulement il n'était question ni de manger ni de dormir pendant tout ce temps-là ! »

Autre phénomène qui rétablit l'équilibre : certains projets sont abandonnés. Pour diverses raisons. Il

s'agit généralement de contrats avec d'autres sociétés qui tombent à l'eau.

« Nous fonçons tête baissée sur un programme — poursuit-il — en étant persuadé d'obtenir une licence et lorsque nous négocions, nous n'arrivons pas à nous entendre. Cela peut être aussi notre service marketing qui ne nous donne pas le feu vert pour un jeu entièrement mis au point. En fait notre capacité de production est nettement supérieure à ce que nous faisons réellement. Et c'est une bonne chose car les jeux tendent à devenir de plus en plus longs à programmer. Nous utilisons aujourd'hui des « chips » d'une plus grande capacité. Avantages : des jeux plus complexes avec des graphismes et des bruitages plus élaborés. Mais en contrepartie toutes ces informations sont plus longues à inscrire en mémoire. »

Dans une salle de programmation, silencieuse comme un hôpital, des ordinateurs de Digital Equipment préparent et traduisent les programmes de jeux qui sont



Chaque opérateur a pour tâche de monter deux ou trois pièces et - en plus - de vérifier le travail de ses collègues. Chaque ouvrier est l'inspecteur des autres. Une technique classique du travail à la chaîne.



La longue promenade des circuits sur le tapis roulant. A chaque étape, une nouvelle transformation.



La préparation des plaques. Les différents composants sont ensuite montés sur ces circuits intégrés.



Mimi Nyden, designer et coloriste, met au point le détail d'une des nouvelles cassettes destinées au VCS 2600 : Blanche neige et les sept nains. Tout compte pour donner une impression de mouvement et de perspective.



Vérification des plaques vertes des circuits imprimés. Le nombre des contrôles diminue le risque de malfaçon.



Conception d'un personnage à l'aide d'une fameuse «graphic tablet» : un réalisme inouï.



Essai d'information vocale. L'ordinateur gère tout, y compris les sons et la musique.



Donald Teiser, 40 ans, responsable des jeux vidéo. Il règne sur une trentaine de programmeurs et de créateurs



Le siège social d'Atari à Sunnyvale. Un immeuble au raz des pâquerettes qui bourdonne comme une ruche

## Mimi travaille sur une scène au cours de laquelle le sol doit se dérober sous un nain.

écrits en langage-machine directement utilisable par l'ordinateur. Ensuite le programme est transmis dans un bureau tout aussi aseptisé — la station de mise au point — dans lequel une version particulièrement sophistiquée de console du commerce le prend en main. Et elle permet à volonté de lire et de modifier la mémoire. Son « Logic analyzer » observe avec précision — étape par étape — ce qui se passe dans la console pendant que le programme se déroule. Un magnéto enregistre en permanence pour prendre au piège un défaut de jeu.

Mais avant d'en arriver là, il faut commencer par avoir une idée de jeu, de personnages, de scénario. En premier lieu, le sacrosaint service du marketing propose, sans prendre beaucoup de risques, de réaliser en cassette la version d'un jeu d'arcade qui a particulièrement bien marché.

Il peut s'agir aussi de « classiques » : les personnages de Walt Disney, les Muppets, Snoopy etc. et tous les héros des films de la Warner (Atari en est une filiale) que ce soit les Bugs Bunny ou Superman.

Chaque programmeur peut aussi venir proposer son propre jeu. Il en soumet le thème et une maquette au service du marketing (toujours lui !) qui décide de ses chances de succès.

Enfin, il y a une quantité de thèmes qui n'appar-

tiennent à personne — tennis, football, échecs etc. — et sont capables de faire des ventes tout à fait respectables.

Alors que nous hantons les couloirs sans fin du bâtiment carré de Sunnyvale, Atari vit à l'ère de Walt Disney.

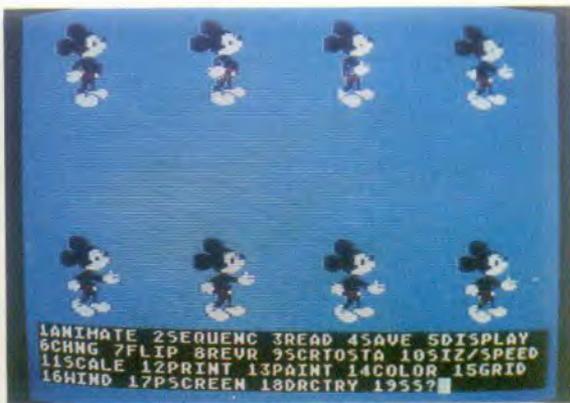
Mimi Nyden, coloriste et designer de la section animation (au total, ils sont plus de six) est plongée dans l'univers de Blanche Neige. Pour mettre au point un détail du graphisme d'une nouvelle cassette destinée en 2600. Elle travaille sur une scène au cours de laquelle le sol doit se dérober sous un des sept nains. Il faut donc que les couleurs et les formes donnent au spectateur une illusion de mouvement et de perspective.

Cela ne doit pas être très simple, car Mimi profite de notre venue pour souffler un peu :

« nous préparons une série de trois ou quatre jeux tous en rapport avec les personnages de Walt Disney. Pour l'instant, je travaille sur Blanche-Neige, mais aussi sur une version inattendue de Dingo, un Dingo sportif ! Je fournis donc mes données au programme. L'ordinateur les lit ligne par ligne, les interprète, les mémorise et les effets apparaissent sur l'écran. En ce moment, c'est une animation particulièrement difficile car il faut réellement donner l'impression que le sol se dérobe. Ensuite, on vérifie que chaque ligne est correcte ▶



Alan Mellow, programmeur de jeux est une nouvelle recrue d'Atari. Il a fait ses premières armes chez Apple.



Une séquence de Mickey préparée image par image. La silhouette et les couleurs sont dessinées point par point.



Vérification des prototypes de cassettes baptisées EPROM (Erasable Program for read only memories)



Un jeu d'arcade dans la cafétéria d'Atari. Le personnel a de bons talents pour tester les jeux !

## Des mois de travail détruits en quelques secondes en se trompant simplement de bouton.

pour que l'ordinateur puisse les mettre en mémoire. »

A côté de Mimi, David Joy également spécialiste de l'animation, se bat avec un Atari 800 et une armée de Mickey qui défile sur son écran. Il prépare une séquence image par image, dessine point après point la silhouette et la couleur de chaque personnage.

Pour cela, des « graphic tablets », des crayons optiques, mais aussi un vulgaire joystick qui prouvent une fois de plus les prouesses réalisées par les bons ouvriers avec de mauvais outils !

« Ce n'est pas tellement de créer l'image sur l'écran qui prend du temps — explique David — mais il faut revenir constamment en arrière,

redessiner, changer les couleurs ou le nombre d'images du mouvement, intervertir l'ordre des séquences. On doit consacrer un temps fou pour la préparation des programmes. »

Plutôt que les joysticks utilisés avec le 800, il serait beaucoup plus rapide de brancher une sorte de manette, qui permet d'esquisser les plans d'un futur jeu en donnant au programmeur une idée très précise du graphisme. Ce n'est pas le cas pour le moment, mais on y pense sérieusement. Pour bientôt.

Car la programmation des jeux destinés au VCS 2600 (la plus ancienne console d'Atari) est particulièrement ardue. Son micro-processeur est faible et lent, sa mémoire microscopique. Comparée à celles des ordinateurs familiaux ou des jeux d'arcades, elle est des milliers de fois moins vaste. Ce qui complique singulièrement la tâche du programmeur lorsqu'il s'agit d'y introduire la quantité de données nécessaires à la logique du jeu, aux graphismes et aux bruitages.

De plus, la définition de



David Joy fait partie de l'équipe d'animation. Il travaille ici sur un Atari 800 avec une patience de Bénédictin. Tout compte : le nombre d'image du mouvement, les couleurs, les relations entre les images...

l'image est plus fine. Pour s'en convaincre, il suffit de s'approcher d'un écran et de compter les lignes ! Or, chacune de ces lignes est dessinée individuellement par la machine. Si bien que — chaque fois qu'une image change — le micro-processeur doit se charger de tout refaire. Procédure d'autant plus longue qu'elle s'effectue en temps réel, en même temps que le canon à électrons balaie l'écran.

On s'arrache donc les cheveux chez Atari dès qu'il s'agit d'aller, sur le VCS 2600, au delà des

jeux élémentaires du style Ping-pong ou Combat. Mais il faut dire que le succès remporté par la console-vedette de la firme américaine a été une surprise pour tout le monde. Y compris pour ses inventeurs qui n'imaginaient pas une seconde qu'on pourrait lui donner à dévorer autant de jeux sophistiqués !

C'est dire qu'un tel travail se protège. Mais on ne sombre pas — chez Atari — dans le psychose de l'espionnite.

« Bien sûr les questions de sécurité font partie de nos préoccupations —

nous dit Donald Teiser — mais il est assez difficile de parler de sécurité dès l'instant que vous ne pouvez pas enfermer vos programmeurs à double tour ! Ils ont des amis qui travaillent pour des sociétés concurrentes. Et tout ce petit monde se connaît très bien, discute, échange des idées... »

En fait, la préoccupation majeure à Sunnyvale, c'est la protection contre le vandalisme ou des dommages accidentels sur les programmes : des mois et des mois de travail peuvent être détruits en quelques secondes en

se trompant simplement de bouton ! Et, comme les Américains pensent à tout, ils ont même envisagé pour se protéger, les cas les plus improbables. Comme la crise de folie subite d'un programmeur qui déciderait brutalement de tout détruire !

« En ce qui concerne les consoles ou certains secrets de fabrication qui entourent nos cassettes — note encore Donald — nous sommes un peu plus secrets. Mais sans nous faire trop d'illusions : nos fournisseurs de composants sont les mêmes que la plupart de nos concurren-



Des consoles distribuées aux quatre coins du monde méritent un emballage anti-choc !



Dernière étape le carton d'emballage qui sera l'objet de tant de rêves et de convoitises !



La station de mise au point est dotée d'un «logic analyzer» qui permet d'observer avec beaucoup de précision ce qui se passe dans la console pendant que le programme se déroule.



Rien n'est laissé au hasard au moment de l'emballage. La console a encore du chemin à faire.



Dernière vérification d'une console 5 200. Les défauts seront imputativement rejetés.



Atari : une marque qui est devenue synonyme de jeu électronique. Un graphisme qui a fait le tour du monde.

## Le robot, un ouvrier facile à vivre qui monte sans discuter 17 000 composants à l'heure.

rents. Et nous sommes bien obligés de leur donner quelques explications... Le monde des fabricants de jeux est une petite communauté. Tout le monde connaît tout le monde. »

A Sunnyvale, on ne se contente pas d'imaginer et de créer : on fabrique. C'est ainsi qu'une grande partie du matériel qui va apporter rêve et fascination dans les foyers du monde entier vient de la vallée ensoleillée de Californie.

Actuellement les chaînes de montage débitent des consoles 5200 à la vitesse des boîtes de corned-beef. La 5200 est une console de la deuxième génération. Oubliez-la, petit Français, elle ne sera jamais en vente dans l'hexagone. Atari a, en effet, décidé de sauter une étape et d'offrir au marché français une merveille encore plus fastueuse, au nom plein de mystère : la 600 XL (nous en reparlerons).

Première étape : la préparation des circuits sur lesquels sont montés les différents composants par un ouvrier particulièrement qualifié et facile à vivre : le robot. Il monte — sans discuter — plus de 17000 composants à l'heure sans jamais se tromper de sens ni d'endroit (0,05 % d'erreur nous dit-on).

Ensuite, on monte — à la main cette fois — les composants qui ne peuvent pas être positionnés automatiquement du fait de leur taille ou de leur forme particulière.

Après chaque étape, les circuits agrémentés d'une pièce supplémentaire poursuivent leur voyage sur un tapis roulant, sont happés par une main ou un bras articulé, poinçonnés, soudés, nettoyés. Bref, la machine se transforme et prend rapidement vie avant de finir dans ce carton d'emballage.

Les technologies les plus modernes sont employées pour éviter la bête noire de tous les services après-vente du monde : la panne.

Ainsi, la machine qui établit les connexions entre le circuit imprimé sur le support et les composants est dotée de micro-processeurs qui contrôlent la densité de la cire et sa température.

Même souci de perfection au niveau des contrôles et des tests qui émaillent les premiers pas de la console. Les « testeurs » qui s'emparent des circuits sont également commandés par des ordinateurs spécialement programmés pour vérifier non seulement le composant lui-même mais son interaction avec les autres éléments. Le risque d'erreur de fabrication devient alors tellement infime que — si vous déballez une console qui ne fonctionne pas — vous n'avez vraiment pas de chance !

Alors, une minute de silence quand vous aurez en main votre console tant convoitée. Elle a une longue histoire qui a débuté dans le cerveau d'un homme et sous le ciel d'une vallée laborieuse. ■

# Cher TILT

## PAR COEUR

Je vous écris assez souvent en vous demandant beaucoup de choses ; et je vais d'ailleurs continuer à vous poser des questions. Mais il fallait que je vous remercie de bien vouloir me répondre à chaque fois. J'aime toujours votre journal et même de plus en plus. Je l'achète tout le temps en double, oui, car je les lis tellement qu'ils finissent par s'abîmer et comme j'en fais collection j'en achète un autre tout neuf que je garde précieusement. Je dois lire qu'à force de les lire je les connais par cœur. Le tilt n° 6 est super, le spécial Chicago, c'est génial, les tubes fantastiques !

Un lecteur anonyme

Cette fois, il va être bien difficile de vous répondre car vous avez oublié d'indiquer... votre nom et votre adresse !

## RACCORDEMENT

Bravo pour la prochaine parution du super guide des jeux vidéo que vous annoncez dans le dernier numéro de votre revue bimestrielle.

J'espère qu'en ce qui concerne les consoles, vous indiquerez le mode de raccordement au récepteur T.V.

Maurice PARMENTIER  
92130 Issy-Les-Moulineaux

Reportez-vous au Tilt n° 4 p. 68-69

## DU COURAGE !

Je tiens à vous signaler des erreurs impardonnables dans le Tilt numéro 6 à la page 46. Le programme pour PC 1211 est une ridicule supercherie et si vous avez eu le courage d'essayer le listing tel que vous l'avez imprimé, c'est votre PC qui aurait « tilté »... Aux lignes 10 et 49 par exemple, l'utilisation d'une instruction après « then » entraîne inmanquablement une erreur.

On ne peut en effet faire suivre « then » que d'un numéro de ligne. De même à la ligne 20 on lit « if » Z = 3 et c'est tout... Là encore, la ligne conduit à une erreur. Il est donc inutile de faire paraître des programmes pour des machines dont vous ne connaissez pas le maniement et, c'est un signe, vous ne mettez pas d'exemple de partie (et pour cause...). En espérant que vous aurez au moins le

courage de faire paraître ma lettre dans votre courrier, ceci changera des lettres de louanges trop souvent triées.

José LE ROUX

Alerte justifiée en ce qui concerne le programme Cap Horn pour PC 1211 ou PC 1212 présenté dans Tilt n° 6. La machine utilisée pour la réalisation des programmes était un prototype aux réactions inattendues, ce qui est courant. Listing des lignes erronées du Programme pour PC 1211 Cap Horn (Tilt n° 6) :

```
10: BEEP 2:PRINT "ZONE #WRITTI
"POSITION SE 1E: IF Z=3
XTRANT #RACK) GOTO 10
: IF INT A(N) 49: IF A(N) < 0 LET
=>11LET U=0: U=0:PAUSE "S
BEEP 9:PAUSE 40:VETEURS #1A
A(RP)1" A GA (O)=A(O)+2:A
ONE:END (N)=A(N)-2:
20: BEEP 1:PAUSE RETURN
```

Le principe du jeu reste le même, vous pourrez enfin partir avec votre calculatrice. Elle a pour mission de vous guider, vous pourrez tout lui demander, tout lui commander.

## CONTRADICTOIRES

Je tiens à féliciter toute votre rédaction pour la qualité et l'intérêt de votre magazine.

Aussi je voudrais vous demander si vous ne pensez pas devenir mensuel dans les mois à venir, je crois que ce serait une bonne chose pour les fans de jeux vidéo dont je fais partie.

D'autre part envisageant l'achat d'une console Coleco, je voudrais avoir des renseignements précis sur l'adaptateur de cassettes au format Atari, sur lequel courent les informations les plus contradictoires (prix, date de sortie en France...). Merci d'avance.

Gérard KLEXZEWSKI  
94240 L'Hay-Les-Roses

L'adaptateur sera dans le commerce dans le courant de ce mois de septembre. Il vous en coûtera 950 F.

## JUSTIFICATIONS

Je lis régulièrement Tilt et je trouve votre magazine vraiment super. Mais je suis déçu par votre rubrique « Tubes », car vous semblez ignorer certains ordinateurs tel le Dragon 32 ou le TRS Color qui possède des jeux aux graphismes égaux au TI 99/4A, au T07 ou à l'Atari 400/800.

Je prends exemple dans Tilt n° 6 p. 36. Vous présentez X versions du Donkey Kong pour VCS et Coleco. Le Dragon 32 possède un Donkey-Kong avec 4 tableaux et un graphisme aussi bon. J'attends vos justifications.

Philippe COLIN  
94250 Perigny Sur Yerres

Appel entendu ! Nous sommes encore un peu à l'étroit dans Tilt pour satisfaire tous nos lecteurs ! Patience, le prochain numéro (novembre-décembre) vous réserve de bonnes surprises.

## OU ET QUAND ?

Je vous écris car dans Tilt n° 5, vous aviez annoncé l'arrivée en France de la console Colecovision pour fin Juin. Mais j'habite à Tours et je n'arrive pas à la trouver. Pourriez-vous m'indiquer si elle est sortie à Tours et si oui, pourriez-vous m'indiquer où ?

Au cas où elle ne serait pas sortie, pourriez-vous me dire si je peux la commander et où ?

Eric BOISGARD  
37000 Tours

Vous devriez trouver votre console chérie dans les points de vente suivants :

Poker d'As : 6, place de la Résistance, 37000 Tours.  
Papeteries de l'Ouest : 18-22, rue Cuvier, Z.I. de St Avertin, 37170 Chambray les Tours.

## J'ADORE

J'espère, mon cher Tilt, que tu pubieras d'autres informations et documentations sur Coleco. J'adore ce que tu publies. Je ne suis pas spécialiste mais j'aime beaucoup. Merci pour tout.

Un admirateur

## CHER HUBERT

J'ai été assez déçonné par certains passages de votre article concernant les pirates. Je suis en effet du « bon côté de la barrière » c'est-à-dire créateur de jeux vidéo et je suis surpris de votre admiration devant quelques jeunes pirates en herbe, ces nouveaux « Zorro », justiciers de notre époque sans doute ? Je ne condamne pas le dépliement pour des copies personnelles mais croyez-vous que ces jeunes s'échangent des

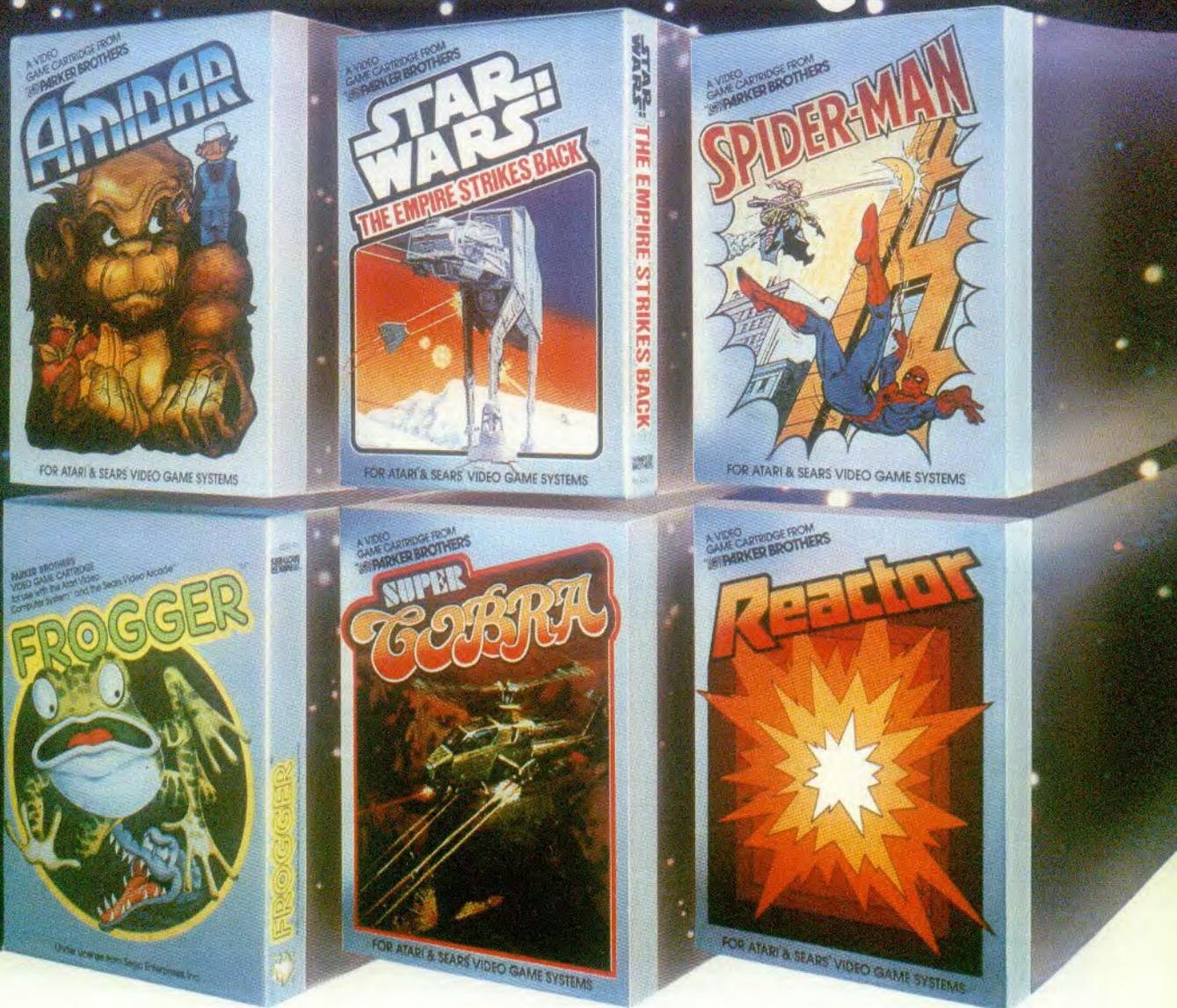
exemplaires protégés ? Je suis d'accord que les auteurs violent pour la plupart peu de royalties tomber dans leurs escarcelles mais lorsque la majorité des éditeurs de logiciels sont de petites sociétés récentes comportant quelques personnes et que ce cher Hubert les traite de monopoles de l'informatique ludique, il y a vraiment de l'abus. Je n'en veux pas vraiment à Hubert car c'est encore un adolescent et à cet âge on désire devenir adulte et toute l'activité est tournée vers l'acquisition de techniques.

J'ai 23 ans aujourd'hui, à 15 ans je voulais devenir dessinateur de bandes dessinées et je passais des heures à reproduire les planches de ceux dont je voulais posséder le style (l'informatique n'en était qu'à ses balbutiements). J'aurais cependant eu honte d'être félicité pour ce genre de travail. Vous admirez les ruses des pirates mais ceux qui les ont conçues sont d'une dimension bien supérieure. En peinture, on reconnaît que bien des copistes maîtrisaient mieux le pinceau que les maîtres dont ils imitaient les tableaux et pourtant tous ont été oubliés. Pourquoi ? parce que, mon cher Hubert, c'étaient des machines ; comme elles, ils sont parfaits techniquement, comme elles ils travaillent vite et bien, comme elles leur objectif final est clairement défini : je sais d'où je pars, ce que je vais faire, où je vais aboutir. Avant qu'il ne soit trop tard, Hubert, prends des risques, invente des concepts ludiques nouveaux, perds des heures à chercher avec comme lumière, le seul espoir d'arriver un jour à quelque chose, bref deviens... un homme.

Je sais que ce n'est pas facile de consacrer son temps à quelque chose d'aléatoire lorsque l'on peut gagner beaucoup plus en donnant des cours ou en faisant des stages. Et pourtant, lorsque l'on reçoit le 1<sup>er</sup> prix informatique de l'Ecole Centrale avec un jeu vidéo, ce qui ne s'était jamais vu, alors là, crois moi, toutes les peines sont oubliées. Pourquoi ne pas interviewer un créateur de jeux ? Ils sont certes plus rares que les pirates mais ce sont des passionnés dotés de talent dont les réflexions ne manqueraient pas de piment.

Hervé LE MARCHANT  
22380 Saint Cast

# L'EMPIRE PARKER CONTRE-ATTAQUE.



Parker ne cesse d'agrandir l'univers des jeux vidéo. Déjà huit cassettes sont en vente : Frogger<sup>®</sup>, Tutankham<sup>®</sup>, L'empire contre-attaque<sup>®</sup>, Spider Man<sup>®</sup>, Amidar<sup>®</sup>, Reactor<sup>®</sup>... Dans les tout prochains mois, 10 nouveaux jeux vidéo sont prévus: Q Bert<sup>®</sup>, Popeye<sup>®</sup>, Super Cobra<sup>®</sup>, Return of Jedi<sup>®</sup>, Action Force<sup>®</sup>, Lord of the Rings<sup>®</sup>..., les héros du grand écran, des bandes dessinées et les jeux d'arcades les plus en vogue. Suivez de près le marché des jeux vidéo. Parker contre-attaque et la Force est avec lui. Les jeux vidéo Parker sont distribués par Miro-Meccano.



**PARKER**  
  
**JEUX VIDEO**

BAZAINE/DFS

**LES CASSETTES PARKER DETESTENT VOUS LAISSER GAGNER.**

