

# TILT

*Le Magazine des Jeux Electroniques*

**TENNIS-VIDEO !  
LA LEÇON DE NOAH**

**COMBATS SPATIAUX !!  
LE CHOC  
DE L'HYPERESPACE**

**STARS !!!  
COLECO ET VECTREX**

**AVANT-PREMIERE !!!!  
TOUTES LES NOUVEAUTES**

**SUPER  
CONCOURS  
(2<sup>eme</sup> PARTIE)**

M 3085-5-15 F

N 5 BIMESTRIEL MAI/JUIN 1983 - 19 F - BELGIQUE : 120 FB - SUISSE : 6 FS - CANADA : 3 \$ CANADIENS.



# TILT

*Le Magazine des Jeux Electroniques*

## Sommaire

NUMERO 5 MAI / JUIN 1983

**4 Les Fanas** : Le cours du roi des courts. La leçon de tennis de Yannick Noah... sur écran vidéo.

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

**13 Super-concours** : la deuxième partie de notre grand concours doté d'un voyage pour 2 personnes à Epcot Center et de très nombreux prix (bulletin-réponses page 90).

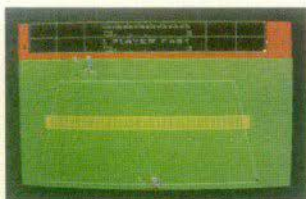
**16 Tubes** : toutes les nouvelles cassettes et les disquettes pour jouer sur votre télévision.

**26 Sélection** : Le coup de Jarnac. De nombreux jeux où vous aurez besoin des qualités du célèbre bretteur.

**28 Actuel** : Apocalypse - vidéo. Accusés de tous les maux, les jeux vidéo ont-ils besoin d'être défendus ? Une grande enquête d'Olivier Chazoule.

**32 Challenge** : Sept sets au sec. Sept jeux de tennis-vidéo confrontés dans une partie sans complaisance.

**36 Ludic** : Arche ou crève ! Pour la première fois, les secrets des « Aventuriers de l'Arche perdue » dévoilés...



**42 Sésame** : Evasion spatiale. Notre grand jeu exclusif vous entraîne dans une guerre tout à fait inattendue !

**53 Banc d'essai** : Deux stars mises à nu : Colecovision et Vectrex, dignes de leur légende. En avant-première un test, consoles en main.

**62 Dossier** : Le choc de l'hyper-espace. Tous les jeux cosmiques à manier avec précaution pour ne pas être désintégré.

**72 Service compris** : Les sueurs froides. L'actualité des flippers et des jeux d'arcades et un hommage à Harry Williams, l'inventeur du Tilt.

**80 Les Classiques** : L'échec est un succès. Le nouveau jeu d'échecs de Philips s'est révélé un adversaire respectable.

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

**92 Carte Postale** : Passeport pour le futur. Notre album souvenir d'un voyage à Epcot Center.

**98 Cher Tilt** : Le courrier des lecteurs.

Ce numéro comporte un encart-abonnement non folioté situé entre les pages 22-25 et 76-79.

COUVERTURE : PHOTO MOON DOG-STUDIO

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 : Gallia Publicité, 1, rue Tailbout, 75009 - Paris. Tél. : (1) 824.97.89 • Administration : « Tilt-Jeux électroniques » est un bimestriel édité par EDITIONS MONDIALES S.A. au capital de 10 000 000 F. R.C.S. Paris B 320 508 799. La reproduction même partielle de tous les articles parus dans la publication (copyright Electronic Games et Tilt) est interdite. Les informations rédactionnelles publiées dans « Tilt-Jeux électroniques » sont libres de toute publicité • Administration du journal : 2, rue des Italiens, 75440 Paris Cedex 09 • CONDITIONS D'ABONNEMENT : France (TTC 4 %) 1 an (6 numéros) : 90 F. 2 ans (12 numéros) : 180 F. Etranger : 1 an (6 numéros) : 120 F. 2 ans (12 numéros) : 240 F. Service Abonnements : 101, rue Réaumur, 75002 Paris. Tél. : (1) 233.78.75. Les règlements doivent être effectués par chèque bancaire, mandat ou virement postal (3 volets) • C.C.P. : 18 900 19 Z.

N° ISSN : 0753-6968







*Les Fanas*

## LE COURS DU ROI DES COURTS

Un mètre quatre vingt dix, quatre vingt kilos de muscles et une raquette d'or. Yannick Noah n'est pas un inconnu. Ni pour le tennis, ni pour la vidéo. Son dernier hobby : une cassette-tennis qu'il découvre avec l'émerveillement d'un enfant. Une manière comme une autre de préparer le grand rendez-vous sportif et mondain de Roland Garros !

Le petit écran, Yannick le connaît bien. Il a d'abord contribué à faire pénétrer dans tous les foyers son image de redoutable mousquetaire. Il lui a ensuite servi de miroir. Notamment pour corriger son service.

«Je ne parvenais pas à réussir la «boucle» parfaite indispensable pour donner toute son accélération au service, explique-t-il. C'est en examinant attentivement les bandes enregistrées de mes services sur petit écran que j'ai finalement trouvé le geste idéal. La vidéo sous toutes ses formes est vraiment un outil fabuleux.» A tel point qu'il a voulu faire profiter de cette expérience en éditant l'année dernière une cassette-vidéo «jeu, set et match». Les conseils d'entraînement d'un champion à l'usage de tous.

«On a toujours besoin de copier un style, d'avoir un modèle. Surtout au début, rappelle Yannick. Même s'il faut s'en débarrasser pour trouver son propre style.»

Quant à ce jeu-vidéo, il n'y voit pas vraiment l'occasion de faire de réels progrès au tennis, mais c'est une distraction, une réelle détente. Et, pourquoi pas, l'occasion de voir comment réagissent les perdifs électrons à une tactique qui a tant de fois fait ses preuves sur un court. Avec la sueur et la fatigue en moins.

La démonstration que Noah a fait devant nous était éblouissante mais son jeune partenaire nous a confié que - la veille - il avait donné bien du fil à retordre à l'idole de la raquette.

DR



# IET JOURNAL

## Curieux



### ROUTIER SYMPA

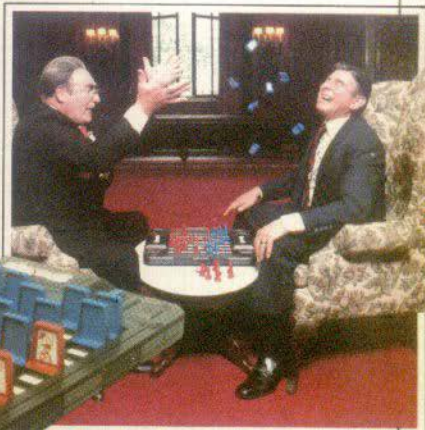
Les voyages en car sont fastidieux ? Qu'à cela ne tienne : équipons les véhicules en vidéo. Daniel Prins, président d'une ligue d'autocars aux U.S.A., a ainsi enlevé certains sièges de ses autocars pour les remplacer par des jeux de Pac-



Man. Un grave problème se pose cependant. Doit-il continuer aujourd'hui à rouler « Pac-Man » ou suivre les conseils de son fils et s'équiper en Donkey Kong ?

### BREJNEV RESSUSCITE

Pour lancer « *Electronic Stratego* », Milton Bradley a organisé une rencontre au sommet, à New York, entre Leonid Brejnev et Ronald Reagan. Les deux chefs d'état sont



arrivés dans une somptueuse limousine noire escortée par la police, et ont entamé la partie du siècle. Le vainqueur ? Chut ! Secret d'état...

## Coulisses TECHNIQUES NOUVELLES

L'Institut européen des techniques nouvelles (I.E.T.N) a été récemment créé. Cette association a pour but de promouvoir et développer les techniques nouvelles, de conseiller, aider et former les personnes concernées par leur évolution. Pour tous renseignements complémentaires, contacter Mme Dufour, 7, rue du Cardinal Mercier 75009 Paris. (Tél. : 281.39.15).

### OSCARS

Trois Oscars destinés à récompenser les créateurs des meilleurs jeux et jouets à caractères scientifique et technique seront remis par l'Établissement public du parc de la Villette. Pour tous renseignements supplémentaires, un numéro : le 16 (1) 240.27.28.

### ELECTIONS

Accueil enthousiaste pour le prix Vidéor qui sera décerné par les rédacteurs en chef de revues spécialisées, à la meilleure console de jeux électroniques 1983, à la meilleure cassette de jeux et au meilleur micro-ordinateur familial.

### LOGI'STICK

Une grande première, la société Logi'Stick propose des cassettes de programmes pour les calculateurs Casio FX 702 P et PB 100. Les cassettes, de courte durée, sont enregistrées sur une seule face : l'autre face permettra de sauvegarder des programmes personnels. Il existe à ce jour sept cassettes, dont quatre de jeux pour la FX 702 P et deux pour la PB 100 ; chacune d'elles contient une dizaine de jeux basés soit sur les réflexes, soit sur la réflexion de l'utilisateur. Quelques jeux ont retenu notre attention : *Sim* et *Tic-Tac-Toe* en trois dimensions dans la cassette jeu 2 et *Plan de Vol*, *Othello* 8 x 8, dans la cassette jeu 3.

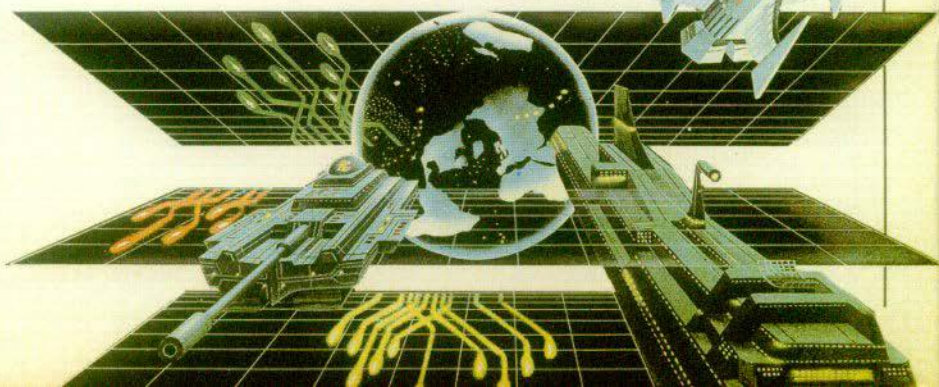
## Shopping

Néanmoins, un tiers des jeux nécessitent l'utilisation de tableaux, en plus de la calculette, ce qui nuit à leur facilité d'utilisation. Les explications accompagnant les cassettes sont souvent sommaires et ne permettent pas une compréhension des jeux les plus évolués. Par contre, les programmes contenus dans chaque cassette se chargent dans la calculette sans la moindre difficulté. Un très agréable complément pour votre calculette. Logi'Stick, 9, rue de Rambouillet, Paris 75012. Tél. : 340.38.36.

### TROP TARD !

Philips annonce depuis longtemps quatre nouveautés : « *La conquête du monde* », une confrontation stratégique et tactique entre les puissances mondiales. « *La quête des anneaux* », une lutte terrifiante contre le seigneur des Anneaux. « *Peter tête de pioche* », la recherche de l'or dans des mines fabuleuses et « *Super Glouton* », une variante plus complexe de la première cartouche. Eh bien, elles sont enfin arrivées, trop tard pour que nous les testions, malheureusement.

(suite p. 8)



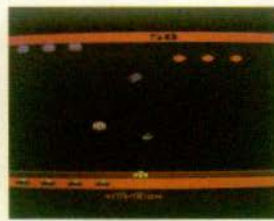
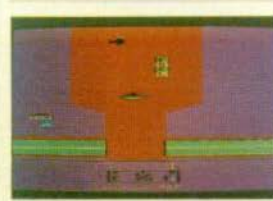
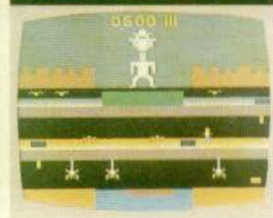
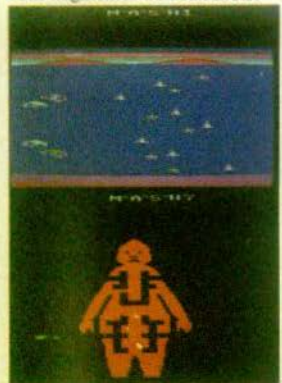
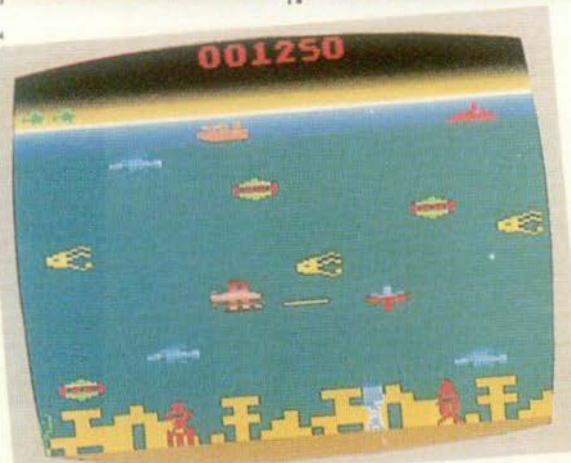
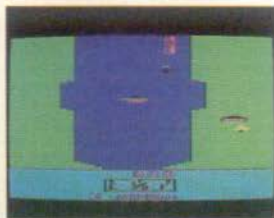
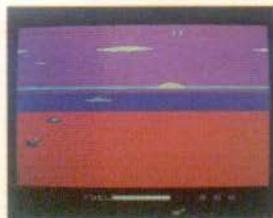


# TET JOURNAL

## Exclusif

### CONVOITISES

Le rush est commencé ! En exclusivité, nous vous présentons une sélection des jeux qui, de main, composeront votre univers vidéo : beaucoup de mouvements dans le monde du jeu électronique, la course aux contrats s'accélère ! Les cartouches 20th Century Fox, en particulier, font l'objet de nombreuses convoitises avec des titres comme *Mash* (1) (2), *Fantastic Voyage* (3), *Megaforce*, *Alien*, et encore *Fast Eddie* et *Turmoil*. D'autre part, Lansay importe les jeux *Gakken*, *Poo Yan* (5), tandis que RCV (Régie Cassette Vidéo) se lance dans ce domaine avec la marque *Data Age*, *Journey Escape*, *Frankenstein* (6), *Bermuda Triangle* (4). Enfin, Activision envisage de fabriquer ses cartouches directement en Secam. Avantages : les couleurs originales seront retrouvées, les écrans rapetissés disparaîtront et la netteté de l'image sera améliorée (7 et 8). Inconvénient : les délais d'arrivée en France de *Sea quest*, *Sky Jinks*, *River Raid* et de *Spider Fighter* (9) seront augmentés de deux mois.



Stick et importe les fabuleux joysticks Spectravision fait feu de tout bois : ce grossiste spécialisé dans le jeu vidéo, propose toutes les cartouches de jeux existant sur le marché mais aussi les nouveautés U.S. Parmi les nombreux titres du catalogue, sept cartouches « hard » qui offrent deux jeux par boîtier (celui-ci peut s'enficher des deux côtés) mais sont de qualité inégale (10). A noter également les jeux *Sancho* (11 et 12), de grande qualité (EMK en est l'importateur exclusif) ainsi que ceux de la marque *Venture* : les droits sur ces derniers ont par ailleurs été rachetés pour l'Europe par EMK qui envisage de les fabriquer en France. Une tentative courageuse qui mérite d'être encouragée.



### ETONNANT !

EMK Distribution qui fabrique déjà en France le petit Golf

## Hola!

### APOLLO 240

Une erreur s'est glissée dans « Tubes » du numéro 4. Les cartouches Apollo sont vendues 240 francs environ et non 160 !

## Ludothèque

### TOUT UN PROGRAMME

Dix cartouches de jeux sont actuellement disponibles, pour la nouvelle console Coleco : *Turbo*, *Zaxxon*, *Donkey-Kong*, *Cosmic Avenger*, *Venture*, *Lady Bug*, *Mouse Trap*, *Carnival*, *Gorf*, *Wizard of Wor*. CBS propose, en outre, différents

titres pour le VCS Atari et pour l'Intellivision Mattel. En avril, sont parues *Donkey Kong*, *Wizard of Wor*, *Gorf*, *Carnival* pour le VCS. En mai, *Donkey Kong*, *Mouse Trap* et *Carnival* pour l'Intellivision. En juin paraîtront *Zaxxon* et *Schtroumpfs* pour Atari et *Venture*, *Lady Bug* et *Zaxxon* pour Mattel.

(suite p. 11)



# WET JOURNAL

## Shopping

### PATIENCE

La nouvelle console Atari, la 5 200, se fait attendre ! Lancement prévu : septembre 83. Patience ! Pour les avides de précision, sachez qu'elle a

une capacité de mémoire de 32 Ko, des joysticks entièrement nouveaux et même un bouton de pause pour ceux qui souhaitent interrompre une partie pour la reprendre plus tard. Un adaptateur permet l'emploi des cartouches du VCS mais pas celui des cartouches des Atari 400 et 800. Prix approximatif prévu : 2 100 F.



## Whaooo!

### GRANDE BRADERIE

1. Micro-vidéo organise une grande braderie de jeux vidéo ouvert à tout particulier désirant vendre ou acheter des cartouches de jeux compatibles avec les consoles Atari, Mattel et Philips.
2. Les cassettes seront déposées dans le magasin de Micro-vidéo 8, rue de Valenciennes 75010 Paris. Métro : Gare du Nord, entre le 16/05/83 à 13 heures et le 4/06/83 à 19 h 30. Un reçu comportant votre nom, les titres et l'état des cassettes ainsi que le prix demandé vous sera remis.
3. Un droit d'entrée de 15 F sera demandé à chaque participant et 10 % du produit des ventes seront retenus par Micro-vidéo.
4. Toute cassette mise en vente doit être munie de 2 étiquettes, une sur le boîtier, l'autre sur la

cartouche elle-même. Les étiquettes devront mentionner le nom du vendeur et le prix demandé.

5. La vente aura lieu du mercredi 8 juin à 10 heures au samedi 11 juin à 19 h 30 dans les locaux de Micro-vidéo. Toute cartouche de jeu non vendue le vendredi 10 juin à 19 h 30 subira une démarque de 15 % pour la vente du samedi. Les participants ne souhaitent pas vendre leurs jeux à un prix inférieur doivent impérativement les retirer le vendredi 10 juin à 19 h 30 au plus tard.
6. Tout participant à la braderie accepte le présent règlement, une autorisation écrite des parents est obligatoire pour les mineurs. Toute cartouche non vendue à la fin de la braderie, ainsi que le produit des ventes pourront être retirés à partir du lundi 13 juin dans les locaux de Micro-vidéo.

### PIANO ELECTRONIQUE

Un clavier électronique avec écran à cristaux liquides, réveil, chronomètre, voici l'une des nouveautés Berchet. De conception et fabrication française, il possède deux registres : orgue et piano. Un outil de travail complet pour les jeunes musiciens à partir de huit ans. A noter un dictionnaire électro-



que pour les fans de mots croisés et 6 kits pour les électroniciens en herbe.

### POLYVALENT

Le compact CC 40, premier ordinateur Texas Instrument, transportable, programmable en Basic peut fonctionner à la fois sur pile ou sur secteur. Equipé d'un écran à cristaux liquides de 31 caractères, d'un clavier Qwerty de 64 touches qui permettent une frappe douce et facile, il dispose aussi d'un logement pour module enfichable, ce qui permettra l'utilisation de logiciels d'application. Avec 34 Ko octets de mémoire morte, contenant l'interpréteur Basic et 6 Ko octets de mémoire vive extensible à 18 Ko octets, le CC 40, offre de

grandes possibilités de programmation. Il est aussi programmable en Assembleur, ce qui en fait un véritable outil professionnel. Il existe un grand nombre de périphériques, tels que l'imprimante (table traçante), des logiciels d'application et la possibilité de le raccorder à un autre ordinateur ou une banque de données. Sa facilité de programmation, son Basic évolué, son Assembleur, et son prix (2 500 F) en font un ordinateur polyvalent, qui dans l'avenir se révélera sans aucun doute un très agréable partenaire de jeux.





# HEAT JOURNAL

## Rencontres

### TENTATIONS

1 000 logiciels, des accessoires, des livres, des revues et bien sûr des ordinateurs Apple, Vidéo Génie 3003 et 3008, Commodore VIC 20 et CBM 64, TRS 80, IBM PC etc., le menu proposé par Sideg est alléchant. **SIDEG** : 170, rue St-Charles, 75015 Paris.

### LYON ELECTRONIQUE

Un club de location de jeux vidéo (console Mattel, Vic 20, T 07 etc.) vient de s'ouvrir à Lyon. Son adresse : **HIFI LYON** : 1, avenue Félix-Faure, 69007 Lyon.

## Nouveau!

### PUISSANT

Différents modules sont prévus chez Mattel : un puissant adaptateur qui transforme, grâce à son langage Basic intégré, la console en un véritable ordinateur ; un clavier alphanumérique de 49 touches en relief ; deux manettes de commande supplémentaires ; un clavier musical qui, associé à un synthétiseur polyphonique de six registres, fait de l'Intellivision un petit orgue portable ; un magnéto-cassette ; une interface RS 232 qui permet de raccorder une imprimante et un modem. A paraître en 1983 le synthétiseur de voix, en français, et 16 nouvelles cassettes — 1 de sport, 4 de stratégie, 6 d'actions — ainsi que deux cassettes éducatives.

### A NOTER

Micro Expo 83, 8<sup>e</sup> congrès-exposition de micro-ordinateurs aura lieu du 14 au 18 juin 1983, au Palais des Congrès de la Porte Maillot. Qu'on se le dise !

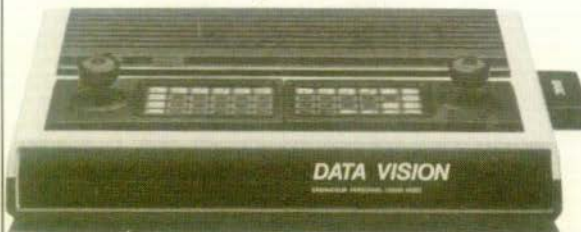
### CHAMPIONNATARI

Modifications du concours organisé par Atari : le grand challenge international se transforme en championnat de France des jeux vidéo ; les participants joueront sur deux programmes et non trois : Centipède et une cassette Joker tirée au sort.

### INTERESSANTE

Une nouvelle console fait son entrée sur le marché français La « Creativision » possède 16 K RAM dynamique de mémoire, 1 K de RAM statique, capacités qui peuvent être portées à 64 K RAM grâce à un module d'extension. Les deux joysticks offrent un mini-clavier intégré

assez complet mais il sera possible d'acquérir un véritable clavier mécanique. Les jeux, s'ils ne font pas preuve d'une grande originalité sont très agréables et la cartouche Basic proposée offre apparemment des possibilités intéressantes. Le prix de la console : 2 500 francs environ, celui des cartouches : 300 francs.



### SCOOP

Ne tirez pas sur le V.C.S ! Tilt, une fois de plus, vous livre un secret ; ce clavier, appelé « mon premier ordinateur » transformera votre console en un véritable micro-ordinateur : 8 K. Ram de mémoire de base, une capacité d'extension à 32 K., un Basic intégré, la possibilité de recevoir lecteur de disquette, imprimante, modem de télécommunications, « mon premier ordinateur » permettra aux débutants de s'initier à la programmation. Son prix aux U.S.A. : 90 \$. Sa date d'arrivée en France n'est pas encore fixée. Noël peut-être...

### RENDEZ-VOUS NANTAIS

Une nouvelle boutique SIVEA vient de s'ouvrir à Nantes. Comme toujours, la boutique sera divisée en deux aires bien distinctes : une aire informatique pour l'entreprise et une aire loisir/informatique, 21 A Bd G. Guist'Hau BP 388, 44013 Nantes Cedex.

### SKI SANS RISQUES

Electron-club, après avoir organisé un grand tournoi de tennis qui se déroulait sur des consoles Mattel, se lance sur les pistes de ski Intellivision et Activision. Pistes noires et qualifications : **ELECTRON CLUB** : 117, av. de Villiers, 75017 Paris. Tél. : 766.11.77.

### DEMONSTRATIONS

Micro-vidéo s'agit encore beaucoup ce mois-ci dans le domaine du jeu vidéo. C'est ainsi qu'en plus de la grande braderie de cartouches Atari-Mattel et Philips (lire le règlement dans ce numéro), des démonstrations comparatives sur grand écran des consoles de dernière génération (CBS/Colecovision, Atari 5 200) et des ordinateurs Atari ont lieu les mercredi, vendredi et samedi à 11 h, 15 h et 17 heures.

De plus, au club de location de cartouches Atari, s'ajoute depuis le mois de mars un club de location de programmes pour les ordinateurs Apple et Atari 400/800 avec plus de 100 titres chacun.

## Lire

### DES LIVRES ET DES JEUX

A l'occasion du Salon du livre, qui s'est tenu du 15 au 20 avril à Paris, Atari et les Editions Hatier ont présenté des logiciels d'apprentissage et d'entraînement sous forme de jeux pédagogiques. Ceux-ci devraient être disponibles dès le second semestre 1983.

### SCIENCE-FICTION

E.T., Tron, la Guerre des Etoiles font fureur chez les mordus de jeux vidéo. Pour en savoir plus sur la science-fiction, précipitez-vous sur l'Année de la science-fiction et du fantastique 82-83, publiée par les Editions Temps Futur ; un chapitre entier est consacré aux jeux-vidéo.





(2<sup>e</sup> PARTIE)

## DERNIERES ETAPES AVANT EPCOT

Un peu difficile notre concours. Mais s'envoler vers la fabuleuse cité de Walt Disney (voir page 92), cela se mérite ! Voici donc notre coup de pouce, les cinq dernières étapes et notre bulletin-réponses :

Pour tous ceux qui découvrent notre concours dans ce numéro, rappelons que :

- Le super-concours Tilt est doté de très nombreux prix et, notamment, un voyage à Epcot Center pour deux personnes (1er prix), un ordinateur Atari 400 (2ème prix), une console VCS Atari (3e et 4e prix), des cassettes, des T-shirts etc...
- Les cinq premières étapes et le règlement complet sont publiés dans le précédent numéro de Tilt (n° 4 mars/avril 1983).

Exemplaire qu'il est toujours possible de se procurer au journal (2, rue des Italiens 75009 - Paris)

- Le bulletin-réponses est à retourner avant le 6 juin 1983 (minuit) à concours Tilt/Mediaplay, 1, cité de Paradis 75010 - Paris.

### LE COUP DE POUCE DE TILT !

#### ... à ceux qui se sont égarés dans l'espace

Ne cherchez ni la complexité, ni le piège à la première étape, penchez-vous plutôt sur la deuxième, un peu plus dangereuse et pourtant très logique.

Sur PERFECTA, si vous avez trouvé moins de deux fautes ou plus de sept, retournez-y.

Sur MORES TEMPORA, faites plutôt appel à la mémoire qu'aux puissantes unités de calcul.

Sur SEMISTOS, pensez comme vous parlez.

Sur DUPLICA 3, votre réponse finale doit être comprise entre 70 et 80.

Sur DECOX 66, votre réponse sera un peu supérieure à 250.

Pour LATINUS, lire entre les lignes peut vous apporter beaucoup.

Sur PARADOX, les voyelles et les consonnes n'aiment pas se mélanger ; votre réponse ne devra pas dépasser 10 ; et sur LUDENA, elle ne devra pas dépasser 40.

**Maintenant à vous de jouer, EPCOT est entre vos mains !**

### 6<sup>e</sup> ETAPE



#### ORDINATEUR DE BORD

..... Sommes maintenant hors champ émanations chimiques SEMISTOS..... Taux résiduel oxyde nitreux négligeable..... Décodeur OK..... Arrivons sur planète sphérique..... Magnitude proche zéro..... Luminosité excessive..... Ecrans protection OK..... Atterrissage automatique..... Surprenant..... Le sol n'est qu'un immense miroir..... Recevons un message photonique..... Source non localisée..... Décodeur OK.....

« Vous êtes sur la planète centrale du groupe galactique DUPLICA 3 du système EPC. Tout ce qui est ici possède son équivalent sur Terre. Voyez ce petit amas galactique il n'a l'air de rien, on y trouve pourtant un peuple laborieux et inventif. Un grand fleuve de mercure le traverse, autour duquel, civilisation et végétation se déve-

loppent sous un soleil bleu accablant. Une grande pyramide de quartz sert de tombeau à un roi qui se nommait Kéoptis... »

#### VOUS :

« Mais c'est l'histoire de l'Egypte que vous me contez là ! »

« Je vois que vous m'avez bien compris aussi regardez bien votre écran de contrôle septentrional et contemplez cet amas scintillant. Je vais vous raconter son histoire et quand je m'arrêterai, il vous faudra me dire à quoi vous avez pensé.

C'est un lieu paradisiaque baigné de mercure sur lequel circulent des coquilles d'or aux formes étranges et féériques. Des peuples venus de lointaines galaxies ont souvent cherché à envahir ce monde afin de faire leurs, les immenses richesses obtenues grâce au don mercantile très développé de ses habitants. Le premier Sage à patronner ce monde s'appelait THEODORIS. Enfin, je peux vous dire que des chevaux d'airain, grande richesse de cette civilisation, sont sans cesse protégés par un fauve aux ailes majestueuses. »

Réponse littérale à traduire en chiffres ou nombres :

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

On additionnera ensuite ces chiffres ou nombres pour obtenir un résultat à reporter dans la case ci-après :

REPONSE

--

A reporter sur le bulletin-réponses



## 7<sup>e</sup> ETAPE



### ORDINATEUR DE BORD

... DECOX 66 ... Planète où tout n'est qu'histoire et connaissance de l'Univers..... Sommes devant un être immense de forme étrange non encore répertorié au C.I.U.R.P. (Centre Inter Univers de Recherches Physiologiques)..... DECODEUR OK.....

« Comme tu le vois, je suis un tétramorphe. Je me nomme SFUNX. Je suis tétradactyle, je vis dans un tétraèdre mais je ne suis ni tétrapode ni tétraptère. Je ne suis pas carnivore malgré mon apparence impressionnante. Je n'aime donc pas les tétramères terriens. Mais j'ai faim.

- 1) Conseille moi l'aliment terrien qui me serait le plus approprié, et réponds aux questions suivantes :
- 2) En quelle année est mort l'auteur de « Paroles » et « Histoires » ?
- 3) En quelle année fut découvert le tombeau de Toutânkhamon ?
- 4) Quel est le siècle de Roscelin, fondateur du nominalisme ?
- 5) Quel nom donnaient les Scandinaves au dieu du tonnerre ?
- 6) Cette île a eu IDOMENEE comme Roi. Les habitants de cette île parlaient encore le Grec au 20<sup>e</sup> siècle terrien. Laquelle est-ce ?

- Réponse n° 1
- Réponse n° 2
- Réponse n° 3
- Réponse n° 4
- Réponse n° 5
- Réponse n° 6

On additionnera ensuite tous les chiffres et nombres figurant dans ces cases et l'on portera le résultat dans la case ci-après :

REPONSE

A reporter sur le bulletin-réponses

## 8<sup>e</sup> ETAPE



### ORDINATEUR DE BORD

..... Abordons planète appelée LATINUS..... Instruments de bord fonctionnent parfaitement excepté décodeur qui semble y perdre son latin tant le langage usité en ce lieu lui semble abscons..... Venons de toucher le sol..... Décodeur tente dialogue avec comité d'accueil composé d'êtres linguiformes se déplaçant par reptation..... Différend semble porter sur langage à employer..... PRIORITE A DECODEUR.....

INTERLOCUTEUR :

« Capitaine ! »

VOUS :

« Oui à qui ai-je l'honneur ? »

INTERLOCUTEUR :

« ICI c'est nous qui posons les questions, tu es sur la planète aux milliards de dialectes, le creuset linguistique des générations passées et à venir. Notre pouvoir est déjà bien supérieur à celui de GRAND QUARTZ puisque c'est nous qui avons créé son nom ainsi que le mot TEMPS.

Tu devras pour repartir, subir ainsi que l'E.I. une épreuve linguistique. Nous avons choisi pour toi le LATIN, une langue que tu te dois de connaître. Nous allons te donner une suite de noms latins que nous te définirons succinctement, il te faudra nous dire si ces choses minérales, animales ou végétales sont plutôt jugées dangereuses, ou pas, pour l'homme.

BONNE CHANCE !

« Loin de la basse vallée où règnent dans les eaux ténébreuses le SERRASALMUS NATTERERI au grand appétit et ses insatiables amis, j'ai vu dans les forêts de feuillus un SCIURUS VULGARIS, très petit et pourtant symbole dans le domaine des réserves. Plus près du sol, regarde cette superbe LATRODECTUS MACTANS, que de pattes pour un si petit animal et d'aillieurs Stendhal a pu penser à elle en écrivant le titre d'un de ses romans... Oh le joli

ORYCTOLAGUS CUNICULUS si on le pose, le rendez-vous est souvent raté. Mais, que vois-je, une CUCURBITA PEPO, il faut faire très attention aux pépins. Regardez ! quel magnifique OPHIOPHAGUS HANNAH il paraît que certains d'entre eux vous cracheraient au visage si on les importunait. Tiens ! Un PASSER DOMESTICUS quand on pense qu'Edith Piaf lui a volé quelque chose. Ce n'est pas le cas de cette RANA ESCULENTA qui pourrait sauter d'une seconde à l'autre au nez et à la barbe d'un splendide PHOENICOPTERUS RUBER que Jacques BREL aurait sans doute moins apprécié que cette GNAPHALIUM LEONTOPODIUM reine des montagnes d'où s'envole « dare-dare » un très joli VESPA CRABRO. »

Nombre de choses jugées dangereuses...

REPONSE

A reporter sur le bulletin-réponses

## 9<sup>e</sup> ETAPE



### ORDINATEUR DE BORD

..... Arrivons sur PARADOX..... Atterissage parfait..... Sommes pris dans un champ nucléomagnétique..... Proclame ETAT D'ALERTE..... Atmosphère extérieure... : N, O, Kr respirable..... Humanoïde approche..... Décodeur OK..... Vous mets en relation..... A VOUS.....

VOUS :

« Je viens de la planète TERRE dans le dix-huitième système de l'Univers des CONFINS, je veux savoir ce que sont devenus les membres de l'E.I. partis de la TERRE voici plus de 1 000 révolutions AMT... »

HUMANOÏDE :

« Vous êtes maintenant sur PARADOX, la planète la plus exaltante et la plus insensée qui soit, rien ici ne se passe normalement et pourtant tout est logique... lettres et chiffres... »



fres ne font qu'un sur cette planète où l'esprit a une fâcheuse tendance à se brouiller. Contenté-toi puisque tu es là maintenant, voyageur imprudent mais ô combien courageux, de répondre à l'énigme que je vais te poser... Après quoi, je pourrai te laisser repartir. »

**VOUS :**  
« Mais je veux au moins savoir si l'équipe que je cherche a séjourné ici... »

**HUMANOIDE :**  
« Oui elle a séjourné ici, et elle a pu repartir grâce à sa grande sagacité... ce dont tu vas devoir faire preuve maintenant car voici ma question... »

Si... EQUIPE = 2 x PERDUE  
... et que : INEXPLOREE = DANGEREUSE  
à combien est égal : GALAXIES

**REPONSE**  A reporter sur le bulletin-réponses

#### 10<sup>e</sup> ETAPE



#### ORDINATEUR DE BORD

... LUDENA..... Planète du hasard et du jeu..... Avons dans notre champ optique des milliers d'êtres originaux qui ne cessent d'évoluer, apparaissant et disparaissant sans cesse..... Notre vaisseau semble les intriguer..... Un immense destrier s'approche..... Décodeur OK.....

« Tu viens de Terre. Le devin me l'a dit Tu recherches tes frères et sœurs, je le sais aussi.

Le lieu où ils sont  
Comme tous ici, nous le savons  
« Dis lui » m'a dit le grand dé  
Mais avant que dévoiler  
Je préfère te faire jouer  
A nos trois questions, tu dois répondre  
La dernière, et sans confondre,  
Te dira, en te guidant  
L'endroit que tu cherches tant.

Ici, jouer nous aimons  
Là, jouets nous sommes,  
Ici, jeux nous serons,  
La-bas loisirs resterons.

**1<sup>re</sup> question :**  
En quelle année est né le Grand WALT DISNEY, s'exclama le fou ?

**2<sup>e</sup> question :**  
Quelle est l'année de naissance de Bela SCHICK ?

**3<sup>e</sup> question :**  
« Nous voulons savoir » dit le cheval « si tu connais vraiment bien les jeux, aussi tu vas nous dire combien tu comptes d'affirmations vraies parmi les cinq que voici... »

Les Pharaons jouaient au Senet.  
Le jeu de Go faisait partie de l'éducation du Samourai.  
Le jeu de Dames se nommait Draughts en Angleterre.  
Les Indiens jouaient au Zohn Ahl.  
Le pharaon est l'un des plus vieux jeux de cercle et de casino.

Le jeu suivant sera pour toi  
Une indication précieuse sur la question  
Que tu te poses sur l'endroit  
Où tes amis sont en adoration  
Et si tu connais la vérité de la mémoire  
Entends ce conseil et pense à l'histoire  
Car si elle ne peut reconforter,  
Elle peut tout du moins guider.

Chaque mot de cette grille a un rapport avec la planète où se trouve désormais l'E.I. Il n'y a pas de mot écrit en diagonale.

H	E	L	L	E	N	I	S	T	E
E	M	E	C	G	V	S	P	L	R
L	Y	G	A	Y	O	A	L	U	U
I	S	E	N	P	L	H	A	C	P
G	T	N	A	T	C	A	T	E	T
O	E	D	R	I	A	R	O	I	I
L	R	E	I	E	N	A	N	L	O
A	E	B	E	N	O	I	T	E	N
N	S	A	S	N	T	R	A	C	E
D	R	A	Z	E	T	I	M	E	E

La seule lettre non employée sera pour toi une clé.

Il ne me reste maintenant  
Qu'à te prouver mon amitié  
Et à t'aider en te donnant  
La liste des planètes d'EPC.

MORES TEMPORA  
PERFECTA  
SEMISTOS  
AUSTERA  
HELINEAS  
PARADOX  
DECOX 66  
ALTAIDA  
MITOLOGIA  
DUPLICA 3  
LATINUS  
ATLANTIDA  
LUDENA  
KRAKATEIS  
MEDITERANIS 7  
MU

**REPONSE DE LA 1<sup>re</sup> QUESTION :**

**REPONSE DE LA 2<sup>e</sup> QUESTION :**

**REPONSE DE LA 3<sup>e</sup> QUESTION :**

Le total des chiffres inscrits dans ces neuf cases vous donne le nombre à reporter dans la case ci-après.

**REPONSE**  A reporter sur le bulletin-réponses

**NOM DE LA PLANETE**

Je pense que la planète où demeurent encore les membres de l'E.I. s'appelle

L'écrire sous sa forme littérale et le reporter sur le BULLETIN-REPONSES.

Remplissez-donc très lisiblement  
et sans ratures  
le bulletin-réponses situé page 90  
et retournez-le avant le 6 juin 1983  
à minuit. N'oubliez pas  
d'y faire figurer vos nom,  
prénom et adresse complète.

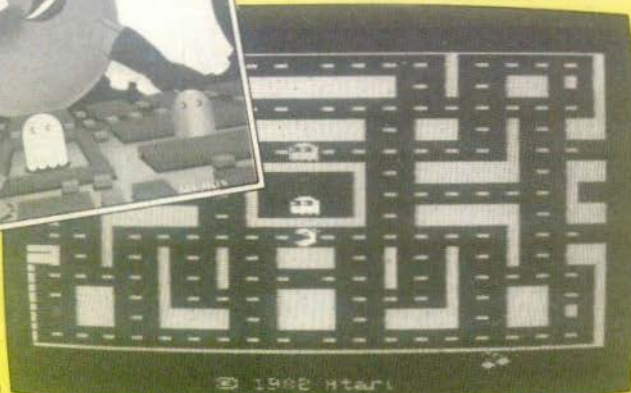


# TUBES

## Cassettes



Mrs. Pac-Man



### MRS. PAC-MAN

Délicieuse Mrs. Pac-Man ! Avec un charmant 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 un labyrinthe tortueux, hanté de fantômes à l'appétit féroce.

Mais ne croyez pas qu'Atari réédite là 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, leur clignotement, épuisant 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 trouver une issue. Il arrive même parfois que notre glotonne se trouve engagée dans un couloir sans issue qui semble se poursuivre 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'avaler 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'oursons 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).

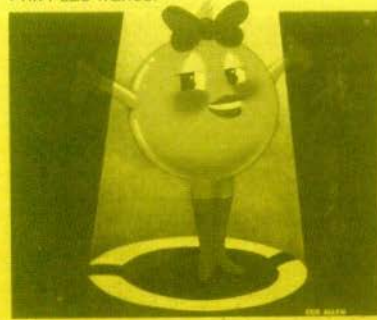
Type : stratégie

Intérêt : ★★★★★

Graphisme : ★★★★★

Bruitage : ★★★★★

Prix : 329 francs.



### SEA QUEST

Curieusement, *Sea Quest* rappelle le jeu *Stampede*. Le théâtre des opérations est pourtant radicalement différent puisque le joueur est entraîné dans les fonds marins.

Aux commandes d'un sous-marin, qui doit régulièrement faire surface pour renouveler ses provisions d'oxygène, vous tentez de récupérer vos hommes-grenouilles, partis à la recherche d'un trésor. Tout cela ne serait guère difficile si la situation n'était pas compliquée par la présence de requins et de sous-marins hostiles qui peuvent détruire votre vaisseau par simple contact. Difficulté supplémentaire : les sous-marins disposent de torpilles, qu'ils n'hésitent pas à utiliser et ils peuvent également appeler en renfort un cuirassé qui interdira, lorsqu'il sera sur l'écran, l'accès du sous-marin à l'air libre.

Le rapport avec *Stampede* ? Comme ce dernier, *Sea Quest* au début semble bien simple, et puis, peu à peu, le rythme des



Sea Quest

ennemis et leur nombre s'accroissent, suivant en cela la progression du troupeau des « doggies » d'Activision. Que faut-il en déduire ? Peut-être y-a-t-il une stratégie à trouver qui tiendrait compte de l'ordre d'arrivée sur l'écran des squales et des sous-marins.

N'hésitez pas à faire le plein d'oxygène avant que cela soit indispensable et souvenez-vous d'un « truc » : en tuant, d'une torpille dans le dos, un requin qui poursuivait un plongeur, vous changez la direction de l'homme à récupérer ; celui-ci revient alors vers vous. Il ne reste plus qu'à le « cueillir » ! (Activision pour VCS Atari).

Type : action et stratégie

Intérêt : ★★★★★ Graphisme : ★★★

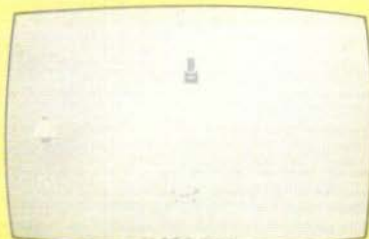
Bruitage : ★★★ Prix : 390 francs environ.

### SKY JINKS

Après les grands succès des mois précédents, *Sky Jinks* détonne. Activision s'endormirait-il sur ses lauriers ?

Aux commandes d'un vieux coucou, vous devez effectuer le plus rapidement possible un slalom entre des pylônes. Arbres et montgolifères, les premiers fixes, les secondes en mouvement rendent plus ardue votre tâche et exigent de vous une parfaite maîtrise de votre appareil.





**Sky Jinks**  
 Malgré des effets graphiques amusants, l'ombre de l'avion au décollage et à l'atterrissage, des bruitages trop limités, le décor vraiment pauvre et surtout le caractère répétitif de l'action, nuisent au plaisir du jeu. Une cartouche qui plaira sans doute plus aux petits qu'aux grands. (Activision pour VCS Atari).  
 Type : jugement, réflexe  
 Intérêt : ★★  
 Graphisme : ★★  
 Bruitage : ★★  
 Prix : 250 francs environ.

## FOOTBALL

Après *Volley-ball* que nous vous avons présenté dans le précédent « Tubes » voici *Football*, seconde cartouche de la nouvelle gamme de sport Atari. Les progrès réalisés sur ce jeu ne nous ont pas semblé aussi nets que ceux accomplis sur *Volley-ball*. Le graphisme est sans conteste amélioré ; les joueurs ont dorénavant tête, bras et jambes et courent très élégamment, beaucoup plus que ceux du précédent jeu sur ce même thème. De plus, les déplacements exigent



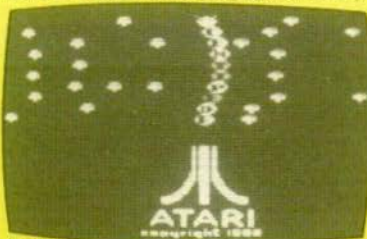
**Football**  
 une coordination impeccable pour marquer des buts et ne pas en encaisser. Six joueurs sont sur le terrain, trois pour chaque équipe ; avec votre joystick vous en contrôlez un, choisi en fonction de la position du ballon — l'écran est divisé en trois bandes horizontales correspondant aux joueurs. Pour sélectionner le membre de l'équipe qui va intervenir, il suffit d'appuyer sur le bouton rouge. Le footballeur choisi devient alors blanc. Heureusement, pour simplifier les parties et éviter les temps morts qui nuiraient au déroulement des actions, la sélection du joueur « actif » est automatique lors des passes réussies !  
 Cependant, en contrepartie de l'anima-



tion, cette cartouche n'offre aucune variante. Impossible de jouer seul contre l'ordinateur, possibilité offerte, par contre, par la première cartouche qui bénéficiait, en plus, de multiples niveaux de difficultés, de buts de tailles différentes, etc. Disparues également les explosions de pétards qui saluaient chaque but. Bref, le succès de cette cartouche n'est pas garanti, alors que celui de *Volley-ball* semble pratiquement assuré. Dommage... (Atari pour VCS Atari).  
 Type : sport  
 Intérêt : ★★  
 Graphisme : ★★★★★  
 Bruitage : ★★  
 Prix : 289 francs.

## CENTIPEDE

Vous êtes tranquillement installé dans votre jardin quand soudain surgit une chenille géante, qui répond au doux nom de *Centipède*. 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 constituait 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 couloir de champignons dans lequel la chenille sera obligée de s'engouffrer, constituant une cible idéale. Le graphisme n'est

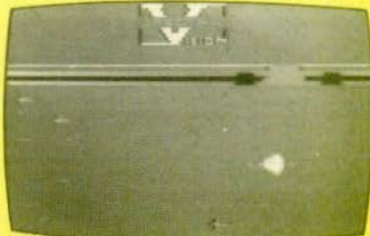


Centipede

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 d'arcade, *Millipède* en a fait frémir plus d'un. Gageons que l'adaptation d'Atari remportera un grand succès auprès des amateurs d'émotions fortes. Une dernière précision : sur ce jeu s'affronteront les candidats au grand championnat organisé cette année par Atari, championnat qui, l'année dernière, se déroulait sur *Pac Man*... (Atari pour VCS Atari).  
 Type : réflexe  
 Intérêt : ★★★★★  
 Graphisme : ★★★★★  
 Bruitage : ★★★★★  
 Prix : 329 francs.

## PLANET PATROL

Graphisme assez pauvre, bruitages sombres, thème archi-connu, *Planet Patrol* n'avait rien de bien tentant. Et pourtant ! Ce jeu est pratiquement aussi passionnant qu'un *Phoenix* ou qu'un *Megamania*. Patrouilleur de l'espace, vous êtes appelé par une planète en danger. A bord de votre vaisseau, vous survolez les étendues désertes, prêt à affronter les hordes ennemies qui, foncent vers vous, en lançant leurs missiles. Votre but : détruire



Planet Patrol

les bases ennemies qui apparaissent régulièrement sans vous laissez toucher par leur défenseurs. Le combat est épuisant car il se déroule 24 h sur 24, sans arrêt. De nuit, vous perdez presque systématiquement au début car la tension nerveuse est trop forte : vous foncez dans le noir et seuls les éclairs de vos missiles vous donneront un peu de lumière. (Spectravis pour VCS Atari).  
 Type : action  
 Intérêt : ★★★★★  
 Graphisme : ★★  
 Bruitage : ★★  
 Prix : 300 francs environ.



# TUBES



▼ ▲ Word Fun - Maths Fun ▼



## WORD FUN ET MATHS FUN

« L'anglais en s'amusant », « Les maths en s'amusant », deux nouveautés signées Mattel qui s'adressent aux jeunes enfants. Assez intéressante, la première vous offre trois jeux différents. Dans « Mots croisés » chaque joueur dispose de sept lettres avec lesquelles il doit, bien sûr, composer un mot. L'ordinateur tient le compte des points, sélectionne les lettres, vérifie que les concurrents ne jouent pas deux fois de suite et peut même changer toutes vos lettres si vous n'arrivez pas à composer un mot. « La chasse aux mots » vous transforme en ouïstiti : dépêchez-vous d'attraper des lettres disséminées aux quatre coins de l'écran et rapportez-les dans votre camp pour écrire un mot ; mais attention ! Ne vous faites pas devancer par votre adversaire. « Compléter un mot », tel est le but du troisième jeu. Deux lettres passent dans le ciel, espacées par un intervalle. Sélectionnez une voyelle et tirez au bon moment pour que celle-ci aille s'intercaler entre les deux consonnes qui défilent en haut de l'écran.

« Les maths en s'amusant » mettent deux gorilles aux prises avec les additions, soustractions, divisions et multiplications. Une rivière sépare l'écran ; sur chaque rive, un gorille court, cherchant à distan-

cer son adversaire, ce qui n'est guère facile. Différents animaux se dressent sur leur passage et ne les laissent pas passer s'ils ne peuvent résoudre le problème posé. Dans ce dernier cas, une seule solution : plonger dans la rivière et nager de toutes ses forces ; mais gare aux crocodiles !

Réussir à faire un bon jeu éducatif représente une gageure que personne, jusqu'ici, n'a réussi à tenir, dans le domaine des consoles vidéo. Hélas, ces deux cartouches ne font pas exception à la règle : les capacités limitées de l'ordinateur de jeu, exigent la présence d'un adulte pour vérifier la validité des mots choisis dans « L'anglais en s'amusant » et l'intérêt ludique des « Maths en s'amusant » est bien mince. Seule la variante « La chasse aux mots » est un peu plus « amusante » par la course aux lettres qu'elle entraîne, mais elle n'arrive pas à racheter la pauvreté des autres jeux. Dommage ! (Mattel pour Intellivision).

*L'anglais en s'amusant* Type : éducatif  
Intérêt : ★★ Graphisme : ★★★  
Bruitage : ★★★ Prix : 290 francs.

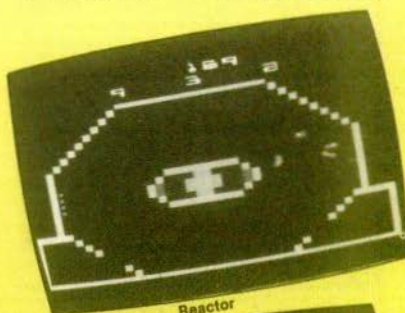
*Les maths en s'amusant* Type : éducatif  
Intérêt : ★ Graphisme : ★★  
Bruitage : ★★ Prix : 290 francs.

## REACTOR

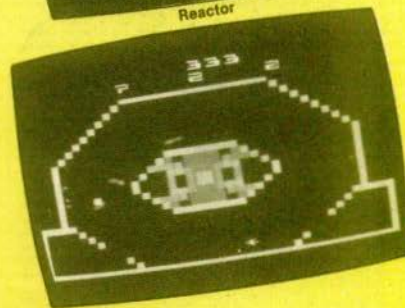
Alerte ! Un réacteur nucléaire s'est emballé ; le point de fusion approche ; les bombardements d'électrons, de neutrons, de positrons s'intensifient ; envoyez d'urgence une équipe de secours pour enrayer la croissance du cœur... Une équipe de secours ? Dites plutôt une équipe-suicide ! Des particules d'énergie sillonnent le champ qui sépare le réacteur du « mur de la mort » et, dès l'entrée de votre vaisseau, se précipitent sur lui. Vous vous croyez perdu ? Détrompez-vous ; leur simple contact ne vous causera aucun dommage « direct » car un champ de force magnétique vous protège. Par contre, chaque choc vous déstabilise et, si vous n'y prenez garde vous repousse peu à peu vers une des cloisons radio-actives, mortelles, elles...

Première stratégie : avec huit directions de déplacement, vous pouvez manœuvrer votre vaisseau ; efforcez-vous d'attirer les particules ennemies vers un des murs de la mort, puis faites-les rebondir contre lui (leur destruction est assurée). De plus, vous arrêtez, ou du moins ralentirez l'expansion du cœur nucléaire si les photons, neutrons et autres positrons heurtent les barres de réglage situées à droite et à gauche du réacteur et qui contrôlent l'intensité de la fusion. Mais, méfiez-vous, la masse et l'énergie de vos ennemis augmentent régulièrement : gare aux chocs trop brutaux !

Vous êtes maître de votre appareil ? Appliquez la stratégie n° 2. Des « chambres de bonification » s'ouvrent dans les



Reactor





angles du réacteur ; si vous réussissez à y attirer vos adversaires, ils rebondiront contre les cloisons (bonus de quinze points à chaque choc) avant de disparaître dans le néant. Cette technique est d'autant plus pratique — malgré l'exiguïté des ouvertures — que vous disposez d'une réserve d'« amorces », celles-ci attirent irrésistiblement les attaquants pendant au moins une seconde, ce qui vous laisse le temps de souffler. Malgré un graphisme peu fouillé, l'animation est épuisante et le jeu lui-même terriblement angoissant. Aucune attaque de missiles ou autres extra-terrestres ne donne ce sentiment d'être malmené, harcelé sans cesse. A déconseiller aux maniacs de persécution ! (Parker pour VCS Atari).

Type : jeu d'action

Intérêt : ★★★★★

Graphisme : ★★★

Bruitage : ★★★★★

Prix : entre 350 et 400 francs.

## JEDI ARENA

Même champ de jeu, à peu de chose près, mais un graphisme beaucoup plus lumineux, beaucoup plus précis, voici *Jedi Arena*, une adaptation (encore une !) de *La guerre des Etoiles*.

Deux chevaliers s'affrontent à coup de sabres lumineux et de rayons laser, tentent de détruire le champ de protection adverse avant de pulvériser leur ennemi. Très particulier : la direction des tirs lasers est déterminée par la position du « chercheur » et par l'angle que font les épées, ce qui exige une parfaite coordination de tous les mouvements. *Jedi* plaira aux enfants, mais la brutalité simpliste de l'action décevra les adultes. (Parker pour VCS Atari).

Type : réflexe

Intérêt : (pour les jeunes enfants) ★★★

Bruitage : ★★★★★

Prix : entre 350 et 400 francs. ▶



# LE DEFI ALPHA LOISIRS

☎ [1] 506.05.83

29, rue de Verdun 92150 SURESNES

## ★ LOUER ★

DES MICRO-ORDINATEURS DE JEU  
du jour au mois

## ★ REMBOURSER ★

VOTRE LOCATION POUR TOUT ACHAT

## ★ GARANTIR ★

DES PRIX DE VENTE SERRES  
SERVICE

PAR

CORRESPONDANCE



■ CONSOLES DE JEUX

et

TOUS LES PROGRAMMES POUR

ATARI • MATTEL • COLECO

★

■ ORDINATEURS D'ECHECS

DAMES — BRIDGE

★

ET

Un CLUB de LOCATION  
de CASSETTES de JEUX,

aussi par correspondance

RENSEIGNEZ-VOUS

DEMANDE DE TARIF

LOCATION .....

VENTE .....

NOM : .....

ADRESSE : .....

JOINDRE ENVELOPPE TIMBREE MERCI

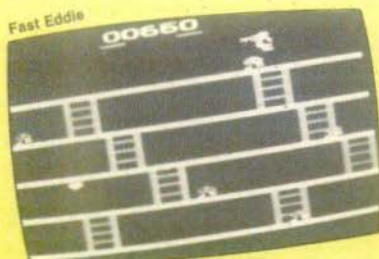
## ALPHA LOISIRS

☎ [1] 506.05.83

29, rue de Verdun - 92150 SURESNES



# TUBES



## FAST EDDIE

Deux grandes nouveautés en avant-première : voici les fameuses cartouches de jeu 20th Century Fox. *Fast Eddie* (Eddie le rapide) doit attraper des cœurs, des poissons, des flacons de parfum, qui circulent au plafond d'un entrepôt de quatre étages. Pour arriver à ses fins il doit surtout éviter, en sautant, les gardiens robots qui surveillent les lieux. Certains somnolent mais d'autres font preuve d'une activité débordante. De plus, selon la variante choisie (huit au total) les robots sont soit fluets soit énormes ; il faut alors calculer son coup au millimètre près pour les éviter (ils vont par deux ou trois, sont plus ou moins espacés, etc). Heureusement, Eddie, finit par accumuler suffisamment de points pour aller au cinquième étage et bondir dans les bras d'un super-robot qui possède une clé mystérieuse. S'il réussit, il gagne un bonus et repart pour un nouveau parcours. Le graphisme n'est pas désagréable sans être particulièrement riche, certains bruitages étonnants. Agréable sans être génial. (20th Century Fox pour VCS Atari).

Type : réflexe  
Intérêt : ★★★★★  
Graphisme : ★★★★★  
Bruitage : ★★★★★  
Prix : non fixé.

## TURMOIL

Beaucoup plus percutant, *Turmoil* séduira les fanas de records. Vous êtes au centre de l'écran, dans un couloir qui coupe verticalement sept lignes horizontales. Des deux côtés de l'écran surgissent des êtres bizarres, hamburgers, diabolos, flèches, cœurs battants, tanks invulnérables sinon par l'arrière, etc. Vous devez — en déplaçant votre laser de haut en bas et en l'orientant à droite ou à gauche selon l'ennemi visé — toucher les objets qui hantent le couloir. Ils se transformeront alors en cancrelats craintifs, en lattes terrifiées et fuiront. Parfois, une sorte de cœur, fixe, se met à battre dans un couloir. Foncez ! Dès que votre laser entrera en contact avec lui, vous gagnerez un bonus. Mais ne tardez pas à sortir de ce lieu pour regagner le centre de l'écran... Si vous preniez votre temps, une toupie invulnérable vous coincerait et vous perdriez une vie (cinq en tout). Neuf niveaux

vous assurent de longues heures de jeu. Graphisme, effets sonores, rapidité de l'action sont hallucinants (la méthode du tir en rafale est stupéfiante). Uniquement pour ceux dont les nerfs sont hyper-résistants. (20th Century Fox pour VCS Atari).

Type : réflexe  
Intérêt : ★★★★★  
Graphisme : ★★★★★  
Bruitage : ★★★★★  
Prix : non fixé.



Turmoil

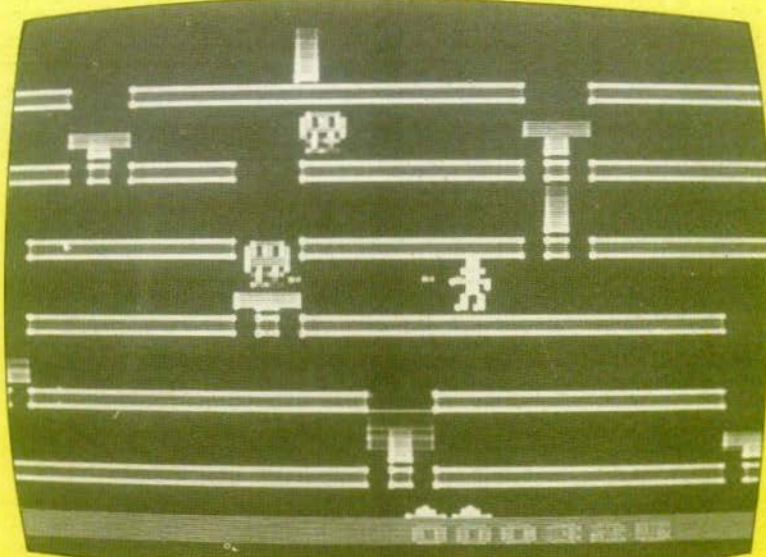
## NID D'ESPIONS

Votre mission, si vous l'acceptez : dérober des documents d'une importance vitale qui ont été dissimulés au cœur d'une forteresse ; des robots, programmés pour tuer, hantent les couloirs déserts et les ascenseurs qui permettent d'accéder aux dossiers secrets. Muni de votre pistolet, vous vous élancez sans crainte ; vous sautez d'ascenseur en ascenseur pour monter toujours plus haut. Mais vos ennemis sont là, qui vous attendent au détour d'un couloir : ils tirent dès qu'ils vous

aperçoivent, mais là, vous pouvez prendre l'avantage ; la portée de leur arme est limitée, pour peu que vous ayez pris la précaution de mettre le sélecteur de difficulté sur « B », alors que vos armes couvrent toute la largeur de l'écran. Mais attention, un robot peut vous détruire simplement en vous touchant. De plus, même si vous le tuez, il réapparaît n'importe où immédiatement, et de préférence dans votre dos : ne relâchez jamais votre attention et surveillez toujours vos arrières, les apprentis espions se feront régulièrement « descendre » après avoir cru tuer un ennemi.

Lorsque enfin, vous avez pu atteindre le centre névralgique de la forteresse (en l'occurrence le haut de l'écran) une sirène retentit qui signale la disparition des documents. Tout n'est pas fini pour autant : il faut alors redescendre pour récupérer d'autres papiers, eux-aussi d'une grande importance et ainsi de suite. De quoi avoir prématurément les cheveux blancs ou une balle entre les deux yeux... Trois niveaux de difficulté (au plus élevé, les robots deviennent réellement machiavéliques), la possibilité de rendre vos ennemis invisibles, sauf lorsqu'ils empruntent les ascenseurs, ou plus dangereux en augmentant la portée de leur arme, bref, toutes les conditions d'un suspense éprouvant sont réunies. Amateurs de thrillers, à vous ! (Apollo pour VCS Atari).

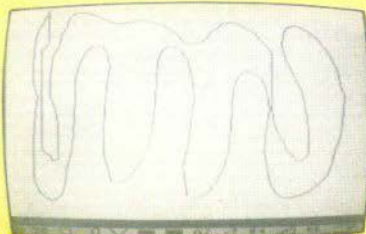
Type : jeu d'action  
Intérêt : ★★★★★  
Graphisme : ★★★  
Bruitage : ★★★  
Prix : 230 francs environ.



Nid d'espions



## Disquettes



**PICTOR**

Le crayon optique du T07 représente sans nul doute un atout sérieux et les possesseurs de la cartouche *Pictor* ne seront pas déçus par les possibilités qu'elle offre. Vous disposez de trois lignes de commandes, dessin, couleur et ordre. « Dessin » comprend les instructions de base, tracé, gomme, tracé d'une boîte, d'un cercle, d'une droite, coloriage d'une forme, en plein ou en tramé, écriture (pour signer son œuvre) rotation à 90° d'une partie du dessin, translation, réduction ou agrandissement en fonction d'une échelle et duplication. Choisissez une des variantes précédemment énumérées ; la palette de huit couleurs, qui ne



**Pictor**



permet malheureusement pas les mélanges, apparaît. Enfin, la ligne « ordre » vous permet de revoir l'élaboration du dessin, de l'effacer, de changer la couleur du fond ou celle de l'encadrement, de choisir l'épaisseur du trait, de le co-



pier sur papier, disquette ou cassette. Dessiner directement sur son écran impressionne beaucoup. Les enfants adorent créer des formes biscornues, les voir se remplir littéralement de couleurs, etc. Cependant, les adultes risquent d'atteindre relativement rapidement les limites du jeu. Deux épaisseurs de traits sont seulement proposées — sur certains programmes, il est possible de varier celles-ci à l'infini — les huit couleurs réduisent les possibilités artistiques et lorsqu'on superpose deux teintes, le trait devient carrément cubiste ! (Thomson pour T07).

Type : artistique  
Intérêt : (pour les enfants) ★★★★★  
Graphisme : selon votre talent  
Bruitage : aucun  
Prix : 500 francs environ.

**UNIQUE!**

- 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

GENERATION

**VENEZ DÉCOUVRIR  
L'UNIVERS DES JEUX  
ÉLECTRONIQUES!**

LE JEU ÉLECTRONIQUE

35, rue Saint-Lazare 75009 PARIS tél. : 874.43.20.  
(ouvert du mardi matin au samedi soir de 10 h à 19 h).

**LE JEU  
ÉLECTRONIQUE**

Offre de catalogue gratuit à :

NOM \_\_\_\_\_

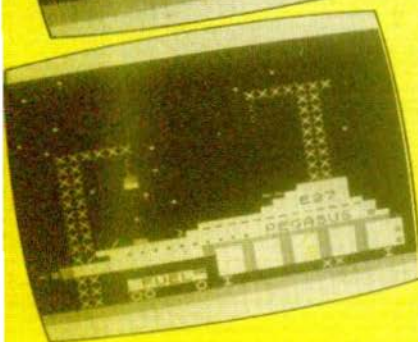
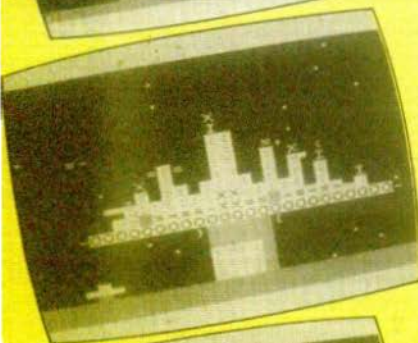
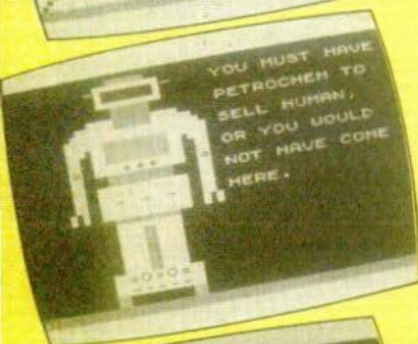
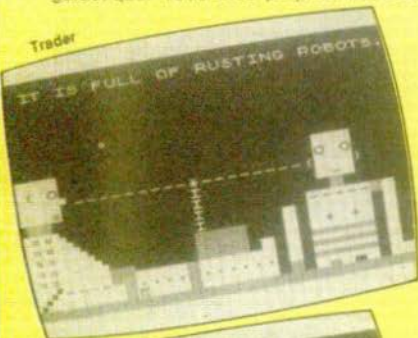
ADRESSE \_\_\_\_\_



# TUBES

## TRADER

A l'ère des voyages interplanétaires, *Trader* propose, à ceux qui comprennent un peu l'anglais, de faire du commerce intergalactique. Vous êtes propriétaire d'un



vaisseau marchand, « le Pégase », et vous résidez habituellement sur Epsilon. Après avoir acheté aux cours du jour votre carburant et votre frêt, vous décollez pour Pson. Une fois arrivé, vous vous apercevez que les habitants de Pson ne sont guère commodes et qu'il vaut mieux pour vous passer avec succès les tests qu'ils vous imposent. Tout content de quitter vivant cette planète, vous vous dirigez alors vers Béta, mais l'attraction de cette planète rend difficile votre mise en orbite. Lorsque vous avez atterri sur Béta, vous pouvez commercer avec les Bétants (escrocs et voleurs, comme vous en avait prévenu votre ordinateur de bord). Les transactions ne sont conclues qu'après de longs marchandages, très réalistes d'ailleurs.

Vous continuez alors votre périple vers Alpha, planète peuplée de robots. Il faut faire preuve d'adresse pour éviter d'endommager « le Pégase » en atterrissant. Les robots n'ayant pas le même sens des valeurs que vous, les propositions d'achat se font à des prix très variables.

Vous vous dirigez ensuite vers Gamma, entourée de fortes radiations évidemment. Peut-être réussirez-vous à embarquer un peu de pétrole brut, mais gare aux dommages !

Parvenu sur Delta, vous avez fort à faire pour échapper aux multiples embûches qui jalonnent votre route. Si vous en réchappez, vous pouvez alors regagner vos pénates sur Epsilon et faire vos comptes pour juger de vos bénéfices.

Le graphisme, saisissant pour un ZX 81, contribue encore à vous plonger dans cette aventure. (Pixel Productions/ZX 81-16K/trois programmes qui s'enchaînent).

Type : aventure avec réflexion et adresse  
Intérêt : ★★★★★  
Graphisme : ★★★★★  
Bruitage : aucun  
Prix : 200 francs.

## SHAMUS

Le jeu d'arcade a d'ardents défenseurs, mais on ne sort pas un *Donkey Kong* ou un *Pacman* tous les jours. Et bien souvent, trop de jeux se résument dans un « Feu à volonté ».

Une tendance se dessine actuellement vers des jeux mixtes Arcade/Aventure. Certains sont des jeux d'aventure avec des épreuves d'adresse pendant le parcours tel *Action Quest* ou encore *Sword Quest* pour le VCS, d'autres sont des jeux d'arcade avec un esprit d'aventure. C'est dans cette catégorie que se situe *Shamus*.

Une suite de couloirs et de salles dont l'accès vous est interdit par une série de créatures en perpétuelle agitation et qui ne se privent pas pour vous tirer dessus. Rassurez-vous ! Vous êtes vous-même amplement pourvu de munitions qui tiennent d'ailleurs plus de la torpille que du plomb de chasse.

Une clé rouge qui ouvre la salle 24 où se trouve probablement la clé bleue — qui ouvre Dieu sait quelle salle — et ces satanées bestioles qui tourment, qui tourment...

Je vous parle actuellement de la salle 57 où tout espoir m'abandonne, ma manette venant de me lâcher dans les mains !

Un graphisme particulièrement réussi, un mécanisme de jeu qui cache jusqu'à la fin de nouvelles salles, un nouveau gagnant de *Synapse*. (Atari 400/800, cassette, disquette, cartouche.)

Type : action et aventure  
Intérêt : ★★★★★  
Graphisme : ★★★★★  
Bruitage : ★★★  
Prix : 350 francs environ.



## LES ETOILES DE TILT

Pour uniformiser les appréciations portées dans nos différentes rubriques, nous attribuerons désormais une note de une à six étoiles dont voici la signification :

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

Jean-Michel Biottière



# LE COUP DE JARNAC

Ce nom qui siffle comme un coup d'épée est maintenant celui d'un jeu. Il était temps de rendre hommage à l'impitoyable bretteur dont le souvenir évoque à lui seul toutes les qualités d'un bon joueur : surprise, rapidité, intelligence. Qualités dont vous aurez bien besoin pour affronter Jarnac... et les autres.

## TRANSFER

Le premier coup de cœur pour *Transfer* est celui que l'on ressent pour la représentation d'Humphrey Bogart sur la boîte de jeu. C'est très séduisant. Mais bien vite — heureusement — le plaisir de jouer vient en renfort. Le principe est simple et consiste à aligner les cinq pions d'une même couleur pour chacun des deux joueurs. Chaque ligne donne un point, le gagnant est celui qui totalise le plus de points à la fin de la partie. Les transferts se pratiquent grâce à deux curseurs que l'on manœuvre chacun à son tour.

Le « look » du plateau est, lui aussi, très soigné. (Ravensburger.)

## JUSTIPOLY

C'est bien connu, les Français connaissent aussi mal le fonctionnement de la justice qu'ils ignorent la géographie. *Justipoly* les aidera — avec beaucoup d'humour — à se retrouver dans ce dédale de procédures. Mais surtout le « justiciable » passera un moment savoureux.

Un plateau de jeu inspiré de celui du jeu de l'Oie avec tous les petits à-côtés de la vie (salaires, impôts, emprunts etc.). Mais tout devient plus compliqué quand il s'agit de passer au tribunal. D'accusations en « accidentels » les cartes inspirées du droit pénal donnent aux joueurs quelques sueurs froides. Gageons cependant que les plus habiles parviendront à plaider leur cause avec brio. Sinon, ils n'auront plus que la solution d'aller se reposer sur les cases « l'été à la mer », « l'hiver à la montagne » ou « sauvons la mer ».

Il ne faut surtout pas oublier de signaler — comme le précise la

règle — que « comme dans la vie, chaque joueur part avec des chances inégales ». Ce qui se traduit dans les faits par une dotation différente au début de la partie. (Bottu/Rochebloine.)

## LE CHAÏNON MANQUANT

Non, ce n'est pas un dessin animé, mais un redoutable casse-tête. Il s'agit de rassembler les morceaux d'anneaux de même couleur pour reconstituer des chaînes homogènes. Un espace — « le chaînon manquant » —, permet le mouvement des autres éléments. (Idéal.)

## DIPLOMACY

Inventé par Allan B. Calhamer, en 1958, aux Etats-Unis, *Diplomacy* est devenu le grand classique des jeux d'alliances. Sur un plateau de jeu représentant l'Europe, les joueurs (suivant leur nombre ils dirigent chacun une ou plusieurs des sept grandes puissances en 1900) disposent d'arsenaux avec armées et flottes de guerre.

Le but est, bien entendu, de devenir le maître de l'Europe. Mais, ce qui est original dans ce jeu, c'est l'obligation de pratiquer sans cesse des alliances pour arriver à ses fins. Vaincre, c'est gagner 18 centres de ravitaillement sur 34. Quand on sait que la dotation initiale n'est que de 3 ou 4 centres de ravitaillement, on mesurera le nombre d'alliances, de compromissions et de trahisons qu'il faudra pour aboutir !

Très dur pour les nerfs fragiles et les joueurs qui ont encore des illusions sur la candeur de leurs adversaires. En deux mots, c'est l'école du cynisme ! (Miro Meccano.)

## MAD

On connaissait déjà *Mad*, le jeu de société loufoque (Tilt n° 3). Voici *Mad*, le jeu de cartes. Rassurez-vous, il est, au moins, aussi loufoque que son prédécesseur. On retrouve pêle-mêle des cartes « canailles », des cartes « quel sens », et même des cartes blanches « qui ne servent à rien du tout et qu'on peut utiliser comme dessous de verre » !

Quant au but du jeu, pourrait-il être autre chose que de se débarrasser de toutes ses cartes ? (Miro Meccano.)

## JEUX DE VOYAGE

Les vacances approchent et il est temps de penser aux jeux qui vous accompagneront en voyage et au cours de vos loisirs d'été. Reprenant des grands classiques des jeux de société, Orli Jouets propose toute une gamme de poche. Plats, ils tiennent vraiment dans votre poche et permettent de s'adonner au démon du jeu d'un seul coup de main. En plus, le graphisme est bien fait. Existents notamment : jeu de l'Oie, Petits Chevaux, Solitaire, Backgammon... (Orli Jouets.)

## JARNAC

J'arnaque, j'arnaque pas, telle est la question qui se pose inévitablement à tout joueur qui aborde cet excellent jeu de lettres. On y joue à deux ou par équipes. Il s'agit de former des mots les plus longs possibles avec des lettres tirées au hasard. On peut former des mots nouveaux ou bien reprendre les lettres d'un mot déjà formé pour en ajouter de nouvelles et créer encore un autre mot.

Chacun à son tour tire une lettre (après le début de la partie où le joueur qui commence tire six lettres qu'il place en évi-

dence). Quand un joueur ne peut rien faire, il « passe ». Mais, si son adversaire remarque qu'il a laissé passer une occasion, il dit « Jarnac » et remporte les points du joueur précédent, augmentés des lettres qu'il a pu y ajouter. C'est un des principaux intérêts du jeu que d'offrir des possibilités nombreuses de retourner de fond en comble une position dominante. (J.L.B.)

## MEDICI

La seule façon de ne pas s'empoisonner la vie, c'est d'empoisonner les autres. Voilà à peu de chose près la leçon qu'il faut tirer de *Medici*.

C'est encore un jeu d'alliances, et non des moindres puisqu'il faut une fois de plus prendre le pouvoir et dominer plus impitoyablement. Ici, on comprend vite que la violence n'est pas le seul argument pour aboutir et on s'oriente vers la manipulation des hommes grâce à l'argent et aux mariages d'intérêt. Ce que la morale y perd, les joueurs le gagnent en passion de jeu.

(International Team.)

## MAH JONG

Dans une très belle présentation (mallette à poignée élégante et très pratique pour le transport), on retrouve le célèbre jeu chinois dont tout le monde parle et auquel bien peu savent jouer. C'est l'occasion où jamais de vous initier à un jeu dont l'invention remonterait à plusieurs siècles. On y joue à quatre et chacun cherche à former des combinaisons de « tuiles » pour obtenir un maximum de points. On pense tout de suite à un jeu de cartes. Mais c'est beaucoup plus complexe ! (Schmidt.)

Olivier CHAZOULE



# APOCALYPSE-VIDEO

Dépansions nerveuses, tics permanents, pulsions violentes. A peine nés, les jeux vidéo se voient accusés de tous les maux. Danger réel ou phénomène de rejet ? Le progrès dérange mais les prophètes du cataclysme vidéo-maniaque ne font guère recette.

« Il faut interdire les jeux électroniques ! »

« Nous ne laisserons pas nos enfants se faire dévorer par les jeux d'arcades. »

« Plus jamais un tel fanatisme ! »

« Ce n'est plus supportable. »

« Remboursez les consoles ! »

Voilà ce qu'un certain public américain a scandé après avoir porté aux nues les jeux vidéo. Après s'être arraché les consoles et les cassettes, après avoir investi des sommes énormes dans les cafés et les arcades pour multiplier les instants de détente et de combat de l'espace.

Tout a commencé avec la décision du conseil municipal d'une petite ville de Floride qui a décidé d'interdire tout simplement les jeux vidéo d'arcades à moins d'un kilomètre des écoles. Les enfants avaient, paraît-il, une fâcheuse tendance à délaissier leurs devoirs et leurs cours au profit d'exercices ludiques.

## DES ANIMAUX MONSTREUX

A Philadelphie, certains établissements sont interdits aux moins de dix-huit ans (c'est déjà le cas en France), à Manhattan, on conseille aux enfants de venir accompagnés, dans toutes les petites villes des Etats-Unis la résistance s'organise. On brûle des effigies de Pac-Man. On crie au scandale, à la nocivité des jeux électroniques sur les jeunes gens, on en a assez de se faire exploiter par ces animaux monstrueux venus du fin fond de la galaxie.

Après l'âge d'or des jeux vidéo, après le boom fantastique sur tout ce qui fait « bip-bip » et « zoom-zoom », est-on sur la mauvaise pente ? Se prépare-t-on à bannir le jeu vidéo ? Rien n'est moins sûr, bien au contraire. Mais la polémique qui s'est développée en Amérique, il y a quelques mois, mérite qu'on s'y intéresse un peu. Pour différentes raisons.

Très vite, les étudiants ont pris le relais de certains parents mécontents et des conseils municipaux grincheux qui ont fait de

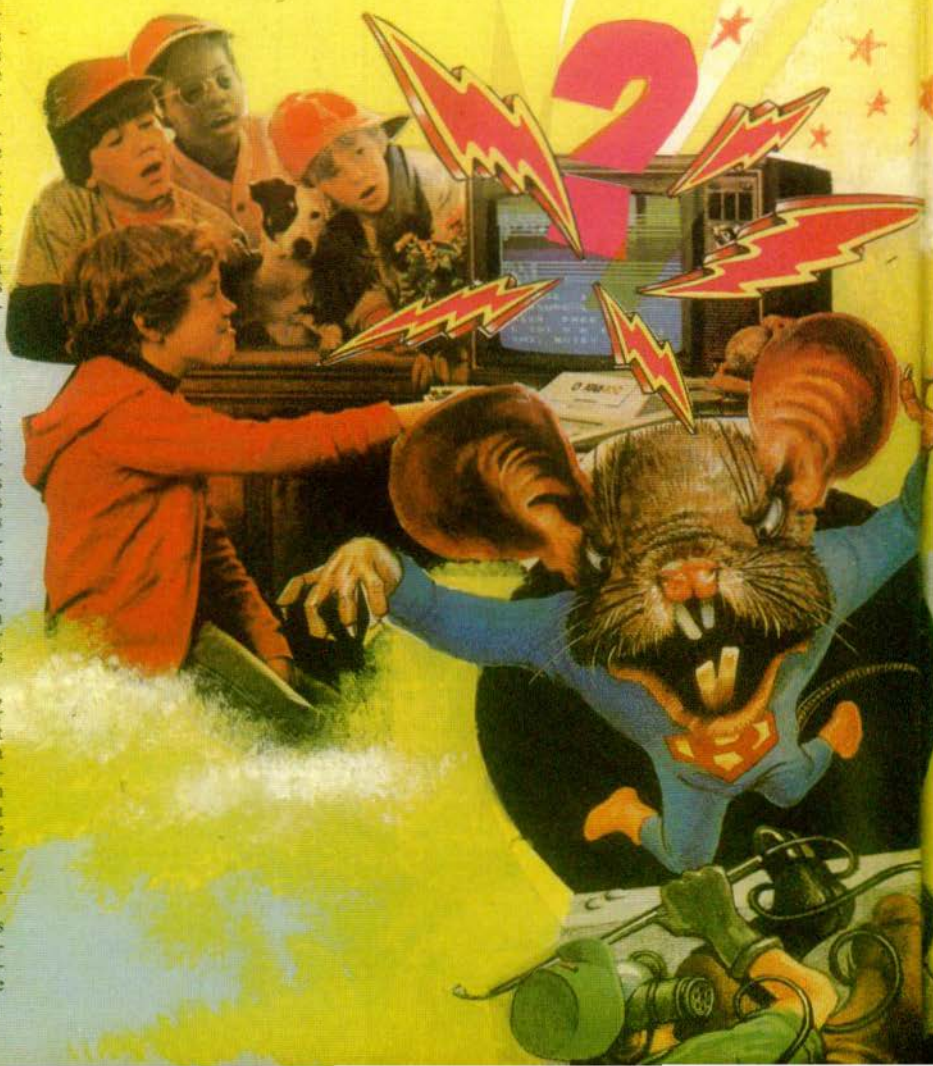
la lutte antivideo leur principal cheval de bataille. Page Robinson, par exemple, le responsable d'une association universitaire a déclaré à la revue *Home Video* « Les jeux vidéo sont extrêmement peu recommandables dans le processus éducatif, ils distraient des études et n'ont

absolument aucune propriété pédagogique. »

## TROUBLES DU SOMMEIL

Mais, ce sont incontestablement les médecins, les psychologues et les psychiatres américains qui ont lancé les attaques les plus vives contre les jeux électro-

ques. Sans la moindre nuance, Everett Kopp déclare que les jeux électroniques sont nuisibles à la santé des enfants, qu'ils apportent des bruits inutiles, une bonne quantité de stress et des troubles du sommeil, voire des troubles nerveux. De là à faire porter la res-





pensabilité de nombreux échecs scolaires aux jeux vidéo il n'y a qu'un pas. Un pas que certains médecins franchissent allègrement. Everett Kopp est bien entendu un de ceux-là. Et il est très écouté puisque directeur adjoint du service de la santé au ministère de la Santé des USA, il est aussi très proche du président Reagan.

Le docteur Millman, psychologue au Medical Council Center de New York, n'est pas en retrait puisqu'il considère les jeux vidéo comme des « facteurs dangereux pour le développement de la personnalité ». Pour lui, la plupart des enfants qui y jouent sont trop jeunes pour le sexe et la drogue. Les jeux de-

viennent alors un monde séduisant : ils offrent une structure sociale, un langage spécial, un système, une référence. Il y a le rituel de la file d'attente, ou bien celui d'être le prédateur dans un jeu violent. Depuis des temps immémoriaux, les enfants veulent changer leur comportement, le modeler, s'absorber dans une activité qui leur procure une évasion totale. C'est pour cela qu'ils essaient n'importe quoi, depuis le jeu jusqu'au fait de « sniffer de la colle ».

#### CHASSE AUX SORCIÈRES

Mais le même professeur Millman ne s'arrête pas en si bon

chemin et après avoir comparé les jeux vidéo à une drogue dure, il poursuit son raisonnement. Selon lui, le danger est d'autant plus grand pour les enfants à personnalités multiples. Une seule concession de sa part : « Il est incontestable que les jeux allègent l'anxiété, ce qui est loin d'être négligeable dans une société angoissante comme la nôtre. »

Qu'importent les concessions ! Dans les petites villes, la chasse aux « sorcières électroniques » se poursuit. A Irvington, on décide d'interdire les jeux d'arcades aux moins de dix-sept ans. Une mesure approuvée par la majorité des citoyens.

Et ça recommence de plus belle. Le magazine américain *Health* (La Santé) est venu apporter de l'eau au moulin des détracteurs des jeux électroniques, en publiant l'interview d'un professeur de l'université du Nebraska qui a testé mille joueurs.

Ses conclusions sont sans appel. Le stress, le stress et encore le stress. « C'est comme une course de dragster où les freins seraient bloqués à mort. Le cœur pompe sous l'effet d'une tension sans cesse accrue. »

Dans la foulée de cette hystérie anti-électronique, un psychologue californien ira jusqu'à prétendre que les jeux électroniques « accentuent à la dépression nerveuse, provoquent des tics permanents, s'opposent à toute concentration de l'esprit et cultivent les pulsions de violence ».

#### MACHINES INFERNALES

Même avis en ce qui concerne la violence de la part de Ronnie Lamm qui est un éducateur farouchement hostile aux jeux vidéo. « Détruire, toujours détruire, c'est le seul thème ou presque. On perçoit des cris inhumains, des bruits terrifiants, des images hallucinantes. » Selon lui, le seul comportement qui peut en résulter est l'agressivité. ▶





## Ceux qui se laissent séduire par les terribles fléaux

Mais ce n'est pas la seule raison qui doit conduire à court-circuiter les jeux vidéo. Un argument de poids est avancé par les mères de famille : les jeux d'arcades coûtent une fortune. Ils ôtent aux enfants toute notion de l'argent, de la mesure, de la difficulté du travail et des efforts qu'il faut faire pour gagner les dollars qui vont filer en quelques minutes dans les machines infernales. Certaines avancent même l'éventualité de comportements agressifs si les enfants ne sont pas approvisionnés régulièrement avec des pièces d'un quart de dollar pour assouvir leur passion malsaine.

A quand l'agression des personnes âgées dans la rue pour pouvoir s'offrir une bonne petite partie de *Pac-Man* ? Dieu merci, nous n'en sommes pas encore là ! Mais, Robert Millman revient à la charge sur des comportements qu'il connaît bien puisqu'il s'occupe aussi du programme sur les drogues et les alcools. Il dit que « le principal signe de danger décelable par les parents est que des enfants dépensent des sommes d'argent anormalement élevées pour ces jeux ». D'où vient tout cet argent liquide ? « L'argent de la cantine des écoliers », disent les parents mécontents.

### POUR REPARER UNE BICYCLETTE

Ce à quoi Ralph Provenzano, propriétaire d'une salle d'arcades, réplique en disant haut et fort qu'il n'a pas l'âme d'un corrupteur. Avec un certain bon sens, il ajoute avoir vu dans son établissement une foule de gamins passionnés s'affairer autour des jeux vidéo. Que ces enfants aient dépensé de l'argent est incontestable, mais personne ne peut affirmer que ces jeux leur aient fait le moindre mal, ni que la provenance de l'argent ait été douteuse. Mais il faudrait plus d'arguments pour convaincre les détracteurs des arcades qui citent l'exemple d'un gosse de New London, dans le New Hampshire, qui est allé jusqu'à faire la monnaie de 40 dollars pour assouvir sa passion quotidienne.

A Orlando, en Florida, 3 dollars au minimum sont nécessaires pour entrer dans une ar-

cade, mais la plupart des enfants vont y dépenser entre 10 et 20 dollars. « C'était de l'argent pour réparer ma bicyclette », dit avec regret un jeune garçon.

Tous les joueurs sont d'accord pour reconnaître qu'il faut bien de 20 à 50 dollars pour devenir vraiment bon et atteindre des scores compétitifs. Dans ces conditions, ils donnent eux-mêmes la corde pour se faire pendre par les ennemis des jeux électroniques.

Faut-il voir, dans ces conditions, les jeux électroniques, et en particulier les jeux d'arcades, comme une forme moderne de racket, organisé par des puissances avides de pomper l'argent des plus faibles, des déprimés qui se livrent avec innocence à la débauche vidéo ? Y-a-t-il quelque part une mafia de l'électronique qui orchestre tout dans l'ombre ?

### LES TERRIBLES FLÉAUX

Non, il faut être sérieux et ne pas céder à la tentation caricaturale de mettre sur le compte des jeux vidéo tous les péchés du monde. Si les enfants ne passaient pas autant de temps devant leur écran à manipuler leurs joysticks, ils regarderaient tout simplement la télévision et ne consacraient pas forcément plus de temps à leurs devoirs. Et si la télévision n'existait pas, ils joueraient au ballon... Et si... le jeu des questions/réponses peut conduire très loin et n'est pas du tout une garantie de sérieux, bien au contraire.

Les jeux électroniques sont là et il faut en tenir compte, ne pas les encenser inutilement, savoir critiquer leur usage abusif, ne pas hésiter à écarter ceux qui peuvent avoir une mauvaise influence sur les plus jeunes. Mais, il ne faut pas exagérer et tomber dans une forme moderne d'inquisition. On a connu de tels mouvements d'opinion à chaque invention nouvelle, comme la radio ou la télévision ou à chaque nouvelle mode. Quand le hoola-hop, le yoyo, les porte-clés, ou encore les tic-tacs sont apparus, de nombreuses voix se sont élevées pour avertir de dangers imaginaires ceux qui se laisseraient séduire par les terribles fléaux.

Et puis le temps est passé et les passionnés de ces modes successives n'ont pas succombé en

masse aux assauts répétés et agressifs de leurs passe-temps. Il s'est même trouvé des détracteurs pour se convertir. Combien de foyers hostiles à la télévision dans le début des années soixante possèdent maintenant plusieurs téléviseurs ! Un pour la salle à manger et l'autre pour la maison de campagne ou la chambre des enfants.

### DE L'EAU DANS LE VIN

D'ailleurs, les psychologues et les médecins qui ont tant attaqué les jeux électroniques sont un peu revenus de leurs démonstrations sans appel pour mettre de l'eau dans un vin un peu fort. Au dire de certains d'entre eux, on aurait mal interprété leurs propos, les médias auraient exagéré leurs critiques, etc. Il faut dire qu'ils se sont aperçus eux-mêmes de l'excès d'une condamnation sans appel. Les protestations des fans de jeux vidéo, qui n'entendaient pas qu'on les prenne pour des malades ou des drogués sans futur, y sont pour beaucoup. On n'a pas relevé, parmi les joueurs, plus de maniaques que dans les autres couches de la société et petit à petit les choses sont rentrées dans l'ordre.

Des avis plus nuancés que les premiers ont été émis par d'autres grands spécialistes. Selon le docteur Mitchell Rosenthal, président de la Phoenix House (le centre de désintoxication de Manhattan), « ces jeux ne changent pas le niveau de conscience - au contraire de la drogue. Mais ils peuvent avoir un effet de narcotique dans certains cas. Ils peuvent calmer les nerfs, ou au contraire les exciter. Mais, cela dépend des individus et pour un même individu, tout dépend des circonstances, de son état psychologique, du moment de la journée, etc. » Le docteur Mitchell Rosenthal poursuit : « La plupart d'entre nous étions des joueurs inconditionnels de flipper ; les jeux électroniques accrochent sans doute plus encore la vue et l'ouïe, c'est peut-être cela qui nous inquiète autant. »

Au conseil national sur les contraintes du jeu, (à Manhattan), qui coordonne les recherches et le traitement de l'information, on a demandé quel était l'impact des jeux vidéo. La réponse est très nuancée :

« Ces jeux sont trop récents et nous n'avons pas de statistiques suffisamment précises sur la façon dont les gens s'impliquent dans ces jeux ni même sur leur âge. De nos recherches sur les joueurs, nous savons seulement que la plupart commencent à jouer entre onze et treize ans. Certains parents inquiets nous ont demandé s'il y avait une connexion entre les jeux électroniques et l'obsession du jeu, mais à ce jour, nous ne savons pas. »

Renseignement pris auprès des responsables de programmes de réhabilitation des environs de New York, on a la confirmation qu'« il n'existe pas un nombre significatif d'enfants ayant eu à suivre un traitement prolongé dû à la pratique des jeux vidéo. On n'a pas vu d'enfants aller voir les « joueurs anonymes » qui se chargent d'aider ceux qui n'arrivent pas à sortir du jeu comme certains n'arrivent pas à sortir de l'alcoolisme. »

### UNE FOIS LA CRISE PASSEE

Encore paraît-il que ce n'est pas là une garantie de la non-nocivité des jeux vidéo puisqu'il est courant que les obsédés du jeu ne viennent chercher de l'aide qu'une fois la crise passée, lorsqu'ils ne sont plus sous l'emprise de leur passion, c'est-à-dire trop tard.

Serions-nous revenus à la case départ ? Pas tout à fait si l'on en croit les fabricants de jeux vidéo. « L'attachement à ces jeux est une mode, un concept spécifique », dit Jonas Halpern, assistant du vice-président de la Warner Communication Inc. « Je ne pense pas qu'il existe au monde un produit fabriqué pour les enfants et dont ils puissent abuser. Les jeux sont surtout faits pour aider les enfants. » Et il appuie ses propos en montrant une documentation concernant l'utilisation des jeux vidéo dans des programmes pour enfants retardés mentaux et épileptiques, dans les hôpitaux des « Veteran Administration », pour réconforter et distraire les patients.

### SUR UN PIEDestal

C'est le retour du balancier et maintenant on remplace les jeux vidéo sur un piédestal. On les trouve « associatifs, éducatifs ». Ils deviennent des « facteurs essentiels du développe-



# CHALLENGE



## SEPT SETS AU SEC

Courts de tennis pris d'assaut ?  
Printemps incertain ? Une solution : vous livrer  
à votre sport favori et rejouer Roland-Garros...  
sur votre petit écran. Sept tennis-vidéo se lancent  
dans une partie sans merci.

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 Nolasen, comment on joue au tennis.

Un peu d'échauffement tout d'abord. Pour mieux doser votre effort, vous décidez de ne pas parcourir le court en tous sens, mais de vous déplacer simplement sur une ligne droite ; en d'autres termes, vous allez, dans un premier temps, jouer au « Pong ». Premier jeu vidéo à avoir acquis une célébrité certaine, le « Pong » conserve aux yeux du néophyte un charme indénié et l'amateur éclairé y revient avec plaisir. Les raisons d'un tel succès ? Des règles d'une simplicité enfantine — une, deux et parfois six raquettes par joueur se déplacent verticalement sur l'écran et s'efforcent de renvoyer la balle, en l'occurrence un simple carré lumineux, au-delà du champ adverse — pour un jeu qui exige des réflexes parfaits. De plus, le nombre impressionnant de variantes sur ce thème, le rythme échevelé de certaines parties compensent, relativement, le graphisme et les bruitages extrêmement sommaires.

### LE ROI DES PONGS

Vidéo *Olympics* d'Atari offre des titres alléchants en une seule cartouche : Football, Hockey, Volley ball, Hand Ball et

bien sûr Pong, Super Pong et Quadrapong, le roi des Pongs. En fait, il s'agit toujours du même principe : un petit carré noir ou blanc rebondit sur des « raquettes » qui se déplacent verticalement ou horizontalement. Seuls changements : le nombre de joueurs en présence, de un à quatre, avec une, deux ou même quatre raquettes par adversaire ; le sens du rebond, la vitesse des balles (fou rire garanti lors des parties à quatre) et la forme du terrain. Au « Pong », la balle ne peut sortir ni par le haut ni par le bas de l'écran et rebondit avec des angles plus ou moins farfelus contre deux lignes horizontales. Avec « Football », le terrain est clos ; seul échappatoire pour notre point lumineux : les buts. Même terrain pour « Foz Pong » mais un nombre de raquettes beaucoup plus important, puisque chaque joueur contrôle deux rangées de trois raquettes, soit vingt-quatre raquettes pour quatre joueurs ! « Hockey », « Volley Ball », « Basket Ball » et « Hand Ball » se jouent en champ entièrement fermé, ce qui autorise des rebonds pratiquement infinis. Au Volley et au Basket, il faut faire rebondir plusieurs fois de suite le ballon pour lui donner suffisamment de puissance, tandis qu'au Hand chaque joueur doit soigneusement veiller sur « sa raquette » : si elle clignote, tout contact avec la balle est interdit et c'est à l'autre de jouer. Bref, une cartouche agréable, qui séduira par sa simplicité, la variété de situations et par l'animation qu'elle en-

traîne inmanquablement. A déconseiller aux solitaires !

### UN BOWLING GEANT

Soixante variantes pour **Jeux de balle**, cartouche de la gamme *Interton* ! Nous retrouvons les jeux précédemment évoqués avec certaines variantes, rendues possibles grâce à l'utilisation du joystick et non plus des paddles. Ainsi, les raquettes peuvent évoluer verticalement et horizontalement, ce qui donne un piment supplémentaire à l'action. Un jeu nouveau apparaît, sorte de bowling géant : la balle, renvoyée par les raquettes, renverse sur son passage des quilles grossièrement symbolisées. Cette variante, pour un ou deux participants, est accompagnée de bruitages assez agréables dans leur simplicité. Une cartouche idéale pour la console *Interton VC 4000*, aux possibilités relativement réduites.

Avec le tennis de la cartouche *Olympics* (*Vidéo System*), nous nous rapprochons des jeux plus évolués. Le graphisme est semblable aux jeux précédents, mais les effets que le joueur peut imprimer à sa balle rendent l'action plus vivante. Pas si facile que cela !

### TOUS LES COUPS SONT PERMIS

Première console à offrir un graphisme précis, l'*Intellivision* de *Mattel* révolutionne le monde des jeux vidéo lorsqu'elle sort en France, au mois de septembre 1982. Sa ludothèque est impressionnante, mais ce sont surtout les simulations sportives qui déchaînent l'enthousiasme. Avec la cassette **Tennis**, finis les carrés grossiers pour représenter une balle et les traits épais pour simuler les raquettes ! Le court est vu en perspective, de la place de l'arbitre. Au fond, deux rangées de spectateurs, qui suivent les évolutions de la balle des yeux, applaudissent et sifflent à qui mieux mieux. Devant le public, le tableau des scores, le court lui-même — vert — et les deux joueurs, l'un vêtu de rouge, l'autre de bleu.

Vous avez glissé le cache sur les touches à pression souple ; le contact est mis ; vous êtes prêt à jouer. Choisissez une vitesse de jeu rapide, moyenne ou lente — le court apparaît ; placez votre joueur dans la position de service que vous souhaitez en pressant la touche « corner », « outer » ou « center » (attention, vous déterminez ainsi l'endroit où la balle va arriver et non son point de départ !) et appuyez sur un bouton de « swing ». Votre joueur, qui s'était automatiquement placé en bonne position derrière la ligne du fond, lance la balle en l'air ; celle-ci s'élève, puis commence à retomber ; pressez « hard swing » ou « soft swing » au bon moment pour la frapper. Votre adversaire doit, bien entendu, attendre que la balle ait rebondi une fois dans son carré de service pour la renvoyer, en



pressant à son tour une des touches « swing » après s'être correctement placé. Tous les « coups » classiques du tennis sont permis : lob, smash, reprise de volée, passing-shot, etc. et la plupart des règles sont respectées ; les mauvais services sont sanctionnés, les services « let » sont possibles, ainsi que ceux de « tie break », en cas d'égalité. Seule restriction dans ce dernier cas, les joueurs

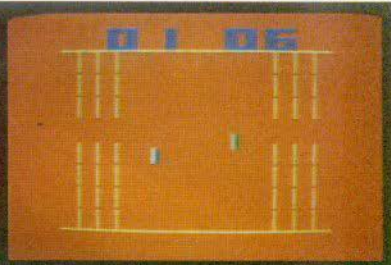
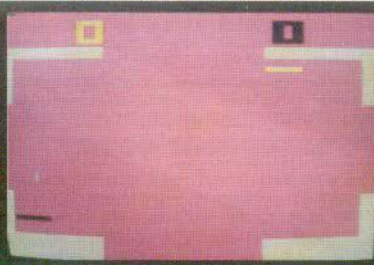
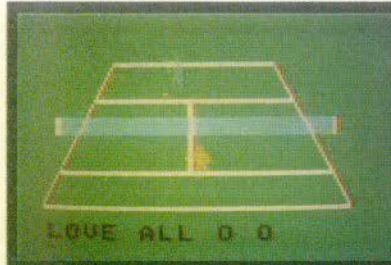
ne changent pas de camp après un « tie break ».

### MAITRISE ET PRATIQUE

Graphisme très précis — la position de la raquette, nettement visible, détermine la trajectoire de votre balle, les joueurs courent élégamment... — bruitages étudiés, inscriptions qui marquent les différentes étapes du jeu, le **Tennis** de *Mattel* est re-

marquable. Seul problème : il est impossible d'affronter l'ordinateur et les joueurs solitaires devront trouver un partenaire pour s'entraîner. C'est d'autant plus regrettable que l'on ne s'improvise pas tennisman : les mouvements des joueurs, les renvois de balles exigent une parfaite maîtrise du joystick, maîtrise qui s'acquiert à force de pratique...

Grande vedette d'Activision lorsque la ▶



Grand Slam Tennis (Advision) ▲

Olympics (Atari) ▲

Tennis (Créativision) ▼

Jeux de balle (Interton) ▲







# CHALLENGE

balle en appuyant sur le gros bouton rouge du joystick. Les déplacements sont extrêmement rapides. Au début, vous irez droit sur la balle pour être sûr de la renvoyer, mais, peu à peu, vous apprendrez à la frapper avec le bout de la raquette, pour obtenir les angles propres à tromper votre adversaire. Quatre niveaux de jeu, dont deux contre l'ordinateur, qui est d'une force redoutable ; deux choix de difficulté, « a » pour des angles de trajectoire très simples, « b » pour des angles très larges ou très aigus et un plaisir de jeu très grand. Les bruitages sont sommaires, mais le graphisme agréable et les scores sont indiqués comme au véritable tennis. Simple, mais passionnant !

## UN PARFAIT NOVICE

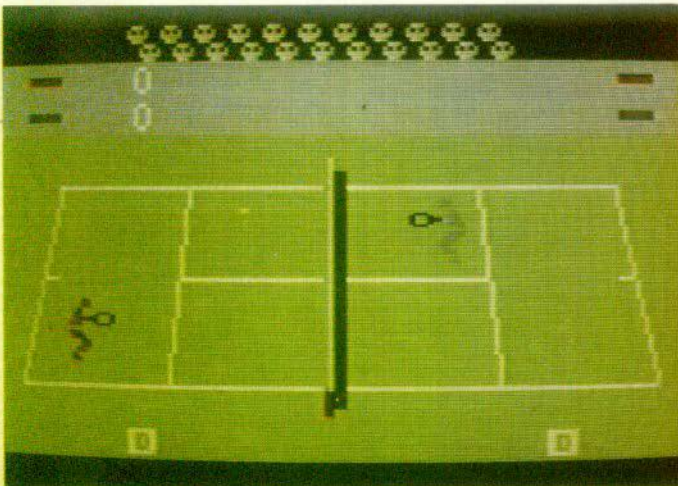
Récemment arrivé sur les courts, le **Tennis d'Advision** (une nouvelle console dont nous vous parlerons plus longuement dans un prochain numéro) nous a déçus. Le court est également présenté en enfilade, avec un marquage précis des différentes zones, inexistant chez **Activision**. Vous sélectionnez la taille de votre raquette, choisissez la couleur de vos

joueurs (toute une palette est à votre disposition) et déterminez la variante de jeu que vous désirez. Vous pouvez jouer contre l'ordinateur, contre vos amis ou vos enfants, en fixant un handicap selon la force des protagonistes ; vous décidez de ne pas déplacer vous-même votre joueur, mais de frapper simplement la balle (l'ordinateur prend en charge tous vos mouvements) ; vous pouvez même vous installer confortablement pour suivre une démonstration de jeu ! Ce panorama séduisant se gâte, hélas, lorsque la partie commence. Pour sélectionner la force de frappe, pas de problème. Les touches du joystick (similaire à celui de **Mattel**) sont très souples. En revanche, placer son joueur présente quelques difficultés. Il court d'une façon ridicule, caricaturale. Heureusement, vous pouvez, en appuyant sur une des touches « step », ralentir ses mouvements pour le mettre en bonne position de service. Mais lorsque la balle est en jeu, la situation se complique encore et il vous faudra un certain temps avant de maîtriser les déplacements de votre tennisman, qui est régulièrement pris à contre-pied, s'arrête

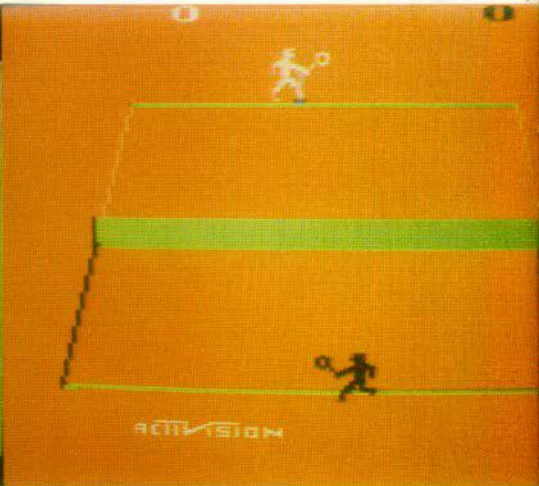
marque fit son apparition sur le marché, **Tennis** est beaucoup plus simple que le jeu **Mattel**, mais très amusant, plus peut-être pour le débutant. Le court est vu en enfilade. Vous n'avez pas à choisir la place de l'engagement, l'ordinateur le fait pour vous, mais simplement à frapper la

	<i>Olympics</i> Atari	<i>Jeux de balle</i> Interton	<i>Olympics</i> Video System	<i>Tennis</i> Mattel	<i>Tennis</i> Activision	<i>Grand Slam Tennis</i> Advision	<i>Tennis</i> Creativision	<i>Tennis</i> Atari
GRAPHISME	★	★	★	★★★★★	★★★★	★★★	★★★★★	★★★★★
BRUITAGES	★	★★	★★	★★★★	★★★	★★★	★★★★★	★★★★★
NOMBRE DE VARIANTES	50	60	60	3	8	10	16	2
INTERET DES VARIANTES	★★	★★	★★	★★★	★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★
NOMBRE DE JOUEURS	1 à 4	1 à 2	1 à 2	2	1 à 2	1 à 2	1 à 2	1 à 2
PLAISIR DU JEU	★★	★★	★★	★★★★	★★★★★	★★	★★★★★	★★★★★

Tennis (Mattel)



Tennis (Activision)





entre chaque changement de direction, ne peut repartir rapidement après s'être arrêté pour frapper la balle, bref se conduit comme un parfait novice, réticent, de surcroît, aux instructions de son professeur. De plus, chaque adversaire clignote sans cesse, ce qui, à la longue, fatigue les yeux. Malgré des possibilités originales, ce **Tennis d'Activision** ne suscite pas l'enthousiasme, loin de là. Heureusement, la gamme de cartouches *Activision* (trente-deux au total) offre d'autres jeux beaucoup plus passionnants !

Nouvelle également, la console *Creativision* propose un **Tennis** absolument remarquable. Le graphisme est un des meilleurs que nous ayons vu, avec des zones parfaitement délimitées, des tableaux de scores réalistes, un public attentif et même le nom du tournoi en cours ! Seize variantes sont mises à votre disposition : matchs à deux joueurs de forces égales, à deux joueurs dont le plus fort est handicapé (la différence n'est pas très sensible), à un joueur contre l'ordinateur, matchs rapides ou super rapides, etc.

### FRAPPEZ LA BALLE

Pour servir, aucune difficulté, l'ordinateur vous met automatiquement dans la bonne position. De même, vous n'avez pas à vous préoccuper de frapper la balle ; essayez simplement de bien vous placer. La sensibilité des joysticks, leur précision, la rapidité des déplacements, tout concourt au plaisir du jeu. La position des joueurs est primordiale : l'angle de frappe détermine la trajectoire de la balle, qui partira dans le filet en cas de reprise prématurée ou trop basse, ou en dehors du court si vous smashes au mauvais moment. A cet égard, la phase de démonstration est très utile pour les débutants qui détermineront vite les places dangereuses et les places

Tennis (Atari)

favorables. Un tennis excellent, agrémenté d'effets sonores très appréciables.

### MONTEZ AU FILET !

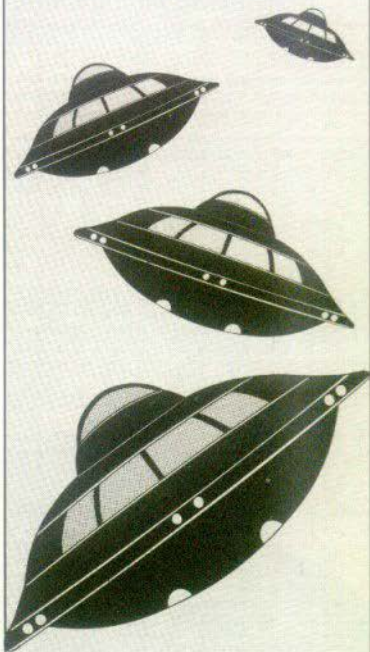
Ce jugement très favorable doit cependant être nuancé, après l'apparition du nouveau **Tennis d'Atari**. En effet, le prix de la console *Creativision* n'est pas du tout comparable à celui d'un VCS, alors que le plaisir de jeu est pratiquement le même. Le graphisme de la cartouche *Atari*, très fin, les couleurs sans « bavure » traduisent bien le remarquable effort de la firme, qui s'endormait un peu sur ses lauriers. 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 ; cette nouveauté d'*Atari* fera date. Encore bravo !

Louise LABAYE

# JEUX ELECTRONIQUES

## JEUX VIDEO

### WAR GAMES



# TEMPS LIBRE

22, rue de Sévigné  
75004 Paris

Tél. : 274.06.31

Métro : St Paul - le - Marais





## LES AVENTURIERS DE L'ARCHE PERDUE ARCHE OU CRÈVE !

Trouver l'Arche ? Impossible ! Nombre de joueurs ont échoué dans leur quête, les dépressions succèdent aux crises de nerfs, le fantôme de l'échec absolu se profile au loin. Tilt vous sauve de la folie ! Voici, en exclusivité, le secret de l'Arche, enfin dévoilé...

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 ; rien, ni personne ne lui résisterait... »

Nous sommes en 1937 et celui qui prononce ces paroles est un des chefs de la C.I.A. Les Allemands sont sur la trace de cette source infinie de puissance. S'ils la trouvent les premiers, nul ne sait ce qui

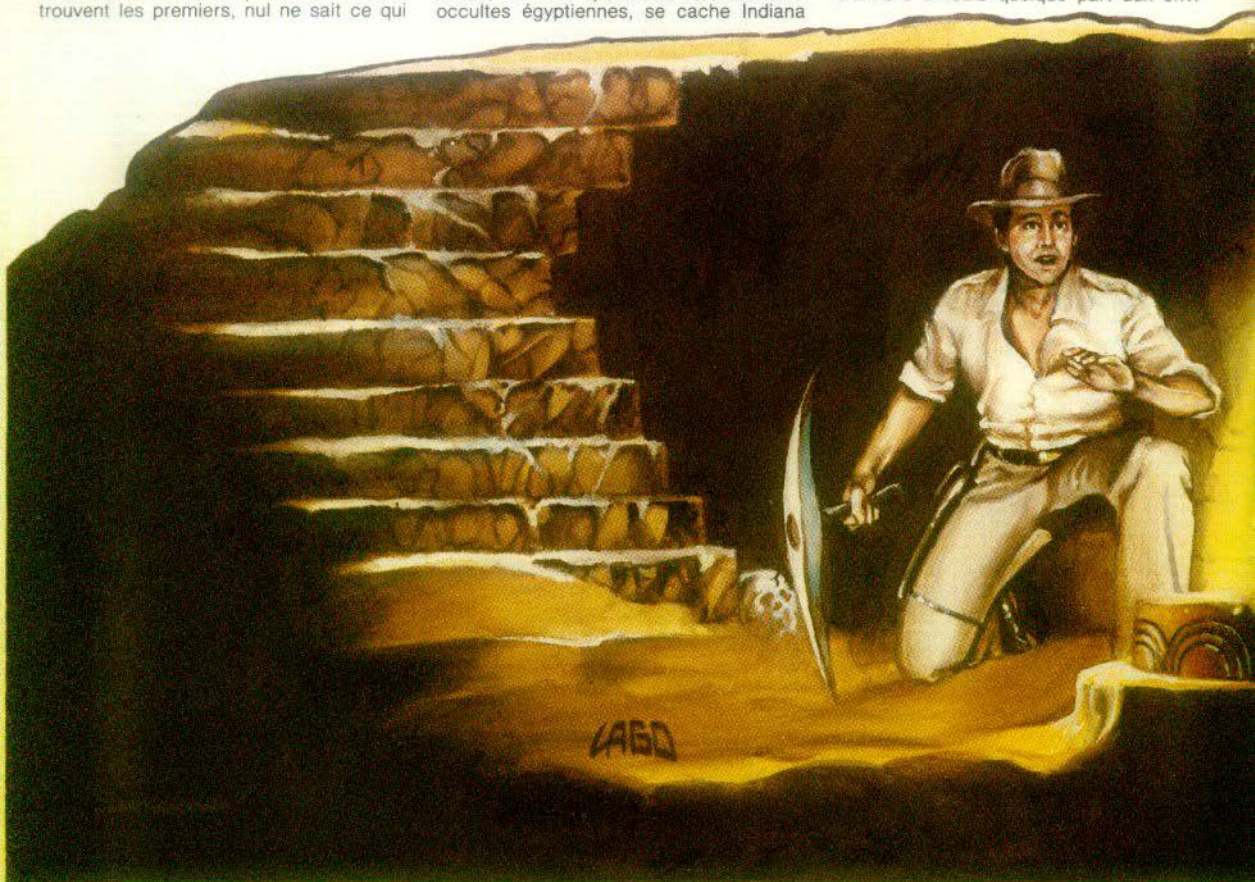
se passera, mais chacun l'imagine assez bien, même dans le paisible amphithéâtre d'une université américaine. Les yeux du célèbre professeur Jones brillent. Toutes ses études, toute sa vie ont tendu vers ce seul but : retrouver le premier ce fabuleux témoignage du passé, découvrir les tables de la Loi, 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 complet trois pièces du professeur Jones, éminent spécialiste des sciences occultes égyptiennes, se cache Indiana

Jones — Indy — un aventurier à la ténacité à toute épreuve...

Veste de cuir patinée par les intempéries, vieux feutre vissé sur votre tête, vous êtes paré pour affronter la cassette d'aventure la plus extraordinaire du moment, dans le monde des consoles vidéo.

### ESCORTE DE MOUCHES TSE-TSE

Vos recherches ont établi que l'Arche se cache dans la Source des Ames, une chambre enfouie quelque part aux envi-





rons du Caire, au cœur d'un des hauts 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 reposent 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 Ames. 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.

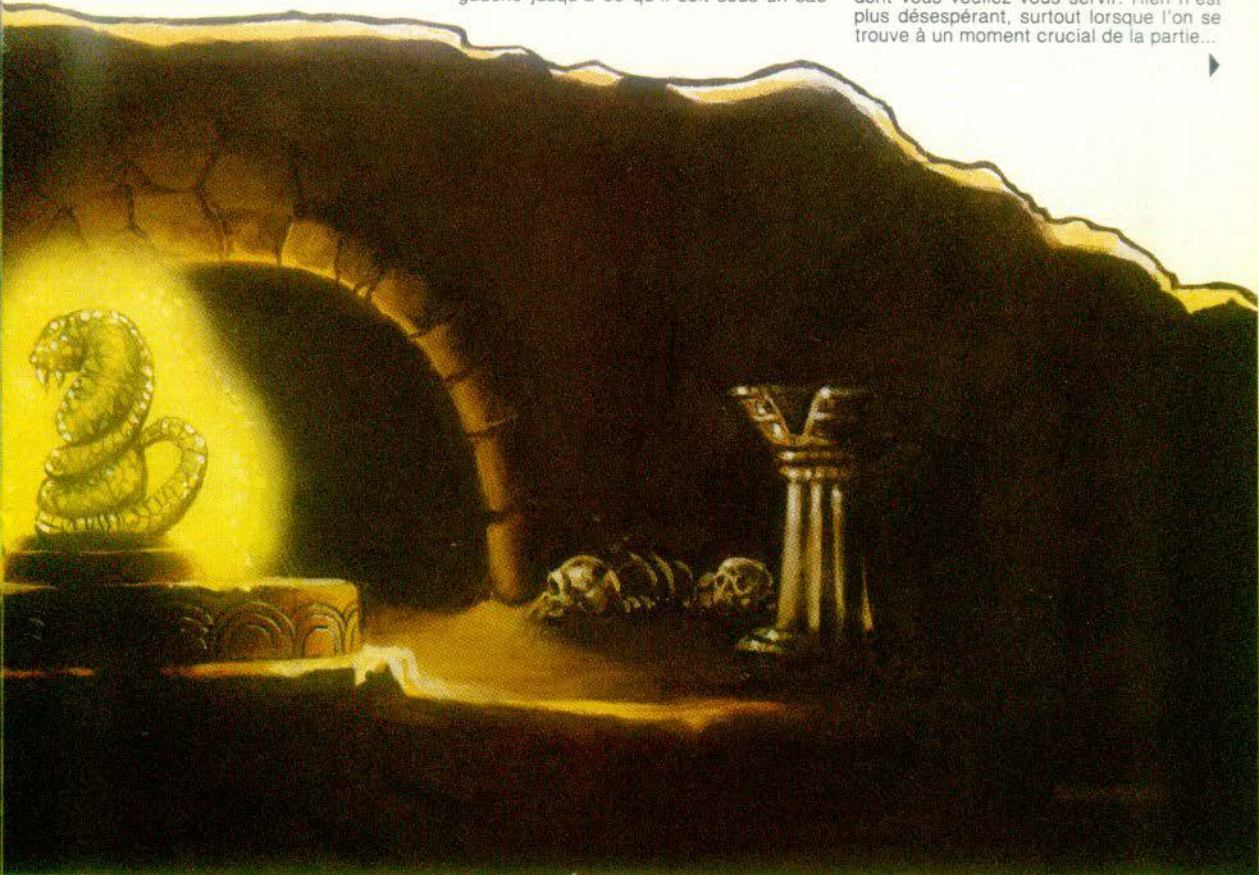
## LES DEUX MANETTES ENSEMBLE

Première difficulté : la manipulation des joysticks ! Non, ne souriez pas... Dans cette cartouche, vous utilisez les deux manettes de commande ensemble ; celle de droite sert à déplacer Indy sur l'écran, à ramasser les objets que vous rencontrez au cours de vos pérégrinations et à les utiliser ; celle de gauche vous est utile pour vous débarrasser de certaines pièces de votre équipement, devenues encombrantes et également pour vous servir d'un objet. Pour vous emparer des symboles, sac d'or, fouet ou autres, deux solutions se présentent : si ce que vous convoitez est abandonné, il suffit de faire passer Indy dessus : le symbole correspondant s'affichera automatiquement en bas de l'écran. Attention, vous ne pouvez vous charger de plus de six objets simultanément. En revanche, si vous avez affaire à un cheik, il faudra payer : déplacez le curseur avec la manette de gauche jusqu'à ce qu'il soit sous un sac

d'or, positionnez Indy en face du cheik et appuyez sur le bouton de gauche. Immédiatement, votre sac d'or sera remplacé par ce que vous venez d'acquérir.

## UN CHEIK SANS PROVISION

Méfiez-vous des cheiks, ce sont de redoutables commerçants et, si vous les touchez au moment d'une transaction, ils s'estimeront offensés et garderont votre or, sans rien vous donner en échange. Sachez aussi que si vous appuyez sur le bouton de gauche, le symbole qui surmonte le curseur disparaîtra : cela signifiera que l'objet correspondant est retourné à sa place d'origine. Enfin, l'utilisation du fouet et du revolver n'est possible que si Indy se déplace. Un dernier conseil avant de vous lancer dans l'aventure : n'hésitez pas à nettement différencier les deux joysticks, avec du scotch coloré ou tout autre moyen de marquage ; cela vous évitera de renvoyer « at home » la pièce de votre équipement dont vous vouliez vous servir. Rien n'est plus désespérant, surtout lorsque l'on se trouve à un moment crucial de la partie...







### PRECIPITEZ-VOUS DANS LE SOUK

Prêt à partir en chasse ? Contact ! Indiana apparaît sur l'écran. Il se tient sur une plate-forme, dans la Source des Ames, qui descend vers le sol. Au-dessus de lui, l'Arche sacrée ; profitez-en pour la regarder : elle disparaît dès qu'Indy atteint le sol et vous ne la reverrez pas de sitôt ! Appuyez sur le bouton rouge ; vous voilà dans l'antichambre. Soyez prêt à vous déplacer immédiatement, car les serpents surgissent aussitôt (heureusement, il ne peut y en avoir plus d'un à la fois sur l'écran) et, s'ils vous touchent, vous perdez une vie ; d'accord, vous en avez trois, mais il vaut mieux les ménager. Les reptiles descendent toujours du haut de l'écran et ils sont attirés vers vous, sans pour autant vous toucher, si vous êtes à l'opposé de leur point d'appa-

riton. N'hésitez pas à vous servir du rocher pour les fuir. Si vous l'abordez par le côté gauche, vous ne pourrez pas passer, mais, par le côté droit, vous le « traversez » très rapidement. Mais mieux vaut ne pas vous attarder ; ramassez votre fouet et précipitez-vous dans le souk, en passant par le bas de l'écran.

Dans le souk, vous êtes tranquille, tant que vous ne touchez à rien. Profitez-en pour faire un inventaire des lieux. Dans la partie supérieure, se tient le cheik noir ; ce sera votre prochain interlocuteur : achetez-lui immédiatement une flûte avec le sac d'or mis gracieusement à votre disposition au début du jeu (ne le touchez pas au moment de la transaction !!). Puis, placez aussitôt le curseur sous la flûte : une mélodie orientale s'élève, qui ne cessera pas, tant que le curseur sera sous l'instrument. Dorénavant, vous ne risquez plus rien : tant que vous utilisez la flûte, les serpents sont inoffensifs. Pro-

menez-vous dans le souk. Dans la partie droite, deux paniers, dans la gauche un seul ; en bas, un cheik blanc qui vend des parachutes. Pour l'instant, c'est le panier de gauche qui nous intéresse. Il contient... une grenade, prenez-la. Un serpent apparaît, mais vous ne craignez rien, grâce à la flûte. Sortez du souk par le haut ; surtout, ne vous aventurez pas en bas, vous tomberiez inévitablement dans la vallée empoisonnée.

### LA FLUTE ET LES SERPENTS

Une fois de retour dans l'antichambre, placez-vous à mi-hauteur, près du mur de droite. Dès qu'un serpent est passé, emparez-vous de la grenade (manette de gauche), appuyez sur le bouton de droite et précipitez-vous dans le souk sans attendre. Le symbole de la grenade a disparu ? Parfait, vous pouvez remonter en vérifiant que la flûte vous protège des serpents. L'explosion a soufflé une partie du mur, dévoilant une ouverture. Fouet et flûte bien en main, pénétrez dans la salle de l'horloge. Là, aucun risque ! Prenez l'horloge, regardez l'heure, en sachant que midi et minuit sont des heures très importantes et... reposez-la, vous n'en avez guère besoin. Vous devez même, à l'aller, passer sans vous en préoccuper, vous verrez au retour combien de temps il vous reste.

Si vous sortez par l'issue supérieure droite, vous allez tomber dans la salle de l'araignée. Des mouches tsé-tsé tentent de vous paralyser (vous ne risquez rien si vous avez la flûte) ; des balles, faciles à éviter, sont tirées régulièrement dans six directions différentes ; enfin, vous attirerez l'araignée en touchant les gros blocs roses qui parsèment son antre. Allez vers la cloison opposée à celle par où vous êtes entré et... vous vous retrouvez enfermé dans le cachot, situé à droite de la chambre de la lumière éblouissante. Seule différence : en empruntant la sortie inférieure de la salle de l'horloge, vous auriez été directement dans le cachot de gauche. Avec votre fouet (on peut utiliser le revolver, mais vos munitions sont limitées), faites une brèche dans le mur et sortez vite, par la droite, sans toucher les cloisons, ni les piliers, ni, bien sûr, le gardien de cette salle. N'oubliez pas de vous déplacer pour vous servir de votre fouet !

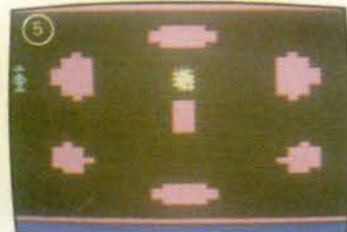
### ENTRE LA PRISON ET LE TEMPLE

Enfin dans la salle aux trésors du temple ! Prenez l'or, un trésor apparaît immédiatement. Si vous le laissez, vous sortirez sans problème ; si vous vous en emparez, à vous le cachot de la chambre à la lumière éblouissante. De toute manière, vous n'avez pas le choix. Pour mener à bien votre quête, vous aurez besoin de la « Croix Ansée », du « Chaf » et du sablier. Suit alors une succession d'al-





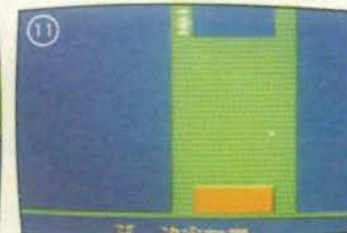
L'aventure commence ! (1) Dans le souk, achetez une flûte et prenez une grenade (2). Après l'explosion, engouffrez-vous dans la



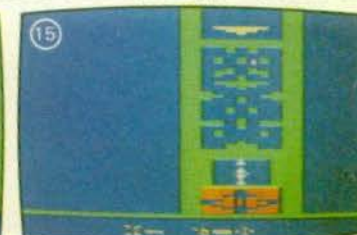
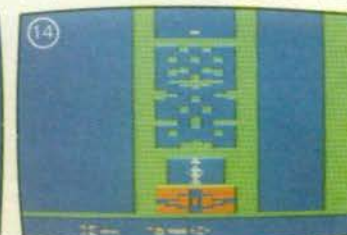
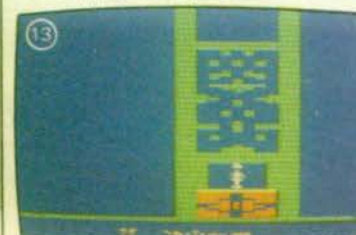
brèche (3), traversez la salle de l'horloge (4), affrontez l'araignée géante (5) et gagnez la chambre de la lumière éblouissante (6). Pré-



cipitez-vous dans la salle aux trésors du temple (7). N'oubliez aucun symbole. Regagnez le souk (8), évitez de tomber dans la vallée de



la mort (9), bondissez plutôt de cime en cime. (10). Cherchez la salle des cartes (11). La clé bien en main, entrez-y (12-13) et attendez



l'apparition du soleil (14, 15, 16, 17) : l'emplacement de l'arche vous est révélé. Repartez chercher de l'or puis affrontez les gardes



lers-retours entre la prison et le temple, ponctuée d'arrêts pour vous débarrasser des sacs d'or trop encombrants et c'est le retour au point de départ. N'hésitez pas cependant à conserver la flûte et le fouet : en repassant par la salle de l'horloge, jetez un coup d'œil à cette dernière, sans oublier que les phénomènes importants se produisent à la douzième heure : vous saurez ainsi si vous devez vous hâter ou, au contraire, prendre votre temps.

Une fois le souk regagné directement par l'issue inférieure de la salle de l'horloge, les choses sérieuses commencent. Prenez la clef cachée dans le panier inférieur droit (on se sert peu du pistolet, mais sachez qu'il est dans le panier supérieur droit) et cherchez le médaillon de cristal qui vous permettra de localiser la Source des Ames. Une technique très

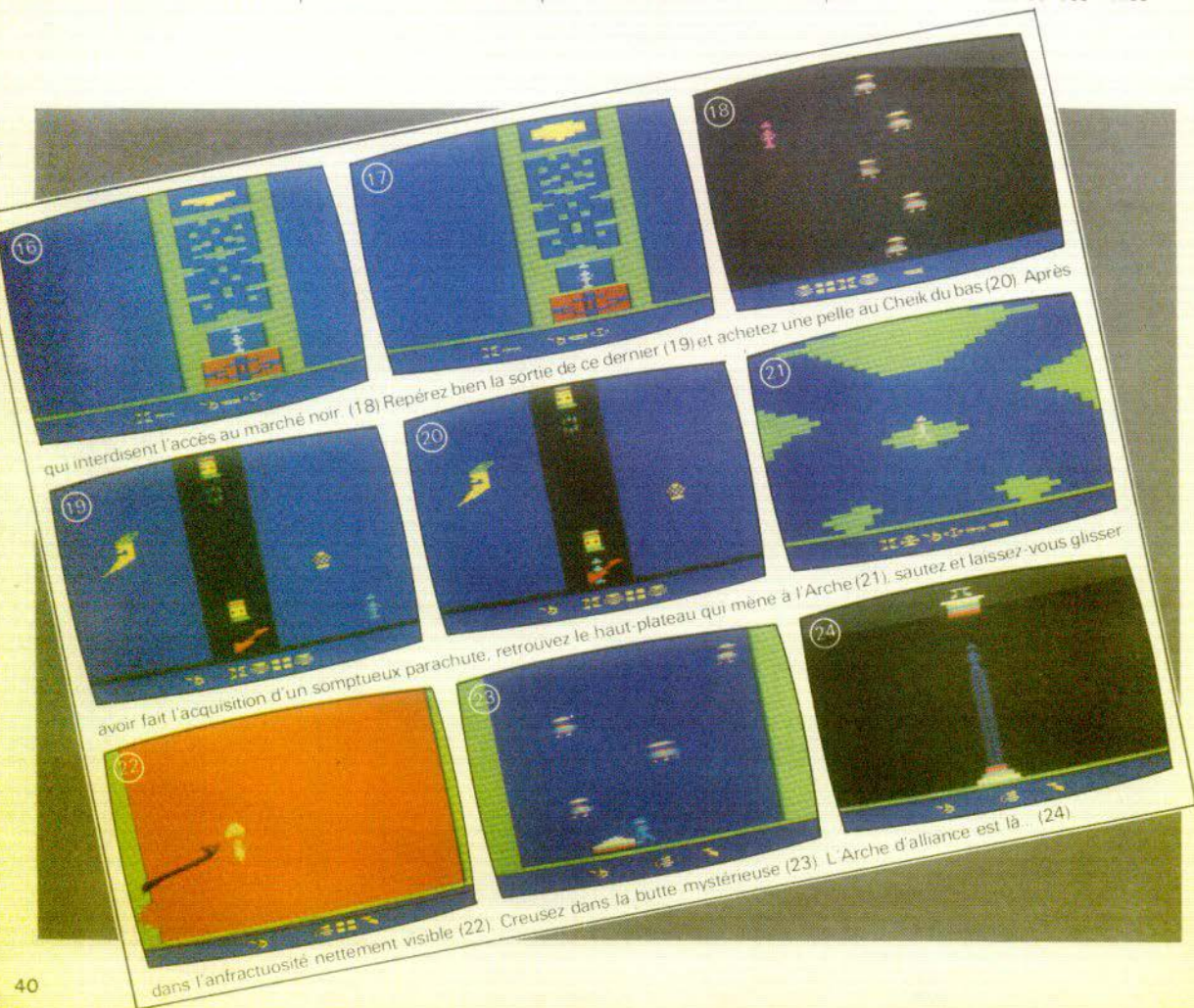
simple consiste à passer plusieurs fois de suite sur le panier de la grenade. Après quelques allers et retours, le symbole caché apparaîtra.

## NE BRULEZ PAS LES ETAPES

Vous êtes prêt ? Placez le curseur sous la Croix Ansée (gare aux serpents) et appuyez sur le bouton rouge de droite : vous voilà sur l'un des hauts plateaux, muni d'un grappin que vous faites tourner autour de vous. Poussez le levier de droite pour élargir la trajectoire du crochet ou tirez-le pour la resserrer. Lorsque le point blanc qui tourne passe au-dessus du plateau visé, pressez le bouton de droite. Soyez prudent, une chute serait mortelle. Gardez votre sang-froid et, surtout, n'allez pas trop vite ; n'essayez pas de brûler les étapes : les bords de l'écran

sont redoutables.

Vous êtes arrivé sain et sauf au point le plus au sud des hauts plateaux (en bas de l'écran). Débarrassez-vous du crochet, en renvoyant la Croix Ansée à son point de départ. Placez-vous exactement au centre du promontoire sur lequel vous êtes, prenez la clef et descendez, sans dévier d'un pouce, le long de la mince bande de terre qui apparaît. Descendez encore et, juste avant d'arriver en bas, vous verrez la maquette de la région des hauts plateaux se matérialiser. Arrêtez-vous et, très délicatement, gagnez le centre du rectangle bleu inférieur, sans le dépasser. Rangez la clef (sans vous en débarrasser pour autant) et saisissez le médaillon. Surtout, ne bougez pas de votre place ! Attendez alors que le soleil atteigne son zénith (12 heures à l'horloge !), l'emplacement de la Source des Ames





vous est révélé. Notez-le sur le plan que nous vous proposons. Reposez le médaillon (vous n'en aurez plus besoin) et reprenez la clef : vous pouvez sortir.

Remontez sur le haut plateau d'où vous venez et placez le curseur sous le sablier : le crochet surgit. Bondissez de plateau en plateau jusqu'aux promontoires les plus au nord (en haut de l'écran) ; là, débarrassez-vous du sablier. Montez, vous êtes de retour au souk.

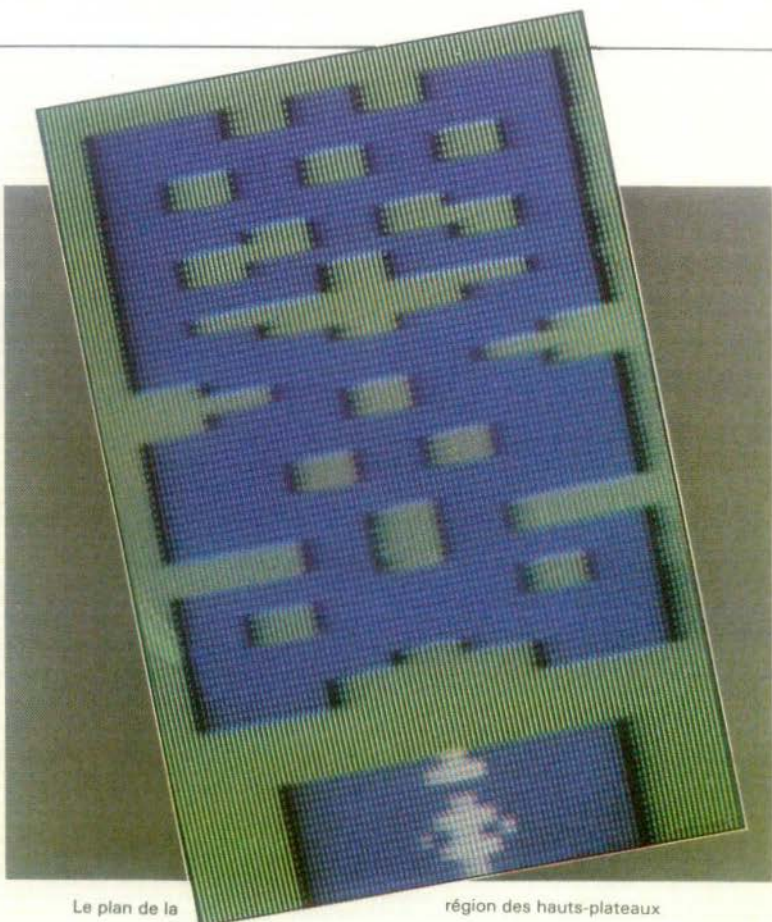
### UNE SALLE SILLONNÉE DE GARDES

Il faut maintenant aller chercher de l'or, afin d'acheter la pelle et donc retourner au temple. Saisissez la flûte, ramassez votre fouet, et en avant ! Antichambre, salle de l'horloge (sortie inférieure droite), chambre à la lumière éblouissante. Emportez trois sacs d'or et récupérez le « Chai » et le sablier. Ne tardez pas trop, car les issues du temple se referment progressivement. Elles vous obligent même à passer par la salle de l'araignée et gare aux mouches tsé-tsé ! De retour au souk, prenez le « Chai », puis regagnez les hauts-plateaux. Traversez ces derniers comme si vous retourniez à la salle des cartes, franchissez la passerelle et gagnez le bas de l'écran. Attention ! La salle dans laquelle vous allez pénétrer est sillonnée de gardes. De plus, des zones obscures vous empêchent de vous repérer. Soyez rapide et affûtez vos réflexes ! Efforcez-vous de toujours rester dans les zones lumineuses. Si l'un des gardes vous touche, il vous vole un objet ! Une fois la sortie trouvée (elle est en bas, à droite), vous surgissez dans le marché noir. Achetez au cheik du bas une pelle, il vous en coûtera deux sacs d'or et repartez sans chercher à affronter le fou de gauche qui n'a qu'une envie : vous tuer...

Très important : dans le panier de droite, vous trouverez une grenade ; munissez-vous en, elle vous sera peut-être de quelque utilité. La sortie est en bas de cette salle, à droite. Ne tentez pas de trouver une autre issue, il vous en cuirait... Traversez la salle des gardes et gagnez le bord supérieur de l'écran. Si vous ne voulez pas périr, sortez bien par le milieu de l'écran. Lorsque la passerelle qui donne accès à la salle des cartes a été franchie, vous retrouvez les hauts-plateaux. Il ne vous reste plus qu'à gagner l'endroit où est enfouie l'arche et à creuser... et, là, la déception risque d'être immense, car rien ne se passe !

### DANS LA VALLEE EMPOISONNÉE

Ultime piège ! Les indications étaient fausses !... Fausses ? C'est impossible ! Vous ne pouvez pas vous être trompé à ce point. Vous réfléchissez, les poings serrés sur les tempes. Si un éclair de clarté pouvait jaillir dans les ténèbres ! Eclair, éclair... cela éveille en vous une



Le plan de la

région des hauts-plateaux

impression étrange, un sentiment de déjà vu. Oui, c'est cela ! Un texte ancien parle d'un éclair et d'une mystérieuse cavité. Vous vous souvenez : un jour, vous êtes tombé dans la vallée empoisonnée et vous avez nettement distingué, après un jaillissement de feu, une anfractuosité dans le flanc de la montagne. Mais, comment y accéder ? Soudain, vous pensez au cheik blanc. Ne vendait-il pas des parachutes ?

### ASSUREZ VOTRE PARACHUTE

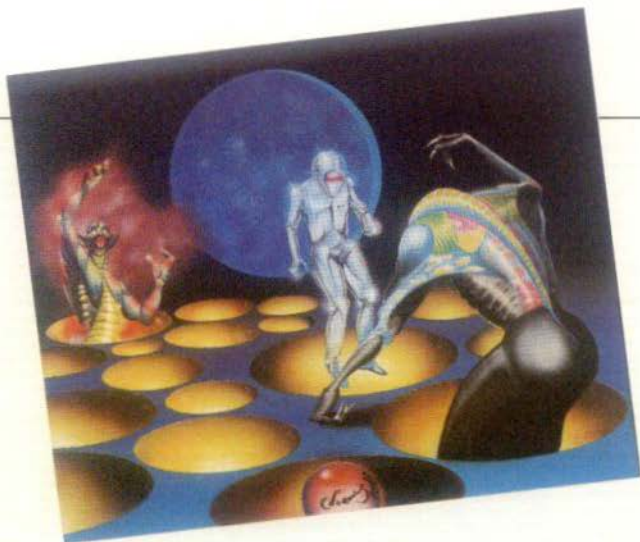
Vous voilà reparti ! Heureusement, vous avez gardé le sablier, qui se transforme en grappin. Vous volez littéralement de cime en cime, arrivez au souk, sans argent hélas ! Vite, le temple et ses trésors. La brèche faite au début du jeu est comblée ; qu'à cela ne tienne, vous dégoupillez la grenade et courez vous mettre à l'abri. Sans attendre que les débris soient retombés, vous franchissez l'ouverture, foncez dans la salle des trésors : un sac d'or et la Croix Anisée pour rega-

ner la région des hauts-plateaux. Sans même marchander, vous faites l'acquisition d'un superbe parachute. Paré ? c'est parti !

Vous regagnez le plateau indiqué par le rayon de soleil dans la salle des cartes ; assurez votre parachute, saisissez la pelle et sautez du côté indiqué par le point lumineux. Vite ouvrir et glisser vers le trou dans la paroi. Vous échappez à la tige qui pointe, avide de déchirer votre parachute (il faut calculer son coup minutieusement) et pénétrez dans une grotte où règne une clarté diaphane. Des gardes là aussi se précipitent en tous sens et à des vitesses variables. Evitez leur contact, sinon, adieu la pelle ! Epuisé, vous vous jetez au sol, hors de portée des cerbères. Un dernier effort : vous avez remarqué une sorte de butte, vous creusez, creusez, la butte se résorbe peu à peu jusqu'à disparaître tout à fait. Fou de joie, vous contemplez enfin l'Arche d'Alliance, qui s'élève devant vos yeux : vous avez gagné !!

Louise LABAYE





# ÉVASION SPATIALE

Encore une guerre qui risque de mal finir. Mais, cette fois, il ne s'agit pas d'un vulgaire conflit de mauvais voisinage terrestre. C'est pire.

Metalix attaque la Terre. Avec une avance technologique écrasante et une supériorité inquiétante. Tout est joué. A moins que...

La seule arme qui peut vous sauver est l'une de ces trois caquelettes, FX 702 P (Casio), PC 1500 (Sharp), HP 41 CV ou HP 41 C + module quadruple (Hewlett Packard). Suivez attentivement nos conseils et reportez-vous au tableau de jeu p. 50-51.

## BUT DU JEU

La planète METALIX est entrée en guerre avec la TERRE. Mais la supériorité d'armement et l'avance technologique de METALIX rendent la lutte inégale. Un seul homme peut sauver la TERRE et sa population du terrible danger qui la menace, VOUS. Avant de débarrasser l'univers des redoutables guerriers mutants et des guerriers de chrome, il vous faudra fuir du vaisseau pénitencier, dans lequel vous êtes retenu prisonnier. En parcourant les quinze sas qui vous séparent du vaisseau de sauvetage, bon nombre de soldats vous obligeront à vous battre et ceci au péril de votre vie. Certains parviendront même à vous blesser.

## PRINCIPE DU JEU

Prisonnier sur un vaisseau pénitencier de la planète METALIX, vous êtes le seul à pouvoir sauver la population terrienne. Un mystérieux ami a démagnétisé le sas de votre cellule. Il a déposé un pistolet laser et un fouet, ce qui vous permet de fuir à travers ce vaisseau inconnu. Derrière chaque sas, vous risquez de rencontrer un guerrier mutant ou un guerrier de chrome. Un guerrier mutant est imbattable, car il réagit avec une étonnante rapidité. Vous serez

donc obligatoirement blessé et ces blessures vous feront perdre deux jours de vie. Face à un guerrier de chrome, vous aurez deux solutions : la fuite ou le combat. Si vous choisissez la fuite, deux cas se présentent :

- votre fuite est réussie mais vous avez — par peur — reculé de trois sas (si vous êtes à moins de trois sas de votre cellule, vous retournez juste devant).

- votre fuite est un échec : il vous faudra alors combattre un guerrier de chrome, mais vous n'aurez ni le choix des armes, ni la possibilité de combattre en premier. Le combat se déroulera au fouet, chaque coup porté par votre adversaire vous fera perdre un jour de vie, ceci jusqu'à son anéantissement ou le vôtre.

Vous avez choisi le combat : un choix judicieux entre le pistolet laser et le fouet s'impose. Le pistolet laser a le grand avantage d'atteindre son but à chaque coup tiré. Attention ! Vous ne disposez que de trois cartouches laser, à utiliser judicieusement au cours de votre fuite. Le fouet est une arme rudimentaire et son emploi ne vous protégera pas des blessures du soldat de chrome, qui vous privent d'une journée de vie. Par contre, vous pourrez utiliser le fouet à votre gré, et si la force de vaincre vous envahit, vous serez toujours vainqueur. Parfois, vous ne rencontrerez aucun soldat, la voie sera libre. Profitez de cette chance, car ceci est très rare. Après ce long périple, vous arrivez devant le sas du vaisseau de sauvetage ; un robot de chrome surgit : éliminez-le. Pour vous échapper du vaisseau

pénitencier et sauver votre vie, un seul moyen : découvrir le CODE. Sinon, tout est fini pour vous. Ce code devra être découvert avant l'arrivée des soldats de la planète METALIX, en huit essais (ou plus s'il vous reste des cartouches laser).

Vous avez 15 jours de vie au départ de votre odyssee. Il se peut que vous succombiez à vos blessures, durant votre évasion ! Alors bonne chance ! La population terrienne toute entière compte sur vous.

## REGLES PARTICULIÈRES

Comme vous avez pu le constater, vous serez seul durant cette longue quête vers la liberté. Mais, si vous avez un ami possédant une des trois caquelettes nécessaire au jeu, vous pourrez alors jouer l'un contre l'autre, muni de votre propre caquelette. Lorsque vous arrivez vivant devant le sas du vaisseau de sauvetage, après un combat avec le robot de chrome et s'il vous reste encore des cartouches laser, chacune d'elle vous donnera droit à un essai de plus, dans votre découverte du mot code.

## COMMENT JOUER AVEC VOTRE CAQUELETTE

### ● FX 702 P (CASIO)

Placez-vous en MODE 1, puis entrez le programme, faites DEFM 2 et repassez en MODE 0. Votre caquelette est dès maintenant prête à vous accompagner dans cette aventure. Faire F1 (zone de programme). Lorsque la question MOT ? apparaît, une tierce personne devra introduire un mot



code de cinq lettres, que vous ignorez naturellement. Il constituera la clef de votre évocation.

Le jeu commence, plus personne ne peut vous aider. Lors du choix, entre la fuite et le combat, tapez F pour fuite et C pour combat. L'utilisation de la fonction KEY vous dispensera de taper EXE après chaque interrogation. Il est à signaler qu'il faut garder chaque touche enfoncée quelques instants, pour que la calculatrice enregistre l'ordre. Le combat avec un guerrier mutant se déroulera avec une telle rapidité que vous ne pourrez rien observer sur l'écran. Par contre, le combat avec un guerrier de chrome se visualisera sur l'écran. Vous serez représenté par le signe «#», placé à droite.

Votre évocation est presque réussie, vous êtes devant le sas du vaisseau de sauvetage. Il ne vous reste plus qu'à combattre un robot de chrome en faction devant ce sas. Si vous sortez vainqueur de ce combat, vous devrez — avant d'être totalement hors de danger — découvrir le mot code permettant votre évocation. Ce mot sera composé de cinq lettres. Lorsque vous verrez apparaître la question CODE ?, entrez un mot de cinq lettres, puis faire EXE. A chaque essai, vous verrez à gauche de l'écran le nombre total d'essais, au centre votre mot, et à droite le nombre de bonnes lettres à la bonne place

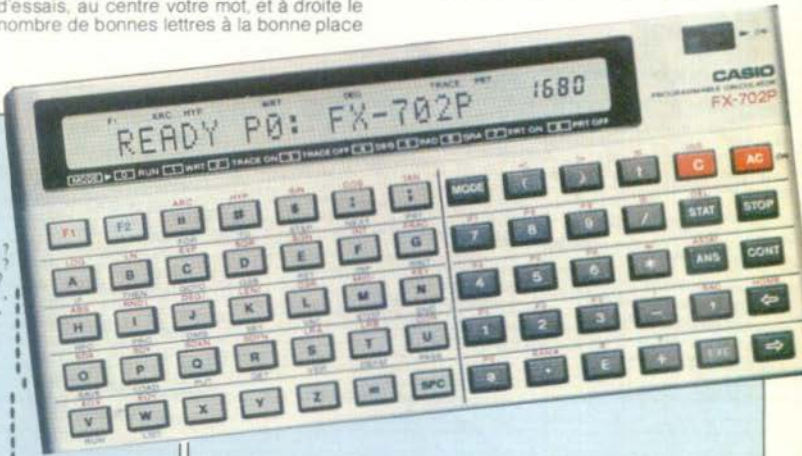
par rapport au mot code. Vous aurez huit essais pour découvrir ce code, mais chaque cartouche laser conservée vous donnera droit à un essai de plus, si nécessaire. A l'issue de cette dernière épreuve, vous aurez découvert le mot code et pourrez ainsi fuir dans le vaisseau de sauvetage — vous aurez la vie sauve. Dans le cas contraire, tout sera perdu. Il n'y aura plus aucun espoir de vous revoir un jour. Bon courage pour cette aventure et faites attention à chacun de vos mouvements.

### EXEMPLE DE PARTIE AVEC LA FX 702 P (CASIO)

```

à EVASION SPATIALE ?
MOT ?
KRYVC
VS ETES SRS 15
LA VOIE EST LIBRE
VS ETES SRS 14
GUERRIER MUTANT
RESTE 13 JOURS DE VIE
E
3 COUPS LASER
VS ETES SRS 13
GUERRIER MUTANT
RESTE 11 JOURS DE VIE
E
3 COUPS LASER
VS ETES SRS 12
GUERRIER MUTANT
RESTE 9 JOURS DE VIE
3 COUPS LASER
VS ETES SRS 11
SOLDAT CHROME
VS ETES SRS 8
SOLDAT CHROME AERANTI
RESTE 5 JOURS DE VIE
2 COUPS LASER
VS ETES SRS 8
SOLDAT CHROME AERANTI
1
RESTE 5 JOURS DE VIE
0 COUP LASER
VS ETES SRS 5
GUERRIER MUTANT
RESTE 3 JOURS DE VIE
0 COUP LASER
VS ETES SRS 4
GUERRIER MUTANT
RESTE 1 JOUR DE VIE
0 COUP LASER
VS ETES SRS 3
LA VOIE EST LIBRE
VS ETES SRS 2
CHIEN
1 CHIEN 0
VOTRE MOT CODE ?
ROUTE
2 ROUTE 0
VOTRE MOT CODE ?
KELEX
3 KELEX 1
VOTRE MOT CODE ?
SECH
4 KETCH 1
VOTRE MOT CODE ?
LABEL
5 LABEL 1
VOTRE MOT CODE ?
KAPOK
6 KAPOK 2
VOTRE MOT CODE ?
KAPPA
7 CHPPA 2
VOTRE MOT CODE ?
KATNY
8
PLUS AUCUN ESPoir

```



### PROGRAMME POUR LA FX 702 P (CASIO)

```

PB: 1589 STEPS
10 YAC J:=48:WRIT
J:PRT "E EVASION
20 GOTO 30:PRT "B
ETRRAND RAVEL"
30 JMP "MOT" *Y:V1
F LEM(Y):V5 THE
H 30P
40 D:=15+E-0:=3
50 R="SOLDAT"
60 FOR I=1 TO 15H
I):INT (RAN#)
S):NEXT J:IF E5
70 WRIT J:PRT "MOT
ETES SRS" *E
80 FOR I=1 TO 15
90 IF R(I)=E THEN
130
100 NEXT I
110 FOR I=1 TO 10
120 IF R(I)=E THEN
170
130 NEXT I
140 WRIT J:PRT "LA
VOIE EST LIBRE"
"E=E-1:GOTO 60
150 WRIT J:PRT "MOT
GUERRIER MUTANT"
E:RESTE LE FOUT
T":GOTO 420
170 WRIT J:PRT "E"
DE CHROME"
180 PRT "FUIITE OU C
OMBAT" *F:=KEY
190 IF F3="M" THEN I
90
200 IF F3="C" THEN
340
210 WRIT J:PRT "VS
FUYEZ !!!"
220 G=INT (RAN#*3)
230 IF G=2 THEN 260
240 E=E+3:WRIT J:PRT
T "FUIITE REUSSI
E"
250 GOTO 470
260 WRIT J:PRT "VS
DEVEZ COMBATTRE"
270 R#="":P#="":G
SB 740
280 R=INT (RAN#*4)+
1
290 H=INT (RAN#*3)
300 IF G=2 THEN 360
310 IF E1=1:5
320 H=INT (RAN#*2)+0-1
330 IF D=0 THEN 370
340 IF H=1:E-1:G0
TO 470
350 GOTO 290
360 GOTO 470
370 PRT "L'ASER OU F
OJET" *I:=KEY
DEVEZ COMBATTRE
" *I:=I
380 IF D=0 THEN 340
390 FOR I=1 TO 5:D=
Y1:R(I)=I:R(I):I
J)
400 NEXT I:=0+0
410 IMP "VOTRE MOT
CODE" *P#:=0+I
I:=0:IF LEM(P#)
420 IF R#="I" THEN 7
20
430 FOR K=6 TO 10:R
=#P#R(K):R(I):K
440 H=(M/2)
450 IF H=0:E-1:=H
460 WRIT J:PRT "AM
ERANT":GOTO 470
460 D=0-1:GOTO 440
470 D#=" JOURS":IF
3:=0:=" JOUR"
480 WRIT J:PRT "RES
TE":D:0:0:=" DE V
IE"
490 IF D=0 THEN 730
500 IF D# THEN 590
510 IF E1=1:5
520 IF E1 THEN 560
530 "VS COUPS":IF
H=1:=" COUP"
540 PRT H:1:=" L'ASE
R"
550 GOTO 60
560 R="ROBOT"
570 WRIT J:PRT "VS
DEVEZ COMBATTRE
" *I:=I
580 H=1:GOTO 340
590 FOR I=1 TO 5:D=
Y1:R(I)=I:R(I):I
J)
600 NEXT I:=0+0
610 IMP "VOTRE MOT
CODE" *P#:=0+I
I:=0:IF LEM(P#)
620 IF R#="I" THEN 7
20
630 FOR K=6 TO 10:R
=#P#R(K):R(I):K
640 FOR I=1 TO 5
650 IF R(I)=H(I)+5
:0+0:1
660 NEXT I
670 IF Q=0:=" THEN 7
20
680 IF D=5 THEN 720
690 GOTO 610
700 WRIT J:PRT "G"
" *P#=" *I:=K
720 WRIT J:PRT "MHI
SSEU:RTEINT":
END
730 WRIT J:PRT "PLU
S AUCUN ESPoir"
:END
740 FOR I=1 TO 7
750 IF R#="":V#="
760 WRIT J:PRT CSR
3:1:=" *I:=I-1:
I:=R(I):CSR 10-V
I:K:K
770 K=0
780 IF R#="":P#="
790 WRIT 4:PRT CSR
10:1:=" *I:=I-1:
P#
800 WRIT 4:PRT CSR
10:1:=" *I:=I-1:
P#
810 K=0
820 IF K=4 THEN 790
830 K=1

```





#### ● PC 1500 (SHARP)

Placez-vous en mode PRO, entrez le programme, ensuite passez en mode RUN. Dès maintenant, une grande aventure spatiale vous attend.

A la question MOT ?, demandez à une personne étrangère au jeu de placer dans la machine un mot de cinq lettres et faire ENTER. Bien sûr, vous ignorez ce mot, qui est la clef de votre évasion.

Quand vous serez face à un guerrier mutant, le combat se passera à une telle rapidité, qu'il n'y aura aucune visualisation possible. Face à un guerrier ou un robot de chrome, vous devrez choisir entre fuite et combat — F pour fuite et C pour combat — puis faire ENTER. Si vous avez choisi le combat, il vous restera à vous restera à déterminer l'arme choisie — L pour le pistolet laser et F pour le fouet, une arme rudimentaire mais sûre. Vous verrez le combat avec un guerrier de chrome se dérouler sur l'écran. N'oubliez pas que vous êtes représenté par le petit personnage situé à gauche.

Vous avez réussi à franchir les quinze sas ? Il ne vous reste plus qu'à combattre un robot de chrome, chargé de garder le vaisseau de sauvetage. Si vous êtes vainqueur à l'issue de ce combat, vous devrez — avant d'être totalement hors de danger — décoder l'ouverture du sas du vaisseau de sauvetage. Ce code est composé d'un mot de cinq lettres. A la question MOT CODE ?, entrez dans la machine un mot de cinq lettres. A chaque essai, vous verrez apparaître sur l'écran, de gauche à droite, le nombre total de vos essais, votre mot, puis le nombre de lettres de votre mot se trouvant au bon emplacement par rapport au mot code. Vous avez au maximum huit essais. Chaque cartouche laser inemployée, vous donnera droit à un essai supplémentaire.

Si vous réussissez à décoder l'ouverture du sas, alors tout ira bien et vous aurez la vie sauve. Dans le cas contraire, il ne vous restera plus que quelques secondes de survie, avant l'arrivée des soldats de METALIX.

Bonne chance, et méfiez-vous de chaque bruit suspect, un guerrier vous a peut-être tendu un piège !

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

Ce programme a été conçu pour la HP 41 CV, mais il peut très bien convenir à une HP 41 C avec un module d'extension mémoire quadruple. Faites SIZE 024, puis entrez le programme. Il est à noter qu'assigner les ordres les plus courants en mode USER, permet un gain de temps considérable, lorsque vous entrez le programme. Vous êtes dès maintenant prêt à affronter les dangereux guerriers de la planète METALIX.

Faire EXE TILT 1, à la question MOT ? Il faudra demander à une personne étrangère au jeu d'entrer dans votre calculette un mot de cinq lettres, puis faire R/S. Bien sûr, vous ignorez ce mot qui constitue la clef de votre évasion. Lorsque NOMBRE ? apparaîtra, entrez un nombre compris entre 1 et 21555, puis faire R/S. Il est possible que vous ayez plusieurs nombres à entrer, ce qui est tout à fait normal. Le jeu commence. Le combat avec le guerrier mutant se déroulera à une telle rapidité, que vous serez inévitablement blessé. Ces blessures vous feront perdre deux jours de vie. Face à ce guerrier mutant, vous aurez le choix entre la fuite et le combat, F pour fuite et C pour combat. Pour le choix de vos armes, ce sera L pour pistolet laser et F pour fouet. Le combat s'il a lieu, sera représenté sur l'écran. N'oubliez pas que vous êtes incarné par le signe « % », situé à gauche.

Vous êtes parvenu jusqu'au sas 1... votre aventure n'est pas terminée. Il vous faudra combattre un dernier soldat de chrome. Si vous sortez vainqueur de la lutte, il ne vous restera plus qu'à découvrir le code d'ouverture du sas du vaisseau de sauvetage. Sinon, vous finirez votre existence dans une cellule de la planète METALIX. Vous aurez huit essais pour découvrir le mot code ou plus s'il vous reste des cartouches laser.

Si vous découvrez le code, vous serez sauvé et pourrez rejoindre la TERRE, votre patrie. Bonne chance et n'oubliez pas que des milliers d'hommes comptent sur vous.

Bertrand RAVEL

## FORUM DES PROGRAMMEURS

Au fil de ses 5 premiers numéros, Tilt vous a présenté un grand nombre de jeux. En cartouches, en cassettes ou en disquettes; d'arcades ou d'aventures ils ont un point commun. Ils ont été conçus à l'étranger et plus particulièrement aux Etats-Unis.

Les Français sont pourtant excellents dans l'art de la programmation. Ils font d'ailleurs preuve d'une grande efficacité dans le domaine des logiciels (programmes) professionnels, il n'y a aucune raison qu'ils soient absents du monde du jeu vidéo. Pour détecter les jeunes talents qui, faute d'une information adéquate, sommeillent ici ou là, Tilt en association avec Micro-Vidéo organise un forum qui récompensera les meilleurs jeux reçus avant le 15 septembre 1983.

### MAIS ATTENTION !!!

1. Les récompenses consisteront dans l'édition des meilleurs programmes par Micro-Vidéo et par la mise en contact de leurs auteurs avec les milieux professionnels.

2. Nous ne recherchons pas forcément les meilleurs programmes mais les meilleurs programmeurs, ainsi que les meilleurs concepteurs de jeux, ce qui veut dire qu'il n'est pas nécessaire de posséder la plus grosse machine pour être primé.

3. Un jury composé de spécialistes de Tilt, de Micro-Vidéo et de personnalités du monde du jeu désignera les vainqueurs lors du Salon de l'informatique et de l'électronique de loisir qui se tiendra du 22 au 30 octobre à Paris. Mais même si votre projet n'est pas primé, il pourra cependant intéresser des éditeurs de jeux.

Il n'y a pas de limitations, ni dans les machines employées (de la calculette à l'IBM PC), ni dans les sources d'inspiration (aventure, adresse, stratégie, pédagogie...).

Pour les conditions exactes et recevoir votre dossier de participation, envoyer une lettre mentionnant votre nom, votre adresse complète (et très brièvement sur quelle machine vous travaillez et avec quel genre de jeux vous pensez concourir) à l'adresse suivante :

Tilt Forum des programmeurs - 2, rue des Italiens - 75009 Paris.



### PROGRAMME POUR LA PC 1500 (SHARP)

```

STATUS 1 1668 (00)NEXT 1
1187:FOR I=0 TO 3
1201:IF AC13>000TO
180
130:NEXT I
140:BECP 4:PAUSE "
    VOIE LIBRE"
150:0=0: I GOTO 380
160:BECP 2:PAUSE L
    S, MUTANT
170:CH<=2:0=D-1:
    GOTO 380
180:BECP 2:PAUSE U
    S, DE CHROME"
190:INPUT "FUIITE: 0
    U COMBAT ?":F0
200:IF F0<"C":GOTO
    290
210:G=0:R=0
220:IF G=2GOTO 240
230:0=D+3:BECP 1:
160
180:CLEAR :DIM AC1
42:BECP 3
PAUSE "0 EURO"
20:RER 8:RVEL
30:INPUT "MOT ?":
0
40:CH=15:0=C-3:U
    S="SOLA"
50:RND00
60:FOR I=0 TO 14:A
    C1=RND 15
    NEXT I
70:BECP 1:PAUSE "
    US EFES SAS :0
80:FOR I=18 TO 14
90:IF AC13>000TO
160

```

```

    PAUSE "Fuite p
    russe" :GOTO 3
240:Z=0
250:GOSUB 680
260:G=4:R1=RND 3
    J
270:IF G=0GOTO 680
280:CH<=1:0=S-H:
    GOTO 270
290:INPUT "Laser: 0
    U FOUET ?":J0
300:IF J0<"F":GOTO
    340
310:IF G=1GOTO 340
320:GOSUB 018:BECP
    6:PAUSE "M":A
    NENTIN
330:CH<=1:0=D-1:
    GOTO 380
340:G=4:R1=Z+0

```

```

GOSUB 680:K=
RND 3+1
350:G=0:K
360:IF G=LET D:0-
    I GOTO 380
370:C=C+1:GOTO 350
380:IF N=1GOTO 420
390:IF C=1GOTO 590
400:IF D=1GOTO 410
410:IF D=1GOTO 440
420:BECP 2:PAUSE "
    MOTEUR":JOU
    R de vie"
430:PAUSE L, cent
    ouches Laser"
440:U=0:ROBOT"
450:BECP 1:PAUSE "
    COMBATTEZ UN
    LUR
460:M=9:GOTO 290
470:0=M+8:0=S
480:FOR I=0 TO 4:0
    C1=1:RND 00:1
    I+1:J:NEXT I

```

```

490:INPUT "MOT COO
    E ?":00:0=0+1
500:IF 00=0GOTO 5
    00
510:FOR I=1 TO 3:0=0
    C1=1:RND 00:1
    I+1:J:NEXT I
520:FOR I=0 TO 4
530:IF 00<1:0=0+1:
    DILET 0=0+1
540:NEXT I
550:IF 0=0+EGOTO 5
    00
560:IF 0=0GOTO 580
570:BECP 2:PAUSE P
    "100":
    G:0=0:GOTO 490
580:BECP 9:PAUSE "
    VAISSEUR ATTEI
    NT":END
590:BECP 9:PAUSE "
    PLUS RUCUM ESP
    018" :END
600:0=0+1:BECP 1:
    PAUSE "UN":0=0
    ANTI:GOTO 380

```

```

610:CLS :GOSUB 2
    0:WAIT 9.
    GPRINT 0:180:7
    0:180:9:0:4
620:GOSUB 140.
    WAIT 30:GPRINT
    9:4:124:23:124
    14:0
630:FOR I=29 TO 138
    STEP 3:GOSUB 0
    I:WAIT 18:GPRINT
    7:2:4:129:42:0:1
    I
640:W=18:Y=148
650:CLS :GOSUB W
    WAIT 18.
    GPRINT 2:0:4:2
    I:25:4:2:0:2
660:GOSUB X:WAIT
    00:GPRINT 9:0:0
    0:4:64:0:9:0:0:0
    Y:4
670:Z=2+1
680:IF Z=1GOTO 730
690:IF Z=2GOTO 720
700:W=18:Y=148:GOTO
    650
710:CLS :GOSUB 1

```

```

    I:WAIT 18.
    GPRINT 16:180:
    25:180:16
730:GOSUB 148:J
    WAIT 40:GPRINT
    0:0:0:0:0:0:0:0:0:0:0
740:WAIT 18:GPRINT
    7:2:4:129:42:0:1
    I
748:GOSUB 82:
    WAIT 40:GPRINT
    0:0:0:0:0:0:0:0:0
    Y:8
758:CLS :U=16:Y=0:
    Y:4
768:Z=2+1
778:IF Z=1GOTO 730
788:IF Z=2GOTO 720
798:W=18:Y=148:GOTO
    650
850

```

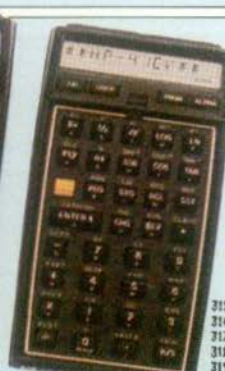
### PROGRAMME POUR HP 41 CV ET HP 41 C + QUADRI (HEWLETT PACKARD)

STATUS : 1252  
SIZE = 024

```

01:LBL "TIT 1" 50 FIX 4 99 STO IND 15 148 GTO 02
02 CLRC 51 RCL 00 100 RCL 03 149 RTN
03 "BERTRAND RAVEL" 52 X=07 101 11 150+LBL 02
04 15 53 CTO 12 102 / 151 2
05 STO 00 54 XEQ 01 103 RCL IND 15 152 ST+ 16
06 STO 01 55 XEQ 02 104 + 153 2
07 5 56 RCL 03 105 INT 154 ST+ 16
08 STO 02 57 3 106 STO IND 15 155 RCL 16
09 BECP 30 + 107 1 156 21555
10 "EMERSON SPATIAL" 59 STO 17 108 ST+ 15 157 X=Y?
11 "+E" 60 3 109 1 158 CTO 00
12 RVEN 61 + 110 ST+ 14 159 RTN
13 PSE 62 STO 10 111 RCL 15 160+LBL 03
14 RN 63 3 112 14 161 TONE 3
15 "MOT ?" 64 + 113 X=Y? 162 "GUERRIER MUTANT"
16 PROMPT 65 STO 19 114 GTO "BOUCLE" 163 RVEN
17 STO 23 66 3 115 4 164 PSE
18 ROFF 67 + 116 STO 14 165 2
19+LBL 00 68 STO 20 117 5 166 ST- 01
20 "MORRE ?" 69 3 118 STO 15 167 1
21 PROMPT 70 + 119+LBL "TEST" 168 ST- 00
22 STO 16 71 STO 21 120 RCL IND 15 169 CTO 04
23 21555 72 RCL 00 121 RCL 00 170+LBL 05
24 X=Y? 73 X=Y? 122 X=Y? 171 TONE 4
25 CTO 00 74 CTO 03 123 CTO 05 172 "GUERRIER CHROME"
26+LBL 04 75 RCL 20 124 1 173 RVEN
27 RCL 01 76 RCL 20 125 ST+ 15 174 PSE
28 X=Y? 77 X=Y? 126 1 175 RN
29 CTO 12 78 CTO 03 127 ST+ 14 176 "COMBAT, FUITE ?"
30 RCL 00 79 RCL 19 128 RCL 15 177 PROMPT
31 X=0? 80 RCL 00 129 14 178 STO Y
32 CTO 11 81 X=Y? 130 X=Y? 179 CLA
33 TONE 1 82 CTO 03 131 CTO "TEST" 180 "C"
34 FIX 0 83 RCL 10 132 TONE 2 181 STO X
35 CLA 84 RCL 00 133 "VOIE LIBRE" 182 ROFF
36 RCL 01 85 X=Y? 134 RVEN 183 X=Y?
37 "3 JOURS DE VIE" 86 CTO 03 135 PSE 184 CTO 00
38 RVEN 87 RCL 17 136 1 185 TONE 5
39 PSE 88 RCL 00 137 ST- 00 186 "VS FUYEZ"
40 CLR 89 X=Y? 138 CTO 04 187 RVEN
41 RCL 02 90 CTO 03 139+LBL 01 188 PSE
42 "+ CARTOUCHES" 91 4 140 RCL 16 189 RCL 03
43 RVEN 92 STO 14 141 LN 190 2
44 PSE 93 5 142 FRC 191 X=Y?
45 CLR 94 STO 15 143 3 192 CTO 06
46 "SOS" 95+LBL "BOUCLE" 144 + 193 TONE 6
47 RCL 00 96 RCL IND 14 145 INT 194 "FOITE REUSSIE"
48 RVEN 97 2 146 STO 03 195 RVEN
49 PSE 98 + 147 X=0? 196 PSE

```



```

197 3
198 ST+ 00
199 RCL 00
200 15
201 X=Y?
202 XEQ 07
203 STO 04
204+LBL 08
205 TONE 0
206 RN
207 CLA
208 "LASER, FOUET ?"
209 PROMPT
210 ANFF
212 CLA
213 "L"
214+STO X
215 X=Y?
216 CTO 05
217+LBL 06
218 TONE 7
219 "COMBAT FOUET"
220 RVEN
221 PSE
222 "/
223 RVEN
224 "
225 RVEN
226 "
227+RVEN
228 "
229 RVEN
230 "
231 RVEN
232 "
233+RVEN
234 "
235 RTN
236 PSE
237 BECP
238 RCL 03
239 1
240 ST- 01
241 ST- 01
242 1
243 ST- 00
244 CTO 04
245+LBL 09
246 TONE 9
247 "COMBAT LASER"
248 RVEN
249 PSE
250 RCL 02
251 X=0?
252 CTO 06
253 1
254 ST- 02
255 "
256 RVEN
257 "
258 RVEN
259 "
260 RVEN
261 "
262 RVEN
263 "
264 RVEN
265 "
266 RVEN
267 PSE
268 1
269 ST- 00
270 CTO 04
271+LBL 07
272 "
273 ST- 00
274 RVEN
275 ST- 00
276 ST- 00
277 ST- 00
278 RCL 23
279 CLRC
280+STO 00
281 RVEN
282 "
283 ST- 14
284 6
285 ST- 07
286+LBL 15
287 RCL 00
288 RVEN
289 RVEN
290 STOP
291+LBL "JEU"
292 CLA
293 CLX
294 RCL 02
295 ANCL 23
296 CLRC
297+STO 00
298 CLA
299 0
300 +
301 STO 14
302 6
303 ST- 07
304+LBL 17
305 "
306 ST- 10
307 ST- 10
308 RCL 15
309 "
310 RCL 00
311 RVEN
312 RVEN
313 RVEN
314+STO 00
315 RCL 00
316 RCL 00
317 RVEN
318 RVEN
319 RVEN
320 RVEN
321 RVEN
322 ANCL 17
323 "
324 RVEN
325 RVEN
326 RVEN
327 RVEN
328 RVEN
329 RVEN
330 RVEN
331 RVEN
332 ANCL 01
333 RVEN
334 RVEN
335 RVEN
336 1
337 ST+ 15
338 6
339 ST- 07
340+LBL 17
341 "
342 RCL 00
343+STO 00
344 RVEN
345+STO IND 0?
346 PSE 07
347 CTO 17
348+LBL 18
349 1
350 RCL 00
351 CLA
352 ANCL 01
353 RVEN
354 RVEN
355 RVEN
356 CLA
357 RCL 01
358+STO 00
359 RVEN
360 RCL 02
361+STO X
362 X=Y?
363 XEQ 18
364 CLA
365 RCL 10
366+STO Y
367 CLA
368 RCL 03
369+STO X
370 X=Y?
371 YES 18
372 CLA
373 RCL 11
374+STO Y
375 CLA
376 RCL 04
377+STO X"
378 X=Y?
379 XEQ 18
380 CLA
381 RCL 12
382+STO 10
383 RCL 12
384 RCL 05
385+STO X
386 X=Y?
387+STO 12
388 RVEN
389 FIX 0
390 CLA
391 BECP
392 "MOT CODE ?"
393 PROMPT
394 "
395+STO 13
396 RN
397 "
398 RVEN
399 RCL 13
400 5
401 X=Y?
402 CTO 19
403 RCL 15
404+RCL 14
405 X=Y?
406 CTO IND 0?
407 CTO 16
408+LBL 18
409 1
410 ST+ 13
411 RTN
412+LBL 19
413 BECP
414 BECP
415 "VAISSEUR ATTEIN"
416 "+E"
417 RVEN
418 PSE
419 END

```



## Et si la peur était vraiment irréductible ?

ment de la mémoire » ou bien « des auxiliaires précieux de l'enseignement ». On en trouve dans les écoles primaires, dans les universités. Ils sont les pré-curseurs de la civilisation électronique et informatique, les annonceurs de temps messianiques, ceux du micro-ordinateur tous azimuts.

Selon un professeur de mathématiques de Morristown, dans le New Jersey, l'écran est la meilleure façon d'apprendre et les enfants sont beaucoup plus réceptifs, car ils ne perçoivent pas l'enseignement comme une

contrainte. Il ne s'arrête pas en si bon chemin et ajoute que les jeux vidéo comme *Pac-Man* ou *Space Invaders* permettent d'acquérir une excellente coordination entre le regard et la main, qu'ils donnent des notions satisfaisantes de physique, de mathématique et de logique. Savoir déterminer très vite si un vaisseau est ami ou ennemi, décider de le détruire immédiatement quand il commence sa course ou seulement en fin de parcours — tout mettre en œuvre pour parvenir à ses fins — c'est incontestablement rechercher la victoire, la réussite, le challenge. C'est vouloir se dépasser, survivre, etc.

### EN EVITANT LES REQUINS

On apprend des gestes simples comme celui de faire la cuisine, ou de s'échapper d'une île déserte en évitant les requins — mais au fait, est-ce une situation si courante ? — on peut aussi apprendre à piloter un vaisseau intergalactique (mais ce n'est pas une notion indispensable vingt-quatre heures sur vingt-quatre). On peut surtout acquérir des notions d'équilibre qui, elles, sont à

mettre en pratique tous les jours. Dans le jeu de table *Star Hawk*, par exemple, on apprend à piloter un avion, de son décollage à la réalisation du meilleur score en quelques minutes. C'est classique, mais ça permet en réalité de simuler parfaitement ce qu'on peut voir depuis une cabine de pilotage dans un vol schématique. La notion d'horizon théorique est très bien rendue et on peut aussi acquérir, en jouant, de très bonnes notions de géométrie dans un vol schématique. Même chose pour la bataille navale électronique en version de table dans laquelle il faut tenir compte du temps mis par les grenades sous-marines pour atteindre leur cible avant de tirer ou, inversement, ne pas lancer trop vite ses torpilles.

Et puis les jeux à cristaux liquides deviennent aussi des êtres intelligents. L'exemple du *Donjons et Dragons* de Mattel est significatif à cet égard, puisque, pour la première fois, le joueur se déplace dans un espace « à rallonge » et doit anticiper plus qu'il ne voit son parcours pour éviter les oubliettes, échapper à la chauve-souris, trouver l'épée magique et terrasser le dragon. L'imagination n'est pas sacrifiée, au contraire.

### LES QUATRE VOLONTÉS DE L'ORDINATEUR

De là aux énergies nouvelles il n'y a qu'un pas, que franchit Bandai en introduisant sur le marché les premiers jeux à cristaux liquides alimentés par l'énergie solaire. Qui pourra encore dire que les jeux électroniques ne sont pas éducatifs ?

Ils parviennent aussi à aider certains médecins. Dans une université de médecine, John Hopkins utilise trois programmes spéciaux créés par un fabricant de jeux électroniques pour déterminer les effets de drogues anticonvulsives sur l'habileté et la faculté d'apprendre. L'avantage de ces jeux, selon le docteur Eileen Vining, directeur adjoint de cette université, est que les enfants sont impatientés de faire de leur mieux dans les tests de coordination des mouvements.

Le Capital Children's Museum, à Washington, utilise les techniques des jeux vidéo, y compris les brusques changements de couleurs et les interactions rapides entre la machine et le

joueur, pour apprendre aux pré-scolaires le principe de l'ordinateur.

Des enfants apprennent le calcul en jouant avec un glouton affamé qui mange des centimètres de segments de lignes.

A New York, le docteur Koz emploie des jeux éducatifs d'initiation aux mathématiques. Particulièrement les cassettes dans lesquelles les chiffres sont remplacés par des figures, ou des animaux. Cela permet d'éviter les problèmes de crispation sur des symboles. Cela permet aussi de placer les enfants directement face à l'ordinateur et de ne pas créer de difficultés comme celles qui pourraient apparaître entre un enfant et un professeur qui ne s'entendent pas. Ici, l'enfant se trouve face au Savoir, mais à un savoir souple qui peut s'adapter à lui. Ce n'est pas l'enfant qui doit se plier aux quatre volontés de l'ordinateur, c'est le contraire.

### IMPLACABLES ROBOTS

Et quand en plus les programmes éducatifs sont des jeux ! Que peut-on rêver de mieux ? Argument supplémentaire de taille pour les défenseurs des jeux vidéo éducatifs : ceux-ci sont interactifs et ne contraignent pas l'enfant à assister sans rien faire aux évolutions des personnages sur l'écran. L'enfant intervient, modifie, fait disparaître l'image, la restitue avec de nouvelles couleurs. Il apprend son pouvoir de création et de dialogue. Il apprend bien avant ses parents qu'il ne sera pas esclave de la machine, ce qui lui sera très utile pour comprendre la société future et ne pas sombrer dans les délires apocalyptiques bien connus où l'on voit l'homme dominé par les implacables robots qu'il a fabriqués.

Dans le domaine du nucléaire, par exemple, la génération des joueurs « sur électronique » sera plus au courant de ce qui peut réellement se passer dans un réacteur de centrale. Dans *Reactor*, la cassette vidéo Parker, il faut prévenir un accident dans le réacteur. Cela permet de voir de près ce qui s'y passe et d'exorciser la peur instinctive qu'on éprouve en entendant le mot de nucléaire. Et si vraiment la peur est irréductible, on apprend au moins pourquoi on a des raisons d'avoir peur et ce n'est déjà pas si mal. (Suite p. 48)





# Thèmes grossiers et vulgaires dans le monde de l'enfance

Mais surtout, le jeu vidéo, c'est la possibilité de s'évader, de devenir un héros, d'être soi-même l'homme araignée, de devenir le Spiderman dont on a lu toutes les bandes dessinées, de pouvoir lancer sa toile pour grimper magiquement le long de la façade des gratte-ciel. C'est la possibilité de devenir pilote du vaisseau de la Guerre des étoiles, de rentrer dans la légende de l'Empire qui n'en finit plus de contre-attaquer. Et c'est aussi important — que beaucoup de raisons en apparence plus sérieuses — d'aimer les jeux électroniques.

En France, on retrouve les hésitations de médecins ou de membres de l'enseignement à propos des jeux électroniques, mais atténuées par la plus grande nouveauté de ces jeux qui ne sont connus du public que depuis un an et demi.

Selon le psychanalyste Daniel Kipman, les jeux vidéo sont un phénomène de transition entre les jeux classiques et l'apparition du micro-ordinateur dans les foyers de l'Hexagone. Mais il ne les considère cependant pas comme sans danger. Les schémas culturels en seraient modifiés et les enfants deviendraient des machines aux réflexes conditionnés. De cette constatation, il déduit le danger de fabriquer des travailleurs à la chaîne en les abrutissant pendant des heures devant leurs consoles. Et pourtant, remarque-t-il, l'heure n'est plus auaylorisme (forme d'organisation du travail dans laquelle les tâches sont soigneusement réparties et divisées pour arriver à un maximum d'efficacité, mais où les ouvriers sont soumis à des rythmes épuisants et perdent tout suivi dans l'élaboration du produit — et ainsi tout l'intérêt éventuel qu'ils pourraient trouver à leur travail). Et Daniel Kipman rappelle le principe psychanalytique suivant : « Tout ce qui est répétitif, c'est la mort. »

## GROSSIERS ET VULGAIRES !

Il faut cependant remarquer que ce même psychanalyste reste optimiste du fait de la généralisation prochaine du micro-ordinateur qui sera un instrument pédagogique privilégié.

Autre avis, celui d'un pédiatre, cette fois-ci, qui voit dans les jeux électroniques une agres-

sion de plus contre les enfants à ajouter aux ravages considérables causés par la télévision qui soumet les nerfs des plus jeunes à rude épreuve. « Entre les sons traumatisants et les couleurs ponctuées d'éclairs multicolores, les sens peuvent être durablement affectés. » Il ajoute que le temps passé par les enfants à jouer aux jeux vidéo est pris sur le temps d'exercice physique, la lecture, enfin toutes activités considérées comme plus saines que la vidéomanie.

Pour alimenter la polémique viennent de sortir en France des cassettes de jeux vidéo pornographiques. Elles donnent des arguments de poids aux détracteurs des jeux électroniques qui ont beau jeu de fustiger des « thèmes grossiers et vulgaires qui ne devraient pas avoir leur place dans un monde réservé à l'enfance ». On ne saurait le contester, surtout si on songe que ces jeux sont souvent de très mauvais goût. Mais enfin, il existe un secteur classé X dans le cinéma et dans la vidéo et ce n'est pas pour cela que l'on rejette tout le cinéma ou tout le phénomène vidéo.

## IMITER SON HÉROS

Autre reproche très fréquemment adressé aux jeux vidéo : la violence de leurs thèmes : « Ce ne sont que guerres, (de l'espace ou non), dans lesquelles s'affrontent des êtres sans scrupules et assoiffés de sang. » Il y a du vrai, bien entendu, si on examine les scénarios, depuis *Space Invaders* jusqu'à *Phoenix*, en passant par *Buck Rogers*, *Missile Command* ou les *Guerriers de l'espace*.

Mais les joueurs répondent unanimement que la lutte fait partie intégrante de la vie quotidienne, lutte pour trouver un emploi et la garder, lutte pour élever les enfants, lutte pour réussir ses études et ainsi de suite... Et puis, le fait de combattre des ennemis imaginaires sur un écran ne permet-il pas justement d'exorciser son agressivité, de la canaliser sur des figurines sans vie plutôt que sur des êtres de chair et de sang ? On retrouve là le vieux débat sur les implications de la violence au cinéma et à la télévision, à savoir si elle incite à la violence ou la calme plutôt. Il suffit de regarder les spectateurs à la sortie d'un film de Kung Fu ou de boxe pour cons-

tater que les effets dépendent des individus et que — heureusement — tous ne se mettent pas à taper sur le voisin pour imiter leur héros favori. Il faut aussi se rappeler le mode privilégié de défolement des ouvriers japonais dans les usines : taper à qui mieux mieux sur des mannequins à l'effigie de leurs chefs de service. Ça leur permet ensuite de revenir travailler sans arrière-pensées !

## COMPLEXE D'ÉCHEC

Un reproche majeur (encore un autre) consiste à prétendre que les jeux électroniques développent chez leurs adeptes le complexe de l'échec puisque, de toute façon, ils seront perdants face à la machine. De toute façon, ils seront vaincus par l'ordinateur. C'est l'opinion de Jacques R., un père de famille qui a banni les jeux électroniques de son foyer. « Je sais de quoi je parle, car, à côté de mon bureau, il y a une salle de jeux vidéo (il ne dit pas « arCADES »). J'y ai passé le plus clair de mon temps au cours de la pause déjeuner ces derniers mois. Jamais je n'ai réussi à vaincre définitivement. Il n'y a pas que l'échec devant la machine, il y a la rivalité constante et stérile (c'est lui qui le dit) entre les différents joueurs qui rêvent d'inscrire dans la mémoire de la machine leur nom en face du meilleur score. A chaque fois que je rentrais l'après-midi, j'étais plus agressif avec mes camarades de travail. Maintenant, j'ai définitivement cessé toute activité dans ce domaine et je veux en préserver mes enfants. Jamais nous n'aurons un jeu électronique à la maison. »...

## BAROMETRE DE COMPETITION

L'histoire ne dit pas si pour oublier ses déconvenues, il s'est mis à boire, ce qui serait — convenez-en — beaucoup plus grave et tout aussi nocif pour ses nerfs.

La réplique de Didier, un lycéen de seize ans, fana des jeux électroniques, est immédiate. Pour lui, les jeux vidéo sont, au contraire, un excellent baromètre pour la motivation et la compétition. « Je vois chaque jour si je suis nerveux ou pas en mesurant mon habileté sur mon jeu de poche à cristaux liquides. Suivant le score obtenu, je sais

s'il faut que je fasse mes devoirs ou s'il est préférable que j'aïlle me détendre. » Puis, il me confie avec un sourire malicieux qu'il a tendance à interdire le verdict de la machine un peu trop souvent comme une incitation à jouer au détriment de ses devoirs. « Mais, s'empressait-il d'ajouter, ça ne vient pas du jeu lui-même mais de moi. Si je n'en avais pas, je testerais mes nerfs sur une cassette... »

Quant à l'esprit de compétition, ses arguments sont plus sérieux. Il souligne que les acquis sont sans cesse remis en question, qu'il cherche toujours à dépasser son propre score, et qu'il n'a jamais l'impression d'être mis en échec par la machine. « Si je perds, je pense immédiatement à recommencer une partie, je ne veux pas rester sur un échec. C'est très motivant, beaucoup plus que les bonnes notes. »

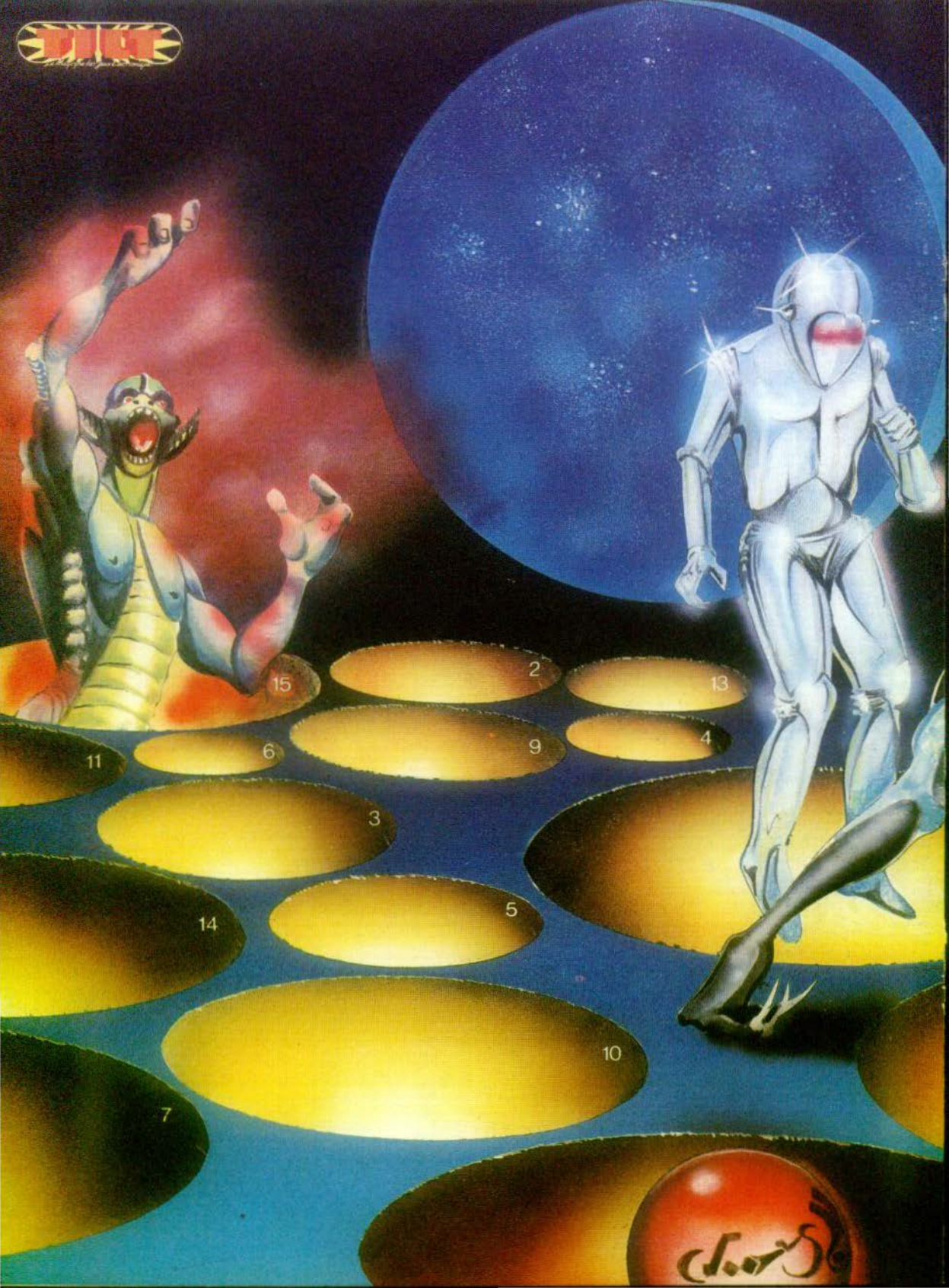
## VEHICULE D'INITIATION

Philippe Téliou, un sympathique instituteur passionné de jeux électroniques, est du même avis. Pour lui, les jeux électroniques sont une occasion de remettre en question beaucoup de certitudes. « Les enfants se mesurent les uns aux autres et l'expérience prouve qu'ils ne s'isolent que très rarement pour jouer loin de leur groupe d'amis. Ils se prêtent leurs jeux et comparent leurs performances. » Il trouve également que les jeux électroniques sont une excellente introduction à l'informatique. « C'est commencer par l'aspect le plus attractif des micro-ordinateurs et c'est moins rébarbatif que de s'initier tout de suite à de complexes langages informatiques. »

En ce qui concerne l'imagination, il est aussi positif tout en faisant remarquer que certains jeux comportent une trop importante partie imposée.

C'est à ce petit défaut que veulent remédier les chercheurs du Centre mondial de l'informatique, créé par Jean-Jacques Servan-Schreiber. Ils ont pour mission d'étudier et d'aider l'introduction du micro-ordinateur dans les foyers et aussi dans les pays du tiers-monde. Pour eux, l'informatique apportera des améliorations considérables dans l'éducation. Ainsi, ils mettent l'accent sur





11

15

2

13

6

9

4

3

14

5

10

7





Sésame

# ÉVASION SPATIALE

## EXEMPLE DE PARTIE AVEC LA HP 41 CV OU HP 41 C+QUADRI

EVASION SPATIALE	% . <
SAS : 14.	% +
GUERRIER CHROME	% *
COMBAT LASER	
% #	11. JOURS DE VIE
% . <	8. CARTOUCHES
% . #	SAS : 7.
% . <	GUERRIER MUTANT
% . <	9. JOURS DE VIE
% +	8. CARTOUCHES
% *	SAS : 6.
15. JOURS DE VIE	GUERRIER CHROME
2. CARTOUCHES	COMBAT LASER
SAS : 12.	COMBAT FOJET
GUERRIER CHROME	% / <
COMBAT LASER	% / #
% #	% / <
% . <	% / #
% . #	% / <
% . <	% / +
% +	% / *
% *	7. JOURS DE VIE
15. JOURS DE VIE	8. CARTOUCHES
1. CARTOUCHES	SAS : 5.
SAS : 18.	VOIE LISRE
GUERRIER MUTANT	7. JOURS DE VIE
13. JOURS DE VIE	8. CARTOUCHES
1. CARTOUCHES	SAS : 4.
SAS : 9.	GUERRIER MUTANT
GUERRIER MUTANT	5. JOURS DE VIE
11. JOURS DE VIE	8. CARTOUCHES
1. CARTOUCHES	1. ROUTE 8.
SAS : 8.	2. CHIEN 8.
11. JOURS DE VIE	3. KELEK 1.
1. CARTOUCHES	4. LABEL 1.
SAS : 8.	5. KAPPA 2.
GUERRIER CHROME.	6. KAFOK 2.
COMBAT LASER	7. KETCH 1.
% #	8. KAYAC 5.
% . <	VAISSEAU ATTEINT
% . #	

FREDERIC LUGUEL





**BANC  
D'ESSAI**

# DEUX STARS MISES A NU

Comme toutes les stars, Colecovision et Vectrex ont pris bien du temps pour dévoiler leurs charmes ! Ce qui a entretenu une belle légende que nous avons voulu vérifier consoles en mains. Et en avant-première.



## COLECO LA MAGNIFIQUE

Un beau pavé dans la mare des jeux vidéo.

L'arrivée fracassante de Colecovision va provoquer un sacré remue-ménage.

Nous aussi, elle nous a séduit. Voici pourquoi.

Décidément, les « joueurs vidéo » ne sont pas des consommateurs ordinaires. Avec eux, pas question d'avoir recours aux gadgets, aux accessoires tape-à-l'œil abondamment utilisés dans d'autres domaines — hi-fi, télévision, etc. — pour séduire, attirer les utilisateurs potentiels. La devise actuelle des concepteurs de « hardware » pourrait se résumer à trois mots : sérieux, fonctionnel, fiable. Peu im-

portante l'apparence extérieure, pourvu que la technologie soit au rendez-vous : les amateurs se transforment en professionnels.

La console Coleco illustre à merveille cette évolution. Le design austère, rigoureux, inspire d'emblée confiance mais, c'est indéniable, la recherche esthétique n'a pas été pensée bien avant. Les appliques en simili acier brossé, les ouïes

d'aération, les motifs géométriques qui délimitent chaque surface constituent les seules décorations de ce parallélépipède rectangle (38 x 24 x 7,5 cm). Les boîtiers de contrôle, fournis avec la Colecovision, s'encastrent dans deux niches aménagées dans la moitié supérieure gauche de la console — les petits « champignons » qui servent de joystick dépassant dangereusement.

### DES MANIPULATIONS EVITEES

Deux touches de commande seulement sur la console : le contacteur « on/off » et 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. Maintenu en place par un ressort de rappel, elle reviendra automatiquement à sa position d'origine lorsque vous enlèverez le programme avec lequel vous jouiez. Toutes les entrées de poussière sont ainsi réduites au maximum. La deuxième trappe, qui s'ouvre sur le devant de l'appareil, vous permettra de brancher les divers modules prévus pour les prochains mois ; sa fermeture est assurée par une languette de plastique qui s'efface à l'intérieur de l'unité centrale. 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. Enfin, de l'arrière s'échappe également le câble de liaison avec la télévision qui passe, bien entendu, par la prise péritélévision : 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'aurez plus de problème avec la recherche des différents canaux.

Alimentation branchée, prise péritélévision en place, télé allumée (peu importe la chaîne sélectionnée) vous êtes prêt à jouer : choisissez une des cartouches de jeu. D'un format légèrement supérieur au format Atari, celles-ci témoignent des recherches effectuées par Coleco, à tous les niveaux : le boîtier a été conçu pour recevoir les caches qui se glissent sur les touches des commandes pour donner à chacune d'elles sa fonction précise sans risques de pertes bien connus des sésseurs de console Mattel, mais c'est surtout l'intérieur de la cartouche qui a 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, profondément 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, entre autres, un *Subroc* déli-

## UNE MULTITUDE DE PETITS POINTS

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. Interruption sur « on », « Colecovision presents » l'écran et reste pendant douze secondes, temps nécessaire au « chargement » du programme dans l'ordinateur. S'affichent ensuite les options proposées, huit au total, quatre pour un joueur et quatre 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 protéger votre écran de toutes 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. 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 à l'écran. La partie commence (l'« émerveillement » serait d'ailleurs plus juste). Le graphisme de l'animation, les bruitages sont fabuleux. Les images créées par l'ordinateur composent d'une multitude de petits points dont le nombre détermine la finesse du graphisme. Les consoles de première génération proposaient ainsi des tableaux « cubistes » qui ignoraient les courbes et les décors trop fouillés. Puis, Mattel a déclenché une mini-révolution avec l'Intellivision qui offrait un graphisme se rapprochant, disons-nous, de celui des jeux vidéo de café. Coleco, aujourd'hui, présente la première console de la troisième génération. La précision 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 préciser — pour expliquer ces 17 K Octets RAM et les 184 K ROM possi-



lors qu'il survole une planète inconnue, *Cosmic Avenger* est sauvagement agressé. Échappez aux missiles, et menez votre vaisseau à la victoire.



entraîne dans un château fantastique. Pénétrez hardiment dans des salles défendues par de féroces cerbères, tuez-les et... empochez les trésors.



Les Schtroumpfs



bles des cartouches qui pourraient en déconcerter plus d'un (un ordinateur d'une puissance déjà appréciable annonce des chiffres inférieurs) — que le type de composant utilisé est un micro-processeur 16 Bits T.I. série 90 000 qui ouvre d'immenses possibilités. Atari, rendons-lui cet hommage, a été l'un des premiers, sinon le premier, à utiliser cette technique de pointe pour ses ordinateurs, les fameux « player missiles », aujourd'hui plutôt dénommés « spirit », permettant des mouvements réguliers et non plus saccadés des objets sur l'écran, une économie de mémoire et aussi un gain considérable en temps de programmation, ce qui n'est pas négligeable dans une perspective d'avenir.

### FINESSE DES DECORS

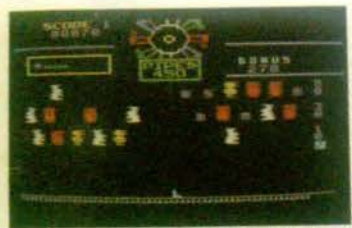
Enfin, huit directions de déplacement (seulement !) est-on tenté de dire) et la combinaison de dix actions permettent d'envisager toutes sortes de possibilités de jeux...

Bref, si le système Coleco n'est pas par fait, il se situe d'emblée largement au-dessus de toutes les consoles disponibles actuellement (attention, nous ne comptons pas dans celles-ci la 5200 d'Atari qui a de beaux atouts dans son jeu...)

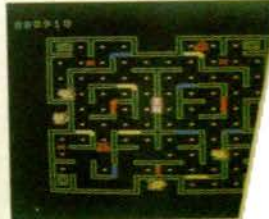
### UN SCHTROUMPF QUI SAUTE...

Ce tableau idyllique se ternit légèrement lorsque la partie proprement dite commence. Rassurez-vous, le graphisme reste splendide, les déplacements des personnages ou des objets très proches de la réalité — il faut voir un Schtroumpf marcher et sauter dans un décor tantôt verdoyant, tantôt lugubre selon les différentes étapes de son parcours, piloter un avion dans *Zaxxon*, avion qui pique vers le sol, remonte, franchit des obstacles

tout en détruisant ses ennemis sur passage et les bruitages sont pas (même un jeu comme *Carnival*, qui propose un tir sur cible, reste très trayant, grâce, en particulier, à la musique d'orgue mécanique qui accompagne le déroulement de la partie et à la restitution parfaite des impacts de balles sur les cibles métalliques). Le seul vrai problème de la console Colecovision est posé par les joysticks. Problème d'adaptation direz-vous ? Peut-être. Un joueur américain expliquait récemment que ces boîtiers de commande offraient un meilleur contrôle du jeu que des joysticks plus « compétitifs ».



Carnival : « casse-pipe » digne d'une fête foraine. Votre chasseur aux prises avec *Zaxxon*, la terrifiante citadelle — un univers en trois dimensions.

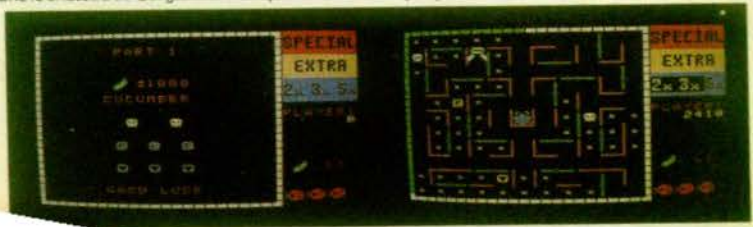


Donkey-Kong, une adaptation du célèbre jeu d'arcade qui met Mario, le charpentier, aux prises avec le grand singe. Mouse Trap : gare aux matous



Les eaux de proie et araignées pour pénétrer dans le château de Gargamel. Mais que ne feraient-ils pas pour l'amour de la Schtroumpfette !

Lady Bug ou les pégrinations d'une charmante taupe.





**BANC  
D'ESSAI**



### UNE PRESSION SUR LE CHAMPIGNON

En effet, dans certains jeux, il est possible de varier la vitesse d'un objet en mouvement sur l'écran, simplement en exerçant une pression plus ou moins forte sur le « champignon ». D'où des contraintes techniques auxquelles ne satisfont pas les manettes courantes. Il est également vrai que le choix d'un joystick est toujours délicat, et dépend entièrement de la personnalité de chacun. Cependant, les boîtiers de contrôle Coleco sont vraiment décevants. D'abord, ils sont énormes et désavantagent les enfants qui ont de petites mains. Ensuite, les deux boutons de tir, situés de part et d'autre du boîtier, sont encastrés pour faciliter le rangement. Mais ce qui est avantage d'un côté se révèle désagrément de l'autre : pour tirer, il faut adopter une position qui devient à la longue très fatigante. Tout aussi gênant, le petit « champignon » donne parfois l'impression de ne pas réagir aussi bien qu'il le devrait. Dans *Venture* par exemple, vous errez dans un château mystérieux ; dans les salles, gardées par de farouches défenseurs, se trouvent des trésors, eux-mêmes surveillés par différents gardiens, serpents, squelettes, lutins et autres cyclopes. Alors que tout se passe bien tant que le joueur reste dans les couloirs, dès qu'il pénètre dans une pièce à trésor, rien ne va plus. Les

Le Track Ball et la poignée Coleco.



réactions sont lentes et, entre chaque changement de direction, un temps d'arrêt est nécessaire.

Pourquoi ? Mystère ! De même, pour *Zaxxon*, les professionnels auront bien du mal à faire réagir leur chasseur dans certaines situations périlleuses. Défait semblable pour *Lady Bug*, une poursuite infernale dans un labyrinthe à tourniquet. La

grande ruse du jeu consiste à faire pivoter le tourniquet sous le nez de son poursuivant, de façon à lui interdire le passage ; eh bien dans les moments difficiles, il est parfois délicat de faire réagir sa *Lady Bug* au quart de seconde. Enfin, même le clavier à touches sensibles pose quelques problèmes. Chaque touche, contrairement au système retenu par Mattel, est séparée des autres par un croisillon de plastique en relief. Bien sûr, le cache en plastique que l'on glisse par une fente située sur le côté est fort bien maintenu en place mais ce système interdit toute manœuvre rapide et... les ongles longs !

### UNE LUDOTHEQUE EQUILIBREE

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 puisque vous devez conserver une manette à clavier pour choisir les variantes de jeu. Et puis, l'habitude palliera sûrement ces défauts qui, inutile de le préciser, prennent de l'importance parce que

#### • Nous avons aimé

- le graphisme et les bruitages
- l'animation
- les possibilités d'extension
- la ludothèque
- le rapport qualité/prix

#### • Nous avons regretté

- les joysticks
- le design un peu austère
- l'absence en France du Track Ball et des poignées Coleco, disponibles aux USA

	PRIX	DATES D'ARRIVEE EN FRANCE
— Console	1800 francs environ	juin
— Module Turbo	600 francs environ	fin juin
— Adaptateur de cartouches	500 francs environ	septembre
— Clavier micro-ordinateur	non fixé	décembre
— Track Ball	non fixé	non fixée
— Poignées	non fixé	non fixée
— Cartouches Coleco pour Colecovision	250 à 400 francs	juin
— Cartouches Coleco pour VCS Atari	250 à 400 francs	avril
— Cartouches Coleco pour Intellivision Mattel	250 à 400 francs	mai

le reste de la console est pratiquement parfait !

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, de sport... 10 cartouches sont actuellement disponibles mais bien d'autres existent déjà aux USA ou sont en préparation. 3 succès se détachent particulièrement, 3 adaptations de jeux d'arcades. *Turbo* vous place au poste de pilotage d'un bolide lancé à pleine vitesse sur une route



Module Turbo. ▼ Adaptateur de cartouche et clavier d'ordinateur. ▼



rature au pied ; un des boîtiers de commande se loge à droite de l'ensemble et sert de levier de vitesse. Le contact « physique » avec la voiture allié aux effets tri-dimensionnels est grisant ! *Zaxxon*, l'un des grands succès d'arcades, utilise aussi les 3 dimensions de l'écran, effet accentué par l'ombre de l'avion, par ses mouvements — il bascule avant de plonger vers le sol — et par les évolutions de ses adversaires. *Donkey-Kong* ou *Smurfs* (les Schtroumpfs américains) compensent l'absence (relative) de profondeur de champ par des décors particulièrement soignés, des personnages vrais (seule la charmante fiancée de Mario nous a un peu déçus à cet égard) et une animation remarquable.

*Cosmic Avenger* — un parcours au-dessus de cités perdues, d'étendues sauvages et de fonds sous-marins peuplés, bien entendu, d'ennemis irrédutibles — *Venture*, un Donjons et Dragons aux bruitages tellement agréables que l'on se prend à retarder la victoire — *Lady Bug*, *Mouse Trap* — 2 jeux de labyrinthe pleins de trouvailles ingénieuses — les titres proposés suscitent tous, à des niveaux différents, l'enthousiasme et l'admiration. Enfin, last but not least (!) 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 la très grande 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.

Seul problème auquel elle risque de se heurter, un marché déjà vigoureusement tenu par des « ténors » du joystick et sur lequel déferlent sans arrêt de nouveaux produits. La lutte promet d'être chaude et les retombées intéressantes... pour les consommateurs. ▶



parsemée d'embûches — tunnels, flammes d'huile, virages sans visibilité, etc. Les paysages défilent également, toujours changeants, mais le gros avantage de cette cartouche vient surtout du « module » Turbo : véritable tableau de bord, celui-ci comporte un volant et un accélé-



**BANC  
D'ESSAI**

# VECTREX: AFFUTEZ VOS REFLEXES

Les amateurs de jeux d'arcades l'attendaient avec impatience. Les fous de combats spatiaux aussi. Enfin, elle est là. Nous l'avons soumise à notre impitoyable banc d'essai.

Inutile de le nier, le lancement du Vectrex par G.C.E. (General Consumer Electronics), une société de la côte ouest des U.S.A., plus connue jusqu'ici pour ses montres-bracelets à jeu incorporé, nous a semblé bien hardi. A l'heure des explosions multicolores et des rayons laser sanglants, à l'heure des consoles dont le graphisme tend à se rapprocher sans cesse de celui des dessins animés, nous avons du mal à croire que le petit écran noir et blanc de ce système, distribué en France par Milton Bradley, puisse représenter un concurrent bien sérieux.

Pour beaucoup de joueurs, un bon jeu est indissociable d'un vaste champ de vision et de couleurs éclatantes. De plus en plus répandus, les écrans géants, les systèmes de loupe que l'on place devant sa télévision attirent les passionnés, les fans de jeux vidéo. Cette tendance est encore accentuée par la possibilité de

Manche à balai, boutons de commande, molettes de réglage, fiche pour joystick supplémentaire : l'essentiel est là.

« composer » dorénavant sa « chaîne vidéo » comme une chaîne audio, avec moniteur et tuner qui offrent une qualité d'image supérieure, sans compter de multiples possibilités de branchement : raccorder sa console à un amplificateur procure des joies rares aux amateurs de bruitages en tous genres ! Alors, s'affirmer leader du M.L.J.V. (Mouvement de Libération des Jeux Vidéo), prôner l'émancipation, l'indépendance vis-à-vis des postes de télévision et, surtout, se proclamer l'égal des jeux d'arcade, est-il suffisant pour s'imposer sur un marché sans

piété ?

## L'EGAL DES JEUX D'ARCADE

Le premier contact avec la « bête » est dérouterant : on est loin des boîtiers ultra-plats, à la ligne épurée ou au design futuriste des autres consoles. Rien n'a été fait non plus pour accentuer la ressemblance avec un micro-ordinateur. Aucune touche, aucune molette n'est visible ; tout l'appareil semble avoir été uniquement conçu autour de son moniteur. Résultat, un ensemble massif, à l'apparence sérieuse : l'écran (23 centimètres en diagonale) est profondément enfoncé dans le boîtier pour éviter les reflets gênants ; l'habillage, en plastic noir mat, paraît re-

sistant et bien conçu (une alvéole, aménagée dans la structure même de l'appareil, facilite grandement le transport) ; bref, sans pour autant être triste, le Vectrex est simple et fonctionnel.

## NE CRIEZ PAS « AU SCANDALE ! »

L'acheteur avide de jouer (qui ne s'est pas précipité, dans son impatience, sur un nouveau jeu sans lire la notice ?) aura même une certaine émotion en cherchant désespérément les joysticks. Surtout, ne courez pas chez votre revendeur, en criant au scandale : le joystick (eh oui ! il n'y en a qu'un) s'intègre sous l'écran, pour faciliter le rangement, lorsque vous ne jouez pas. Poussez simplement la petite languette en plastique située juste sous le moniteur et vous verrez le bas de votre appareil pivoter, se transformant en manette de commande. Lorsque vous aurez fini de jouer, réenclenchez cette dernière sur les deux ergots prévus et bloquez-la de nouveau. Surtout, ne forcez jamais ; si vous éprouvez une difficulté quelconque à refermer l'ensemble, cela vient probablement du câble de raccord qui est mal placé.

## UN VERITABLE POSTE DE PILOTAGE

La plupart des joueurs, qui approchent pour la première fois du Vectrex, éprouvent une certaine méfiance vis-à-vis de ce joystick, véritable poste de pilotage (toutes proportions gardées bien sûr), méfiance qui disparaît dès qu'ils commencent à jouer. Ce joystick est extrêmement bien conçu. Il se compose d'un petit manche à balai métallique, autocentrable et pivotant à 360°, et de quatre boutons de commande. La manette est remarquable : d'une grande sensibilité, tout en restant précise et suffisamment ferme (d'aucuns devraient bien s'en inspirer), elle autorise des déplacements sur le champ de jeu stupéfiants, dignes des meilleurs jeux d'arcade. On est bien loin des joysticks 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. Seul problème pour ceux qui ne « pratiquent » pas les jeux d'arcade : il faudra vous habituer à vous servir de vos deux mains. Joystick solidement fixé, grâce à des pieds en caoutchouc, sur une surface bien stable, pianotez de la main droite avec dextérité et dirigez-vous de la main gauche. Rassurez-vous, vous deviendrez vite un expert





à ce petit jeu, tant ce module de commande a été bien conçu.

Lorsque vous dégarez votre joystick, relié à l'unité principale par un câble « téléphone », malheureusement trop court, vous avez accès au « tableau de bord » du Vectrex. Là encore, efficacité et sobriété : une seule molette pour mettre en marche, arrêter 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. Le petit bouton (Highness), situé au

dos de l'appareil, sert à régler la luminosité : si vous voyez un petit point blanc apparaître au centre de l'écran, tournez le potentiomètre ; dès que l'écran est entièrement vide de toute trace lumineuse, arrêtez-vous, le réglage est parfait.

### PAS UNE SECONDE DE REPIT

Enfin, de l'arrière également, s'échappe le cordon d'alimentation que vous branchez directement, puisque le transformateur est intégré. Fait surprenant, alors que tout a été conçu pour faciliter le ran-

casque eût été la bienvenue, pour les insomniaques ou, tout simplement, pour ceux qui ne veulent pas déranger leurs voisins.

Un boîtier bien conçu, des réglages sans problèmes, un joystick remarquable, maintenant, il faut jouer ! Et là, nous étions, au départ, beaucoup moins enthousiastes... Sans doute, tout le monde a dû, un jour ou l'autre, interrompre une partie à un moment crucial, à cause du bruit provoqué, de la fatigue (ou de la mauvaise humeur) de son entourage ou, tout simplement, parce que les autres membres de la famille voulaient regarder les programmes proposés. Qui n'a alors rêvé du jour où il posséderait un système autonome ? Mais, jusqu'à présent, il y avait peu d'espoir que cela se réalisât, à moins de se lancer dans des investissements coûteux, le G 7200, seul appareil à proposer un écran intégré, restant fort modeste dans ses ambitions : substitut provisoire, le moniteur N & B ne remplace pas une télévision et la possibilité de se raccorder à un poste couleur est primordiale pour tirer tout le plaisir des jeux.

### UNE EXCITATION SUPPLEMENTAIRE

Aussi, le Vectrex, en prétendant se passer totalement d'autre écran que le sien nous semblait-il bien prétentieux, d'autant que le système retenu afin de pallier l'absence de couleurs laisse, au premier abord, sceptique : avec chaque cassette est fourni un filtre en plastique teinté, qui est censé conférer plus de réalisme à l'action et « apporter une excitation supplémentaire »... au dire du fabricant ! On a l'impression d'avoir affaire aux « minis » des premières générations ! Ce cache transparent est maintenant en place devant l'écran, grâce à quatre petites encoches. Gare aux manipulations ; attention, fragile ! La qualité du plastique est indéniabile, mais il vaut mieux éviter de mettre des doigts gras dessus, de les laisser trainer sans protection, etc. 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. Et puis, sachez que Milton Bradley s'est engagé à fournir des caches en plastique de rechange, au cas où...

### GRAPHISME STUPEFIANT

En haut, « Player One », « Player Two » : sous ces inscriptions s'afficheront les scores respectifs des deux joueurs ; en bas, le titre du jeu et un aide-mémoire : les quatre boutons du joystick sont représentés par des symboles différents, selon l'action qu'ils entraînent, lancement de missiles, fuite en hyper-espace, propulsion, mise en service des boucliers protecteurs, etc. Une fois notre filtre mis en place, contact !

« Vectrex, G.C.E. Entertaining New Ideas » apparaît sur l'écran, dans un



gement et le transport, on cherche en vain une place où enrouler ce banal fil électrique : deux simples ergots auraient suffi. Nul n'est parfait et c'est réellement un détail ! Mais, lorsqu'essentiel est là, le joueur devient terriblement exigeant.

Ainsi, le haut-parleur remplit parfaitement son office : explosions, bruits de moteur, mitraillades, applaudissements, bruits de foule, musiques se succèdent sans laisser une seconde de répit, mais une prise



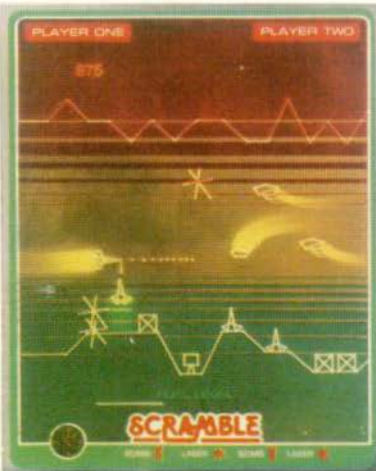
cadre de points clignotants, tandis que retentissent quelques notes. Tout s'efface et le titre du programme s'affiche : *Mine Storm*. Des sons métalliques se font entendre. Jusque-là, rien de spécial, sinon une lisibilité des caractères assez exceptionnelle. Vous choisissez le nombre de joueurs : vous faites défiler les chiffres en appuyant sur un des boutons du joystick et vous vous arrêtez à celui qui vous convient, et le jeu commence. Et, à ce moment-là, on oublie tout. Difficile à croire sans doute 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 graphisme est stupéfiant : une soucoupe surgit 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 imprécision dans l'image, aucune discontinuité dans le mouvement. Tout est parfait ; les objets glissent sur l'écran, apparaissent, disparaissent, foncent sur vous du fond de l'infini, bref, la simulation est totale, semblable à celle offerte par des jeux d'arcade.

## VOUS ETES EQUIPE D'UN LASER

De plus, les concepteurs de l'*Independent Video System* ont eu l'excellente idée d'incorporer à la mémoire de l'appareil un jeu passionnant. Ainsi, vous n'avez pas besoin d'ajouter au prix du *Vectrex* celui d'une ou deux cassettes plus amusantes que celle fournie d'ordinaire avec les jeux vidéo. Vous êtes aux commandes d'un vaisseau spatial cerné de mines qui se déplacent en tous sens. Bien sûr, vous êtes équipé d'un laser dont vous servez abondamment. Les explosions sont spectaculaires et les débris pleuvent de toutes parts. Parfois, une soucoupe ennemie surgit, laissant tomber d'autres mines. Un champ nettoyé et il vous faut en affronter un autre encore plus dange-

reux. Heureusement, vous pouvez vous déplacer, disparaître dans l'hyper-espace, etc. C'est passionnant, bien plus proche de l'*Asteroid* des jeux d'arcade que des innombrables ersatz pour console vidéo.

Il faut dire que l'*I.V.S.*, 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 sans 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 micro-processeur 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 *Vec-*



*trex* 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 vi-

suels (rotation à 360°, troisième dimension, zoom) que sonores (explosions, bruits de foule, musiques, etc.), mais également dans une perspective d'évolution vers d'autres domaines. D'ores et déjà, on peut se procurer aux U.S.A. des cartouches de jeux « parlantes » : à la diffé-

### • Nous avons aimé :

- son graphisme ;
- son « indépendance » ;
- ses jeux d'action ;
- son joystick.

### • Nous avons regretté :

- l'absence d'un second joystick ;
- (en option seulement, aux alentours de 400 francs) ;
- le cordon du joystick trop court ;
- l'absence d'une prise-casque ;
- le trop grand parti-pris dans l'élaboration de la ludothèque.

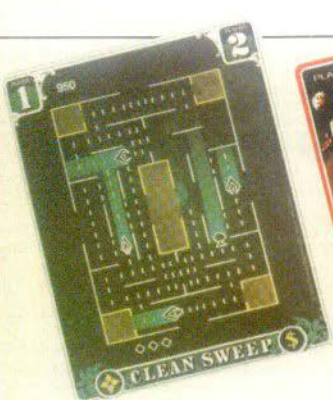
rence des jeux vidéo traditionnels, le *Vectrex* n'a nul besoin d'un module particulier, cher et parfois fragile, pour recréer la voix humaine ; d'autre part, un clavier et un crayon optique pourront prochainement transformer votre jeu en ordinateur...

## LES SUCCES D'ARCADE AU RENDEZ-VOUS

Les cartouches de jeu bénéficient également de cette mémoire très puissante : les jeux proposés sont sophistiqués, l'action trépidante, les bruitages étourdissants. 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. Vous enclenchez la toute petite cartouche dans son logement — les boîtes immenses et fort belles sont là pour protéger les filtres colorés — ce qui







débranche immédiatement le jeu incorporé à l'appareil et attendez que le titre apparaisse ; ne vous inquiétez pas du temps de chargement, sensiblement plus long que celui des consoles habituelles ; le Vectrex a les capacités d'un ordinateur et ses réactions ! Lorsque vous avez sélectionné le nombre de joueurs et la variante choisie, vous pouvez y aller. Raffinement supplémentaire, le « cerveau » de l'I.V.S. garde, tant qu'il est sous tension, le record de la partie. Tricheries impossibles !

Pendant, et c'est le seul grief que l'on puisse faire à la ludothèque de l'Indepen-

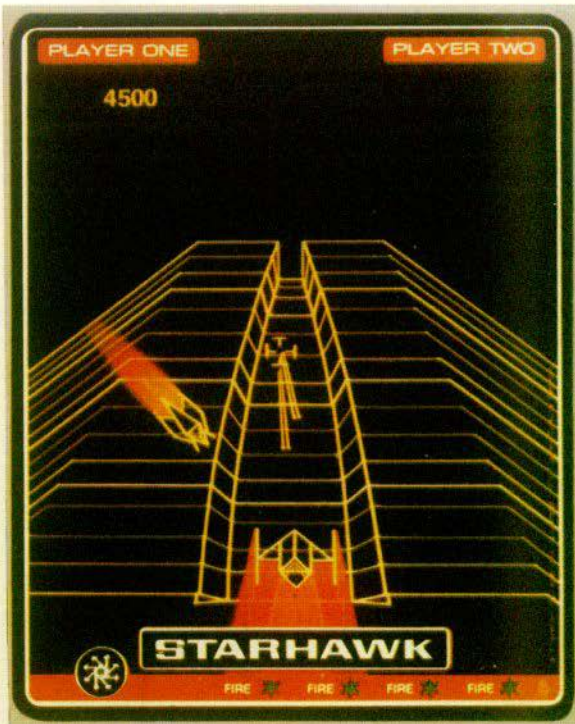
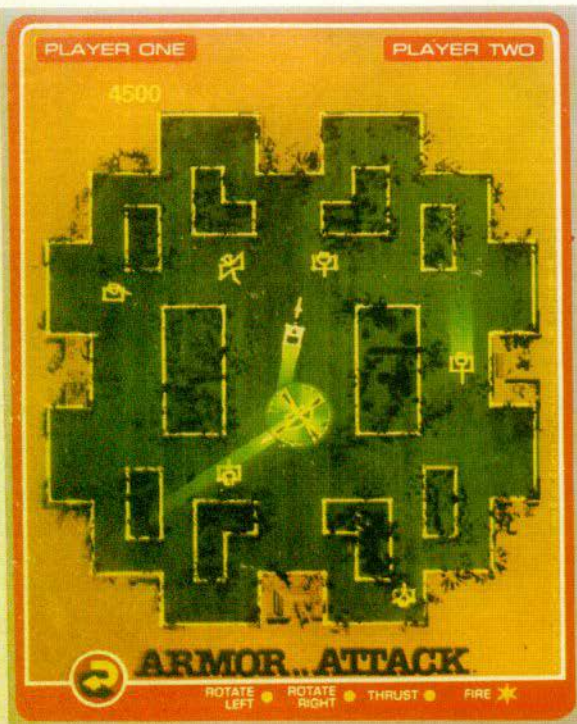
tant Video System, on enregistre un net déséquilibre entre les programmes d'action pure, qui font appel à la rapidité des réflexes, à la présence d'esprit, et les programmes éducatifs ou stratégiques, qui demandent de la réflexion. Déséquilibre provisoire ou définitif ? Aux U.S.A., des cartouches éducatives sont déjà disponibles, mais il est certain que la technologie et les capacités du Vectrex ne se prêtent guère à de tels programmes : ils existent, c'est vrai, mais n'utilisent pas à fond les possibilités de l'appareil, ce qui est regrettable.

Alors, pour qui le Vectrex ? Sûrement pas

pour les amateurs des chiffres et des lettres, pas non plus pour les fans de stratégie et de tactiques subtiles, ni même pour ceux qui veulent autre chose que des jeux de destruction en tous genres. En revanche, les dingues de combats spatiaux, les cinglés d'explosions fulgurantes trouveront là leur bonheur.

Le Vectrex a choisi sa vocation : apporter à la maison le plaisir et l'excitation des jeux d'arcade. Est-ce la bonne voie ? L'avenir le dira. Et puis, 2 000 francs, cela représente combien de parties au juste ?...

Louise LABAYE/Jean-Michel BLOTTIÈRE



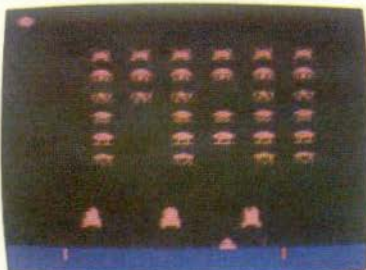


LE CHOC DE L'HYPERESPACE

# LE CHOC DE L'HYPERESPACE

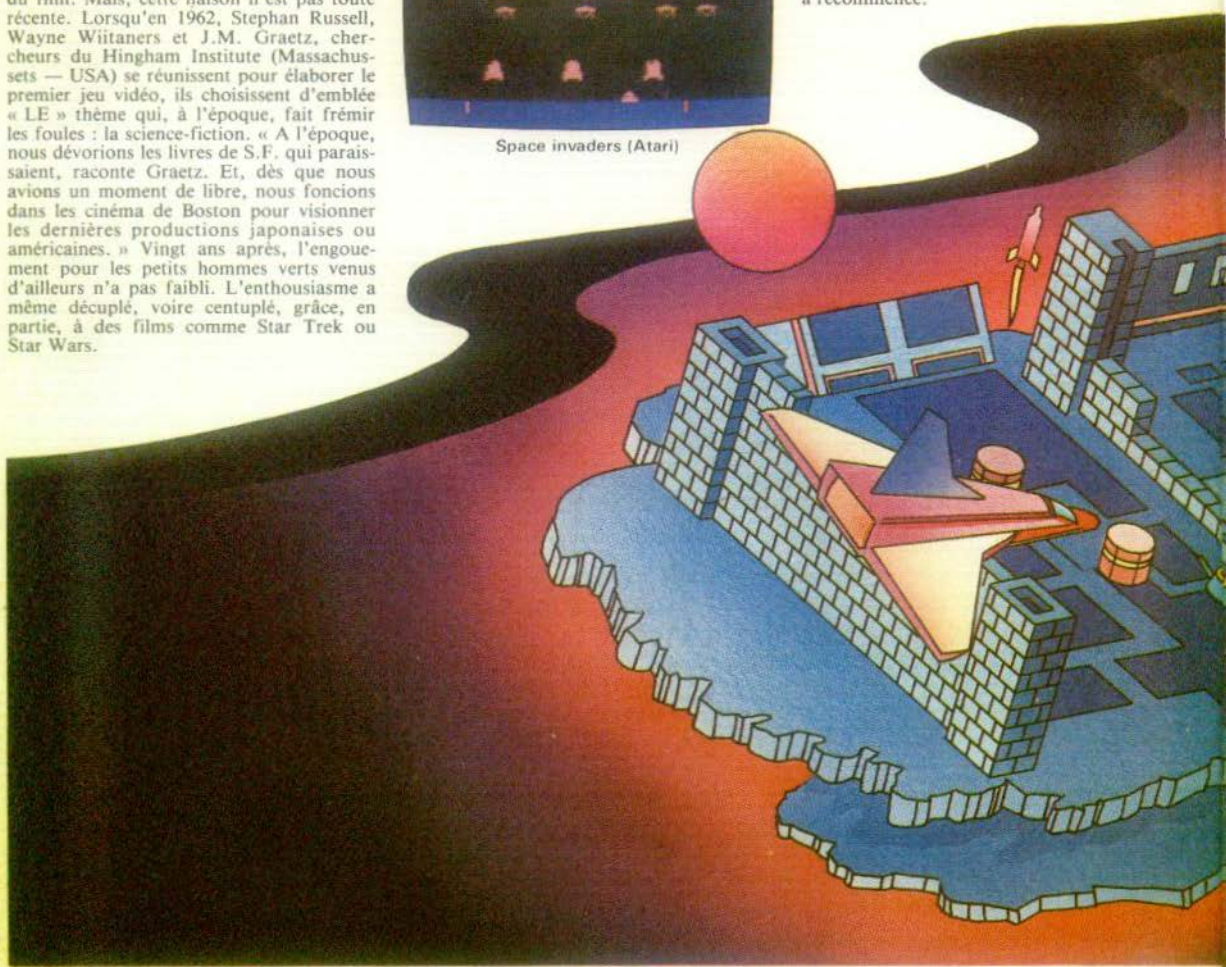
Mutants impitoyables, astéroïdes glacés, oiseaux innombrables ont sournoisement envahi l'univers cosmique des jeux vidéo. Branchez vos scanners, vérifiez vos rétro-fusées, affûtez vos lasers et suivez Tilt dans un voyage hallucinant au-delà des galaxies.

Cinéma et jeux vidéo font bon ménage : après Warner Bros, 20th Century Fox, Paramount et Disney mettent le pied tour à tour dans le « Game business ». A peine sortis sur les écrans, E.T., Tron, La guerre des étoiles donnent naissance à un jeu vidéo qui bénéficie de l'impact et du succès du film. Mais, cette liaison n'est pas toute récente. Lorsqu'en 1962, Stephan Russell, Wayne Wiitaners et J.M. Graetz, chercheurs du Hingham Institute (Massachusetts — USA) se réunissent pour élaborer le premier jeu vidéo, ils choisissent d'emblée « LE » thème qui, à l'époque, fait frémir les foules : la science-fiction. « A l'époque, nous dévorions les livres de S.F. qui paraissaient, raconte Graetz. Et, dès que nous avions un moment de libre, nous fonctionions dans les cinémas de Boston pour visionner les dernières productions japonaises ou américaines. » Vingt ans après, l'engouement pour les petits hommes verts venus d'ailleurs n'a pas faibli. L'enthousiasme a même décuplé, voire centuplé, grâce, en partie, à des films comme Star Trek ou Star Wars.



Space invaders (Atari)

Tromp ! Tromp ! Tromp ! Les ignobles créatures de l'espace descendent lentement vers la terre ; rien ne semble devoir les arrêter, rien ni personne. Personne ? Dernier héros de la terre, vous armez votre laser et faites feu sans perdre une minute : le duel électronique éternel entre joueurs et Aliens a recommencé.





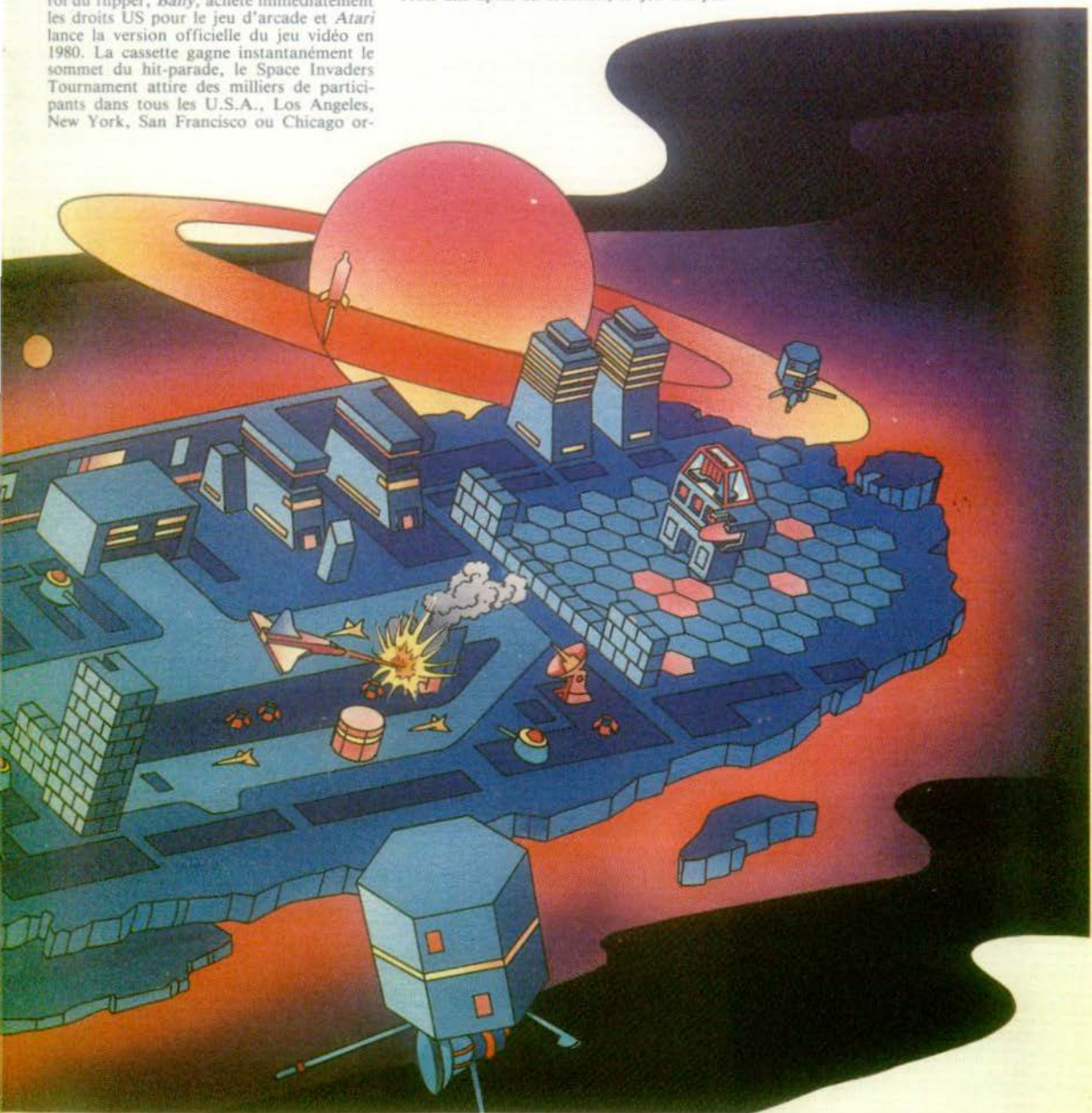
## ON FINIT TOUJOURS PAR CRAQUER

En installant 100 000 *Space Invaders* au Japon, *Taito Ltd* révèle au monde entier qu'une nouvelle forme de jeu est née. Le roi du flipper, *Bally*, achète immédiatement les droits US pour le jeu d'arcade et *Atari* lance la version officielle du jeu vidéo en 1980. La cassette gagne instantanément le sommet du hit-parade, le *Space Invaders* Tournament attire des milliers de participants dans tous les U.S.A., Los Angeles, New York, San Francisco ou Chicago or-

ganisent des championnats locaux, bref, c'est le délire le plus absolu ! On va même jusqu'à déclarer : « Quand vous voyez deux joueurs, vous pouvez être sûr que l'un est en train de jouer à *Space Invaders* et que l'autre attend son tour ! »

Trois ans après sa création, le jeu n'a pas

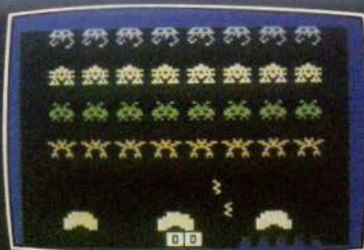
pris une ride, même s'il n'est pas aussi sophistiqué que les productions actuelles. Six rangées de *Space Invaders* se déplaçant de gauche à droite, puis de droite à gauche de l'écran ; dès qu'ils atteignent un bord, ils descendent d'un cran. Vos seules défenses,







Le monstre de l'espace (Philips)



L'armada de l'espace (Mattel)



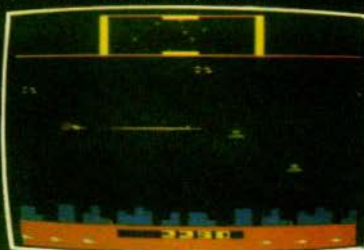
T.I. Invaders (T.I. 99 4/A)



Atlantis (Imagic)

Defender (Atari)

Star Strike (Mattel)





# er - bombe explose et tous les Aliens disparaissent



Les envahisseurs de l'espace (VC 4000)



Star Strike (Mattel)



un rayon laser et des abris qui peuvent être entamés par les tirs des missiles. Détail courant, plus vous éliminez d'ennemis, plus leur vitesse s'accroît pour atteindre un rythme démentiel. Une vague d'assaillants enfin détruite, vous pensiez être tranquille ? Une autre surgit immédiatement, plus proche du sol et encore une autre : certains arrivent à résister dix heures mais finissent toujours par craquer... Ajoutez à cela 12 variantes qui permettent de jouer seul, à deux, à tour de rôle, à deux en même temps (opposés ou en équipe) avec des bombes zigzagantes, des boucliers mobiles, des bombes rapides et même des *Space Invaders* invisibles... ★ ★ ★ ★

## UN EFFORT ULTIME POUR VOUS DETRUIRE

Beaucoup plus simple, le *Monstre de l'espace* (Philips) reste, lui aussi, agréable : là, aucune variante (synonyme de lassitude) et un graphisme assez grossier. Mais, si le principe reste le même que celui de *Space Invaders* (la terre est attaquée par l'espace) les concepteurs du jeu ont apporté certaines touches originales : vos ennemis se dissimulent derrière des boucliers qu'aucun missile ne peut entamer ; vous-même disposez de trois abris inviolables — mais, si vous êtes touché, vous devrez en sacrifier un pour récupérer un autre lance-roquettes — enfin, le monstre de l'espace, qui vous bombarde également tout au long de la partie, finira par foncer sur vous, dans un effort ultime pour vous détruire. ★ ★ ★

L'*Armada de l'espace* (Mattel) vous offre toutes sortes de projectiles, bombes traçantes, tournoyantes, des projectiles violets qui vibrent en tombant, des bruns qui explosent en touchant le sol, des fusées guidées... bref, comme le précise très sérieusement la notice, le jeu ainsi ne devient jamais ennuyeux ! Le maniement ne pose plus de problèmes après un peu d'entraînement, entraînement facilité grâce au mode « Practice » : celui-ci vous permet de rejouer la dernière partie du combat, plus lentement et avec toutes vos armes et protections : à vous de comprendre pourquoi l'issue du conflit vous a été fatale, à vous d'élaborer une stratégie plus efficace. Seul défaut, une lenteur certaine... ★ ★ ★

Deux niveaux d'agressivité pour « *Ti Invaders* » (Texas Instrument 99/4 A) : agressif et hargneux. Dans le premier cas, vos ennemis tirent au hasard, dans le second, leurs missiles sont téléguidés et visent directement votre lance-missiles. Graphisme précis, mise en action des lances-missiles réaliste — lorsque l'un d'entre eux est touché, un plateau va en chercher un autre de la réserve, et vient le placer en position de tir — et surtout des touches originales. Pour obtenir le maximum de points, il faut atteindre la soucoupe hostile en son centre ; après l'extermination d'une vague d'*Invaders*, la soucoupe réapparaît : chaque fois que vous la touchez, elle rebondit vers le centre de l'écran en diminuant ;

vos bonus est en fonction de votre habileté. Impitoyable : si vous perdez, un *Ti Invader* balaiera l'écran, faisant tout disparaître sur son passage. ★ ★ ★ ★ ★  
Beaucoup plus sommaire, les *Invaseurs de l'espace* ne vous laisseront pas un souvenir inoubliable ; bruitage, graphisme sont trop simples et le joystick peu sensible de l'*Interton VC 4000* n'arrange pas les choses ! ★

## UN SOURD GRONDEMENT RETENTIT

Changement d'époque, changement de décor : vous êtes toujours sur notre planète, mais, cette fois-ci, vos ennemis ne sont plus de simples *Space Invaders*, robots anonymes avides de destruction ; les *Gorgones*, monstres farouches et résolus, attaquent l'Atlantide — cité fabuleuse et mythique. Parallèlement au thème qui s'est précisé, le graphisme est devenu beaucoup plus fin : les vaisseaux ennemis adoptent des formes, des couleurs variées. La ville elle-même est nettement visible avec ses quartiers différents (la plaine Aqua, le palais du Dôme et le bazar du Pont), ses générateurs d'énergie et, bien sûr, ses trois postes de défense. Tout est calme et chacun vaque à ses occupations ordinaires, lorsque retentit un sourd grondement. La flotte ennemie approche ; il vous faut anéantir les vaisseaux avant qu'ils n'aient pu traverser trois fois l'écran, car, à la quatrième apparition, leur rayon de la mort détruira un centre vital de la ville. Bien entendu, la vitesse des assaillants varie, et l'on ne sait jamais de quel côté ils vont surgir. Heureusement, leur bombardier-pirate, le plus mortel de tous, est toujours annoncé par un vrombissement particulier : si vous le détruisez, tous les autres navires spatiaux explosent. Un plus : il est possible de jouer à deux en équipe. (Atlantis — *Imagic*). ★ ★ ★ ★ ★

Hélas, votre belle ville n'a pas pu résister aux vagues impitoyables des assaillants. Dernier survivant, vous vous enfuyez à bord de votre vaisseau : vous êtes devenu un errant voué à une infinie solitude. Soudain, un appel de détresse vous parvient. La terre est attaquée par des *Aliens* qui capturent hommes, femmes et enfants pour les transformer en d'impitoyables mutants. Vos missiles lasers entrent en action : les *Piégeurs*, *Bombardiers* et autres *Insectoïdes* disparaissent de votre écran-radar. Mais une deuxième vague se rapproche : deux *Terriens* sont happés par leurs rayons diaboliques. D'un tir bien ajusté, vous faites sauter l'attaquant et « cueillez » au vol les humains affolés pour les poser délicatement au sol. Mais trop, c'est trop, devant le nombre d'ennemis, vous vous résolvez à faire exploser une de vos super bombes et tous les *Aliens* disparaissent dans le néant. Un vaisseau sophistiqué qui permet toutes les manœuvres (le *Defender* d'*Atari*) un scanner relativement précis (dommage que le clignotement de points sur l'écran soit si



リリリリリリ

fatigant) : un cocktail explosif (!) entre finesse de la manœuvre et brutalité de l'engagement. Cette adaptation de jeu d'arcade est remarquable, si remarquable d'ailleurs que vous décidez de poursuivre votre mission : dorénavant votre seule et unique tâche sera de parcourir le cosmos, prêt à défendre les planètes en difficulté.

★ ★ ★ ★ ★

## TOUT SAUTERA, ET VOUS AVEC !

Les Aliens, dégoûtés, ont abandonné la partie ou, du moins, vous le pensez... Car à peine la stratosphère franchie, vous découvrez avec horreur qu'ils se sont réfugiés dans une station spatiale redoutable. Une énorme tranchée est visible : si la Terre passe devant elle avant que vous ayez dé-



truit les cinq cibles rouges protégées par des vaisseaux de défense, tout sautera, et vous avec... Le graphisme de *Star Strike* (Mattel) accentue en plus le sentiment de vitesse et de profondeur de champ. Avant de maîtriser la situation, il vous aura fallu faire d'amères expériences : la vitesse de votre vaisseau est primordiale, de même que votre habileté à maintenir un cap serré, sans vous laisser entraîner par les manœuvres adverses. Et surtout, ici, on ne vous donne aucune autre chance, si vous échouez dans votre mission ; vous n'avez qu'un seul vaisseau : s'il s'écrase, vous n'aurez d'autre solution que de tout reprendre à zéro : humiliant ! ★ ★ ★ ★

Lassé de sauver vos semblables, vous vous êtes retiré au fin fond du cosmos, au beau milieu d'un champ d'astéroïdes. Curieuse idée, il faut le reconnaître, mais bien digne d'un aventurier avide d'émotions. Votre vaisseau est réduit à sa plus simple expression : il s'agit en fait d'un simple canon qui envoie des torpilles à photons, peut disparaître dans l'hyper-espace, basculer ou se protéger pendant quelques secondes derrière un écran invisible du commun des mortels. La stratégie est très simple : faites feu, sans arrêt, déplacez-vous le moins possible (si vous êtes obligé, revenez dès que possible au centre de l'écran) et méfiez-vous de l'hyper-espace qui vous parachutera dans les coins les plus inattendus de l'écran — au risque de vous faire pulvériser dès votre réapparition. Bref, de l'action, encore de l'action, toujours de l'action. *Asteroid* un grand succès d'Atari qui souffre peut-être aujourd'hui de son graphisme peu précis. A cet égard, l'apparition de la console *Vectrex* est redoutable, surtout lors des explosions d'astéroïdes. Le fameux système à vecteur, qui est totalement inutile lorsque l'on cherche à créer des jeux comme le *Pac-Man*, permet une animation fantastique, avec des explosions en trois dimensions splendides. Mais dans ce type de cassette, le jeu, inutile de le rappeler, ne laisse pas le temps de s'attacher à ces « détails ». L'action prime !

★ ★ ★ ★ ★

## DES ANTENNES TRÈS CHATOUILLEUSES

Les concepteurs du *Vectrex* sont d'ailleurs de cet avis, puisqu'ils ont lancé un jeu bâti autour d'un moniteur noir et blanc. *Mine Storm* reprend le thème d'*Asteroids*. Un vaisseau hostile sillonne l'espace, abandonnant derrière lui des mines terriblement dangereuses. Vous voilà au beau milieu d'un tourbillon d'explosifs aux antennes très chatouilleuses ; à vous d'être le



Threshold (Tigervision)



Space wars (Vectrex)

plus rapide. Dans le champ de mines numéro 1, pas de problème, tirez comme un fou en tournant sur vous-même. Par contre, le champ numéro 2 exige beaucoup plus de doigté : certains explosifs, en éclatant, libèrent des billes d'acier qui partent à toute vitesse, en tous sens. Mieux vaut attendre d'en être assez éloigné pour les faire sauter ; vous aurez alors le temps de prendre la fuite, soit en disparaissant dans l'hyper-espace — facile, mais dangereux si vous vous matérialisez sur une mine ! — soit en utilisant vos moteurs — plus sûr, si vous les maîtrisez bien. Quant au champ numéro 3, nous préférons vous laissez y aller seul : il est rare d'en revenir intact. Brutalité de l'action, finesse des déplacements, graphisme prodigieux, cette cassette passionnante en remonte à ses aînés.

★ ★ ★ ★ ★

Epuisé par cette lutte contre des ennemis de pierre ou de feu, vous vous réfugiez dans un secteur de la galaxie apparemment désert. Soudain, un objet apparaît dans le lointain ; *Space War*, la guerre de l'espace vient de commencer. Rassurez-vous, elle ne débute pas à grand fracas : cette cartouche d'Atari fait partie des jeux de la seconde génération, au graphisme très pauvre, aux variantes peu élaborées. Vous disposez de réserves de carburant et d'une provision de missiles, qui s'épuisent au cours de la partie. Le jeu ? Très simple : il faut faire exploser le plus souvent possible l'aéronef ennemi en évitant, selon les variantes, le soleil cosmique qui vous attire inexorablement, en fuyant dans l'hyper-espace ou en retrouvant sa base stellaire. Bref, une cartouche reposante pour les plus grands, mais encore très agréable pour les plus petits. ★ ★



# Le soleil cosmique vous attire inexorablement



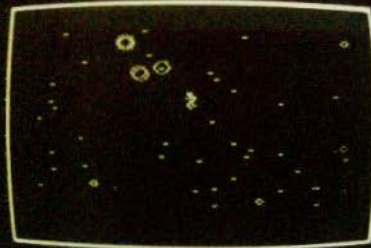
Mine Storm (Vectrex)



Les satellites attaquent (Philips)



Combattants de la liberté (Philips)



Chasseur de l'espace (Mattel)



Star Hawk (Vectrex)



Nexar (Spectravision)

## SORTIR D'UN MAUVAIS PAS

Espérons que vous ne vous êtes pas trop amolli dans cette zone spatiale ! A peine reparti dans un autre secteur, vous êtes sauvagement agressé par des engins inconnus. Vous « décrochez » rapidement et faites feu. Les éclairs fusent de tous côtés ; ces six assaillants sont pulvérisés. Horreur ! En voici d'autres, plus rapides, plus étroits, leurs bombes pleuvent, certaines peuvent même être téléguidées ! 11 vagues au total pour mieux vous détruire... Graphisme et bruitage ne sont pas bien gais. C'est dommage, car vos réflexes risquent d'être mis à rude épreuve par **Threshold**, une cartouche conçue par **Tigervision**. ★ ★ ★ ★

Ouf, vous vous êtes sorti de ce mauvais pas, enfin, vous le croyez ! Car, dans l'espace, **Charybde** et **Scylla** ne sont pas bien loin. **Space Chase (Apollo)** reprend exactement le même thème que le jeu précédent avec moins de vaisseaux différents (seuls leurs mouvements varient), mais avec des éclairages changeants (combats de jour et de nuit). 24 variantes sont à votre disposition, mais la tension nerveuse est quand même moins forte que lors des précédents combats. ★ ★

Toutes ces agressions vous ont épuisé. Branchez-donc votre champ magnétique de protection et détendez-vous. Au centre de l'écran, vous regardez tranquillement défilier les astéroïdes multicolores (**Les satellites attaquent** - Philips). Peu nombreux, ils ne mettent pas en péril votre existence. S'ils se heurtent à votre vaisseau, ils explosent ; soudain, leur nombre s'accroît. Danger ! votre barrière magnétique vous laisse, à chaque choc, vulnérable pendant quelques

dizièmes de secondes. C'est peu, mais cela suffit à vous menacer. A vous de les éviter pour permettre à votre bouclier de se reconstituer. Une soucoupe surgit de l'espace ; elle fonce sur vous, tous lasers dehors. Et votre canon à photons est bien peu maniable !... Seule solution, filez vous dissimuler derrière les astéroïdes qui, d'ennemis, deviennent alliés : si l'aéronef hostile les heurte, vous êtes sauvé jusqu'au prochain assaut. Une cartouche étonnante, choisie par le magazine **Electronic Games** pour représenter les jeux Philips au tableau d'honneur des jeux vidéo. Bien mérité. ★ ★ ★ ★

## UN LASER EN PANNE

Les combats spatiaux signés Philips sont presque tous séduisants. **Combattant de la liberté**, vous affrontez des envahisseurs poseurs de mines, tout en essayant de délivrer au passage vos concitoyens. Le graphisme, un peu décevant, est largement compensé par l'habileté qu'il vous faut déployer. Selon la variante choisie, vous avez un laser en panne, ne pouvez vous déplacer, sinon sur une ligne fixe, allez à votre guise dans tout l'espace, mais à vitesse réduite, etc. Très original !

★ ★ ★ ★  
Retour à Vectrex, peut-être l'ennemi le plus terrible des spatiautes. **Space Wars** reprend le scénario de la cartouche Atari, en autrement plus difficile... Les deux vaisseaux foncez dans des éclairs bleutés, filent, virent sur place en un ballet mortel. Une simplicité brutale pour un combat sans merci dans cette cartouche, avantagée par le joystick fantastique de l'**Independant Video System**. ★ ★ ★

Beaucoup plus délicats vous sembleront les déplacements de votre **Chasseur de l'espace**. Grâce à son groupe autopropulseur, il va et vient, au fin-fond du cosmos, à la recherche de faucons assez particuliers : au cours de leurs pérégrinations, ils font des bulles qui sont mortelles pour qui les touchent. Un jeu qui exige du doigté et une maîtrise parfaite du joystick **Mattel**. Un conseil : ne vous servez pas trop de l'hyperespace mais branchez votre tir automatique : il vous indiquera la direction de vos fusées de propulsion. ★ ★ ★

Malgré un titre presque similaire, **Star Hawk (Vectrex)** se rapproche plutôt de **Space Armada**. Le sol défile sous votre hublot panoramique. Dans votre viseur vont apparaître des combattants, une fois encore animés de mauvaises intentions (doux euphémisme !) Bombes, rackets, missiles se succèdent à une cadence infernale, et vous n'avez que 60 secondes pour empêcher le maximum d'ennemis d'envahir votre espace vital. Parfois surgissent des vaisseaux amiraux. Touchez-les, votre temps de survie augmente de 5 secondes, mais la rotation de la terre s'accélère... Sidérant !! ★ ★ ★ ★

Même principe, mais effets différents, **Nexar** offre quelques variantes intéressantes — tous vos tirs partent de l'endroit où se trouve le viseur pour s'estomper au centre de l'écran, des émetteurs apparaissent régulièrement, signalés par une petite musique — mais n'atteint pas le niveau de simulation graphique du Vectrex. Dommage pour **Spectravision**, car la rapidité de certaines parties est époustoufflante. Un plus : une démonstration de jeu se met automatiquement en route si vous ne jouez pas. ★ ★ ★



## SAUVER LES ORPHELINS

Après ces longues errances, avide, non plus de solitude, mais de contact, vous décidez de consacrer votre vie à sauver les faibles et les orphelins... Digne descendant de Noé, vous fondez l'arche cosmique qui va voler au secours des habitants d'Alpha Ro, un système solaire en voie de destruction. Après avoir affronté la barrière de météores qui entoure chaque planète, vous tentez de capturer deux petites créatures affolées. Parfois un rayon automatique de protection jaillit. Gare à lui ; à son contact, vous seriez foudroyé. Simple et amusant, **Cosmic Ark d'Imagic** séduira tous ceux qui ne recherchent pas un affrontement trop brutal. Enfin, si vous ne suffisez pas à la tâche, il vous reste toujours la possibilité de vous adjoindre un coéquipier pour piloter la navette spatiale qui part récupérer les habitants des différentes planètes. ★★★★★

Devenu un maître en combats spatiaux, vous recevez un appel des Yars, descendants de la mouche terrienne. Le Qotile les a attaqués sans crier gare et a détruit une de leurs bases. Aidez-les à s'organiser pour résister contre une volonté de destruction aveugle ; cela vous sera utile à vous aussi : avec les réflexes acquis lors des affrontements, vous ne craignez plus grand-chose. Une cassette **Atari** supérieure à la moyenne qui exige un doigté et un instinct particulièrement développés. ★★★★★

## CONTRE LES MONSTRES D'ACIER

Suit alors une série de missions toutes plus éprouvantes les unes que les autres. Sur la planète Spectra, vous foncez en un parcours hallucinant au-dessus des terres arides (plus pratique pour le graphisme !) à la recherche de bases à détruire. Des missiles, des torpilles à tête chercheuses tentent de vous envoyer au tapis. Et le combat se poursuit, sans même s'arrêter à la tombée de la nuit — jamais vous n'aurez plus fortement attendu le lever du soleil, nous vous le promettons. (**Planet Patrol, Spectravision**). ★★★★★

Épuisant également le combat que vous avez dû mener contre les monstres d'acier de l'Empire contre-attaque (**Parker**). 35 coups au but pour exterminer chacun d'entre eux !!! Heureusement, la force, parfois, était avec vous : trente secondes de totale invincibilité : le rêve. Hélas, le réveil était pénible, surtout si vous aviez choisi l'une des plus difficiles parmi les 16 versions proposées, avec dinosaures blindés et bombes à radars automatiques qui vous suivent à la trace — « no stopping ! ». Après tant de brutalité, tant de mouvement (on a vu des joueurs pâlir sur leurs écrans géants, frappés par le mal de l'espace), **Laser Blast** vous a presque paru reposant. Le graphisme beaucoup plus sommaire (étrange, pour un jeu d'Activision) vous a même dérouter. Sans méfiance, vous vous êtes déconcentré, croyant vous en sortir sans pro-

blème. Funeste erreur ! Vos ennemis sont rapides et n'hésitent pas, eux. Le type même du jeu à record, qui n'admet pas le moindre relâchement et vous mène au bord de l'hystérie, si l'endurance vous fait défaut. ★★★★★

Mais c'est avec **Vanguard**, un des derniers nés d'**Atari**, que vous avez le plus souffert. Dans un tunnel sans merci, vous affrontez tous les types imaginables d'assaillants. Pourquoi ? Il vous faut impérativement atteindre la cité des mystères et détruire le grand Gond, force cruelle et malfaisante. Heureusement, votre hélicoptère spatial est parfaitement équipé et fait feu de toute part. De plus, outre une version d'auto-démonstration, vous avez la faculté, aimablement proposée par l'ordinateur, de continuer la partie là où vous avez été détruit et cela autant de fois que vous le désirez. Rien ne vous empêche donc de repérer les lieux si vous le désirez, mais méfiez-vous : la victoire ainsi obtenue risque d'avoir un goût amer ! ★★★★★

## NE VOUS AFFOLEZ PAS

**Scramble**, de **Vectrex**, ne propose pas, hélas, cette possibilité. Pour tout connaître du jeu, il faudra peu à peu apprendre à le maîtriser, au prix bien sûr de nombreuses défaites. Nous ne reviendrons pas sur la qualité graphique de l'**I.V.S.** Mais réellement ce jeu serait digne de figurer dans une aréole par la variété des décors, par la brutalité de l'action, tempérée par la finesse des mouvements à exercer sur le palonnier. ★★★★★

« Allo, Allo, la planète Zardon lance un appel à tous les combattants intergalactiques. Nous sommes attaqués par les Krytoliens, je répète... » A peine le message reçu, vous entrez les coordonnées de la planète Zardon dans votre ordinateur, enfoncez le bouton d'hyperespace et, instantanément, vous vous retrouvez au centre de commandement des Zardonniens. Il était temps ! Les premiers engins balistiques interplanétaires foncent sur vos six villes et sur la base de missiles anti-missiles. La place où se trouve votre cuiseur détermine le point d'impact de vos tirs : tenez compte des délais entre la mise à feu et l'explosion. Et surtout, ne vous affolez pas ! Soudain, des missiles de croisière surgissent dans un sifflement surluquin. S'ils sont « bornés », pas de problèmes, mais, s'ils sont « intelligents », votre vie ne tient plus qu'à un fil... **Missile Command d'Atari** n'a pas pris une ride ; certaines vagues d'attaque vous clouent littéralement sur place. Paralysé par la peur, vous restez là sans rien faire, assistant à votre débâcle... Effondrant ! ★★★★★

Vous avez pris goût à la fermeté d'un sol bien stable sous vos pieds. Finies les manœuvres périlleuses dans un espace truffé d'obstacles. La situation est-elle beaucoup plus confortable ? On peut en douter lorsque **Mégaman** (**Activision**) lance ses vagues hétéroclites sur vous... hamburgers, gâteaux, insectes, pneus, diamants, fers à

repasser, nœuds papillons, dé spatial déferlent sur vous ; de plus vos réserves d'énergie s'épuisent à une cadence infernale. Le rythme insoutenable a même entraîné des cas de délirium tremens particulièrement graves, entraînant de graves confusions entre gâteau et fromage rond, pneu et cornichon etc... etc... ! ★★★★★

## LES INGRÉDIENTS DU SUCCÈS

Après cette épuisante partie, les **Guerriers de l'espace** semblent presque reposants, pour peu que vous restiez vigilant. Des créatures multicolores volent au-dessus de vous, lançant régulièrement leurs bombes électriques. Parfois surgissent d'énormes araignées qui, lorsqu'elles vous touchent, vous électrocutent. Intéressante par la variété des situations, par la parfaite coordination des tirs qu'elle exige, par son graphisme multicolore, **Les guerriers de l'espace (Apollo)** laisse un peu sur sa faim. Dommage, car les ingrédients du succès étaient réunis ! ★★★★★

Très drôle quoique déprimant, **Astromash (Mattel)** tient un compte scrupuleux de vos points, même s'ils sont négatifs ! Des astéroïdes tombent sur le sol ; s'ils l'atteignent malgré vos tirs (automatiques ou manuels) vous perdez des points. S'ils vous touchent, en plus d'un malus, votre laser disparaît. Enfin, un missile tourbillonnant, annoncé par un sifflement, ne doit en aucun cas atteindre le sol, ce serait la catastrophe... Distrayant plus que stressant : à recommander aux plus petits. ★★★★★

Brancher **Demon Attack (Imagic)** sur sa console entraîne un changement total d'attitude ; terminé le repos, les choses sérieuses commencent ! Des légions d'oiseaux de mauvais augure, aux gloussements sinistres, planent dans le ciel glacé de Krybor. Vous avez beau les abattre, ils renaissent immédiatement, se dédoublent parfois pour mieux vous attaquer. Heureusement, vous disposez de missiles guidés, pouvez « travailler » en équipe (simultanément ou à tour de rôle) et des bonus vous attribuent de nouvelles réserves d'énergie... Parfait ! ★★★★★

La compétition promet d'ailleurs d'être rude entre **Atari** et **Imagic**. Le **Phoenix d'Atari** est, lui aussi, un modèle du genre. Rapidité inégalée de l'action, changements de tableaux, graphisme séduisant, le succès est assuré. Terrifiants, les gros oiseaux ne périront qu'une fois atteints au cœur. Si vous vous bornez à sectionner une aile, ils continuent à exercer leurs ravages et peu à peu, le membre blessé se régénère. ★★★★★

## SIMULATION SUR ORDINATEUR

De la vogue des films de guerres spatiales sont également nés des jeux sur les premiers ordinateurs individuels. Limités par les performances graphiques, ces premiers



# ce un appel à tous les combattants intergalactiques

jeux étaient presque exclusivement stratégiques avec des déplacements symboliques sur l'écran. Puis, est venue **Star Raiders**, la première simulation réelle où le joueur se trouve dans le vaisseau spatial, l'écran TV étant le hublot où ont lieu les affrontements. Créé pour les ordinateurs **Atari 400/800**, cette cassette a été élue « jeu de l'année 82 ».

Ce thème a inspiré de nombreux créateurs de jeux et ce n'est pas moins de 5 cartouches pour le **VCS Atari** et de 2 pour l'**Intellivision** de **Mattel** que nous allons compa-

rer pour vous permettre de faire le bon choix.

Aux commandes d'un croiseur de l'espace, vous avez pour mission de défendre votre base contre les attaques de vaisseaux ennemis dont l'unique ambition est bien sûr de vous détruire. Une carte vous permet de vous repérer dans l'espace soit pour détecter l'ennemi, soit pour retourner à la base. Une fois votre destination choisie, une phase d'hyperespace vous permet d'y arriver dans les délais les plus brefs. Le combat s'engage alors, pendant lequel vous pouvez

être endommagé ou détruit. En cas d'avarie, vous pouvez regagner la base pour réparer les dommages et ensuite retourner au combat. Suivant les jeux, un élément ou deux de ces scénarios peuvent manquer.

Dans la version ordinateur (**Atari 400**), la carte est un élément de stratégie primordial. Représentant plus de 100 galaxies, elle vous indique la position de vos bases et celle des flottes ennemies. Une horloge se met en route dès le départ du jeu et progressivement les ennemis s'approchent de vos bases. Lorsqu'une d'entre elles est encerclée, vous disposez d'une minute en temps réel pour la dégager. Vous déplacez un curseur dans les diverses galaxies pour indiquer vers laquelle vous désirez aller. Un compteur vous indique la somme d'énergie requise pour chaque déplacement. Une fois la destination choisie, vous entrez dans la phase d'hyperespace.

Dans les versions console de jeu, seul **Star Voyager** ne présente pas de carte galactique, les plus réussies étant celles de **Phaser Patrol** et de **Starmaster** pour le **VCS**, celle de **Space Spartans** pour l'**Intellivision**.

A noter :

- Le graphisme exceptionnel de **Phaser Patrol**.
- La faiblesse graphique et stratégique de la carte de **Star Raiders (VCS)**.
- Le concept un peu différent de **Space Attack** et de **Space Battle** où vous possédez plusieurs groupes de vaisseaux qu'il faut envoyer à bon escient contre telle ou telle flotte ennemie.

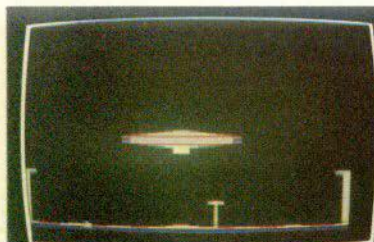
## ALERTE ROUGE : DANGER

Sur **Atari 400/800**, une fois choisie la destination, une phase d'hyperespace vous fait traverser les galaxies à des vitesses ultimes. Des effets sonores à base de basses fréquences, le défilement des nuées d'étoiles et des météorites, l'obligation de maintenir le vaisseau sur sa route (le moindre écart à ces vitesses vous déroute terriblement), tous ces éléments font de la phase d'hyperespace un moment étonnant, surtout sur un grand écran.

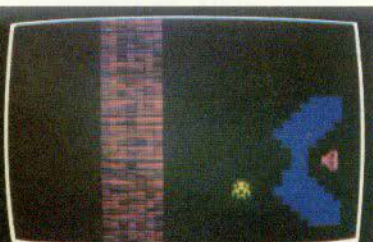
C'est certainement la phase la moins bien rendue sur les consoles. Seul **Starmaster** tire son épingle du jeu, mais loin derrière cependant.

Si la phase d'hyperespace vous a emmené dans une zone occupée par l'ennemi, l'alerte rouge vous avertit du danger. Un ordinateur de bord vous donne l'orientation, les coordonnées et la distance de l'ennemi le plus proche. Avec le manche à balai et le sélecteur de vitesse vous réalisez le contact. Si l'ennemi passe derrière vous, vous pouvez afficher à l'écran le hublot arrière.

Vous êtes confronté à trois types d'ennemis, dont un est particulièrement redoutable — puisque doté comme vous de boucliers protecteurs, il doit être abattu pratiquement à bout portant. Le réalisme des combats est poussé à l'extrême. Si au ▶



Cosmic ark (Imagic)



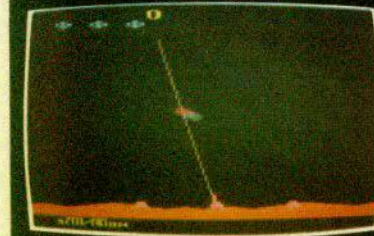
Yars revenge (Atari)



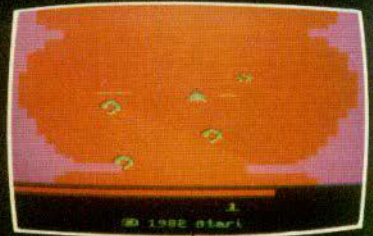
Planet patrol (Spectravision)



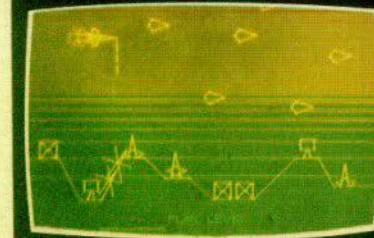
L'empire contre-attaque (Parker)



Laser blast (Activision)



Vanguard (Atari)



Scramble (Vectrex)

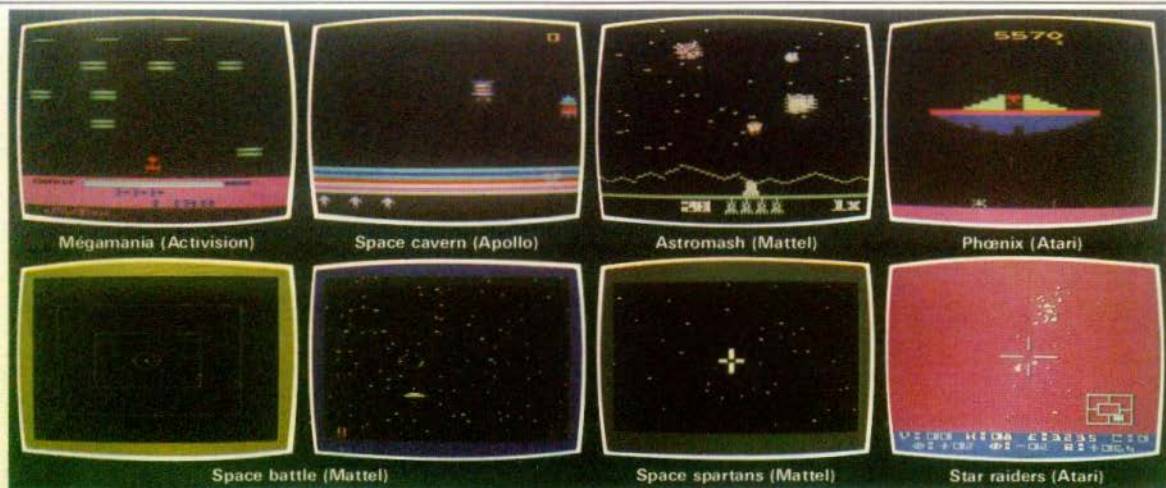


Missile command (Atari)



Des simulations de plus en plus...

# Des simulations de plus en plus



## TILTOSCOPE

TYPE D'APPAREIL		ATARI 400/800	ATARI VCS					MATTEL INTELLIVISION	
PHASES DU JEU	CASSETTES	STAR RAIDERS (Atari)	STAR RAIDERS (Atari)	STAR (Activision) MASTER	STAR VOYAGER (Imagic)	PHASER PATROL (Star Path) (Micro-Vidéo)	SPACE ATTACK (Mattel) M. NETWORK	SPACE BATTLE (Mattel)	SPACE SPARTANS (Mattel)
CARTE	NB. DE BASES	Plusieurs	1	4	—	1	1	1	3
	ENNEMIS	Entre 15 et 50	Un seul groupe à la fois	Entre 9 et 31	—	A découvrir, certains sont cachés	3 groupes	5 groupes	6 groupes 96 maximum
	DIVERS	Energie requise Temps écoulé	—	Energie requise Temps écoulé	—	Energie requise Temps écoulé	—	—	—
	GRAPHISME	***	*	***	—	*****	***	***	***
COMPLEXITE		*****	**	***	—	*****	***	***	*****
HYPERSPACE		*****	*	***	—	Non visualisé	—	Non visualisé	Non visualisé
COMBAT	ASSAILLANTS	3 types + ou — difficiles à abattre	3 types + ou — difficiles à abattre	Un seul type	Un seul type	Un seul type	Un seul type	Un seul type	Un seul type
	TIRS	*****	***	**	***	*****	**	***	***
	VEISEUR	*****	***	*	***	*****	*****	*****	***
	RENSEIGNEMENTS DONNES PAR LE TABLEAU DE BORD	Coordonnées et distance de la cible Vitesse, Energie Radar, Dommages	Nb. d'ennemis Energie Radar Dommages	Energie Dommages	Nb. d'ennemis Energie Radar	Alerte, Chrono Energie Dommages Radar	Nb. d'ennemis et nb. de chasseurs survivants	Nb d'ennemis et nb de chasseurs survivants	Pas de tableau de bord Renseignements donnés par Intellivision
	DEGATS (possibles) Canon/Bouclier/Ordin. Moteur/Scanner/Radio	C B O M S R	C B O M	C B M R	—	C B O S	—	—	Unité partiellement abîmée ou détruite
	EFFETS SONORES	*****	***	***	**	**	**	***	***** Intellivision
	GRAPHISME	*****	*****	*****	**	***	***	*****	***
	REALISME	*****	*****	***	**	*****	**	***	***
RETOUR A LA BASE	REALISME	****	Retour à la base non visualisé	**	Pas de retour à la base	Retour à la base non visualisé	Retour à la base non visualisé mais important dans la stratégie	Retour à la base non visualisé mais important dans la stratégie	Retour à la base non visualisé
	GRAPHISME	**	—	*	—	—	—	—	—
	ADRESSE	*****	***	**	**	**	**	**	**
	STRATEGIE	***	*	*	—	*	**	***	***
	NB. DE JOUEURS	1	1	1	1 ou 2 adversaires	1	1	1 (ou 2 qui s'entraident)	1
PRIX	Environ 450 F	Avec une manette environ 340 F	Environ 350 F	Environ 380 F	500 F avec la cartouche de mémoire Seule 170 F	Environ 300 F	Environ 250 F	Environ 320 F	



## le tilt shirt

## plus terrifiantes

moment où vous traversez les débris de l'ennemi que vous venez d'abattre, vous sélectionnez le hublot arrière, vous voyez les débris s'éloigner lentement dans l'espace.

Ces combats, qui deviennent très violents quand vous sélectionnez des niveaux de jeu élevés, occasionnent de nombreux dommages avant une éventuelle destruction : vos canons, votre bouclier de protection, vos moteurs peuvent être endommagés ou détruits mais aussi votre ordinateur de bord (plus de renseignements de position ni de distance), votre radio (la carte galactique devient muette) ou encore votre Long Range Scan. Le LRS est une carte supplémentaire, une sorte de radar qui marque les positions respectives de votre vaisseau de l'ennemi et de la base dans l'espace. Bien utile, surtout si d'autres instruments sont endommagés.

En ce qui concerne les consoles de jeu, le tableau indique pour chaque cartouche les éléments présents par rapport au scénario original.

A noter :

- Seul le **Star Raiders (VCS)** a plusieurs types de vaisseaux ennemis.
- Le réalisme du tir sur **Phaser Patrol**.
- Une première chez **Mattel** : un certain nombre de renseignements utiles à la poursuite des combats sont émis oralement par des voix — masculines ou féminines. L'intelligibilité n'est bien sûr pas parfaite, surtout dans la version anglaise qui était celle de l'essai. Une version française est prévue.

## RETOUR AU BERCAIL

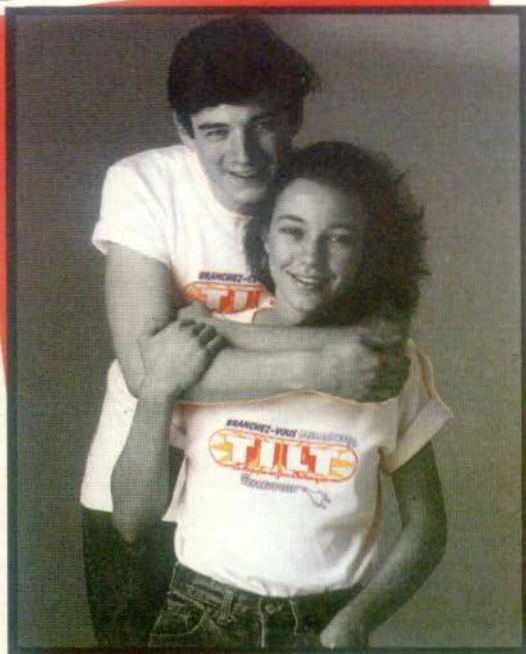
Endommagé ou à court d'énergie, vous retournez de temps en temps recharger vos batteries à votre base. Les éléments de recherche (ordinateur de bord, Long Range Scan) sont les mêmes que ceux qui permettent de détecter les ennemis. Une phase d'hyperespace vous permet ensuite de vous y rendre. Une fois le contact établi, un petit LEM de dépannage se détache et vient vous réparer et vous ravitailler. Et le combat peut recommencer, l'Empire compte sur vous.

Pour les consoles de jeu, seul **Starmaster** visualise le retour à la base avec une phase d'amarrage relativement difficile.

Le retour à la base sur **Space Battle** ou **Space Attack** sert à d'autres fonctions que de réparation ou de ravitaillement. Il vient s'inscrire dans la stratégie de défense de la base.

Avec **Star Raiders** on quitte le domaine du jeu simple pour entrer dans celui de la simulation. A en croire les résultats des hit-parades où il a été élu « meilleur jeu de l'année 82 » ce type de jeu a les faveurs de la majorité des joueurs. Avec la baisse de prix des mémoires et l'amélioration spectaculaire du graphique disponible sur les micro-ordinateurs et les consoles de jeu, l'avenir devrait leur apporter ce qu'ils souhaitent : des simulations de plus en plus terrifiantes. Vision d'avenir ?

J.M. BLOTTIERE/P. GIUDICELLI



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

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

BON DE COMMANDE  
TILT-SHIRT

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

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

Participation aux frais d'envoi + 8,50 F

TOTAL GENERAL ....

Nom \_\_\_\_\_

Prénom \_\_\_\_\_

N° \_\_\_\_\_ Rue \_\_\_\_\_

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

Ville \_\_\_\_\_

Ci-joint mon règlement par

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



## LES SUEURS FROIDES

Les jeux d'arcade font encore dans le terrifiant. Et les flippers dans la perfection. C'est du moins ce qu'il ressort de notre dernière incursion dans un univers qui n'a pas fini de vous surprendre...

### MILLIPEDE

Complètement renouvelé ! Plus fort, plus difficile, plus rapide ! Après *Centipède*, voir *Millipède*. Les terribles punaises sont de retour.

Ce nouveau jeu d'arcades arrive tout droit des USA où il recueille un succès fou. On retrouve le stress et les sueurs froides de *Centipède*, mais multipliés par bien plus de 10 ! Entre autres bestioles sympathiques, il y a l'araignée, l'abeille, la libellule, le moustique et autres scarabées.

Le joueur est l'archer qui doit protéger son territoire contre les insectes maraudeurs, des insectes qui deviennent de plus en plus agressifs à mesure que le jeu avance. Quant au *Millipède* — vous savez, la chose gluante qui dégouline du haut de l'écran jusqu'au sol — vous disposez en plus du tir courant de quatre bombes de D.D.T. placées sur l'écran

dans des endroits fixes dont vous pouvez déclencher le tir à tout moment. Des survivants ? Dans la salle d'arcades où nous avons testé le jeu, il n'y en avait pas beaucoup.

*MILLIPEDE* d'Atari ★★★★★

### BUCK ROGERS

On est prié d'attacher sa ceinture, parce que *Buck Rogers*, ça décoiffe ! Dans la foulée de la bande dessinée, du film à grand spectacle bourré d'effets spéciaux et d'une série qui fait fureur outre-Atlantique, on en a pour un bon coup de tension nerveuse.

L'aventure du personnage légendaire est fidèlement reconstituée. Mais le plus saisissant est l'impression d'être réellement aux commandes d'un vaisseau spatial, tant les images sont bien rendues. Ce que vous voyez, c'est ce que voit *Buck Rogers* sur son propre écran.

Le scénario est en plusieurs séquences. Incontestablement, la plus terrifiante est bien celle du « trench » dans laquelle il faut piloter dans une sorte de « vallée de la mort », éviter les vaisseaux ennemis et maintenir son cap coûte que coûte. Le jeu existe dans une version « debout » et une version « assise » à laquelle on donnera — comme toujours — une large préférence.

*BUCK ROGERS* de Sega ★★★★★

### SKY ARMY

L'hélicoptère semble être l'instrument idéal des armées modernes tant dans les guerres réelles que dans les guerres de jeux électroniques. Sur les micro-ordinateurs, *Choplifter* fait un malheur, gageons qu'il en sera de même pour *Sky Army* dans les arcades.

Vous pilotez un hélicoptère très maniable dans un espace aérien infesté d'hélicoptères ennemis qui vous tirent dessus allégrement (et précisément !) et cherchent aussi (c'est bien naturel) à vous percuter. Tout en cherchant à éviter ces pièges vous ne resterez pas inactif si vous voulez aider votre armée à remporter la victoire. Votre mission précise consiste à porter des éléments de pont d'un point de rendez-vous jusqu'à la verticale du fleuve qui sépare vos combattants du champ de bataille. Quand vous aurez achevé votre mission, les fantassins pourront gambader sur l'autre rive pour aller massacrer les méchants (heureusement vous ne verrez pas cette scène, mais il suffit de



l'imaginer) et vous devrez rejoindre votre base.

Les différentes phases de jeu présentent de sensibles variantes puisque dans la première vous vous contenterez de protéger le pont qui sera construit progressivement et automatiquement et dans la seconde ce sera à vous que reviendra la délicate construction.

Votre tir peut être vertical (de haut en bas), ou latéral (à droite ou à gauche). C'est incontestablement le tir latéral qui est le plus précis, mais c'est aussi celui qui vous expose le plus au tir de l'ennemi. *SKY ARMY* de Karateco ★★

### SATAN'S HOLLOW

Le maître des ténèbres vous convie à un jeu qui n'a rien de morbide mais qui n'en demeure pas moins effrayant. Entouré de gargouilles grimaçantes et de créatures immortelles plus horribles les unes que les autres, il règne sur son antre. Aucun mortel ne traverse le pont de la Mort qui enjambe la rivière de Feu. Lucifer ne craint personne dans son infernal monde souterrain. Personne ?

... Peut-être pas. D'entrée de jeu — histoire de vous mettre en condition — retentit la wagnérienne musique de La Walkirie.

Maintenant, vous êtes en forme pour affronter les gargouilles hideuses qui vous assaillent. Elles se présentent en formation et vous lancent leurs charmants petits œufs de feu et de tonnerre. Elles cherchent à détruire le pont sans fin. Mais elles ne sont pas seules et vous devrez aussi éviter le souffle mortel de la





# COMPRIS SERVICE COMPRIS

tête de Satan qui apparaît périodiquement et grossit à chaque seconde.

Votre difficile mission est de détruire ces satanées bestioles (c'est le cas de le dire) et de construire le pont en gagnant ses pièces l'une après l'autre (pour ceux qui se demandent à quoi peut bien servir ce pont, il est recommandé de ne pas s'inquiéter ; ce pont ne servira à rien de plus réjouissant qu'un combat ultime avec Satan lui-même).

Une fois le pont construit votre combat pour le bien peut commencer !

Pour riposter, utilisez la commande de tir et la mire judicieusement placée pour ajuster le lancer de vos roquettes (célestes). Utilisez aussi le bouclier pour vous défendre et détruire les ennemis. Mais attention, le bouclier consomme de l'énergie ! A trop l'utiliser, on se retrouve démunni (proverbe angélique).

Dans le conflit ultime vous n'aurez pas le temps de faire votre prière tant le combat est intense, mais consolez-vous, certains joueurs parviennent à sauver leur âme au prix de scores remarquables et s'en retournent chasser des Satans encore plus sauvages.

**SATAN'S HOLLOW** de Bally Midway  
★★★★

## JOUST

La grande nouveauté de **Joust** est de permettre à deux personnes de jouer simultanément. Elles peuvent se combattre l'une l'autre ou bien combattre ensemble un ennemi commun.

On entre dans un monde mythologique de fantaisie. Chacun manœuvre un oiseau. Le premier joueur est une autruche. Le second est une cigogne. Il faut détruire les cavaliers ennemis montés sur des buses. Mais attention aux ptérodactyles mortels qui ne manqueront pas de surgir plus tard dans la scène. Ils fondent sur les oiseaux pour les affronter.

Survivre à cette première partie de jeu vous permet d'accéder à la série des phases dans lesquelles est octroyé un bonus de 3 000 points à tout joueur qui ne perd pas un seul cavalier. Dans ces phases, il est également recommandé de piquer le plus d'œufs possible pour gagner des points et empêcher les ptérodactyles de surgir en trop grand nombre.

**JOUST** de Williams ★★★★★

## SCORPION

Un remarquable graphisme pour un jeu terrifiant, c'est la première impression que donne le **Scorpion**. Et puis on s'habitue, on surmonte sa terreur et on se lance dans la bataille pour réaliser le meilleur score possible.

Gardez à l'esprit la contrainte énergétiquement tout au long du jeu : le carburant est limité (il ne manquait plus que ça !).

Dans la phase 1, les animaux tueurs se placent sur votre chemin et tissent leur toile scintillante. Pour vous sauver vous

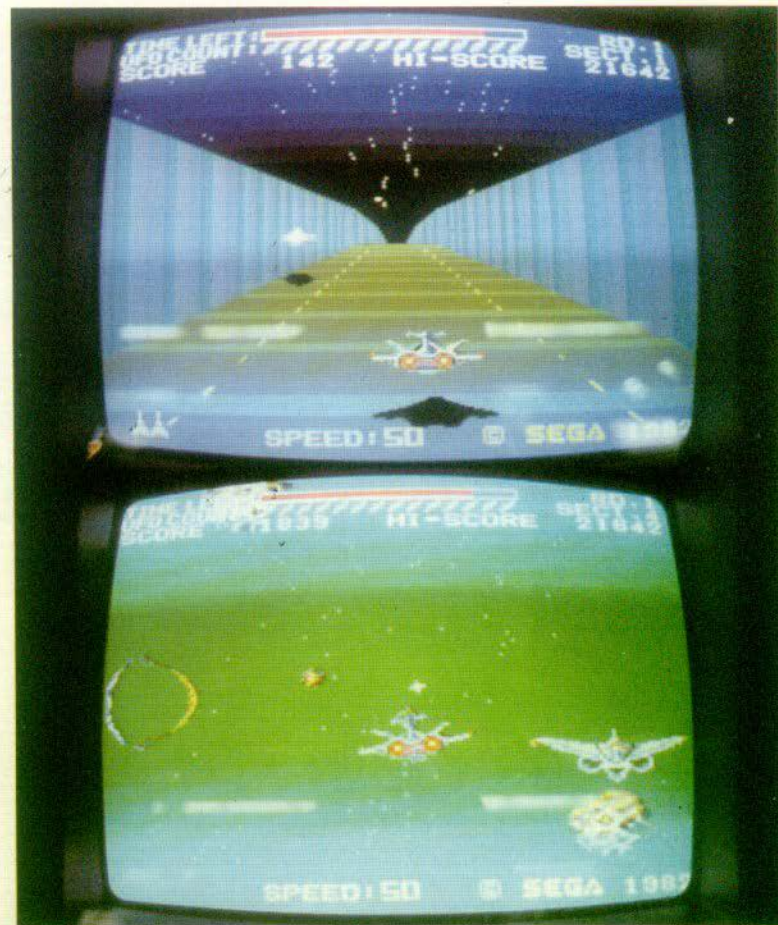
devez voler très vite et les détruire. Dans la phase 2, l'araignée rôde autour de vous... pour mieux vous cerner, mon enfant... Votre espace de survie se réduit et vous devez utiliser vos armes avec beaucoup d'adresse.

Phase 3, que peut-il encore arriver ? Des scorpions, plein de scorpions dans une caverne, des gros, des petits, et tous voraces. Les bêtes sont cuirassées et seul un coup précis et pointu peut les mettre à mort. Faites attention aussi aux araignées chargées de les défendre. Dans la phase 4, le voyage continue dans un labyrinthe de toiles colorées qui cache d'autres insectes oppressants et invulnérables (attention aux cauchemars si vous restez trop longtemps devant l'écran). Enfin, dans la phase 5, la terrible veuve noire vous reçoit en personne. La fin

(mais elle sera peut-être définitive) de votre périple approche. Tenez-vous prêt à entreprendre un autre voyage horrible.

**SCORPION** de Zaccaria ★★★★★

Olivier CHAZOULE



Buck Rogers





### DES PRIMES IMPORTANTES

Second grand format « Stern », « *Cheetah* » se distingue par les différentes exploitations des séries de drop-targets.

La première série de ces drop-targets, au sommet du plateau, accessible par les bumpers, fait progresser le multiplicateur de bonus (coefficient 2, 3, 4 et 5).

La seconde série, un peu plus bas, reprend le principe des « jackpots », en demandant l'alignement de 3 étoiles de même couleur. Chaque drop-target doit ainsi tomber à l'instant précis où se présente la couleur choisie, matérialisée par une lumière courante.

La série médiane, composée de 5 cibles, doit être exécutée plusieurs fois dans l'ordre 1 - 2 - 3 - 4 - 5.

Des primes importantes et avantages récompensent chaque étape. A titre d'exemple, la seconde réussite de la combinaison accorde la valeur du bonus dans l'interminable couloir latéral gauche : soit un maximum de 500 000 points. Enfin une quatrième série complète épisodiquement le travail des précédentes et éclaire un extra-ball concrétisé sur l'unique cible fixe de l'appareil. Deux passages, ainsi qu'une cible tournante, attribuent également des extra-balls en concordance avec deux autres missions à réaliser. Les passages primés d'un spécial sont également indépendants.

Dans les pays interdisant le gain de parties rejouables, dont l'Italie, *Cheetah* utilise alors une mémoire cumulant les extra-balls, selon le principe « add-a-ball » inventé en 1960 (« *Flipper* » de Gottlieb, oct. 60). Le jeu imaginé par Harry Williams devient, dans ce cas, un extraordinaire machine à concours, records, voire marathons...

### NOUVEAUTES : UN REJETON DE PLUS

La famille « Pac-Man » s'agrandit : la cigogne Bally nous livre un rejeton, poursuivant la lignée issue de *Pac-Man*, *Super Pac-Man*, *Mr. & Mrs. Pac-Man*, qu'il s'agisse de vidéos ou de flippers.

Le bébé hérite donc des caractéristiques

des machines ayant vulgarisé, à travers le monde, son nom et ses graphismes, pour se présenter comme un jeu vidéo doublé d'un jeu de pinball, et vice-versa. Inky, Blinky, Pinky et Clyde hantent ici une succession de nouveaux labyrinthes qui se distinguent également par l'absence initiale des capsules fortifiantes et la percée de 2 sorties, ouvertes ou non, à la base de l'écran.

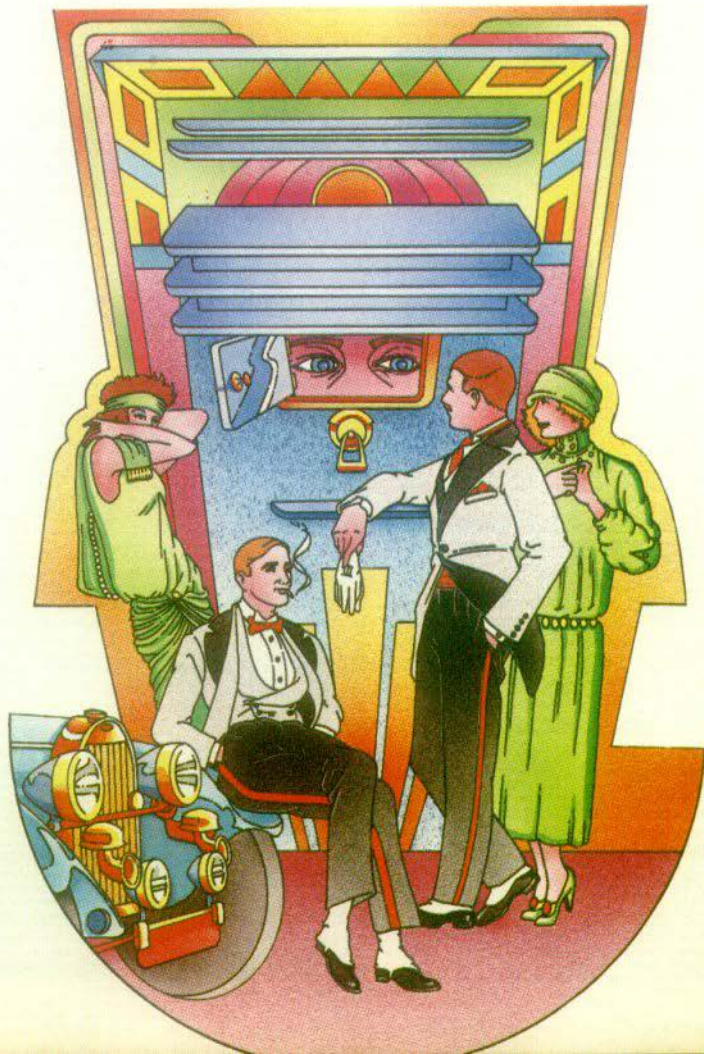
Le *Pac-Man* se promène donc selon son habitude en empruntant toutes les voies de circulation, gobant un fruit ou une capsule, pourchassant les fantômes bleus de peur, et cherchant à regagner le plateau du flipper où l'attendent les armes indispensables à sa mission.

Le cycle d'une partie se déroule ainsi ; *Pac-Man* essaie de parcourir toutes les allées du premier labyrinthe sans se faire

prendre par ses ennemis héréditaires. S'il n'est pas trop téméraire, il regagne l'un des 2 accès du plateau du flipper, et la bille d'acier poursuit son existence jusqu'à sa sortie où le jeu reprend en vidéo. Malheureusement pour *Pac-Man*, le repli vers le pinball lui est interdit maintenant ; la meilleure chose à faire est de jouer le kamikaze, d'effectuer tout le parcours et d'obtenir ainsi un labyrinthe différent mais pourvu des précieuses sorties...

En vérité, ce qui précède n'est possible que si la phase « pinball » a été rentable, si les drop-targets ont donné les précieuses capsules fortifiantes, si les passages ont augmenté la valeur des fruits ou accordé une traversée du passage secret en survitesse, etc.

Le flipper permet aussi de gagner une extra-ball, ce qui équivaut à une vie sup-





plémentaire (d'une manière générale, Pac-Man dispose de 3 vies par partie), mais aussi des captures de la bille durant lesquelles une incursion vidéo est possible.

Enfin, l'appareil peut donner des parties jouables (uniquement au score) et, comme tout flipper, décourager à tout moment les abus par son « tilt ».

En conclusion *Baby Pac-Man* fera encore parler de lui, l'on imagine sans peine des records se tenter en solos ou en équipes réunissant des champions de la vidéo et des champions du pinball. En bref, le bébé a tout l'avenir devant lui.

Quelques conseils utiles : à l'exception des premières secondes de jeu, l'itinéraire type *Pac-Man* dans le labyrinthe n'est pas possible considérant les divers tracés successifs à réussir et la présence, ou non, de capsules fortifiantes (1 à 4) ainsi que des sorties vers le flipper.

Dans le pire des cas, sans capsules ni replis, l'on peut simplement conseiller d'effacer le plus possible de pointillés dans les allées en semant ses poursuivants par l'usage intensif du « tunnel » (ou passage secret).



## BABY

coins de l'écran. La cible centrale bleue permet l'extra-ball par le même principe de répétition, un timer réduisant toutefois la durée de ses apparitions. Cette drop-target, ainsi que son emplacement libre, est un véritable piège car les billes rebondissent vers la sortie du plateau. Par prudence, il est préférable de jouer les angles supérieurs accédant aux couloirs latéraux : les drop-targets et la bille prisonnière seront néanmoins percutees involontairement si l'on conserve à la bille un déplacement vif et permanent. La bille lente, sans inertie, est vouée à sa perte immédiate.

Enfin, il ne faut pas oublier que le passage droit, ou « tunnel », donnera au *Pac-Man* une vitesse supérieure lors de ses traversées du tunnel vidéo. Faute d'y prendre garde, notre héros risque de se jeter dans les bras du fantôme patrouillant aux abords.

### EXTRA BALLS

La récente coupe du monde de football inspire les constructeurs américains et européens.

Après l'Italien *Soccer Kings* (Zaccaria), l'Espagnol *Spain 82* (Playmatic), voici *Striker* de Gottlieb. Outre le thème commun, l'on retrouve sur chaque appareil une volonté d'originalité et de renouvellement d'idées...

Il y a eu *Space Invaders*, puis *Pac-Man* et *Defender*, et maintenant un nouveau transfuge du vidéo d'arcade vers le pinball : *Q\*bert*, le héros, sur sa pyramide de cubes dont 3 vilains, Coily, Ugg et Wrong-

way, s'acharnent à gêner l'édification. *Q\*bert's Quest* dispose, pour la mise en scène de cette histoire traduite en flipper, d'un plateau anticonformiste au possible. Détails à suivre...

### FLIPMANIA

Après la liste des modèles électroniques *Gottlieb*, voici *Williams*, second grand nom de Chicago avec ses 300 flippers différents proposés depuis 1947. Considérant la rareté des *Lucky Seven*, *Scorpion* et *Algar* dans l'hexagone, ainsi que le début de commercialisation des derniers de cette liste, la flipmania n'est décelable qu'à partir de 15 machines affrontées...

HOT TIP (1)	BLACKOUT
LUCKY SEVEN	SCORPION (2)
WORLD CUP	ALIEN POKER
CONTACT (2)	ALGAR (2-7)
DISCO FEVER (8)	BLACK KNIGHT (3)
POKERINO (2)	JUNGLE LORD (3)
PHOENIX	PHARAOH (3)
FLASH	SOLAR FIRE (3)
STELLAR WARS (2)	BARRACORA
TRI ZONE	HYPERBALL (4)
TIME WARP (8)	COSMIC GUNFIGHT
LASER BALL (2)	VALROK
GORGAR (6)	DEFENDER (5)
FIREPOWER	TIME FANTASY (5)

- (1) : existe en électro-mécanique (non électronique)  
 (2) : « Wide body » (plateau large)  
 (3) : « Multilevel » (double plateau)  
 (4) : machine apparentée aux pinballs uniquement pour sa présentation identique.  
 (5) : modèle à 2 joueurs (2 tableaux)  
 (6) : premier flipper parlant (en option)  
 (7) : prototype sans suite  
 (8) : « Banana flippers » (modèle équipé de flippers incurvés)

(Suite p.79)



Le jeu de flipper se présente par contre dans une permanente configuration, réserve faite de la bille prisonnière stationnant à droite, ou à gauche, dans sa prison en forme de fer à cheval. Ce gadget de première importance permet la capture de la bille de jeu dans les trous, ce qui équivaut au retour sur l'écran disposant au minimum d'une capsule d'énergie, et du repli autorisé par une sortie unique.

Les quatre drop-targets jaunes doivent être tombées inlassablement pour obtenir les capsules correspondantes aux quatre



# SERVICE COMPRIS SERVICE

## Flips

### HARRY WILLIAMS : L'INVENTEUR DU TILT

De tous les personnages qui ont fait, depuis 50 années, l'histoire du Pinball et de son industrie, le plus engagé et le plus attachant est incontestablement Harry Williams.

Le « Thomas Edison de l'industrie des Pinballs » entre dans la corporation en 1929. Son activité première est l'élaboration de nouveaux plateaux à partir des billards mécaniques existants, disponibles

la publicité repose sur leur créateur, c'est le cas, entre autres, du *Signal* et du *Traffic* signés H. Williams. Après un court passage chez Rock-Ola, c'est chez Exhibit que se distingue alors notre ami, qui, avec un ingénieur en électricité de cette firme, Lyn Durant, fonde United en 1941.

Le conflit en cours réduit leur activité à la rénovation de quelques machines anciennes dont une bonne partie fabriquée précédemment par Exhibit. En 1943, est enfin formée l'entreprise qui porte son nom, *Williams*, dans laquelle entre Sam Stern en 1947.



en très grand nombre. Cette « rénovation » qui ne peut être que prospère quand on sait qu'un modèle comme le *Bally-Hoo*, a été construit alors en 50 000 exemplaires, lui vaut déjà d'être remarqué par Sol Gottlieb, frère de Dave Gottlieb, fondateur de cette firme qui lui propose alors un pourcentage sur la fabrication de billards construits selon ses idées.

En 1932, Harry invente un système destiné à sanctionner la tricherie : c'est le « Stool Pigeon » dont est équipé l'*Advance*. En entendant un joueur qui malmenait l'un de ses appareils utiliser le mot « tilted » pour qualifier son désappointement, Harry Williams donne alors le nom de « Tilt » à son invention la plus célèbre.

Le principe de ce premier mécanisme de contrôle est très simple : une petite bille d'acier repose sur un piédestal dont la partie supérieure est concave ; lorsque le billard est remué, la bille tombe dans la coupelle qui a pour centre le piédestal qui descend, au début de chaque partie, pour récupérer, par gravité, son chargement.

En 1933, Harry introduit l'électricité dans le *Contact* qui en outre, reçoit la première sonorisation grâce à l'adaptation, sur quelques modèles, d'une sonnette du genre carillon de porte d'entrée.

En 1934, Bally propose des modèles dont

Passionné d'aviation et pilote confirmé, Harry devient distributeur des avions *Morane-Saulnier* mais l'automatique et son contrat avec Williams Electronics, qui est passé (avec United) à Seeburg Industries, restent les plus forts.

Ces dernières années, après avoir été consultant de *Brunswick* dans l'élaboration de ses pinballs pour particuliers (Home-pinballs), Harry a rejoint son ami Sam Stern. Depuis 1977, ce dernier a repris l'ancienne *Chicago-Coin*, la transformant en *Stern*.

Tous les grands formats de la firme, *Big Game*, *Cheetah*, *Flight 2000*, *Free Fall*, *Split Second*, portent ainsi la signature de celui qui est maintenant considéré à Chicago comme « le Patriarche du Pinball »...

Jean-Pierre CUVIER



### LE COIN DES MONSTRES

Les liens qui unissent les pinballs et le cinéma se manifestent déjà en 1948 quand sort le film de William Saroyan « *The Time Of Your Life* ». A l'entrée des salles de cinéma les plus importantes où ce film est présenté, le « C.M.I. » ou Coin Machine Institute installe un billard électrique géant destiné à recueillir des fonds destinés à la « *Damon Runyon Cancer Fund* ». Cette fondation contre le cancer était alors aidée par le C.M.I., composé des firmes *Chicago-Coin*, *Bally*, *Williams*, *Gottlieb* et *United*.

Le pinball *The Time Of Your Life* a donc été construit par Bally avec la contribution de ses amis constructeurs du C.M.I. puis la machine, dont la partie coûtait un quart de dollar, subit les assauts des joueurs perchés sur des caisses en bois du genre de celles que l'on peut voir sur le document ci-contre. De gauche à droite : Lou Wolberg (*Chicago-Coin*), Ray Maloney (*Bally*), Harry Williams (*Williams*). Sont absents de cette photo de famille Dave Gottlieb et Lyn Durant (*United*).





# PHILIPS: L'ECHEC EST UN SUCCES

Une bonne surprise. Le nouveau jeu d'échecs de Philips - une cartouche et un module à brancher sur les consoles de la même marque - s'est comporté en maître. Confronté aux meilleures machines actuelles, il s'est révélé un adversaire respectable.

Le C 7010 se compose d'une cartouche que l'on enclenche dans son logement de la façon habituelle. Cette cartouche est reliée par un cordon à un bloc volumineux qui s'accroche aux ouïes d'aération arrières du Vidéopac. L'ensemble demeure harmonieux et ne dépare pas la console. L'échiquier apparaît sur l'écran en blanc et gris. Les pièces sont représentées par des symboles différents de ceux utilisés habituellement aux échecs, mais on se fait rapidement à cette diffé-

rence après quelques parties et cela ne gêne plus du tout le jeu. Par contre, il est regrettable que l'on ait pas attribué une autre couleur aux Noirs. En effet, ceux-ci sont affichés en gris foncé et sont parfois peu visibles sur les cases gris clair de l'échiquier.

## Le roque par déplacement de la tour

Le C 7010 propose six niveaux de difficulté et cela indifféremment avec les Blancs ou les Noirs. Les niveaux 2 à 6 permettent de choisir la profondeur d'analyse de l'ordinateur. Celle-ci varie depuis deux demi-coups pour le niveau 2 jusqu'aux six demi-coups du niveau 6. A partir du niveau 4, les temps de réflexion commencent à devenir trop longs pour être jouables en partie normale. Ils sont, en effet, de dix minutes en moyenne pour le niveau 4, de vingt minutes pour le niveau 5 et peut-être plusieurs heures pour le niveau 6, sans que ce délai soit justifié par des améliorations spectaculaires. Le niveau 1 est un mode spécial : c'est le





modé tournoi. A ce niveau, le C 7010 analyse sur six demi-coups, mais en temps limité : trente coups en une heure. Ce niveau constitue un bon compromis entre la force et la rapidité. Pendant les parties, l'écran affiche en permanence le nombre de positions lui restant à analyser, le coup en cours d'analyse, le meilleur coup trouvé à cet état de la recherche (bien utile pour vérifier vos progrès) et le nombre de coups joués depuis le début de la partie. Par contre, il manque au C 7010 les fonctions que nous trouvons habituellement sur les autres ordinateurs d'échecs de haut de gamme : retour-arrière, fonction professeur permettant de suggérer un coup à jouer, entrée d'une position donnée.

Il est donc impossible de lui poser des problèmes d'échecs. De plus, il ne connaît pas les cas de nullité par répétition de la même position trois fois consécutivement ou par la règle des cinquante coups sans prise et sans déplacement de pion. Il pratique toutes les autres règles d'échecs : prise en passant, promotion et sous-promotion de pion et roque. A ce propos, le C 7010 se singularise en annonçant le roque par déplacement de la tour (et non du roi comme d'habitude). Cela est un peu déroutant au début, mais l'affichage des positions sur l'écran permet d'éviter toute erreur.

Le concept stratégique du C 7010 est identique au programme « Gambit » développé par Wim Rens. La bibliothèque d'ouverture est réduite et ne porte que sur un nombre limité de coups en profondeur. Il est dommage de ne pas avoir doté un programme de ce niveau d'une meilleure bibliothèque. La phase d'ouverture est un moment capital dans une partie d'échecs et une mauvaise ouverture peut compromettre gravement la suite de la partie.

### Un partenaire astucieux

Heureusement, sa force tactique lui permet le plus souvent d'éviter certains pièges : ainsi, le C 7010 aborde le milieu de partie sans déséquilibre notable. En milieu de partie, le programme fait montre d'une force tactique tout à fait correcte. Son jeu est agréable et suffisamment varié. Il semble, en fait, basé surtout sur la défense et parvient ainsi à se sortir parfois joliment de situations périlleuses. Il connaît, par contre, quelques difficultés en attaque et à parfois du mal à concrétiser une supériorité numérique ou positionnelle. Le C 7010 utilise plus souvent que ses concurrents le grand roque, mais il le fait toujours de façon justifiée. Sa profondeur d'analyse limitée à six demi-coups ne lui permet pas une grande force stratégique. Cela n'est pas spécifique au C 7010 et cette faiblesse est partagée par la plupart des programmes d'échecs actuels. Cela les conduit parfois à commettre des fautes — impardonnables à un joueur expérimenté.

Les fins de partie, si elles ne sont pas éblouissantes, se situent dans la moyenne de celles de ses concurrents. La maîtrise de l'attaque de pion lui permet souvent de réussir la promotion de pions. Mais les finales resteront encore pour un moment le point noir des ordinateurs d'échecs.



Nous avons opposé le C 7010 au Sensory 9 de Fidelity Electronics, considéré comme l'un des plus forts programmes d'échecs commercialisés actuellement. Les deux machines jouaient trente coups en une heure : niveau 1 du C 7010 et niveau 5 du Sensory 9. Par tirage au sort, le C 7010 a commencé. Le Sensory 9 ne l'a emporté qu'après une longue lutte. Voici comment s'est déroulé cette partie :

1	e4	e5
2	Cf3	Cc6
3	d4	e5xd4
4	Cxd4	Fc5
5	Cxc6	Df6 1

Attaque classique du SC9 conduisant au mat par Dxf2. Le C 7010 pare l'attaque par Fe3, protégeant ainsi le pion f2 menacé, mais cela conduit après l'échange des tous à des pions doublés en e3e4.

6	Fe3	Fxe3
7	f2xe3	Dxb2
8	Dd4	Dc1 +
9	Rf2	Dxc2 +
10	Fe2	Dxc6
11	Dxg7	Df6 +
12	Dxf6	Cxf6
13	Cc3	d6
14	Ta1b1	Tg8
15	a4	Cg4 +
16	Fxg4	Txg4
17	h3	Tg6
18	g4	c5
19	Th1d1	Re7
20	Cd5 +	Rd7
21	Td1f1	Te6
22	Cc3??	Rc6

Le C 7010 retourne en c3 pour protéger le pion e4. Ce coup est inutile, car si Txe4, Cf6 + et pain d'une tour pour les Blancs. Ce coup entraîne, de plus, la perte de l'avantage positionnel et peut être tenu pour responsable de la perte de la partie.

23 Rg3 Te7  
Étonnante attaque du roi Blanc qui va se retrouver dans une situation difficile.

24	Rh4	Fe6
25	Rg5	Tg8 +
26	Rh5	b6
27	Tb1d1	Fc4
28	Tf2	Fb3
29	Td2	Tg6
30	h4f1	Te5 +

L'avance du pion en h4 paraît couper la retraite du roi. En fait, cela permet la couverture du pion g5 et d'échapper à l'échec Te5 +.

31	g5	h6
32	Tg2	a6
33	Td2f2	b5
34	a4xb5 +	a6xb5
35	Tb2	Fc4
36	Tg4	b4
37	Cd1	Fe6
38	Tg1	h6Xg5
39	h4xg5	Tg8
40	Rh6	Txe4
41	Rh7	f6
42	Th2	Txg5
43	Txg5	f6Xg5
44	Rg6	g4
45	Td2?	g3
46	Tg2	Fb3
47	Td2	Tg4 +
48	Rf5	g2
49	Cf2	Fe6 +
50	Rxe6	Tg6 +
51	Rf5	g1 = D
52	Re4	Tf6
53	Rd3	c4 +
54	Rxc4	Dc1 +
55	Rd3	Dc3 +
56	Re2	Txf2 +
57	Rxf2	Dxd2 +
58	Rf3	b3
59	Re4	b2
60	Rf4	b1 = D
61	Rg5	De3 +
62	Rf6	De5 +
63	Rf7	Db7 +
64	Rg6	Db7g7 mat

Conclusions de cette partie : le C 7010 possédait au 22<sup>e</sup> coup un avantage positionnel certain qu'il a gaspillé en jouant à ce moment un coup tout à fait malheureux, dû sans doute à une vision un peu courte de la partie. Le SC9 en a alors profité pour se ressaisir. Le C 7010 a cependant réalisé une partie solide contre un adversaire de la force du SC9, ce qui prouve la relative cohérence de son jeu. Le C 7010 nous a surpris favorablement. Bien sûr, il ne se situe pas au niveau des ordinateurs « haut de gamme », mais, pour l'amateur, sa force est largement suffisante. Ce n'est certes pas en quelques jours qu'un joueur moyen pourra réaliser les progrès nécessaires pour le battre régulièrement à son niveau de tournoi. Enfin, s'il ne possède pas les facilités habituellement offertes par des concurrents comme le SC9 ou les Méphisto, il constitue pour la somme de 900 francs (si l'on possède déjà la console Philips) un rapport qualité-prix satisfaisant.

Jacques HARBONN



# Verra-t-on des jeux électroniques au Louvre?

l'aspect créatif de la petite informatique apprise aux enfants. Les jeux sont un véhicule essentiel de cette initiation.

L'utilisation du Logo, un langage informatique inventé par Seymour Paper pour faciliter l'apprentissage de la machine aux plus jeunes, participe d'un tel esprit.

Un ton résolument optimiste également chez Brigitte Soudakoff, psychologue dans les maternelles. Elle avoue déjà avoir une attirance personnelle pour les mini-jeux électroniques à cristaux liquides. Une passion que semblent partager les tout jeunes enfants, qui ne sont pas les derniers à réussir des scores formidables. « Ces jeux leur apportent concentration, dextérité, coordination et réflexes. » Quant aux scénarios, ils sont souvent une projection de l'être humain avec ses fantasmes, ses joies et ses angoisses. Et les enfants, même jeunes, éprouvent, eux aussi, les sentiments contradictoires qui sont exposés dans les jeux...

D'après cette même psycholo-

gue, l'attitude devant les jeux en général et les jeux électroniques en particulier, donne une idée de la personnalité du joueur. Certaines personnes sont dépassées et d'autres « sentent le truc ». Pour les enfants psychotiques (ceux qui ont des troubles relationnels profonds avec leur mère), les jeux électroniques peuvent être un élément de communication élémentaire avec le reste du monde.

## VESSIES ET LANTERNES

Seule ombre au tableau — un défaut souvent cité par les personnes interrogées dans cette enquête — le caractère agressif de certains bruits (surtout les jeux électroniques « de table » à diodes lumineuses).

Enfin, les aspects émotionnels du jeu vidéo sont considérés par ces différents enseignants comme essentiels. Mais tous soulignent que les enfants ne doivent pas être compris comme des personnalités a priori naïves qui s'investiraient entièrement dans le jeu et ne parviendraient pas à prendre suffisamment de recul vis-à-vis de lui. La distanciation par rapport au jeu est chose courante chez les enfants qui se rendent souvent mieux compte que les parents combien la vie est différente du bip électronique et de la simulation guerrière dans l'espace. Nombre de ces enseignants soulignent même que les adultes ont presque plus tendance que les enfants à prendre des vessies pour des lanternes et à transposer leurs angoisses et leurs espoirs dans les jeux électroniques !... Des conclusions qui vont en étonner plus d'un. Mais n'y-a-t-il pas du vrai dans ces affirmations, et les cadres, employés et secrétaires ne sont-ils pas enclins à considérer les créatures démoniaques comme leur chef de service ou leur P.D.G., les vilains astéroïdes comme des factures lourdes à avaler ou les méchants fantômes dévoreurs de glouton comme les ennemis de la vie quotidienne qui les poursuivent jusque dans leur sommeil ?

## CONCEPTS EN «TIQUE-TIQUE»

Car enfin, il n'y a pas encore d'études psychanalytiques poussées sur Pac-Man, mais ça viendra peut-être. Et alors que découvrira-t-on ? Que chacun d'entre nous est un personnage de jeu électronique ? Qu'on re-

trouve sur les écrans des jeux vidéo les mêmes sentiments qu'au cinéma ou en regardant un dessin animé ?

Et petit à petit, on s'oriente vers une forme nouvelle de communication — car c'est bien de cela qu'il s'agit — fruit du mélange des jeux vidéo, de la télévision, de l'image synthétique, de l'interactivité, de la robotique et de plein d'autres sciences et concepts en « tique-tique », dans laquelle le joueur devient aussi un concepteur, un personnage, un scénariste, un vainqueur, un dessinateur (et encore plein de mots en « eur »).

Au-delà de l'anecdote s'ouvre un monde inconnu, impensable il y a encore dix ans, dont personne ne sait prévoir quelles seront les implications précises. C'est sans doute ce qui inquiète une frange du public et l'incite à se méfier du phénomène des jeux électroniques. Sinon comment expliquer la violence verbale des réactions hostiles ?

L'introduction des ordinateurs dans les universités françaises a commencé depuis longtemps. Les étudiants facétieux du laboratoire de robotique industrielle d'Evry (voir Tilt n° 3) en sont un excellent exemple. Déjà les pouvoirs publics songent à installer des micro-ordinateurs dans les écoles primaires et les lycées. Quelques expériences sont en cours qui démontrent que les enfants répondent positivement à cette forme d'éveil aux techniques informatiques de demain. On se bouscule au portillon et c'est une preuve de plus que « ceux qui ne croient pas dans les jeux électroniques en 1983 sont ceux qui ne croyaient pas dans la machine à vapeur, ni dans la publicité » !

## UN OBJET DE CULTE

Peut-être verra-t-on des jeux électroniques au Louvre, dans les stations de métro, à H.E.C. et à l'Ecole polytechnique, dans les centres de recherche nucléaire, et dans les pièces de tir des missiles du plateau d'Albion. Peut-être aussi dans les écoles normales, les bateaux-mouches, les commissariats de police et les gendarmeries, au musée Grévin et dans les cinémas.

Après avoir subi tant d'assauts, le jeu vidéo deviendra peut-être un objet de respect, voire un objet de culte, ou en tout cas

un objet de culture. A quand un prix académique des jeux électroniques, une section universitaire spécialisée dans l'étude et la création des jeux électroniques, une bourse qui récompenserait la meilleure idée de jeux vidéo ?

Au fait, qu'en pensent les principaux intéressés, les joueurs ?

## ET LES FILLES ?

Dans une remarquable étude sur le jouet idéal, l'association Idéal Loisirs rend compte d'enquêtes effectuées sur des groupes d'adolescents à propos de leurs motivations pour pratiquer les jeux électroniques. Les premiers avantages spécifiques sont énoncés dans l'ordre suivant :

- réalisme de la figuration visuelle et sonore ;
- diversité des thèmes de jeu ;
- possibilité d'établir une comparaison avec les jeux vidéo proposés dans les cafés.

Les auteurs du rapport font remarquer que les jeunes de onze à quatorze ans développent de multiples ruses pour contourner l'interdit qui les frappe quant à la fréquentation de ces jeux de café. Un autre aspect très intéressant est le caractère de jeu familial que ces adolescents souhaitent donner à ces jeux vidéo, ce qui contredit l'image d'isolement trop souvent véhiculée par les jeux électroniques.

Le rapport est dans la ligne des partisans des jeux vidéo pour l'initiation à l'informatique « dont on doit noter que les filles ne veulent pas être exclues », à charge pour les concepteurs de programmes de jeux d'adopter des histoires plus adaptées à leurs goûts.

C'est là l'avenir des jeux électroniques, une osmose parfaite entre les créateurs et les utilisateurs pour parvenir à une adéquation totale entre les deux parties. Nous pouvons déjà vous dire qu'on en parle beaucoup...

Mais alors, tout ce brouhaha aux Etats-Unis autour d'une éventuelle nocivité des jeux vidéo, était-ce du vent ? Sans aucun doute, à moins que ce ne soit un formidable coup de publicité inspiré par des petits malins !

Olivier CHAZOULE

## loisirs

560, rue Nationale  
69400 VILLEFRANCHE  
Tél. : (74) 65.40.15

N° 1 du jeu électronique  
console vidéo

MATTEL	1 750 F
ATARI	1 390 F

Ces consoles sont livrées avec une cassette.

Cassettes tous formats  
150 TITRES EN STOCK

Pour ATARI : ATARI - C.B.S. Télévision - Spectravision - Apollo - Parker - Telesys - Activision - Imagic.

Pour MATTEL : MATTEL - Imagic, Activision.

NOUVEAU : Poignée Spectravision. Jeu d'échecs pour videopac.

Location de toutes cassettes  
Vente par correspondance.

## JEUNE FRANCE

108, rue Carnot - 71000 MACON  
(85) 38.33.41

Tous les jeux électroniques  
JEUX VIDEO

Atari - Intellivision - Mattel - Victor  
Lambda

JEUX POUR ATARI

Atari - Activision - Parker - Spectravision





## VENTES

- Vends console jeu vidéo noir et blanc programmable TV game SD 05 + K7 de sport : Tennis, Foot, Basket, Tir, Voitures, Saut-marin, prix 450 F, vends aussi jeux d'arcs, Chess Champion, Mark V, prix 420 F. J.-F. BERTINOTTO, 7, place du Vertre 75018 Paris. Tél. : 255.28.75.
- Vends ou échange cassette pour console VCS Atari : Asteroids 300 F, Combat 250 F, Indy 500, 320 F, état neuf. GUILLEARD Dominique, 18, rue de Claveuse 44800 Saint-Nazaire. Tél. : (01) 40.56.82.
- Exceptionnel particulier vend flipper Gottlieb Electronique récent pour exploitation ou autre, prix 2 900 F. Tél. : 839.51.54. M. BLART, 5, rue de la Martinière 69001 Lyon.
- A vendre console Atari + 1 cassette et 2 paires de manettes, prix 1 100 F à débattre. Monsieur LÉROUGE, 9, rue Philibert-Delorme 75017 Paris. Tél. : 286.41.58.
- Vends console Rodiola Videopac lot 25, avec 10 cassettes n° 1-2-6-9-11-13-14-16-17-21, 2 000 F. M. BTTNAR Christian 4, impasse Bernier 77460 Souppes s/Loing. Tél. : 429.78.86.
- Je vends flippers Gottlieb Joker-Poker électronique, 4 cabrins prix 2 000 F. CHAPET Jean-Marie, 40, rue de Regard 94260 Fresno. Tél. : 337.68.91.
- Vends cause double emploi jeu Vidéopac C 52 + 4 K7 jamais servies sous garantie, prix 950 F. M. MARICHAL, 8, rue de Verdun 94500 Champigny-Marna. Tél. : 886.65.36.
- Vends console Homixex cédée et cassettes, Liste et prix sur demande. M. BERNAL, route de Pommeret 21138 Pilsaomédéc.
- Vends matériel Mountain Hardware parfait état Music System 1 750 F, Supertaker 900 F, Keyboard fil 75 F, Intral X 300 F, Copyrom 25 F, Urgent Thierry GALLIENNE, 138, route de Mithy 93800 Aubrey s/Bate. Tél. : 886.06.37.
- Vends cassettes pour VCS Atari : Freeway, Air Sea Battle, Stormaster, Adventure et Haunted House. Damien LIBOIRE, 11, rue Friant 75014 Paris. Tél. : 543.22.79.

- Jeu vidéo couleurs à cassettes + 2 cassettes (Destruction, Sport) très servies, décembre 1981, valeur 900 F, vendu 500 F. M. PERRIRA, 14, avenue des Neiges 78170 La Celle - St-Cloud. Tél. : 918.13.68.
- Vends ou échange cassettes Atari : Missile Command 170 F et Super Breakout 170 F. Les deux 300 F. Tél. : 283.98.97.
- Vends cassettes Atari Street Racer, Space War, 140 F et Cosmo 230 F. Vends jeux électroniques Donkey Kong 270 F, La pleurie et Les Dynamites pour 220 F. BORNSTAIN Stéphane, chloiet A 29 Preu-Loup. Tél. : 84.10.33 après 18 h merci d'avance.
- Vends Vidéopac C 52 Philips neuf, gagné au concours Philips RTL, prix très intéressant : 800 F. M. Denis ALEXANDRE 47, bd de Bessoujeur 75016 Paris. Tél. : 288.16.32.
- A vendre console Mattel achetée le 14 9 1982 avec garantie + 7 K 7, Golf, Triple Action, Astro-mish, Auto-Racing, Space Battle, Night Stalker, Star-Strike. Valeur de l'ensemble 3 700 F, facture à l'appui vendu 3 000 F. Urgent Philippe. 526.05.96.
- Affaire ! Vends PC 1500 + CE + 75 programmes et petit magnétophone Philips pour enregistrer les programmes. Vends aussi console de jeu Vidéopac avec 6 cassettes + jeux Nintendo, le tout cédé à 3 000 F. Tél. : 745.62.68 (après 17 h).
- Vends console VCS Atari état neuf + 27 cassettes, le tout ou séparé + 2 jeux de rangements. Supplémentaires - 2 boîtes de rangements. Tél. : 607.03.76 heures de bureau.
- Vends console VCS Atari février 1982 + 12 cassettes Atari avec toutes les poignées 2 500 F, au lieu de 5 009 F. Tél. : 320.88.62. Fabrice MOINE, 25, rue Gassendi Paris 14<sup>e</sup>.
- Vends 3 cassettes pour VCS Atari, Defender, Triskot (Imagic) et Ice Hockey (Activision). Très bon état 220 F pièce, lots 3 pour 600 F. Tél. : (98) 38.34.41.
- Vends Space Invader 180 F. Frédéric CHAMBOULETTON, 1, les Marodes Mauves 95000 Cergy. Tél. : 030.24.49.

- Vends jeu vidéo couleur Soundic SD 0505 + cassettes : Sport, Cosse-briques, Quilles et Marine, vendu 350 F, excellent état. NVOIS Philippe. Tél. : 954.85.85. 2, square du Retro 78150 Le Chesnay.
- Vends console jeu vidéo TV Soundic noir et blanc, avec deux cassettes : une de 10 jeux et une de 2 jeux (course de voitures) 250 F. Dolphine LAMOTTE, 4, rue Saint-Paul 80100 Abbeville. Tél. : (22) 24.10.30.
- Vends K7 Vidéopac C 52 ou Jet 25, très bon état. Lot : novate et Combat de chars, Bowling, Basket, Course aux dollars, Othello, Ordinateur 3 étages, Monstre de l'espace, 80 F la K7 ou 350 F le tout. Emmanuel GOLDSTEIN, 144, bd Magenta 75010 Paris.
- Vends ou échange Missile Invader (Bandai), état neuf. Vends ou échange console noir et blanc + K7, 10 jeux de ballon, Course auto, état neuf. Vends ou échange Flipper Atomic (arcade) jamais servi. Frédéric SAUMAGNE, 104, ave. Franchet-d'Espéry 82 Albi. Tél. : (63) 38.08.13 de 18 à 20 h.
- Cassettes pour le Vidéopac Philips n° 31 (Musicien) et n° 7 Mathématicien 350 F le tout. Tél. : (29) 67.71.32.
- Vends console Mattel Intellivision avec 3 cassettes de jeux, jamais servi avec emballage d'origine le tout 1 750 F ou lieu de 2 300 F, sous garantie. Tél. : 461.87.72 après 17 heures.
- Vends jeu Atari garanti 9 mois + 5 cassettes (Pac-Man, Defender, Asteroids, Superbreakout, Combats) + TV NB. Le tout en très bon état, valeur 3 000 F. Tél. : (35) 71.08.01.
- Vends console Mattel avec 7 cassettes, novembre 1982, le tout sous garantie, factures fournies, prix commerce 3 200 F, vendu 2 500 F. PHILIBERT Raymond 58, rue Jean-Pierre - Timbaud 92130 Issy-les-Moulineaux.
- Vends cause double emploi vidéo jeu Philips C 52 état neuf, console 960 F + lot 8 cassettes (Pacman, Asteroids, Space Monster, bataille novate, Singers, Duel, etc.) 640 F. Eddy HUMBERT le Ranc-Chailliers 07110 Lagortière. Tél. : (75) 30.11.05 après 19 heures.

- Vends jeu échec électronique à échiquier sensible et sonore - 700 F. Tél. : (21) 57.66.91 après 18 h.
- Vends ordinateur Philips Videopac C 52 + 5 K7 (n° 9-10-12-22-29). Space Invader, Golf, Course aux dollars, très bon état, début 1982, achète 1 700 F, vendu 1 000 F. Vends aussi jeu TV Soundic programmable, acheté 800 F, vendu 400 F. Tél. : (91) 05.25.80 après 18 h.
- Vends jeu pour Télé Soundic programmable + 3 cassettes Monocycliste (4 jeux) Jeu des destruction (6 jeux) Superpartiti (10 jeux) 250 F et vendis également jeu de voiture 100 F. Cassette Night Driver pour console Atari 150 F. Alexandre LEMERCIER, 3, rue Ozaire-Ferrière 77240 Vert-St-Denis. Tél. : 063.25.24.
- Vends un téléjou ITMC SD 043 niveau de difficulté différents : Tennis, Squash, Football, Patino basse, Tir-vedou de la pistolet électronique et les piles, prix 200 F. Jean-Pierre SERGEANT, 269, route de Montigny 77154 Villanovaux-les-Bardas. Tél. : 408.56.37.
- Vends K7 Space Invaders pour VCS Atari 180 F ou l'échange contre K7 Superman pour VCS Atari. M. PENNQUEN, 258, rue Nême, 45180 Olivet. Tél. : 63.57.35 après 19 h.
- Vends K7 Philips pour Vidéopac C 52, 3 mois d'utilisation : Football américain, Valley, Labyrinthe, Foot, Hockey : 90 F l'un, prix d'ensemble. Manuel MARVAL, 30, avenue de la République, 07110 Lagortière. Tél. : (75) 39.13.59 heures repas.
- Vends 2 jeux électroniques : Crazy Climber, Bandai : 250 F et Master Mind, des chiffres électroniques, Copiano : 100 F. Patrick SAC-CAM, 24, rue Hélène 78500 Sartrouville. 913.72.19.
- Vends console de jeux ITMC MPT 05 acheté en 1982, 900 F + 3 cassettes (Jeu de Jolies, Alien Invasion) valeur 1 200 F, vendu 800 F. M. BUNELIER Jean-Luc, 6, rue Lucien-Julin 78780 Montcoucort.
- Vends Vidéopac Philips C 52/04 + K7, neuf, garantie un an (incompatibilité avec mon téléviseur). Noël SOBRIET, 45, rue des Bouëts, 57118 Ste-Marie-ou-Chéons. Tél. : 761.83.32.
- Vends jeu Philips N 60, bon état + 14 cartouches. Tél. : 886.29.73 de 5 h 30 à 11 h 30 et de 16 h à 19 h 30, sauf lundi.
- Vends 2 unités de rangement pour cassettes Atari : 200 F. Jérôme DORV, 173, rue de Silly 92100 Boulogne Billancourt.

Pour toute insertion, écrire dans les cases ci-dessous en caractère d'imprimerie le texte de votre annonce (une lettre par case, une case pour chaque espace, avec un maximum de 8 lignes).

Les petites annonces ne peuvent être domiciliées au journal : vous devez donc inscrire votre nom, votre adresse ou toutes autres coordonnées permettant de vous joindre directement. Les petites annonces sont insérées dans le premier numéro à paraître en fonction des délais de publication.

Réservées aux particuliers, les annonces sont gratuites mais ne peuvent être utilisées à des fins professionnelles ou commerciales.

## DEMANDE D'INSERTION

à retourner à Tilt : 2, rue des Italiens, 75009 Paris

### Rubrique choisie :

Achats

Ventes

Echanges

Clubs

Tournois

Divers

Ne pas oublier d'inscrire votre adresse complète et, le cas échéant, votre téléphone



# GAMES

LES 4 TEMPS - PARVIS DE LA DÉFENSE - CENTRE COMMERCIAL VELIZY 2  
 FORUM DES HALLES DE PARIS - niveau bas tel 7735 18 81  
 niveau haut tel 7735 18 81  
 niveau 2 tel 237 42 31

- Vends Vidéopac C 52 Philips (dét. 81) + 14 cassettes à jeu tout vendu 2 200 F. J.-François SERRURE, 76, rue de la Chapelle 59190 Hazebrouck. Tél. : (28) 41.47.61.
- Vends jeu vidéo noir et blanc - Mur d'entraînement - Tennis, Foot - 2 jeux avec fusil 200 F. Sébastien LÉGE, 25, rue de Valois 75180 Montigny-Le Bretonneux. Tél. : 044.30.77, pendant le week-end.
- Vends Vidéopac Philips C 52 + 19 K7 Christophe. Tél. : 962.59.68. Urgent.
- Vends jeu vidéo TVG 5.0. 04 composé de dix jeux. Fonctionne avec neuf piles de 15 volts. 240 F. Vincent HIREL, 22, rue de Villayer 91480 Quincy-sous-Steur. Tél. : 900.68.29.
- Vends jeux à cristaux liquides - Parachute, Fire Attack, Octopus, Snooker Tennis, Mickey Mouse. 140 F chaque. Emmanuel ROTURIER, 6, rue de l'évêché 58000 Nevers. Tél. : (86) 61.54.51.
- Vends Vidéopac Philips + 23 cassettes. Le tout vendu 1 000 F. Superbe affaire ! Denis MOUNODIN, 11, rue du Docteur-Bénazon 95410 Grucley. Tél. : 982.84.17 ap. 19 h 30.
- Vends toutes les dernières cassettes pour VCS Atari, ET, Bezerk, Star Master, Barnstorming, Yars' Revenge, Asteroids, Star Wars, 36 invaders, 36-100-Ton, Combat, Dodge'em. Tél. : 322.63.38. M. PIERRE.
- Vends jeu électronique Aladin qui comprend 10 jeux. 140 F. Vende Anti-Gang 165 F. M. HUNERBLAIS 15, av. Carnot 54130 Saint-Max. Tél. : 321.25.93 ap. 18 h.
- Vends console TMC moins d'un an, peu servie + 2 cassettes dont une de 10 jeux. Voleur 700 F. vendus 350 F. jeu sur TV. Écran Digital neuf, console double emploi. M. NELLEU, 205, rue de Glé-de-Couze 70740 Vaux-sur-Seine. Tél. : 474.10.54.
- Vends Vidéopac C 52 avec 9 K7 n° 8-10-11-14-24-25-35-37-38 ou échangez contre VCS Atari et K7 Asteroids, Pac-Man ou Missile Command. Frédéric GRAMICOURT, 63, rue S. Cordier 62260 Auchel. Tél. : (21) 37.07.86.
- Vends neuf Basketball (Mattel) 100 F, Alien (Lansay) 180 F, Galaxy II (Epoch) avec couleurs, 4 phases de jeux dans une même partie, 3 niveaux d'adresse à 200 F et Jet Fighters (Lansay) 180 F. M. KLEINER, 48 bis, quai de Jemmapes 75010 Paris. Tél. : 201.91.91.
- Vends Philips C 52 + 4 cassettes : Singeries, Le mur magique, Le monstre de l'espace et La guerre de l'espace. Le tout 1 450 F. Alain SCHULTZ, 31, rue de Danquerre 68200 Mulhouse. Tél. : 52.35.31.
- Vends ou échangez cassettes Imagic Kiddle Of The Sphinx (VCS), PESCHIN Daniel, Résistance L'Occid, app. 28 - 80800 Carbis.
- Vends console VCS Atari, année 1982 + cassettes Pac-Man - Grand prix et Combat, environ 1 800 F. Bruno CAZELLE, 58, rue du Val d'Or Suresnes 92150. Tél. : 728.86.90.
- Vends jeux cristaux liquides Bandai : la chasse au corbeau, HamburgerShop et Phoque jongleur 140 F l'un. Vends aussi cassettes Atari - Street racer, Air-Sea Battle, 139 F l'une + Football 230 F. Gregory FEUR, Tél. : (20) 70.31.77.
- Vends K7 Atari Indy 500 + commandes spéciales, parfois été, 200 F le tout. Amersin aussi correspondre avec possesseur d'un VCS Atari pour organiser tournois. Philippe PETIT, 58, bd de Nice - La Pointe Rouge, 13008 Marseille. Tél. : (91) 73.36.85.
- Vends console Atari + 12 K7 très bon état - valeur 4 700 F, cédé 3 290 F. Vends aussi des K7 à l'unité, à prix neuf - 1 000 F. Vends également ordinateur d'arches Méphisto 2, 5 mois sous garantie, très bon état valeur 1 250 F cédé 1 900 F. BOISSIÉ, Tél. : (75) 56.27.35.
- Offre intéressante ! Vends 15 K7 Atari moitié prix - Combat, Outlaw, Space War, Circus, Bowling 100 F, StarMaster, Missile Command, Maze Craze, Pele, Space Invaders, Adventure 150 F, Défenseur Worldars, Pac-Man, Star Rider 200 F. M. SELLIER, 13, rue de Pléno, Chemenyverres. Tél. : 576.53.93 après 19 h.
- Vends console, Mattel neuve, date d'achat 30.12.82, garantie 12 mois, avec 3 cassettes - Golf, Auto Racing, Sea Battle, Voleur du tout 2 450 F, à vendre 1 600 F. Tél. : 354.74.45.
- Vends VCS Atari acheté début 1982 + 8 cassettes 2 300 F. jeu électronique double écran Donkey-Kong 240 F. Stéphane WATELET, 1, place Van Goy 77380 Combs la Ville. Tél. : 960.44.25 après 20 h.
- Vends ordinateur de poche PC 1211 + imprimante CE 122 tous accessoires et livre de programme - le tout en très bon état 1 100 F + tous les n° de l'Ordinateur de poche à débiter - BENOISSAN Pierre, 3, pl. Wattiau 95120 Erment. Tél. : 414.59.24 ou au travail avant 17 h ou 681.19.92.



- Je vends Street Racer à 100 F, Air Sea Battle à 90 F, Outlaw à 100 F et Star Racers à 100 F. Elles sont toutes intactes. BUGLIO Daniel, 20, rue de la République 93440 Ecouen. Tél. : 992.28.25.
- Vends console jeu vidéo Mattel - acheté déç. 82, état neuf, prix 1 500 F, avec Horse Racing, Auto Racing et Night Stalker - M. VERAN. Tél. : 372.91.75 après 19 h.
- A vendre machine à calculer Texas Instruments TI 57, programmable, avec chargeur de batterie et livret de mode d'emploi, neuve, achetée il y a un an, prix 300 F, laissé entre 200 et 250 F. JEAN. Tél. : 651.58.67 après 7 h.
- Vends jeux électroniques : Merlin 100 F Pilote de chasse 200 F, Flipper électronique Wildfire 200 F. Le tout 400 F. Achetez K7 Action. PHANNU Stéphane, 11, square Ericant 91160 Longjumeau. Tél. : 909.80.93.
- Vends Flipper électronique de poche 150 F ainsi que 2 jeux électroniques de poche (Galactica et Cronos) 50 F chaque ou 90 F les deux. Vends aussi jeu à cristaux liquides (le chef, game et watch 125 F), vends K7 Mattel. M. DUKERS. Tél. : 757.05.74.
- Vends K7 Mattel : Roulette 130 F, Astrorama 190 F et recherche K7 Football (Mattel) 200 F. MICHEL 047.35.63.
- Urgent vendes Vidéopac C52 à 750 F + K7 n° 2, 3, 5, 9, 14, 15, 22 - 85 F pièce - c'est donné ! BONNEAU Paul, 12, rue de Verdun 57100 Thionville. Tél. : (83) 234.08.35.
- Vends Vidéopac Philips avec 13 cassettes n° 1, 2, 4, 7, 9, 6, 11, 14, 18, 19, 22, 25, 27, très bon état prix 1 000 F urgent - ZUMBIEL Nicolas, 203, allée du Bois Furet 78830 Bullion. Tél. : 941.47.43.
- 7 jeux électroniques marque : Mattel ou Bandai, très bon état 700 F le tout. Jean-Jacques (6) 407-61-24 Seine-et-Marne de 17 h à 4 h 18 h 30 - ordinateur de poche PC 1500 pour 2 000 F voleur 2 400, tout neuf.
- Vends 3 jeux à cristaux liquides - Parachute, Water Polo, Voyage spatial, excellent état, le tout 350 F ou échangez contre cassettes Atari. Frank PRU-DIOMME, 8, rue Pierre Perrel 69330 Saint Genis Laval (78) 856.39.74.
- Vends sur Lyon jeux électroniques Puck Monster (Lansay), jamaï servi 300 F + Combat laser (Bombino) très bon état 200 F + Merlin (Miro) état neuf 150 F (adaptateurs). Prix à débiter. DEFILIX Christian, 84, rue de Marcellin 69007 Lyon. Tél. : 689.42.94 après 20 h.
- Vends jeu télé Haminox. Foot, Tennis, Squash, Pilote avec 2 vitesses, 2 angles de tir, 2 dimensions avec jeu LCD. Recherche vidéo console Atari ou Mattel (très bas prix ou don) ! Valéry HAMM, Les Pelouses, route du Lude 72200 La Flèche.
- Vends K7 Vidéopac C 52 n° 1-8-18-22-25 - prix 60 F chacune ou 300 F le tout. Vends Microvision + K7 n° 7, 5, 7, 8 - 450 F. 946.83.89.
- Vends K7 pour VCS Atari Maze Craze 260 F, Air-Sea-Battle, Outlaw et Street Racer, 160 F chaque ou le tout 645 F - BARBIER B. 16, rue Henri Giffard 80000 Amiens. Tél. : (22) 46.26.83.
- Vends jeu sector et détective électronique 600 F ou échangez contre VCS Atari - LALANNE-DASQUE Michel, Parc de Châteaux, Méricourt. Tél. : (56) 47.48.85.
- Vends Microvision + K7 Flipper et Simon Pocket - possibilité d'échange avec mini jeu Game and Watch - prix à débiter - Stéphane CARAIL, 3, rue du Port Colbert 78100 Versailles. Tél. : 931.81.81.
- Vends Donkey-Kong 150 F et Epoch-Mat 100 F prix réel - 290 F. HARA Koyo, 59, rue de la Condamine 75017 Paris. Tél. : 293.39.82.
- Vends Mattel Intellivision, acheté fin décembre 1982, servi 3 fois 1 700 F avec 3 cassettes ou choix 3 000 F avec l'ensemble des 9 cassettes dont Donkey Kong. David ROBINSON, 34, rue Singer 75014 Paris. Tél. : 541.25.14.
- Vends Philips Vidéopac N 60 avec écran incorporé + cassettes n° 11, 19, 20, 34, 74 le tout pour 1 200 F ou alors 1 000 F le 20 et 300 F les 5 cassettes ou 70 F la cassette. Prix à débiter. PIERREAU Eric, 111 bis, av. de Verdun 92130 Issy-les-Moulineaux.
- Vends Vidéopac Philips C 52 + 8 K7 (1) 7.14.24.28.33.34.35 + K7 de programmation - le tout 1 700 F. BRUNO (67) 58.44.96.
- Vends 2 jeux électroniques : Boxing de Bambino, très bon état, valeur neuf 400 F, cédé 280 F à débiter et Auto-Race de Mattel 70 F. VOLAT Stéphane, 43, rue Parmentier 93240 Stains. Tél. : 821.17.31 après 19 h.

- Vends K7 Atari, Asteroids, Space Invaders, Casino, Eches, Dodge'em, Free Racer, le lot 1050 F ou au détail. Tél. : 989.74. 1 après 18 h 30
- Vends vidéo jeux Kierwow avec 6 jeux : Tennis, Foot, Pelote, Entraînement, Tir sur cible, Tir aux pigeons. 4 niveaux de difficulté avec pistolet 150 F. Claude BARDONNE, 12 La Terrasse 83130 La Garde-Var. Tél. : (94) 75.54.89 après 17 h 30.
- Vends cassettes Vidéopac Philips n° 34. Les satellites attaquent et n° 37 Singeries. Prix à discuter ou bien faire offre d'échange contre cassettes Atari - Pac-Man ou Défenseur. Tél. : (75) 64.01.56. M. PEREZ, Le Béguinac D, route des Minus 97000 Pointe-à-Pitre.
- Vends bataille navale électronique MB 200 F, Logic 5 - 100 F Tomy, Football & Cow-Boys 200 F, Jeux Télé Namines Foot-Tennis-Entraînement-Pilote-chasse + 200 F Big Truck 200 F tous peu servi. Raphaël POUZ, 13, rue Amouroux 42100 Saint Etienne. Tél. : (77) 57.57.26.
- Vends jeux électroniques Game And Watch à la point des tortues - très bon état 150 F + jeux. VAN SLUITS Tristan, 54, av. de la Victoire - 59200 Wasquehal.
- Vends K7 Atari, Echangez contre K7 pouvant s'adapter au VCS + 1 K7 Philips n° 1, 50 F. PROCO Frédéric, 15, rue Portis - 13300 Salon. Tél. : (90) 55.06.46.
- Vends jeu Vidéopac Philips C52 + 8 K7, le tout 1 000 F. F. HUGUYS, 75, rue Béranger - 92700 Colombes. Tél. : 782.51.39.
- Vends Vidéopac C52 Philips + 9 K7 : Les glorieux, Satellites attaquent, très bon état 1 300 F. BOURDON Fabrice, 44, rue Dinogeville - 76600 Le Havre. Tél. : (35) 42.55.32 après 20 h 30.
- Vends console Philips C52 + 11 K7 de jeux, voleur 2 000 F. Vends aussi K7. Olivier LUDRAY, 211, rue du Manil - 92400 Asnières. Tél. : 799.17.94 après 19 h.
- Vends VCS Atari avec commandes neuves + K7 - Combat, Warriors, Superman, Pac-Man, Défenseur, le tout 2 200 F. VCS DC 2000 avec 12 K7 500 F. BRASSAT Laurent, 67, rue Akka-Lemire - 59200 Tourcoing. Tél. : (20) 26.85.34, après 18 h.
- Vends 100 F pièce ou échangez contre programme pour TI 99/4 A, modules et K7 jeux électroniques (TBE) Merlin, Space Alert de Mattel. Pinovre de Nintendo, console vidéo (6 jeux). PINTIER David, 7, rue Simon-Dubois - 62600 Berck-Plage. Tél. : (21) 07.47.11.
- Vends jeu électronique Dracula, état neuf, prix achat 400 F, prix vente 200 F. Vends aussi, contre équivalent. DELEPINE Bernard, 7, rue Dejean - 75018 Paris. Tél. : 606.28.14 heures de bureau.
- Vends jeux électroniques Donjons et dragons de Mattel 200 F. Sector (chasse au sous-marin) 150 F et circuit TCR avec voiture Zip-Gog, 400 F. Tous ces jeux sont en très bon état. Gilles Tel. : 641.76.49 après 20 h.
- Vends jeu de poche électronique Game & Watch La Pêche, avec réglable et montre pour 100 F, acheté en sept 82, état neuf. INTEGARD Thomas, Clinique de Louren - 06860 Opie A.M. Tél. : (93) 77.24.26.
- Vends K7 Atari - Space Invaders 200 F + Dodge'em, Video Olympics, Slot Racers, Street Racer, Mazercrater, Night Driver, toutes à 150 F + 3 jeux électroniques Ludstrom, Envahisseurs II, Pac-Man, Asteroids, Challenge 200 F, échoué ou 500 F les 3. CONO M. 70, rue Paul-Gauley - 56100 Lorient. Tél. : (97) 64.20.19.
- Vends console Mattel (novembre 82) avec neuf cassettes (Lance auto, Tennis, Lock'n'chase, Frog Bag, Ski, etc.) 3 000 F le tout ou vendez console et cassettes séparément, cause départ service militaire, urgent ! MONTFOY Laurent, 6, rue J-J Rousseau, 37150 Blois. (47) 30.21.70.
- Urgent - vendis ou échangez jeu Merlin contre K7 Vidéopac (ou moins déçé). Echange K 7 - 9 du Vidéopac, possibilité de programmation ! langage, assembleur ou bien vente à un prix à débiter. Tél. : (56) 36.59.59.
- Vends Alien (Lansay), vendis aussi jeu électronique + Brocol. Prix à débiter. Stéphane NGUYEN, 27, rue du Château d'Aur, 75010 Paris.
- Vends VCS Atari + 4 commandes + 1 transformateur et 4 cassettes. Space Invaders, StarMaster, Pele's Soccer et Combat, état neuf (dét. 82), le tout scotché 1 900 F (valeur 2 500 F). LAMBERT Philippe, 11, rue Georges Sand, 35140 Rives. Tél. : (50) 91.47.82.
- Vends K 7 Basic Programming, jamais servi 250 F et K 7 Adventure, état neuf, 170 F ou 400 F les 2. Vincent TATE, 31, avenue du Général de Gaulle, 59170 Craie. Tél. : 731.12.53.
- Vends jeu électronique Papeye 100 F. Stéphane PHILIPPOU, 45, quai Carnot, 92120 Saint Cloud. Tél. : 662.02.19.



• Incroyable vendis Apple II Plus, pour le prix de 1 300 F cause double emploi, excellent état, (sept. 82) prix d'origine 9 000 F. Joints un timbre-poste pour réponse. **PACNOT Stéphane, 66 La Plaine, Celliers St-Jacques - 94390 Cavallion.** Répondez vite.

• Vends Vidéopac Jet 25 700 F (acheté en 82), vendis K7 n° 10 (80 F), 11, 22, 29, 32, (90 F), 37, 38, (100 F), laisse le tout (jeu + 7 K7) pour 1 200 F ou lieu de 20 valeur 2 240 F. Affaire. Tous ces prix sont à débattre. **WALREY Vincent, 70, av. Victor-Hugo - 53700 Stenay.** Tél. : (29) 80.32.47 après 18 h.

• Vends console VCS Atari (jeu à débattre + K7 Atari Activation, Defender, Pac-Man, Grand prix, Stormster. **BRUNO CAZELLES, 58, rue du Val-d'Or - 92150 Suresnes.** Tél. : 728.86.90.

• Vends K7 Atari Defender 150 F. Space Invaders 150 F. Pac-Man 150 F. Indy 500 200 F. Basketball 100 F. Air-Sea-Battle 100 F. Stormster 200 F. Eches 150 F ou le tout pour 1 000 F. **BRUNO BOREL, Les Abillies, Bt 82, rue de Verger - 05000 Gap.** Tél. : (92) 51.16.20 après 8 h.

• Vends VCS Atari neuf, sortie Péritel 1 200 F. K7 Imagic, Tigervision, etc. 200 F pièce. Console OC 2000 300 F. Hobby Computer 300 F. Eche électronique Auto-réponse board soudé garantie 4 000 F. Tél. : (38) 30.01.26 Bernard.

• Vends K7 Philips n° 1, 11, 35 100 F pièce ou échange contre n° 22, 34, 39 portari état + circuit change vite 4 mètres de piste 400 F. **SOUILLÉ Christophe, Tél. : (85) 41.05.70** après 18 h sauf vendredi après 20 h.

• Vends TI 99/4A (jamais servi) + 2 modules + poignées de jeu + branchement K7. **RUADY Yann, 47, rue de Paris - 60130 St-Just.** Tél. : (4) 97.51.14 (après 20 h).

• Vends jeu Sub-Chose de Mattel à 100 F. Vends jeu Formula 1 Tony 80 F sans piles. **PAPIN Jean, 2, rue Boreau - 41500 Marc.** Tél. : (41) 81.03.44 après 18 h.

• Vends Vidéopac Philips C 52 avec 9 K7. Billard américain, Duel, Pac-Man etc. très bon état, prix 1 500 F (à débattre). Tél. : 345.56.88.

• Vends ordinateur jeu tiv TV (version Elektor) + extension mémoire avec 49 jeux différents ! Possibilité compatible jeux Vidéopac entièrement programmable, 3 sorties audio indép. + 8 couleurs avec membranes de jeux 14 000 F. **LURQUIN, 380, rue de Malennes 4001 Marcinelle, Belgique.**

• Vends Atari VCS CX 2600 (jeu. 82 avec 3 jeux de manettes + K7 Combat, Basic, Air Sea Battle, Vidéo Chess, Slot Racers, Dragster, prix 2 000 F. Vends K7 Vidéopac C52, 2, 3, 5, 7, 8, 9, 10, 11, 16, 18, 20, 24, 30, 35, prix 70 F pièce. **POTIER, 22, rue Didrot - 94190 Villeneuve-St-Georges.** Tél. : (1) 382.40.96.

• Vends cassettes VCS Atari Pac-Man, Yars' Revenge, Warlords, Defender et Chopper Command d'Activation, bon état 150 F chacune. **M. JOUYE, 7, av. Elisabeth - 06100 Nice.** Tél. : (93) 53.50.90.

• Vends Vidéopac Philips C52 avec 16 K7 de jeux différents, année 1982 en très bon état, prix 2 000 F. **GUILLEZ Olivier, 2, square Victor-Grinand - 77410 Claye-Souilly.** Tél. : 026.16.99. Urgent!

• Vends Space Laser Fight fabriqué par Bombino au prix de 200 F. **AGMONT Olivier.** Tél. : 584.92.15, 155, bd Vincent-Auriol - 75013 Paris.

• Vends console Vidéopac Philips C52 + 7 K7 dont Pac-Man et K7 de programmation, tout en bon état, prix 1 200 F. **DEPAIX Franck.** Tél. : 287.24.44 après 18 h.

• Affaire ! vendis ordinateur Vidéopac Jet 25 avec 12 K7 1, 2, 4, 9, 11, 14, 16, 18, 19, 22, 24, 27, prix 1 600 F. Tél. : (47) 46.08.75.

• Vends K7 comme neuves pour le VCS Atari d'Activation. **Fahim Charby, 170 F et d'Atari, Defender 240 et + 240 F, Star Raiders 240 F.** Possibilité échange contre K7 de marque différente d'Atari. **Jean-François PEROL, 6, rue de Chartres - 91400 Orsay.** Tél. : 446.09.00.

• Vends jeux Atari CX 2600S neuf-décembre 82 soudé garantie avec 8 K7 Space Invaders, Berzelix, Indy 500, Star Raiders, Pelés Soccer, Combat, Mississle Command, Tennis, le tout acheté déc. 82 utilisé 1 mois, valeur 3 000 F. Vends 2 500 F. **MALATRAIT Patricia, Le Tillot - 78870 Bailly.**

• Vends K7 pour VCS Atari : Super Breakout 200 F, Night-Driver 120 F, Combat 100 F ou les trois à 380 F. **GRILLE Franck, 5 rés. de Guimette - 91150 Etampes.**

• Vends K7 Space Invaders pour VCS Atari 200 F. **Léon BRIND, Ker Homic, Briante - 22260 Poutreux.**

• Vends Flipper électronique excellent état 1 300 F. Tél. : 410.47.88 après 19 h à Denis.

• Vends jeu d'échecs électronique Morphy Encore 9 niveaux, bon état, batterie ou secteur, 1 200 F ou lieu de 2 000 F. Vends aussi K7 Activation Grand Prix (300 F) ou échange contre Space Invaders ou Indy 500 avec volant spécial. **J.P. LE VAGUERESSE, 6, rue les Romarins, Ancône, 26200 Montélimar.** Tél. (bureau) : (75) 65.15.22.

• Vends jeu Radiola Jet 25 + 18 K 7 n° 1, 2, 3, 6, 8, 9, 10, 11, 12, 14, 15, 16, 20, 22, 23, 34, 35. Prix 2 000 F. Jeux de voitures, jeux de cartes, jeux de labyrinthe, course de cheval, combat de boxe, jeux de cirque. Prix 500 F. **ALAIN RIOCREUX, 1, av. de la Marna, Elisabethville, 78410 Aubervilliers.**

• Vends jeux à cristaux liquides « Evason » de Time et Fun avec piles, acheté 200 F. Vends 110 F. **Philippe MIGNON, 22 rue de Longchamp, 92100 Neuilly-sur-Seine.** Tél. : 745.75.14.

• Vends Vidéopac Jet 25 + 6 K 7, 1, 100 F, neuf ou échange le tout contre VCS Atari. **BOUCHER Didier, 7, rue de Bout-Souverain, 14470 REVIERS.** Tél. : (31) 97.80.80, le lundi ou le soir après 18 h 30.

• Vends échiquier électronique bois Auto-Réponse-Board 2 600 F. **PARIS Max, 40 bis, rue Michelet 93100 Montreuil.** Tél. : 287.63.24, H.B.

• Vends K7 Atari suivantes : Pelé Soccer, Night Driver pour 150 F. et Adventure, Space Invaders, Maze Crave, Dragster (Activation) pour 200 F. **LENAIRE Olivier, 5 rue du Badly, Bouvy-St-Antoine, 91800 Brunoy.** Tél. : 900.95.28.

• Vends Atari (VCS) + 9 K 7 (Pac-Man, Astéroids...) au prix de 2 000 F. ou K 7 séparées (très bon état). **MATHIEU DI COSTANZO, 28 rue Barghèse, 92200 Neuilly-sur-Seine.** Tél. : 624.80.98.

• Vends VCS Atari acheté le 06/11/82 état neuf + cassette Combat 1 100 F + 3 K 7. **Pac-Man 240 F + Dodge en 110 F + Super Breakout 180 F + boîte de rangement 8 cassettes 80 F.** **ALLAIS Patrick, 13, rue des Ormes, 95290 l'Isle Adam.** Tél. : 449.37.15.

• Vends jeu de poche Nintendo (état excellent) : Pipe-see, Le pont des tortues, Mickey, Pleuvre, Feu, Pa-rachute, Attaque des Indiens, 170 F. Di Panic (double écran) 220 F. **Ann ROUIER, 9, rue de la Gravelle, 25150 Pont de Roldo.** Tél. : (81) 96.46.00.

• Vends jeu électronique « Pac-Man » neuf, décembre 82, valeur 400 F, vendu 200 F + Golf GTI radiocommandé, état neuf, valeur 350 F, vendu 150 F. **ANDRÉS Régis, 6, impasse des Aubepines, 55000 Bar-le-Duc.** Tél. : (29) 79.38.83 pendant le week-end.

• Vends Merlin 200 F. jeu Cascazes Moto 150 F, calculatrice fonction heure, date, chrono... 200 F + circuit auto complet et divers jeux et jouets en bon état. Achète VCS Atari, K 7 + joysticks 500 F à 750 F bon état. **HEINENQUIN, 12 rue A.-Gallier, 11400 Castelnaudary.** Tél. : 23.44.50.

• Urgent Vends Vidéopac Jet 25, janvier 82, pour 600 F (valeur 1 200 F). (T.B. état) et 13 K 7 n° 1, 2, 9, 15, 16, 18, 21, 22, 25, 29, 32, 34, 36 pour 50 F pièce ou liquidation du tout pour 1 000 F. **CRONNE Pascal, 6 allée des Platanes, 78610 Leperroy** (Au plus rapide bravo)

• Pour VCS Atari, vendis Pac. Man, Space Invaders, Tennis et Skiing 1 100 F. Vends aussi console Atari garantie décembre 82. 1 200 F. Les quatre : pour compris, envoi contre remboursement. Tél. : (56) 31.15.36.

• Vends jeu vidéo Philips N 60 avec K 7 n° 1, 2, 4, 9, 10, 11, 14, 20, 22, 25, 29, 31, 34, 38, le tout 1 500 F ou séparément. **30, rue Raoul-Briguet, 63710 Ceurrières.** Tél. : (21) 75.65.65 après 17 h 30.

• Vends ordinateur de jeux Mattel Intellivision + 2 K 7 acheté en décembre 82, garantie un an servi 3 heures 1 850 F. **FOURIER David, 6 rue du Commandant-Cherrot, 52800 Nogent.**

# IL A NEIGE SUR PARIS ! TOUT SKUSS CHEZ ELEKTRO

117, Avenue de Villiers 75017 PARIS Métro Place Pereire

TOUS LES JEUX ELECTRONIQUES DU MOMENT ET DU FUTUR

LOCATION : : ATARI  
VENTE : DE TOUS PROGRAMMES JEUX POUR : MATTEL  
ECHANGE : : COLECO

NOUVEAU ! VENTE ET LOCATION ATARI 400 ET 800

5 FORMULES DE LOCATION AVEC TARIF CLUB, REMISES - PROMOTION - CONCOURS - TOURNOIS - CADEAUX

LE 14 MAI : FINALE DU TOURNOI ELECTRON TENNIS INTELLIVISION  
LE 15 MAI : CHAMPIONNAT DE SKI "Intellivision et Activision"

1er PRIX : 1 MICRO ORDINATEUR  
2ème PRIX : 2 CASSETTES JEUX

## 766 1177



# Vous jouez aux échecs ?

Vous souhaitez vous initier ou vous perfectionner ?

Vous avez besoin d'un jeu, d'une pendule ? Vous n'avez pas de partenaire et aimeriez vous procurer un jeu électronique ?

Vous avez un cadeau à faire de belle qualité ?

*Une seule adresse*



## Librairie Saint-Germain

140 bd St Germain  
75006 Paris

*Écrivez-nous Téléphones-nous*

326.99.24  
325.15.78

Profitez de notre service de vente par correspondance

*Mieux encore Rendez-nous visite !*

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

et des jeux de stratégie



- Vends VCS Atari bon état + 1 transformateur + 5 K7 Pac-Man, Star Rider, Combat, Space Invaders, Indy 500, 3 200 F min, ou lieu de 2 770 F moyen de paiement + 6 disques. Tél. : (4) 437.64.06 après 19 h.
- Vends téléjeu électronique noir et blanc net marque FM-50-54 - Foot, Tennis, Tr. Basket, etc., prix 150 F. Autre K 7 Vidéoparc 9,29.3.34 Pac-Man, Saperles. **DECORBT Marc**, Tél. : (86) 78.62.76 après 19 h.
- Vends 2 jeux électroniques Game and Watch - Le pont des tortues, et Au feu ! 380 F + échange K 7 n° 16 Vidéoparc Philips C52 contre K 7 25.29.34.41 (autres K 7). Tél. : **AL. GILLES ROTARIANIS**, (74) 42.44.82, 3, Grande-Rue, 38700 La Tranchère. Je vous remercie. Vive Tr.
- Vends jeux électroniques Master 300 F et Master Mind électronique 250 F excellent état, éventuellement échange contre K 7 Atari Asteroids, Circus Atari, Orpheo, Vidéo Chess, Defender, etc. **MARCEL GUY 48/4**, rue de Pregris, 59390 Lys-lez-Lannoy. Tél. : (20) 43.53.81.
- Vends jeu électronique Terra-Hit (marque Tomy) vendu 200 F ou lieu de 250 F vendu avec pile (neuves) vendus le jeu avec autorisation des parents de la personne voulant l'acheter. **MIRLETTE Eric**, 77, rue Aristide-Briand, 27530 Ezy-sur-Eure. Tél. : (37) 64.74.57.
- Vends 13 K 7 Vidéoparc prix 1 000 F + Vidéoparc Philips N 40 avec écran intégré. **PIERRE 77** → jeux électroniques Bonaldi Chasse aux corbeaux, prix 100 F. **DUCKAMPS 47**, rue Tranchet, 49006 Lyon. Tél. : 887.58.74.
- Vends ou échange jeux de poche - Strategy, Plein de bonbons, King-Kong In Jungle, Fire Attack, L'Unité 100 et 120 F, état neuf (sans piles) → inviter 1 000 F, offre 100 F, très bon état avec piles. **FAYVIER Patrick**, Parc de Chalin St Lally, 49130 Ecoilly. Tél. : (78) 33.26.85.
- Vends vidéo jeu Philips neuf garantie 1 an prix 860 F. **FOURNON 6**, rue Indépendance-Américaine, 78000 Versailles. Tél. : après 18 h ou 958.48.73.
- Vends jeu électronique de poche sans écran 10000 Sts Servis. **CHRISTOPHE 23 F** Vends 140 F. **PELLEBRIN Christophe**, 19, rue Gabriel-Thierry - 10200 Sts Servis.
- Vends console SD 050 Hommes avec 5 K7 moto, course, voiture, jeu et massacre, supersport, batterie novale 600 F. **MIGLIANO Serge**, 851, av. de la Crête-Blanche - 93600 Aulnay-sous-Bois. Tél. : 846.28.13.
- Vends Flipper Space Mission marque Williams 4 joueurs année 1976 excellent état, en prime un plateau de pièces détachées prix 1 500 F. Tél. : (3) 489.45.92. **BOLTY Christophe**, 46 ter, rue de Villency - 78440 Nozay-le-Château.
- Vends 11 K7 Atari - Indy 500, Golf, Tennis, Petit Grand, prix Orpheo, Vidéo Chess, Defender, Outlaw, Stormstrider, Volley-ball ou échanges contre des vieux Stranges et Spécial Stranges. **FRANÇOIS JERMIER**, 78, rue des Mathématiques - 95170 Deuil.
- Vends Galois très peu servi 12/82 prix 150 F. **Mlle SALM Annick**, 8, rue des Razes - 57680 Neuvion-sur-Moselle. Tél. : (87) 777.86.74.
- Vends jeu Philips Vidéoparc acheté en octobre 1982 casse double emploi servi + 3 K 7 (Gloutons, Asteroids, Courses de voitures) prix à débattre. **Gaëtan KRICE**, 74, av. Rhin-et-Danube, 38100 Grenoble. Tél. : 96.35.56.
- Urgent vend console VCS Atari + adaptateur de courant avec K 7 Asteroids, Defender, Space Invaders, Star Master (Activation), Combat, prix réel 2 600 F vendu 1 700 F. Préférence région Dauphiné. **SCIALOM Bruno**, 32, bd Foch, 38000 Grenoble. Tél. : 87.88.74.
- Vends K 7 Space War, Combat et Air Sea Battle 125 F l'une. **LAMBERT Antoine**, Lycée St-Exupéry, av. du Commandant-Cherrot. Tél. : (94) 95.95.57 heures des repas.
- Affaire - vends jeu Game And Watch Nintendo. Occupe (la pierre) très bon état avec piles 120 F. K7 pour Vidéoparc 1 44.12.15.18.22.32.37 9 80 F l'une ou 450 F le tout très bon état de marche, reste à débattre. **Emmanuel GOLDSTEIN**, 144, bd Magenta - 75010 Paris.
- Vends ordinateur ZX 81 (octobre 82) état neuf + alimentation + manuel d'utilisation 450 F + magnéto 250 F + extension 16 K7 350 F + étudés pour ZX 81 (40 F). **Adrien** ou le tout 1 200 F. **SAVAGE Jean-Yves**, 19, rue de la Gare - 60300 Villers-Bretonneux. Tél. : (32) 48.14.03.
- Vends Mattel Intellivision (N°81) Parker, Foot, Chevaux, Grenouille 1 900 F. Tél. : (94) 95.60.90

- avec 4 cassettes. **Mlle TAPIN Inès**, Le Val-de-Corcoran, av. de Valenciennes - 83700 St-Raphaël.
- Vends jeu vidéo 5 cassettes Namex 50 070, exc. état avec 2 cassettes Superstart et Moto 600 F. 9 disques. **BULLIERE J-Charles**, Les Malandains N.31, Ch. des Combes, 26200 Montélimar. Tél. : (75) 01.52.25. Merci d'avance.
- Vends console Sportmaster presque neuve, casse double emploi, 250 F ou lieu de 750 F et 3 K7 (Superstart, Destruction, Course de voitures) 50 F chaque au lieu de 150 F. SVP répondre avant le 31.06.1983. **RATNAUD Antoine**, chemin de Brédoise, 31600 Murat. Tél. (81) 51.04.93.
- Vends console Mattel avec 7 cassettes, octobre 1982, valeur totale 2 500 F, vendu 2 300 F. **LEBEC Serge**, 3, rue Lomraire, 92330 Gennevilliers. Tél. 797.81.87.
- Vends Flipper « Surfchamp » électro-mécanique, un parfait état de marche, avec Spécial, Extra-Ball, 2 X, 3 X, câbles, bumpers, 4 tableaux, exc. acheté 1 800 F revendu 1 200 F. Tél. 433.13.51 après 18 h 30. **E. VILIN**, 8, rue de Tourman, 75006 Paris.
- Vends Vidéoparc Philips C52 avec 4 cassettes (n° 9, 21, 32, 34) prix 1 000 F neuf sous emballage, garanti encore 11 mois, casse double emploi. **GUEZ Gilles**, Tél. 254.25.09 de 10 h à 19 h 15.
- Vends Vidéoparc Philips + 16 cassettes 2 300 F. **Mlle ARNOUX 18**, rue Edouard Poin, 13006 Marseilles. Tél. (91) 48.59.72.
- Vends 10 cassettes Atari 1 500 F ou au détail. Tél. 928.68.21 après 18 heures.
- Vends cassettes Mattel - Sub Hunt, Golf, Space Armada, Triple action, valeur l'une 125 F le tout 450 F. **RE. BELFOSSE**, 438, rue de Calendat d'Ormeau, 59120 Laes Les Lilles. Tél. (28) 58.78.34 après 18 h.
- Vends cassettes « Roulette, Star Strike (très bon état) pour console Mattel, les deux pour 30 F. **Emmanuel GUYOT**, 9 bis, rue Parignon, 75015 Paris. Tél. 566.70.32 du mardi au samedi à partir de 17 h.
- Vends deux jeux électroniques de poche Game Watch - Parachute, et Octopus et 150 F, deux à 250 F. **FERDINAND Sam**, 86, av. Pierre Brossolette, 92240 Malakoff. Tél. 657.84.47.
- Vends console Mattel, Flipper et Shooting Star pour jeu LED Microvision 700 FB pièce au lieu de 1 000 FB. **Michel GIGNET**, 29, rue de Mauze, 5552 Waulsort (Belgique).
- Scénario console jeux Mattel + 9 cassettes + 500 F, casse double emploi. Noël 82/83. **JEAN HATCHERIAN**, 12, rue de Valenciennes, 64000 Arignou. Tél. (90) 82.51.24 HX ou Hb.36.70 (soir).
- Vends cassette E.T. pour VCS Atari. **Raphaël RAMEL**, Les Barres, Pevrages, 07340 Servières. Tél. (75) 24.81.36.
- Vends console Sounde SD 05 + 3 K 7 Superstart, Course de voitures, Jeu de destruction, 2 vitesses, 2 larges de raquettes + adaptateur piste de commande amovible et 6 moniteurs, prix 350 F valeur 750 F. **Bernard SAINT GERALINE**, 1, chemin Notre-Dame-en-Riv, 94370 Saint. Tél. 590.45.50.
- Vends cassettes Atari Night Driver et Vidéo Chars. 150 F chaque. **FERRY 6**, rue Alexandre 1<sup>er</sup>, 54130 Saint Max. Tél. (81) 231.07.06 le soir.
- Vends console Mattel Intellivision + 4 cassettes (Boeing, Ski, Night Stalker, Astronash) 1 900 F valeur 3 000 F. **Frédéric GUILLAUME**, Tél. 628.11.56. Cherche 20 personnes pour 1<sup>er</sup> championnat de football Mattel sur Paris.
- Vends jeu électronique Galaxie 2 parfait état 700 F neuf vendu 150 F et vends jeu électronique Tomy, Course de voiture 90 F état neuf. **GUYOT Michel**, 47, rue de Montbailard, 25150 Pont de Raide. Tél. (81) 92.42.76 après 19 h.
- A vendre urgent Vidéoparc Philips avec 6 K 7 état neuf, SVP répondre vite. **Jacques BITTAN**, 11, rue des Goumets, 38100 Grenoble. Tél. (74) 44.13.37 après 18 h.
- Vends jeu d'échecs électronique Super sensor IV, 8 X, extensible 24 X piles ou secteur, 8 minutes, jeu complet CMOS, 8 mois, état neuf, prix 1 350 F (neuf 1 800 F). **François CHAPPELLE**, 25, rue du Drumont, 68240 Klingensberg. Tél. (89) 52.58.98.
- Vends console Intellivision + 6 K 7 et en avant-première, synthétiseur de voix Intellivision + K 7 8 17 Bomber. Le tout 3 000 F. **Sébastien MARTIN**, 34, rue de Longchamp, 92300 Neuilly. Tél. 722.44.88 heures repas.
- Urgent vend console Mattel act. 82 + 12 K 7 valeur totale 990 F vendu 3 000 F. **CLÉMENT Patrick**, 7, av. de la République, 94200 Ivry sur Seine. Tél. : 470.15.92, porte 31.08.

- Vends Casio FX 702 P + impr. FPIO + 1 cass. FA 2 + 2 cass. de PRGM + livre des édus. A. PSL. Achat : 12/82. Exc. état, très peu servi, pris à valeur 1 800 F l'ensemble. **Harv BACHELIN**, 172, av. Pierre Brossolette, 92240 Malakoff. Tél. 456.18.23 après 20 h.
- Vends VCS acheté décembre 1982 1 100 F + cassettes à vendre séparément. Demon Attack 350 F et Valley Real Sport Atari 350 F. **H. CAILLLOUX**, 44, rue Antoine Frenet, 92710 Vanves. Tél. : 642.33.14 après 18 h.
- Vends jeu électronique Merlin très bon état peu servi 120 F. au échange contre cassettes Vidéoparc C.52. **S. PRUD'VEZ**, 48, domes de Moulins, 63300 St Léonard. Tél. : (21) 80.87.29.
- Vends cassette Imagic - Atlantis 290 F (ou lieu de 380 F) état neuf ou échange contre Ski (Activation) ou autre bonne cassette pour Atari. **OSIRIS Marc**, 3, allée du Moulin, 78730 St Arnould en Yvelines + 041.24.44.
- Vends K 7 Pitfall (Activation pour Mattel) 350 F neuve. Vends jeu Microvision + 6 cassettes (Bowling, Flipper, Casse-brique, Shooting Star, Pussycats 4, Batterie novale) état neuf, valeur 1 350 F, vendu 900 F (à débattre) ou échange contre console Atari. **M. GLIXSON**, Tél. : 808.38.68.
- Vends jeu Vidéo OC 2 000 + K 7 + Hobby Computer + nombreux programmes 1 500 F. Vends 50 à 60% de leur prix cassettes pour le jeu. **EDUCIN**, (Imagic, Activation, Spectrovision). **M. BUDING**, 29 bis, rue de Pregris, 59300 Lannoy. Tél. : 832.38.46 heures de bureau.
- Urgent - vends jeux électroniques à 50% du prix d'achat, vendus aussi K 7 de jeux pour VCS Atari. Cherche club Mattel. **Franck BOUSSET**, 21, cours Aristide Briand, 33000 Bordeaux.
- Vends ou échange cassettes pour TRS 80 modèle 1, niveau 2, 1 & K + Frog + Galaxy Invasion + mais aussi vends K7 pour TRS 80 modèle 1, niveau 1, 4 K 7 + Star pilette + Space Atari + Black Jack + Trictrac + prix à débattre. **Fabrice PADOI**, 8 bis, avenue Alphonse, 44300 Saint Mandé. Tél. : 374.02.85.
- Vends 2 X 81, 16 K, imprimante + 5 K 7 + 8 livres programmes + revues Sinclair (11) le tout 2 000 F. **B. BLANCHET**, Mathexa, 27610 Marciilly s'Eure. Tél. : (37) 48.49.73.
- Vends Vidéoparc Philips C52 + 3 K 7 (dont Guerre de l'espace, Duel, Batterie novale) prix 800 F, janvier 83. **Philippe LEGAUV**, 39, rue de Danqueroy, 75010 Paris. Tél. : 878.97.59 après 19 h.
- Urgent - vends VCS Atari (1/82) avec 13 K 7 dont Basic, Star Raiders, Berzerk, Volley, et claviers séparés, valeur réelle 4 500 F vendu 2 000 F. Tél. : (40) 70.67.30.
- Vends T 159 (avril 1982) en parfait état + 150 programmes (jeux, maths, astronomie, etc.) + 80 dias pour la réalisation des programmes + 3 tomes de « récréations pour T 157 », le tout pour 7 800 FB (valeur 150 000 FB). **J. JACQUENIN**, 18, rue Gérard Lamon, 4300 Auz (Belgique). Tél. : (041) 63.44.74.
- Vends casse double emploi, Vidéoparc Jet 7, très bon état (josticks neufs) + 22 cassettes jet, total 300 F à débattre. **CALCAGNETTI René**, chemin de la Roche Faurca, 13500 Martigues.
- Vends jeu électronique de poche Fire Attack, acheté en décembre 82, parfait état de marche avec nouveau + pile + boîte d'origine + notice, prix 220 F à débattre. **FRANCOIS Eric**, 47, rue Chateaubriand, 62100 Colen. Tél. : (31) 97.50.87.

### VERSAILLES LE BAZAR 60, rue de la Paroisse 950.03.04

Spécialiste jeux vidéo ATARI - MATTEL - C.B.S. Grand choix de cassettes Imagic - Activation - Spectrovision - Parker - Téléslys - Tigervision - Atari - Mattel - C.B.S.

Démonstration permanente



• Vends ordinateur de jeux Atari + 13 cassettes (Defender, Space Invaders, Breakout, Stormaster etc.), valeur 4 500 F cédé 3 000 F, le tout en excellent état. **ANTINO SIMON, résidence les Carréges, 12310 Leizac.** Tél. : (65) 69.63.30, après 20 heures.

• Vends console de jeux VIC 4000 ainsi que 4 cassettes (Bataille navale, Invasions, jeux de dames, Chess) état neuf, achés fin 82, valeur totale 2 000 F vendu 1 600 F. **BUNNER Armand, 2, rue du Kinsling, 68630 Bennwiller.** Tél. : (89) 47.98.12.

• Vends console Mattel Intellivision état neuf, 1 500 F avec une cassette ou 1 350 F sans cassette. **GUTHIER Philippe, 22, rue Pierre Curie, 95170 Doull.** Tél. : 983.26.93 de 18 h à 20 h 30.

• Vends VCS Atari, état neuf, sous garantie, acheté fin mars 82 + 2 K 7 Combat + Super Breakout 1 200 F. **DEHAN Stéphane, 44, avenue Gabriel Péri, 91370 Verrières le Buisson.** Tél. : 013.32.99 après 17 heures. Merc.

• Vends Atari VCS, état neuf, sous garantie, complet + 4 cassettes (Jawbreaker (TigerVision), Defender, Valley-Ball, Missile Command, Surround, le tout 1 700 F seulement. Tél. : 828.25.61 après 18 h.

• A vendre cause double emploi Vidéoac C 52 Philips avec 11 K 7 (Pac-Man, Asteroids, 35, 33, 22, 11 etc.) parfait état, très peu servi, valeur 2 600 F vendu 1 800 F. **GENSBERGER Yves, 16, rue E. Debove, 78280 Bougival.** Tél. : 069.13.36 après 18 heures.

• Vends cassettes Atari Street Racer, Air-Sea-Battle, Space War, Night Driver, et 140 F (T8 état). **M. SEGUIN, 1, rue de Turanne, le Clos de la Commanderie, 91160 Longjumeau.** Tél. : 448.65.77 après 18 h réponse assurée.

• Vends cassette Atari, Dodge'ém 100 F au lieu de 169 F. **Eric, ou 578.74.32 après 19 h.**

• Vends jeu vidéo Manne noire et blanc + 2 cassettes (Invasions 10 jeux basées, fast, tennis, etc.), et Submarine à jeux (bataille navale, espace, etc.), et Casque à piles. Excellent état, 450 F. **M. DAUMONT, Montfort, escalier 20 n° 19A, 34700 Lodeve.** Tél. : (67) 44.19.10 pendant les repas.

• Vends Vidéoac Philips C 52 + 15 K 7 n° 1, 4, 7, 9, 10, 11, 12, 14, 16, 18, 22, 31, 32, 34, 38 + mini Tron, voir T8 N° 2 + Pac-Man, valeur 4 700 F vendu 3 500 F ou moins. Vendre séparément. Tél. : 606.29.18. **REGIS Patrick.**

• Vidéoac Philips N 60 très bon état, vendu avec 4 K 7 (6-9-10-22-29-34), le tout 750 F. Cassette Mattel Utopia 200 F. **Pascal DUPREYAT, 1, rue Dupont de l'Éure, 27120 Pacy-sur-Seine. Possibilités d'échange à Paris.** Tél. : (33) 36.02.95.

• Besoin d'argent, vends VCS Atari + transfo + manette + K 7 Combat 1 200 F, Space Invaders 165 F, Missile Command 170 F, Berzerk 260 F, Asteroids 220 F, Basic Program 210 F, manette + clavier 100 F, valeur 3 150 F, vends 2 100 F (encore sous garantie). Tél. : (54) 77.60.85 après 19 heures.

• Vends cassettes Microvision Shooting Star, très peu servi, 70 F + 4 cassettes Spentic couleur avec cassette super sportif 300 F. (En marche qu'on pile). **RUAS Nicolas, chemin St Croix, 07070 Bourg St André.** Tél. : (75) 96.75.16.

• Vends cassettes Atari, état neuf plus 4 cassettes, Defender, Combat, Skiing, Stormaster, le tout 1 500 F, au lieu de 2 300 F. Tél. : 942.27.96. **Thierry, 8, rue Cornille, 91270 Vigonville.**

• Vends VCS Atari + cassettes Pac-Man, Yars' Revenge, achat déc. 82, garantie 1 an, valeur 3 100 F, vendu 1 600 F. **Claude BASSAN, 15, rue de la Mine, 57330 Hattviller Grande.** (8) 253.43.76.

• Vends VCS Atari 1981 + 8 K 7, 2 200 F (à déb.) Tél. : 433.32.02 après 18 h 30.

• Vends ordinateur Vidéoac C 52 18 état, peu servi + 12 K 7 n° 1, 2, 4, 10, 12, 14, 16, 18, 20, 22, 25, 34, 38, garanti jusqu'en juillet 83, valeur 2 775 F vendu 1 950 F. **Benoît DURAND, 31, rue Croix de Fer, 78100 Saint-Germain-en-Laye.** Tél. : 451.03.26 après 19 h.

• Vends Atari Laser 200 F, Microvision 150 F, peu servi. **GUITARD Ludovic, 16, allée Eugène Delgrand, 94230 Levallois.** Tél. : 645.74.66.

• Vends Vidéoac C 52 Philips 1 200 F, garanti jusqu'à 15/10/83 + K 7 N° 1, 2, 4, 9, 11, 16, 22, 34 - 120 F pièces au lieu de 140 F, le tout ayant très peu servi. **VALLOUT Jean, 9, rue Hélène Boucher, 28190 Courville S/Bure.**

• Vends jeux électroniques Microvision Casse-brique, prix 200 F. **M. BURNICRON Jacques, 79, cours de Verdun, 91100 Oyonnax.** Tél. : (74) 77.27.11 après 20 h.

• Vends VCS Atari + 5 cassettes : Combat, Space Invaders, Missile Command, Pac-Man, Indy 500 + classeur de cass., valeur 2 800 F, vendu 2 000 F. **M. LAUMONIER, rue de la Gaite, 51 Rémy, 71100 Chalon S/Saône.** Tél. : (85) 48.50.70.

• Vends VCS Atari + 3 manettes différentes + 6 K 7 Space War, Street Racer, Video Checkers, Air-Sea-Battle, Bowling, Brain Games. Tél. : (98) 85.12.33, prix 2 500 F. **LE CHAUBORD, 7, avenue de la Trillède, 84000 Arignon.**

• Vends console Atari complète achetée oct. 82 pour 1 000 F et 5 cassettes sous garantie : Space Invaders, Adventure, Stormaster, Skiing, Frogger, pour 250 F chacune ou le tout 2 000 F. **VALENTIN Jean-Luc, 27, rue des Fèvres, 68270 Zillheim.** (89) 06.26.27 le soir.

• Vends micro ordinateur TRS 80 modèle 1, niveau 2 (01/82), état parfait avec nombreux programmes + 2 livres d'initiation + Magnetix + Mon. avec 4 numéros de Tron + Disc., 3 500 F. **J.-P. DORV, 173, rue de Siby, 92100 Boulogne-Bicêtre** ou tél. (1) 603.87.10.

• Vends exceptionnel Vidéoac C 52 (Philips) avec 14 K 7 dont programmation Pac-Man, Musique, Duel, jeu + K 7, 1 700 F. Tél. : 607.04.96. **RAYMOND** (vers 19 heures).

• Vends K 7 Vidéoac C 52 au jet N° 3-5-15-21-23-30 (80 F la cassette et les N° 4 et 9 programmables 6 120 F. **Edmond NAGEL, 7 A, rue de Villing, 57550 Berwiller.** Tél. : (8) 778.46.44.

• Vends K 7 Vidéoac C 52 au jet N° 3-5-15-21-23-30 (80 F la cassette et les N° 4 et 9 programmables 6 120 F. **Edmond NAGEL, 7 A, rue de Villing, 57550 Berwiller.** Tél. : (8) 778.46.44.

• Vends jeux vidéo Hamtux 500 70 (300 F) + 2 cassettes. Moto (100 F) et Bataille. Vends aussi Vidéoac + 5 cassettes valeur réelle 1 800 F, soldé 1 450 F, TB état, décembre 1982. **Xavier CURTET.** Tél. : 57.94.23 à Zuzynand en l'Isère.

• Vends console de jeux Mattel Intellivision avec jeux cartouches : Courses de chevaux et Space Hawk, très peu servi, le tout 1 650 F. **Louis MONSEUR, 15, rue Lanfranc, 14000 Caen** (région si possible).

• Vends jeu vidéo à K 7 couleur avec 2 K 7 de sports et de voitures de course, prix 550 F. **HELIOT, 39, rue Jean Renoir, 76210 Bolbec.** Tél. : (85) 31.58.19.

• Vends jeu Microvision + K 7 Casse-brique + Super casse-brique + Bowling, état neuf. Prix : 250 F. **SIMON Christophe, route de St-Lé, 14240 Camille l'Évêque.** Tél. : (31) 77.50.31 après 19 heures.

• Vends VCS Atari (07/82) comme neuf pratiquement (jamais servi) avec 4 K 7 (Combat, Space Invaders, Defender, Surround) valeur 2 100 F, sacrifié 1 400 F. **Marie ROUCHON, 7, rue Rocher, 92300 Levallois Perret.** Tél. : 757.57.06 (de 18 h à 20 h).

• Vends K 7 King-Kong TigerVision (200 F) et Barmington Activation (250 F). **ROUSSAUX Yves.** Tél. : (92) 82.02.98 (heures des repas).

• Vends Missile Invader 100 F au lieu de 180 F et le Pont des tortues 120 F au lieu de 220 F, le tout avec emballage d'origine et un bon état. **CHÉMIN Philippe, le Pré Billot, rue Jean Moulin, 77510 Robins.** Tél. : (1) 404.53.72 (à partir de 20 heures).

• Urgent cause double emploi vendrais ordinateur ZX81 Sinclair, sous garantie sep. 83 + 16 K MEV + 2 lires de jeux et cassettes Fast Load Monitor + magazines et programmes, état neuf, peu servi, le tout 1 100 F. **MANQUES Jean-Marie, 14, rue des Roses, 95310 Saint-Ouen l'Aumône.**

• Vends cassette Atari Superman ou Space Invaders (400 F les 2). **ERTIL Cédric, 6, rue de Berné, 67000 Strasbourg.** Tél. : (88) 37.38.94, prix à débattre.

• Vends jeu vidéo Mattel Intellivision avec 3 K 7, garantie encore 6 mois, prix exceptionnel cause départ, 1 350 F. Tél. : 887.55.02 (le jour).

• Vends ou échange cassettes Atari Defender 280 F, Superman 180 F, Warlords 180 F, Haunted House 150 F. **DUMAINE Pascal, 10, impasse des Bénéts, 14111 Louvigny.** Tél. : (31) 73.55.47.

• Vends console Atari complète avec 10 K 7 (Pac-Man, Asteroids, etc.), très peu servi, valeur neuf 4 000 F cédé à 2 500 F. **DREYFUS Eric, B.P. 10, 85120 Plan de la Tour.** Tél. : (94) 43.74.47.

• Vends ou échange cassettes Vidéoac Philips contre éventuellement des cassettes Atari, prix à débattre, excellent état des cassettes. **M. RADISSON, 207, rue St-Charles.** Tél. : 557.80.45.

• Vends cause double emploi Vidéoac C 52 avec K 7 N° 4-12-14-15-38 (Pac-Man) très bon état, prix 1 500 F. Recherche programmes de jeux pour 11,99, notamment jeux d'ouverture. **Thomas et Benoît LEBICHE, T. 951.15.38.**

• Vends VCS Atari (sous garantie) + 10 cassettes dont Frogger, Pac-Man, Yars' Revenge, Space Invaders, Star Raiders, Asteroids, valeur ach. à 3 376 F, vendus 2 500 F. Tél. : (31) 80.62.61 (le soir sauf mardi et mercredi).

• A vendre VCS Atari complet avec « Combat » et « Circus », garanti jusqu'en août 83, 1 200 F. Vends cassettes « Asteroids », 200 F. « Space Invaders » 180 F, Tennis (Activision) : 200 F, Dodge'ém 100 F et Basketball 180 F, tout est en très bon état. Mode d'emploi inclus. **Stéphane ZAMINI, 3, square J.P. Sartre, 91000 Evry.** Tél. : 079.14.29.

• Vends jeu vidéo Créativité Biba 4 (Tennis, Football, Palotte basque, entraînement avec nbs variantes) + 1 transfo, neuf, 200 F. **HAIER Sylvain, 8, rue de l'Église, 88250 La Bruisse.** Tél. : (29) 25.44.41.

• Vends console Atari (déc. 82) + 9 cassettes (Pac-Man, Yars' Revenge, Star-Master, Berzerk, E.T., Tennis, etc.) dans carton d'origine, comme neuf, valeur 3 830 F, vendus 2 680 F (30 % de moins). Tél. : **M. LECUYER.** Tél. : 654.15.60 (entre 19 h et 20 h).

• Vends : jeux Merlin 100 F, Galaxy II 200 F, Logic 05 100 F ; bon état. K 7 Atari Haunted House 200 F et K 7 Berzerk 300 F, état neuf ou échange contre K 7 Pac-Man ou Asteroids d'Atari ou Star Voyager d'Imagic. **LAMBERT Philippe, 65/36, avenue Carnot, 52000 Chaumont.** Tél. : 63.38.65.

• Vends V.C.S. Atari + 10 cassettes dont Frogger, Pac-Man, Asteroids, Yars' Revenge, Space Invaders, Star Raiders, valeur d'achat : 4 378 F, vendus 2 500 F. Tél. : (21) 80.62.61 le soir, mardi et mercredi. **Stéphane SAILLY, 17, rue Napoléon, 62126 Willems.**

• Vends jeu Mattel Intellivision + cassette Golf, le tout état neuf, garantie 9 mois. Prix : 1 350 F. **Félicien ORLANDO, Tél. : 834.24.27, 96, rue C. Gossu, 93300 Aubervilliers.**

• Vends cause double emploi K 7 Activation Stormaster 280 F, Yves GENDARNE, 188, rue E. Bréty, 77000 Melun.

• Vends Philips Vidéoac N 60, écran autonome + 2 cassettes 1 000 F, ou échange contre un VCS Atari. Tél. : (91) 49.77.08, 7, rue du Docteur Acquaviva, 13004 Marseille.

• Vends jeu électronique Anti-gang et jeu de poche avec heure alarme date et jeu de l'époque, état neuf. **VILLAIN René, 43, rue Harriet Lefèvre, 02110 Balaun.** Tél. : (33) 68.92.58.

• Je vends casse-brique 210 F au lieu de 300, état neuf. **LUOVIC, 361.55.55.**

• Vends ordinateur de jeux Philips Jet 25 + 11 cassettes, prix 2 000 F, ou échange contre jeu Atari même valeur. **TOUSSAINT Charles, Gendormerie, 57220 Zimling.**

• Vends console Vidéoac Philips avec 5 K 7 (Pac-Man, Satellites, Combats, les Acrobates, Voiture de course) achetée en octobre 82, le tout vendu 1 000 F. **LAN-TUM, 5, rue de Libonne, Paris 75008.** Tél. : 522.16.47 (après 18 heures).

• Vends Vidéoac Philips C 52 avec 11 K 7 n° 1-2-11-16-18-19-20-22-33-34-38 (Pac-Man) très bon état, prix : 1 800 F. **PHIZOTARD Olivier, 3, rue des Rossignols, 95680 Montigny.** Tél. : (3) 416.04.63.

• Vends ou échange Vidéoac contre VCS Atari valeur env. 7 K 7 prix 1 200 F. Tél. : 419.23.32. **RONGIONE, 19, allée Diane - 95440 Iccou.**

## CONFIDENTIEL

Enfin chez vous, nos meilleurs ventes en discount de cassettes compatibles Atari.

à 299 Francs : FIRE FIGHTER, TAPE WORM, NEXAR, KING KONG, JAWBREAKER, THESOLD, MARRAUDER, GORF, WIZARD OF WOR.

à 339 Francs : DEMON ATTACK, PLANET PATROL, STAR VOYAGER, RIDDLE OF SPHINX, COSMIC ARK.

Location possible 35 francs par semaine déductible en cas d'achat. Vente par correspondance : ajouter 9 Francs de frais de port quelle soit la quantité si chaque joint à la commande. 35 F si contre remboursement.

## Librairie LAFON

3, rue Henri IV - 64000 Pau  
Tél. : (59) 27.71.40

1<sup>er</sup> CLUB VIDEO JEU DU SUD-OUEST, AFFILIE JEUX DESCARTES.

# OCTET

## Le nouveau magasin « in »

FESTIVAL DES :

• Jeux électroniques

• Jeux vidéo T.V. - Consoles - cassettes - ATARI - MATTEL - PHILIPS.

• Ordinateurs pour la famille, Jeux, enseignements, gestion familiale, T.I. 99 - VIC 20 - PHC 25 - PC 1212 - PC 1500 etc.

1. av. Pte de la Plaine - 75015 Paris. Tél. : 530.05.39.

Méto Porte de Versailles, en face du Hall 5 Parc des Expositions.

## Le Wagon Rouge

(23) 62.41.35

JEUX ELECTRONIQUES et VIDEO WARGAMES, CASSE-TÊTE PUZZLES

13, RUE RASPAIL - 02100 ST. QUENTIN

VIENS VITE! COURONS CHEZ JEUX DESCARTES NUGGETS ON VA VOIR LEUR CHOIX DE VIDEO JEUX, JEUX ELECTRONIQUES, WARGAMES, PUZZLES ET CASSE - TÊTE!

ATTENDS! J'ARRIVE!

**JEUX DESCARTES NUGGETS**

30 av. Georges V 75008 Paris. Tél. 723.87.11 M<sup>o</sup> Georges V





• Vends Vidéopac C 52 Fin 81 en t.b. étât 750 F Vends K7 n° 10, 14, 18, 22, 27, 28, 33, 34 à 60 F chaque + n° 38 à 100 F ou le tout 1 300 F. Vends aussi jeux électroniques Tomy + Soccer et Space War. **LADRYET, 42, chemin de Nécédis, 31500 Toulouse, Tél. : (41) 48.59.91.**

• Vends console Atari + cassettes. Connex, Action, Space Invaders, Vidéo Pinball, Combat et Tennis. Activation, excellent état. Prix : 2 000 F. Tél. : 377.55.25.

• Vends 2 jeux électroniques : duel électronique 1 ou 2 joueurs + jeu de Tennis (Tomtronics) 1 à 2 joueurs, prix 200 F chacun au échange contre K 7 Pinball ou Demol Attack ou Stormerster ou Star Raiders. **BICHE Frédéric, 15, rue de la Chapelle, 78120 Elmenfont, Tél. : 050.82.71.**

• Vends cassettes jeu vidéo Atari Casino 215 F, vidéo Checkers 215 F, Dropster 190 F, King Kong 300 F, Space Invaders 215 F. **OLIVIER LAMIRAND, 4, avenue Harbin, 91160 Saint-Médard, Tél. : 320.25.54.**

• Vends Vidéopac C 52 Phillips (décembre 82 sous garantie) + 5 K 7 n° 1-22-34-35 et 38, l'ensemble 1 400 F, au échangeons je le tout contre une Atari 1040 X + K 7. **CHAIRNET Christophe, 35, rue Thomas Lemaitre, 92080 Nanterre, Tél. : 724.06.35** le soir à partir de 18 heures.

• Vends K 7 Vidéopac n° 5 et K 7 Martel Golf, PGA à 50 % de leur valeur ainsi qu'un jeu électronique Airco-Sortie de Monte, 50 F. Vends aussi Digit's de Colaco 50 F. **SIMANI Denis, Tél. : 606.22.11.**

• Vends console Martel + K 7 Tennis, Sub Nimm, Pitfall, Atlantis, Iron, Backgammon, jeu 2 300 F le jeu. **WESSE Stanis, 6, rue des Innomables Industriels, 75011 Paris, Tél. : 379.19.78.**

• Vends K 7 Star Voyager d'essai pour VCS Atari, très bon état, achetée 369 F. vendue 300 F. **MANKA René, 76, rue Pasteur, 62950 Noyelles-Godault, Tél. : (21) 75.45.73.**

• Vends jeu-vidéo ITMC « Rowtron » avec 2 cassettes, parfait état, peu servi (juillet 82), bon graphique, commandes à claviers 940 F, argent, seul 1 150 F en moyenne. **M. NGUYEN NGOC, 37, avenue de Roule, 92200 Neuilly/Seine, Tél. : 722.61.42.**

• Urgent, vends jeu vidéo Nintendo NBS n° 47, 18 jeux, en état 500 F. **LARTIGUE Gérard, 1704 S LITE, av. de l'Université - 33405 Talence Cedex, Tél. : (56) 41.02.24** samedi et dimanche seulement.

• Vends jeu électroniques Merlin 100 F, Basket-Ball 150 F, Katerline 50 F, Subache 60 F, Simon 100 F, Super Machine Votter 120 F et Fort Apache jeu de poche Nintendo 120 F, prix à débattre. **M. LEMAITRE, 35, rue Savier - 92240 Malakoff, Tél. : 655.15.87.**

• Vends Vidéopac Philips C52, valeur 1 300 F, vendu 900 F + 20 K 7 au choix. Le tout neuf. **GUINIER Chantal, 64, rue Guy-Moutet - 75017 Paris, Tél. : 229.14.51.**

• Vends lot de 5 K 7, 800 F Asteroids, Circus, Space War, Indy 500 + monnaie, Adventure. **David ou 730.22.96** de 19 h à 21 h.

• Vends jeu électroniques Merlin bon état, alimentation à piles 1.5 V, jeux 80, 4 jeux différents. **Séghoune BÉLAND, 27, av. de Pressas - 92290 Châtillon-Matalay (prix à débattre), Tél. : 631.76.07.**

• Vends K 7 pour VCS Atari : Missile Command, Air-Sea-Battle, Outlaw, Circus (200), 100 respectivement bon état ou échange je le tout contre K7 Activation ou contre. **DEVAL Olivier, 50, bd Palanca - 95900 Douai, Tél. : (21) 87.18.65**, mettra complément si nécessaire, merci.

• Vends programmes de jeux pour TI 57 (5 F l'unité) et pour TI 58, TI 58C, TI 59 (10 F l'unité) jusqu'à 400 pcs. Transformations programmes pour TI 57 en programmes pour TI 58 avec arrangement de manipulation. **BELMESSIER J.-Maxime, Le Palais - 73240 St Gents-sur-Oleron.**

• Vends Vidéopac Philips C52 + 15 K 7 le tout 1 900 F, prix discutables, peut être vendu séparément. **BORGHESINI Arnold, 51 bis, rue St-Jacques - 14110 Coudebe-sur-Hautecote, Tél. : (31) 69.13.77** après 18 h.

• Vends ordinateur familial TI 99/4 A avec table magnétique très bon état le tout 2 600 F vendu 2 000 F. **SALMON David, 3, rue André-Duperrin - 77500 Chailly, Tél. : (60) 620.379.**

• Vends au échange K7 Atari Dodge n° 100 F ou le jeu de 180 F Street Racer 100 F ou le jeu de 180 F, Missile Command 900 F ou le jeu de 270 F, Asteroids 250 F ou le jeu de 270 F, Space Invaders 200 F ou le jeu de 260 F de **BOLLARDIERE Lionel, 103, av. du Bac-Le-Vereau, Tél. : (1) 886.03.78** avant 20 h.

• Vends VCS Atari avec 17 K7 (Pac-Man, Frogger, Amidar, Dodger, Iron, Demol Attack, Missile Command, Space Invaders, Joust, Breakout, Circus Atari, Maze Craze, etc.) pour 5 300 F valeur 5 600 F. **Tél. : 037.95.57** après 18 h 30.

• Vends jeu électronique Merlin 60 F. **Tél. : 383.60.43** après 19 h.

• Vends cause état ordinateur console Atari neuve (dés. 821 + 2 K 7 (Combat, Defender) valeur 1 800 F, vendue 1 200 F, console Vidéopac C 52 + 9 K 7 (4.11.16-22-28-33-34-37-38) - valeur 3 000 F, vendu 1 500 F. **SERRURE Jean-François, 76, rue de la Chapelle, 59190 Hazebrouck, Tél. : (20) 41.47.61** après 18 heures.

• Vends jeu échecs électronique Chess Challenger 7 peu servi, 500 F et jeu électronique J I 21 + Len = 120 F avec piles. **BOUKER Thierry, 10, rue Louis-Blanc, 95600 Sables, Tél. : 416.53.26.**

• Vends 5 K 7 Radiola Vidéopac n° 1, 2, 11, 24, 33, les 5 pour 250 F, ou 60 F. **Marc SERBIANIAN, 27, rue Gouvard, 92210 Saint-Cloud, Tél. : 602.57.72.**

• Vends Télé n.b. port garanti 700 F. Vends pour 2 X 81 carte son 200 F, titre résolution 800 F, vidéo 150 F et divers graph 16 K cassettes. Cherche utilisateurs Dragon 32 et listings pour le micro. **Alain METYER, 73, rue Curial, 75019 Paris.**

• Vends jeu vidéo Jet 25, état neuf avec K 7 n° 4, 12, 22, 29, garantie (9 mois), prix : 1 200 F ou, au échange contre VCS Atari, Vends jeux de société Donkey-Kong (2 plateaux) et Donkey-Kong Jr., prix 190 F plateau ou 240 F les 2. **GEORGES PHILIPPE, 35, rue Fleming, 87120 Rambouillet, Tél. : 646.81.01.**

• Cause double emploi : vends jeu d'échecs Video Chess Challenger à 200 F. **Cyril RICHARD, 1, Le Uzinière du Golf, 92380 Garches, Tél. : 741.76.75.**

• Vends jeu LCD, état neuf, 295 piles, 290 F à je LCD Pac-Man, sans piles 120 F. **Tél. : 884.26.70** après 18 heures.

• Vends K 7 Philips Vidéopac n° 2 (identification, Rendez-vous spatial et Logique), n° 6 (Bowling, Basketball), n° 11 (Guerre spatiale) et n° 24 (Basket) très bon état, 70 F l'unité ou 250 F le lot. **Christophe CORDOUE, 7, hameau des Bouillères, La Botellerie, 13013 Marseille, Tél. : (91) 98.42.20.**

• Vends K7 Sky Driver pour VCS Atari 150 F ou le jeu de 170 F acheté carte K7 le 22 décembre 1992, état neuf, ou espace échange carte K7 contre une K7 suivantes : Space War, Dodge/M, Night Driver, Star Racer. **ROUX Paul, 42, rue de la Division Leclerc - 78830 Bornelles, Tél. : 061.24.47.**

• Vends jeu Galaxion cristaux liquides 250 F + K7 Air-Sea-Battle 150 F ou échèque contre K7 Asteroids, Berserk, Defender ou K7 Activation, Image, Parket. **BLONDIE Stéphane, 74550 Neufmarais par Ostréfontaine, Tél. : (35) 85.41.08** après 18 h 30.

• Vends Pelés Soccer 23 F, Night-Driver 130 F (VCS Atari), Asteroids 260 F. Cause double emploi, acheté le 10 décembre 1982. **MICHALSKI Françoise, 26, place Carnot - 59500 Douai nord, Tél. : (20) 96.33.14** le soir.

• Vends K7 de jeux pour le C52 (Jet 25) Guerre de l'espace (11), Le monstre de l'espace (22), Duell (14), Guerre laser 70 F chacune, possibilité d'échanges avec autres K7. **GUFFROY Philippe, route de Bouchamp - 76570 Pavilly.**

• Vends K7 Atari Night Driver 100 F, Pelés Soccer 150 F, Breakout 100 F. Haunted House video 100 F. **YRÉIX Christophe, 1, square Le-Chapelle, Survilliers - 95470 Fossez, Tél. : (1) 464.54.58.**

• Vends jeu électroniques - Galaxion 200 F, Missile Invader 190 F, Pilote de chasse 100 F, Game And Water, Parashute 100 F au échange contre K7 alliant sur VCS Atari. **Dumain GAUSSURON, 20, av. de 8-Mai 1945 - 95200 Sorcelles, Tél. : (3) 419.40.78** après 18 h.

• Vends Microvision avec 7 K 7 dont Casse-briques, Shooting, Star Puissance 4, Flipper Battle navale etc. prix réel de l'ensemble 1 300 F vendu 700 F. **CHARPENTIER Océane, 5, rue Eclairées, 54350 Mont-Saint-Martin, Tél. : 223.59.36** après 20 h.

• Vends jeu Bondif 7, tri aux corbeaux (2 niv. de dif.) montre alarme, chrono, bon état, peu servi, valeur 180 F vendu 120 F. **POIS Jean-Jacques, route de Feydit 33160 St-Médard-en-Jallies, Tél. : 05-01-92** à partir de 17 h 30.

• Urgent vends jeu vidéo ITMC état neuf, très peu servi, encore 11 mois sous garantie + 1 K 7 de jeu et une bouteille nouvelle (6 jeux) 300 F à débattre. **DÉLIGNY Thomas, 14 bis des Sablons, 60200 Compiègne, Tél. : 420.09.61.**

• Vends jeu électronique Earth Invaders, valeur 400 F vendu 275 F. **BONAHESA Stéphane, 38, rue de la Commune-de-Paris, 93300 Aubervilliers, Tél. : 834.27.80.**

• Vends K 7 Atari (18), à prix irrisorbable. liste sur demande. **BONDRILLE Franck, 04, rte de Surtaine, 20000 Ajaccio, Tél. : (95) 22.03.69.**

• Vends cause état ordinateur console Atari neuve (dés. 821 + 2 K 7 (Combat, Defender) valeur 1 800 F, vendue 1 200 F, console Vidéopac C 52 + 9 K 7 (4.11.16-22-28-33-34-37-38) - valeur 3 000 F, vendu 1 500 F. **SERRURE Jean-François, 76, rue de la Chapelle, 59190 Hazebrouck, Tél. : (20) 41.47.61** après 18 heures.

• Vends jeu échecs électronique Chess Challenger 7 peu servi, 500 F et jeu électronique J I 21 + Len = 120 F avec piles. **BOUKER Thierry, 10, rue Louis-Blanc, 95600 Sables, Tél. : 416.53.26.**

• Vends 5 K 7 Radiola Vidéopac n° 1, 2, 11, 24, 33, les 5 pour 250 F, ou 60 F. **Marc SERBIANIAN, 27, rue Gouvard, 92210 Saint-Cloud, Tél. : 602.57.72.**

• Vends Télé n.b. port garanti 700 F. Vends pour 2 X 81 carte son 200 F, titre résolution 800 F, vidéo 150 F et divers graph 16 K cassettes. Cherche utilisateurs Dragon 32 et listings pour le micro. **Alain METYER, 73, rue Curial, 75019 Paris.**

• Vends jeu vidéo Jet 25, état neuf avec K 7 n° 4, 12, 22, 29, garantie (9 mois), prix : 1 200 F ou, au échange contre VCS Atari, Vends jeux de société Donkey-Kong (2 plateaux) et Donkey-Kong Jr., prix 190 F plateau ou 240 F les 2. **GEORGES PHILIPPE, 35, rue Fleming, 87120 Rambouillet, Tél. : 646.81.01.**

• Cause double emploi : vends jeu d'échecs Video Chess Challenger à 200 F. **Cyril RICHARD, 1, Le Uzinière du Golf, 92380 Garches, Tél. : 741.76.75.**

• Vends jeu LCD, état neuf, 295 piles, 290 F à je LCD Pac-Man, sans piles 120 F. **Tél. : 884.26.70** après 18 heures.

• Vends K 7 Philips Vidéopac n° 2 (identification, Rendez-vous spatial et Logique), n° 6 (Bowling, Basketball), n° 11 (Guerre spatiale) et n° 24 (Basket) très bon état, 70 F l'unité ou 250 F le lot. **Christophe CORDOUE, 7, hameau des Bouillères, La Botellerie, 13013 Marseille, Tél. : (91) 98.42.20.**

• Vends K7 Sky Driver pour VCS Atari 150 F ou le jeu de 170 F acheté carte K7 le 22 décembre 1992, état neuf, ou espace échange carte K7 contre une K7 suivantes : Space War, Dodge/M, Night Driver, Star Racer. **ROUX Paul, 42, rue de la Division Leclerc - 78830 Bornelles, Tél. : 061.24.47.**

• Vends jeu Galaxion cristaux liquides 250 F + K7 Air-Sea-Battle 150 F ou échèque contre K7 Asteroids, Berserk, Defender ou K7 Activation, Image, Parket. **BLONDIE Stéphane, 74550 Neufmarais par Ostréfontaine, Tél. : (35) 85.41.08** après 18 h 30.

• Vends Pelés Soccer 23 F, Night-Driver 130 F (VCS Atari), Asteroids 260 F. Cause double emploi, acheté le 10 décembre 1982. **MICHALSKI Françoise, 26, place Carnot - 59500 Douai nord, Tél. : (20) 96.33.14** le soir.

• Vends K7 de jeux pour le C52 (Jet 25) Guerre de l'espace (11), Le monstre de l'espace (22), Duell (14), Guerre laser 70 F chacune, possibilité d'échanges avec autres K7. **GUFFROY Philippe, route de Bouchamp - 76570 Pavilly.**

• Vends K7 Atari Night Driver 100 F, Pelés Soccer 150 F, Breakout 100 F. Haunted House video 100 F. **YRÉIX Christophe, 1, square Le-Chapelle, Survilliers - 95470 Fossez, Tél. : (1) 464.54.58.**

• Vends jeu électroniques - Galaxion 200 F, Missile Invader 190 F, Pilote de chasse 100 F, Game And Water, Parashute 100 F au échange contre K7 alliant sur VCS Atari. **Dumain GAUSSURON, 20, av. de 8-Mai 1945 - 95200 Sorcelles, Tél. : (3) 419.40.78** après 18 h.

• Vends Microvision avec 7 K 7 dont Casse-briques, Shooting, Star Puissance 4, Flipper Battle navale etc. prix réel de l'ensemble 1 300 F vendu 700 F. **CHARPENTIER Océane, 5, rue Eclairées, 54350 Mont-Saint-Martin, Tél. : 223.59.36** après 20 h.

• Vends jeu Bondif 7, tri aux corbeaux (2 niv. de dif.) montre alarme, chrono, bon état, peu servi, valeur 180 F vendu 120 F. **POIS Jean-Jacques, route de Feydit 33160 St-Médard-en-Jallies, Tél. : 05-01-92** à partir de 17 h 30.

• Urgent vends jeu vidéo ITMC état neuf, très peu servi, encore 11 mois sous garantie + 1 K 7 de jeu et une bouteille nouvelle (6 jeux) 300 F à débattre. **DÉLIGNY Thomas, 14 bis des Sablons, 60200 Compiègne, Tél. : 420.09.61.**

• Vends jeu électronique Earth Invaders, valeur 400 F vendu 275 F. **BONAHESA Stéphane, 38, rue de la Commune-de-Paris, 93300 Aubervilliers, Tél. : 834.27.80.**

• Vends K 7 Atari (18), à prix irrisorbable. liste sur demande. **BONDRILLE Franck, 04, rte de Surtaine, 20000 Ajaccio, Tél. : (95) 22.03.69.**

• Vends cause état ordinateur console Atari neuve (dés. 821 + 2 K 7 (Combat, Defender) valeur 1 800 F, vendue 1 200 F, console Vidéopac C 52 + 9 K 7 (4.11.16-22-28-33-34-37-38) - valeur 3 000 F, vendu 1 500 F. **SERRURE Jean-François, 76, rue de la Chapelle, 59190 Hazebrouck, Tél. : (20) 41.47.61** après 18 heures.

• Vends jeu échecs électronique Chess Challenger 7 peu servi, 500 F et jeu électronique J I 21 + Len = 120 F avec piles. **BOUKER Thierry, 10, rue Louis-Blanc, 95600 Sables, Tél. : 416.53.26.**

• Vends 5 K 7 Radiola Vidéopac n° 1, 2, 11, 24, 33, les 5 pour 250 F, ou 60 F. **Marc SERBIANIAN, 27, rue Gouvard, 92210 Saint-Cloud, Tél. : 602.57.72.**

• Vends Télé n.b. port garanti 700 F. Vends pour 2 X 81 carte son 200 F, titre résolution 800 F, vidéo 150 F et divers graph 16 K cassettes. Cherche utilisateurs Dragon 32 et listings pour le micro. **Alain METYER, 73, rue Curial, 75019 Paris.**

• Vends jeu vidéo Jet 25, état neuf avec K 7 n° 4, 12, 22, 29, garantie (9 mois), prix : 1 200 F ou, au échange contre VCS Atari, Vends jeux de société Donkey-Kong (2 plateaux) et Donkey-Kong Jr., prix 190 F plateau ou 240 F les 2. **GEORGES PHILIPPE, 35, rue Fleming, 87120 Rambouillet, Tél. : 646.81.01.**

• Cause double emploi : vends jeu d'échecs Video Chess Challenger à 200 F. **Cyril RICHARD, 1, Le Uzinière du Golf, 92380 Garches, Tél. : 741.76.75.**

• Vends jeu LCD, état neuf, 295 piles, 290 F à je LCD Pac-Man, sans piles 120 F. **Tél. : 884.26.70** après 18 heures.

• Vends K 7 Philips Vidéopac n° 2 (identification, Rendez-vous spatial et Logique), n° 6 (Bowling, Basketball), n° 11 (Guerre spatiale) et n° 24 (Basket) très bon état, 70 F l'unité ou 250 F le lot. **Christophe CORDOUE, 7, hameau des Bouillères, La Botellerie, 13013 Marseille, Tél. : (91) 98.42.20.**

• Vends K7 Sky Driver pour VCS Atari 150 F ou le jeu de 170 F acheté carte K7 le 22 décembre 1992, état neuf, ou espace échange carte K7 contre une K7 suivantes : Space War, Dodge/M, Night Driver, Star Racer. **ROUX Paul, 42, rue de la Division Leclerc - 78830 Bornelles, Tél. : 061.24.47.**

• Vends jeu Galaxion cristaux liquides 250 F + K7 Air-Sea-Battle 150 F ou échèque contre K7 Asteroids, Berserk, Defender ou K7 Activation, Image, Parket. **BLONDIE Stéphane, 74550 Neufmarais par Ostréfontaine, Tél. : (35) 85.41.08** après 18 h 30.

• Vends Pelés Soccer 23 F, Night-Driver 130 F (VCS Atari), Asteroids 260 F. Cause double emploi, acheté le 10 décembre 1982. **MICHALSKI Françoise, 26, place Carnot - 59500 Douai nord, Tél. : (20) 96.33.14** le soir.

• Vends K7 de jeux pour le C52 (Jet 25) Guerre de l'espace (11), Le monstre de l'espace (22), Duell (14), Guerre laser 70 F chacune, possibilité d'échanges avec autres K7. **GUFFROY Philippe, route de Bouchamp - 76570 Pavilly.**

• Vends K7 Atari Night Driver 100 F, Pelés Soccer 150 F, Breakout 100 F. Haunted House video 100 F. **YRÉIX Christophe, 1, square Le-Chapelle, Survilliers - 95470 Fossez, Tél. : (1) 464.54.58.**

• Vends jeu électroniques - Galaxion 200 F, Missile Invader 190 F, Pilote de chasse 100 F, Game And Water, Parashute 100 F au échange contre K7 alliant sur VCS Atari. **Dumain GAUSSURON, 20, av. de 8-Mai 1945 - 95200 Sorcelles, Tél. : (3) 419.40.78** après 18 h.

• Vends Microvision avec 7 K 7 dont Casse-briques, Shooting, Star Puissance 4, Flipper Battle navale etc. prix réel de l'ensemble 1 300 F vendu 700 F. **CHARPENTIER Océane, 5, rue Eclairées, 54350 Mont-Saint-Martin, Tél. : 223.59.36** après 20 h.

• Vends jeu Bondif 7, tri aux corbeaux (2 niv. de dif.) montre alarme, chrono, bon état, peu servi, valeur 180 F vendu 120 F. **POIS Jean-Jacques, route de Feydit 33160 St-Médard-en-Jallies, Tél. : 05-01-92** à partir de 17 h 30.

• Urgent vends jeu vidéo ITMC état neuf, très peu servi, encore 11 mois sous garantie + 1 K 7 de jeu et une bouteille nouvelle (6 jeux) 300 F à débattre. **DÉLIGNY Thomas, 14 bis des Sablons, 60200 Compiègne, Tél. : 420.09.61.**

• Vends jeu électronique Earth Invaders, valeur 400 F vendu 275 F. **BONAHESA Stéphane, 38, rue de la Commune-de-Paris, 93300 Aubervilliers, Tél. : 834.27.80.**

• Vends K 7 Atari (18), à prix irrisorbable. liste sur demande. **BONDRILLE Franck, 04, rte de Surtaine, 20000 Ajaccio, Tél. : (95) 22.03.69.**

• Vends cause état ordinateur console Atari neuve (dés. 821 + 2 K 7 (Combat, Defender) valeur 1 800 F, vendue 1 200 F, console Vidéopac C 52 + 9 K 7 (4.11.16-22-28-33-34-37-38) - valeur 3 000 F, vendu 1 500 F. **SERRURE Jean-François, 76, rue de la Chapelle, 59190 Hazebrouck, Tél. : (20) 41.47.61** après 18 heures.

• Vends jeu échecs électronique Chess Challenger 7 peu servi, 500 F et jeu électronique J I 21 + Len = 120 F avec piles. **BOUKER Thierry, 10, rue Louis-Blanc, 95600 Sables, Tél. : 416.53.26.**

• Vends 5 K 7 Radiola Vidéopac n° 1, 2, 11, 24, 33, les 5 pour 250 F, ou 60 F. **Marc SERBIANIAN, 27, rue Gouvard, 92210 Saint-Cloud, Tél. : 602.57.72.**

• Vends Télé n.b. port garanti 700 F. Vends pour 2 X 81 carte son 200 F, titre résolution 800 F, vidéo 150 F et divers graph 16 K cassettes. Cherche utilisateurs Dragon 32 et listings pour le micro. **Alain METYER, 73, rue Curial, 75019 Paris.**

• Vends jeu vidéo Jet 25, état neuf avec K 7 n° 4, 12, 22, 29, garantie (9 mois), prix : 1 200 F ou, au échange contre VCS Atari, Vends jeux de société Donkey-Kong (2 plateaux) et Donkey-Kong Jr., prix 190 F plateau ou 240 F les 2. **GEORGES PHILIPPE, 35, rue Fleming, 87120 Rambouillet, Tél. : 646.81.01.**

• Cause double emploi : vends jeu d'échecs Video Chess Challenger à 200 F. **Cyril RICHARD, 1, Le Uzinière du Golf, 92380 Garches, Tél. : 741.76.75.**

• Vends jeu LCD, état neuf, 295 piles, 290 F à je LCD Pac-Man, sans piles 120 F. **Tél. : 884.26.70** après 18 heures.

• Vends K 7 Philips Vidéopac n° 2 (identification, Rendez-vous spatial et Logique), n° 6 (Bowling, Basketball), n° 11 (Guerre spatiale) et n° 24 (Basket) très bon état, 70 F l'unité ou 250 F le lot. **Christophe CORDOUE, 7, hameau des Bouillères, La Botellerie, 13013 Marseille, Tél. : (91) 98.42.20.**

• Vends K7 Sky Driver pour VCS Atari 150 F ou le jeu de 170 F acheté carte K7 le 22 décembre 1992, état neuf, ou espace échange carte K7 contre une K7 suivantes : Space War, Dodge/M, Night Driver, Star Racer. **ROUX Paul, 42, rue de la Division Leclerc - 78830 Bornelles, Tél. : 061.24.47.**

• Vends jeu Galaxion cristaux liquides 250 F + K7 Air-Sea-Battle 150 F ou échèque contre K7 Asteroids, Berserk, Defender ou K7 Activation, Image, Parket. **BLONDIE Stéphane, 74550 Neufmarais par Ostréfontaine, Tél. : (35) 85.41.08** après 18 h 30.

• Vends Pelés Soccer 23 F, Night-Driver 130 F (VCS Atari), Asteroids 260 F. Cause double emploi, acheté le 10 décembre 1982. **MICHALSKI Françoise, 26, place Carnot - 59500 Douai nord, Tél. : (20) 96.33.14** le soir.

• Vends K7 de jeux pour le C52 (Jet 25) Guerre de l'espace (11), Le monstre de l'espace (22), Duell (14), Guerre laser 70 F chacune, possibilité d'échanges avec autres K7. **GUFFROY Philippe, route de Bouchamp - 76570 Pavilly.**

• Vends K7 Atari jamais servi, cause en double, gagné à un concours + cassettes aventure, combat. Achète cause, occasion pouvant s'adapter sur VCS Atari. **Nicolas FRANARD, 22, avenue de l'Indépendance Belge, 1000 Bruxelles Belgique, Tél. : (92) 425.53.74.**

• Vends K 7 Atari Bongsters' Alley et King Kong, 245 F chacune, Pac-Man 250 F, Tennis 210 F, Adventure 200 F. **M. Le BER, résidence Concordie, 8, square St Florentin, 78130 Le Chesnay, Tél. : 955.35.76** à partir de 8 h ou le dimanche et lundi.

• Vends console jeu



\* Vends VCS Atari, garantie jusqu'à 06.11.83, état neuf + 4 K7 Combat, Pac-Man, Super Breakout + Dodge en + boîte de rangement 8 cassettes + 1 900 F à débiter. Fabrice GUILPIN, 9, rue du Val-d'Osé, 95290 Val-d'Aisne. Tél. : 049.37.15.

\* Vends console SD 140 F + transfo + K7 Course auto et Super sportif, état neuf. Vends Missle Invader (Bontal) + pile alcaline (amas serv) + vide Flipper de table Atari. Arcades jamais serv, prix à débiter. SAUMAGE Frédéric, 104, rue Franck-d'Espèry, 81000 Albi. Tél. : (83) 38.08.13 de 18 h à 20 h.

\* Vends jeu Bondi Electronic Wars bon état. Pilote de chasse 150 F et jeu Game And Watch Chef, montre et réveil 130 F ou échange contre cassette Martel. M. DAJOU DOUBRON, rue de Tribarg, 83400 Fréjus.

\* Vends console de jeux Philips Vidéopac CS2 + 2 K7 au prix de 150 F + ou 17 K7 au prix de 1 850 F. Raphaël ROSENBLUM, 35, bd Victor-Hugo, 97200 Nouilly-sur-Saône. Tél. : 637.38.66.

\* Vends jeux électroniques, bon état, Sector 200 F, posséde spéciale 200 F, Logic 3 100 F, jeu Vidéo 4, 3 niveaux de difficulté 350 F, jeu Tennis 4 (jeu, tennis, pel. basket, etc.) 150 F valeur du lot + 1 000 F cash 900 F. FERRIERS Hervé, chemin rural du Bois, 71136 Guignevant. Tél. : (85) 85.12.92.

\* Vends Vidéopac Philips CS2 + 6 cassettes, le tout 1 400 F, état neuf, très jeu servi. LOTTER Benoît, 9, rue de la Grange-aux-Ormes, 57157 Marly. Tél. : (8) 764.34.59 après 18 h 30.

\* Vends jeu électronique Bondi, Tir au carreau, avec piles neuves, 140 F. PAPONNET Damien, 24, rue Prince-de-Coadé, 39100 Dolé. Tél. : (84) 77.61.04 de 18 h à 20 h.

\* Vends jeu Vidéo Mattel casse disque emplot, peu servi, rayé, 82 sous garantie, excellent état avec 3 cassettes, valeur actuelle 2 400 F vend 1 800 F. NELY Serge, square Courbet, 77100 Meaux. Tél. : 434.21.56 heures bureau.

\* Vends Electronic Detective 200 F + Tennis Miro Macco 150 F + 4 Galaks Electronic Ravensburger 200 F. GONDARME Yves, 118, rue Édouard-Brony, 77000 Meaux.

## ÉCHANGES

\* Échange programmes pour ZX 81 et 1 K. LA-MATTE Fabrice, 3, rue Paul-Douron, 17400 Châtellain. Tél. : 46.21.05 entre 17 h et 20 h.

\* Échange K 7 pour le vidéo jeu Philips CS2 contre 200 F, 22.24.35 état neuf (déc. 82). RIT Jean-Louis, 9, av. André, 74150 Rumilly. Tél. : (01) 01.04.32 après 17 h.

\* Échange K 7 Atari Space Invaders contre K 7 Tennis Activation ou le vends 200 F. BLITAU Étienne, 29, rue Georges Pizaires, 66000 Perpignan. Tél. : (68) 56.89.09.

\* Échange K 7 Las Vegas, Poker et Roulette, Soccer et Frog-Bag contre autres K 7 Mattel, achète à bon prix K 7 Mattel. Monnaie, Danzas et dragons, Auto Racing et Micro Surgeons. BACQUE Cyril. Tél. : (61) 87.08.82.

\* Échange K 7 Vidéopac n° 8 Baseball contre K 7, 9, 11, 23, 25, 29, 37 possibilité vente. CHEVALLEY F., 8, rue Thiers, 38000 Grenoble. Tél. : (76) 47.18.24 après 19 h.

\* Échange K 7 pour VCS Atari / Vidéo Pinfal, Casino, Hunted House, Warlords, Indy 500, Ski d'Action contre K 7 de valeur équivalente comme Superman, Your Revenge, Berzerk, Volley-Ball, Ice Hockey ou autres marques. Tél. : 928.47.71.

\* Échange K 7 Atari / Missile Command n'ayant servi qu'une seule fois contre Command, Berzerk ou 1 K7 état neuf bien sûr. PASQUINARD Nicolas, 31, rue Aristide Briand, 64390 Nord-sur-Drône. Tél. : (40) 25.02.16.

\* Échange K 7 Basic Programming avec ou sans cassettes à échanger contre toutes autres K 7 intéressantes. BONHICALEY F., 4, r. des, 77176 Sevigny-le-Temple. Tél. : 043.76.01.

\* Échange 3 K 7 pour VCS Atari / Yars' Revenge, Combat, Berzerk neuves contre K 7 Eches Atari et Pac-Man ou Demon Attack et Atlantis. HERLING Patrick, 4, rue Tarié Gagarine, 78280 Guyancourt. Tél. : (3) 043.01.31.

\* Échange K 7 Mattel Roulette ou Chess ou Souvenirs contre K 7 Mattel et donne en prime un jeu électronique Formule 1 et 1 Tony pour 1 K 7 échange. DAMBAU, 1, imp. Jean Moulin, 22230 Marcéac. Tél. : (62) 09.33.43 pendant le week-end.

\* Échange 72 Stranges + 19 Spécial Stranges + 12 Soibays + 34 Novas + 5 albums Giants de l'année 2002 + 2 Warlords + 6 Conan (valeur totale 1 067 F) + 1 mange-disque bon état + 1 jeu électronique de course de voitures valeur totale 1 467 F, contre VCS Atari. Tél. : 999.70.03.

\* Échange pour Philips CS2 K 7 n° 16 ou 24 contre n° 12, 20, 21, 23, 33, 34, 37 ou 39 ou les achète (maximum 30 km compris de Rouen) DUPUIS D., 189, rue Lemaire West, 76480 Yainville-Declair. Tél. : 91.98.70.

\* Échange au vends K 7 Atari Code Breaker, jamais servi contre n'importe quel K 7 Atari ou vends 100 F, échange aussi K 7 Pac-Man contre Pelé's Soccer. SAZ-MASSI Ali, 24, de Fontaine, Le Boisserie de St-Jean, 06440 Antibes. Tél. : (93) 23.85.30.

\* Échange K 7 Philips n° 18, 22, 26, 38 contre K 7 n° 4, 27, 37, 39 et 21. MAU BRETEG, 146/4, rue La-Voileur, 59510 Hem. Tél. : (20) 80.94.06.

\* Échange K 7 Atari Hunted House et petit jeu électronique Parachute contre K 7 Spiderman (Parker) Demon Attack (Inogic) Cross Fire (Spectravision) ou Chopper Command (Activision). GULLIN Clément, 58, av. Charles de Gaulle, 92300 Neuilly-sur-Seine. Tél. : 723.89.52.

\* Échange K 7 n° 11 contre n° 36 pour Vidéopac CS2 Philips si possible personne habitant près de Paris. Tél. : 657.00.32.

\* Échange K 7 Atari contre autres. Tél. : 852.95.57 Stéphane. Marci.

\* Recherche K7 Atari Pac-Man 160 F et Defender 170 F en bon état et les deux 350 F. FAYVE Joël, Iau-dit Chez Guadet - 74456 Chavanoz. Tél. : (50) 51.29.47.

\* Échange K 7 pour Vidéopac Philips n° 4, 9, 10, 27, 30, 37 contre K 7 n° 15, 18, 23, 24, 37, 42, 43, 44, 45, 46, 47, 48, 49, 50, 51, 52, 53, 54, 55, 56, 57, 58, 59, 60, 61, 62, 63, 64, 65, 66, 67, 68, 69, 70, 71, 72, 73, 74, 75, 76, 77, 78, 79, 80, 81, 82, 83, 84, 85, 86, 87, 88, 89, 90, 91, 92, 93, 94, 95, 96, 97, 98, 99, 100. Tél. : (33) 37.08.33. Marci.

\* Échange K 7 Atari VCS / Superman, Chess Checkers contre toutes autres K 7 pour VCS Atari, achète double emplot. BOUTIQUE Beaumont, 11, av. Desaix, St Mamé, 94140 Val-de-Marne. Tél. : 374.66.95 après 17 h.

\* Fou d'informatique et de jeux vidéo cherche homologue (possédant un TRS 80 PC ou un Intellivision), merci d'avance. DUMOND Pascal, 16, rue St Alois, 87100 Strasbourg. Tél. : 34.27.31.

\* Échange K 7 Star Strike Mattel contre autres K 7 pour Intellivision et échange aussi Triple Action (casse disque emplot). COLLIGNON Sébastien, 57, av. de la République, 94160 St-Mamé. Tél. : 374.25.83 après 18 h.

\* Échange jeux pour Vic 20 en cartouches ou sur K 7. FLEURY B., rue Marguerite, 93380 Pierrefite. Tél. : 81.25.31, après 17 h 30.

\* Échange (ivre bon marché) Sector 107 à 150 (sauf 140) + Spécial Stranges 13 à 28 + 38 Nov 2 contre K 7 Atari / Canyon Bomber, Vidéo Checkers (possibilité achat sans échange) prix total 400 F. LICA Alain, 4, rue Lo Lagnon, 59128 Hiers-en-Escarbœux. Tél. : 67.68.47 après 18 h.

\* Échange jeux pour Apple II 48 K (possède ChipFret, Sneakers, Congo, Crossfire, Castle Wolfenstein, Focus etc.) + plus de 100 jeux, envoyer votre liste de jeu, en retour je m'engage. CIGNÉY Eric, 8, Coteau de la Rivelière, 95520 Yvel.

\* Échange Vidéopac Philips + K 7 18 contre VCS Atari + K 7 valeur 3 400 F vend 3 000 F. BRUART François, 74, rue Vandôme, 6508 Mortwauwe, Belgique. Merci d'avance. Tél. : (046) 44.18.14.

\* Échange Chess Challenger neuv (7 niveaux) + 2 transferts 210 110 et 110 9 V contre Atari VCS (et si possible) + 2 K7 Philips. Le Miroir, Chémin, Chémin Noir, 13100 Aix-en-Provence. Tél. : (42) 32.34.34.

\* Échange K 7 Activation Starmaster neuve contre K 7 Riddle Of The Sphinx d'Imagic et achète K 7 Superbreakout d'Atari en dessous de 200 F. BERNARD Patrick, 35, av. Pierre Curie 63400 Chamalières. Tél. : (73) 37.94.59.

\* Échange K 7 Mattel (ou compatible) ou l'achète à prix raisonnable. Vds jeu vidéo Soundix NB + 3 K7, neuf, prix 400 F. Tél. : (42) 20.32.47.

\* Échange K 7 Yars' Revenge en excellent état contre K 7 Frogger de Parker. ZETOUN Gilles, 102, av. Marceau, 92400 Courbevoie.

\* Échange K 7 Atari Space Invaders contre Missile Command ou Laser Blast. ODONE Angel, 77, av. de la Glorie, 106, 21500 Touloux. Tél. : 80.80.88.

\* Échange jeu électronique « Sector » (chasse ou sous-marins valeur 450 F) bon état contre cassette Atari Indy 500 ou K 7 Activation « Starmaster » et avec le premier nombre de Titil si possible. PINGVAIRE L., 7, Clos Belle Angéline, 93350 St Brice. Tél. : 990.18.06.

\* Échange K 7 Vidéopac Philips SK n° 25 et K 7 Atari Combat. Cherche K 7 Vidéopac n° 34. BARAN Dominique, Camping du Haras, 50440 Beaumont Hague.

## ACHATS

\* Cherche console VCS Atari sur Carcassonne ou Toulouse. CABRACO Jean-François, 2, av. Achille-Mir - 11000 Carcassonne.

\* Achète jeu de poche Black Jack peu cher. BERNARD François, 32, rue de la Gare - 49480 Anse. Tél. : (78) 67.00.35.

\* Achète K7 pour ARES Atari, me faire parvenir vos listes et vos prix. ARSÉ Gibart, 2, rue Pantoulen - 29200 Brest. Tél. : (98) 49.28.82.

\* Achète K7 pour VCS Atari ou Activation. Me faire parvenir liste, prix et renseignements sur les jeux. Marci d'avance. LOPEZ Yvan, 12, avenue de Villaine, Le Panoramique B - 06240 Bussollet.

\* Recherche K7 VCS Atari Vidéo Olympia à moins de 130 F et Night-Driver à moins de 130 F. Vends K7 Basket-Ball neuve (23 janvier 1983) 160 F. DELIGNY Christophe. Tél. : (4) 452.36.31.

\* Recherche console Atari VCS en bon état. Prix 600 F. Achète cassette Pac-Man, prix à débiter. PINGAT Eric, 44, av. de Dr Morizian, 40210 Laboulayre.

\* Achète cassettes Atari ou autres marques pour VCS Atari avec mode d'emploi et en boîte à moitié prix du neuf et ne dépassant pas 140 F. ADARICZ Dawabaha, 15, Prom. Leclerc, 57100 Thionville. Tél. : (8) 234.15.21 après 19 h et avant 20 h.

\* Je vends ou échange cassette « Roulette » pour Intellivision et achète cassette à acheter (environ 100 - 150 F). Football, Tennis, Auto-Racing, Ski et jeux électroniques. TRICOT Rémy, 106, rue Paul Painlevé, 94290 Villeneuve-La-Réa.

\* Sommes acheteurs pour notre association de cassettes occasion Atari et Activation, paiement comptant après réception. Liste et prix à Christine GORAND, 27, rue de Vesoulles, 14300 Caen.

\* Cherche console Atari VCS en bon état, prix acceptable avec éventuellement cassettes. Tél. : 997.81.52 après 18 h.

\* Achète cassettes pour VCS Atari. MONCUAU Nicolas, 5, rue du Post St Jean, 38000 Grenoble. Tél. : (76) 42.13.16.

\* Cherche cassettes Intellivision en particulier Tran et Labrynthe électronique. Tél. : 502.28.33 à Monaco demander de Francoise.

\* Acheterais cassettes adaptables sur le VCS Atari si possible à moins de 250 F. Vends cassette Atari « Space Invaders » 200 F. (possibilité d'échange contre autres cassettes). Tél. : 848.49.11.

\* Recherche programmes de jeux 11 57 à moins de 80 F. PONSINO David, 9, rue des Soupes, 78400 Nanoufle Le Château. Tél. : 489.38.79 après heures scolaires.

\* Recherche pour Vidéopac CS2 cassettes neuves 12, 24, 25, 29, 34, 37, 39 à un prix variant entre 40 et 60 F et Vores à 110 F et K 7 n° 9 à 80 F. Jérôme DUCLOS, 11, boulevard de la Falmérède, 77330 Lissey. Tél. : 002.23.17 entre 18 et 20 h.

\* Achète cassettes Atari occasion / Warlords, Canyon Bomber Indy 500, Street Racer, Vidéo Olympics, Asteroid, Berzerk. Achète aussi cassettes Activation d'Activision / Chopper Command, Barnstorming. BAULU Patrick, 20, rue Geymeyer, 49000 Angers. Tél. : (41) 68.55.82.

\* Acheterais cassettes pour Intellivision Mattel à prix raisonnable. Olivier TORNET, 20, avenue de Montelumbert, 92400 Aubry-sous-Bois. Tél. : 66.24.34 après 16 h 30.

\* Cherche cassettes pour VCS Atari Berzerk et Starmaster (Activation) envoyer prix. Sébastien TRAN NGOC, 8 bis, rue Louis Lemaire, 94350 Villiers-sur-Mer. Tél. : 304.24.62.

\* Achèterais K 7 pour Vidéopac CS2 n° 8, 9, 10, 14, 15, 17, 18, 20, 21, 23, 29, 32, 34, 35, 36. Faire 1 liste avec prix à l'unité ou par lot. K 7 bon état et avec notice SVR. STEPHANE CHOTIN, 27, rue Sartor, 54400 Lancy-Haut.

\* Cherche cassettes Mattel environ 150 F Astronaut-moon, Faouen de l'espace. MOSER Guillaume, 12, rue Ambrasio Parc, 78130 Les Mureaux. Tél. : 474.84.12.

\* Achète cassettes pour VCS Atari à moitié prix du neuf. GOMEZ M., 71, rue R., rds du Lac, 71210 Torcy. Tél. : (85) 56.34.32 (après 18 h).

\* Achète cassette Atari et activation d'occasion (avec mode d'emploi). VERNEVEAUX M., 34, rue de l'Abbaye, 91610 Bannoy. Tél. : 493.41.15.

\* Cherche console de jeu Atari VCS d'occasion en bon état + K7. Si possible à un prix abordable. DANGELOT Laurent, 58, rue Jules-Ferry - 21600 Longvic. Tél. : (86) 66.72.06.

\* Cherche K7 pour VCS Atari à un prix convenable. K7 Imagic échangeable. DELGRAND Eric, 14, place de la Gare - 92340 Bourg-La-Reine. Tél. : 643.67.00.35 après 19 h.

\* Cherche console Atari à partir de 700 F. + K7 ou CD. KROUZEIT J.-Claude, 79, av. de la Division-Lacaire - 93430 Villemonais.

\* Cherche (prix moyens car étudiant) programmes quiddités pour le micro-andriote Sinclair ZX 81. GODELLON Olivier, 28, rue des Favières, Fontaine-Saint-Léger - 37200 Gallon. Tél. : (32) 53.42.15 après 18 h 30.

\* Cherche K7 pour VCS Atari, Imagic, Activation, Spectravision, Prix acceptable. LEBOUDEFER Joëlle, 12, rue Louis-Martinot - 95140 Garges-les-Gonesse.

\* Achète K7 pour jeu VCS Atari (Space Invaders ou Hunted House), prix réduit. MARRUOT Eric, 18, quartier Salarand - 26110 Hyon. Tél. : (75) 26.32.29. Heures repos.

\* Achète K7 Atari ou compatible avec carte Zonsale à bas prix. BOLET Sébastien, Le Manol - 73270 Guignes. Tél. : (79) 32.41.75 après 18 h.

\* Cherche console Atari pour un prix raisonnable avec quelques cassettes. J'offre un jeu Master Mind électronique à celui qui me propose d'acheter sa console Atari. CEFPIN Cyrille, 5, rue de la Petiteau - 05180 St-Quentin. Tél. : (33) 42.74.27.

\* Achète console Atari environ 600 F, si manettes incorporées, prix max. 800 F. NOBIL Olivier, 645, route d'Amélie-Baumont - 62119 Douargis. Tél. : (21) 20.52.19 après 17 h et le week-end.

\* Achète ordinateur Atari 400 ou consoles Mattel, Atari en bon état avec K7 ainsi que dats, achat, prix, liste de titre à J.-Paul DEJELLE, 27, rue de Valenciennes - 14300 Caen.

\* Urgent cherche K7 pour le CS2 à bon prix (Pac-Man, Sétillies, 60 F par K7, poss. arrangements pour prix. DUPAS Christophe. Tél. : 323.42.81 après 18 h.

\* Achète K7 d'occasion Atari ou autres prix maxi 100 F. Envoyez liste. MORIAUX Gérard - Villars-la-Croix - 51000 Châlons-s-Marne.

\* Cherche pour VCS Atari K7 science-fiction et aventure. (Atari, Imagic, Activation, Spectravision, TigerVision, Parker Brothers entre 150 et 250 F, liste et prix. LAFORGUE David, 16 bis rue Tyrol - 78080 Fontaine-les-Luzelles.

\* Achète cassettes pour VCS Atari. Asteroid, Pac-Man etc. prix maximum 200 F. PLAGNINO Gilles, 40, bd Joseph-Vallier - 38000 Grenoble. Tél. : (74) 49.15.79. Attends offres intéressantes.

\* Cherche VCS Atari pour 600 F ou cherche console Mattel pour 700 F. ZIMMER Sam, 2 place des Charolais, Apt 78 - 34100 Montpellier. Tél. : 40.45.50.

\* Recherche VCS Atari état neuf avec différent jeu de manettes ou alentours de 1 000 F. MARINI Olivier, 11, rue de Saligny - 49770 St-Rémy-en-Mont d'Or. Tél. : (7) 822.192.

\* Achète K7 d'occasion bon état pour VCS Atari, toutes marques. ROUVILO Florent, 51, av. Pasteur - 13007 Marseille. Tél. : (91) 52.29.23.





\* Achète VCS Atari pour moins de 600 F. **BIGGINS** Jonathan, 67, rue des Jardiniers, 67000 Strasbourg.

\* Achète cassettes toutes marques pour VCS Atari. Daniel 943 21 41. **M. WOLAN** Daniel, 20, rue des Passereaux, 91130 Bréançon.

\* Cherche cassettes pour Vidéopac C 52 Philips n° 40, 41, 42 (prix indifférent, mais mode d'emploi et très bon état exigés). **PLAGUET Pascal**, 51, rue St Adégonde, 59131 Roubaix.

\* Cherche K 7 Activation Stormaster pour 250 F. **Laurent FORTIER**, 21, avenue Carnot, 37150 Bièvre, et peut acheter K 7 Tennis Activation pour 150 F.

\* Achète cassette Mattel Course Aéro, Malacross, Chasseur de nuit, Swords And Serpents, Astronash, Armada de l'espace, Star Strike, prix modéré. **Max DANNEAU** n° 1, Immeuble Jean Moulin, 32220 Marciac. Tél. : (63) 09.33.43.

\* Achète cassettes pour Atari VCS bon état - prix maxi 250 F la cassette. **HAUTMANN Laïc**, 3 bis, route de Châtouneuf, 45190 Beaugency, Tél. : (38) 44.56.56 le soir.

\* Achète cassettes Mattel prix modéré. **Jérémy SMA-GAZZ**, 209, avenue de Donkerque, 67000 Lille. Tél. : 09.31.18 réponse assurée après 17 h 30.

\* Achèterais K 7 pour VCS Atari, Space Invaders ou Pac-Man. **MARIE J.-Hugues**, 46, route de St Lé, 50890 Comte-sur-Viv. Tél. : (33) 36.50.54.

\* Achète Berzerk, Donkey Kong, Pitfall, Megaman, Skyline Riders of Lost Ark. Vends ou échange K 7 pour VCS Atari Combat, Super Breakout, Stormaster, Starvenger, Space Invaders, Night Driver (casque double emploi). Tél. : 845.69.10 **Pascal**, après 18 h.

\* Achète console Atari. Prix max. 500 F avec éventuellement quelques K 7. **Pascal BODIS**, 9, rue du Pavé, 17100 Saïntes ou Tél. : (46) 93.52.83.

\* Recherche matériel pour réparer flipper **JOSSO** Christophe Tréhou Cressac, 44160 Pontchâteau. Tél. : (40) 01.13.21.

\* Achèterais flipper de café ou jeux d'arcade neufs ou d'occasion entre 1500 et 2500 F ou moins sur région parisienne seulement et photos si possible. **Nicolas DESOBY**, 5, chemin des Arruelles, 77123 Noyay sur Oise.

**CLUBS**

\* Désire fonder club C-52 Philips pour les week-ends, sur Paris ou région parisienne. **CASTELLES** Christophe, 55, rue de la prévoyance, 94300 Vincennes. Tél. : 374.54.07 le samedi après 21 h.

\* Désire fonder club Pac-Man pour organiser des tournois sur jeu d'arcade, Thionville/Metz, même les débutants seront acceptés. **Antoine** : 256.54.33.

**TOURNOIS**

\* Concours national sur cassette Astéroid participation 10 F. 1<sup>er</sup> prix : une cassette ou choix, 2<sup>e</sup> et 3<sup>e</sup> prix : la cassette Olympic. Amateur ou professionnel venez participer en vous inscrivant dès maintenant. **Frank MARCIAL**, 40, rue de la Procession, Paris. Tél. : 566.66.18. Possibilités de vente et de prêt.

\* Cherche partenaires pour échanges de cassettes et tournois sur Mattel. **BARBUCCELLI** Fabien, 23, rue de la Camille, 49600 Collas. Tél. : 850.28.99.

\* Je possède un TRS 80. Je fais 210 020 points au Pac-Man, cherche adversaire même niveau. **AUBRIOL J.-B.**, 6, rue du Tchad, 31400 Toulouse. Tél. : (61) 42.99.33. Peut éventuellement faire tournoi sur d'autres jeux (Missile Attack, Mefear, Mission 2, Cosmic Fighter, Robot Attack, Space Colony).

**DIVERS**

\* Envoyez-moi vos appréciations sur toutes cassettes pour VCS Atari. Merci. **MANZI** Dominique, 6, avenue Louis Rignot, 68300 Nix.

\* Recherche balles emballages des jeux vidéo Olympic Basic Programming, Space War, Combat. **PIROT** Franck, 598, avenue de la Libération, 77350 La Mée sur Seine.

\* Cherche parcours du jeu d'arcade Dig-Dug et du Pac-Man. Urgent. **BOMPY** Sylvain, 30, rue de Labergement, 21130 Auxonne.

\* Cherche programmes quelconques pour TI 58 C. **GAUTIER** François, 97 bis, rue Reizis, 92140 Clamart.

\* Qui pourrait me communiquer le plan pour fabriquer un émetteur-radio qui aurait un rayon d'action 8 km minimum sur FM (CB) ? **DENHARD Yves**, 25, avenue Seveye, 92270 Bois Colombes.

\* Cherche renseignements : comment faire sortir un bruit quelconque d'un haut-parleur faster 100 à 21 ? (prix approximatif du matériel + coordonnées). **KURTZ Philippe**, 18, rue des Bouquets, 67910 Obernai. PS : échangez informations sur console Intellivision (Mattel).

\* Cherche programmes quelconques (jeu) pour micro-ordinateur Thomson. **MILLER** Eric, Chemin de Nobille, 42300 Niorgues. Tél. : (77) 71.72.30 le mercredi (heures repas).

\* Voudrais échanger-résultats pour la cassette Ski Activation. Notamment jeux n° 3 et cassette Demon Attack (Imagic) jeux n° 3. **FRITSCH** Jean-Philippe, 2, Grand Rue, 44320 Sablé-sur-Sarthe. Tél. : (89) 71.61.67.

\* 14 ans, cherche un générique(s) sons(sur)trac(e) d'un ordinateur du type Sinclair, Tandy, Sharp. (part payé naturellement !). **J.-P. ROUDOT**, Le Théau n° 48, 04000 Digne. Tél. : (93) 32.04.48 (de préférence aux heures des repas merci).

\* Je recherche des renseignements sur les jeux vidéo Activation et VCS Atari, éventuellement des catalogues que je pourrais payer. Vends jeux Donkey-Kong Nintendo Game And Watch, 300 F. (prix à débattre). **BERTOLINI** Fabrizio, Tél. : (74) 01.79.84.

\* Je voudrais connaître le record de France de Pengo de Sego et de Pitfall d'Activation. **Stéphane POUCHET**, 86, avenue Foch, 76600 Le Havre. Tél. : (35) 43.46.17.

\* Recherche personne(s) pouvant m'envoyer documents sur la console VCS Atari et les K 7 s'y adaptant (Activation, Imagic, etc.). **Franck PIGUY**, 14, rue du Moulin-Vent, 60390 Berouall en Bray.

\* 17 ans, lycéen démissionné, passionné par les ordinateurs, cherche généreux donateurs ou achète à bas prix un 01 même déclassé ou ne fonctionnant plus. **Pascal BOJARTN**, 3, rue Victor Hugo, 80000 Charleville-Mézières. Merci d'avance. **M**

**SUPER CONCOURS**

**BULLETIN-REPONSES RAPPORT**

Nom : ..... Prénom : .....  
 Age : ..... Profession : .....  
 Adresse : .....  
 Code postal : ..... Ville : .....

*Cher Alan, je vous fais parvenir le résultat de mes investigations et ceci sous forme numérique ainsi que vous me l'avez demandé à l'exception bien sûr du nom de la planète que je vous remets sous sa forme littéraire.*

**RAPPEL DES RESULTATS INTERMEDIAIRES**

PLAN D'ENVOL  DESTINATION  PERFECTA  MORES TEMPORA  SEMISTOS   
 DUPLICA 3  DECOX 66  LATINUS  PARADOX  LUDENA

CODE DE REFERENCE DE LA PLANETE RECHERCHEE = ADDITION DE CES DIX CASES =

REPONSES FINALES LA PLANETE S'APPELLE : (en toutes lettres)

RAPPORT à renvoyer à : MEDIAPLAY, 1, cité de Paradis 75010 PARIS, avant le 6 juin 1983, à minuit (le cachet de la poste faisant foi).  
 Les éléments techniques, les lieux, l'histoire et les personnages de cette aventure sont purement imaginaires.



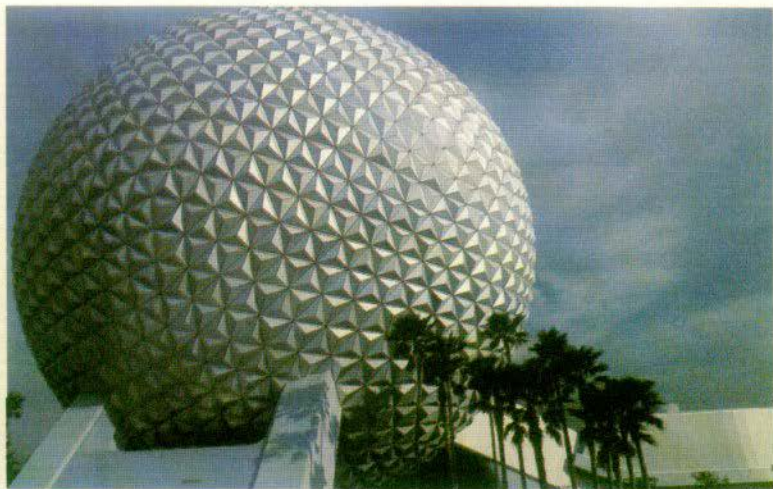




# Carte postale **EPCOT**

## **PASSEPORT POUR LE FUTUR**

Le gagnant de notre concours a bien de la chance. Il va bientôt connaître un monde fascinant. Celui du 21<sup>e</sup> siècle inventé de toutes pièces au beau milieu de la Floride. Pour nous, c'est déjà fait. Le voyage est fini. Nous avons parcouru le royaume de Walt Disney à l'époque où les vergers croulent sous les oranges. Aujourd'hui, nous trions les photos et classons les souvenirs. Voici notre album.



Pour découvrir l'Amérique, il faut quitter les autoroutes. Orlando n'échappe pas à la règle. A quelques milles d'Epcot, rien ne laisse supposer que la lande anonyme va révéler ce mirage créé par un Ali Baba futuriste. Sur un monumental panneau routier se détache pourtant en blanc sur fond vert le mot magique qui

nous rassure : Walt Disney World. Plus loin, alors que nous avons quitté la freeway, un nouveau panneau nous indique qu'il faut brancher la radio sur canal 90. Un peu de musique, un message de bienvenue : nous pénétrons dans le rêve. Nous sommes restés deux jours. Trop pour les jambes, pas assez pour





les yeux. Dès l'ouverture nous étions au guichet. Le soir nous croisions les équipes d'entretien. Et pendant ces deux journées pleines, nous n'avons rien manqué. Nous avons enregistré tout ce que notre mémoire — trop vite saturée — acceptait d'ingurgiter, nous demandant parfois si toutes ces images, absorbées pêle-mêle, pourraient rapidement trouver une place confortable dans notre cerveau.

Epcot (Experimental Prototype Community Of Tomorrow) a englouti quelques 800 millions de dollars dans le rêve fou du père de Blanche-Neige en transformant un désert de cinquante hectares en ville du futur, une ville qui prétend être le reflet du monde et affiche — dès l'entrée — une immense géosphère née de la savante composition de quelques deux cent mille cubes en aluminium. A l'intérieur : l'histoire de la communication humaine de la préhistoire à l'ère cosmique. Tout y passe, les Egyptiens, les Grecs, les Romains, un hommage à Gutenberg et à Michel-Ange, le télégraphe, la radio, la télévision, l'électronique. Tout cela survolé en quelques instants à travers une spirale qui défie à la fois le temps et l'espace. Des tableaux animés — plus vrais que nature — dans la grande tradition des attractions de Disneyland.

Autour de la sphère qui prend des teintes irréelles au coucher du soleil, des bâtiments renferment — chacun à leur manière — des thèmes généralement « sponsorisés » par General Motors, Kodak, Coca-Cola et les autres. Pour s'y retrouver, la « World-key Information Service » met à la disposition des visiteurs, une accumulation de techniques de pointe : vidéodisques, lasers, fibres optiques, ordinateurs et une batterie géante d'écrans de télévision qu'il suffit d'interroger pour connaître une cascade de questions-réponses : « Bonjour ! » « Quelle langue parlez-vous ? » « Que cherchez-vous », « plan » ?, « téléphone ? » « médecin ? » « restaurant ? », etc.

Le voyage peut commencer. Dans la féerie des palais aux architectures audacieuses dont le nom résume tout un programme.

1) Le « Monde du mouvement » et les embarras d'une autre époque.

2) Pyramide pharaonique en verre et acier.

3) La voiture du futur vue par General Motors.

4) Aérotrain : la navette ultra-rapide du Magic Kingdom.

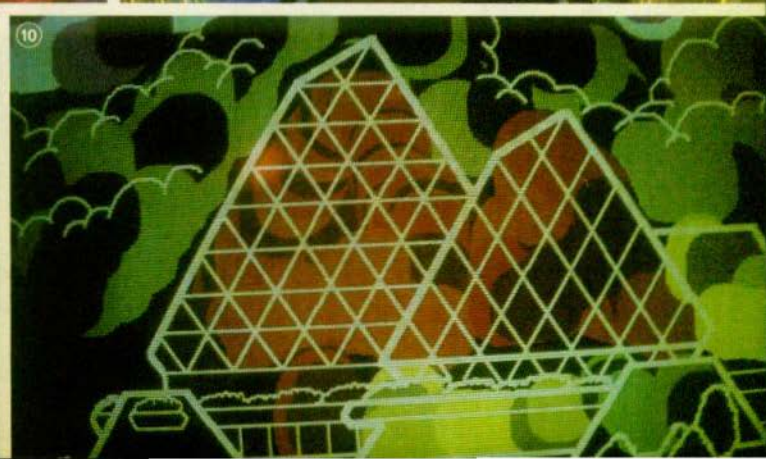
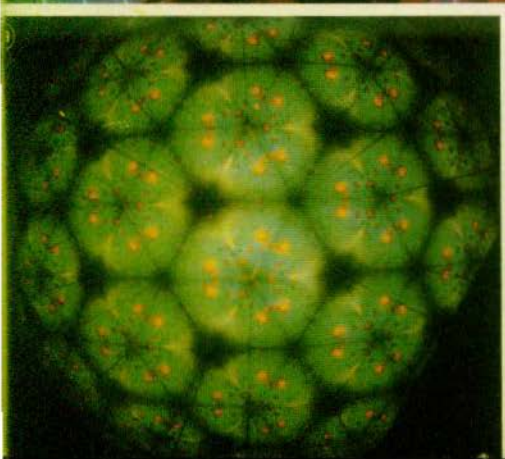
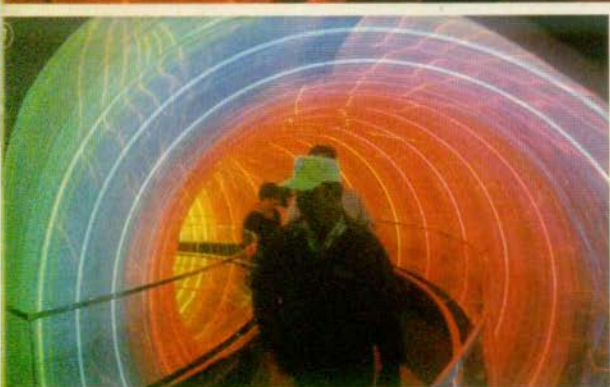
5) Jet d'eau facétieux simulé par... un ordinateur.

6-7-8) Le tunnel de la couleur vivante (rainbow-corridor).

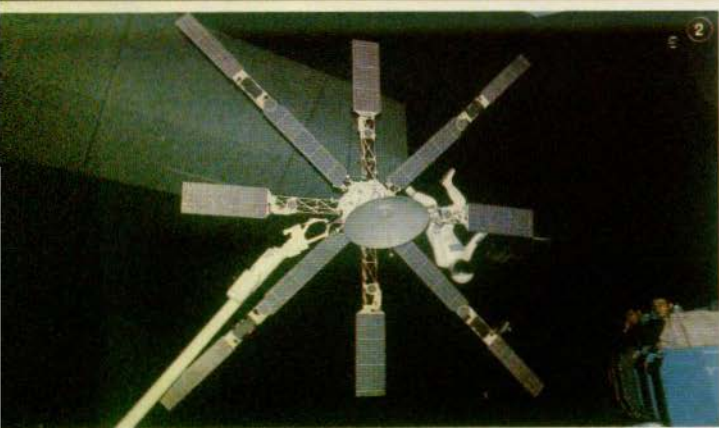
9) Création de rosaces et d'arabesques.

10) Un écran, un crayon optique et un laser : c'est un « Magic Palet ».











## TOUT CE QUE L'HOMME A INVENTÉ

Le « Monde du mouvement » (World Of Motion) une fresque animée et un livre d'images bouleversant de réalisme qui vous transporte du bateau en papyrus à la lévitation magnétique en passant par tous les âges de la locomotion. Et toutes ces technologies aussi : l'automobile du futur, l'aérodynamisme professé par l'ordinateur. Plus loin, « l'Univers de l'énergie » se dresse dans un vaste bâtiment au flanc constellé de miroirs : des capteurs solaires. L'Amérique, inquiète, recense tout ce que l'homme a inventé, utilisé, gaspillé pour le progrès... et tout ce que la Terre recèle encore d'énergies prometteuses.

Ailleurs (The Land) on a recréé artificiellement tous les climats — jungle, désert, plaine, froids, chaud — et planté tout ce qui peut pousser sur Terre. Tomates et haricots verts magnifiques s'épanouissent comme des champignons dans l'atmosphère surréaliste d'une immense serre.

Et puis, il y a les images et la lumière (Journey Into Imagination) apprivoisées par Kodak : films en relief d'un réalisme jamais atteint, tunnel de néons sensibles aux passages, lumières multicolores vibrant sous le poids du corps, etc.

Epcot, c'est tout cela. Mais c'est aussi, plus de vingt mille arbres et plantes d'essences différents, un lac auprès duquel celui du bois de Boulogne ressemble à une mare, un paysage de science-fiction et, pour orchestrer cette symphonie dédiée au futur, une armée de savants, d'ingénieurs, d'écologistes et de designers mobilisés sur le plus fascinant chantier du Monde. Car tout n'est pas fini. Deux pavillons se préparent à ouvrir leurs portes à la fin de cette année : la vie sous les mers (The Living Seas) et la conquête spatiale (Horizons).

Enfin, pour célébrer cet hymne optimiste à l'avenir, plusieurs nations sont présentes : Mexique, Japon, Chine, Canada, Grande-Bretagne, Italie et France. Face à la grande Amérique, ils font piètre figure. La contribution de notre pays au monde moderne se résume à la tour Eiffel, les croissants chauds de chez Lenôtre et un sympathique orchestre bien de chez nous : accordéons et bérets basques. Désolés, mais les Américains nous voient toujours ainsi ! ■



1) Aérodynamisme et tableau de bord du futur.

2) La Terre à l'heure des vaisseaux cosmiques.

3-4-5) Électronique et communications.

6) Coupoles et serres géantes : la maîtrise de l'eau et de l'air.

7) Des plantes qui poussent... dans un bocal.

8) Italie, image hollywoodienne de la vieille Europe.

9) Pékin en Floride.

10) Quand l'Homme apprivoise la couleur.



# Cher TILT

## DETOURNEMENT

En portant la mention « pour V.C.S. Atari », la Société Gamex établit un lien entre la production de cassettes pornographiques « Xman » et Atari.

Nous tenons à faire savoir qu'il n'existe aucun lien, ni aucun accord entre notre Société Atari et la Société Gamex, tant pour la production que pour la diffusion de cassettes « Xman ».

Atari destine ses ordinateurs de jeux aux loisirs de la famille en général et notamment à ceux des plus jeunes. Ce type d'accessoires nous semble donc détourner nos produits de leur objet.

En cas de commercialisation en France de ces cassettes, Atari réserve tous ses droits et entreprendra auprès des tribunaux les poursuites qui s'imposent.

**Guy MILLANT**  
Directeur général Atari-France

## CENSURE

En feuilletant par hasard votre Tilt n° 4 de mars/avril 1983, j'ai été absolument scandalisé par l'article X-Man de la page 30.

Il faut choisir votre clientèle : ou bien vous visez les enfants — ce qui a l'air d'être le cas — et vous exercez une censure sur les produits X venus d'outre-Atlantique, ou vous vous transformez vous-même en revue X et en assumez les conséquences, notamment au plan économique.

**Jean DUQUESNE**  
Paris 16<sup>e</sup>

A notre sens, X-Man engendre plutôt la bonne humeur que la perversion. Par contre, si l'on en croit notre enquête (Apocalypse Vidéo p.28), les jeux électroniques sont accusés de bien d'autres péchés. Alors, faut-il exercer une censure ?

## SUPERBE

Cher Tilt, j'adore tout particulièrement votre super journal qui s'améliore de plus en plus ; le n° 4 est vraiment génial : belles photos d'écrans, comme une lectrice passionnée l'avait demandé. Bravo aussi pour vos reportages, notations et prix que j'attendais avec impatience. Toutefois, il est dommage que votre revue soit bimestrielle. Pensez-vous un jour être mensuel ? Car tous les deux mois j'attends avec impatience que Tilt, le super journal, sorte ! Torture ! Je viens de la première fois de faire la connais-

sance avec les cassettes Parker Brothers ! Elles ont, comme vous l'avez dit, un graphisme superbe et un bruitage excellent à côté d'Atari. Je suis en possession de « Star Wars » que je recommande à tous les lecteurs. Je suis aussi membre du club « Micromania » dont j'ai fait la connaissance grâce à Tilt, merci ! et longue vie à Tilt !

**Eric BUZIN**  
Périls

## PERFORMANCES

Pourquoi ne publiez-vous pas de records ? Cela nous permettrait de comparer nos performances.

**Louis, Saint-Brieuc**

N'hésitez pas à nous communiquer vos scores, mais attention : seuls seront enregistrés et publiés les records qui nous parviendront accompagnés d'une photo de l'écran. Tous les jeux dont le score revient à zéro à partir d'un certain nombre de points sont donc éliminés de notre sélection. Un conseil pour vous aider à réaliser cette photo : choisissez une vitesse d'obturation de l'ordre du 1/8 de seconde.

## OBJECTIVITE

D'après les tests effectués aux Etats-Unis (Pr Irazouki), en Allemagne et même en France, le Méphisto 2 « S » se situe à un niveau égal, sinon légèrement supérieur, au Sensory 9 et fournit de bien meilleurs résultats dans de nombreux cas contre les humains. Au récent tournoi Open d'Aubervilliers, il termine devant toutes les autres machines engagées et avec le même nombre de points que le Prestige Challenger.

Comme vous l'indique à juste titre, le Méphisto 2 « S » est effectivement un piètre problémiste et à quelque relative faiblesse sur le plan tactique ; mais tout cela est largement compensé par sa force positionnelle et son jeu en finale.

Dans ces conditions, pourquoi ne démontrer, par l'exemple, que les défauts et « oublier » les qualités. Si tant il est vrai que le Sensory 9 gagne certaines parties tactiquement, il en perd au moins autant, sinon plus, positionnellement ou en finale.

Nous tenons, par ailleurs, à vous signaler une erreur de votre part concernant le diagramme n° 1. Méphisto n'annonce pas le pat, comme vous le prétendez, mais le mat par Da1 après exactement trois secondes de réflexion au niveau E3.

Vous semblez vouloir démontrer une certaine objectivité dans vos articles. Pour ce faire, il serait bon, toutefois de présenter le produit sous tous ses aspects, dans le souci d'une bonne information de vos lecteurs.

**A. FAYARD**  
Directeur commercial. Chess Robotique, 9, rue d'Artois Paris 8<sup>e</sup>

Cette lettre appelle quelques réponses. Tout d'abord, s'il est exact que le Méphisto 2 « S » et le Sensory 9 se situent à peu près au même niveau par rapport aux autres machines, un match particulier entre ces deux ordinateurs tourne assez nettement à l'avantage du Sensory 9 (opinion confirmée par M. Nolot, grand spécialiste d'ordinateurs d'échecs). En ce qui concerne le diagramme n° 1, une erreur s'est effectivement glissée : le Méphisto 2 « S » annonce bien le mat en trois coups au bout de trois secondes de réflexion. Enfin, dernier point, notre étude ne cherchait pas à amoindrir les capacités du Méphisto 2 « S » mais à montrer aussi bien les points forts que les points faibles. C'est le but de tout test et passer sous silence les faiblesses du Méphisto 2 « S » n'aurait pas permis à nos lecteurs de se faire une idée objective de cet appareil, au demeurant fort intéressant.

## LENTEMENT MAIS...

Pour répondre à la question : « Comment convaincre ses parents d'acheter une console de jeux ? », parue dans le n° 4, je crois avoir une petite idée. Je pense qu'il ne faut pas seulement penser à soi : au lieu d'acheter une console de jeux, pourquoi ne pas se tourner vers un micro-ordinateur qui, grâce à ses capacités, intéressera également nos parents. En ce qui me concerne, je sens que ça commence à venir ; petit à petit, ils regardent ces engins actuels et futuristes de plus en plus près.

**Manuel RODRIGUES**  
Cosne-sur-Loire

## IMPATIENCE

Félicitations pour votre revue. Elle est géniale. J'attends avec impatience les prochains numéros de Tilt. Pourrais-je avoir quelques renseignements sur les cassettes Parker qui s'adapteront sur le jeu Vidéopac ? Longue vie.

**Frédéric, Besançon**

Les cartouches Parker Brothers conçues pour le Vidéopac ne seront pas disponibles avant le troisième trimestre 1983. Tous les titres déjà disponibles pour le V.C.S. Atari seront mis en vente au prix de 400 francs environ.

## AMELIORATION

Je possède des cassettes Atari, Activation et Imagic, le graphisme sera-t-il amélioré si je m'en sers avec l'adaptateur de la nouvelle console C.B.S. ?

**Alyne, Paris**

La Colecovision ne modifiera pas le graphisme de vos cassettes ; par contre, vous retrouverez sans doute les couleurs originalement prévues.

## RADIOS

Savez-vous si, dans la région parisienne, il est possible d'écouter des émissions de radios créées aux jeux électroniques ?

**Philippe BARRON**  
Villepinte

Digitale (88,5 et 102,4 FM) diffuse le premier mardi de chaque mois de 18 à 19 heures, une émission qui traite parfois des jeux électroniques. Bruno de La Tour parle de vidéo et de jeux vidéo sur Paris Fréquence Montparnasse, le samedi à 10 h 30 tandis que Cyril Voidies anime une émission sur le même thème sur Amplitude FFI (96,6 FM) le samedi de 10 h à 13 h. Vous pouvez également écouter Cité 96, le jeudi de 16 h 30 à 17 h 30 (96 FM), Radio Be Bop (88,7 FM) le mercredi de 13 h à 15 h, Radio Gilda (91 FM) le samedi de 8 h 30 à 11 h et enfin Canal 89 (104 FM) le mercredi de 17 h à 18 h (animateur : Jean-Marc Lepissier). D'autres émissions existent, bien sûr ; nous vous en reparlerons plus longtemps dans un prochain numéro.

## COMPTE-GOUTTES

Cher Tilt, comme tout le monde nous avons trouvé votre revue passionnante. Nous possédons chacun notre Vidéopac Philips et nous aimerions que vous parliez plus souvent des cassettes Philips (prix, intérêts du graphisme, du son, etc.) Pouvez vous nous satisfaire ? Deux admirateurs fervents,

**Christophe et Laurent**  
Nevers

Comparées aux cassettes d'autres marques, les nouveautés Philips arrivent au compte-gouttes, ce qui explique leur absence (relative) de nos colonnes.



