

SPECIAL NOËL

TILT

Le Magazine des Jeux Electroniques



**GUIDE
DES JEUX
VIDEO
1984**



Ces drôles de héros n'ont pas fini d'animer les rêves des enfants.

Bataille rangée entre une armée de balais qui jettent des seaux d'eau et Mickey Mouse, c'est le nouveau jeu Atari. Il s'appelle "Sorcerer's Apprentice" et vous avez intérêt à vite aider Mickey avant que sa cave ne soit inondée.

Big Bird veut remporter le grand concours de la kermesse du village. Dans "Big Bird's Egg Catch", il faut rattraper le grand nombre d'œufs avant qu'ils ne se transforment en omelette en retombant.

Avec ces deux nouveaux programmes de jeux Atari, découvrez le plaisir de vivre des aventures fantastiques en compagnie de vos héros préférés.

Rassurez-vous, il y en a plus de deux nouveaux par mois, le rêve n'est pas prêt de s'arrêter.



Les défis de l'imagination.



NUMERO 8 - NOVEMBRE/DECEMBRE 1983

SUPER GUIDE

- 8** **Tilt journal** : L'actualité des jeux vidéo, nouvelles, inscriptions.
- 24** **Actual** : Le coq se rebiffe : les Français s'attaquent au marché de l'informatique ludique.
- 44** **Pratique** : Le bon choix. A lire avant de se décider.
- 47** **Les 30 meilleures cartouches couronnées par Tilt.**
- 67** **Les 20 meilleures cassettes couronnées par Tilt.**
- 81** **Les 10 meilleures disquettes couronnées par Tilt.**
- 89** **300 cartouches, cassettes et disquettes au Tiltoscope.**
- 116** **Les minis qui marchent** : Tous les mini-jeux électroniques qui vont faire un malheur en fin d'année.
- 124** **10 consoles de jeu vidéo** : super banc d'essai de toutes les consoles de jeux disponibles sur le marché français.
- 142** **24 micro-ordinateurs pour jouer** : Tous les micro-ordinateurs prêts à avaler vos logiciels de jeux.
- 166** **12 échiquiers électroniques** : L'ordinateur, un partenaire de choix pour jouer aux échecs.
- 180** **Lire** : Les livres qu'il faut lire pour en savoir plus.
- 183** **Petites annonces gratuites** : Echanges, achats, ventes, club, etc...
- 195** **Index** : De tous les articles parus dans Tilt du numéro 1 au numéro 7.
- 198** **Cher Tilt** : Le courrier des lecteurs.

Ce numéro comporte un encart-abonnement non folioté entre les pages 18 et 23.

Ont collaboré à ce guide : Jean-Michel Blottière, Philippe Giudicelli, Jacques Harbourn, Joëlle lious et Bertrand Ravel.



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 Talbot, 75009 Paris. Tél. : (1) 824.97.89 • Service des ventes : 824.46.21 en F.C.V. • Administration : « Tilt-Jeux Electroniques » 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 TIT) est interdite. Les informations rédactionnelles publiées dans « Tilt-Jeux Electroniques » sont libres de toute publication • 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) : 189 F., Etranger : 1 an (6 numéros) : 129 F., 2 ans (12 numéros) : 258 F. Service Abonnements : 101, rue Réaumur, 75002 Paris. Tél. : (1) 508.94.53. Les règlements doivent être effectués par chèque bancaire, mandat ou virement postal (3 volets) • C.C.P. : 18 800 13 Z, N° ISSN : 0753-6968

CONCHESS

ORDINATEUR D'ECHECS



MONARCH
Echiquier de très haute performance. Superbe présentation en bois mahogany. Dim. 52 x 52 x 3,7 cm.

AMBASSADOR
Echiquier de haute performance. Belle présentation classique en bois de rose. Dim. 38 x 38 x 3,7 cm.

ESCORTER

Echiquier de haute performance et d'avant garde cuivre et argent. Dim. 30 x 30 x 3,0 cm.



Programmes ordinateur présentés en cassettes interchangeables. 12 x 10 x 1,8 cm.



La meilleure performance

Les CONCHESS donnent une nouvelle dimension à la famille des échecs électroniques.

- Design élégant
 - Prix compétitif
 - Echiquier auto-répondre
 - Possibilités sans limite
- Principales caractéristiques
- Echiquier auto-répondre entièrement automatique – aucune pression à faire ni sur les touches, ni sur les cases.
 - 10 niveaux de jeux.
 - 2 niveaux spéciaux pour analyse de la position et recherche de mat.
 - Mémoire de tout le jeu permettant le retour intégral de la partie.
 - Peut jouer les blancs ou les noirs, ou jouer contre lui-même.
 - Le programme et le micro processeur sont contenus dans un module interchangeable.
 - Peut suggérer des coups à son adversaire.
 - Réfléchit sur le temps de son adversaire.
 - Pratique éventuellement la sous promotion.
 - Arbitre les parties entre joueurs.

Distribué Par

LAGAY S. A.

149, Bd Voltaire 92600 Asnières
Tel: 733-80-80 Télex: 611533.

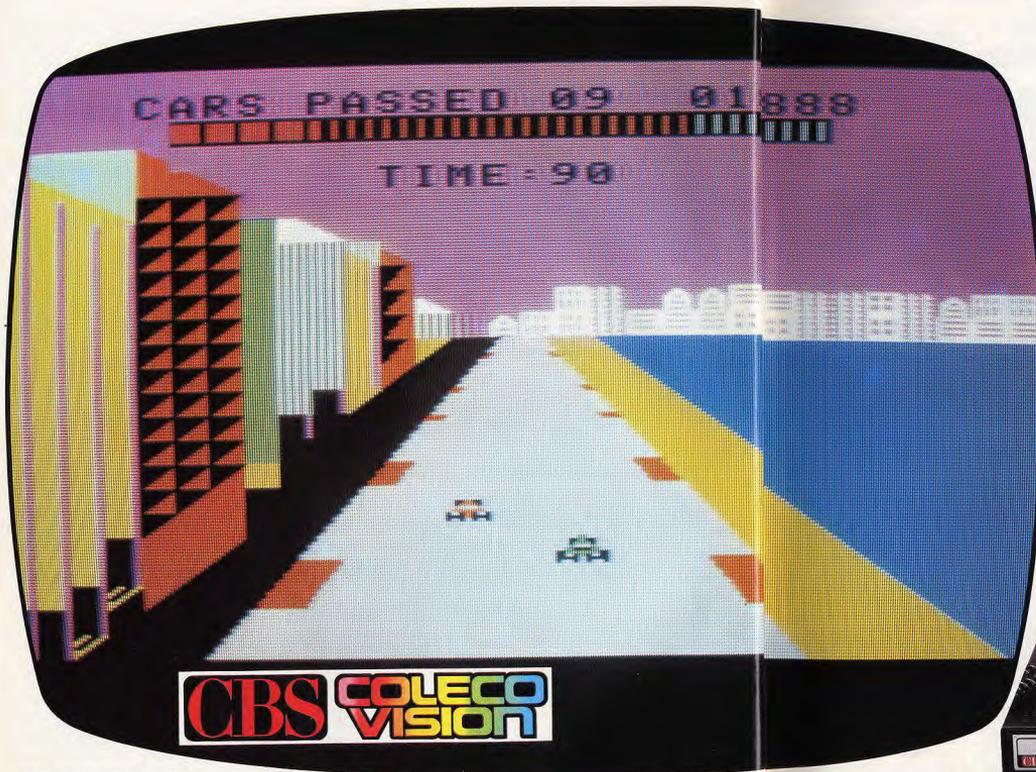
EDITO

Ce n'est pas un numéro comme les autres. Vous l'avez tout de suite deviné. Il est plus gros, plus épais. Les rubriques habituelles ont disparu au profit de deux cents pages pleines d'informations pratiques. Bref, un véritable guide des jeux vidéo bien utile au moment des fêtes. D'abord des jeux eux-mêmes : 350 cartouches, cassettes et disquettes (les fameux logiciels) passés au peigne fin. Nous en avons même couronné certaines après d'effroyables crises de conscience ! mais après tout, notre réputation est en jeu ! Ensuite, le matériel qui va englober ces jeux et - miracle oblige - vous les restituer sur écran. Ce sont les consoles déjà bien connues mais nouvelles pour certaines. Et surtout, les micro-ordinateurs qui commencent à donner des cheveux blancs aux matériels de la première génération. Enfin, les échiquiers électroniques pour les solitaires en quête de partenaires. Quand il n'y a pas de couronnes, il y a des étoiles. Ceux qui nous lisent régulièrement en connaissent bien le sens : ★★★★★ génial, ★★★★ excellent, ★★★ bon, ★★ acceptable, ★ intérêt limité, ★ faible (aïe !) Mais, tout a une fin. Depuis deux mois, nous jouons sans arrêt pour préparer ce numéro. Maintenant, à votre tour !

Bruno Barbier.



Pour la 1^{ère} fois, un volant pour prendre le volant.



Turbo™ est une marque déposée appartenant à Sega Enterprises Inc. © 1981 Sega Enterprises Inc. "Donkey Kong" sont des marques déposées appartenant à Sega Enterprises Inc. © 1982 Sega Enterprises Inc. Cosmic Avenger™ est une marque déposée appartenant à Universal City Labs 1981. Universal City Labs - Turbo™ est une marque déposée appartenant à Sega Enterprises Inc. © 1981 Sega Enterprises Inc. Donkey Kong® est une marque déposée appartenant à Nintendo of America Inc. - Nintendo of America Inc. "Activision" est une marque déposée appartenant à Activision Inc. Atari® et Video Computer System™ sont des marques déposées appartenant à Atari Inc. - Imagic® est une marque déposée appartenant à Imagic. Le design et les nouvelles technologies ci-dessus n'est fait qu'à titre documentaire et ne saurait constituer une véritable publicité.

CBS ELECTRONICS L'ORDINATEUR AU COEUR DU JEU.



Enfin un poste de pilotage qui ressemble à un poste de pilotage et une route qui ressemble à une route.

Avec CBS ELECTRONICS, pour la 1^{ère} fois dans le jeu vidéo, vous avez un vrai volant, un accélérateur et un changement de vitesse, des images réalistes, des décors qui bougent et se transforment. Des sons étonnants!

Pour la 1^{ère} fois dans le jeu vidéo, vous êtes vraiment au spectacle. Et ce n'est pas tout : les 16 jeux existants ont 4 niveaux de difficulté et certains sont de vraies premières : les 3 dimensions avec Zaxxon®, 32 objets en mouvement en même temps avec Cosmic Avenger™, un volant et un accélérateur avec Turbo™



CBS ELECTRONICS propose aussi en cassette les plus grands succès des «jeux de café». Et le célèbre jeu Donkey Kong® est fourni avec l'ordinateur de jeu.

L'ordinateur de jeu CBS ELECTRONICS ne se contente pas de posséder une mémoire haute capacité, il est évolutif, 2 modules sont déjà disponibles : l'adaptateur multi-cassettes (permettant de jouer avec les cassettes Activision®, Atari® 2600 V.C.S.®, Imagic®...) et le module de pilotage. A venir : le micro-ordinateur...

CBS ELECTRONICS, c'est le plus grand plaisir de jeu ! C'est la simplicité d'utilisation des boîtiers : clavier digital à 12 fonctions, levier de direction, pulseurs latéraux.

Pour la 1^{ère} fois, venez vous plonger au cœur du jeu.

Plus de 1000 unités de démonstration vous attendent dans les points de vente.

Tout est pensé pour que vous vous laissiez prendre au jeu.



JOURNAL

Champions

cruc à la victorie mais seuls treize d'entre eux ont accédés à la finale parisienne. C'était sur



La troupe des concurrents au complet : 21 pays sont représentés. 34 garçons et 1 fille : La canadienne Pat Baylis.

Une vedette chasse l'autre. Après *Space Invader* en 1981 et *Pac-Man*, en 1982 les atariens du monde entier ont fêté cette année un drôle de petite chenille jaune et verte, j'ai nommé *Centipède*. Pas besoin d'être papillon pour prendre son envol. La preuve, la bestiole a quitté sa Californie natale et traversé l'Atlantique, direction Munich, pour devenir l'espace d'une semaine la star du troisième championnat du monde Atari de jeux vidéo. Trente cinq de ses fans, représentant 21 nations, se sont déplacés pour la circonstance. Tous des champions, qui avant de s'affronter pour conquérir la Belle ont dû surmonter bien des épreuves, éliminer des milliers d'émules.

LES VERTUEUX D'HIERS ONT FAIT DES EMULES

Sur tous les continents, de Porto Rico à Kuala Lumpur en passant par Hong Kong, Londres, Athènes, Paris, Madrid, Sidney... l'appel a été entendu. Les fous du joystick de 7 à 77 ans, tous étaient invités à se présenter. La nouvelle colportée dans les provinces par la presse, se répand comme une traînée de poudre dans le monde de moins en moins petit du jeu vidéo. En France, les quotidiens régionaux dressent chacun leur propre podium. Plus de 50.000 concurrents dispersés aux quatre coins de l'hexagone se sont disputés le titre de champion de France *Centipède* Senior (4 de 18 ans) et junior (-de 18 ans). Tous ont

la scène du Palace, le 10 septembre dernier. Le public - 1.500 personnes - a retrouvé avec plaisir les trois champions Juniors *Pac-Man* couronnés l'année dernière : Vincent Noiret, champion de France et Vice Champion du Monde *Pac-Man* 82, le lyonnais Frank Peltier, médaille d'argent



Guy Millant, DG Atari France, et nos deux champions de France 1983.

et Charles Vidal, de Tours, médaille de bronze. Mais les années se suivent et ne se ressemblent pas. Les virtuoses d'hiers ont fait des émules. Chez les Séniors, Vincent Gouillard, 19 ans, étudiant en gestion de Fontenay-sous-bois s'est octroyé la médaille d'or avec le score de 143 969 points sur 10 mn, un peu moins que le champion de France Junior, Fabien Hémard, le petit tourangeau de 15 ans qui l'emporta avec 145 715 points, toujours sur 10 mn. Tous deux reparti-

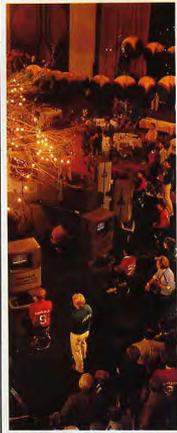
ent avec une console sous le bras et sur les épaules le terrible honneur de défendre nos cou-

septembre, à 16 heures, un roulement de grosse caisse annonce l'ouverture de la compétition. Le tournoi se déroule en deux manches, la première de 15 mn sélectionnant les six meilleurs scores - catégories Juniors et Senior - pour la finale d'une durée de 20 mn.

TOUS LES SCORES SONT PULVERISÉS

Des nerfs, de la concentration, des réflexes, *Centipède* est exigeant, et le rythme s'annonce frénétique dès les éliminatoires au point de désorienter Fabien Hémard qui déclare forfait après avoir perdu une vie au bout de 6 mn de jeu. Irréparable ! Adieu la finale et le grand prix, en l'occurrence un séjour à Los Angeles pour assister aux Jeux Olympiques de 1984 et une console Atari 800. Il ne

leurs à Munich pour le tournoi mondial, en octobre. C'est là que nous les avons retrouvés, un peu tendus mais bien décidés à donner du fil à retordre à leurs adversaires. La veille du jour « J », l'excitation monte, les bruits les plus fous circulent parmi les atariens : il paraît que les américains ont



1^{ère} manche éliminatoire junior sera pas le seul, même chez les séniors, on craque. A noter la bonne tenue de l'unique candidate, Pat Baylis, jeune mère de famille canadienne de 37 ans, très applaudie à Munich. Tous les scores sont pulvérisés. Vincent Gouillard, le Senior français, classé quatrième en finale, bat son propre record

MATTEL ELECTRONICS
AQUARIUS™

1200 F TTC



170, rue Saint-Charles 125, rue Legendre
75015 PARIS 75017 PARIS
Tél. 557.79.12 Tél. 627.12.43

CARACTÉRISTIQUES TECHNIQUES

Microprocesseur : Z-80A (compatible CP/M),
horloge 4 MHz
Langage de programmation :
BASIC Microsoft (extensible)
Mémoire : 8 K ROM, 4 K RAM (extensible à 52 K)
Couleurs à l'écran : 16
Sons : 1 voie (3 avec le Mini Expander)
Affichage écran : 40 colonnes x 24 lignes
320x192 points en haute résolution
256 caractères graphiques avec code
ASCII complet avec majuscules et minuscules
Clavier : QWERTY à 49 touches et commandes
BASIC par touches uniques
Dimensions : 33 cm x 15 cm x 5 cm
Poids : 1,9 kg
Sortie imprimante : RS 232
Sortie vidéo : raccordement sur prise antenne
ou prise péritel pour téléviseur PAL ou sur
péritel pour téléviseur SECAM

Votre initiation à l'informatique facile !

Le micro-ordinateur domestique Aquarius de Mattel utilise le Basic Microsoft. Vous pourrez créer votre premier programme en quelques minutes grâce à 2 manuels en français qui sont fournis avec l'appareil, dont un cours de BASIC pas à pas très simple et très clair. Vous pourrez créer vous-même vos personnages animés !

Les capacités du System Aquarius sont faciles à étendre grâce à ses cartouches de mémoire supplémentaire (16K offrant un maximum de 52K au total) et ses divers accessoires. De nombreux programmes existent sous forme de cartouche qu'il suffit d'emboîter. Grâce à la compatibilité CP/M de l'Aquarius, tout un univers de logiciels s'ouvre à vous.

EXTENSIONS ET PÉRIPHÉRIQUES

Mini Expander - Boîtier d'extension comprenant 2 manettes de jeux, 2 voies sonores supplémentaires et permettant la connexion simultanée d'extension mémoire et de programme en cartouche.



L'Aquarius Data Recorder (lecteur de cassettes) avec capacité de recherche séquentiel et compteur. Vitesse de transmission : 800 Bauds.



L'Imprimante Aquarius - 40 colonnes, 10 caractères au pouce, impression sur papier thermique avec matrice 5x7, 80 caractères par seconde, majuscules et minuscules, entraînement par friction, interface série RS232.



Les cartouches d'extension de mémoire Aquarius - 16 K RAM.



Le lecteur de disquettes Double Drive Aquarius sera disponible en début 1984.

REVENDEURS NOUS CONTACTER

BON DE COMMANDE

A retourner à SIDEG Informatique, Service VPC, 170 rue Saint-Charles 75015 PARIS.

- Veuillez me faire parvenir une documentation complète concernant l'Aquarius et ses périphériques.
 Veuillez me faire parvenir, par paquet poste recommandé, les articles suivants :

Article	Prix	Quantité	Total
L'Aquarius	1200 F TTC		
Cartouche 16 K RAM	590 F TTC		
Imprimante Aquarius	1639 F TTC		
Mini Expander	590 F TTC		
Data Recorder	485 F TTC		
Port (- de 5 kg)	50 F TTC		
		TOTAL	

*Participation aux frais d'emballage et de port en paquet poste recommandé.

Vous trouverez ci-joint mon règlement par CCP chèque bancaire ébaillé à l'ordre de SIDEG Informatique.
Je vous autorise à déduire mon compte Carte Bleue ou Visa
N° _____ Date de validité : _____

Signature : _____
Nom : _____ Prénom : _____

Adresse : _____

Code postal : _____ Ville : _____

Date : _____ Signature : _____

TET JOURNAL

avec 266 852 points après avoir fait palpiter les cœurs de nos compatriotes pendant plus de cinq minutes en menant le jeu au début de la deuxième man-



Le tout-vidéo

che. Bel exploit ! d'autant plus qu'il y a le public, les caméras, les flashes des photographes qui crépètent. Pas facile de tenir dans ses conditions. A ce jeu là, les britanniques et leur célé-



Le champion du monde junior Stuart Murray (GB) : 323512 points en 20 mn.

bre flegme ont fait un malheur, en raflant les deux médailles d'or. Jugez plutôt : 323 512 points pour Stuart Murray (Junior) et 322 044 points pour Andrew Brezinski (Senior).



Andrew Brezinski (GB) - Senior -



Finale des juniors.

championnats du monde de jeu vidéo s'attirent, et ce sous toutes les latitudes, un nombre croissant d'inconditionnels.

Ca bouge à Aix en Provence !

jeux vidéo - micro-informatique - jeux électroniques

- Nouvelle salle de démonstration (4 téléviseurs)
- Essai gratuit et permanent de toutes nos consoles vidéo : Atari - Mattel - Coleco - Vectrex - Thomson TO7
- Le plus grand choix de cassettes : Atari - Mattel - Coleco - Vectrex - TO7 - Activision - Spectravision - Parker - Imagic - Telesis.
- Nouvelles formules : vente - location
- Tous les jeux électroniques : L.C.D. - jeux d'arcades - jeux de société, etc...
- Les prix les plus compétitifs.
- La compétence - l'accueil et toujours... le sourire !

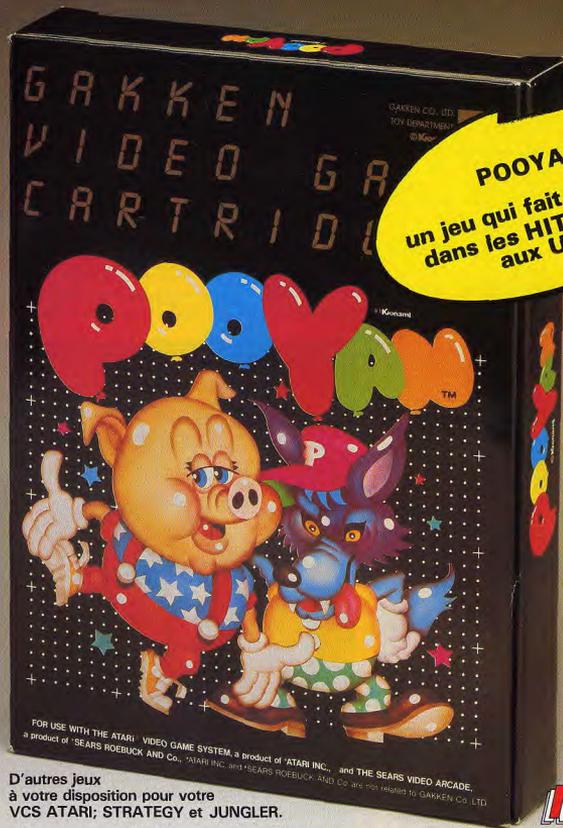
7 bonnes raisons d'aller voir

ALI BABA électronique

10, rue Thiers - 13100 Aix-en-Provence Tél. (42) 38.12.02

PH. BARRON

GAKKEN VIDEO GAME



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

MCC
MONACO COMPUTING CORPORATION

2 Bd. RAINIER III MC 98000 MONACO
Revendeurs nous consulter!
Tél. : (93) 50.60.98

SUPERCHARGER™ STARPATH™ CORPORATION

STARPATH n'est pas une Trade Mark de ATARI. ATARI et VCS sont des Trade Mark ©ATRI Inc.



1. — COMMUNIST MUTANTS :
Une immense armée de communistes révolutionnaires venus de l'espace tente d'embarquer notre pays. Ils sont tenaces et sans pitié et se reproduisent à grande vitesse. Repoussez-les avec votre canon.



2. — DRAGONSTOMPER :
Un grand jeu d'aventures où un pieux chevalier pour garantir la paix dans son royaume, s'en va combattre un dragon préhistorique. Guidez-le dans sa recherche de l'œuf du dragon parsemé de déambôches.



3. — FIREBALL :
Un jeu de casse-briques passionnant, le plus complet et le plus difficile existant sur le marché. 5 jeux différents de 1 à 4 joueurs : le pipé à boules-briques en mouvement — descente de mur — les briques dansantes — la cascade.



4. — ESCAPE FROM THE MINDMASTER :
C'est un jeu en trois dimensions, où vous avez été kidnappé dans votre sommeil, et vous vous réveillez dans un univers glacé où l'horizon n'est que multiples labyrinthes. A vous de traverser les labyrinthes les uns toujours plus difficiles que les précédents. MINDMASTER vous épiant constamment vous mettra à l'épreuve sur des jeux de réflexion.



6. — KILLER SATELLITES :
Vaillant guerrier de l'espace, tous les citoyens dans votre ville vous confient leurs destinées lors de cette bataille sans merci. Prenez votre vaisseau spatial et partez en guerre. Attention! tout ira très vite!



6. — SUICIDE MISSION :
Vous êtes à bord d'une sonde, à l'intérieur du cœur humain pour combattre un abcès infectieux grâce à des injections de péniciline. Le virus se développe à une vitesse folle, amenez-vous à soigner la maladie à temps?



7. — PHASER PATROL :
Vous êtes aux commandes d'un vaisseau spatial avec un appareillage de contrôle révolutionnaire et vous partez pour une longue exploration de l'espace; graphisme et bruitages exceptionnels, dignes d'un jeu pour ordinateur. De plus, ce jeu vous est fourni gratuitement à l'achat du Supercharger.



Frogger



Rabbit Transit



NOUVEAUTES

à venir pour le VCS ATARI

Frogger; Rabb Transit; Party Mix; Sword of Saros; SWEAT, le Dutton game; Survival Island; DONT FROGGER (Rabbit Transit).

Frogger digne du jeu pour ordinateur, la célèbre course d'une grenouille à travers une autoroute surchauffée par un torrent impétueux. Rabbit Transit l'aventure amoureuse d'un lièvre qui bravera les dangers de la prairie, fusant les chasseurs pour retrouver sa fiancée et fonder une petite famille, à mourir de rire!

GRAPHISME — QUALITÉ. — Grâce au supercharger, vous obtiendrez des résultats (graphisme, dynamisme, bruitages) supérieurs à l'accouplement de 3 cartouches traditionnelles ou plus, voire même supérieurs à des jeux sur ordinateur d'une mémoire de 16 K. Sur la plupart des jeux, STARPATH vous permet de jouer à quatre joueurs. STARPATH est un système complet, proposant tous styles de jeux : guerres - stratégie - aventures - tirage - sport - amusement... 13 jeux déjà disponibles pour le VCS ATARI, bientôt des jeux éducatifs français, et toujours la possibilité d'obtenir par STARPATH Inc. nombreux best-sellers comme Frogger à des prix défiant toute concurrence.

DES PRIX POUR TOUS. — A l'achat du 2^e jeu, votre supercharger sera déjà amorti. Les cassettes STARPATH sont en moyenne 40% moins chères que les meilleures cartouches de jeux vidéo existantes sur le marché.

VOILA POURQUOI LE SUPERCHARGER DEVIENT L'ACCESSOIRE INDISPENSABLE DE VOTRE CONSOLE.



OPTIMISEZ VOTRE VCS ATARI GRÂCE AU SUPERCHARGER STARPATH

Il amplifie les mémoires de votre VCS ATARI. Une installation ultra-rapide, il vous suffit de le connecter dans la console comme une cartouche de jeux vidéo standard et de brancher son câble dans la prise d'écouteur de l'ordinateur qui lecteur de cassettes (walkman y compris). Le SUPERCHARGER n'utilise aucune alimentation externe. Les jeux STARPATH utilisent comme support des cassettes audio en appuyant simplement sur la touche lecture de votre magnétophone, le jeu chargera et apparaîtra sur l'écran en quelques secondes. C'est aussi simple.

A VOUS DE JOUER!

STARPATH, c'est également trois jeux à venir pour la console COLECO VISION et les ordinateurs ATARI 400/800.

IMPORTATEUR
DISTRIBUTEUR EXCLUSIF
FRANCE, MONACO, ANDORRE

MCC
MONACO

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

Demandez une démonstration à votre revendeur local

JOURNAL

Coulisses

REVELATION

Parmi les révélations du Mijid 83, MCC (Monaco Computing Corporation) vient de créer un nouveau département d'importation et de distribution nationale de jeux vidéo et de matériel informatique, animé par une équipe dynamique, passionnée de jeu vidéo, et dirigée par



Eric Minsky. Au menu, de nombreuses nouveautés pour le marché français : Starpath et son superchargeur donnent une nouvelle jeunesse à votre VCS ATARI ; le Compunote transforme votre VCS en un véritable micro-ordinateur (clavier) ; son aussi annoncé Gakken et son tout Pooyan, Connamvid, Dynamics, mythicon ; des soft pour micro tous systèmes comme Evolution, First Star et ses jeux au graphisme hyper-sophisticé (Astrochase) ; des manettes pour Coleco et peut être une nouvelle console révolutionnaire. A suivre de près...
MCC Distribution, 2 boulevard Rainier III, 98000 Monaco. Tél. : (33) 50.60.98.

GRAND PRIX

Dans le cadre du Mijid, Jean-Claude Bourret, Président du club Presse et Médias, a remis,



pour la première année, le prix Vidéo 1983. Ces prix, décernés par les rédacteurs en chefs de vingt cinq revues spécialisées vidéo, informatique et jeux (dont Tilt) sont les suivants :
PRIX VIDEO 83 du meilleur

micro-ordinateur familial : ORIC ;
PRIX VIDEO 83 de la meilleure console de jeux : C.B.S. ;
PRIX VIDEO 83 de la meilleure K7 de jeux : ZAXXON (C.B.S.)

PIXIFOLY

Pixifoly, un nom devenu familier pour tous les mordus de jeu vidéo : tous les quinze jours, le Mercredi sur TF1, une équipe de fanatiques concocte un délire vidéo, truffé de prouesses techniques et de stars électroniques, qui entraîne les



Dominique Lenglard et Mélanie présentent l'émission.



présentateurs à l'intérieur même des jeux vidéo. Aucun secret n'a transpiré jusqu'ici sur les manipulations fantasmagiques qui permettent de réaliser des miracles ludiques mais Tilt enquête : nous avons même réussi à introduire un journaliste dans la place... S'il survit aux fameux vents de pixels qui comptent apparemment beaucoup dans cette émission, il devrait pouvoir tout nous dire dans le prochain numéro. Suspens...

Concours

CHALLENGE

Dès novembre 1983, en France comme dans plusieurs pays d'Europe, (Allemagne, Angleterre, Hollande, Espagne), Parker organise un concours de jeux vidéo à l'attention des enfants et adolescents de 8 à 18 ans. Pour participer, il faut être amateur de jeu vidéo ; se procurer un bulletin de participation auprès des points de vente, ou de Parker - Miro Mécano, 118, 130, Avenue Jean Jaures,

75019 Paris ; y inscrire le meilleur score obtenu pour chacune des 4 cassettes suivant, Q. Bert, Popove, Frogger, Super Cobra ; enfin il faut jouer avec l'un des 3 systèmes suivants : Atari ; Intellivision ; Philips. Dernier point, vous pouvez envoyer autant de bulletins de participation que souhaité. Le tout avant le 31 décembre 1983. Les 84 joueurs ayant obtenu les meilleurs scores sur l'une des 4 cassettes, quel que soit le système, participeront à Paris, à la Finale Nationale en Février 1984. De ces 84 finalistes 12, seront après éliminatoires successifs déclarés « Champions Jeux ». De ces derniers 3 seront proclamés « Super Champions » pour avoir obtenu les meilleurs scores sur l'ensemble des 4 cassettes de jeux vidéo Parker et participent de ce fait à Londres, à la Finale Européenne du Challenge Parker en mars 1984.

Les « Champions Jeux » recevront l'ordinateur de jeux ; les « Super Champions » l'ordinateur domestique ; le « Champion Européen » : 1 voyage de 10 jours pour 3 personnes aux U.S.A. Good Luck !

ENDURO EN AFRIQUE

Attention ! Il ne vous reste que quelques jours pour participer au grand championnat de France Activision qui se déroule sur Enduro. La date limite d'inscription et de dépôt des scores est en effet fixée au 30 novembre 1983 et les 20 joueurs sélectionnés se rencontreront au mois de décembre, dans un finale retransmise par Europe 1. Alors foncez ! Le premier prix en vaut la peine : un séjour en Afrique pour assister à l'arrivée de la course d'enduro la plus prestigieuse : le Paris-Dakar.

CHAMPIONNAT RTL/CBS

Il vous reste quelques jours pour participer au championnat de jeux vidéo RTL/CBS (jusqu'au 3 décembre 1983). Ce sont des animateurs vedettes de RTL, qui dirigeront ces championnats et permettront aux candidats d'exercer leurs talents sur deux jeux exceptionnels de CBS Electronics : Zaxxon pour les 10 ans et 10 ans et Schtroumpfs pour les moins de 10 ans. A l'issue de chaque champion-

nat seront désignés les deux champions ayant réalisé dans leur ville les meilleurs scores, dans chaque catégorie de jeux. Au total, 28 personnes viendront à Paris pour participer à la finale nationale qui se déroulera le dimanche 11 décembre 1983 au Grand Studio RTL. Chaque finaliste pourra espérer de voir attribuer un des nombreux prix, dont : deux voyages aux Etats-Unis avec visite du Centre de Technologie CBS, 8 consoles de jeux CBS Electronics, ou encore 18 jeux de café portables Donkey-Kong Notez dès à présent les prochains rendez-vous :

- Samedi 19 novembre à Angers, Centre Commercial, Grand Maine, Animateur RTL : Bernard Schu-Rosny 2, Centre Commercial Rosny 2, Animateur RTL : Fabrice.
- Samedi 26 novembre à Bordeaux, Centre Commercial le Meriadec, Animateur RTL : André Torrent et à Marseille, Centre Commercial Bourse, Animateur RTL : Max Meynier.
- Samedi 3 décembre à Nice, Centre Nice Etoile, Animateur RTL : Max Meynier et à Clermont-Ferrand, Centre Jaune, Animateur RTL : André Torrent.

ELECTRON CHOC

Vous êtes passionné de tennis et fou de jeu vidéo ? Alors ne perdez pas un instant, vous avez encore une chance d'assister et, qui sait de participer au grand tournoi Paris-Ile-de-France de tennis vidéo distribué par Electron, et Mattel. Les concurrents, en tenue de tennis, s'affronteront sur la cartouche au mois de décembre, dans un écran géant Sony en deux sets gagnants et en trois sets gagnants pour les demi-finalistes. Les prix fabuleux qui seront en jeu seront de repartir avec des extensions ECS + mémoire, Intellivoices, cartouches, tenues de tennis.

Parallèlement, dans toute la France se dérouleront des éliminatoires destinées à sélectionner des challengers pour les championnats Electron : les quatre demi-finalistes d'Ile de France rencontrent donc, début mai, les deux finalistes de Lyon, ceux de Toulon, de Bordeaux, de Lille, de Nancy et de Nantes à Roland-Garros, sous couvert de la 10^{ème} édition du 1^{er} voyage aux U.S.A. (Electron, 117 av. de Villiers 75017 Paris. Tél. : 766.11.77).



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 solrage.
 - 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 32Ko - 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.

Caractéristiques techniques	
CPU (unité centrale) :	microprocesseur TMS9900, 16 bits, jusqu'à 256 octets de mémoire de travail.
Capacité :	26K octets ROM interne ; modules d'application ROM externe jusqu'à 26K octets chacun ; 16K octets RAM interne extensible jusqu'à 52K octets.
Clavier :	clavier QWERTY à 48 touches, verrouillage alphabétique, répétition automatique et touches de fonction.
Générateur de sons :	5 octaves, 3 tons simultanés, générateur de bruit.
Codeurs :	16 codeurs programmables pour le fond et les caractères haute définition.
Interface :	casse-tape, TV (pointé de série et SECAM en option), 2 manettes de jeux, bus de raccordement des périphériques.



TEXAS INSTRUMENTS

777 JOURNAL

HEBDOGICIEL

Un ordinateur ne se suffit pas à lui-même. Il lui faut des programmes pour garder un intérêt permanent : des programmes de jeux pour les enfants (et les adultes) et des programmes utilitaires (calcul d'impôts, de finances familiales, etc...). Il manquait une revue spécialisée dans la diffusion de ces programmes et il fallait également que sa parution soit régulière pour répondre à l'attente des passionnés de micro-informatique (+ de 250 000 en France).

Hebdogiciel se veut le journal des programmeurs de tout acabit et de tout âge, ainsi qu'une bourse d'échange en organisant des concours permanents et en rémunérant les auteurs des programmes qui seront publiés. (Prix : 10 000 Francs chaque mois au meilleur Logiciel ; un voyage à Sitocan Valley tous les trimestres).

Hebdogiciel, 27, rue du Général Foy, 75008 Paris.

sure de *Tarmin*. Les graphismes sont époustouflants et donnent une réelle impression de trois dimensions...



UN CLUB SPECTRUM EN BELGIQUE

Ouvert à tous les possesseurs (et futurs possesseurs) d'un Spectrum 16 ou 48 K, le club ZX Micro offre un bulletin mensuel de contact et d'information sur les toutes nouveautés intéressantes en matériels et logiciels, des programmes, et des petites annonces gratuites.

Le club envisage l'organisation de cours d'initiation au Basic et à la programmation. Des réunions hebdomadaires sont prévues.

Dès à présent, il dispose de 3 Spectrum 48 K, de 3 moniteurs TV, d'une imprimante Alpha-com 32 (identique à celles utilisées par Times-Sinclair USA), de divers matériels ainsi que d'une bibliothèque de plus de 100 programmes. Très prochainement, il disposera d'une imprimante Epson FX-80 qui, utilisée avec le traitement de texte *Taxword* - II, lui permettra de réaliser entièrement son bulletin avec le Spectrum (espacement proportionnel et justification à droite, sans coupure de mot, avec 61 caractères par ligne. ZX Micro club, Résidence Europa, 6 Boulevard Léopold III, 1030 Bruxelles. Tél. : (02) 216.01.25.

Shopping

LIGNE VERTE
Aie Aie Aie ! Une erreur s'est glissée dans le dernier numéro de tilt : le numéro de téléphone

Nouveau! ÇA Y EST !

Cette fois, ils sont là : *Frogger*, *Super Cobra*, *Popeye*, les nouveaux jeux Parker sont disponibles pour Atari 2600 bien sûr mais aussi pour Atari 400, Commodore Vic 20, CBS Colecovision, Intellivision et Atlaplips. Une arrivée très attendue.

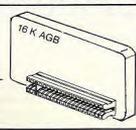


DERNIERE MINUTE
Devant le succès d'*Advanced Dungeons and Dragons*, Mattel lance une suite : *Advanced Dungeons and Dragons*, Treas-

sinclair ZX81 AGB - IS¹

LA 1^{re} GAMME DE MATERIELS ET LOGICIELS POUR VOTRE ZX 81 EN DIRECT DU CONSTRUCTEUR, AUX MEILLEURS PRIX

Si vous avez des questions n'hésitez pas à nous contacter au (38) 72.25.95. Nous serons heureux de pouvoir vous répondre.

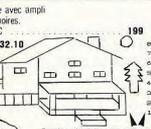


PROMOTION NOEL
Offre valable jusqu'au 31/12/83
850 F* au lieu de 940 F



- INTERFACE parallèle ZX 81 249
- INTERFACE parallèle SPECTRUM 299
- INTERFACE série ZX 81 259
- INTERFACE série SPECTRUM 319
- CABLE INTERFACE (à réaliser) 199
- CARTE 2 supports EPROM et PC110 ZX 81 150
- TOUCHE Repeat ZX 81 KIT 50
- CLAVIER ABS 140
- CARTE GRAPHIQUE manie compatible, toutes mémoires, se programme en BASIC 179

- CARTE SONORE montée avec ampli compatible, toutes mémoires, se programme en BASIC 199
- écoutez-la au (38) 39.32.10



- POIGNEE DE JEUX 1 : la paire Stick limité 150
- POIGNEE DE JEUX 2 : pièce 120
- le jeu plus ultra (4 versions, possibilité de jouer avec une seule main)
- CARTE POIGNEES DE JEUX (si nécessaire) 179
- aucune modification programme. ZX 81 179
- SPECTRUM 199

Documentation gratuite contre 2 timbres à 2 F

ATTENTION NOUVELLE ADRESSE

BON DE COMMANDE Tél. (38) 72.25.95
à retourner à **A.G.B.** - Les 4 Arpents -
23, rue de la Mouchetterie, Z.I. d'Ingrat, 45140 St-Jean-de-la-Ruelle

Nom Prénom
Adresse
Code postal Ville
Date Tél
Signature

Quantité	Désignation	Prix unit. TTC	Prix total TTC

MODE DE REGLEMENT
Chèque bancaire joint
CCP joint
Mandat-lettre joint
Contre-remboursement J+1

Participation franc de port et d'emballage : 20 F
- 30 F pour les ZX 81

DRAGON 32 LE FIDELE



2990 F TTC : 6809 E - Horloge interne 5 MHz - Basic Microsoft® étendu couleur resident 16 K (IF THEN ELSE, PRINT USING...) 32 K RAM utilisateur - 9 couleurs - 5 modes graphiques - HRG : 256 x 192 - Son - Synthèse vocal - Port 8809, Parallèle, Manettes et Carrouche, port magnétophone (magnétos standards) - Manuel en Français, livré avec tous câbles de liaisons - Branchement Fétrel ou UHF (à préciser) - Garantie constructeur 1 an.

3400 F TTC : 186 KO - Dos complet (fichiers, sécurité) - Directement connectable - Livré prêt à l'emploi.

Les plus grands Créateurs :
DRAGON DATA®, MICRODEAL®, SALAMANDER®, CABLE® (une immense gamme de plus de 200 LOGICIELS) vous offrent un choix incroyable en jeux de réflexion, d'aventure, de simulation, d'action, semi professionnels et utilitaire.

GOAL COMPUTER (IMPORTATEUR ET DISTRIBUTEUR EXCLUSIF)
15, rue de St-Quentin - 75010 PARIS - Tél. : 200.57.71 + - Tlx : 215801 GOALDIS
Les appareils sont numérotés et scellés. Seuls les DRAGONS 32 distribués par GOAL COMPUTER et revendeurs agréés (liste sur demande) sont garantis par DRAGON DATA. Seuls les appareils dont les scellés sont intacts sont garantis.

DELAI : immédiat (en fonction des stocks disponibles)

A RENVoyer

- Je désire recevoir
 le DRAGON SECAM UHF/PERITEL 3290 F (TVA 18,60)
 une documentation
 Dos + Contrôleur 4 Drive, etc... 3400 F (TVA 18,60)

- Ci-joint
 enveloppe timbrée à mon adresse
 1500 F de réservation
 la totalité (soit 2990 F, 3290 F, 3400 F)

- Je désire
 le recevoir chez moi (frais de port et CR à ma charge)
 je viendrai le chercher

Adresse : Ville :
Signature :
NOM PRENOM

TILT JOURNAL

d'Electron n'est pas le 766.11.37 mais le 766.11.77. Vous pouvez également si vous habitez en province appeler le (16.05) 41.65.55, qui correspond à une ligne verte : votre appel sera automatiquement passé en PCV. Pourquoi appeler ? Eh bien pour avoir tous des nouveautés Mattel, Imagic, etc. Electron importe directement des USA des jeux exclusifs, pour faire transformer votre console Mattel ou Atari en péritelvision (Prix 390 F) en jeux vidéo du moment... des milliers (Electron, 117 avenue de Villiers, 75017 Paris).

POUR NE PAS PERDRE LA FACE

L'Inter-face CGV PHS 60. Il s'agit d'une « Interface » permettant de brancher tout micro-ordinateur ou jeu vidéo (en sortie péritelvision) à l'entrée d'antenne d'un téléviseur (récent ou ancien) et d'obtenir une image couleur ou noir et blanc. L'Interface CGV PHS 60 est compatible avec tous les micro-ordinateurs et jeux vidéo du marché dont la sortie péritelvision est aux normes françaises RVB (Commutateur Synchronisation). De plus, elle est équipée d'un électro-mécanisme permettant la commutation automatique entre l'antenne des émissions nationales et l'antenne des micro-ordinateurs et jeux vidéo : Prix : environ 500 F.

ENCORE PLUS FORT

Alpha-Loisirs - un des pionniers du jeu vidéo - a trouvé en cette fin d'année plusieurs formules de vente et de location qui nous ont paru intéressantes :

- **Location de consoles Atari, Mattel et Coleco** (du week-end à six mois) avec remboursement de la location en cas d'achat (une bonne occasion pour se familiariser avec un matériel avant de l'acheter).
- **Location de cartouches avec tarif préférentiel pour les adhérents.**

• **Location de jeux électroniques, échecs, dames, bridges etc...** d'une journée à un mois. Alpha-Loisirs, 29, rue de Verdun, 92150 Suresnes. Tél. : 506.04.83.

MICRO CLEF EN MAIN

JCR - Boutique qui s'est assurée une solide réputation dans le domaine du matériel et des logiciels micro-informatique, a décidé de faire profiter de son expérience les magasins Vidéo en créant des rayons micro-informatique « Clef-en-main ». Ces points de vente baptisés « Micro-Boutique J.C.R. » offrent non seulement le matériel, mais aussi les meubles, et toute l'infrastructure commerciale à la vente de produits Micro-Informatique. De plus, un service de formation du personnel de vente est

incorporé à cette prestation afin d'en assurer immédiatement l'efficacité maximum. Grâce à son volume d'achat important, J.C.R. bénéficie des meilleurs prix du marché et offre aux exploitants des « Micro-Boutique J.C.R. » de bonnes conditions de travail. Le choix des produits, les relations avec les fournisseurs, le stockage du matériel, l'étalonnage des campagnes publicitaires sont également pris en charge et résolus par J.C.R. J.C.R. Electronique, 56/58, rue Notre Dame de Lorette, 75009 Paris. Tél. : (1) 282.19.80.

Fabuleux TILT D'OR



Vous avez été très nombreux à participer à notre jury du Tilt D'Or 1983 destiné à distinguer les meilleures consoles et cartouches de jeux vidéo. Sans attendre, voici les résultats de votre vote :

CONSOLES :
TILT D'OR : CBS Coleco-Video
TILT D'ARGENT : VCS Atari 2 600
TILT DE BRONZE : Mattel Intellivision

CARTOUCHES :
TILT D'OR : ZAXXON (CBS Coleco-Video)
TILT D'ARGENT : Enduro (Activision)
TILT DE BRONZE : Les Aventuriers de l'Arche Perdue (Atari)

Services

STAGE DE CREATION DE JEUX VIDEO

L'industrie des jeux vidéo a démarré en France, et pourtant de nombreux talents s'expriment déjà isolément, prouvant que les idées existent déjà. Mais, il est indispensable de se préoccuper dès aujourd'hui de la création de jeux : écriture de scénarios originaux, mise en page, création d'images et de son, etc... Cette création suppose que les différents créateurs et concepteurs puissent se rencontrer, travailler ensemble, analyser les jeux existants, tester leurs propres idées et élaborer des maquettes et des prototypes. C'est la raison pour laquelle le CREPAC d'Aquitaine et le Ministère de la Culture, organisant le premier stage-atelier de conception et de création de jeux vidéo en Octobre dernier. D'autres stages suivront en 1984. Pour en obtenir le calendrier, s'adresser à Crepac-Aquitaine, B.P. 36, 33036 Bordeaux-Cedex. Tél. : (66) 81.78.40.

20F d'économie + 1 cadeau



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 79F pour 6 numéros au lieu de 99F, 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, calculateurs).
- 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.



DU NOUVEAU A NANTES!

LA BOUTIQUE DES JEUX VIDEO



vous propose :

- un fantastique choix de programmes pour : ATARI, MATTEL, COLECO, VECTREX
- vente, location, formule Club
- concours, tournées...
- et les dernières nouveautés!!!

L'AVENTURE AU BOUT DU FIL

WIZARD'S electronic 3, rue Bossuet (qu. Decré) 44000 Nantes tél. (40) 35 27 35



JEUX VIDEO

LE COQ SE REBIFFE

Impossible d'égaliser les géants américains et japonais ? Allons donc !
 Retournez vos mouchoirs et rangez ces considérations
 un tantinet dépassées dans les boîtes poussiéreuses de votre grenier !

Même si nous manquons encore de moyens, nous ne sommes pas dépourvus d'idées. Car la France, inventive en diable, est un véritable réservoir de matière grise qui ne demande qu'à s'exprimer, se concrétiser. Enfin, n'oubliez pas que notre beau pays de plaines et de montagnes, baigné par l'Atlantique et la Méditerranée, possède une botte secrète enviée par le monde entier : nous maîtrisons

avec un talent transmis de père en fils, l'art du système D. N'en déplaise à ses détracteurs, la France sait aussi inventer, innover, aller de l'avant. Reste, et c'est là que le bât blesse, à obtenir ces satanés moyens financiers qui lui permettraient de décoller véritablement. Et en la matière même grise-vous savez bien qu'on ne prête qu'aux riches. Riches en idées, en savoir faire,

ils le sont pourtant, ces créateurs français de matériels et de logiciels, qui ont investi leurs maigres économies, frôlé l'incompréhension, affronté les affres de la solitude et du doute pour parvenir à exister, d'abord, à convaincre, ensuite. Ils ont eu raison de se donner la persévérance pour règle ; le résultat en vaut largement la peine. Grâce à des disciples acharnés du roi micro-ordina-

teur et du dieu logiciel, le défi français qui s'annonçait mais avait toutes les peines du monde à éclore, s'est transformé en véritable défi industriel. Contrairement aux idées reçues, un tel défi n'est pas forcément parisien. Pour en savoir plus sur la conception et la réalisation d'un projet ; pour savoir comment on passe d'une idée à un produit fini, allez donc faire un tour du côté de Strasbourg.

Strasbourg, sa cathédrale, ses rues piétonnes, ses saucisseries et ses coeurs d'eau... Aventurez-vous quelques kilomètres plus loin, arrêtez-vous à Vendenheim, et empruntez un petit chemin qui court à travers la campagne. Là, noyée dans la verdure, une haute, accueillante et solide bâtisse vous attend de pied ferme. Une maison insolite, une sorte de château de Moulinsart ou de géniaux et pas

du tout farfelus professeurs Tournesol mettent au point un matériel complexe d'une haute technicité. C'est ici que Michel Schott, 31 ans, fondateur et P.D.G. de la Société Info-Recherche qui court à travers la campagne. Là, noyée dans la verdure, une haute, accueillante et solide bâtisse vous attend de pied ferme. Une maison insolite, une sorte de château de Moulinsart ou de géniaux et pas

réaliser des produits micro-électroniques, depuis la naissance de l'idée, jusqu'à la réalisation du prototype fonctionnel. Lorsqu'en 1974, Michel Schott décida de créer une SARL au capital de 20 000 F, il n'a qu'un seul associé, François Maechler, beaucoup d'idées, et la tête farcie de projets pas forcément réalisables immédiatement. « Il fallait avancer progressive-

ment, insiste Michel Schott, obtenir des résultats probants avant de faire le grand saut ». Parallèlement à la direction de cette entreprise, Michel Schott enseigne à l'Institut Universitaire de Technologie de Strasbourg, (département informatique). Activité complémentaire plutôt pratique qui lui permet d'aborder avec les étudiants tous les problèmes de développement de micro-processeurs.



vidéo jeux t'aime...



PLAQUE ATTACK



KEYSTONE KAPERS



ROBOT TANK



CARIES VARIENT

Les caries passent à l'attaque, des vagues de bonbons et de glaces déferlent, vos dents sont menacées, défendez-les. Armé d'un dentifrice super régénérant, retrouvez dents blanches et haleine fraîche.

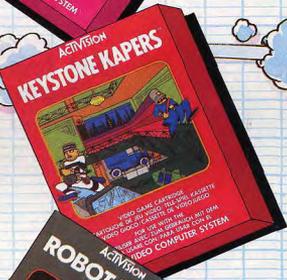


MAGASIN ZIN-ZIN

Hold-up dans un supermarché, Kelly le policier traque le voleur, mais des chariots, des ballons, des radios, des avions, protègent le crime. N'ayez pas peur... Kelly est le plus fort puisque Kelly c'est vous. Allez-y, récupérez le magot et coincez le voleur... La morale sera sauve.

CHARS CRASH

Vous êtes cernés par les tanks de l'Empire. A tout instant, vous risquez de perdre votre canon laser. Vigilant jour et nuit, vous manœuvrez votre radar vidéo scanner pour déceler le moindre mouvement de l'ennemi. Soudain, c'est l'attaque, le bataille du futur est commencée...



RCA VIDEO JEUX

VIDEO-JEUX pour ordinateur de jeux ATARI

ACTIVISION

Nom _____ Prénom _____
 Adresse _____
 Bien pour en savoir plus sur le Club Activision
 Console ATARI® oui non
 A renvoyer à: RCA vidéo jeux
 rue de la Coix-Rosselleire
 91420 MORANGIS

TITANES

ACTIVISION

En étant confronté à la réalité de tous les jours, n'est-il pas à même de mieux résoudre les problèmes ? ... Aujourd'hui, Info-Réalité est devenue une S.A. (société anonyme) au capital de 516 000 F et son équipe, pluri-disciplinaire, n'est composée que de spécialistes pointus : informaticiens, psycho-sociologues, électroniciens pédagogues...

Pour être opérationnel, il ne suffit pas d'avoir une idée ; en core faut-il savoir si elle est intéressante au niveau psychologique, marketing, technique. Ce n'est pas si simple d'arriver enfin au prototype prêt à être industrialisé !

« Lorsque nous avons débüté, se souvient Michel Schott, nous n'avions ni l'argent, ni la clientèle mais s'il fallait attendre de réunir argent, produits et clients, on ne ferait jamais rien ! Il y a six ans, nous avions encore l'image d'une société spécialisée dans la mise qu'on a de systèmes informatiques traditionnels dans les entreprises. Mais nous savions que notre orientation « touche à tout » n'était que provisoire. Nous attendions le créneau très pointu. Dix ans après, expérience et spécialisation aidant, nous avons enfin trouvé ce créneau : aller du brevet à la réalisation du prototype industriel d'un appareil électronique à base de micro-processeurs, surtout orienté vers le domaine du loisir électronique ».

Encore fallait-il être en mesure de proposer des idées de produits suffisamment intéressantes pour être convaincantes. Les temps ont changé puisqu'en 83 pour 80 % des produits imaginés et réalisés, Info Réalité n'hésite pas à risquer le coup : c'est n'est qu'une fois l'appareil terminé qu'on va chercher le partenaire industriel qui va le fabriquer en grande série et le commercialiser.

« Mais prendre une certaine part du risque, poursuit Michel Schott, c'est aussi rendre le travail plus passionnant. Quand on réalise tout de A jusqu'à Z, l'approche commerciale ne se pose même plus puisque l'appareil fonctionne. Du coup, qu'on habite Vendenheim et qu'on soit une société jeune n'a guère d'importance. Le troisième problème qui se résoud de lui-même, c'est l'aspect financier. Il est toujours plus simple de vendre un appareil qui fonctionne qu'une idée sur papier ». A partir de 1984, Info Réalité tournera avec dix produits électroniques nouveaux par an, dont huit qui seront les propres idées et les propres brevets de la société, en ne cherchant son développement industriel qu'après la réalisation du premier prototype fonctionnel. Cette orientation générale dans le domaine

des produits électroniques grand public axes sur le loisir, n'empêche pas d'autres réalisations puisque l'équipe travaille sur des produits et des applications aussi diverses que la téléphonie ou la régulation de chauffages, avec micro-processeurs.

A propos de commercialisation à la française, Info-Réalité vous offrira, dès l'année prochaine, un micro-ordinateur à vocation pédagogique. Il permettra d'acquies la micro-informatique, l'analyse, la programmation, à travers une série de jeux très intéressants. Ce micro-ordinateur — le moins cher du monde puisqu'il sera vendu aux environs de 400 F — ne ressemble guère aux micros déjà existants puisqu'il s'adresse à un public très large : enfants et adultes

Une fois ces « kolossales » opérations accomplies, on voit si l'idée est bonne

désireux de s'initier à la micro-informatique, fans de jeux électroniques... Le micro-ordinateur sera livré avec un manuel d'initiation et de cinquante de jeux, que chacun pourra modifier ou adapter. On pourra même en créer à sa convenance. Un micro-ordinateur fonctionnant sur piles doté d'un micro-processeur d'une mémoire, d'un clavier, d'un afficheur intégré et d'un générateur de musique. Bon, mais concrètement, comment ça se passe quand on veut fabriquer français ?

« Vous voulez dire, plaisante Michel Schott, comment ça se passe quand je me réveille le matin pour expliquer à ma femme ma nouvelle idée... et lui demander de me faire un café très fort ? Ce n'est pas une blague. On y réfléchit, on sent les choses, on en parle avec l'équipe et puis, un jour, le délice se produit. C'est ainsi que les choses se sont déroulées pour le micro-ordinateur. Evidemment, depuis la fabuleuse aventure d'Apple aux U.S.A., nous avons tous rêvé de construire notre propre micro. Mais de là à se lancer... ». Il est inutile d'essayer à réinventer ce que les autres ont déjà fait avant nous. Par contre, trouver l'originalité, concevoir

un produit différent des autres, ça c'est une aventure.

« Mais chessez- votre esprit l'image de l'inventeur besogneux qui contemple des chiffres cabalistiques avant de s'écrier « Eureka ! ». Cette image là est un miroir déformant, poursuit Michel Schott. On n'invente que lorsqu'on a la parfaite connaissance des moyens à mettre en œuvre. Sinon, on n'a pas le temps à disposer des brevets inventés parce que techniquement irréalisables ».

Comme à Info Réalité on est plutôt du genre concret, on s'attaque d'abord, à partir d'une idée, à réaliser des études approfondies ; moyens à mettre en œuvre, possibilité de réalisation du produit, prix de revient, situation du marché. Existe-t-il déjà des appareils de ce type ? Qu'en pensent les consommateurs... Ce n'est qu'une fois ces « kolossales » opérations accomplies, on est capable de dire si oui ou non l'idée est bonne. On a ensuite le choix entre deux stratégies possibles : soit partir à la recherche de l'industriel avec son idée sur papier, soit décider de réaliser le prototype, sans l'assurance formelle d'un financement et de comptant huit mois d'études techniques très poussées. C'est plus risqué mais plus passionnant et, vous l'avez sans doute deviné, c'est cette deuxième politique qui obtient les faveurs d'Info Réalité.

Mais ça n'arrive qu'une fois sur cinq, ajoute Michel Schott, parce que l'investissement nécessaire pour aller de l'idée à la réalisation du prototype représente de 200 000 à 700 000 F selon la complexité. La meilleure exemple, c'est celui du Dictionnaire électronique de chez Berthet. Cet appareil est un jeu électronique capable de résoudre toutes les grilles de mots croisés qu'on peut trouver dans des documentations, livrées avec le dictionnaire. Mais chaque mois, vous pouvez acheter d'autres brochures, à condition qu'elles portent à l'intérieur un petit numéro, un code. Il nous suffit d'introduire ce code dans l'appareil pour qu'il sache tout ce qui se trouve sur la grille de mots croisés. Le Dictionnaire électronique est capable de connaître une multitude de grilles, même celles qui ne sont pas

de produits électroniques grand public axes sur le loisir, n'empêche pas d'autres réalisations puisque l'équipe travaille sur des produits et des applications aussi diverses que la téléphonie ou la régulation de chauffages, avec micro-processeurs.

A propos de commercialisation à la française, Info-Réalité vous offrira, dès l'année prochaine, un micro-ordinateur à vocation pédagogique. Il permettra d'acquies la micro-informatique, l'analyse, la programmation, à travers une série de jeux très intéressants. Ce micro-ordinateur — le moins cher du monde puisqu'il sera vendu aux environs de 400 F — ne ressemble guère aux micros déjà existants puisqu'il s'adresse à un public très large : enfants et adultes

désireux de s'initier à la micro-informatique, fans de jeux électroniques... Le micro-ordinateur sera livré avec un manuel d'initiation et de cinquante de jeux, que chacun pourra modifier ou adapter. On pourra même en créer à sa convenance. Un micro-ordinateur fonctionnant sur piles doté d'un micro-processeur d'une mémoire, d'un clavier, d'un afficheur intégré et d'un générateur de musique. Bon, mais concrètement, comment ça se passe quand on veut fabriquer français ?

« Vous voulez dire, plaisante Michel Schott, comment ça se passe quand je me réveille le matin pour expliquer à ma femme ma nouvelle idée... et lui demander de me faire un café très fort ? Ce n'est pas une blague. On y réfléchit, on sent les choses, on en parle avec l'équipe et puis, un jour, le délice se produit. C'est ainsi que les choses se sont déroulées pour le micro-ordinateur. Evidemment, depuis la fabuleuse aventure d'Apple aux U.S.A., nous avons tous rêvé de construire notre propre micro. Mais de là à se lancer... ». Il est inutile d'essayer à réinventer ce que les autres ont déjà fait avant nous. Par contre, trouver l'originalité, concevoir

un produit différent des autres, ça c'est une aventure.

VIDEO-JEU
ENDURO™

DEVENEZ CHAMPION DE FRANCE D'ENDURO™
GAGNEZ un voyage à DAKAR pour 2 personnes
ou 1 ANNÉE de vidéo-jeux ACTIVISION

POUR PARTICIPER A LA FINALE
 et assister à l'arrivée de Paris-Dakar mettez-vous dès ce soir au volant de votre prototype. Nerfs d'acier, mains de velours, réalisez le chrono de votre vie.

PRENEZ ENSUITE LA PHOTO DE VOTRE TÉLÉVISEUR
 attachant vos prouesses et présentez-la dans le premier point de vente Activision Contact... Le moteur rugit, le rêve commence, rendez-vous à Dakar

ACTIVISION ENDURO
 UN PRO JEUX CARTRIDGE CARBOHRE DE 360 VIDEO TELEPIST A KETTE VIDEO GOKO READER DE MICROCOMPUTER FOR USE WITH THE ACTIVISION VIDEO COMPUTER SYSTEM ATARI VIDEO COMPUTER SYSTEM

VIDEO-JEU
 pour ordinateur de jeux ATARI

Bon pour en savoir plus sur le Club Activision.
 Nom _____ Prénom _____
 Adresse _____

A renvoyer à : RCA vidéo jeux
 rue de la Boissière
 91420 MORANGIS

ACTIVISION

RCA VIDEO JEUX
 DISTRIBUTEUR EXCLUSIF

En France, nous n'avons pas de puces mais des idées...

encore créées. Il suffit de mettre une grille sur une feuille de papier, de la rentrer dans un ordinateur qui lui affecte un code, de rentrer ce code dans l'appareil qui, du coup, est capable de savoir tout ce qu'il y a sur la grille... »

En dépit de leurs petits côtés magiques, les réalisations s'appuient sur une solide technique. Il suffit de regarder le boîtier de la plupart des jeux électroniques pour s'en rendre compte : on trouve un clavier, un haut parleur, un afficheur et, à l'intérieur, un seul composant électronique : le micro-processeur.

« Que nous demandez-vous de faire, résume Michel Schott ? Fabriquer une puce qui, branchée au clavier, afficheur, haut parleur et piles, fonctionne. Cela veut dire 3 à 7 mois de travail pour passer de l'idée à la réalisation du prototype.

« Chez Info Réalité, la démarche, quel que soit le produit, est identique. On confronte d'abord l'idée de base aux

consommateurs, en faisant parfois appel à la simulation. Une étape qui permet de peaufiner, voire de modifier le produit. Dans le cas du Dictionnaire électronique, bon nombre de questions viennent à l'esprit : faut-il le brancher sur une prise de courant ? Joue-t-on sur une table ou dans son lit ? De telles notions ont leur importance parce qu'un afficheur à cristaux liquides a un angle de vision et que, selon les réponses des consommateurs, on utilisera 220 volts, on le fera fonctionner sur piles, on inclinera plus ou moins l'écran... Cette première étape permet de constituer un cahier des charges — ou dossier d'analyse fonctionnelle. Ce dossier, écrit dans un langage d'utilisateur, c'est-à-dire, très clairement, va être traduit dans un dossier technique : le dossier d'analyse organique, sous forme de schémas, d'organigrammes... L'industriel, qui était déjà intervenu à la fin de la première phase, va à

nouveau s'assurer que tout se passe comme prévu. On a beau disposer d'un mode d'emploi cela n'empêche nullement le consommateur de faire une fausse manœuvre, d'appuyer sur deux touches la fois... Il faut tout prévoir ! Reste encore à transformer cette suite de schémas et d'organigrammes en une suite de codes (entre 1 500 et 8 000 !). On va alors procéder à la programmation, c'est-à-dire faire entrer ces codes dans un puissant ordinateur qui va les analyser, les modifier parfois. Dans un laps de temps plus ou moins long, on raccroche à cet ordinateur un appareil électronique, auquel il faut raccrocher à son tour tous les périphériques de la future puce : clavier, afficheur... L'ordinateur injecte les codes dans l'appareillage électronique et si le programme est bon, on devrait pouvoir jouer avec le futur jeu. Reste à procéder à la première pré-miniaturisation qui va permettre à l'industriel

de tester le produit. S'il donne son feu vert, des dossiers techniques sont remis aux sous-traitants qui vont ainsi pouvoir réaliser les différents composants. L'industriel indique les quantités d'écrans, de claviers... désirés et attend impatiemment d'être livré pour tout assembler, et faire « tenir » le tout dans un même boîtier. Opération de longue haleine puisqu'il faut encore tester le produit fini et le commercialiser. Fabriquer français n'est vraiment pas à la portée du premier venu...

« Enfin, fabriquer français... En France, nous n'avons ni les afficheurs ni les puces, poursuit Michel Schott. Or, ce sont les parties les plus importantes. Même si l'on prétend que nous avons les pièces, elles ne correspondent pas du tout à ce dont on a besoin. C'est vrai qu'aujourd'hui, il y a des sociétés françaises spécialisées dans l'assemblage. Mais de véritables

(Suite p. 32)

TOUCHÉ!

« Dans certains endroits, votre zone de patrouille coûte * M.D. 30 pièces son vaisseau spatial en position d'attaque. Soudain, dans son viseur, apparaît la première fusée. Il tire sans réfléchir ! Touché ! Vous ayez eu les mêmes réflexes, vous ? Prenez les commandes. Prenez les commandes RADIOLA d'un jeu vidéo RADIOLA. Il vous suffit de choisir parmi les 50 cartouches de jeux de superstars, de jeux de stratégie, de fiction, de sport ou de réflexion, dont l'ensemble échec C7010. Et la partie peut commencer. Les jeux vidéo RADIOLA ? Ce sont les consoles JET 25, JET 27 (avec écran intégré), et la nouvelle console JET 47 qui utilise les cartouches Videopac ainsi que les nouvelles Videopac 4 à très haute qualité graphique. Avec RADIOLA les jeux Videopac allez mieux prendre aux jeux.

0987

RADIOLA VIDEO PAC

VIDÉO-JEUX
RIVER RAID[®]
LA RIVIERE INFERNALE



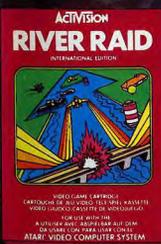
Le cockpit peine refermé, les réacteurs arrachent en hurlant votre chasseur supersonique.

Les canons de bord se déclenchent, le pouce écrasé sur la commande de feu, vous sautez la voie ouverte par vos missiles...

Votre mission : Détruire les ponts, principaux axes de communication de votre ennemi. Partout des hélicoptères armés tombent en vrille, des navires explosent, des chasseurs acharnés à vous détruire surgissent.

Le danger vous cerne, la panne d'essence vous guette, et pourtant il faut passer.

RIVER RAID, la rivière infernale, le plaisir ou la mort, tous les soirs sur votre petit écran.



ACTIVISION[®]

RCA VIDEO JEUX VIDEO-JEUX pour ordinateur de jeux ATARI[®]

DISTRIBUTEUR EXCLUSIF

Bon pour en savoir plus sur le Club Activision

Non _____ Adresse _____ Prénom _____

A renvoyer à : RCA vidéo jeux
rue de Croix-Boissière
91420 MORANGIS

MAJOREL

La France va-t-elle dispatcher 100 000 micro-ordinateurs dans l'enseignement pour informatiser le pays ?

sociétés de conception de puces, adaptés à des créneaux précis, non. Mais pourquoi la puce, le petit busier chinois ou l'afficheur japonais ne sont-ils pas français ?

« La réponse est plus psychologique que technique, conclut Michel Schott. On se répète souvent qu'il est difficile de s'attaquer au Japon ou aux Etats Unis. La réponse n'est pas là. En réalité, ce genre de réponse cache une réalité profonde : il y a peu d'entreprises réellement dynamiques. Et celles qui le sont manquent malheureusement de moyens... » Conclusion particulièrement vraie pour MédiaPlay et Dialog Informatique, des sociétés plutôt entrepreneurs, animées par de véritables Beates de l'informatique, soucieux d'obtenir leur popularité en ne restant pas au creux de la vague justement. Dialog et MédiaPlay font partie du même groupe. Ce que MédiaPlay crée. Dialog le pro-

duit. Née en février 82 de la Société Terra Conseil (une agence de création publicitaire), MédiaPlay s'intéresse à quatre grands secteurs : la presse, l'informatique, la publicité et le grand public. « En ce qui concerne la partie grand public, explique Jacques Fleurance, créateur de MédiaPlay, il s'agit de concevoir des jeux que nous proposons à des éditeurs — français ou pas — avec un système de royalties à la clé. Pour les jeux publicitaires, les choses se passent différemment : nous travaillons par budget. Une agence de publicité nous fournit un budget de publicité ou de plan média et MédiaPlay travaille sur la conception d'un jeu qui va être utilisé comme cadeau d'affaires, de relations publiques... Quant au domaine de la presse, il est beaucoup plus vaste puisqu'il s'agit de recréer des jeux de société ou de simulation, des wargames ». La démarche est simple :

MédiaPlay s'attache soit à adapter des jeux, créés pour le grand public, en informatique, soit à concevoir totalement le scénario qui vont permettre de développer le logiciel. MédiaPlay fait ensuite appel à Dialog en lui fournissant scénario et logiciels terminés et lui demande de s'occuper de la distribution et de la diffusion. Dialog, c'est d'abord Jean-Luc Pronier, voix sourde mais volonté criante, qui s'efforce de produire le logiciel sur micro-ordinateurs, de façon à pouvoir le diffuser ensuite auprès d'un large public. Et cela va de la console de jeux (Atari), jusqu'au micro-ordinateur (Commodore). Sans prétendre avoir le don d'ubiquité, Dialog est partout à la fois : assure la publicité et la production totale. C'est-à-dire la commercialisation, la mise en coffret, la duplication, bref, tout ce qui touche à la distribution d'un produit. Et les difficultés rencontrées sont assez

conséquentes. « Tout se passe à l'étranger où sont réunis grands distributeurs et sociétés multinationales, remarque sans se plaindre — ce n'est pas son genre — Jean-Luc Pronier. Actuellement en France, on ne compte guère que deux à trois sociétés de créations de logiciels et d'éditions qui se sont attaquées à un marché spécifique. Tout porte l'étiquette made in USA, ou made in Japan ». Le problème pour Dialog et pour toutes les petites sociétés désireuses de monter au créneau, c'est d'implanter son réseau, d'essayer d'intéresser les distributeurs de machines de prendre en commercialisation leurs logiciels. Mais lesdits distributeurs se montrent assez réticents : la fameuse étiquette USA a encore trop de punch ! Pour compliquer un peu l'affaire, n'oubliez pas que tout le monde n'est pas capable de créer le scénario d'un jeu qui tienne la route, et le réaliser sur

un micro ordinateur. En plus il faut faire face à des ordinateurs sont réunis grands distributeurs et sociétés multinationales, remarque sans se plaindre — ce n'est pas son genre — Jean-Luc Pronier. Actuellement en France, on ne compte guère que deux à trois sociétés de créations de logiciels et d'éditions qui se sont attaquées à un marché spécifique. Tout porte l'étiquette made in USA, ou made in Japan ». Le problème pour Dialog et pour toutes les petites sociétés désireuses de monter au créneau, c'est d'implanter son réseau, d'essayer d'intéresser les distributeurs de machines de prendre en commercialisation leurs logiciels. Mais lesdits distributeurs se montrent assez réticents : la fameuse étiquette USA a encore trop de punch ! Pour compliquer un peu l'affaire, n'oubliez pas que tout le monde n'est pas capable de créer le scénario d'un jeu qui tienne la route, et le réaliser sur

un micro ordinateur. En plus il faut faire face à des ordinateurs sont réunis grands distributeurs et sociétés multinationales, remarque sans se plaindre — ce n'est pas son genre — Jean-Luc Pronier. Actuellement en France, on ne compte guère que deux à trois sociétés de créations de logiciels et d'éditions qui se sont attaquées à un marché spécifique. Tout porte l'étiquette made in USA, ou made in Japan ». Le problème pour Dialog et pour toutes les petites sociétés désireuses de monter au créneau, c'est d'implanter son réseau, d'essayer d'intéresser les distributeurs de machines de prendre en commercialisation leurs logiciels. Mais lesdits distributeurs se montrent assez réticents : la fameuse étiquette USA a encore trop de punch ! Pour compliquer un peu l'affaire, n'oubliez pas que tout le monde n'est pas capable de créer le scénario d'un jeu qui tienne la route, et le réaliser sur

un micro ordinateur. En plus il faut faire face à des ordinateurs sont réunis grands distributeurs et sociétés multinationales, remarque sans se plaindre — ce n'est pas son genre — Jean-Luc Pronier. Actuellement en France, on ne compte guère que deux à trois sociétés de créations de logiciels et d'éditions qui se sont attaquées à un marché spécifique. Tout porte l'étiquette made in USA, ou made in Japan ». Le problème pour Dialog et pour toutes les petites sociétés désireuses de monter au créneau, c'est d'implanter son réseau, d'essayer d'intéresser les distributeurs de machines de prendre en commercialisation leurs logiciels. Mais lesdits distributeurs se montrent assez réticents : la fameuse étiquette USA a encore trop de punch ! Pour compliquer un peu l'affaire, n'oubliez pas que tout le monde n'est pas capable de créer le scénario d'un jeu qui tienne la route, et le réaliser sur

un micro ordinateur. En plus il faut faire face à des ordinateurs sont réunis grands distributeurs et sociétés multinationales, remarque sans se plaindre — ce n'est pas son genre — Jean-Luc Pronier. Actuellement en France, on ne compte guère que deux à trois sociétés de créations de logiciels et d'éditions qui se sont attaquées à un marché spécifique. Tout porte l'étiquette made in USA, ou made in Japan ». Le problème pour Dialog et pour toutes les petites sociétés désireuses de monter au créneau, c'est d'implanter son réseau, d'essayer d'intéresser les distributeurs de machines de prendre en commercialisation leurs logiciels. Mais lesdits distributeurs se montrent assez réticents : la fameuse étiquette USA a encore trop de punch ! Pour compliquer un peu l'affaire, n'oubliez pas que tout le monde n'est pas capable de créer le scénario d'un jeu qui tienne la route, et le réaliser sur

L'ordre fut donné, bref : « Détruisez le sous-marin ennemi ! Davion ne lança qu'un seul missile télégué, le voici au large de l'ennemi. C'est la victoire ! »

Aussuric, Davion décoiffe. En moins d'une minute, la cible était repérée. Davion ne lança qu'un seul missile télégué, le voici au large de l'ennemi. C'est la victoire !

Prenez les commandes d'un jeu vidéo RADIOLA, le plus audacieux choix parmi les 50 cartouches — plus de 2.000 combinaisons — de jeux de suspense, d'action, de sport ou du jeu de réflexion, dont l'extension Enechs C7010 comportant 6 niveaux de difficulté. Et la partie peut commencer. Les jeux vidéo (incorporé) et la nouvelle console JET 47 qui utilise non seulement les cartouches Videopac mais aussi les toutes nouvelles cartouches Videopac + à très haute qualité graphique.

COULE!

RADIOLA VIDEO PAC

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 (OS) 41.65.55.

■ SERVICE "NOUVEAUTES" ■

- Pour tout savoir et passer vos commandes par téléphone 24h sur 24, appelez le 16 (1) 622.17.79
- Transformation UHF/PERITEL (pour les consoles MATTEL. Prix, 390 F. Délai : 1 semaine (possibilité de location))

■ VENTE-REPRISE ■ LOCATION ■

Du 10 au 25 décembre, Electron est ouvert toute la semaine de 10 h à 22 h, même le dimanche.

ELECTRON M^e PÉRIÈRE • TÉL. 766.1177
ouvert de 10 h à 19 h 30 117, AVENUE DE VILLIERS 75017 PARIS

Bon à renvoyer à :

ELECTRON

117, AVENUE DE VILLIERS 75017 PARIS • TÉL. 766.1177

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 : _____

TÉL 2

Le nombre d'adolescents millionnaires est impressionnant

lopper des jeux familiaux, apporter dans le domaine de l'électronique l'esprit qui animait les jeux de société (type Monopoly), tel est le crédo de Dialog. Pas question de relaire un nouveau jeu de l'oie. Mais on peut le réinventer. L'avenir ? Ces diables d'hommes dont la moyenne d'âge n'excède pas 25 ans, le voient avec optimisme. Même si aujourd'hui encore, les temps sont durs.

« Si on trouvait en France plusieurs cabinets ou sociétés prêts, en tant que raison sociale, à créer des logiciels, à se rencontrer, et à faire des travaux ensemble pour l'étranger, nous ne pourrions qu'y gagner », ajoute le philosophe Jacques Fleurance. Plus les importations seront importantes, plus les pouvoirs publics nous considéreront avec des yeux cléments...

Mais que pensent les USA de ces Français qui se démontent comme des beaux diables ? Et bien, sachez qu'outre Atlanti-

que, le français et considéré comme un individu bourré d'originalité et d'idées pour concevoir et réaliser les logiciels. Evidemment, faute de moyens, cela ne va jamais plus loin, l'accession à la production étant toujours épineuse. L'autre difficulté, c'est que différents matériels arrivent sur le marché et que la concurrence est vive. Il faut savoir s'adapter. Et ce n'est pas toujours simple. Certains matériels sont diffusés à 1 000 exemplaires, d'autres à 5 000 ou 10 000. Il faut connaître la machine, sa diffusion, le nombre de ventes dans chaque pays...

« Actuellement, poursuit Jean-Luc Promier, notre plus grand succès est le programme Clio, présenté deux mois durant à Beaubourg, très prisé dans les écoles d'enseignement graphique. Il est même utilisé à l'Ecole des Beaux Arts de Paris et par des professionnels qui construisent des images à l'aide de logiciels.

Et Médiaplay ? Elle se borne au principal : la création, en travaillant beaucoup le visuel. « En fait, intervient Frédéric Pinlet (créateur à Médiaplay), il y a trois types d'approches vis à vis de l'informatique et de l'électronique. La plus généraliste concerne les personnes qui utilisent les ordinateurs sans savoir comment ils marchent en se servant d'un programme déjà existant. La seconde approche, c'est de rentrer véritablement dans le programme. La troisième, la plus passionnante, englobe les individus qui, non seulement touchent aux programmes, mais savent ce qui se passe à l'intérieur de la machine en même temps qu'ils appuient sur une touche ».

Une chose est sûre, si en France le marché est neuf, aux USA, on arrive à une certaine saturation. Le plus difficile, c'est de prendre le train en marche, de faire preuve d'imagination pour passionner les pays étrangers

avec nos logiciels. Mais en dépit de ces difficultés, la France est pourtant riche en créateurs âgés d'une petite dizaine d'années, largement à la mesure des américains. La seule chose qui leur manque encore, c'est le soutien d'éditeurs, les moyens financiers pour concrétiser. Aux USA, le nombre d'adolescents créateurs-millionnaires est impressionnant. En France, on n'en demande pas tant. Mais pourquoi ne pas utiliser ces créateurs pour amener sur le marché de nouveaux logiciels ? Si on ne s'en occupe pas à temps, un jour ou l'autre ils partiront chercher des capitaux ailleurs. Les pays étrangers, toujours à la recherche de cerveaux, le savent bien. Il suffit de lire la presse française pour s'en apercevoir. Ce sont toujours Atari, Apple ou Commodore, qui proposent, sous forme de concours, d'éditer le meilleur logiciel. Pourquoi n'est-ce pas Thomson ?

(suite p. 36)

GAGNÉ !

Le pilote débouche du virage. Accélération des secondes, il était déjà à 280 km/h. Soudain, la voiture d'un concurrent fit un brusque écart. Coup de freins, coup de volant. Le bolide heurta le rail de sécurité. Pour lui, la course était finie.

Mais déjà une autre voiture fonçait, prenant des risques. Un dernier virage. Une dernière ligne droite. Une dernière accélération. Gagné !

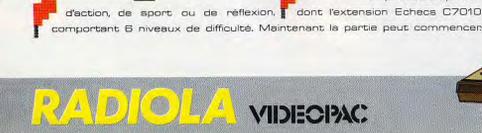
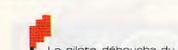
Vous auriez fait quoi, vous ? Prenez les commandes d'un

jeu vidéo RADIOLA.

Il vous suffit de choisir parmi les 50 cartouches - plus de 2000 combinaisons - de jeux de suspension,

d'action, de sport ou de réflexion, dont l'extension Echec C7010 comportant 8 niveaux de difficulté. Maintenant la partie peut commencer

RADIOLA VIDEO PAC



BAMBITRONIC

LE SNIPER

qui familiarise petits et grands

IMPORTATION EXCLUSIVE DISPONIBLE SUR STOCK



PRIX PUBLIC 210 F

« LE TIREUR » est un jeu de poche électronique d'OVNIS, créateurs-millionnaires est impressionnant. En France, on n'en demande pas tant. Mais pourquoi ne pas utiliser ces créateurs pour amener sur le marché de nouveaux logiciels ? Si on ne s'en occupe pas à temps, un jour ou l'autre ils partiront chercher des capitaux ailleurs. Les pays étrangers, toujours à la recherche de cerveaux, le savent bien. Il suffit de lire la presse française pour s'en apercevoir. Ce sont toujours Atari, Apple ou Commodore, qui proposent, sous forme de concours, d'éditer le meilleur logiciel. Pourquoi n'est-ce pas Thomson ?

NOUVEAUTÉ 84 DISPONIBLE SUR STOCK

LCD COULEUR PANORAMA

qui démode le noir et blanc



PRIX PUBLIC 350 F pièce

LE VIDEOPLEXER

qui fait exploser vos ventes de cartouches de jeux



- Adapteur acceptant toutes les cartouches au standard ATARI™ et MATTEL™, destiné aux revendeurs effectuant des démonstrations de jeux vidéo.
- Usure réduite des contacts permettant une qualité de jeu constante
- Rangement des cassettes avec protecteur de poussière.
- Sélection instantanée d'un jeu sans coupure de contact.
- Durée de vie beaucoup plus longue des cartouches.
- Fixation du couvercle, servant d'anti-vol en démonstration magasin.

Nous vous laissons penser la facilité de démonstration que cet appareil permet avec la sécurité qu'il procure.

IMPORTATION EXCLUSIVE DISPONIBLE SUR STOCK



Nous recherchons revendeurs dans toute la France. Demandez nous conditions

NOMBRE	MODELE	PRIX

BON DE COMMANDE A RENVoyer A: BAMBITRONIC
8 rue du Général Leclerc. 85300 Challans Tél. (51) 93.03.93

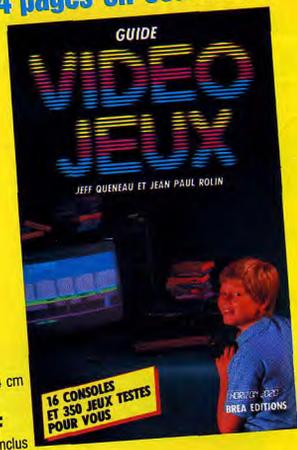
NOM _____ Prénom _____
Adresse _____
Code postal _____ Ville _____

ENVOI PAR RETOUR TOTAL
* Et de surcroît livraison aux frais de port par avion

Si vous nous récrivez Chèque Mandat lettre C.C.P. Signature _____

PORT GRATUIT POUR 4 JEUX ET PLUS

224 pages en couleurs !



Format
15,3 x 24 cm

76 F
port inclus

LE GUIDE VIDEO JEUX

par Jeff Queneau et Jean-Paul Rollin

16 consoles et 350 jeux testés pour vous

De la dernière version de Space Invaders au Tennis classique, tous les jeux disponibles ont été testés suivant des critères précis: type de jeu, difficulté, variété, complexité, intérêt, graphisme, bruitage, et même code d'amour des spécialistes !

UN GUIDE UNIQUE ET COMPLET
AVEC TOUTES LES NOUVEAUTES NOEL 1983.

Pour connaître, comparer et mieux
utiliser vos jeux favoris.

BON DE COMMANDE

à retourner à
BREA EDITIONS, 24, avenue Ledru-Rollin... 75012 Paris

Je désire recevoir:

..... exemplaire(s) du GUIDE VIDEO JEUX au prix unitaire
de 76 FF (port inclus)

Nom

adresse

Ville Code postal

ci-joint mon règlement, soit F, par chèque ou
mandat à l'ordre de BREA Editions.

Date: Signature:

Actuel

Les trois mousquetaires ont plutôt le vent en poupe...

La France, les sociétés françaises en général, manquent d'argent, certes. Mais cela ne les empêche pas de relever le défi, d'attendre l'éclosion de nouveaux petits génies de la création qui donneront naissance au Pac-Man français...

« Evidemment, ce qui enlève un peu de santé à notre compétitivité, c'est le temps qu'il nous faut pour passer de la création à la commercialisation du logiciel. On est même tellement lent à réagir que du coup, les USA éditent leurs idées bien avant nous », ironise Jean-Luc Pionier.

Toutes ces considérations n'altèrent pourtant en rien la bonne humeur des trois mousquetaires de l'informatique. Ils auraient même plutôt le vent en poupe. « Peut-être, précise Frédéric Pinlet, parce que la création est notre affaire et qu'en outre, nous maîtrisons parfaitement la création et le marketing. Nous parions toujours d'un besoin pour aller vers un résultat et nous rajoutons les ingrédients nécessaires à la réussite ». Pour tout vous dire, ils ont un truc. Mais je ne peux vous le révéler: ils perdraient alors toute leur force !.

La force, c'est bien connu, étant engendrée par l'union, Thomson et Vifi Nathan n'ont pas hésité à s'allier pour être encore plus opérationnels tant sur le marché français qu'étranger. Côté présence, Vifi International, qui commercialise ses produits en France sous la marque Vifi Nathan, fait bien les choses. Qui est Vifi ? Elle filiale de la Librairie Fernand Nathan, de la Compagnie Européenne de Publication (CEP), filiale également de partenaires étrangers qui sont « des Nathan » dans leurs pays. Ces partenaires s'appellent Vifi Ravensburger en Allemagne, Vifi Mondaria en Italie, Vifi Longman en Angleterre, Vifi Anaya en Espagne, sans oublier les logiciels de langue française au Canada, commercialisés sous la marque Vifi Societal par Sogides. Pourquoi cette identité ? Pour permettre aux éditeurs électroniques européens d'être compétitifs et efficaces sur un marché en pleine expansion. Ils mettent en commun leurs nouveaux produits et constituent un réservoir international de créativité de logiciels qui tendent à se multiplier.

réseau de distribution lui aussi international. Car si la raison d'être d'un éditeur, est d'animer une équipe d'auteurs, c'est encore plus de distribuer les produits développés avec ces auteurs auprès du grand public, des écoles... En France, Vifi Nathan propose trois grandes classes de produits: des jeux grand public, des produits éducatifs grand public et des produits « d'aide aux cadres », beaucoup plus lourds, qui portent essentiellement sur le traitement de texte ou la formation...

« Le grand intérêt, précise Alain Deleques, Directeur de Marketing chez Vifi Nathan, c'est que l'ensemble des produits soit utilisable par des non-informaticiens, puisqu'ils sont écrits avec des règles grand public ». Quand à la distribution, elle ne connaît guère de problèmes puisqu'elle utilise les créneaux traditionnels de la librairie: Fernand Nathan: librairie, papeteries, marchands de jeux, mais aussi les nouveaux créneaux: grand magasins, Fnac, Camif, boutiques de micro-vidéo... En distribuant le T07 de Thomson, Vifi Nathan s'est fait aussi distributeur de matériel. Mais il ne se contente pas de distribuer. Il développe du logiciel pour le T07.

« Que cherche un éditeur ? Rendre ses produits accessibles au public. Cela veut dire que non seulement on doit lui apporter quelque chose, pour lui vendre des logiciels, mais en plus, l'aider à tout comprendre parfaitement. Refaire un livre sur l'ordinateur ne présenterait aucun intérêt ». Comme il n'y a pas de standard commun à toutes les machines, que fait Vifi ? Elle propose des produits sur plusieurs machines, bien sûr. Afin que les consommateurs qui possèdent un Texas ou un Commodore puissent disposer des mêmes programmes. Pour créer des logiciels, on fait appel à l'extérieur, c'est-à-dire que l'on essaie de gérer et d'animer au mieux une équipe de créateurs. Actuellement, une soixantaine de personnes travaillent de façon régulière et soutenue.

Mais on ne s'improvise pas créateur de logiciels chez Vifi Nathan. Ne faut-il pas être à la fois informaticien, pédagogue et vidéographe ? Trouver ces talents tout en disposant d'un

(suite p. 198)

ILLEL

Le futur, tout de suite.

Promotion Spécial Noël



1995 F



L'ordinateur de jeu CBS ColecoVision™
avec la cassette de jeu Donkey Kong®.

Prix Videor 83 pour la meilleure console de l'année.

+ GRATUIT

Un cadeau Illel : 1 cassette de jeu
Lady Bug® ou Carnival® au choix.



Lady Bug®



Carnival®

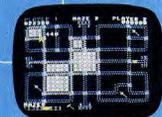
Et Illel présente les dernières nouveautés CBS ELECTRONICS



Donkey Kong Jr™



Space Panic™



Pepper II™



Looping™

Illel, 86, bd Magenta - 75010 Paris - Tél. : 201.94.68 - Métro : Gare de l'Est.

106, av. Félix Faure - 75015 Paris - Tél. : 554.09.22 - Métro : Lourmel

Donkey Kong® et Donkey Kong Jr.™ sont des marques déposées appartenant à Nintendo of America Inc. © Nintendo of America Inc.
Lady Bug® est une marque déposée appartenant à Universal Co. Ltd. © 1981 Universal Co. Ltd.
Carnival® est une marque déposée appartenant à Sega Enterprises, Inc. © 1980 Sega Enterprises, Inc.
Space Panic™ est une marque déposée appartenant à Universal Co. Ltd. © 1981 Universal Co. Ltd.
Pepper II™ et Looping™ sont des marques déposées appartenant à Exidy Incorporated. © 1982 Exidy Incorporated.
Looping™ est une marque déposée appartenant à Venture Line Inc. © 1982 Venture Line Inc.
CBS est une marque déposée appartenant à CBS Inc. ColecoVision™ est une marque déposée appartenant à Coleco Industries Inc.

BANDAÏ!

N° 1 incontesté au Japon, Grand parmi les grands du jeu électronique mondial, Bandai, pour tous les passionnés, est synonyme de plaisir. Les raisons de ce succès ? Des jeux hallucinants de réalisme, une action trépidante — toujours nuancée d'une pointe d'humour — et surtout une haute technologie associée à la recherche constante de l'innovation.



Airzone, Airport Panic, Grande Evasion : les must

Fonctionnant à l'énergie solaire, plusieurs saynètes différentes par jeu, son et coupe-son, boîtier fermable pour une protection maximum, les « classiques »

Bandai offrent des atouts hors du commun. Les thèmes, l'action ne vous laissent aucun répit : perdu dans la jungle amazonienne, vous revivrez l'odyssée des aventuriers les plus téméraires. (Airzone). Fait prisonnier, vous lîmez vos barreaux et échappez à la vigilance, aux balles, et aux chiens des gardiens. (Grande Evasion).

nourri vers un avion détourné, grimpez à bord, éliminez les pirates de l'air un par un, pour vous voir récompenser d'un baiser de la ravissante hôtesse. (Airport Panic). Fait prisonnier, vous lîmez vos barreaux et échappez à la vigilance, aux balles, et aux chiens des gardiens. (Grande Evasion).

Zaxxon : le choc !

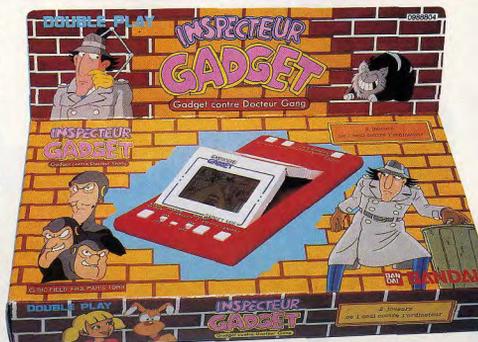
Regard rivé sur l'horizon, calme malgré la tension profonde qui vous habite, vous foncez aux commandes de votre vaisseau spatial. Astéroïdes et météorites défilent à une vitesse subsonique. Votre stick répond à la moindre sollicitation : vous passez de la deuxième à la troisième dimension d'une simple pression. Missiles armés ; vous êtes prêt ! Soudain, tout va très vite. Des hordes de jets ennemis surgissent, crachants missiles et fusées contre vous. Ouvrez le feu à votre tour, basculez sur une aile, remontez, Zaxxon peut tout faire et réagit au millième de seconde. Vous avez franchi le barrage de feu ennemi ? Un long couloir



s'ouvre devant vous. Foncez sans hésiter. Des chars apparaissent : plongez vers eux, larguez vos bombes et surtout reprenez immédiatement de l'altitude sinon le souffle de l'explosion vous pulvérisera... Graphisme inouï, effet tridimensionnel, mini stick de contrôle et bien sûr double écran, Zaxxon offre des sensations dignes du jeu d'arcade !

Inspecteur Gadget : la star

Premier policier bionique au service de la police internationale, Inspecteur Gadget affronte l'ignoble Docteur Gang ! Double écran articulé pour cette étonnante nouveauté Bandai : vous jouez seul contre l'ordinateur ou à deux ; un joueur prend alors le rôle — difficile ! — de l'Inspecteur Gadget tandis que l'autre se charge du Docteur Gang. Arrivez-vous à sauver le monde des noirs dessins du diabolique bandit ? Entrez dans le jeu : grâce à bandai, revivez, en personne, les incroyables aventures du feuilleton T.V. Inspecteur Gadget !



CONCOURS

GAGNEZ LE DERNIER JEU BANDAI



Bandai organise du 21 novembre au 31 décembre 1983 un grand championnat de France du jeu électronique Zaxxon. Des prix fantastiques :

- 1^{er} au 5^è prix : un jeu Inspecteur Gadget
- 6^è au 50^è prix : un jeu électronique Bandai.

Chaque participant du Championnat de France Bandai devra établir le meilleur score possible et le fera homologuer chez le revendeur Bandai qui servira de caution. Le bon à découper portant le cachet du revendeur, le nom et l'adresse du concurrent sera envoyé chez MEDIAPLAY-BANDAÏ, 1, Cité de Paradis - 75010 PARIS.

Le règlement complet déposé à la S.G.P. Ouazin Bensoussan, Huissier de justice à Paris peut être obtenu sur simple demande en écrivant à MédiaPlay-Bandai, 1, Cité de Paradis - 75010 Paris. Ce concours est sans obligation d'achat et les timbres seront remboursés sur simple demande.

LA LISTE DES REVENDEURS VOUS SERA COMMUNIQUÉE EN APPELANT BANDAÏ au (3) 037.83.51. Poste 421.

BULLETIN DE PARTICIPATION

Nom Prénom

Profession Age

Adresse

Code postal

Score (en chiffres et en lettres)

A retourner à :
MEDIAPLAY
 1, Cité de Paradis - 75010 PARIS

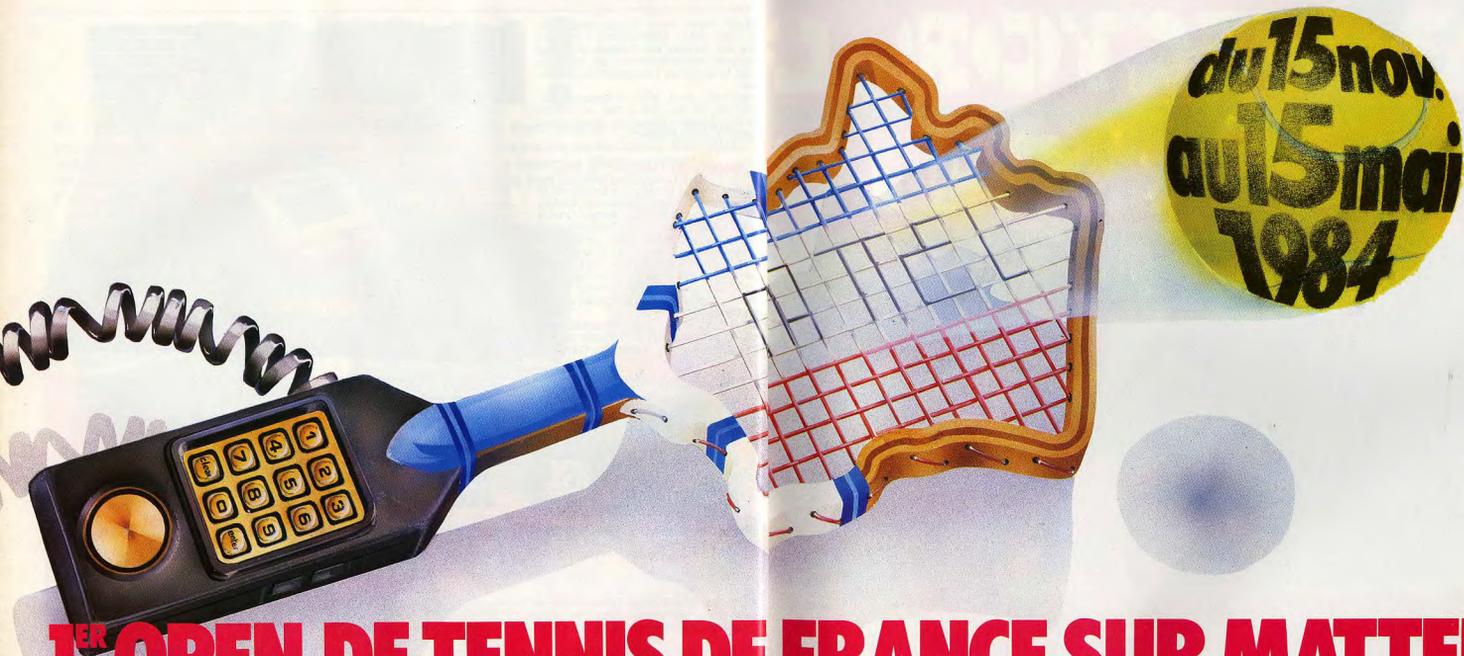
CACHET REVENDEUR BANDAÏ

Adresse

Code postal



1^{ERE} NATIONALE



1^{ER} OPEN DE TENNIS DE FRANCE SUR MATTEL

MATTEL
ELECTRONICS®

Pour la première fois, MATTEL ELECTRONICS organise un Open de France de Tennis pour tous les passionnés de la cassette de jeu Intellelevision Tennis. Pour pouvoir participer à cet Open, il vous suffit de vous inscrire avant le 31 décembre 1983 dans le centre régional le plus proche de votre domicile. (Consultez la liste des centres régionaux ci-contre).

Les finalistes de chaque centre régional et les quatre demi-finalistes de l'Open Paris/Île-de-France seront conviés, en mai 1984, à disputer la Finale Nationale à Paris. À l'issue de cette finale sera attribué, pour la première fois, le titre de "Champion de France" au meilleur des 16 joueurs sélectionnés pour le tournoi national. De nombreux lots sont à gagner, dont un voyage aux États-Unis offert au Champion de France par MATTEL ELECTRONICS. L'esprit de compétition, la sportivité et la bonne humeur sont de rigueur. Inscrivez-vous dès maintenant et... commencez votre entraînement. Bonne chance à tous.

BORDEAUX
Ets COCA

31, cours de l'Isère 33800 Bordeaux
tél. 16 (56) 92.91.78

LILLE
PICWIC

Centre commercial Englos
59320 Hautbourdin
tél. 16 (20) 92.30.87

LYON

VIDEO LOISIRS 69

18, rue Servient 69003 Lyon
tél. 16 (7) 895.45.82

NANCY

JOHN JOUET

7, rue Stanislas 54000 Nancy
tél. 16 (8) 332.17.50

NANTES

WIZARD'S ELECTRONICS

3, rue Bossuet 44000 Nantes
tél. 16 (40) 35.72.35

TOULON

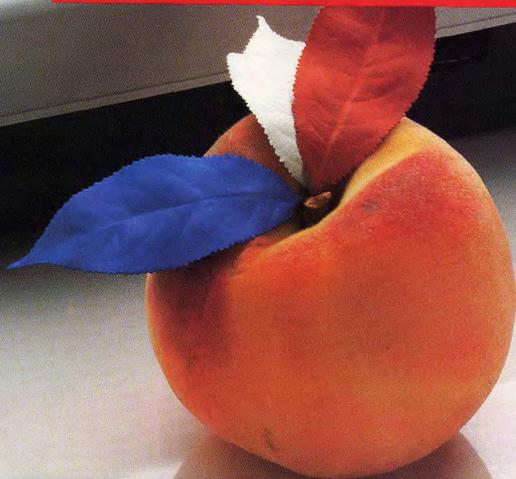
PHOTO LIBERTE

3, place de la Liberté 83000 Toulon
tél. 16 (94) 22.04.41

PARIS/ÎLE-DE-FRANCE
ELECTRON

117, avenue de Villiers 75017 Paris
tél. 16 (1) 766.11.77

HECTOR, L'ORDINATEUR QUI A LA PECHE.



"Avoir la pêche", une expression familière qui résume à merveille toutes les qualités d'HECTOR, l'ordinateur personnel 100 % français. HECTOR c'est votre meilleur compagnon de jeux et votre collaborateur le plus brillant.

2HR • Langage Basic III® très puissant, plus de 100 instructions
 • Assembleur Z80 et Forth disponibles en option • Mémoire 48 K RAM
 • Clavier AZERTY • Affichage 22 lignes de 40 caractères • Graphisme haute résolution 243 x 231 points adressables en 8 couleurs individuelles, plus 4 couleurs en demi-teintes
 • Générateur de son intégré, musique, animation, bruitage • Sortie sur TV couleur par la prise péritélévision • Sortie pour imprimante type Centronic
 • 2 contrôleurs à main, 8 directions, plus poussoir, plus potentiomètre.

Pour tout achat d'un DISC 2 avant le 31.12.1983 adaptation gratuite de votre modèle 2 HR.

HRX • Langage Forth Résident
 • Basic Résident en option (disponible)
 • Mémoire 64 K RAM et 16 K ROM
 • Clavier AZERTY accentué
 • 15 couleurs (4 couleurs simultanées sans contrainte de proximité) • Connection directe sur système DISC 2 • Connecteur pour cartouche ROMPACK (programmes, langage, etc.) • Connection RS 232 en option • Affichage, texte et graphique, sortie TV, son, imprimante, contrôleurs à main (idem 2HR).

DISC 2 • Lecteur de disques intelligent • 64 K de mémoire RAM et 4 K de ROM • Systèmes d'exploitation CP/M™2.2.
 • Le système de communication du DISC 2 (C.O.S.) n'occupe que 1 K Octet dans l'unité centrale du HRX • Livré avec 1 ou 2 lecteurs de disques • Un deuxième DISC 2 peut être connecté au premier. Capacité de stockage de 167.936 caractères à 671.744 caractères.



*CP/M est une marque déposée par Digital Research
 © BASIC III copyright Micronique 1983.

hector / *l'ordinateur personnel français.*

AGENT COMMERCIAL EXCLUSIF
 Vente uniquement aux distributeurs



39 rue Victor-Massé 75009 Paris
 Tél. : 281.20.02

Je désire recevoir gratuitement votre documentation sur :
 2 HR HRX DISC 2 LOGICIELS et la liste des points de vente HECTOR.

Nom _____ Prénom _____
 Adresse _____
 Code postal _____ Tél. _____

SPiD 39 rue Victor-Massé 75009 Paris

LE BON CHOIX

Un univers un peu fantastique et déroutant, ces jeux vidéo !
Vitrines et rayons débordants de claviers,
d'écrans et de machines scintillantes vous laissent un peu perplexe.
Comment choisir au milieu de cette profusion d'électrons qui clignent de l'œil ?
Ce numéro spécial de Tilt va vous aider.
Mais, avant de tourner la page, apprenez à les reconnaître.

Un bruit strident vrille vos tympans : depuis des années lumineuses vous bondissez de trous noirs en galaxie de cristaux liquides, échappez aux éclairs désintégrateurs jaillants de consoles magnétiques, courez fiévreusement de jungle ludique en labyrinthe informatique tandis que vos indicateurs d'énergie vitale entrent dans la zone rouge. Cette fois, il faut vous décider à faire le grand saut ; si vous ne réagissez pas, il sera trop tard : Vous ne trouverez plus un seul jeu vidéo dans les magasins ! Poids plumes et mini-format, les jeux à cristaux liquides vous

entraînent dans les aventures les plus imprévues. Les dimensions, celles d'une calculatrice de poche) leur permettent de se glisser partout, dans une poche un cartable, un sac à main. Certains peuvent même se suspendre à un passant de ceinture, à un porte-clé ou encore se dissimuler sous l'apparence anodine d'une montre. Car à leur fonction jeu s'ajoute une fonction temps ; montre, dateur, chronomètre, sans oublier le réveil, ils sont petits mais deviennent vite indispensables. Techniquement, ils sont fiables et économiques, l'écran à cris-

taux liquides qui préfigure celui des téléviseurs extra-plats de demain, est associé à l'électronique de pointe. Résultat : une consommation d'énergie extrêmement réduite qui assure aux piles mercuries (deux ou trois selon les modèles) une durée de vie de six à douze mois, et même un fonctionnement à l'énergie solaire. Le principe du jeu est souvent facile à comprendre, mais les concepteurs de jeux à cristaux liquides aidés par les progrès technologiques se sont vite orientés vers une plus grande complexité dans les actions des personnages.

Les jeux à double écran exigent une parfaite coordination des mouvements, et les changements de décors et d'actions sur un même jeu demandent de solides réflexes. Enfin, aux thèmes « primaires » des premiers L.C.D. (abréviations U.S. de cristaux liquides) ont succédé des sujets beaucoup plus élaborés, dont certains sont même directement repris des jeux d'arcades (aussi appelés jeux de cabinet). L'utilisation d'une même technique (écran extra-plat et composants miniaturisés) a naturellement conduit les fabri-

cants à rechercher une esthétique, des gadgets susceptibles de nous séduire ; taille de l'écran, impression d'espace, finesse et lisibilité du trait permettent de faire un premier choix. La présence d'un coupe son, très pratique pour ne pas gêner ses voisins, d'une béquille pour poser l'appareil sur une table de nuit ou un bureau, la possibilité de reformer le boîtier à la manière d'un poudrier pour mieux protéger l'écran, constituent autant de « plus » au moment de l'achat.

La famille des minis

Plus gros et plus sophistiqués, les « tables top », jeux électroniques autonomes qui doivent être posés sur une table, contrairement aux L.C.D., que l'on tient dans la main, appartiennent à la même famille, que nous appelons, à TILT, les « Minis ». Dans cette gamme de jeux, plusieurs techniques différentes sont utilisées. Cer-

tains proposent des systèmes de loupes, qui donnent à l'image une profondeur et un relief étonnants, d'autres offrent des écrans géants, des tableaux différents qui se succèdent au fur et à mesure du déroulement de la partie, d'autres, enfin, profitent de l'importance du boîtier pour intégrer des composants plus performants : vous trouverez donc sous un mini-format des possibilités formidables, qui permettent de créer des jeux éducatifs très sophistiqués. A noter également : quelques jeux sont conçus pour jouer à deux simultanément ; chaque adversaire possède alors son propre écran de visualisation. Les « minis » sont autonomes : ils fonctionnent sur piles et ne nécessitent pas d'autre écran que le leur.

Les consoles vidéo par contre, se branchent pour la plupart sur le secteur et nécessitent un poste de télévision, couleur de préférence, pour bénéficier de toutes les qualités graphiques des jeux. Se posera alors l'exter-

nelle question : Ce graphisme, souvent percutant, ne va-t-il pas laisser sous empreinte définitive sur son écran de télé ? Aucun risque : la fiabilité de toutes les consoles actuelles sur ce point a été testée et reconnue officiellement. Ou bien les couleurs changent régulièrement tandis que les personnages se déplacent sans cesse. Quant à l'image en cours de jeu, elle est bien trop mobile pour laisser quelques traces que ce soit.

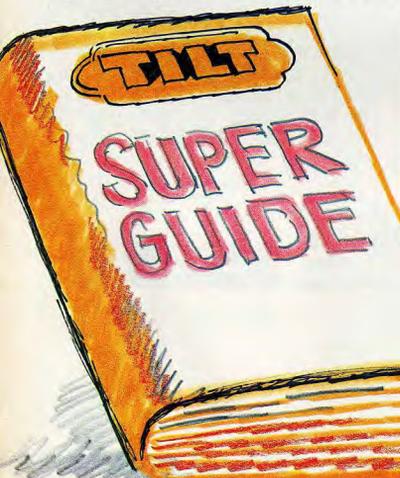
Le fonctionnement des consoles est très simple. Alimentation branchée, prise antenne connectée (certains jeux exigent la prise péritelvision, obligatoire sur les postes récents, tandis

que d'autres se contentent de la prise U.H.F. ou V.H.F.), vous introduisez une cartouche et placez le contacteur sur « on » (on recommandera de ne jamais introduire ou retirer une cartouche sans avoir, au préalable, placé le commutateur sur « off » au risque d'endommager certains composants internes).

Attention aux joysticks

Si vous passez la prise péritel, aucun réglage n'est nécessaire et le rendu des couleurs est excellent ; si, vous passez par les prises U.H.F. ou V.H.F., vous réglerez votre poste comme si vous cherchiez un canal d'émission télévisée.

Les premières consoles offraient un graphisme très « cubiste » : les images générées par ordinateur se composent d'une multitude de points. Plus ces points sont nombreux et petits, plus le dessin est fin. Dans ce domaine, Mattel a longtemps gardé la tête mais CBS, avec la console Colovision, lui a ravi cette place. Il ne faut pas cependant se polariser sur la beauté des jeux : l'animation reste primordiale, puisque, c'est d'elle, en définitive, que vient le plaisir du jeu, la possibilité de s'engager à la partie en cours, de s'identifier au héros de l'action. La mémoire du jeu vidéo prend alors toute son importance : elle doit permettre d'obtenir un graphisme et une



RUN INFORMATIQUE

le spécialiste des jeux sur VIC20, CBM 64,

SPECTRUM, ZX 81...

vous propose

LE MUR de BERLIN
Splendide jeu d'action et d'arcade.
Haut en couleurs.
Réf. 2001 99f

LE BALLON D'OR
Jeu de football.
Fantastique utilisation des sprites...
Réf. 2002 105f

2 JEUX FRANÇAIS

2 jeux FRANÇAIS conçus et réalisés par **HERVÉ LE MARCHAND**

D'autres jeux sur **ATARI**. Et bientôt le **LYNX, ORIC...**

LE BON CHOIX

animation de la meilleure qualité possible, sans omettre la possibilité de déplacer simultanément sur l'écran un nombre déterminé d'objets.

Les joysticks doivent également attirer toute votre attention : Ce sont eux qui vous permettent de faire réagir votre vaisseau spatial au 1/10 de seconde, enfourner un couloir de labyrinthe au nez et à la barbe d'un fantôme, sauter un obstacle au millimètre près...

Nous avons vu que les consoles nécessitent un poste de télévision ; comme toute règle, celle-ci a ses exceptions : le G7200 de Philips possède son propre écran (noir et blanc et de dimensions réduites) ce qui n'empêche pas de pouvoir se brancher sur une télé couleur.

Le Vectrex, qui est entièrement autonome, a choisi aussi cette solution, qui lui permet en outre d'offrir une technique très particulière de balayage de vecteur (au lieu du bombardement d'électron, cher à nos téléviseurs).

Approche de l'informatique

Dans la course à « l'électronique domestique », deux options stratégiques s'opposent chez les fabricants. Les uns préfèrent tout miser sur les micro-ordinateurs familiaux qui, outre leur aspect ludique, permettent une initiation sérieuse à la programmation (vous pouvez gérer un budget, approvisionner vos connaissances, etc...) Les autres considèrent que les jeux vidéo constituent un excellent moyen d'approche de l'informatique : le public susceptible d'être touché par le jeu vidéo est, pensent-ils, très vaste, et le maniement d'une console familiarisera les joueurs avec le monde des ordinateurs, sans les effrayer, ni les rebuter. En fait, l'ordinateur familial, au départ réservé à une clientèle bien précise, grignote le marché du jeu vidéo : devient jusqu'ici fort cher, il proclame aujourd'hui accessible, grâce à une baisse des prix inter-marque extrêmement bénéfique pour les consommateurs. Ainsi, il est désormais possible de trouver des micro-ordinateurs qui offrent la possibilité de programmer au prix d'une console exclusivement ludique. Les hésitations sont donc permises... Pour fixer son choix, le nombre

de programmes ou logiciels de jeux disponibles (la fameuse ludothèque !) est prépondérant, de même que leur qualité. Certains éditeurs se consacrent exclusivement au « soft » (les programmes) tandis que d'autres font à la fois du « soft » et du « hard » (la console ou le micro-ordinateur). Ainsi on compte parfois plus de 20 éditeurs pour une seule machine, qui offre 20 fois plus de jeux que sa concurrente qui possède les seuls programmes élaborés par sa marque.

Une pléiade d'extensions

D'autre part, sachez que certains computers exigent, pour rendre les services attendus d'eux, une pléiade d'extensions, qui coûtent cher. Par contre, ils fonctionnent souvent avec des KT (semblables à celles qui vont sur un banal magnétophone) ou avec des disquettes (un lecteur de disquettes est cher hélas), qui coûtent moins cher à fabriquer que les cartouches des consoles.

En tout cas, une chose est sûre : le jeu vidéo, loin d'être en régression, continue à prospérer, que ce soit sous forme de minis, de consoles ou d'ordinateurs : simplement, Pac-Man a le choix entre de nombreuses véhicules... Alors que choisir en définitive ? Si vous aimez les jeux à record, tournez-vous vers les minis, simples, rapides, efficaces. Si les jeux de cafés vous séduisent, retrouvez-les sur votre écran télé en acquérant une console, dont tous les composants sont consacrés au jeu et à lui seul et qui peut devenir, le cas échéant, le noyau central d'un micro-ordinateur (on parle alors de console évolutive : extensions et claviers divers, seront acquis par la suite). Si vous voulez jouer mais aussi programmer, surtout, définissez à l'avance vos besoins — une seule solution : le micro-ordinateur.

30

CARTOUCHES COURONNÉES PAR TILT

Les cartouches, ces petites boîtes à chargement immédiat appelées aussi (mais improprement) «cassettes», contiennent en mémoire un jeu et se branchent sur votre console ou sur votre ordinateur. Autant de standards différents que d'appareils et un choix encore plus impressionnant de jeux. Difficile de choisir.

BON DE COMMANDE

RUN INFORMATIQUE

62, rue Gérard
75013 PARIS
Tél. : (1) 581.51.44

M

Adresse

Je passe commande de : LE MUR DE BERLIN LE BALLON D'OR
Cronit non règlement par chèque bancaire ou CCP

SIGNATURE

Je désire recevoir votre documentation sur les jeux :
 VIC 20 CBM 64 SPECTRUM ZX 81
 ATARI LYNX ORIC

Signature des parents pour les moins de 18 ans

Tous les prix comprennent la T.V.A. et les frais de port postaux (France Métropolitaine)

30

CARTOUCHES



PITFALL

Votre nom ? Pitfall Harry (Harry Le Traquenard). Votre domaine ? La jungle mystérieuse, avec ses serpents venimeux, ses sables mouvants et ses trésors. Des trésors bien tentants pour les aventuriers de tous poils. Vous voulez essayer ? D'accord, mais méfiez-vous ! Tout a été fait pour que vous ne reveniez pas vivant de cette aventure !

Tout d'abord, vous n'avez que vingt minutes pour réunir tous les sacs d'or, lingots et autres diamants qui ont été enlouis au plus profond de la forêt, et ce n'est pas de trop ! Cela correspond juste au temps que le meilleur joueur peut mettre pour explorer les deux cent cinquante-cinq scènes de la jungle que contient cette cassette ! Si il réussit, il possède cent douze mille points, cent quatorze mille s'il

n'a commis aucune faute. Pour vous donner une idée de la difficulté du jeu, les concepteurs de la cassette eux-mêmes ont fixé à seulement vingt mille points la barre qui vous permettra, si vous la franchissez, d'entrer dans la prestigieuse chalcange des explorateurs Activision.

La liste des difficultés est, il faut le reconnaître, assez épouvantable. Les plus faciles à aborder sont les trous que vous pouvez rencontrer, car il suffit de sauter par dessus (mais au bon moment, ni trop tôt, ni trop tard). Il suffit également d'éviter les troncs qui roulent ou sont arrêtés — cela dépend du bon plaisir de l'ordinateur — en bondissant allègrement, lorsqu'ils sont prêts à vous écraser. Et puis, si vous ne pouvez les éviter, ces obstacles vous feront simplement perdre du temps et des points, ce qui est peu de chose, comparativement à ce qui va suivre. En effet, vous allez rencontrer, tout au long de votre parcours, des animaux « sympathiques », tels que les crocodiles, les serpents à sonnette, les scorpions, quelques accidents du terrain, fosses à bitume,

sables mouvants, marécages et, pour vous tenir au chaud, de beaux incendies. Bien entendu, tous ces dangers sont mortels, or, comme vous n'avez que trois vies et qu'il se répètent, dans des combinaisons variées, tout au long des deux cent cinquante-cinq tableaux successifs, vous comprendrez qu'il n'est vraiment pas facile d'être un Pitfall et, qui plus est, un Pitfall Harry riche ! Une cartouche d'Activision extrêmement musclée, passionnante à tous points de vue (graphisme et bruitages sont particulièrement remarquables) qui constitue un must pour tous les passionnés de jeu vidéo. (Activision pour Atari 2600).

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. Détruite la première vague d'assailants ne pose pas de problèmes insurmontables. Les projectiles 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 affaire 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.

Terra Hawk fait partie de la nouvelle gamme de cartouches Philips, compatibles avec le G7 200 et le G 52, mais avant tout conçues pour la nouvelle console G 7400 et pour le J 7400 de Brandt. Sur ces deux derniers appareils, le principe de jeu reste le même mais le graphisme est très nettement amélioré. (Philips pour C 52, G 7200, G 7400 et J 7400).

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 jusque ici les simulations pour consoles étaient plutôt décevantes. Cette carence est aujourd'hui complètement comblée et le joueur se trouve confronté à un marché presque aussi encombré qu'une piste de Formule 1 (nous préparons d'ailleurs un dossier sur ce sujet).

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 encombrer 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 droite 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 boîtes ! 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 complimenter 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 assourdissant ! 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 aussi encombré qu'une piste de Formule 1. Bref, un succès... Pole Position, version 2600, malgré un graphisme légèrement supérieur, n'offre pas un plaisir de jeu comparable avec celui procuré par Enduro. Quant à la version d'Atari pour micro-ordinateur, nous en reparlerons. (Activision pour Atari 2600).

TURBO

Annoncé depuis longtemps, Turbo préfigurait l'arrivée réelle des jeux d'arCADE « at home ». Graphisme sans commune mesure avec celui que les joueurs connaissent, simulation passionnante



30

CARTOUCHES

grâce à la troisième dimension, bref, tout s'annonçait pour le mieux. Mais la riposte des autres marques ne s'est pas fait attendre et le choix entre *Enduro*, *Pole Position* (console ou ordinateur) et *Turbo* pour ne citer que ceux-là, devient difficile...

Cinq, quatre, trois, deux, un, partez ! Un peloton de voitures vertes, jaunes et bleues s'élance. 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 devez 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 emmèneront 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 jeu effrayamment lumineux et dangereux : la route est verglacée. Ces différents paysages sont ensuite utilisés dans des ordres différents que vous apprendrez à connaître. 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 redemanderà 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. (CBS pour ColecoVision).

MINER 2049

Encore un jeu d'escalade, direz-vous ? Sans doute. Mais après *Canyon Climber* et *Apple Panic*, *Miner 2049* pour Atari 400 s'est imposé comme le plus complet des jeux d'escalade et la version pour Atari 2600 mérite de figurer parmi les meilleurs jeux de l'année. Sans trêve, vous parcourrez d'un bout à l'autre les galeries de votre mine favorite, à la recherche de pépites d'or. Votre parcours est semé de chausse-trappes, d'ascenseurs, de toboggans, sans oublier quatre monstres hideux qui déboulent dans les allées. Les



trois tableaux proposés dans la version pour l'Atari 2600 regroupent les éléments les plus intéressants de la version pour ce, à dix niveaux de difficultés. Le premier tableau ne pose pas trop de problèmes, du moins pour les spécialistes des *Donkey-Kong* et ses *Pac-Man* dont nous retrouvons ici les deux éléments principaux : grimpette et escalade d'échelle de *Donkey-Kong*, monstres vulnérables pendant quelques secondes, pour peu que vous ayez pris la précaution d'avaler des bonus, de *Pac-Man*. Le second tableau donne déjà beaucoup plus de fil à retordre puisque les bonus qui vous permettent de vaincre vos ennemis sont fort éparpillés de ces derniers : vous devez donc faire vite, très vite... Quant au troisième tableau, il est pratiquement inaccessible et seuls les meilleurs survivront. Stimulant par son niveau de difficultés, *Miner 2049*, version Atari 2600, se détache également de l'ensemble des jeux vidéo par son graphisme et ses trébuches.

DONKEY-KONG JR

Lassé de voir sa fiancée sans cesse enlevée par *Donkey-Kong*, Mario a décidé de prendre des mesures énergiques ! Il s'est attaqué à la construction d'une cage à toute épreuve, s'est procuré de bonnes et solides chaînes et a mis le tout dans la jungle natale du grand singe. *Donkey-Kong* rentrant d'un profitable voyage aux USA (il avait enlevé 876 387 jeunes filles blondes) est tombé dans le piège tendu par Mario. Cris, hurleur, cours de pion, rien ne peut ébranler les murs de sa prison. Seule échappatoire : son fils dont l'astuce et l'habileté compenseront



facilement la faiblesse musculaire. *Donkey-Kong Jr* s'éclaire, il grimpe à toute vitesse sur une liane, horreur ! D'énormes mâchoires métalliques se jettent sur lui. Vite, il bondit de liane en liane pour l'échapper. Des fruits pendent à sa portée les attrape et bombarde ses ennemis. Il court, saute de branche en branche, une lie, deux lies, une branche plus grosse que les autres l'empêche de passer, il la contourne ! Un dernier effort, dominant sa peur il se jette au-dessus de Mario qui regardait la cime de la cage, l'attrape et... se retrouve presque à son point de départ... le charbonnier a fui facilement, entraînant avec lui le gorille.

Sans se laisser abattre, Junior repart de plus belle ; cette fois-ci, *Donkey-Kong* est attaché avec des chaînes. Pour décrocher les cadenas, le plus simple est de retrouver leurs clés et de les monter jusqu'aux anneaux qui entravent le grand singe. Les mâchoires sont toujours là, accompagnées de vautours qui adorent le singe, mais Junior peut hisser les lourdes clés deux par deux et gagner du temps. Les six verrous sautent enfin, le gorille lève les bras en signe de victoire mais Junior ne se réjouit pas trop vite : fort de sa première expérience il se doute qu'une tulle va encore lui tomber sur la tête. En fait de tulle, c'est son nouveau tableau, le dernier, qui se compose cette fois-ci de tapis roulant, d'elles flottantes, de chaînes qui se déplacent en tous sens. Les mâchoires ont disparu, mais, par contre, les vautours sont toujours là, et rôdent dans un étroit couloir... Graphisme superbe, action époustouflante, *Donkey-Kong Jr.*

nior est peut être le meilleur jeu CBS actuellement disponible. Les difficultés augmentent régulièrement au cours du jeu et les quatre niveaux de difficultés promettent pas mal de suspense. Génial ! (CBS pour CBS Electronics).

DRACULA

Tremblez braves gens ! *Dracula* est de retour... Une chauve-souris glisse dans l'air, limpide de la nuit, virevolte un moment et se pose enfin au sol. Un éclair, le comte Dracula apparaît, tout de noir vêtu. Dans les rues désertes, son pas résonne étrangement. Il s'immobilise soudain, scrute l'obscurité derrière une fenêtre, un rideau s'est entrouvert et deux yeux sont apparus, qui le guettent. *Dracula* s'approche de la maison, frappe à la porte, une silhouette surgit et terrorisée par la bième apparition, s'enfuit. Le vampire bondit, court à toutes jambes, mais sa victime est plus rapide. Seule solution : se transformer en chauve-souris pour fondre sur elle, tout crusc dehors... Et la chasse continue ; tantôt les portes s'entrouvrent, laissant échapper des victimes palpitantes, tantôt *Dracula* est démasqué et doit repartir en quête. Le temps presse ! Une horloge égrène les heures qui lui restent pour faire provision de sang ; des gendarmes, alertés par la population, se précipitent, lançant des pieux contre le sinistre comte. *Dracula* fait mine de s'enfuir, mais c'est pour transformer un homme en zombie, qui, mu par le vil coup de vampire, (et par le deuxième joystick) se jette sur les forces de l'ordre. Soudain apparaissent les premières lueurs de l'aube, *Dracula*, vire de carniage, titube. Se frotte il faut le trouver. Pour aller plus vite, il redevient chauve-souris, mais un rapace fond sur lui et tente de l'entraîner. Le comte repart sa forme humaine, mais c'est un loup blanc qui surgit alors. *Dracula* court, vole, court de nouveau. Enfin le cimetière est là ; dans un dernier effort, sa main pousse la grille qui garde l'entrée. Sa tombe est à la tulle proche ; l'entrouverte, épuisé, se laisse glisser dans son cercueil. Une paisible journée de sommeil l'attend jusqu'à la nuit suivante... (Magic pour Intellivision).

DODDLE BUG



Vous aimez la nature. Vous êtes écologiste. C'est parfait. Vous connaissez donc l'importance des coccinelles dans l'équilibre de la nature. Or voilà qu'une pauvre petite coccinelle, solitaire et sans défense, se retrouve enfermée dans un labyrinthe domine jusqu'à l'inconscience de quatre mantes religieuses ; à l'appât féroce. Et celles-ci ne font pas que vous guetter en attendant votre venue. Elles percent les devants et se précipitent à votre poursuite, avec une hargne non dissimulée. Mais alors, que pouvez-vous faire sinon attendre d'être dévoré ? Eh bien non ! vous pouvez y échapper. Vous disposez pour cela de plusieurs moyens : le plus simple d'abord, la fuite pure et simple mais qui se résoudra tôt ou tard par votre capture. Vous pouvez aussi aller grandeler ces délicieuses pillules qui vous transforment alors en super-coccinelle à la carapace d'acier. Les mantes n'ont plus qu'à bien se tenir si elles ne veulent pas être anéanties. Mais de nouvelles mantes, infiltrées par quelque trou obscur, viennent remplacer les disparues. Enfin, dernière solution, et c'est aussi la plus intéressante, une partie des cloisons est mobile, mais seule la coccinelle est assise adroite pour faire jouer les mécanismes. Il ne vous reste plus qu'à faire preuve d'adresse et de stratégie et à bloquer les mantes en dressant devant elles une cloison, là où elles ne s'attendaient qu'à trouver un couloir dégagé. Ce jeu, de type *Pac-Man*, au thème très connu, est ici fort bien renouvelé, car la réflexion s'allie ici à l'action. (Dragon Data pour Dragon 32).

PICTOR

Qui n'a pas rêvé enfant de pouvoir faire de beaux dessins sur le téléviseur. Hélas, si l'envie était si trop forte et que vous connaissiez un peu de stratégie, nu doute que vous n'encourriez alors une riprainade. Mais tout a changé. *Pictor* est un logiciel particulièrement adapté au T07 et à son crayon optique. Autrement dit, votre crayon optique trace automatiquement un trait fin et bleu. Si vous faites une bavure, rien de plus simple que de l'effacer avec la gomme (n'allez pas chercher la vôtre



30

CARTOUCHES

dans votre trousse, celle-ci est directement accessible sur l'écran). Le tracé de droite, de cercle et de boule se réalise très simplement en pointant les cases correspondantes. Huit couleurs sont disponibles et peuvent occuper le bord, le fond ou l'encad. On peut échanger le trait fin pour un autre plus épais. Jusqu'à 16



sons, vous n'avez tracé que des lignes. Colorions un peu tout cela; il suffit de créer une figure fermée et de demander le coloriage soit en couleur pleine, soit en trame. Mais là, attention, si un petit espace vous a échappé lors de la création de votre figure. La couleur, en remplissant cette courbe, s'échappera par cette solution de continuité et ira remplir consciencieusement tout l'écran. Il en va de même si vous demandez le remplissage avec une couleur différente de celle du trait de limite. Une fois votre dessin terminé, vous pouvez l'admirer. Mais quelques modifications vous combleraient-elles ? Vous voulez le faire pivoter ou glisser sur l'écran ? Qu'à cela ne tienne. Le dessin est trop petit ou trop grand ? Vous pouvez le modifier jusqu'à quatre fois sa taille de départ. Vous pouvez, aussi, modifier votre dessin sur une autre partie de l'écran. Quant tout sera parfait à votre goût, il ne restera plus qu'à sauvegarder votre chef-d'œuvre sur cassette ou disquette. Ce logiciel de jeu artistique est agréable. Un seul défaut : lorsque l'on superpose deux teintes, le trait devient carrément cubiste. Il fait de la mauvaise définition du crayon optique. (M-Fri Nativon pour 107/470 F.

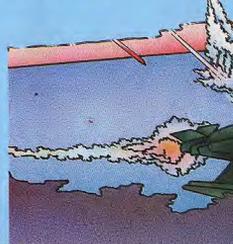
PARSEC

Vous voici promu commandant du vaisseau spatial *Parsec*. Votre mission pourrait paraître simple : patrouiller au-dessus d'une planète inconnue qui semble inhabitée au premier abord. Mais vous serez vite détrompé : votre présence a été repérée et, tout à coup, votre ordinateur de bord vous annonce que vous allez être attaqué par des vaisseaux étrangers. Tout d'abord apparaissent des swoopers : ces vaisseaux peuvent paraître inoffensifs de

prime abord, car ils ne tirent pas. Mais ils sont fous ! Ils se précipitent sur votre vaisseau, qu'ils se détruisent eux-mêmes. Votre seul recours est de les détruire à l'aide de votre rayon laser. Attention toutefois, le système de refroidissement automatique de votre canon laser est quelque peu défectueux et, s'il chauffe trop, gare à l'explosion en vol ! Une fois débarrassé de la première escadrille viennent les urtilles. Ceux-ci sont pourvus de deux canons à photons ; ils détectent le mouvement vertical de votre vaisseau et chaque fois que celui-ci traverse leur mire, ils tirent. Il faut donc tirer et se dégaier juste après pour échapper à leur rayon mortel. Viennent ensuite un autre groupe de chasseurs triangulaires légers qui jouent aussi les kamikazes. Vous en êtes débarrassés, très bien. Mais il va falloir maintenant affronter les croiseurs dramies, armés d'un seul canon à photons. Les chasseurs suivants sont les sauciers : ces petits chasseurs essaient d'entrer en collision avec votre vaisseau par l'arrière. S'ils vous manquent, ils vous dépassent, tout marche arrière et cherchez à vous éparpiller pas à l'avant. Enfin, vous devrez affronter les byntes, armés,



eux aussi, d'un canon à photons. Tout cela sans compter avec les astéroïdes et le ravitaillement en carburant qui se révèle très dangereux. Un des jeux les plus difficiles du moment. (Texas Instrument pour 71.934/A) 365 F.

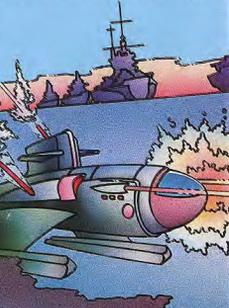


CONGO BONGO

Vous venez d'incarner Mario, venant soustraire la belle aux griffes de ce vilain gorille. J'imagine que vous devez conserver une dent contre cet animal qui vous a mené la vie dure. Ici, nulle belle à sauver, uniquement un grand gorille qui vous nargue du haut de son mur, tout en vous lançant bien sûr des boules de bowling qui vous renversent comme une vulgaire quille. Sans compter qu'il faut se déplacer sur un étroit muret entouré d'eau : et



vous qui ne savez pas nager ! Combien vous le regrettez maintenant. Les petits outils que vous allez croiser ne sont pas dangereux en eux-mêmes, mais leurs tactiques risquent fort de vous retarder et de vous faire attraper quelques mauvais coups. Vous arrivez enfin près du gorille pour lui faire subir un mauvais parti. Il se laisse approcher sans crainte, puis tout à coup, il saute et vous vous retrouvez séparé de lui par un fleuve ou crocodiles et hipopotames pululient ; le gué n'est pas large et très glissant. Si vous parvenez jusqu'au gorille, celui-ci cessera et il faudra sans cesse partir à sa poursuite au milieu de nouveaux périls. Ce jeu, au thème certes connu, est ici

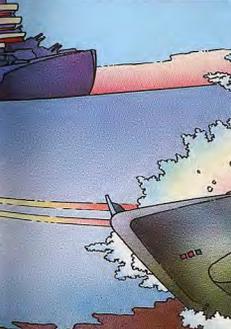
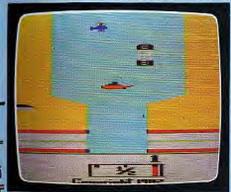


fort bien renouvelé par la variété des tableaux. Le graphisme est superbe et l'animation étonnante. En particulier, la chute des boules de bowling est si bien simulée que l'on croirait les voir rouler. La sonorisation est bonne et ajoute encore au plaisir. Un must. (Segg pour Sega SC 3070) prix non communiqué.

RIVER RAID

Annoncé pour le mois de juillet, *River Raid* a préféré différer son arrivée en France pour laisser le temps aux ingénieurs d'Activision d'opérer une transformation importante : le passage du NTSC en Secam. Avantage : les couleurs d'origines sont retrouvées et la rivière est enfin bleue !

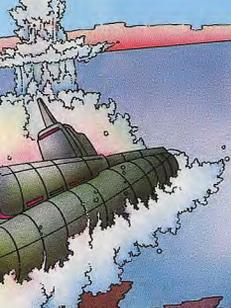
Pilote de chasse, vous foncez au-dessus d'un rivage, d'un fleuve plutôt, dans une mission spéciale. Votre but : détruire les ponts qui délimitent chaque section, tout en évitant ou en bombardant les obstacles sur votre route : tanks, hélicoptères, jets etc. Ces adversaires, immobiles au début de la partie, se mettent peu à peu en branle dès que votre arrivée est signalée et deviennent ainsi moins vulnérables et plus dangereux. De plus, vos réserves



de fuel sont limitées et vous devez surveiller sans cesse l'indicateur de niveau. Des réservoirs sont heureusement classés sur le fleuve : lorsque vous passez au-dessus d'eux, le plein sera fait automatiquement, du moins si vous ne volez pas trop vite. Dans ce dernier cas, vos réservoirs seraient à demi-remplis seulement. N'hésitez pas à vous réapprovisionner régulièrement, en tout cas avant que ne retentisse la sirène d'alarme : certaines sections sont en effet dépourvues de fuel... À noter également, votre consommation varie de façon inversement proportionnelle à votre vitesse : plus vous volez lentement, plus vous consommez, ce qui est logique puisque, à basse vitesse, vous pouvez atteindre plus de cibles, vous manœuvrez plus facilement et courez, finalement, moins de danger. Jeu d'action pure, *River Raid* est assurément l'un des hits du moment et conforte, avec *Enduro* et *Prifal*, la position de leader d'Activision sur le marché du soft. Génial !!! (Activision pour Atari 2600)

ZAXXON

Ce qui frappe avant tout dans *Zaxxon*, c'est son image tridimensionnelle avec des effets de visus sonores très réalistes. Cette image donne aux jeux d'espace une perspective nouvelle et fantastique. Vous êtes le pilote qui attaque les fortresses de l'adversaire, tandis que ce dernier riposte en vous opposant un barrage de missiles et de fusées. C'est ensuite une flottille de combattants hostiles qui vous prendra à pari. C'est pour vous sauver qu'il faudra développer des trésors d'habileté et de stratégie. Après ça, une autre forteresse défendue par un nouvel obstacle (une barrière laser) attend votre vaisseau. Puis, l'ultime confrontation avec le robot blindé et son terrible missile. Pour triompher, vous



auriez besoin de temps et de patience. L'effet tridimensionnel résulte du point d'observation qui est situé sur une ligne formant un angle de trois quarts d'angle droit. Chaque partie commence par un survol d'espace libre pendant cinq secondes. Puis, vous survolez une grande plateforme qui en réalité entre par la droite de l'écran. Vous êtes alors à l'entrée de la flottille de *Zaxxon*. Grâce à l'angle choisi, vous avez la sensation que votre appareil vole au-dessus, puis dans la forteresse.



Celle-ci ressemble à une cité de l'espace, mais bien vite vous apercevez un signe de vie. Il s'agit d'un mur formé de neuf couches de briques rectangulaires. Votre appareil s'approche du mur, volant à sa vitesse maximale (une des nombreuses fois où la machine vous met en position de sécurité). A cette altitude votre appareil peut voler dans la forteresse. Deux rangées de blocs manquent en haut du mur et créent un passage. Une fois dedans tout commence vraiment. La forteresse ennemie est gardée par de nombreuses défenses, missiles souterrains, canons placés au sol en face de votre jet, canons qui tirent sur les côtés. Des murs de briques vous bloquent toute issue. Vous marquez des points dès que vous évoluez dans la cité, en attaquant les positions de l'ennemi. Si vous survivez et franchissez le dernier mur, vous laissez disparaître la cité dans la gauche de l'écran.

Dans la scène de l'espace, après un vol tranquille de quelques secondes, des jets ennemis arrivent par la droite, viennent sur vous et ouvrent le feu. Si vous ne réchappez, la scène suivante vous attend : vous entrez dans une base qui ressemble comme deux gouttes d'eau à une forteresse de l'espace. Mais cet air de déjà vu ne doit vous laisser aucune illusion car le challenge est beaucoup plus dur. Cette fois vous devez voler entre les murs de briques et les barrières de laser sous le feu déchainé de l'ennemi... Attendez le dernier mur le plus épais, vous êtes alors vous devrez combattre le robot, armé d'engins de mort. La forteresse ne bouge plus, le robot vient par la droite et il porte un missile sous la bras gauche.

30

CARTOUCHES

Vous devez toucher le missile plusieurs fois ou bien c'est lui qui vous détruira...

Pour devenir un bon pilote, vous devez avant tout vous familiariser avec l'écran. C'est une aide précieuse pour éviter le mur. Le stick de tir est essentiel, vous devez l'avoir bien en main. N'oubliez pas de tenir compte des effets sonores qui vous fourniront de précieux renseignements sur votre environnement. Surveillez aussi la jauge, vous saurez ainsi toujours où en sont vos réserves de carburant. (CBS pour CBS electronics).

CENTIPEDE

Le championnat Atari s'est déroulé cette année sur Centipede, qui prétendait ainsi à la lourde succession de Pac-Man. Esai transformé ? Sans aucun doute ! Il suffit de se pencher sur les scores réalisés (323 512 points en 20 minutes) pour comprendre le niveau de compétition offert par ce jeu au principe de départ relativement simple.

Vous êtes tranquillement installé dans votre jardin quand soudain surgit une chenille géante, qui répond au doux nom de Centipede. Elle va et vient le long de l'écran et descend peu à peu vers vous ; chaque fois qu'elle heurte un champignon, elle descend d'un cran en changeant de sens et se rapproche, se rapproche ! Vite, tirez et détruisez-la. Horreur, seul le tronçon atteint s'arrête, se transformant en champignon, tandis que les autres continuent leur progression infernale. De plus, une araignée va et vient tout près de vous ; tuez-la avant qu'elle ne vous touche : vous seriez pulvérisé ! Bien sûr, la première chenille constituant l'avant-garde d'une véritable armée qui déferle sur vous, jusqu'à ce que vos trois vies soient épuisées. Heureusement, tous les 10 000 points, un bonus d'une vie

vous est offert, bonus difficilement accessible au début à moins de tirer dans les différents animaux qui traversent l'écran de temps en temps. Un petit truc pour les débutants : essayez de constituer un cou-



loir de champignons dans lequel la chenille sera obligée de s'engouffrer, constituant une cible idéale. Le graphisme n'est pas extraordinaire, malgré certains effets réussis mais les bruitages, parfaitement stressants, renforcent l'impression d'angoisse que le joueur ressent face à cette chenille diabolique. Succès à l'arcade, Millipede en a fait fémur plus d'un. Centipede se montre digne de son aîné, en attendant la version pour le 600 XL. (Atari pour Atari 2600).

TENNIS

Mais qu'est-ce qu'il fait ? Il monte systématiquement sur le revers ; il est en retard sur toutes les balles. Mais pourquoi ne bouge-t-il pas ? Excédé, vous éteignez rageusement votre téléviseur ; et puis non, tout compte fait, vous le rallumez ; vous allez lui montrer, à Bjick Nolsien, comment on joue au tennis. Atari propose un tennis absolument remarquable, cette simulation est une des meilleures que nous ayons vues, avec des zones parfaitement délimitées, des

tableaux de scores réalistes et même la possibilité d'inscrire le nom des champions en lice. Le jeu lui-même est passionnant, très rapide et très vivant. L'absence de nombreuses variantes ne nuit pas à son intérêt, puisque l'essentiel est là : on peut jouer à deux ou seul contre l'ordinateur. Ce dernier est d'ailleurs d'un niveau remarquable, même s'il fait preuve de gentillesse : au début d'un match, il se contente de renvoyer des balles du fond du court, sans se presser. Profitez-en et montez au filet sans attendre, afin de smasher tant que vous pourrez (n'oubliez pas d'appuyer sur le bouton rouge pour renvoyer la balle, contrairement au Tennis d'Activision qui demande simplement de déplacer le joueur) ; si cette tactique échoue, préparez-vous à souffrir : le joueur guidé par l'ordinateur monte à son tour au filet et, généralement, marque le point en deux coups de raquette ! Bien entendu, les règles de base sont respectées et, si le public n'est pas là pour vous encourager, une ravissante mélodie saura vous donner du courage. Tennis remarquable, que tout amateur doit impérativement posséder dans sa ludothèque ; (Atari pour Atari 2600).



LES AVENTURIERS DE L'ARCHE PERDUE



L'Arche d'Alliance... Les plus audacieux frémissent, les plus courageux baissent la voix, en jetant autour d'eux des coups d'œil effrayés, lorsque ce nom mystérieux, symbole de la toute-puissance divine, est prononcé. « Une armée qui porterait devant elle l'Arche serait invincible ; ni personne ni lieu résisterait... »

Les yeux du célèbre professeur Jones brillent. Toutes ses études, toutes sa vie ont tendu vers ce seul but : retrouver le premier ce tableux témoignage du passé, découvrir les tables de la Loi, enfermées par Moïse dans un coffre d'une richesse inouïe, et les offrir à la science. Mais que les apparences ne vous trompent pas : sous le strict complot trois pièces du professeur Jones, éminent spécialiste des sciences occultes égyptiennes, se cache Indiana Jones — Indy — lui-même, entouré à la ténacité à toute épreuve...

Veste de cuir patinée par les intempéries, vieux feutre vissé sur votre tête, vous êtes prêt pour affronter la cassette d'aventure la plus extraordinaire du moment, dans le monde des consoles vidéo. Vos recherches ont établi que l'Arche se cache dans la Source des Armes, une chambre enfouie quelque part aux environs du Caire, au cœur d'un des naufrages plateaux qui dominent la vallée empoisonnée de sinistre mémoire : un bandit redoutable, toujours escorté de mouches tsé-tsé, hante les lieux, à l'affût de toutes les intrusions dans son domaine. Pour localiser le lieu exact où reposez les Tables de la Loi, vous devez vous rendre dans la salle des cartes, salle ensevelie sous une tempête de sable inexplicable, qui a sévi pendant plus d'un an, inutile de préciser que l'accès à la salle des cartes n'ira pas de soi, si vous vous présentez les mains vides à l'entrée. Seul un objet mystérieux vous donnera la clef de ce sanctuaire. Une fois entré, brandissez le symbole de la révélation et vous verrez l'endroit précis de la Source des Armes. Vous n'avez plus qu'à trouver une pelle, à vous rendre au bon endroit et à creuser. Simple, non ? Hélas ! Entre les apparences et la réalité, il y a une marge bien difficile à franchir et rares sont ceux qui peuvent se vanter d'avoir tout réussi à la première tentative.

Les deux joysticks sont utilisés conjointement, la notice semble plutôt faite pour vous rendre fou et la progression devient, dès le début, totalement impossible. Et puis, peu à peu, tout s'éclaire ; les parcours réalisés s'allongent et l'Arche est enfin dévolue au terme d'une lutte acharnée, chez certains à duré plusieurs mois ! Bref, une cartouche passionnante, sans aucun doute longue à maîtriser, mais qui se rapproche tout à fait des jeux d'aventures sur micro-ordinateurs. (Atari pour Atari 2600).

ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS

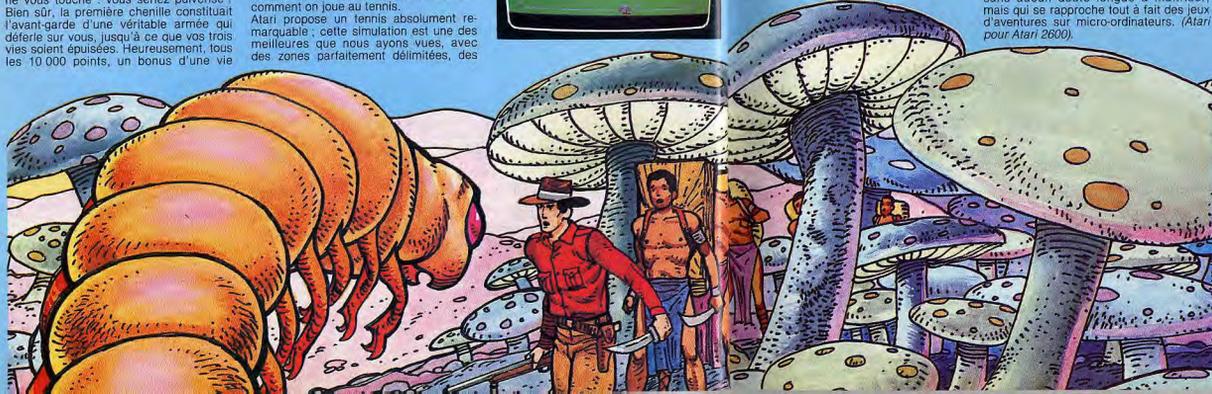
La légendaire couronne des rois, jadis garantie de paix et de prospérité, a disparu. Aucun doute ne subsiste sur l'origine de ce vol : seules les puissances du mal peuvent l'utiliser à mauvais escient ; leur but est simple : asservir la Terre, réduire tous les humains en esclavage, porter partout le deuil et la désolation. Pour éviter la catastrophe, il faut à tout prix récupérer là où les auteurs 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, nef des forces obscures, a toujours été synonyme de mort. Tous ceux qui ont tenté de la légende ont disparu à tout jamais et les légendes du pays évoquent des grottes insaisissables, où régnent en maîtres dragons, démons



et autres créatures plus terrifiantes encore. Mais vous n'avez plus le choix ; l'activité de ces lieux, ces lieux sanctifiés 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.

Des marraies, des rivières, des forêts vous barrent 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 vous mènera des héros de la quête parti à la recherche d'un objet bien précis, à l'intérieur de cette même montagne : objets gardés 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. Heureusement, 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.



30

CARTOUCHES

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 et vous donne de précieux renseignements : blanche, elle recèle en ses flancs des carquois et des flèches et reste d'un accès facile ; 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 déient une clé et des flèches.

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.

À vous les périlleuses expéditions, les montages parcoures les uns après les autres, pour arriver enfin aux pieds de la Montagne des Brumes. Là, la prudence est plus que jamais de rigueur, mais votre habileté au tir trompera sûrement la vigilance des dragons ailés. Quatre niveaux de difficulté pour une remarquable adaptation, un égard aux possibilités de la console, de Donjons et Dragons. (Mattel pour Intellivision).

Q * BERT



Des personnages qui parlent dans de droites et petites bulles ou poussent des cris étranges. Q * Bert, de succos d'arcade, est devenu un jeu de consoles. L'adaptation la plus réussie ? Celle pour la télévision, bien sûr !

Q * Bert, le personnage principal, est un petit bonhomme orange, tout en rondouze, avec un gros nez et deux petites aigles. L'apparat au sommet d'une pyramide composée de cubes en relief. Pour remplir sa mission, il doit sauter sur tous les cubes du jeu. À chaque fois qu'il pose le pied sur l'un d'eux, la surface change de couleur. Il faut ainsi colorer toute la pyra-

mide. 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 pourriez 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 traquez pas de longues lignes droites, ce qui émauserait 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'impression pourrait vous être fatal, car d'ignobles personnages ont juré la perte de Q * Bert. Essayez les contreparties avant de colorer la pyramide.

Aux premiers niveaux, ses ennemis sont figurés par des balles rouges et violettes. Évitez-les, elles sont mortelles. Alors que la balle rouge disparaît après la dernière rangée, la violette s'arrête subitement pour donner naissance au machiavélique Colly. 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 cube qui s'envolera et le ramènera directement au sommet. Colly tombera, poussant un cri de désespoir.

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 trombez pas si Q * Bert vous mène un train d'enfer, tout le monde peut craquer. Respirez profondément, relax ! Mais restez vigilants, car ce petit homme n'arrête pas de sauter, sauter, sauter... (Parler pour CBS Electronics).

LA QUÊTE DES ANNEAUX

Nos consoles ne sont pas suffisamment puissantes pour exécuter des graphismes splendides ? Soit ! Servons-nous des forces et des faiblesses de nos jeux pour créer un nouveau type de programme, qui associe l'action directe sur l'écran et la stratégie d'un vrai jeu de société sur plateau cartonné.

La *Quête des anneaux* comprend ainsi une cartouche traditionnelle à brancher sur votre console Philips et une carte, des pions, des figurines symboliques.

Le Maître des anneaux a retrouvé les anneaux de puissance, grâce à eux, il a pu étendre sa puissance maelfique sur le monde ; il risque même de devenir le maître suprême ! Pour conjurer ce péril, une



petite troupe de héros s'embarque pour les terres noires, fief du maléfique « ring-master ». Chacun a une personnalité bien précise : le Guerrier, héritier du Royaume des sept contrées, dispose d'une épée enchantée, tandis que le Magicien possède un pouvoir hypnotique, qui lui permet d'envoûter ses ennemis ; ces deux héros pourront ainsi lutter directement contre les Dragons, Tarentules, Vampires, Orcs, Zombies du seigneur des anneaux. Le fantôme, spectre d'un chevalier, traverse les murs de cristal et de pierre, alors que l'invisible peut se déplacer sans être repéré ; héros complémentaires des précédents, ils seront indirectement utiles.

Le jeu commence avec l'arrivée de la petite troupe sur un point de la côte. Chaque château est représenté par un cache en plastique qui dissimule différents symboles. Les joueurs peuvent ainsi se retrouver dans un donjon, dans des cavernes de cristal, en enfer ou dans une salle aux murs mouvants. Ils peuvent aussi combattre contre des dragons ou des anneaux de cauchemar, et enfin trouver ou non un anneau. Ils indiqueront donc à l'ordinateur les caractéristiques du château où ils sont arrivés, le type de monstres à affronter, ils lui signaleront également la présence ou non d'un anneau. Chaque joueur choisira alors une personnalité et le combat commencera sur l'écran. Si vous triomphez, vous pourrez continuer votre quête ; sinon, vous devrez recommencer, après avoir perdu une unité de temps.

Un jeu passionnant qui renouvelle la conception des jeux vidéo et apporte un très net « plus » au Videopac Philips. (Philips pour G 7 200 et C 52).

ATLANTIS

Les Gorgones, redoutées par les possesseurs du VCS Atari, s'attaquent aux fans de Mattel, qui vont devoir endosser l'armure des guerriers de l'Atlantide.

Atlantis, la capitale mythique, est attaquée. Neuf types de vaisseaux différents avec des configurations de vols variables et, bien sûr, leur terrifiant rayon de la mort — vont déferler sur vous. Curieusement, alors que les Gorgones du VCS étaient superbement équipées de bom-

BRANCHEZ VOUS SUR LES PRIX FÊTES

Chez Illel : une console Intellivision de Mattel Electronics et 4 cassettes de jeux pour 1.890 F.



Le système Intellivision c'est aussi un clavier informatique pour vous initier à un langage basic et créer vos propres jeux. Et un clavier musical pour apprendre tout en s'amusant. Vous trouverez tout le système Intellivision chez Illel.

ILLEL
Le futur, tout de suite.

86, bld Magenta 75010 PARIS 201-94-68.

Ouvertures : le lundi de 15 h à 19 h. Du mardi au samedi de 9 h 30 à 12 h 30 et de 14 h à 19 h.

INTELLIVISION
MATEL ELECTRONICS

VIDEO-SHOP

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

LA PLUS PETITE SURFACE DE PARIS...
MAIS LE PLUS GRAND CHOIX...
A DES PRIX MICROS...

JEUX ELECTRONIQUES à partir de 125 F

JEUX VIDEO

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

Vente :

- ATARI
- COLECO
- MATTEL
- VECTREX

JEUX D'ECHEC à partir de 290 F

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

MICRO-ORDINATEURS

- TEXAS INSTRUMENTS
- THOMSON T O 7
- ATARI 400
- ATARI 800
- SINCLAIR

1 logiciel gratuit
pour tout
achat

Bon à envoyer à

VIDEO-SHOP

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

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

Nom : Prénom :

Adresse :

Ville : Code postal :

Type de matériel souhaité :

Joindre deux timbres.

30

CARTOUCHES

bardiers multicolores, le graphisme des vaisseaux de cette cartouche est plus sommaire. Par contre, le décor — beaucoup plus fouillé —, l'animation fantastique, ravront les amateurs. Tout d'abord, vous disposez d'un viseur déplaçable sur l'écran ; vous déterminez sa position grâce au disque de contrôle et faites feu, avec le canon de droite, avec celui de gauche. N'hésitez pas à anticiper sur les trajectoires des ennemis pour faire mouche ; n'oubliez pas non plus que vos missiles détruisent tout ataquant situé dans leur champ de tir. Et le laser central ? Eh bien, il a été remplacé par une soucoupe de surveillance qui peut tirer sur sa droite ou sur sa gauche. Mais attention, cette machine d'intervention rapide n'a pas une autonomie infinie ; surveillez soigneusement le niveau de carburant et n'hésitez pas à retourner à votre base pour vous ravitailler ; si vous tombez en panne sèche, vous serez im-



manquablement perdu. Le joueur entraîné, confronté pour la première fois à Atlantis, risque d'être déçu par le premier contact avec cette cartouche. La première vague d'assailants se laisse détruire sans grande difficulté. Mais la surprise vient un peu après ; soudain, la clarté décroît, le crépuscule, puis la nuit, plongent Atlantis dans l'obscurité. Vite les phares... Automatiquement, de puissants rayons lumineux balayent le ciel sans pouvoir éclairer tout l'écran... évidemment. Et tout se dégrade très vite. Les ennemis sont visibles par intermittence. Les vagues se rapprochent en zigzaguant, le rayon de la mort jaillit et vos générateurs d'énergie, la résidence impériale, le palais à coupole et tous vos postes de combat sont progressivement mis hors d'état de fonctionner. Ressaisissez-vous et surtout, entraînez-vous ! (Migric pour Matrex Intelligence).

COSMIC CHASM

Le Vectrex ne possède pas la couleur, c'est vrai, mais ses jeux comptent parmi les plus passionnants du moment, pour ceux, du moins, qui adorent l'action pure.

A cet égard, les acquéreurs de Cosmic Chasm seront gâtés.

Au cœur d'un labyrinthe, patipate un gros réacteur. Pour l'instant, il ne fait courir aucun danger au monde. Mais il peut sans crier gare, s'emballer et tout faire sauter. Votre mission : le détruire. Mission impossible ? Presque. Pour accéder à la base ennemie, il faut franchir un cédale de couleurs qui débouche à chaque intersection dans des cavernes meurtrières ; un noyau nucléaire commence à grossir dès votre entrée, et menace de vous écraser contre la paroi si vous



n'êtes pas assez vif ; des patrouilleurs forcent sur vous ; enfin la sortie est fermée par une porte apparemment intranchissable. Vos armes : un double rayon laser, un bouclier de protection, une perle sacrée. Détruisez les attaquants en alternant tirs et usage de bouclier, forez la porte (attention : n'arrivez pas trop vite sur elle) et gagnez une autre caverne, où vous rapprocherez du centre vital hostile. Une fois arrivé, déposez une bombe après avoir éliminé tous les robots gardiens et fuyez ; vous avez quinze secondes pour ressortir du labyrinthe. Ce délai dépassé, votre bombe explose et vous avez... Passionnant ! (Milton Bradely pour Vectrex).

ACTION FORCE

L'Action Force, super commando d'élite d'entraîne sous vos ordres. Soudain, un sifflement agit redenti et une silhouette gigantesque se profile au-dessus des murs du camp. Un cobra géant, fruit de l'imagination démoniaque du Baron sans



ILLEL

Le futur, tout de suite.

JEUX ELECTRONIQUES

Avec la programmation ILLEL, gagnez au change!!!

POURQUOI UNE PROGRAMMOTHEQUE ?

Lorsqu'on connaît parfaitement un programme, quand on a épuisé toutes les astuces et les pièges d'un jeu vidéo, on aimerait bien en découvrir de nouveaux. Problème : ces derniers coûtent cher. Solution : échanger les anciens comme on le fait avec de vieux livres. Aujourd'hui c'est chose faite avec la programmation Illel qui échange des programmes de programmes des grandes marques : ATARI, PHILIPS, MATTEL, APPLE, COMMODORE, TEXAS INSTRUMENTS, ACTION, COLECO, VECTREX. A 50% du prix d'achat. Cela va vous permettre soit de racheter un programme neuf, soit d'en choisir un d'occasion à 65% de sa valeur. La programmation Illel : avec elle, vous disposez d'une véritable "banque" de jeux vidéo, de programmes pour micro-ordinateurs neufs et d'occasion à des prix jamais vus sur le marché. La programmation Illel vous est ouverte, même si vous n'avez pas de programme à faire reprendre.

Programmation ILLEL
86, Boulevard Magenta
75010 PARIS - Tél. 201.94.68
Métro : Gare de l'Est

Ouverture :

le lundi de 15 h à 19 h
et du mardi au samedi
de 9 h 30 à 12 h 30
et de 14 h à 19 h

ILLEL, c'est les jeux vidéo, les jeux électroniques, les jeux à cristaux liquides, les consoles de jeux et l'échiquier électronique.

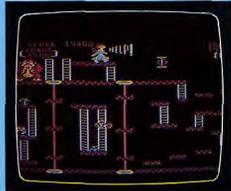
Chez ILLEL vous pourrez trouver des informations sur les dernières nouveautés plusieurs mois à l'avance.

30

CARTOUCHES

guinaire, lance ses jets de venin contre vous. Vos ordres sont clairs : les recrues doivent évacuer le bâtiment d'entraînement et trouver refuge dans le quartier général. Vous, vous aurez aux postes de commande des boucliers protecteurs et des rayons laser. Vous déplacez le bouclier atomique ou faites feu ; mais votre ennemi est extrêmement résistant ; seul point faible : ses yeux... Touché huit fois en cet endroit névralgique, il se fissure, explose et disparaît pour se matérialiser de nouveau. Quatre vitesses de jeu, deux niveaux de difficulté et quatre variantes — un joueur, deux joueurs alliés, deux joueurs en compétition, trois joueurs jouant au vu de la cible — les combinaisons semblent infinies. Ajoutez à cela un graphisme très agréable et parfois impressionnant, des bruitages satisfaisants et une action intense. *Action force* est bien dans la lignée des jeux Parker... (Parker pour Atari 2600).

DONKEY-KONG



A coup sûr le jeu de l'année dans les arcades... à donné lieu à toutes sortes de séquelles, d'imitations, d'orsatz. Tout ordinateur qui se respecte a inscrit à son catalogue un *Crazy-Kong* ou un *Donkey-Kong*. Mais on ne recrée pas forcément le créateur graphique, la fidélité aux tableaux originaux ni l'intérêt du jeu en se contentant d'acrocher un singe et un peintre en bâtiment aux divers maillons d'une échelle. Jusqu'à cette cartouche, la meilleure version de *Donkey-Kong* sur console ou micro était celle disponible pour le ColecoVision. On ne pensait d'ailleurs pas, au vu de la qualité des premières cartouches Coleco, qu'il serait possible de faire mieux. Nous étions dans l'erreur ! Le *Donkey-Kong Atari* prouve qu'il est possible d'avoir désormais, pour peu que le programmeur s'en donne la peine, des versions familiales extrêmement proches des originaux d'arcades. En effet, les quatre tableaux sont ici présentés, ainsi que toutes les scénettes intermédiaires. De plus, le graphisme est le

plus poussé qu'il nous ait été donné de voir jusqu'ici sur ce jeu. *Kong*, *Mario* et sa fiancée en particulier, mais aussi une multitude d'autres détails ; le baril en feu ou les flammes sont animées, les tonneaux qui sont multicolores, etc. À noter cependant une petite liberté prise par le créateur du jeu. On revient au tableau 1 juste après le deuxième, ce qui retarde la découverte des troisième et quatrième. Un must pour tous les fanatiques, mais également indispensable pour les autres au même titre qu'un *Pole Position*. Devant la qualité de celui-ci, nous attendons avec impatience la suite de la série, *Donkey-Kong Junior*, *Mario Bros*, qui sont annoncés pour très bientôt. (Atari pour Atari 400/800 et 600 XL) 400 F.

ROAD RACE



Connectez la cartouche *Road race* sur votre *Vic 20* (Commodore), et même si vous n'avez pas l'âge de conduire, vous piloterez une voiture de course au rallye de Monté-Carlo. Dans cette étape de nuit il vous faudra parcourir la distance maximum en 99 unités de temps. Mais attention la route est sinueuse, la nuit tous les platanes sont gris.

Le compte tours comporte une zone rouge, il est donc inutile d'accélérer sans interruption car votre moteur chauffe ; à ce moment « overheat » apparaît sur l'écran. Vous serez obligé de ralentir pendant un petit moment, et perdrez un ou deux kilomètres. Sur le côté un petit voyant signale la vitesse engagée, en face du joueur le capot de la voiture est très bien dessiné. Les platanes de chaque côté de la voiture défilent la route, vous devez évidemment rester au milieu de la route. Pour démarrer il faut passer la première vitesse, comme sur une voiture classique, accélérez ou rétrogradez, puis passez les vitesses dans l'ordre. Si vous roulez trop lentement, le compte tours est en dessous de mille tours minutes et votre voiture cale. Il faut doser les accélérations, si vous prenez un virage trop rapidement la voiture dérape dans un crissement de pneus.

Dans ce jeu tous les impératifs de la conduite automobile sont très bien représentés, par exemple si vous n'accélérez pas assez, la voiture cale. Le graphisme

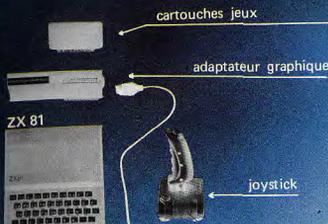
de la voiture est très bien rendu, mais les arbres sont représentés par de simples barres blanches. Un autre détail, on ne peut utiliser le joystick car les commandes sont trop nombreuses : accélérateur, gauche, droite, changement de vitesse avec deux mains et en cas de dérapage le contrôle du véhicule devient presque impossible, une troisième main ne serait pas inutile. *Commodore pour Vic 20 Commodore 200 F environ.*

Mrs PAC-MAN

Pac-Man, monstre sacré des jeux vidéo, s'est fait détroné. Par qui ? Tout simplement par son épouse qui se jette à son tour dans la bagarre. Délicieuse Mrs. Pac-Man ! Avec un charme ruban noué dans ses cheveux, elle n'hésite pas à se lancer sur les traces de son époux. Le but du jeu, vous le connaissez bien : manger des vitamines sans jamais s'arrêter, vitamines qui parsèment la labyrinthine tortueuse, hanté de fantômes à l'appétit vorace. Mais ne croyez pas qu'Atari réédite la *son Pac-Man* original, sous un nom différent. Tout a été considérablement amélioré et l'on retrouve dans la cartouche pratiquement toutes les caractéristiques du jeu d'arcade : le bruitage, tout d'abord, vous séduira ; il n'a aucun rapport avec celui de *Mister Pac-Man*, qui paraît bien pauvre lorsqu'on a joué avec Mrs. Pac-Man. Mais c'est surtout le graphisme qui a pleinement bénéficié du bain de jouvence Atari. Les fantômes



sont désormais parfaitement identifiables grâce à des couleurs et des caractéristiques qui leur sont propres ; de plus, le clignotement, époussant pour les yeux, a pratiquement disparu, alors que leur agressivité a encore augmenté. Le labyrinthe a également beaucoup évolué. Les murs ne sont plus limités à de simples traits, et leur épaisseur varie suivant leur position. Point capital : le parcours que doit suivre Mrs. Pac-Man change pratiquement à chaque tableau ; certaines ouvertures apparaissent, d'autres disparaissent, et le joueur imprudent risque de se retrouver coincé alors qu'il croyait avoir vaincu une issue. Il arrivera même parfois que notre glotonne se trouve englobée dans un couloir sans issue qui semble se pour



nos cartouches de jeux travaillent en haute résolution grâce à l'adaptateur graphique sur un ZX 81 de base 1K.

elles sont également compatibles avec la carte SAM (couleur) et la carte VTR (son).

le jeu est alors en haute résolution couleur et sonore !

VOUS CONNECTEZ LA CARTOUCHE et VOUS JOUEZ !

Une sélection des meilleurs logiciels...
Les noms les plus prestigieux
CASES COMPUTER SIMULATIONS
Mr. CHIP SOFTWARE
HEWSON CONSULTANTS
IMAGINE
INTERCEPTOR MICRO'S
J-K GREY ENTERPRISES
LLAMASOFT
MARTECH GAMES
MIKROGEN
QUICK SILVA
R and R SOFTWARE
I-J K SOFTWARE
NEW GENERATION SOFTWARE
Les produits de VTR Software sont disponibles dans les points de vente VTR Informatique.

Magasin de vente: Même adresse.
Horaires: 10 h 30 - 13 h 30 et 15 h - 19 h.
Jours d'ouverture: du mardi au samedi inclus.
Métro: Jules Joffroy ou Marcadet Poissonniers

Pour recevoir notre catalogue, remplissez le coupon ci-dessous et renvoyer le accompagné de 5 F en timbres, à VTR Software, 54 rue Ramey, 75018 PARIS. Tél: 8

DEMANDE DE CATALOGUE Prénom: _____
Nom: _____ Adresse: _____ Code Postal: _____

VTR Software est un Département de Vidéo Telemat Report Sarl

30

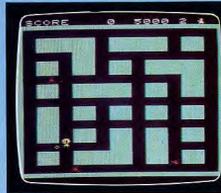
CARTOUCHES

suivre indéfiniment.

Inutile d'ajouter qu'élaborer une stratégie dans ces conditions relève de la gageure, du moins au début. Petit à petit, en effet, on apprend à connaître les différents tableaux, à découvrir le trajet favori des fantômes et le parcours à suivre, mais l'effort à accomplir pour arriver à des scores honorables est incomparablement plus élevé que celui requis par le précédent Pac-Man.

Heureusement, il vous reste la possibilité, pour augmenter vos résultats, d'avalier les cerises, fraises, pommes, poires et autres bananes, sans oublier un « Pretzel », qui vous apportent des bonus bien agréables, mais qui, contrairement aux super vitamines, fines, se déplacent sans cesse en rebondissant dans les arcanes du labyrinthe. Enfin, même si vous perdez — cela arrive d'autant plus au début que les vies supplémentaires sont offertes parcimonieusement — ne soyez pas trop triste ! Chaque fantôme arrivera sur l'écran, bientôt suivi de Mrs. Pac-Man, et ils entameront une ronde, tandis que s'affichera glorieusement le nom de l'héroïne. Original : la difficulté de la partie en cours est déterminée chez Atari par le nombre d'oursins en présence sur l'écran. Plus il y en a, plus c'est difficile : le jeu-vidéo se tournerait-il vers les plus petits ? (Atari pour VCS Atari).

ALIEN

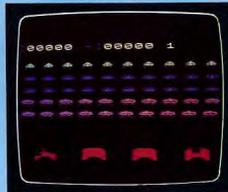


Pénétrez dans un labyrinthe tout en évitant de vous faire capturer puis dévorer par d'étranges monstres venus d'une autre planète. Vous devrez partir à votre recherche et les anéantir, le tout en trois minutes.

Sans pistolet laser, ni aucune autre arme qu'une simple pelle, vous devez commentez leur ces monstres. C'est très simple, vous allez creuser des trous assez profonds et à chaque fois qu'un monstre inattendu montre le bout de son nez courez vite à l'enterrer vivant. Si vous n'êtes pas assez rapide il comblera le

trou et en sortira sans aucun problème. Il s'agit d'un jeu d'action mais la stratégie y tient une place très importante. En faisant des trous n'importe comment et n'importe où, vous n'avez aucune chance de survivre. Le meilleur stratège est de s'entourer de trous profonds, car en voulant vous dévorer ils tomberont fatalement dans le piège. Si par malheur ils se suivent, vous n'aurez que très peu d'espoir. Mais ne restez pas sur place car le temps de capture est limité. Vous devez détruire les monstres du premier au dernier, en parsemant le labyrinthe de pièges aussi nombreux que vous le souhaitez. Il y a deux monstres de plus à chaque nouveau tableau. Pour éliminer les monstres du labyrinthe vous disposez de trois vies, c'est peu car ils sont féroces. A chaque monstre détruit, un nombre de points vous est attribué. Plus vous les détruisez rapidement et plus le score est élevé. Quelque part, un piège spécialement raffiné, vous donnera plus de 1 000 points. Un jeu démoniaque, je n'ose plus jouer à ce jeu de peur de détruire le joystick et l'ordinateur, des nerfs solides sont nécessaires. (Commodore pour Vic 20 Commodore 200 F environ).

AVENGER



Avenger, l'une des premières cartouches de jeux fonctionnant sur Commodore Vic 20, et apparue il y a bientôt deux ans. Des envahisseurs venus de l'espace tentent de prendre possession de la Terre. Votre mission est de détruire tous ces extra-terrestres avant qu'ils ne se posent sur notre bonne vieille Terre. Evitez les bombes en vous déplaçant de gauche à droite. Pour une sécurité accrue, il y a quatre blockhaus derrière lesquels vous déplacez le canon laser. Ils ne résistent pas longtemps aux armes très sophistiquées de vos ennemis, et au bout de quelques minutes de jeu, il n'y a plus aucune protection.

Une ou deux fois pendant le combat, le général en chef vient étudier le champ de bataille, le traversant de part en part. Essayez de le toucher, si vous réussissez un nombre de points mystérieux vous est attribué. N'oubliez pas que ces êtres d'une autre galaxie vont sans cesse faire pleuvoir des bombes pour détruire votre

canon laser, prenez garde à vous. Vous disposez de trois canons lasers, plus un si vous obtenez au moins 500 points. Si l'un des envahisseurs pose son vaisseau sur la Terre, c'est que leur mission est terminée, leur objectif atteint et la partie terminée. Faites bonne garde, l'ennemi est à vos portes.

Un classique des jeux d'arcade très bien réalisé, avec des graphismes fins utilisant la haute résolution du Commodore Vic 20. Des parties toutes identiques, qui ne vous lasseront pas, car combattre ces envahisseurs devient vite une nécessité. Mais avec un peu d'habitude et d'entraînement, plus aucun envahisseur ne pourra jamais atteindre la Terre. (Commodore pour Vic 20 Commodore 200 F environ).

JUPITER LANDER



Jupiter lander sur Commodore 64 est le premier jeu fonctionnant sur cartouche, c'est une adaptation du programme pour Vic 20. Le but du jeu est de réussir à poser en douceur son vaisseau spatial sur le sol de Jupiter. Mais le site est montagneux. À vous de choisir, selon votre tempérament et surtout votre habileté, entre le calme plat d'une vallée ou les contreforts étroits d'une montagne. Bien sûr, plus la manœuvre est difficile, plus vous marquez de points. Pour guider votre engin, vous utilisez les touches du clavier : A et D pour aller à droite ou à gauche, et F1, F2 ou F3 pour doser les évolutions verticales. Le problème est de bien utiliser votre fuel : la quantité qui se trouve dans les réservoirs fait varier le poids du vaisseau, et influence donc nettement sa vitesse de descente. Remontez un peu coûte aussi beaucoup de fuel, et ce n'est pas un « jupiterissage » en catastrophe que l'on vous demande, mais une manœuvre douce : sinon, le vaisseau se disloque quand il touche le sol. Deux affichages vous guident : le premier, de départ, vous montre de très loin votre vaisseau au-dessus du relief général. C'est à que vous choisissez votre site d'atterrissage. Ensuite, quand le vaisseau est plus près du sol, l'écran affiche un gros plan du site choisi. Un affichage de survol vous est en un affichage d'atterrissage. Une jauge de vitesse, en mètres par seconde, vous renseigne en permanence. On ne peut toucher le sol sans



BRANDT SORT LE GRAND JEU.

L'ordinateur de jeu JO 7400 Brandt est une console de 3^e génération. Il joue double jeu, car il est aussi un micro-ordinateur idéal pour l'initiation à l'informatique.

Le JO 7400 cache bien son jeu : derrière une belle sobriété de ligne, il possède une superbe qualité d'image (238 lignes de 320 points, soit plus de 76.000 Pixels).

Plusieurs programmes sont spécifiques de la Vidéo Pac. Autant d'atouts qui lui procurent un des meilleurs rapports qualité/prix.

Enfin, le catalogue des programmes JOPAC ne cesse

de s'étoffer et présente une collection de cartouches très facile à gérer grâce à ses codes de couleurs.

Le JO 7400 Brandt est un ordinateur tellement brillant qu'il en est presque... hors jeu !

JO 7400 Brandt, un événement de fin d'année à ne pas manquer.

Brandt
électronique



30

CARTOUCHES

s'écarter si elle se trouve au plus bas. Ses commandes finalement simples pour un jeu d'une extrême difficulté. Combien de crashes, même sur un site facile, avant de connaître la moindre réussite... Une adaptation réussie du *Lunar Lander* des arcades. La haute résolution du graphisme de la cartouche rivalise sans mal avec l'écran noir et blanc Quadrascan du jeu de café. (*Commodore pour Commodore 64*, 200 F environ.

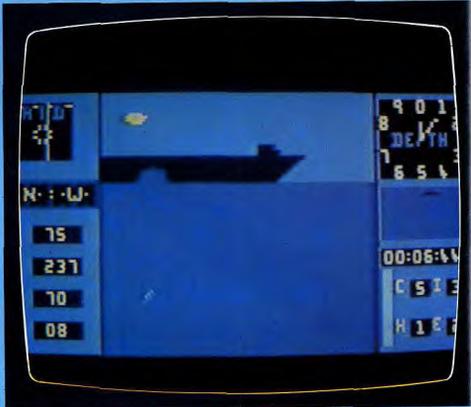
INTERCEPTEUR



Quand donc arriverez-vous à passer une soirée tranquille devant votre écran ! Dès votre arrivée sur les lieux, les choses se compliquent. Votre présence a manifestement été détectée et les ennemis furieux se précipitent sur vous, et ceci au vrai sens du terme, car ils ne tirent pas mais jouent fort bien les kamikazes. Différents vaisseaux vous attaquent : si certains sont classiques et sont détruits par votre canon à protons, d'autres sont plus particuliers : si vous les touchez, ils se divisent en trois vaisseaux identiques. Ceux-ci sont alors vulnérables ou non à votre rayon. Si donc vos coups ne font pas mine de faire mouche, mieux vaut alors vous dégorger au plus vite pour éviter une collision fatale. Mais voilà qu'à un moment crucial... on frappe à votre porte. Quel est donc le fâcheux qui vous dérange en un pareil moment ? Pas la peine de réaliser d'acrobaties pour aller ouvrir tout en jouant, il suffit tout simplement d'appuyer sur une touche pour que tout s'arrête momentanément. Et vous n'avez plus après qu'à reprendre le cours de la partie là où vous l'avez laissée. Vous aurez à affronter des escadriers toujours plus rapides et plus agressives. Il existe en effet 255 tableaux de difficultés croissantes, ce qui laisse une certaine marge même aux meilleurs joueurs. Le graphisme haute résolution obtenu directement sans carte complémentaire ajoute encore au plaisir de ce jeu. (*V.T.R. pour ZX 81*) 245 F.

SUBMARINE COMMANDER

Il est à peu près certain, les progrès technologiques aidant, qu'une bonne partie des jeux d'arcade du futur seront des simulations. Vous serez, tour à tour, pilote de char dans un désert d'Afrique du Nord, astronaute dans une navette spatiale, chevalier secourant sa princesse dans un château du Moyen-Âge. Plusieurs techniques peuvent être employées pour donner au joueur l'illusion d'être en plein dans l'action. Soit une grande finesse du graphisme ordinateur, soit le mixage avec une image vidéo, que cette image soit du dessin animé (*Dragon's Lair*) ou un véritable film (*Mystery Disc*). Ces dernières



techniques, qui nécessitent un vidéo-disco, ne sont pas encore arrivées au niveau grand public. Mais il existe déjà des simulations en graphisme haute résolution qui sont très réussies. Atari avait ouvert la voie avec *Star Raiders*, Thorn EMI réplique avec *Jumbo Jet Pilot* et *Submarine Commander*. Bien que moins connu que *Jumbo*, ce dernier offre pourtant une simulation de bataille entre un sous-marin et des convois de navires de guerre qui nous semble plus convaincante. Au début du jeu, une carte de la Méditerranée (où il manque la Corse ! Ces Anglais ont la rancune tenace...) vous montre respectivement votre position et celles de plusieurs convois ennemis. Vous maîtrisez votre vitesse, votre direction et votre profondeur. Sachant qu'un sous-marin file plus vite en surface qu'en

plongée, il s'agit pour vous de rejoindre un de ces convois et de le détruire jusqu'au dernier bateau.

Arrivé à proximité, une corne vous avertit de l'imminence du contact. Un conseil, plongez de quelques mètres, l'air va devenir irrespirable en surface. À ce moment du jeu, vous pouvez appeler un nouvel écran qui représente votre sonar ou un autre qui vous montre ce qui est visible au périscope.

Vous pouvez y voir les échos de tout objet se trouvant dans une zone circulaire de 5 miles autour de vous. Si, comme il est probable, le Sonar ne montre rien, un autre instrument plus grossier, mais de portée plus longue, vous

AMERICAN CONNECTION



Hello je suis la console HOME ARCADE. Je viens d'arriver en France. J'ai été conçue aux Etats-Unis, paradis des vidéo-jeux. Mes avantages ? De très hautes performances malgré ma petite taille : 29 x 18 x 6,5 cm. Je me branche facilement sur tout téléviseur noir et blanc ou couleur. Je vous offre une définition graphique de 208 x 128, une étonnante capacité de mémoire et des programmes de jeu à 3 directions, jouables de 12 touches multifonctions, sans oublier mon adaptateur 9 Volts. C'est ça le rêve américain !

AMERICAN COLLECTION



Hello, nous sommes les cassettes HOME ARCADE. L'ambiance infernale des salles de jeu américaines, c'est nous. Dès notre arrivée en France nous sommes 37 : 16 avec un système de démonstration automatique, 20 avec arrêt sur image en cours de partie. C'est ça la technologie américaine ! Mais ce n'est pas tout ! Bienvenue la suite de notre collection, avec elle une star : la fameuse cassette Basic qui vous initiera à l'informatique...

HOME ARCADE

ADVISON FRANCE
R.N. 7-06270 VILLENEUVE-LOUBET



Le club
des fans
du jeu vidéo

MICROMANIA

BP 06740 CHATEAUNEUF (93) 42.57.12

vous offre

le plus grand choix de jeux vidéos en France
avec toutes les nouveautés aux prix club

299F

ATARI
MATTEL

MINER 2049 [A]
DEMON ATTACK [A]
ATLANTIS [A] + [M]
STAR GUNNER [A]
DEMOLITION HERBY [M]

319F

DONKEY KONG [A] + [M]
GORF [A]
WIZARD OF WOR [A]

329F

RIVER RAID [A]
ENDURO [A]
PIFTALL [A] + [M]
SPIDER FIGHTER [A]
SEA QUEST [A]
MEGAMANIA [A]
OINK [A]
PLAQUE ATTACK [A]
MICROSURGEON [M]
DRAGONFIRE [A] + [M]
DRACULA [M]
NOVA BLAST [M]
WHITE WATER [M]
SAFE CRACKER [M]
SWORDS & SERPENTS [M]
KEYSTONE KAPERS [M]
ROBOT TANK [A]
BEAM RIDER [M]

349F

Q BERT [A] + [M]
POPEYE [A] + [M]
SUPER COBRA [M]
TUTANKHAM [A] + [M]
FROGGER [A] + [M]
STAR WAR [A] + [M]
ACTION FORCE [A]
SKY SKIPPER [A]
JEDI ARENA [A]
REACTOR [A]
AMIDAR [A]

**30 F de réduction
supplémentaire sur
chaque jeu, à valoir
sur la carte fidélité**

Plus de 30 nouveautés d'ACTIVISION, PARKER, IMAGIC, sont d'ores-et-déjà au catalogue du club, certains titres : ENDURO, Q BERT, SUPER COBRA progressent très vite vers les 1^{ères} places du Hit parade. Pour tout savoir sur ces jeux, demandez le catalogue gratuit du club.

Vous recevrez aussi, régulièrement, le journal des MICROMANES avec les meilleurs scores connus, les dernières informations sur les nouveautés et les promotions du club !

**Q BERT, ENDURO, RIVER RAID ou tout autre titre
sur votre écran dans 48 h, en téléphonant au (93) 42.57.12**

BON de COMMANDE EXPRESS à envoyer à

TITRE	PRIX
Participation au frais de port et d'emballage	+ 20 F
Total à payer	= F

MICROMANIA - B.P. 3 - 06740 CHATEAUNEUF

demande de catalogue gratuit ATARI MATTEL
NOM
ADRESSE

Code postal Ville

Règlement : je joins un Chèque bancaire CCP 3 volets Mandat-lettre je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 20 F pour frais de remboursement). Précisez votre ordinateur de jeux ATARI MATTEL

NOUVEAU
SPECIAL
FETES

20

**CASSETTES
COURONNEES
PAR TILT**

Les cassettes qui ressemblent à s'y méprendre aux K7 audio contiennent un programme de jeu sous forme de signaux sonores. Standard unique mais chaque programme ne convient qu'à son ordinateur. La quantité de jeux (logiciels) couchés sur ces bandes magnétiques est monumentale. Voici celles qui méritent absolument d'entrer dans votre ludothèque.

20

CASSETTES



ARCADIA

Une cassette de jeu fonctionnant sur Commodore Vic 20 sans extension mémoire vive. *Arcadia* est l'un des premiers logiciels ludiques en cassette de bonne qualité sur ce micro-ordinateur ; ils sont devenus aujourd'hui très nombreux et variés.

En changeant le jeu *Arcadia*, ce qui demande quelques minutes, vous allez vivre une fantastique aventure et peut-être réussirez-vous à sauver votre vaisseau. Une mission hors du commun où vous serez confronté à diverses situations qui apparaîtront sous forme de tableaux.

Pour vaincre, une seule solution, être attentif aux ennemis qui peuvent prendre des formes tout à fait inattendues. Ce jeu a été créé pour être l'un des plus rapides jeux d'attaque sur ordinateurs. Les envahisseurs arrivent par vagues successives et il s'agit des plus dangereux bandits de toute la galaxie. Certains d'entre eux parviennent même à hypnotiser votre vaisseau spatial. Il a été équipé du tout nouveau canon à laser et d'un réacteur ionique pour lutter contre ces envahisseurs d'une autre planète, qui, tous jours, vont vaincre dans les précédentes batailles. Les neuf tableaux de jeu permettent des parties variées : un logiciel à conserver pour les journées un peu tristes. Le premier tableau, aussi simple que facile, peut poser quelques problèmes ; vous devrez anéantir une meute de vaisseaux qui vous bombardent. Mais attention à chaque fois que vous êtes touché, vous reprenez le tableau à son début. Le second tableau vous fera combattre de drôles de petits bonhommes qui ressemblent à des papillons ; enfin une chose est sûre il vous tient dessus. Pour le troisième tableau de redoutable oiseaux qui attaquent ; encore deux autres tableaux et une cheminée descendra du haut de l'écran, elle est très dangereuse.

Pour une fois le jeu est présenté verticalement sur l'écran, c'est un peu surprenant au début mais on s'y habitue. Sans

utiliser d'extension, ce jeu possède des graphismes et effets sonores remarquables, ainsi qu'une grande variété dans les différents tableaux proposés. Un logiciel ludique passionnant. Comment gagner ? C'est très simple, il suffit de tirer sur tout ce qui bouge et ne jamais rester en place. (Imagine Software pour Vic 20 Commodore sans extension RAM) 130 F environ.

FRONT DE L'EST 1941

Certainement un des jeux qui a le plus de raisons de figurer dans un palmarès. Tout d'abord parce qu'il n'existe pas beaucoup de wargames ne nécessitant que 16K de mémoire et un simple magnéto-cassette. Jusqu'ici, il fallait plutôt 48K et un lecteur de disques. *Eastern Front* (Titre anglais original) démocratisa les jeux de simulation guerrière.

Ensuite les commandes ont été simplifiées. Il n'est pas besoin de rentrer au clavier de fastidieuses colonnes de chiffres ou de coordonnées avant de commencer à jouer. Toutes les décisions du joueur peuvent être introduites avec la manette de jeu. Ce jeu permet encore de mettre en évidence les qualités d'animation graphiques de l'Atari. La possibilité de changer le jeu de caractères, associée au scrolling fin (défillement dans toutes les directions de l'écran graphique) permet la création d'une carte de l'Europe de l'Est gigantesque (environ 10 écrans TV) que l'on peut visiter à sa guise. 10 écrans TV haute résolution dans un programme de 16K, les spécialistes apprécieront. Une dernière raison enfin, la personnalité de l'auteur Chris Crawford a été de découvrir de nouvelles voies dans le jeu vidéo, sans se préoccuper de rentabilité financière immédiate. (Et la chance d'avoir un sponsor qui l'entend de cette oreille !!!) Ce qui lui permet d'explorer de nouveaux univers, d'imposer de nouveaux concepts. Ceux qui ont eu la chance de découvrir en exclusivité ses deux dernières créations *Gospe* et *Excalibur* ne mentiront pas. Entre parenthèse, ce dernier jeu aura demandé 20 mois de travail et coûté plus de 85 000 dollars.



Pour la petite histoire, car ce n'est pas le plus important, le jeu simule l'opération « Barbarossa » : l'invasion de l'URSS par les armées nazies pendant la deuxième guerre mondiale. Il s'agit de trouver des stratégies pour passer au mieux l'hiver 41/42, car de toute façon vous ne pouvez pas gagner.

Si vous n'avez jamais essayé de wargames, celui-ci paraît tout indiqué pour commencer.

Si vous avez été rebuté par une première approche, *Front De L'est* est peut-être l'occasion de vous reconforter avec le genre. Si vous êtes un fana convaincu, vous trouverez de nouvelles joies dans cette approche inhabituelle. (Cataloga APX K7 & Disc : 16 K 33K pour Atari 400/800 x 600 XL : 48 K) 300 F.

FORT APOCALYPSE



Fort Apocalypse est le seul titre classé au Hit-Parade Atari à n'avoir pas été auparavant un jeu d'arcade. De *Pac-Man* à *Pole Position*, de *Defender* à *Donkey-Kong*, la liste des meilleures ventes de logiciels Atari montre l'engouement énorme pour tous les titres que l'on trouve dans les cafés et salles de jeux.

Il offre, bien sûr, certaines ressemblances avec des jeux connus (*Scramble*, *Choplifter*), mais il dispose d'un scénario original et il mériterait d'être le premier jeu à entrer dans les arcades après avoir été d'abord un succès sur un micro-ordinateur familial. Les Kralthans et leur inexpugnable retraite (*Fort Apocalypse*) doivent être détruits avant qu'ils ne vous tiennent à leur merci. Votre mission débute au dépôt de fuel ; après avoir fait le plein votre hélicoptère doit traverser une première ligne de défense constituée de quelques objets volants non identifiés, d'un hélico (ou est d'un paire de canons anti-sérénis qui défendent l'entrée des caves de Draconis. Sous le feu nourri de toutes ces petites choses, vous devez vous ouvrir un chemin vers le premier niveau souterrain en larguant force bombes dans le portail d'accès. Dans les caves, vous vous heurtez à une seconde ligne de défense : rayons de la mort, chambres de téléportation, ascenseurs piégés etc... Avant de



20

CASSETTES

► poursuivre votre descente infernale vers Fort Apocalypse, vous devez récupérer huit de vos compatriotes rattachés d'une précédente attaque et détenus par les Kraalhans.

Une nouvelle ligne de défense, de nouvelles embûches, d'autres roquettes vous attendent dans les caves cristallines, dernière étape avant le fort qui constitue l'objectif ultime que vous devez détruire. Ce jeu utilise tous les ingrédients qui font un bon jeu d'arcades : Frimmo, la rapidité, si vous ne bougez pas l'hélicoptère, il perd de l'altitude et s'écrase. Le fuel est un élément déterminant pour rendre le jeu très rapide. Secondo, des scènes multiples : L'environnement de l'hélicoptère est toujours différent au fur et à mesure de la descente vers le fort. Tertio, l'interactivité : le jeu ne se résume pas à un tir automatique. Le joueur doit s'interroger sur l'opportunité de se poser, de pénétrer dans un tel ou tel sas ou ascenseur, d'utiliser ses bombes ou ses rockets. Enfin, Fort Apocalypse nous offre l'un des meilleurs graphismes disponibles actuellement.

(Synapse Software, K7 x Disc, 32 K pour Atari, 400/800 x 600 KJ) 350 F.

LE MYSTÈRE DE KIKEKANKO



Nouveau jeu d'aventure de la société Loriciels. Le *Mystère De Kikekanko* est un jeu particulier. Découvrez la clef du mystère, cela en vaut la peine, un grand lot à gagner. Le premier prix n'est autre qu'un voyage au soleil ou au sport d'hiver. Vous ne jouerez pas uniquement pour le plaisir, découvrez le mystère n'est pas évident mais si vous êtes le premier, toutes les chances sont de votre côté. Les gagnants seront choisis d'entre vous, qui découvriront la démarche pour arriver jusqu'à Kikekanko.

Ce jeu d'aventure en français est composé de nombreux graphiques, qui vous retraceront toutes les situations. Le

jeu se déroule dans une sorte de labyrinthe, mais vous pourrez aussi rencontrer un lac sous-terrain, une ville, un temple et bien d'autres choses toutes plus insolites les unes que les autres. Durant votre périple vous aurez la possibilité de prendre un certain nombre d'objets, au moment où ils seront présentés même s'ils ne servent à rien réfléchissez, avant de les abandonner. N'oubliez pas que vous ne pouvez pas tous les emporter, il y a une certaine limite de poids. Pour sortir vivant de cette aventure, un seul secret ; de la méthode et beaucoup, beaucoup de persévérance. Un conseil d'ami ne prenez pas le trajet le plus évident, il peut vous réserver de très mauvaises surprises. Pour se déplacer il faut utiliser une liste de mots compris par l'ordinateur, des mots en français puisqu'il s'agit d'un jeu « Made in France ». (Loriciels pour ORIC 1) 145 F environ.

DUEL

Erreur dans la programmation du bus espace-temps, vous vous trouvez dans un chateau fort mystérieux. Sortirez-vous vivant de cette folle aventure ? Seul l'avenir nous le dira. Dès votre arrivée l'un des gardiens du château dit « le chapeau », armé d'une mesure cloûtée, vous fait signe de retourner d'où vous venez. Mais une seule solution s'offre à vous, combattre pour survivre. Le chapeau est redoutable et si l'attendez trop longtemps de combat un second gardien vient vous attaquer, son sabre vous menace. Le traître arrive dans votre dos, « le prince du désert » et « le chapeau » montent à l'assaut ensemble. Dans ce château fou, rempli de monstres bizarroïdes, une seule solution ; combattre. Un thème original à mi-chemin entre le fantastique et le roman de cape et d'épée. Les graphismes sont remarquables, il s'agit d'un jeu pouvant être considéré comme l'une des meilleures réalisations ludiques sur micro-ordinateur. Un monde qui dépend entièrement de votre personnage est un peu saccadé. Ce jeu ne peut-être utilisé avec



un joystick, il faudra se contenter du clavier. La multitude de déplacements possibles rendent la mobilité et la dextérité de votre héros difficile. Dans *Duel* vous devrez vous battre, reculer, tourner et pointer votre épée de haut en bas sur vos ennemis. Au début du jeu il est possible de s'exercer, et apprendre ainsi à vous diriger, à vous battre. Ne refusez pas cet exercice préliminaire, il se révélera bien utile au cours de la lutte. Après quelques minutes de combat, le château est envahi par les rats, prêts à devenir vos ennemis pour survivre. Un très bon jeu qui devient rapide, est difficile, voire même impossible. (Lialog Informatique pour DAi Computer) 250 F environ.

GOBBLEDEGOK



Le *Jupiter Ace* ne possède pas plus de dix jeux, certains d'entre eux nécessitent l'utilisation d'un extension mémoire de 16 Kio-octets. Ils ont tous une particularité : en les utilisant vous découvrirez les véritables qualités du langage Forth. *Gobbledegok* reprend le célèbre Pac-man ételé en deux versions, la première fonctionnelle sur le *Jupiter Ace* sans mémoire. La seconde version, beaucoup plus performante, fonctionne avec l'extension 16 Kio-octets. L'absence de joystick rend l'utilisation difficile, il faut se contenter du clavier dont les touches ne répondent pas toujours. Diriger le petit enzyme demande un peu de habileté, mais devient rapidement agréable. Tous les détails de *Pac-man* se retrouvent dans ce jeu. Vous devez parcourir un labyrinthe en avalant des vitamines, au quatre coins du circuit des piles d'énergies vous permettront de détruire les fantômes ou vous poursuivre. Mais attention votre force n'est pas inépuisable, et des effets sonores remarquables pour ce petit micro-ordinateur. Bien sûr sans l'extension couleur et quelques modifications dans le logiciel, l'écran restera définitivement noir et blanc. Un jeu passionnant qui transformera presque cet ordinateur programmable avec le langage Forth en un véritable console. (Loriciels pour Atari) 80 F environ.

FELIX IN THE FACTORY



Vous venez de terminer une dure journée de travail. Eh bien, le vous propose pourtant de retourner à l'usine pour incarner ce pauvre Felix qui a fort à faire ; que voulez-vous ! C'est le seul gardien de cette grande bâtisse, encombrée d'échelles et dans laquelle rodent toutes sortes de créatures. Et ces créatures ne plaisantent pas : leur contact visqueux tuera Felix instantanément. Heureusement, une fourche à été oubliée et elle vous sera d'une grande utilité pour embrocher vos adversaires. Encore, s'il n'y avait que les monstres, cela passerait encore. Mais, comme dans toute usine qui se respecte, les rats rodent et ceux-ci sont presque aussi gros que vous, si ils parviennent à vous attrapper, rien ne va plus, vous êtes dévoré. Mais que doit donc faire Felix, en dehors de sauver sa vie ? Eh bien, le principal bien sûr ; la machine qui tourne sans arrêt consomme une quantité astronomique d'huile (sans doute quelque joint usé). Il faudra donc surveiller le niveau d'huile en permanence et aller en chercher régulièrement dans les étages pour remplir le réservoir de cette machine, qui tient plutôt du tonneau des Danaïdes. Et pour aggrémenter le tout, il faut d'abord parcourir à contre-sens un tapis roulant encombré de colis. Ce jeu est intéressant, je pense, vous séduira. (Micro Power pour BBC 32K). Prix n.c.

CORN CROPPER



Vous avez envie de vous mettre au vert ; eh bien c'est le moment ! *Corn Cropper* vous propose de gérer une ferme et de faire fructifier les bénéficières et cela, quelque soit les aléas de la nature. Vous disposez au départ d'une gentille petite ferme avec trente acres de terres, un tracteur et deux ouvriers agricoles. Tout d'abord il faut bien sûr acheter des graines et les cours sont variables d'un mois à l'autre. Vous pouvez alors semer, mais ce n'est bien sûr pas suffisant ; les insectes sont là, prêts à devenir le moindre petit bourgeois. Un épandage d'insecticide régiera la question pour cinq mois. Les grains ont besoin d'eau pour se développer. Vous prenez alors les conseils du météorologue de service. Vous réglez le débit d'irrigation grossièrement en fonction de ses prévisions. Mais cette science difficile présente encore bien des failles : vos plantations risquent parfois soit de nager dans un océan de boue, soit de se désécher cruellement sous un soleil aride. Si les prévisions étaient correctes, vos cultures commencent à pousser. Mais il ne sert à rien de les regarder faire ; il faut répandre de l'engrais pour améliorer la production et acheter des produits phytosanitaires pour éviter une plottation. N'achetez pas trop de sacs de graines d'avance car des rats voraces auraient tôt fait de manger votre capital. Si tout va bien et que le temps n'a pas été trop froid, vous allez pouvoir moissonner ; mais vous ne disposez que d'un tracteur pour l'instant. En vous agrandissant, une moissonneuse-batteuse vous deviendra vite indispensable. Ah ! j'oubliais : de terribles catastrophes peuvent s'abattre sur vous avant tout fait de transformer votre exploitation florissante en une étendue de terres arides ! Ce jeu passionnant nous a fait passer des heures devant l'écran. (CBS Management game pour Spectrum 48K) 150 F.

SHUTTLE

La simulation de vol n'a plus de secret pour vous. Parfait, mais l'avion présente des limites ; il ne peut pas voler trop haut sans peine d'explosion. Qui a oublié cette. *Shuttle* vous propose de prendre les commandes de la navette Columbia. Tout d'abord le décollage, qui reste dans les règles classiques de l'aviation. Mais si vous aviez l'habitude de piloter un chasseur rapide et léger, il en va tout autrement de cette navette au maniement difficile et à certaine habitude vous sera nécessaire. Une fois en vol, vous montez, montez et montez encore pour atteindre votre objectif. Il faut alors vous mettre en orbite, ce qui se réalise plus ou moins facilement. Mais tel n'est pas le but de votre mission. Tout ceci n'était encore qu'une étape. Vous devez maintenant réaliser l'arrimage avec le satellite. Cela nécessite beaucoup de doigté et il est particulièrement périlleux de se rapprocher trop rapidement des différentes fusées direc-



tion. On se doute bien que toute collision, même minime, à cette altitude risque de prendre des proportions dramatiques. Seule circonstance atténuante, il semble que la base dispose d'une escadrille inépuisable de navettes et qu'elle persiste à vous faire confiance malgré vos échecs répétés. Si vous parvenez à vous arrimer sans dommage, il ne vous restera plus qu'à rentrer à la base pour bénéficier d'un repos bien gagné. Mais pour cela, il faut d'abord rentrer dans l'atmosphère. Si l'angle de pénétration est mal calculé, le bouclier thermique qui équipe le nez de la navette ne suffira pas à vous protéger de cette effroyable chaleur et tout explosera. Enfin l'atterrissage, une des phases les plus difficiles du pilotage, vous permettra de regagner le plancher des vaches, attendant une autre mission, bien sûr. Ce jeu, au graphisme excellent, en trois dimensions, vous plongera dans les délices de la navigation spatiale. (Dragon Data pour Dragon 32) 250 F.

LASER ZONE



Voilà l'une des cassettes sur *Commodore 64* les plus ardues à maîtriser. Il y a trente et un niveaux de difficultés qui rendent les parties démoniaques. From canonum de zone, vous devez protéger votre zone Laser contre l'attaque d'étrangers hostiles. Vous commandez deux vaisseaux spatiaux, chacun d'eux équipé d'un canon à plasma à tir rapide. La grande originalité de ce jeu est la possibilité de tirer en diagonal, il permet d'économiser les précieuses charges

20

CASSETTES

électriques. L'électrocution n'est à utiliser qu'en dernière ressource. Les nacelles ne peuvent être détruites en tirant dessus, vous ne pouvez qu'attendre le moment de leur explosion. Une seule solution pour échapper à ces terribles ennemis : les tuer. Il y a trente et une vagues d'attaque, chacune plus difficile que la précédente. A chaque assaut reçu, vous recevez un Electro supplémentaire et un bonus ; le jeu redémarre au tableau suivant.

Le placement de vos deux vaisseaux ensemble demande de l'entraînement, c'est ici que réside toute la difficulté du jeu. Pas de panique et vous réussirez votre mission. Au début le tir en diagonal est un véritable cauchemar. Mais attention il ne faut surtout pas tirer en continu car vos munitions ne sont pas inépuisables. Et maintenant, quelques conseils pour gagner, détruisez les ennemis dès leur apparition. Apprenez le tir en diagonal, c'est amusant et efficace. Transférez le tir d'un vaisseau à l'autre et ainsi gagnerez à l'imparité quel vaisseau toute la puissance de tir. Un jeu très difficile à manier mais sa complexité, sa qualité graphique et sonore le placent comme le best-seller des logiciels ludiques. (Lamasoft pour Commodore 64. Existe en version Vic 20) 140 F environ.

TRADER

Vous parlez l'anglais. Fort bien. Je vous invite alors à vous transporter dans cet avenir plus ou moins proche où les voyages interplanétaires seront quotidiens. Vous résidez sur Epsilon, cette belle planète. Mais votre métier de marchand intergalactique vous oblige à de longs voyages. Commencez tout d'abord par acheter votre cargaison et votre carburant. Il faut évidemment calculer au plus juste car vous ne possédez que de 1 000 crédits et justement on ne fait pas de crédit. Une fois votre fret embarqué, il ne vous reste plus qu'à décoller pour Sigma. Diable, quel accueil à l'arrivée ! Tout content d'en récupérer, vous vous dirigez alors sur Béta. Mais sa puissante attraction perturbe votre système de guidage automatique et vous aurez fort à faire pour reprendre votre vaisseau en main. L'ordinateur de bord, en voleur zélé, vous prévient de la mauvaise réputation des Bétains, escros et volés. Et de fait les marchandages sont acharnés. Une fois la vente conclue, nouveau départ pour Alpha, habité par des robots et des robots qui n'ont vraiment pas le même sens des valeurs que vous. Vous reprenez ensuite votre périple vers Gamma. Peut-être réussirez-vous à embarquer un peu de pétrole brut, mais gare aux radia-



tions. Parvenu sur Delta vous aurez fort à faire pour échapper aux multiples dangers qui jalonnent votre route. Si vous en rattrapez, vous pouvez alors regagner vos pénates sur Epsilon et juger alors de vos bénéfices. Le graphisme, saisissant pour un ZX 81 contribue encore à l'ambiance de cette aventure. (Pixel Production pour ZX 81 - 60k)

XENON II



Dans ce jeu, vous serez promu Commandant de Xenon II, votre mission si vous l'acceptez est de rejoindre la planète Radon et de la protéger des attaques spatiales. En route vous verrez la guerre d'Aard, où vous pourrez tester vos armes contre leur formation de bataille hypnotique et leur agilité à se mouvoir dans l'hyperspace. Si vous survivez à cette première épreuve, votre voyage continuera à travers des trous noirs remplis d'étoiles et de météorites en suspension. Évitez les, pour finir votre épique saut et saut, puis protégez la planète Radon des attaques Paratrans. Encore un peu de courage vous n'êtes pas encore sorti d'affaire vous devez détruire Zorgan dans une bataille spatiale.

Les différents tableaux sont des reprises de thèmes bien connus (Space Invaders, Asteroids...). Ils varient et agrémentent le jeu. Vous disposez de trois vaisseaux, c'est un peu juste par rapport à la difficulté du jeu. Le choix de la puissance sonore et la visualisation du degré de difficulté agrémente Xenon II. Les graphismes en haute résolution rendent ce

jeu très attrayant, un seul secret pour mener à bien votre mission ; du courage et surtout des réflexes à toutes épreuves. L'Oric 1 apparaît ainsi comme un remarquable partenaire de jeu, la récente venue des joystick confirmera cette nouvelle orientation. De retour du Mijid à Cannes je vous annonce que le prix du meilleur ordinateur familial a été décerné à l'Oric 1, bravo pour cette merveilleuse machine ! (Prolicet pour Oric 1 - 48 K) 120 F environ.

HANGMAN

La Ludothèque Laser 200 a fait une timide apparition, l'importateur de ce micro-ordinateur compte bien le développer rapidement. Un mois après sa première commercialisation à l'occasion du Mijid à Cannes plus de dix logiciels ludiques ont été présentés, des débutants ludiques ! Pour le moment les créations sont des reprises de best-seller de jeux existants déjà chez d'autres constructeurs.

Hangman était le premier logiciel ludique commercialisé sur Laser 200, il est né avec l'ordinateur pour le marché français. Il s'agit tout simplement d'un jeu bien connu des écoliers, le jeu du pendu. Nous avons testé ce logiciel dans sa version anglaise, la bibliothèque de mots contenue dans le programme est évidemment anglaise. Le but du jeu est simple, il faut recomposer un mot à partir de la première et dernière lettre. Pour chaque mauvaise lettre proposée à la machine, la potence est montée un peu plus, puis vient le tour du petit personnage qui vous représente jusqu'à exécution de la sentence finale.

Les graphismes et les couleurs rendent ce logiciel plus vivant. Et bien qu'il s'agisse d'un grand classique il ne nous a pas déçus. Bien sûr, il n'est pas compa-



ble à un jeu d'action. Le Laser 200 est un micro-ordinateur à suivre avec l'apparition de logiciels en langage machine. Les premiers softs fonctionnant sur Laser 200 sont écrits en Basic microsoft. Ils ne sont pas protégés, l'utilisateur peut donc visionner le listing à l'écran et ainsi apprendre rapidement l'art de la programmation à partir d'exemples concrets. (Video technology pour Laser 200) 80 F environ.

SONAR



Édité par Eyrolles sous le nom de logiciel, la cassette de jeu Sonar est un complément du livre « Programmez vos jeux d'action rapide sur TRS-80 ». On charge le programme sur l'ordinateur par l'intermédiaire de system car il est écrit en langage machine. Il est aussi possible de charger la version sonore si votre TRS-80 dispose d'une mémoire vive de 48 kilo-octets et de l'Assemblée.

Sonar est un jeu graphique et sonore pour TRS-80 modèle I ou III, il s'agit d'une simulation de bataille entre un torpilleur piloté par vous (le joueur) et une multitude de sous-marins bien décidés à vous

abattre. Les graphismes sont assez gros car ce micro-ordinateur ne possède par la haute résolution, pour obtenir un logiciel sonore il faut inclure à l'ordinateur l'interface d'expansion. Un jeu d'action en noir et blanc, c'est un peu triste mais aucun espoir de voir un jour l'écran du TRS-80 en couleur. L'ensemble du jeu est correct même s'il s'agit de la reprise d'un ancien classique des salles de jeux. Vos nerfs seront mis à rude épreuve et vos réflexes testés.

Cette cassette a plutôt une vocation d'enseignement et d'apprentissage de ce qui proprement dit. Vous pourriez soit, utiliser Sonar sans apporter aucune modification, soit, reprendre les bases de ce jeu écrit en Assembleur pour construire votre propre jeu d'action. Un excellent et passionnant exercice qui vous fera découvrir un autre langage informatique très complet et puissant. La nouvelle vocation des ordinateurs domestiques est d'apprendre toutes sortes de choses en s'amusant. (Eyrolles pour TRS-80 modèle ou III de Tandy et EG 3003 de Vidéo Gémie) 95 F environ.

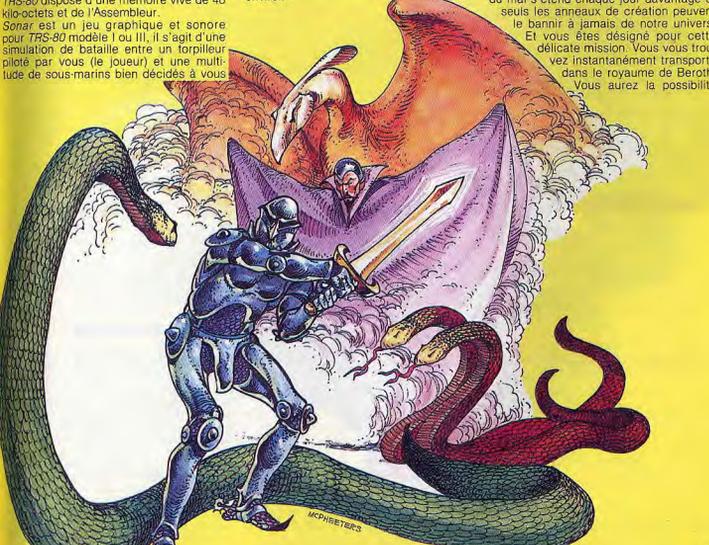
BLACK CRISTAL



Vous êtes tranquillement chez vous. Tout à coup, une apparition. Vous êtes en présence d'un des sept grands Lords de la Lumière qui vous révèle la création du monde et la séparation du Bien et du Mal, conduisant à une lutte sans merci. Tout s'était calmé depuis des millénaires. Mais voici qu'à cause du Cristal Noir, l'empire du mal s'étend chaque jour davantage et seuls les armées de création peuvent le banir à jamais de notre univers.

Et vous êtes désigné pour cette délicate mission. Vous vous trouvez instantanément transporté dans le royaume de Beroth.

Vous aurez la possibilité



20

CASSETTES

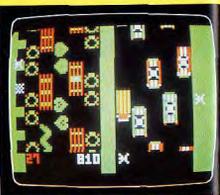
d'incarner un puissant guerrier, un elle agile, ou un magnifique sorcier. Chacun a des points forts et des points faibles. Trois choses caractérisent chaque personnage : la force physique pour se battre par les armes, la force spirituelle, indispensable pour lancer des sorts et surtout la Pureté. Cette dernière est indispensable si l'on veut pouvoir subir une résurrection par le sorcier Gora en cas de mort subite. Deux choses peuvent l'entraîner à utiliser des sorts trouvés au cours de votre quête ou faire appelle à l'oracle Zenobie qui pourra parfois vous donner de précieux conseils mais aussi de sévères réprimandes. Vous devez vous rendre au château, mais il faut d'abord traverser la forêt, peuplée de créatures fantastiques, toutes plus méchantes les unes que les autres. Les combats sont en temps réel et il faudra apprendre à maîtriser épée et bouclier : il ne sert à rien de maintenir votre bouclier au dessus de votre tête si le coup vient d'en bas. Une fois la maîtrise des commandes complètes, vous pourrez alors pleinement apprécier l'action des combats qui se déroulent de façon beaucoup plus vivante (si l'on peut dire) que ceux des autres jeux d'aventures. Si vous arrivez à franchir l'étape du royaume de Berotti, vous de-



vrez affronter les montres du château des ombres, tout en cherchant votre chemin dans un labyrinthe invisible plein de passages secrets. Une fois cette étape passée, vous devrez résoudre les énigmes qui se poseront à vous dans le repaire des Shagots. Puis votre mission se poursuit dans le temple du Démon de Feu où vous devrez soustraire le grand anneau de feu à son féroce gardien, au milieu d'un autre labyrinthe invisible gardé par de redoutables dragons cracheurs de feu. Enfin dans la tour de Berotti, vous allez devoir affronter le Cristal Noir et le détraître. Ce jeu d'aventures en sept parties est un des plus complets que nous ayons vu. Des mois de jeu en perspective. (Carnell Software pour ZX 81.16 K) 200 F.

LA GRENOUILLE

Ce jeu a été produit il y a un an sur Victor Lambda, mais fonctionne sur toute la gamme Hector, encore une preuve de leur totale compatibilité. Il n'utilise pas les possibilités de haute résolution de ces micro-ordinateurs, comme la majorité des logiciels ludiques de ce constructeur. Ce thème d'arcade devenu classé aujourd'hui a été repris sur un grand nombre de machines. Il est aussi disponible sur Hector HRX. Un petit batracien que l'on nomme grenouille s'est égaré de sa



mare après une très longue promenade nocturne. Le jour se lève à son grand désespoir, par moyen de retourner dans l'eau, une autoroute très fréquentée et une rivière polluée la sépare de sa mère natale. Vous voulez vous rapprocher de la nature et votre première bonne action consiste à sauver une grenouille des nombreux périls qu'elle court.

Un jeu qui peut paraître enfantin au début mais deviendra difficile à partir de 10 000 points. L'autoroute est à son heure d'affluence maximum et de moins en moins de troncs d'arbre permettront le passage sur l'autre rive, les cyclistes de la bande centrale seront eux aussi plus nombreux. Les graphismes et les effets sonores sont fort bien réalisés et agréeront beaucoup les parties. Les manettes de jeu très sensibles et maniables dirigeront la grenouille dans toutes les directions. Ne soyez pas déçu, elle refuse parfois de sauter au moment le plus critique, ce qui lui sera fatal. Vous disposerez de cinq batraciens, aidez-les à traverser chacun à leur tour. Une fois les animaux parvenus sur l'autre rive, ou morts dans cette folle aventure, vous aiderez les survivants à poursuivre le voyage, jusqu'à ce qu'il n'y ait plus une seule grenouille. Vous devrez rendre vite compte qu'une bonne action n'est pas toujours facile à réaliser, mais la joie des grenouilles dans l'eau fait plaisir à voir. (Victor Lambda pour Hector II HR OU HRX) 120 F ambiron.

DICTATEUR

Vous disposez au départ d'un capital d'un million de dollars (rien que ça !) Mais l'entretien d'un état coûte cher : 60 000 dollars par mois quand même. On vous propose au début le rapport de votre police secrète. Acceptez malgré le coût (1 000 dollars) : il vous permettra de situer les diverses factions et de connaître leur puissance et l'estime (ou la crainte) qu'ils vous portent. Et après commentent les ennuis. A chaque audience que vous donnez, un des groupes que vous gouvernez présente une requête qui lèse plus ou moins directement un autre groupe. Vous pouvez toujours prendre conseil auprès de votre ordinateur qui vous expliquera

Burger Time :
panique au snack-bar.

Elle est plutôt brûlante, la position du petit cuisinot de Burger Time, la nouvelle cassette Intellivision. Pour survivre par une armée de vicieux dans le colère (saucisses, cornichons, œufs sur le plat) il doit éviter de tomber sous leurs coups tout en continuant de préparer des sandwiches. Mieux encore : il doit s'efforcer de les concier 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'un 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'information spécialement mitonnée à votre intention sur ses divers extensions.

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

INTELLIVISION
MATTTEL ELECTRONICS®

20

CASSETTES

en détail les effets de votre acceptation éventuelle sur votre popularité auprès des groupes concernés ainsi que la modification de la puissance de ces mêmes groupes. Vous pouvez ainsi gouverner avec les paysans contre les propriétaires terriens ou avec l'armée contre la police secrète mais c'est déconseillé fortement. Pensez donc, sans votre police secrète, qui donc vous informerait des risques d'assassinat ou de révolte qui pourrait naître de tel ou tel groupe ? En dehors des problèmes de popularité, certaines requêtes coûtent chères, d'autant plus que les rentrées d'argent sont rares. A la fin de chaque mois, vous devez prendre une décision d'importance : vous avez le choix entre faire plaisir à un groupe particulier ou à tout le monde (en bon démaquillé), augmenter vos chances de survie en renforçant votre garde du corps ou en achetant un hélicoptère (c'est vraiment très mal vu), mettre de l'argent en Suisse pour vos vieux jours (mais que la vie est courte par ici !), faire rentrer un peu d'argent en empruntant aux Russes ou aux Américains, vous vendre les biens artistiques nationaux (quelle horreur !) en cas de gêne financière extrême, ou renforcer les paysans, l'armée ou les propriétaires terriens. En cas de révolte : pas de panique. Si vous savez vous allier à un fort parti, vous allez pouvoir mater cette révolte dans l'oeuf et faire regretter leur action à ceux qui l'auront tentée. Mais de toute façon, un jour les choses vont se gâter franchement car vos dépenses sont sans commune mesure avec vos recettes et plutôt que d'enrichir la colère géné-

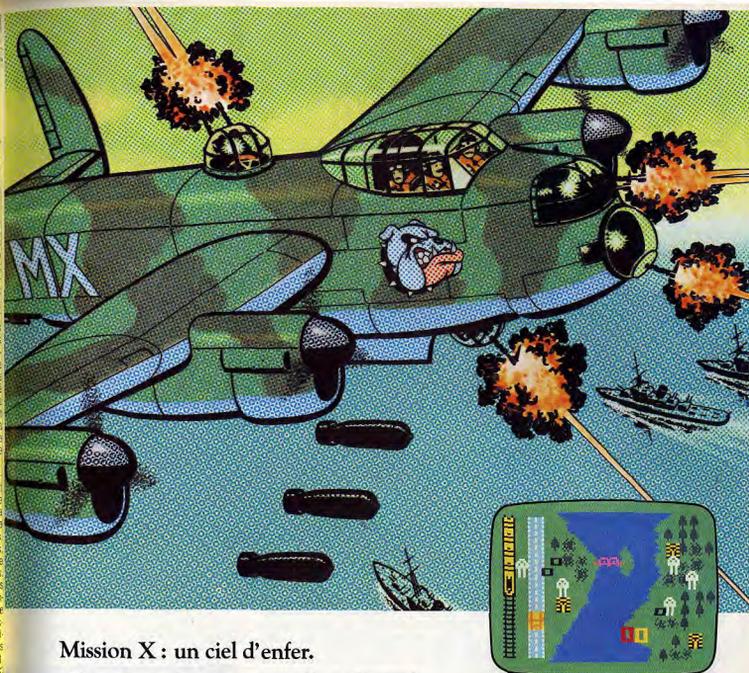
rale, mieux vaut pour vous vous échapper en Suisse pour y couler des jours paisibles en laissant derrière vous un pays ruiné, à feu et à sang. Un jeu tout à fait plaisant (pour vous !) qui vous permettra des modes de gouvernement toujours variés. (Bug-Byte pour ZX81, 16K) 150 F.

INTERCEPTOR COBALT



Jusqu'à présent, quelque soit les ennemis qui se présentaient devant votre canon, quelques envahisseurs ou monstres mutants, le maintien de votre vaisseau se réduisait toujours à sa plus simple expression. Il suffisait d'indiquer une direction et le cap changeait sans autre complication. C'était bien pratique, mais très simpliste aussi. Si l'envie vous prenait de tater vraiment du pilotage, de multiples simulateurs de vol le permettaient (voir le bano d'essai TIL I n°7). Mais alors votre seul but était de faire voler l'engin et de gagner votre destination sans casse. Avec l'Interceptor Cobalt, une nouvelle ère est née. Vous commencez par prendre des cours de pilotage sur un classique simulateur de chasseur. On

vous précise d'ailleurs que ce simulateur est moins complexe que l'appareil que vous aurez à piloter, ceci afin de faciliter votre apprentissage. Heureusement d'ailleurs, car plusieurs escadrilles sont nécessaires pour commencer à comprendre les techniques de décollage et d'atterrissage. En vol stabilisé, les choses sont un peu plus faciles, pour peu qu'on surveille régulièrement tous les cadrans, ce qui demande quand même une certaine habitude. Au bout de quelques heures d'essai, vous parvenez enfin à maîtriser correctement votre chasseur lors des différentes phases de vol. Très bien. Si vous voulez aller plus loin, vous allez devoir passer un test. Ce test permet à l'ordinateur de juger de vos connaissances. Si vous êtes reçu, vous aurez l'insigne honneur d'être désigné comme pilote de chasseur. Les choses se compliquent alors. Votre mission est de défendre la base contre les ennemis qui menacent de l'attaquer. La tour de contrôle vous informe en permanence des positions de l'avion à intercepter. Une fois celui-ci localisé, vous commandez à l'aligner dans votre mire de tir, tout en respectant les impératifs de vol. Le temps de réaliser tout ceci, l'ennemi a déjà ouvert les hostilités et vous gratifie d'un missile aux effets les plus néfastes. Et s'il n'y avait que les avions ennemis, passez encore. Mais non, votre base (ouïte la zone Delta, lourde de mystères. De mémoire de pilote, nul n'en est jamais revenu. Et vous qui venez de vous y aventurer par mégarde en cherchant à abattre un ennemi ! Ce programme, aux graphismes particulièrement fouillés et aux bruyages étudiés vous plongera dans les affres d'une lutte sans merci. Un must (Free Informatique pour Spectrum 48K, 95 F.



Mission X : un ciel d'enfer.

Non, ce ne sont pas des anges, ces aviateurs qui forment l'équipage du nouveau jeu Intellivision. Attaqués en piqué, lâchés de bombes, mitraillés, sont le langage qu'ils parlent couramment.

Remarque qu'il ne leur est pas conseillé non plus d'être dans les nuages. Les boules de feu qui explosent sous leur carlingue ne sont pas des fusées de feu d'artifice. Et les projectiles qui les frôlent ne sont pas chargés de bonnes intentions à leur égard.

Le danger est si grand pour ces baroudeurs du ciel qu'il y ont bien besoin de votre aide. Pour les sortir de ce mauvais pas, il vous faudra garder bien fermement les pieds sur terre, même à 5000 mètres d'altitude. Mais ils peuvent compter sur vous. Cette cassette vous réservera de telles émotions que vous n'êtes pas près d'abandonner votre mission en plein vol.

Une fois revenu sur le plancher des vaches, vous pourrez, aux commandes du clavier informatique Intellivision, vous initier paisiblement à la programmation. Et pour vous apaiser tout à fait, le clavier musical Intellivision vous donnera tout loisir de retrouver quelques accords de la musique des sphères.

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

Intellivision
MATEL ELECTRONICS®

MATEL

CBS

ATARI

K7 jeux : Parker, Atari, Mattel, CBS, Imagic, Spectravision, Activision, Tigrvision...

Avec un casse abonnement location : journée, week-end, semaine en cas d'achat, location déclinée

VIDEO FOLIE'S

197 bd Alsace-Lorraine - 94170 LE PERREUX. Tél. : 872-76-98

900 films en VHS - Le spécialiste pour le 93 et 94 du jeu électronique.

le plus grand choix de jeux électroniques et traditionnels

VIDEO GAMES

LES 4 TEMPS - PARVIS DE LA DEFENSE - CENTRE COMMERCIAL VELUZY 2
niveau bas tel. 635 18 81

FORUM DES HALLES DE PARIS
niveau 2 tel. 297 42 31

20

CASSETTES



ASTEROIDES

Voici encore un logiciel ludique fonctionnant sur *Hector* mais élaboré sur *Victor Lambda*. Une ludothèque presque aussi fournie que sur les consoles de jeux. En l'an 2058, la Terre a explosé en mille astéroïdes radioactifs ; par chance vous étiez à ce moment en mission sur la Lune. Vous devez au péril de votre vie détruire avec un laser les astéroïdes et repousser les attaques des vaisseaux ennemis. Après avoir réussi toutes ces épreuves, il vous faudra effectuer un délicat alimaisage. Un casque à la main vous élancez sur la piste d'envol, la Lune est la seule planète qui n'a pas été détruite dans ce cataclysme galactique. Attention commander les déplacements de votre vaisseau sans aucune gravité, demande une grande finesse de pilotage. Vous risquez l'explosion lors d'une collision avec un astéroïde, ou avec un vaisseau ennemi, lors d'un alimaisage un peu rude et si l'un des rayons lasers des soupçonnés ennemis vous touche. Si vous réussissez à détruire tous les astéroïdes, la première phase de votre mission est accomplie ; il vous faudra alors alimier *entre deux créatères, les manœuvres d'approche sont déterminantes pour la suite des événements*. En utilisant les rétrofusées, vous ralentirez votre vitesse de descente, mais attention cette manœuvre consume beaucoup de carburant. Astéroïdes n'est pas en haute résolution, mais la qualité des graphismes rendent ce jeu très vivant. Vous pourrez choisir entre cinq niveaux de difficultés, le niveau au champion — le niveau agit sur la vitesse de déplacement des astéroïdes — Méfiez-vous, 5 est le niveau le plus facile, et 1 le niveau le plus difficile. Tous les dix mille points vous disposerez d'un vaisseau supplémentaire. Si le jeu est passionnant, diriger son vaisseau, demande beaucoup de doigté et de patience. Une fautive manœuvre arrive si vite. Après avoir détruit tous les astéroïdes, alimier est la phase la plus périlleuse du jeu, il faudra détruire quelques vais-

seaux avant de revenir sain et sauf à la base. (*Victor Lambda pour Hector II HA x 88x*) 120 F environ.

AN DIDDUM

Vous avez débarassé la Terre de toutes les hordes d'envahisseurs qui menaçaient de l'attaquer ; très bien. Vous allez maintenant pouvoir reprendre une paisible vie de famille. Mais voilà ; bébé est énervé et ses parents ont laissé la lumière pour le calmer un peu. Quelle joie pour les jouets de la chambre d'enfant ! Avec cette lumière inespérée, ils vont pouvoir s'amuser un peu. Mais Teddy, le gros ours en peluche, pense tout autrement, c'est lui le confident des joies et des peines de Bébé. Son devoir lui dicte d'aller au plus vite le rejoindre pour le réconforter. Comment pourrait-il s'amuser avec les autres, en oubliant le gros chatin de son ami ? Mais voilà, il est, comme tous les autres jouets d'ailleurs, tout au fond du grand coffre à jouets et nulle porte de sortie sur l'extérieur, la seule issue vers le monde libre est tout là-haut, car par bonheur, on a oublié de fermer le couvercle du coffre. Teddy est loin d'être bête ; il réfléchit et arrive à la conclusion qu'il pourrait sortir du coffre en emplant les différents cubes qui traînent pour former un escalier. Mais ce n'est pas Teddy réconforter Bébé. Maman ferme alors la lumière et les jouets seront bien en peine pour s'amuser. La tension monte et les jouets cherchent à arrêter ce pauvre Teddy. Et plus Teddy se rapproche du but tant désiré, plus la fureur des autres croît et plus sont nombreux ceux qui l'attaquent : le seul allié de Teddy est



Jack, le pantin-qui-jailit-hors-de-sa-boîte. Mais voilà, dans quelle boîte se trouve donc Jack, au milieu de l'amoncellement de celles qui se trouvent dans le coffre à jouets ? Pour arriver là, il faut disposer les cubes dans l'ordre spécifié pour que leur assemblage soit efficace. Ce jeu, à l'idée tout à fait originale, est bien conçu et le graphisme de Teddy très élaboré. Un des rares jeux qui apporte un peu de poésie dans l'univers des ordinateurs.

(Imagine pour Spectrum 16K) 100 F.

ENTREZ DANS LE JEU DE L'INFORMATIQUE



Clavier Informatique Intellivision : vos premières touches de programmation.

Les ordinateurs ne sont pas toujours d'un abord facile. Le dialogue avec eux exige la connaissance d'un langage élaboré. Le clavier Informatique Intellivision vous initiera à un langage BASIC simplifié, pour vous faciliter le contact avec ces *sourdois*.

Le clavier a toutes les qualités d'un bon pédagogue. Il est patient ; il vous fait avancer pas à pas. Il est clair : ses instructions apparaissent en gros caractères à l'écran. Il est prévenant ; il vous signale vos erreurs avec un jeu simple de couleurs. Enfin il n'oublie pas qu'on n'apprend bien qu'en s'amusant.

Ce savoir "tout neuf" vous permettra de créer facilement vos propres jeux. En accordant le clavier à la console de jeux Intellivision, vous pourrez récupérer les personnages de vos cassettes Intellivision. Modifier leur taille, leur graphisme, leur déplacement, et même le décor visuel et sonore dans lequel ils évoluent.

Vous le voyez, avec le clavier Informatique Intellivision c'est une nouvelle aventure qui commence ; l'aventure de l'Imagination...

Signalez enfin que la console de jeux Intellivision peut également se raccorder à un clavier musical qui vous donnera le plaisir de voir danser les notes sur l'écran en même temps que vous les jouez.

Système Intellivision : l'intelligence est de la partie.



INTELLIVISION

MATTEL ELECTRONICS®

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

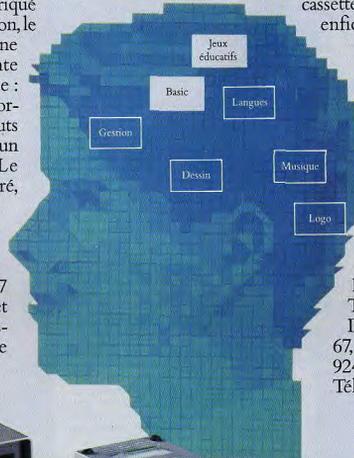
Le TO7 de Thomson va remplir des cases encore vides. Des cases qui ne demandent qu'à être remplies. L'anglais, l'allemand, le français, les maths, le basic, logo... Le TO7 de Thomson est avec ses programmes développés par Nathan, le professeur idéal, patient et universel. Conçu et fabriqué en France 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 disques et enregistreurs enfichables sur le contrôleur.

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

Le TO7 de Thomson est un véritable ordinateur hautes performances destiné au grand public. C'est l'ordinateur pour toute la famille.

Pour plus d'information :
Thomson S.D.R.M.
Département TO7
67, quai Paul Doumer,
92400 Courbevoie.
Téléphone : 788.33.33.



THOMSON
L'ORDINATEUR FAMILIAL



DISQUETTES COURONNÉES PAR TILT

Les disquettes contiennent leurs informations sur la surface magnétique d'un disque à peine plus petit qu'un 45 tours. Chargement ultrarapide et système très fiable mais plus onéreux que les cartouches et les cassettes. Un seul standard et des programmes conçus pour chaque type d'ordinateur. En voici les meilleurs jeux. Un choix déchirant !

10

DISQUETTES



TEMPLE OF APSHAL

Un jeu d'aventure sur TRS-80 modèle I ou II qui a reçu le prix Charles Robert en 1980, dans la catégorie des « donjonquest ». Bien sûr, ce jeu a bientôt quatre ans et ne peut donc être comparé aux réalisations actuelles. Il n'en reste pas moins de très bonne qualité. Les graphismes sont étonnants par rapport aux capacités de l'ordinateur et sa compatibilité avec trois ordinateurs des deux constructeurs Tandyc et Vidéo génie.

Entrez dans l'univers de la magie et des légendes, une aventure hors du commun vous attend. Après avoir pénétré dans le labyrinthe de des salmons à la main, plus personne ne pourra vous aider, méfiez-vous des trappes qui s'ouvrent sous vos pieds et des monstres qui surgissent au détour d'un couloir. Temple of Apsahl est un jeu de rôle-aventure qui vous entraînera dans le monde de la magie et des monstres. Il fait appel à vos capacités de réflexion, vos réflexes, votre dextérité, votre force et votre intelligence, une lutte sans merci entre la machine et vous.

L'avenir se déroule dans un autre monde, peuplé d'êtres « bizarroïdes » mais n'avez crainte, armez-vous de courage et vous vaincrez les créatures qui habitent le labyrinthe.

Les trois ans de ce jeu se font sentir, surtout dans une mécanique en constante évolution. Il est en noir et blanc mais vous vous rendez compte que l'image n'est pas mauvaise du tout. Une aventure passionnante en anglais ou vous aurez souvent besoin d'un dictionnaire pour comprendre toutes les finesses du jeu si vous ne maîtrisez pas cette langue. Avec un peu d'habitude, vous serez assez simples à comprendre, mais les pièges n'arrêteront pas de vous surprendre. (Epyx pour Tandyc TRS-80 modèle I, Tandyc TRS-80 modèle III et Vidéo génie EPC 3003) 45 F environ.

INVASION ORION

Une autre grande aventure nous attend.

prenez les commandes de votre micro-ordinateur pour découvrir une lointaine galaxie. Un scénario très divertissant qui ne sera jamais le même, moins de s'y accrocher des heures entières.

Vous êtes promu pour quelques heures Amiral et commandant en chef, vous seul pouvez stopper l'invasion des robots « Kiaativ » qui mettent en péril l'union de l'espace. Vous aurez besoin de votre force d'attaque et d'une flotte spatiale « Steller union space » complète, c'est-à-dire plus de trente vaisseaux pour combattre ces envahisseurs d'une autre galaxie. Vos vaisseaux sont armés de rayons destructeurs, de missiles d'un tout nouveau type encore secret et d'une source d'énergie super puissante, utilisée pour le déplacement. Mais n'oubliez pas que vos munitions et votre énergie ne sont pas inépuisables. Il ne s'agit pas de parcourir la galaxie à la recherche des envahisseurs, il faut beaucoup de méthode. Vous pourrez refaire le plein de carburant (d'énergie) mais à ce moment là vous ne pourrez vous défendre, et si les robots de « Kiaativ » attaquent vous êtes perdu. Trois niveaux de difficultés, un scénario très riche, un jeu amusant et passionnant d'autant plus que dix scénarios sont disponibles. Aucune partie ne ressemble à la précédente. Un supplément de programmation permet en plus de créer vos propres scénarios, vous pourrez désigner votre vaisseau au début d'une partie. Invasion Orion est extensible à l'infini. Le jeu est trop complexe pour que le joueur puisse se rappeler du déroulement d'une partie.

Connaitre le déroulement du jeu est très important, l'ordinateur vous le rappellera sur demande. Par exemple, il vous dira comment vous avez résolu rapidement le problème que vous possédait la première vague d'attaque, pour mieux parer un prochain combat. Pour vaincre les invasions un seul secret, de la stratégie et vous serez un héros inter-galactique. Un jeu accessible aux enfants à partir de

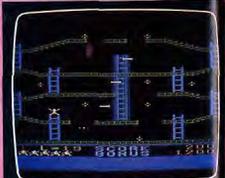
ber. Le joystick à la main, aidez-le à vaincre tous ces obstacles pour continuer son expédition dans un autre décor, encore plus difficile et plus délirant que le précédent. Et pour compliquer la situation, quelque soit le tableau, de petites bombes explosent souvent très près de vous ; si l'une d'elles vous touchait je n'oserais pas vous dire l'état physique du personnage qui se trouve à côté de vous. Pour vaincre les tableaux, ils apparaissent aléatoirement à chaque parcours fini, et il est pratiquement impossible d'obtenir plusieurs fois le même.

Le plus amusant est celui de la savane où votre petit jump man devra sauter de liane en liane, seulement s'il essaie de se suspendre à l'une d'elles il tombe du ciel. Les jets sont moins gais, ils sont plus fatigants — et tombera s'il ne les serre pas assez fort. Un jeu complètement ludique qui passionnera les adultes et les enfants dans l'une ou l'autre version. Inutile de dire que les graphismes contribuent au grand réalisme de ce jeu. Mais surtout le jeu Jump man est différent à chaque partie, grâce à sa grande variété de tableaux. (Epyx pour Commodore 64) 400 F environ.

Proctor II existe actuellement pour Atari 400/800 en cartouche, et pour Commodore 64 en cassette ou disquette. Il a été importé par la société Ansoft qui propose un grand nombre de jeux américains pour tous les ordinateurs les plus répandus.

JUMP MAN

Jump man devrait être rapidement disponible en France sur un support cassette ou disquette, nous avons testé la version existant aux Etats-Unis sur disquette. Pour les enfants, une variante plus facile Jump man junior qui se compose de 5 tableaux est présente depuis quelques mois. Pour obtenir les trente tableaux qui lui comporte, je vous souhaite beaucoup de courage et persévérance. Le but du jeu est d'une grande simplicité, il faut faire parcourir à un petit bonhomme plusieurs sortes de niveaux remplis d'embûches en s'accrochant à des escaliers, en sautant et sans jamais tom-



ber. Le joystick à la main, aidez-le à vaincre tous ces obstacles pour continuer son expédition dans un autre décor, encore plus difficile et plus délirant que le précédent. Et pour compliquer la situation, quelque soit le tableau, de petites bombes explosent souvent très près de vous ; si l'une d'elles vous touchait je n'oserais pas vous dire l'état physique du personnage qui se trouve à côté de vous. Pour vaincre les tableaux, ils apparaissent aléatoirement à chaque parcours fini, et il est pratiquement impossible d'obtenir plusieurs fois le même.

Le plus amusant est celui de la savane où votre petit jump man devra sauter de liane en liane, seulement s'il essaie de se suspendre à l'une d'elles il tombe du ciel. Les jets sont moins gais, ils sont plus fatigants — et tombera s'il ne les serre pas assez fort. Un jeu complètement ludique qui passionnera les adultes et les enfants dans l'une ou l'autre version. Inutile de dire que les graphismes contribuent au grand réalisme de ce jeu. Mais surtout le jeu Jump man est différent à chaque partie, grâce à sa grande variété de tableaux. (Epyx pour Commodore 64) 400 F environ.

PROCTOR II

Proctor II existe actuellement pour Atari 400/800 en cartouche, et pour Commodore 64 en cassette ou disquette. Il a été importé par la société Ansoft qui propose un grand nombre de jeux américains pour tous les ordinateurs les plus répandus.

Un jeu qui vous permettra d'être enfin, le héros incontesté de toute la galaxie. Les terribles et malicieus Fraxulienus attaquent les villes de votre pays, puis envahissent les habitants. Après leur passage ce n'est plus que désolation et horreur. Aux commandes de votre vaisseau spatial, rejoinez vos compatriotes en les prenant à bord du Protector. Il pour les mettre à l'abri avant l'éruption du volcan. Une mission périlleuse que vous êtes sûr de pouvoir réussir, vous pays compte sur vous. Si vous réussissez la gloire et



les honneurs vous attendent, sinon les Fraxulienus domineront la ville et bientôt la galaxie toute entière. Pourrez-vous défendre la ville contre les forces ennemies qui s'unissent contre vos afin de contre-carier vos projets ? Des innocents vont périr si vous n'intervenez pas immédiatement, chaque seconde compte. Votre vaisseau est équipé d'un laser, n'hésitez pas à l'utiliser contre ces envahisseurs venant d'une autre planète. Les habitants embarqués dans le vaisseau Protector II, doivent être déposés à l'intérieur d'une tourteresse, seul jeu encore épargné par la bataille. Votre mission est à la limite de l'impossible, mais n'oubliez pas que vous êtes le Protector bon chance ! Protector II comporte six niveaux de jeu : un conseil, commencer par le premier, vous rendrez très vite compte qu'il n'est pas facile de devenir un héros. Les graphismes de très bonne qualité ajoutent encore du réalisme au jeu. Vous vous livrez à des parties arçonnées pour venir et mériter le nom de Protector, soyez vigilant, les Fraxulienus sont prêts à tout pour gagner. (Synapse Software pour Commodore 64) 250 F environ.

CHOPFLIFER

Un des nombreux jeux d'action sur Apple II, mais sans aucun doute l'un des meilleurs autant pour ces graphismes que pour la complexité du jeu. Chopflifer est un jeu qui passionnera les enfants et les adultes. Le thème n'est pas classique mais a été repris par un grand nombre de constructeurs. Au commandement d'un petit hélicoptère, vous devrez récupérer les étages dispersés dans des



reste encore beaucoup d'étages à sauver, en évitant les obus des chars et les missiles à têtes chercheuses.



Organiser une telle mission demande une grande organisation et de très bonnes qualités de pilotage. Le jeu paraît simple mais sauver un grand nombre d'étages est un exercice d'adresse et de réflexes. L'hélicoptère est troublant de réalisme, il sera représenté dans toutes les positions possibles. Des effets sonores accompagnent le jeu, ils sont forts bien réalisés et ajoutent une touche de réalisme à l'action. Le seul petit reproche que l'on puisse faire à Chopflifer est une vitesse d'action assez faible. Un plus grand nombre d'ennemis et un hélicoptère plus rapide aurait donné du piment au jeu. (Garduband Software pour Apple II) 525 F environ.

M.U.L.E.

Les joueurs (de 1 à 4) essaient de coloniser une planète lointaine. (La planète IRATA), les amateurs d'anagramme apprécieront. Colonisation toute pacifique d'ailleurs, on est loin ici d'un jeu de tir. Cette mise en valeur, économique, de la planète est grandement facilitée pour chaque joueur par la présence des mules. Cette race vous assiste dans votre fonction d'entrepreneur et vous permet de produire de la nourriture, de l'énergie et d'extraire des minerais aussi précieux que ceux trouvés dans les Crystites et les Smithores. Ce dernier est d'ailleurs indispensable à la fabrication des M.U.L.E. Car ces M.U.L.E. qui ont la forme de mules et qui travaillent d'ailleurs comme des mules sont en fait des robots. En anglais (Multiple Use Labor Element) Si moins de 4 joueurs sont disponibles, l'ordinateur remplace les manquants.

À chaque tour, chaque joueur, humain ou ordinateur, à l'occasion de choisir un morceau de terrain, puis s'y développer une activité à l'aide d'une mule. Puis une période de production, d'une durée d'un mois intervient, pendant laquelle des événements aléatoires surgissent qui viennent influencer sur le rendement. En une période d'échanges finit le tour, chacun achète et vendant suivant ses disponibilités et ses besoins. Les prix sui-

VIDEO-SHOP

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

LA PLUS PETITE SURFACE DE PARIS...
MAIS LE PLUS GRAND CHOIX...
A DES PRIX MICROS...

JEUX ELECTRONIQUES à partir de 125 F

JEUX VIDEO

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

Vente :

- ATARI
- MATTEL
- COLECO
- VECTREX

JEUX D'ECHEC à partir de 290 F

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

MICRO-ORDINATEURS

- TEXAS INSTRUMENTS
- THOMSON T O 7
- ATARI 400
- ATARI 800
- SINCLAIR

1 logiciel gratuit
pour tout
achat

Bon à envoyer à
VIDEO-SHOP

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

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

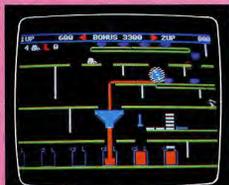
Nom : Prénom :
Adresse :
Ville : Code postal :
Type de matériel souhaité :
Joindre deux timbres.

APPLE CIDER SPIDER

Un jeu d'action et de réflexion qui pourra convenir aux enfants ainsi qu'aux adultes. Il semble assez facile à première vue. Mais lorsque l'on prend le joystick en main tout change et les choses commencent. Si vous avez peur des dragons, je ne pense pas que sauver la vie de ces petits animaux soit une joie pour vous et je vous déconseille ce jeu, sinon entrez dans une cidrerie, vous ne serez pas déçu.

Une petite araignée habitant dans une fabrique de cidre s'est égarée de sa famille. Elle court de graves dangers, aidez-la à retrouver son chemin et ses parents. Sa famille est au grenier et pour la rejoindre il lui faut parcourir tous les niveaux, faire face à des obstacles très divers comme des oiseaux, une grenouille... Au début du jeu la petite araignée se trouve près des cuves permettant la fermentation du jus de pomme. Heureusement les araignées peuvent grimper sur des surfaces lisses verticales. Premier obstacle : il lui faudra attendre qu'un baril soit rempli pour passer, et que le jus ne coule plus. Une fois parvenue en haut de l'écran sans encombre, le deuxième tableau s'affiche. Là, il y a beaucoup plus d'oiseaux et de grenouilles. Le parcours a lui aussi été modifié, ce qui augmente de beaucoup la difficulté. Et pour finir il faudra que la petite araignée parcoure le troisième tableau. Arriver en haut de la fabrique, c'est-à-dire au grenier, n'est pas une mince affaire. Si elle y parvient sa famille l'attend pour fêter ses retrouvailles, « un verre de cidre à la patte ».

Une aventure que vous n'êtes pas pressés d'oublier. Tout semble facile, puis très rapidement tout change. Plus elle s'approche du grenier plus l'assonnie devient difficile, surtout à cause des oiseaux affamés. Les graphismes du décor et des animaux sont très réalistes, on pourrait presque se croire devant un dessin animé. Si



vous désirez arriver sain et sauf avec l'araignée qui vous représente, une seule solution monter toujours plus haut sans jamais se retourner. (Sieravision pour Apple II) 390 F environ.

un seul proche de la réalité, ils pourraient presque vous apprendre à piloter un 747.

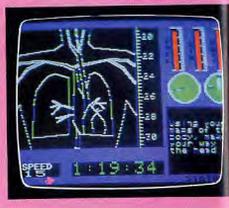
I.F.R. Flights simulator vous enseignera les menaces du pilotage aux instruments d'un Boeing 747. Vous y arriverez c'est une simple question de patience. Il s'agit ici d'une simulation de pilotage suivant



les règles internationales. Il s'adresse particulièrement à ceux qui veulent devenir pilote. Vous n'aurez pas à affronter les problèmes purement « physiques » sortis et entrés du train d'atterrissage, des voies, des « flaps » et la mise en marche des réacteurs. La technique de pilotage est très importante, vous devrez jongler avec ces choses, les baisses ILS, VOR, LOC, l'altimètre, le badin, le variomètre et l'horizon artificiel pour atterrir sans encombre. Le programme débute par l'avion en plein ciel. Pour que l'horizon artificiel fonctionne pas, il faudra régler préalablement le joystick. Avec un peu d'habitude un coup d'œil vous permettra de voir quel n'y a rien d'ormal sur le tableau de bord. Le vol commencé, il ne faudra plus perdre de vue les indicateurs OMNI et ADF qui vous permettront de suivre le cap 270 et d'arriver à l'interception « Mercia » pour suivre le balise de guidage indiquant l'axe de la piste d'atterrissage et l'angle de descente. Ce logiciel de simulation de pilotage d'un Boeing 747 est l'un des plus difficiles, c'est aussi celui qui exige le plus de concentration, le plus de doigté, le plus d'expérience. Il se rapprochera aussi le plus de la réalité.

Avec un meilleur couleur ou une carte Secam vous aurez le privilège d'obtenir ce simulateur en couleur. N'hésitez pas à lui écrire et re lire la notice d'utilisation, voire même demander des conseils à un ami pilote. Le tableau de bord du Boeing 747 est d'une étonnante réalité, qui permettra la navigation aux instruments, comme d'habitude le titre de pilote et lorsque soupe de canard apparaît (brouillard très intense). Cette simulation est une reconstitution de l'approche des dix plus grands aéroports américains, à chaque vol les instruments seront remplacés par un dessin de votre parcours sur une carte. (Programmeurs Software pour Apple II) 665 F environ.

Le but du jeu est original : introduisez-vous dans le corps d'un homme malade pour le sauver. Le temps vous est compté, il faut agir au plus vite. Si vous n'avez pas vu le film « Voyage fantastique » en voici les premières images qui ne font pas parties du jeu. A la suite de longues recherches, un savant met au point un appareil pour réduire toutes les sortes d'obstacles. Un personnage très important est atteint d'une maladie incurable, les moyens techniques ne permettent pas de le sauver. Alors une idée folle vient à l'esprit des médecins : s'il s'agit possible de réduire un sous-marin avec un équipage et de l'envoyer dans le corps du malade, il y aurait une chance de le sauver. Le submersible naviguerait dans les vaisseaux sanguins jusqu'aux bactéries à détruire. La réduction ne dure que quelques heures, il faudra donc agir vite, car je vous laisse imaginer ce qui se passerait s'il retrouvait sa taille normale à l'intérieur du corps. Le but du jeu est simple, mais il faut tenir compte des divers médicaments utilisés et des anti-coagulants utilisés pour le programme du sous-marin. Bref, une multitude d'obstacles rendent cette mission périlleuse.



Un jeu d'aventure fiction ou rien n'a été laissé au hasard : tous les médicaments que le joueur utilisera doivent être versés à des doses précises, sinon votre patient succombera dans d'horribles souffrances. Le réalisme du jeu plaira particulièrement aux médecins, qui pourront pour une fois tenter les expériences les plus folles sans attendre à la vie d'un malade. Sa qualité graphique est toujours aussi bonne, comme la majorité des jeux sur Apple II. Des parties passionnantes qui demanderont un peu de pratique pour les joueurs peu familiarisés aux milieux médicaux. (Synergistic Software pour Apple II) 645 F environ.

I.F.R. FLIGHTS SIMULATOR

La ludothèque hyper complète de l'Apple II comporte aussi des simulateurs de vol très complexes. Certains d'entre

10

DISQUETTES

vent la loi de l'offre et la demande, ententes illicites et spéculation vont bon train. Ils existent trois versions du jeu : « Débutants », « Standard » et « Tournoi » pour des parties qui durent entre une et deux heures. Ce jeu, ainsi que deux ou trois autres de la collection « Electronic Arts », ouvre une nouvelle ère dans le jeu sur micro-ordinateur. Ces concepteurs ont réussi à rendre ce jeu de stratégie et de simulation économique aussi riche graphiquement qu'un jeu d'arcade et presque aussi facile à jouer.

Comme on est loin du *Jeu du royaume* ou de *Ministre de l'énergie*. L'introduction à elle seule est un petit chef d'œuvre et l'on voit la mule traverser l'écran sur une musique Jazz qui l'on aurait pas cru



possible sur ce genre de machines. Les programmes d'Electronic Arts, leur nom n'est pas un hasard, sont conçus comme des disques 3 1/2. La boîte ressemble à un pochette de disque, on y crédite les auteurs, les graphistes, les musiciens. Une optique qui est sûrement appelée à se généraliser. Une grande date dans l'histoire du jeu, (Electronic Arts pour Atari 400/800/600 XL - 48 K) 500 F.

PINBALL CONSTRUCTION SET

Le concept de ce jeu est unique, mais apprécié sûrement à se développer dans les mois qui viennent. Ce jeu vous fournit le moyen de construire votre propre flipper en lui donnant toutes les configurations dont vous pouvez rêver.

Vous commencez avec une silhouette vide de flipper sur le côté gauche de l'écran, et sur la droite figure tous les matériaux de base. Une main blanche stylisée, que vous dirigez avec une manette de jeu, vous permet de prendre les éléments dont vous avez besoin. Petit à petit, la machine se remplit de flippers (2 tailles différentes), bumpers, targets

divers. Vous disposez également d'un marteau et d'un pot de peinture pour raccorder tout élément qui ne vous satisfait pas dans la version standard. Un effet de zoom vous permet d'ailleurs de travailler dans le détail.



Quand le flipper est complet, commence le travail de connexion électrique. Quels targets allumer, pour avoir tel Bonus ? Combien de points pour tel ou tel porte ? Quel bruitage pour les différents bumpers ? Etc. etc. Vous devez ensuite faire la gravité de la balle, de la force de rebond des perots et des bumpers, à quelle allure la balle voyage. Une fois votre styliser avec texte et graphique dans l'espace situé au-dessus des cadrans qui complètent les points.

La disquette est fournie avec cinq flippers déjà construits qui vous permettent d'examiner au préalable des exemples de construction et de câblages. Mais une des caractéristiques les plus intéressantes de ce jeu et que non seulement vous pouvez conserver les machines les plus réussies pour y jouer quand bon vous semble, mais il existe également une option qui permet d'utiliser les flippers sans posséder soi-même Pinball Construction Set. Ceci vous permet de réaliser des flippers personnalisés pour vous, vos amis. Ce jeu est avec le code Machine (programme qui permet de faire des jeux d'arcade style Space Invaders) un des premiers à fournir à l'utilisateur ne possédant pas de grosses connaissances informatiques, le moyen de réaliser quand même ses propres jeux. Nul doute que cette catégorie ne soit appelée à un avenir grandissant. (Electronic Arts pour Atari 400/800/600 XL - 48 K) 500 F.

MICROBE

Ce jeu d'aventure graphique sur Apple II est incontestablement le logiciel ludique le plus apprécié des médecins. Les cinéphiles se souviendront peut-être du film « Le voyage fantastique » de Richard Fleischer et bien Microbe en est une adaptation.

Voici le nouveau Philips VIDEOPAC + G 7400

Une nouvelle console de jeu

- ★ Super graphismes (75 000 points)
- ★ Plusieurs milliers de variations de jeux
- ★ programmation en basic microsoft (extension 7420 16K RAM 16K ROM disponible début 84)

Nouveaux jeux
nouveaux décors
nombreux
cartouches en
préparation



PRIX DE
LANCEMENT
1.590 F



Découvrez-le :

DÉMONSTRATION
PERMANENTE

LE JEU
ELECTRONIQUE

35, rue St-LAZARE
75009 PARIS
Tél. 874.43.20

- 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

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



**Ordinateur CBS
COLEOVISION**
L'ordinateur de jeux
multiservice 1790 F



CASIO PT 30
Jouez la mélodie,
il trouve tout seul
les accords.
8 sons, 16 rythmes,
8 mémoires
1980 F



VECTREX Grande gamme
de jeux. Graphisme
exceptionnel. Réalisme total
1980 F - 1850 F



**Clavier
alphanumérique
MATTEL**
de programmation
1390 F

PROMOTION SUR JEUX LCD	SUN WING: FOURSUITE AUTO 170 F	SKING LASER BLAST: 275 F	VAMPIRE FL: 330 F
ANIMES:	TOMY: POWERMAN 175 F	LES 4 CHIFFRES COMMAND: 345 F	BAZIN: LASER MONSTER 320 F
COBRA PROFESSIONAL: 280 F	LE CIRQUE: 136 F	IMAGIC CARTOUCHES: 345 F	BATAILLE ASTROVADEUR: 340 F
BANDAI:	ANGKANG: 136 F	(COU: MASTER): 345 F	CASINO LAS VEGAS: 440 F
AMAZON (colonne): 210 F	MINI ARCADE:	BEAUTY AND THE BEST: 310 F	CHUCK WOODY: 330 F
TERMINATOR (solitaire): 210 F	EXTRA TERRESTRE: 110 F	(COU: ALATIS): 310 F	DRAGON CASTLE: 335 F
SOB: 180 F	SUR MARCH: 110 F	CRIMIC ANK: 310 F	HAME SWEET HOME: 335 F
LE MAT (solitaire): 210 F	DIVERS:	ATLANTIS: 310 F	HOP MAN: 335 F
CHASSE AUX CORBEAUX: 155 F	SHUTTLE VOYAGE: 185 F	MATTEL CARTOUCHES: 310 F	ATACCA ATTACK: 175 F
DRIFT: 155 F	"THIRP IN THE GARDEN": 175 F	FOOTBALL AMERICAIN: 310 F	ARCAID RACING: 175 F
HAMBUGER: 149 F	PROMOTION SUR JEUX VIDEO ET CARTOUCHES	NIKE STALGER: 210 F	CAVEYAN: 285 F
PROLINE: 180 F	CONSOLE COLEOVISION: 1890 F	SKING: 210 F	JEUX D'ESPRITS:
VAMPIRE: 180 F	ATARI VCS 2600: 1890 F	SPACE ARMADA: 210 F	MASTER MIND: 565 F
LUDOTRONIQUE:	ATARI CARTOUCHES:	SMART: 210 F	ELECTRONIQUE DE VOYAGE: 210 F
BASKET BALL: 195 F	CRICKET: 88 F	UTOPIA: 210 F	MERLIN: 290 F
FOOTBALL: 195 F	CRICKET 2: 130 F	GAS CARTOUCHES (COU: AAT): 245 F	DES CHIFFRES ET DES LETTRES: 415 F
MINI HOP MAN: 195 F	SILO RACER: 130 F	OGRE: 245 F	BOUCHER TRAVEL SENSOR (SOYER): 565 F
CHICKY WOODY: 195 F	DIAMONS DIAMONDS: 130 F	WIZARD OF WDR: 245 F	DIVERS:
HOME SWEET HOME: 195 F	VANGUARD: 290 F	YARS BSVENGE: 290 F	CASIO PT 30 (CLAVIER): 1390 F
DRAGON CASTLE: 210 F	PAC MAN: 290 F	WIZARD OF WDR: 245 F	CASIO MT 48 (CLAVIER): 1390 F
OLLTRONIQUE:	CENTURIP: 290 F	WIZARD OF WDR: 245 F	Principes valables dans la limite des stocks disponibles en magasin. Prix valables jusqu'au 31.12.1983.
CRACKS: 150 F	ACTIVISION CARTOUCHES: 275 F	ESCALADE: 295 F	
DIAMONS: 165 F			
DRAGON: 165 F			
KING KONG: 240 F			
KING KONG DE LUXE: 240 F			
MONSTER MAZE: 240 F			

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	Q.té	Désignation	Prix T.T.C.
Adresse			
Code postal	Ville		
Je désire recevoir le matériel indiqué sur la commande ci-jointe et joins le règlement à cette commande.			
Frais de port			35 F
Total			

□ CATALOGUE GRATUIT SUR DEMANDE

TEMPS X

Une base est peut-être déjà dans votre ville.



Une base Temps X, c'est un univers d'électronique. Vous y trouverez tous les jeux du futur, bien sûr, mais aussi les calculatrices, les montres et les téléphones de demain. Maintenant, changez de galaxie. Venez prendre les commandes des consoles d'essais de la base Temps X. L'astro-guide de la base orientera votre Odysée, car notre espace est infini.

Siège Temps X
12, quai Papacino 06500 Nice
Tél. (95) 55.94.98 - Télex : 97012

BASES EN ORBITE

Nice, Centre Commercial Nice Etoile
Lyon, Centre Commercial La Part Dieu
Paris, 84, Champs-Élysées Galerie des Champs (niveau bas)
Marseille, Centre Commercial Bonneveine
Toulouse, Centre Commercial Labège
Villeneuve d'Ascq, Centre Commercial Villeneuve 2
Mulhouse, 7, rue du Raisin
Bordeaux, Centre Commercial Mériadeck
Aubagne, Centre Commercial Barneoud
Grenoble, Centre Commercial des Trois Dauphins

BASES EN PHASE LANCEMENT

Annecy, 5 Novembre, Galerie Royal Center
Lille, 19 Novembre, 24, rue de Paris
Paris Forum, 26 Novembre, Rue Mondétour
Place de la Grande Trahanerie "les Halles"
St-Germain-en-Laye, 2 Décembre, 3, rue des Louviers

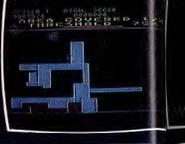
TILTOSCOPE

300

CARTOUCHES
CASSETTES
DISQUETTES

Vous êtes prêts ? Voici trois cents cartouches, cassettes et disquettes sélectionnées et testées par la rédaction de Tilt, puis classées par ordre de marques. Tous les renseignements dont vous avez besoin pour vous décider y sont. Ainsi que nos appréciations et nos étoiles. Au travail maintenant pour ne pas choisir au hasard vos jeux de Noël !

300 CARTOUCHES, CASSETTES ET DISQUETTES



Clipper
Atari 600

Murder in Zinderneuf
Atari 600

Frogger
Atari 600

Qix
Atari 600

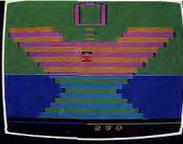
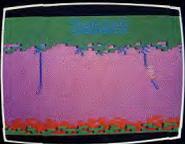
Star Raiders
Atari 600

Dig Dug
Atari 2600

Pole Position
Atari 600

Galaxian
Atari 2600

NOM DU LOGICIEL	MARQUE	TYPE	ORDINATEUR	NOMBRE DE JOUEURS	ORIGINALITE	EXISTE-T-IL EN CARTOUCHE	RAPIDITE D'ACTION	COULEUR	GRAPHISME	BUT DU JEU			NOTRE AVIS		
										BRUTASSE	INTERET	PRIX	BRUTASSE	INTERET	PRIX
CLIPPER	PDI	Arcade	Atari 600	1	*****	Cassette Disquette	**	***	**	***	*****	400 F	Amener à bon port un trois mât chargé d'un fret précieux. De New-York à San Francisco par le Cap Horn, les vents changent, les récifs abondent.	Ce jeu a obtenu un prix d'excellence au CES de Chicago. Jeu très original, encore perfectible, mais qui plaira à tous les amateurs de voile.	
ARCHON	Electronic Arts	Stratégie	Atari 600	1/2	*****	Disquette	***	***	***	***	*****	500 F	Imaginer un jeu d'échecs où à chaque fois que deux pièces brignent une case, elles vont d'abord en découvrant sur le terrain.	Un des mariages les plus réussis (jamais réalisé entre stratégie et action). Malheureusement seulement en disquette, une date dans l'histoire du jeu vidéo !	
MURDER IN ZINDERNEUF	Electronic Arts	Stratégie	Atari 600	1	*****	Disquette	**	***	***	***	500 F	Simulation d'une enquête très réussie où indice de psychologie vous mènent à la vérité. Graphiques intéressants pour un jeu de stratégie.	Un cluedo revu et corrigé. Tour à tour Colombo ou Hercule Poirot, vous démasquez l'assassin qui a frappé sur le dos du pauvre Zinderneuf.		
DARK CRISTAL	On-Line	Aventure	Atari 600	1	*****	Disquette	**	***	***	***	500 F	Base sur le film du même nom, un dépaysement complet au pays des shékkis et des mystics. Ce jeu n'occupe pas moins de 300K.	Jeu d'aventure avec images haute résolution. L'ordinateur remplace vos sens : ouïe, vue et vous sert de mains et de jambes.		
ULTIMA II	On-Line	Aventure	Atari 600	1	*****	Disquette	**	***	**	***	560 F	Avant de découvrir le monde d'Ultima 2 vous devez créer votre propre caractère, sa force, son agilité, sa force morale, son courage, sa sagesse.	Un des jeux d'aventure les plus riches où le joueur a un rôle actif. Ce jeu populaire sur apple est maintenant disponible sur Atari.		
FROGGER	On-Line Parker's	Arcade	Atari 600	1	****	Cassette Disquette Cartouche	****	****	****	****	****	450 F	Il faut faire regagner leur logis à un bataillon de grenouilles voyageurs. Pour ce faire, elles doivent traverser une route puis une rivière.	Cette petite grenouille qui a bien des misères pour retourner chez elle plaira sûrement beaucoup aux femmes et aux jeunes enfants.	
QIX	Atari	Arcade	Atari 600	1	****	Cartouche	**	**	**	**	****	450 F	Une surface vierge au départ du jeu, qu'il s'agit de remplir de figures géométriques en laissant le minimum de place inoccupée.	Bien que fort peu spectaculaire graphiquement, ce jeu très original séduit par un cocktail assez rarement réussi entre stratégie et réflexes.	
TENNIS	Atari	Simulation	Atari 600	1/2	**	Cartouche	****	****	****	****	****	450 F	Reconstituer une partie de tennis, que ce soit un simple ou un double, toutes les règles sont respectées, même le tie-break.	Cette simulation de tennis devient le nouveau standard à battre. Plus amusant que le vrai et tellement moins fatiguant.	
STAR RAIDERS	Atari	Simulation	Atari 600	1	****	Cartouche	****	****	****	****	****	450 F	Vos bases sont attaquées. Capitaine d'un patrouilleur galactique, votre mission est de les dégrader en détruisant. Combats spatiaux très réalistes.	Elle n'a pas pris une ride, cette simulation de guerre des étoiles, bien qu'il en soit tout premier jeu sur Atari. A redécouvrir !	
DIG DUG	Atari	Arcade	Atari 600	1	**	Cartouche	**	**	**	**	****	450 F	Vous creusez des galeries souterraines pour recueillir des trésors. Seulement voilà ! La quête n'est pas facile. Des monstres vous guettent au tournant.	La possibilité de créer soi-même son propre itinéraire ajoute un zeste de stratégie par rapport aux traditionnels labyrinthes.	
DEFENDER	Atari	Arcade	Atari 600	1	****	Cartouche	****	****	****	****	****	450 F	Une multitude d'envahisseurs spatiaux menacent votre ville et vos concitoyens. Vous croisez en altitude pour les détruire.	A peine plus simple que son équivalent d'arcade, on peut néanmoins tout commander avec un simple joystick. Le roi des jeux de guerre de l'époque.	
POLE POSITION	Atari	Arcade	Atari 600	1	****	Cartouche	****	****	****	****	****	450 F	Un circuit de Formule 1, un tour de qualification pour avoir le droit de figurer sur la grille de départ et pourquoi pas... en pole position.	La simulation la plus réussie à ce jour. On retrouve toutes les sensations du jeu d'arcade. Si vous ne pouvez vous offrir qu'un seul jeu ce sera celui-là.	
E.T.	Atari	Habilitété	Atari 2600	1	****	Cartouche	****	****	****	****	****	350 F	Et retrouvera-t-il sa « maison » avec votre aide ?	Assez réussi. ET, pour Atari, n'a pas connu le succès du film. Dommage.	
SWORQUEST EARTH WORLD	Atari	Aventure Action	Atari 2600	1	****	Cartouche	**	***	**	***	****	330 F	Remplacez certains objets dans des chambres mystérieuses pour gagner.	Une première des quatre cartouches d'aventures qui vous mèneront jusqu'à l'épée.	
SWORQUEST FIRE WORLD	Atari	Aventure Action	Atari 2600	1	****	Cartouche	**	***	**	***	****	330 F	La quête continue, cette fois dans un labyrinthe de feu.	Comme la précédente, Fire World s'adresse aux amateurs d'énigmes.	
BERZERK	Atari	Réflexes	Atari 2600	1/2	**	Cartouche	*****	**	**	**	***	330 F	Sortirez-vous vivant du labyrinthe d'Otto ?	Un jeu d'action pure qui vous met à rude épreuve.	
SUPER BREAKOUT	Atari	Réflexes	Atari 2600	1/2	**	Cartouche	*****	**	**	**	***	290 F	Démolissez un mur en faisant rebondir une bille contre lui.	Un « casse brique » sans surprise.	
DIG DUG	Atari	Action	Atari 2600	1/2	**	Cartouche	*****	*****	***	**	***	330 F	Creusez des mines sans vous faire attraper par un dragon.	Adaptation du jeu d'arcade, Dig Dug ne vaut pas la peur Atari 600 XL, mais reste très drôle.	
DEFENDER	Atari	Action	Atari 2600	1/2	**	Cartouche	*****	*****	**	**	***	330 F	Sauvez les terriens avant qu'ils ne deviennent mutants.	Defender passionnant handicapé par un graphisme trop pauvre.	
MISSILE COMMAND	Atari	Action	Atari 2600	1/2	****	Cartouche	*****	**	**	**	***	290 F	Défendez les villes, placez sous votre protection, d'attaques aériennes.	Le jeu lui rend fou ! A partir d'un certain niveau tout le monde craque.	
GALAXIAN	Atari	Action	Atari 2600	1/2	**	Cartouche	*****	**	**	**	***	330 F	Repoussez les vagues d'assailants qui arrivent en tous sens.	Les passionnés d'action pure seront comblés.	
VANGUARD	Atari	Action	Atari 2600	1/2	****	Cartouche	*****	****	***	***	****	330 F	Des tunnels truffés d'ennemis vous attendent. Foncez !	Graphisme et bruitages renforcent l'action. Stressant.	
SPACE INVADERS	Atari	Action	Atari 2600	1/2	**	Cartouche	*****	**	**	**	***	260 F	Tirez sur les extra-terrestres qui arrivent.	Un classique auquel on revient toujours !	
PHOENIX	Atari	Action	Atari 2600	1/2	**	Cartouche	*****	****	***	***	****	330 F	Des oiseaux attaquent. Défendez-vous !	L'action trépidante exige des nerfs d'acier.	
YAR'S REVENGE	Atari	Action	Atari 2600	1/2	****	Cartouche	*****	****	***	***	****	290 F	Aidez des mouches à survivre.	Original et très séduisant.	

Pole Position
Atari 2600Jungle Hunt
Atari 2600Asterix
Atari 2600Battle Zone
Atari 2600Kangaroo
Atari 2600Sorcerer's Apprentice
Atari 2600Poyan
Atari 600Blue max
Atari 600

300 CARTOUCHES, CASSETTES ET DISQUETTES

NOM DU LOGICIEL	MARQUE	TYPE	ORDINATEUR	NOMBRE DE JOUEURS	ORIGINALITE	BIEN EN DISPOSITIF CARTOUCHE	RAPIDITE D'ACTION	COULEUR	GRAPHISME	BRUITAGE	INTERET	PRIX	BUT DU JEU	NOTRE AVIS
FOOTBALL	Atari	Simulation	Atari 2600	2	*	Cartouche	****	**	***	**	**	290 F	Pulvériser l'équipe adverse.	Pas vraiment convaincant...
BASKET-BALL	Atari	Simulation	Atari 2600	2	*	Cartouche	****	****	****	***	****	280 F	Gagner coûte que coûte.	Très vivant, mais pas aussi fin que d'autres.
VOLLEY-BALL	Atari	Simulation	Atari 2600	1/2	*	Cartouche	*****	*****	****	**	****	290 F	Retrouvez les folles parties de cet été.	Un des meilleurs jeux de volley.
NIGHT DRIVER	Atari	Simulation	Atari 2600	1/2	*	Cartouche	*****	**	****	**	**	190 F	Conduite de nuit.	Fatigant pour les yeux ; amusant, bien que dépassé.
WAR LORDS	Atari	Réflexes	Atari 2600	1/4	****	Cartouche	*****	*****	****	***	****	390 F	Défendez votre château des boulets ennemis.	Un super super casse brique. Très drôle, surtout à quatre.
OUT LAW	Atari	Réflexes	Atari 2600	1/2	****	Cartouche	****	***	***	**	**	100 F	Rejouez « l'homme au colt d'or ».	Un classique des temps héroïques du jeu vidéo.
POLE POSITION	Atari	Simulation	Atari 2600	1	**	Cartouche	****	****	***	****	****	350 F	Gagnez la pole position et le grand prix.	Une cartouche très attendue mais qui ne convainc pas entièrement.
JUNGLE HUNT	Atari	Action	Atari 2600	1/2	****	Cartouche	*****	****	****	*****	****	350 F	Sauvez votre délicate compagne, perdue au fin fond de la jungle.	4 tableaux différents pour les tarzans du jeu vidéo.
ASTERIX	Atari	Action	Atari 2600	1/2	*****	Cartouche	****	****	****	****	****	330 F	Aidez Astérix et Obélix à « démolir » le plus de romains possibles.	Très drôle mais convient plus aux enfants.
KANGAROO	Atari	Action	Atari 2600	1/2	****	Cartouche	*****	***	****	****	****	330 F	Maman kangourou lutte contre de nombreux ennemis.	Un jeu d'escalade très sympathique et pas facile.
BATTLE ZONE	Atari	Action	Atari 2600	1/2	**	Cartouche	****	****	****	****	****	330 F	Faites feu sur les chars qui passent à votre portée.	Une action époustouflante bien qu'un peu répétitive à la longue.
SORCERER'S APPRENTICE	Atari	Réflexes	Atari 2600	1/2	****	Cartouche	****	****	****	****	****	300 F	Aidez Mickey à lutter contre une inondation.	Pour les plus petits, un Mickey très beau graphiquement.
MS. PAC MAN	Atari	Action	Atari 2600	1/2	**	Cartouche	*****	****	****	**	*****	330 F	Manger des vitamines et des fantômes sans se faire manger à son tour.	Un second souffle pour Pac Man, devenu trop simple pour beaucoup.
PAC MAN	Atari	Action	Atari 2600	1/2	**	Cartouche	*****	***	**	**	*****	330 F	Manger des vitamines, bien sûr !.	Le jeu par qui la passion arrive !
CENTIPEDE	Atari	Action	Atari 2600	1/2	****	Cartouche	*****	***	****	***	*****	330 F	Bloquez l'invasion des mille pattes qui envahissent votre jardin.	Jeu à raccord par excellence. Dément...
SURROUND	Atari	Habilitété	Atari 2600	1/2	**	Cartouche	****	**	**	**	***	150 F	Encerclez votre adversaire le premier.	Amusant mais trop pauvre graphiquement.
VIDEO CHESS	Atari	Stratégie	Atari 2600	1	**	Cartouche	—	*	***	*	*	150 F	Les règles principales du jeu d'échecs sont appliquées.	Le niveau très faible de cette cartouche déçoit.
TIC TAC TOE	Atari	Stratégie	Atari 2600	1/2	**	Cartouche	—	*	***	*	***	150 F	Battez l'ordinateur au morpion.	Pour les nostalgiques du coin près du radiateur.
DEMONS TO DIAMONDS	Atari	Habilitété	Atari 2600	1/2	****	Cartouche	****	***	***	***	****	190 F	Tir sur cible assez particulier.	Curieux, ce jeu permet de tester la coordination des mouvements.
MATHS GRAND PRIX	Atari	Educatif	Atari 2600	1/2	****	Cartouche	—	***	**	**	**	230 F	Résolvez des problèmes pour avancer.	Un jeu éducatif destiné aux tous petits.
STAR RAIDERS	Atari	Action	Atari 2600	1	**	Cartouche	****	***	***	***	****	350 F	Combat spatial au confins des galaxies.	Sans égaler la version pour ordinateur, Star Raider offre déjà de beaux combats.
ASTEROIDS	Atari	Action	Atari 2600	1/2	**	Cartouche	****	**	**	**	***	330 F	Détruisez les astéroïdes qui menacent votre vaisseau.	Un bon jeu d'action mais qui accuse son âge.
POYAN	Data Soft	Arcade	Atari 600	1	****	Cassette Disquette	***	****	****	****	****	400 F	Des loups qui dépendent en ballon. Et des petits cochons munis d'un arc et de flèches. Mignon.	Les bons jeux pour enfants ne manquent pas sur Atari. Les caractères de celui-ci sont si réussis qu'ils déborderaient vers des joueurs plus vieux.
ZAXXON	Data Soft	Arcade	Atari 600	1	****	Cassette Disquette	****	***	****	**	****	400 F	Au commande d'un chasseur spatial, vos survolez une base ennemie, il faut vous en sortir en lui faisant subir le plus de dégâts possibles..	Un des tout premiers jeux d'arcade en trois dimensions. Quoiqu'indispensable dans une collection, cette version n'est pas une réussite complète.
BLUE MAX	Synapse	Arcade	Atari 600	1	****	Cassette Disquette	****	****	****	***	****	400 F	Au commande d'un chasseur-bombardier, vous survolez un territoire ennemi. Vous devez détruire des ponts, des convois, des tanks.	Avec les progrès graphiques actuels, ce jeu préfigure certainement ce que sera l'aspect des jeux vidéo des années qui viennent.



NOM DU LOGICIEL	MARQUE	TYPE	ORDINATEUR	NOMBRE DE JOUEURS	ORIGINALITE	ECRAN EN CARTOUCHE	RAPIDITE D'ACTION	COULEUR	GRAPHISME	BRUITAGE	INTERET	PRIX	BUT DU JEU	NOTRE AVIS
JUMBO JET Atari 600														
L'EMPIRE CONTRE-ATTAQUE Atari 2600														
Q BERT Intellivision														
SPIDERMAN Atari 2600														
JEDI ARENA Atari 2600														
DAYLAXIAN Dai														
PUZZLY Dai														
DINO WARS TRS color														
PHARON'S CURSE	Synapse	Arcade	Atari 600	1	****	Cassette & Disquette	****	****	***	***	*****	400 F	Une tombe qui n'a pas été violée depuis 43 siècles. Des trésors qui défient l'imagination. Mais le Pharaon a fait installer tout un arsenal de pièges.	Dans la lignée des Shamus ou Necromancer, un des jeux les plus représentatifs d'une nouvelle catégorie : le jeu d'arcade sur fond d'aventure.
MINER 2049	Big Five	Arcade	Atari 600	1	***	Cassette Disquette Cartouche	*****	****	***	***	*****	450 F	Les dix tableaux différents que doit escalader Bounty 800 ont déjà mis à mal les nerfs de toute une génération de joueurs.	Un paillard de Donkey Kong, un paillard de Pac-Man, le succès était assuré. Du VCS à Apple toutes les machines vont avoir leur version de ce hit.
JUMP MAN	Epyx	Arcade	Atari 600	1	****	Cassette Disquette Cartouche	*****	****	***	***	*****	400 F	Des échelles, des lianes qui montent, des lianes qui descendent permettent à un petit bonhomme sauteur (Jumpman) de désamorcer des bombes.	Les jeux d'escalade auront tenu le haut du pavé cette année. Le dernier en date, mais de loin le meilleur avec ses 50 tableaux.
CRUSH, CRUMBLE AND CHOMP	Epyx	Aventure	Tandy TRS-80 I	1	****	Cassette & Disquette	**	—	***	—	***	285 F 375 F	Vous manipulerez à votre guise un des six monstres pour semer le terreur dans les grandes villes du monde.	Un jeu d'aventure graphique.
STAR WARRIOR	Epyx	Stratégie	Tandy TRS-80 I	1	****	Disquette	**	—	***	—	***	375 F	Vous êtes devenu mercenaire de l'espace et votre mission consiste à libérer Formax.	Vous découvrirez une aventure hors du commun dans ce jeu de stratégie graphique.
HELLFIRE WARRIOR	Epyx	Aventure	Tandy TRS-80 I	1	****	Disquette	**	—	***	—	***	495 F	Restez sain et sauf dans le plus incroyableabyrinthe jamais imaginé.	Hell fire warrior a été primé en 1980, il s'agissait de l'un des meilleurs jeux de la série Donquiesot.
RESQUE AT RIQUEL	Epyx	Aventure	Tandy TRS-80 I	1	****	Cassette & Disquette	**	—	***	—	***	285 F 285 F	Avec un jeu moins d'une heure pour sauver 10 prisonniers avant qu'ils ne deviennent vos ennemis.	Rescue at Riquel est une sull'invasion origin, un merveilleux jeu d'aventure.
SORCERER OF SIVE	Epyx	Aventure	Tandy TRS-80 I	1	****	Cassette & Disquette	**	—	***	—	***	285 F 285 F	A l'aide de pouvoirs magiques, combattez le terrible sorcier de Siva.	Un jeu d'aventure animé et graphique qui passionnera les hutes.
TUESDAY MORNING QUATER BACK	Epyx	Simulation Sport	Tandy TRS-80 I	1	****	Cassette	**	—	***	—	***	190 F	Devenez l'espace d'une heure capitaine d'une équipe de football aux Etats-Unis.	Sportifs à vos ordinateurs, une folle partie de football américain va commencer.
JUMBO JET PILOT	Thorn Emi	Simulation	Atari 600	1	****	Cassette	**	****	***	****	****	500 F	Au commande d'un B5ang 747, vous devez gagner la piste d'envol puis décoller pour vous rendre sur un terrain situé à l'autre bout de l'écran.	On attend encore sur Atari une vrai simulation de vol. Bien qu'avant des points positifs, il manque quelques fonctions.
Q BERT	Parker's	Arcade	Atari 600	1	*****	Cassette	*****	****	***	****	****	450 F	Un petit personnage dégingolte des cubes remplis en pyramides, pourvu par de grosses pilotes et une sorte de ressort.	Arrêtez l'invasion des monstres de la guerre des étoiles.
L'EMPIRE CONTRE ATTAQUE	Parker	Jeu d'action	Intellivision	1/2	****	Cartouche	*****	***	***	****	****	Non fixé	Changez les couleurs d'une pyramide de cubes.	Une remarquable adaptation du jeu d'arcade.
Q BERT	Parker	Action et Stratégie	Intellivision	1/2	*****	Cartouche	*****	****	***	****	****	370 F	Détruisez les mastodontes qui approchent.	Un excellent jeu d'action pure.
L'EMPIRE CONTRE ATTAQUE	Parker	Action	Atari 2600	1/2	****	Cartouche	*****	**	***	****	****	370 F	Alidez une grenouille à retourner chez elle.	Adaptation réussie du jeu d'arcade.
FROGGER	Parker	Réflexes	Atari 2600	1/2	***	Cartouche	****	****	***	****	****	370 F	Spiderman doit désamorcer une bombe.	Les mouvements de Spide sont fidèlement reconstitués.
SPIDERMAN	Parker	Action	Atari 2600	1/2	*****	Cartouche	****	****	***	****	****	370 F	Spiderman doit désamorcer une bombe.	Les mouvements de Spide sont fidèlement reconstitués.
REACTOR	Parker	Action	Atari 2600	1/2	****	Cartouche	****	****	***	****	****	370 F	Evitez la catastrophe nucléaire.	Un principe intéressant pour un jeu stressant.
JEDI ARENA	Parker	Action	Atari 2600	1/2	****	Cartouche	****	****	***	****	**	370 F	Revivez le duel du Jedi.	De beaux graphismes mais un jeu assez répétitif.
SUPER COBRA	Parker	Action	Atari 2600	1/2	**	Cartouche	****	****	***	****	****	370 F	Pilotage d'hélicoptère au-dessus de régions hostiles.	Un thème archi connu - le jeu reste toujours aussi vivant.
TUTANKHAM	Parker	Action	Atari 2600	1/2	**	Cartouche	****	**	***	****	****	370 F	Errance dans une pyramide où rôdent de farouches gardiens.	Pas vraiment convaincant ; dommage !
DAI MAN	Dialog-Informatique	Action	DAI	1/2	**	Cassette	****	**	**	**	**	250 F	Jeu du type Pac-Man, il faut dévorer des petites gaufrettes, en évitant les fantômes.	Un jeu classique, mais distrayant.
DAYLAXIANS	Dialog	Action	DAI	1/2	**	Cassette	****	****	***	**	***	250 F	Abattez une escadrille de XORS, avec des rayons désintégrateurs. Sauvez la terre, en tirant sur les vaisseaux.	De beaux graphismes pour un classique des jeux vidéo.
SOLDIER	Dialog	Stratégie	DAI	2/4	****	Cassette	***	***	***	***	****	250 F	Dans un champ de bataille, protégez campement et hommes, puis dévirez votre général.	Un véritable jeu de stratégie avec les atouts du combat où les militaires s'agitent votre progression.
PUZZLY	Dialog	Patience	DAI	1	*****	Cassette	**	***	***	**	****	250 F	Le but du jeu est très simple, reconstituez l'un des quatre puzzles disparus, à différents niveaux possibles.	Premier puzzle sur ordinateur avec chronomètre. Un jeu original et divertissant, mais difficile.
DINO WARS	Tandy	Action	TRS-Color	1/2	*****	Cartouche	**	**	***	***	***	200 F	Combattez des Dinosaures en pleine préhistoire, vous pourrez hennir pour effrayer vos ennemis.	Un thème divertissant pour ce jeu vidéo. Des beaux graphismes, mais au bout de 10 mn il devient lassant.

300 CARTOUCHES, CASSETTES ET DISQUETTES



NOM DU LOGICIEL	MARQUE	TYPE	ORDINATEUR	NOMBRE DE JOUEURS	ORIGINALITE	EST-IL EN CARTOUCHE	RAPIDITE D'ACTION	COULEUR	GRAPHISME	BRUITAGE	INTERET	PRIX	BUT DU JEU	NOTRE AVIS
PROJECT NEBULA	Tandy	Action	TRS-Color	1/2	**	Cartouche	***	***	**	***	**	200 F	Les classiques envahisseurs à détruire avant qu'ils débarquent sur Terre.	Un thème archi-connu, mais le jeu reste de bonne qualité. Des joystick difficiles à diriger.
PROJECT NEBULA	Tandy	Action	TRS-Color	1/2	***	Cartouche	***	*	**	***	***	200 F	Pilotez un vaisseau spatial dans l'hyper espace à la recherche de bandits interplanétaires.	Des graphismes moyens, qui rendent ce jeu un peu triste. Un joystick sensible à manier en douceur.
TENNIS	Tandy	Simulation Sport	TRS-Color	1	**	Cartouche	****	**	**	***	**	200 F	Roland-Garros approche, entraînez-vous dans un fauteuil sans fatigue, à deux contre l'ordinateur.	Un jeu abordable au niveau débutant et presque impossible au niveau professionnel, voir joystick.
GIN CHAMPION	Tandy	Réflexion	TRS-Color	1	***	Cartouche	***	**	**	*	***	200 F	Le véritable jeu de GIN, avec le tapis vert à l'écran. Il faut choisir les bonnes cartes.	Lire avec attention la règle avant de jouer. Pour les amateurs de GIN, sinon devient vite lassant.
SHADOWFAX	Postern	Action	CBM 64	1	*****	Cassette	***	***	***	*****	**	96 F	Devenu cow-boy pour un soir, évitez aux rênes d'un étalon blanc, des hordes de chevaux sauvages.	Un jeu simple, mais très plaisant à voir et à entendre. Pour les jeunes enfants.
PANIC 64	Interceptor Software	Réflexe	CBM 64	1	***	Cassette	***	***	**	***	***	145 F	Des monstres sanguinaires vous poursuivent dans un labyrinthe, déposez des bombes pour les éliminer.	Echappez à des monstres affamés devient difficile après avoir déposé quelques bombes sur le parcours.
FROGGER 64	Interceptor Software	Action	CBM 64	1	**	Cassette	**	***	*	***	**	145 F	Faites rejoindre sa mère à une pauvre grenouille égarrée. Aidez-la à traverser l'autoroute, puis la rivière.	Un seul tableau rend ce jeu monotone, l'air rieur et satisfait de cette grenouille retrouvant la mare vaut le coût.
MAZIACS	DKTronics	Aventures graphiques	SPECTRUM	1	*****	Cassette	—	***	***	*****	*****	100 F	Découvrir un trésor dans un labyrinthe avec la complicité de prisonniers.	Graphismes et animation superbes contribuent beaucoup au plaisir de ce jeu.
ROAD TOAD	DKTronics	Action	SPECTRUM	1/2	***	Cassette	****	****	**	**	***	100 F	Faire traverser à une grenouille une route et une rivière encombrées.	Frogger classique de bonne facture.
SPECTRES	Bug-Byte	Action	SPECTRUM	1	****	Cassette	***	****	***	****	****	100 F	Permettre à un électricien de faire son travail dans une maison hantée.	Pac-Man au graphisme superbe. Un jeu lent toutefois.
MAZOGS	Bug-byte	Aventure graphique	ZX 81	1	*****	Cassette	—	**	**	—	****	non fixé	Retrouver un trésor dans labyrinthe gardé par des monstres.	Nécessite un bon sens de l'orientation.
TIME GATE	Quicksilver	Action	SPECTRUM	1	*****	Cassette	*****	***	***	****	*****	100 F	Nettoyer un secteur de ses ennemis pour pouvoir franchir les portes du temps.	Un jeu complexe nécessitant un apprentissage, très intéressant par la suite.
SCRAMBLE	Quicksilver	Action	ZX 81	1	***	Cassette	****	—	*	—	****	75 F	Bombarder un territoire ennemi.	Bon jeu d'arcade.
AWARI	Ere informatique	Réflexion	SPECTRUM	1	****	Cassette	—	***	**	***	****	54 F	Accumuler le plus de grains possible dans votre maison.	Un jeu de stratégie de grande finesse. L'ordinateur joue déjà bien au départ et il possède un mécanisme d'apprentissage.
INTERCEPTEUR COBALT	Ere informatique	Simulation	SPECTRUM	1	*****	Cassette	*****	*****	***	*****	*****	95 F	Deux parties : apprentissage du vol puis combats aériens.	Fantastique simulation de vol dans les conditions de combat.
JUMPING JACK	Imagine Software	Action	SPECTRUM	1	*****	Cassette	*****	**	**	****	****	100 F	Faire sauter Jack de palier en palier malgré les embûches.	Graphismes hilarants. Difficulté croissante. Un très bon jeu d'action.
FRANTIC	Imagine Software	Réflexe Stratégie	VIC 20 8 Ko	1	**	Cassette	***	**	**	**	**	130 F	Vous voguez dans l'hyper espace et éliminez tous les vaisseaux ennemis grâce aux radars.	Plus fort, vous gagnerez mais attention vos ennemis guettent l'erreur, un jeu fou.
COLOUR CLASH	Romik Software	Action	SPECTRUM	1	***	Cassette	****	****	***	**	****	100 F	Entourer les cases pour les faire changer de couleur.	Trois difficultés et quatre phases rendent ce jeu tout à fait intéressant.
TIME DESTROYERS	Romik Software	Action	VIC 20 3 Ko	1	***	Cassette	***	**	**	****	**	135 F	Commandant d'une flotte de destroyers, votre mission est d'empêcher la destruction de l'univers.	Les trois niveaux d'habilités demandent des réflexes et du sang-froid.
GULP 2	Campbell Systems	Action	ZX 81	1	****	Cassette	****	—	*	—	****	75 F	Manger le plus de pions possible en échappant à vos ennemis.	Pac-Man classique et rapide.
TUYRANNOSSAURE REX	J.K. Greve	Action	ZX 81	1	*****	Cassette	****	—	***	—	****	75 F	Echapper d'un labyrinthe où règne un tyranosaure.	Superbes graphismes en trois dimensions.
DEFENDER	J.K. Greve	Action	ZX 81	1	*****	Cassette	*****	—	***	—	*****	130 F	Abattez les envahisseurs qui tentent d'atterrir sur votre planète.	Superbe jeu en trois dimensions. Tableau de bord avec radar et altimètre.
XOR	Pixels	Action	ZX 81	1	*****	Cassette	*****	—	**	—	****	150 F	Votre robot doit combattre celui de vos ennemis.	Graphismes superbes.
SUBSPACE STIKER	Pixels	Action	ZX 81	1	*****	Cassette	*****	—	***	—	****	150 F	Sous-marin de l'espace devant détruire les vaisseaux ennemis.	Graphismes superbes comme toujours chez Pixels.
BLACK CRISTAL	Carnell	Aventure semi-graphique	ZX 81	1	*****	Cassette	*****	—	**	—	*****	200 F	Détruire le cristal noir et défaire le Lord du chaos.	Jeu d'aventure en sept parties qui vous donnera du fil à retordre durant des mois. Les combats sont en temps réel.

Night mare Galaxy
Apple IIWizardry III
Apple IIThree mile Island
Apple IINight Mission
Apple IIThe Bilestoad
Apple IIDeath in the Caribbean
Apple IIRandamn
Apple IISous marin
Hector

NOM DU LOGICIEL	MARQUE	TYPE	ORDINATEUR	NOMBRE DE JOUEURS	ORIGINALITE	EXISTE EN DISQUETTE	RAPIDITE D'ACTION	COULEUR	GRAPHISME	BRUITAGE	INTERET	PRIX	BUT DU JEU		NOTRE AVIS
NIGHT GALERY	Synergetic Software	Action	Apple II	1	****	Disquette	****	**	**	****	****	350 F	Vous devez abattre toutes sortes de monstres, ainsi qu'une sorcière dans un cimetière.	Une reprise du classique jeu d'arcade space invaders avec décor original.	
SARGON II	Hayden USA	Classique	Apple II	1	**	Disquette	***	**	***	**	***	545 F	Un jeu d'échec contre l'apple II avec sept niveaux de difficultés.	Vous pourrez disposer de pièces à votre gré pour la réalisation de problèmes, un bon partenaire.	
TWERPS	Sirius Software	Action	Apple II	1	***	Disquette	***	**	***	***	****	465 F	Captaine Twerp, vous allez sauver les petits twerps en facheuse posture sur une planète hostile.	Un space invaders très complexe, vous ne saurez plus où donner de la tête.	
JAW BREAKER	Sierravision	Action	Apple II	1	***	Disquette	***	**	**	**	***	335 F	Diriger un dentier pour avaler de la pâte dentifrice en évitant qu'un bonbon ne prévoque une carie.	Un jeu éducatif pour les enfants avec de gros graphismes.	
CIRCUS	Video Tech	Action	Laser 200	1	***	Cassette	**	**	**	**	**	80 F	Dirigez un petit personnage dans un cirque.	De petits graphismes simples pour ce jeu distrayant.	
SEND 1	Zat Soft	Action	Sharp M2700	1	****	Cassette	***	***	**	***	***	90 F	Aux commandes d'un vaisseau, abattez des envahisseurs.	Des graphismes très réussis pour l'un des premiers jeux sur cet ordinateur.	
BROADSIDES	Rapide Fire	Stratégie	Apple II	1	***	Disquette	**	***	**	***	***	595 F	Reconstitution d'une bataille navale avec tous les éléments naturels, vents et courants compris.	Un combat naval demandant beaucoup de stratégie, que le meilleur gagne !	
WIZARDRY III	Sir-Tech	Jeu de rôle	Apple II	1	*****	Disquette	***	***	*****	**	*****	665 F	Un donjon et dragons très évolués avec une très grande variété de situations.	Ce troisième Wizardry nécessite l'utilisation des deux autres programmes, le coût de ce jeu est alors élevé.	
THREE MILE ISLAND	Muse	Simulation	Apple II	1	*****	Disquette	***	***	**	***	*****	490 F	Simulation du fonctionnement d'une centrale nucléaire, contrôlez le système de refroidissement.	Contrôle du type Three mile island. L'action en temps réel rend ce logiciel passionnant.	
GRAND PRIX	Riverbank Software	Simulation Automobile	Apple II	1	**	Disquette	*****	**	**	***	**	255 F	Une course automobile avec plusieurs circuits au chaux, USA, Anglettere, Australie.	Les graphismes de ce jeu sont assez décevants, la route est figurée par des bornes blanches.	
STAR BLASTER II	Star Craft Inc	Action	Apple II	1	***	Disquette	****	***	***	***	****	450 F	Vous devez effectuer plusieurs missions, descendre un radar, un tank... des munitions seront parachutées.	Un jeu érologique car vous perdrez 30 points à chaque arbre abattu.	
MILLE BORNES (MILES TONES)	Creative Computing	Société	Apple II	1	**	Disquette	**	***	***	**	***	320 F	Le classique jeu du mille borne graphique et en anglais.	Face à ce jeu américain, vous ne parcourrez pas mille km mais sept cent miles.	
NIGHT MISSION	Sublogic	Flipper	Apple II	1	****	Disquette	*****	***	***	***	***	495 F	Un superbe jeu de flipper, où il sera possible d'ajuster la vitesse et la balle, l'élasticité des chocs.	Ne secouez pas trop fort votre ordinateur, il serait capable de faire « tilt ».	
FOOTBALL	Sirius Software	Reflexe	Apple II	1/2	***	Disquette	****	***	**	**	****	295 F	Reconstitution à l'écran du classique jeu de café, le baby-foot.	Pour faire réparaître vos jeunes années perdues à tout jamais.	
SABOTAGE	Mark Allen	Action	Apple II	1	*****	Disquette	***	***	***	***	****	250 F	Défendez un canon anti-aérien des attaques d'un commando de parachutistes.	Quatre parachutistes au pied du canon et tout est fini pour vous.	
DAMES CHALLENGER	Sivea	Classique	Apple II	1	*	Disquette	**	***	**	***	***	395 F	Un jeu de dame en français avec neuf niveaux de difficultés, l'ordinateur pourra aussi jouer seul.	Et si vous sêchez, demander un petit coup de main à l'apple.	
COMBAT GALACTIQUE	Sivea	Action	Tandy TRS-80 I	1	**	Cassette	**	—	**	—	**	165 F	Toute une flotte de vaisseaux cosmique s'approche de la terre. Vous seul pouvez les arrêter.	Des animations graphiques très réussies, mais vos réflexes seront-ils assez rapides pour vaincre ?	
TRICK SHOT	Innovation Design Software	Reflexe	Apple II	1	**	Disquette	***	**	**	**	****	405 F	Le véritable billard américain avec possibilité de faire des effets.	Tenez bien votre canne !	
PENDU	Ellix	Reflexion	Tandy TRS-80 I	1	*	Cassette	*	—	**	—	*	55 F	Retrouvez des mots à partir de la première et la dernière lettre.	La pendaison progresse à chaque mauvaise lettre.	
THE BILESTOAD	Datamost	Action	Apple II	1/2	*****	Disquette	**	***	***	***	*****	465 F	Un fantastique combat de la chevalerie du Moyen Age, où tout se terminera dans un bain de sang.	The bilestoad est un jeu d'aventure d'un genre nouveau, où tout se terminera dans un bain de sang.	
DEATH IN THE CARIBBEAN	Micro Fun	Aventure	Apple II	1	*****	Disquette	****	***	***	***	***	655 F	Retrouvez des trésors cachés dans une île, il y a un fantôme qui vole vos affaires.	Des graphismes hors du commun pour ce jeu d'aventure.	
RANDAMN	Magnum Software	Action	Apple II	1	*****	Disquette	****	**	**	***	***	620 F	Après avoir abattu des monstres et des fantômes, creusez les tombes pour découvrir les trésors.	Le sujet n'est pas habituel, ce qui fait toute l'originalité de ce jeu d'arcade.	
WINDICATOR	Mal Labb	Action	Apple II	1	**	Disquette	***	**	**	***	**	380 F	Combattez dans une autre galaxie des monstres de l'espace.	Un remake « interprété » du classique space invaders.	
FORMULE 1	Hector	Action	Hector IIHR HRX	1	***	Cassette	****	***	***	**	***	120 F	Au volant d'une formule 1, parcourez le circuit de labyrinthe-ville en ramassant des objets.	Ce jeu est une reprise de Radar trace (Commodore) avec des graphismes un peu simples.	
SOUS-MARINS	Hector	Stratégie	Hector IIHR	1	****	Cassette	***	***	**	**	***	120 F	Une bataille navale graphique, sans grille ou vous utiliserez les manettes de jeux.	Le vaisseau Amiral ne peut se déplacer, il est donc très vulnérable.	

300 CARTOUCHES, CASSETTES ET DISQUETTES



NOM DU LOGICIEL	MARQUE	TYPE	ORDINATEUR	NOMBRE DE JOUEURS	ORIGINALITE	EXISTE-T-IL EN DISQUETTE CARTOUCHE	RAPIDITE D'ACTION	COULEUR	GRAPHISME	BRUITAGE	INTERET	PRIX	BUT DU JEU		NOTRE AVIS	
GALIXIUS	Hector	Réflexe	Hector IHR	1	****	Cassette Cartouche	***	**	***	*	**	120 F	Vous vaisseau décolle de la planète Micron, l'ennemi apparaît et commence son attaque.	Des terribles bandits galactiques lancent leur attaque corbel de temps résisterez-vous ?		
GLOUTON	Hector	Réflexe	Hector IHR HRX	1/2	**	Cassette Cartouche	**	***	**	***	****	120 F	Parviendrez-vous à dévorer les pastilles d'énergie dans un labyrinthe avant que les gardiens vous arrêtent.	La version française du plus célèbre des jeux vidéo, avec plusieurs labyrinthes différents.		
LES ENVAHISSEURS	Hector	Réflexe	Hector IHR HRX	1/2	**	Cassette Cartouche	**	****	**	**	***	120 F	Vous devez détruire des envahisseurs venus d'une autre galaxie avant qu'ils n'atteignent la terre.	De gros graphismes permettront aux enfants de combattre sans peine les envahisseurs.		
ALUNISSAGE	Hector	Simulation	Hector IHR HRX	1	***	Cassette Cartouche	**	***	***	***	***	120 F	Votre mission est d'atirer dans les meilleures conditions possibles.	Une simulation de pilotage fort bien réussie.		
JEU DU PENDU	Sanyo	Société	Sanyo PHC-25	1	**	Cassette	***	*	**	—	**	125 F	Le jeu du pendu avec un graphisme agréable, à chaque mauvaise lettre l'échafaud sa monte.	Un grand nombre de mots contenus dans le programme permettent de jouer seul face à l'ordinateur.		
JEU DE L'ESPACE	Sanyo	Action	Sanyo PHC-25	1	**	Cassette	***	—	**	—	**	125 F	Le but de votre mission : percuter les bases ennemies, tout en évitant les missiles.	Un jeu classique mais distrayant pour les passionnés d'action.		
SPACE FIGHTER PILOT	Jupiter Ace	Action	Jupiter Ace	1	***	Cassette	****	—	***	**	**	60 F	Vous allez combattre une armée d'envahisseurs venus d'une autre galaxie, à bord du missile commandé.	Des réflexes seront nécessaires pour mener à bien votre mission.		
GREEDY GOOBLER	Jupiter Ace	Action	Jupiter Ace	1	**	Cassette	***	—	***	**	**	60 F	Il faut manger des gaufrettes et éviter les redoutables gardes.	Une version très simplifiée du jeu Pac-Man, rapide et amusante qui mettra vos nerfs à dure épreuve.		
HANGMAN	Jupiter Ace	Action	Jupiter Ace	2	***	Cassette	****	—	***	***	**	60 F	Un jeu pour deux personnes, le premier entre un mot, et le second cherche la solution.	Hangman est une adaptation d'un jeu bien connu des écoliers : le pendu.		
GUERRE DES ETOILES	Multitech	Réflexe	Multitech MPF II	1	**	Cartouche	**	***	**	***	**	200 F	Une nouvelle guerre des étoiles pleine de surprises.	Les batailles spatiales sont très nombreuses, en voici une pour le MPF II.		
STOCK CAR	Multitech	Réflexe	Multitech MPF II	1	***	Cartouche	**	***	**	**	**	200 F	Une course de voitures sans merci, faites attention au autres concurrents et tout ira bien.	Pour devenir champion de France du rallye vidéo il vous faudra une grande maîtrise de la conduite auto.		
MILLE BORNES	Sideg	Société	Tandy TRS-80 I	1	*****	Cassette	**	—	—	—	****	60 F	Le mille bornes est un jeu de société, ce logiciel en applique toutes les règles.	Une très bonne reproduction en français pour les amateurs de jeu de société.		
SAUVETAGE	Sideg	Action	VIC 20 3 Ko	1	****	Cassette	**	**	***	***	**	150 F	Ramez sur orbites les astronautes de la base lunaire 310073, attention aux OVNI et météorites.	Neuf niveaux de difficultés rendront ce jeu passionnant méfiez-vous des météorites.		
FROGGER	The Corn Soft Video	Action	Tandy TRS-80 I	1	***	Cassette	**	—	—	—	**	225 F	Vous êtes une petite grenouille voyageuse. Au cours de votre périple vous devez franchir une route et un fleuve.	Un superbe jeu d'adresse avec animation graphique et sonore.		
XENO II	Anirog Software	Action	VIC 20 16 Ko	1	***	Cassette	**	***	**	**	**	130 F	Votre mission est de détruire la source de carburant et munitions de XENO II.	Graphismes, sons et couleurs pour ce jeu d'arcade d'un très bon niveau.		
ENVAHI	Games	Action	VIC 20 8 ko	1	****	Cassette	****	***	***	***	***	110 F	Aux commandes d'un hélicoptère protégez une cité des invasions - mouchers - et « natices ».	Un jeu classique, avec des détails amusants animent les parties.		
KILLER CAVERNS	Games	Aventure	ORIC 1 16-46 Ko	1	***	Cassette	***	***	***	**	***	110 F	Aidez le pauvre Harold à découvrir le coffre aux trésors en essayant d'éviter les pièges mortels.	Un jeu d'aventures graphiques malheureusement en anglais.		
ORION	Loritiels	Réflexe	ORIC 1 48 Ko	1	***	Cassette	***	****	***	***	***	95 F	Il vous faudra aujourd'hui détruire des mouches robotisées, des bases spatiales et des vaisseaux d'attaque.	Un jeu dangereux pour la santé, votre enthousiasme vous empêchera d'arrêter ce jeu !		
GASTRONOM	Loritiels	Action	ORIC 1 48 Ko	1	*****	Cassette	***	***	***	***	***	95 F	Imaginez un combat spatial complètement fou contre des choucroutes, des cornichons, des chopes de bière...	Les huit tableaux plus insolites les uns que les autres vous feront découvrir une aventure comique.		
GALAXION	Loritiels	Réflexe	ORIC 1 48 Ko	1	****	Cassette	***	***	**	**	***	95 F	Une flotte de vaisseaux armée de laser essaiera de vous détruire. Touché, le Galaxion se transforme en globe.	Classique jeu de guerre spatial ou Galaxion se divise en deux une fois détruit.		
LE PROTECTOR	Loritiels	Action	ORIC 1 48 Ko	1	***	Cassette	***	***	***	**	**	95 F	Une lutte acharnée pour sauver la terre vient de commencer, devenez héros de l'univers.	Trois tableaux variés, avec un peu de chance vous parviendrez à détruire les forces ennemies.		
JOGGER	Severn Software	Réflexe	ORIC 1 48 Ko	1	**	Cassette	****	**	***	***	**	95 F	Quittez un coureur intrépidé qui désire traverser une autoroute puis une rivière.	Une reprise du célèbre jeu d'arcade Frogger, mais ici l'homme remplace la grenouille.		
DONKEY-KONG	Severn Software	Réflexe	ORIC 1 48 Ko	1	**	Cassette	***	***	***	***	**	95 F	Partez secourir votre jeune fiancée capturée par un gorille en colère qui jette des barils sur votre route.	King-Kong est revenu, une autre version de Donkey-Kong avec de beaux graphismes.		
POURSUIVI	Interceptor Software	Action	CBM 64	1	**	Cassette	****	**	**	**	**	145 F	Poursuivi par quatre monstres affamés, prenez des forces en mangeant des pastilles.	Une autre version de Pac-Man, avec des graphismes classiques. Le jeu est trop rapide pour être intéressant.		
CRAZY KONG	Interceptor Software	Réflexe Stratégie	CBM 64	1/2	***	Cassette	****	**	***	***	**	145 F	Allez secourir votre fiancée que King-Kong a enlevée, elle se trouve au sommet d'une forteresse d'acier.	Un Donkey Kong de bonne qualité, où il n'est pas évident de sauver sa bien aimée courage, elle compte sur vous.		



NOM DU LOGICIEL	MARQUE	TYPE	ORDINATEUR	NOMBRE DE JOUEURS	ORIGINALITE	BASE EN CARTOUCHE	RAPIDITE D'ACTION	COULEUR	GRA PHISMES	Mission x Intellivision		Vectron Intellivision		Horse Racing Intellivision		Tennis Intellivision	
										BRUITAGE	INTERET	PRIX	BUT DU JEU	NOTRE AVIS			
STAR TREK	Interceptor Software	Action Stratégie	CBM 64	1	***	Cassette	**	**	**	**	***	145 F	Jeu d'aventure galactique, partez à la conquête de planètes rebelles, jusqu'aux frontières de l'infini.	Un jeu d'aventure pleins de rebondissements, en cours de traduction.			
KAKTUS	Supersoft	Réflexes	CBM 64	1	****	Cassette	**	**	**	***	**	140 F	Empêchez un essaim de guêpes voraces de manger le cactus géant. En plus d'une buse et d'une taupe.	Un pauvre ours défend son cactus, sujet original mais plutôt destiné aux jeunes enfants.			
A COUNTRY GARDEN	Supersoft	Action	VIC 20 8 Ko	1	**	Cassette	****	***	**	**	****	130 F	Votre jardin est infesté de chenilles et animaux dangereux, pour sauver la pelouse, introduisez une taupe.	Un classique Centipède, avec des petits détails qui le rendront attrayant.			
MATRIX	Llamasoft Software	Action Stratégie	CBM 64	1	****	Cassette	****	**	**	***	****	155 F	Jeu d'arcade pour expert ou débutant doué. Vétéran des guerres de grille, on va vous rappeler.	Version améliorée de Gridrunner, il paraît que son concepteur n'a jamais pu atteindre le 20 ^e tableau.			
TRAXX	Llamasoft Software	Réflexe Stratégie	VIC 20 8 Ko	1	****	Cassette	***	****	**	***	****	130 F	Capturez des boîtes sur une grille, poursuivi par des punaises maléfiques.	Un carré à la fois, sinon vous ne pourrez former une boîte. Amusant ce jeu devient passionnant.			
RADAR RATRACE	Commodore	Réflexes	VIC 20	1	*****	Cartouche	****	***	**	****	****	250 F	Une souris affamée parcourt un labyrinthe à la recherche de fromage, poursuivi par des rats et des chats.	D'inspiration Pac-Man, un très bon jeu qui devient rapidement démoniaque, nerfs fragiles s'abstenir.			
KRAZY KONG	Atrog Software	Réflexes	VIC 20 16 Ko	1	***	Cassette	**	**	**	**	**	130 F	King-Kong a enlevé votre fiancée et maintenant il jette des barils dans le chemin qui mène jusqu'à elle.	Graphismes et effets sonores rendent ce grand classique attrayant.			
BASE BALL	Mattel	Simulation	Intellivision	2	*****	Cartouche	****	****	**	****	****	280 F	Découvrez les joies du base-ball.	Simulation très complète, il serait temps que les Français s'y mettent.			
LES MATHS EN S'AMUSANT	Mattel	Educatif	Intellivision	1/2	****	Cartouche	****	**	*	**	**	310 F	Deux gorilles aux prises avec soustractions, additions, divisions et multiplications.	L'intérêt ludique des maths en s'amusant est bien mince.			
SPARTIATES DE L'ESPACE	Mattel	Combat spatial	Intellivision	1	****	Cartouche	****	****	**	****	****	360 F	Sauvez vos bases, réparez votre vaisseau, surveillez votre niveau d'énergie, bref, vivez la guerre du futur.	Les amateurs du genre seront comblés.			
MISSION X	Mattel	Guerre	Intellivision	1	***	Cartouche	****	****	**	****	****	310 F	Bombardez toutes les cibles qui passent à votre portée.	Premier jeu de tir vraiment rapide sur Mattel.			
FLIPPER	Mattel	Arcade	Intellivision	1	****	Cartouche	****	****	**	****	****	310 F	Surpassez-vous et accumulez les scores les plus fous !	Une des vraies adaptations réussies de flipper.			
BUZZBOMBER	Mattel	Action	Intellivision	1/2	**	Cartouche	***	****	**	****	**	310 F	Des abeilles tentent de vous encercler avec leur pollen. Éliminez-les.	Dommage que l'action ne soit pas à la hauteur des graphismes.			
BOMB SQUAD	Mattel	Aventure Action	Intellivision	1	*****	Cartouche	****	****	**	****	****	360 F	Désamorcez une bombe à Manhattan avec fer à souder, pince et extincteur.	Réflexion, logique, rapidité. Jeu d'un réalisme impressionnant.			
TRON SOLAR SAILOR	Mattel	Aventure Action	Intellivision	1	*****	Cartouche	***	****	**	****	****	360 F	Raliez le MCP en partant du bord de la disquette.	Difficile de se sentir concerné par les problèmes de Tron.			
FOOTBALL	Mattel	Simulation	Intellivision	1/2	***	Cartouche	****	**	**	****	****	280 F	S'entraîner intensivement avant le prochain « Mondial ».	Une excellente simulation sportive comme seul Mattel sait le réaliser.			
LE LABYRINTHE DE TRON	Mattel	Stratégie Réflexe	Intellivision	1	****	Cartouche	****	**	*	****	****	360 F	Parcourez les circuits internes du MCP pour éteindre ce dernier.	Extrêmement difficile, ce programme vous garantit de longues heures de luttés épuisantes.			
UTOPIA	Mattel	Stratégie	Intellivision	1/2	****	Cartouche	****	****	**	****	****	280 F	Chargez de gérer une île, vous jonglez avec pirates, récoltes, pêche et lingots d'or.	Très intéressant, Utopia se distingue réellement des autres cartouches Mattel.			
VECTRON	Mattel	Action	Intellivision	1/2	****	Cartouche	****	****	**	****	**	310 F	Lancez un dé à l'ordinateur ! Vous tentez de générer des graphismes tandis que l'ordinateur pompe votre énergie.	18 tableaux, graphismes surprenants. Bref abstrait et complètement nouveau.			
L'ANGLAIS EN S'AMUSANT	Mattel	Educatif	Intellivision	1/2	****	Cartouche	****	**	*	**	**	310 F	Jouez avec les lettres et complétez les mots.	Un jeu assez pauvre : faire un bon jeu éducatif nécessite beaucoup plus de moyens.			
CHATEAU HANTÉ	Mattel	Aventure Action	Intellivision	1	***	Cartouche	****	****	**	****	**	310 F	Fantômes, chais noir, chauve-souris font tout pour vous empêcher de dormir.	Un bon classique des jeux de labyrinthe.			
ECHECS	Mattel	Stratégie	Intellivision	1	**	Cartouche	—	—	**	—	****	360 F	Acculez le roi adverse au mat.	Une bonne cartouche apparemment, qui ne se contente pas de « pousser du bois ».			
ASTROSMASH	Mattel	Réflexes	Intellivision	1	*	Cartouche	***	****	*	****	**	280 F	Détruisez tous les astéroïdes qui passent à votre portée.	Joli, mais un peu fade.			
HORSE RACING	Mattel	Chance Stratégie	Intellivision	1/6	*****	Cartouche	—	****	**	****	****	220 F	Découvrez les joies de Longchamps sans risquer un centime.	Passionnante reconstitution qui séduira même les déni-grés des plus farouches du tiercé.			
TENNIS	Mattel	Simulation	Intellivision	2	***	Cartouche	****	****	**	****	****	280 F	Comme à Roland-Garros !	Bonne simulation une fois qu'on a maîtrisé le joystick.			

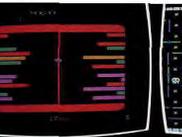
300 CARTOUCHES, CASSETTES ET DISQUETTES



NOM DU LOGICIEL	MARQUE	TYPE	ORDINATEUR	NOMBRE DE JOUEURS	ORIGINALITE	CARTES EN BRIDGE ET CARTE GOLF	RAPIDITE D'ACTION	COULEUR	GRAPHISME	Black Jack Poker Intellivision			Burger Time Intellivision		Reversi Intellivision		Requins Intellivision	
										BRUITAGE	INTERET	PRIX	BUT DU JEU	NOTRE AVIS				
AUTO RACING	Mattel	Simulation	Intellivision	1/2	***	Cartouche	*****	****	***	****	****	220 F	Courrez seul contre la montre ou battez votre adversaire dans une course à deux.	Très drôle quand les deux joueurs sont de force égale sinon on s'ennuie ferme.				
ROYAL DEALER	Mattel	Chance Réflexion	Intellivision	1	*****	Cartouche	—	****	***	***	****	310 F	Battez l'ordinateur en faisant assaut de finesse avec lui.	Pour les maniaques des cartes sans partenaires.				
SUB HUNT	Mattel	Bataille sous marine	Intellivision	1	*****	Cartouche	****	*****	***	****	*****	310 F	Détruire une flotte ennemie largement supérieure en nombre et en puissance de feu à la vôtre.	Ambiance fidèlement reconstituée. Action passionnante. Sub Hunt vous met à rude épreuve.				
SNAFU	Mattel	Habileté stratégie	Intellivision	1/2	*****	Cartouche	*****	****	***	****	*****	280 F	Enfermez les autres sans vous laisser coincer.	Un jeu extrêmement séduisant encore agrémenté par la beauté des graphismes et des mélodies.				
FROG BOG	Mattel	Habileté	Intellivision	1/2	****	Cartouche	****	****	***	****	*****	280 F	Attrapez avec vos grenouilles le plus d'insectes possibles.	D'une délicatesse surprenante, Frog Bog séduit tous les joueurs mais s'adresse avant aux plus petits.				
GOLF	Mattel	Simulation	Intellivision	1/4	***	Cartouche	***	****	**	***	*****	220 F	Devenir un maître es golf.	D'une complexité rare, Golf n'est pas prêt de vous lasser.				
SEA BATTLE	Mattel	Combat naval	Intellivision	2	****	Cartouche	***	****	**	***	*****	280 F	Menez vos troupes à la victoire en réduisant vos pertes si vous le pouvez.	Une fois les règles complexes maîtrisées, vous découvrirez les subtilités de la stratégie navale. Recommandé.				
BLACKJACK ET POKER	Mattel	Jeu de hasard	Intellivision	1/2	***	Cartouche	—	**	***	**	****	280 F	Retrouvez l'ambiance d'un casino chez vous !	Une des meilleures simulation de ce type sur console.				
ROULETTE	Mattel	Jeu de hasard	Intellivision	2	***	Cartouche	—	**	**	**	**	220 F	Séduire la fortune encore et toujours !	Pas aussi drôle que le poker, la roulette s'adresse réellement aux fanatiques de ce type de jeu.				
BOXING	Mattel	Simulation	Intellivision	1/2	***	Cartouche	****	***	***	****	****	280 F	Etalez tous vos ennemis avec la souris.	Une fois les manipulations maîtrisées, les combats deviennent titaniques.				
BURGER TIME	Mattel	Action	Intellivision	1/2	****	Cartouche	****	*****	***	*****	*****	310 F	Reconstituez des hamburgers en évitant la légitime colère des clients et saucisses.	Pas si facile que ça. Graphisme et bruitage adorés par les enfants.				
SPACE ARMADA	Mattel	Combat spatial	Intellivision	1	*	Cartouche	***	***	**	*	**	280 F	Survivre aux attaques venues du ciel.	Un super classique ancien et largement dépassé.				
LOCK'N CHASE	Mattel	Reflexe	Intellivision	1/2	*	Cartouche	****	****	**	****	**	310 F	Accumulez des sacs d'or sans vous faire prendre par la police.	A la version la plus rapide, Lock'N Chase peut s'avérer amusant, sans plus.				
SPACE HAWK	Mattel	Combat spatial	Intellivision	1/2	****	Cartouche	***	**	**	**	****	280 F	Echappez aux bulles, aux faucons, aux comètes qui pulvérisent dans l'espace.	Le thème original compense l'absence d'action triépatante.				
STAR STRIKE	Mattel	Combat spatial	Intellivision	1	****	Cartouche	*****	****	***	****	****	280 F	Sauvez la terre de la destruction.	Passé la première admiration devant le graphisme, l'action trop répétée finit par lasser.				
CHECKERS (dames anglaises)	Mattel	Stratégie	Intellivision	1/2	****	Cartouche	—	**	**	**	****	220 F	Assurez la suprématie de vos pions.	Un niveau de jeu suffisant pour vous assurer des parties intéressantes.				
BACKGAMMON	Mattel	Stratégie	Intellivision	1/2	***	Cartouche	—	**	**	*	****	220 F	Sortir tous vos pions avant ceux de l'adversaire.	Une bonne adaptation d'un classique des jeux de stratégie. N'en attendez pas des merveilles.				
REVERSI	Mattel	Stratégie	Intellivision	1/2	**	Cartouche	—	**	**	**	*****	280 F	Terminez une partie avec le plus de pions, de votre couleur, possible.	Une adaptation satisfaisante agrémentée par la possibilité de jouer sur trois domaines différents.				
TRIPLE ACTION	Mattel	Adresse	Intellivision	1/2	**	Cartouche	****	***	**	**	****	280 F	Faites assaut d'habileté aux commandes de tanks, de voitures et d'avions.	Très simple mais toujours aussi drôle.				
REQUINS	Mattel	Habileté	Intellivision	1/2	****	Cartouche	****	****	**	****	****	360 F	Mangez les plus petits que vous en évitant les plus gros.	Très amusant et pas si facile que ça, Requins séduira surtout les plus petits.				
TIREZ DANS LE MILLE	Mattel	Adresse	Intellivision	1/2	****	Cartouche	****	****	**	****	***	310 F	Faire la preuve de son habileté on 4 jeux différents.	Une bonne combinaison de jeux pour les plus petits.				
PETIT PINGOUIN	Mattel	Adresse	Intellivision	1	****	Cartouche	****	****	**	****	****	310 F	Faites tomber vos adversaires dans l'eau glacée en échappant à un phoque moustachu.	Destiné aux enfants, Petit Pingouin s'avère très séduisant pour tous.				
TRANSPORTS (locomotion)	Mattel	Habileté	Intellivision	1	—	Cartouche	****	***	**	****	****	310 F	Reconstituez une voie ferrée pour que le train ne stoppe jamais.	Il est nécessaire de faire preuve de beaucoup de présence d'esprit.				
SPACE BATTLE	Mattel	Combat spatial	Intellivision	1	****	Cartouche	*****	*****	***	****	****	280 F	Votre base est attaquée par de farouches combattants. Défendez-la.	Space Battle date un peu mais reste très agréable.				
BOWLING	Mattel	Habileté	Intellivision	1/4	***	Cartouche	***	****	**	****	****	280 F	Accumulez les strikes et les spars.	Une des meilleures adaptations du bowling, complexe et passionnante.				



NOM DU LOGICIEL	MARQUE	TYPE	ORDINATEUR	NOMBRE DE JOUEURS	ORIGINALITE	EXISTE EN DISC/MC/CARTOUCHE	RAPIDITE D'ACTION	COULEUR	GRAPHISME	BRUITAGE	INTERET	PRIX	BUT DU JEU	NOTRE AVIS
NIGHT STALKER	Mattel	Action	Intellivision	1/2	***	Cartouche	*****	**	***	***	****	280 F	Survivre dans un labyrinthe digne des meilleurs films d'épouvantes.	Angoisse et rage de survivre tempèrent une action un peu répétitive.
SKIING	Mattel	Simulation	Intellivision	1/6	***	Cartouche	*****	****	***	***	****	280 F	Avant l'ouverture de la saison entraînez-vous sans changer et... au chaud !	Vérité du mouvement, vaste choix de descentes une cartouche très technique.
TROM DEADLY DISCS	Mattel	Action	Intellivision	1	*****	Cartouche	***	***	**	**	****	310 F	Trom doit survivre face aux attaques des ignobles sbires, lanceurs de disques de l'ordinateur.	De prime abord assez répétitif, TRON exige de vous une endurance peu commune.
ADVANCED Dungeons And DRAGONS	Mattel	Action Stratégie	Intellivision	1	*****	Cartouche	*****	****	***	*****	*****	380 F	3 guerriers partent à la reconquête d'une couronne au pouvoir fantastique.	Remarquable adaptation - pour console jeux d'aventure.
BASKET-BALL	Mattel	Simulation	Intellivision	2	***	Cartouche	****	***	***	*****	****	280 F	Des paniers, encore des paniers, toujours des paniers...!	Une simulation intéressante et fidèle bien que chaque équipe ne compte que 3 joueurs.
HOCKEY	Mattel	Simulation	Intellivision	2	***	Cartouche	****	****	***	***	****	220 F	Poussez le palet dans les cages de l'adversaire et faites tomber ceux-ci sans vous faire voir de l'arbitre.	Un excellent exutoire pour tous les agressifs en herbe.
ARMOR BATTLE	Mattel	Combat de chats	Intellivision	2	*	Cartouche	****	**	**	**	*	280 F	Détruire l'ennemi bien sûr !	Malgré des paysages variés, l'action devient vite lassante.
B17	Mattel	Action	Intellivision Intellovoice	1/2	*****	cartouche	****	****	***	****	*****	360 F	Vous décollez d'Angleterre pour aller bombarder des cibles en Europe.	La configuration des cibles et des obstacles change à chaque partie. Passionnant.
OINK	Activision	Reflexes	Atari 2600	1/2	*****	Cartouche	*****	****	***	****	****	355 F	Les trois petites cochons doivent échapper au loup qui souffle, souffle...	Très drôle et pas facile du tout.
SEA QUEST	Activision	Habilité	Atari 2600	1/2	****	Cartouche	*****	****	***	***	****	355 F	Récupérez vos plongeurs évitez requins et ennemis.	Les parties deviennent très vite ardues et le jeu prend tout sa valeur.
SPIDER FIGHTER	Activision	Action	Atari 2600	1/2	***	Cartouche	*****	****	**	**	****	355 F	Protégez votre verger des araignées.	Un classique du genre « space invader »
MEGAMANIA	Activision	Action	Atari 2600	1/2	**	Cartouche	*****	****	***	**	****	355 F	Une invasion à repousser à coup de laser.	Principe commun mais jeu passionnant.
CHOPPER COMMAND	Activision	Action	Atari 2600	1/2	*****	Cartouche	*****	****	***	*****	*****	330 F	Protégez votre convoi.	Très dur moralement et physiquement !
TENNIS	Activision	Simulation	Atari 2600	1/2	**	Cartouche	*****	***	**	**	****	285 F	Rejoutez Roland-Garros.	Plus de réflexes que de technique...
STAR MASTER	Activision	Action	Atari 2600	1	***	Cartouche	*****	****	***	****	*****	330 F	Sauvez vos lasers d'une destruction presque certaine.	Excellente version en 3 D du jeu pour admirateur.
KEYSTONE KAPPERS	Activision	Action	Atari 2600	1/2	*****	Cartouche	*****	****	***	****	****	355 F	Rattrapez un voleur dans un grand magasin	Beaucoup d'ambiance dans cette cartouche très vivante.
ROBOT TANK	Activision	Action	Atari 2600	1/2	**	Cartouche	*****	****	***	****	****	355 F	Au loin, des chars : feu !	Passionnant pour peu qu'on aime le tir.
STAMPEDE	Activision	Habilité	Atari 2600	1/2	*****	Cartouche	*****	****	***	**	****	240 F	Des vœux courent en tout sens, rattrapez-les.	Action et stratégie font de Stampede une excellente cartouche.
BARNSTORMING	Activision	Action	Atari 2600	1/2	*****	Cartouche	*****	***	***	***	****	240 F	Évitez des obstacles aux commandes d'un vieux biplan.	Très drôle : il faut s'accrocher pour devenir champion.
BOXING	Activision	Simulation	Atari 2600	1/2	**	Cartouche	****	**	**	**	****	240 F	Cognez sur le nez du voisin d'en face !	Très simple mais efficace : ambiance garantie.
SKIING	Activision	Simulation	Atari 2600	1/2	**	Cartouche	*****	***	**	**	****	240 F	Descente ou slalom au choix.	Plaisant et reposant !
ICE HOCKEY	Activision	Simulation	Atari 2600	1/2	**	Cartouche	*****	***	**	**	****	330 F	Découvrez un sport passionnant.	Génial même si ce jeu est un peu oublié.
SCRAMBLE	Milton Bradley	Action	Vectrex	1/2	**	Cartouche	*****	—	***	**	*****	230 F	Allez toujours plus loin dans les tunnels hostiles.	Un des meilleurs jeu d'action du moment.
STAR HAWK	Milton Bradley	Action	Vectrex	1/2	***	Cartouche	*****	—	***	**	****	220 F	Tirez sur tout ce qui arrive.	Un tir sur cible passionnant et en 3 D.
SPACE WAR	Milton Bradley	Action	Vectrex	1/2	***	Cartouche	*****	—	***	**	****	180 F	Deux vaisseaux en présence ; 1 seul survivra...	Le joystick n'est pas pour rien dans le plaisir des manipulations.



NOM DU LOGICIEL	MARQUE	TYPE	ORDINATEUR	NOMBRE DE JOUEURS	ORIGINALITE	EST-IL EN DISQUETTE	RAPIDITE D'ACTION	COULEUR	GRAPHISME	BRUITAGE	INTERET	PRIX	BUT DU JEU	NOTRE AVIS
SOLAR QUEST	Milton Bradley	Action	Vectrex	1/2	*****	Cartouche	*****	***	***	***	*****	210 F	D'ignobles individus viennent voler votre soleil.	Jeu très rapide qui exige d'excellents réflexes.
JAW BREAKER	TigerVision	Réflexes	Atari 2600	1/2	**	Cartouche	*****	*	**	*	***	280 F	Manger des bonbons en évitant des masques souriants.	Ici, seuls vos réflexes comptent.
THRESHOLD	TigerVision	Action	Atari 2600	1/2	**	Cartouche	*****	*	**	*	*****	280 F	Une variante du célèbre Demon Attack qui vous met aux prises avec de sinistres oiseaux.	Domage que le graphisme soit si pauvre. L'action est trépidante.
DEMON ATTACK	Imagic	Réflexes	Atari 2600	1/2	****	Cartouche	*****	***	***	***	*****	340 F	De sinistres oiseaux planent dans le ciel et vous attaquent...	Un des meilleurs jeux d'action d'Imagic. La version pour Mattel n'a pas vécu longtemps (« bogues »).
STAR VOYAGER	Imagic	Action	Atari 2600	1/2	***	Cartouche	*****	**	**	***	***	340 F	Débarrassez la galaxie des pirates qui y pullulent.	Une cartouche déjà dépassée.
COSMIC ARK	Imagic	Action	Atari 2600	1/2	*****	Cartouche	*****	***	***	***	***	340 F	A bord de Cosmic Ark, vous secourez des peuples voués à la destruction.	Simple amusant, rapide, 2 joueurs peuvent s'aller pour vaincre.
TRICK SHOT	Imagic	Action	Atari 2600	1/2	****	Cartouche	***	***	***	**	*****	340 F	Toutes les subtilités du billard, à votre portée (ou presque !).	Une simulation honorable et plaisante.
FIRE FIGHTER	Imagic	Action	Atari 2600	1/2	****	Cartouche	***	**	***	***	**	340 F	Sauvez l'unique habitant d'un immeuble en flamme.	Réussi graphiquement Fire Fighter lasse rapidement.
RIDDLE OF THE SPHINX	Imagic	Action Aventure	Atari 2600	1	*****	Cartouche	****	****	***	***	*****	340 F	Traversée du désert et maléfices égyptiens pour un Prince ténéraire.	Remarquable jeu d'aventure sur console Atari.
ATLANTIS	Imagic	Action	Atari 2600	1/2	**	Cartouche	****	****	***	****	***	340 F	Protégez l'Atlantide attaquée par des Gorgones.	Un bon jeu de tir sur cible.
ICE TREK	Imagic	Action	Intellivision	1	****	Cartouche	*****	****	***	****	*****	380 F	Évitez les caribous, construisez un pont de glace pour délivrer votre dulcinée.	60 niveaux de difficultés : nous en sommes au 11° !
SWORDS AND SERPENTS	Imagic	Aventure	Intellivision	1	****	Cartouche	**	***	**	****	***	380 F	Une adaptation fidèle du célèbre jeu de l'Apple qui vous plonge dans un donjon de dragon.	Une complexité rare pour un jeu sur console. Ceux qui sont arrivés jusqu'au bout peuvent nous écrire.
ATLANTIS	Imagic	Action	Intellivision	1/2	**	Cartouche	****	****	***	***	***	380 F	Détruire les missiles qui menacent l'Atlantide.	Très beau, ce jeu s'adresse avant tout aux amateurs d'explosions en tous genres.
BEAUTY AND THE BEAST	Imagic	Action	Intellivision	1/2	**	Cartouche	***	***	***	****	*****	380 F	Sauvez une fois encore votre douce amie, enlevée par un monstre.	Une adaptation originale du jeu d'arcade qui bénéficie en outre d'un humour certain.
MICRO SURGEON	Imagic	Jugement Stratégie	Intellivision	1	*****	Cartouche	***	****	***	***	***	380 F	Sauvez un patient gravement atteint en dirigeant une sonde robot à l'intérieur de son corps.	Original et amusant, Micro Surgeon s'adresse plutôt aux enfants.
DRAGON FIRE	Imagic	Action	Intellivision	1/2	*****	Cartouche	*****	****	***	***	**	380 F	Récupérez les trésors du royaume, dérobés par un ignoble dragon.	Pour les fanatiques d'actions pures. Très beau mais un peu lassant.
TROPICAL TROUBLE	Imagic	Action	Intellivision	1/2	**	Cartouche	***	***	***	****	*****	380 F	Hé oui ! Votre fiancée est au mains d'un horrible individu. Dépêchez-vous !	L'entraînement acquis sur les autres jeux de ce type vous sera utile pour survivre dans la jungle.
NOVA BLAST	Imagic	Action	Intellivision	1/2	**	Cartouche	*****	****	***	***	***	380 F	Sauvez les habitants de la terre sinon, vous serez vite entouré de Mutants.	Un Défenseur classique mais vraiment pas facile.
WHITE WATER	Imagic	Habilité	Intellivision	1/2	*****	Cartouche	****	****	***	**	***	380 F	Dessante de rivière, exploration de contrées hostiles sont au programme.	Un jeu très beau, très calme, trop peut-être. Vous ne retrouverez pas les sensations du « rafting ».
SAFE CRACKER	Imagic	Action	Intellivision	1/2	*****	Cartouche	*****	****	***	***	*****	380 F	Cambriolez les coffres d'une ambassade sans négliger, la Mafia, une ambulance et des pétons innocents.	Imago a réuni ici un fort beau programme, complexe et passionnant.
RAM IT	Telesys	Réflexes	Atari 2600	1/2	*****	Cartouche	*****	****	***	***	***	290 F	Echappez à l'état des couleurs qui se rapprochent encore et toujours.	Simple mais efficace, ce jeu devient vite stressant.
DEMOLITION HERBY	Telesys	Réflexes	Atari 2600	1/2	***	Cartouche	*****	**	***	***	*****	290 F	Noircissez le plus de cases possible en échappant aux voitures de vos ennemis.	Un principe bien connu pour une adaptation solide.
FAST FOOD	Telesys	Adresse	Atari 2600	1/2	****	Cartouche	*****	***	***	**	***	290 F	Avalez tout ce qui passe à votre portée sauf les grosses saucisses roses.	Très drôle dans sa simplicité, Fast Food fait appel à tous vos réflexes.
SCHTROUMPFS	CBS	Habilité	CBS Colecovision	1/2	*****	Cartouche	***	*****	***	****	***	280 F	Aidez votre schtroumpf à délivrer la schtroumplette.	Très très beau, ce jeu s'adresse aux plus petits.
LADY BUG	CBS	Réflexes	CBS Colecovision	1/2	**	Cartouche	*****	****	***	****	***	230 F	Une coccinelle mange des fleurs dans un labyrinthe.	Un pacman new wave très complexe.



NOM DU LOGICIEL	MARQUE	TYPE	ORDINATEUR	NOMBRE DE JOUEURS	ORIGINALITE	EST-IL EN DISQUETTE	RAPIDITE D'ACTION	COULEUR	GRAPHISME	Turtles Turpin Home Arcade			Jump Bug Home Arcade		Jungler Home Arcade		Hobo Home Arcade	
										BRUITAGE	INTERET	PRIX	BUT DU JEU	NOTRE AVIS				
MUSE TRAP CBS Colecovision																		
VENTURE CBS Colecovision																		
LOOPING Colecovision																		
SPACE FURY Colecovision																		
COSMIC AVENGER	CBS	Action	CBS Colecovision	1/2	***	Cartouche	*****	*****	***	*****	*****	280 F	Un parcours dans un ciel peuplé d'ennemis.	Beau graphisme, action trépidante - un bon classique.				
MOUSE TRAP	CBS	Réflexes	CBS Colecovision	1/2	***	Cartouche	****	*****	***	*****	*****	280 F	Encore un jeu de labyrinthe ; des souris et des chats s'affrontent.	Très agréable à jouer.				
VENTURE	CBS	Habilité	CBS Colecovision	1/2	*****	Cartouche	*****	*****	***	*****	*****	280 F	Explorez les pièces d'un château fort.	Passionnant et très rapide.				
ZAXXON	CBS	Action	CBS Colecovision	1/2	***	Cartouche	*****	*****	***	*****	*****	320 F	Détruisez la citadelle Zaxxon.	Le meilleur jeu de l'année ?				
DONKEY KONG	CBS	Habilité	CBS Colecovision	1/2	***	Cartouche	****	****	***	****	****	280 F	Sauvez enfin votre petite amie.	Remarquable adaptation du jeu d'arcade.				
CARNIVAL	CBS	Habilité	CBS Colecovision	1/2	**	Cartouche	***	****	**	****	****	230 F	Tir de fête foraine : exercez votre adresse !	Plaisant mais pas passionnant. Pour les amateurs.				
LOOPING	CBS	Réflexes	CBS Colecovision	1/2	*****	Cartouche	*****	****	**	*****	*****	280 F	Pilotez un vieux coucou dans plusieurs zones différentes.	Très agréable et pas évident.				
SPACE FURY	CBS	Action	CBS Colecovision	1/2	***	Cartouche	*****	****	**	****	****	280 F	Combat spatial sans merci.	Le joystick ne facilite pas la tâche. Dommage !				
GANGSTER ALLEY	Spectra vision	Action	Atari 2600	1/2	***	Cartouche	***	***	**	**	**	290 F	Tirez sur les vilains, pas sur les gentils !	Très simple, plutôt pour enfants.				
PLANET PETROL	Spectra vision	Action	Atari 2600	1/2	**	Cartouche	*****	****	**	****	****	290 F	Tirez sans arrêt si vous voulez survivre.	La violence de l'engagement compense le graphisme simpliste.				
TAPE WORM	Spectra vision	Action	Atari 2600	1/2	**	Cartouche	*****	****	**	****	****	280 F	Votre ver de terre doit devenir grand...	Très drôle et pas si facile que ça !				
CROSS FORCE	Spectra vision	Action	Atari 2600	1/2	****	Cartouche	****	***	**	****	**	290 F	Faites feu sur tout ce qui bouge.	Un effet 3D augmente le stress engendré par Cross force.				
LA MAISON HANTEE	Philips	Réflexes	Philips G 7400	1/2	**	Cartouche	****	****	**	****	**	210 F	Gagnez les combles d'une maison hantée.	Très beau décor mais action répétitive.				
KILLER BEES	Philips	Réflexes	Philips G 7400	1/2	****	Cartouche	*****	****	**	**	*****	210 F	Aidez des abeilles à créer des ruches.	Passionnant et très rapide.				
LES SATELLITES ATTAQUENT	Philips	Action	Philips G 7400	1/2	****	Cartouche	****	****	**	**	*****	210 F	Survivez dans un vaisseau entouré d'astéroïdes.	Excellent jeu de SF agrémenté d'un nouveau décor.				
CATAPULTES	Philips	Action	Philips G 7400	1/2	****	Cartouche	****	****	**	**	*****	210 F	Détruisez le chateau de votre adversaire.	Très simple mais très drôle.				
CHEZ MAXIME	Philips	Réflexes	Philips G 7400	1/2	****	Cartouche	****	***	**	**	****	210 F	Aidez le serveur du célèbre restaurant.	Rapidité et présence d'esprit seront nécessaires pour gagner.				
SYRACUSE	Philips	Action	Philips G 7400	1/2	****	Cartouche	****	****	**	**	*****	210 F	Syracuse est attaquée. Défendez-la.	Bon jeu d'action, très vit.				
COMBATTANTS DE LA LIBERTE	Philips	Action	Philips G 7200	1/2	****	Cartouche	****	****	**	**	*****	210 F	Libérez les prisonniers de l'espace.	Très rapide et vivant.				
TURTLES TURPIN	Advision	Action	Home Arcade	1/2	****	Cartouche	*****	****	**	**	*****	280 F	Délivrez vos bébés tortues sans vous faire écraser.	Très sympathique. Convendra bien aux plus jeunes.				
ROUTE 16	Advision	Action	Home Arcade	1/2	***	Cartouche	*****	****	**	**	*****	280 F	Course de voiture dans un labyrinthe.	Excellente version d'un jeu bien connu.				
JUMP BUG	Advision	Action	Home Arcade	1/2	****	Cartouche	*****	****	**	**	*****	280 F	Sautez au volant de votre buggy et cherchez les trésors.	Passionnant, beau, Jump Bug est un des meilleurs jeux Advision.				
JUNGLER	Advision	Action	Home Arcade	1/2	****	Cartouche	*****	***	**	**	*****	280 F	Mordez la queue du Dragon adverse.	64 combinaisons de jeux pour les amateurs d'action.				
HOBO	Advision	Réflexes	Home Arcade	1/2	**	Cartouche	****	****	**	**	*****	280 F	Faites traverser une route encombrée à un pauvre vagabond.	Très beau et en (presque) 3D.				
ESCAPE	Advision	Action	Home Arcade	1/2	**	Cartouche	****	****	**	**	*****	280 F	Sortez vivant d'une prison aux murs électrifiés.	Un principe bien connu mais toujours passionnant.				

300 CARTOUCHES, CASSETTES ET DISQUETTES



NOM DU LOGICIEL	MARQUE	TYPE	ORDINA TEUR	NOMBRE DE JOUEURS	ORIGINALITE	EFFECTIF EN CARTOUCHE	RAPIDITE D'ACTION	COULEUR	GRAPHISME	BRUITAGE	INTERET	PRIX	BUT DU JEU	NOTRE AVIS
STOCK CAR	Informatique Service	Action	ZX 81	1	****	Cassette	****	—	***	—	****	75 F	Course de voiture.	Jeu rapide au graphisme agréable.
FROGGER	Microdial	Action	DRAGON 32	1	****	Cassette	*****	*****	***	****	*****	190 F	Faire traverser la grenouille.	Très bonne réalisation au graphisme réussi et pas facile du tout.
CUTHBERT GOES WALKABOUT	Microdial	Action	Dragon 32	1	****	Cassette	****	****	***	***	****	180 F	Entourer les cases pour les faire changer de couleur.	Jeu amusant.
PHANTOM SLAYER	Microdial	Aventure graphique	Dragon 32	1	****	Cassette	****	****	***	***	****	170 F	Découvrir les fantômes et les abatte.	Superbe labyrinthe en trois dimensions.
DRONE DATATANK	Cable	Action	Dragon 32	1	*****	Cassette	****	****	***	****	****	200 F	Détruire les tanks ennemis avec le vôtre.	Graphismes en trois dimensions.
STORM ARROW	Dragon	Action	Dragon 32	1	****	Cassette	*****	*****	***	***	****	180 F	Vous évader d'un ciel rempli de vaisseaux ennemis.	Bon jeu d'action.
GALAX ATTACK	Dragon	Action	Dragon 32	1	****	Cassette	****	****	***	***	****	180 F	Défendez votre planète contre les envahisseurs qui attaquent votre convoi.	Bon jeu d'action.
MOON FALL	Camsort	Action	LYNX 48K	1	***	Cassette	***	***	***	****	****	120 F	Faire alunir le module tout en évitant les rochers qui parsèment la planète.	Huit niveaux de difficulté adapté à votre dextérité. Bon jeu de réflexion et de jugement.
DUNGEON ADVENTURE	Level Nine Computing	Aventure	LYNX 48K	1	****	Cassette	—	—	—	—	*****	135 F	Aventures conversationnelles en anglais, de type donjon et dragons. Vous devez découvrir le trésor abandonné dans cette île et réussir à vous en échapper.	Les descriptions des lieux sont évocatrices. Les monstres sont ceux de D & D. Il nous a vraiment séduit.
747	Doctor Soft	Simulation	BBC 32K	1	****	Cassette	—	—	***	****	****	180 F	Simulation de vol sur Boeing 747.	Graphismes et sonorisation réussis. Les commandes sont faciles d'usage et l'on peut même choisir sa piste d'atterrissage.
MOON RAIDER	Micro Power	Action	BBC 32K	1	****	Cassette	***	—	***	****	****	160 F	Effectuer un raid au milieu du territoire ennemi malgré les missiles sol-air et les différents vaisseaux qui le protègent.	Joli graphisme. Difficulté croissante. Mais les manettes répondent mal.
SWOOP	Micro Power	Action	BBC 32K	1	***	Cassette	*****	***	***	***	****	180 F	Détruire les différentes vagues d'oiseaux qui piquent vers vous. Attention à leurs œufs explosifs.	Graphisme agréable et difficulté croissante. Un bon jeu d'arcade.
CAR WARS	Texas Instruments	Action	TI99/4A	1	***	Cartouche	*****	*****	***	***	****	365 F	Echapper à la voiture-suicide qui poursuit la votre en circuit fermé, tout en parcourant le plus de route possible.	Bon jeu d'arcade nécessitant des réflexes vifs et des nerfs à toute épreuve.
INDOOR SOCCER	Texas Instruments	Sport	TI99/4A	2	****	Cartouche	***	***	***	***	****	285 F	Remporter la coupe de football, sans quitter votre tau-teuil, bien sûr.	Permet d'intéressantes combinaisons mais les déplacements des joueurs sont trop lents.
TI INVADERS	Texas Instruments	Action	TI99/4A	1	***	Cartouche	****	****	***	****	****	250 F	Combattre les hordes d'envahisseurs qui menacent de vous envahir.	Jeu d'arcade très classique. Cette version est l'une des meilleures.
MUNCH MAN	Texas Instruments	Action	TI99/4A	1	***	Cartouche	****	****	***	***	****	365 F	Parcourir votre labyrinthe tout en évitant les fantômes qui vous pourchassent.	Pac man classique et de bonne facture.
TOMBSTONE CITY	Texas Instruments	Action	TI99/4A	1	****	Cartouche	***	****	***	****	****	285 F	Détruire les petits monstres verts qui vous attaquent et survivre le plus longtemps possible dans cette cité abandonnée.	Une idée originale mais un jeu qui se renouvelle un peu.
CHISHOLM TRAIL	Texas Instruments	Action	TI99/4A	1	****	Cartouche	****	****	***	**	***	365 F	Défendre votre troupeau contre les bandits et les voleurs de bétail.	Une idée originale, mais l'action est trop répétitive.
WUMPUS	Texas Instruments	Déduction	TI99/4A	1	****	Cartouche	—	****	***	****	****	285 F	Découvrir le repaire du Wumpus dans un dédale de grotte, en évitant la vase et les chauve-souris.	Un bon jeu de déduction, agrémenté d'un graphisme et d'un bruitage agréable.
FLIGHT SIMULATOR	P.P.S.	Simulation	Dragon 32	1	****	Cassette	****	**	***	****	****	200 F	Simulation de 747.	Bonne simulation aux commandes agréables.
TRAP	VIFI Nathan	Action	TO7	1	****	Cartouche	****	***	***	***	****	355 F	Sortir du labyrinthe en évitant d'être dévoré par le loup.	Adaptation amusante de Pac-man.
ATOMIUM	VIFI Nathan	Reflexion	TO7	1/2	****	Cartouche	—	***	***	—	****	310 F	Découvrir par déduction les atomes d'un cristal.	Bonne présentation.
LOGICOD	VIFI Nathan	Reflexion	TO7	1/2	****	Cartouche	—	****	***	—	****	280 F	Mastermind.	Présentation agréable.
LES FLIBUSTIERS	VIFI Nathan	Reflexe	Apple II	1	*****	Disquette	***	**	***	*	***	330 F	Un combat à l'épée contre toute une bande de hors-la loi armés de masses et de sabres.	Un duel imployable où tous les coups seront permis, même la trahison.
SUB-MARINE	Sega	Action	Sega SC 30000	1/2	****	Cartouche	****	****	***	****	***	n.c.	Couler la flotte ennemie.	Graphismes réussis et difficultés croissantes.

Pour la 1^{ère} fois, le danger en surdimension.



Enfin un avion qui vole... Avec CBS ELECTRONICS, pour la 1^{ère} fois dans le jeu vidéo, votre avion se déplace en parallaxe, du fond de l'écran il revient au premier plan. L'altimètre vous indique en permanence votre position. C'est le danger en surdimension!

Pour la 1^{ère} fois dans le jeu vidéo, vous êtes vraiment au spectacle. Et ce n'est pas tout: les 16 jeux existants ont 4 niveaux de difficulté et certains sont de vraies premières: les 3 dimensions avec Zaxxon[®], 32 objets en mouvement en même temps avec Cosmic Avenger[™], un volant et un accélérateur avec Turbo[™].



CBS ELECTRONICS propose aussi en cassette les plus grands succès des « jeux de café ». Et le célèbre jeu Donkey Kong[®] est fourni avec l'ordinateur de jeu.

L'ordinateur de jeu CBS ELECTRONICS ne se contente pas de posséder une mémoire haute capacité, il est évolutif, 2 modules sont déjà disponibles: l'adaptateur multi-cassettes (permettant de jouer avec les cassettes Activision[®], Atari[®] 2600 V.C.S.[®], Imagic[®]...) et le module de pilotage. A venir: le micro-ordinateur...

CBS ELECTRONICS, c'est le plus grand plaisir de jeu! C'est la simplicité d'utilisation des boîtiers: clavier digital à 12 fonctions, levier de direction, pulseurs latéraux.

Pour la 1^{ère} fois, venez vous plonger au cœur du jeu.

Plus de 1000 unités de démonstration vous attendent dans les points de vente.

Tout est pensé pour que vous vous laissiez prendre au jeu.



Zaxxon[®] et Sega[®] sont des marques déposées appartenant à Sega Enterprises Inc. © 1982 Sega Enterprises Inc. Cosmic Avenger[™] est une marque déposée appartenant à Universal City Ltd. © 1981 Universal City Ltd. Turbo[™] est une marque déposée appartenant à Sega Enterprises Inc. © 1981 Sega Enterprises Inc. Donkey Kong[®] est une marque déposée appartenant à Nintendo of America Inc. et Nintendo of America Inc. Asterix[®] est une marque déposée appartenant à Activision Inc. Atari[®] et Video Computer System[®] sont des marques déposées appartenant à Atari Inc. Imagic[®] est une marque déposée appartenant à Imagic. La simulation des marques mentionnées ci-dessus sont émis en vertu d'une licence et ne saurait entraîner une confusion quelconque.

CBS ELECTRONICS L'ORDINATEUR AU CŒUR DU JEU.

LES MINIS QUI ARCHIVENT

Ils tiennent tous dans la poche ou sous le bras et vous promettent des parties endiablées. Voici les plus terribles !

LA POURSUITE

Voici la première voiture de poche. Au volant de votre Cadillac vous roulez sur une speedway américaine à trois voies. A vous d'avaloir le plus de kilomètres possible mais attention aux autres voitures, regardez bien dans vos trois rétroviseurs pour doubler sinon c'est le crash assuré. Les Fangio en herbe arriveront sans difficulté au poste à essence situé tous les mille kilomètres. Lors du jeu 1, la vitesse est limitée. Dès que vous dépassez le quota, une sirène retentit, si vous ne ralentissez pas la police s'en chargera (dammé) ! Au deuxième jeu, pas de limitation, à

vous la liberté mais il faut avoir de sacrés réflexes ! un jeu positionnant (qui se joue sans permis) doublé d'une calculatrice très agréable. (Lansay).

ZAXXON

Les combats de Flash Gordon ne sont que des amuses-gueules par rapport aux terribles batailles de Zaxxon. En tout premier lieu, vous aurez à faire face à une attaque en ligne des vaisseaux spatiaux ennemis. Pas moyen de les éviter, une pluie de météorites rétrécit votre espace de vol. Cela ressemblerait à du tir aux pigeons si à la partie ne se jouait pas en trois dimensions. Les vaisseaux attaquant partent d'une lointaine planète. (en haut à droite), il sont donc à l'origine tout petits et grossissent à l'approche de votre navire spatial (en bas à gauche). Pour les contrer, vous pourrez vous aussi vous déplacer dans la troisième dimension, adaptant votre taille à celle du vaisseau visé. Si vous venez à bout de l'invasion des

vaisseaux interplanétaires, il vous faudra détruire les chars sur la base ennemie en larguant des bombes... Un des plus beaux graphismes existant dans la minis de poche... Compliments à Bandai.

SUPER COBRA

Installé aux commandes de votre hélicoptère, vous voici envoyé en mission dangereuse. Il s'agit de rallier la base en survolant un territoire ennemi. Il vous faut vous diriger au dessus d'un terrain accidenté tout en évitant les fusées tirées du sol, ou en les détruisant à l'aide de votre laser. Afin de vous réapprovisionner en essence, dont le niveau décroît à gauche de l'écran, bombardez les gros containers disposés le long du parcours. Le modèle du terrain change : vous aurez à éviter des météorites en suspension, puis à survoler des buildings (ce qui vous laisse peu de champ d'action) et enfin à vous diriger dans un tunnel. Entre chaque phase de jeu, vous avez une période bonus durant laquelle vous devez détruire les missiles ennemis. Un jeu très bien proportionné et très difficile. (Lansay).

SKY ATTACK

Un *Invaders* de la nouvelle génération. Cette visionneuse aérodynamique collée sur vos yeux, vous pénètrez dans un combat aérien en trois dimensions. Des navires spatiaux arrivent du fin fond de l'univers l'argument des bombes dans toutes les directions. Tout en

évitant ces mortels projectiles il vous faut désintéresser les vaisseaux ennemis grâce à votre tank. Vous avez des périodes de bonus durant lesquelles une série d'envahisseurs foncent sur vous à folle allure. Si vous avez de bons réflexes, les points s'accumulent. Un jeu qui paraît simple mais ne vous y fiez pas, les ennemis sont malins et changent de direction au dernier moment. Un jeu très captivant qui vous entraînera pour de longues heures de jeu... Si vous êtes résistants, car devant porter la visionneuse sur vos yeux, les bras fatiguent assez vite. (Tomty).

ZACK MAN

En haut de l'écran, un vaisseau ennemi détruit petit à petit la montagne qui protège votre propre navire immobilisé. Vous trouvez en sous-sol à la recherche de la pastille énergétique qui vous permettra de repartir. Vous passez de case en case les éliminant à chaque passage (10 points par case). Mais attention, des robots vous poursuivent et leur contact est mortel. De plus dans certaines cases se trouve un rocher. Libéré après votre passage, il reste en suspension et tombe après un laps de temps variable, si vous vous trouvez en dessous c'est fini. Tout se complique encore lorsque la disposition des cases change à votre insu. Alors bon courage pour atteindre la pastille avant que la montagne soit détruite. (Bandai).

PAC-MAN

Voici un remake du célèbre jeu d'arcade, est-il vraiment nécessaire de vous rappeler le principe du jeu ? Le gros glouton jaune qui avale les pastilles le long d'un labyrinthe, les quatre super vitamines qui permettent au Pac-Man de manger durant quelques secondes les fantômes poursuivants... vous connaissez ? Bon, alors passons aux autres possibilités du jeu. Un Pac-Man double : vous et votre coéquipier dirigez chacun un glouton ; le principe restant le même. Mais attention à ne pas vous mélanger. Ne perdez pas de vue votre Pac-Man sinon s'en suit un embroglio dément. Vous avez également un « Mange et cours ». Cette fois-ci, il n'y a plus de vitamines, vous quittez votre maison, la porte se referme derrière vous. Il vous faut circuler dans le labyrinthe, manger les quatre pastilles, engouffrer les fantômes, continuer à circuler dans les dédales sans vous faire manger en attendant que la porte s'ouvre à nouveau vous permettant de retourner à l'abri. (Coloco).

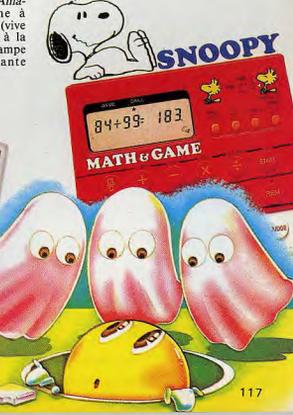
AMAZONE

Pour les passionnés des minis qui passent leurs journées à jouer, voici un appareil qui ne les ruinera pas dans l'achat de piles. Amazone fonctionne à l'énergie solaire (vive le progrès !) ou à la lumière d'une lampe (assez puissante

quand même). Ce jeu aurait pu s'appeler « L'Aventurier de l'arche perdue ». Le courageux baroudeur doit retrouver un trésor caché au fond d'une caverne. Il devra d'abord escalader une montagne patrouillée par des caïmans, des dinosaures et d'affreuses bestioles. Arrivé au sommet il s'engouffre dans une caverne (vous passez au deuxième tableau) à l'intérieur de laquelle le guettern mythiques, morts-vivants et autres chauves souris. Que de trésors avant d'atteindre le trésor si convoité ! (Bandri).

SNOOPY

Le sympathique petit beagle se retrouve de nouveau la vedette d'un jeu. Cette fois-ci il doit empêcher Schroeder (le pianiste) de réveiller Woodstock et ses copains profondément endormis. Snoopy armé d'un maillet frappe sur les notes qui s'envolent du piano de Schroeder. Si il en laisse passer une, celle-ci va cogner contre un nid faisant bondir le piaf mécontent. Tous les 100 points, Sali se réveille et va shooter dans le piano. Un jeu très coloré, aux personnages expressifs, présenté d'une manière originale. Le boîtier s'ouvre offrant, grâce à un jeu de miroir, un écran incliné. (Nintendo Bambitronic).



LES MINIS QUI MARCHENT

PROFESSIONAL

Un jeu qui fermé ressemble à un boîtier de compas. À l'ouverture il se met en place à la manière des révelis de voyage. Un double écran apparaît. Il vous faudra atteindre un certain score sur le premier écran avant de passer au second. Ce qui revient à éliminer un grand nombre de vaisseaux envahisseurs en les ajustant grâce au visur. Le deuxième jeu vous entraîne dans le tunnel de la mort. (Bandai)

MEGA 10.000

Nathan le grand maître des jeux éducatifs a créé le Mega 10.000. Un nom bien modeste car en fait cet ordinateur mémorise 11.600 réponses. Il est accompagné de 10 livres de questions. Le premier est réservé aux tout-petits, le deuxième aux juniors ; les autres étant pour les adultes : sport et vie pratique, histoire et géographie, vocabulaire et littérature, cultu-

re générale et le dernier jeux, tests et questions insolites. Ne vous fiez pas à la présentation enfantine du jeu, il fait appel à toutes vos connaissances et certaines collent sont vraiment très très dures. L'ordinateur enregistre vos réponses, juge et mémorise vos scores qui s'échangent de 1 à 3 points par question suivant la difficulté. Un jeu pour les après-midis en famille, entre amis... ou en solitaire. De toute façon c'est un très bon moyen de faire le point sur vos connaissances (Fernand Nathan).

BRAIN BAFFLER

Ce dérivé des « chiffres et des lettres » et du « Master mind », vous offre sept jeu. Avec « anagrammes », un joueur inscrit un mot dont l'ordinateur mélange les lettres. L'adversaire doit retrouver ce mot au plus vite. Pour « faite un mot », tapez chacun votre tour une lettre, puis composez un mot, le

plus long possible. « Le mot flash » suit le même principe que « faite un mot » mais cette fois-ci l'ordinateur change une lettre toutes les secondes... ce qui vous offre plus de possibilités mais requière une certaine rapidité d'esprit. Avec « Le nombre caché », un nombre apparaît chiffre par chiffre. A vous d'arrêter la progression puis d'essayer de la reproduire. Avec « le pendu », vous programmez un mot qui s'efface ne laissant que des tirets pour chaque lettre. À votre adversaire de le remplir. Même principe avec « Top secret 1 » mais vous jouez cette fois-ci contre votre adversaire qui détermine le nombre. Pour programmer vos jeux, n'ayez crainte, le fascicule d'explication est très clair. (Mattel Electronique).

SNIPER

Nous nous retrouvons de nouveau dans l'espace, votre cargot spatial est fixe mais votre laser

orientable. Il possède 5 positions autour du vaisseau. La soucoupe ennemie ne tire pas, elle apparaît et disparaît à vivo allure. Durant le temps imparti, il vous faut la détruire le plus souvent possible. Le principe est simple, l'application l'est moins. Vous avez l'habitude de guider d'une main et de tirer de l'autre sur des commandes groupées. Ici les commandes sont réparties de chaque côté de l'appareil. La main droite dirige un bouton de rotation du laser dans le sens des aiguilles d'une montre et un de tir, la gauche celui du mouvement inverse ainsi qu'une autre mise à feu. Pour éliminer la soucoupe, il vous faut positionner en jouant avec les deux touches de direction puis sauter sur l'une des deux mises à feu, ce qui demande une rapidité d'exécution importante vu le temps perdu à passer d'un bouton à l'autre. (Bambi Electronique).



ILLEL

Le futur, tout de suite.

JEUX ELECTRONIQUES
VECTREX
 INDEPENDENT VIDEO SYSTEM.

Exceptionnel!
2490 F

Ce prix comprend :
 1 console Vectrex
 + 1 programme jeu intégré
 + 3 programmes jeux
 indépendants :
 BERZERC
 SPACE WAR
 RIP OFF



Ecran incorpore
 18 cassettes de jeux célèbres.
 Un jeu intégré
 Mémoire 64 k
 Options : bientôt un crayon
 optique pour dessiner,
 écrire, composer de la musique,
 et un clavier pour
 transformer votre Vectrex
 en micro-ordinateur

Venez vite découvrir VECTREX chez ILLEL

Centre ILLEL Paris 10^e
 86, boulevard Magenta
 75010 PARIS - Tél. 201.94.68
 Métro : Gare de l'Est

Centre ILLEL Paris 15^e
 106, avenue Felix Faure
 75015 PARIS - Tél. 554.09.22
 Métro : Lourmel

Ouvertures :
 le lundi de 15 h 00 à 19 h 00
 et du mardi au samedi
 de 9 h 30 à 12 h 30
 et de 14 h 00 à 19 h 00.



LES MINIS QUI MARCHENT

SYNCHRONIC DRUMS

Avant au mélomane (rotoulements de tambour), Mattel a lancé cette année une super batterie électronique. De quoi satisfaire les enragés du rythme sans faire craquer les voisins aux oreilles fragiles.

Une batterie de poche (24 cm x 21 cm x 6 cm), un poids plume et un confort d'écoute (surtout pour les autres) au-dessus de tout soupçon grâce au casque. Elle fonctionne sur piles ou sur secteur (malheureusement le transformateur 9 volts n'est pas fourni... sic). Elle se compose de quatre disques et de quatre séries de trois touches représentant quatre instruments différents. Les débutants préféreront les touches qui comme les orgues électriques composent des rythmes programmés. Avantages... et non des moindres... ce fantastique appareil possède trois mémoires. Vous pouvez ainsi mixer les modulations et créer des morceaux composés sans vous ruiner dans la location d'un orchestre. Lorsque vous avez maîtrisé le fonctionnement des baguettes (ne voyez aucune allusion aux restos chinois), vous pourrez vous lan-

cer dans la création effective de morceaux de batterie. Contrairement aux touches, les disques réagissent à la puissance de la pression tout comme la peau des caisses de résonnance. Vous pouvez également moduler avec les mains. Vous craquez définitivement en sachant que cet appareil peut se brancher sur votre ampli. Loïn d'être un gadget, cette batterie électronique est un réel instrument de musique. (Mattel Electronique).

SUPER SIMON

Un jeu visuel et sonore de mémorisation. Le jeu se compose d'une série de quatre touches de couleurs différentes (une autre série se trouve en vis à vis de la première afin de jouer à plusieurs sans se gêner). Premier jeu, l'ordinateur allume successivement les touches qui émettent chacune un son différent. A vous de recomposer le rythme sans fautes. A chaque réussite *Super Simon* crée une nouvelle série plus longue. Deuxième jeu, chaque joueur choisit une couleur (donc quatre joueurs maxi). Vous devez retranscrire la série de signaux en appuyant chacun votre touche en suivant le ryth-

me ordonné. Troisième jeu, l'ordinateur émet une phrase musicale puis broille les pistes en allant à tour de rôle toutes les touches et appelle une couleur. Le joueur désigné doit retrouver la série. Quatrième jeu, cette fois-ci il vous faut répéter les séries exactement en même temps que *Super Simon* les répète lui-même. Enfin, cinquième jeu, même chose que lors du jeu 4 mais *Super Simon* ne répète pas, il faut appuyer sur les touches dès le premier passage. (M.B. Electronique).

SNOOPY

Apprendre le calcul avec Snoopy, voilà qui est plus amusant que d'aller à l'école. En programmant une des quatre opérations, un problème simple de calcul s'affiche. Il faut taper la bonne réponse sinon Woodstock sautille la long de l'écran et se cognera sur le bord. Au bout de trois essais le bon résultat s'affiche automatiquement. Une fois que l'enfant arrive facilement à résoudre les opérations simples, le jeu se complique. Le premier ou deuxième facteur de l'opération disparaît, à lui de retrouver le chiffre manquant pour trouver le résultat affiché. Cet appareil offre

beaucoup d'autres problèmes de calcul apprenant à l'enfant à manier les chiffres. Sa récompense est de voir Woodstock regagner son nid à chaque bonne réponse. Ce jeu a été conçu très attrayant et accompagné d'un fascicule explicatif présenté comme un livre d'histoire retraçant la randonnée de Snoopy dans le Royaume des chiffres. Un jeu éducatif pour les apprentis-Einstein. (Canon)

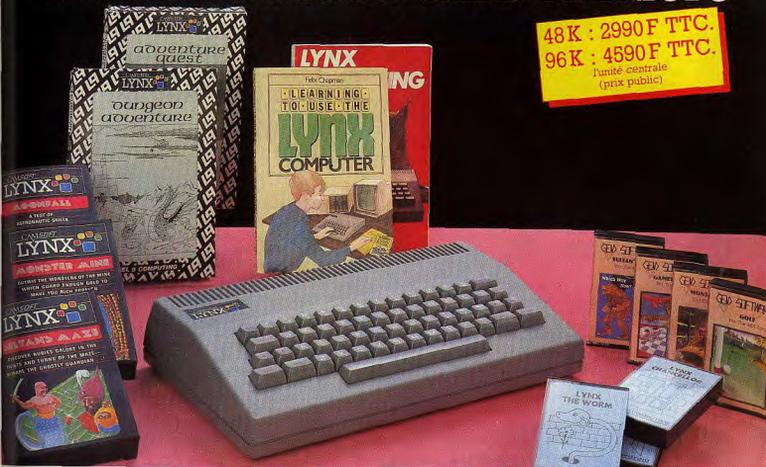
TOM ET JERRY

Comme d'habitude Tom et Jerry sont en guerre. Tom gonfle des ballons en forme de tête de chat auxquels sont accrochés des pétards. Jerry a trois épées qu'il doit vite aller saisir pour le crever. La pauvre souris a bien du mal car par moments, des aimants bloquent les épées. Le début de la partie est simple car les ballons s'envolent directement mais par la suite ils tournent dans les airs. Croyant qu'ils approchent vous précitez mais ils redescendent. Pendant ce temps un autre ballon s'est faufilé en douce à l'opposé et exploise avant que vous n'ayez eu le temps d'intervenir. (Lansay) →

LE LYNX

un nouveau look dans la micro

48 K : 2990 F TTC.
96 K : 4590 F TTC.
Unité centrale
(prix public)



Voici le LYNX, dernier né d'une nouvelle génération de micro-ordinateurs. Doté d'un clavier mécanique à touches préprogrammées c'est un véritable micro évolutif.

L'esprit du LYNX est d'être et de rester un matériel "sans bidouille".

Sa version de base 48 K s'étend jusqu'à 128 K.

Autour du LYNX les logiciels de jeux et d'initiation déjà édités à ce jour sont nombreux. Et dès le début novembre il en sera édité 4 nouveaux par semaine en anglais sans compter ceux que nous concepteurs sont en train de réaliser.

Soucieux du détail GOLEM vous fournira* si vous avez déjà un moniteur monocrome un cordon vidéo pour avoir 6 nuances de vert (ou autre couleur) sur votre écran.

*En option.

Le LYNX, le premier micro qui concilie les ordinateurs familiaux et professionnels.

Le LYNX, un drôle d'animal new-look non ?

LA GARANTIE LYNX

Le LYNX est garanti 1 an pièces et main-d'œuvre contre tout vice de fabrication. En cas de panne notre service technique procèdera à la réparation dans les délais les plus brefs à rechange standard du matériel.

La description et les photos des plus profonds ne sont pas contractuelles.



distributeur exclusif pour la France :



140, bd Haussmann, 75008 Paris (t) 562.03.30
Démonstration et Informations :
101, bd Haussmann, 75008 Paris
Tél. : (1) 265.62.89

BON DE COMMANDE

A retourner à GOLEM 140, boulevard Haussmann, 75008 PARIS.

Je désire recevoir : — Unité (s) centrale (s) du LYNX 48 K. — Unité (s) centrale (s) du LYNX 96 K.

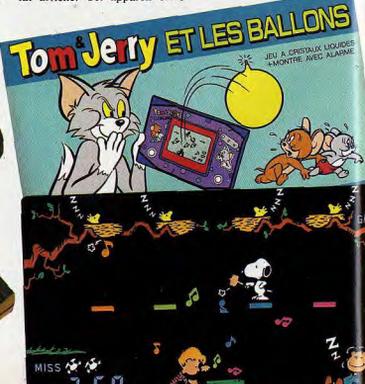
Ci-joint règlement à l'ordre de GOLEM : 2990 F (par unité 48 K), 4590 F (par unité 96 K).

+ 120 F de frais de port et d'assurance transport
par : Chèque bancaire C.C.P. Autres.

Nom : _____

Adresse : _____

Ville : _____ Code postal : _____ Tél. : _____



LES MINIS QUI MARCHENT

CIRCUS

Comme la vie d'un trapéziste est dangereuse. Il vous faut sauter de votre perchoir pour atteindre le trapez puis rattrapper votre coéquipier au vol et enfin vous lâcher sur l'autre plate-forme. Si vous manquez un mouvement, dépechez vous de faire courir les deux petits clowns qui grâce à leur tremplin vous récupéreront avant que vous ne vous écriez sur la piste. Vous rebondirez sur le tremplin jusqu'à ce que vous vous rattrapiez à la plateforme. Au jeu B apparaissent deux pterriots qui jouent à la base.

DUEL

Duel est le nom d'un film retraçant la mortelle poursuite d'un camion et d'une voiture. Contrairement au titre ce jeu n'a rien à voir avec les moteurs. Il s'agit plutôt d'un remake du célèbre western « L'homme aux pistolets d'or ». Vous êtes Henri Fonda et vous vous retrouvez face à Anthony Quinn. Ce duel se déroule dans une sierra pleine de cactus. Il faut les éliminer de trois balles

avant de pouvoir viser votre adversaire mais attention de ne pas tirer dans la diligence qui passe entre vous deux, sinon votre bonus diminue. Pour ceux qui avaient l'habitude de jouer au duel d'arcade, sachez qu'ici les balles ne rebondissent pas sur les bords. Vous ne pouvez tirer qu'en lignes droites. Si vous n'avez pas de copains pour jouer, vous pouvez vous mesurer au Lucky Luke de l'ordinateur. N'oubliez pas qu'il tire plus vite que son ombre... bonne chance ! (Bandai).

DONKEY-KONG

Qui ne connaît pas l'histoire de ce grand singe perché sur l'Empire State building pour avoir trop aimé une belle jeune fille. Vous êtes Mario, le héros, et vous devez sauver votre dulcinée des griffes de Donkey Kong. Pour cela il vous faudra gravir l'échafaudage au sommet duquel se trouve le monstre, évitant les barils qu'il vous lance. Après avoir surmonté toutes les difficultés de l'ascension, il s'agit de faire tomber Donkey Kong en coupant les câbles qui le retiennent. Que de dangers encourus mais les balles que vous produira la jeune fille vaudra toutes les

récompenses (Coléco). Tout comme le premier King-Kong suscita « X » remarques, l'histoire du grand singe à emballé les fabricants de minis (et bien d'autres). Ainsi, il existe King-Kong chez Orlitronic, Crazy-Kong chez Lansay et Donkey-Kong junior chez Nintendo J1 21 ou l'histoire diffère quelque peu puisqu'ici il s'agit du rejeton du grand singe allant chercher, à travers la jungle hostile, la clef qui libérera son papa... super !.

DICTIONNAIRE ELECTRONIQUE DES MERCREDIS

Ce jeu part du même principe que le Mega 10.000. Un ordinateur juge les réponses trouvées dans des livres et enregistre les scores. Ici, les cinq livres sont réservés aux juniors. Il ne s'agit pas de questions, mais de rébus, de mots croisés et de charades de vocabulaire ou de mathématiques. Si le joueur se bloque sur un mot, l'ordinateur questionné donne les lettres manquantes. Le temps de réponse est compté. Le Dictionnaire Electronique des Mercredis ne doubonne pas le Mega 1000. Il offre une autre possibilité d'exercice mental (Berchet).

DES CHIFFRES ET DES LETTRES

Nathan a fidèlement retranscrit sur écran électronique le jeu que célèbre jeu télévisé. Très agréable à utiliser, car composé de touches sensibles et non de boutons, ce jeu offre trois possibilités : les chiffres et les lettres, formule classique, uniquement les chiffres pour les mathéux et les lettres seules pour les littéraires. Vous pouvez jouer seul ou à plusieurs (jusqu'à trois joueurs). L'ordinateur chronomètre votre temps puis vérifie vos calculs ou votre mot, donne la meilleure solution et enfin comptabilise vos points. Un jeu que chacun devrait posséder. (Fernand Nathan).

HUNGRY PACK

Un autre petit frère du Pac Man. Un boîtier très stylé, un graphisme de jeu très sobre. Mais ne vous y fiez pas, cela ne signifie pas qu'il soit simple. Le labyrinthe comporte maintes sorties. Ne vous laissez pas surprendre par l'arrivée inopinée d'un fantôme, les fameux fantômes allant de plus en plus vite. Heureusement que sur ce jeu-ci, le manientement du joystick est très précis. (Bazin).



UNIQUE - NOUVEAU -
REVOLUTIONNAIRE!!

L'enregistreur
de cartouches
de jeux

4 secondes maximum
et vous avez un nouveau jeu.

LE REPRO-GAME
HOME VISION®

Vous ouvre la porte
de toute notre gamme
de jeux vidéo
Home Vision.
Compatible ATARI VCS.



Renseignez-vous
dans tous les magasins
spécialisés et les
REPRO-VISION CENTERS
«HOME VISION»

JEUX VIDEO - HOME VISION



- compatible ATARI VCS*
déjà 30 jeux disponibles et tous les mois de
nouveaux jeux passionnants.
- compatible COLECO CBS* également
déjà disponible.

Tous les jeux Home Vision sont présentés
dans un nouvel emballage super-protection.

* Atari et Coleco CBS sont des marques déposées
de Atari et Coleco CBS.

VDI®

Vidéo Direct International
siège international: 267, Bd Léopold II - 1080 Bruxelles
Tx: 63482 gersma - 02/425.65.27



10 CONSOLES DE JEUX VIDEO

Une boîte - souvent belle et pleine d'électronique - deux manettes (joysticks), une prise pour la télévision, une autre pour la cartouche : vous avez entre les mains une console de jeux. De la plus simple à la plus sophistiquée, de la meilleure marché à la plus chère, (entre 499 F. et 2000 F.), nous avons dépecé les dix consoles actuellement vendues en France. Nous n'allons pas choisir pour vous (vous êtes assez grand!) mais vous donner toutes les informations utiles pour vous guider, notre avis et nos remarques. Avant de vous équiper, sachez toutefois évaluer correctement vos goûts et vos besoins, la qualité des jeux compatibles avec votre appareil (ceux de la marque et les autres de même standard). Du travail en perspective !

VIDEO SECAM SYSTEM

Le prix en vaut la peine !

Le Video Secam System, appelé aussi console Tronic, ne cache pas son jeu : il se veut la première console des enfants, celle qui permet de se familiariser, à moindres frais, avec le monde des jeux vidéo.

La comparer avec les consoles « haut de gamme » ne servirait à rien. Mieux vaut la juger en fonction de ses ambitions.

Se familiariser à moindre frais avec l'univers vidéo

Extérieurement, elles est fort séduisante : l'orange de ses touches, le mélange de gris et de noir brillant, les petits joysticks, son design enfin, tout concourt à lui donner un air pimpant. Le cordon d'antenne s'échappe sur le côté gauche de la console et va se brancher sur la prise UHF de votre téléviseur. Sur le sommet de l'appareil, trois prises « jack » ; celles de gauche servent à brancher un pistolet (nous en reparlerons), celle de droite, l'adaptateur 9 volts, nous fournis avec le jeu. En effet, ce mini-ordinateur peut fonctionner avec six piles de 1,5 V. Un conseil, à ce propos : si votre image devient instable ou si le jeu revient seul à zéro en cours de partie, ne changez pas les réglages du poste, cela vient sûrement de l'usage des piles. Au centre de l'appareil, la trappe de branchement des

cartouches. Sous cet orifice, dix touches orange. Elles servent à choisir un jeu ; ce principe, plus clair que le débillement de chiffres des autres consoles, permettant à l'enfant de sélectionner une variante plus facilement.

Prendre un handicap pour laisser une chance aux parents

Enfin, nous trouvons une troisième rangée de commandes, qui comprend une molette marcheur/arrêt et volume sonore, un interrupteur de vitesses (deux vitesses sont proposées), deux interrupteurs de

difficultés (amateur/professionnel), qui correspondent aux deux joueurs. Ces dernières permettent ainsi de donner un handicap au joueur le plus fort, dans le cas d'un match enfant-parent, par exemple (il va de soi que c'est l'enfant qui prendra un handicap pour laisser une chance aux pauvres parents !). L'interrupteur « service » donne le choix entre un service automatique ou manuel ; enfin, une grosse touche orange de remise à zéro sert de « starter ». Les manettes de contrôle, reliées à l'appareil par un câble classique, trouvent leur place dans deux alvéoles, aménagées de part et d'autre du poste de commande de la console. Très simples, elles comportent seulement un bouton « service-feu » qui sert à engager et à tirer et une manette directionnelle. Celle-ci ne possède pas de ressort de rappel, défaut mineur, car les jeux ne sont jamais très ardu. Au dos de l'appareil enfin se dissimule un haut-parleur : le son de cette console ne passe pas par votre poste de télévision. Six cartouches sont actuellement disponibles et font appel, pour cinq d'entre elles, à des recettes éprouvées. La dernière, la cartouche *Stand de tir* est vendue avec un pistolet

transformable, selon vos goûts, en carabine. Vous visez sur l'écran du poste de télévision les cibles qui apparaissent et vous faites feu.

Console sans prétention, mais qui remplit parfaitement ses engagements, le Video Secam System séduira les enfants trop jeunes pour aborder des consoles plus complexes, avec un point en sa faveur, son prix - environ 500 F !

• Nous avons aimé :

- l'esthétique ;
- la simplicité de fonctionnement ;
- le rapport qualité-prix.

• Nous avons regretté :

- le nombre trop réduit de programmes disponibles ;
- l'absence d'adaptateur (en option seulement).



10
CONSOLES
DE JEUX
VIDEO

VCS 2600 ATARI

Un illustre classique

Le roi des jeux d'action ne se laisse pas détrôner. Arrivée en France, en septembre 1982, cette console s'est rapidement imposée, au point de devenir pratiquement synonyme de jeu vidéo en général. Le succès d'Atari vient assurément de sa grande expérience des jeux de café, qu'elle crée et fabrique parallèlement.

Vous retrouverez donc avec le 2600 (ex-VCS) tous les jeux découverts au bistro du coin ! Et si les premières adaptations péchaient pour extrême simplification du graphisme, certaines nouveautés sont surprenantes : comparez *Video Olympics*, un *Pon* antédiluvien, et *Tennis*, qui offre un court en trois dimensions, et vous remarquerez l'étendue du chemin parcouru en peu de temps. Ces progrès sont d'autant plus fantastiques que les créateurs eux-mêmes du 2600 ne pensaient pas que leur console envahirait à ce point notre univers. Questionnés sur l'évolution des jeux, ils nous déclaraient récemment avoir fort à faire pour créer des produits

hyper-compétitifs avec un microprocesseur qui commence à dater.

Une crise de croissance mais des jeux hypercompétitifs

De plus, il leur faut compter avec les autres fabricants de logiciels qui produisent pour leur machine. Une grave crise de croissance a, en effet, affecté Atari lorsque les créateurs des premiers jeux ont décidé de voler de leurs propres ailes, pour fonder *Activision*, *Imagic*, *Parker*, *Spectravision*, etc. Crise gênante pour Atari, sans doute, elle s'est, par contre, révélée très positive pour les joueurs qui ont vu et voient encore fleurir des titres tous plus alléchants les uns que les autres. Le nombre de tableaux augmente, les personnages en scène sont de plus en plus nombreux, les décors plus fouillés, l'action passionnante, bref, on ne sait plus où donner du joystick, et ce n'est pas fini !

Extérieurement, par contre, peu ou pas de changement. Ici, pas de clavier, mais

une console simple et noire à l'esthétique très dépoluée. Le logement de la cartouche est entouré de quatre curseurs : mise en marche, commutateur noir et blanc/couleurs, curseur de sélection de jeu, curseur de mise à zéro. Des commandes qui, très ingénieusement, suffisent à assumer toutes les fonctions. Pour faire défiler toutes les variantes de jeu sur l'écran, maintenez appuyé le curseur approprié. Quand apparaît le numéro de la variante désirée, il suffit d'actionner le curseur de mise à zéro et la partie commence. Les poignées Atari se branchent à l'arrière de la console. On trouve aussi à cet endroit les deux « switches » de difficulté : il est possible de jouer la majorité des cassettes à deux niveaux de difficulté, symbolisés par A et B.

La poignée standard est toujours un « joystick ». Le joystick Atari est le meilleur disponible actuellement sur le marché. Le manche de la manette est tenu dans une sorte de cerceau de caoutchouc qui lui assure, tout à la fois, une certaine résistance à la pression et une souplesse bien dosées. Le boîtier, en demeurant d'une taille très adaptée à la prise en main, comporte aussi un bouton rouge d'action, qui commande, par exemple, les tirs.

La bibliothèque se renouvelle à un rythme sidérant.

La question habituelle « Tous ces jeux ne vont-ils pas laisser une empreinte indélébile sur l'écran de mon téléviseur ? » est résolue : quand le jeu ne fonctionne pas c'est-à-dire quand l'image émise n'est pas en mouvement et pourrait donc, à la longue, affecter le tube, l'image stable change de couleur toutes les trois secondes et un certain mouvement automatique des objets se poursuit. Une garantie absolue contre tout incident !

Alors ? Console parfaite ? Non, sans doute. Sa conception déjà ancienne la handicape par rapport aux nouveautés actuelles. Mais son impressionnante bibliothèque de logiciels sans cesse renouvelée à un rythme sidérant, la profusion de « gadgets » en préparation (nouveaux joysticks, extensions, etc.), les passions qu'elle suscite témoignent de son extraordinaire vitalité. Une preuve ? C'est sur un Atari 2600 que se déroule chaque année un championnat du monde qui réunit 21 pays. ■

• Nous avons aimé :

- les joysticks ;
- la bibliothèque fantastique ;
- la vitalité « Atari ».

• Nous avons regretté :

- sa conception déjà ancienne ;
- son esthétique.

ILLEL

Le futur, tout de suite.

JEUX ÉLECTRONIQUES

ATARI en fête!!

c'est le nom de l'offre spéciale que vous propose ILLEL

1790 F

+ 1 console Atari
+ 7 jeux à choisir*



MR. PAC-MAN
ATARI



*Vous choisissez vos 7 jeux parmi ces 22 titres dans la limite des stocks disponibles.



- COMBAT
- OUTLAW
- GOLF
- BOWLING

- SLOT RACERS
- ADVENTURE
- DEMONS TO DIAM.
- PELE CHAMP. SOC.
- SKY DIVER
- SUPERMAN
- BACKGAMMON
- VIDEO OLYMPICS
- BASKET BALL

- AIR SEA BATTLE
- MAZE CRAZE
- POLE CHECKERS
- DODGE EM
- SURROUND
- VIDEO CHESS
- SWORD. EARTHWOR.
- SWORD. FIREWORLD
- AVENT. ARCHER PER.

Centre ILLEL Paris 10°
86, boulevard Magenta
75010 PARIS - Tél. 201.94.68
Métro : Gare de l'Est

Centre ILLEL Paris 15°
106, avenue Félix Faure
75015 PARIS - Tél. 554.09.22
Métro : Lourmel

NOUVEAUTES 83/84

- KANGAROO
- JUNGLE HUNT
- POLE POSITION
- DIG DUG • BATTLE ZONE
- COOKIE MONSTER MUNCH
- ALPHA BEAM • MOON PATROL
- SORCERER'S APPRENTICE
- BIG BIRD'S EGG CATH

Ouvertures :
le lundi de 11 h 00 à 19 h 00
et du mardi au samedi
de 9 h 30 à 12 h 30
et de 14 h 00 à 19 h 00.



INTELLIVISION

La dimension d'une image

Malgré de nombreux atouts, la console *Intellivision* n'a pas connu le succès qu'elle était en droit d'attendre. Domage, car elle ne manque pas de qualités.

déplacement des objets sur l'écran, deux fois plus qu'Atari, Philips ou Coleco.

Au-dessus, 12 touches argentées à pression souple. Avec chaque cassette est fourni un cache qui se glisse dans une



Clair, net, élégant, son boîtier séduit. Seules deux touches sont visibles, une pour mettre en marche ou couper l'appareil, une autre pour remettre le jeu à zéro. Deux câbles s'échappent à l'arrière, un cordon-antenne et l'alimentation secteur. Le cordon-antenne va se brancher sur la prise UHF (orange) de votre téléviseur ; il est muni d'une sorte de prise multi-contacts à commutateur qui permet de laisser branchés simultanément l'antenne TV ; on se contentera de pousser le commutateur sur « Game » pour jouer, sur « TV » pour regarder les programmes. Bien des manipulations sont ainsi évitées. L'alimentation secteur, contrairement aux deux concurrents Philips et Atari, ne passe pas par un transformateur extérieur ; celui-ci est intégré dans le coin supérieure gauche de la console, et on ne s'inquiètera donc pas que le plastique soit un peu chaud à cet endroit.

lente située sur le haut de la commande et vient recouvrir les touches pour donner à chacune d'elles sa fonction précise dans le jeu. Sur les côtés du boîtier, 4 touches. Elles commandent généralement ce qu'on pourrait appeler les « actions directes » : shoot au football, tir d'un vaisseau, freinage d'une voiture, dérapage des skis... Elles sont disposées des deux côtés du boîtier pour ne désavantager ni gauchers, ni droitiers, grâce à une parfaite symétrie. On pourra toutefois leur reprocher d'être un peu dures à la pression.

Bref, 16 directions de déplacement, 12 touches de contrôle, et 4 boutons d'action directe, voilà des commandes bien remplies !

Les joueurs de football sont normalement constitués

En fait, la complexité des joysticks a rebuté les joueurs essentiellement attirés par l'action directe et aujourd'hui, les cartouches ont évolué vers une simplification des ordres à donner à la machine. Par contre, le graphisme, lui, reste toujours aussi séduisant même si des spectateurs avertis ont été réalisés dans ce domaine par ses concurrents. Les joueurs de football ont des bras, des jambes, une tête, bref, ils sont normale-

ment constitués. Ils courent avec un réalisme surprenant, ils font les touches avec les bras, et le goal, après avoir dégagé, revient tout seul dans ses buts. Dans *Sea-Battle*, un wargame naval, tous les bateaux, du sous-marin au croiseur, sont nettement différenciés par leur armarisme ; il flotte encore des lies aux multiples contours qui apparaissent agrandies sur l'écran quand on passe à une phase particulière de bataille. Pour les plus jeunes, une libellule sautera d'un nuphar pour aller gôber les insectes qu'il passent au-dessus d'elle, dans un décor et une animation qui avoisinent le dessin animé. *Mattel* a pleinement misé sur l'image, sans que cet esthétisme nuise pour autant à la clarté du jeu ; il lui apporte plutôt une dimension réaliste et parfois humoristique.

Miser sur l'image sans nuire à la clarté du jeu

L'éventail des cartouches disponibles est très complet. Restreindre la ludothèque *Mattel* à ses graphismes serait une erreur. Les capacités de mémoire de la console *Intellivision* soutiennent bien les jeux de réflexion et les grands classiques : *Echecs*, *Dames*, *Poker*, et *Diavol Jack*, *Backgammon*, et une variante d'*Othello* très intéressante. *Wargames* jouent de rôle sont également présents, mais ce sont les simulations sportives qui ont longtemps été l'apanage de *Mattel*. Une particularité : si les cassettes *Mattel* proposent moins de versions du jeu d'une même cassette, elles vous permettent, le plus souvent, de choisir les caractéristiques de votre champion au départ de la partie, voitures plus ou moins rapides ou plus ou moins maniables, boules résistantes, coque ou défensif, pente d'une épreuve de ski ou de slalom, poids de la boule du joueur de bowling, lui-même droitier ou gaucher !

En fait, après des débuts prometteurs, *Mattel* n'a pas su ou n'a pas voulu profiter de l'avance technologique qu'elle avait sur ses adversaires, et si le VSC Atari peut compléter sur un grand nombre d'échecs de jeux, l'*Intellivision* n'en possède que 6, et les innovations annoncées (synthèse de voix, extensions diverses) semblent avoir du mal à s'imposer. Rien n'est cependant joué. Depuis quelque temps un redressement se dessine et les nouveaux programmes figurent d'ores et déjà parmi les meilleurs. Preuve que tout n'est pas aussi noir que certains le pensaient.

- Nous avons aimé :
 - son esthétique ;
 - le graphisme de ses jeux ;
 - ses possibilités d'extension.
- Nous avons regretté :
 - ses jeux trop complexes ;
 - l'absence de jeux leaders.

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'EST FACILE, CE NOUVEAU JEU VIDEO N'A PAS BEAUCOUP DE SE BRANCHER SUR LA TELE. ON PEUT JOUER QU'ON VEUT QUAND ON VEUT.

BONSOIR LES PARENTS.

POUR MONTER DESCENDRE AVANCER RECULER C'EST LA MANIETTE. POUR LES BOMBES ET LE LASER C'EST LES BOUTONS TU PEUX FAIRE PROMPER, CHARLIE.

T'AS VU LES BRUITS ON DIRAIT DES VRAIS !

ET MEME C'EST MEUX.

MAINTENANT CHRIS DUBALDO ET SON POMPIER CHARLIE HENRI L'APRES MOI NE FAISAIT QUE COMMENCER !

HE PR

CHARLES HENRI AVAIT OUBLIÉ DE BOMBARDEZ LES RESERVEURS POUR REPARER LE PLEIN DU GÉNÉRATEUR DE SON VOISIN. SPATIAL, LES PARENTS DUBALDO ÉTAIENT LÀ.

SAUVÉ !

MERCI CHRIS DUBALDO!!!

ACCIDENT CHARLES HENRI AVAIT DE BRAS SOUS, UNE MORDE D'ENNEMIS INDESIRABLES ARRIVAIT À VITE ALLURES.

LA RISE C'EST DE VOLER EN RAISE-MOTTES EN FAISANT ATTENTION AUX MISSILES QUI DÉCOULENT. L'ÂGE BON.

VECTREX, C'EST GENIAL, ET ENCORE T'AS PAS TOUT VU. Y'A DES JEUX AVEC DES EFFETS 3-D GENIAUX. UN AUTRE EN RELIEF AVEC DES LIGNES SPÉCIALES. Y'EN A MEME UN QUI PAFLE ET BIENTÔT ON POURRA DESINER SUR L'ÉCRAN AVEC UN CRAYON OPTIQUE, EN ATTENDANT LE CLAVIER ET LES CASSIÈTES-MÉMOIRES.

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

VECTREX
INDEPENDENT VIDEO SYSTEM.

LE NOUVEAU SYSTEME VIDEO QUI SE PASSE DE LA TELE.

10
CONSOLES
DE JEUX
VIDEO

INTERTON VC 4000

Une carrière paisible

Dans l'univers des jeux vidéo, l'Interton Electronic VC 4000 a ses « fans ». Ses atouts : un air sérieux et des jeux sympathiques.

L'Interton Electronic VC 4000, sans offrir des possibilités immenses, reste, surtout pour le néophyte, très amusant. Esthétiquement, son habillage noir mat, à peine rehaussé d'une applique argentée, lui confère un air sérieux, voire imposant.

Des joysticks aux formes étranges

Ses dimensions (33 x 21 x 13 cm) et son poids concourent également à lui donner cette apparence. Les deux joysticks, très gros, s'encastrent de chaque côté de la trappe destinée à recevoir les cartouches. Leur forme étrange est conçue pour les maintenir en place dans leur alvéole, ce qui permet de jouer sans les tenir en main. Cela vaut d'ailleurs mieux, car les boutons de tir, rouges, placés sur la surface supérieure du boîtier, se déplacent vite épuisants. Quant aux autres touches, heureusement, elles servent peu, car leur emploi n'est guère évident non

plus, du moins au début. Avec l'habitude, ces défauts s'atténuent, mais ne disparaissent pas totalement. Contrairement à ses concurrents, la console Interton ne nécessite pas de cache en plastique : pour jouer au Football, par exemple, vous découpez des cartes perforées en carton de la notice descriptive et vous les placez sur les manipulateurs de commande. Lorsqu'ils seront usés, vous pourrez ainsi facilement en reconditionner d'autres... Le petit joystick, très souple, n'appelle pas de critique et suffit amplement aux déplacements des protagonistes sur l'écran, même si sa précision n'est pas toujours à la hauteur.

Curieusement, cette console se branche sur la prise VHF (et non plus UHF) de votre téléviseur, prise qui correspond à la première chaîne. Vous réglez tout d'abord l'image sur le poste TV, puis, grâce à une petite vis située sous le joystick droit, vous vous occupez du son. Le câble d'alimentation se branche à l'arrière de la console (le transformateur,

non intégré, est assez volumineux), ce même que les fiches de raccord des boîtiers de commande. Le fil de ces derniers est classique et assez long...

Une part infime des possibilités de la console

Pour jouer, introduisez la cartouche dans son logement, logement non protégé des entrées de poussière. La forme du boîtier interdit toute erreur de manipulation et des stries, gravées dans la masse, permettent de le saisir facilement. Ne vous inquiétez pas si, contacteur sur « On », rien n'apparaît sur l'écran. Ne vérifiez pas tous vos raccords, il faut simplement « charger » le programme, opération qui s'effectue en appuyant sur la touche surmontée de deux flèches. La touche voisine (symbole : une seule flèche) permet alors de sélectionner une variante de jeu. Enfin, « Start » donne le signal du départ. Les capacités de mémoire de l'Interton VC 4000 (32 K Octets) devraient permettre d'obtenir des couleurs, une animation, des bruitages fabuleux, mais le résultat est cependant très décevant. Chaque cartouche, sauf celle d'échecs, n'utilise qu'une part infime de ses possibilités. Les adaptations classiques sont les plus représentées, Ping-Pong, Tir sur cible, Evahisseurs, mais l'amateur pourra également jouer au Football, avec onze joueurs par équipe : chaque touche correspond alors à un footballeur ; vous appuyez sur le bouton choisi et déplacez le joueur avec le joystick métallique. A noter

AMAZONE: SOLAIRE - 1 Jeu - 2 Tableaux différents et surimpression d'écran - Ref. 168 15
Partez à la chasse au trésor en déjouant, les pièges qui vous attendent dans les 3 décors du jeu.
1^{er} décor: Rapide Infernal 2nd décor: Défilé du mort 3rd décor: La grille mystérieuse



BAN DAI ZAXXON: L.C.D. - 1 Jeu - 2 Tableaux différents et surimpression d'écran - Ref. 168 16
Une fantastique bataille aérienne. Tri-dimensionnelle. En effet, votre avion peut se déplacer dans le plan horizontal, mais aussi dans le plan vertical. De plus, les décors du jeu changent automatiquement.



Pour recevoir gratuitement le catalogue JuvéClub Tronic

la Liste de nos 205 Magasins,

retourner le bon à l'adresse ci-dessous:
Ne pas oublier de joindre 2 timbres de 2 F pour participation aux frais de port.

JuvéClub-EPSE

BP 36-37 — 33083 BORDEAUX CEDEX

Nom _____

Adresse _____

Code Postal _____ Ville _____

JuvéClub

LA 1^{ère} CHAÎNE DES PROFESSIONNELS DU JOUET
VOUS PRÉSENTE:



BAN DAI VAMPIRE: FL - 1 Jeu - 2 Tableaux différents - Ref. 16299
Sauvez la Princesse séquestrée par le Vampire. La Princesse doit éviter de nombreuses embûches, et le Vampire apparaît en haut de l'écran.



BAN DAI COBRA: L.C.D. - 1 Jeu - 2 Ecrans dont 1 évolutif - Heure, Alarme, Chronomètre - Ref. 726 19
Défendez la base de Cobra, pour cela détruisez les avions ennemis en vol (écran de gauche). Ensuite, attaquez l'ennemi avec vos fusées (écran de droite).

10
CONSOLES
DE JEUX
VIDEO

également une *Guerre dans l'espace* intéressante (vous déplacez votre vaisseau vers les sous-coups volantes et faites feu), une course de chevaux, *Hippodrome*, au graphisme assez précis et un *Pac-Man* pas si facile que ça : le glouton doit éviter des symboles qui apparaissent de façon totalement aléatoire, aux quatre coins de l'écran, tout en évitant de se faire manger. Plus de trente cartouches sont ainsi mises à votre disposition et il vous semble assuré. Tout cela explique la diffusion de l'Interton VC 4000 qui fonctionne tranquillement une carrière paisible. Seul problème : son prix (console 1 200 F, cartou-

che entre 170 et 350 F) n'agrémente pas le jeu, risque de devenir un handicap avec l'arrivée sur le marché de nouveautés d'autres marques. ■

- **Nous avons aimé :**
 - La ludothèque assez vaste.
- **Nous avons regretté :**
 - L'esthétique un peu triste.
 - La trop grande simplicité de la majorité des programmes.
 - Les joystick.

HOME VISION

Une ludothèque solide

Conçue en Belgique, fabriquée à Taiwan, 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 clés : 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 scénarii et listings de jeu. 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 coûte environ 1 250 F, prix qui n'est plus particulièrement compétitif.

Malgré tout, la console *Home Vision* conserve ses qualités propres. De dimension « classique » pour une console elle n'a pas l'apparence massive d'un vulgaire parallépipède : légèrement inclinée, le plateau supérieur lui confère un petit air élancé qui pourra séduire. Les boîtiers de contrôle sont encastrés dans la console.

Les joueurs passionnés s'acharneront sur les joystick

Les touches à pression souples, qui semblent décidément séduire de plus en plus les fabricants offrent les instructions clas-

Liste de certains points de vente où vous pouvez vous procurer Milton Chess Computer (liste au 1/08/83)

- Librairie Montbaron, Bourg-en-Bresse • Deuxième Joues, Sotteaux • Maison de la Presse, Luc-la-Petite • Dupin Pleais, Elysée Joues, Vichy • Boutique Joues Toys, Cannes • Photo Poste, Micon • Galeria, Besou, Annemay • Carré Robert, Librairie-Papeterie, Revin • La Coopérative, Nain Jaune, Troyes • Château de l'Éclair, L'Occident, Narbonne • Almann • New Help, Al'Alba, Farfalla Joues, Aisne-Province • Agence Joues, Marcellin • B&B Joues, Louvain-la-Neuve • Bazar, Tarasconville • Joues de l'Éclair, Virvilles • Giffard, Boulogne • Joues, Douzon, Laes • Catherine M. Trovelli/Moré, Fumadoc, Angoulême • Bazar Hôtel de Ville, St-Amant-Mouton • Mercerey, Boulogne • L'Estacé Joues, Tulle • Le Renaissance-Langues • Paradis de l'Enfant, Caucamp • Les Joues Jeunes, Périgny • Hall Joues Enfants, Carpenoires, Rennes, Savenay • Jeunesse • Charly, Jouergand, Montbellard • Joues Amis, Ponsard • B&B Joues, Berrand, Poperly • Les Joues Maurice, Rouen • Pomme, Evreux • Coffre à Joues, Chartres • Notre-Dame-Dreux • Société Jeu, Quimper • Bazar Hôtel de Ville, Niort • B&B à Joues, Lestrebans Roger, Lebard, Midea, Hobby Flash, Toulouse • La Récréation, L'Union • Ecole, Buissonnières, Roudeux • Jouesville, Béziers • Escourrou, Maison de Joues, Montpellier • Marmes-Berres • Modin Belge, Châteauneuf • La Fauverge, Tours • Grand Bazar, Bourges • Messawa, Roussillon • Brenet, Joues Sélect, Marçay-Maillard, Livagny, L'Arche-Saint • Arisquin, Dix • Paradis des Enfants, Blois • Joues Sport, Charrelle-Lyon • Librairie du Parc, Montbesson • Bureau Joues, Pau • Les Joues • Au Passé-Jeu, St-Gilles • Au Parc-Veu, Joues, Inter Bureau, St-Dizence • Graff-Bizet, Brionne • Hérogone, Le Parc • Au Parc, La Brie • Neomothic, Nantes • Multilab, St-Nazaire • Durka, Orléans • Perrier, Paris • Les Joues • Au Petit Paris, Avranches • Châtigny des Joues, Cherbourg • Les Joues, Sarre-Union • Big Bazar, Châlons-sur-Marne • Galerie de Joues, Librairie, Michaux, Reims • Joues pour l'Enfant, St-Dizier • Chris Boutique, Laval • Joues pour l'Enfant, Lorient • Les Joues • Les Enfants, Nancy • Au Petit Quinquain, Pierrefort • Le Marquis, Tombaron • Joues, Troyes • Paradis des Enfants, Loriet • Quir Paul, Forbach • La Maison de l'Enfant, Metz • Joues, Amersfoort • Au Beaux Joues, Béthune, Cambrai • La Maison de la Presse, Douai • Bourrasse • Joues, Faches-Thumesnil • Récréation, Roubaix • Delorme, St-Nicolas-le-Bas • Secoya, Valenciennes • Au Lutin Bleu, Croix • Pizzeria • Marie-Norik, Jaulmes, Montfort • Le Lutin, Arns • Calais • Béthune • Le Tour du Joues, Roubaix • Calais • Beaux Joues, Lez • Joues • 2000, Noiret-les-Mines • Le Petit Navire, Paris • Nain Jaune, Clermont-Ferrand • Joues • Joues Card Shop, Lempdes • Librairie Grenier, Pau • Graff-Bizet, Sète • New Joues • Joues • Strasbourg • Kerm, Calmar • Les Belles, Solvay, Mulhouse • Compagnie Éclair, Digne • Galerie Darnagnac, Livron • Salon de Bébe, Lyon-la-Duchère • Nain Jaune, Fécamp • Les Joues Sport • Joues, Neuville-sur-Saône • Boutique Fleur Rose, Oullin • Réland, Tassin-la-Dignault • Trian, Toy • St-Pierre • Bernard Joues, Vire • Joues, Villersfranche • Saline • Galerie Medderson, Gray • Galerie Litvovienne, Luxeuil-les-Bains • Pétrani Sports, Vesoul • Les Joues Amis, Châlons-Saône • Maison de Joues, Le Creusot • France France, Libremontelle, Micon • Funocchio, Gail-Latin, Nancy • Galerie Antimassimienne, Annemasse • L'Occident, Oyon • Rocanotte-Megève • Rugby • 2000, Sallanches • Bricolage, Galleries, Prémont, Thionville-Bains • Forum des Hobbies, Gagny • Vidéo Shop, Thérèse, Océan de paradis, Jeu Microjeux, Joues, Vain Ours, Fumes, Agincourt, Electro Vidéo, Paris • Sédino, Bolbec • Maison du Pionnier, Elbeuf • Lutin de Joues, Oudon • Joues • Le Havre • Baby Joues, Joues Shop, Rouen • Cinqième Vidéo Club, Darnetange • Joues • Terech, Fontainebleau • Mior, L'Hay-aux-Forges • Martini, Sevigne • Paris • Joues • Auldin, Abbeville • Aux Deux Rives, Magasin • Magasin • Les Joues • Les Joues • Magasin Norelty, Castrès • Au Lutin, St-Baptiste • Magasin Roc, St-Tropez • Le Parc • Chartres • Au Nain d'Azur, Toulon • Grandes Galeries, Fontenay-le-Comte • Rocca, L'Imagerie • Douilly, Auterre • Joues modeste, Sées • La Pêche Poupée, Belfort • Photo Foc, Montgeron • A Nos de Joues, Marcy • Parculture Joues, Savigny-sur-Ouche • Jardin de l'Enfant, Malakoff • Ders, Marcin, Bourgogne-Océan • Magasin Nouvelles, Montreuil • Jecin, Les Isles Nord • Distribution, Autryvaux-Océan • Magasin St-Denis de Philippe et Patricia, Le Raincy • Paradis des Enfants, Vincennes • Joues Modèle, Reduza, Viny • Dupret, Maisons-Alfort • Vidéo Electroniques, Lyon • Foc, Lyon • Foc, Marseille • Foc, Grenoble • Foc, Nice • Foc, Nancy

HA AHHH...
LA BOUGE!!!



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

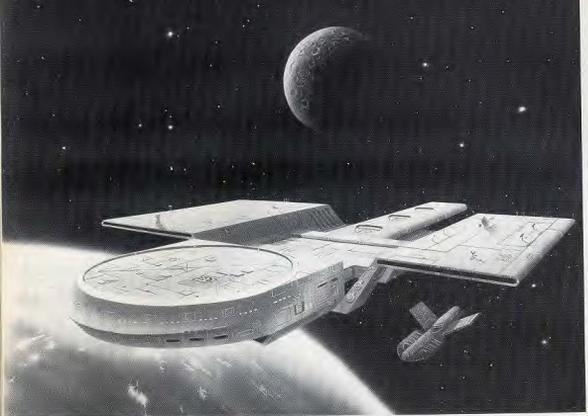
(règle des 50 coups et répétition de 3 fois la même position).



MILTON CHESS COMPUTER DE MB

Le 1^{er} robot computer qui déplace lui-même ses pièces.





HYPERCOM -- Centre cosmique des Jeux -- Relié par substitution ANDROMÈDE IV --
 "AUTORISATION VENTE DE JEUX AUX CRÉATURES INTELLIGENTES DE LA PLANÈTE TERRE ACCORDÉE PAR LE MAÎTRE DES JEUX LUI-MÊME - ÉTABLIR PAR RELAIS POUR LA TERRE À L'ADRESSE SUIVANTE :

9, Rue Playel 75012 PARIS
 nom de station : **ABAK**

"ATTENTION : Les terriens ne doivent jamais répéter jamais entrer en contact avec des ordinateurs ou des jeux utilisant la transmission télépathique. Seuls les articles suivants devront figurer en boutique :

ATARI	PRIX TTC	CBS/Coloco	PRIX TTC	VIC 20	PRIX TTC	COMMODORE 64	PRIX TTC
Micro-ordinateur ATARI 400		Console CBS Coloco + jeu Double King = 2 manettes de jeu (jeux)		Micro-ordinateur VIC 20 console (jeu) Chop Wier	1080 F	Micro-ordinateur Commodore 64 (jeu) Scam avec lecteur K7	2900 F
+ Lavier de commande + Pac-man	1960 F	Schlotemps	375 F	Cloud burst	375 F	Forest	3850 F
Space Invaders	380 F	Zaxxon	375 F	Crash King	425 F	Jump man	365 F
Echecs	440 F	Venture	375 F	Frog	125 F	Frank	224 F
Star Raiders	440 F	Comical	260 F	Monster maze	110 F	Gal namer	148 F
Pac-Man	440 F	Comico avenger	375 F	Grid runner	180 F	Panic 64	150 F
Compète	440 F	Moose trap	375 F	Rickstar	177 F	Renaissance	187 F
		Surf	375 F	Seraphim	300 F	Score	300 F
		Donkey Kong	375 F	Swamp of Fogopol	280 F	Star trek	146 F
		Lady Bug	375 F			Time of Dream	270 F
						Julius Linder	215 F
						Kickman	215 F
						Sawwell	215 F
						Ruler Rat Race	215 F
						Olwens	215 F

BON DE COMMANDE : Frais d'expédition : moins de 5 kg : 40 F plus de 5 kg : port dû.
 Veuillez m'envoyer les articles cochés ci-dessous.
 Je joins mon règlement mandat chèque CCP.
 Nom _____ Prénom _____ Adresse _____
 Ville _____ Code postal _____ Téléphone _____

ABAK
 9, rue Playel
 75012 Paris
 Tél. : 044.37.79

à retourner à : une division de Logosoft Métro DUGUMMIER

« DEUX CENT CINQUANTE secondes avant sortie de l'hyperespace » annonça la voix métallique du Cyborg. Le réveil s'était fait soudain. Autour du berceau d'entrainement, la lueur argentée du non-tém s'estompa, rythmée par les pulsations des psycho-moteurs. Un choc d'œil aux holo de navigation U.S.A. du système ABAK. Le pandrug, injectée dans ses veines avec son réveil commença à faire ressentir ses effets ; son métabolisme reprit son rythme normal. Il leva et fit quelques pas sur des jambes hésitantes ; 30 mois de temps objectif en animation suspendue l'avaient laissé quelque peu à l'habileté. L'esprit clair, maintenant, il gagna le centre de pilotage, inspectant au passage les générateurs de gravité artificielle. Il s'assit dans le module de contrôle, enfouissant sa tête dans le casque psycho-collecteur qui réglait les processus biologiques de son être. L'ordinateur ordonna. Il banda les muscles dans l'attente du choc à retour à l'espace Einsteinstein. Un éclair.

Puis le néant. L'espace d'une fraction de temps tenu qu'aucun appareil ne pouvait jamais la mesurer, la masse du vaisseau et de son contenu devint infinie égale à la masse totale de l'univers. « SORTIE DE L'HYPERESPACE. ÉTAPE 1 TUE. DERIVE TOTALE DE... » et le Cyborg grésina une longue liste de coordonnées. Sur les écrans, les étiles apparaurent d'étranges configurations aussi analysées par le Cyborgnage, aussitôt décodées à la position exacte du vaisseau par rapport à son point d'origine. La déclaration de plus de 3000 étions absorbée par les gravités tampons, la perte de vitesse ne se percevait que sur le dopageur des côtes. Mais déjà, les limites extrêmes de vitesse psyché étaient assaillies par les ABS. Des voiles de transmission pathique l'englobaient, puis se détachèrent, emplissant son esprit de couleurs et de formes.

ABAK était là, tout prêt, à portée de pensée. Les ABS, les habitants de l'Empire ABAK, des créatures immatérielles avaient le pouvoir de créer des aventures et de les projeter directement dans votre cortex. Des situations si réelles qu'elles étaient l'image même de la vie. Et l'Empire ABAK s'étendait. Il se voyait aujourd'hui la majeure partie de la galaxie du Sphynx...

signes et suffisamment amples à toutes les manipulations exigées par les jeux. Deux boutons de tir sont également prévus sur les côtés et un « championnag » de direction couronne l'ensemble. Les cordons de raccord « téléphone » ne sont pas dissimulés sous les boîtiers, mais s'échappent par deux encoches pour se brancher à l'arrière de la console. Les joueurs passionnés qui ne ménagent pas leur ardeur sur les joystick 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'un jeu, 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 télévidéoligne. Le « tableau de bord » de la console comporte cinq touches, quatre à pression, une à interrupteur. Pousser ce dernier sur « on » et vous verrez, si le raccordement du transfo au secteur et à la console — fiche « jack » — a été correctement réalisée, une lumière rouge s'allume au centre de l'appareil. De part et

de l'autre de celle-ci, vous apercevrez « start » et « select » pour les touches de gauche, « option » et « reset » pour celles de droite.

Les titres sont solides, peut-être trop !

Le plupart des jeux qui « marchent » ou « ont marché » sont présents dans la bibliothèque actuelle de l'AtariKlan War combat entre sous-marins et cuirassés dans une dédaie d'été ; *Third Encounter*, sur l'île de *Missile Command* ; *Cat and Rat*, sur le principe de *Pac Man*, au graphique assez touillé ; *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'assaut d'un building aux fenêtres redoutables, aux mégères agressives et aux chutes et pots de feu. *Ohello* et jeu d'échecs sont également présents (il est à noter que les progrès de l'ordinateur du transfo au secteur et à la console — fiche « jack » — a été correctement réalisée, une lumière rouge s'allume au centre de l'appareil. De part et

de l'autre de celle-ci, vous apercevrez « start » et « select » pour les touches de gauche, « option » et « reset » pour celles de droite.

de l'autre de celle-ci, vous apercevrez « start » et « select » pour les touches de gauche, « option » et « reset » pour celles de droite.

Les titres sont solides, peut-être trop !

Le plupart des jeux qui « marchent » ou « ont marché » sont présents dans la bibliothèque actuelle de l'AtariKlan War combat entre sous-marins et cuirassés dans une dédaie d'été ; *Third Encounter*, sur l'île de *Missile Command* ; *Cat and Rat*, sur le principe de *Pac Man*, au graphique assez touillé ; *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'assaut d'un building aux fenêtres redoutables, aux mégères agressives et aux chutes et pots de feu. *Ohello* et jeu d'échecs sont également présents (il est à noter que les progrès de l'ordinateur du transfo au secteur et à la console — fiche « jack » — a été correctement réalisée, une lumière rouge s'allume au centre de l'appareil. De part et

VECTREX

Jeux d'arcades à domicile

devraient bien s'en inspirer), elle autorise des déplacements sur le champ de jeu stupéfiants, dignes des meilleurs jeux d'arcade. On trouve dans des joystick trop « durs » ou, au contraire, trop « flous » pour cause de mauvais réglages des ressorts de rappel. De même, les quatre boutons de commande offrent de multiples possibilités d'action, qu'il faudra combiner si vous voulez gagner (les concepteurs de programmes s'en sont visiblement donné à cœur joie !), et une efficacité redoutable.

Lorsque vous dégagez votre joystick, relié à l'unité principale par un câble « télécommande », vous pouvez le pousser, vous avez accès au « tableau de bord » du Vectrex. Là encore, efficacité et sobriété : une seule molette pour mettre en marche, à l'arrière l'appareil et régler le volume sonore ; un bouton « reset » pour commencer une nouvelle partie et remettre le compteur à zéro ; une prise pour brancher un autre joystick, et le haut-parleur est un petit bon (Highness) situé au dos de l'appareil sert à régler la luminosité.

Enfin, de l'arrière également, s'échappe le cordon d'alimentation que vous branchez directement sur le transformateur est intégré. Fait surprenant, alors que tout a été conçu pour faciliter le rangement et le transport, on cherche en vain une prise à deux broches ou un fil électrique : deux simples ergots auraient

hellivision 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 ! Les brutaques sont généralement réussis, mais le graphisme de quelques cartouches assez sommaire risque de décevoir.

À 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 la Home Vision Computer System, si, encore une fois, si 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.

suffi. Le haut-parleur rempli parfaitement son office : explosions, bruits de moteur, mitraillades, applaudissements, bruits de foule, musiques, se succèdent sans laisser une seconde de répit, mais une prise casque est là le bienvenue.

Les points lumineux se transforment en mines redoutables

Avec chaque cassette est fourni un filtre en plastique teinté. Ce cache transparent est maintenu en place devant l'écran grâce à quatre petites encoches. Gare aux manipulations : attention, fragilité ! La qualité du plastique est indéniable, mais il vaut mieux éviter de mettre des doigts gras dessus, de les laisser traîner sans protection. Un conseil : sortez le filtre de la boîte avec son enveloppe en papier et rangez-le de même. Vous éviterez ainsi les rayures dues au frottement contre l'emballage. Contact ! Lorsque le jeu commence, on oublie tout. Difficile à croire sans doute tant que vous ne l'aurez pas vu de vos propres yeux, mais réellement, l'absence de couleurs, les dimensions de l'écran n'ont plus d'importance, tant le graphique est stupéfiant : une soucoupe sur l'écran et disparaît dans le lointain en semant derrière elle des points lumineux qui vont se transformer en autant de mines redoutables. Mais rien dans le mouvement de la soucoupe ne rappelle le

graphisme d'un jeu vidéo habituel. Aucun clignotement, aucune discontinuité dans le mouvement. Tout est parfait : les objets glissent sur l'écran, apparaissent, disparaissent, foncent sur le fond de l'infini, bref, la simulation est totale, semblable à celle offerte par deux jeux d'arcade.

Balayage de vecteurs ou bombardement d'électrons ?

La plupart des grands succès d'arcade sont d'ailleurs au rendez-vous. *Berzerk*, *Star Trek*, *Hyper Chase*, *Scramble* (peut-être le plus passionnant de tous), des titres derrière lesquels se cachent les jeux d'arcade les plus connus. De plus, les concepteurs de l'Indépendant Video System ont eu l'excellente idée d'incorporer à la mémoire de l'appareil un jeu passionnant. Ainsi, vous n'avez besoin d'ajouter au prix de *Vectrex* celui d'une ou deux cassettes plus amusantes que celle tournée d'ordinaire avec les jeux vidéo.

Il faut dire que l'IVS, techniquement, ne manque pas d'atouts. Son moniteur utilise la technologie du balayage de vecteur (Vector scan), procédé qui permet un traçage des lignes beaucoup plus clair, une meilleure luminosité, une définition



sons comparaison avec celle d'un téléviseur, qui a recours, lui, à une technique de bombardements d'électrons (Raster scan). Ce système est associé à un microprocesseur de 8 bits Motorola 68 A

09, qui fournit une puissance et une vitesse très appréciables. Mais c'est surtout la prodigieuse mémoire du *Vectrex* qui autorise ces performances : le *Vectrex* possède en effet une capacité mémoire de 64 K ! Pourquoi autant ? Tout simplement pour obtenir une restitution des sons semblable à celle des jeux d'arcade, des effets spéciaux aussi bien visuels (rotation à 360°, troisième dimension, zoom) que sonores (explosions, bruits de toules, musiques, etc.) mais également dans une perspective d'évolution vers d'autres domaines. D'ores et déjà, on peut se procurer aux USA des cartouches de jeux « parlantes » : à la différence des jeux vidéo traditionnels, le *Vectrex* n'a nul besoin d'un module particulier, cher et parfois fragile, pour créer la voix humaine ; d'autre part, un clavier et un crayon optique pourront prochainement transformer votre jeu en ordinateur. ■

- **Nous avons aimé :**
 - son graphisme,
 - son « indépendance »,
 - ses jeux d'action,
 - son joystick.
- **Nous avons regretté :**
 - l'absence d'un second joystick,
 - le cordon du joystick trop court,
 - l'absence d'une prise-casque.

ADVISION

Une mini pleine de surprises



La console Advision, ou *Hame Arcade*, au premier abord, surprend. Son poids plume, ses mensurations surtout (29 cm x 18 cm x 6,5 cm), comparables à celles des minis, impressionnent. Voilà une console que l'on pourra emmener partout, à la condition, bien sûr, d'avoir un poste de télévision.

Les passionnés pourront même se perfectionner, avec un mini-récepteur couleurs, une « malette jeux » toujours prête à les suivre... L'esthétique, assez raffinée, est également à l'honneur : les joysticks s'encastrant dans deux niches aménagées sur le dessus de la console, les cordons « téléphone » étant laissés libres derrière le jeu. Ce système, s'il ne favorise pas les puristes qui ne veulent rien voir dépasser une fois leur jeu rangé, comblera, en revanche, les joueurs : la longueur de fil est très appréciable et supporte allègrement tous les mouvements parfois brutaux exigés lors de certaines parties.

Les boîtiers de commande, quant à eux, font irrésistiblement penser à ceux de la console Mattel : ils associent disques de direction, touches à pression souple et boutons latéraux de feu (deux seulement) alors que Mattel en possède quatre). Cha-

que jeu est vendu avec des caches en plastique blanc, peut-être un peu fragiles, qui se glissent dans deux encoches, attirant ainsi une fonction précise à toutes les touches.

Des petites manettes sont livrées avec le jeu, manettes qui se vissent au centre des disques de direction et se dévissent pour faciliter le rangement dans un tiroir ou une mallette, par exemple.

Les cartouches s'enfichent dans un vaste logement, protégé de toute entrée de poussière par deux plaquettes qui pivotent lorsque vous branchez un programme.

Tant de raffinement pour mieux voyager

Devant cette trappe, cinq touches de commande, extrêmement agréables à manipuler : « Reset » remet le jeu au stade initial, éteignant du même coup les options choisies. « Select » permet de choisir une variante, tandis que « Option » introduit à l'intérieur de chaque variante certaines différences. « Start » donne, bien sûr, le signal du départ. A noter : vous pouvez, dans des conditions déterminées, combiner l'action de plusieurs touches pour obtenir certains effets particuliers (démonstration, changement de couleur, etc.). Enfin, la touche « Power » est agréablement d'un témoin rouge qui s'allume, lorsque la console est sous tension. Pourquoi un tel raffinement ? Tout simplement parce que la vocation de *Hame arcade* est, en fait, de pouvoir beaucoup voyager. Un adaptateur 12 volts a donc été intégré au jeu, adaptateur qui autorise le fonctionnement sur toutes les sources de courant. Le témoin vous avertira ainsi de laisser votre appareil en marche et garantira une longue vie à vos batteries ! Avec « Power on », le champ de jeu s'allume immédiatement. Les couleurs sont vives, variées ; les scores généralement complexes, offrent des effets de perspective. De plus, une phase de démonstration est souvent prévue. Quant aux cartouches de la douzième Advision, elles présentent toutes des creux d'originalité, ajoutant à des jeux bien connus une touche d'humour, un plaisir que les distingués de leurs contemporains. ■

- **Nous avons aimé :**
 - l'esthétique ;
 - la maniabilité ;
 - la simplicité de fonctionnement ;
 - la longueur.
- **Nous avons regretté :**
 - les jeux parfois peu « lisibles » ;
 - les caches en plastique fragiles ;
 - l'absence du cordon de raccord pour batterie 12 volts (en option).

COLECO
La star de l'année



Le design austère, rigoureux de la console CBS Electronics inspire d'emblée confiance mais, c'est indéniable, la recherche esthétique n'a pas été prioritaire.

Les appliques en simili acier brossé, les ouies d'aération, les motifs géométriques qui délimitent chaque surface constituent les seules décorations de ce parallépipède rectangle (33 x 24 x 7,5 cm). Les boîtiers de contrôle fournis avec la *Colecovision*, s'encastrant dans deux niches aménagées dans la moitié supérieure gauche de la console — les petits « champignons » qui servent de joysticks dépassant dangereusement —.

Deux touches de commande seulement sur la console : le contacteur « on/off » est une touche « reset » dont on se sert peu, puisque la plupart des ordres sont transmis par l'intermédiaire des manettes de jeu. Deux trappes dissimulent les broches d'adaptation des programmes et des extensions. La première, située sur le dessus de l'ordinateur, est fermée par une plaquette métallique qui pivote lorsque vous branchez une cartouche de jeu. La deuxième trappe, qui s'ouvre sur le devant de l'appareil, vous permettra de brancher les divers modules prévus pour les prochains mois.

Le cordon d'alimentation, quant à lui, se branche à l'arrière de la console : le transformateur n'est pas intégré, défaut (relatif) dû à son poids et à son encombrement. A ce propos, il vaut mieux dé-

brancher l'ensemble lorsqu'on ne joue pas, pour éviter tout risque de surchauffe.

La puissance autorisée tous les effets spéciaux

Enfin, de l'arrière s'échappe également le câble de liaison avec la télévision qui passe, bien entendu, par la prise péritelvision : les couleurs sont parfaites, la netteté impeccable et bien des manipulations sont évitées ; vous n'avez pas besoin, pour jouer, de débrancher à chaque fois le câble de l'antenne TV et n'avez plus de problème avec la recherche des différents canaux.

D'un format légèrement supérieur au format Atari, les cartouches ont fait l'objet de soins particuliers : la mémoire ROM (Read Only Memory) offre une puissance de 2 à 3 fois 64 K qui autorise la plupart des effets spéciaux des jeux d'arcades : dessin animé, profondeur de champ, décors hyper-soignés et très variés et, bien entendu, la troisième dimension. Cette capacité extraordinaire est loin d'être actuellement utilisée dans sa totalité, du moins dans les jeux disponibles aujourd'hui en France ; jeux dont l'animation est déjà spectaculaire. Aux USA, par contre, certaines cartouches profitent complètement de ces possibilités, avec, en outre, un *Subroc* dérivant... Pour enclencher la cartouche, pas de problème, la forme du boîtier légèrement asymétrique s'adapte parfaitement au logement prévu et empêche toute erreur de

manipulation : il est impossible de brancher une cartouche à l'envers. Interrupteur sur « on », « Colecovision presents » suivi du titre du jeu choisi apparaît sur l'écran et reste affiché pendant quelques temps (annonce de « chargement » du programme dans l'ordinateur. S'affichent ensuite les options proposées, huit au total, quatre pour un joueur, huit pour deux joueurs, avec des niveaux de difficulté variables. Ne tardez pas trop à choisir car, au bout de quelques dizaines de secondes, le dispositif destiné à alimenter votre écran de toutes les altérations jouera et tout s'éteint. Si vous voulez recommencer, il faut alors appuyer sur « Game Reset » et attendre de nouveau que le programme soit chargé.

Graphisme, animation, bruitages sont fabuleux

Pour choisir une variante, il suffit d'appuyer sur une des touches argentées à pression souple du boîtier de commande. Immédiatement, le numéro du joueur qui va concourir le premier s'affiche et la partie commence ("« émeuvèlement » serait d'ailleurs plus juste). Le graphisme, l'animation, les bruitages sont fabuleux. La finesse des décors, la précision des personnages rappellent irrésistiblement le dessin animé et ce d'autant plus qu'au « dessin » proprement dit s'ajoutent des capacités d'animation remarquables : les 17 000 octets de la mémoire RAM (Random Access Memory) autorisent la présence de 32 objets en mouvement sur l'écran (à titre de comparaison, la console Mattel en anime 8 !). Il faut exciter ces objets avec le Micro-Track, octets RAM et les 184 K ROM possibles des cartouches qui pourraient en déconcerter plus d'un (un ordinateur d'une puissance déjà appréciable avait des chiffres bien inférieurs) — que le type de composant utilisé est un microprocesseur 16 Bits T.I. série 90 000 qui ouvre d'immenses possibilités.

Des remous dans l'univers électronique

Enfin, huit directions de déplacement (seulement l'eston tenté de dire) et la combinaison de dix actions permettent d'envisager toutes sortes de possibilités de jeux...

Le seul vrai problème de la console Colecovision est posé par les joystick. Problème d'adaptation, direz-vous ? Peut-être. Mais heureusement, les fiches de branchement sont les mêmes que celles des consoles Atari. Rien ne vous empêche donc de brancher à la place de ces boîtiers peu performants un joystick plus maniable, du moins si vous jouez seul puisqu'il n'y a pas de bouton de commande à cliquer pour choisir les variantes de jeu. Conçue à partir d'accords avec les plus

grands spécialistes de jeux d'arcades (Bally/Midway, Nintendo, etc.) la ludothèque Coleco ne présente aucun déséquilibre entre les jeux d'adresse, de stratégie et sport et l'on compte déjà 16 titres qui suscitent tous, à des niveaux différents, l'enthousiasme et l'admiration. Enfin, 2 modules, en dehors du Turbo, risquent de faire quelques remous dans le monde de l'électronique : le premier est un adaptateur pour les cassettes de format Imagic, Activision, M. Network, Parker, etc., soit le très grand majorité des collections disponibles. Le second permettra à la console de se transformer en micro-ordinateur, grâce, en particulier, à un clavier pour la programmation. Mais ceci est une

autre histoire... Telle quelle, la Colecovision possède largement de quoi séduire la plupart des joueurs. ■

- **Nous avons aimé**
 - le graphisme et les bruitages,
 - l'animation,
 - les possibilités d'extension,
 - la ludothèque,
 - le rapport qualité/prix.
- **Nous avons regretté**
 - les joystick,
 - le design un peu austère,
 - l'absence en France du Track Ball et ses poignées Coleco, disponibles aux USA.

VIDEO PAC C 52 ET G 7 200

Naissance d'un standard européen

Philips a, dès le départ, joué la carte du sérieux en proposant un « ordinateur de jeu », le **Vidéopac C 52, doté d'un clavier alpha-numérique**. Grâce à lui, on peut s'amuser, sans aucun doute, mais en même temps on s'initie à la manipulation d'ordinateur. Avec le **G 7 200, cette tendance s'accroît encore**.

Sur cette console, tout concourt à accentuer la ressemblance avec un micro-ordinateur : nous retrouvons le pupitre du C 52/04, resserré, sans pour autant perdre sa lisibilité et sa facilité d'emploi, mais, surtout, nous découvrons l'écran de visualisation, superbement ses dimensions réduites (23 cm en diagonale). Bien sûr, cet écran ne remplace pas une télévision normale, d'abord parce qu'il est en noir et blanc, certains jeux se passent volontiers de couleur, mais d'autres sont moins tolérants. Cependant, il faut préciser que Philips est ici avantagé par son décalage, surtout mesuré. Ce décalage représente le domaine de prédilection du **Vidéopac**. Or, pour ceux-ci, l'écran du **G 7 200** est amplement suffisant, le graphisme, ce qui est d'importance, la couleur n'est pas essentielle.

Il avait l'écran, le clavier, l'allure d'un micro-ordinateur, mais...

Pour les jeux d'action, évidemment, il faut de quoi s'habituer à reconnaître les différents protagonistes à leurs teintes de gris et perdre l'habitude des explosions multicolores. C'est écran n'est pas la panacée, c'est-à-dire ceux qui en attendent trop, n'ont pas ceux qui espèrent se passer totalement de téle. Il faut plutôt le considérer comme un substitut provisoire, qui

permet de se défendre et de s'entraîner sans immobiliser le poste familial. La console est claire, nette et élégante. Les prises des deux « joystick » sont cisalonnées sous l'avant de l'ordinateur de jeu. Enfin, rien, plus-ou-moins, le raccordement à votre téléviseur ne passe plus par la prise antenne, mais par la prise péritel-télévision. Avantages : finies les manœuvres exaspérantes pour débrancher, puis rebrancher l'antenne TV, finies également les recherches de canal correspondant au jeu : lorsque votre console est arrêtée, vous pouvez suivre les programmes normalement, lorsque vous désirez jouer, il vous suffit simplement de mettre l'ordinateur en marche. Vous pourriez jouer quelle que soit la chaîne préprogrammée sélectionnée, sans aucun réglage, sans même toucher à votre poste de télévision. De plus, le rendu des couleurs, sans doute, et la netteté de l'image sont largement supérieurs aux performances réalisées dans ce domaine par le C 52/04, performances déjà très honorables.

Les joystick dérapent dans des encoches purement symboliques

Aucune modification, hélas, en ce qui concerne les joystick. Leur extrême souplesse nuit bien souvent au plaisir du jeu et l'on a parfois l'impression de ne pas contrôler parfaitement les mouvements sur l'écran. En outre, le logement où la manette évolue est un peu trop restreinte à notre goût et les huit directions, indiquées par des encoches, purement symboliques. Affaire d'habitude, sans aucun doute...

La couleur et la netteté de l'image sont améliorées par l'utilisation de la prise péritel, il n'en est pas de même pour le graphisme qui reste « cubique », bien que les nouvelles cartouches témoignent d'af-



Gérer les forces... et les faiblesses

Les premiers, extrêmement simples, étaient deux ou trois jeux différents ; dans un second temps, sont apparus des jeux plus complexes (un seul par cartouche), qui tenaient plus compte du clavier alpha-numérique. La troisième génération de programmes se sert des forces et des faiblesses de l'ordinateur : au **Vidéopac**, incapable de gérer des jeux au graphique très élaboré, on a inventé un champ de jeu extérieur, sous la forme d'un plateau très classique et de pions — la partie se déroulant tantôt sur l'écran, tantôt sur le plateau de jeu —

Enfin, l'arrivée du **G 7 400** de Philips et du **JO 7 400** de Thomson Brandt va sans doute apporter un souffle nouveau dans l'univers du **Vidéopac**. Ces deux nouveaux ordinateurs de jeu sont extérieurement différents, mais offrent strictement les mêmes possibilités puisqu'ils souhaitent donner naissance à un standard européen qui regroupe Philips, Schneider, Radola et Brandt en Europe. L'esthétique est assez réussie. Le clavier du **G 7 200** a été étendu et comporte

maintenant 61 touches dont 49 touches alphanumériques et 12 touches réservées à l'emploi d'un interpréteur Basic Micro-soft C 7420, qui devrait permettre une initiation au langage Basic. Ce Basic Micro-soft interpréteur (standard mondial le plus utilisé dans les ordinateurs familiaux) comprend un microprocesseur Z 80 A (4 MHz), 16 Krom (16 368 caractères), 16 K-octets programmables par l'utilisateur. Les claviers 61 touches donne accès à 12 fonctions dont 24 reprogrammés et offre 128 caractères graphiques, 192 caractères programmables par l'utilisateur élaboré, on a inventé un champ de jeu extérieur, sous la forme d'un plateau très classique et de pions — la partie se déroulant tantôt sur l'écran, tantôt sur le plateau de jeu —

Des décors fastueux pour un standard européen

En fait, dans le strict domaine du jeu, il est très aisé de formuler une opinion définitive sur les progrès réalisés sur ces nouvelles consoles : la plupart des jeux proposés actuellement sur **JO 7 400** et **G 7 400** sont les remakes de titres bien connus dont seul le décor a changé. Sans doute beaucoup plus beaux graphiquement, ils conservent les qualités et les défauts de leurs premières « moutures » et seules les cartouches vraiment nouve-

les (annoncées en 8 K) permettront de dire si, oui ou non, le **JO 7 400** et le **G 7 400** sont capables de concurrencer les productions venues d'outre-Atlantique. Si cela était, un standard européen serait enfin né, qui échapperait, atout non négligeable, aux soubresauts du dollar. ■

PHILIPS G 7 200

- **Nous avons aimé :**
 - son esthétique ;
 - la prise péritel ;
 - l'écran.

- **Nous avons regretté :**
 - l'absence de couleurs ;
 - les joystick « flous » ;
 - les jeux trop « cubistes ».

PHILIPS G 7 400 & BRANDT JO 7 400

- **Nous avons aimé :**
 - l'esthétique ;
 - le clavier ;
 - le graphisme.

- **Nous avons regretté :**
 - l'absence d'innovations réelles ;
 - le retard par rapport aux productions US.

10
CONSOLES
DE JEUX
VIDEO

	ATARI 2600	CBS ELECTRONICS	C 7000 PHILIPS JOY 7000 B&A ANDT	G 7000 PHILIPS	MATTEL INTELLIVISION	ADVISION	HANMEX VC-4000	VECTREX	ROLLET	HOMEVISION
NATIONALITE	USA	USA	FR.	FR.	USA	H.-Kong	R.F.A.	USA	H.-Kong	Belgique
PRIX	1 450 F	2 000 F	1 610 F	1 490 F	1 950 F	1 400 F	1 100 F	2 000 F	2 400 F	1 250 F
MEMOIRE VIVE	4 KO	17 KO	2 KO	6 KO	5 KO	8 KO	NC	8 KO	NC	8 KO
GRAPHISME Définition- Animation	****	*****	**	****	*****	*****	**	*****	—	***
SON	oui	oui	oui	oui	oui	oui	oui	oui	oui	oui
COULEURS	8	16	8	16	16	16	6	0	3	8
CONNECTION T.V.	U.H.F.	Péritel	Péritel	U.H.F. & Péritel	U.H.F. & Péritel	V.H.F. 4	V.H.F.	Ecran intégré	U.H.F.	U.H.F.
JOYSTICKS	oui 2	oui 2	oui 2	oui 2	oui 2	oui 2	oui 2	oui 2	oui 2	oui 2
CLAVIER	ext.	ext.	oui	oui	ext.	non	non	ext.	non	ext.
ENTREE CARTOUCHE	oui	oui	oui	oui	oui	oui	oui	oui	oui	oui
CRAYON OPTIQUE	non	non	non	non	non	non	non	ext.	non	non
PRISE EN MAIN	*****	*****	*****	*****	*****	*****	*****	*****	*****	*****
ESTHETISME	***	***	*****	*****	*****	*****	**	***	*****	***
EXTENSIONS RAM	oui	oui	oui	oui	oui	non	non	oui	non	oui
NOTICE	ext.	ext.	ext.	ext.	ext.	ext.	ext.	ext.	ext.	ext.
NOTICE	*****	*****	*****	*****	*****	*****	*****	*****	*****	*****
NOMBRE DE LOGICIELS	60	20	48	48	47	38	30	19	6	20
VARIETE DES THEMES	*****	*****	*****	*****	*****	*****	*****	**	**	****
RAPIDITE D'ACTION	*****	*****	****	****	****	*****	*****	*****	***	****
BIBLIOGRAPHIE	non	non	non	non	non	non	non	non	non	non
EXTENSIONS JEUX	*****	*****	***	***	*****	0	0	*****	**	****

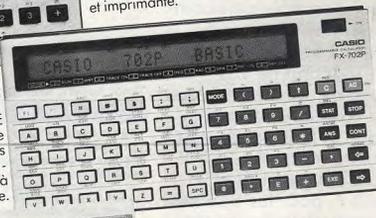
CASIO

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

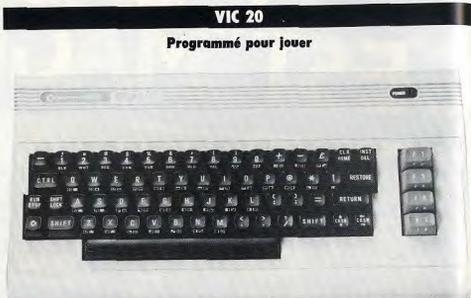
PB 100, FX 702 P, FX 802 P, LES ORDINATEURS DE POCHE

VENTE EN PAPERIETRIE ET MAGASINS SPECIALISES. DISTRIBUTEUR EXCLUSIF - NOBLET - PARIS



24 ORDINATEURS POUR JOUER

Des ordinateurs pour jouer ? Est-ce bien raisonnable ? Eh oui. On peut même dire que certains ne pensent qu'à cela. Et avec talent. Nous en avons donc sélectionné vingt quatre. Les plus beaux, les plus intelligents et, surtout, les plus joueurs. Nous les avons essayés sans complaisance pour vous aider à faire votre choix en fonction de vos besoins, de votre niveau de « culture » informatique et bien sûr de votre tirelire (entre 11.251 F pour les plus riches et 580 F. pour les bourses plates). A la fin de ces tests (pages 164-165), un grand tableau vous donnera une vue comparative de cette grande famille de micro-ordinateurs. Quant aux jeux, vous les avez déjà trouvés dans les pages précédentes. Bonne chasse !



Il est apparu bien avant les petits ordinateurs super-puissants, mais résiste encore. Le VIC 20, ordinateur familial par excellence, conviendra au jeu, à la programmation et tiendra même le budget familial.

Le VIC 20 accuse un grand âge pour un micro-ordinateur, et son rapport qualité-prix est assez élevé face à la concurrence. C'est pourquoi Commodore a lancé le CBM 64, avec les atouts de son prédécesseur et les caractéristiques d'un ordinateur 1983. Les raisons de la réussite sont simples : une machine fiable, facile à programmer, orientée vers les jeux, avec de grandes possibilités d'extensions. Aujourd'hui, sa qualité principale réside dans sa ludothèque variée complète. En plus des cartouches de jeux proposées par Commodore, les imports d'outre-Atlantique, des sociétés ou des boutiques commercialisant leur propre logiciel élargissent encore d'avantage la gamme des jeux disponibles.

Fin le casse-tête du montage.

Commodore a préféré s'illustrer par la qualité plutôt que par l'esthétisme. Un boîtier sobre de couleur beige avec des touches terre-de-Sienne et, sur le côté, les touches de fonctions prés-programmées en cercle jaune. Après deux ans d'attente, il est enfin disponible en version SECAM, fini le casse-tête du montage. L'utilisation de l'interface PS 2000 (Pal-Secam-Peritel) est obligatoire pour les

modèles assemblés avant juin 1983. La connexion de l'ordinateur et l'interface à un téléviseur n'est pas une mince affaire, il faut beaucoup de patience et un peu d'habitude. Le branchement au téléviseur peut se faire soit par la prise Péritel, l'image produite est alors de très bonne qualité, soit par la prise antenne UHF, mais l'image est un peu floue. Un petit regret sans gravité, il n'existe qu'un seul connecteur pour joystick, néanmoins très maniable.

Le VIC 20 ne dispose pas de la haute résolution, mais d'un écran à 23 lignes de 22 caractères. Avec ses 16 couleurs, ses caractères semi-graphiques et son générateur de son (alto, ténor, soprano), tous les éléments sont présents pour la réalisation de logiciels ludiques. Le manuel d'emploi l'accompagnant est clair, on y apprend, par exemple, à animer des oiseaux sur l'écran.

Son joystick répond à toutes les sollicitations

Comme toujours dans les notices Commodore, les passages difficiles sont dessinés. Les caractères semi-graphiques sont incontestablement les plus utiles pour aider un programmeur débutant à créer ses propres jeux. Très rapidement, les 3,5 ko mémoire vive de base vont devenir insuffisants. Pour y remédier, il suffit d'étendre les capacités du VIC 20 jusqu'à 16 ko. Avec de bonnes connaissances en Basic Microsoft, il est possible d'aborder le langage machine.

Les 3,5 ko mémoire vive permettent des réalisations étonnantes. Music Workformera le VIC 20 en orgue électronique. Son seul et unique joystick répond à toutes sollicitations. Il faut passer des heures entières devant un jeu aussi démoniaque que Radar Rattrace, pour en venir à bout. L'importance de la ludothèque en constante évolution s'explique par le nombre de VIC 20 vendus : plus d'un million dans le monde. Le VIC 20 s'achète à moins de 100 \$, aux Etats-Unis, étonnant non ? Comme pour Apple ou Tandy, des sociétés de logiciels se sont intéressées au VIC 20. Les imports n'arrivent plus des mois après leur sortie, mais seulement une ou deux semaines. Commodore (Procep) propose ses logiciels en cartouches. Et si leur branchement devient rapidement un exercice de force, il n'en restent pas moins très fiables. Les thèmes sont variés et présentent des jeux d'un bon niveau (arcade, aventure, réflexion...) même s'ils ne s'adressent que très rarement à des jeunes enfants. Ordinateur passionné de programmation,

il se transformera avec un joystick et les cartouches en console de jeu. Les graphismes sont d'assez bonnes qualités et certains jeux sont originaux. Inllec 1110 bis, avenue du Général-Leclerc, 93600 Pantin. Tél : 843.61.11 commerciale des jeux à moins de 100 F sur des cassettes telles que Arcadia, Wacky Waters... une affaire à suivre.

Importateur : Procep, 19-21, rue Mathurin-Régnier, 75015 Paris. Tél : 306.82.02

• Nous avons aimé :

- sa ludothèque (imports)
- l'interface Secam intégré
- sa grande fiabilité
- l'utilisation de cartouches.

• Nous avons regretté :

- l'unique port joystick
- un rapport capacité prix un peu élevé face à la concurrence
- la mémoire de base trop faible

PHC 25

Un muet qui sait dessiner

Le PHC-25 presque un an, reste le seul représentant de l'informatique familiale chez Sanyo. Un micro-ordinateur compact, qui séduit un public de programmeurs, grâce à ses qualités graphiques. Des caractéristiques rares lors de sa première commercialisation, devenues classiques.

Orange, vert..., des couleurs qui rendent cet ordinateur agréable à regarder. Petit

et léger, il se place au même niveau que l'Oric 1 ou le Spectrum. Il possède, chose très rare, une alimentation secteur intégrée et se connecte au téléviseur soit par la prise péri-téléviseur, soit par la prise UHF. Les premiers modèles nécessitent un réglage préalable de la stabilité verticale sur le téléviseur. Heureusement, Sanyo a supprimé cette manipulation pour les nouveaux modèles. Les joysticks et l'extension sont disponibles en option. Toutefois le clavier très

agréable, conviendra aussi pour jouer. Son Basic Microsoft possède l'ordre « Joy » qui permet de commander un joystick pour les programmes ludiques. Ses huit couleurs et sa haute résolution graphique (265 x 192 points en mode 4) en font un appareil doté de capacités qui le placent en bonne position face à la concurrence avec un rapport qualité-prix très légèrement supérieur à d'autres micro-ordinateurs, mais sans l'extension son. Le PHC-25 restera muet.

Sa gamme de logiciels, assez importante, lors de sa sortie, n'a guère évolué un an après et reste destinée à des enfants. Sa ludothèque très classique devrait être développée par Micro-Influx, qui compte commercialiser fin 1983 des logiciels ludiques. Cette société propose déjà pour le PHC-25 les disquettes et une extension mémoire vive. Les logiciels sont chargés grâce à un magnétophone, opération qui reste fiable dans l'ensemble. Il faudra patienter encore quelques mois, pour connaître ses réelles aptitudes aux jeux. Sa fiable ludothèque est un sérieux handicap face à la concurrence.

Importateur : Sanyo, 8, rue Léon-Harmel, 92160 Antony. Tél. : 666.21.62.

• Nous avons aimé :

- son graphisme
- son esthétique
- l'instruction « Joy » dans le Basic.

• Nous avons regretté :

- l'absence du son
- le manuel beaucoup trop sobre
- une ludothèque classique trop faible
- sa vitesse de traitement



CBM 64

Bon prix bon ail

Dernier-né chez Commodore, le **CBM 64** ne manque pas d'atouts pour séduire. Son apparence est proche du **VIC 20**, mais ne pensez pas qu'il s'agisse du même matériel. Sa ludothèque variée en fera un merveilleux partenaire.

Aujourd'hui après une apparition discrète, le **CBM 64** est connu pour ces caractéristiques techniques (graphiques et sonores). Il pourrait rapidement devenir un standard dans l'informatique personnelle. A noter pour les amateurs d'affaires, son prix à considérablement baissé.

Le **CBM 64** est sobre, compact, avec trois bruns dégradés. Le souci du design et des couleurs caractérise une nouvelle génération d'ordinateurs. Les prises joystick, le secteur et l'interrupteur marche-arrêt sont situés sur le côté de l'appareil, qui reçoit au dos les cartouches et les disquettes. Bref, un ordinateur fiable et robuste fidèle à la réputation Commodore. L'interface Secam intégrée évite de très nombreux branchements nécessaires avec l'interface Secam PS 2000. Un téléviseur, le **CBM 64** et le tour est joué. Un détail original, les joysticks conviennent aussi bien aux droitiers, qu'aux gauchers, grâce au bouton de tir placé au milieu.

Plus qu'un générateur de son, le **CBM 64** possède un synthétiseur musical à trois voix. Des instruments très variés, de l'orgue au xylophone, rendent les logiciels attachants. Le programme jouant la musique de l'«*Arnaque*», présente les qualités sonores du **CBM 64**. Le changement d'instrument y est remarquable. Connec-

té à une chaîne hi-fi, les mélomanes apprécieront la qualité du son. Les passionnés de jeux utiliseront dans les logiciels ludiques, le générateur de bruit (coup de feu, bruit d'explosion, pistolet laser) et les 16 couleurs en haute résolution (320x200 points) qui procurent des graphismes très précis.

Une quantité impressionnante de Poke

L'utilisation de sprites, 164 au maximum, facilitent la création de graphiques. Il s'agit d'un ensemble de points, ou matrice, définis par le programmeur. Il est possible de gérer l'animation de huit sprites simultanément sur l'écran. Le **CBM 64** dispose de capacités remarquables, difficilement utilisables par un programmeur débutant. La génération de son et de graphisme (sprites) demande une quantité impressionnante de «*Poke*», mais le résultat dépassera sans aucun doute toutes vos espérances : un Basic Micro-soft surprenant de 38 kilo-octets utilisables. Les sprites se révéleront très utiles pour les créateurs de logiciels ludiques. Le dessin, défini une fois, peut être repris et animé au gré du programmeur. Accompagnés de quelques effets sonores, les logiciels prennent une autre dimension. *Commodore* ne laisse pas de côté l'aspect ludique du **CBM 64** et a un petit ouvrage «*Apprendre à programmer avec Gortek et le Microships*» fera découvrir aux débutants la programmation en Basic, tout en s'amusant.

Plusieurs détails tels que l'entrée cartouche et les deux prises joystick, mettent l'accent sur le côté jeu de ce micro-ordi-

nateur. Devenu console de jeu pour quelques heures, vous découvrirez tous les classiques de jeux d'arcade et bien d'autres choses encore. Grâce à un émulateur les programmes fonctionnant sur *Fel CBM* et *Vic 20* (*Commodore*) peuvent aussi être utilisés sur le **CBM 64**, ce qui élargit sa ludothèque considérablement. Il ne faut pas oublier qu'un grand nombre de logiciels ludiques ont été spécialement conçus pour le **CBM 64**. Des boutiques comme *Run Informatique* (62, rue Gérard, 75013 Paris. Tél. : 581.51.44) commercialisent des logiciels d'import à bon marché. Il ne faudra plus attendre un an pour découvrir les merveilles ludiques d'outre-Manche dont les graphismes et les effets sonores feraient pâlir d'envie plus d'une console de jeu. *Commodore* présente les logiciels sur cartouche, les autres sociétés sur disquettes ou cassettes. Un grand nombre de jeux aussi divers qu'étonnants, tels que *Jump Man*, *Camels* ou *Benji*, surprendront les habitués des salles de jeu. Amateur de jeux,



voici un «*gros*» micro-ordinateur, qui platifie d'impatience de se mesurer à vous. Un joystick dans la main, vous fixez l'écran du regard, un seul faux mouvement ou une seconde d'inattention et vous serez perdu à tout jamais ! *Importateur* : Procep, 19-21, rue Mathurin-Régnier, 75015 Paris. Tél. : 306.82.02.

Nous avons aimé :

- sa ludothèque
- l'entrée cartouche jeux
- la maniabilité du joystick
- l'interface Secam intégré

Nous avons regretté :

- la génération de son et graphisme par «*Poke*»
- l'alimentation extérieure
- l'interface Secam PS 2000 pour la 1^{re} version.

DAI

Une vocation pour l'animation vidéo



Un micro-ordinateur belge, il ne s'agit pas d'une blague, le **DAI** en est la preuve concrète. En concurrence de l'*Apple II*, il n'a pas encore séduit un large public. Avec le temps, il a su se forger une solide réputation, tant pour ses qualités graphiques que sonores.

Son prix, en légère baisse, le place aujourd'hui en bonne position, mais il reste dans le haut de gamme. Le logiciel *Clio* de la jeune mais dynamique société Dialog Informatique (25, rue Brague, 75013 Paris. Tél. : 783.83.37) permet la conception ludique d'images sur ordinateur, comme celle de Fellini. Saississantes, elles mettent en évidence la plus grande qualité du micro-ordinateur **DAI** : le graphisme.

Blanc avec un clavier légèrement coloré et d'une taille assez importante, le **DAI** n'est pas d'une esthétique courante. Ses extensions sont nombreuses, telles le Memocam, lecteur de cassette digital à haute vitesse. Le plus surprenant restera le joystick à trois dimensions, utilisé avec le logiciel *Clio*. Difficile à manier, il réclame un peu d'habitude. Il existe aussi des joysticks «*classiques*» à deux dimensions et hypersensibles : gare aux maladresses ! La connexion au téléviseur se fait par l'intermédiaire d'une prise péri-

télévision. Le **DAI** peut aussi se brancher sur une chaîne hi-fi, pour les mélomanes. Trois générateurs indépendants sont disponibles, rendant possible la production d'ultra-sons. Le **DAI** possède un synthétiseur vocal. Avec 16 couleurs et sa haute, très haute résolution graphique de 512 x 244 points, ce micro dévoile les atouts qui ont fait toute sa réputation. Les mouvements graphiques utilisés dans les logiciels ludiques sont facilités, ce qui confirme sa vocation pour l'animation vidéo.

Le **DAI** dispose de plus de 700 logiciels, mais très peu à usage ludique. Grâce aux grandes capacités de ce micro-ordinateur, les jeux sont très beaux et classiques dans l'ensemble. On note cependant quelques exceptions comme *Puzzle*

où les joueurs doivent reconstituer un puzzle sur plusieurs niveaux : un jeu pour les enfants qui se transforme, selon le motif choisi, en un véritable casse-tête. *Importateur* : Multisoft, 25, rue Brague, 75015 Paris. Tél. : 783.88.37.

● Nous avons aimé :

- ses qualités graphiques et sonores
- sa ludothèque en constante évolution
- sa qualité et fiabilité.

● Nous avons regretté :

- sa taille
- son joystick trop sensible.

ORIC

Un micro de la nouvelle génération

Il s'était fait attendre mais maintenant il est bien là. L'**ORIC 1**, encore un micro-ordinateur britannique, se taille une place de choix dans le monde de l'informatique familiale. Ou diable s'arrêteront ces Britanniques, espérons jamais ! L'enthousiasme pour l'**ORIC 1** n'a pas faibli, un véritable vent de folie en période

de fêtes. Son succès est justifié par un rapport qualité-prix tout à fait remarquable pour la version 48 ko. L'**ORIC 1** ouvre la voie à une nouvelle génération de micro-ordinateurs. L'**ORIC 1** n'est pas un ordinateur de poche, mais un micro-ordinateur familial, ses dimensions pouvant prêter à confusion. Il suivra fidèlement son maître au gré de ses déplacements. La tendance ▶



est aux ordinateurs sobres, l'ORIC 1 en est une preuve. Un boîtier crème avec deux touches de la même couleur sur un fond noir. La connection à un téléviseur Secam demande un peu d'expérience. Un détail anormal, l'alimentation perçue extérieure, qui ressemble fort à un bricolage de dernière minute. L'image obtenue est nette comme toujours avec la prise péritélévision. Les branchements au magnétophone sont réalisés par un câble Din. Adieu donc les fidèles jacks (n'oubliez pas d'en tenir compte pour l'achat d'un magnétophone). Le chargement des logiciels pose parfois des difficultés. Un joystick à huit positions est enfin disponible, ce qui permettra de jouer comme dans une salle de jeux.

Laser, clochettes et coup de fusil

Deux versions en 16 ou 48 ko confèrent à l'ORIC 1 l'un des meilleurs rapports qualité-prix, mais pour peu de temps, car une concurrence énergique s'approprie déjà à revendiquer la place de leader. Son graphisme et couleur, tout y est. L'ORIC 1 comporte un générateur musical à trois voies; lui permettant de jouer trois notes simultanément. Connecté à une chaîne Hi-Fi, la qualité sonore est bien meilleure, tendez l'oreille. Côté ludique, vous disposez d'une panoplie de sons grâce aux modes Basic « Zap », pour une arme

galactique à laser, « Ping », un tintement de clochettes, « Shoot », un coup de fusil, « Explode » une explosion... tout cela s'intégrant très facilement dans un logiciel. Les huit couleurs et la haute résolution 200 x 240 points sont aussi très simples à manipuler. L'instruction « Circle » par exemple permet de tracer un cercle. Le manuel tout bref ne permet pas d'apprendre toutes les finesses de la programmation, le langage machine, notamment, est passé sous silence. La revue « Micro'oric » dont le numéro deux sort pour le SICOB donne à ce sujet quelques petits trucs fort précieux.

Et puis un jour tout éclate

Avec la récente apparition du joystick, l'ORIC 1 est devenu ordinateur de jeux à part entière, mais sa ludothèque, qui n'a guère évolué pendant un an, ne comporte pas plus de dix logiciels ludiques. ASN Diffusion, importateur de l'ORIC 1, n'a certes pas une politique dynamique en ce qui concerne la diffusion de logiciels avec une ludothèque très pauvre composée de classiques, seul *Xénon* sortant de l'ordinaire. Et puis un jour tout éclate avec la création de Loricels (17, rue Lamandé, 93017 Paris. Tél. : 027.43.59) qui offre une gamme de logiciels chaque jour plus étoffée. Ce distributeur a lancé un appel aux concepteurs de logiciels ludiques sur micro-ordinateur de toutes marques, leur

préférant rester incontestablement l'ORIC 1. Leur but ? proposer sur le marché français des logiciels entièrement « made in France » pour concurrencer les créations d'outre-Atlantique. Un jeu d'aventure très graphique et en français, « Le Mystère de Ki-Ke-Kan-Koi » servira de support à un gigantesque concours. Le premier à découvrir la, ou les clefs, du mystère gagnera un voyage; intéressant non ? La ludothèque de l'ORIC 1 avec les créations de Loricels et les imports de sociétés comme Mo Man's Land (110 bis, avenue du Gal-Leclerc, 93500 Pantin), s'est beaucoup étoffée. Un micro-ordinateur ludique à suivre.

- **Nous avons aimé :**
 - la connection possible d'un joystick;
 - sa ludothèque en constante évolution;
 - son BASIC facilement utilisable pour les jeux ;
 - son rapport qualité/prix.

- **Nous avons regretté :**
 - sa mise en œuvre compliquée ;
 - le manuel tout bref ;
 - l'absence du port cartouche ;
 - le chargement cassette peu fiable.

HECTOR HRX

En français dans le texte

Hector, c'est son nom. Nouveau venu sur le marché des micro-ordinateurs, il n'est pourtant pas un inconnu. Né d'une fusion entre Micronique et Spid, Hector est le digne successeur encore amélioré de Victor Lambda. Le modèle haut de gamme HRX est le fruit de cet accord. Il offre une ludothèque très complète qui risque encore de se développer puisque les concepteurs de logiciels obtiennent une aide du fabricant prêt à leur donner l'espoir de voir un jour leurs créations développées et commercialisées.

Il existe aujourd'hui deux modèles d'Hector, l'Hector II HR (haute résolution) et le tout nouveau Hector HRX (parlant Fortin qui reprend les caractéristiques de ces aînés. Bien sûr, cet ordinateur est 100 % français il ne sera donc pas nécessaire d'avoir recours à un dictionnaire anglais pour utiliser la machine. L'Hector HRX s'intégrera très bien dans un environnement familial.

L'ordinateur comporte un lecteur de cassette doté une grande fiabilité de chargement, l'ensemble paraît robuste. Grâce à l'interface Secam intégré et la prise péritélévision, l'image est irréprochable. Le HRX est prêt à fonctionner, seules deux prises doivent être connectées : alimentation et péritel. Pour les impatientes, la majeure partie des logiciels ludiques existe, ou existera en Rom-Pack (c'est-à-dire en cartouche). Ordinateur de jeu, avec deux joysticks un peu particuliers, ils sont sensibles et réagissent à chaque ordre. Finies les mains courbaturées... ils ser-

vent à la fois de molettes et de manches à balai. Chacun d'eux dispose des trois fonctions marche, tir et potentiométrique. Le HRX possède un langage résident superpuissant, le Fortin, dix fois plus rapide que le Basic. L'utilisateur lui-même crée son propre langage. Le Basic III peut-être chargé grâce à une cassette, ou en intégrant une carte Basic à l'ordinateur pour 1 000 F environ. Il contient tous les ordres Basic nécessaires aux jeux, sans jamais avoir recours à « Poke », ce qui rend la programmation accessible aux débutants.

L'instruction « Joy » permet de commander un joystick dans vos propres réalisations ludiques. Un pas vers l'aide à création de véritables jeux d'arcade. La mémoire utilisable est de 48 kilo-octets en Fortin et 38 ko en Basic Microsoft. Des logiciels intégrés pour réaliser des cercles, des lignes, des points, des surfaces et des peintures facilitent l'utilisation graphique avec, en prime, quinze couleurs, une haute résolution, 243 x 231 points disponibles pour toutes sortes de réalisations. Il est possible d'afficher quatre couleurs simultanément sans contrainte de proximité, de redéfinir et de créer de nouveaux caractères alphabétiques ou graphiques sur une matrice 5 x 9 et 8 x 8, et de les animer grâce à « Scrolling » qui s'effectue dans toutes les directions. Un générateur de sons et de notes animera les logiciels : chute d'eau, rayon laser, explosion, moteur d'hélicoptère... sont accessibles.

La compatibilité n'est pas toujours évidente

Les logiciels Hector autoprofus Victor Lambda ont une particularité : ceux de

l'Hector II HR fonctionnent sur le HRX. Il s'agit en grande partie d'une ludothèque en basse résolution mais un jeu comme *La Grenouille* créé sur Victor Lambda II HR entrera sans difficulté sur le Hector HRX. Cette compatibilité n'est pas toujours évidente chez d'autres constructeurs. Pour prendre un exemple parmi les micro-ordinateurs récents, le VIC 20 et le CEM 64 (Commodore) ne sont pas directement compatibles. La ludothèque Hector utilise encore trop peu la haute résolution. Le seul logiciel ludique disponible lors de notre essai était *le Dragon du Dragon*, un jeu d'aventure. *La Caverne des Lutins* et *Le Désert des Tartares*, jeux du même type en basse résolution, sont entièrement en français. Le reste des logiciels ludiques reprennent des thèmes classiques et bien connus, et *Envahisseurs* (*Space Invaders*) et *Gouton* (*Pac-Man*). Une gamme de jeux qui s'adresse à un public jeune, avec de gros graphismes et de belles couleurs, mais qui laissera très vite les passionnés de jeux d'arcades, à part quelques exceptions telles *La Grenouille*, une excellente reprise de *Frogger*. La prochaine apparition de logiciels ludiques en haute résolution devrait améliorer l'aspect jeu de cet ordinateur français.

Distributeur : Spid Micro, 39, rue Victor-Massé, 75009 Paris. Tél. : 281.20.02.

- **Nous avons aimé :**
 - sa ludothèque en évolution ;
 - ses manettes de jeu ;
 - la fiabilité du lecteur de cassette ;
 - le Fortin résident ;
- **Nous avons regretté :**
 - son rapport qualité/prix un peu élevé ;
 - ses dimensions ;
 - la conception de son manuel d'apprentissage Basic III.



ZX SPECTRUM

Un soutien logiciel solide



Le ZX Spectrum constitue la réponse de Clive Sinclair après «l'affront» fait par la télévision britannique BBC. Celle-ci avait en effet choisi la firme Acorn Computer plutôt que la firme Sinclair pour produire un micro-ordinateur devant servir de support aux émissions hebdomadaires qu'elle réalisait sur l'ordinateur.

Le Spectrum se présente comme une petite boîte noire, agrémentée d'un arc-en-ciel dans un coin. L'installation est rapide et l'image obtenue grâce à la prise péri-télévision est stable et de bonne qualité. Le clavier est très particulier : il est constitué de touches en gomme, donnant une impression de mollesse à la frappe. C'est plus pratique qu'un simple clavier à membrane mais cela ne remplace pas un véritable clavier. Les touches sont à répétition automatique et l'entrée des mots-clés s'effectue en une seule opération (mais nécessitant parfois l'appui de plusieurs touches simultanées ou successives). La définition graphique est de 176 x 256 points. Huit couleurs sont disponibles, chacune en deux tonalités et pouvant clignoter ou non. Sur un téléviseur noir et blanc, ces couleurs se traduisent par une gamme de

gris croissants, ce qui constitue une caractéristique intéressante pour qui ne possède pas de téléviseur couleur.

Une tessiture particulièrement étendue

Les commandes (Plot) sont au nombre de trois : « Plot » trace un point ; « Draw » trace une droite ou une courbe entre le dernier point et les coordonnées relatives précises ; enfin « Circle » trace un cercle. Ces commandes complètes permettent de jongler facilement avec les graphiques. On peut seulement regretter l'absence d'une commande autorisant le coloriage d'une figure fermée. Certaines instructions servent d'information : « Point » renseigne sur l'état d'un pixel et « Screen » sur celui d'une matrice 8 x 8. Enfin « Attr » permet de connaître les caractéristiques colorées exactes (couleur, tonalité, clignotement, surimpression) d'une matrice. Toutes ces fonctions rendent la vie plus facile aux programmeurs, d'autant qu'il existe aussi 16 caractères semi-graphiques et 21 caractères reprogrammables mixables ainsi que le texte avec les graphiques. Seule limitation : dans une même matrice, on ne peut obtenir simultanément que deux couleurs différentes. Les sons sont gérés par « Beep » qui précise la durée et la

hauteur des notes par rapport au do de la clé. Les sons obtenus, émis par le petit haut-parleur incorporé sont de faible intensité et de qualité très moyenne. On peut cependant améliorer cela en branchant un petit amplificateur téléphone sur la prise « mic ». Par contre, le Spectrum possède une tessiture particulièrement étendue. Elle couvre en effet dix octaves, ce qui constitue un record dans cette gamme de prix. Le Spectrum peut être complété par une gamme d'extension : extension mémoire de 32 K, pour la version 16 K, imprimante, lecteur de disquettes type Cyborg ou Sinclair (dans ce cas, il s'agit en fait d'une bande sans fin et il n'est pas sans importance de noter que l'extension mémoire est commercialisée en France). L'interface cassette intégrée est tout à fait fiable, pour peu que l'on prenne la peine de débrancher le jack « ear » à la sauvegarde et le jack « mic ». Il existe deux types d'interface pour les poignets de jeu : une interface simple permettant d'en brancher deux ; une autre plus digne, qui autorise la connexion d'une seule manette, mais constitue en plus un amplificateur sonore et améliore encore la fiabilité de l'interface cassette (Innecol, 110 bis, avenue du Général Leclerc, 93500 Pantin). Les manettes de jeu elles-mêmes sont les manettes Quick Shot (voir article du ZX 81). La gamme des et de nouveaux titres arrivent régulièrement sur le marché français. Elle comprend des jeux de réflexion (Echecs, Othello, Awarx), d'aventures semi-graphiques, de simulation (vol, entreprise pétrolière, commerce, aéroport), d'éducation (histoire, géographie, mathématiques) et une très vaste gamme de jeux d'action. En conclusion, le Spectrum apparaît comme un ordinateur familial aux possibilités intéressantes doté de plus d'un soutien logiciel tout à fait solide.

Autres logiciels : V.T.R., 58 bis rue Rampey, 75018 Paris.
Run Informatique, 62, rue Gérard, 75013 Paris.

Informatie Service, 42, rue Parcheminier, 49000 Angers.

- Nous avons aimé :
 - les possibilités graphiques ;
 - le rapport qualité/prix ;
 - la gamme logicielle.

- Nous avons regretté :
 - le manque de puissance sonore ;
 - l'absence de logement cartouches ;
 - le clavier en gomme.

SV 318

Il réserve des surprises

Nouveau venu dans l'informatique et les jeux, le SV 318 se situe à mi-chemin entre l'ordinateur semi-professionnel et la console de jeu. Une preuve de sa vocation ludique, son joy-stick est intégré au clavier. Il annonce une nouvelle génération d'ordinateurs totalement polyvalents, se transformant l'après-midi en console de jeu et le soir en gestionnaire de votre budget familial.

Son « look », légèrement différent de ses concurrents, séduira plus d'un passionné de jeux et de programmation. Les capacités du Spectravideo SV 318 sont étonnantes : 32 ko mémoire vive de base extensible à 256 ko RAM avec des extensions nombreuses et variées comme sur les gros systèmes. Micro-ordinateur, console de jeu, comment l'appeler ? Une seule certitude, surveillez-le bien, il nous réserve des surprises. Un aspect surprenant, à gauche du clavier ordinateur, un joy-stick rouge. Le SV 318 se connecte à un téléviseur par l'intermédiaire de la prise antenne UHF et fonctionne aux systèmes PAL/SECAM ; ce constructeur a vraiment pensé à tout. Le joy-stick intégré précise l'orientation ludique de cet appareil. Deux autres manettes de jeu, de type différent, peuvent être connectées. La première, Quickshot II Joy-Stick Controller, se fixe sur toutes surfaces planes grâce à quatre ventouses, finies les horribles crampes aux mains. La seconde reprend les bases du Quickshot II avec en plus un clavier numérique, tout un programme !!!

Aux commandes du Quickshot III Joy-Stick Controller, on a l'impression de piloter un vaisseau spatial, un pas vers l'ambiance des jeux d'arcade. Le « roi » de l'extension, un DATA K7, conservera vos logiciels — à moins que vous n'optiez pour un floppy disk. Un adaptateur, vendu aux Etats-Unis, devrait rapidement parvenir jusqu'à nous. Son but est simple, il permet d'utiliser les cartouches ludiques de la console Colecovision. La grande variété des jeux Coleco placés cet ordinateur dans les premières places du jeu. N'oubliez pas le port cartouche pour la ludothèque Spectravideo qui compte déjà une vingtaine de titres.

Mais où s'arrêtera donc cette drôle de machine ?

Avec 32 ko mémoire vive extensible à 256 ko RAM, le SV 318 est un véritable outil de programmation. Décidément tout lui sourit, mais on donc s'arrêtera cette drôle de petite machine ? Son Basic Microsoft conviendra aussi à la réalisation de programmes ludiques. Les 32 sprites graphiques facilitent l'animation et la création de jeux. Un sprite est un dessin ou motif défini une fois dans le programme, et pouvant être utilisé au gré du programmeur. Il dispose de la haute résolution graphique 256 X 192 points et de 16 couleurs. Un générateur de sons à trois voies et huit octaves par canal le transformera en synthétiseur musical. Grâce aux trois canaux, le SV 318 remplacera un orchestre entier, mélodie, rythme et harmonie compris. Les huit octaves correspondent au clavier d'un piano. Les sons utilisés dans les jeux sont

variés et permettront de très belles réalisations ludiques. De nombreux caractères semi-graphiques sont directement accessibles au clavier, détail précieux pour les créateurs de jeux. Ce système évoluif conviendra aux débutants voulant s'initier à l'informatique, mais contentera également les programmeurs initiés.

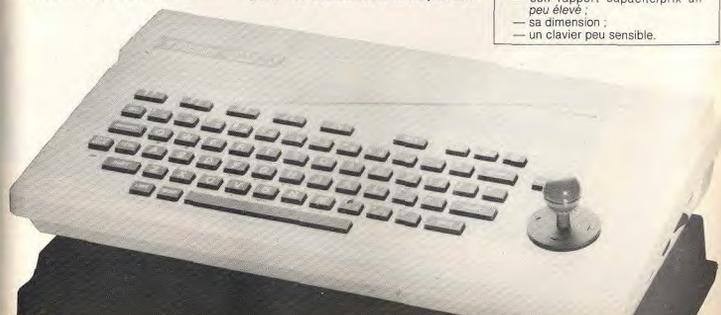
La ludothèque de base, encore classique en France, ne manquera pas d'évoluer avec le temps. Le Game Adaptor donne accès à la ludothèque Coleco. Ces jeux de qualité doteront le micro SV 318 d'un grand nombre de cartouches. La course automobile, Turbo, est un bon exemple de cette qualité graphique. Pilotez un bolide en ville, à la campagne et sur des routes de montagne, face aux autres usagers. Les cartouches Spectravideo sont déjà présentes avec des titres devenus classiques, Armored Assault, Progger, Choplifer. Il est difficile de définir le Spectravideo SV 318, à mi-chemin entre deux grands types de matériels. Cette nouvelle génération d'ordinateurs passe du jeu à la programmation sans effort. Avec quelques extensions, le SV 318 devient un véritable outil semi-professionnel. D'importantes sociétés américaines de logiciels telles que Microsoft, Spinaker et Sirius, annoncent la prochaine commercialisation de logiciels pour le SV 318. Importateur : Valric Laurens, 22, avenue Roche, 75008 Paris. Tel. : 225.20.98.

• Nous avons aimé :

- son joy-stick intégré ;
- sa compatibilité avec les cartouches coleco ;
- ses qualités de programmation ;
- ses nombreuses extensions.

• Nous avons regretté :

- son rapport capacité/prix un peu élevé ;
- sa dimension ;
- un clavier peu sensible.



LASER 200

Une grande famille de modules

Petit dernier de notre banc d'essai, le **Laser 200 Color Computer** est arrivé en catastrophe. Il fait partie d'une nouvelle génération d'ordinateurs à vocation ludique et familiale.

D'autres modèles *Laser*, le 2001 et le 3000, seront disponibles à partir du mois de novembre 1983, ils sont tous deux plus performants que le *Laser 200*, mais reprennent ces caractéristiques de base. Ils ont aussi la particularité d'accepter les cartouches de jeux Coleco et Atari. Le *Laser 200* possède des touches de fonctions (école Sinclair). Ce micro se positionne comme le successeur du Sinclair ZX 81, avec sons et couleurs incorporés. Le *Laser 200* comporte un interface Secam intégré, la connexion à un téléviseur peut être réalisée par la prise antenne UHF. Il est livré avec des câbles vidéo pour l'utilisation d'un moniteur avec lequel l'image produite est de bien meilleure qualité. Trois manuels, fournis avec l'appareil pour apprendre à maîtriser le Basic, conviendront aux débutants.

La présentation est très esthétique : boîtier blanc avec des touches ocre-jaune sur fond noir. La sélection des couleurs est facilitée par des repères de couleurs (Jaune, Vert, Noir, Bleu, Rouge, Marron, Orange et Magenta) situés au-dessus de neuf touches. De nombreuses extensions peuvent être connectées : module mémoire vive 16 et 32 kilo-octets, crayon lumineux, joysticks maniables et assez sensibles...

Il se programme en Basic Microsoft, le langage informatique le plus répandu au monde. Les 4 ko de base deviennent rapidement insuffisants pour la réalisation de logiciels ludiques, l'extension 16 ko est donc nécessaire. Les 16 caractères semi-graphiques pré-sélectionnés avec la « moyenne résolution » 128 X 64 zones et 8 couleurs permettent des animations graphiques. Le *Laser 200* perd un couleur en mode graphique. Il possède un générateur de sons et un haut-parleur incorporé, pour la réalisation d'effets

acoustiques ou de musiques. La ludothèque comporte quatre titres, un défaut de jeunesse qui ne peut lui être reproché. L'extension mémoire vive 16 ko est nécessaire sur la majorité des logiciels en cassette. Ces programmes sont composés à base de cart, une couleur qui fatigue rapidement les yeux.
Importateur : Vidéo Technologie SRFM, 19, rue Luisant, 91310 Monthéry. Tél. : 501.93.40.

- **Nous avons aimé :**
 - les codes graphiques au clavier ;
 - son extension à deux joysticks ;
 - la gestion des couleurs.
- **Nous avons regretté :**
 - la « moyenne » résolution ;
 - la couleur verte dominante dans les logiciels ;
 - une ludothèque peu importante (à suivre...) ;
 - son rapport qualité-prix.

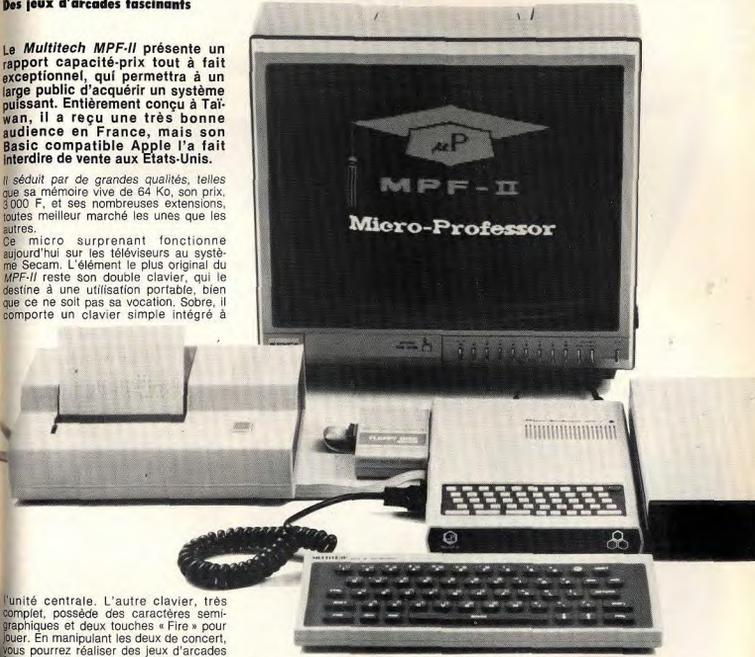
MULTITECH MPF-II

Des jeux d'arcades fascinants

Le **Multitech MPF-II** présente un rapport capacité-prix tout à fait exceptionnel, qui permettra à un large public d'acquiescer un système puissant. Entièrement conçu à Taiwan, il a reçu une très bonne audience en France, mais son Basic compatible Apple l'a fait interdire de vente aux États-Unis.

Il séduit par de grandes qualités, telles que sa mémoire vive de 64 Ko, son prix, 3 000 F, et ses nombreuses extensions, toutes meilleur marché les unes que les autres.

Ce micro surprenant fonctionne aujourd'hui sur les téléviseurs au système Secam. L'élément le plus original du *MPF-II* reste son double clavier, qui le destine à une utilisation portable, bien que ce ne soit pas sa vocation. Sobre, il comporte un clavier simple intégré à



l'unité centrale. L'autre clavier, très complet, possède des caractères semi-graphiques et deux touches « Fire » pour jouer. En manipulant les deux de concert, vous pourrez réaliser des jeux d'arcades fascinants. Le port cartouche de logiciels ainsi que les manettes de jeux font du *MPF-II* un ordinateur de jeu à part entière. Son Basic est entièrement compatible avec l'Apple II, même s'il faut émettre quelques réserves concernant le langage machine. Des instructions sont pré-programmées sur le clavier comme sur le ZX Spectrum. Ce micro-ordinateur présente une haute résolution graphique de 280 X 192 points avec six couleurs. Le générateur de son à cinq octaves, l'amplificateur et le haut-parleur transformeront le *MPF-II* en synthésiseur musical portable.

Sa ludothèque personnelle est loin d'être très étoffée (moins de cinq logiciels), mais l'utilisation des cartouches de jeux rendant le chargement fiable et aisé. Quant à la compatibilité avec la ludothèque Apple, celle-ci n'est pas toujours évidente. Elle se vérifie au niveau des logiciels en Basic, d'ailleurs remarquables, mais très rarement pour le langage machine. Une seule solution si vous voulez en avoir le cœur net, essayez-les en prenant le risque qu'ils ne soient pas compatibles. Il faut bien vivre dangereusement !

Importateur : Valric Laurène, 22, avenue Hoche, 75008 Paris. Tél. : 225.20.98.

- **Nous avons aimé :**
 - le port cartouche logiciel ;
 - son rapport capacité-prix exceptionnel ;
 - la touche « Fire » au clavier.
- **Nous avons regretté**
 - la compatibilité Apple uniquement pour le Basic ;
 - sa diffusion limitée.



TO 7

Un style pour le dialogue

Il y a maintenant plus d'un an, un important groupe national, Thomson, se lançait dans le domaine de la micro-informatique familiale et signait un accord avec Vifi-Nathan pour le développement et la réalisation des logiciels.

L'installation du TO 7 se fait très facilement. C'est même l'un des rares ordinateurs familiaux à intégrer son alimentation dans le boîtier, ce qui limite un peu les raccords. De lignes très modernes, le TO 7 ne dépareille pas dans votre salon, à côté de la chaîne hi-fi, du magnétoscope et, bien sûr, du téléviseur. Son profil en biseau fait bien accepter sa longueur inhabituelle, due à l'incorporation, à l'extrême gauche, de l'appareil de l'emplacement cartouche. Un défaut, malgré tout, le gros radiateur saillant à l'arrière droite, brûlant et aux arêtes aiguës.

Une cartouche Basic baptisée Mémé 7

Le TO 7 est doté d'un clavier à membrane, dont chaque touche, autoréplétive, est bordée d'un rebord saillant. L'appui de chaque touche est confirmé par un « bip » sonore, ce qui facilite la frappe. Toutefois, les touches on une fâcheuse tendance à rebondir. L'image obtenue sur le téléviseur grâce à la prise télévidéenne est particulièrement stable et de couleurs saturées. Le Basic du TO 7 n'est pas résident dans l'appareil et doit être chargé à partir de la cartouche, baptisée ici « Mémé 7 ». Cette cartouche, de dimensions similaires à celles d'une cassette audio, va se loger dans un réceptacle dont la manipulation rappelle celle

d'un magnéto-cassette. Thomson a voulu cela pour accélérer la familiarisation des néophytes avec son ordinateur. La définition graphique de l'appareil atteint 320 x 200 pixels, ce qui constitue le record absolu dans cette gamme de prix. On peut mélanger sans problème texte et graphisme. Huit couleurs sont disponibles simultanément sur l'écran et cela quelle que soit leur proximité ! Le Basic du TO 7, signé Microsoft, comprend certaines instructions pour gérer couleur et haute définition. « Screen » définit la couleur des caractères, du fond et du bord, « Pset » allume un pixel, « Line » trace une ligne entre deux points, « Box » dessine un carré ou un rectangle et « Box » la même chose coloriée. 36 caractères semi-graphiques sont accessibles et l'on peut redéfinir jusqu'à 128 caractères grâce à l'instruction « Defgrs ». Cela est bien pratique pour la création de monstres et autres Aliens. Les commandes sonores sont très simples. « Beep » émet un « bip » comme l'indique son nom et « Play » permet de programmer de la musique très facilement. Il suffit d'écrire les notes (seul le sol est abrégé en « so ») et de préciser leur durée et leur octave.

Pour faciliter le dialogue.

La grande particularité du TO 7 est la présence du stylo optique intégré. Celui-ci est logé dans un réceptacle situé à la partie supérieure de l'appareil. Il permet un « dialogue » plus facile entre l'ordinateur et son utilisateur. En contrepartie, il oblige aussi à se rapprocher de l'écran jusqu'à pouvoir le toucher et l'on sait que les radiations émises par les tubes cathodiques couleurs à courte distance sont fatigantes pour la vue. Ce stylo optique peut être dirigé directement grâce à des

instructions Basic. Le TO 7 dispose de nombreuses possibilités d'extensions, extension mémoire de 16 K (presque indispensable, car le TO 7 ne dispose, sinon que de 8 K de Ram), Modem, imprimante, lecteur de cassette et de disquettes. Le contrôleur de jeu combine plusieurs fonctions. Il réalise la synthèse de notes sur 4 voix et 6 octaves avec contrôle de l'enveloppe. Bruits d'explosion et synthèse vocale sont possibles par logiciel. Il autorise aussi le branchement de deux manettes de jeu. Ces manettes sont identiques aux manettes des consoles Philips. La prise en main est mauvaise, surtout pour les petites mains des enfants. Le bouton d'action est un peu mou, comme d'ailleurs le ressort de rappel du manche. La gamme de logiciels, développée par Vifi Nathan est très variée. Elle est fortement orientée vers l'aspect éducatif. Les jeux n'y ont pas échappé et l'on retrouve surtout des jeux de réflexion. Mastermind, morpion dans l'espace et autres cérébrales. Toutefois, il semble qu'une évolution se fasse jour et qu'à côté des jeux éducatifs apparaissent maintenant des jeux de détente pure. Au total, le TO 7 apparaît comme un ordinateur familial aux capacités intéressantes, un peu limité par sa capacité mémoire trop faible en version de base. Son stylo optique facilite l'approche informatique de l'enfant, d'autant que les logiciels profitent bien de cet accessoire.

- Nous avons aimé :
 - ses possibilités graphiques ;
 - son design ;
 - son stylo optique.
- Nous avons regretté :
 - les manettes de jeu inconfortables ;
 - le peu de mémoire vive ;
 - le clavier à membrane.

APPLE

Les Rolls des micro-ordinateurs

En présentant le test de l'Apple 2^e, nous abordons le micro-ordinateur qui nous réserve le plus de surprises. Une légende rôde autour de ce micro depuis des années, est-elle fondée ? Il est souvent présenté comme la « Rolls » des micro-ordinateurs, son prix justifie cette affirmation. Environ 15 000 francs pour l'unité centrale, le moniteur (écran TV noir et blanc), les disquettes et un contrôleur à main (joystick).

Il possède la plus variée et la plus vaste ludothèque existante sur micro-ordinateur. Les jeux ne sont pas l'unique vocation de l'Apple 2^e, programmation et gestion de petites entreprises sont ses sports favoris. Un système colleux qui fera rêver les habitués des salles de jeu.

L'Apple 2^e est une nouvelle version de l'ancien Apple 2 avec une mémoire vive de 64 kilo-octets et bien d'autres choses. Construit au système Altemand Pal, il se connecte sur la prise UHF du téléviseur Pal. Une carte supplémentaire avec adaptation Secam et une sortie vidéo. Cette carte offre un autre avantage. La très haute résolution 560 X 192 points réservée aux utilisateurs français et une mémoire vive portée à 128 ko Ram. Le choix entre téléviseur couleur classique et moniteur est possible, à vous de voir !

Boîtier blindé et protection électromagnétique

La première impression qui se dégage de l'Apple 2^e est une grande robustesse, il semble à l'épreuve du temps. La nouvelle version de l'Apple dispose aujourd'hui d'un connecteur joystick extérieur. Il est donc pas nécessaire d'ouvrir les entrailles de la machine pour brancher une manette de jeu. Un nouveau joystick vient d'être commercialisé, attention ! C'est une véritable petite merveille. L'Apple 2^e apparaît comme très robuste, son boîtier beige blindé en est une preuve. Il est protégé par un système électromagnétique. Bien sûr le nouveau Apple 2^e est entièrement compatible avec les autres modèles Apple 2. Son clavier gris est dépourvu de toutes les petites touches indies et programmer devient un plaisir. Il dispose dans sa version de base de 64 kilo-octets mémoire-vive et se programme en Basic Applesoft. Les habitués constateront qu'il y a quelques lacunes dans son Basic. Mais il est possible de s'offrir le langage de son choix, par exemple, un Basic évolué. L'une des particularités de cet ordinateur est sa totale modulation, système évolutif par excellence. Une petite touche sous le clavier

permet de passer de l'alphabet Qwerty à Azerty. Le Basic de l'Apple est très bien adapté à la réalisation de jeux, tout particulièrement les jeux d'aventure, très graphiques. Pour créer des jeux d'arcades, le langage Assembleur est un très bon outil de programmation. Le mode texte donne accès à 24 lignes de 40 ou 80 caractères. En version de base, les graphismes haute résolution délivrent à l'écran 280 X 192 points avec six couleurs. La carte Secam disponible uniquement en France permet de disposer d'une haute résolution de 560 X 192 points.

Apple 2 se met à parler français

Le point fort de l'Apple 2 est indiscutablement sa bibliothèque de logiciels développée par un grand nombre de sociétés américaines. L'intrépid de ce leader en micro-informatique pour les logiciels ludiques ne s'est révisé que très récemment. Il n'y avait aucun jeu distribué par Apple. Ce constructeur organise chaque année un grand concours, des participants envoient leur réalisation et le meilleur de chaque catégorie reçoit la pomme d'or. Les logiciels ainsi primés sont commercialisés par les services Apple. Pour la première année une pomme d'or a été attribuée à un logiciel

ludique. De très nombreuses extensions transformèrent ce micro-ordinateur super-puissant en un merveilleux partenaire de jeu. Sa ludothèque est incontestablement la plus fournie par rapport à d'autres ordinateurs et consoles. Tous ces jeux aux noms attrayants tels que *Kamikaze*, *Olympic De cathion*, *Apple Panic...* ont forgé une solide réputation autour de l'Apple 2^e. Comme la plus grande partie de ces logiciels venant d'autres sociétés françaises commercialisent depuis presque 1 an des logiciels ludiques parlant français. Ediciel propose des jeux comme *Made in France*, *Naja 2*, *Galaxie L...* Il s'agit de logiciels captivants de bon niveau graphique et sonore. Les éditions Ciel Bleu se sont lancées dans la traduction de logiciels américains, on y retrouve toutes sortes de jeux. J'allais oublier un détail important, les logiciels sont presque tous commercialisés sous forme de disquettes.

- Nous avons aimé :
 - sa très vaste ludothèque ;
 - ses nombreuses extensions ludiques ;
 - sa grande fiabilité ;
 - ses qualités de programmation.
- Nous avons regretté :
 - son rapport qualité/prix élevé ;
 - ses dimensions.



JUPITER

L'événement de l'année

Le **Jupiter Ace**, encore un petit micro-ordinateur britannique, a déjà beaucoup fait parler de lui. A la source des débats dont il fait l'objet, une polémique qui divise les spécialistes : doit-on abandonner le Basic au profit du Forth, ou entrer à tout jamais ce dernier ? Le **Jupiter Ace** a été conçu en Forth et garde le privilège d'avoir été, il y a un an déjà, le premier ordinateur rejetant le langage Basic dans sa version de base. Sans aucun doute, le **Jupiter Ace** reste l'événement de l'année 1983 puisqu'il est destiné à initier un large public à un nouveau langage informatique.

Un boîtier blanc avec un clavier noir, semblable à celui du **Sinclair ZX 81**, l'ordinateur est sobre, et son boîtier en plastique semble assez fragile. Le **Jupiter Ace** est à manier avec délicatesse, sinon gare aux panes ! Le clavier, ni sensible ni mécanique, mais à cheval entre les deux n'est pas toujours très sensible. Il n'existe pas encore de joystick, il vous faudra donc utiliser le clavier. Mais son manque de sensibilité vous fera commettre quelques maladrotes.

Dans sa version de base le **Jupiter Ace** fonctionne en noir et blanc, et se connecte à téléviseur par l'intermédiaire de la prise antenne UHF. Nous n'avons rencontré aucun problème de branchement. La mémoire de base peut sembler insuffisante, mais, avec 3 ko en Forth, vous ne manquez pas de ressources. Il existe

Le Forth ne manque pas de ressources...

une extension 16 ko RAM, portant ainsi la capacité du **Jupiter Ace** à 19 ko mémoire vive. Une grande partie des extensions du **Sinclair ZX 81**, sont compatibles avec le **Jupiter Ace**. Celui-ci dispose également d'une carte couleur, conçue par Pentron Electronique (2, place du Général-Leclerc 94310, Orly. Tél. : 368-54-95) et commercialisée à 450 F environ. Elle n'occupe aucune place dans la mémoire centrale de l'ordinateur. L'extension 16 couleurs se connecte derrière le **Jupiter Ace**, à côté de l'emplacement pour module mémoire vive. L'ordinateur est alors raccordé au téléviseur par l'intermédiaire de la prise péritelvision, fournie avec la carte couleur. Le **Jupiter** ne possède pas une véritable résolution, mais les caractères redimensionnables et les couleurs présentent une qualité graphique remarquable, pour un ensemble peu coûteux. Les logiciels noir et blanc fonctionnent

aussi avec la carte couleur. Mais ne s'avez pas trop, sans modifications, du reste très simples, ils resteront en noir et blanc. Avec 16 couleurs et le Forth vous réaliserez des graphiques simples, et très courts. Son langage, le Forth, n'est pas d'ordre spécifiquement ludique. Mais sa vitesse de traitement, 20 fois supérieure à celle du Basic Microsoft, le rend très apprécié à la réalisation de jeux d'arcade.

...Et de caractères

En Forth, on ne crée pas un programme, on définit des nouveaux mots, qui chacun peuvent comporter plusieurs instructions. En fait, un programme Forth réside en une suite de mots précisés par l'utilisateur. Par exemple, vous définissez le nouveau mot, « Man » qui ordonnera au **Jupiter Ace** de faire traverser l'écran à un petit bonhomme, composé avec les caractères semi-graphiques. La base résolution de 64 x 48 zones alloue aux caractères semi-graphique donné des applications de bonne qualité. Il s'agit de petits motifs qui, une fois assemblés, forment un dessin ou un graphique. L'utilisation de caractères semi-graphiques a été vulgarisée avec l'apparition du **ZX 81 Sinclair**. Mais le **Jupiter Ace** possède la haute résolution, devenue accessible grâce aux 127 caractères d'une alimentation intégrée. L'image obtenue est de 256 x 192 points. Si 160 octets paraissent insuffisants, la qualité des logiciels fait la preuve du contraire. Ils sont encore peu nombreux et ne portent que sur des sujets classiques. Une ludothèque très pauvre, qui va grandir avec le temps et préciser les qualités du Forth. Un langage d'avenir. Les logiciels sur cassette ne se chargent pas toujours au premier essai. Un peu de persévérance et le tour est joué. Quelques jeux se manient uniquement avec le clavier, les graphismes ne sont pas encore très évolués, mais progresseront dans l'avenir. La majorité des logiciels ludiques proposés par Vairic-Laurené, seul distributeur de programmes à ce jour, méritent l'extension mémoire vive 16 kilooctets. La récente commercialisation de la carte couleur, chez Vairic-Laurené, ne sera pas accompagnée, dans l'immédiat, de logiciels en couleurs.

Importateur : Vairic-Laurené, 22, avenue Hoche, 75008 Paris. Tél. : 225-20-98.

• Nous avons aimé :

- son langage Forth ;
- sa vitesse d'exécution ;
- son manuel Forth très clair ;
- sa prise en main.

• Nous avons regretté :

- la fragilité de l'ordinateur ;
- sa ludothèque encore simple ;
- l'absence du joystick.

BBC ACORN

Le roi des effets sonores



Le **BBC** est disponible sur le marché français depuis moins d'un an. Il a été conçu et développé par la firme **Acorn Computers Limited** de Cambridge, sous l'égide de la **BBC**, d'où son nom.

Le boîtier du **BBC** est de grande dimension et d'esthétique quelconque. L'installation de l'appareil est très facile, d'autant que le **BBC** dispose d'une alimentation intégrée. L'image obtenue est nette et les couleurs saturées. Le Basic intégré est de type Microsoft, mais l'appareil dispose aussi d'un Assemblé incorporé. Ce Basic est d'ailleurs le plus rapide de ceux que nous connaissons, dans cette gamme de prix, bien sûr. Le **BBC** possède une gamme de huit couleurs et d'une définition graphique étonnante : 640 X 256 pixels. Mais, à cette définition là, seules deux couleurs sont accessibles. Sept modes différents permettent de choisir un compromis entre définition et nombre de couleurs disponibles. Même avec huit couleurs à l'écran, la définition atteint encore 160 X 256 pixels.

A la grande joie de vos voisins

Différentes fonctions gèrent cette haute résolution : « Move » positionne le curseur graphique ; « Draw » trace une ligne entre la dernière position du dit curseur et un point spécifié ; « Plot » est très complet et permet de tracer un point ou une droite en coordonnées absolues ou relatives ou un triangle, etc... « Vdu » autorise de nombreuses possibilités, en particulier la définition de caractères et le mélange de texte et de graphique. Il manque malgré tout une instruction autorisant le dessin directe de cercles. Deux instructions sont dévolues au son : « Sound » contient trois canaux de notes et un canal de bruit. Pour chaque canal, on peut spécifier syn-

chronisation, amplitude, fréquence et durée. « Envelope » permet le contrôle de l'enveloppe (l'enveloppe est ce qui permet de caractériser le timbre de chaque instrument). Ces deux fonctions, bien que de programmation ardue, autorisent des effets sonores de grande qualité. Vous pouvez relier le **BBC** à un amplificateur extérieur, à la grande joie de vos voisins bien sûr. Le **BBC** dispose d'une vaste

gamme d'extensions : extension mémoire de 64 K, lecteurs de cassettes et de disquettes et même un synthétiseur de paroles, en français ! Les manettes de jeu se branchent simultanément sur une prise située à l'arrière. Elles doivent obligatoirement être tenues dans la main ; leur usage est agréable et n'entraîne pas de fatigue excessive. Toutefois, les petites mains seront certainement désavantagées. La gamme de logiciels commence à être suffisamment étoffée. Elle comprend des jeux de réflexion (*Echecs*, *Othello*) de simulation (de vol), d'aventures graphiques et conversationnelles et toute une gamme de jeux d'arcade. Le **BBC** apparaît finalement comme un micro-ordinateur aux possibilités intéressantes tant graphiques que sonores.

Importateur : J.C.S. Diffusion, 4, bd Voltaire, 75011 Paris. Tél. : 355.96.22. Autres logiciels : Imeltek, 110 bis, av. Gal Leclerc, 93500 Pantin. Tél. : 343.61.11. Run Informatique : 62, rue Gérard, 75013 Paris. Tél. : 581.51.44.

• Nous avons aimé :

- ses possibilités graphiques
- ses possibilités sonores

• Nous avons Regretté :

- son prix
- son design quelconque
- son Basic parfois austère.

TRS80 COLOR COMPUTER

La couleur en plus

Après le très long règne du **TRS80 modèle I**, Tandy se devait de suivre l'évolution technique dans le domaine de la couleur, de la haute résolution et du son. La réponse s'appela **TRS80 Color Computer**, ce micro-ordinateur restant fidèle à la réputation du constructeur.

Le **Génie Color 2000** est Vidéo Génie à ses caractéristiques et l'esthétique du **Color Computer**. Si les similitudes entre ces deux constructeurs sont fréquentes, il semble bien que Tandy soit innovateur. Le **TRS Color** est un ordinateur à vocation familiale, mais le côté ludique conserve une place importante. De fidèles adeptes des systèmes Tandy retrouveront ici rapidement leurs habitudes, avec, en plus de la couleur, le son et la haute résolution.

Le **TRS Color**, micro d'une taille assez importante, possède une plage arrière suffisante pour poser un téléviseur. Sa présentation est un signe de robustesse. Peu coloré, dans les tons gris, il est un peu triste. La connexion au téléviseur est d'une grande simplicité, mais n'est possible que par l'intermédiaire de la prise péritelvision. L'image produite ne présente aucune distorsion. Les commandes de base sont : « Circle » trace un cercle, à partir

heures d'apprentissage seront nécessaire pour utiliser les deux joystick d'une sensibilité exagérée.

La ludothèque du **TRS Color** est entièrement nouvelle. Elle est enrichie de jeux à un émulateur : une belle gamme de jeux en prévision. Si seulement tous les logiciels pouvaient être compatibles sur n'importe quel ordinateur. Enfin, terminé les gros graphismes un peu simples en noir et blanc et vive la couleur ! Le vert est superbe et le son n'est pas mal non plus. Le **TRS Color** est un ordinateur sérieux et même plus. Avec la haute résolution 256 x 192 points, 8 couleurs et 16 kilooctets, la conception de jeux d'arcade sera possible. La programmation en Basic Microsoft, très aisée, conviendra aussi aux débutants. En maîtrisant peu à peu le langage machine, nous réaliserons de véritables jeux d'action. Une seule instruction pour les jeux « Joystick » vous donne à tout moment la position des deux manettes de jeu. Cette instruction intégrée à un logiciel ludique aidera le programmeur débutant à réaliser de petits jeux bien sympathiques. Les graphismes en haute résolution, relativement simples à élaborer, s'avèrent fort utiles. Ils ont des commandes par des instructions Basic classiques, demandant un minimum d'instruction : « Circle » trace un cercle, à partir





d'un centre donné. « Pain » peint le contenu d'une aire quelconque. « Draw » dessine une figure dans une chaîne alphanumérique.

En toute sincérité.

Il n'existe qu'une seule instruction pour les sons (« Sound ») apparemment suffisante. Douze notes peuvent être choisies dans les cinq octaves disponibles pour transformer le TRS Color en synthétiseur musical. Le volume, la durée et le tempo sont modulables au gré de l'utilisateur. Les effets sonores sont limités, car ils ne disposent que d'une seule voie, la synthèse musicale reste alors très sommaire. Le manuel d'utilisation, ou plutôt les manuels sont très bien faits et colorés, mais encore en anglais. La traduction devrait être livrée avec le TRS Color dans peu de temps, si ce n'est déjà fait.

La ludothèque, complète, comporte presque uniquement des classiques, excepté un ou deux jeux. Le chargement de la cartouche, que l'on insère dans une petite trappe sur le côté droit du boîtier, offre une garantie supplémentaire. Les jeunes enfants pourront jouer librement, en toute sécurité pour le matériel. Chez Tandy, le vert, peut-être parce qu'il symbolise l'espoir, domine largement dans les logiciels de jeux. Le célèbre Invaders fait partie du lot. Ses graphismes sont fins mais diriger le vaisseau contre les envahisseurs,

demande une grande délicatesse. Attention aux maladroites qui peuvent causer votre perte. Du doigté, du calme et tout ira bien ! Le jeu Dinosaures, vous mettra dans la peau d'un monstre préhistorique obligé de combattre pour survivre. Des graphismes et des sons rendent ce logiciel très divertissant. Le TRS Color se montrera un bon compagnon de jeu, sans pour autant ignorer l'art de programmer.

Importateur : Tandy France, 211-213, boulevard Macdonald, 75019 Paris. Tél. : 238-80-88.

ALICE

Une ludothèque très attendue

Alice est un ordinateur construit en France par Matra Hachette, sous licence américaine. Son homologue est le MC 10 de Tandy. Les capacités d'Alice permettent à un débutant de découvrir l'informatique et d'acquérir le langage Basic plus facilement. Vous reconnaîtrez ce micro-ordinateur à sa couleur rouge et à sa petite taille. Il est compact et possède un clavier fonctionnel et complet. Nanti d'une prise péritelvision, vous pourrez le connecter à votre téléviseur. L'image est claire et les couleurs se distinguent bien sur l'écran.

- **Nous avons aimé :**
 - sa finition
 - sa compatibilité avec le Dragon 32
 - son équipement ludique
 - sa ludothèque divertissante
- **Nous avons regretté :**
 - son rapport capacité-prix élevé
 - la trop grande sensibilité des joysticks
 - la couleur verte dominante dans les logiciels.

Avec elle, l'affichage sur l'écran des graphiques et du texte s'effectue simultanément. Une instruction du Basic produira des sons modulables, transmis par le haut-parleur T.V.

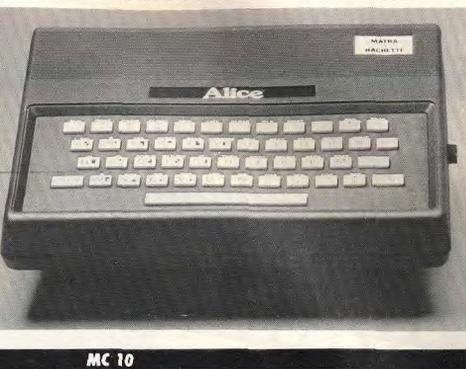
N'importe quel lecteur-enregistreur standard de cassettes, équipé des prises micro et écouteur, peut être connecté à Alice afin de sauvegarder des programmes.

La ludothèque est encore inexistante, en défaut de jeunesse qui devrait rapidement s'estomper.

Diffuseur : GIE Matra et Hachette, 22, rue La Boétie, 75008 Paris.

- **Nous avons aimé :**
 - son rapport capacité-prix ;
 - ses dimensions ;
 - sa facilité de programmation ;
 - son manuel très clair.

- **Nous avons regretté :**
 - l'alimentation extérieure ;
 - la HR disponible avec l'extension 16 ko.



MC 10

Pour l'initiation à l'informatique

Ce géant de la micro-informatique, s'est lancé à l'assaut d'un nouveau marché, celui des petits micros avec couleurs, sons et caractères semi-graphiques à moindre prix. Sa vocation ? Faire découvrir l'informatique à un large public.

Tandy avait su apporter un plus avec la sortie du TRS-80 modèle 1, il y a cinq ans, le MC 10 lui révolutionnera pas l'informatique. Mais, avec la solide réputation de ce constructeur, il obtient le coup de pouce nécessaire à sa commercialisation. Connecté à un téléviseur, il ne manquera pas de montrer sa facilité de programmation. Ce nouveau micro-ordinateur Tandy est d'une taille moins

importante que ses prédécesseurs. Sa finition ne trompe pas, et vous découvrirez, dans son emballage, une machine robuste avec un clavier classique, à base jeu gris comme le reste de l'ordinateur. Ce micro se résume à l'initiation. Ces brachements ne démentent pas cette vocation. Il se connecte au téléviseur par l'intermédiaire de la prise péritelvision, et ne pose aucun problème de réglage. Le MC 10 fonctionne en système Secam qui bénéficie d'une mise en service facile. Il n'est donc plus nécessaire d'avoir recours à un téléviseur multistandard Pal/Secam. Sa petite taille n'a pas permis d'intégrer l'alimentation secteur. Le MC 10 a pour langage résident le Basic Microsoft, doté de tous les ordres classi-

ques. L'initiation à l'informatique est facilitée par un manuel en français fort bien réalisé, mais auro, Partez avec lui à la découverte du Basic sans peur et sans peine. La mémoire vive de 4 kilo-octets devient rapidement insuffisante pour créer des jeux, tandis que l'extension 16 ko annoncée donne accès à la haute résolution. En mode graphique sans extension il dispose d'un écran 64 x 32 zones, soit 2 048 blocs en 9 couleurs. Les 16 caractères semi-graphiques faciliteront la réalisation de dessins et d'animations. Des sons peuvent être produits en définissant le ton de la durée transmise au haut-parleur télé.

À l'heure où nous réalisons cet essai, aucun logiciel ludique n'est disponible. Mais Tandy a prévu pour ce petit micro d'initiation, une ludothèque très fournie. Une évolution à suivre qui ne manquera pas d'intéresser.

Importateur : Tandy France, 211-213, boulevard Macdonald, 75019 Paris. Tél. : 238-80-88.

- **Nous avons aimé :**
 - son rapport qualité-prix ;
 - l'effort fait pour l'initiation au Basic ;
 - une utilisation simple et fiable ;
 - l'image nette.

- **Nous avons regretté :**
 - l'absence de joystick ;
 - la faible capacité de base ;
 - le Basic pour programmeur débutant.



INTELLEVISION COMPUTER ADAPTOR

Une console transformée en ordinateur



La console *Intellivision* de Mattel ne se limite pas aux jeux, elle se transforme en un véritable ordinateur programmable en Basic, avec lequel vous apprendrez l'art de la programmation. Entre deux leçons, une partie de *Donjons et Dragons* sera la bienvenue. En quelques semaines, le Basic n'aura plus de secrets pour vous.

L'extension programmable se connecte à la console *Intellivision*. L'ensemble console et *Computer Adaptor* est assez volumineux. Connecté à un téléviseur, l'ordinateur se branche sur le port cartouche, reste deux alimentations. Le montage est en lui-même un petit exercice, et si vous avez brillamment réussi cette épreuve, continuez ! Le *Computer Adaptor* est un système évolutif, sur lequel vous connecterez toutes sortes d'extensions : imprimante (Mattel), module mémoire vive, magnétophone à cassettes, deux autres manettes de jeux très sensibles et un clavier d'orgue à six registres de quatre octaves (950 F environ) qui se branche à la place du *Keyboard*. Jeux, programmation et musique : de quoi satisfaire les plus difficiles. On ne joue plus, on programme. Dans sa version de base, le *Computer Adaptor* dispose de 2 kilo-octets mémoire vive. Le Basic propose s'adresse aux débutants, mais attention, il ne s'agit pas d'un Basic Microsoft, et vous ne pourrez inscrire qu'une seule instruction par ligne de programme. L'éditeur est de couleur et son

visite aux monstres de *Night Stalker*, aucun problème. Il suffit de les rappeler, chacun par un code. Il est ainsi possible de créer un nouveau jeu à partir d'éléments épars appartenant à des cartouches différentes. Une démarche proche du langage Forth. L'écran à 40 colonnes de 24 lignes dispose de 16 couleurs. Une extension permet de porter la mémoire vive à 32 ko, l'utilisateur dispose ainsi d'un Basic évolué. Pour les passionnés de jeux, l'*Instruction « Instant replay »*, permet de revoir toutes les étapes de la partie.

La ludothèque de cette console-ordinateur est très complète, on y retrouve des classiques, des jeux d'adresse, de rôle, d'action...

Importateur : Mattel France, 10 bis, rue des Oliviers, Orly Senu 333, 94537 Les Ulis. Tél : 687.22.80.

- Nous avons aimé :
 - sa polyvalence console/ordinateur ;
 - sa facilité d'initiation au Basic ;
 - la qualité d'image ;
 - sa vocation ludique.

- Nous avons regretté :
 - le rapport qualité-prix (console + extension) ;
 - la faible capacité mémoire de base ;
 - ses dimensions ;
 - un clavier ordinateur sans distinction de couleur.

MZ 700

Une ludothèque naissante

Après un long silence, Sharp se relance à l'attaque du marché micro-informatique. La première tentative avec le célèbre *MZ 80 A* fut une grande réussite. Le *MZ-700*

est conçu selon le même principe qui a fait ses preuves.

Un ordinateur compact ou le magnétophone à cassettes et l'imprimante peuvent être intégrés. Cette fois-ci, l'aspect ludique de la machine n'est pas oublié, les deux prises joystick en témoignent. Les extensions intégrées procurent une grande simplicité de montage, plus de 115 programmes sont fournis pour l'imprimante ou le lecteur de cassettes.



Connecté à un téléviseur par la prise péritelvision, l'alimentation branchée, le *MZ 700* est prêt à fonctionner, en couleurs ! Des branchements fiables, sans complication, que l'on aimerait rencontrer plus souvent. Ce micro dispose de quatre touches orange d'édition, pouvant aussi être utilisées pour diriger un jeu. L'idéal reste incontestablement le joystick un peu trop sensible, qu'il faut manier avec prudence. Le Basic non résident doit être chargé à partir d'une cassette, ce qui laisse supposer l'apparition d'autres langages, peut-être le Forth. La manipulation pour changer le langage se renouvelle à chaque fois que l'appareil est mis sous tension, une opération à déplorer pour un micro-ordinateur de ce prix. Par contre, une

foule de caractères semi-graphiques accessibles directement au clavier faciliteront la programmation de graphiques. L'écran de 40 colonnes sur 25 lignes dispose de 4 couleurs. Le *MZ 700* possède aussi un affichage graphique de 50 X 80 points et une mémoire vive de 64 ko programmable par l'utilisateur. Le langage machine et l'Assembleur sont plus difficiles à maîtriser mais adaptés à la réalisation de logiciels ludiques. Sa ludothèque naissante semble déjà présenter des logiciels de qualité. L'utilisation du lecteur de cassettes incorporé lui confère une grande fiabilité de rangement. En plus des logiciels Sharp, d'autres sociétés devraient distribuer leur propre réalisation. L'un des jeux que nous avons pu tester était de bon niveau, on

oublie souvent que le *MZ 700* ne dispose que de quatre couleurs.

Importateur : Sharp B.M.M. 151-153, avenue Jean-Jaurès, 93000 Aubervilliers. Tél : 834.93.44.

- Nous avons aimé :
 - l'ensemble ordinateur robuste ;
 - la fiabilité du chargement cassette ;
 - ses extensions ludiques.
- Nous avons regretté :
 - l'absence de haute résolution ;
 - les quatre couleurs ;
 - des logiciels encore trop peu nombreux.

LYNX

Une définition graphique



Nouveau venu dans la grande famille des micro-ordinateurs à vocation familiale, le *Lynx* est bien décidé à se tailler la part du lion. Cet appareil nous vient, lui aussi, de Grande-Bretagne et du marché de la micro-informatique individuelle subit un « boom » retentissant.

Le *Lynx* est fabriqué par une société indépendante, la Computers Limited. L'appareil se présente comme un boîtier gris, de dimensions comparables au *Vic 20*. Il est doté d'un vrai clavier légalement incliné. L'installation de l'appareil est rapide. Il

ne faut cependant pas oublier de coller les patins de protection fournis sous l'alimentation, afin d'en éviter l'échauffement excessif.

Le Lynx, un langage puissant

La prise péritelvision permet d'obtenir une image parfaitement stable aux couleurs saturées, et cela sans aucun réglage. Mais un câble un peu plus long aurait été le bienvenu. Le clavier est d'utilisation agréable, d'autant que les touches sont à répétition automatique. L'utilisation conjointe de la touche ESC (escape) et des touches de lettres permet d'obtenir

l'entrée directe de mots-clés. Mais ce système ne donne accès qu'à un nombre limité de mots-clés, pas toujours bien choisis. Le Basic du *Lynx* est très différent des autres, car il reprend la structuration du Pascal, ce qui en fait un langage puissant. Le *Lynx* dispose d'une définition graphique de 256 x 248 pixels, soit un peu plus que la majorité de ses concurrents dans cette gamme de prix. En augmentant la capacité mémoire à 192 K, la résolution passe même à 256 x 512 pixels. Les ordres qui gèrent la haute définition sont assez complets : « Draw » dessine une droite entre deux points, « Move » déplace le curseur et

« Dot » trace un point. « Plot » reprend ces fonctions et autorise aussi l'utilisation de coordonnées relatives. Il est possible de mélanger texte et graphique grâce à l'instruction « Window ». Quant à l'instruction « Print A », elle permet de déplacer une image non pas de case à case, mais de pixel à pixel. Cette fonction très intéressante donne aux mobiles un mouvement beaucoup plus régulier. Ces mobiles pourront d'ailleurs être créés en précisant l'un des 128 caractères redéfinissables. Pour ce qui est de la couleur, le Lynx en dispose de huit, chaque pixel pouvant être coloré indépendamment de ses voisins. Rien ne peut donc arrêter les programmeurs en herbe dans la réalisation de graphiques ou de décors de jeu superbes, si ce n'est évidemment la taille mémoire.

La fonction « Protect » simplifie encore le travail du pauvre programmeur en protégeant une couleur qui ne sera alors plus effaçable. Ainsi, si vous créez une couleur de fond et que vous la protégez, vous

pourrez déplacer tout mobile, sans risque d'effacement du fond et sans avoir à recréer en permanence. Domage qu'il manque les fonctions « Circle » pour tracer un cercle et « Fill » pour colorier une figure fermée. Les possibilités sonores du Lynx sont modestes. Les sons émis par le haut-parleur interne sont de faible intensité. « BEEP » permet de choisir une fréquence de note, un nombre de cycle et un volume. Cette commande est d'emploi moins pratique que d'autres : il faut connaître la fréquence de toutes les notes courantes et recourir à un petit stratagème si l'on veut obtenir une durée fixe. La commande Sound mettra en mémoire une suite de sons et les ressortira à la demande. Le Lynx dispose de nombreuses possibilités d'extensions : extension mémoire jusqu'à 192 K, imprimante, lecteurs de cassettes et de disquettes, stylo optique. Mais on ne trouve, ni emplacement pour cartouches, ni prise pour manettes de jeu. L'interface externe est donc nécessaire pour le brancher. La

gamme de logiciels, encore réduite du fait de la grande jeunesse du produit, s'étiole régulièrement. Elle comprend déjà pourtant des jeux d'adresse et de réflexion et même des jeux d'aventures conversationnels de fort bon niveau. Au total, le Lynx se présente comme un appareil complet, aux grandes possibilités d'extension. Son Basic puissant, teinté de Pascal et ses possibilités graphiques lui donneront les moyens de se battre sur ce marché devenu difficile.

- Nous avons aimé :
 - son Basic puissant ;
 - ses possibilités graphiques ;
 - son vrai clavier.
- Nous avons regretté :
 - ses possibilités sonores réduites ;
 - l'absence de prise pour manettes de jeu ;
 - son faux scroll.

SINCLAIR ZX81

Un prix défiant toute concurrence



Plus d'un million de personnes utilisent de par le monde un ZX 81. En France 110 000. Une telle diffusion, inconnue jusqu'alors dans le domaine de la micro-informatique, a été rendue possible par le choix de Clive Sinclair de réaliser un ordinateur digne de ce nom à un prix défiant toute concurrence.

Et c'est ainsi que se sont initiés des milliers de gens, de toute classe sociale et de tout métier. Le ZX 81 se présente comme une petite boîte noire, ultra légère, de design agréable. L'obtention d'une image nécessite le réglage du canal du téléviseur mais on y arrive sans peine.

L'image est de qualité moyenne mais tout à fait lisible. Le clavier, tout membrane, n'autorise qu'une frappe lente, heureusement aidée par l'entrée des mots-clef en une opération.

La morphologie des monstres conformes à vos désirs

Le ZX 81 ne possède ni le son, ni la couleur. Sa définition graphique n'atteint que 44 x 64 points, gérables uniquement par PLOT. Et pourtant, vu la diffusion impressionnante de cet ordinateur, les concepteurs de matériel et de logiciel se sont beaucoup intéressés à lui. On peut actuellement trouver pour le ZX 81 toutes

les extensions possibles sur un micro-ordinateur. Tout d'abord, des extensions mémoire de 16,32 et 48 K indispensables car la mémoire vive de base (1 K) est totalement insuffisante. Il existe même en Belgique un système permettant de porter la capacité mémoire à 1 Méga-octets (1 000 K) pour une utilisation semi-professionnelle. Plus simplement, différents clients ont vu le jour pour pallier l'insuffisance de l'original, depuis le simple clavier mécanique, se collant sur celui d'origine et transmettant la pression, jusque au vrai clavier électronique autorisant aussi une frappe rapide et sans fatigue (clavier Fuller, clavier Métotech par exemple). La carte génératrice de caractères permet de choisir des environnements et autres monstres une morphologie plus conforme à vos désirs. La carte sonore donne à vos jeux une nouvelle dimension : trois voix simultanées, programmables sur cinq à sept octaves selon les cartes, avec contrôle de l'enveloppe. La carte couleur permet tout à la fois d'abandonner la grisaille du noir et blanc pour une palette de seize couleurs et de faciliter la mise en place grâce à la prise péri-télévision qui concourt de plus à une meilleure qualité d'image (Pandon Electronics, 2 place du Général Leclerc, 94310 Orly).

Des logiciels de jeux sont aussi disponibles. Elles se branchent par l'intermédiaire d'une interface autorisant le contrôle simultané de deux poignées (A.G.B., 184 4 Arpentis), 23 rue de la Mouchetière, ZI d'Ingré, 45140 St-Jean-de-la-Ruelle). Les poignées de jeu elles-mêmes sont particulièrement réussies (poignées Quick Shot). La prise en main est excellente, et facilitée par le dessin anatomique du manche. Deux boutons d'action sont dis-

ponibles, un au sommet du dit manche, l'autre sur le boîtier qui le supporte. Ce boîtier est de véritables, ce qui permet même de jouer d'une seule main. Il faut un must. Il existe aussi une interface permettant de brancher des cartouches de jeu, sans attendre un chargement plus ou moins aléatoire (V.T.R., 58 bis rue Ramey, 75018 Paris). Les jeux inclus bénéficient directement de la haute résolution et cela sans aucun rajout. La carte sonore et la carte couleur SAM permettent d'ajouter encore au plaisir du jeu. La gamme de logiciels n'est pas en reste : elle s'étend de jeux d'action (pas très pratiques sur le clavier de base, il faut le dire), aux jeux de réflexion (Echecs, Othello, Backgammon, Avari), de simulation (Vol, Expédition, Escalade), de wargames, d'aventures tant conversationnelles que graphiques et j'en passe. Le ZX 81 constitue donc un véritable ordinateur, au rapport qualité-prix inégalé, aux vastes possi-

bilités d'extension et à la bibliothèque logicielle bien fournie.

Importeur : Direco International, 30 avenue de Messine, 75008 Paris. Diffuse une partie des périphériques cités et une gamme de logiciels.

Autres matériels et logiciels : Goal Computer, 15, rue de St-Quentin, 75010 Paris ; V.T.R. déjà cité ; Inelec, 110 bis avenue du Général-Leclerc, 93500 Pantin.

- Nous avons aimé :
 - son rapport qualité-prix ;
 - ses possibilités d'extension ;
 - sa gamme logicielle.
- Nous avons regretté :
 - son clavier ;
 - sa mémoire vive insuffisante ;
 - son interface cassette d'extension variable.

DRAGON

Des extensions tous azimuts

Arrivé sur le marché français depuis maintenant près d'un an, le Dragon 32 est un ordinateur familial fabriqué par la société Dragon Data, société anglaise bien établie. Cette dernière est une filiale de la société Mettoy, célèbre productrice de jouets. Mais ne vous y trompez pas : le Dragon 32 n'a rien d'un joujou comme vous allez le voir.

L'installation de l'appareil se fait rapidement. Regrettons seulement la trop lourdeur du câble péri-télévision qui oblige à se rapprocher un peu trop du téléviseur. La mise sous tension de l'appareil permet d'obtenir directement une image claire aux couleurs saturées. La forme et les dimensions de l'appareil rappellent globalement celles de l'Apple. L'ensemble est bien proportionné et de grande agréable. Le Dragon 32 offre un vrai clavier, de frappe rapide mais sans répétition automatique des touches malheureusement.

9 couleurs accessibles simultanément.

Le Basic résidant du Dragon 32 est dû à la société Microsoft, ce qui est un gage de qualité. Il est complété d'instructions permettant de gérer graphismes et sons. Le Dragon 32 offre en mode texte un choix de neuf couleurs toutes accessibles simultanément, ainsi que seize caractères semi-graphiques pré-programmés. Haute résolution, le Dragon 32 offre le choix entre cinq modes graphiques : mode 0 (128 x 96 pixels en 2 couleurs) ;

mode 1 (128 x 96 pixels en 4 couleurs) ; mode 2 (192 x 128 pixels en 2 couleurs) ; mode 3 (192 x 128 pixels en 4 couleurs) ; mode 4 (256 x 192 pixels en 2 couleurs). A vous de choisir la déinition qui vous convient tout en préservant l'espace mémoire. Un grand regret toutefois : il n'est absolument pas possible de mixer texte et haute définition, ce qui oblige à dessiner chaque lettre pour écrire en haute résolution. Certaines instructions facilitent les graphismes : « Line » dessine une droite d'un point à un autre ; « Circle » permet de représenter différentes courbes, cercle, ellipse et arc ; « Draw » s'inscrit dans une chaîne de caractères des paramètres de déplacement du curseur « Feet » et « Prest » commandent l'allumage ou l'extinction d'un pixel à l'écran ;



enfin « Paint » autorise le coloriage d'une figure fermée. Cette série d'instructions complètes permet ainsi avec un peu de travail la création facile de dessin et de décors de jeu. Le Dragon 32 dispose de trois instructions sonores : « Sound » exécute un son spécifique choisi parmi 255 et de durée voulue ; « Play » transforme une chaîne de caractères en une suite de notes. On utilise ici la notation anglaise la lettre « a » correspondant au « fa » de la clé d'ordre « Audio » est plus particulier. Il faut passer le son du magnétoscope sur le téléviseur. Cette commande bien utilisée, permettra d'inclure des commentaires sonores au milieu de vos jeux et cela sans passer par le synthétiseur de parole. Trois autres fonctions faciliteront la programmation de vos jeux : « Joystk » restitue les coordonnées horizontales et verticales des manettes de jeu, « Point » teste l'allumage d'un pixel à l'écran ; enfin « Timer » permet tous les jeux en temps réel. Le Dragon 32 offre des possibilités d'extension étendues : extension mémoire à 64 K, imprimante, moniteur, magnétophone, disquettes. Les manettes de jeu se branchent directement sur les prises latérales situées à gauche de l'appareil. Ces manettes sont très esthétiques et offrent une bonne prise en main. On peut regretter toutefois l'absence de ressort de rappel ce qui peut gêner certains. On peut aussi brancher un stylo optique mais cette fois par l'intermédiaire d'un convertisseur. Un logement pour cartouches s'ouvre sur le flanc droit de l'appareil. La gamme de logiciels est maintenant bien étendue. Elle comprend des jeux d'aventures (purement semi-graphiques ou graphiques en trois dimensions) des jeux de stratégie (Othello, Echecs, Backgammon), des jeux de hasard (Foker, Baccarat), de simulation (747, Navette spatiale, Course auto mobile, Ascension de l'Everest) et toute une gamme de jeu d'arcades. Ces jeu-

sont disponibles sur cassettes (les poids nombreux), sur cartouches et sur disque". Les *Dragon 32* apparaît donc comme un appareil intéressant, aux multiples possibilités et doté d'une vaste bibliothèque de jeux.

Diffuseur : Goal Computer, 15 rue de saint-Quentin, 75010 Paris. Tél. : 200.57.71.

Autres logiciels : Run Informatique, 62, rue Gérard, 75013 Paris. Tél. : 581.51.44.

T199/A4

Des jeux particulièrement réussis

Le *T199/A4*, produit par la firme Texas Instruments, bien connue pour ses calculatrices, est arrivé sur le marché français au mois de mai 1982, soit plus de deux ans après sa commercialisation aux États-Unis.

Cet ordinateur présente une caractéristique qui le singularise dans le monde de la micro-informatique familial. C'est à ce jour le seul à utiliser un micro-processeur 16 bits. L'esthétique du *T199/A4* est l'une des plus séduisantes que nous ayons vu. Son habillage aluminium poli et noir brillant lui confère une ligne futuriste.

La mise en place s'effectue facilement. Regrettons toutefois deux choses : tout d'abord la présence d'un module d'interface sur le câble péritélévision et d'autre part, la longueur de ce câble tout-à-fait réduite reliant le module à la prise allemande. Conséquence inévitée : si votre

- **Nous avons aimé :**
 - l'entrée cartouches et manettes de jeu
 - la facilité de gestion graphique
 - la vaste bibliothèque logicielle.
- **Nous avons regretté :**
 - la longueur réduite par câble péritélévision
 - la non mixibilité textes/graphiques
 - la limitation des couleurs en haute définition.

téléviseur se trouve sur un pied télé avec rien d'autre à côté, le module pendra au bout du câble. L'image obtenue est stable et les couleurs saturées, comme nous invitait à le remarquer la charte de couleurs présente à l'écran dès l'allumage de l'ordinateur. Le clavier, doté de vraies touches, bien qu'un peu petit, n'en demeure pas moins agréable. Chaque touche est à répétition automatique et dix d'entre elles sont programmables. Le Basic du *T199/A4* est un peu particulier tout en étant très utilisable. La définition graphique de l'appareil atteint 192 X 256 pixels et seize couleurs sont disponibles. La gestion des couleurs s'effectue assez facilement par l'instruction « Call color ». Il faut tout de même préciser dans cette instruction le groupe auquel appartient le caractère que l'on veut colorier, ce qui est peu courant et rend la chose un peu moins aisée. La haute définition n'est malheureusement

pas directement accessible sur le Basic standard. La seule façon d'y parvenir est de décaler l'un des trente-deux caractères redéfinissables : de quoi vous dégoter complètement de la programmation de décors complexes. « Sound » programme trois notes simultanées avec pour chacune d'elle la durée, la fréquence et le volume. Cette programmation par fréquence est beaucoup moins agréable à manipuler si l'on désire un air particulier, mais heureusement un tableau établit les correspondances entre note et fréquence. Une quatrième voix donne accès à huit bruits différents, trois utiles pour les jeux : explosion, tir, etc. « Call joy » gère les manettes de jeu.

Des manettes pour les enfants

Le *T199/A4* dispose de multiples possibilités d'extension : extension mémoire de 32 K, imprimante, modem, lecteurs de cassettes et de disquettes. Une prise située à gauche de l'appareil permet le branchement simultané des deux manettes de jeu. Ces manettes, d'esthétique réussie, se révèlent agréables à l'usage. La commande et leur taille limitée permet aux enfants de s'en servir sans problème. L'emplacement cartouche bénéficie d'un « plus » intéressant. L'engagement d'une cartouche coupe automatiquement l'alimentation des circuits correspondants, lesquels circuits sont remis sous tension une fois la cartouche encadrée. Ce système évite ainsi de couper l'alimentation générale chaque fois que l'on désire changer de cartouche, précaution indispensable si l'on veut les préserver. On peut même se demander pourquoi ce procédé simple est absent chez les concurrents ? La bibliothèque logicielle du *T199/A4* est maintenant bien étoffée. Elle comprend des jeux d'adresse au bruitage et au décor réussis, des jeux de réflexion (*Echecs, Othello, Puissance 4*) et toute une gamme de jeux d'aventures. La plupart sont disponibles sur cartouches mais certains, ceux d'aventures en particulier, nécessitent cartouche et cassettes complémentaires. Le *T199/A4* se présente donc comme un appareil au design fort réussi, doté de bonnes possibilités sonores et d'une gamme d'extension étendue mais ne permettant pratiquement pas la programmation en haute résolution avec le Basic standard.

- **Nous avons aimé :**
 - son design
 - ses possibilités sonores
 - son prix.
- **Nous avons regretté :**
 - l'impossibilité de gérer la haute définition
 - le module interface sur la prise péritélévision
 - le prix élevé des extensions.

600 XL ATARI

Une fabuleuse ludothèque



Après deux ans de règne incontestés les modèles 400 et 800 seront remplacés au début de l'année 1984 par le tout nouveau 600 XL. Atari commença avec les jeux vidéo et, de spectateur passif, l'utilisateur est passé au stade d'acteur avec l'apparition des micro-ordinateurs.

On ne s'agit plus de monstres informatiques mais de petites machines tout à fait performantes. L'ordinateur joue avec la famille et se transformera à votre gré en outil d'initiation à la micro-informatique. Le 600 XL est modulable, et pourra même être utilisé pour le traitement de texte grâce à 44 kilooctets RAM et l'imprimante qualité courrier.

Les anciens micro Atari étaient assez volumineux, le 600 XL est lui, d'une taille tout à fait raisonnable, à peine plus important que ses concurrents. Il est très sobre, presque triste à cause du boîtier beige, des touches et du cadre noir entourant le clavier. Il possède une touche qui peut intriquer « Help », mais rassurez-vous, c'est une aide à la programmation. Sur le dessus du boîtier on trouve une petite fappe pour l'utilisation de cartouches en particulier les jeux des 400 et 800. C'est déjà disponible en Pal, mais il faudra attendre son adaptation au système Secam (standard utilisé en France), patience ! arrive !

Une gamme de couleurs inégalable

Le 600 XL se branche sur le téléviseur soit par la prise antenne UHF, soit par

la prise péritélévision, dans ce cas grâce aux circuits intégrés spécialement conçus par Atari, le « Antic » et le « Gta » donnent accès à 256 couleurs. Les branchements simples et robustes sont aussi le faire-valoir de ce constructeur. De très nombreuses extensions ludiques et semi-professionnelles peuvent être connectées en plus des deux joysticks. Le lecteur de cassette possède une particularité en plus des 100 000 caractères stockables sur une bande de soixante minutes : une piste sonore permet d'inclure des commentaires ou de la musique déclenchés lors du chargement d'un programme. Ce qui est fort pratique pour donner les règles d'un jeu, plus aucune perte de temps. L'unité disquette est aussi connectable, elle sera bien utile pour la gestion de fichier, mais servira aussi au chargement de jeux très évolués.

Un Basic résident de 16 kilo-octets mémoire vive est inclus au 600 XL. Très complet, les normes de sortie de réalisations. Côté graphisme c'est incontestablement le micro-ordinateur familial qui possède la meilleure palette couleurs (plus de 256) ; l'utilisation de la prise péritélévision est alors obligatoire. De merveilleuses qualités graphiques sont disponibles grâce à la haute résolution 320 x 192 pixels et l'inégalable gamme de couleurs. Si la programmation est votre hobby sachez que deux autres langages sont annoncés. Ce micro-ordinateur plein de malice possède aussi un circuit appelé « Pokey » ; il permet de contrôler quatre synthétiseurs programmables en volume sonore, timbre et tonalité sur trois octaves

et demi... Mélomanes à vos claviers. Sa considérable mémoire morte permet la gestion du système d'exploitation et du langage de programmation. En plus du mode d'emploi, vous est livré un petit manuel de référence sur la programmation en langage Basic qui vous aidera à faire vos premiers pas dans cette univers merveilleux et fantastique.

Un précepteur de rêve pour vos enfants

Côté logiciels ludiques, alors là, c'est fantastique. Chez Atari, on annonce plus de 1 000 jeux ; tous les genres sont représentés. Bien sûr la ludothèque en cassettes, cartouches et disquettes des modèles 400 et 800 est compatible. Pour le 600 XL l'accent a été mis sur les logiciels éducatifs créés par des éditeurs comme Nathan et Hachette. L'ordinateur devient précepteur et propose un nouveau processus pédagogique présenté sous forme de jeux éducatifs. Trois grands thèmes sont abordés : le calcul, l'orthographe et l'éveil. La *Quête du Graal* est un jeu d'aventure issu de la légende du Roi Arthur et des Chevaliers de la Table Ronde. L'enfant doit surmonter plusieurs épreuves représentées par des exercices de calcul. La chasse aux mots est un jeu pour apprendre les gammes de l'orthographe, le programme contient plus de 2 100 mots. Il faut tirer sur les mots comportant une faute, le temps de réflexion étant plus en plus réduit. Le jeu suivant la gamme d'Amgam est un logiciel d'éducation visuelle ; plus de cent couleurs s'enchaînent à différentes vitesses. Il faudra remplacer la couleur exacte en dix ou quinze déplacements, par exemple orange entre jaune et rouge. De nombreux nouveaux jeux d'action font leur apparition comme *Pole position*, un grand hit des jeux d'arcade où vous piloterez une formule 1, *Moon patrol* et bien d'autres jeux qui réjouiront les passionnés de jeux vidéo.

Importateur : Atari, 9-11, rue Georges Enesco, 94008 Créteil Cedex. Tél. : 339.31.61.

- **Nous avons aimé :**
 - sa ludothèque ;
 - ses possibilités d'extension ;
 - son graphisme et ses couleurs (256) ;
 - sa facilité d'initiation au Basic.
- **Nous avons regretté :**
 - son prix élevé pour la version 16 Ko RAM ;
 - son adaptation au standard Secam un peu longue.

24 ORDINATEUR TILTSOPE

	MULTITECK MP-FII	COMMODORE VIC 20	COMMODORE CBM 64	INTELLIVISION	DAI	SANYO PRC 25	JUPITER ACE	APPEL II ^e	ORIC I	LASER 200	HECTOR TANDY MC 10	T0 7	T1 9914A	BBC	LYNX	ZX 81	SPECTRUM	DRAGON 32	SEGA SC 3000	ATARI 1600 XL	SHARP MZ-700	TANDY TRS COLOR	SPECTRAVIDEO SV 318
NATIONALITE	Japon	USA	USA	USA	Belgique	Japon	G.B.	USA	G.B.	H.-Kong	FR	FR	USA	G.B.	G.B.	G.B.	G.B.	G.B.	Japon	USA	Japon	USA	USA
PRIX	2 990 F	2 390 F CECAM	3 850 F CECAM	3 140 F	6 700 F	2 350 F	1 140 F	11 251 F	2 100 F	1 200 F	4 990 F	3 400 F	1 800 F	7 500 F	48 K : 3 000 F 96 K : 4 600 F	580 F	16 K : 1 850 F 48 K : 2 350 F	3 000 F	1 900 F	2 990 F	4 300 F	3 800 F	2 980 F
MEMOIRE VIVE	64 Ko	3,5 Ko	64 Ko	2 Ko	48 Ko	22 Ko	3 Ko	64 Ko	48 Ko	4 Ko	48 Ko	22 Ko	16 Ko	32 Ko	48 Ko	1 Ko	16 Ko 48 Ko	32 Ko	16 ko 16 Ko vidéo	16 ko	64 Ko	16 Ko	32 ko
MEMOIRE MORTE	16 Ko	20 Ko	20 Ko	12 Ko	24 Ko	28 Ko	8 Ko	18 Ko	16 Ko	16 Ko	24 Ko	22 Ko	26 Ko	32 Ko	16 Ko	8 Ko	16 Ko	16 Ko	32 Ko	12 Ko	6 Ko	8 Ko	32 Ko
GRAPHISME Finition-Animation	***	***	****	*****	*****	***	***	*****	***	***	***	*****	***	*****	*****	*	*****	***	*****	***	***	***	*****
SON	oui	oui	oui	oui	oui	Ext. oui	oui	oui	oui	oui	oui	oui	oui	oui	oui	non	oui	oui	oui	oui	oui	oui	oui
COULEURS	6	8	16	16	16	9	Ext. 16	16	8	9	8	8	16	8	8	non	8	8	16	256 (Pal)	4	8	16
CONNECTION T.V.	Péritel	Péritel	Péritel	Péritel	Péritel	Péritel	UHF	UHF	Péritel	UHF	Péritel	Péritel	Péritel	Péritel	Péritel	Antenne	Péritel	Péritel	Péritel	Péritel U.H.F.	Péritel	Péritel	U.H.F.
JOYSTICKS	oui 1	oui 1	oui 2	oui 2 + 2	oui 2	Ext. oui 2	non	oui 2	oui 2	oui 2	oui 2	oui	oui	oui	non	oui	oui	oui	oui	oui 2	oui 2	oui 2	oui 2 + 1
CLAVIER	***	****	****	**	****	**	**	****	***	**	***	***	****	****	****	*	***	****	***	****	****	***	***
ENTREE CARTOUCHE	oui	oui	oui	oui	non	non	non	non	non	non	oui	oui	oui	non	non	par adaptateur	non	oui	oui	oui	non	oui	oui
RAYON OPTIQUE	non	oui	oui	non	oui	non	non	oui	non	oui	non	oui	non	non	oui	non	non	oui	non	en attente	non	non	non
DISQUETTE	oui	oui	oui	non	oui	oui	non	oui	oui	non	oui	oui	oui	oui	oui	oui	oui	oui	non	oui	non	non	oui
PRISE EN MAIN	**	*****	*****	**	***	**	***	*****	***	***	***	***	***	***	***	***	***	***	***	***	***	***	***
ESTHETISME	***	***	***	**	***	**	***	*****	***	**	***	***	***	***	***	***	***	***	***	***	***	**	***
FACILITE DE PROGRAMMATION	****	***	**	*****	***	**	****	*****	***	**	***	***	***	***	***	***	***	***	***	***	***	**	***
FIABILITE K7	***	***	***	**	***	**	****	en attente	**	**	***	***	***	***	***	**	***	***	***	***	**	***	***
EXTENSIONS RAM	en attente	32 Ko	en attente	32 Ko	128 Ko	32 Ko	16 Ko	256 Ko	en attente	16 Ko	en attente	38 Ko	32 Ko	80 Ko	192 Ko	56 Ko	non	non	48 Ko	64 Ko	en attente	32 Ko	256 Ko
NOTICE	***	***	***	***	**	**	*****	*****	***	***	***	***	***	***	***	***	***	***	***	***	***	***	***
NOMBRE DE LOGICIELS LUDIQUES	*	*****	***	*****	***	**	**	*****	***	**	***	***	***	***	***	***	***	***	***	**	*****	**	***
VARIETE DES THEMES	**	*****	***	*****	***	**	**	*****	***	**	***	**	***	***	***	***	***	***	**	*****	**	***	***
RAPIDITE D'ACTION	***	****	****	**	****	***	*****	*****	***	**	***	***	**	*****	***	*	**	*****	****	****	***	***	***
BIBLIOGRAPHIE	Apple ****	***	**	*	*	*	*	****	**	*	***	**	**	**	Nouveau sur le marché	*****	****	***	Nouveau sur le marché	**	*	*	*
DIFFUSION	**	*****	***	**	***	**	**	*****	****	**	***	**	**	*	*****	*****	***	***	*****	en attente	**	**	***
EXTENSIONS JEUX	***	****	****	*****	***	***	*	****	***	**	***	**	**	**	*****	*****	***	***	**	*****	***	***	*****

12

ECHIQUIERS ELECTRONIQUES

Il existe sur le marché une très vaste gamme de produits, dont l'échelle de prix varie de 350 F à près de 14000 F. Depuis le débutant et le joueur occasionnel, jusqu'au joueur confirmé, assidu des clubs, chacun peut trouver une machine à son niveau. Certes, les joueurs de haut-niveau (maître international) battent facilement les meilleurs machines. Mais les progrès sont réguliers, même si les machines ont encore de gros problèmes de stratégie. L'ordinateur d'échecs constitue pour tout un chacun un partenaire toujours disponible, de niveau réglable et souvent un professeur consciencieux, aux nerfs d'acier : de



Le *Constellation* se présente comme un petit échiquier marron et argenté, d'épaisseur réduite. Sa présentation est agréable et moderne.

Si, après avoir déballé l'appareil, vous ne trouvez pas les pièces, ne vous inquiétez pas : elles sont tout simplement placées dans un étui complémentaire, à l'intérieur de la boîte. Cet étui étant de la même couleur que le fond de la boîte, la méprise est possible. Les pièces de l'échiquier, pourtant en plastique, sont plus esthétiques que la plupart de celles qui équipent des appareils de ce prix. Le déplacement des pièces s'effectue de manière semi-sensible. Sur cet échiquier, il n'existe pas une diode par case, mais seulement une rangée de diodes verticales et horizontales. Il faut repérer la case correspondante à l'intersection des deux diodes allumées. C'est un peu moins pratique que les soixante-quatre diodes, mais, heureusement, une diode « erreur » clignote en cas de mauvais déplacement, qui est alors refusé. On s'habitue assez bien à ce système. Celui-ci, qui consomme moins de courant, permet à l'appareil de fonctionner vingt heures sur piles. On peut, évidemment, alimenter l'appareil grâce à l'adaptateur secteur.

Vous avez le moyen de l'obliger à répondre

Le *Constellation* pratique toutes les règles d'échecs. Il autorise le retour arrière sur trente demi-coups en indiquant éventuellement la pièce qui aurait été capturée. On peut se demander, toutefois, pourquoi ne pas avoir doté l'appareil d'une mémoire suffisante pour autoriser le retour arrière jusqu'au début de la partie. Le *Constellation* peut vous montrer le meilleur coup à jouer, ainsi que tous les autres coups légaux. Avec beaucoup de « fair-

CONSTELLATION

UNE FORCE TACTIQUE IMPRESSIONNANTE

play », il vous indiquera aussi, si vous le désirez, le coup qu'il compte jouer. Cela vous permettra ainsi d'anticiper votre réponse, bien que l'on s'éloigne alors des conditions normales de jeu. Mais cela vous fait patienter lorsque les temps d'analyse sont longs. Il est, de toute façon, possible d'arrêter la réflexion de l'ordinateur à tout moment et de l'obliger à répondre immédiatement. La fonction « multi-move » permet de rentrer une suite de coups légaux et d'en lancer alors la partie. Ce qui oblige l'ordinateur à jouer à partir d'une ouverture qu'il n'a pas en mémoire. La conception du *Constellation* est modulaire, mais d'un système un peu particulier. Une trappe située sous l'appareil donne accès aux deux ROM de l'ordinateur, totalisant 16 K de mémoire morte, la mémoire vive s'élevant à 2 K. Le remplacement du programme est donc prévu, mais il ne pourra sans doute s'effectuer qu'en atelier, ce qui fait perdre un peu d'efficacité au système.

Le *Constellation* dispose de 8 niveaux de jeu, allant d'une réponse très rapide au niveau 1 (de zéro à cinq secondes) au temps de tournoi du niveau 7 (quarante coups en deux heures). Le niveau 8 est un niveau illimité. Il existe également un mode spécial pour les problèmes de mat, de 1 à huit coups. Ce mode est relativement efficace. Le *Constellation* autorisant la sous-promotion de pion et la recherche de solutions multiples. Le programme du *Constellation* est dû à David Klittinger, auteur auparavant du programme *Mychess* qui équipait le *Savant*. La bibliothèque d'ouvertures est importante et compte compte plus de trois mille coups. Malheureusement, les très nombreuses lignes qui la composent sont assez courtes et

obligent l'ordinateur à sortir de sa bibliothèque un peu trop tôt ; raison pour laquelle la transition avec la phase de milieu de partie se passe quelquefois assez mal. Une fois la phase d'ouverture passée sans encombre, le programme peut compter la mesure de ses remarquables possibilités combinatoires. Sa force tactique impressionnante s'allie à une stratégie correcte.

Il sait très bien se défendre quand il est attaqué

L'algorithme d'attaque sur le roi, déjà fort efficace sur le *Sensory 9* a été encore amélioré, ce qui en fait un adversaire dangereux. Le *Constellation* pratique ainsi un jeu fort agressif, mais sait aussi très bien se défendre quand il est attaqué. Ce tableau quasi idyllique se dégrade tout à coup dès que l'on passe à la phase de finale.

Le *Constellation* a intérêt à prendre le dessus sur son adversaire dès le milieu de la partie, car après... En effet, le programme n'applique pratiquement pas de principe de finale et ne connaît pas l'opposition, ce qui est fort regrettable pour un programme de ce niveau. Un nouveau programme serait disponible dans quelques mois, portant remède aux deux principales faiblesses du programme actuel : bibliothèque d'ouvertures doublée et nouveaux algorithmes de finale. En conclusion, le *Constellation* apparaît comme un appareil au design agréable, doté du plus fort programme actuellement, en dehors du *Prestige* qui, lui, se situe dans une autre gamme de prix. Il constitue donc l'appareil au rapport performance-prix le plus intéressant du moment. ■



UN EXCELLENT PROFESSEUR POUR DEBUTANTS



Le *Conchess* dispose de trois habillages différents, l'appareil, lui-même, est strictement le même : l'Escarcor, de petite taille (30 cm x 30 cm), au design original cuivre et argent ; l'Ambassadeur, de taille moyenne (38 cm x 38 cm), bel échiquier en bois de rose et enfin le *Monarch*, de grande taille, superbe échiquier en bois Mahogany. L'enregistrement des déplacements s'effectue de manière sensitive, chaque pièce étant reconnue grâce à un novum magnétique qui la personnalise. Grâce à l'adoption de ce procédé, il n'est même pas besoin d'appuyer sur les cases de départ et d'arrivée. Le système fonctionne de façon tout à fait satisfaisante et donne un grand confort d'utilisation. Le *Conchess* pratique toutes les règles d'échecs, excepté celles des cinquantes coups et des trois répétitions consécutives des mêmes positions. Il possède aussi certaines fonctions plus particulières.

La clé de certains problèmes d'échecs insolubles

Vous pouvez lui demander son avis sur le prochain coup à jouer. Il faut rappeler ici que cette fonction professeur, très utile pour le débutant, est, malgré tout, à considérer avec prudence, car la validité de cette réponse varie en fonction du niveau où joue l'ordinateur. Le retour arrière est possible sur le *Conchess* jusqu'au début de la partie le cas échéant. Cette fonction est d'ailleurs facilitée par le rappel de l'éventuelle pièce prise au cours du déplacement. Cela permet d'éviter bien des erreurs, la vérification des positions autorisées (de la façon) un contrôle rapide. Le *Conchess* dispose de dix niveaux de jeu : cinq niveaux d'entraînement et cinq niveaux de tournoi en temps limité. Caractéristique particulière

au *Conchess*, cette limitation de temps joue pour vous également et il se déclare vainqueur si vous dépassez le temps imparti. Les temps de réponse de ses différents niveaux sont bien échelonnés, allant de soixante coups en cinq minutes au niveau 1 jusqu'à quarante coups en deux heures trente minutes au niveau 5. Il existe un mode particulier permettant la recherche de mats en cinq coups ou moins. Ce mode est d'autant plus intéressant que le *Conchess* pratique la sous-promotion de pions, clé de certains problèmes d'échecs insolubles autrement, le programme du *Conchess* est contenu dans un module interchangeable, laquelle contient aussi le microprocesseur.

Des attaques surprises en particulier sur son roque

Grâce à l'adoption de ce procédé, on peut être sûr que lors de la sortie d'un nouveau module de programme, celui-ci pourra être directement utilisé sans autre modification. Ce n'est malheureusement pas le cas pour tous les concurrents proposant un système modulaire, certains n'offrant que des compléments (modules d'ouverture, de milieu de partie, de finale) et d'autres obligeant au changement complémentaire du microprocesseur pour disposer pleinement des capacités du nouveau programme. Le programme du *Conchess*, mis au point par le Suédois Ulf Rathman, est doté d'une bibliothèque d'ouvertures correctes, sans atteindre cependant le niveau de celle de certains de ses concurrents. On peut surtout lui reprocher de ne contenir que des ouvertures très classiques dont les lignes ne sont pas développées très avant. Le programme possède une bonne force combinatoire, très utile en milieu de partie. Sa solide force tactique est malheureusement associée à une faiblesse stratégique : le programme ne sent pas toujours venir les attaques, en particulier sur son roque. En finale, le *Conchess* se situe dans la moyenne de ses concurrents, ni

particulièrement brillant ni spécialement mauvais non plus. Un nouveau module, le *Conchess 2* devrait être disponible dans les mois à venir. Il devrait pallier les deux principaux défauts du programme actuel : sa bibliothèque d'ouvertures trop peu diversifiée et sa faiblesse stratégique. Nous aurons l'occasion de le tester dans nos colonnes lorsqu'il sera sorti. En conclusion, le *Conchess* offre pour un prix raisonnable un appareil au design réussi dans ses trois versions, au grand confort d'utilisation du fait de son échiquier réellement sensitif. Son système modulaire autorise une mise à jour facile du jeu de l'ordinateur. Enfin sa triple présentation permet à chacun de choisir en fonction de ses goûts esthétiques. ■

IL PEUT AUSSI JOUER CONTRE LUI-MEME

si vous comptez emporter votre *Grand Master* sous le bras, vous pouvez déjà y renoncer. La banquette arrière d'une voiture n'est pas trop grande pour l'accueillir.

Au déballage du carton, on découvre un appareil, certes déjà grand, mais se trouvant, malgré tout, à l'aise dans l'immense emballage qui le contient. L'appareil s'y trouve peut-être plus en sécurité, mais cela n'a guère été conçu pour les pauvres piétons. Ce qui surprend un peu au premier abord, ce sont les dimensions linéairement réduites de l'échiquier lui-même par rapport à l'appareil. Une partie de l'appareil est ainsi réservée au rangement des pièces capturées. Une très large bordure complète l'ensemble, utile sans doute à une plus grande liberté de la mécanique. L'esthétique est correcte, sans être particulièrement recherchée.

Un système d'aimant piloté par ordinateur

Le déplacement des pièces constitue la grande originalité du *Grand Master*. Pour enregistrer votre coup, il suffit d'appuyer sur les cases de départ et d'arrivée, comme sur tout échiquier semi-sensitif. Mais la grande nouveauté se révèle lorsque le *Grand Master* joue lui-même, pas d'attilage de codes, pas de diodes qui clignotent. L'ordinateur déplace lui-même ses pièces grâce à un système d'aimant piloté par ordinateur. Il faut avouer que l'on reste longtemps sous le charme de ce déplacement autonome. Il faut le voir ranger dans un coin de la case le pion qui empêche la sortie du cavalier, déplacer le cavalier et recréer ensuite le pion sur sa case. Même aspect un peu magique pour le roque. En cas de prise, le *Grand Master* range la pièce soigneusement à sa place, sur le côté de l'échiquier. De même, si vous prenez une pièce, il faudra à votre tour la déposer sur sa case de rangement. Le *Grand Master* fait

d'ailleurs preuve d'un grand sens de l'ordre, confinant parfois à la maniaquerie. Si vous déposez une pièce capturée à un mauvais emplacement, l'ordinateur la déplacera de lui-même pour la remettre à sa place. Enfin, la partie terminée, il suffit d'appuyer sur une touche pour voir *Grand Master* redresser les pièces pour une nouvelle partie. Tout a été conçu pour réduire au maximum l'effort musculaire du joueur. A quand l'ordinateur d'échecs doté d'un système de reconnaissance vocale ?

Peu de souci pour les pions doublés ou triplés

Le déplacement des pièces s'effectue assez rapidement. On peut seulement regretter qu'au début de chaque partie, l'ordinateur pratique une vérification systématique de chaque pièce. Cela n'empêche pas de jouer, mais la machinerie se fait entendre suffisamment longtemps pour soulever que cela s'arrête. Le *Grand Master* pratique toutes les règles internationales d'échecs. Il possède aussi d'autres fonctions intéressantes : il est possible d'effectuer un retour arrière jusqu'au début de la partie soit au coup par coup, soit de façon continue. Une autre touche donne accès à la fonction inverse et vous pouvez ainsi revoir votre partie, quitte à la reprendre à tout moment d'ailleurs. Le *Grand Master* peut aussi jouer contre lui-même, l'ordinateur semblant alors animé d'une vie propre. Impressionnant ! Lorsqu'il vous sert de professeur, son enseignement se limite à vous désigner la pièce à jouer. A vous de trouver alors le meilleur déplacement.

Le *Grand Master* dispose de douze niveaux de jeu. Les onze premiers s'échelonnent depuis des temps de quasi-instantanés au niveau 1 jusqu'à une réflexion de quatre minutes par coup en moyenne au niveau 2.

Au niveau 12 dit infini, l'ordinateur continue à réfléchir jusqu'à ce qu'on l'oblige à répondre. Le programme de cet échiquier est dû à l'équipe menée par David Levy. La bibliothèque d'ouvertures est correcte avec des lignes assez variées. On peut regretter toutefois que certaines lignes s'arrêtent un peu tôt. De plus, le *Grand Master*, comme ses concurrents d'ailleurs, est incapable de reconnaître une intervention de coups. Alors que la position d'arrivée aurait été identique à celle qu'il avait prévu, l'ordinateur va sortir de sa bibliothèque (trop tôt) et se mettre en position inconfortable. En milieu de partie, le programme possède une force tactique correcte, mais il commet parfois de grosses fautes stratégiques. Il semble, en particulier, se soucier assez peu des pions doublés, voire triplés, ce qui apparaît être une caractéristique des programmes mis au point par David Levy. C'est en finale qu'il apparaît le plus faible, bien qu'il semble connaître la règle du carré et celle de l'opposition. Dans l'ensemble, si l'on ne peut pas rivaliser avec les plus forts programmes actuels, il reste agréable à jouer. On peut seulement regretter que le *Grand Master* ne soit pas doté d'un système modulaire, système qui a fait ses preuves sur certaines machines et qui permet de redonner une plus grande force à votre ordinateur. En définitive, si le *Grand Master* ne possède pas le plus fort programme, il n'en est pas moins le plus original. C'est sans doute le seul ordinateur d'échecs que vous pourriez exhiber fièrement à vos amis, même fabriqués joueurs d'échecs, car personne ne reste insensible à la conception futuriste de son déplacement. ■



SUPER SYSTEME V

LA DERNIERE POSITION EN MEMOIRE

Si certains ordinateurs d'échecs peuvent passer à première vue pour les échiquiers classiques, ce n'est certes pas le cas du *Super Système V*. Ce grand boîtier gris, à l'aspect futuriste, est d'allure très réussie.

L'échiquier à cristaux liquides inclus dans l'appareil n'occupe qu'un petit coin de celui-ci. On peut toutefois regretter la faible taille de cet échiquier (8 cm x 8 cm). Les symboles représentatifs des différentes pièces sont suffisamment distincts et clairs pour que leur reconnaissance ne pose aucun problème après une ou deux parties. Le déplacement des pièces s'effectue de plusieurs façons : soit en tapant classiquement les codes des cases de départ et d'arrivée (les risques d'erreurs sont minimisés, car le déplacement des pièces est immédiat sur l'échiquier à cristaux liquides), soit en positionnant un curseur à l'aide d'un gros pavé mobile dans les huit directions.

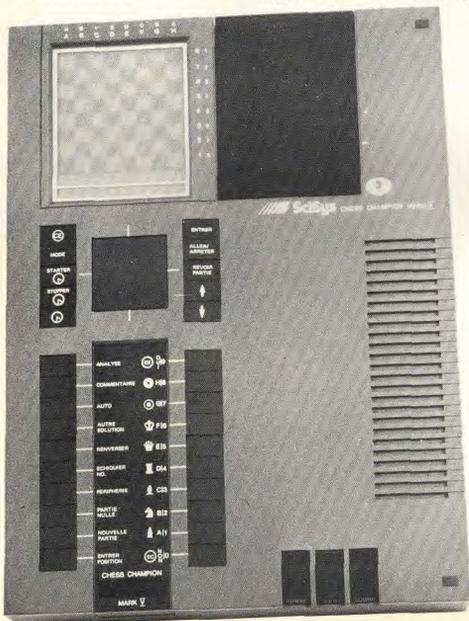
Une pratique de toutes les règles internationales

Ceux qui le désirent peuvent aussi adjoindre un plateau sensitif qui se dispose à gauche du *Super Système V*. Le déplacement des pièces s'effectue alors de manière totalement sensitive, chaque pièce possédant un noyau magnétique grâce auquel l'ordinateur la reconnaît. L'enregistrement des coups s'effectue en déplaçant simplement la pièce désirée. La réponse de l'ordinateur est indiquée par l'allumage des diodes des cases de départ et d'arrivée. Il semble toutefois que les pièces doivent être bien centrées sur leur case pour que le système fonctionne correctement. Il est à noter que l'échiquier ne coupe pas l'échiquier à cristaux liquides, ceci pour faciliter la vérification rapide des positions. En plus de la pratique de toutes les règles internationales d'échecs, le *Super Système V* offre plusieurs autres possibilités. L'utilisation de la touche d'analyse permet de visualiser le coup qu'il estime être le meilleur pour

vous, la réponse qu'il compte y donner et sa évaluation des positions. Le retour arrière s'effectue jusqu'au début de la partie si vous le désirez et cela de façon très simple, les déplacements étant visualisés directement sur l'échiquier à cristaux liquides. Vous pouvez faire rejouer l'intégralité d'une partie en fixant vous-même la cadence des coups. Le *Super Système V* possède douze échiquiers internes, et devrait donc en théorie pouvoir jouer en même temps douze parties. Mais en fait, il s'agit là plus d'un gadget que d'une possibilité réelle de parties simultanées, car la réflexion n'est effective que pour l'échiquier visualisé. Autre possibilité, nettement plus attrayante : en dépit de la coupure de l'alimentation, le *Super Système V* garde la mémoire de la dernière position. Vous pourrez ainsi reprendre une partie interrompue depuis plusieurs semaines.

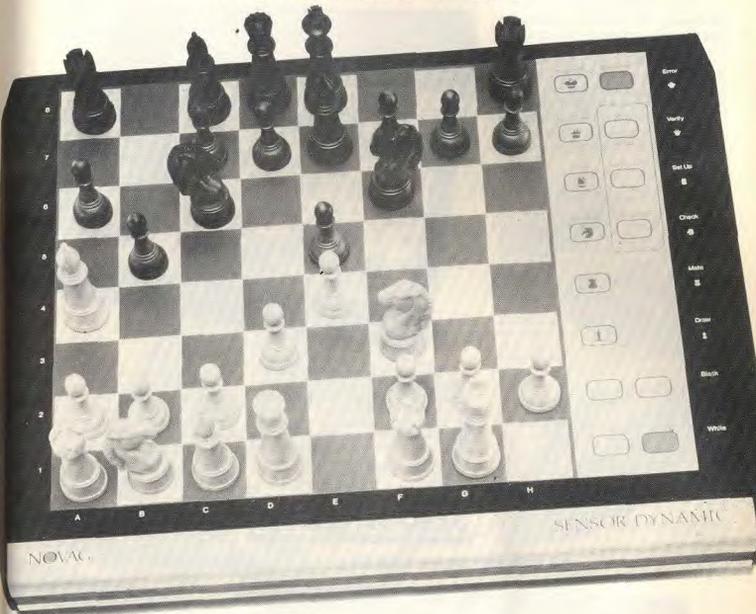
La phase finale le met de nouveau en difficulté

Le *Super Système V* dispose de quatre modes de jeu : Normal, Blitz, Tournoi et Modème. Pour chacun d'eux, il suffit de fixer le temps de réflexion que vous allouez à l'ordinateur : plus le temps est long, plus le niveau est élevé. Le *Super Système V* est fourni avec le programme *Mark V* de David Levy et Kevin O'Connell. Ce programme est doté d'une bibliothèque d'ouvertures très réduite, ses deux programmeurs soutenant ici l'idée que si l'on donne à un programme de bons critères d'évaluation, il n'est pas nécessaire d'encombrer inutilement sa mémoire de coups appris. En fait, cette brillante théorie se révèle fautive en pratique et le programme se retrouve souvent dans des situations inextricables après la phase d'ouverture. dommage, car le *Mark V* est doté d'une force combinatoire peu commune et d'une bonne force tactique, qui lui donnent une bonne tenue en milieu de partie. Par contre, la phase de finale le met de nouveau en situation difficile. Le programme ne possédant pas, à ce stade, d'algorithme spécifique. Le remplacement du module *Philidor*, livré avec le plateau sensitif, permet d'améliorer notablement ses performances. David Levy et Kevin O'Connell, revenant de leurs erreurs passées, ont, cette fois, doté leur programme d'une très large bibliothèque d'ouvertures, sans doute l'une des plus intéressantes. Par contre, peu de modification en milieu de partie où sa force stratégique est toujours lacunaire, ainsi qu'en finale où, malgré l'adoption de principes simples, on ne note pas d'amélioration flagrante. Malgré ses défauts, ce nouveau programme autorise une jeu sans cesse renouvelé, du fait de la variété de ses ouvertures. Au total, le *Super Système V* est un appareil aux possibilités techniques étendues, mais au programme un peu décevant. L'adjonction du plateau sensitif et du module *Philidor* permet d'accroître le confort d'utilisation ainsi que la force et la variété de son jeu. ■



SENSOR DYNAMIC

IL VOUS AIDE A CONTINUER LA PARTIE !



Le *Sensor Dynamic* se présente comme le frère jumeau du *Consellator*. Sans la présence de deux touches de couleurs différentes et bien sûr du non, rien ne permettrait de distinguer extérieurement les deux appareils.

Le déplacement des pièces s'effectue là aussi de manière semi-sensitive, la réponse de l'ordinateur étant signalée par l'allumage de diode et par un « bip » sonore, que l'on peut éventuellement couper. Le *Sensor Dynamic* pratique toutes les règles intentionnelles d'échecs, y compris les cas de nullité par la règle des cinquante coups et de la triple répétition des positions. Cela est à signaler sur un appareil de ce prix. Le retour arrière force possible sur seize demi-coups, ce qui est largement suffisant pour reprendre une erreur.

Le *Sensor Dynamic* sert aussi de profes-

seur et vous suggérera des coups à jouer si vous ne savez plus comment continuer votre partie. Cette fonction sera utile au débutant voulant se familiariser avec les principes élémentaires des échecs : développement et protection des pièces, occupation ou contrôle du centre. Les propositions de coups sont limitées à six coups de réflexion par coup.

Une bibliothèque d'ouvertures de plus de six cents demi-coups

Le déplacement des pièces s'effectue là aussi de manière semi-sensitive, la réponse de l'ordinateur étant signalée par l'allumage de diode et par un « bip » sonore, que l'on peut éventuellement couper. Le *Sensor Dynamic* pratique toutes les règles intentionnelles d'échecs, y compris les cas de nullité par la règle des cinquante coups et de la triple répétition des positions. Cela est à signaler sur un appareil de ce prix. Le retour arrière force possible sur seize demi-coups, ce qui est largement suffisant pour reprendre une erreur.

durée fixe et une réflexion de durée variable. Cela correspond à la profondeur d'analyse de l'ordinateur, en temps limité dans un cas et d'exploration complète dans l'autre cas. Un mode spécial autorise la recherche du mat, de un à huit coups en incluant la sous-promotion de pions. En fait, les mats en six et sept coups demandent des temps de réflexion trop longs pour être utilisés. La bibliothèque d'ouverture du programme contient plus de six cents demi-coups. Les ouvertures classiques sont présentes et les lignes assez étendues. En milieu de partie, le *Sensor Dynamic* pratique d'intéressantes combinaisons et sa force tactique est correcte, mais il commet, par contre, certaines fautes stratégiques. La phase de finale est faible et le programme se montre ici très mal à l'aise. Le *Sensor Dynamic* apparaît comme un bon appareil de gamme, d'esthétique agréable et facile à utiliser. ■

PRODIGY

UNE GRANDE FACILITE D'UTILISATION

Le *Prodigy* se présente comme un appareil de petite taille, pouvant être facilement transporté; son fonctionnement sur piles et secteur autorisant d'ailleurs une totale liberté à ce niveau. Son esthétique ne pourra suffire à lui faire remporter un prix de beauté mais il apparaît néanmoins sympathique en dépit de son aspect un peu pauvre.

L'enregistrement des déplacements s'effectue soit en tapant les cases de départ et d'arrivée, soit en utilisant l'échiquier semi-sensitif, beaucoup plus agréable et limitant les risques d'erreurs. Le *Prodigy* pratique toutes les règles d'échecs, excepté les cas de nullité par la règle des cinquante coups et de la triple répétition. De plus, il vous permettra de revenir en arrière sur six demi-coups, ce qui autorise le rattrapage d'une erreur dans la plupart des cas. Mais les pièces capturées ne sont pas rappelées; à vous de faire attention. Le fonction professeur vous sortira d'embaras en vous indiquant le meilleur coup à jouer (d'après lui) en cas de panne d'inspiration.

Le *Prodigy* dispose de neuf niveaux de jeu, les deux derniers en temps limité. Le programme réside dans l'appareil et l'on ne peut même pas rajouter de modules complémentaires. Ce programme, Morphy pour ne pas le nommer, était déjà commercialisé sur la *Great Game Machine*. Il est dû au talent de John Aker. La bibliothèque d'ouvertures comprend une

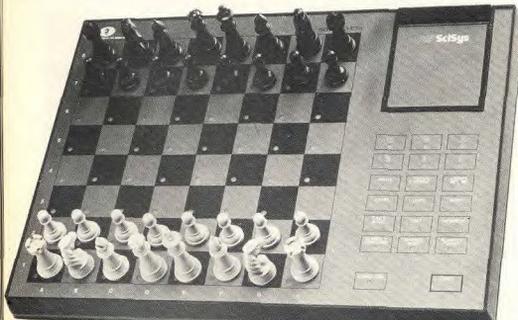


soixantaine de lignes différentes pouvant s'étendre jusqu'à quinze demi-coups. Ce qui paraît suffisant pour l'amateur moyen mais ne saurait satisfaire le joueur de club. En milieu de partie, le *Prodigy* pratique d'intéressantes combinaisons, associées à un bon sens tactique. Mais le programme pêche ici par sa faiblesse stratégique. Morphy maîtrise mal les fins de parties où il n'applique pas d'algo-

rythme particulier. Il ne connaît pas l'opposition ni la règle du carré, ce qui lui fait perdre beaucoup de temps en recherche inutile. Le *Prodigy* apparaît ainsi comme un appareil d'une grande facilité d'utilisation. Son programme, s'il se trouve un peu dépassé par les hauts de gamme actuels, n'en demeure pas moins redoutable pour l'amateur. ■

SENSOR CHESS

JEU DEFENSIF SOLIDE ET INTERESSANTES COMBINAISONS



Avec son échiquier gris et noir, très sobre et presque austère, le *Sensor Chess* séduira ceux qui préfèrent la discrétion au tapage à l'œil.

Le plateau est de dimension correcte. Les pièces, par contre, elles aussi grises et noires, paraissent un peu tristes et l'on voit au premier coup d'œil qu'elles n'ont pas contribué à déboiser nos forêts ! Le déplacement des pièces s'effectue de manière semi-sensitive, mais ce dispositif est un peu trop dur pour être agréable. Le mode d'emploi, d'une traduction fantaisiste, vous apprendra comment « faire un coup », pratiquer « l'inversement de l'échiquier », que le niveau 8 est un « niveau infini » et que l'appareil calcule « jusqu'à ce que l'on pousse » (sic). Mais on arrive quand même à s'y retrouver.

Combinaisons intéressantes et bévues stratégiques

Le *Sensor Chess* pratique toutes les règles d'échecs. On peut effectuer un retour arrière sur six demi-coups, ce qui est suffisant dans la plupart des cas. Une

fonction intéressante permet d'imposer une ouverture ou d'obliger l'ordinateur à jouer une série de coups. Elle permet aussi de faire jouer deux personnes, tout en vérifiant la validité des coups (utile pour les débutants). Le *Sensor Chess* dispose de huit niveaux de jeu, mais seuls les cinq premiers niveaux sont jouables en partie normale. Heureusement, l'appareil dispose d'une touche permettant d'arrêter sa réflexion à tout moment. Au niveau 7, l'ordinateur vous propose de résoudre tous les problèmes de mat, d'un à quatre coups, même ceux incluant une sous-promotion. La conception du *Sensor Chess* est semi-modulaire: le programme principal est résident dans l'appareil. Il est possible de rajouter des modules complémentaires et d'obtenir une amélioration de la bibliothèque d'ouvertures et du jeu. La bibliothèque d'ouvertures du programme est limitée et ne porte

que sur quelques demi-coups, mais elle peut suffire pour le joueur occasionnel. En milieu de partie, le *Sensor Chess* se montre sous son meilleur jour: il effectue parfois d'intéressantes combinaisons et possède un bon sens tactique. Il commet par contre des bévues stratégiques du fait de sa vision un peu courte des choses. Son jeu n'est pas très agressif, mais il pratique un jeu défensif solide. En finale, rien ne va plus: l'ordinateur ne connaissant ni l'opposition, ni la règle de carré. Il n'est pas le seul dans ce cas d'ailleurs, ce défaut se retrouve dans certains programmes de haut de gamme. Le *Sensor Chess* apparaît comme un appareil d'esthétique très agréable et sobre en même temps. Il conviendra au joueur occasionnel qui pourra augmenter la force du programme en rajoutant un module complémentaire. ■

SUPER 9

UN PARTENAIRE BAVARD



Le *Super 9* se présente comme tous les *Sensory de Fidelity Electronics* avec toutefois une légère amélioration esthétique qui lui permet d'accéder à la moyenne. Dès l'allumage de l'appareil, une voix synthétique vous souhaite le bonjour et déclare son identité.

Commencez au plus vite, sinon ce leitmotiv se fera entendre inlassablement. La voix est métallique et les « cinq » et « sept » sonnent de la même façon. De plus, « roque petit » et « roque grand » sont les termes consacrés. Heureusement, si cette voix vous déplaît, libre à vous de la couper et de jouer dans le silence. Le déplacement des pièces s'effectue de manière semi-sensitive et la

pression à exercer reste raisonnable. Chaque déplacement est ponctué par la voix électronique.

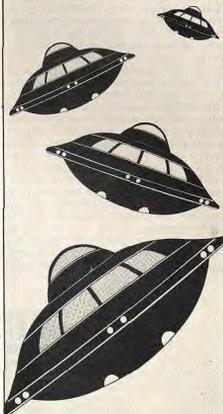
Le retour arrière s'effectue sur 40 coups

Le *Super 9* pratique toutes les règles d'échecs y compris les deux cas de nullité par les règles des cinquante coups et de la triple répétition. Il offre en plus d'intéressantes fonctions: tout d'abord, la maintenance classique (fonction de professeur qui garde toute son utilité pour apprendre. Le retour arrière s'effectue sur quarante coups, ce qui ne permet pas toujours de reprendre la partie à son début. Deux explications sont possibles: soit la mémoire vive est insuffisante — mais vu le bas prix actuel des mémoi-

JEUX ELECTRONIQUES

JEUX VIDEO

WAR GAMES



TEMPS LIBRE

22, rue de Sévigné
75004 Paris
Tél.: 274.06.31

Métro: St Paul - le - Marais



ECHIQUIERS AU TILTSCOPE

MARQUE	FAIRE	ALIMENTATION	DIFFICULTÉ LA CÉLÈBRE	INSÉPARABLEMENT	RECHÈRECHES	RECHÈRECHES	PENDULE	NON	11	OUI	OUI	OUI	OUI	NON
CONCHESS	Conchess	Exocet : 2 000 F Aulus : 1 900 F Monarch : 4 000 F	Secteur	Sensitif	Complet	non	11	oui	oui	oui	oui	oui	non	
GRAND MASTER	Milton Bradley	5 000 F	Secteur	Semi-sensitif mais déplace ses pièces tout seul	Complet	non	12	non	oui	non	oui	non	non	
SUPER SYSTEME V + Auto-répondeur + Phyllidor	Scisys	Mark V : 3 500 F Auto-répondeur + Phyllidor : 2 900 F	Secteur	Sensitif	Complet	oui	Infini	oui	oui	oui	oui	oui	non	
MEPHISTO	Hegener & Glaser	2 400 F	Secteur	Codes	Complet	oui	Infini	oui	oui	oui	oui	non	non	
ELITE AS	Fidelity Electronics	6 000 F	Secteur	Sensitif	40 coups	oui	15	oui	oui	oui	oui	oui	non	
SUPER 9	Fidelity Electronics	4 000 F	Secteur	Semi-sensitif	40 coups	oui	15	non	oui	oui	oui	oui	non	
SENSORY 9	Fidelity Electronics	2 600 F	Piles & secteur	Semi-sensitif	23 coups	non	9	oui	oui	oui	oui	non	non	
SENSORY 6	Fidelity Electronics	1 200 F	Piles & secteur	Semi-sensitif + codes	1 coup	non	6	oui	non	non	oui	non	non	
CONSTELLATION	Novag	1 750 F	Piles & secteur	Semi-sensitif	30 coups	non	16	oui	oui	oui	oui	non	non	
SENSOR DYNAMIC	Novag	1 600 F	Piles & secteur	Semi-sensitif	8 coups	non	16	oui	non	non	oui	non	non	
SENSOR CHESS	Scisys	1 600 F	Secteur	Semi-sensitif	3 coups	non	8	oui	oui	non	non	non	non	
PRODIGY	Applied Concept	1 800 F	Piles & secteur	Semi-sensitif + codes	3 coups	oui	8	non	oui	oui	oui	non	non	

NE JETEZ PLUS VOS JEUX ÉLECTRONIQUES EN PANNE

(Vidéo-Echec)

NOUS LES RÉPARONS

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

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

JEUX SUR CALCULETTES



Les petits s'inspirent des grands, avec votre calculette vous pouvez tout faire et même jouer. En attendant le métré, pour quoi ne pas tenter sa chance au Jack-pot ? Des jeux amusants et passionnants qui vous accompagneront dans tous vos déplacements. Bien sûr, vous retrouverez dans les prochains numéros *Tilt* la rubrique *Sé-*same des logiciels ludiques. Aujourd'hui plusieurs sociétés se disputent le marché de la pico-informatique sans cesse grandissant. Logi'stick 91, rue de Rambouillet, 75012 Paris. Tél : 340-38-36 propose des jeux sur Sharp PC 1 500, Casio FX 702P et PB 100, bientôt sur Texas Instrument CC 40, Tandy (211-213, bd Mac-Donald, 75019 Paris. Tél : 232-80-88) distribue lui aussi deux cassettes de jeux pour le TRS-80 pocket, compatible avec le Sharp PC 1 211-1 212. Les logiciels ludiques sont présentés sous forme de cassettes audio, dont la jaquette comporte toutes les explications pour utiliser ses jeux.

La calculette qui permet les plus belles réalisations graphiques et possède une ludothèque complète est incontestablement la Sharp PC 1 500. Il n'existe pas moins de cinq cassettes ; on y retrouve des jeux d'arcade, action et réflexion. « Jeux 1 » contient sept logiciels ; *The road*, vous entraînera sur les

routes sinueuses de montages, où vos nerfs seront mis à rude épreuve ; *Star war* : aux commandes d'un radar ultrasophistiqué vous devez détruire un vaisseau ennemi ; *Interceptor* : dans une immense galerie souterraine vous devez diriger un petit véhicule jusqu'à la sortie ; *Super glouton* : capturez un ennemi glouton évadé du jeu *Pacman* avant qu'il ne vous devore ; *Jolly jumper* : le fidèle compagnon de lucky luck doit sauter des obstacles pour rejoindre son maître.

Awalé, le redoutable
Il existe beaucoup d'autres jeux, dont une grande partie est consacrée à la réflexion, comme *Othello*, *Dames* et *Morpion*. Certains d'entre eux s'inscrivent sur l'imprimante, un petit détail agréable pour suivre le déroulement du jeu. Une ludothèque en majorité graphique rendra les parties très attrayantes. La Casio FX 702P possède l'un des plus anciennes ludothèques sur pico-ordinateur, les programmes sur écran ne sont pas réalisables. Elle n'en reste pas moins une très bonne partenaire de jeu. Les cassettes contiennent une dizaine de programmes, jeu de rôle, stratégie, réflexion, simulation de vol, mémoire... La majeure partie de ces jeux a été adaptée pour fonctionner sur PB 100. Les lo-

giciels arriveront à vous faire oublier les faibles capacités de cette calculette. L'un des programmes qui nous a le plus surpris est l'Awalé ; avec lui la FX 702P se révélera redoutable, un peu d'entraînement sera nécessaire si vous voulez gagner. Dans ce jeu, l'utilisation d'une imprimante n'est pas obligatoire, mais se souvenir du dernier état des lieux au coup est pratiquement impossible. L'ensemble des jeux proposés est de bon niveau et les cassettes vendues environ 55 francs ne décevront pas les utilisateurs.
Chez Tandy, il s'agit plutôt d'un coup d'essai, deux modules de jeux sur cassette pour TRS-80 pocket ou PC 1 211-1 212 distrairont toute la famille. Malheureusement l'ensemble des logiciels présentés reste classique, mis à part un ou deux jeux. Le module « Jeux I » se compose de programmes basés sur les réflexes de l'utilisateur, et le module « Jeux II » propose toutes les distractions d'un casino. Ce rapide tour d'horizon n'est pas clos, nous reprendrons dans nos colonnes ce sujet, une partie spéciale pocket pourrait même apparaître dans la rubrique tube. L'évolution constante des calculettes et la venue des écrans à quatre lignes nous permet d'attendre de superbes réalisations.
Bertrand RAVEL

JEUNE FRANCE

108, rue Carnot
 (75003) MACON
 TEL. 886 383.34.41

JEUX VIDEO

CBS - ATARI - MATTEL
 VECTREX

GRAND CHOIX
 DE CASSETTES

CBS - ATARI - MATTEL
 VECTREX - IMAGIL
 ACTIVISION - PARKER etc.

VERSAILLES LE BAZAR

60, rue de la Piroissee
 950 05 04

Spécialiste jeux vidéo ATARI - MATTEL - C.B.S.

Grand choix de cassettes
Imagic - Activision
Spectravision - Parker-
bellésy - Tigrvision - Atari-
Mattel - C.B.S.

Démonstration permanente

Camara

81, rue Dalayrac
 FONTENAY-ROUX 94120
 T. 875 41 63

SUPER PROMO

Offre valable jusqu'à
 épuisement des stocks.

n° 1 ATARI 400 + Pac-
 man 1 990 F

n° 2 ATARI 800
 2 490 F

ORIC I

Jeux vidéo
 ATARI - promo en cours
 MATTEL
 VECTREX

Cassettes

ACTIVISION
 PARKER
 IMAGIC

* Recherche programme de jeux en BASIC au langage de programmation en BASIC pour Atari 400 et Atari 800. **VMS 23**, boulevard Houssier, 94000 Créteil. **1981** 108, rue Carnot, 75003 Paris. **886 383.34.41**

* Recherche programme de jeux en BASIC au langage de programmation en BASIC pour Atari 400 et Atari 800. **VMS 23**, boulevard Houssier, 94000 Créteil. **1981** 108, rue Carnot, 75003 Paris. **886 383.34.41**

* Recherche programme de jeux en BASIC au langage de programmation en BASIC pour Atari 400 et Atari 800. **VMS 23**, boulevard Houssier, 94000 Créteil. **1981** 108, rue Carnot, 75003 Paris. **886 383.34.41**

* Recherche programme de jeux en BASIC au langage de programmation en BASIC pour Atari 400 et Atari 800. **VMS 23**, boulevard Houssier, 94000 Créteil. **1981** 108, rue Carnot, 75003 Paris. **886 383.34.41**

* Recherche programme de jeux en BASIC au langage de programmation en BASIC pour Atari 400 et Atari 800. **VMS 23**, boulevard Houssier, 94000 Créteil. **1981** 108, rue Carnot, 75003 Paris. **886 383.34.41**

* Recherche programme de jeux en BASIC au langage de programmation en BASIC pour Atari 400 et Atari 800. **VMS 23**, boulevard Houssier, 94000 Créteil. **1981** 108, rue Carnot, 75003 Paris. **886 383.34.41**

* Recherche programme de jeux en BASIC au langage de programmation en BASIC pour Atari 400 et Atari 800. **VMS 23**, boulevard Houssier, 94000 Créteil. **1981** 108, rue Carnot, 75003 Paris. **886 383.34.41**

* Recherche programme de jeux en BASIC au langage de programmation en BASIC pour Atari 400 et Atari 800. **VMS 23**, boulevard Houssier, 94000 Créteil. **1981** 108, rue Carnot, 75003 Paris. **886 383.34.41**

* Recherche programme de jeux en BASIC au langage de programmation en BASIC pour Atari 400 et Atari 800. **VMS 23**, boulevard Houssier, 94000 Créteil. **1981** 108, rue Carnot, 75003 Paris. **886 383.34.41**

* Recherche programme de jeux en BASIC au langage de programmation en BASIC pour Atari 400 et Atari 800. **VMS 23**, boulevard Houssier, 94000 Créteil. **1981** 108, rue Carnot, 75003 Paris. **886 383.34.41**

* Recherche programme de jeux en BASIC au langage de programmation en BASIC pour Atari 400 et Atari 800. **VMS 23**, boulevard Houssier, 94000 Créteil. **1981** 108, rue Carnot, 75003 Paris. **886 383.34.41**

* Recherche programme de jeux en BASIC au langage de programmation en BASIC pour Atari 400 et Atari 800. **VMS 23**, boulevard Houssier, 94000 Créteil. **1981** 108, rue Carnot, 75003 Paris. **886 383.34.41**

* Recherche programme de jeux en BASIC au langage de programmation en BASIC pour Atari 400 et Atari 800. **VMS 23**, boulevard Houssier, 94000 Créteil. **1981** 108, rue Carnot, 75003 Paris. **886 383.34.41**

* Recherche programme de jeux en BASIC au langage de programmation en BASIC pour Atari 400 et Atari 800. **VMS 23**, boulevard Houssier, 94000 Créteil. **1981** 108, rue Carnot, 75003 Paris. **886 383.34.41**

* Recherche programme de jeux en BASIC au langage de programmation en BASIC pour Atari 400 et Atari 800. **VMS 23**, boulevard Houssier, 94000 Créteil. **1981** 108, rue Carnot, 75003 Paris. **886 383.34.41**

* Recherche programme de jeux en BASIC au langage de programmation en BASIC pour Atari 400 et Atari 800. **VMS 23**, boulevard Houssier, 94000 Créteil. **1981** 108, rue Carnot, 75003 Paris. **886 383.34.41**

* Recherche programme de jeux en BASIC au langage de programmation en BASIC pour Atari 400 et Atari 800. **VMS 23**, boulevard Houssier, 94000 Créteil. **1981** 108, rue Carnot, 75003 Paris. **886 383.34.41**

* Recherche programme de jeux en BASIC au langage de programmation en BASIC pour Atari 400 et Atari 800. **VMS 23**, boulevard Houssier, 94000 Créteil. **1981** 108, rue Carnot, 75003 Paris. **886 383.34.41**

* Recherche programme de jeux en BASIC au langage de programmation en BASIC pour Atari 400 et Atari 800. **VMS 23**, boulevard Houssier, 94000 Créteil. **1981** 108, rue Carnot, 75003 Paris. **886 383.34.41**

* Recherche programme de jeux en BASIC au langage de programmation en BASIC pour Atari 400 et Atari 800. **VMS 23**, boulevard Houssier, 94000 Créteil. **1981** 108, rue Carnot, 75003 Paris. **886 383.34.41**

* Recherche programme de jeux en BASIC au langage de programmation en BASIC pour Atari 400 et Atari 800. **VMS 23**, boulevard Houssier, 94000 Créteil. **1981** 108, rue Carnot, 75003 Paris. **886 383.34.41**



**POUR LES NOUVEAUX ADHERENTS
 DES SUPER-PRIX.**

du 1er Novembre au 15 Janvier

L'adhésion annuelle vous permettra d'obtenir
 25 % sur la location des cassettes de jeux et
 10 % sur la vente pour adultes 200 F
 LOCATION REMBOURSEE POUR TOUT ACHAT

CONSOLES DE JEUX ET TOUS PROGRAMMES VENTE
 ATARI - MATTEL - COLECO location, vente

Location d'ordinateurs, bridge, échecs, dames.

UN SERVICE CORRESPONDANCE efficace
 QUI A FAIT SES PREUVES Location, vente

ALPHA LOISIRS
 29, rue de Verdun - 92150 SURESNES

DEMANDE DE TARIF

vente location

CASSETTES
 ATARI
 MATTEL
 COLECO
 ATARI
 MATTEL
 COLECO
 ECHecs
 BRIDGE
 ORDINATEURS

Jointure enveloppe timbrée avec votre adresse.

CHANGES

* Achète 87 Atari, bon état, 2000 F. **1981** 108, rue Carnot, 75003 Paris. **886 383.34.41**

* Achète 87 Atari, bon état, 2000 F. **1981** 108, rue Carnot, 75003 Paris. **886 383.34.41**

* Achète 87 Atari, bon état, 2000 F. **1981** 108, rue Carnot, 75003 Paris. **886 383.34.41**

CHANGES

* Achète 87 Atari, bon état, 2000 F. **1981** 108, rue Carnot, 75003 Paris. **886 383.34.41**

* Achète 87 Atari, bon état, 2000 F. **1981** 108, rue Carnot, 75003 Paris. **886 383.34.41**

* Achète 87 Atari, bon état, 2000 F. **1981** 108, rue Carnot, 75003 Paris. **886 383.34.41**

CHANGES

* Achète 87 Atari, bon état, 2000 F. **1981** 108, rue Carnot, 75003 Paris. **886 383.34.41**

* Achète 87 Atari, bon état, 2000 F. **1981** 108, rue Carnot, 75003 Paris. **886 383.34.41**

* Achète 87 Atari, bon état, 2000 F. **1981** 108, rue Carnot, 75003 Paris. **886 383.34.41**

CHANGES

* Achète 87 Atari, bon état, 2000 F. **1981** 108, rue Carnot, 75003 Paris. **886 383.34.41**

* Achète 87 Atari, bon état, 2000 F. **1981** 108, rue Carnot, 75003 Paris. **886 383.34.41**

* Achète 87 Atari, bon état, 2000 F. **1981** 108, rue Carnot, 75003 Paris. **886 383.34.41**

CHANGES

* Achète 87 Atari, bon état, 2000 F. **1981** 108, rue Carnot, 75003 Paris. **886 383.34.41**

* Achète 87 Atari, bon état, 2000 F. **1981** 108, rue Carnot, 75003 Paris. **886 383.34.41**

* Achète 87 Atari, bon état, 2000 F. **1981** 108, rue Carnot, 75003 Paris. **886 383.34.41**

CHANGES

* Achète 87 Atari, bon état, 2000 F. **1981** 108, rue Carnot, 75003 Paris. **886 383.34.41**

* Achète 87 Atari, bon état, 2000 F. **1981** 108, rue Carnot, 75003 Paris. **886 383.34.41**

* Achète 87 Atari, bon état, 2000 F. **1981** 108, rue Carnot, 75003 Paris. **886 383.34.41**

• Echographe 3 pour CBS Colson Schirraum pour Golf
 • Contrôle ou nature 67 pour console CBS Colson
M. ARABOUX, rue Pajoly, Tél. : 074.54.14.

• Echographe 4500 console pour le Cross Arari du
 Croc ou Pacman ou Schirraum en Berarts
 console Atari. **DEWITTEN, 34, rue de la
 Casseuse de Paris, 93350 Aubervilliers, Tél. :
 332.14.26.**

• Echographe pour VCS Atari 87 Synchronis (septem-
 bre) 83 console 4700. **DEWITTEN, 34, rue de la
 Casseuse de Paris, 93350 Aubervilliers, Tél. :
 332.14.26.**

• Recherche personnes pouvant s'échapper progra-
 mes de l'âge sur un ordinateur ou jeu pour
 micro **C. OUBIN, Jean-Baptiste, Tél. : 948.27.39.**

• Echographe 47 Atari II sub haut contraste 87 Matel
 ou Colson d'ordinateur ou 87 Atari II. **Talbot,
 113, (34) 67.45.95, heures locales.**

• Echographe 87 Atari 400 400 1600 et 1 200
 Colson. **MALIN, 30, rue de la Berne, 9117
 La Perrière, Tél. : 324.30.44, après 19 h.**

VINTES

• Vendu console Matel novembre 87 avec 102 H-
 Key, Bowling, Space Invaders, Roulette, Ski,
 Soccer, Tennis, Football, Auto Racing, Break-
 ball, le tout 3 200. **P. RICHÉ, 102, rue de
 la République, 91100 Evry, Tél. : 01.82.76.18.**

• Vendu console Atari avec 1500 F pour
 l'échange contre une 500 ou une 1600 avec les
 mêmes options. **DEWITTEN, 34, rue de la
 Casseuse de Paris, 93350 Aubervilliers, Tél. :
 332.14.26.**

• Vendu VCS Atari 87 Synchronis (septem-
 bre) 83 console 4700. **DEWITTEN, 34, rue de la
 Casseuse de Paris, 93350 Aubervilliers, Tél. :
 332.14.26.**

• Recherche personnes pouvant s'échapper progra-
 mes de l'âge sur un ordinateur ou jeu pour
 micro **C. OUBIN, Jean-Baptiste, Tél. : 948.27.39.**

• Echographe 47 Atari II sub haut contraste 87 Matel
 ou Colson d'ordinateur ou 87 Atari II. **Talbot,
 113, (34) 67.45.95, heures locales.**

• Echographe 87 Atari 400 400 1600 et 1 200
 Colson. **MALIN, 30, rue de la Berne, 9117
 La Perrière, Tél. : 324.30.44, après 19 h.**

• Console départ VCS Philips 402 K 97 (81)
 avec le tout 1 000 F. **Vendus aussi 4 078 (81)
 27 d'après source générale le tout 3 500 F. Tél. :
 (1) 948.24.03.**

• Vends 2000 2 + 4 27 + 1 avec le tout 400 F
 1 000. **Vendus aussi 4 078 (81) 27 d'après source
 générale le tout 3 500 F. Tél. : (1) 948.24.03.**

• Vends 1000 2 + 4 27 + 1 avec le tout 400 F
 1 000. **Vendus aussi 4 078 (81) 27 d'après source
 générale le tout 3 500 F. Tél. : (1) 948.24.03.**

• Vends 1000 2 + 4 27 + 1 avec le tout 400 F
 1 000. **Vendus aussi 4 078 (81) 27 d'après source
 générale le tout 3 500 F. Tél. : (1) 948.24.03.**

• Vends 1000 2 + 4 27 + 1 avec le tout 400 F
 1 000. **Vendus aussi 4 078 (81) 27 d'après source
 générale le tout 3 500 F. Tél. : (1) 948.24.03.**

• Vends 1000 2 + 4 27 + 1 avec le tout 400 F
 1 000. **Vendus aussi 4 078 (81) 27 d'après source
 générale le tout 3 500 F. Tél. : (1) 948.24.03.**

• Vends 1000 2 + 4 27 + 1 avec le tout 400 F
 1 000. **Vendus aussi 4 078 (81) 27 d'après source
 générale le tout 3 500 F. Tél. : (1) 948.24.03.**

• Vends 1000 2 + 4 27 + 1 avec le tout 400 F
 1 000. **Vendus aussi 4 078 (81) 27 d'après source
 générale le tout 3 500 F. Tél. : (1) 948.24.03.**

• Vends 1000 2 + 4 27 + 1 avec le tout 400 F
 1 000. **Vendus aussi 4 078 (81) 27 d'après source
 générale le tout 3 500 F. Tél. : (1) 948.24.03.**

• Vends 1000 2 + 4 27 + 1 avec le tout 400 F
 1 000. **Vendus aussi 4 078 (81) 27 d'après source
 générale le tout 3 500 F. Tél. : (1) 948.24.03.**

• Vends 1000 2 + 4 27 + 1 avec le tout 400 F
 1 000. **Vendus aussi 4 078 (81) 27 d'après source
 générale le tout 3 500 F. Tél. : (1) 948.24.03.**

• Vends 1000 2 + 4 27 + 1 avec le tout 400 F
 1 000. **Vendus aussi 4 078 (81) 27 d'après source
 générale le tout 3 500 F. Tél. : (1) 948.24.03.**

• Vends 1000 2 + 4 27 + 1 avec le tout 400 F
 1 000. **Vendus aussi 4 078 (81) 27 d'après source
 générale le tout 3 500 F. Tél. : (1) 948.24.03.**

• Vends 1000 2 + 4 27 + 1 avec le tout 400 F
 1 000. **Vendus aussi 4 078 (81) 27 d'après source
 générale le tout 3 500 F. Tél. : (1) 948.24.03.**

• Vends 1000 2 + 4 27 + 1 avec le tout 400 F
 1 000. **Vendus aussi 4 078 (81) 27 d'après source
 générale le tout 3 500 F. Tél. : (1) 948.24.03.**

• Vends 1000 2 + 4 27 + 1 avec le tout 400 F
 1 000. **Vendus aussi 4 078 (81) 27 d'après source
 générale le tout 3 500 F. Tél. : (1) 948.24.03.**

• Vends 1000 2 + 4 27 + 1 avec le tout 400 F
 1 000. **Vendus aussi 4 078 (81) 27 d'après source
 générale le tout 3 500 F. Tél. : (1) 948.24.03.**

• Vends 1000 2 + 4 27 + 1 avec le tout 400 F
 1 000. **Vendus aussi 4 078 (81) 27 d'après source
 générale le tout 3 500 F. Tél. : (1) 948.24.03.**

• Vends 1000 2 + 4 27 + 1 avec le tout 400 F
 1 000. **Vendus aussi 4 078 (81) 27 d'après source
 générale le tout 3 500 F. Tél. : (1) 948.24.03.**

• Vends 1000 2 + 4 27 + 1 avec le tout 400 F
 1 000. **Vendus aussi 4 078 (81) 27 d'après source
 générale le tout 3 500 F. Tél. : (1) 948.24.03.**

• Vends 1000 2 + 4 27 + 1 avec le tout 400 F
 1 000. **Vendus aussi 4 078 (81) 27 d'après source
 générale le tout 3 500 F. Tél. : (1) 948.24.03.**

• Vends 1000 2 + 4 27 + 1 avec le tout 400 F
 1 000. **Vendus aussi 4 078 (81) 27 d'après source
 générale le tout 3 500 F. Tél. : (1) 948.24.03.**

• Vends 1000 2 + 4 27 + 1 avec le tout 400 F
 1 000. **Vendus aussi 4 078 (81) 27 d'après source
 générale le tout 3 500 F. Tél. : (1) 948.24.03.**

• Vends 1000 2 + 4 27 + 1 avec le tout 400 F
 1 000. **Vendus aussi 4 078 (81) 27 d'après source
 générale le tout 3 500 F. Tél. : (1) 948.24.03.**

• Vends 1000 2 + 4 27 + 1 avec le tout 400 F
 1 000. **Vendus aussi 4 078 (81) 27 d'après source
 générale le tout 3 500 F. Tél. : (1) 948.24.03.**

• Vends 1000 2 + 4 27 + 1 avec le tout 400 F
 1 000. **Vendus aussi 4 078 (81) 27 d'après source
 générale le tout 3 500 F. Tél. : (1) 948.24.03.**

• Vends 1000 2 + 4 27 + 1 avec le tout 400 F
 1 000. **Vendus aussi 4 078 (81) 27 d'après source
 générale le tout 3 500 F. Tél. : (1) 948.24.03.**

• Vends 1000 2 + 4 27 + 1 avec le tout 400 F
 1 000. **Vendus aussi 4 078 (81) 27 d'après source
 générale le tout 3 500 F. Tél. : (1) 948.24.03.**

• Vends 1000 2 + 4 27 + 1 avec le tout 400 F
 1 000. **Vendus aussi 4 078 (81) 27 d'après source
 générale le tout 3 500 F. Tél. : (1) 948.24.03.**

• Vends 1000 2 + 4 27 + 1 avec le tout 400 F
 1 000. **Vendus aussi 4 078 (81) 27 d'après source
 générale le tout 3 500 F. Tél. : (1) 948.24.03.**

• Vends 1000 2 + 4 27 + 1 avec le tout 400 F
 1 000. **Vendus aussi 4 078 (81) 27 d'après source
 générale le tout 3 500 F. Tél. : (1) 948.24.03.**

• Vends 1000 2 + 4 27 + 1 avec le tout 400 F
 1 000. **Vendus aussi 4 078 (81) 27 d'après source
 générale le tout 3 500 F. Tél. : (1) 948.24.03.**

• Vends 1000 2 + 4 27 + 1 avec le tout 400 F
 1 000. **Vendus aussi 4 078 (81) 27 d'après source
 générale le tout 3 500 F. Tél. : (1) 948.24.03.**

• Vends 1000 2 + 4 27 + 1 avec le tout 400 F
 1 000. **Vendus aussi 4 078 (81) 27 d'après source
 générale le tout 3 500 F. Tél. : (1) 948.24.03.**

• Vends 1000 2 + 4 27 + 1 avec le tout 400 F
 1 000. **Vendus aussi 4 078 (81) 27 d'après source
 générale le tout 3 500 F. Tél. : (1) 948.24.03.**

• Vends 1000 2 + 4 27 + 1 avec le tout 400 F
 1 000. **Vendus aussi 4 078 (81) 27 d'après source
 générale le tout 3 500 F. Tél. : (1) 948.24.03.**

• Vends 1000 2 + 4 27 + 1 avec le tout 400 F
 1 000. **Vendus aussi 4 078 (81) 27 d'après source
 générale le tout 3 500 F. Tél. : (1) 948.24.03.**

• Vends 1000 2 + 4 27 + 1 avec le tout 400 F
 1 000. **Vendus aussi 4 078 (81) 27 d'après source
 générale le tout 3 500 F. Tél. : (1) 948.24.03.**

• Vends 1000 2 + 4 27 + 1 avec le tout 400 F
 1 000. **Vendus aussi 4 078 (81) 27 d'après source
 générale le tout 3 500 F. Tél. : (1) 948.24.03.**

• Vends 1000 2 + 4 27 + 1 avec le tout 400 F
 1 000. **Vendus aussi 4 078 (81) 27 d'après source
 générale le tout 3 500 F. Tél. : (1) 948.24.03.**

• Vends 1000 2 + 4 27 + 1 avec le tout 400 F
 1 000. **Vendus aussi 4 078 (81) 27 d'après source
 générale le tout 3 500 F. Tél. : (1) 948.24.03.**

• Vends 1000 2 + 4 27 + 1 avec le tout 400 F
 1 000. **Vendus aussi 4 078 (81) 27 d'après source
 générale le tout 3 500 F. Tél. : (1) 948.24.03.**

• Vends 1000 2 + 4 27 + 1 avec le tout 400 F
 1 000. **Vendus aussi 4 078 (81) 27 d'après source
 générale le tout 3 500 F. Tél. : (1) 948.24.03.**

• Vends 1000 2 + 4 27 + 1 avec le tout 400 F
 1 000. **Vendus aussi 4 078 (81) 27 d'après source
 générale le tout 3 500 F. Tél. : (1) 948.24.03.**

• Vends 1000 2 + 4 27 + 1 avec le tout 400 F
 1 000. **Vendus aussi 4 078 (81) 27 d'après source
 générale le tout 3 500 F. Tél. : (1) 948.24.03.**

• Vends 1000 2 + 4 27 + 1 avec le tout 400 F
 1 000. **Vendus aussi 4 078 (81) 27 d'après source
 générale le tout 3 500 F. Tél. : (1) 948.24.03.**

• Vends 1000 2 + 4 27 + 1 avec le tout 400 F
 1 000. **Vendus aussi 4 078 (81) 27 d'après source
 générale le tout 3 500 F. Tél. : (1) 948.24.03.**

• Vends 1000 2 + 4 27 + 1 avec le tout 400 F
 1 000. **Vendus aussi 4 078 (81) 27 d'après source
 générale le tout 3 500 F. Tél. : (1) 948.24.03.**

• Vends 1000 2 + 4 27 + 1 avec le tout 400 F
 1 000. **Vendus aussi 4 078 (81) 27 d'après source
 générale le tout 3 500 F. Tél. : (1) 948.24.03.**

• Vends 1000 2 + 4 27 + 1 avec le tout 400 F
 1 000. **Vendus aussi 4 078 (81) 27 d'après source
 générale le tout 3 500 F. Tél. : (1) 948.24.03.**

• Vends 1000 2 + 4 27 + 1 avec le tout 400 F
 1 000. **Vendus aussi 4 078 (81) 27 d'après source
 générale le tout 3 500 F. Tél. : (1) 948.24.03.**

• Vends 1000 2 + 4 27 + 1 avec le tout 400 F
 1 000. **Vendus aussi 4 078 (81) 27 d'après source
 générale le tout 3 500 F. Tél. : (1) 948.24.03.**

• Vends 1000 2 + 4 27 + 1 avec le tout 400 F
 1 000. **Vendus aussi 4 078 (81) 27 d'après source
 générale le tout 3 500 F. Tél. : (1) 948.24.03.**

• Vends 1000 2 + 4 27 + 1 avec le tout 400 F
 1 000. **Vendus aussi 4 078 (81) 27 d'après source
 générale le tout 3 500 F. Tél. : (1) 948.24.03.**

• Vends 1000 2 + 4 27 + 1 avec le tout 400 F
 1 000. **Vendus aussi 4 078 (81) 27 d'après source
 générale le tout 3 500 F. Tél. : (1) 948.24.03.**

• Vends 1000 2 + 4 27 + 1 avec le tout 400 F
 1 000. **Vendus aussi 4 078 (81) 27 d'après source
 générale le tout 3 500 F. Tél. : (1) 948.24.03.**

• Vends 1000 2 + 4 27 + 1 avec le tout 400 F
 1 000. **Vendus aussi 4 078 (81) 27 d'après source
 générale le tout 3 500 F. Tél. : (1) 948.24.03.**

• Vends 1000 2 + 4 27 + 1 avec le tout 400 F
 1 000. **Vendus aussi 4 078 (81) 27 d'après source
 générale le tout 3 500 F. Tél. : (1) 948.24.03.**

• Vends 1000 2 + 4 27 + 1 avec le tout 400 F
 1 000. **Vendus aussi 4 078 (81) 27 d'après source
 générale le tout 3 500 F. Tél. : (1) 948.24.03.**

• Vends 1000 2 + 4 27 + 1 avec le tout 400 F
 1 000. **Vendus aussi 4 078 (81) 27 d'après source
 générale le tout 3 500 F. Tél. : (1) 948.24.03.**

CALCULATRICES

49, RUE PARADIS - 13006 MARSEILLE

Vous propose une gamme complète de Montres, Réveils, Calculatrices, Micro-Ordinateurs, Orgues et Jeux CASIO.

JEUX



La poursuite

ORGUES



Combait de boxe

CALCULATRICES



Scientifique 25 Fonctions

MONTRES



Plongée 100 mètres

ainsi que les Jeux Vidéo : Ordinateur - Batterie électronique et son rayon location de cassette :

ATARI - MATTEL - C.B.S. ATARI - 400/800 - TEXAS TI 99 MATTEL ATARI-MATTEL

ainsi que les Jeux Vidéo : Ordinateur - Batterie électronique et son rayon location de cassette :

ainsi que les Jeux Vidéo : Ordinateur - Batterie électronique et son rayon location de cassette :

LA CRAN VAUT MIEUX QU'UNE PARTIE DE GUERRATACK

TESTER VOS CONNAISSANCES AVEC « GEMMASTER »

N'hésitez pas à pointer votre crayon optique sur l'écran. Jouez à vous poser des « colles » en famille (dès l'âge de 9 ans). Jouer avec trois niveaux de difficultés et améliorer votre score en possédant le plus vite possible, étonnez donc vos amis avec vos connaissances.

Système requis : TO7 + Basic + Lecteur de cassette en vente chez LOGIC STORE, le premier centre qui se consacre à la micro-informatique familiale.

THOMSON T07 Commodore

ATARI DISPONIBLES

39, rue de Lancry, 75010 PARIS. Tél. : (1) 206.72.72. Métro. J. Boursengen.

EXCEPTIONNEL!

JEUX VIDEO

I N D E X

DES ARTICLES ET SUJETS PARUS DANS TILT DU N° 1 AU N° 7

ÉGALEMENT TRÈS GRAND CHOIX DE JEUX ÉLECTRONIQUES À ÉCRAN FLOUORESCENT
 (ex) JEUX À CRISTAUX LIQUIDES exemple : TABLE TOP DONKEY KONG 285 F - INVADER 1000 180 F

- 6 magasins à votre disposition dans la région parisienne :
- 78 • LE BAZAR - 60, rue de la Paroisse - 78000 VERSAILLES, 950.03.04
 - 91 • GALERIES DE JUVISY - 7, Grande Rue - 91260 JUVISY-SUR-ORGE, 921.86.28
 - 91 • GRAND BAZAR D'ARPAJON - 5, place du Marché - 91290 ARPAJON, 409.09.36
 - 91 • CHASTEL - 122, avenue Gabriel-Péri - 91700 ST-GENEVIEVE D'BOIS, 016.00.95
 - 92 • L'OURS MARTIN - 107 ter, rue du Point du Jour - 92100 BOULOGNE, 621.10.58
 - 95 • LE GRAND BAZAR - 3, rue Thiers - 95300 PONTOISE, 032.39.91

socajouet

A

ACTION FORCE (Parker) : Tilt n° 6.
A2 FS1 FLIGHT SIMULATOR (Sudagoc) : Tilt n° 1.
ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS (Mattel) : Tilt n° 7.
ADVENTURE (Atari) : Tilt n° 2.
AIR SEA ATTACK (Video System) : Tilt n° 2.
AIR SEA BATTLE (Atari) : Tilt n° 2.
AIR SIM 1 FLIGHT SIMULATOR (W.S.G.) : Tilt n° 2.
ALERTE AU FEU (Lansay) : Tilt n° 6.
ALEXANDER STAR (Ideas) : Tilt n° 3.
ALIEN (Lansay) : Tilt n° 2 & n° 5.
ALIEN CHASE (Tommy) : Tilt n° 6.
MAN (Intex) : Tilt n° 6.
ANTIGANG (Miro Meccano) : Tilt n° 1.
ARCADE RACING (Tommy) : Tilt n° 6.
ARMADA DE L'ESPACE (Mattel) : Tilt n° 2.
ASTEROID FIRE (V.D.I.) : Tilt n° 7.
ASTEROIDS (Atari) : Tilt n° 2 & n° 5.
ASTROBLAST (Mattel) : Tilt n° 2 & n° 5.
ASST INVADER (Banzai) : Tilt n° 6.
ATARI 2600 : Tilt n° 7.
ATARI 400 : Tilt n° 4.
ATLANTIS (Imagic) : Tilt n° 5 & n° 8.
ATOM (U.S.S. Compartment) : Tilt n° 3.
AU FEU! (Intex) : Tilt n° 1.
AUTO RACING (Mattel) : Tilt n° 2.
AUTO SPORT (Video System) : Tilt n° 2.
AUTOUR DU MONDE (Ravensburger) : Tilt n° 7.

B

BABY-FOOT (Philips) : Tilt n° 2.
BABYLONE (Ideas) : Tilt n° 4.
BABY PAC-MAN (Bally) : Tilt n° 5.
BACKGAMMON (Atari) : Tilt n° 2.
BACKGAMMON (Lansay) : Tilt n° 6.
BACKGAMMON (Mattel) : Tilt n° 2.
BACON (Activision) : Tilt n° 2.
BASE-BALL (Mattel) : Tilt n° 2.
BASE-BALL (Prestige) : Tilt n° 2.
BASIC PROGRAMMING (Atari) : Tilt n° 2.
BASKET-BALL (Atari) : Tilt n° 2.
BASKET-BALL (Mattel) : Tilt n° 2.
BASKET-BALL (Prestige) : Tilt n° 2.
BATAILLE DE CHARS (Mattel) : Tilt n° 2.
BATAILLE NAVALE (Prestige) : Tilt n° 2.
BATAILLES (Philips) : Tilt n° 2.
BATAILLE SPATIALE (Lansay) : Tilt n° 6.
BEAM GALAXIAN (Bandaid) : Tilt n° 6.
BEAUTY AND THE BEAST (Imagic) : Tilt n° 2.
BERZERK (Atari) : Tilt n° 3.
BILLARD (Philips) : Tilt n° 2.
BILLARD (Prestige) : Tilt n° 2.
BILLARD AMERICAIN (Philips) : Tilt n° 2.
BILLARD ELECTRONIC (Miro Meccano) : Tilt n° 6.
BIG BLUFF (Miro Meccano) : Tilt n° 2.
BLACK JACK (Philips) : Tilt n° 2.
BLACK JACK (Video System) : Tilt n° 2.
BLACK KNIGHT (Williams) : Tilt n° 7.
BLIND MEN (Tommy) : Tilt n° 6.
BOGGLE (Miro Meccano) : Tilt n° 6.
BOONERANG (Nathan) : Tilt n° 2.
BOSCONIAN (Midway) : Tilt n° 2.
BOURSE (Mako) : Tilt n° 6.
BOWLATRONIC (Coleco) : Tilt n° 6.

BOWLING (Atari) : Tilt n° 2.
BOWLING (Mattel) : Tilt n° 2.
BOWLING (M.S.) : Tilt n° 6.
BOWLING (Philips) : Tilt n° 2.
BOWLING (Prestige) : Tilt n° 2.
BOXXE (Atari) : Tilt n° 2.
BOXING (Activision) : Tilt n° 2.
BOXING GAME (Lansay) : Tilt n° 6.
BRAIN BAFLE (Mattel) : Tilt n° 1 & n° 2.
BRAIN GAMES (Atari) : Tilt n° 2.
BREAKOUT (Atari) : Tilt n° 2.
BRIDGE (Activision) : Tilt n° 2 & n° 3.
BRIDGE CHALLENGER (Flextron) : Tilt n° 2.
BRIDGE DUPLICATE (Chess Postoffice) : Tilt n° 2.
BRIGHTON : Tilt n° 1.
BROOMHEAD (Laurent) : Tilt n° 7.
BUCK ROGERS (Sega) : Tilt n° 7.
BURGER TIME (Mattel) : Tilt n° 7.

C

CAPITAL POWER (Team) : Tilt n° 3.
CAPTURE (Prestige) : Tilt n° 2.
CAR WARS (Texas Instrument) : Tilt n° 2.
CASINO (Atari) : Tilt n° 2.
CASINO DE VEGAS (Caj Arbok) : Tilt n° 3.
CASSE-BRIQUE (Bandaid) : Tilt n° 6.
CATAPULTE (Philips) : Tilt n° 2.
CAVE MAN (Gottlieb) : Tilt n° 1.
CAVE MAN (Tommy) : Tilt n° 2.
CENTIPED (Atari) : Tilt n° 6.
CHAMP DE BATAILLE (Philips) : Tilt n° 8.
CHANGEMAN (Bandaid) : Tilt n° 2.
CHASSE A L'HOMME (Ludotron) : Tilt n° 1.
CHASSE AUX SOUS-MARINS (Mattel) : Tilt n° 4.
CHEETAH (Williams) : Tilt n° 2.
CHEVY KAREN (Caj Computer) : Tilt n° 4.
CHAMPION PARK V (F. Double R) : Tilt n° 2.
CHERRY (Intex) : Tilt n° 2.
CHESS KING (Pocket Micro) (Lansay) : Tilt n° 2 & n° 3.
CHEVAL DE TROIE (F. Double R) : Tilt n° 2.
CHOPPER COMMAND (Activision) : Tilt n° 2.
CHOPPER (Broderbund Software) : Tilt n° 2.
CIRCUS (Video System) : Tilt n° 2.
CIRQUE (Prestige) : Tilt n° 2.
CODE BREAKER (Atari) : Tilt n° 2.
COLECOVISION (C.S.S.) : Tilt n° 5.
COLLARO (Sieghe) : Tilt n° 4.
COLLISION DETOILES (Mattel) : Tilt n° 2.
COMBAT (Atari) : Tilt n° 2.
COMBAT (Prestige) : Tilt n° 2.
COMBAT DE L'ESPACE (Mattel) : Tilt n° 1.
COMBAT NAVAL (Mattel) : Tilt n° 2.
COMBATANT DE LA LIBERTE (Philips) : Tilt n° 5.
COMMODORE 84 (Procept) : Tilt n° 7.
COMPUTER CHESS (Mattel) : Tilt n° 2.
CONCHES AMBASSADOR (Chess Robotique) : Tilt n° 3.
CONY ISLAND : Tilt n° 3.
CONGO (Sentient Software) : Tilt n° 3.
CONQUEST (Ark) (Imagic) : Tilt n° 4 & n° 5.
COSMIC AVEGUR (C.S.S.) : Tilt n° 7.
COSMIC CHASE (V.D.I.) : Tilt n° 7.
COSMIC COUPES (J.L.B.) : Tilt n° 6.

COURSE AUX DOLLARS (Philips) : Tilt n° 2.
COURSE DE CHEVAUX (Mattel) : Tilt n° 2.
COURSE DE VOITURES (Philips) : Tilt n° 2.
CRAZY KONG (Lansay) : Tilt n° 6.
CRISTAUX LIQUIDES : Tilt n° 1, 2, 3, 4, 5, n° 8.
CROSSFIRE (On-Line) : Tilt n° 3.
CUPID'S ARROW (Banzai) : Tilt n° 6.
CYBORG (Apple) : Tilt n° 3.

D

DATAVISON (Aviat) : Tilt n° 6.
DAVES (Mattel) : Tilt n° 2.
DEFENDER (Atari) : Tilt n° 3.
DEMOLITION HERBY (Carrière) : Tilt n° 2.
DEMON ATTACK (Imagic) : Tilt n° 4 & n° 5.
DEMONS ET DIAMANTS (Atari) : Tilt n° 2.
DIAMOND CHINOIS (Gay Play) : Tilt n° 2.
DIAMOND HUNT (Caj Arbok) : Tilt n° 2.
DICTEE MAGIQUE (T.I.) : Tilt n° 6.
DICTIONNAIRE ELECTRONIQUE DES MERCEDES (Berchon) : Tilt n° 6.
DINOSAURE (Orion) : Tilt n° 2.
DIPLOMACY (Miro Meccano) : Tilt n° 2.
DISTRIBUTION (Enquete) : Tilt n° 7.
DOGEM (Atari) : Tilt n° 2.
DONJONS ET DRAGONS (Mattel) : Tilt n° 2 & n° 3.
DONKEY-KONG (C.B.S. Coleco) : Tilt n° 8.
DONKEY-KONG (C.B.S. V.C.S.) : Tilt n° 8.
DONKEY-KONG (Intex) : Tilt n° 2.
DONKEY-KONG (Nintendo) : Tilt n° 2.
DONKEY-KONG II (J.L.B.) : Tilt n° 6.
DRACULA (Epoch) : Tilt n° 6.
DRACULA (Intex) : Tilt n° 6.
DONKEY VIDEO (Caj Computer) : Tilt n° 1.
DRESTER (Activision) : Tilt n° 2.
DUEL (Bandaid) : Tilt n° 6.
DUNGEON (Philips) : Tilt n° 2.
DYNAMITE (Bandaid) : Tilt n° 1.

F

FAST EDDIE (20th Century Fox) : Tilt n° 1.
FAUCONS (Picadilly Activision) : Tilt n° 1.
FIGHTING BERBY (Software) : Tilt n° 2.
FITTER (Lansay) : Tilt n° 6.
FLIP (M.S.) : Tilt n° 6.
FLIP-COLLECTION (Portrait d'un collectionneur) : Tilt n° 6.
FLIPPER L.C.D (Lansay) : Tilt n° 6.
FOOTBALL (Atari) : Tilt n° 2.
FOOTBALL (Mattel) : Tilt n° 2.
FOOTBALL (Philips) : Tilt n° 2.
FOOTBALL (Prestige) : Tilt n° 2.
FOOTBALL (F.I.) : Tilt n° 4.
FOOTBALL AMERICAIN (Mattel) : Tilt n° 2.
FOOTBALL AMERICAIN (Philips) : Tilt n° 2.
FOOTBALL AMERICAIN (Prestige) : Tilt n° 2.
FOOTBALL SOCCER (Procept) : Tilt n° 2.
FORT EN TÊME (M.S.) : Tilt n° 7.
FREEWAY (Activision) : Tilt n° 1 & n° 2.
FREZZY (Midway) : Tilt n° 3.
FROG (Bandaid) : Tilt n° 2.
FROG BOG (Mattel) : Tilt n° 2 & n° 3.
FROGGER (Lansay) : Tilt n° 3 & n° 6.
FROGGER (Parker) : Tilt n° 3.
FROGGY WOGGY (Tech) : Tilt n° 6.
FX 702 P (Casio) : Tilt n° 2,3,4,5,6 & n° 8.

G

GALAXIAN (Atari) : Tilt n° 7.
GALAXIAN (Coleco) : Tilt n° 6.
GALAXY 2000 (Lansay) : Tilt n° 6.
GALAXY II (Epoch) : Tilt n° 1.
GALAXY : Tilt n° 6.
GAMING (Philips) : Tilt n° 6.
GLOUTON (Prestige) : Tilt n° 2.
GUNMAN ET VORACES (Philips) : Tilt n° 2.
GOLDEN BALL (Bally) : Tilt n° 7.
GOLF (Atari) : Tilt n° 2.
GOLF (Mattel) : Tilt n° 2.
GOLF (Philips) : Tilt n° 2.
GOLF (Prestige) : Tilt n° 2.
GOLF (C.B.S.) : Tilt n° 6.
GRAND CHAMPION (Falco) : Tilt n° 2.
GRAND PRIX (Activision) : Tilt n° 2 & n° 3.
GRAND PRIX (Miro Meccano) : Tilt n° 1.
GRAND SLAM TENNIS (Activision) : Tilt n° 3.
GRAND SLAM (Philips) : Tilt n° 2.
GUERRE DES MISSILES (Prestige) : Tilt n° 2.
GUERRE LASER (Philips) : Tilt n° 2.
GUERRE SPATIALE (Philips) : Tilt n° 2.
GUERRE SPATIALE (Philips) : Tilt n° 6.
GUYN FIGHTER (Lansay) : Tilt n° 6.

H

HAMBURGER (Varacolo) : Tilt n° 3.
HAMBURGER SHOP (Bandaid) : Tilt n° 1.
HANDBALL (Atari) : Tilt n° 6.
HANDBALL (Philips) : Tilt n° 1.
EVASION (Prestige) : Tilt n° 2.
EVASION (Procept) : Tilt n° 6.

HAPPY TRAILS (Activision): Tit n° 7.
HUNTED HOME (Akar): Tit n° 1, 2 n° 2 n° 3.
HUNTED HOME (Gottlieb): Tit n° 2.
HOKEY (Mattel): Tit n° 6.
HOKEY (Philips): Tit n° 2.
HOME ARCADE (Aovision): Tit n° 6.
HOME VISION (V.D.I.): Tit n° 7.
HORSE RACING (Mattel): Tit n° 2.
HORSE RACING (Video System): Tit n° 2.
HR 41C & CV 4 (Quadri-Houdell/Pasco): Tit n° 4, n° 5, n° 6, n° 7.
HUNGRY PAC (Bazam): Tit n° 6.
HUNGRY PAC (Video Instrument): Tit n° 2.
HYPER BALL (Gottlieb): Tit n° 1 n° 2.

I.F.R. FLIGHT SIMULATOR (Programme Software): Tit n° 7.
ILIAO (International Team): Tit n° 2.
INDI 500 (Akar): Tit n° 2.
INDY CHAMPION (Lansay): Tit n° 6.
INFERNO (Propegel): Tit n° 2.
ISOMNES (Ludotron): Tit n° 1 n° 2.
INTELLIVISION (Mattel): Tit n° 1 n° 2 n° 3 n° 4.
INTÉRTON VC 4000 (Hamimek): Tit n° 2.
JEU ARENA (Parsons): Tit n° 5.
INVADERS (Video System): Tit n° 2 n° 3.

JACKY JUMP (V.D.I.): Tit n° 7.
JAMES BOND (07/Parkers Brothers): Tit n° 2.
JARNAK (J.L.B.): Tit n° 5.
JAWBREAKER (Television): Tit n° 4.
JED (Arenas/Parkers): Tit n° 5.
JEU DE CONCENTRATION (Akar): Tit n° 2.
JEU DE PANIERS (Philips): Tit n° 2.
JEU D'AVENTURE (Dossier): Tit n° 3.
JEU DE BALLE (Intelson): Tit n° 2 n° 3.
JEU DECHECS (Tit n° 1 à n° 7).
JEU DE VOYAGE (Ori-Joueurs): Tit n° 2.
JEU DE VOYAGE (Roversburg): Tit n° 1.
JEU POLICIER (Dossier): Tit n° 3.
JOUST (Williams): Tit n° 5 n° 7.
JOYSTICK (Fratibon): Tit n° 2.
JUMBO JET PILOT (Thorn E.M.I. Video): Tit n° 7.
JUNGLE HUNT (Akar): Tit n° 7.
JUNGLE KING (Karateco): Tit n° 4.
JUNGLER (Karateco): Tit n° 4.
JUPITER LANDER (Commodore): Tit n° 2.
JUSTIPLY (Bottou/Lochebonne): Tit n° 5.

KABOOM (Activision): Tit n° 1 & n° 2.
KABOOM (Karatco): Tit n° 3.
KAPUL SPY (Syrius Software): Tit n° 1.
KENNINGTON (Haborund International): Tit n° 2.
KILLER BEES (Philips): Tit n° 7.
KING-KONG (Intrek): Tit n° 6.
KING-KONG (Ortron): Tit n° 6.

KING-KONG (Telegames): Tit n° 4.
KING-KONG & NEW YORK (Epoch): Tit n° 1.
KING-KONG JUNGLE (Epoch): Tit n° 1.
KING-KONG (Gottlieb): Tit n° 2.
KB 402 10 (Bortemp): Tit n° 6.
KNIGHTS (Mattel): Tit n° 2.
HOKEY (Philips): Tit n° 2.
HOME ARCADE (Aovision): Tit n° 6.
HOME VISION (V.D.I.): Tit n° 7.
HORSE RACING (Mattel): Tit n° 2.
HORSE RACING (Video System): Tit n° 2.
HR 41C & CV 4 (Quadri-Houdell/Pasco): Tit n° 4, n° 5, n° 6, n° 7.
HUNGRY PAC (Bazam): Tit n° 6.
HUNGRY PAC (Video Instrument): Tit n° 2.
HYPER BALL (Gottlieb): Tit n° 1 n° 2.

KING-KONG (Telegames): Tit n° 4.
KING-KONG & NEW YORK (Epoch): Tit n° 1.
KING-KONG JUNGLE (Epoch): Tit n° 1.
KING-KONG (Gottlieb): Tit n° 2.
KB 402 10 (Bortemp): Tit n° 6.
KNIGHTS (Mattel): Tit n° 2.
HOKEY (Philips): Tit n° 2.
HOME ARCADE (Aovision): Tit n° 6.
HOME VISION (V.D.I.): Tit n° 7.
HORSE RACING (Mattel): Tit n° 2.
HORSE RACING (Video System): Tit n° 2.
HR 41C & CV 4 (Quadri-Houdell/Pasco): Tit n° 4, n° 5, n° 6, n° 7.
HUNGRY PAC (Bazam): Tit n° 6.
HUNGRY PAC (Video Instrument): Tit n° 2.
HYPER BALL (Gottlieb): Tit n° 1 n° 2.

Labyrinth (Philips): Tit n° 2.
LA CAVERNE DES LUTINS (Victor Landts): Tit n° 2.
LA CHASSE AU TRESOR (Nathan): Tit n° 2.
LA CHASSE AUX VAMPIRES (Miro Meccano): Tit n° 2.
LA CONQUÊTE DU MONDE (Philips): Tit n° 2.
LA GRANDE ÉVASION (Bandai): Tit n° 2.
LA QUÊTE DES ANNEAUX (Philips): Tit n° 1 n° 2 n° 3 n° 4 n° 5.
LA MAISON HANTÉE (Philips): Tit n° 1 n° 2.
L'ARMADA DE L'ESPACE (Mattel): Tit n° 5.
LASER BLAST (Activision): Tit n° 2 et n° 3.
LASER BLAST (Propegel): Tit n° 2.
INDY CHAMPION (Lansay): Tit n° 6.
INFERNO (Propegel): Tit n° 2.
ISOMNES (Ludotron): Tit n° 1 n° 2.
INTELLIVISION (Mattel): Tit n° 1 n° 2 n° 3 n° 4.
INTÉRTON VC 4000 (Hamimek): Tit n° 2.
JEU ARENA (Parsons): Tit n° 5.
INVADERS (Video System): Tit n° 2 n° 3.

LA CAVERNE DES LUTINS (Victor Landts): Tit n° 2.
LA CHASSE AU TRESOR (Nathan): Tit n° 2.
LA CHASSE AUX VAMPIRES (Miro Meccano): Tit n° 2.
LA CONQUÊTE DU MONDE (Philips): Tit n° 2.
LA GRANDE ÉVASION (Bandai): Tit n° 2.
LA QUÊTE DES ANNEAUX (Philips): Tit n° 1 n° 2 n° 3 n° 4 n° 5.
LA MAISON HANTÉE (Philips): Tit n° 1 n° 2.
L'ARMADA DE L'ESPACE (Mattel): Tit n° 5.
LASER BLAST (Activision): Tit n° 2 et n° 3.
LASER BLAST (Propegel): Tit n° 2.
INDY CHAMPION (Lansay): Tit n° 6.
INFERNO (Propegel): Tit n° 2.
ISOMNES (Ludotron): Tit n° 1 n° 2.
INTELLIVISION (Mattel): Tit n° 1 n° 2 n° 3 n° 4.
INTÉRTON VC 4000 (Hamimek): Tit n° 2.
JEU ARENA (Parsons): Tit n° 5.
INVADERS (Video System): Tit n° 2 n° 3.

LA CAVERNE DES LUTINS (Victor Landts): Tit n° 2.
LA CHASSE AU TRESOR (Nathan): Tit n° 2.
LA CHASSE AUX VAMPIRES (Miro Meccano): Tit n° 2.
LA CONQUÊTE DU MONDE (Philips): Tit n° 2.
LA GRANDE ÉVASION (Bandai): Tit n° 2.
LA QUÊTE DES ANNEAUX (Philips): Tit n° 1 n° 2 n° 3 n° 4 n° 5.
LA MAISON HANTÉE (Philips): Tit n° 1 n° 2.
L'ARMADA DE L'ESPACE (Mattel): Tit n° 5.
LASER BLAST (Activision): Tit n° 2 et n° 3.
LASER BLAST (Propegel): Tit n° 2.
INDY CHAMPION (Lansay): Tit n° 6.
INFERNO (Propegel): Tit n° 2.
ISOMNES (Ludotron): Tit n° 1 n° 2.
INTELLIVISION (Mattel): Tit n° 1 n° 2 n° 3 n° 4.
INTÉRTON VC 4000 (Hamimek): Tit n° 2.
JEU ARENA (Parsons): Tit n° 5.
INVADERS (Video System): Tit n° 2 n° 3.

LA CAVERNE DES LUTINS (Victor Landts): Tit n° 2.
LA CHASSE AU TRESOR (Nathan): Tit n° 2.
LA CHASSE AUX VAMPIRES (Miro Meccano): Tit n° 2.
LA CONQUÊTE DU MONDE (Philips): Tit n° 2.
LA GRANDE ÉVASION (Bandai): Tit n° 2.
LA QUÊTE DES ANNEAUX (Philips): Tit n° 1 n° 2 n° 3 n° 4 n° 5.
LA MAISON HANTÉE (Philips): Tit n° 1 n° 2.
L'ARMADA DE L'ESPACE (Mattel): Tit n° 5.
LASER BLAST (Activision): Tit n° 2 et n° 3.
LASER BLAST (Propegel): Tit n° 2.
INDY CHAMPION (Lansay): Tit n° 6.
INFERNO (Propegel): Tit n° 2.
ISOMNES (Ludotron): Tit n° 1 n° 2.
INTELLIVISION (Mattel): Tit n° 1 n° 2 n° 3 n° 4.
INTÉRTON VC 4000 (Hamimek): Tit n° 2.
JEU ARENA (Parsons): Tit n° 5.
INVADERS (Video System): Tit n° 2 n° 3.

LOGIQUE CHINOISE (Philips): Tit n° 2.
L'ORBS (Mako Commando): Tit n° 1.
LUPIN (Titon): Tit n° 6.

MAD (Miro Meccano): Tit n° 5.
MAGIC 7 (Igdal): Tit n° 7.
MAGIC DES NOMBRES (Texas Instruments): Tit n° 5.
MAH JONG (Schmidt): Tit n° 5 n° 6.
MARAUDER (Telegames): Tit n° 4.
MARCO POLO (Mako Commando): Tit n° 2.
MARCO BROU JAI 211: Tit n° 6.
MASTER KUBIK'S CUBE: Tit n° 3 n° 4.
MATHÉMATIQUES LOGIQUES (Propegel): Tit n° 2.
MATHS AMUSANTES (Philips): Tit n° 2.
MATHS FUN (Mattel): Tit n° 5.
MATHS 2 (Video System): Tit n° 2.
MATHS GRAND PRIX (Akar): Tit n° 1 n° 2.
MATHS MAIQUES (Philips): Tit n° 2.
MATHS MAGIQUES (Mowaty): Tit n° 2.
OPTION (Miro Meccano): Tit n° 2.
OLYMPICS (Video System): Tit n° 2 et n° 5.
OMEGA RACE (Mowaty): Tit n° 2.
OPTION (Miro Meccano): Tit n° 2.
ORIC 1 (Eika): Tit n° 4.
OTHELLO (Akar): Tit n° 2 et n° 3.
QUISTITI (Ludotron): Tit n° 1.
OUTLAW (Akar): Tit n° 2.

MAD (Miro Meccano): Tit n° 5.
MAGIC 7 (Igdal): Tit n° 7.
MAGIC DES NOMBRES (Texas Instruments): Tit n° 5.
MAH JONG (Schmidt): Tit n° 5 n° 6.
MARAUDER (Telegames): Tit n° 4.
MARCO POLO (Mako Commando): Tit n° 2.
MARCO BROU JAI 211: Tit n° 6.
MASTER KUBIK'S CUBE: Tit n° 3 n° 4.
MATHÉMATIQUES LOGIQUES (Propegel): Tit n° 2.
MATHS AMUSANTES (Philips): Tit n° 2.
MATHS FUN (Mattel): Tit n° 5.
MATHS 2 (Video System): Tit n° 2.
MATHS GRAND PRIX (Akar): Tit n° 1 n° 2.
MATHS MAIQUES (Philips): Tit n° 2.
MATHS MAGIQUES (Mowaty): Tit n° 2.
OPTION (Miro Meccano): Tit n° 2.
OLYMPICS (Video System): Tit n° 2 et n° 5.
OMEGA RACE (Mowaty): Tit n° 2.
OPTION (Miro Meccano): Tit n° 2.
ORIC 1 (Eika): Tit n° 4.
OTHELLO (Akar): Tit n° 2 et n° 3.
QUISTITI (Ludotron): Tit n° 1.
OUTLAW (Akar): Tit n° 2.

MAD (Miro Meccano): Tit n° 5.
MAGIC 7 (Igdal): Tit n° 7.
MAGIC DES NOMBRES (Texas Instruments): Tit n° 5.
MAH JONG (Schmidt): Tit n° 5 n° 6.
MARAUDER (Telegames): Tit n° 4.
MARCO POLO (Mako Commando): Tit n° 2.
MARCO BROU JAI 211: Tit n° 6.
MASTER KUBIK'S CUBE: Tit n° 3 n° 4.
MATHÉMATIQUES LOGIQUES (Propegel): Tit n° 2.
MATHS AMUSANTES (Philips): Tit n° 2.
MATHS FUN (Mattel): Tit n° 5.
MATHS 2 (Video System): Tit n° 2.
MATHS GRAND PRIX (Akar): Tit n° 1 n° 2.
MATHS MAIQUES (Philips): Tit n° 2.
MATHS MAGIQUES (Mowaty): Tit n° 2.
OPTION (Miro Meccano): Tit n° 2.
OLYMPICS (Video System): Tit n° 2 et n° 5.
OMEGA RACE (Mowaty): Tit n° 2.
OPTION (Miro Meccano): Tit n° 2.
ORIC 1 (Eika): Tit n° 4.
OTHELLO (Akar): Tit n° 2 et n° 3.
QUISTITI (Ludotron): Tit n° 1.
OUTLAW (Akar): Tit n° 2.

MAD (Miro Meccano): Tit n° 5.
MAGIC 7 (Igdal): Tit n° 7.
MAGIC DES NOMBRES (Texas Instruments): Tit n° 5.
MAH JONG (Schmidt): Tit n° 5 n° 6.
MARAUDER (Telegames): Tit n° 4.
MARCO POLO (Mako Commando): Tit n° 2.
MARCO BROU JAI 211: Tit n° 6.
MASTER KUBIK'S CUBE: Tit n° 3 n° 4.
MATHÉMATIQUES LOGIQUES (Propegel): Tit n° 2.
MATHS AMUSANTES (Philips): Tit n° 2.
MATHS FUN (Mattel): Tit n° 5.
MATHS 2 (Video System): Tit n° 2.
MATHS GRAND PRIX (Akar): Tit n° 1 n° 2.
MATHS MAIQUES (Philips): Tit n° 2.
MATHS MAGIQUES (Mowaty): Tit n° 2.
OPTION (Miro Meccano): Tit n° 2.
OLYMPICS (Video System): Tit n° 2 et n° 5.
OMEGA RACE (Mowaty): Tit n° 2.
OPTION (Miro Meccano): Tit n° 2.
ORIC 1 (Eika): Tit n° 4.
OTHELLO (Akar): Tit n° 2 et n° 3.
QUISTITI (Ludotron): Tit n° 1.
OUTLAW (Akar): Tit n° 2.

NAVETTE SPATIALE (Lansay): Tit n° 6.
NEXAR (Sepracivision): Tit n° 5.
NIBBLER (Rock Olay): Tit n° 7.
NO D'ESPION (Apollon): Tit n° 5.
NIGHT DRIVER (Akar): Tit n° 2.
NOAH (Yamick): Tit n° 2.

NAVETTE SPATIALE (Lansay): Tit n° 6.
NEXAR (Sepracivision): Tit n° 5.
NIBBLER (Rock Olay): Tit n° 7.
NO D'ESPION (Apollon): Tit n° 5.
NIGHT DRIVER (Akar): Tit n° 2.
NOAH (Yamick): Tit n° 2.

NAVETTE SPATIALE (Lansay): Tit n° 6.
NEXAR (Sepracivision): Tit n° 5.
NIBBLER (Rock Olay): Tit n° 7.
NO D'ESPION (Apollon): Tit n° 5.
NIGHT DRIVER (Akar): Tit n° 2.
NOAH (Yamick): Tit n° 2.

NAVETTE SPATIALE (Lansay): Tit n° 6.
NEXAR (Sepracivision): Tit n° 5.
NIBBLER (Rock Olay): Tit n° 7.
NO D'ESPION (Apollon): Tit n° 5.
NIGHT DRIVER (Akar): Tit n° 2.
NOAH (Yamick): Tit n° 2.

NAVETTE SPATIALE (Lansay): Tit n° 6.
NEXAR (Sepracivision): Tit n° 5.
NIBBLER (Rock Olay): Tit n° 7.
NO D'ESPION (Apollon): Tit n° 5.
NIGHT DRIVER (Akar): Tit n° 2.
NOAH (Yamick): Tit n° 2.

PROTECTOR (Synapse Software): Tit n° 1.
PUCKMAN (Titon): Tit n° 4.
PUCK MONSTER (Lansay): Tit n° 6.
PUSSIANE (4 Milton Bradley): Tit n° 6.
PUNK (Gottlieb): Tit n° 7.

PROTECTOR (Synapse Software): Tit n° 1.
PUCKMAN (Titon): Tit n° 4.
PUCK MONSTER (Lansay): Tit n° 6.
PUSSIANE (4 Milton Bradley): Tit n° 6.
PUNK (Gottlieb): Tit n° 7.

PROTECTOR (Synapse Software): Tit n° 1.
PUCKMAN (Titon): Tit n° 4.
PUCK MONSTER (Lansay): Tit n° 6.
PUSSIANE (4 Milton Bradley): Tit n° 6.
PUNK (Gottlieb): Tit n° 7.

PROTECTOR (Synapse Software): Tit n° 1.
PUCKMAN (Titon): Tit n° 4.
PUCK MONSTER (Lansay): Tit n° 6.
PUSSIANE (4 Milton Bradley): Tit n° 6.
PUNK (Gottlieb): Tit n° 7.

PROTECTOR (Synapse Software): Tit n° 1.
PUCKMAN (Titon): Tit n° 4.
PUCK MONSTER (Lansay): Tit n° 6.
PUSSIANE (4 Milton Bradley): Tit n° 6.
PUNK (Gottlieb): Tit n° 7.

SHAMUS (Atari): Tit n° 5.
SHOGUN (Nathan): Tit n° 4.
SHOOTING GALLERY (Video System): Tit n° 2.
SHOOTING STAR (Milton Bradley): Tit n° 2.
SILICON VALLEY: Tit n° 2.
SILIMATEURS DE VOL (Dossier): Tit n° 2.
SINGIERES (Philips): Tit n° 1 & n° 2.
SKI (Activision): Tit n° 2.
SKI (Mattel): Tit n° 1 & n° 2.
SKI (Philips): Tit n° 2.
SKI DRIVER (Akar): Tit n° 2.
SKY WALKER (Mattel): Tit n° 2.
SKY ARMY (Karateco): Tit n° 5.
SLIPPER (Parker): Tit n° 6.
SLIP TINKS (Activision): Tit n° 2.
SLIMLINE SPACE QUARTZ (Tomty): Tit n° 2.
SLOT RACERS (Atari): Tit n° 2.
SNAFU (Mattel): Tit n° 2 n° 3 n° 4.
SNEAKERS (Sirius Software): Tit n° 1.
SNOOPY TENNIS (Nintendo): Tit n° 2.
SOCCER (Video System): Tit n° 2.
SOGO (Ravensburger): Tit n° 4.
SOLDIER (Médiasoft): Tit n° 2.
SPACE WARRIORS' APPRENTICE (Atari): Tit n° 2.
SPACE ATTACK (Video System): Tit n° 2.
SPACE SHUTTLE (Propegel): Tit n° 6.
SPACE BONGON: Tit n° 1.
SPACE GONGON: Tit n° 1.
SPACE GALAXY (Barin): Tit n° 6.
SPACE HAWKS (Mattel): Tit n° 2 n° 3.
SPACE HAWKS (Vectrex): Tit n° 6.
SPACE INVADERS (Atari): Tit n° 2 n° 3 n° 4 n° 5.
SPACE LASER WAR (Tomty): Tit n° 6.
SPACE SHUTTLE (Propegel): Tit n° 6.
SPIDER FIGHTER (Activision): Tit n° 6.
SPEAK EASY (Bally): Tit n° 2.
SPIDER FIGHTER (Activision): Tit n° 6.
SPIDERMAN (Parker Brothers): Tit n° 2.
SPRIT (Gottlieb): Tit n° 2.
SPITFIRE SIMULATOR (M.S.C.): Tit n° 2.
STAMPÉDE (Activision): Tit n° 2.
STAR VOYAGER (Imagic): Tit n° 4.
STAR WARS (Parker): Tit n° 4.
STREET RACER (Akar): Tit n° 2.
STRICKER (Gottlieb): Tit n° 4.
STRUGGLE (Miro meccano): Tit n° 2.
SUB HUNTER (Milton Bradley): Tit n° 2.
SUBMARINE WAR (Imagic): Tit n° 6.

SHAMUS (Atari): Tit n° 5.
SHOGUN (Nathan): Tit n° 4.
SHOOTING GALLERY (Video System): Tit n° 2.
SHOOTING STAR (Milton Bradley): Tit n° 2.
SILICON VALLEY: Tit n° 2.
SILIMATEURS DE VOL (Dossier): Tit n° 2.
SINGIERES (Philips): Tit n° 1 & n° 2.
SKI (Activision): Tit n° 2.
SKI (Mattel): Tit n° 1 & n° 2.
SKI (Philips): Tit n° 2.
SKI DRIVER (Akar): Tit n° 2.
SKY WALKER (Mattel): Tit n° 2.
SKY ARMY (Karateco): Tit n° 5.
SLIPPER (Parker): Tit n° 6.
SLIP TINKS (Activision): Tit n° 2.
SLIMLINE SPACE QUARTZ (Tomty): Tit n° 2.
SLOT RACERS (Atari): Tit n° 2.
SNAFU (Mattel): Tit n° 2 n° 3 n° 4.
SNEAKERS (Sirius Software): Tit n° 1.
SNOOPY TENNIS (Nintendo): Tit n° 2.
SOCCER (Video System): Tit n° 2.
SOGO (Ravensburger): Tit n° 4.
SOLDIER (Médiasoft): Tit n° 2.
SPACE WARRIORS' APPRENTICE (Atari): Tit n° 2.
SPACE ATTACK (Video System): Tit n° 2.
SPACE SHUTTLE (Propegel): Tit n° 6.
SPACE BONGON: Tit n° 1.
SPACE GONGON: Tit n° 1.
SPACE GALAXY (Barin): Tit n° 6.
SPACE HAWKS (Mattel): Tit n° 2 n° 3.
SPACE HAWKS (Vectrex): Tit n° 6.
SPACE INVADERS (Atari): Tit n° 2 n° 3 n° 4 n° 5.
SPACE LASER WAR (Tomty): Tit n° 6.
SPACE SHUTTLE (Propegel): Tit n° 6.
SPIDER FIGHTER (Activision): Tit n° 6.
SPEAK EASY (Bally): Tit n° 2.
SPIDER FIGHTER (Activision): Tit n° 6.
SPIDERMAN (Parker Brothers): Tit n° 2.
SPRIT (Gottlieb): Tit n° 2.
SPITFIRE SIMULATOR (M.S.C.): Tit n° 2.
STAMPÉDE (Activision): Tit n° 2.
STAR VOYAGER (Imagic): Tit n° 4.
STAR WARS (Parker): Tit n° 4.
STREET RACER (Akar): Tit n° 2.
STRICKER (Gottlieb): Tit n° 4.
STRUGGLE (Miro meccano): Tit n° 2.
SUB HUNTER (Milton Bradley): Tit n° 2.
SUBMARINE WAR (Imagic): Tit n° 6.

SHAMUS (Atari): Tit n° 5.
SHOGUN (Nathan): Tit n° 4.
SHOOTING GALLERY (Video System): Tit n° 2.
SHOOTING STAR (Milton Bradley): Tit n° 2.
SILICON VALLEY: Tit n° 2.
SILIMATEURS DE VOL (Dossier): Tit n° 2.
SINGIERES (Philips): Tit n° 1 & n° 2.
SKI (Activision): Tit n° 2.
SKI (Mattel): Tit n° 1 & n° 2.
SKI (Philips): Tit n° 2.
SKI DRIVER (Akar): Tit n° 2.
SKY WALKER (Mattel): Tit n° 2.
SKY ARMY (Karateco): Tit n° 5.
SLIPPER (Parker): Tit n° 6.
SLIP TINKS (Activision): Tit n° 2.
SLIMLINE SPACE QUARTZ (Tomty): Tit n° 2.
SLOT RACERS (Atari): Tit n° 2.
SNAFU (Mattel): Tit n° 2 n° 3 n° 4.
SNEAKERS (Sirius Software): Tit n° 1.
SNOOPY TENNIS (Nintendo): Tit n° 2.
SOCCER (Video System): Tit n° 2.
SOGO (Ravensburger): Tit n° 4.
SOLDIER (Médiasoft): Tit n° 2.
SPACE WARRIORS' APPRENTICE (Atari): Tit n° 2.
SPACE ATTACK (Video System): Tit n° 2.
SPACE SHUTTLE (Propegel): Tit n° 6.
SPACE BONGON: Tit n° 1.
SPACE GONGON: Tit n° 1.
SPACE GALAXY (Barin): Tit n° 6.
SPACE HAWKS (Mattel): Tit n° 2 n° 3.
SPACE HAWKS (Vectrex): Tit n° 6.
SPACE INVADERS (Atari): Tit n° 2 n° 3 n° 4 n° 5.
SPACE LASER WAR (Tomty): Tit n° 6.
SPACE SHUTTLE (Propegel): Tit n° 6.
SPIDER FIGHTER (Activision): Tit n° 6.
SPEAK EASY (Bally): Tit n° 2.
SPIDER FIGHTER (Activision): Tit n° 6.
SPIDERMAN (Parker Brothers): Tit n° 2.
SPRIT (Gottlieb): Tit n° 2.
SPITFIRE SIMULATOR (M.S.C.): Tit n° 2.
STAMPÉDE (Activision): Tit n° 2.
STAR VOYAGER (Imagic): Tit n° 4.
STAR WARS (Parker): Tit n° 4.
STREET RACER (Akar): Tit n° 2.
STRICKER (Gottlieb): Tit n° 4.
STRUGGLE (Miro meccano): Tit n° 2.
SUB HUNTER (Milton Bradley): Tit n° 2.
SUBMARINE WAR (Imagic): Tit n° 6.

SHAMUS (Atari): Tit n° 5.
SHOGUN (Nathan): Tit n° 4.
SHOOTING GALLERY (Video System): Tit n° 2.
SHOOTING STAR (Milton Bradley): Tit n° 2.
SILICON VALLEY: Tit n° 2.
SILIMATEURS DE VOL (Dossier): Tit n° 2.
SINGIERES (Philips): Tit n° 1 & n° 2.
SKI (Activision): Tit n° 2.
SKI (Mattel): Tit n° 1 & n° 2.
SKI (Philips): Tit n° 2.
SKI DRIVER (Akar): Tit n° 2.
SKY WALKER (Mattel): Tit n° 2.
SKY ARMY (Karateco): Tit n° 5.
SLIPPER (Parker): Tit n° 6.
SLIP TINKS (Activision): Tit n° 2.
SLIMLINE SPACE QUARTZ (Tomty): Tit n° 2.
SLOT RACERS (Atari): Tit n° 2.
SNAFU (Mattel): Tit n° 2 n° 3 n° 4.
SNEAKERS (Sirius Software): Tit n° 1.
SNOOPY TENNIS (Nintendo): Tit n° 2.
SOCCER (Video System): Tit n° 2.
SOGO (Ravensburger): Tit n° 4.
SOLDIER (Médiasoft): Tit n° 2.
SPACE WARRIORS' APPRENTICE (Atari): Tit n° 2.
SPACE ATTACK (Video System): Tit n° 2.
SPACE SHUTTLE (Propegel): Tit n° 6.
SPACE BONGON: Tit n° 1.
SPACE GONGON: Tit n° 1.
SPACE GALAXY (Barin): Tit n° 6.
SPACE HAWKS (Mattel): Tit n° 2 n° 3.
SPACE HAWKS (Vectrex): Tit n° 6.
SPACE INVADERS (Atari): Tit n° 2 n° 3 n° 4 n° 5.
SPACE LASER WAR (Tomty): Tit n° 6.
SPACE SHUTTLE (Propegel): Tit n° 6.
SPIDER FIGHTER (Activision): Tit n° 6.
SPEAK EASY (Bally): Tit n° 2.
SPIDER FIGHTER (Activision): Tit n° 6.
SPIDERMAN (Parker Brothers): Tit n° 2.

L'EMPIRE PARKER CONTRE-ATTAQUE.

► trinité en une seule et même personne n'a rien d'évident. C'est l'un des raisons pour laquelle Vifi est en perpétuel « recrutement ». Qui « pose sa candidature » ? Des individus, des auteurs de la librairie Nathan soucieux d'ajouter ce nouveau média à leur panoplie, des créateurs qui se présentent spontanément parce qu'ils sont conscients du développement de ce marché. Aujourd'hui, en France, 80 logiciels sont disponibles sous la marque Vifi Nathan sous forme de cassettes, disquettes, cartouches. Ils recouvrent tous les domaines de l'éducation, allant du pré-débutaire à la formation permanente.

Les logiciels éducatifs ou didactiques sont élaborés avec la collaboration de pédagogues, qui vérifient avec des classes témoins leur facilité d'utilisation et leur efficacité. Mais dans le cas très particulier de ZTT Thomson, la coopération entre Vifi et le constructeur a été encore plus étroite puisqu'actuellement, Vifi propose 23 titres particulièrement adaptés aux caractéristiques du T07.

« On pourrait créer des jeux du style... », ce que ZTT Atari, comment Alain Desleques, mais notre vocation, consiste à préférer les programmes éducatifs à ceux d'arcade, qui coûtent cher en développement. Or, ce que le public attend de Nathan, ce sont des jeux qui font réfléchir les enfants, des jeux de déduction, de logique, de stratégie, de mémoire, de simulation. Dans ces domaines, nous pouvons apporter beaucoup parce que nous essayons toujours, en même temps que le jeu, de produire une notice expliquant les à côté du jeu, et de français ? Pour nous il existe bel et bien. En revanche, aux Etats-Unis, beaucoup de logiciels éducatifs sont très vus mais peu achetés. Ils restent essentiellement basés sur le score. Cela ne suffit pas. Il faut aller plus loin. Pour le moment, c'est à nous d'exporter notre technique et nos connaissances. Mais cela va nous poser des problèmes d'ordre technique :

traduire, s'adapter aux programmes éducatifs, aux habitudes, aux machines, ce n'est pas si simple. C'est cela aussi, le défi français... »
 Joëlle ILOUS

COUP DE FOUORE

Alors que je cherchais mon bonheur dans la papeterie voisine, ne trouvant rien à me mettre sous les yeux, j'entrai aperçus derrière Starfix l'écran fantastique (mes préférences) un petit schtroumpf qui n'était autre que la couverture du n° 1 de la revue *Jeux Vidéo* merveilleuse et c'est le coup de foudre. J'ai donc décidé de m'abonner pour un an. Je voudrais également savoir si l'on peut acheter d'anciens numéros, et en particulier celui dans lequel vous parlez de la console Colcovision.

Edouard Houmel
 13300 Salon de Provence
 Vous pouvez obtenir les anciens numéros de *Jeux Vidéo* en vous adressant à Titi, service des abonnements, 101, rue Fénelon 75002 Paris. Tél. : 508.94.53.

J'ADORE !

J'adore votre magazine qui est vraiment très complet. J'ai dans le cas très particulier de ZTT Thomson, qui fait parler le VCS Atari : une cartouche (proposée par CVC Games) qui permet d'avoir accès par téléphone à une ludothèque ; un clavier qui le transforme en ordinateur et enfin des interfaces qui permettent de partir d'un magnétophone de rendre les jeux plus sophistiqués. Pourriez-vous m'indiquer où l'on peut se procurer ce matériel ainsi que son prix. D'autre part, est-il possible d'acheter un crayon optique ? Merci.

Laurent Falcoz
 694210 Mont-D'Or
 Attention, tout le matériel dont vous parlez est disponible aux USA, mais n'arrivera pas en France avant quelque temps, exception faite du clavier transformant le VCS en ordinateur. Nous vous en reparlerons très prochainement.

PREMIERE BOUCIE

Je tiens à le féliciter pour cette première bougie et ne l'inquiète pas pour le prix, car je pense que nous pouvons mettre 1,50 F de plus pour ce super journal. Je voudrais avoir si toutes les cartouches Colcoévo sont sur le VCS Atari ?

André
 CBS commercialise ses jeux en plusieurs versions ; ainsi, *Donkey Kong*, par exemple, existe en format Atari, en format Mattel et bien sûr en format Colcovision, mais le jeu est adapté aux possibilités de la console avec laquelle il est

compatible. Graphisme, son, action changent alors beaucoup et seuls certains titres sont retenus par CBS.

SUPER-GENIAL

Je vous écris pour vous féliciter et pour vous encourager. Je trouve votre revue super géniale bien qu'elle soit seulement bimestrielle. (Hélas !)

Hervé Cimadomo
 38170 Seyssins

L'EAU A LA BOUCHE

Je voudrais tout d'abord vous féliciter pour votre revue. Elle est d'une grande qualité et je peux faire la comparaison, car je lis les magazines américains sur les « video games ». Je tiens cependant à vous faire quelques suggestions ainsi que des reproches. Tout d'abord, vos articles sur les CES de Las Vegas et Chicago étaient très intéressants mais en disant pas assez (ou autre cop) ! La présentation de tant de nouveautés met l'eau à la bouche aux amateurs de tels matériels, mais ces présentations mériteraient de faire l'objet d'un dossier. A propos de dossier, pourquoi n'en faites-vous pas sur les joysticks, véritable fléau pour les possesseurs de console ? Votre carte postale sur Atari dans votre dernier numéro était très intéressante, il faut poursuivre... Vos deux dernières couvertures sont enfin à la hauteur de votre revue. En effet, il est essentiel pour un journal de jeux électroniques que sa couverture représente un écran de jeu, ou un dessin donnant l'illusion du jeu vidéo. Enfin, je trouve vos articles sur les hip-pers bien « généraux ». Vous pourriez vous inquiéter de la baisse du nombre de lecteurs de vos bannières, mais surtout de la chute de leur qualité. Ces machines sont devenues de vrais billards sans intérêts. Que sont les Super Orbit, Striker, Grand Siam par rapport aux Eight Ball Deluxe, Space Invaders, Centaur et autres... Voilà, j'espère ne pas vous avoir trop ennuyé et vous souhaite de passer bientôt mensuel.

Gilles Anquetil
 92410 Ville-d'Avray

AMITIES

Comme tout le monde, je vous écris pour vous dire que votre magazine est super. Lecteur du Titi n° 7, je voudrais vous demander des adresses sur l'adaptateur de cassettes sur Colcoévo, mais, cette fois-ci, pour le format Intellivision. Date d'arrivée en France, prix?..

Est-il possible de brancher le modulateur de voix ? Amitiés.

Patrick Mange
 Genève - Suisse

CBS n'envisage pas, pour l'instant, de fabriquer un adaptateur, pour les cartouches de format Mattel. Désolé !

CARTOUCHES INEDITES

Bonjour ! Comme chaque garçon et fille, je trouve votre magazine super. Je possède une télé couleur avec prise d'antenne. Je viens d'acheter une console Colcoévo et j'ai aimé savoir combien coûte l'adaptateur ? Les cassettes CBS pour Colcoévo achetées aux Etats-Unis marchent-elles sur la télé française ? Mes parents vivent là-bas, j'en profiterais pour leur demander de m'acheter des cartouches inédites en France.

Tom
 93800 Epinay

L'adaptateur pour la console CBS a été long à arriver en France : CBS a dû, en effet, élaborer un système qui soit parfaitement fiable pendant de longues heures de jeu, ce qui n'était pas le cas des adaptateurs courants. Son prix, à l'heure où nous mettons sous presse n'est pas fixé ; il devrait s'établir au alentours de 400 francs. D'autre part, les cartouches achetées aux U.S.A. ne fonctionnent pas sur les consoles françaises.

MYSTERE

Aucun doute la dessus : Titi est complet. C'est le magazine le plus complet, le plus intéressant en un mot le meilleur. Mais là où il doute vient m'assailier c'est à la rubrique « Tube » du dernier n° n'est plus question du VCS Atari mais de l'Atari 2600. Ce dernier ne serait pas le même appareil que le VCS, mais livré dans une autre emballage et avec une autre K7 que Combat ? Serait-ce un nouveau nom pour désigner le même appareil ? Je ne peux pas croire qu'il s'agisse là d'un modèle dont on se débarrasserait, car celle de ma console bien aimée. J'espère que vous aurez la gentillesse de me dévoiler ce mystère.

Chantal Dussal
 80000 Amiens

L'Atari 2600 est la nouvelle dénomination du VCS : la cartouche livrée avec l'ordinateur est Space Invaders.



Parker ne cesse d'agrandir l'univers des jeux vidéo. Déjà huit cassettes sont en vente : Frogger®, Tutankham®, L'empire contre-attaque®, Spider Man®, Amidar®, Reactor®... Dans les tout prochains mois, 10 nouveaux jeux vidéo sont prévus : Q Bert®, Popeye®, Super Cobra®, Return of Jedi®, Action Force®, Lord of the Rings®,... 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.



LES CASSETTES PARKER DETESTENT VOUS LAISSER GAGNER.



Galaxian

Moon Patrol

Ces drôles d'engins vont vous faire perdre la boussole.

Dans "Galaxian", vous disposez de 3 bases laser. Les Galaxians en rangs serrés vont essayer de vous descendre en lâchant leurs bombes mortelles. Détruisez-les avant qu'ils ne détruisent votre base.

"Moon Patrol"?, c'est un combat de chars dans l'espace. Attention, les OVNI existent bien et vous attaquent.

Avec ces deux nouveaux programmes de jeux Atari, vous allez décoller. Mais rassurez-vous, vous n'êtes pas prêt de retomber sur terre, il y a plus de deux nouveaux programmes de jeux par mois.

ATARI[®]
 A Warner Communications Company

Les défis de l'imagination.