

TILT

Le Magazine des Jeux Electroniques

**EXCLUSIF !!!
TILT AU CAP HORN
ET A CHICAGO**

**SPECIAL
VACANCES
120 SUPER-
JEUX**

**INEDIT!
4 CONSOLES AU BANC D'ESSAI**

M 3085-6-15 F

N° 6 BIMESTRIEL JUIL/AOÛT 1983 - 15 F - BELGIQUE - 120 FR - SUISSE - 6 FR - CANADA - 3\$ CANADIENS

TILT

Le Magazine des Jeux Electroniques

Sommaire

NUMERO 6 - JUILLET/AOUT 1983

4 Les Fanas : à n'en pas croire ses Schtroumpfs. Le magicien Peyo parle de ses enfants...

6 Tilt-Journal/Special Chicago : les premières indiscretions recueillies au plus grand Salon des jeux électroniques.

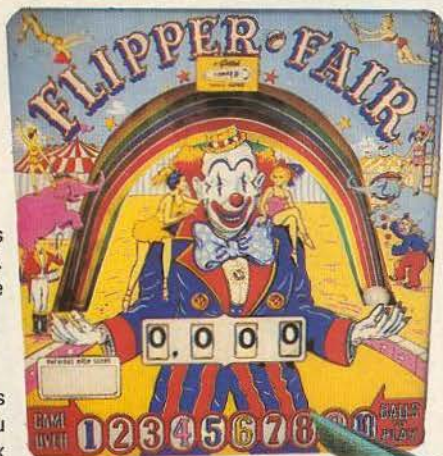
18 Actuel : le drapeau noir flotte sur les jeux vidéo. Une enquête exclusive d'Olivier Chazoule dans le royaume mystérieux des pirates du XX^e siècle.

22 Banc d'essai : quatre consoles croisent le fer : Home Arcade, Datavision, Interton et Tronic.

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

44 Sésame : Cap Horn. Notre grand jeu exclusif vous entraîne dans une fabuleuse aventure en planche à voile.

53 Spécial Jeux : 120 jeux sélectionnés par Tilt pour passer un été sans ombres.



69 Petites annonces gratuites : échanges, achats, ventes, clubs, etc.

78 Jouez : un jogging intellectuel de quatre pages pour vous maintenir en forme.

82 Super-concours : les réponses et les résultats de notre concours doté d'un voyage pour 2 personnes à Epcot Center et de très nombreux prix.

84 Service compris : un jeu vedette d'arcades : Zaxxon livre tous ses secrets.

88 Carte postale : flip-collection. Jean-Pierre Cuvier nous fait pénétrer dans son jardin secret : une fantastique collection de flippers.

98 Cher Tilt : le courrier des lecteurs.

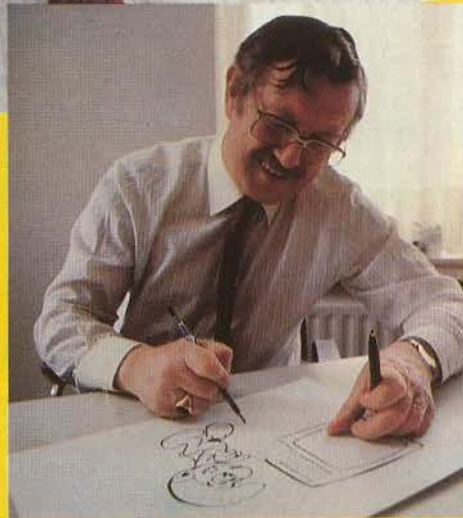
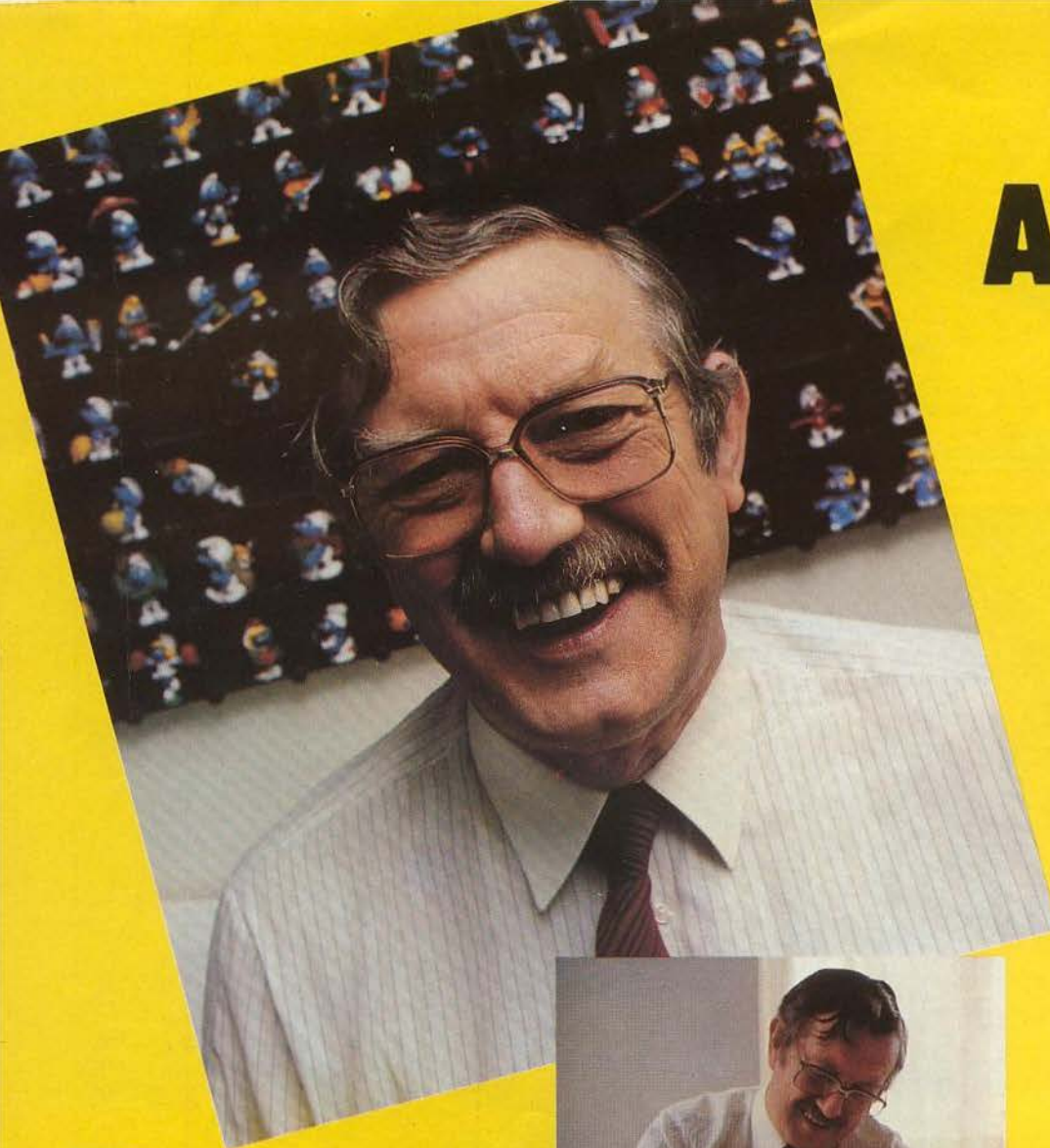
Ce numéro comporte un encart-abonnement non folioté situé entre les pages 10-13 et 88-91.

COUVERTURE : LES SCHTROUMPFS DE COLECOVISION

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 Taillout, 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

A N'EN PAS

De mémoire de
que les vrais — mais
Obéissant au joystick e
Pas vraiment. Dan



Depuis que les Schtroumpfs font un malheur sur nos petits écrans, nous projetons d'en rencontrer un. En chair et en os. Pas facile.

— A tout hasard, allez voir leur père, nous a-t-on conseillé.

Pas facile non plus !

Peyo qui a essayé aux quatre coins de la Terre est souvent en voyage pour surveiller de près l'éducation de ses enfants.

Ainsi, lorsque nous avons sonné chez lui, il revenait des Etats-Unis où il était allé s'assurer que ses petits Smurfs (ce sont les cousins américains de nos Schtroumpfs) n'abusent pas du Coca-Cola et des Corn-flakes.

Sans perdre de temps, nous lui avons fait part de l'objet de notre visite : rencontrer un vrai Schtroumpf.

— Mais, il y en a partout ici, s'exclame-t-il.

Effectivement, les Schtroumpfs pullulent dans sa grande maison de Bruxelles : des petits, des grands, des moyens, en plastique, en peluche, en auto-collants, en boîtes d'allumettes...

Nous insistons donc :

— Non, un vrai... un vivant !

— Ah...

— Mais oui, vous savez bien...

Peyo nous entraîna alors dans son bureau et, à voix basse, murmura :

— Je vais vous montrer.

Il prit aussitôt une grande feuille blanche, un crayon et traça en un éclair la silhouette d'un petit bonhomme bleu. À peine le dessin ébauché, le miracle dont nous avons tant entendu parler, se produisit. Le Schtroumpf se libéra du papier, sauta sur un bureau, un fauteuil, une commode, la télévision et, saisissant prestement un joystick se mit à jouer avec une joie mêlée de curiosité. Quant à Peyo, il reprit son crayon... et son dessin.



CROIRE SES SCHTROUMPFS

Schtroumpf, on n'avait jamais vu cela ! Un Schtroumpf — aussi vrai
enfermé dans une malicieuse cassette — s'est mis soudain à gambader.
à l'œil d'un autre Schtroumpf qui avait bien du mal à y croire. Un miracle ?
le monde merveilleux de Peyo, tout est encore possible.



Spécial Chicago

Après un hiver maussade, et les nombreuses rumeurs alarmistes qui prédisaient la fin prochaine de certains grands noms du jeu vidéo, cela faisait du bien de se retrouver à Chicago pour le plus grand salon jamais consacré au jeu électronique.

Sous les regards narquois de Q * Bert (photo 2) ont défilé plus de 80 000 professionnels, journalistes spécialisés qui ont « Nikonisé » pour votre plaisir l'essentiel des nouveautés élaborées dans les laboratoires américains, japonais, européens, depuis le CES de Las Vegas en janvier dernier (voir Tilt n° 4). Q * Bert succédait ainsi à Pac-Man et aux Schtroumpfs, figurines qui avaient marqué les précédents salons, accentuant ainsi la tendance croissante, dans le sillage d'Atari, de proposer une version vidéo de tous les grands jeux d'arcades. L'autre grande source d'inspiration restant les héros de films ou de dessins animés, malgré l'échec relatif de E.T.

Une spécialisation révolue

Un mot d'ordre courait de stand en stand, chez les éditeurs de jeux vidéo : moins de jeux, mais seulement de grands jeux. Chicago marque également la floraison des jeux pour ordinateurs. De nouvelles compagnies, connues jusque-là seulement par des initiés, font leur entrée dans le marché grand public. Activision, Imagic, Parker Brothers et bien d'autres, connues uniquement pour leurs jeux sur consoles, s'intéressent désormais aux micro-ordinateurs.

Mais le plus surprenant est que des sociétés ayant de gros intérêts dans le matériel — Atari, Mattel, que l'on croyait à jamais cantonnées à leur propre système — franchissent le pas et créent des jeux pour les concurrents. Coleco avait montré le chemin en publiant pour le VCS et l'Intellivision, Mattel suivit avec le M-Network pour Apple (photo 37), IBM PC, Atari VCS. Atari « craque » enfin et annonce des jeux pour les principaux systèmes existant sur le marché.

Le temps de la spécialisation sur un format est révolu. Big

Five (TRS 80), Sirius (Apple), Activision (VCS Atari), trois exemples parmi bien d'autres, s'ouvrent à d'autres machines. Il est même certains titres forts, tel *Miner 2049* ou *Q * Bert* qui sont adaptés à près de 10 machines différentes.

Cela donne pour les consoles de jeux : 30 éditeurs de jeux différents pour le VCS, 12 pour Coleco, 8 pour l'Atari 5200, 6 pour Mattel, 3 pour le Vectrex et seulement 2 pour Philips (Imagic et... Philips).

Pour les micro-ordinateurs : près de 50 pour Atari (400, 600XL, 800, 800 XL, etc.). Peloton serré derrière avec 35 éditeurs pour Apple, Vic 20, Commodore 64, un surprenant cinquième, l'IBM PC, avec 25, puis plus loin Texas TI99/4 (et cela ne va sûrement pas s'arranger avec leur nouvelle politique de licences qui est loin de faire l'unanimité chez les créateurs de soft), le TRS 80 et le Sinclair ZX 81.

Toujours le VCS...

Le VCS continue d'inspirer les créateurs, que ce soit de programmes ou de périphériques : — Au moins 7 nouvelles sociétés sont venues s'ajouter à la longue liste des fournisseurs de jeux, infirmant ainsi l'idée que tout nouveau venu dans ce créneau encombré courait obligatoirement à la faillite. Parmi elles, des sociétés venant du micro-ordinateur : Computer Magic, Avallon Hill, Broderbund. Mais l'entrée la plus intéressante est celle de K-TEL, géant du disque et de la cassette qui mettra prochainement sur le marché des cartouches contenant 2 jeux pour le prix d'une — ce qui, on l'avouera, compte tenu du graphisme présenté (photo 6), constitue une bonne affaire. Autre aubaine, les cartouches de Mythicon vendues à 10 dollars.

— Des manettes de toutes les formes et de toutes les couleurs,



2

celles présentées par Atari lui-même (photo 7). On y retrouve un track-ball, différent de celui proposé pour les ordinateurs (photo 13), une manette spéciale pour la nouvelle gamme de jeux pour les très jeunes enfants, des manettes télécommandées et un nouveau contrôleur en forme de poignée.

Et les nombreuses introductions extérieures, de Wico (photo 11) — certaines d'entre elles devenant plus abordables — d'Amiga avec une nouvelle manette qui se contrôle avec les pieds (photo 8), de Zircon qui innove avec le Z-Stick (3 niveaux de contrôle). Maze control élimine les diagonales sur la manette, permettant une efficacité accrue dans tous les jeux de labyrinthe ; Speed control permet de ralentir de 50 % le mouvement des objets sur l'écran ; et Autofire permet un tir en rafale continu même sur les jeux où cela n'est pas prévu.

— En marge de ces manettes, deux bonnes idées :

faire sa gymnastique grâce au VCS et à un vélo d'appartement. Plus vous roulez vite, plus vous faites avancer la voiture (dans *Grand Prix* ou dans *Pole Position* par exemple).

D'autre part, de nouveaux accessoires de tir permettent d'ajouter une nouvelle dimension dans les jeux de combats sur le VCS (photo 9).

— Des adaptateurs le transformant en micro-ordinateur. Ils feront oublier bien vite *Basic Programming*. Depuis les ennus





d'Entex, celui d'Atari (photo 7) n'est plus concurrencé que par le Compumate de Spectravision.

— Le VCS n'est plus muet. Un adaptateur mis au point par Coleco lui donne enfin la parole. Mais ce produit ne devrait pas être longtemps seul sur le marché, puisque des accords récents passés entre Atari et Milton Bradley devraient aboutir prochainement à lui donner un

petit frère qui non seulement parlera, mais devrait aussi reconnaître certains mots (photo 7).

— La révolution télématique n'épargne pas notre vaillante petite console. CVC Gameline propose une cartouche adaptée au VCS, qui permet d'avoir accès par téléphone, à une banque de jeux (schéma 12). Une énorme ludothèque est disponible, mais aussi les toutes dernières nouveautés et des tests de jeux en cours d'élaboration sont promis aux amateurs de ces jeux par téléphone.

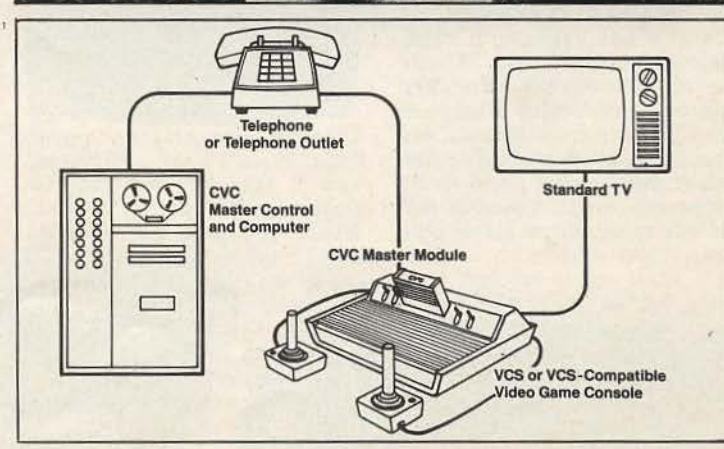


— Les robots ont fait cette année une entrée remarquée sur le marché grand public. Il n'a pas fallu longtemps pour qu'Androbot, le chef de file de ces nouvelles sociétés, présente des jeux où un petit robot est contrôlé par un VCS (photo 1).

— Starpath, déjà connu, puis Amiga avaient permis par des interfaces de charger des jeux sur le VCS à partir d'un magnéto-cassettes.

Unitronics ouvre une nouvelle voie, le chargement du VCS par des « Wafers » qui vont permettre des jeux encore plus sophistiqués.

— En prime, voici un premier listing des jeux auxquels tout possesseur de VCS peut s'attendre avant la fin de l'année : Atari, qui avait déjà montré un net regain de forme avec ses jeux du premier semestre, continue sur sa lancée avec : *Pole position* (photo 5), *Battlezone* (photo 3), *Joust*, *Kangaroo*, *Krull*, *Jungle hunt*, *Gravitar*, *Dig dug...* Activision n'a pas chômé non plus : en sus de *Keystone Cappers* (photo 4), *Enduro*, *Robot tank*, *Décathlon...* Coleco introduira *Donkey kong JR*, *Turbo*, *Schtroumpfs...* et *Parker : Q* Bert*, *Popeye*, *Tuttankham...*



7

9

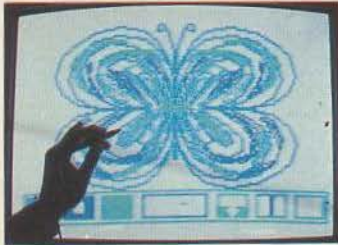
11

12

Spécial Chicago



13



14

... et les autres

Peu de nouveautés chez N.A. Philips chez qui la sortie de l'Odyssey 3 n'est plus d'actualité prochaine. Il pourrait en être autrement en France si Thomson... mais chut !!!

Philips (USA) se reconvertis en fournisseur de programmes. VCS Atari et Colecovision sont les machines choisies pour commencer.

Mattel ne semblait pas faire beaucoup de battage autour de l'Intellivision III, unité incorporant un nouveau système graphique, un synthétiseur de voix et des manettes sans fil. Ce nouveau modèle devrait être introduit vers la fin de l'année aux USA, aux alentours de 300 dollars. Introduction française inconnue pour ce modèle, pas plus que pour l'Intellivision II. En ce qui concerne la compatibilité de tous ces modèles, tous les jeux marchant sur le I et sur le II marcheront sur le III, ce qui ne sera pas le cas dans l'autre sens.

Coleco n'a pas présenté beaucoup de nouveaux jeux, il faut dire qu'il en avait introduit tellement à Las Vegas qu'il s'agit maintenant surtout de les rendre disponibles. On verra, par ailleurs, que Coleco n'est pas pour autant resté inactif ces derniers mois. Ses efforts principaux ont en effet porté sur le micro-ordinateur Adam et par voie de conséquence sur le mo-

dèle informatique de la console de jeu. Ce module devrait être en vente en août aux USA et offrir aux possesseurs de la console les mêmes performances que celles du micro-ordinateur.

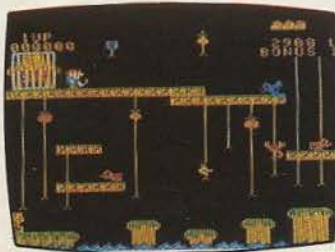
Pour les fous de jeux, voici la liste des premières cartouches annoncées pour la console : *Donkey Kong, Donkey Kong Jr* (photo 18), *Carnival, Cosmic avenger, Wizard of wor, Zaxxon, Venture, Smurf, Mr Do, Looping, Lady Bug, Mouse Trap, Pepper II, Rocky, Black Jack/Poker, Buck Rogers* (photo 17), *Destruction derby, Dracula, Frenzy, Gorf, Smurfett's birthday* (photo 16), *Space fury, Space panic, Subroc, Sword and sorcerer, Tunnels & trolls, Victory, Wild western, Baseball, Football, Skyng, Horse racing.*



16



17



18



15



19



20

Des « micros »... à des prix micros

Le petit monde de la micro-informatique américaine est en ébullition dans l'attente de la sortie prochaine du petit IBM : le « Peanuts ». Quand on sait les chiffres de vente de l'IBM PC (bientôt 500 000 unités) —

un appareil qui vaut quand même près de 3 000 dollars — on comprendra que les concurrents soient circonspects quant au potentiel du petit dernier, annoncé aux alentours de 700 dollars.



21



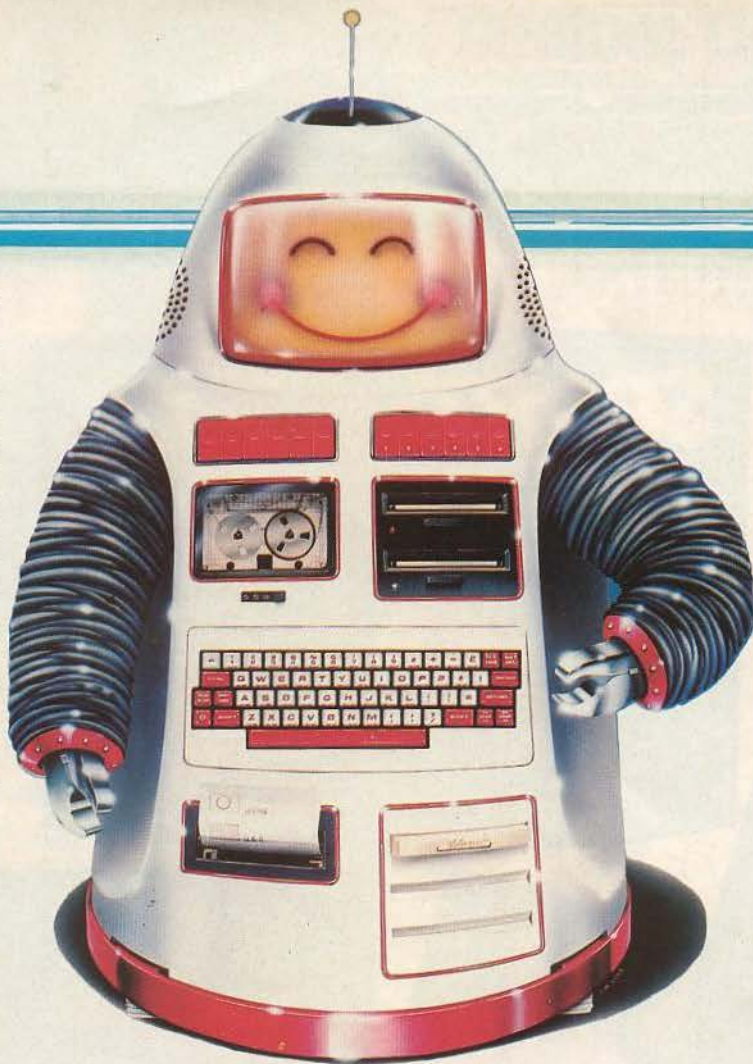
22



Certains micros vont être désormais moins chers que la plupart des consoles de jeu.

Coleco impressionne de nouveau par l'introduction d'un système complet de micro-ordinateurs dits « familiaux » mais dont les caractéristiques sont proches d'un système professionnel. Pour un prix de 600 dollars, Adam (c'est son nom de baptême) offre une unité centrale de 80K Ram, un clavier séparé, une unité de mémoire 500 K lisant des « wafers », un adaptateur pour les cartouches de la console, 2 manettes de jeu et une imprimante qualité courrier (photo 19).

Vous vous demandez sans doute ce que sont ces mystérieux « wafers ». En fait, ils ne sont pas entièrement nouveaux. Les possesseurs de TRS 80 les ont connus sous le nom de Stringy Floppy sous la marque Exatron. Sans entrer dans les détails techniques qui feront l'objet d'un prochain article, on peut les définir comme étant des cassettes ayant presque la rapidité d'un disque. Là où il faut 3 secondes de chargement avec un disque, il faut 15 secondes avec un wafer, mais 3



COM/PAC (photo 15). Ce package comprend l'Aquarius 1, un magnéto-cassette, une petite imprimante, un adaptateur de cartouches de jeu et des manettes. Bien que moins cher qu'Adam, les performances de cet ensemble sont très en retrait et COM/PAC devra lutter dur pour se faire une place. D'autant plus que Coleco n'est pas le seul concurrent sérieux.

Ce show a marqué également le retour au premier plan d'Atari. En plus des périphériques et logiciels destinés à ses consoles de jeu (VCS/5200), Atari a présenté à Chicago plus de nouveautés qu'il ne l'avait fait sur le total des 3 derniers salons.

— 4 nouveaux ordinateurs : 600 XL (photo 21), 800 XL (photo 22) 1 400 XL et 1 450 XLD (photo 23). Les 400, 800 et même le 1 200 XL devraient à terme disparaître de la gamme Atari. Ces appareils étant entièrement compatibles (périphériques et programmes) avec les 400 et 800, c'est une bibliothèque de 2 000 programmes qui est déjà disponible pour eux.



25

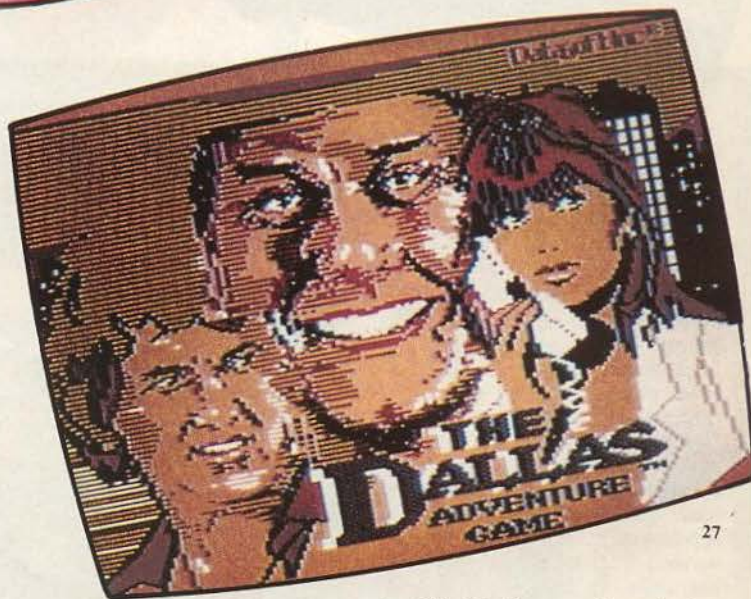


26

minutes avec une cassette. Ce sont donc des unités intéressantes pour une exploitation familiale et tous les constructeurs étudient la possibilité d'en adjoindre une à leur ligne de micro-ordinateurs. Seules inconnues à propos du nouveau matériel de Coleco : — date de commercialisation française ?

— sera-t-il possible de séparer les éléments et quel en sera le prix ?

Bien sûr, les jeux ne sont pas oubliés car, outre une entrée cartouche qui permet de passer tous les jeux de la console Coleco, des wafers contenant des versions encore améliorées pourront être introduits dans l'unité de mémoire. Ils sont appelés là-bas : Super Game Pack, et l'un d'entre eux, *Buck Rogers/Planet of Zoom* devrait être livré d'office avec l'ordinateur. Ces Super Game Pack seront constitués d'améliorations de jeux déjà existants (*Donkey Kong, Zaxxon* etc...) avec deux objectifs : retrouver sur le plan graphique, sonore et intérêt de jeu, l'esprit des arcades et ajou-



27

ter un ou plusieurs tableaux supplémentaires à l'usage exclusif des possesseurs d'une console de jeu. Les premiers sortiront en août aux Etats-Unis et auront pour titre *Super Donkey Kong Jr, Super Gorf, Super Turbo* et *Super Zaxxon*. Cette nouvelle approche du marché par le biais du package familial a inspiré également les autres constructeurs puisque Mattel proposait son

Le 600 XL dispose d'un clavier machine à écrire, de 24K Rom, 16K Ram extensibles à 64K par un module, de toutes les possibilités graphiques et sonores des 400/800, du Basic incorporé, plus quelques nouveautés : self-testing, caractères internationaux, touches de fonctions... Le 800 XL est un 600 XL avec 64K Ram, le 1 400 XL ne sera sans doute pas importé. Quant au 1 450 XLD, c'est un appareil haut de gamme qui incorpore un synthétiseur de voix,



28

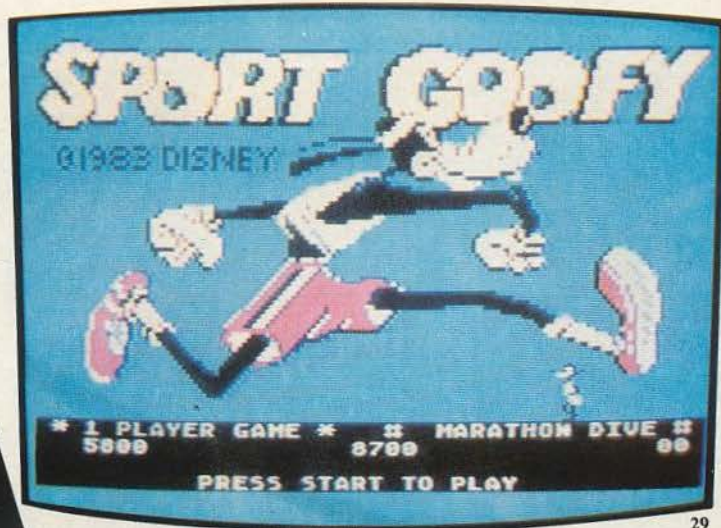
Special Chicago

un modem et une unité de disquette de 254 K.

Le 600 XL sera disponible en France à la rentrée pour moins de 2 500 francs. Pour les autres appareils, 800 XL et 1 450 XLD, il faudra attendre un peu plus longtemps.

Un grand nombre de périphériques ont été introduits :

- un module CPM, adaptable sur tous les ordinateurs, leur donne accès à toute une bibliothèque professionnelle ;
- en plus de l'imprimante quatre couleurs, une imprimante



29

Xevious, Joust, Jungle hunt, Robotron... D'autre part, la collaboration entre Walt Disney et Atari ne devrait pas manquer d'intérêt (voir photo 29). Les programmeurs américains, souvent transfuges d'Apple, commençant à savoir se servir d'un Atari, la qualité des programmes est en progression constante. Ainsi, Datasoft (photos 25, 26, 27) ou Epyx (photos 35, 36).

Les autres constructeurs, Texas (photos 32, 33), Vectrex (photo 34) et Commodore se sont surtout fait remarquer par de nouvelles baisses de prix. Tandis que Romox proposait un système destiné à imprimer un nouveau programme sur d'an-



31



32

30 qualité-courrier à 350 dollars qui va permettre de faire du traitement de texte pour un prix encore jamais vu (photo 20) ;

— une tablette graphique à moins de 100 dollars ;

— et encore un crayon lumineux (photo 14), un track-ball (photo 13) et un mini-laboratoire de physique — le premier sujet choisi étant la température.

Des programmes étonnants accompagnaient cette avalanche de matériel, en particulier des jeux. Le hit de la rentrée sera certainement *Pole Position* ; la version VCS est déjà remarquable, celle des ordinateurs introduit un nouveau standard dans l'animation d'un jeu vidéo. Sont attendus également : *Vanguard, Donkey Kong Jr, Ms Pac-Man, Battlezone, Tempest,*



33



34



35



36



37

ciennes cartouches (photo 30). « Rendez-vous à Las Vegas », m'a soufflé la charmante hôtesse Datamost (photo 31) ou à la Semaine Micro-Vidéo/Forum du Programmeur qui aura lieu du 22 octobre au 1^{er} novembre 1983, quai d'Austerlitz...

Philippe GIUDICELLI

(suite Tilt-Journal p. 14)

TILT

JOURNAL

Shopping

STANDARD EUROPEEN

Philips et Thomson viennent de conclure un accord de coopération portant sur un standard commun de jeux vidéo.

La nouvelle version de la console de jeux vidéo G 7 400 de Philips et la console Jopac de Thomson-Brandt seront à ce standard par ailleurs



compatibles avec les actuelles consoles Vidéopac de Philips.

Cette coopération se traduira notamment par l'accroissement important du nombre de nouveaux programmes de jeux disponibles dans ce standard et par le renforcement de la présence d'un standard européen unique face à de nombreux systèmes concurrents sur un marché en plein essor.

RUSH SUR RUN

R.U.N. Informatique vend par correspondance des programmes de jeu, pour la plupart des ordinateurs familiaux. Un plus : chaque cassette est envoyée avec une notice très complète qui comprend, entre autres, une traduction de tout ce qui apparaît à l'écran. Les fans de jeux d'aventures non anglicistes apprécieront !

R.U.N. Informatique :
7/11 rue de l'Yvette,
75016 Paris. Tél. :
525.54.41.

PRIX CHOC

Nouveau venu dans le monde des pico-ordinateurs, le TPC 8300 (Sanco) ne manque pas d'atouts. Ordinateur de poche, programmable en Basic, il dispose dans sa version de base de 6 K octets de mémoire vive, d'un écran à deux colonnes de 24 caractères et d'un Basic très complet, où l'on retrouve les ordres présents sur un grand nombre d'ordinateurs de table. Le clavier de 62 touches est très fonctionnel et permet une frappe rapide et agréable. Le TPC 8300 peut être équipé d'une mini-table traçante (quatre couleurs, utilisable comme interface cassette), et de bien d'autres extensions telle que la mémoire vive de 8 K octets... (TPC 8300 avec mini-table traçante : 3 200 francs environ).

Sanco : 8, avenue Léon Harmel, 92160 Antony.
Tél. : 666.21.62.



VISION D'AVENIR

Home vision arrive ! Nouvelle console signée V.D.I. (Vidéo Direct International), elle offrira 16 K Bytes, 8 couleurs et sera accompagnée, lors de son lancement, en octobre, de 18 cartouches. Un adaptateur pour cartouches Atari est d'ores et déjà prévu, ainsi qu'un module « ordinateur ». Prix annoncés : Console : 1 250 francs. Cartouche : entre 200 et 300 francs.



Rencontres

POINT DU FUTUR



Jouer à Donkey-Kong chez votre librairie ? C'est désormais possible si celui-ci arbore le logo « Point du futur ». Vous trouverez alors dans sa boutique un présentoir associant un TI 99/4 A, une console Colecovision et un magnétoscope : vous jouerez sur les deux premiers et, éventuellement, regarderez des flashes de présentation des jeux vidéo grâce au troisième. Un moyen original de diffuser l'informatique hors des circuits classiques des grands magasins, signée Codis France, une association de grossistes en papeterie.



EXPOSITION

Entre deux parties de Donkey Kong, pourquoi n'iriez-vous pas vous familiariser avec les ordinateurs Atari ? L'exposition « Au temps de l'espace », qui se tient jusqu'au 12 septembre 1983 au Forum du Centre Pompidou, vous propose de vivre dans le monde de demain, un monde où l'ordinateur sera omniprésent. Passionnant : vous pourrez également piloter une navette spatiale, grâce à un programme de simulation...

TOUR DE FRANCE



Découvrez PULM, l'Ultra léger motorisé, avec Télé-Poche, Europe 1 et... Tilt, qui suivra le grand prix de France d'ULM dans toute la France. Les étapes : le 11 juillet à Epernay, le 12 à Beauvais, le 13 à Bernay, le 14 à St-Malo, le 15 à St-Gilles-Croix-de-Vie, le 16 à Royan, le 17 à Libourne, le 18 à Andernos, le 19 à Pau, le 20 à St-Girons, le 21 à Carcassonne, le 22 aux Saintes-Maries-de-la-Mer, le 23 à Salon-de-Provence et le 24 à Cannes.

Curiex

UN AMI POUR LA VIE ?

Héros 1 mesure 50 cm de haut, possède une tête à ultra-sons, un bras mécanique, un tableau de programmation, trois pattes sur roulette et huit moteurs. Il parle, voit, entend. Bref, se comporte en parfait robot domestique. Son utilité ? Sortir le chien, faire fuir les cambrioleurs mais aussi initier à la robotique. Son lieu favori de séjour ? Les différentes FNAC de France...

(Suite p. 16)

TILT

JOURNAL

Rencontres

TILT INVENTE LA TELE PRIVEE

Vous avez été très nombreux à l'occasion de la dernière foire de Paris à venir assister à notre émission télévisée quotidienne d'une heure. Nous nous étions en effet associés au projet de Laurent Broomhead (Planète

Bleue) : une chaîne privée de télévision préfigurant les télévisions de demain : régie, plateaux, équipes-reportages, etc... Bref, la vie d'une station de télévision transparente émettant pendant douze jours en continuité sur trois écrans géants, 30 moniteurs et deux murs écrans. Au total, un million de visiteurs

touchés par les 126 heures de programmes de TFP. Et chaque jour le rendez-vous de Tilt. Avec la finale d'un concours commencé le matin même sur le stand des grandes marques de jeux électroniques présentés au salon (CBS, Atari, Thomson, Vectrex, Vic, Texas Instruments, etc...).



Finale mouvementée sur Donkey Kong



De g. à d. Didier Pallix (CBS), Olivier Nanteau et J.M. Blottière.



Dernier round : Marc Zaganski (à gauche) et Gilles Morand (à droite).

NOAH AIME TILT !

Quelques jours avant sa fabuleuse victoire, Yannick Noah est venu — entre deux éliminatoires — saluer les amis que nous recevions sous la tente de Télé-Poche/Revillon du village de Roland-Garros. Yannick a découvert en même temps que vous le dernier numéro de Tilt et son Challenge Spécial Tennis. Mais nous n'irons pas jusqu'à dire qu'il y a trouvé les recettes de sa victoire ! Rappelons tout de même que Yannick Noah est un mordru de jeux électroniques et, plus particulièrement, de tennis-vidéo.



FORUM

La semaine Micro-Vidéo (22/10 au 1/11/1983), grand rendez-vous de la micro-informatique et du jeu vidéo, accueillera le Forum du Programmeur. Ce forum est destiné à aider tous ceux qui de près ou de loin souhaitent participer à la construction d'une industrie française du logiciel de loisir. Les grands noms de l'édition ainsi que les constructeurs et importateurs de micro-ordinateurs seront là. C'est l'occasion pour ceux qui ont des projets de se faire connaître et pour les néophytes de se familiariser avec cette nouvelle technologie.

A cette occasion, Tilt, en association avec Micro-Vidéo, récompensera les meilleurs jeux 1983 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. 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. ■

LE DRAPEAU NOIR FLOTTE SUR

Je séchais devant l'impasse depuis près de sept heures quand j'entendis la voix de Pierre raisonner dans la moiteur torride de la nuit :

— « Pincés », dit-il avec une douce fermeté.

Et je lui tendis les pincés sans oser prononcer un mot. Derrière moi, le ronronnement des instruments de Sébastien accentuait encore la tension. Je sentais mon visage se tendre et mon ventre protester de l'immobilité qui lui était imposée depuis si longtemps.

Soudain un cri de victoire se fit entendre, c'était Pierre.

— « Ça y est, j'y suis presque, encore un petit effort... »

Le silence se fit total. Même le vent ne soufflait plus.

— « Oh, non ! Il m'a encore échappé ! »

La sentence tomba sur nos esprits fatigués comme l'annonce d'un échec irrémédiable. Désormais, rien ne pourrait redevenir comme avant. Nous étions vaincus. Nous venions de subir notre premier échec.

Pourtant, nous avions mis toutes les chances de notre côté pour sauver la mise. Nous avions trouvé le meilleur spécialiste de la question, Pierre. Rien ne lui avait échappé jusqu' alors, pas même au cours des opérations les plus délicates. On se répétait ses exploits de bouche à oreille. On vantait ses mérites. Ses admiratrices se précipitaient vers lui pour l'embrasser, comme jadis les admiratrices du professeur Barnard qui avait réussi la première opération du cœur. Même Albert Spaggiari, après le célèbre cambriolage de la Société Générale à Nice à partir des égouts, n'avait pas connu une telle célébrité.

Mais en une nuit tout s'était évanoui. Pierre avait été vaincu et avec sa réputation c'est tous nos espoirs qui étaient ruinés.

Sébastien-la-science, que nous avions traîné dans cette expédition, était encore plus abattu que nous.

Pour lui, il s'agissait d'une énigme, d'un secret sur lequel toutes les connaissances qu'il avait acquises tout au long d'études laborieuses s'effritaient. Il

avait, lui aussi, trouvé son maître, le dieu supérieur qui limitait sa puissance.

Pour ma part, je savais que désormais plus rien ne serait pareil. J'eus un mal fou pour retenir à l'aube mes camarades qui étaient prêts à plonger dans les eaux glacées de la Seine.

Pierre, Sébastien et moi ne sommes pas des chirurgiens et encore moins des cambrioleurs. Nous ne sommes pas animés de mauvais sentiments, ni même de bons sentiments d'ailleurs. Nous ne vivons que pour une ambition commune : traquer

d'ajouter un élément de vérité. Bien entendu, nous sommes des mordus d'informatique et de jeux vidéo. Bien entendu, nous ne faisons de mal à personne et certainement pas à nos micro-ordinateurs. Mais cependant nous avons un secret, un secret qui met en jeu toute la marche de nos affaires, mais un secret qu'il nous faut livrer aux lecteurs de *Tilt*, en avant-première.

Nous sommes des clandestins du moniteur, des irréguliers du soft, des démarcheurs des marchés parallèles (ouf !). Ce que

conque. On peut trouver cent mots pour qualifier les activités que tous les amateurs et tous les professionnels de l'informatique pratiquent sans exception. C'est vrai dans le domaine militaire et dans le domaine industriel. C'est vrai aussi dans le domaine commercial. Et c'est vrai encore pour les programmes de jeu.

Le piratage se pratique pour plusieurs raisons. La première — c'est la plus évidente — parce qu'il est plus simple, et surtout plus économique, de prendre ce que les autres ont trouvé au lieu de chercher soi-même. On gagne du temps, de la fatigue et, par voie de conséquence, de l'argent.

Les Japonais sont passés maîtres dans cet art de l'espionnage industriel et surtout dans le domaine de l'informatique. Ils ne sont pas les seuls mais ils font tout haut ce que tous les autres font tout bas. Ce qui les rend plus célèbres dans ce domaine, c'est leur sens de l'organisation qui leur permet d'exploiter sur une grande échelle tout ce qu'ils réussissent à découvrir.

Dans la Silicone Valley, au sud de San Francisco, c'est particulièrement patent. Certaines firmes nipponnes proposent aux Américains les produits que ceux-ci ont inventés avant même qu'ils aient eu le temps de les fabriquer. Il suffit d'être là au bon moment, de trouver

La tortue s'appelle Lisa et c'est une souris qui intervient sur l'ordinateur

l'ordinateur, faire rendre gorge aux disquettes, faire avouer les cartouches, percer les secrets du Basic et arracher les tables de la loi du langage machine.

Penchés sur nos claviers Qwerty et Azerty, nous pianotons sans regarder l'heure, sans nous préoccuper du jour ou de la nuit, sans penser aux conséquences incalculables de nos actes pour le devenir de l'humanité. Nous sommes des passionnés de la disquette, des fanatiques de la calculette qui fait « tchic » et des programmes de labyrinthes sans issue.

Nous sommes branchés sur les nouveautés, sur toutes les nouveautés et nous dévorons les programmes que nos Américains de correspondants nous envoient. Toutes les consoles sont bonnes pourvu qu'on ait l'ivresse !

A ce tableau idyllique, il est tout de même plus moral

nous faisons est réprouvé par les autorités qui président aux destinées de l'univers informatique. Il y a quelques centaines d'années, on nous aurait surnommés corsaires, et nous aurions dû porter un bandeau sur l'œil pour faire plus vrai que nature avant de nous réfugier dans notre antre de La Tortue. Aujourd'hui, La Tortue s'appelle Lisa et c'est une souris qui permet d'intervenir directement sur l'ordinateur Apple IV sans recourir au clavier. Mais notre sort n'est pas différent. Nous sommes des pirates.

C'est un domaine où il est préférable de ne pas s'encombrer de préjugés, et où on doit se garder de jeter la pierre à qui-



LES JEUX VIDEO

les nouvelles puces qui vont révolutionner le marché, et de les faire fabriquer en Corée du Sud ou à Singapour pour des coûts de main-d'œuvre défiant toute concurrence. Les Américains qui se sont fait subtiliser leurs inventions en sont réduits à devoir les racheter à ceux qui les leur ont prises pour la bonne raison que ces derniers les leur proposent à des prix qu'eux-mêmes ne pourraient réaliser.

Pour les jeux vidéo, on retrouve le même phénomène avec toutes les manipulations autour des cassettes vedettes et des licences. Il y a *Pac-Man*, mais il y a aussi *Tron* et *ET* et

Les Aventuriers de l'Arche Perdue.

Un fabricant de cassettes pour consoles de jeux vidéo achète les droits d'un film, d'un livre ou d'une bande dessinée. Mais ce faisant, il achète la notoriété du film, du livre ou de la bande dessinée. Il sait, en effet, que le modèle du jeu va être copié par un, deux, cinq et finalement tous les autres fabricants de jeux vidéo.

On retrouve des *Space Invaders* sur toutes les consoles, sur tous les micro-ordinateurs familiaux.

On retrouve des *Galaxians* en jeux d'arcades, en consoles, en jeux de table. On retrouve des *Pac-Man* qui s'appellent « Truc

Man », « Croc Man », « Trap Man » et des centaines de noms qui se terminent en « Man », auxquels il faut ajouter tous les jeux qui ne se terminent pas en « Man » et qui sont quand même des répliques exactes du *Pac-Man*.

Qu'en est-il de toutes les déclinaisons commerciales qui concernent un jeu à succès et qui sont exploitées et surexploitées par le même fabricant ? Pour un *Pac-Man*, on vous donne la version féminine, la version *Super Pac-Man* et les versions de voyage.

Qui a commencé ? Eh bien, pour une fois, c'est le monde à l'envers puisque l'idée vient du Japon. Mais le système d'ex-

ploitation a été le même ensuite : presser le citron au maximum jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de jus et qu'il faille trouver un nouveau fruit pour mordre dedans.

Faut-il alors parler d'autre chose que de piratage ? Certainement pas. Et c'est là que réside toute l'ambiguïté du problème. Personne ne peut jeter la pierre parce que tout le monde pratique cette forme d'espionnage. De plus, il n'y a pas forcément chez le pirate la volonté de léser celui ou ceux dont il pirate les programmes.

Et même quand on peut parler sans équivoque de vol ou d'escroquerie, le problème reste en-



tier pour au moins deux raisons. La première est que le pirate jouit d'une auréole de prestige. Il est un peu le « Mandrin des temps modernes », le « Cartouche de l'informatique ». De là à le comparer au gentil mécréant qui détousse les riches pour donner aux pauvres (même si le pauvre en question c'est uniquement lui), à une sorte de Robin des Bois, il n'y a qu'un pas qui est vite franchi par l'opinion publique. On l'applaudit comme on applaudit un héros qui triomphe de la difficulté, comme Guignol qui rosse le gendarme.

La seconde raison est que le piratage informatique est très difficile à déceler, et que même quand c'est le cas, il est rarement bon de dire qu'il a eu lieu. C'est souvent le cas dans les banques ou les grandes sociétés d'assurances, et dans toutes les sociétés en général. Avouer à sa clientèle que l'entreprise a pu se faire voler, c'est accepter le risque de voir le crédit de confiance de celle-ci s'amenuiser. Et une banque sans confiance ne peut pas vivre très longtemps. Mais reconnaître que quelqu'un de la banque a pu faire l'escroquerie est encore plus grave. Cela signifie que le loup peut être dans la bergerie et que rien n'est à l'abri (dans la plupart des cas, l'escroquerie requiert la présence d'un complice sinon de tous les complices dans les services informatiques de la société-cible). Enfin, la sanction de l'escroquerie est rendue difficile par la non-reconnaissance officielle du forfait ou par l'incapacité à prouver que telle personne a matériellement commis le forfait.

C'est là que le piratage informatique rejoint le jeu, même quand il ne s'exerce pas directement dans ce domaine précis : tous les pirates sont des joueurs à leur manière. Il y a chez eux autant la volonté de triompher d'une difficulté insurmontable en apparence que l'appât du gain. Les pirates de l'informatique sont un peu des chevaliers modernes à la recherche du Saint Graal. C'est du moins le cas pour un certain nombre d'individualistes forcés qui trouvent dans cette activité l'équiva-

lent d'un sport de détente. C'est par centaines de milliers de dollars que certains escrocs comptent les bénéfices tirés des manipulations informatiques. On connaît les exemples des cartes de crédit frauduleuses fabriquées pour ne servir que quelques heures. Un complice est au service informatique central et crée un compte spécial sur lequel des comparses tirent le maximum en l'espace de quelques heures à partir de cabines de distributions dispersées dans toute la ville ou même dans plusieurs villes. A la fin de ces opérations, le complice

Tout y était reproduit, jusqu'à la forme du fruit sur la machine au même endroit.

Où commence la concurrence et où s'arrête le pillage ?

Aux Etats-Unis, c'est le FBI qui mène l'enquête à propos du piratage des systèmes informatiques, et ce qu'il apprend donne une idée de la pratique en ce domaine, mais surtout de ce qui va se pratiquer dans les années à venir.

Sur l'ordinateur d'une firme américaine très discrète (c'est elle qui fabrique certains missiles nucléaires et s'occupe des systèmes de protection), le FBI

Certains pirates changent de domicile pour ne pas être repérés par la Police

ferme le compte et l'efface des fichiers. Il n'a donc jamais existé. Mais les pirates ont bel et bien vu passer les billets de banque qui leur sont tombés dans les poches.

Un autre système très courant est celui qui consiste à virer sur un compte personnel tous les centimes portés sur les salaires d'employés d'une grande entreprise. Personne ne s'en aperçoit et si l'entreprise emploie plusieurs milliers de personnes, l'addition des centimes peut présenter un intérêt certain.

Dans le domaine de la micro-informatique, on assiste à des formes de piratage qui n'ont rien à envier au piratage de gros systèmes. Mais ce qui est moins connu est le piratage du matériel (hardware), par opposition au logiciel (software) qui est plus courant. Le matériel est la partie lourde de l'ordinateur, tout ce qui sert au calcul proprement dit. Le logiciel est ce qui alimente l'ordinateur. C'est ce qu'on lui donne à consommer.

La firme Apple, qui a connu le plus fort taux de développement des systèmes de micro-informatique au cours des dernières années, a été très surprise de découvrir qu'une société de Hong-Kong commercialisait le même produit, compatible avec les mêmes périphériques et acceptant les mêmes programmes, et cela pour un prix inférieur avec un autre nom de fruit.

a découvert une véritable caverne d'Ali Baba. Sur l'ordinateur, on trouvait deux cent cinquante jeux de société, des lettres personnelles et même une loterie illégale.

Dans un coin accessible à tous les employés, on a même trouvé le plan d'une bombe atomique !

Mais ça va beaucoup plus loin, puisque le même service du FBI s'est aperçu que certains ordinateurs de départements gouvernementaux étaient perméables, c'est-à-dire, pouvaient être violés par d'ingénieurs informaticiens, animés ou non d'intentions pures. Il suffit d'un petit terminal portatif et d'un téléphone. Les plus ingénieux savent même effectuer l'opération depuis une cabine publique. Si on peut s'étonner d'une telle facilité, on la comprendra mieux en sachant qu'un grand nombre d'ingénieurs peuvent avoir besoin d'interroger l'ordinateur central et les fichiers qui y sont collectés, même en déplacement.

Le KGB a si bien compris l'avantage qu'il pouvait tirer du piratage des systèmes informatiques qu'il a créé un service spécialisé dans l'espionnage par ordinateur (plus il y a de services et plus tout a l'air de fonctionner).

Mais le sport national est incontestablement le viol des ordinateurs par des pirates de plus en plus jeunes. A Los An-

geles, ce sont deux adolescents de treize et dix-sept ans qui ont effacé la mémoire de l'ordinateur d'une grande banque de San Francisco. En une nuit, ils ont réussi à faire perdre à la compagnie en question pas moins de deux cent cinquante mille dollars !

A New York, ce sont des enfants de treize ans qui ont violé les secrets de vingt et une banques de données américaines. On est en plein dans le roman *La nuit des Enfants Rois* de Bernard Lanéric qui raconte les prodiges effectués par de jeunes enfants. Et la réalité dépasse la fiction.

On voit apparaître des « computer gangs », c'est-à-dire des bandes de jeunes gens qui se spécialisent dans le piratage informatique. Le jeu vidéo est toujours un préalable à la démarche du viol des fichiers. Les enfants et les adolescents américains sont habitués à lutter contre la machine, à faire sauter ses défenses. Ils n'ont pas de respect maladif pour la machine. Elle est un partenaire, un compagnon de jeux, elle n'a droit à aucun égard particulier.

Ils s'appellent par des noms de fruits (décidément Apple est de tous les coups) ou d'animaux ou même de personnages des Comics (les bandes dessinées américaines). Le piratage est vécu comme une aventure merveilleuse. Certains pirates vont jusqu'à changer de domicile en permanence pour ne pas être repérés par la police qui cherche à les démasquer. Ils se déplacent avec tout leur attirail de consoles et de décodeurs et ils traquent l'information secrète. Très souvent, ils laissent au propriétaire de la machine violée un petit mot à la façon d'Arsène Lupin ou bien ils le préviennent de la fragilité de leurs systèmes de protection pour qu'ils les fassent améliorer. Très souvent ils ne tirent aucun profit de leur piratage.

John K. est un de ces pirates, il passe près de quatre heures par jour face à sa console. Il pirate tout ce qu'il peut ; il a commencé par l'ordinateur de la banque la plus proche de chez lui, pour continuer par l'ordinateur de l'entreprise de son oncle et finir par pirater ses amis dont il sait déjà qu'ils ont piraté son ordinateur à lui.

« Ce qui me plaît, c'est de renverser les situations acquises,

**BANC
D'ESSAI**

4 CONSOLES CROISENT LE FER

Elles sont quatre. Comme les mousquetaires.
Et toutes destinées à s'installer chez vous. Les consoles Home Arcade,
Datavision, Interton et Tronic arrivent au moment des vacances.
Une bonne occasion de se laisser séduire.

HOME ARCADE: LA SOURIS QUI RUGISSAIT !

Mini-format, capacités inattendues, jeux originaux. La nouvelle console d'Adviceion est bien partie dans la course du succès.

Après avoir testé les consoles Coleco et Vectrex, qui dissimulaient, sous une apparence assez fruste, des trésors de finesse, de couleurs (pour l'une d'entre elles du moins) et d'animation, *Home arcade*, d'Adviceion, étonne. Son poids-plume, ses mensurations surtout (29 centimètres de longueur sur 18 de largeur et 6,5 de hauteur) comparables à celles des minis, impressionnent. Voilà une console que l'on pourra emmener partout, à la condition, bien sûr, d'avoir un poste de télévision. Les passionnés pourront même se confectionner, avec un mini-récepteur couleur, une « mallette jeux » toujours prête à les suivre... L'esthétique

assez raffinée séduit également : les joysticks s'encastrent dans deux niches aménagées sur le dessus de la console, les cordons « téléphone » étant laissés libres

derrière le jeu. Ce système, s'il ne favorise pas les puristes qui ne veulent rien voir dépasser une fois leur jeu rangé, satisfiera en revanche les joueurs : la longueur de fil est très appréciable et supporte allègrement tous les mouvements parfois brutaux exigés lors de certaines parties.

Les boîtiers de commande, quant à eux, font irrésistiblement penser à ceux de la console Mattel : ils associent disques de direction, touches à pression souple et boutons latéraux de tir (deux seulement alors que Mattel en possède quatre). Chaque jeu est vendu avec des caches en plastique blanc, peut-être un peu fragiles, qui se glissent dans deux encoches, attribuant ainsi une fonction précise à toutes les touches. Précision indispensable à tous ceux que rebute la trop grande complexité des jeux Mattel — qui demandent une parfaite maîtrise des boîtiers de commande — pour beaucoup de jeux, plusieurs touches, situées sur une même ligne, commandent une seule et même action. Que les fanatiques des joysticks Atari se rassurent également : deux peti-

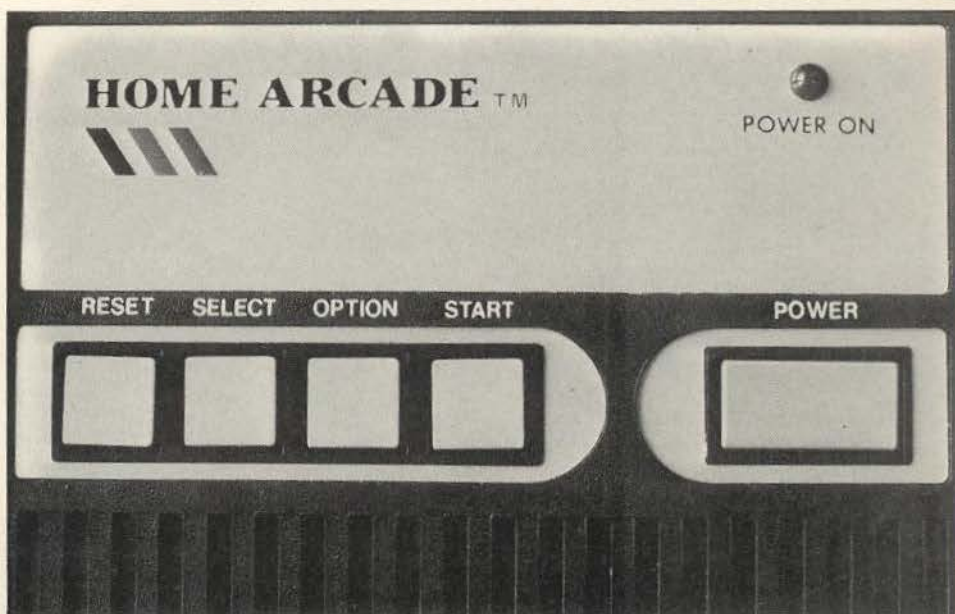


tes manettes sont livrées avec le jeu, manettes qui se vissent au centre des disques de direction et se dévissent pour faciliter le rangement dans un tiroir ou une malette par exemple.

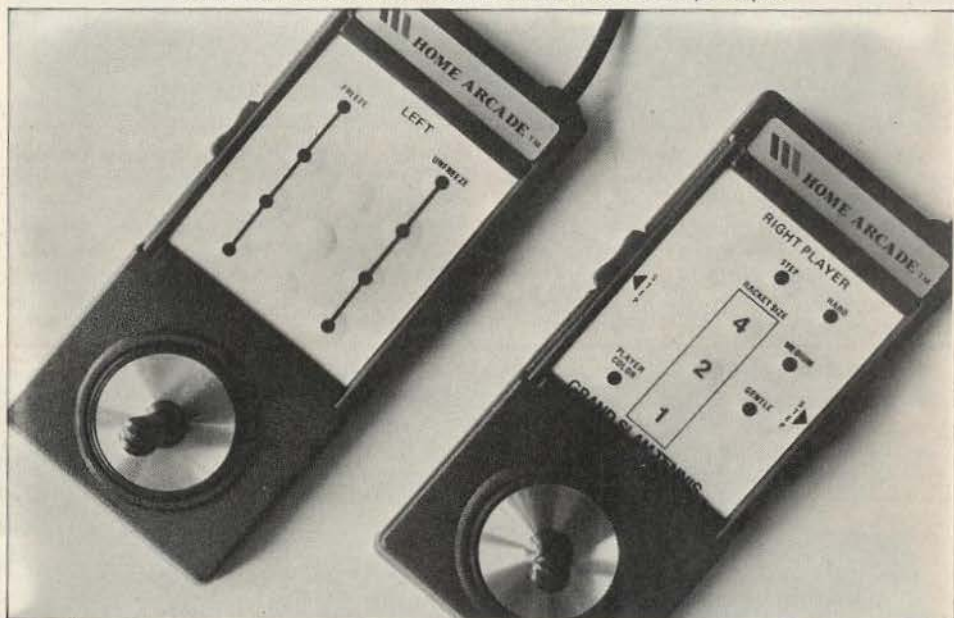
Les cartouches s'enfichent dans un vaste logement, protégé de toute entrée de poussière par deux plaquettes qui pivotent, lorsque vous branchez un programme. Maintenus en place par des ressorts de rappel, elles reviendront automatiquement à leur position d'origine, une fois le jeu enlevé. Devant cette trappe, cinq touches de commande, extrêmement agréables à manipuler : « Reset » remet le jeu au stade initial, effaçant du même coup les options choisies. « Select » permet de choisir une variante, tandis que « Option » introduit à l'intérieur de chaque variante certaines différences. « Start » donne bien sûr le signal du départ. A noter : vous pouvez, dans des conditions déterminées, combiner l'action de plusieurs touches pour obtenir certains effets particuliers (démonstration, changement de couleur, etc.). Enfin, la touche « Power » est agrémentée d'un témoin rouge qui s'allume, lorsque la console est sous tension. Pourquoi un tel raffinement ? Tout simplement parce que la vocation de *Home arcade* est en fait de pouvoir beaucoup voyager. Un adaptateur douze volts a donc été intégré au jeu, adaptateur qui autorise le fonctionnement sur toutes les sources de courant autonomes : batterie de voiture, de bateau, de camping-car, mais aussi batterie portable (le cordon de raccord n'est d'ailleurs pas fourni avec le jeu. Pourquoi ?)... Le témoin vous évitera ainsi de laisser votre appareil en marche et garantira une longue vie à vos batteries ! De l'arrière de la console s'échappe le cordon classique d'alimentation (le transformateur n'est pas intégré) et la prise antenne ; deux petites fiches, type « jack », vous intrigueront peut-être : il s'agit de branchements prévus pour des joysticks supplémentaires.

Pour une fois, le packaging des boîtes de jeux n'est pas trompeur. Autant la console est menue, fine, élégante, autant les cartouches sont énormes ; deux fois plus hautes qu'un jeu traditionnel, un peu plus épaisses, elles n'en sont pas moins étudiées et le fabricant a su tirer parti de leur taille. Sur une face, vous trouverez une illustration correspondant bien sûr au titre, sur l'autre, un résumé de la règle du jeu. Le boîtier lui-même interdit toute erreur d'enfichage : il est impossible d'enclencher une cartouche à l'envers.

Prise antenne branchée (UHV canal 36), cartouche en place, alimentation sous tension, vous glissez un cache en plastique sur les touches à pression souple du joystick. « Power on » : le champ de jeu s'affiche immédiatement. Les couleurs sont vives, variées ; les décors, généralement complexes, offrent des effets de perspective. De plus une phase de dé-



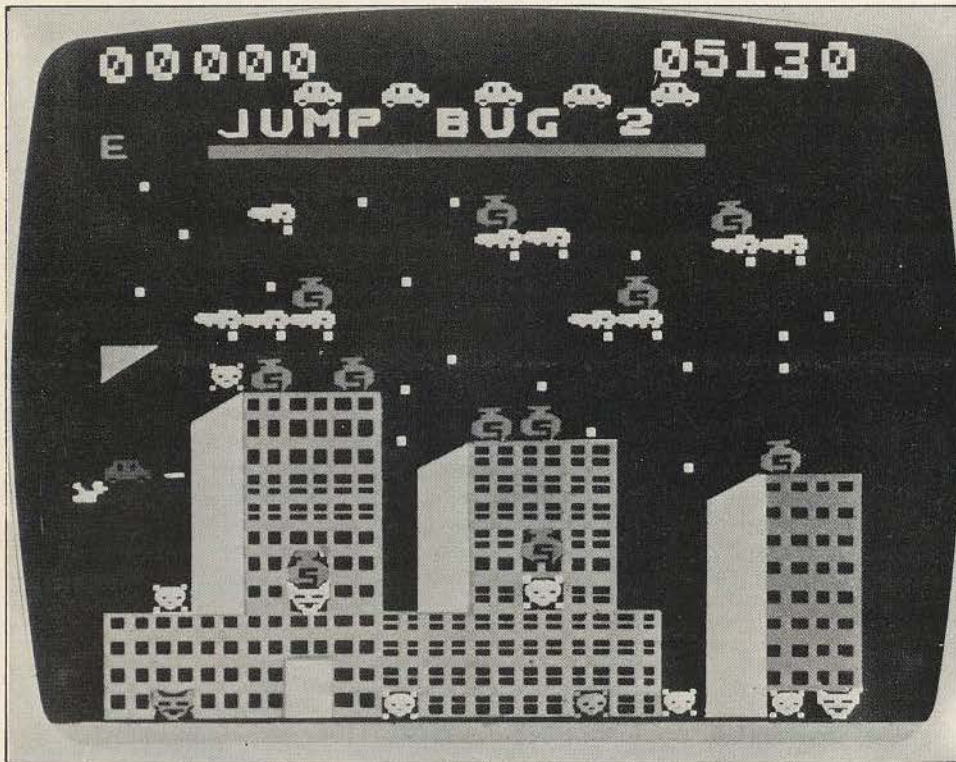
Le « tableau de bord ». Boîtiers de contrôle et caches en plastique.



monstration est souvent prévue, ce qui permet d'apprécier pleinement les différents tableaux du jeu, d'appréhender à l'avance les difficultés auxquelles on va se heurter ! Ainsi, *Buggy magot* ne vous propose pas moins de douze scènes différentes, vous entraînant dans des villes, au fond des mers, sur le flanc des volcans, etc. Pour parcourir ces horizons variés, vous disposez d'une coccinelle qui rebondit, au lieu de rouler, pour attraper des sacs de dollars ; mais gare aux têtes de mort qui, fixes ou en déplacement, risquent de vous retourner comme une crêpe. A noter : une touche du joystick vous permet de « geler » l'action à tout moment, en cas de fâcheux... Les manettes de jeu, agréables et sensibles, répondent bien aux diverses sollicitations,

mais demandent un doigté plus fin que celui exigé par les joysticks Atari, par exemple. Brutaux s'abstenir ! Les autres cassettes de la ludothèque Ad- vision (37 au total) présentent également des preuves d'originalité, ajoutant à des jeux bien connus une touche d'humour, un « plus » qui les distinguent de leurs consœurs. Seul reproche — qui paraît en fait issu d'un désir de trop bien faire — certains jeux se déroulent dans des décors un peu trop complexes, qui n'ajoutent pas grand-chose au plaisir du jeu, nuisant même parfois à une bonne lisibilité. Défaut de jeunesse ? Sans doute (nous avons testé un prototype et les consoles vendues au public devraient proposer un graphisme beaucoup plus net), mais aussi volonté d'utiliser les 16

BANC D'ESSAI



K. octets des cassettes, les 16 couleurs possibles, la définition graphique de 208 x 128 lignes et, bien entendu, les 32 K. octets de la console. Ces derniers laissant d'ailleurs présager une évolution vers la micror-informatique.

Jeux amusants, parfois originaux, souvent complexes et « pensés », — Advision a

l'intention également de les commercialiser en format Atari — maniement simple, esthétique agréable, Home Arcade dissimule sous un format réduit des ressources inattendues. Dernier atout, son prix : 1 190 francs avec une cartouche, chaque jeu coûtant entre 170 et 250 francs. Etonnant, non ?

• Nous avons aimé

- L'esthétique.
- La maniabilité.
- La simplicité de fonctionnement.
- Le rapport qualité/prix.

• Nous avons regretté

- Les jeux parfois peu « lisibles ».
- Les caches en plastiques fragiles.
- L'absence du cordon de raccord pour batterie 12 volts (en option).

DATAVISION: JOUEZ ET PROGRAMMEZ

A la fois ordinateur familial et console de jeu, la console Datavision s'est fixée un programme ambitieux : de bons jeux classiques et une école de Basic.

L'anti *Home arcade*, tel pourrait être le surnom du *Datavision*, l'autre nouveauté de notre banc d'essai. Trente-six centimètres de longueur, vingt-six de largeur, dix de hauteur, ses dimensions impressionnent. Le design, austère, ne retient pas particulièrement l'attention : rien n'a été sacrifié à l'élégance. Les ouïes d'aération, les deux couleurs (crème et marron), quelques filets, l'ensemble est net, sobre, efficace.

Les deux joysticks s'intègrent à la console, dans deux logements bien

conçus, à l'avant de l'appareil ; leur cordon de type « téléphonique », un peu court — encombrement oblige — les raccorde au boîtier par des fiches assez complexes (et assez difficiles à brancher), puisqu'elles ne comptent pas moins de dix broches.

Pourquoi une telle pléthore ? Tout simplement parce que la vocation du *Datavision* est d'être un ordinateur familial, qui joue beaucoup, mais puisse servir également à la programmation. Les joysticks, à cet égard, sont fort bien conçus, puisque les

touches à pression souple de chacun d'eux représentent la moitié d'un clavier Qwerty ; les deux boîtiers de commande une fois rangés, vous avez donc sous les yeux un clavier complet, comprenant les principales fonctions nécessaires au langage Basic.

Lorsque vous jouez, des caches en plastique apparemment très résistants se glissent dans les encoches prévues. Seules quelques fonctions sont ainsi attribuées — sélection des variantes ou des niveaux de jeu et départ —. Les champignons, inamovibles, qui font office de joysticks, sont fort maniables et autorisent tous les déplacements courants. Enfin, deux boutons de tir, sur les côtés, satisferont les fanatiques de destruction en tous genres pourvue qu'ils aient de grandes mains. Les enfants, en effet, risquent, à la longue, d'avoir des crampes, surtout dans les jeux de combat. Quand donc aurons-nous des joysticks ergonomiques ?

Deux touches de commande seulement sur la console, qui rappellent celles de la Colecovision ; le contacteur « On Off » et la touche « Reset ». Les fiches de bran-

• Nous avons aimé

- La qualité de certains jeux.
- La possibilité d'utiliser directement la console comme micro-ordinateur.
- Les extensions.

• Nous avons regretté

- Le nombre trop restreint de jeux.
- Le clavier peu pratique.
- Le rapport qualité/prix.

chement des cartouches et extensions éventuelles sont situées sur les côtés droit et gauche de l'ordinateur. A droite, vous introduisez une cartouche de jeu, sans risque d'erreur, puisque deux rainures guident le boîtier en plastique. A gauche, vous pourrez bientôt brancher une extension mémoire ou une interface *Datavision* module cassette — qui permet de lire des cassettes audio.

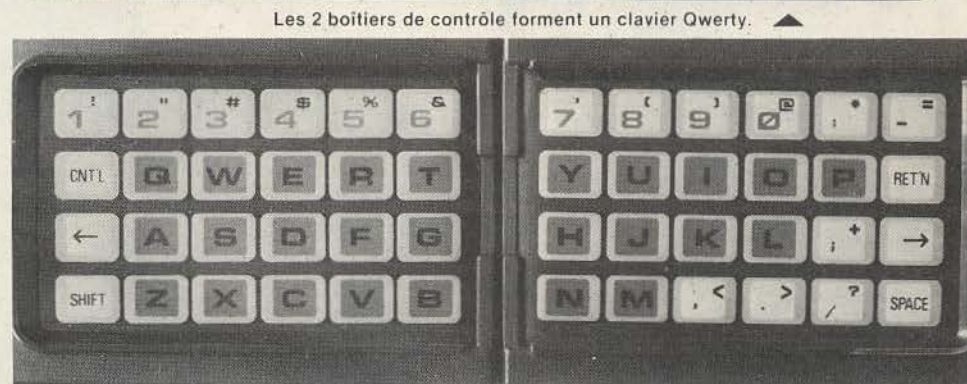
Derrière la console enfin, le cordon antenne va se brancher sur la prise U.H.F. de votre téléviseur, tandis que l'alimentation est assurée par un gros transformateur extérieur relié à l'appareil par une fiche à cinq broches.

Les 10 cartouches de jeu actuellement disponibles sont, à côté des volumineux jeux du *Home Arcade*, lilliputiennes. Leurs performances, en revanche, sont à la hauteur de la vocation du *Datavision*, qui est, dans l'ordre indiqué par sa notice : ordinateur personnel, loisir vidéo. Les jeux offrent donc une haute résolution graphique de 256 x 192 points, une palette de 16 couleurs, pour une mémoire de 16 K. Ram et de 1 K. Rom (à noter, les modules d'extension permettront de porter ses capacités à 64 K) Pour gérer tout cela, le type de composant utilisé est un microprocesseur 8 bits, 6502 A, un classique !



Le graphisme, les bruitages, l'animation des jeux proposés, bénéficient, bien entendu, de ces possibilités techniques. Quelques titres se détachent particulièrement dans la ludothèque Datavision. Le *Tennis*, bien sûr, très performant, très agréable à jouer, garantit des parties acharnées. Le puzzle de souris, très amusant et pas si facile : vous devez reconstituer, au fur et à mesure des déplacements de l'animal, la voie qu'elle emprunte, en bougeant — à la manière d'un « solitaire » — des fragments de routes. Mais gare au renard, au chat et aux autres ennemis. Le *Coq malicieux*, un Pac-man à l'envers (le gallinacé reconstitue une chaîne sur son parcours), l'*Assaut policier*, une variante du Donkey Kong et, surtout, l'*Astro billard électronique* : ce jeu est la première adaptation réellement réussie d'un flipper. Etonnant ! A ces jeux, s'ajoutent, bien entendu, les inévitables *Space invaders*, *Attaque de tank* et autres aventures des fonds de mers qui reprennent des principes fort connus. Grand nombre de variantes (16 en moyenne par jeu), couleurs, graphisme, animation, *Datavision*, si elle ne s'impose pas par une originalité particulièrement évidente, offre néanmoins un plaisir de jeu certain.

La console *Datavision*, nous l'avons vu, se veut également ordinateur. Une cartouche Basic vous permet de vous lancer dans la programmation. Ce Basic micro-soft contient tous les ordres classiques, sa rapidité est correcte, sans plus, et tous les codes « Error » sont présents. En revanche, la fonction « Edit », par son ab-



Les 2 boîtiers de contrôle forment un clavier Qwerty. ▲

sence, rend les corrections malaisées. Le clavier, complet, est de style « confiture » : s'il favorise le nettoyage, il n'offre pas un grand plaisir de frappe (un clavier mécanique est d'ailleurs prévu, qui viendra se loger à la place des joysticks). Néanmoins, un bip sonore retentit à chaque touche frappée. Seize couleurs sont annoncées, ce qui est étonnant pour un ordinateur de cette taille : le langage Ma-

chine est utilisable directement, mais la haute résolution exigera une cartouche spéciale. En fait, cet ordinateur peut servir à apprendre le Basic, mais n'est pas conçu pour programmer véritablement. Il pourra séduire les amateurs de jeux qui souhaitent s'initier au Basic, surtout si sa ludothèque, trop réduite à ce jour, s'étoffe et si le prix annoncé (environ 2 500 F), est abaissé.



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

BANC D'ESSAI

INTERTON: UNE CARRIERE PAISIBLE

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



L'Interton Electronic VC 4000, sans offrir des possibilités immenses, reste, surtout pour le néophyte, très amusante. Esthétiquement, son habillage noir mat, à peine rehaussé d'une applique argentée, lui confère un air sérieux, voire imposant. Ses dimensions (33 x 21 x 13 cm) et son poids concourent également à lui donner cette apparence. Les deux joysticks, très gros, s'encastrent de chaque côté de la trappe destinée à recevoir les cartouches. Leur forme étrange est conçue pour les maintenir en place dans leur alvéole, ce qui permet de jouer sans les tenir en main. Cela vaut d'ailleurs mieux, car les boutons de tir, rouges, placés sur

la surface supérieure du boîtier, se révèlent vite épuisants. Quant aux autres touches, heureusement, elles servent peu, car leur emploi n'est guère évident non plus, du moins au début. Avec l'habitude, ces défauts s'atténuent, mais ne disparaissent pas totalement. Contrairement à ses consœurs, la console Interton ne nécessite pas de cache en plastique : pour jouer au *Football*, par exemple, vous découpez des cartes perforées de la notice descriptive en carton et vous les placez sur les manipulateurs de commande. Lorsqu'ils seront usés, vous pourrez ainsi facilement en confectionner d'autres... Le petit joystick, très souple, n'appelle pas

de critique et suffit amplement aux déplacements des protagonistes sur l'écran, même si sa précision n'est pas toujours à la hauteur.

Curieusement, cette console se branche sur la prise VHF (et non plus UHF) de votre téléviseur, prise qui correspond à la première chaîne. Vous réglez tout d'abord l'image sur le poste TV, puis, grâce à une petite vis située sous le joystick droit, vous vous occupez du son. Le câble d'alimentation se branche à l'arrière de la console (le transformateur, non intégré, est assez volumineux), de même que les fiches de raccord des boîtiers de commande. Le fil de ces derniers est classique et assez long.

Pour jouer, introduisez la cartouche dans

sentées, *Ping-Pong*, *Tir sur cible*, *Envahisseurs*, mais l'amateur pourra également jouer au *Football*, avec onze joueurs par équipe : chaque touche correspond alors à un footballeur ; vous appuyez sur le bouton choisi et déplacez le joueur avec le joystick métallique. A noter également une *Guerre dans l'espace* intéressante (vous déplacez votre viseur vers les soucoupes volantes et faites feu), une course de chevaux, *Hippodrome*, au graphisme assez précis et un *Pac-man* pas si facile que ça : le glouton doit avaler des symboles qui apparaissent de façon totalement aléatoire, aux quatre coins de l'écran, tout en évitant de se faire manger. Plus de trente cartouches sont ainsi mises à votre disposition et le suivi semble assuré. Tout cela explique la diffusion de l'*Interton VC 4000* qui poursuit tranquillement une carrière paisible. Seul problème : son prix (console 1 200 F, cartouche entre 170 et 350 F) naguère compétitif, risque de devenir un handicap avec l'arrivée sur le marché de nouveautés d'autres marques.

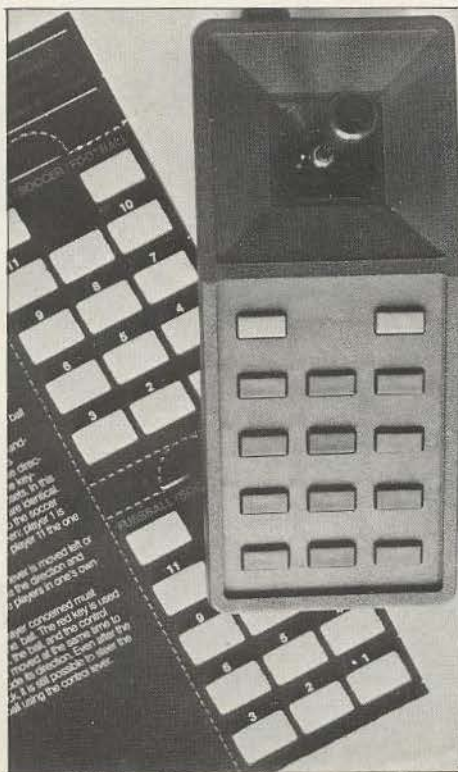
• **Nous avons aimé**

- La ludothèque assez vaste.
- La qualité de certains jeux.

• **Nous avons regretté**

- L'esthétique un peu triste.
- La trop grande simplicité de la majorité des programmes.
- Les joysticks.
- Le rapport qualité/prix.

Caches en carton pour Interton.



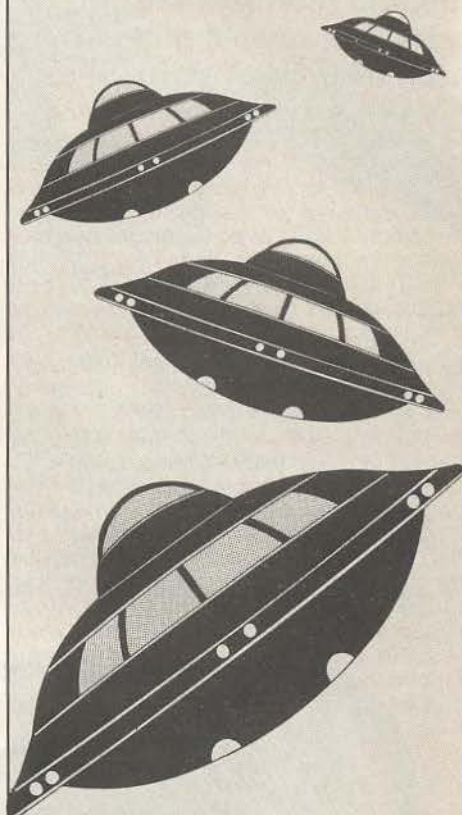
son logement, logement non protégé des entrées de poussière. La forme du boîtier interdit toute erreur de manipulation et des stries, gravées dans la masse, permettent de le saisir facilement. Ne vous inquiétez pas si, contacteur sur « On », rien n'apparaît sur l'écran. Ne vérifiez pas tous vos raccords, il faut simplement « charger » le programme, opération qui s'effectue en appuyant sur la touche surmontée de deux flèches. La touche voisine (symbole : une seule flèche) permet alors de sélectionner une variante de jeu. Enfin, « Start » donne le signal du départ.

Les capacités de mémoire de l'*Interton VC 4000* (32 K Octets) devraient permettre d'obtenir des couleurs, une animation, des bruitages fabuleux, mais le résultat est cependant très décevant. Chaque cartouche, sauf celle d'échecs, n'utilise qu'une part infime de ses possibilités. Les adaptations classiques sont les plus repré-

JEUX ELECTRONIQUES

JEUX VIDEO

WAR GAMES



TEMPS LIBRE

22, rue de Sévigné
75004 Paris

Tél. : 274.06.31

Métro : St Paul - le - Marais



**BANC
D'ESSAI**

TRONIC: TIREZ SUR L'ECRAN!

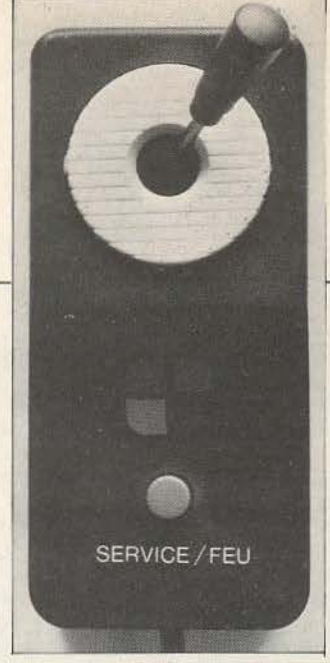
Pour la première fois, un fabricant de consoles vous livre un véritable arsenal guerrier : un fusil et un pistolet d'une précision diabolique. Et ce n'est pas tout...

Le *Video Secam System*, appelé aussi console *Tronic*, ne cache pas son jeu : elle se veut la première console des enfants, celle qui permet de se familiariser, à moindres frais, avec le monde des jeux vidéo. La comparer avec les consoles « haut de gamme » ne servirait à rien. Mieux vaut la juger en fonction de ses ambitions.

Extérieurement, elle est fort séduisante ; l'orange de ses touches, le mélange de gris et de noir brillant, les petits joysticks, son design enfin, tout concourt à lui donner un petit air pimpant. Le cordon d'antenne s'échappe sur le côté gauche de la console et va se brancher sur la prise UHF de votre téléviseur. Sur le sommet de l'appareil, trois prises « jack » : celles de gauche servent à brancher un pistolet (nous en reparlerons), celle de droite l'adaptateur neuf volts, non fourni avec le jeu. En effet, ce mini-ordinateur peut fonctionner avec six piles de 1,5 V. Un conseil à ce propos : si votre image de-

vient instable ou si le jeu revient seul à zéro en cours de partie, ne changez pas les réglages du poste, cela vient sûrement de l'usure des piles.

Au centre de l'appareil, la trappe de branchement des cartouches est protégée par un cache en plastique amovible. Surtout ne le jetez pas ! Il vaut mieux éviter les entrées de poussière... Sous cet orifice, dix touches orange. Elles servent à choisir un jeu, ce principe, plus clair que le défilement de chiffres des autres consoles, permettant à l'enfant de sélectionner une variante plus facilement. Enfin, nous trouvons une troisième rangée de commandes, qui comprend une molette marche arrêt et volume sonore, un interrupteur de vitesses (deux vitesses sont proposées), deux interrupteurs de difficultés (amateur/professionnel), qui correspondent aux deux joueurs. Ces dernières permettent ainsi de donner un handicap au joueur le plus fort, dans le cas d'un match enfant/parent, par exemple (il va



de soi que c'est l'enfant qui prendra un handicap pour laisser une chance au pauvre parent ! !). L'interrupteur « service » donne le choix entre un service automatique ou manuel ; enfin, une grosse touche orange de remise à zéro sert de « starter ». Les manettes de contrôle, reliées à l'appareil par un câble classique, trouvent leur place dans deux alvéoles, aménagées de part et d'autre du poste de commande de la console. Très simples, elles comportent simplement un bouton « service-feu » qui sert à engager et à tirer et une manette directionnelle. Celle-ci ne possède pas de ressort de rappel, défaut mineur, car les jeux ne sont jamais très ardues. Au dos de l'appareil enfin se dissimule un haut-parleur : le son de cette console ne passe pas par votre poste de télévision. Six cartouches sont actuellement disponibles et font appel, pour cinq d'entre elles,



à des recettes éprouvées. La première, *Super sport*, dissimule sous des noms alléchants (Squash, Hockey, Tennis, Basket-ball, Football, etc.) toutes les variantes du Pong : un petit spot lumineux est renvoyé par des raquettes horizontales ou verticales. *Course de voitures* vous permet de tester vos réflexes, en évitant, au volant de votre bolide, les autres véhicules, tandis que *Combat naval* met votre habileté à rude épreuve avec six jeux : bataille navale, destroyer, bataille de nuit, sous-marin, espace A et espace B. *Jeu de destruction* qui s'appelle chez d'autres « Casse-briques » et « Course de motos » se détache nettement des autres jeux avec un graphisme un peu plus fouillé. Dernière nouveauté, la cartouche *Stand de tir* est vendue avec un pistolet, transformable, selon vos goûts, en carabine. Vous visez sur l'écran du poste de télévision les cibles qui apparaissent et vous faites feu. Si la cible est touchée, le bruit change et vous marquez un point. Le tir des cibles est soit automatique, soit manuel ; dans ce dernier cas, votre adversaire détermine la trajectoire de la cible. Très drôle, ce jeu apporte un véritable « plus » à la console. Important : les possesseurs de console qui ne possèdent



Le pistolet de la console Tronic se transforme en fusil...

pas les fiches de branchement du pistolet peuvent renvoyer leur console chez le fabricant. Moyennant une somme modique, le branchement sera effectué.

Console sans prétention, mais qui remplit parfaitement ses engagements, le *Video Secam System* séduira les enfants trop jeunes pour aborder des consoles plus complexes, avec un point en sa faveur, son prix : environ 300 F !

Louise LABAYE

• **Nous avons aimé**

- L'esthétique.
- La simplicité de fonctionnement.
- Le rapport qualité-prix.

• **Nous avons regretté**

- Le nombre trop réduit de programmes disponibles.
- L'absence d'adaptateur (en option seulement)

UNIQUE!

- JEUX VIDÉO • ATARI - COLECO - RADIOLA
- 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**

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).

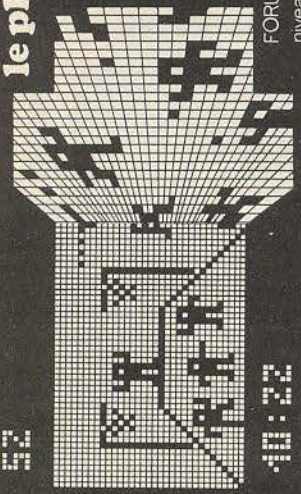
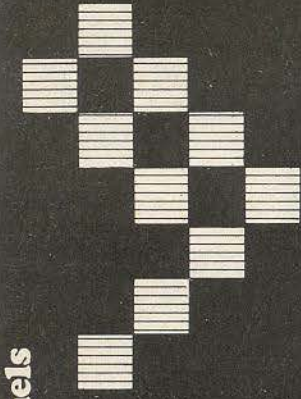
Offre de catalogue gratuit à :

NOM _____

ADRESSE _____

le plus grand choix de jeux électroniques et traditionnels

GAMES



FORUM DES HALLES DE PARIS LES 4 TEMPS - PARIS DE LA DEFENSE CENTRE COMMERCIAL VELIZY 2
niveau 2 tel 297 42 31 niveau haut tel 773 65 92 niveau bas tel 635 18 81

dit-il, je n'aime pas les gens trop sûrs d'eux. Ils sont arrogants parce qu'ils n'y connaissent rien. C'est notre rôle à nous, pirates de l'informatique, de leur enseigner la modestie ».

Même son de cloche chez la plupart des pirates que nous avons rencontrés. Ils se défendent de vouloir voler quoi que ce soit, mais ils refusent les matamores de la sécurité électronique qui disent ne rien craindre, alors que tous leurs appareils sont attaquables.

Il faut voir aussi une question de génération dans ce phénomène. La génération des moins de vingt ans qui est passionnée de micro-informatique et de jeux électroniques est souvent considérée par les parents comme une génération de fainéants qui préfèrent faire travailler les machines que se dépenser eux-mêmes. Ils sont considérés comme ennemis du moindre effort. On parle de « bof generation ».

Le piratage est un peu une leçon de modestie qu'ils administrent aux adultes en leur montrant que les véritables amateurs ne sont pas ceux que l'on croit.

Mais les pirates de l'ordinateur ne se contentent pas de violer les machines à distance. D'aucuns viennent chez le propriétaire chercher l'information que celui-ci prétend garder secrète. C'est l'éternel recommencement des démonstrations au public qui se soldent par des piratages. Pour convaincre les éventuels acheteurs de la qualité de ses produits, le diffuseur ou le fabricant (ou les deux) de matériel informatique montre sa machine sous tous ses aspects. Il montre en particulier quels sont les systèmes de protection.

En les montrant il les dévoile, et les pirates n'ont qu'à ouvrir grandes leurs oreilles pour connaître les moyens de pénétrer les défenses de la machine, quand ces modes d'accès ne sont pas imprimés dans certaines notices remises par le fabricant aux acheteurs éventuels.

Mais c'est dans le domaine du déplombage des disquettes qu'on rencontre les meilleurs artistes en piratage.

Hubert est un spécialiste qui agit seul en général mais ne dédaigne pas de se faire aider par ses amis et même, pour les cas les plus difficiles, par son pro-

fesseur de technologie. Il est fanatique de *Qix*, de *Defender* et bien entendu de *Pac-Man*. Mais c'est avec *Vanguard* qu'il avoue avoir les sensations les plus fortes.

Il sait de quoi il parle, Hubert, parce qu'il possède plus de quatre cents jeux sur ses disquettes. Plus de quatre cents jeux que son Apple II avale dans la gaieté. Mais on aurait tort de croire qu'Hubert est un enfant gâté qui se fait offrir des jeux pour chaque bonne note obtenue en classe (il avoue d'ailleurs

courager ou pour le ralentir si la détermination du pirate est vraiment trop grande.

« La plupart des programmes sont signés par leurs auteurs. Eux ne sont pas forcément hostiles au déplombage de leurs programmes pour la raison bien simple qu'ils voient rarement des royalties parvenir jusqu'à leur escarcelle. J'ai ma conscience pour moi, je n'ai pas l'impression de déposséder un malheureux inventeur de jeu, je suis plutôt Zorro face aux grands monopoles de l'informatique ludique ». Là, il n'y tient plus et éclate de rire. Effectivement, les programmes commencent souvent par des

"Je suis plutôt Zorro face aux grands monopoles de l'informatique ludique..."

ne pas avoir souvent de bonnes notes en classe). Non, Hubert trouve lui-même ses jeux et les fait recopier par sa machine.

« C'est simple, il suffit de posséder deux lecteurs de disquettes et de trouver les codes qui ordonnent à la machine de copier sur une disquette ce qui se trouve sur l'autre », dit Hubert en souriant malicieusement.

C'est simple, mais j'ai envie de lui répondre que Pierre, Sébastien et moi n'avons pas réussi ce qui est si simple à ses yeux. Mais j'ai trop peur du ridicule et je préfère me taire. Cependant, je regarde avec d'autant plus d'attention la démonstration qu'il est en train de faire devant moi.

Ça va durer près d'une heure, « mais c'est parce que tu étais là et que ça m'intimide » me dit-il toujours avec le même air malicieux. Moi, je reste bêt d'admiration.

Et puis ça se termine comme une dent de sagesse difficile à extraire. C'est long et ennuyeux, mais quand c'est terminé on saute de joie !

Mais, à ma grande surprise, Hubert ne saute pas de joie. Pour lui il s'agit d'une routine. Ce qui lui plaît, c'est de tomber sur des disquettes mieux protégées. Pour lui, le vrai jeu c'est de déplomber la disquette. Les petites bestioles de l'espace le passionnent moins que les barrières de protection que son interlocuteur a placées pour le dé-

dédicaces aux petites amies ou aux femmes des inventeurs qui sont parées de toutes les qualités par le créateur qui est soulagé de finir la rédaction de son programme de jeu. Mais les dédicaces ne se limitent pas aux amies de cœur. Le créateur en sème sur son passage et le pirate les rencontre au fur et à mesure de sa progression vers le cœur du programme. On trouve des encouragements ou des critiques :

— « Vas-y, tu y es presque, encore un effort ».

— « Félicitations, tu es un as, contacte-moi, on fera du bon boulot ensemble ».

— « Désolé mon vieux, tu n'es pas de taille, choisis un autre métier ! »

Car c'est un trait commun à tous ces informaticiens, qu'ils soient d'un côté ou de l'autre de la barrière, que d'être fair-play.

On ne trouve de la hargne que rarement. Chacun joue sa propre intelligence contre celle de son adversaire. On n'est donc jamais victime des circonstances ou de la prétendue méchanceté des autres. On est victime de ses propres insuffisances. C'est une démarche qui permet de ne pas se leurrer et c'est très motivant pour faire des progrès.

Mais c'est aussi une démarche économique qui permet de ne pas dépenser d'argent inutilement. Quand on sait que le prix

(suite p. 32)

d'une disquette, qui ne contient très souvent qu'un seul jeu, oscille entre trois cents et cinq cents francs, et que sur une disquette vierge on peut stocker entre trente et cinquante jeux, que les disquettes valent moins de cent francs, on appréciera le gain qui peut en résulter.

Si un particulier pratique ce genre de déplombage-piratage, il va se trouver face à un problème de munitions.

Où va-t-il trouver les disquettes à recopier sinon chez le marchand ? Mais comme celui-ci n'est pas disposé à lui en prêter, le pirate en herbe risque de se retrouver le bec dans l'eau. Il lui reste la solution d'adhérer à un club de micro-informatique dans lequel il trouvera des passionnés comme lui qui posséderont des jeux qu'il pourra recopier. Ou bien, c'est la ludothèque du club qui fera office de « programmathèque » de base pour le recopiage.

Le reste de l'opération est connu et le pirate en herbe

pourra commencer à jouer en toute tranquillité et en toute économie.

Mais il ne faut pas penser que dans ce monde de l'informatique ludique tout est beau et tout est gentil.

C'est au contraire une école de la vie où nous avons vu que les enfants savaient souvent donner des leçons aux parents.

C'est la même chose entre les enfants et les adolescents qui ne se font pas de cadeaux injustifiés, sauf au début. Celui qui sait, apprend volontiers à celui qui ne sait pas quels sont les rudiments de l'électronique, comment se servir de son micro-ordinateur, comment se tirer le mieux possible des situations délicates ; mais au-delà de ces rudiments chacun doit faire des efforts, et ceux qui se laissent porter par le courant n'ont pas beaucoup de chances de s'en sortir.

Le principe est simple qui est

basé sur l'échange d'informations et de bons procédés. On ne donne que si on obtient quelque chose en échange.

— « Je te prête pendant deux jours *Space Invaders* pour que tu le recopies et tu me prêtes *Missile Command* et *Football II* pour la même durée. Ça marche ? »

Et si l'interlocuteur est d'accord, il va se nouer un horrible marché !

Chaque groupe a son antre. Chaque marché financier a sa bourse. Le Wall Street des dingues de micro-informatique ludique existe, je l'ai rencontré. Il se trouve limité dans l'espace et dans le temps. Mais il est bien là avec ses courtiers et ses spéculateurs. Il se trouve à Paris, au Palais de la Découverte, et a lieu dans la fièvre tous les mercredis après-midi. Il faut voir la ronde infernale des micro-joueurs qui tournent autour des machines et négocient leurs ordres de prêt et d'emprunt. Ça décoiffe !

Comme je demandais à mon mystérieux informateur et initiateur si je pouvais révéler dans les colonnes de *Tilt* un si lourd secret, celui-ci n'a pas hésité à me répondre sur un air entendu :

— « Ne t'inquiète pas, tout le monde est au courant. Il n'y a guère que quelques journalistes pour l'ignorer. » (Dieu merci ce n'était plus mon cas, grâce à lui). « D'ailleurs si on nous chassait, nous irions ailleurs, mais personne n'a intérêt à le faire. » (Ciel ! me dis-je, existerait-il un lobby occulte des déplombeurs de disquettes ?).

— « De toutes façons nous nous retrouvons aussi dans d'autres endroits plus discrets. On s'arrange toujours. »

Décidément, pour savoir qui s'arrange avec qui et comment, je n'avais qu'à attendre le prochain numéro quand mon interlocuteur, voyant mon désarroi, me dit :

— « Oui, on s'arrange avec les

(suite p. 48)

IL A NEIGE SUR PARIS ! TOUT SHUSS CHEZ ELECTRON !

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

TOUT JUILLET : CHAMPIONNAT DE SKI « Intellivision et Activision »
NOUVEAUTES MATTEL - NOUVEAUTES MATTEL - NOUVEAUTES MATTEL

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

766 1177

TUBES

Cassettes

ATLANTIS

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

Atlantis, la capitale mythique, est attaquée. Neuf types de vaisseaux différents — (bombardiers, pieuvres, fusées, modules de combat, araignées, reptiles cosmiques etc.) avec des configurations de vols variables et, bien sûr, leur terrifiant rayon de la mort — vont déferler sur vous. Curieusement, alors que les Gorgones du VCS étaient superbement équipées de bombardiers multicolores, le graphisme des vaisseaux de cette cartouche est plus sommaire. Par contre, le décor — beaucoup plus fouillé — l'animation fantastique, raviront les amateurs.

Tout d'abord, vous disposez d'un viseur déplaçable sur l'écran ; vous déterminez sa position grâce au disque de contrôle et faites feu, avec le canon de droite ou avec celui de gauche. N'hésitez pas à anticiper sur les trajectoires des ennemis pour faire mouche ; n'oubliez pas non plus que vos missiles détruisent tout attaquant situé dans leur champ de tir. Et le laser central ? Eh bien, il a été remplacé par une soucoupe de surveillance qui peut tirer sur sa droite ou sur sa gauche.

Mais attention, cette machine d'intervention rapide n'a pas une autonomie infinie : surveillez soigneusement le niveau de carburant et n'hésitez pas à retourner à votre base pour vous ravitailler ; si vous

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

Type : action.

Intérêt : ★★★★★

Graphisme : ★★★★★

Bruitage : ★★★

Prix : 350 francs environ.

MICRO SURGEON

La sueur perle à votre front, vos gestes sont précis, nets, efficaces. Très doucement, vous approchez votre sonde-robot de la tumeur, vous vous préparez à l'injection. Pressions sur un bouton de

commande et la grosse masse grise qui menaçait le cerveau change de volume, diminue, diminue encore jusqu'à disparaître tout à fait. Un coup d'œil sur l'état général du patient. Tout est OK. Gagnez vite un œil, le nez ou la bouche ; récupérez votre sonde-robot et... touchez vos honoraires !

Imagic, en créant *Micro surgeon*, a renouvelé le jeu de labyrinthe de façon spectaculaire. Le système circulatoire (veines, artères), le système lymphatique, les os, les organes sont représentés par un enchevêtrement de couleurs fabuleuses. Le jeu débute par la lecture de la feuille de soin, qui vous indique l'état général du patient, l'état de chaque organe, les niveaux d'infection, les réserves d'énergie de la sonde-robot et précise le numéro du patient. Après le diagnostic, la thérapeutique. Vous voyez l'intérieur du corps, et pouvez déplacer votre sonde jusqu'au point d'infection. Attention ! Si vous sortez du système veineux ou lymphatique, vous serez pris par les globules blancs pour un intrus : ils vont se précipiter sur vous et, si vous ne les neutralisez pas, prendront une part précieuse de votre énergie. Lorsque vous arriverez sur le lieu du mal, choisissez le remède — rayons ultrasoniques pour le cholestérol, les calculs, les vers solitaires, les dépôts de goudron, les tumeurs antibiotiques pour les bactéries, aspirine pour les virus — et injectez ce remède, en une ou plusieurs fois. Regardez de nouveau la feuille de soin ; retournez le cas échéant



à l'intérieur du corps, ou, si tout va bien, faites sortir votre sonde par l'œil, le nez ou la bouche. Vos honoraires seront calculés en fonction de multiples paramètres : état du malade avant votre intervention (et après !!!), rapidité de l'opération, énergie utilisée etc. Rassurez-vous ; l'ordinateur s'occupe de toutes les formalités et il ne se trompe jamais... Original et amusant. Plutôt pour les plus petits. (Magic pour Mattel-Intellivision).

Type : stratégie et jugement.

Intérêt : ★★★★★

Graphisme : ★★★★★

Bruitage : ★★★

Prix : 350 francs environ.

ACTION FORCE

L'Action force, super commando d'élite, s'entraîne sous vos ordres. Soudain, un sifflement aigu retentit et une silhouette gigantesque se profile au-dessus des murs du camp. Un cobra géant, fruit de l'imagination démoniaque du Baron sanguinaire, lance ses jets de venin contre vous. Vos ordres sont clairs : les recrues doivent évacuer le bâtiment d'entraînement et trouver refuge dans le quartier général. Vous, vous courez aux postes de commande des boucliers protecteurs et des rayons lasers. Vous déplacez le bouclier atomique ou faites feu ; mais votre ennemi est extrêmement résistant ; seul point faible : ses yeux... Touché huit fois en cet endroit névralgique, il se fissure, explose et disparaît pour se matérialiser de nouveau. Et le combat continue. Qua-



Atlantis



Micro-surgeon



Action force

tre vitesses de jeu, deux niveaux de difficulté et quatre variantes — un joueur, deux joueurs alliés, deux joueurs en compétition, trois joueurs dont un est le cobra — les combinaisons semblent infinies. Ajoutez à cela un graphisme très agréable et parfois impressionnant, des bruitages satisfaisants et une action intense : *Action force* est bien dans la lignée des jeux Parker... (Parker pour VCS Atari).

Type : jeu d'action.

Intérêt : ★★★★★

Graphisme : ★★★★★

Bruitage : ★★★★★

Prix : 370 francs environ.

SKY SKIPPER

Sky skipper, une nouveauté Parker, rompt avec les cartouches précédentes, qui s'adressaient avant tout aux amateurs



d'action brutale. Beaucoup d'action également ici mais tempérée par le thème et la simplicité du jeu : un avion se déplace dans un labyrinthe plus ou moins



TUBES

complexe selon les niveaux de difficulté mais toujours assez vaste pour permettre nombre d'évolutions. Il doit bombarder des gorilles avec ses projectiles anesthésiants et profiter de leur sommeil pour délivrer des animaux prisonniers. Mais le gorille ne tarde pas à s'éveiller, il faut retourner s'occuper de lui avant de songer aux captifs et, bien sûr, le niveau de carburant baisse dangereusement. Assez sommaire, mais avantage par des bruitages réussis, *Sky skipper* s'adresse avant tout aux plus petits. (Parker pour VCS Atari).

Type : jeu d'action.

Intérêt : ★★★

Graphisme : ★★★

Bruitage : ★★★★★

Prix : 370 francs environ.

DONKEY-KONG

Une fois de plus, le petit charpentier Mario, plein de zèle et de fougue, va affronter l'ignoble Donkey-Kong. Le grand singe, fou d'amour, a emporté la fiancée de notre héros au sommet d'un échafaudage. Première étape : sauter au-dessus des barils lancés par le quadrumane, et



grimper le long d'une échelle métallique. Calculez soigneusement votre coup car il suffit qu'un projectile vous effleure pour que vous perdiez une vie...

Une fois arrivé au sommet des poutrelles métalliques, vous découvrez avec horreur que rien n'est joué. Donkey-Kong a emporté votre dulcinée sur un échafaudage instable, qui tient uniquement par la grâce de quelques rivets. Faites-les sauter sur votre passage, en évitant les boules de feu qui arrivent sur vous, et grimpez jusqu'au grand singe et jusqu'à sa prisonnière. Et là... que les joueurs soucieux de morale se rassurent : cette glorieuse excursion ne se termine pas au septième ciel ; Mario retombe au sol et repart pour un nouveau parcours. Une adaptation simplifiée du jeu d'arcades — Mario peut malgré tout utiliser un marteau pour briser les tonneaux — mais très agréable à jouer. L'enthousiasme des possesseurs du VCS Atari est à cet égard significatif !

Type : jeu d'action. (CBS pour VCS Atari).

Intérêt : ★★★★★ Bruitage : ★★★

Graphisme : ★★★★★ Prix : 350 francs environ.

DONKEY-KONG

Beaucoup plus complexe, la version de Donkey-Kong pour la console Colecovision exige une parfaite maîtrise. Le premier tableau est classique — cinq poutrelles inclinées, reliées entre elles par des échelles, parfois intactes, parfois brisées, mènent à la blonde prisonnière. Les tonneaux roulent sans cesse, suivant un itinéraire complètement aléatoire. Courageusement, Mario, qui se réchauffe près d'un brasero, s'élance. Lorsqu'il saute, il n'a pas le droit de faire la moindre erreur et les débutants auront tout intérêt à utiliser les marteaux pour briser les tonneaux ; de même, il vaut mieux dépasser une échelle, attendre que le projectile soit passé et se précipiter sur la voie devenue libre. Au second étage de cet échafaudage, Donkey-Kong n'a pas pu emporter ses barils. Il n'agit donc plus directement, (sinon psychologiquement) mais voit sa défense assurée par des boules de feu imprévisibles. Mario, en plus de son escalade, doit récupérer différents objets, abandonnés par sa douce amie, et bien sûr, désolidariser les rivets qui relient les poutrelles. Enfin, au bout de peines inouïes, la dernière épreuve est à sa portée. Là, le chantier est à peine ébauché. Monte-charge, poutrelles jetées dans le vide, et toujours ces satanés feux follets. Seuls les vrais joueurs pourront surmonter ces obstacles, bondir au-dessus du vide, prendre les ascenseurs et en sauter à temps, sans oublier de récupérer l'ombrelle et le chapeau de la jeune fille.

Aussi difficile que le jeu d'arcades, aussi beau graphiquement (ou presque) avec des effets sonores remarquables, cette version pour Coleco fera date. Un must ! (CBS pour Colecovision).

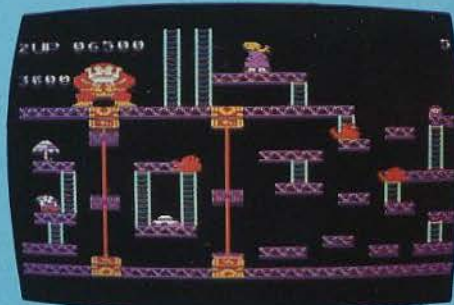
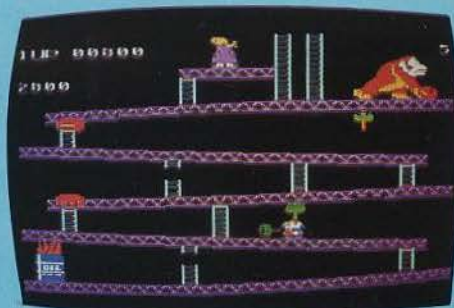
Type : réflexe et stratégie.

Intérêt : ★★★★★

Graphisme : ★★★★★

Bruitage : ★★★★★

Prix : vendue avec console.



ZAXXON





Autre fantastique adaptation, *Zaxxon* vous met aux prises avec un robot qui envahit peu à peu la galaxie. Pour le stopper, un seul moyen : franchir les murs élevés de sa citadelle, éviter les missiles, fusées et autres vaisseaux de combat pour enfin pulvériser le monstre de fer. Là encore, les piliers de salle de jeu vont être stupéfaits. L'animation, le décor sont fabuleux. Votre avion bascule sur une aile avant de plonger vers le sol, les ombres suivent fidèlement tous les déplacements, l'effet de profondeur de champ est ahurissant et le rythme des assauts effrayant.

Pilotes de jeux vidéo, joueurs aux nerfs d'acier, *Zaxxon* s'adresse à vous et croyez-nous, la victoire n'est pas facile à atteindre ! (CBS pour Colecovision).

Type : jeu d'action.

Intérêt : ★★★★★★

Graphisme : ★★★★★★

Bruitage : ★★★★★★

Prix : 450 francs.

COSMIC CHASM

Au cœur d'un labyrinthe, palpite un gros réacteur. Pour l'instant, il ne fait courir aucun danger au monde. Mais il peut, sans crier gare, s'emballer et tout faire sauter. Votre mission : le détruire. Mission impossible ? Presque... Pour accéder à la base ennemie, il faut franchir un dédale de couloirs qui débouchent à chaque intersection dans des cavernes meurtrières ; un noyau nucléaire commencé à grossir dès votre entrée, et menace de vous écraser contre la paroi si vous n'êtes pas assez vif ; des patrouilleurs foncent sur vous ; enfin la sortie est fermée par une porte apparemment infranchissable. Vos armes : un double rayon laser, un bouclier de protection, une perceuse. Détruisez les attaquants en alternant tirs et usage de bouclier, forez la porte (attention : n'arrivez pas trop vite sur elle) et gagnez une autre caverne, qui vous rapprochera du centre vital hostile. Une fois arrivé, déposez une bombe après avoir éliminé tous les robots gardiens et fuyez : vous avez quinze secondes pour ressortir du labyrinthe. Ce délai dépassé, votre bombe explose et vous avec... Passionnant ! (Milton Bradley pour Vectrex).

Type : action et stratégie

Intérêt : ★★★★★★

Graphisme : ★★★★★★

Bruitage : ★★★★★★

Prix : 300 francs environ.

WORLD END

La fin du monde approche inexorablement. Un vaisseau spatial arrive ; si vous le laissez faire il détruira la Terre. Dès le début du jeu, l'angoisse vous étreint. Seul votre canon laser est visible. Une musique irréaliste retentit. Vous devez attendre que les dernières notes aient fini de résonner pour voir apparaître, dans un

grondement de réacteur, l'ennemi, le vaisseau spatial de l'apocalypse. Une fois stabilisé, celui-ci laisse à son tour descendre deux robots, ses exécutants. Et vous ne pouvez rien faire...

Enfin, l'attaque proprement dite commence. Vous allez pouvoir agir. Les robots envoient des bombes de deux types : les premières, en grand nombre peuvent toucher le sol sans problèmes — elles rebondissent alors en tout sens — mais gare à vous si elles vous heurtent. En fait, elles servent surtout à masquer des projectiles beaucoup plus meurtriers, qui descendent en ligne droite et vous dépouilleront rapidement de vos quatre lasers de réserve ! Après avoir survécu à une vague de tir, vous ne pouvez résister à un bref moment de faiblesse : un voile rouge passe devant vos yeux ainsi que sur l'écran. Lorsque vous reprenez conscience, vous vous apercevez que le champ d'action s'est réduit, ce qui augmente la difficulté de la partie. Un des robots a une fâcheuse tendance à lancer des rayons laser. Plus l'espace dans lequel vous évoluez est restreint, plus il est difficile de leur échapper.

Action époustouflante, bruitage et graphisme dignes des meilleurs jeux pour le VCS, *World end* a tout pour devenir un « hit » (Home Vision pour VCS Atari).

Type : jeu d'action

Intérêt : ★★★★★★

Graphisme : ★★★★★★

Bruitage : ★★★★★★

Prix : 300 francs environ.



Cosmic chasm



World end

BEAUTY AND THE BEAST

Les possesseurs de consoles Mattel, fanatiques de Donkey-Kong sont enfin comblés ou presque ! *Beauty and the beast* ne s'adresse pas aux amateurs d'émotions trop fortes, aux partisans des multiples tableaux du jeu d'arcades. Le nom des personnages — Colin-cœur-câlin, la frêle Adèle, Matthias-la-casse qui



boit du sang de crocodile comme on boirait de l'eau — la notice, truffée de petits cœurs roses, situent d'emblée ce jeu au niveau des plus petits. Et pourtant, l'action est passionnante. Colin doit braver les projectiles du sinistre Matthias pour délivrer sa fiancée. Il grimpe par les fenêtres ouvertes de l'immeuble Mouton, évite les chauves-souris, les rats et les corbeaux qui hantent ce vieux building. Heureusement, la frêle Adèle l'aide de tout son cœur ou plutôt de tous ses cœurs ! Elle peut en effet, malgré Matthias-la-casse, lancer des petits cœurs

TUBES

VENTURE

qui donnent à Colin une énergie fantastique. Celui-ci s'élance alors sans crainte au-devant des rochers et des sbires de son ennemi et les pulvérise sur son passage. Il gravit peu à peu les étages du gratte-ciel et précipite, en un ultime combat, le monstre au bas de l'immeuble : un avion surgit et emporte nos deux amoureux...

Humour : l'ordinateur donne des appréciations après chaque étape sur votre valeur (« pas mal », « veinard », « bravo »). **Graphisme :** agréable et assez fouillé, animation réussie, cette adaptation originale et amusante du jeu d'arcades a toutes les chances de devenir un succès ! (Magic pour Mattel-Intellivision).

Type : action.

Intérêt : ★★★★★

Graphisme : ★★★★★

Bruitage : ★★★★★

Prix : 350 francs environ.

LES SCHTROUMPFS

Schtroumpfs s'adresse davantage aux plus petits qui retrouveront avec plaisir leurs héros favoris, aux prises avec le sinistre Gargamel. Ce sorcier a enlevé la petite schtroumpfette et la retient prisonnière dans son château. Pour la délivrer, un petit personnage bleu part le long des chemins, escalade les barrières, ou plutôt saute par-dessus, évite les mauvaises herbes, gravit les talus et n'hésite pas à s'enfoncer dans des grottes aux stalagmites et aux stalagmites acérées. Enfin, à l'issue de ce périple, il entre dans le château de Gargamel, escalade un crâne humain et retrouve enfin la Schtroumpfette. Au niveau un, il n'est pas difficile de réussir sa mission (encore faut-il sauter au bon moment) mais au niveau quatre, cela relève de la haute voltige : vous devez vous aplatir au sol pour échapper aux serres d'oiseaux malfaisants, fuir les chauves-souris, éviter les araignées, bref vous démener comme un beau diable...

Une réussite sur le plan du décor et de l'animation qui se rapproche plus du dessin animé que du jeu vidéo habituel. (CBS pour Colecovision).

Type : habileté.

Intérêt : ★★★★★ (pour les jeunes enfants)

Graphisme : ★★★★★

Bruitage : ★★★★★

Prix : 370 francs.



A l'opposé de *Schtroumpfs*, *Venture* ne propose pas un graphisme spectaculaire, mais offre un plaisir de jeu très appréciable. Vous avez réussi à pénétrer dans le château d'un riche seigneur. Votre but : dérober le plus de trésors possible, tâche qui se justifie moralement par la manière honteuse dont l'actuel propriétaire s'est enrichi (bien entendu, de votre côté, vous redistribuerez ces richesses aux pauvres paysans du comté !). Muni de votre arbalète, vous vous précipitez dans d'immenses couloirs, à la recherche de portes d'accès aux salles des trésors.



Il faut faire vite car des gardiens patrouillent inlassablement, prêts à vous tirer s'ils vous attrapent. Dans chaque salle, de farouches cerbères veillent, squelettes, serpents, gobelins... dans certaines, ils n'apparaissent pas immédiatement, dans d'autres vous croyez les avoir détruits mais d'autres apparaissent, plus agressifs encore, dans d'autres enfin, ce sont des murs mobiles, invisibles etc. Dans ces conditions, devenir riche n'est guère aisé, survivre étant déjà aléatoire. Heureusement, des bruitages fabuleux, inconnus jusqu'ici, rendent votre quête bien agréable, à tel point que l'on retarde volontiers sa sortie de salles redoutables pour profiter des effets sonores. N'en abusez pas trop cependant : une tête de mort invincible pourrait bien surgir et vous anéantir (CBS pour Colecovision).

Type : jeu d'action.

Intérêt : ★★★★★

Graphisme : ★★★★★

Bruitage : ★★★★★

Prix : 370 francs.

WIZARD OF WOR

Beaucoup plus simple, *Wizard of Wor* vous plonge dans un labyrinthe mortel. Chaque section de celui-ci correspond à différents donjons habités par des créatures de cauchemar, Burwors, Garwors, Thorwors, Worlings, Worluks et enfin leur maître à tous, le sinistre magicien de Wor. Ces adversaires redoutables, il vous faudra les détruire si vous voulez conquérir le titre de Seigneur de Wor. Votre allié : un radar qui situe exactement chaque ennemi, même lorsque celui-ci devient invisible. Mais attention aux usines de secours et aux détachements de Worlings qui se déplacent en donnant l'apparence d'un seul Wor...

Un jeu passionnant qui peut sembler, au premier coup d'œil, un peu fruste mais captive rapidement, même s'il n'est pas à la hauteur des jeux pour Colecovision. (CBS pour VCS Atari).



Type : réflexe et stratégie.

Intérêt : ★★★★★

Graphisme : ★★★★★

Bruitage : ★★★★★

Prix : 320 francs.



Wizard of wor

GORF

Quatre jeux différents sont proposés. *Bataille spatiale* est un remake de *Space invaders*, avec une différence notable cependant : lorsque vous tirez, vous devez attendre que votre projectile ait atteint sa cible pour faire feu de nouveau, sinon, le second tir annule le premier. En fait cette distinction est plus utile que gênante : elle permet en cas de mauvaise trajectoire de viser de nouveau sans attendre. Une fois les trois vagues d'envahisseurs détruites, une escadrille qui rappelle *Galaxian* surgit : des vaisseaux kamikazes foncent sur vous tandis que le chef de l'escadre envoie de puissants rayons laser. Subquark vous attend si vous avez survécu à ces commandos de la mort : il envoie ses torpilles qui élargissent leur ronde infernale, se rapprochant sans cesse de vous. Ultime combat : détruisez la super forteresse spatiale qui descend, implacable, vers vous. Ce cycle terminé, un autre commence : jusqu'où tiendrez-vous le choc ? (CBS pour VCS Atari).

Type : jeu d'action

Intérêt : ★★★★★

Graphisme : ★★★★★

Bruitage : ★★★★★

Prix : 320 francs



SPIDER FIGHTER

Fraises, oranges, bananes, raisins, votre récolte semble assurée et votre verger croule sous les fruits ! Hélas, une nuée d'insectes, araignées, mantes religieuses et guêpes, s'abat soudain sur votre récolte. Hâtez-vous de tirer vos bombes insecticides avant qu'ils ne dévorent votre bien, mais attention : non content de saccager votre verger, ils vont également tenter de vous détruire. Visez juste et ne perdez pas votre sang-froid. Enième adaptation des *Space invaders*, *Spider fighter* s'imposera auprès des plus jeunes par son graphisme et son animation mais ne laissera pas un souvenir impérissable aux joueurs confirmés. (Activision pour VCS Atari).

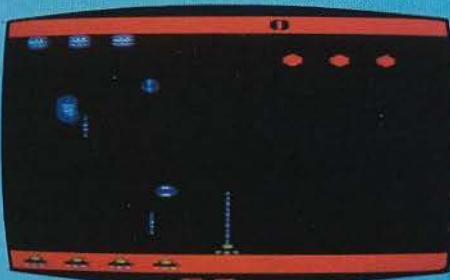
Type : réflexion

Intérêt : ★★★

Graphisme : ★★★★★

Bruitage : ★★★

Prix : 400 francs environ.



Spider fighter



River raid

RIVER RAID

River raid en revanche exige de vous des qualités de sang-froid, de réflexes, d'habileté hors du commun.

Pilote de chasse, vous foncez au-dessus d'une rivière, d'un fleuve plutôt, dans une mission suicide. Votre but : détruire les ponts qui délimitent chaque section, tout en évitant ou en bombardant les obstacles sur votre route : tanks, hélicoptères, jets etc. Ces adversaires, immobiles au début de la partie se mettent peu à peu en branle dès que votre arrivée est signalée et deviennent ainsi moins vulnérables et plus dangereux. De plus, vos réserves de fuel sont limitées et vous devez surveiller sans cesse l'indicateur de niveau. Des réservoirs sont heureusement clairsemés sur le fleuve ; lorsque vous passe-

rez au-dessus d'eux, le plein sera fait automatiquement, du moins si vous ne volez pas trop vite ; dans ce dernier cas, vos réservoirs seraient à demi-remplis seulement. N'hésitez pas à vous réapprovisionner régulièrement, en tout cas avant que ne retentisse la sirène d'alarme : certaines sections sont en effet dépourvues de fuel... A noter également, votre consommation varie de façon inversement proportionnelle à votre vitesse : plus vous volez lentement plus vous consommez, ce qui est logique puisque, à basse vitesse, vous pouvez atteindre plus de cibles, vous manœuvrez plus facilement et courez, finalement, moins de danger. Génial ! (Activision pour VCS Atari).

Type : jeu d'action

Intérêt : ★★★★★

Graphisme : ★★★★★

Bruitage : ★★★★★

Prix : 400 francs environ.



FAST FOOD

Manger des vitamines sans arrêt, en bon Pac-Man, peut finir par lasser... *Fast food* vous propose des hamburgers, des frites, des pizzas, de la bière et surtout des saucisses. Mais attention, certaines d'entre elles contiennent vraiment trop de calories et vous conduiront à coup sûr à l'indigestion si vous les avalez. Très drôle dans sa simplicité, *Fast food* séduira les plus petits, grâce, entre autres, à un graphisme très agréable.

Type : adresse

Intérêt : ★★★★★

Graphisme : ★★★★★

Bruitage : ★★

Prix : 350 francs environ.



TUBES

DRAGON FIRE

Dragon fire, nouveauté Imagic, se déroule en deux temps. Première épreuve, vous devez quitter l'abri sûr de vos remparts pour vous aventurer sur un pont redoutable qui mène au château de votre ennemi, le dragon. Celui-ci a dérobé les trésors du royaume et ne les laissera pas repartir facilement. Il envoie des boules de feu sur le chemin que vous devez emprunter, boules qui arrivent sur vous à des vitesses variables et surtout à des hauteurs différentes. Pour les éviter vous devez vous accroupir ou sauter, tout en courant bien sûr vers l'entrée du château ennemi. Ne tardez pas, vous courez de trop grands risques si vous ne vous précipitez pas en avant car deux boules de feu peuvent surgir ensemble : infranchissable ! Une fois le pont traversé, vous voici dans l'antre du dragon. Les sacs d'or, les coupes, les bijoux sont disséminés à droite et à gauche. Repérez leur place exacte, sortez au grand jour — tant que vous restez sous le porche d'entrée le monstre peut vous voir — et ramassez tous les biens royaux. Lorsque tous auront regagné votre escarcelle, la porte de sortie apparaîtra et vous ramènera directement chez vous... pour une autre mission.

Graphisme très fouillé, bruitage et animation sont à la hauteur des jeux Imagic. Un reproche : l'action, si difficile soit-elle est un peu répétitive. Dommage ! (Imagic pour VCS Atari).

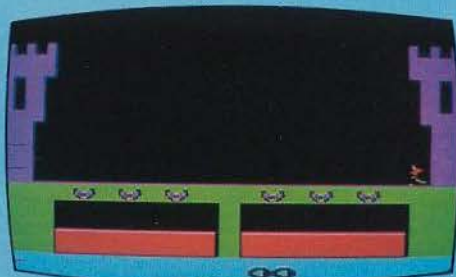
Type : réflexe

Intérêt : ★★★

Graphisme : ★★★★★

Bruitage : ★★★★★

Prix : non fixé.



SUPER GLOUTON

Autant *Peter tête de pioche*, une autre nouveauté Philips, ne nous a pas enthousiasmés, autant *Super Glouton* nous a amusés. Notre héros doit en effet avaler tous les anneaux d'une grosse chenille qui se déplace sans cesse pour acquérir

la super énergie nécessaire à l'élimination de ses ennemis ; le graphisme, l'animation sont excellents pour un jeu Philips. *Super glouton* fait tout pour vous séduire — il cligne même de l'œil après une partie réussie — et, Vidéopac oblige, vous pouvez à volonté, modifier le labyrinthe dans lequel il évolue. Excellent ! (Philips pour Vidéopac).

Type : réflexe et habileté

Intérêt : ★★★★★

Graphisme : ★★★★★

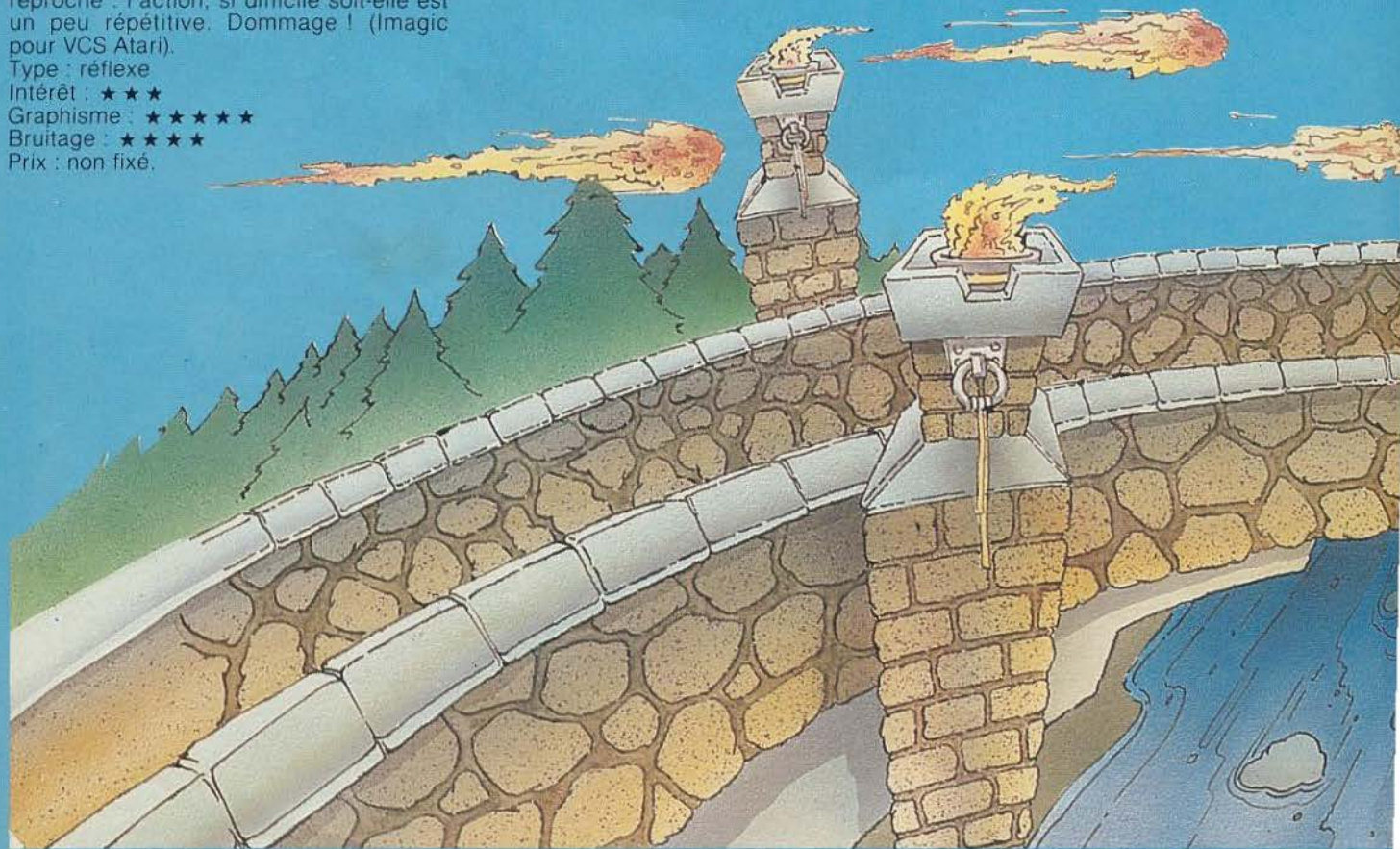
Bruitage : ★★★

Prix : 180 francs environ.



LA QUÊTE DES ANNEAUX

Voici enfin les nouveaux jeux pour Philips qui associent l'action directe sur écran vidéo à la stratégie d'un vrai jeu de société sur plateau cartonné. *La quête des*



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

Le Maître des anneaux a retrouvé les anneaux de puissance ; grâce à eux, il a pu étendre sa puissance maléfique sur le monde : il risque même de devenir le maître suprême ! Pour conjurer ce péril, une petite troupe de héros s'embarque pour les terres noires, fief du maléfique « ring-master ». Chacun a une personnalité bien précise : le Guerrier, héritier du Royaume des sept contrées dispose d'une épée enchantée, tandis que le Magicien possède un pouvoir hypnotique, qui lui permet d'envoûter ses ennemis ; ces deux héros pourront ainsi lutter directement contre les Dragons, Tarantules, Vampires, Oros, Zombies du seigneur des anneaux. Le Fantôme, spectre d'un chevalier, traverse les murs de cristal et de pierre, alors que l'Invisible peut se déplacer sans être repéré : héros complémentaires des précédents, ils seront indirectement utiles.

Le jeu commence avec l'arrivée de la petite troupe sur un point de la côte. Au loin, des donjons se profilent : il faudra tous les explorer pour retrouver les anneaux de puissance, et ce, en faisant le moins d'erreurs possible.

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

Un jeu passionnant qui renouvelle la conception des jeux vidéo et apporte un très net « plus » au Vidéopac Philips (Philips pour Vidéopac).

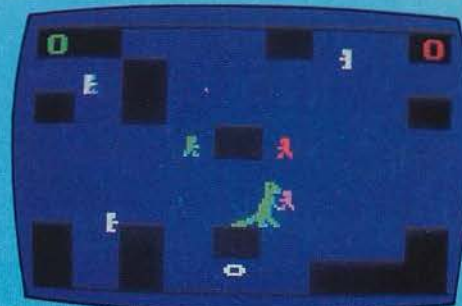
Type : action et stratégie

Intérêt : ★★★★★

Graphisme : ★★★

Bruitage : ★★

Prix : 300 francs environ.



La quête des anneaux

LA CONQUÊTE DU MONDE

Même concept de jeu pour la *Conquête du monde* : une cartouche, un plateau cartonné, des pions. Ici, cependant, la stratégie de jeu est prédominante et le rôle de l'ordinateur plus réduit.

Avec un certain capital d'argent et d'énergie, avec de la chance aussi, vous partez à la conquête du monde. Vous occupez le terrain de différentes manières : par alliance avec les pays limitrophes, par l'achat pur et simple ou par le combat. La chance intervient au début du jeu car le joueur (tiré au hasard) qui commence peut s'attribuer les pays qu'il désire (chacun d'eux a une puissance différente : il prendra bien sûr, le plus riche et laissera les nations de moindre importance aux autres !). Votre Vidéopac intervient seulement lors des combats pour occuper un pays. Le joueur qui passe à l'assaut pose sa marque sur le pays convoité et un autre joueur, (son voisin de gauche) est obligé d'assurer la défense.



TUBES

Disquettes

Le challenge est réel, il devrait donner du fil à retordre à toute une génération de grimpeurs. (*Big five* pour Atari 400).

Type : stratégie
Intérêt : ★★★★★ Bruitage : ★★★★★
Graphisme : ★★★★★ Prix : 495 francs.



Miner 2049 (VCS Atari)

Bien sûr, le champ d'action de la version signée Tigervision pour le VCS Atari est moins vaste et les caractères plus dépouillés; mais, avec trois tableaux différents qui regroupent les éléments les plus intéressants de la version ordinateur, *Miner 2049* s'inscrit comme le plus complet des jeux d'escalade pour le VCS. Recommandé ! (Tigervision pour VCS Atari)

Type : stratégie
Intérêt : ★★★★★
Graphisme : ★★★
Bruitage : ★★★
Prix : 390 F

PARSEK

Autre excellente adaptation, signée Texas Instruments, *Parsek* vous entraîne dans un parcours épuisant au-dessus d'une planète désolée : les agresseurs surgissent de tous côtés, certains possèdent des lasers, d'autres vous bombardent de missiles, d'autres encore — vrais kamikazés — se jettent sur vous. Pour vous défendre, vous êtes équipé, vous aussi, d'un rayon laser mais, alors que vos adversaires sont pourvus de matériel « dernier cri » le vôtre est plutôt antique et démodé ; résultat : il chauffe effroyablement et menace d'exploser si vous ne le laissez pas refroidir. Vous devez également surveiller votre niveau d'énergie qui baisse régulièrement au cours de la mission. Lorsqu'il sera presque vide, vous verrez apparaître des réservoirs de fuel. Ne criez pas victoire pour autant. L'accès aux pompes est extrêmement dangereux.



La conquête du monde

Chacun choisit ses armes — avion, tank ou sous-marin —, affiche un nombre d'unités d'énergie et le combat commence. En fait, la partie « jeu vidéo » proprement dite est beaucoup moins originale dans *Conquête du monde* que dans *La conquête des anneaux* : les combats, sans grande originalité, rappellent deux des premiers jeux électroniques. Par contre, la partie : « jeu de société » se révèle passionnante et fait appel au jugement et à la stratégie.

Chaque jeu s'adresse ainsi à des publics différents. A vous de choisir celui qui vous convient. (Philips pour Videopac).

Type : stratégie et action
Intérêt : ★★★★★
Graphisme : ★★
Bruitage : ★★
Prix : 300 francs environ.

MINER 2049

En attendant *Donkey kong* (pour septembre) et *Jump man*, les amateurs d'échelles et de grimpettes en tout genre que n'aurait pas satisfait *Canyon climber* ou *Apple panic* devraient trouver avec *Miner 2049* pour Atari 400 le nouveau hit du jeu d'escalade. Les fanatiques de ce genre de sport n'ont généralement qu'une obsession : combien y a-t-il de tableaux ? Cette fois-ci, *Big Five*, le créateur, n'a pas mérogé. Ce n'est pas moins de dix tableaux qu'il faudra maîtriser et ce à dix niveaux de jeu. L'écran est rempli de ce qu'il faut de toboggans, d'ascenseurs et de chausse-trappes divers avec en prime quatre monstres hideux qui déambulent dans les allées. Ici, rien de révolutionnaire, les concepts sont connus, moitié *Donkey kong* (des échelles, encore des échelles), moitié *Pac-Man* (les monstres deviennent vulnérables quelques secondes après l'acquisition d'un bonus).





Ralentissez et engagez-vous dans le tunnel qui mène au précieux carburant. Une fois le plein fait, attendez d'être dehors pour accélérer de nouveau.

Un jeu délirant, probablement l'un des plus difficiles du moment. A noter : l'ordinateur affiche sur l'écran les différentes étapes du parcours et commente l'action par écrit, en attendant le module qui lui permettra de parler ! (Texas Instruments pour TI 99/4 A).

Type : jeu d'action

Intérêt : ★★★★★★

Graphisme : ★★★★★★

Bruitage : ★★★★★

Prix : 375 francs environ.

LES CAVERNES DE MARS

Il était une fois, dans une petite ville américaine, un jeune adolescent passionné d'informatique. Avec un peu de ses économies et beaucoup de celles de ses parents il fut bientôt l'heureux possesseur d'un Atari 400. Après avoir « staraidé » quelque temps, il décida d'apprendre à programmer. Le Basic ne lui ayant pas posé de problème, un anniversaire le munit d'une cartouche d'Assembleur. Quelques mois plus tard, naissait *Cavern of Mars* ; il n'avait pas dix-huit printemps. (Voir dans TILT-journal les conditions dans lesquelles vous pouvez, vous aussi réaliser votre *Cavern of Mars*.) Ces considérations mises à part, le jeu est solide, et fait appel à toutes les techniques graphiques Atari — le scrolling, les players-missiles, le générateur de caractères.

Des cavernes anfractueuses mènent de la surface au centre de Mars. Pour pouvoir amorcer la bombe qui se trouve tout au fond et ainsi détruire vos ennemis, vous devrez vous défaire des fusées créon, des fusées pyxias, des barrières de lasers et des mines spatiales. Si vous arrivez au fond, tout n'est pas encore gagné, car quand la bombe est amorcée il faut encore sortir.

Une documentation disponible en français et un prix (relativement) modique lui donnent un excellent rapport qualité-prix. (Disquette pour Atari 400/800).

Type : réflexe

Intérêt : ★★★

Graphisme : ★★★

Bruitage : ★★★

Prix : environ 350 francs.

TRAP

Décidément, les adaptations de *Pac-Man* se suivent et ne se ressemblent pas. L'adaptation réalisée par Vifi-Nathan, originale est très agréable, transforme *Pac-Man* en un vrai petit personnage, les fantômes en loups, les vitamines en souris et en morceaux de fromage. Vous commencez la partie avec un certain capital de points, capital que vous devrez préserver ou mieux accroître, tandis que, dans un labyrinthe, vous cherchez la sortie. Pour gagner des points, il suffit que vous mangiez des morceaux de fromage et des souris (qui peuvent elles-mêmes manger le fromage avant vous) tout en évitant le loup qui ne vous éliminera pas mais vous prendra 600 points d'un coup. Ajoutez à cela un labyrinthe plus ou moins complexe, des trappes qui s'ouvrent et se ferment, un parcours parfois invisible, et vous comprendrez qu'il n'est guère facile de tirer son épingle du jeu ! (Vifi Nathan pour T0 7)

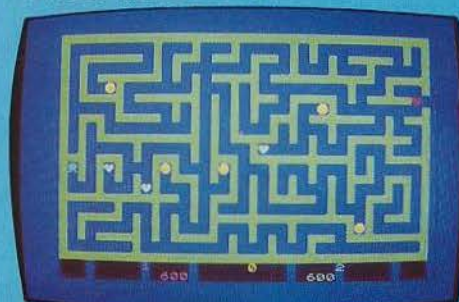
Type : habileté

Intérêt : ★★★★★★

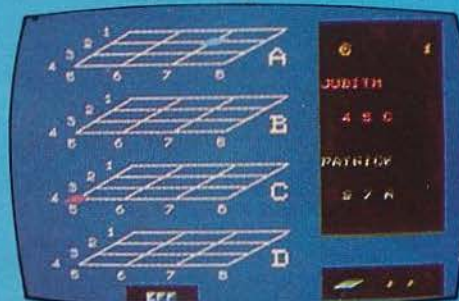
Graphisme : ★★★★★★

Bruitage : ★★★★★

Prix : 380 francs environ.



Trap



Tridi 444

TRIDI 444

Recourir à un ordinateur pour jouer au morpion pourrait paraître disproportionné. Or, il n'en n'est rien et les écoliers habitués aux parties en deux dimensions seront sidérés par ce jeu qui offre quatre plateaux superposés et un nombre de combinaisons incroyables. Le T0 7, de plus, est parfaitement adapté à ce type de programme, grâce, en particulier, à son crayon optique : vous pointez simple-

ment l'endroit de l'écran où vous désirez mettre votre marque et le tour est joué. (Vifi Nathan pour T0 7).

Type : stratégie

Intérêt : ★★★★★★

Graphisme : ★★★★★

Bruitage : ★★

Prix : 260 francs environ.

QIX

Imaginez une surface entièrement vierge, où vous pouvez circonscrire des espaces de tailles et de formes différentes. Dès que vous vous aventurez dans cet espace, vous êtes à la merci d'une bestiole virevoltante, mais si vous restez sur le périmètre de base, deux espèces d'insectes plus véloces que le célèbre « bip bip » ne tardent pas à vous volatilisier. Coincé entre deux feux, vous essayez tant bien que mal de remplir les 75 % fatidiques qui donnent accès au tableau suivant. Un zeste de stratégie (il n'est pas interdit de piéger la bestiole dans un coin) et un sérieux coup d'œil sont requis pour jouer à Qix. (Cartouche pour Atari 400/800).

Type : réflexe et un peu de stratégie.

Intérêt : ★★★★★

Graphisme : ★★

Bruitage : ★★★

Prix : environ 450 francs.

QUIZMASTER

Changement total de situation avec *Quizmaster*. Finis les combats spatiaux, terminées les poursuites infernales dans des labyrinthes truffés de pièges. Testez plutôt vos connaissances et celles des autres en créant vous-même, sans aucune connaissance informatique préalable, un jeu de questions-réponses. Trois types de réponses sont prévus : réponses exactes, vrai ou faux, choix multiples (jusqu'à quatre choix possibles). Cette palette vous laisse un vaste choix de questions qui vous permettront de trouver de nouveaux centres d'intérêt, d'entretenir vos connaissances, et bien entendu, de réviser vos cours tout en vous initiant à l'informatique. Mais prenez garde, une fois ce virus contracté vous aurez du mal à vous en défaire (Procep pour Commodore Vic 20 + extension mémoire 8 ou 16 KO + lecteur enregistreur de cassettes).

Type : jeu éducatif

Intérêt : ★★★★★★

Graphisme : —

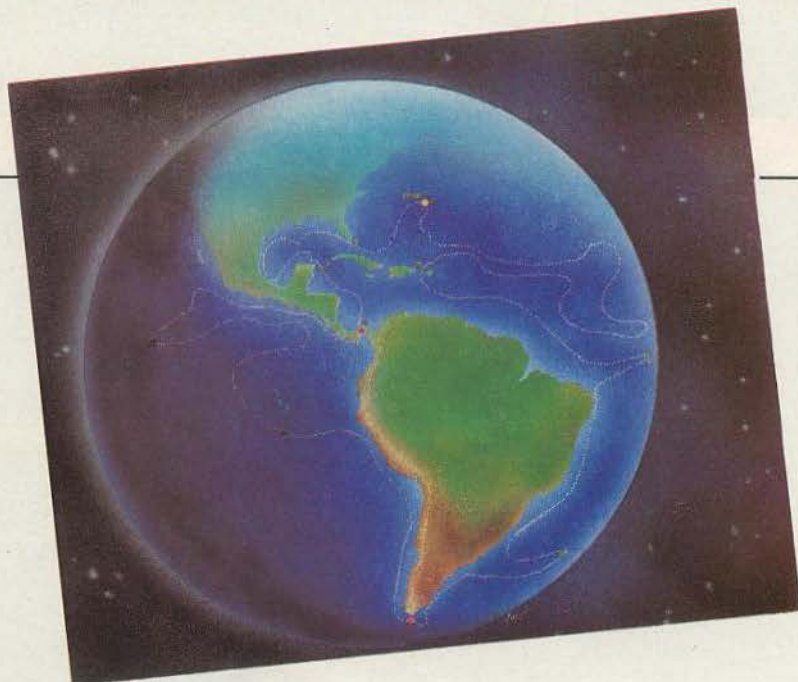
Bruitage : —

Prix : 190 francs environ.

LES ETOILES DE TILT

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

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



CAP HORN

Une sacrée balade en perspective. Les Bermudes, le Cap Horn, seul sur votre planche à voile. Inutile de vous préciser que la mer pardonne rarement aux maladroits et qu'il vaut mieux parfaitement maîtriser votre calculette.

Armez-vous de courage, du tableau pages 50 et 51 et... bon vent !

Vous êtes passionnés par les sports nautiques et rêvez d'être navigateur solitaire. Prenez l'une de ces trois calculettes FX 702 P (Casio), PC 1211 ou PC 1212 (Sharp) ou HP 41 CV ou HP 41 C + quadri (Hewlett Packard). Pour suivre cette folle aventure, reportez-vous au tracé du parcours, pages 50 et 51.

But du jeu

Dans cette course, la mer peut varier, en quelques instants, d'un calme plat à une extrême violence. La lutte devient alors inégale. Comment poursuivre cette course, ou même survivre ? Votre aventure — si vous l'acceptez — consistera à faire le tour de l'Amérique du Sud en passant par le Cap Horn et le triangle des Bermudes, ceci sur une planche à voile. Impossible ? Rien n'est impossible pour votre fidèle calculette, qui vous guidera durant cette équipée. Vous rencontrerez plusieurs zones dangereuses en passant de l'océan Atlantique à l'océan Pacifique et votre matériel sera peut-être endommagé. Vous dépasserez trois bouées représentant les points chauds de votre parcours. La bouée 4 est une zone maritime, avec passage de nombreux bateaux. La bouée 7 représente la position du Cap Horn et la bouée 10, le triangle des Bermudes. Pour sortir de ces zones, il vous faudra répondre à plusieurs ques-

tions. Bien sûr, le passage d'une bouée peut se faire sans encombre. Il est inutile de vous souhaiter bonne chance, alors plutôt bon vent !!!

Principe du jeu

Le parcours de la carte est noté de 100 en 100 milles marins. Les petites marques représentent les unités de déplacement des joueurs. La force du vent vous indique de combien d'unités vous devrez avancer. Par exemple, vous avez un vent de force 6, il vous faudra avancer de six unités, sauf en cas d'imprévu. Entre chaque bouée, il peut vous arriver un incident matériel. La calculette attribuée à chaque joueur, au début du jeu, deux mâts, deux fusées éclairantes, deux wish-bones, deux voiles et deux rations de survie. Lorsque tout ce matériel est épuisé par un joueur, les sauveteurs lui redonneront deux rations de survie, mais il reculera alors de 200 milles marins.

A chaque fois que vous passerez devant une bouée (il y en a 4 en tout), il vous sera proposé des jeux différents. Une bonne réponse vous permettra de poursuivre la course, une mauvaise réponse vous obligera à retourner à votre position précédente. Si vous avez navigué trop lentement, vous jouerez une autre fois. Méfiez-vous, la réponse n'est pas obligatoirement la même à chaque fois.

- La bouée 1 correspond au départ et ne comporte aucune question.
- La bouée 4 se trouve dans une zone maritime. Vous devrez découvrir le nombre de navires passés devant cette bouée avant vous. Ce nombre est compris entre 1 et 100 et vous aurez au maximum six essais pour le découvrir.
- La bouée 7 se trouve au niveau du Cap Horn. Ici, votre calculette vous propose une suite de nombres, à vous de choisir le suivant. Un seul essai sera possible.
- La bouée 10 se trouve près du triangle des Bermudes, bien connu pour ses disparitions — aussi soudaines qu'inattendues. Vous serez confronté à ce mystère et choisirez un chiffre entre 1 et 11 ; il peut vous donner droit de passage. Ensuite, des nombres défilent sur l'écran ; si le dernier correspond à celui que vous venez de choisir, vous aurez survécu au triangle des Bermudes. Par exemple, pour effectuer le jeu de la bouée 10, votre position sextant doit être comprise entre 10 et 10,9.

La gloire et les honneurs vous attendent si vous êtes vainqueur. Les perdants garderont le souvenir de cette folle aventure où mer et soleil ont été les plus terribles adversaires. L'arrivée se trouve juste après la bouée 11. Laissez-vous tenter par cette régates autour d'un continent, et réalisez ainsi un exploit jamais égalé.

Comment jouer avec votre calculette

• HP 41 CV ou HP 41 C + QUADRI (HEWLETT PACKARD)

Faites SIZE 030, puis placez-vous en mode PRGM, et entrez le programme. Placez les pions au départ. Vous allez maintenant partir pour la régates de l'impossible et devrez faire un tour de l'Amérique du Sud en planche à voile. Pour jouer, faites XEQ TILT 2, vous verrez alors sur l'écran l'identification du jeu. Il faudra ensuite entrer le nombre de joueurs (au maximum quatre), puis leurs prénoms (pas plus de six caractères), et

un nombre aléatoire compris entre 1 et 21 555.

Dès à présent, la régates est partie. Chaque joueur joue à tour de rôle, jusqu'à ce que l'un d'eux ait atteint la bouée 11, située juste après le triangle des Bermudes. Après chaque question, faire R/S pour obtenir la suite du jeu. Apparaîtront

la force du vent, les embûches en fonction des zones dangereuses et votre position sextant qui tient compte des aléas de la course et correspond à votre position finale. Vous voici parti pour une folle aventure muni de votre fidèle calculette. Résistera-t-elle à une telle équipée ? ▶



PROGRAMME POUR HP41CV OU HP41C+QUADRI (HEWLETT PACKARD)

```

01+LBL "TILT 2"      RCL IND 02 INT 11
CLRG "AUTEUR B. RAVEL" X=Y? GTO "FIN" RCL 01
"< SURFING >" AVIEW  RCL 20 X=Y? GTO 00 0
PSE XEQ 22          STO 20 GTO C
"NBRE JOUEURS ?" PROMPT
STO 01 5 STO 03 10
STO 04

15+LBL B
AOM "PRENOM JOUEUR ?"
PROMPT ASTO IND 03 10
STO IND 04 1 ST+ 03
ST+ 04 RCL 03 5 -
RCL 01 X=Y? GTO B
ROFF

32+LBL C
4 STO 03 9 STO 04 14
STO 02

39+LBL 00
1 ST+ 20 ST+ 03
ST+ 04 ST+ 02 TONE 1
CLA ARCL IND 03
"† A VS" AVIEW XEQ D
RCL 21 10 /
ST+ IND 02 FIX 0
"VENT FORCE" ARCL 21
AVIEW PSE FIX 3 1
STO 24 0 STO 23

65+LBL E
1 ST+ 23 3 ST+ 24
RCL IND 02 INT RCL 24
X=Y? GTO IND 23 RCL 24
10 X=Y? GTO E GTO A

80+LBL 07
TONE 3 "SEXTANT"
ARCL IND 02 AVIEW PSE

98+LBL 01
RCL 21 3 X=Y? GTO 07
0 STO 27 TONE 5
"ZONE MARITIME" AVIEW
XEQ D RCL 21 8 * INT
STO 25

114+LBL 06
XEQ 13 1 ST+ 27
RCL 27 7 X=Y? GTO 05
RCL 25 RCL 26 X=Y?
GTO 07 RCL 25 RCL 26
X=Y? GTO 04 TONE 6
"<TROP BAS<" AVIEW PSE
GTO 06

135+LBL 04
TONE 6 ">TROP HAUT>"
AVIEW PSE GTO 06

141+LBL 05
BEEP "FUITE IMPOSSIBLE"
"†E" AVIEW PSE RCL 21
10 / ST- IND 02
GTO 07

152+LBL 02
TONE 5 "CAP HORN"
AVIEW PSE RCL 21 1
X=Y? GTO 08 RCL 21 3
X=Y? GTO 09 RCL 21 4
X=Y? GTO 10 GTO 07

170+LBL 08
"6 22 46 ?" PROMPT
STO 26 78 X=Y? GTO 05
GTO 07

178+LBL 09
"973 189 72 ?" PROMPT
STO 26 14 X=Y? GTO 05
GTO 07

186+LBL 10
"36 21 10 ?" PROMPT
STO 26 3 X=Y? GTO 05
GTO 07

194+LBL 03
TONE 5
"TRIANGLE DES BE"
"†RMEDES" AVIEW PSE
RCL 21 4 X=Y? GTO 07
0 STO 27 RCL 21
STO 28 STO 25 XEQ 13
RCL 28 RCL 01 -
STO 28 X=0? GTO 11

216+LBL 12
1 ST+ 27 CLA ARCL 28
"† BATEAUX" AVIEW
RCL 27 6 X=Y? GTO 12
RCL 26 RCL 25 - ABS
3 X=Y? GTO 05 GTO 07

235+LBL A
RCL 21 6 X=Y? GTO 23
RCL 21 10 X=Y? GTO 23
GTO 07

245+LBL 23
RCL IND 04 X=0? GTO 15
RCL IND 04 9 X=Y?
GTO 17 "MAT" ASTO 28
CLA ASTO 29 GTO 16

258+LBL 17
RCL IND 04 7 X=Y?
GTO 18 "FUSEE" ASTO 28
CLA ASTO 29 GTO 16

268+LBL 18
RCL IND 04 5 X=Y?
GTO 19 "WISHBO"
ASTO 28 "NE" ASTO 29
GTO 16

278+LBL 19
RCL IND 04 3 X=Y?
GTO 20 "VOILE" ASTO 28
CLA ASTO 29 GTO 16

288+LBL 20
"NOURRI" ASTO 28
"TURE" ASTO 29 GTO 16

294+LBL 15
TONE 9
"STOP SAUVETEURS" AVIEW
PSE 5 ST+ IND 04 2
ST- IND 02 GTO 07

304+LBL 16
CLA TONE 8 "1"
ARCL 28 ARCL 29
"† PERDU" AVIEW PSE 1
ST- IND 04 GTO 07

316+LBL D
XEQ 21 RCL 00 LN FRC
12 * INT STO 21 X=0?
XEQ 21 RTN

328+LBL 21
2 ST* 00 RCL 00 X<Y?
GTO 22 RTN

335+LBL 22
"NBRE ALEA ?" PROMPT
STO 00 21555 X<Y?
GTO 22 RTN

343+LBL 13
"VOTRE NOMBRE ?" PROMPT
STO 26 RTN

348+LBL 11
XEQ 21 1 ST- 27
GTO 12

353+LBL "FIN"
TONE 3 TONE 1 TONE 7
TONE 3 CLA ARCL IND 03
"† A GAGNE" AVIEW END

```

**PROGRAMME POUR PC1211
OU PC1212 (SHARP)**



```

1:REM "AUTEUR           46 ?";W:IF W
  B.RAVEL"             =78THEN 48
2:CLEAR :PAUSE        18:GOTO 47
  "J* SURFING         20:BEEP 1:PAUSE
  *J":INPUT "N        "ZONE MARITI
  OMBRE JOUEUR       ME":IF ?=3
  S ?";T:R=1         21:X=0:W=Z*8
4:FOR P=1TO T:        22:INPUT "NBRE?
  INPUT "PRENO       ",U:IF U=W
  M JOUEUR ?";      THEN 48
  A$(P):A(P+10      23:X=X+1:IF UKW
  )=10:NEXT P:       THEN 27
  GOSUB 13           24:IF U>WTHEN 2
5:FOR P=1TO T:        8
  GOSUB 14:          25:IF X>6THEN 4
  BEEP 2:PAUSE       7
  A$(P):" A VS      26:GOTO 22
  ":E=Z*2:           27:BEEP 2:PAUSE
  PRINT "VENT        "<<TROP BAS<
  FORCE ";E:0=       ">>TROP HAUT
  P+10:N=P+5:A      >>":GOTO 25
  (N)=A(N)+Z/5     30:BEEP 2:PAUSE
7:Y=Y*P:S=20:        "CAP HORN":W
  FOR Q=4TO 10      =0
  STEP 3:IF          31:IF Z=1THEN 1
  INT A(N)=Q        7
  THEN S            32:IF Z=3THEN 3
8:S=S+10:R=R+4      5
  :NEXT Q           33:IF Z=4THEN 3
9:GOTO 60            7
10:BEEP 2:PRINT      34:GOTO 10
  "POSITION SE       35:INPUT "973 1
  XTANT ";A(N)      89 72 ?";W:
  :IF INT A(N)      IF W=14THEN
  >=11THEN          48
  BEEP 9:PAUSE      36:GOTO 47
  A$(P):" A GA     37:INPUT "36 21
  GNE":END          10 ?";W:IF
11:NEXT P:GOTO      W=3THEN 48
6                    38:GOTO 47
12:GOSUB 13:        40:BEEP 2:PAUSE
  GOTO 14           "TRIANGLE DE
13:INPUT "ALEA?     S BERMUDES"
  ";Y:RETURN        41:IF Z=4GOTO 1
14:Y=Y*3+R:IF Y     0
  <1THEN 12         42:INPUT "NBRE
15:Y=LN Y:Z=INT    1<>11";M:W=0
  Y:Z=Y-Z:Z=       43:W=W+1:X=X+2:
  INT (Z*7):IF     U=INT (LN (X
  Z<2LET Y=Y+2    *Z))
16:RETURN
17:INPUT "6 22
44:GOSUB 63:
  PAUSE U;" BA
  TEAUX"
45:IF W<6THEN 4
  3
46:IF ABS (M-X)
  <3THEN 48
47:PAUSE "STOP"
  :A(N)=A(N)-<
  E/10>:GOTO 1
  0
48:BEEP 5:PAUSE
  A$(P):" SAUV
  E":GOTO 10
49:IF A(0)=0
  THEN PAUSE "
  SAUVETEURS":
  A(0)=A(0)+2:
  A(N)=A(N)-2:
  RETURN
50:IF A(0)<9
  THEN 52
51:V$="MAT":U$=
  "":GOTO 59
52:IF A(0)<7
  THEN 54
53:V$="FUSEE":U
  $="":GOTO 59
54:IF A(0)<5
  THEN 56
55:V$="WISHBON"
  :U$="E":GOTO
  59
56:IF A(0)<3
  THEN 58
57:V$="VOILE":U
  $="":GOTO 59
58:V$="NOURRIT"
  :U$="URE"
59:PAUSE "1 ";V
  $;U$;" PERDU
  ":A(0)=A(0)-
  1:GOTO 10
60:IF Z=2THEN 4
  9
61:IF Z=5THEN 4
  9
62:GOTO 10
63:IF U>11LET X
  =1
64:RETURN

```

• PC 1211 ou PC 1212 (SHARP)

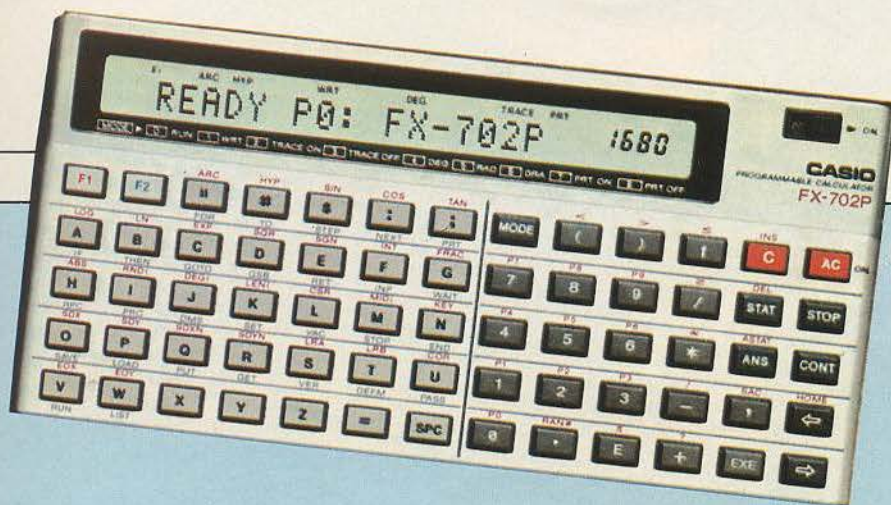
Placez-vous en mode PRO et entrez le programme, revenez ensuite en mode RUN. Découpez les pions et placez-les au départ. Dans cette régata sud-américaine, vous devrez effectuer un tour de l'Amérique du Sud en planche à voile. Pour commencer le jeu, faites RUN ENTER; vous verrez apparaître l'identification du jeu. Ensuite donnez le nombre de joueurs (au maximum quatre), ainsi que leurs prénoms (pas plus de sept caractères). Puis, choisissez un nombre au hasard inférieur à cinquante.

La régata commence. Chaque joueur joue à tour de rôle, jusqu'à ce que l'un d'eux soit arrivé à la bouée 11. Votre calculatrice précisera le prénom du joueur et donnera la force du vent. Pour la suite du jeu, faites ENTER. Ensuite, apparaîtront les embûches si vous vous trouvez dans une zone dangereuse. Elles seront suivies de votre position sextant, c'est-à-dire de votre position finale. Pour continuer le jeu, pressez ENTER, la calculatrice passera au joueur suivant. Maintenant, la mer vous attend. Courage, et peut-être serez-vous un futur champion de planche à voile.

• FX 702 P (CASIO)

Avant tout, entrez le programme et faites DEFM 2. Après avoir découpé les pions (page 51), placez-les au départ. Vous partez pour une régata et devrez faire le tour de l'Amérique du Sud en planche à voile. Pour commencer le jeu, faites F1 (zone de programme); il apparaîtra sur l'écran l'identification du jeu. Il vous faudra donner le nombre de joueurs (au maximum cinq), ainsi que leurs prénoms qui ne devront pas comporter plus de sept caractères.

A partir de ce moment, le coup de feu du départ retentit. Chaque joueur joue à tour de rôle, jusqu'à ce que l'un d'eux ait terminé la course. Votre calculatrice précisera le prénom du joueur, puis donnera la force du vent et la position au sextant, c'est-à-dire la position finale en tenant compte des différents aléas de la course. Dans cette régata sud-américaine, vous devrez passer par les différentes bouées qui constituent les étapes du jeu.



EXEMPLE DE JEU AVEC LA FX702P (CASIO)

```

1+ SURFING *1          27
COMBIEN DE JOUEURS ? << TROP BAS <<
2                      VOTRE NOMBRE ?
PRENOM JOUEUR?       28
ALBIN                 ALBIN VS ETES SAUVE
PRENOM JOUEUR?       POSITION SEXTANT 4
ELODIE

ALBIN A VS DE JOUER  ELODIE A VS DE JOUER
VENT DE FORCE 9       VENT DE FORCE 12
POSITION SEXTANT 0.9 ZONE MARITIME
VOTRE NOMBRE ?

ELODIE A VS DE JOUER << TROP BAS <<
VENT DE FORCE 1       VOTRE NOMBRE ?
POSITION SEXTANT 0.1 >> TROP HAUT >>
VOTRE NOMBRE ?

ALBIN A VS DE JOUER << TROP BAS <<
VENT DE FORCE 4       VOTRE NOMBRE ?
POSITION SEXTANT 1.3 >> TROP HAUT >>
VOTRE NOMBRE ?

ELODIE A VS DE JOUER << TROP BAS <<
VENT DE FORCE 8       VOTRE NOMBRE ?
POSITION SEXTANT 0.9 >> TROP HAUT >>
VOTRE NOMBRE ?

ALBIN A VS DE JOUER << TROP BAS <<
VENT DE FORCE 4       VOTRE NOMBRE ?
POSITION SEXTANT 1.7 >> TROP HAUT >>
VOTRE NOMBRE ?

ELODIE A VS DE JOUER << TROP BAS <<
VENT DE FORCE 3       VOTRE NOMBRE ?
POSITION SEXTANT 1.2 >> TROP HAUT >>
VOTRE NOMBRE ?

ALBIN A VS DE JOUER << TROP BAS <<
VENT DE FORCE 7       VOTRE NOMBRE ?
POSITION SEXTANT 2.4 >> TROP HAUT >>
VOTRE NOMBRE ?

ELODIE A VS DE JOUER << TROP BAS <<
VENT DE FORCE 4       VOTRE NOMBRE ?
POSITION SEXTANT 1.6 >> TROP HAUT >>
VOTRE NOMBRE ?

ALBIN A VS DE JOUER << TROP BAS <<
VENT DE FORCE 5       VOTRE NOMBRE ?
POSITION SEXTANT 2.9 >> TROP HAUT >>
VOTRE NOMBRE ?

ELODIE A VS DE JOUER << TROP BAS <<
VENT DE FORCE 12      VOTRE NOMBRE ?
POSITION SEXTANT 2.8 >> TROP HAUT >>
VOTRE NOMBRE ?

ALBIN A VS DE JOUER << TROP BAS <<
VENT DE FORCE 11      VOTRE NOMBRE ?
ZONE MARITIME        90
VOTRE NOMBRE ?      << TROP BAS <<

VOTRE NOMBRE ?      93
>> TROP HAUT >>
RESTEZ SUR PLACE
POSITION SEXTANT 4

ALBIN A VS DE JOUER  ALBIN A VS DE JOUER
VENT DE FORCE 8       VENT DE FORCE 8
POSITION SEXTANT 5.9 CAP HORN !!

ELODIE A VS DE JOUER ELODIE VS ETES SAUVE
VENT DE FORCE 9       POSITION SEXTANT 7.6
ZONE MARITIME
VOTRE NOMBRE ?

ALBIN A VS DE JOUER ALBIN A VS DE JOUER
VENT DE FORCE 6       VENT DE FORCE 6
1 MAT PERDU          POSITION SEXTANT 8.7

ELODIE A VS DE JOUER ELODIE A VS DE JOUER
VENT DE FORCE 5       VENT DE FORCE 5
POSITION SEXTANT 8.1

ALBIN A VS DE JOUER ALBIN A VS DE JOUER
VENT DE FORCE 7       VENT DE FORCE 7
POSITION SEXTANT 9.4

ELODIE A VS DE JOUER ELODIE A VS DE JOUER
VENT DE FORCE 3       VENT DE FORCE 3
POSITION SEXTANT 8.4

ALBIN A VS DE JOUER ALBIN A VS DE JOUER
VENT DE FORCE 12     VENT DE FORCE 12
TRIANGLE DES BERNUDE CHOISIR UN NOMBRE (1
S                      >>1) ?
7

7 BATEAUX PASSES     7 BATEAUX PASSES
6 BATEAUX PASSES     6 BATEAUX PASSES
11 BATEAUX PASSES    11 BATEAUX PASSES
3 BATEAUX PASSES     3 BATEAUX PASSES
1 BATEAUX PASSES     1 BATEAUX PASSES
8 BATEAUX PASSES     8 BATEAUX PASSES
10 BATEAUX PASSES    10 BATEAUX PASSES
3 BATEAUX PASSES     3 BATEAUX PASSES
6 BATEAUX PASSES     6 BATEAUX PASSES
7 BATEAUX PASSES     7 BATEAUX PASSES
RESTEZ SUR PLACE
POSITION SEXTANT 9.4

ALBIN A VS DE JOUER ALBIN A VS DE JOUER
VENT DE FORCE 10     VENT DE FORCE 10
POSITION SEXTANT 11. 2
ALBIN GAGNE

```

PROGRAMME POUR FX702P (CASIO)

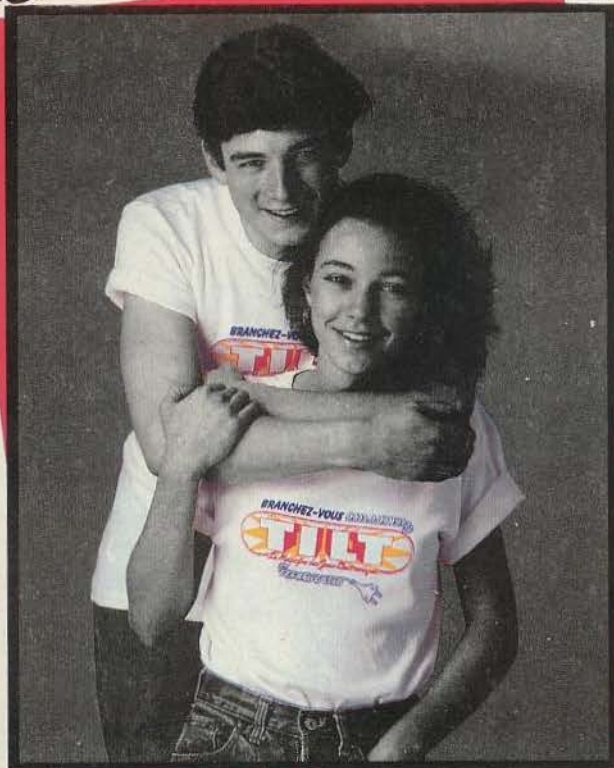
```

VAR: 46 PRG: 1520 30 PRT "CAP HORN
!" : IF N=6:RET
P0: 1261 STEPS     31 IF N=2:INP "6 2
1 WAIT 40:PRT "+
SURFING "+":60    2 45 " :P:IF P*7
TO 2:"AUTEUR BE   8 THEN 45
RTRAND RAVEL"     32 IF N=5:INP "973
189 72 " :P:IF
P*14 THEN 45
2 VAR :INP "COMBI  33 IF N=8:INP "36
EN DE JOUEURS "   21 10 " :P:IF P*
:E:IF E=1 THEN    3 THEN 45
27
3 $="RESTEZ SUR P 34 GOTO 46
LACE":FOR I=1 T   40 PRT "TRIANGLE D
O E:INP "PRENOM   ES BERNUDES"
JOUEUR":A$(1-1
)
4 A:(1+9)=10:NEXT 41 IF N=8:RET
I
) :P:FOR Z=1 TO
48 STEP 4
5 FOR I=0 TO E-1  43 X=INT (RAN#*11)
PRT "":PRT A$(I  +1:WAIT 2:PRT X
):" A VS DE JOU  : " BATEAUX PASS
E:IN=INT (RAN#   ES":NEXT 2
+1)+1
6 A:(1+5)=A:(1+5)+N 44 IF ABS (P-X)<3
+10:PRT "VENT D  THEN 45
E FORCE " :N*K=2
0
7 FOR L=4 TO 10 S 45 PRT $:A:(1+5)=A(
TEP 3:IF INT A(  1+5)-N/10:RET
I+5)=L:1680 K:60
TO 10
8 IF INT A:(1+5)<L 46 PRT A$(1):" VS
1680 47:GOTO 10  ETES SAUVE":RET
9 K=10:NEXT L
10 PRT "POSITION S 47 GOTO 12
EXTANT":A:(1+5)  48 IF A:(1+10)=0 TH
IF INT A:(1+5)≥1  EN 59
1 THEN 20
11 NEXT I:GOTO 5
12 IF N=6 THEN 48
13 IF N=10 THEN 48
14 RET
20 PRT "ZONE MARIT 49 IF A:(1+10)≥8 TH
IHE":IF N=3:RET  EN 51
51 IF A:(1+10)≥6 TH
EN 53
52 $="FOUSEE":Y$="
":GOTO 58
53 IF A:(1+10)≥4 TH
EN 55
54 $="HIGHSEON":Y$
="E":GOTO 58
55 IF A:(1+10)≥2 TH
EN 57
56 $="VOILE":Y$="
":GOTO 58
57 $="NOURRIT":Y$
="URE"
58 PRT "I " :X$:Y$:
" PERDU":A:(1+10
)-A:(1+10)-1:RET
59 PRT A$(1):" LA
MALCHANCE VS","
POURSUITE ATTEND
EZ"
60 PRT "LES SAUVE
EURS":A:(1+10)=A
(1+10)+2:A:(1+5)
=A:(1+5)-2:RET

```

EXCLUSIF

le tilt shirt



Signe de reconnaissance de tous les branchés des jeux électroniques. Voici le TILT-SHIRT. Soigneusement confectionné en pur coton interlock, c'est un produit "Made in France", il n'est pas en vente dans le commerce, alors commandez-le vite. Prix : 40 F.

BON DE COMMANDE TILT-SHIRT

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

Taille	Quantité	Prix	Total
36/38
40/42

Participation aux frais d'envoi + 8,50 F

TOTAL GENERAL

Nom

Prénom

N° Rue

Code postal

Ville

Ci-joint mon règlement par

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

NOAO

Actuel

copains pour les cassettes les plus difficiles à avoir. Certains arrivent à les avoir directement des Etats-Unis en avant-première... »

— « Oui, dis-je, il suffit d'aller les chercher là-bas, quoiqu'avec les mesures concernant les voyages à l'étranger, ça va devenir moins facile. »

— « Non, tu n'y es pas du tout, il y a beaucoup d'autres filières et il n'est pas nécessaire d'aller aux Etats-Unis les cher-

déposée et de l'appellation d'origine contrôlée de jeux vidéo « made in France ».

On n'est pas si loin de la réalité puisqu'une récente décision de justice vient de trancher en matière de piratage sur le flou qui prévalait jusque-là dans le domaine des programmes informatiques.

Pendant plusieurs mois, des petites annonces parues dans des revues spécialisées proposaient la vente ou l'échange de logi-

Un produit de contrebande ? Mon plaisir de jeu est alors multiplié par le goût du péché.

cher, elles arrivent toutes seules... »

Mais à l'air entendu de mon interlocuteur, je vois que je n'en tirerai pas plus et que mon initiation au circuit des disquettes ne sera pas totale ce jour-là. Alors, pour clore son interview, je me retourne sur la machine qui me propose immédiatement un nouveau *Night Driver* à vous couper le souffle. Mon plaisir de jeu est multiplié par le goût du péché. Cette disquette serait-elle un produit de contrebande ?

Va-t-on désormais se trouver face à des réseaux de maniaques à l'affût de toutes les nouveautés pirates ? Va-t-on voir apparaître un marché pirate des jeux vidéo structuré comme il en existe pour les cassettes vidéo pour magnétoscopes, ou les enregistrements sur cassettes audio ? Va-t-on faire travailler des micro-ordinateurs vingt-quatre heures sur vingt-quatre pour recopier inlassablement les jeux vidéo ?

Dans ce cas, on trouvera peut-être une brigade spéciale de surveillance des jeux vidéo qui ira dans les arcades veiller à la bonne tenue des jeux et à leur originalité. Il y aura aussi une Association pour la Moralisation des Jeux Vidéo, l'AMJV. Et pourquoi pas un Club de Pirates Sans Complexes ?

Bientôt, à l'Assemblée Nationale, on débattrait de la marque

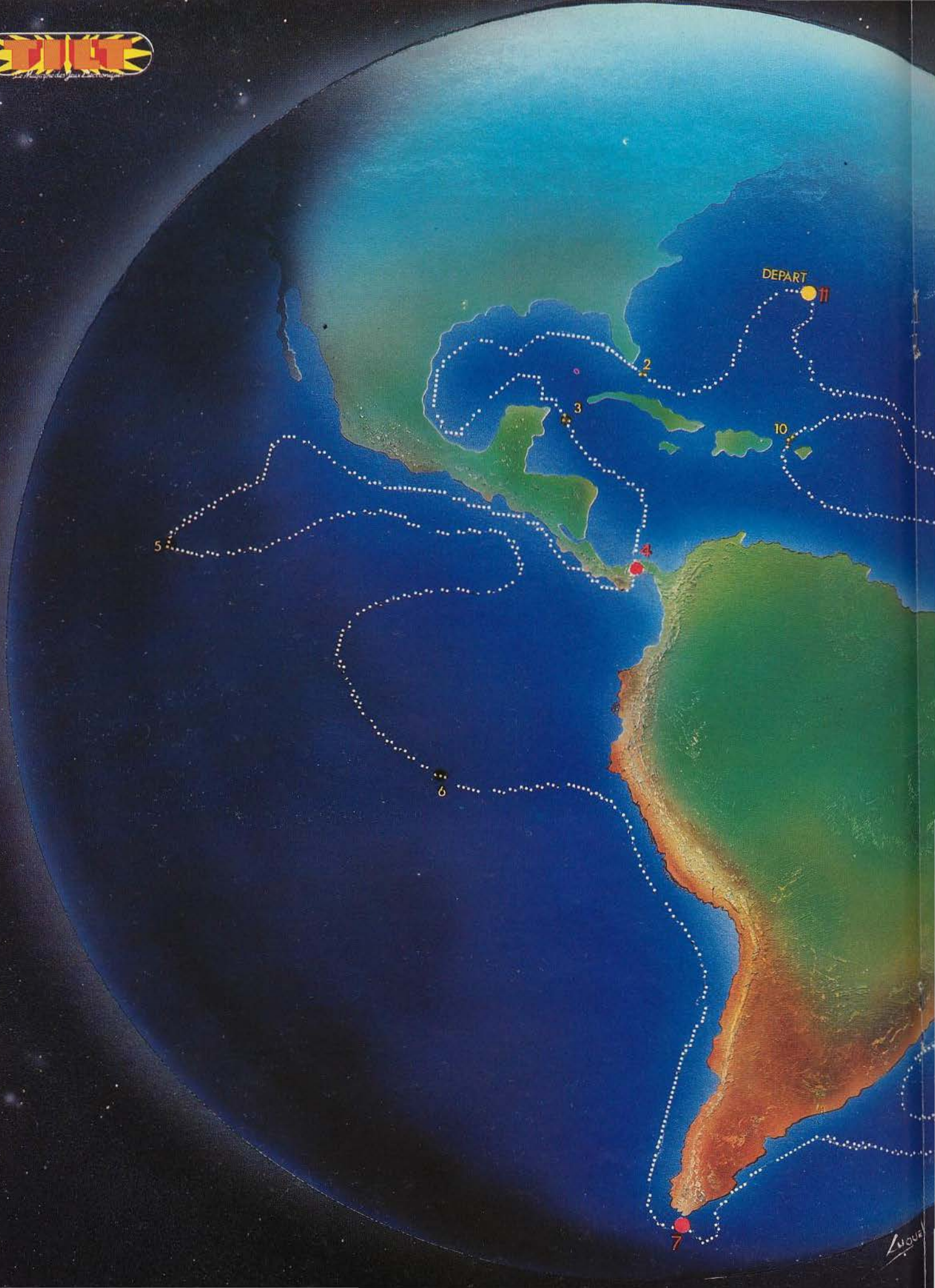
ciels fonctionnant sur le micro-ordinateur TRS 80 de la Société Tandy. La démarche aurait même été complétée par l'envoi de listings de vingt pages proposant sept cent cinquante disquettes de programmes.

La Société Tandy a porté plainte et celle-ci a débouché sur une opération de police au domicile de la personne qui a fait passer les annonces, et s'est soldée par une double inculpation. La première pour infraction à la loi relative à la propriété industrielle et artistique (les logiciels sont exclus des brevets industriels), la seconde pour utilisation illicite de la marque Tandy dans les petites annonces. Ces inculpations ne sont pas très graves sur le plan pénal, mais elles peuvent se révéler très coûteuses sur le plan civil.

Cette décision de justice, et la publicité de celle-ci, marque un tournant en ce domaine. La revue *Jeux et Jouets* s'en est fait l'écho, et les professionnels y sont très attentifs. Gageons que les pirates y regarderont à deux fois désormais. On retrouve là la différence entre les pirates utilisateurs et les pirates qui commercialisent ce qu'ils recopient. Si les premiers ne doivent pas s'attendre à être trop malmenés par le chat, les secondes souris s'apprentent à tâter de la vengeance des fabricants et des distributeurs de logiciels.

De quel côté serez-vous ?

Olivier CHAZOULE



DEPART 11

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7
- 8
- 9
- 10

MOU

Sesame

CAP HORN

EXEMPLE DE JEU AVEC LA HP41 CV OU HP41C + QUADRI

REMY A VS	SEXTANT 4.000	VENT FORCE 7.
VENT FORCE 8.	SOPHIE A VS	SEXTANT 6.400
SEXTANT 0.800	VENT FORCE 2.	REMY A VS
SOPHIE A VS	ZONE MARITIME	VENT FORCE 3.
VENT FORCE 5.	<TROP BAS<	CAP HORN
SEXTANT 0.500	<TROP BAS<	SEXTANT 7.200
REMY A VS	<TROP BAS<	SOPHIE A VS
VENT FORCE 1.	>TROP HAUT>	VENT FORCE 0.
SEXTANT 0.900	<TROP BAS<	SEXTANT 6.400
SOPHIE A VS	<TROP BAS<	REMY A VS
VENT FORCE 9.	FUITE IMPOSSIBLE	VENT FORCE 4.
SEXTANT 1.400	SEXTANT 3.400	CAP HORN
REMY A VS	REMY A VS	SEXTANT 7.600
VENT FORCE 6.	VENT FORCE 7.	SOPHIE A VS
1 MAT PERDU	ZONE MARITIME	VENT FORCE 1.
SEXTANT 1.500	>TROP HAUT>	SEXTANT 6.500
SOPHIE A VS	SEXTANT 4.700	REMY A VS
VENT FORCE 2.	SOPHIE A VS	VENT FORCE 9.
SEXTANT 1.600	VENT FORCE 11.	SEXTANT 8.500
REMY A VS	ZONE MARITIME	SOPHIE A VS
VENT FORCE 10.	SEXTANT 4.500	VENT FORCE 5.
1 MAT PERDU	REMY A VS	CAP HORN
SEXTANT 2.500	VENT FORCE 4.	SEXTANT 7.000
SOPHIE A VS	SEXTANT 5.100	REMY A VS
VENT FORCE 7.	SOPHIE A VS	VENT FORCE 1.
SEXTANT 2.300	VENT FORCE 0.	SEXTANT 10.600
REMY A VS	ZONE MARITIME	SOPHIE A VS
VENT FORCE 3.	SEXTANT 4.500	VENT FORCE 0.
SEXTANT 2.800	REMY A VS	SEXTANT 8.900
SOPHIE A VS	VENT FORCE 1.	REMY A VS
VENT FORCE 11.	SEXTANT 5.200	VENT FORCE 4.
SEXTANT 3.400	SOPHIE A VS	SEXTANT 11.000
REMY A VS	VENT FORCE 10.	SEXTANT 10.600
VENT FORCE 0.	1 MAT PERDU	SOPHIE A VS
SEXTANT 3.600	SEXTANT 5.500	VENT FORCE 1.
SOPHIE A VS	REMY A VS	SEXTANT 9.000
VENT FORCE 4.	VENT FORCE 6.	REMY A VS
SEXTANT 3.800	1 FUSEE PERDU	VENT FORCE 9.
REMY A VS	SEXTANT 5.800	SEXTANT 11.500
VENT FORCE 0.	SOPHIE A VS	
SEXTANT 3.600	VENT FORCE 2.	REMY GAGNE

FREDERIC LUGUEL



SPECIAL VACANCES

120 JEUX

POUR L'ETE

FROGGER

Frogger, séparée de sa maison par de nombreux obstacles, ne sait que faire. Sans hésiter, vous volez à son secours. En trois bonds, la nationale est franchie ; le talus ne pose guère de difficultés et la rivière ne se révèle pas un barrage infranchissable. Vous vous croyez tiré d'affaire ? Une nouvelle grenouille vous appelle au secours...

(Lansay).
★★★★★ (1)

LA TRAVERSEE

La Traversée vous met aux prises avec une rivière sillonnée, comme il se doit, de bûches et de tortues. Réussirez-vous à sauter de carapace en rondin pour atteindre votre bateau qui se balance mollement à l'horizon ? (Lansay). ★★★ (2)

PECHE AU MOULINET

Épuisé par tous les sauts réalisés, vous vous tournez vers une activité réputée plus paisible : La pêche à la ligne. Mais vos trois cannes à peine posées, le poisson surgit du fond de l'eau et se jette sur les appâts. Difficulté supplémentaire : un crabe venu des mers lointaines ne cesse de cisailer vos lignes si vous ne le faites pas fuir. Drôle et rapide. (Lansay). ★★★★★ (3)

RANGER MARIN

Marin, les hasards de la guerre vous ont conduit sur une île déserte. Après des mois de solitude, un navire croise enfin au large. Vite, à votre canot ; mais attention, la hâte de rejoindre vos sauveurs ne doit pas vous faire oublier les nombreux dangers qui parsèment votre route. (Intrek). ★★★★★ (5)

S.O.S.

Aux commandes de votre coucou, vous survolez l'océan. Soudain, sans avoir le temps d'actionner votre parachute, vous vous retrouvez à la mer. Au loin se profile une île. Vous nagez comme un perdu ; des requins surgissent, vous les évitez sans trop de peine et arrivez enfin sur la terre ferme. Les féroces animaux ne lâchent pas prise pour autant ; assomez-les sans trêve, tout en évitant les noix de coco qui risquent de vous tomber dessus. (Bandai). ★★★★★★ (6)

TANK

Encore une rivière à traverser, aux commandes d'un tank cette fois-ci. Un pont mène jusqu'au château, abri des divisions blindées. Des avions ennemis tentent de vous abattre au cours de votre traversée ; à vous de choisir le bon moment pour passer. Graphisme très précis, action rapide. Un regret : le décor est sinistre. (Intrek). ★★★ (4)



120 JEUX

ARCADE RACING

La guerre finie, vous goûtez tranquillement les joies de la vie civile. Mais le besoin d'action, qui est toujours en vous, vous pousse à agir. Pilote de course, vous allez retrouver le parfum grisant du danger, les plaisirs de la vitesse. Au volant de votre bolide, vous êtes sur la ligne de départ : 5... 4... 3... 2... 1, vous démarrez sur les chapeaux de roue. Première, deuxième, troisième, les virages se succèdent à une cadence inouïe et vous avez peine à maintenir votre volant. Le bruit est déliant. Catastrophe ! vous n'avez pas rétrogradé assez vite ; les pneus ont mordu sur le talus. Le volant tressaute dans vos mains crispées et des flammes surgissent du moteur surchauffé. Des effets surprenants pour *Arcade Racing* ; épuisant et... bruyant. (Tomy). ★★★★★ (1)

INDY CHAMPION

Beaucoup plus discret sur le plan sonore, *Indy champion* intègre un jeu à cristaux liquides dans un boîtier aérodynamique. L'impression de vitesse est bien rendue, la piste et les voitures concurrentes défilent de façon réaliste. Ici, pas de volant, mais deux leviers : l'un sert à accélérer (il n'y a pas de freinage et encore moins de boîte de vitesses), l'autre à diriger son bolide sur une des trois voies de la piste. Un bon jeu à cristaux liquides dans un énorme boîtier dont l'utilité n'est pas évidente. (Lansay). ★★★★★ (2)

LA POURSUITE

A cet égard, *La poursuite* est une réussite. Dans un format réduit, vous bénéficiez d'une calculette et d'un jeu passionnant. Au volant de votre Cadillac, vous roulez sur une « freeway » américaine : cinq voies pour vous tout seul. Pied au plancher, vous vous élancez. Une sirène retentit : gare aux limitations de vitesse ; ralentissez, sinon une voiture de la police surgira et vous pénalisera. Docilement, vous levez le pied. Grâce à vos trois rétroviseurs, vous surveillez toute la route et pouvez changer de file sans trop de risque, si vous faites attention. Car il ne faut pas traîner pour atteindre une pompe à essence assez rapidement. Un jeu passionnant, qui exige une concentration de tous les instants, des réflexes à toute épreuve. Génial ! (Lansay). ★★★★★ (3)

RALLYE II CAR RACE

Beaucoup plus simple, *Rallye II car race* montre la piste vue d'hélicoptère. Faites le maximum de tours en évitant les sapins abattus, les chutes de rochers, les camions qui surgissent à l'improviste et les autres véhicules qui stationnent sur l'une ou l'autre voie ou roulent à des vitesses variables. Deux touches de commandes seulement : l'une sert à changer de file, l'autre à s'arrêter. Pas si facile que cela, mais les effets sont un peu sommaires. (Projouet). ★★★ (4)

BOL D'OR - HORS-BORD

Champion automobile, vous n'avez plus rien à prouver ; en revanche, en moto, vous ne vous êtes pas encore imposé. Pour vos premières armes, vous vous inscrivez au *Bol d'Or*, catégorie 50 cc (eh oui, il faut savoir être modeste !). La course démarre, vous accélérez, penchez votre moto dans les virages, ralentissez pour échapper aux effets centrifuges et rattrapez peu à peu vos adversaires. Les tours se succèdent ; vous êtes troisième, deuxième, non troisième. Dernière ligne droite : vous foncez. Hélas ! vous n'êtes que deuxième ; vous devrez gravir successivement tous les échelons, 125 cc, 250 cc, etc., alors que la première place vous aurait donné le droit de concourir sur une 1 000 cc. A noter *Hors Bord* reprend exactement le même jeu, mais transposé sur l'eau. (Lansay). ★★★★★ (5)

BOXING GAME

Furieux de cet échec, vous voulez passer votre nervosité sur quel-

qu'un : *Boxing Game* va vous fournir l'occasion de vous défouler. Deux joueurs sont face-à-face, vous et l'ordinateur. Directs au foie et au visage se succèdent ; l'esquive est peu utilisée. Vous surveillez sur un écran la résistance des deux combattants, leur degré d'épuisement et la force des coups assésés. Méfiez-vous d'une victoire trop aisée, car les matchs suivants risquent d'être très durs !! Un jeu très complet qui, en dehors des fonctions habituelles, peut servir de calculette. (Lansay). ★★★★★ (6)

FOOTBALL-SOCCER

A l'atmosphère enfiévrée du ring, vous préférez l'air des terrains de foot. *Football* (Lansay) ★★★★★ (7) vous propose un terrain complet (une seule moitié est visible à l'écran, en fonction de la valeur des deux équipes), la possibilité de faire des passes et de shooter, tandis que *Soccer* (Projouet) ★★★ met en

scène le seul gardien de but qui doit arrêter toutes sortes de balles. Le graphisme du premier est moins précis, mais les parties sont plus amusantes. Le second à partir d'un certain niveau est très difficile à battre. (8)

HANDBALL

Hand-ball offre un grand écran LCD qui permet d'embrasser le terrain tout entier. Deux savants tentent de marquer les buts contre l'ordinateur, tandis que le gardien de but veille. Le graphisme, un peu sommaire, est racheté par la possibilité de jouer à deux, grâce à un cordon de liaison. Bien sûr, il faut avoir un ami qui possède également ce jeu... (Lansay). ★★★★★ (9)

FLIP

Après toutes ces compétitions, une partie de flipper est la bienvenue. Mais ne vous attendez pas à retrouver l'atmosphère d'une salle de jeu avec le *Flip Microvision* : version améliorée du jeu de Pong, il ne séduira pas les fanatiques, même si le succès est difficile à atteindre. (Milton Bradley). ★★★ (10)



FLIPPER

Flipper LCD, la version de Lansay se rapproche plus dans son principe du jeu d'arcades. Malgré tout, ces adaptations sont bien décevantes. ★★★ (11)

BILLARD ELECTRONIC

Le billard électronique, en revanche, réjouira les amateurs. La plupart des effets sont permis, les règles sont respectées et la notice propose même toute une série de « coups d'adresse » qui feront le break entre le novice et le joueur confirmé. Un seul mot : fabuleux ! (Miro Méccano). ★★★★★ (12)

BOWLING BOWLATRONIC

Strikes et Splits, vous connaissez ? Ce sont les deux techniques qui permettent de marquer des scores impressionnants au bowling. *Bowling* (Milton Bradley) ★★★★★ (13) et *Bowlatronic* (Coleco) ★★★★★ (14) vous mettent au défi. Le premier, très simple, est cependant fort plaisant, alors que le second exige méthode, réflexion et astuce. Deux classiques du jeu électronique.

TENNIS

Étonnant, le tennis électronique fera appel à tous vos réflexes.

Les sept touches permettent tous les déplacements ; la vitesse des balles varie et trois niveaux de difficulté sont proposés. Inutile de dire qu'au début vous ne tiendrez pas longtemps face à l'ordinateur (Miro Méccano). ★★★★★ (15)

THUNDERING TURBOS

Avant de quitter le monde du sport, vous ne pouvez vous empêcher de

retourner sur les circuits automobiles : *Thundering turbos*, en trois dimensions, vous met aux prises avec des bolides effrayants qui surgissent du fond de l'écran. Endurcissez-vous, développez vos réflexes, vous en aurez besoin pour les tâches qui vous attendent. (Tomy). ★★★★★ (16)



120 JEUX

DONKEY KONG

En effet, tandis que vous voliez de victoire en victoire, un grand singe hantait la rue de New York, à la recherche de jeunes femmes... Il les entraînait au sommet des buildings.

Sous les traits de Mario, jeune charpentier de son état, vous bondissez allégrement sur les échafaudages. Donkey Kong lance des projectiles pour entraver votre ascension, mais vous sautez par-dessus ou les démolissez à coups de marteau. Deux niveaux de jeux différents, des bruitages métalliques, *Donkey Kong* demande une pratique assidue pour atteindre des scores intéressants : un jeu qui se rapproche de son homonyme pour arcades. (Coleco). ★★★★★ (1)



CRAZY KONG

Crazy Kong est également « haut de gamme » avec des camions, des flammes, des pierres qui entravent votre marche. Au second niveau, n'oubliez pas de ramasser les objets qui appartiennent à votre fiancée (ombrelle, paire de chaussures, collier, ruban, fleur, sac à main, etc.). Et attention ! votre temps est compté ! (Lansay). ★★★★★ (2)

KING KONG

King Kong se modernise : il dispose maintenant de bombes qui peuvent exploser à tout moment. Malgré un décor beaucoup plus simple, ce jeu à cristaux liquides offre un plaisir

certain, augmenté par la maniabilité des touches de contrôle et par les bruitages étonnants pour un jeu de cette taille. (Orlitronic). ★★★★★ (3)

MONKEY JUMP

Après la cité, la jungle. *Monkey jump* dispose d'un disque de direction, qui rappelle celui de la console Mattel, pour déplacer le héros. La finesse du graphisme est assez étonnante, mais il faut un certain temps avant de maîtriser tous les déplacements. (Céji Arbois). ★★★★★ (4)

KING-KONG

Dépité par votre réussite, *King Kong* se venge en vous jetant toutes sortes de projectiles (voitures, passerelles, sommiers). Pour fuir en hélicoptère, vous devez traverser son champ de tir, ce qui n'est pas facile. Un peu sommaire néanmoins. (Intrek). ★★★ (5)

FIGHTING CLIMBER

Plus complexe, *Fighting climber* oblige à escalader une façade d'immeuble sous une pluie de projectiles, avant d'atteindre votre hélicoptère. (Bazin). ★★★★★ (6)

INFERNO

Bravo ! vous avez décidé de résoudre vos problèmes de la manière la plus expéditive : vous avez fait brûler la tour. Le remords vous saisit soudain, à la pensée de toutes ces vies sacrifiées pour éliminer un singe. Vous dressez vite les échelles de pompiers afin de sauver les occupants de la tour (Projouet). ★★★ (7)

ALERTE AU FEU

Sans vous en apercevoir, vous avez été coupé du bas de la tour et, seul au milieu des flammes, vous ne savez que faire. Grimpez-vous assez vite pour gagner votre hélicoptère, sans pour autant vous faire brûler dans cette *Alerte au feu* ? (Lansay). ★★★ (8)

DONKEY KONG II

Retournement de situation : *Donkey Kong II* vous met dans la peau du fils du grand singe fait prisonnier. Sur deux écrans, vous bondissez, échappez aux machoires des pièges, aux décharges électriques, aux féroces oiseaux et vous tentez désespérément de sauver King Kong. Un remake exemplaire, maniabilité des touches, bruitage, graphisme, action, tout est parfait (J1 21). ★★★★★ (9)

DIAMOND HUNT

Trois jeux en un, le menu de *Diamond hunt* est plaisant et, pour arriver à vos fins, vous devrez faire preuve de patience. Bien sûr, tous les perfectionnements attendus d'un bon jeu sont là (alarme, date, chronomètre). Très agréable (Céji Arbois). ★★★★★ (10)

CUPID'S ARROW

Votre chasse aux diamants couronnée de succès, vous retrouvez votre fiancée. Ensemble, vous faites des projets et des petits cœurs s'envolent. Réussiront-ils à atteindre les

flèches de Cupidon sans être touchés par des diables noirs ? (Bazin). ★★★ (11)

L'ESCALADE

A vous les joies de l'escalade, les fenêtres qui se referment sur les doigts et les pots de fleurs lancés par des mégères en furie. Bonne simulation et principe original, *L'Escalade* déconcerte de prime abord, mais se révèle vite amusant. (Bandai). ★★★★★ (12)

SUPER CASSE-BRIQUES

Vos penchants destructeurs vous reprennent : vous devez casser quelque chose, de préférence un de ces immeubles qui vous ont tant fait souffrir ! Rassurez-vous, votre cas a été prévu : le casse-briques (Bandai) ★★★★★ (13) le casse-briques (Milton Bradley) ★★★ (14) et super casse-briques (M. Bradley) ★★★ (15) sont là pour ça. Multicolores, avec des tailles de raquettes différentes, des obstacles, etc ou en noir et blanc. Leur principe est primaire, mais l'action passionnante, avec des rebonds étranges et des déplacements très particuliers. Après vous être entraîné, vous décidez d'exercer vos talents sur des cibles animées et non plus sur un mur fixe.

SHOOTING STAR-BLITZ

Shooting star (16) ★★★ les fait apparaître de façon totalement aléatoire, à des vitesses variables, alors que *Blitz* (17) ★★★ impose un rythme bien précis si l'on veut gagner. Des ennemis se rapprochent et il faut faire preuve d'une rapidité et d'une concentration extrême : il ne s'agit pas seulement de viser juste, mais d'estimer la distance qui sépare la proie du chasseur pour faire mouche. De plus, la puissance énergétique de votre désintégrateur n'est pas illimitée et il faut savoir en user à bon escient. (Ces deux jeux sont de Milton Bradley).

MONSTER SHOOTING SUBMARINE WAR

Monster shooting (18) et *Submarine war*, (19) jeux de tir à cristaux liquides, restent plus classiques, plus sommaires. L'action est assez pauvre et, même si les scores élevés sont difficiles à atteindre, le plaisir de jeu ne vous enthousiasmera pas. (Intrek). ★★★

ARCADE ATTACK

Arcade attack, lui non plus, une fois le premier étonnement passé, étonnement lié aux bruitages fabuleux, ne vous tiendra pas particulièrement en haleine. (Tomy) ★★★ (20)

GUNFIGHTER-DUEL

En revanche, *Gunfighter* (21) (Lansay) ★★★★★ et *Duel* (22) (Bandai) ★★★★★ restent les must des tirs sur cibles. Vous jouez seul ou à deux, des obstacles s'interposent entre vous et votre adversaire. *Gunfighter* vous permet de tirer debout, couché ou agenouillé, mais *Duel* offre un plaisir de jeu sans égal : trois vitesses de déplacement du cow-boy géré par l'ordinateur, une variante pour deux joueurs, des bruitages pleins d'humour, des cactus obstacles et une diligence qu'il ne faut pas toucher sous peine de perdre des points : on s'y croirait ! Un must.



120 JEUX

LES GROSSES TÊTES

On imagine mal de partir sereinement sur les routes de France sans entendre dans l'autoradio le ronronnement des voix de Philippe Bouvard et de ses invités qui rythment les kilomètres. Depuis le début de l'émission qui a donné lieu à un livre, à des reportages et aussi à un magazine, les auditeurs ne manquent pas une occasion de retrouver les remarques cyniques, parfois méchantes mais toujours très drôles de Jacques Martin, Philippe Castelli, Olivier de Kersauzon et autres Léon Zitronne. Et quand l'émission est terminée, ils peuvent toujours écouter les prouesses des vedettes sur les disques qui reprennent les meilleurs moments de l'émission.

Alors, l'idée de créer un jeu sur le thème des *Grosses Têtes* est venue tout naturellement. Le plateau de jeu est en carton, de forme circulaire, découpé en son centre, de sorte qu'il ne reste qu'une couronne. Et sur celle-ci, on retrouve les mines enjouées de Sim, Jean Yanne et Jean Dutourd ainsi que le ravissant sourire de Sophie Desmarests. Mais — ce qui est plus incongru — il y a aussi Molière, Nérone, Henri IV et Charlemagne !

Le but du jeu est de répondre au maximum de questions du meneur de jeu (qui n'est autre que Philippe Bouvard). Il y a six rôles différents possibles : meneur de jeu, public, culturel, pittoresque, affreux jojo et comique. A chaque question posée, tous les joueurs devront chercher à répondre, qu'elle concerne ou non la catégorie à laquelle ils appartiennent. C'est suivant cette appartenance qu'ils recevront plus ou moins de points en répondant à la question posée (un ou deux jetons).

L'ensemble est agrémenté de gages donnés au comique, qui doit se conformer aux prescriptions données par la carte « gage » que le meneur de jeu lui donne. A l'issue de chaque tour, le joueur qui a trouvé la solution lance le dé et fait tourner le cercle mobile. Chacun voit son pion déplacé et se voit donner un nouveau rôle. La bataille peut continuer...

Outre le jeu lui-même, les illustrations constituent un motif supplémentaire de consacrer quelques soirs de vacances aux *Grosses Têtes*. On résiste difficilement aux sourires des personnages caricaturés de main de maître.

Quant aux conseils donnés, dans la préface du petit livret d'explication, par Philippe Bouvard, on appréciera le ton résolu et décomplexé qui lui sied habituellement. On lira notamment que chacun « doit empêcher ses partenaires de parler en mettant en doute leur charme physique ou leur équilibre mental » et aussi « qu'il faut avoir un ton d'autant plus péremptoire que vous n'êtes pas sûr de vous-même, ni de votre savoir », ou encore que « la plus navrante histoire à cent fois plus de chances de dérider votre

grand-tante que la date de la bataille de Marignan ». Et il ajoute enfin avec perfidie : « rien ne vous empêche d'enregistrer au magnétophone votre séance de jeu, avec le secret espoir de me remplacer un jour à RTL »... (Nathan) ★★★★★ (1)

BOGGLE

Avec *Boggle*, on a tout ce qu'il faut pour passer quelques moments de détente entre deux plongeurs dans la piscine. Les parties peuvent être très courtes mais vous pouvez les grouper dans des tournois. Le sablier vous laisse trois minutes par coup pendant lesquelles vous devez former le maximum de mots en combinant les lettres sorties par les dés.

Vous disposez d'un shaker pour agiter vos dés. Le fond du shaker est formé de seize alvéoles dans lesquelles seize dés viennent se placer quand vous les laissez retomber. Ces dés portent des lettres sur toutes leurs faces. On trouve donc seize lettres proposées aux joueurs. Ceux-ci notent alors pendant les trois minutes qui leur sont imparties tous les mots qui peuvent être formés. Mais un certain nombre d'exigences rendent l'affaire un peu plus délicate qu'il n'y paraît. Il faut notamment que :

— les mots aient plus de trois lettres,

— que dans le même mot une même lettre ne soit pas utilisée deux fois,

— que les lettres qui les composent soient contiguës par les côtés ou par les angles,

— que le mot puisse être correctement épilé dans l'ordre orthographique des lettres.

Trois formules de comptage des points peuvent être retenues. La première consiste à donner des points en fonction d'un barème classique (plus il y a de lettres, plus on gagne de points). La seconde ne retient que les mots qui ont été trouvés par un seul joueur (ce qui donne une forte prime à l'originalité, et pousse à ne pas se laisser aller à la facilité ; on perd en spontanéité de jeu mais on gagne en intérêt puisqu'il s'agit là d'une démarche tactique et non seulement impulsive). La troisième permet de jouer en solitaire (pour ceux qui se cassent la jambe dès les premiers jours de vacances). On essaiera alors de composer le maximum de mots dans un temps donné. (Miro Meccano) ★★★★★ (2)

PILE ET FACE

Ce jeu s'adresse largement aux mégalomanes. En effet, son sous-titre est « le jeu des Caesars », et la boîte de jeu porte la mention « un jeu de stratégie d'une cruelle simplicité, la situation peut se retourner avec une seule pièce ».

La boîte contient huit pièces argentées et huit pièces dorées (les couleurs étant un peu passées, on ne sait pas exactement si celles-ci sont vieilles pour les besoins du jeu ou si elles sont vraiment vieilles d'être restées trop longtemps dans leur emballage).

Sur le plateau de jeu (qui est composé de seize trous de la forme des pièces) le premier joueur pose une pièce. Son adversaire joue à

son tour en retournant cette première pièce et en la plaçant sur une case adjacente. Puis, il pose une pièce à lui sur une autre case, et ainsi de suite. Si à un moment quelconque du jeu un des joueurs ne peut pas retourner une pièce d'un de ses adversaires, il se contentera de placer sa pièce sur une des cases libres.

Il suffit pour gagner d'être le premier à placer trois de ses propres pièces du côté pile ou du côté face, en prenant soin de rendre cet alignement indestructible par l'adversaire au coup suivant.

Avec un principe de jeu pillé de nombreuses fois (et pas toujours avec brillant), *Pile et Face* renouvelle efficacement le genre du « morpion sophistiqué ». On n'est pas en présence d'un remake sans originalité, mais d'un très bon jeu de tactique, sinon de stratégie. (Idéal) ★★★★★ (3)

BOURSE

Pour les affamés de puissance et les dingues de la spéculation, pour ceux qui cherchent à s'enrichir très vite quitte à risquer gros et à devoir fuir à l'étranger avec une valise pleine de valeurs, on conseillera le jeu *Bourse*.

Il s'agit d'un jeu très classique de spéculation boursière, mais il garde une actualité débordante en période de retournement de conjoncture (réelle ou supposée). Et puis, il faut bien dire qu'on est disposé à rêver à la fortune quand arrivent les vacances.

Chaque joueur va chercher à investir en Bourse, à acheter et à vendre des obligations. Plus-values et dividendes doivent récompenser les plus habiles. Suivant la nature des titres échangés, on prendra plus ou moins de risques. L'absence de risques présente un inconvénient, celui d'ôter l'opportunité de gains vraiment intéressants. Gagner beaucoup est risqué, mais ça a du panache et surtout ça permet d'arriver avant les autres. En gagnant peu présente le risque de voir tous les autres joueurs coulés d'or, alors que vous n'en êtes qu'à compter quelques misérables billets de mille.

L'utilisation de marques notoires ajoute de la crédibilité au jeu et fait à l'occasion un peu de publicité pour ces marques (ce qu'elles ne semblent pas dédaigner). (Mako) ★★★★★ (4)

AUTOUR DU MONDE

Avec *Autour du monde*, vous avez la possibilité de voyager sans dépenser un centime de votre allocation annuelle en devises. C'est appréciable et ça mérite d'être signalé. Sur un plateau de jeu à quatre volets, on découvre un planisphère aux couleurs agréables, et une multitude de villes importantes ou non, mais qui ont en commun d'évoquer le dépassement et la découverte.

On joue avec des petits drapeaux qu'on plante sur la ville de départ. Chaque joueur doit revenir à cette ville de départ après avoir accompli un périple à travers le monde. Il devra passer par toutes les villes dont il possède les cartes, celles-ci ayant été distribuées au début de la partie.

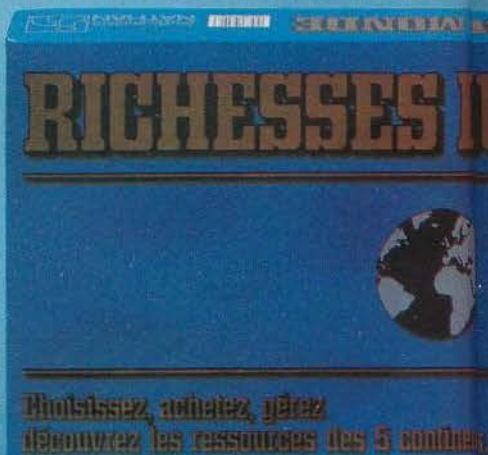
La chance joue un rôle important, mais votre capacité à arbitrer entre différents itinéraires possibles est plus déterminante encore. Moyens terrestres et aériens sont à votre disposition dans le cadre des points octroyés par le dé.

Autour du Monde s'articule donc autour d'un principe de jeu sans surprise (on peut même dire des plus banals). Mais les couleurs, l'invitation au voyage et les superbes photos qui figurent sur les cartes valent le déplacement. On n'a pas tous les jours la possibilité d'aller de Caracas à Port Darwin ou de Shangai à Halifax dans la même soirée. (Ravensburger) ★★★ (5)

EMPIRE

Si vous vous ennuyez un dimanche après-midi, n'hésitez pas à conquérir l'Europe, et au besoin à la ravager. Le jeu *Empire* vous en offre la possibilité sur un plateau de jeu particulièrement élégant, qui associe un fond noir sobre et de fins dessins dorés. On entre dans la guerre haut de gamme.

Quatre grandes puissances de l'époque napoléonienne s'affrontent



dans la partie. Chaque joueur doit contrôler sept régions de l'Europe voisines entre elles et créer ainsi un Empire. On retrouve les mouvements classiques des jeux de stratégie et de diplomatie, mais aussi quelques éléments originaux tels que la carte-question qui permet de bluffer comme toutes les autres, mais ne paie aucun point si elle est découverte au cours de l'accrochage, tandis que l'ennemi doit « brûler » sa carte pour le battre.

Les joueurs se feront d'autant plus plaisir en s'affrontant dans le jeu Empire que les figurines qu'ils utiliseront pour le faire et les pièces de monnaie qui circuleront au cours de la partie sont très réussies. Les figurines sont de vrais petits soldats, et on a envie de courir à la banque échanger sur le champ les merveilleuses pièces d'or. (International Team) ★★★★★ (6)

JEUX DE VOYAGE

Ce sont des jeux à encombrement réduit que vous pourrez emporter dans tous vos déplacements.

— *Double Yam* et ses six dés de couleurs et de nombres est impeccable pour les inconditionnels de tout ce qui tourne autour du Yam, du Yatsee, et plus généralement de tout ce qui touche aux petits jets de dés qui peuvent rapporter gros. (Ravensburger) ★★★★★ (7)

— *Option*. Nous en avons déjà

parlé dans le numéro 2 de Tilt, et nous en reparlons parce qu'une version de voyage vient de sortir, et qu'elle vous permettra d'emmener votre option à double face, votre Janus des jeux de société, partout où vous le jugerez utile. (Miro Mecano) ★★★★★

— *Jeux de poche* : c'est toute une gamme de jeux en version réduite qui vient de sortir. Mais elle se différencie de la gamme que nous avions présentée dans Tilt N° 5 en ce que les éléments extérieurs au plateau sont magnétiques. Le confort de jeu en est beaucoup amélioré, et vous n'aurez pas à courir après vos pions sous la banquette du TGV. (Ravensburger) ★★★★★

UNO

Uno salue le retour en force des jeux de cartes, qui après le public américain, viennent séduire le public français. Cent huit cartes aux couleurs vives vous livrent un « huit américain » tout prêt. Certains se limiteront à deux joueurs, d'autres à quatre, à six ou à dix. Chacun cherchera à se débarrasser le premier de toutes ses cartes en posant chiffre sur chiffre, ou couleur sur couleur. C'est simple, distrayant et sans prétention. (J.L.B.) ★★★ (8)

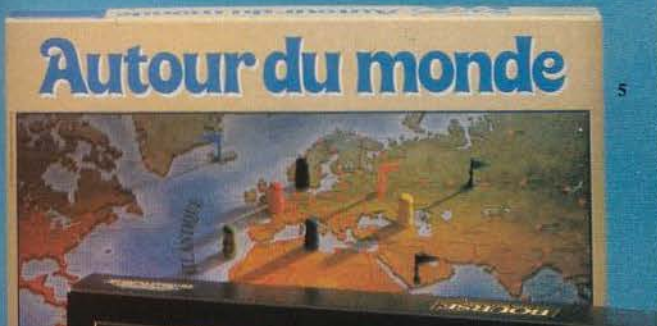
RICHESSSES DU MONDE

Pour capitalistes en herbe et multinationales avides de richesses, *Richesses du Monde*, c'est la possibilité de s'initier aux pratiques subtiles et sans pitié des découvreurs de richesses qui pillent allégrement tout ce qui se trouve dans le sous-sol, et accessoirement tout le reste.

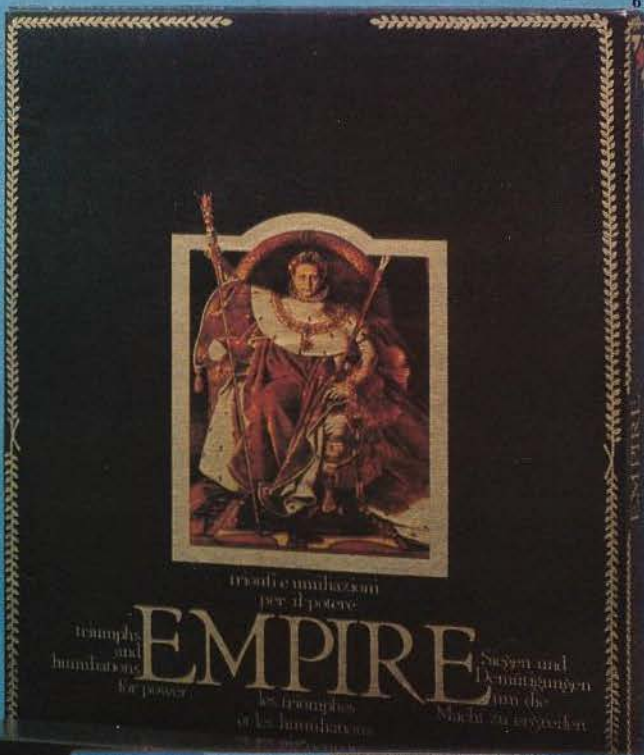
Mais *Richesses du Monde*, c'est surtout la possibilité pour les enfants et les adolescents de comprendre un univers que les manuels de géographie et d'économie politique n'arrivent pas à rendre transparent au commun des mortels. (Nathan) ★★★★★ (9)

SCOTLAND YARD

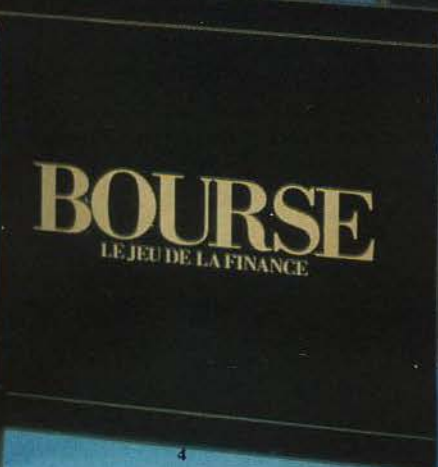
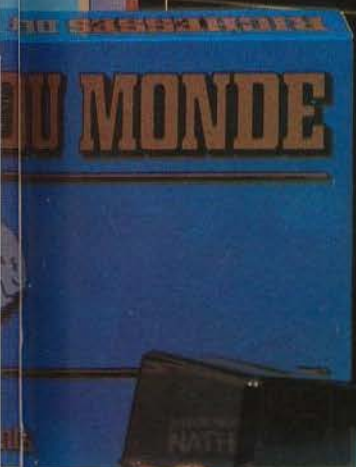
Si vous avez la chance d'aller à Londres cet été, vous n'aurez de toutes façons pas suffisamment de devises pour renouveler votre garde-robe. Alors, abandonnez le lèche-vitrine, et précipitez-vous sur le plateau de jeu qui représente le plan de Londres. Vos amis fauchés et vous devrez traquer M. X, le seul joueur fugitif. Il court dans le métro et le bus, on le traque près de Big Ben, d'aucuns l'aperçoivent dans High Park. Gendarmes et voleurs, chats et souris, assassinez, nous ferons le reste ! (Ravensburger) ★★★★★ (10)



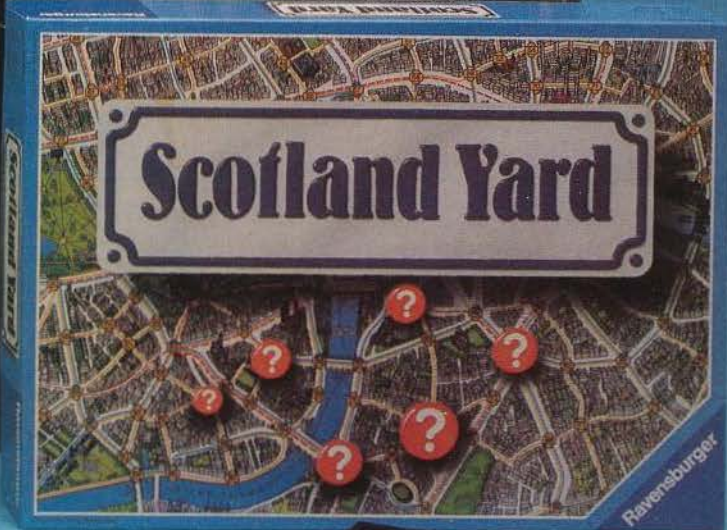
5



10



4



Ravensburger



3

120 JEUX

DRACULA

Après cette dernière enquête, vous pensez avoir mérité un repos bien gagné. Mais, à peine couché, les souvenirs vous assaillent et hantent vos rêves. Vous vous remémorez vos aventures. Parmi celles-ci, un épisode, particulièrement pénible, revient sans cesse. Vous erriez en Transylvanie, à la recherche du

mystérieux comte Dracula, possesseur d'un superbe château et d'un trésor fabuleux. Un jour, de hautes tours se profilent à l'horizon, baignées par une lune aux reflets sanglants. Vous vous approchez et cognez à la porte d'entrée. Un son lugubre retentit, suivi d'une marche funèbre. Vous poussez un des battants, entrez. Surgit alors un monstre verdâtre ; vous l'évitez, courez... vous vous heurtez à un mur. Vite, votre couteau ; une brique saute, puis une autre. Vous vous engouffrez dans la brèche, ramassez les pièces d'or qui parsèment un

labyrinthe (sommaire !) et vous vous retrouvez dans une crypte. Quatre cercueils sont là ; dans l'un d'eux repose le trésor. Ne vous trompez pas ! vous libéreriez un esprit maléfisant. Déconcertant au début, ce jeu ne vous marquera pas cependant outre mesure. L'action n'offre qu'un lointain rapport avec celle des films sur le même thème. (Epoch). ★★ ★★ (1)

THE DRACULA

Plus simple dans son principe, mais bien plus stressant, *The Dracula* vous transforme en vampire. Dès la tombée de la nuit, vous vous éveillez. Un fin croissant de lune baigne votre caveau. Surveillez-le ; il va peu à peu grossir au fur et à mesure

du déroulement du jeu et, lorsqu'il arrivera en fin de course, le jour ne sera pas loin. Or, chacun le sait, la clarté du soleil est fort mal supportée par les êtres de la nuit. Une fois sorti de votre cercueil, vous vous précipitez sur les charmantes princesses, si appétissantes qui sont soigneusement alignées dans les arcanes d'un labyrinthe. Dès que vous en touchez une, elle disparaît, le jeu recommençant lorsque toutes ont été « vampirisées ». Mais votre existence n'est pas si facile : des croix se déplacent en tous sens et vous renvoient, au moindre contact, dans votre cercueil, sous la forme d'une chauve-souris. Sachez cependant que d'autres vampires hantent le labyrinthe, qui vous aideront à vaincre les symboles divins



et à rassasier votre appétit. Un plus : les touches de manipulation sont bien conçues et un coupe-son a été prévu. (Projouet) ★★★★★ (2)

DRACULA

Lassé de boire le sang de vos semblables, vous avez voulu quitter la confrérie des vampires. Hélas ! cela a été vu d'un très mauvais œil et après un parcours épuisant vous avez été derechef expédié dans une oubliette (Intrek). ★★★★★ (3)

POWER MAN

Les siècles ont passé et, peu à peu, vous êtes devenu Power-Man, l'homme qui se nourrit exclusivement de bébés monstres, mais craint par-dessus tout les monstres géants, contre lesquels il ne peut rien. Le labyrinthe que vous fréquentez, composé de tunnels, de ponts, de passages secrets n'est pas facile à maîtriser, mais une solution pratique s'offre à vous : selon la variante choisie, vous pouvez jouer sur un jeu autoprogrammé ou sur un jeu programmable. A vous de choisir le nombre de portes et de cloisons et le nombre de monstres. Étonnant pour un jeu à cristaux liquides qui possède en outre toutes les fonctions souhaitables ! (Tomy). ★★★★★ (4)

L'ÉVASION

Un jour pourtant vous décidez de fuir ; vous abandonnez l'armure de Power-Man et vous grimpez les escaliers qui mènent à l'air libre. Pendant votre ascension, vous ramassez des sacs d'or. Soudain vous entendez des pas, on vous poursuit. Heureusement, vous avez trouvé un pistolet ; une silhouette casquée surgit : vous tirez, vous courez comme un perdu... pour vous jeter dans les bras de deux gardes qui vous repoussent brutalement. Votre chute semble éternelle et, lorsque vous reprenez conscience, vous êtes sur la paille humide d'un cachot. Rien ne pourrait vous décourager : vous repartez et, à l'issue d'un parcours épuisant, vous gagnez les toits. Un hélicoptère arrive ; vous lui faites de grands signes, il lance une échelle et vous emmène : vous êtes sauvé ! (Projouet) ★★★★★ (5)

ÉVASION

Sauvé ? Pour bien peu de temps : à peine déposé sur le sol de la mère-patrie, votre accoutrement étrange, vos manies curieuses ont attiré le regard des forces de l'ordre. Bien vite, la prison vous a accueilli. Cette fois-ci, vous êtes résolu : puisque l'on vous prend pour un voleur, vous allez le devenir. Mais il faut d'abord sortir. A la tombée de la nuit, vous calculez votre coup en fonction des rondes des gardiens et vous vous précipitez dans la nuit. Gare au phare qui balaie l'obscurité, gare aux chiens des gardiens. Le mur d'enceinte est là ; trois coups de pioche et à vous la liberté ! L'évasion est réussie ! Un jeu LCD aux effets étonnants qui rompt avec les traditionnelles saynettes de ses confrères. (Lansay). ★★★★★ (6)

A-MAN

Une fois dehors, vous flânez tranquillement. Soudain le paysage se transforme et divers monuments et objets, sortis tout droit de votre esprit, durement éprouvé par toutes ces émotions, apparaissent autour de vous. Tour de Pise, pyramides, otarie, bateau, il faut que vous, A-Man, emportiez tout avec vous, sans vous laissez attraper par les fantômes souriants et chapeautés qui vous poursuivent (Intrek). ★★★★★ (7)

LUPIN

Le malaise terminé, vous décidez d'assumer le rôle que la société veut apparemment vous faire jouer. Mais attention ! Vous ne serez pas un voleur ordinaire ; vous serez un gentleman cambrioleur, vous serez Arsène Lupin. Vous projetez de cambrioler la villa aux esprits bleus. Personne n'est entré dans celle-ci depuis fort longtemps, car on raconte que les esprits des anciens locataires hantent les lieux et interdisent tout accès au trésor du précédent propriétaire. Effectivement, à peine entré, vous distinguez dans la pénombre des mânes bleutés qui gardent l'entrée de certaines pièces. Avec votre pistolet, vous les paralysez et vous vous engouffrez dans chacune des salles. Là, vous attendent trois clefs. Prenez-les et franchissez la porte qui mène au coffre-fort. En fait, vous débouchez dans une vaste salle. Au mur, une sonnette d'alarme. Les esprits foncent sur vous ; détruisez-les avant qu'ils vous atteignent. Ne tardez pas, car le signal avertisseur peut se déclencher d'un instant à l'autre, accélérant le rythme des ennemis. Enfin, la voie est libre. Vous traversez un nouveau couloir pour déboucher dans la salle la plus dangereuse : douze clefs doivent être trouvées pour arriver enfin au cof-

fre-fort, après avoir assommé le chef des esprits bleus. Très drôle et pas si facile ! (Tomy). ★★★★★ (8)

FITTER

Cambrioleur, ça va un temps ! Mais ce n'est quand même pas le but d'une vie. Avide d'émotions fortes, vous vous engagez dans l'armée, qui recrute des volontaires pour partir à l'assaut de l'espace. L'entraînement est extrêmement sévère. *Fitter* vous soumet à des tests de logique et de réflexes. Vous devez remplir de rouge neuf carrés contigus. Cela ne serait pas difficile si l'ordre d'entrée de la couleur n'était régi par des lois précises et si certains robots ne vous dépouillaient pas sur votre passage et si d'autres ne vous tuaient pas purement et simplement. Très dur à mener à des scores élevés, mais n'est pas astronaute qui veut... (Lansay) ★★★★★ (9)

PAINT ROLLER

Paint Roller vous a confronté au même problème, mais cette fois-ci vous avez dû remplir tout le labyrinthe. De plus, pour un meilleur entraînement, un adversaire a même joué le rôle de l'ennemi, vous poursuivant pour vous détruire, tandis qu'en bon *Paint Roller* vous peignez tout en rouge. (Lansay). ★★★★★ (10)

ALIEN

Alien vous a mis aux prises avec des extra-terrestres qui cherchaient à vous anéantir. Votre seule arme : une pelle. Précision indispensable : les attaquants ne craignent qu'une chose, l'enterrement. Vous avez creusé des trous autour de vous, que vous rebouchez promptement dès que la chute se produit. Trois, cinq, sept envahisseurs vous attaquent ; sang-froid et concentration en sont venus à bout. (Lansay). ★★★★★ (11)

ZACK-MAN

Mais c'est *Zack-Man* qui vous a le plus stressé ! Imaginez un décor grandeur nature ; une montagne sépare l'horizon. Deux vaisseaux arrivent, le vôtre et un vaisseau ennemi. Ce dernier commence immédiatement à bombarder la montagne qui vous sépare. Quant à vous, vous vous dépêchez de creuser le sous-sol afin d'attraper les pilules d'énergie qui vous permettront de repartir. Mais soyez prêt à tirer, des robots tueurs patrouillent inlassablement et leur contact vous détruit à coup sûr. D'autre part, des roches peuvent s'écrouler sur vous, si une galerie s'effondre. Un plus très net en dehors des perfectionnements habituels aux jeux Bandai, toujours remarquables ; vous ne voyez sur votre écran qu'une partie du champ du jeu, qui est en fait deux à trois fois plus vaste. Une réussite (Bandai). ★★★★★ (12)



120 JEUX

BACKGAMMON

Le *Backgammon* se présente comme un boîtier noir, de forme allongée, assez plat, et d'esthétique raffinée. Il surprend, au début, par la multitude des touches qui encadrent l'écran à cristaux liquides. En fait, cela autorise des manipulations faciles et sans erreur.

Ce *Backgammon* propose deux niveaux de jeu, aux temps de réponse très rapides, mais peut aussi servir d'arbitre dans une partie entre deux joueurs humains. Le lancer de dés est soit électronique, soit manuel (deux dés minuscules sont d'ailleurs incorporés à l'appareil). Il est possible enfin de lui poser des problèmes. Jeu classique, pas trop téméraire sans être pour autant timoré, il propose le double avec raison mais a tendance à l'accepter un peu trop souvent, même lorsque sa position est à coup sûr perdante.

Il n'en constitue pas moins un appareil intéressant dans la gamme restreinte des *Backgammons* électroniques. (Lansay) ★★★ (1)

PRODIGY

Assez volumineux pour un appareil de voyage, le *Prodigy*, est de forme classique mais agréable. L'enregistrement des coups s'effectue soit grâce à l'échiquier sensitif, soit en tapant les codes des cases de départ et d'arrivée sur le clavier sensitif.

Il joue l'une ou l'autre couleur, contre lui-même ou bien vous sert de professeur. Il effectue un retour arrière sur six demi-coups. Il est possible d'arrêter la réflexion de l'ordinateur à tout moment ou de rentrer un problème donné (jusqu'au mat en sept coups). Enfin de vérifier les positions. Cet appareil est équipé d'une horloge indiquant le décompte du temps pour chaque coup ainsi que le temps cumulé pour chaque camp.

Le *Prodigy* dispose de neuf niveaux : les niveaux 0 à 4 sont compatibles avec un jeu normal ; les niveaux 5 et 6 sont plutôt réservés à l'étude de problèmes ; les niveaux 7 et 8 sont des niveaux dits de tournoi ; respectivement 30

coups en une heure et 40 coups en deux heures. Le *Prodigy* est équipé du programme Morphy, nettement le plus fort de ceux que nous avons testés ici. Sa bibliothèque d'ouverture se compose d'une cinquantaine de lignes dont certaines vont jusqu'à quinze demi-coups. Sa solide force tactique et positionnelle en fait un adversaire dangereux même pour un amateur de bon niveau. Les finales sont plus faibles, comme la plupart des programmes, d'ailleurs. Le *Prodigy* est donc l'appareil de voyage doté du plus fort programme. Son prix est en conséquence. (Applied Concept) ★★★★★ (2)

HANIMEX HCG 1500

L'*Hanimex HCG 1500*, avec son boîtier tout d'aluminium brossé et de plastique noir, est doté d'un échiquier sensitif, bien agréable à jouer. Il joue les Blancs, les Noirs et contre lui-même. Cet ordinateur propose huit niveaux de jeu dont les temps de réponse vont de 5-12 secondes pour le niveau 1 à 20-45 secondes pour le niveau 8. Ces temps de réponse satisferont les amateurs qui préfèrent les parties rapides. Son jeu, assez agressif, n'est cependant pas très fort, car il est grandement handicapé par une vision trop courte de la situation. Il conviendra aux amateurs ne dépassant pas le niveau moyen-faible. (Hanimex) ★★★ (3)

CHESS KING POCKET MICRO

Le *Chess King Pocket Micro*, est celui qui nous a le plus séduit, tant par sa taille que par sa conception. Il est, en effet, pliant, ce qui permet de le transporter aisément dans une poche. Les pièces sont représentées sur le dessus de petites pastilles magnétiques. Ces pastilles adhèrent assez fortement à l'échiquier pour éviter tout déplacement accidentel.

L'entrée des coups se fait en tapant — sur un petit clavier — la case de départ et la case d'arrivée. La réponse de l'ordinateur s'affiche sur un petit écran à cristaux liquides. Tout ceci est alimenté par une « grosse » pile en pastille, dont la durée de vie est d'environ 200 heures.

Le *Chess King Pocket Micro* pratique les règles courantes d'échecs, joue les Blancs et les Noirs et peut même jouer contre lui-même. Il dispose de quatre niveaux de jeu dont les temps de réponse vont de 5-11 secondes au niveau 1 à 8-24 secondes au niveau 4. Mais, au niveau le plus fort, son jeu est encore très médiocre. Cet appareil est plutôt destiné à des joueurs débutants. (Lansay) ★★★ (4)

PORTACHESS

Le *Portachess* ressemble beaucoup, à son frère cadet, l'*Hanimex HCG 1500*. En moins compact.

Doté, lui aussi, d'un échiquier sensitif, il joue les Blancs et les Noirs ou contre lui-même. On peut entrer une position donnée pour lui poser un problème, vérifier une position et effectuer un retour arrière sur deux demi-coups pour rejouer un coup malheureux (et cela même en cas de mat).

Il dispose de huit niveaux de jeu : les trois premiers sont très rapides, (15 secondes pour le niveau 3), les suivants beaucoup trop longs (3 minutes pour le niveau 4 et 14 minutes en moyenne pour le niveau 8). Heureusement, un interrupteur à trois positions permet de garder en mémoire la position en cours pour une consommation minime. Il est ainsi possible d'interrompre une partie en cours et de la reprendre ensuite sans inconvénients.

Le jeu du *Portachess* est supérieur au *HCG 1500* grâce à la mise en

mémoire de plusieurs ouvertures standard et une meilleure force combinatoire. Les finales aussi sont plus intéressantes. Adversaire respectable face à un amateur moyen. (Hanimex) ★★★ (5)

COMPUTER CHESS

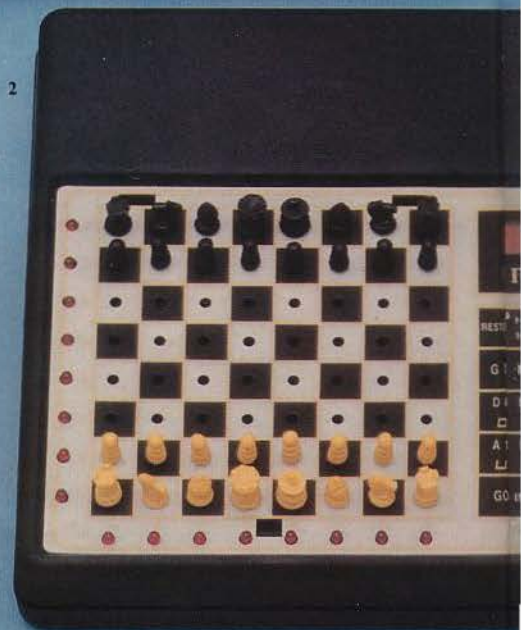
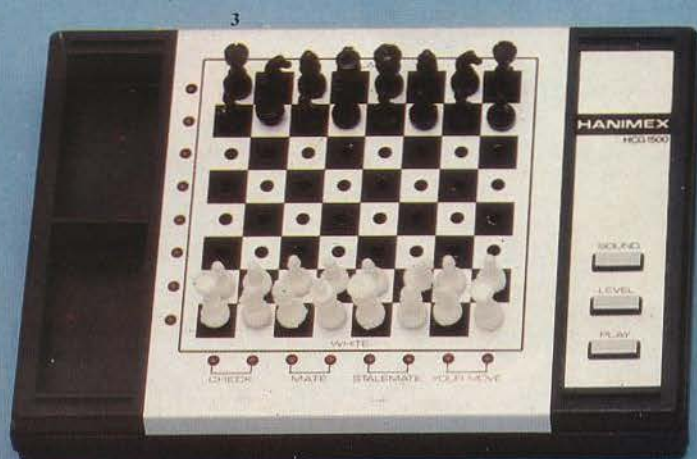
Le *Computer Chess* se présente comme un boîtier noir, aux contours fins et agréables. L'écran à cristaux liquides occupe la moitié gauche de l'appareil ; les pièces sont représentées par des symboles non standard. Comme tous les échiquiers à cristaux liquides, il faudra quelques parties pour vous habituer au graphisme des pièces.

L'enregistrement des coups s'effectue grâce à un curseur que l'on déplace à l'aide de quatre touches — une pour chaque direction. Le *Computer Chess* joue les Blancs et les Noirs, contre lui-même et sert d'arbitre dans une partie entre deux joueurs humains. Il autorise aussi le retour arrière sur trois demi-coups (bien agréable pour annuler un coup malheureux) et l'étude de problèmes. Un interrupteur à 3 positions permet la mise en mémoire de la position en cours pendant une longue durée et cela pour une consommation minime.

Il dispose de quatre niveaux de



2



jeu ; au niveau 1, il joue presque instantanément ; le niveau 3 constitue un bon compromis entre la force et la rapidité : l'ordinateur répond alors en 3 à 90 secondes ; au niveau 4, le temps de réponse est nettement trop long pour une partie normale, puisqu'il varie entre 4 à 10 minutes.

Dans l'ensemble, jeu agressif et niveau correct pour un appareil de voyage. Il connaît quelques ouvertures et ne se révèle pas trop mauvais en finale. Il faudra prêter attention à ses « fous » qui peuvent se révéler « dangereux ». Appareil intéressant pour un amateur de force moyenne. (Mattel Electronics) ★★★ (6)

MEPHISTO JUNIOR

A peine plus gros qu'une calculatrice, le *Méphisto Junior*, en a aussi l'aspect. Contrairement aux autres échiquiers électroniques de voyage, il ne possède pas d'échiquier incorporé. Il faudra donc vous munir d'un échiquier classique pour pouvoir jouer.

L'entrée des coups s'effectue en

frappant sur le clavier la case de départ et la case d'arrivée de la pièce choisie. Il joue les Blancs, les Noirs ou contre lui-même et peut servir de professeur en vous suggérant le meilleur coup. Pendant son temps de réflexion, l'écran à cristaux liquides affiche à quel niveau de profondeur d'analyse se trouve l'appareil, ce qui permet d'évaluer le temps à attendre avant qu'il ne donne sa réponse. Il est d'ailleurs possible de l'obliger à arrêter ses recherches et à jouer ou d'afficher pendant son analyse le coup qu'il envisage de jouer. Analyse qui se poursuit pendant votre réflexion. Enfin, il vérifie les positions, revient en arrière sur deux demi-coups, et résout des problèmes (jusqu'au mat en quatre coups).

Le *Méphisto Junior* propose huit niveaux de jeu. Les temps de réflexion des six premiers niveaux permettent une partie normale : de 4 secondes au niveau 1, à 3 minutes au niveau 6. Les niveaux 7 et 8 sont plus particuliers, car ils demandent respectivement une réflexion de 12 minutes et de plusieurs heures.

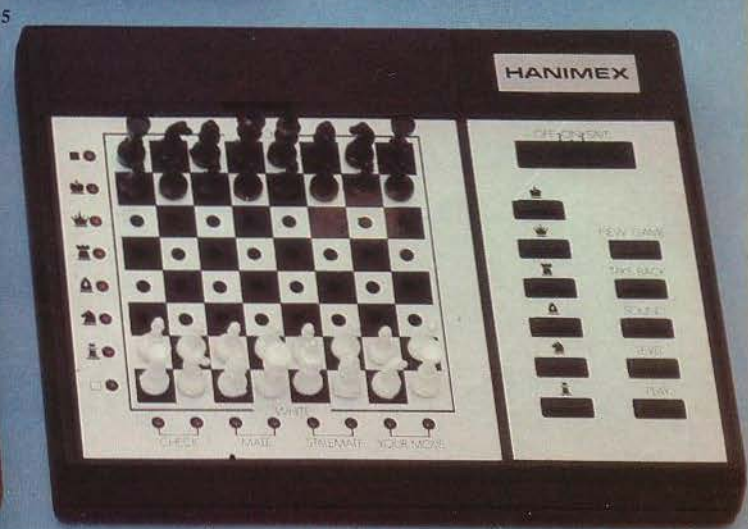
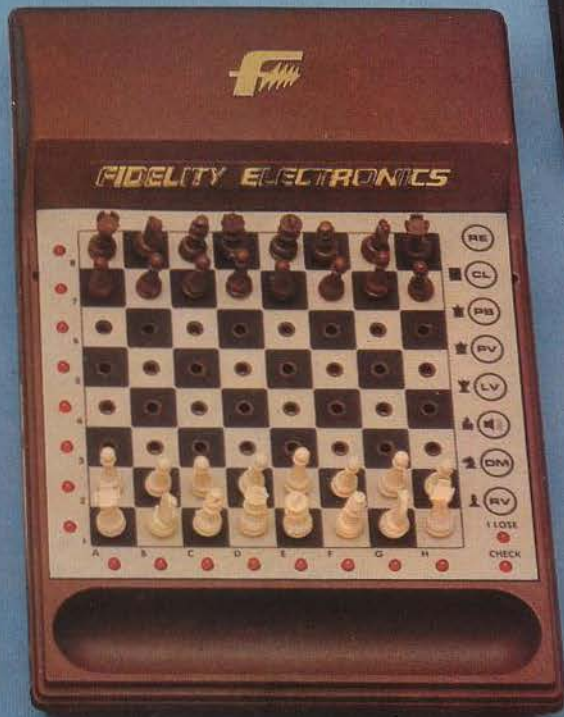
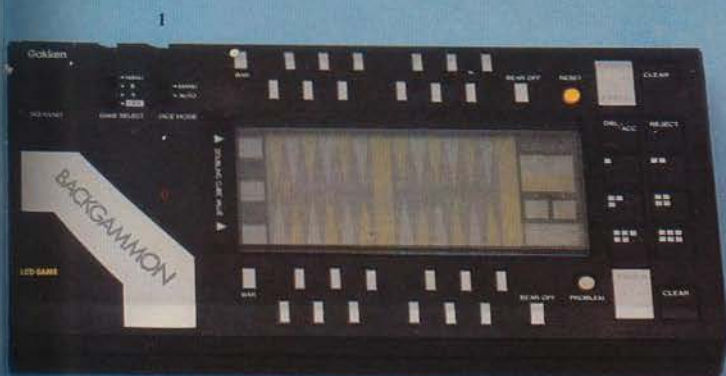
Son jeu est destiné à l'amateur confirmé. Il possède une bibliothèque d'ouverture assez étendue. (He-neger et Glaser) ★★★★★ (7)

MINI SENSORY CHESS CHALLENGER

Seules les deux rangées de diodes qui bordent l'échiquier évoque l'électronique. Le *Mini Sensory Chess Challenger* est dotée d'un système sensitif. Les coups sont donc enregistrés directement en appuyant sur la case de départ puis sur celle d'arrivée de la pièce que vous désirez déplacer. La réponse de l'ordinateur est visualisée par deux diodes indiquant la pièce qu'il veut déplacer. En appuyant sur celle-ci, vous verrez apparaître la case d'arrivée. Ce système (plus long à expliquer qu'à utiliser !) offre une manipulation sans fatigue et sans erreur. Cet ordinateur joue les Blancs et les Noirs ou contre lui-même. A tout moment, la position des pièces est vérifiable. Enfin, il est possible de rentrer une position donnée pour lui poser un problème d'échecs.

Au total trois niveaux de jeu. Le temps de réponse du niveau le plus élevé se situe entre 30 et 100 secondes, ce qui est parfaitement jouable. Il existe aussi un niveau dit « infini » pour l'étude de problèmes. Jeu assez faible, tant en ouverture qu'en finale, où il manque d'algorithmes pour concrétiser rapidement son avantage.

Il est possible d'adjoindre des modules complémentaires. Nous avons essayé celui d'échecs avancés. L'appareil dispose alors du retour arrière sur deux demi-coups, du mode professeur (il suggère un coup à jouer si vous le désirez) et calcule pendant votre temps de réflexion. Vous avez le choix entre cinq niveaux de jeu normal, le plus long demandant 3 minutes de réflexion par coup. Son jeu s'en trouve amélioré, le module lui apportant une bibliothèque d'ouverture de cent demi-coups, une meilleure force tactique et surtout des finales plus agréables. Parmi les autres modules : une bibliothèque d'ouverture et des parties de grands maîtres. (Fidelity Electronics) ★★★★★ (8)



120 JEUX

ALIEN CHASE

Le « vaisseau-mère » de vos ennemis largue régulièrement des agents destructeurs dans le ciel. A vous d'en attraper suffisamment pour gagner le droit d'entrer. Bien sûr, vous n'êtes pas seul sur les rangs, puisque ce jeu possède deux écrans face-à-face et deux postes de commandes. (Tomy). ★★★★★ (1)

TWINVADER II

Une vague de sons déferle sur vous. *Twinvader II* est là. Faites feu sur les ovnis qui, en rangs serrés, arrivent dans le ciel, tous missiles dehors. (Bazin). ★★★★★ (2)

ASTROVADER

Même principe avec *Astrovader*, qui comprend un nombre plus réduit de variantes de jeu par un effet de trois dimensions, effet relatif bien sûr, mais qui apporte quand même une impression d'espace et de profondeur de champ agréable. (Bazin). ★★★★★ (3)

GALAXY 2000

Ecran classique pour *Galaxy 2000*, mais un boîtier à la forme aérodynamique, un graphisme très précis des attaquants, des défenseurs, des boucliers de protection et un plaisir de jeu certain, agrémenté par la maniabilité des touches de commande. Les bruitages sont également très étudiés, mais un coupeson eût été parfois le bienvenu. (Lansay). ★★★★★ (4)

SKY ATTACK

Retour à la troisième dimension (réelle) avec *Sky attack* : vous tenez le jeu comme si c'était une paire de jumelles (les possesseurs de lunettes seront handicapés). L'effet est fantastique : les vaisseaux attaquants jaillissent du fond de l'horizon, arrivent sur vous en larguant des bombes, tandis que vous voyez vos propres missiles surgir et disparaître à l'horizon. Les explosions, elles aussi, sont spectaculaires, les fragments métalliques se dispersant dans le ciel. Le graphisme des objets est bien sûr sans comparaison avec celui que nous avons coutume de voir. Etonnant ! (Tomy). ★★★★★ (5)

SPACE GALAXY

Space galaxy, lui aussi baptisé « 3 D », offre un jeu semblable à *Astrovader*. L'impression d'espace est identique à celle éprouvée devant cet appareil, impression liée à un jeu astucieux de reflet et de plastique spécialement traité. (Bazin). ★★★★★ (6)

SPACE LASER WAR

Vous foncez dans l'hyper-espace. Vous devez être prêt à tout, car votre radar a détecté la présence d'ennemis dans cette région. Les voilà, ils viennent à votre rencontre en zigzaguant, pour éviter vos missiles. Il s'agit d'être plus rapide qu'eux et de faire feu sans arrêt. Vos réserves d'énergie diminuent rapidement avec cette technique, mais vous pouvez toujours, en tirant dans des citernes vertes, les augmenter. Surveillez cependant le signal d'alerte, qui ne manquera pas de vous prévenir lorsque la panne ne sera plus loin. Encore une réussite ! (Tomy). ★★★★★ (7)



BEAM GALAXIAN

A peine sorti de l'hyper-espace, vous recevez un message en priorité rouge : « planète attaque... énergie... au sec... » ; vous foncez et arrivez juste à temps pour affronter *Beam galaxian* avant la catastrophe finale. Pas de pitié pour les envahisseurs, parfaitement nets dans le ciel étoilé. Tirez sans arrêt et déplacez-vous vite. Prenez garde aux sifflements suraigus du jeu qui vous paralyseront inmanquablement, si vos nerfs ne sont pas assez solides (Bandai). ★★★★★ (8)

GALAXIAN

Les attaquants, repoussés, ont disparu. Mais cette pause est de courte durée. Une musique de victoire retentit dans les cieux, immédiatement suivie d'un long et terrifiant sifflement, qui vous rappelle de pénibles souvenirs. *Galaxian* est de retour, plus fort encore, mieux armé, plus complexe. Deux variantes pour un joueur : — *Galaxian*, qui vous met aux prises avec des escadrons volants dont les membres se détachent brutalement pour foncer sur

vous, tandis que deux vaisseaux amiraux planent inlassablement au-dessus d'eux ; — *Attaquant de Midway*, un *Space invaders* redoutable au fur et à mesure du déroulement du jeu. Deux variantes également pour deux joueurs : chaque protagoniste représente un chef galaxien et tente de détruire son adversaire. Seule différence dans le choix du jeu : la partie dure plus ou moins longtemps selon la variante sélectionnée. Tout est presque parfait dans ce jeu, complexe, beau, passionnant. Un regret : l'absence de coupe-son et d'adaptateur secteur (Coleco). ★★★★★ (9)

SLIMLINE SPACE QUARTZ

Ultime mission avant de repartir dans le cosmos — défendre un petit satellite. *Slimline Spacequartz*, malgré quatre jeux différents (ce qui est rare dans un jeu LCD), *Space invaders*, *Galaxian*, *Super galaxian* et un arrimage à une navette spatiale, ne vous posera pas de difficultés insurmontables (Tomy). ★★★ (10)

NAVETTE SPATIALE SPACE SHUTTLE

Vous voilà en route vers de nouvelles destinations. Vous luttez contre les diverses forces d'attraction qui attirent votre *Navette spatiale* (Lansay). ★★★★★ (11)

En passant au-dessus de *Space shuttle*, vous sauvez les occupants d'une navette spatiale qui ne peut atterrir, tout en évitant les bombes lancées par des pirates cosmiques (Projouet). ★★★ (12)

BATAILLE SPATIALE

Vous êtes sauvagement agressé par des soucoupes mystérieuses, mais votre habileté a raison d'eux, habileté accrue par le disque de direction très particulier de *Bataille spatiale* ; il exige une parfaite concentration, mais donne, lorsque l'on y est habitué, une parfaite maîtrise de la situation (Lansay). ★★★★★ (13)

PROFESSIONAL

En revanche, vous avez beaucoup souffert avec *Professional*, un jeu à double écran épuisant : sur le premier écran, vous devez détruire des soucoupes qui foncent sur vous ; si vous réussissez à atteindre un certain score sans faire la moindre erreur, à vous les joies d'un parcours redoutable dans le tunnel de la mort. Seul un véritable professionnel peut s'en tirer honorablement ! Passionnant et, ce qui ne gâte rien, très beau (Bandai). ★★★★★ (14)

SUPER COBRA

Ainsi entraîné, vous êtes prêt à affronter *Super cobra*. A bord d'un hélicoptère, vous patrouillez au-dessus de contrées arides. Vous recevez un message : la zone H B 5

semble être le terrain de manœuvres étranges. Vous vous repérez sur une carte et vous y allez. Effectivement ! A peine arrivé sur les lieux de l'action, vous êtes assailli par des fusées tirées du sol. Vos lasers entrent en action. Attention ! Surveillez votre énergie. N'hésitez pas à viser les gros réservoirs visibles sur le sol ; chacun d'entre eux correspond à des litres de fuel supplémentaires. Le parcours change : une zone d'astéroïdes, puis des montagnes élevées, un tunnel enfin apparaissent. Remarquable et extrêmement difficile ! (Lansay). ★★★★★ (15)

RAMBLER

Même principe pour *Rambler*, lui aussi passionnant, mais plus simple et plus abordable au début : *Super cobra* exige un entraînement poussé, alors qu'il est relativement facile de mener à bien sa mission sur *Rambler*. Pour les plus petits (Tomy). ★★★★★ (16)

STARGATE

Stargate, en revanche, convient parfaitement au super-héros que vous êtes devenu à l'issue de toutes ces épreuves. Vous êtes le *Defender* qui doit sauver les habitants de la terre. Si ces derniers sont capturés par les vaisseaux hostiles, ils se transforment en mutants extrêmement dangereux. Une adaptation du jeu d'arcades qui étonne par sa qualité et par sa complexité. A réserver aux super doués ! (Lansay). ★★★★★ (17)

ROBOT MAKER

Lassé par les collisions d'étoiles, dégoûté des combats titanesques, vous avez pris une grande décision. Vous allez devenir un savant ou un musicien, bref un cerveau. Mais il faut bien vivre. Vous trouvez une place dans une usine de robots : il s'agit d'ajuster les différents composants, bras articulés droits et gauches et la tête sans se tromper. Ce jeu, malgré les cadences infernales, est plein d'humour (Intrek). ★★★★★ (18)

MARIO BROS

Mais finalement c'est votre frère, Mario, le petit charpentier de Donkey Kong, qui vous trouve un travail, bien payé mais très fatigant, à l'emballage de matériel. Difficile, mais très bien conçu (JI 21). ★★★★★ (19)



120 JEUX

LE LIVRE MAGIQUE

Le *Livre Magique* est composé de diverses planches en couleurs, que l'on place sur un tableau à touches sensibles. Prenez, par exemple, la planche des animaux sauvages ; vous appuyez sur l'éléphant (rose comme il se doit !) et vous entendez une voix grave qui vous dit : « voici l'éléphant », paroles bientôt suivies d'un énorme barrissement. Autre possibilité offerte : la voix de l'ordinateur vous demande de chercher l'image correspondant à un animal défini. Une des planches vous apprendra également à identifier les chiffres de 1 à 10, une autre les nombres de 1 à 30. Ce jeu, s'adressant aux tout-petits (de 2 à 4 ans) est un merveilleux outil pédagogique, qui permet d'allier plaisir de jeu et apprentissage, en faisant appel à la fois à la vue, à l'ouïe et au toucher (Texas Instruments). ★★★★★ (1)

MATHS MAGIQUES

Grâce aux *Maths Magiques*, vous pouvez vous entraîner aux diverses opérations (addition, soustraction, multiplication, division) et cela à trois niveaux différents. Ce jeu offre également la possibilité de faire des dictées de nombres (jusqu'à 99 999 !), de déterminer des ordres de grandeur entre différents nombres (comparer 64 : 2 et 407 par exemple) et enfin d'effectuer toutes sortes de problèmes, qui peuvent aller de la recherche d'un diviseur au calcul de l'aire d'un triangle, en passant par des opérations sur les suites logiques. Ce jeu vous aidera à devenir un as des maths, sans pour autant être fastidieux. L'ordinateur vous parle, au besoin répète la question, si vous l'avez mal comprise et, après deux réponses fausses, vous donne la solution. Un livret accompagne même le jeu, vous rappelle certaines notions indispensables et vous propose, à titre d'exemple, des exercices, souvent originaux, que l'on peut réaliser à l'aide de l'ordinateur. Ce jeu, dit éducatif, passionnera les enfants et, à n'en pas douter, leurs parents, les compétitions entre petits et grands n'étant pas exclues ! (Texas Instruments). ★★★★★ (2)

MICROMATHS

Micromaths est conçu dans le même but et fondé sur le même principe, mais ici l'ordinateur ne parle pas, absence compensée par un écran lumineux qui affiche chaque opération ; ce jeu exerce donc plus la mémoire visuelle qu'auditive. Il propose cinq jeux différents : les tables de multiplication, d'addition, de division et de soustraction (vous sélectionnez vous-même la table et l'opération) ; le « Vrai ou faux » (vous devez dire si ce qui est affiché par l'ordinateur

est juste ou non) ; le calcul d'un résultat ; la recherche de l'inconnue dans une opération et enfin l'ordinateur vous demande quelle est l'opération utilisée dans un calcul donné. *Micromaths* peut être sans pitié pour les joueurs étourdis ou lents : selon le niveau de difficulté sélectionné (il en existe trois), vous avez droit à deux erreurs, à une seule ou à aucune (si la réponse est fautive, une note grave retentira et le symbole « Err. » s'affichera) et votre temps de réponse est limité ! Ce jeu exige donc rigueur et rapidité d'esprit ; c'est à ce prix que vous deviendrez incollable. (Berchet). ★★★★★ (3)

DICTÉE MAGIQUE

Après la leçon de calcul, la dictée. L'ordinateur parlant vous dicte des mots (classés suivant quatre niveaux de difficulté) que vous devez écrire en appuyant sur les touches du clavier ; l'ordinateur épelle chaque lettre que vous sélectionnez au fur et à mesure qu'elles s'inscrivent sur un écran lumineux. Vous pouvez également faire une dictée préparée : dix mots défilent devant vos yeux, que vous répétez à haute voix ; ensuite l'ordinateur vous demande de les réécrire. D'autres jeux sont proposés, par exemple « Le code secret » et le célèbre jeu du pendu (« Le mot mystère »), pour lequel vous pouvez vous faire aider par l'ordinateur qui gracieusement vous donne une lettre du mot. En outre, un second module est disponible (on l'enfiche au dos du jeu) qui fournit une liste de mots additionnels. Enfin, deux détails pratiques : le boîtier possède une poignée qui permet de le transporter comme un petit sac à main et une prise pour brancher un écouteur individuel. La *Dictée Magique*, simple mais amusante, permettra aux enfants de perfectionner ou de consolider leur orthographe et d'enrichir leur vocabulaire, en développant aussi bien la mémoire auditive que visuelle (Texas Instruments). ★★★★★ (4)

DICTIONNAIRE ELECTRONIQUE DES MERCREDIS

Le *Dictionnaire électronique des mercredis* se présente sous la forme d'un petit jeu, à peine plus gros qu'une calculatrice (ne vous fiez pas à l'emballage trompeur !), accompagné de cinq livrets. Ceux-ci contiennent des grilles de mots croisés, des charades, des rébus, des rébusmaths, etc., de niveaux différents, que vous pouvez réaliser seul. Mais, si vous avez un doute, une ignorance, vous avez la possibilité d'interroger votre mini-dictionnaire, qui, soit donnera la lettre manquante, soit confirmera celle que vous proposez. Ainsi vous aurez la satisfaction de remplir intégralement une grille. Bien sûr, votre score (enregistré par l'ordinateur) en sera d'autant réduit et le chronomètre comptabilisera le temps perdu. Ce jeu fera la joie des jeunes cruciverbistes. (Berchet). ★★★★★ (5)

BRAIN BAFFLER

De taille assez réduite (10 x 19 cm), le *Brain Baffler* propose une gamme de jeux très variée (sept au total). Vous pouvez, par exemple jouer au « mot flash », au « pendu » et à son équivalent en nombres, « le top secret ». Ce jeu, que vous utilisez seul ou à deux, est passionnant et très complet. (Mattel Electronics). ★★★★★ (6)

LES CHIFFRES ET LES LETTRES

Qui ne connaît pas l'émission télévisée des Chiffres et des Lettres ? Nathan a profité de son succès pour concevoir l'équivalent en jeu électronique. Le jeu offre même, il faut le reconnaître, plus de plaisir, puisqu'il existe trois variantes : le Jeu des chiffres, le Jeu des lettres et des Chiffres et le Jeu des lettres. Vous jouez seul ou à plusieurs (jusqu'à

trois joueurs) ; l'ordinateur vérifie la justesse des calculs, donne, s'il le faut, le compte exact, vérifie l'emploi des lettres et enfin comptabilise les points et chronomètre le temps de réponse. Un excellent jeu ! (Fernand Nathan). ★★★★★ (7)

MEGA 10 000

A vous maintenant les hautes sphères de la culture ! Nathan a décidé, grâce à *Méga 10 000*, de faire de vous un érudit en tous domaines. A chaque question d'un livret-questionnaire correspondent plusieurs réponses. A vous de choisir la bonne ; vous l'enregistrez sur l'ordinateur et celui-ci vous félicite ou, au contraire, vous corrige. En cas d'ignorance totale, il vous donne la réponse correcte.

Ce jeu, qui présente dans chaque rubrique trois niveaux de difficulté, s'adresse aussi bien aux grands qu'aux petits : certains livrets sont destinés aux petits, d'autres aux juniors ; il séduira toute la famille et permettra à chacun, tout en jouant, de faire de passionnantes découvertes. (Fernand Nathan). ★★★★★ (8)

QUATRO COMPUTER

Qui n'a jamais joué au morpion pendant les heures de cours ? *Quatro Computer* vous permet de redécouvrir cette joie d'écolier, mais cette fois en trois dimensions. Chaque joueur a en sa possession trente-deux cubes (blancs ou rouges), encastrables les uns dans les autres, qu'il dispose sur une sorte d'échiquier. Un bruit retentit



à chaque cube posé et une musique annoncera la victoire finale. Un autre jeu accompagne celui-ci, le Labyrinthe : l'ordinateur a tracé un parcours qu'il vous propose de découvrir. Un jeu captivant ! (M. B. Electronics). ★★★★★ (9)

PUISSANCE 4

Même principe pour *Puissance 4* du Microvision, mais cette fois en deux dimensions seulement. On joue contre l'ordinateur ou avec un ami. La grille de jeu est assez petite et l'intérêt ludique limité (M. B. Electronics). ★★★ (10)

GENIUS

En revanche, *Genius* possède de réelles qualités. C'est une sorte de

pousse-pousse électronique et lumière troisième variante : c'est l'ordinateur lui-même qui désigne le joueur qui doit jouer. Enfin, *Super* neux. Vous devez essayer d'allumer en même temps les huit pièces du jeu. Le slogan « Le casse-tête électronique » est réellement justifié ! (M. B. Electronics) ★★★★★ (11)

SUPER SIMON

Avez-vous l'oreille musicale ? Commencez par répéter sans faute les signaux sonores et lumineux qu'émet l'ordinateur. Le second jeu (pour deux ou plus) est fondé sur le même principe, mais chaque joueur a préalablement choisi ses couleurs. La difficulté augmente encore avec

Simon vous met au défi de répéter une série en même temps que lui. (M. B. Electronics) ★★★★★ (12)

MICROMUSIC

Ecoute d'un air en mémoire, apprentissage de l'air choisi, étude, exécution, enregistrement, le menu de ce jeu est ambitieux, trop sans doute. En fait, mieux vaut s'orienter immédiatement vers un clavier (Berchet). ★★★ (13)

M M 200

Le *M M 200* sera un excellent pédagogue pour guider vos premiers pas, proposant en plus un livret d'initiation au solfège, avec corrigé en prime (Berchet). ★★★★★ (14)

HB 402 10

Pour les plus exigeants, le *HB 402 10* offre six registres, six rythmes et un clavier de quarante touches ; idéal pour ceux qui veulent emporter partout un instrument avec eux (Bontempi). ★★★★★ (15)

ECLIPSE

Enfin, *Eclipse*, satisfera les amateurs de jazz, de pop, de rock... avec ses onze registres différents, ses seize rythmes, deux arpèges, une mémoire et surtout quarante-neuf vraies touches. Un plus : il se branche sur secteur ou sur batterie. (Bontempi). ★★★★★ (16)



120 JEUX

SCHTROUMPFS

Vous vous trouvez en face d'un affreux sorcier, vêtu de noir, qui prétend s'appeler Gargamel. Quant à vous, vous voilà bleu avec des chaussures et un bonnet blancs et vous parlez Schtroumpf. En plus, vous avez faim ; vous essayez de ramasser tous les champignons qui poussent sur le bord du chemin, en évitant Gargamel et son chat Azrael. Lorsque vous avez enfin votre provision, la schtroumpfette vous hèle et prend tout votre bien. (Orlitrone ; pour les tous petits). ★★★★★ (1)

DINOSAURE

Devenu homme préhistorique, la situation n'est pas meilleure et votre faim a encore augmenté. Il y a bien quelques os, disséminés de-ci de-là, mais un dinosaure est là également qui semble avoir des vues sur vous. Un orage choisit ce moment pour éclater et la foudre jaillit en tous sens. (Orlitrone) ★★★★★ (2)

PAC-MAN

Fantastique : vous êtes tout jaune, tout rond, réduit à une bouche et à deux yeux. Lorsque vous ouvrez et fermez vos mâchoires, vous ne pouvez vous empêcher de faire puck puck. Vous êtes le Pac-Man. Des vitamines parsèment un labyrinthe

et vous pouvez même avaler des super vitamines qui décuplent vos forces. Il faut dire que vous en avez bien besoin pour vous défendre des fantômes qui vous poursuivent sans arrêt. Trois jeux en un dans le *Pac-Man* de Coleco : un *Pac-Man* traditionnel ; un *Pac-Man* à deux, chaque joueur contrôlant le sien ; une variante appelée « Mange et cours ». Dans cette dernière, aucune vitamine, mais quelques super vitamines, même pas capables de vous donner la force de lutter contre les fantômes. Seule solution pour survivre : avaler cette nourriture et se précipiter chez soi avant d'être attrapé par un de ces ennemis. Bruitages remarquables, quoique fatigants à la longue (il n'y a pas de coupe-son) ; manettes très précises, choix important de jeux, esthétique réussie, ce *Pac-Man* est un des meilleurs jeux du moment, dans une gamme qui compte de beaux fleurons (Coleco). ★★★★★ (3)

PUCK MONSTER

Puck Monster offre également un plaisir de jeu très grand, avec seulement deux variantes, mais une évolution bien graduée entre les différents tableaux (Lansay). ★★★★★ (4)

PUCK MAN

Même principe, mais répartition différente des vitamines pour *Puck-Man* qui offre en plus des bonus sous forme de cerises. Intéressant : vous ne pouvez manger vos pastilles que dans un sens précis, ce qui ajoute à la difficulté du jeu. Amusant : la forme du boîtier, très réussie, qui représente un *Pac-Man* (Tomy). ★★★★★ (5)

HUNGRY PAC

Hungry-Pac risque de moins attirer de prime abord par son graphisme plus simple, moins coloré que celui des autres jeux. Mais les parties sont passionnantes et la maniabilité de *Pac-Man* étonnante, qualité indispensable étant donné la rapidité des fantômes au niveau le plus difficile (Bazin). ★★★★★ (6)

FROGGY WOGGY

A l'opposé, *Froggy Woggy* (qui change *Pac-Man* en grenouille) est très beau, avec un graphisme très lumineux, un véritable champignon en guise de joystick, mais n'est pas

aussi vif dans ses réactions que ses confrères. Dommage ! (Tech) ★★★★★ (7)

MONSTER MAZE

Même défaut pour *Monster Maze*, un *Pac-Man* à cristaux liquides qui demande une période d'accoutumance pour se déplacer efficacement (Orlitrone). ★★★★★ (8)

PUCK'N MONSTER

Enfin, dernier jeu de notre sélection, *Puck'n Monster* étonne par le labyrinthe qui défile à volonté suivant la marche de *Puck* : il est difficile au début de déterminer ses limites. Très drôle, plutôt pour les plus petits et surtout original (Bazin). ★★★★★ (9)

O. CHAZOULE Louise LABAYE
Jacques HARBONN



Photos Pierre SABATIER



• A vendre jeu électronique en très bon état, datant de cette année : jeu avec ordinateur « Tank Attack ». Prix entre 200 et 240 F vendu avec notice. **VALET Franck**, 19, rue des Bouvets, 78400 Chatou. Tél. : 071.51.72

• Vends VCS Atari, déc. 82 sous garantie, 750 F plus 4 cassettes : Pac-Man 170 F, Tennis 200 F, Boxing 200 F et StarMaster 270 F plus ordinateur d'échecs « Chess Champion » 8 niveaux, conforme aux règles inter. 350 F. **MEUNIER Patrick**. Tél. : 846.03.32 après 18 h.

• Vends ou échange K7 Mattel : Space Battle, jeux électroniques de poche : Le cheval de Troie, Helmet, Manhole + Tennis de Tomylronics et Duel avec transformateur. Grégoire de NUSSAC, 33, rue du Petit-Musc, 75004 Paris. Tél. : 272.17.30 à partir de 5 h 30.

• Urgent vends console Vidéo Atari neuve (garantie 11 mois) 1 400 F avec 2 cassettes. **DELNUR Patrick**, 21bis, avenue Victor-Hugo, 12000 Rodez. Tél. : (65) 68.44.09 heures des repas.

• Vends VCS Atari, juin 82, 1 000 F et cassettes Defender 240 F, Super Breakout 200 F, Vidéo Chess 155 F, Circus Atari 110 F, Space Invaders 200 F. Tél. : 320.07.85.

• Vends jeux électroniques « Frogger » (lire page 88 Titl n° 3) acquis en janvier 1983, excellent état, encore dans boîte d'emballage, vendu avec piles neuves, prix exceptionnel 300 F, valeur réelle 550 F à 600 F. **Laurent RISPAL**. Tél. : 373.71.11 après 19 heures.

• Vends jeux vidéo Hanimec SD 070, cause double emploi, très bon état avec 3 cassettes (Sports, Bataille navale, Matos), au total 20 jeux le tout 500 F. **M. TARRACOL, Fort-Louval, 46300 Gourdon.**

• Vends Street Racer à 150 F, Air Sea Battle 150 F, Combat à 150 F pour VCS Atari. **DELUZIER Thierry**, rue du Point-du-Jour, 18340 St-Just. Tél. : (48) 25.64.19.

• Vends VCS Atari + 13 K7 dont Tennis activision Maze crase, Dodge'em, etc. prix 2 300 F, bon état. **PEREZ Thierry**. Tél. : 805.97.08.

• Vends cassette de jeu vidéo : space battle (Mattel) 150 F + frais de port, état neuf. **Marc HENOCO, 24, allée du Haut-Moulin, 35760 St-Grégoire.**

• Vends K7 Mattel Soccer et Astromash 170 F une + jeux cristaux liquides Epochman (Glouton) et Soccer 150 F les deux. **COARD Marcel**, 21, rue Doran, 13004 Marseille. Tél. : (91) 42.27.10.

• Atari neuf sous emballage, scellé d'origine prix 1 200 F. Tél. : (3) 962.56.50 de 19 h à 20 h.

• Vends jeux vidéo Vidéopac, jet 25 Radiola avec 24 cassettes N° 1-3-4-6-8-9-10-11-12-13-14-15-16-17-18-19-20-22-25-27-30-34-35-36 valeur 4 000 F vendu 2 000 F. **ROBIN Cyril**, 14, allée de Saint-Cucufa, 92420 Vuuresson. Tél. : 741.75.81 après 18 h.

• Vends cassettes Microvision Shooting Star 100 F et échange contre toutes propositions intéressantes ou vends cassettes Atari Vidéoipball et Street Racer 320 F. (160 F l'une). Tél. : 439.19.28 Steve après 18 h.

• A vendre K7 Atari et Activision : Missile Comm, Maze Craze, Sp. Invaders, Yar's Rev, Astéroids, Boxing, Kaboom, toutes neuves. Prix 1000 FB et 1500 FB ou lieu de 1830 FB et 2670 FB. **DZUBAS L., Kasterfanden n. 197, 1710 Dilbeek, Belgique**. Tél. : (02) 465.60.58 après 19 h.

• Vends VCS Atari (nov. 82) valeur 1 200 F vendu 900 F + 7 K7 (dont Nexar) + commandes clavier valeur 1 600 F, vendu 1 100 F. **Laurent BOGHOSSIAN**, 12, bd Michel, 13013 Marseille.

• Vends K7 Atari : Slot Racer 110 F, Maze Craze 150 F, Street Racer 110 F, Laser Blast 150 F, Mini jeu Game et Watch Tortues, Parachute, Au feu, Pieuvre, Fire Attack 120 F chacun. **ALLUCHON, 102 bd Gabriel Péri, 91170 Viry Châtillon**. Tél. : 905.03.52.

• Vends jeu de poche Las Vegas 100 F et Green House 250 F. **MODENA Alexandre**, 62 avenue de Brancolor, 06100 Nice. Tél. : 51.25.63 après 20 h. Merc.

• Vends jeux à cristaux liquides, Nintendo, double cadran : Donkey Kong environ 200 F et Oil Panic 150 F. Vends aussi Master Mind de poche environ 125 F. **Patrick DELBES**, 5 rue Saint Saëns, 75015 Paris. Tél. : 578.94.01.

• Vends K7 pour VCS Atari : Pac-Man, 250 F, Space Invaders : 200 F, Missile Command : 250 F, Combat : 110 F, Space War : 140 F. **M. LAURENT**, tél. : 374.22.96 après 18 h 30.

• Vends ordinateur Vidéopac Philips à 600 F + 11 K7 à 1 300 F. Le tout à 1 900 F ou lieu de 3 800 F. (K7 n° 1, 2, 11, 14, 22, 27, 29, 31, 33, 38, Pac-Man et 39 : Les combattants de la Liberté. Tél. : (88) 89.48.40.

• Vends VCS Atari (nov. 82) sous garantie + K7 : Astéroids, Night Driver, Space Invaders, Combat. Le tout : 2 000 F. **DAMIS T., 10 square de la Boue, Appt 213, 77100 Meaux**. Tél. : (6) 009.44.56.

• Vends console déc. 82 Atari + 2 K7 (Pac-Man + Indy 500, Combat) pour le prix de 800 F, excellent état. **BERTOUX Didier**, 95, rue Pierre Sénard, 69600 Oullins.

• Vends 7 jeux électroniques état neuf (avec emballage) : Galaxy II 300 F, Merlin 120 F, Laser Fight 200 F, Boxing 200 F, Sector 200 F, Pac-Man 300 F. La poursuite spatiale + 1 transformateur 100 F, ou vends les 7 pour 1 000 F à la place de 1 340 F. **GRUJIC NEDELO, 25, rue Victor Massé, 75009 Paris**. Tél. : 281.32.82.

• Vends un Racer Bandaï électronique à 150 F + 1 téléscope à 150 F + 1 K7 Atari : Basic Programming à 400 F + manettes spéciales. **Mourad TAHIRI, Rés. Romain Rolland, Apt 308, Bt B, Allée Maxime Gorki, 94120 Fontenay-sous-Bois**. Tél. : (6) 576.55.93.

• Vends ou échange jeu à cristaux liquides Nintendo (Game and Watch) : Mickey house. Prix 150 F. **Gildas GARNIER, 33 rue du Vieux Four, 44640 St Jean de Boiseau**. Tél. : (40) 65.72.71 après 18 h.

• Vends Vidéopac C 52 avec K7 N° 1 790 F et chaque K7 89 F, sauf n° 31 179 F et n° 38 139 F. Lots spéciaux : le jeu + 5 K7 1 100 F avec 10 K7 1 450 F et avec 20 K7 dont les n° 31 et 38 2 260 F. Vends Atari Backgammon, neuve 160 F, possibilité d'échange avec K7 Mattel. **M. MIDRIER, 26 rue Cormac, 33000 Bordeaux**.

• Vends toutes sortes de jeux électroniques (Game and Watch, Galaxian etc.) et console Atari et K7 Atari individuelles ou non. **GOLSSAL André**, 9 rue de Douai, 75009 Paris. Tél. : 280.33.43.

• Vends 180 F ou échange contre une guitare : K7 Atari Superman (valeur 255 F) Vends jeu Game and Watch : La pieuvre 80 F. **BONDERFF Pascal**, 66, rue de Loscoat, 29200 Brest. Tél. : (98) 03.62.04.

• Vends Vidéopac C 52 + 4 K7 : Duel de Cow-Boys, Bataille aéro-navale, Combat de chars, les satellites attaquent. Vends pr Philips cartouche Bowling et Basket-Ball, le tout 1 300 F. Vends VCS Atari avec K7 Combat, Defender, Berzerck et Tennis, le tout 1 900 F. **M. MOTTET, 21 rue Henri Barbusse, 75005 Paris**. Tél. : 354.55.53 après 17 h.

• Vends télé jeux SD 09 plus 2 K7 Supersportif 10 jeux. Jeux de destruction 8 jeux 450 F. **BOURGION Christophe**. Tél. : (86) 88.40.46.

• Vends Atari déc. 1982 + carte d'abonnement pour K7 à jouer dans région Seine-Marne (77) + Tennis + Combat, TBE - pour 1500. **PEZIER**. Tél. : (6) 407.61.36.

• Vends vidéo jeu S D 050 + 2 K7 Matos et Bataille navale, prix 700 F + 2 jeux LCD Donkey-Kong 350 F et Slimboy Space Quartz (4 jeux) 200 F. **DEHIMI Samir**, 36, rue de Dornach, 68120 Pfaffstatt ou tél. après 17 h 30 ou (89) 53.33.33.

• Vends K7 Atari Star Raiders avec commandes spéciales, très peu servi (fév. 83) 300 F ou lieu de 370 F. **René BARRABES**, 11 bis rue Paul Demange, 78290 Croissy-sur-Seine.

• Vends jeu électronique Merlin, état exceptionnel 150 F. Cherche K7 Mattel bon état et si possible pas cher. **LETHON Laurent**, 90 rue Jeanne, 75013 Paris. Tél. : 583.12.93 après 17 h 30.

• Vends Atari VCS 800 F + K7 Super Breakout (200 F) Missile Command (220 F) StarMaster (210 F) Grand Prix (250 F) Sp. Invaders (175 F) Atlantis (260 F) Demon Attack (260 F). **RENAUD Grégoire**, 4 rue Clemenceau, 90000 Belfort. Tél. : (84) 28.73.37.

• Vends ou échange jeu vidéo Philips N 20 contre K7 Vidéopac C 52 ou Jet 25, prix 350 F à débattre. Tél. : (55) 02.26.21. **Stéphane CHAGNAUD**, Le Bas Moulin, 87200 St-Junien.

• Vends jeu vidéo Philips C 52 avec 11 K7 (dont Pac-Man et Astéroids et les K7 n° 6, 10, 11, 15, 18, 22, 33, 35) très peu servi. Etat neuf, valeur 2 600 F, scabréifiée 1 550 F. **GEISENBERGER Yves**, 16, rue F. Debeurg, 78380 Bougival. Tél. : 969.13.16.

• Vends VCS Atari + K7 Combat 27 jeux, sous garantie. **ALDEBERT Patrick**, Bt D Parc à Ballons Omega, rue des Prudiers, 34000 Montpellier. Tél. : (67) 65.95.34 après 19 h.

• Vends Mattel Intellivision TBE avec 12 K7 Tron, Starstriker, Tennis, Foot, Astromash, Autoracing, Snafu, Seabattle, Reversi, Power, Horseshoe, Utopia neuf 4 600 F, cédé 3 600 F. Tél. : (62) 96.73.94.

• Vends ou échange K7 Atari Basic Programming valeur : 340 F vendu 210 F ou 340 F avec commandes + jeux électroniques Parachute contre cassette ou choix pour Atari. **Mathieu de MONTVALO**, 87 boulevard du Port Royal, 75013 Paris. Tél. : 331.35.75.

• Vends Vidéopac C 52 Philips et 5 K7 : 9, 2, 14, 24, 34, le tout 850 F, état neuf très peu servi. **BOUYERSKY Christophe**, 9 rue de Paris, 78600 Maisons Laiffite. Tél. : 912.28.52 à partir de 17 h.

• Vends VCS Atari, bon état, manettes neuves avec K7 : Pac-Man, Dodge'em, Astéroids, Space Invaders, Frogger, Street Racer, Combat : 1 400 F. **Philippe KASSEL**, Tél. : 527.68.00 après 19 heures.

• Vends VCS Atari + 4 poignées + K7 Combat + 1 adaptateur courant : 900 F. Vends aussi K7 Atari, Imagic, Activision, Parker, Spectrovision. Liste sur demande. **FRANCK**. Tél. : (1) 363.38.90.

• Vends 7 K7 Mattel : Chasse au sous-marin, Roulette, Collision d'étoiles, Mare aux grenouilles, Utopia, Tennis, Football. Le tout 1 400 F ou lieu de 1 750 F ou 200 F la K7. Tél. : 344.52.38.

• Vends K7 Atari Star wars 380 F, Air-Sea-Battle 200 F. **SANDER Bruno**, 10 avenue de Bandal, 13008 Marseille. Tél. : 79.18.91.

• Vends PHC 25 Sanya acheté 25 fév. 83 excellent état + câble magnéto K7 + prise péritel + 2 K7, le tout 1 800 F. **MONCEL Gil**, 40 rue Doudeauville, 75018 Paris. Tél. : 255.27.24.

• Vends jeu vidéo Soundic + 2 K7 350 F. Tél. : 968.56.49.

• Vends jeux Vidéopac C52 Philips 900 F seulement ou lieu de 1 300 F + K7 au choix n° 1, 2, 3, 4, 5, 6, 8, 11, 12, 14, 15, 16, 19, 34, 36 chaque K7 80 F ou lieu de 105 F. Tél. : 229.14.51, Madame GUIHUR, 44 rue Guy Maquet, 75017 Paris.

• Vends VCS Atari + 8 K7 2 000 F ou K7 séparées (180 F à 220 F la K7) ou Atari seul : 1 000 F (à débattre). **Mathieu DICOSTANZO**, 26, rue Borghèse, 92200 Neuilly-sur-Seine. Tél. : 624.80.98.

• Vends VCS Atari à prix intéressant ; je dispose aussi d'une vingtaine de K7. **Patrice RIMBERT**, 23 rue Mollière, 75001 Paris. Tél. : 296.07.07.

• Vends en excellent état jeu Vidéopac C 52 + K7 n° 11, 22, 29, 37. Prix 1 300 F. **SCHULTZ Alain**, 31 rue de Dunquerque, 68200 Mulhouse. Tél. : (89) 52.35.31.

• Vends jeu Tennis (Miro Meccano) + Casse-briques (Bondaï), valeur 900 F, vendu 500 F. **Sylvain POSSENTI**, 15 A rue Tristan Bernard, 25000 Besançon. Tél. : (81) 80.59.61.

• Vends jeu vidéo Philips C 52 avec quatre K7 (Pac-Man, Satellites attaquent, Cosmic Conflit, Duel). Etat neuf. Garantie jusqu'en novembre 83. Prix : 1 600 F. **CONTE Olivier**. Tél. : 25.53.08, heure repas ou soir.

• Vends à prix très intéressant K7 C 52 Philips : N° 22 (Le monstre de l'espace) et K7 N° 6 (Bowling et Basket-ball). Etat neuf. **VASSILIOU Philippe**, 17 rue de la Poudrière, 30660 Gallargues Le Montueux. Tél. : (66) 35.04.18.

• Vends K7 Atari : Maze Craze 180 F, Advegrute 170 F, Outlaw 130 F, Basket 150 F et Basic programming. J'amaï servi, cause double 250 F. À débattre. **Vincant TATE**, 31, avenue du Général de Gaulle, 59170 Croix. Tél. : (20) 73.12.53.

• Vends Philips C 52, 1 an + 15 K7, prix à débattre 2 000 F, valeur réelle 2 850 F, très peu servi. **Emmanuel BASTIDE**, 18 rue de Chartres, 92200 Neuilly

• Vends Philips Vidéopac + 9 K7 : 1, 8, 10, 11, 15, 22, 34, 35, 39 à 1 500 F. Acheté neuf décembre 1983. Garantie 1 an ou bien échange contre Atari VCS. **NAPOLI Frédéric**, 4 traverse Chante-Perdrix, Bat. 01 13010 Marseille. Tél. : (91) 44.87.72.

• VCS Atari à vendre, acheté en janvier 83, sous garantie, état neuf. Acheté 1 490 F, vendu 1 300 F. Avec K7 Combat + 2 paires de manettes. A vendre pour cause d'achat « Coleco ». Possibilité achat K7 E.T., StarMaster, Starwar. **Bruno AURET**, Arbas, 31160 Par Aspet. Tél. : (61) 97.41.15.

• Vends pour VCS 3 paires de manettes + K7 Combat et Defender : 500 F. Hanimec TV 10 jeu 250 F, Pac-Man Bandaï 150 F, Space Laser Fight 200 F. Tél. : 542.94.40 Paris.

• Vends console Intellivision, très bon état, avec 5 K7 dont Tennis et Auto racing. Vendu 2 400 F. **M. DELHAYE**, 52, rue de la Victoire, 91730 Chamarande.

• Vends jeu Game and Watch Les parachutes 120 F, sans piles. **Pierre Yves THIEFFINE**, 79, avenue d'Esby, 77330 Lésigny. Tél. : (6) 002.23.64.

• Vends : Terra Hit 180 F, Boxing (Bambino) 220 F, Simon (MB électronique) 200 F, Flipper électronique (Parker) 320 F. Vends Game & Watch Nintendo, Snoopy Tennis 235 F, Donkey Kong JR 235 F, Mickey Mouse 205 F, Parachute 190 F, Pieuvre 200 F, Fire 200 F, Popeye 228 F, Fire Attack 225 F, Turtle Bridge 200 F. **André GIULIONI**, 24 avenue Princesse Grace, 98000 Monaco. Tél. : 50.16.12.

• Vends jeu Ludotronique pirate (TBE) sans piles 65 F. Vends jeu Nintendo Donkey-Kong (TBE), avec piles 150 F. Vends jeu Electronic Defective (TBE), avec piles, valeur 450 F, vendu 225 F. **M. DESVIGNES au (42) 57.75.72.**

• Vends ou échange K7 Atari Night Driver et jeu Microvision. Tél. : (48) 21.11.29 à Sébastien Garcollon, 14 rue Ronsard 18000 Bourges.

• Vends K7 pour VCS Atari Demon Attack 320 F + Vidéo Chess 240 F à débattre. **NOBLE Olivier**, 665 route d'Ainin-Beaumont 62119 DOURGES. Tél. : après 17 h 30 ou le week-end au (21) 20.53.19.

• Vends Vidéopac Jet 25 Radiola avec K7 n° 2, 9, 14, 25, 36, 37, état neuf. Prix 1 400 F. Tél. : 370.02.52 Lionel. (Après 19 heures).

• Vends K7 Atari : Football 190 F et K7 Activision : Sking 290 F, Donkey Kong double écran 220 F (avec piles), Manhole 100 F (sans piles) Singe et jongleur 140 F (sans piles). **CHEN Frédéric**, 53 allée des Açores, 35100 Rennes. Tél. : (99) 50.43.62.

• Vends VCS Atari avec 6 K7 : Combat, Space Invaders, Haunted House, Airseabattle, Vidéo Olympics, Atlantis d'Imagic, le tout 2 000 F ou lieu de 3 000 F + un rangement pour K7. **Stéphane MEINHARD**, 2 boulevard Prince de Galles, 06000 Nice. Tél. : (93) 53.10.21 après 17 h.

• Vends console Mattel + 3 K7 Space Armada, Sub Hunt, Golf, sous garantie (février 83). Valeur 2 200 F. Vendu 1 600 F. **M. COLLIN B.** 9 avenue de Stalingrad, 92220 Bagneux. Tél. : 657.23.03 à partir de 20 h 30.

• Vends jeu vidéo ITMC noir et blanc + 3 K7 : Matos, Destruction, Sports. Bon état. Valeur : 800 F, vendu 500 F. **Mikael HAKMI**, 23, rue Sadi-Carnot, 92170 Vanves. Tél. : 644.82.08, aux heures des repas et le soir.

• Vends jeu de poche : Les Condors, avec piles, tout neuf, 200 F. **Isabelle DERVILLE - 110, rue Pierre Brossette 92320 Châtillon sous Bagneux**. Tél. : 642.94.26.

• Vends VCS Atari ; sous garantie + K7 Pitfall, Frogger, Sword Quest et Combat, le tout 1 800 F (K7 vendues aussi séparément). Tél. : 361.81.03.


• Vends console Mattel Intellivision avec K7 Golf, le tout en très bon état, sous garantie. Prix : 1 500 F. Vends aussi K7 Mattel 150 F chacune. **M. COURT**, Chemin La Leque, 13122 Vantabron. Tél. : 28.82.12 après 20 h.

• Vends jeux électroniques Logic 5 et Simon, bon état, 150 F les 2 ou échange contre une K7 Mattel. **Stéphane BRIAT - 47, rue Paul Hochart 94240 L'Hay Les Roses**. Tél. : 686.35.81, après 17 h.

• Vends K7 Atari, Combat, Night Driver, Air-Sea-Battle, Slot Racer, Human Cannon Ball, Vidéo Olympics, 70 F pièce. Boxing Indy 500 240 F. Pièce Gangster Alley Star Wars 300 F pièce. **JURKIEWICZ Bernard**, 65 rue d'Arras, 62470 Calonne Ricourt.

• Vends jeu vidéo Philips Vidéopac N 60, console + écran + 5 K7, peu servi 950 F. Rampe 6 spots + rampe 2 spots + modulateur micro + lampes le tout pour 500 F. **URGENT P. NOEL**, 3 rue des Souciers, les Pinchinades, 13127 Vitrolles. Tél. : (42) 89.61.18 après 18 h.

• Vends K7 pour console Mattel Space Battle à 180 F. Prix minimum (en très bon état). Tél. : (40) 22.44.64.

- * Vends Jeu Atari avril 82. Révisé octobre 82. Parfait état : 800 F + Lot 11 K7 1 900 F, ou vente à l'unité. Tél.: 732.27.34 ou le soir 955.35.76. **Arnold Le BER**, 8 square Saint Florentin, 78150 Le Chesay.
- * Vends jeu électronique Space Laser Fight, valeur 600 F, vendu 250 F. **MONGELLAZ Bruno**, 85 résidence Vuvert, rue Vuvert, 18000 Bourges.
- * Vends Jet 25, neuf, acheté déc. 82, 19 K7 N° 1, 4, 2, 10, 11, 14, 18, 19, 22, 25, 27, 29, 30, 34, 35, 36, 37, 38, 39. Prix 3 000 F. **LAROUSSE Michel**, 17 bis rue des Neuls, 30320 Marguerites. Tél.: 28.13.91.
- * Vends ZX 81 (5/82) très peu servi 650 F. **BERTRAND Eric**, Faubourg de Châlons, 51300 Vitry le François. Tél.: (26) 74.01.01.
- * Vends Vidéopac Radiola Jet 25, 650 F (neuf 1 200 F) + 15 K7 n° 1, 4, 11, 14, 18, 22, 28, 29, 32, 34, 36, 800 F. N° 9, 37, 38, 39 à 350 F. **ROOS Nicolas**, 87 Grand-Rue, 67500 Haguenau. Tél.: (88) 93.94.92.
- * Vends K7 de jeux Atari: Star Raiders 240 F, Defender 280 F (23.02.83) en excellent état, très peu servi. **YAKILI Olivier**, 20, rue Montcaune 61400 Mortagne au Perche.
- * Vends K7 pour VCS Atari: Stormaster 300 F et Vidéo Pinball 170 F + Flipper électronique Wildfire 200 F (Valeur neuve 400 F). Tél.: après 6 heures au 997.81.52.
- * Vends Vidéopac Philips excellent état, encore sous garantie + 5 K7 n° 8, 22, 34, 38, 39. Valeur : 1 800 F, vendu : 1 300 F. **CHEVALLEY**, 8 rue Thier, 38000 Grenoble. Tél.: (76) 47.18.24 après 19 h.
- U Vends TI 99 4 A avec câble K7 + paire de joysticks + 2 K7 de jeu (Invaders + Tombstone-City) + manuel de programmation Basic, 163, pages, sous garantie, côté 2 800 F. **Tavernier Pascal**, 12 rue Antoine Lamière, 69008 Lyon. Tél.: 800.39.10.
- * Vends console Mattel avec K7 Casino, Star Strike, Space Hawk. Prix 2 000 F. Tél.: 54.01.16. **DEBLADIS Pascal**, Ville les Mardolettes, 27150 Etréopigny.
- * Vends console SD 050, fin 81 avec 6 K7: Sport, Motorcruz, Mur de briques, Sous-marins, Course Auto, Shooting Gallery, (avec fusils) le tout excellent état, acheté 1 000 F. Vendu 500 F. **Xavier LACOSTE**, 126 rue Grande, 77430 Champagnes/S. Tél.: 423.02.68.
- * Jeux électroniques Bowling (150 F) Course de voitures (100 F) de Bandoï, Flair Bouffier de Mattel (250 F), Mini Simo (80 F). Jeux Game and Watch Turtle Bridge, Fire Attack. **ROLAND RAUL**, 22, rue du Petit Montesson 78110 La Vésinet ou Tél.: 071.40.51.
- * Vends console Mattel + 1 K7, prix 1300/1400 F à débattre, sous garantie. Vends 7 K7 Mattel: prix 150 F chacune ou 850 F les sept. **SOULET Gilles**, 103 route d'Albi, 31200 Toulouse. Tél.: 47.98.53, après 17 h 30.
- * Vends console VCS Atari, avec 4 paires de commandes + K7 Dodge'em et Golf pour 950 F neuf. Cause double emploi. **Jacques ROSEYRO**, 5 cité des Trois Bornes, 75011 Paris. Tél.: 357.45.55.
- * Vends K7 pour Z X 81, 16 K; nombreux programmes de jeux + Otronics (Defender, Centipede...) Vends aussi imprimantes Sinclair + manuel d'utilisation : 500 F. Tél.: 417.12.96 à Georges ORTIZ, 31 avenue Kennedy, les Cyclades 95210 St Gratien.
- * Vends jeu d'échecs électronique Méphisto II (achat 07/82) 1 800 F. **Michel PRAT**, 1 rue des Poètes, 34500 Béziers.
- * Vends jeu Microvision à K7 (8). Vendu avec 3 K7: Casse-Briques, Shooting-Star, Bowling. Prix 500 F, décembre 82. Frais de port compris. **BRION Sébastien**. Tél.: (92) 75.95.06.
- * Vends console VCS Atari, garantie + 2 K7 (Combat + Defender) à 1 000 F, acheté 1 600 F. **Arnoud BENESCH**, Tél.: 637.48.93 après 17 h.
- * Vends console Mattel avec 8 K7: Tron, Courses de voitures, Bataille de sous-marins, Bowling, Chasseur de nuit, Staffy, Horse Racing, Bataille navale, le tout sous garantie, avec facture 2 500 F. **M. PHILIBERT**, 38 rue J.-P. Timbaud, 92130 Issy-les-Moulineaux. Tél.: 644.05.07.
- * Vends jeux électroniques Microvision, état neuf, avec K7 Casse-Brique 200 F, Flipper 80 F, Bataille navale 80 F, Blitz 80 F, Puissance 4 80 F, Shooting Star 80 F. **POIDVIN**. Tél.: (4) 457.41.21 après 18 h.
- * Vends jeu vidéo Philips C 60 + 9 K7 le tout 1 000 F, état neuf. **Jean DECETY**, 74 bid Vivier Marie, 69003 Lyon.
- * Vends Microvision + 4 K7 (Flipper, Casse-brique, B. navale, Bowling) le tout 400 F. **Jean-Marc CAHEN**, 15 parc d'Ardenay, 91120 Palaiseau. Tél.: 014.14.85.
- * Vends K7 VCS Atari (moins de 1 an) : Super Breakout, Night Driver, 350 F les 2. **BARRIERE Stéphane**, Villa Eurydice, Chemin des Rovoires, 06320 La Turbie. Tél.: (93) 78.65.19 après 19 h.
- * Vends ordinateur Vidéopac C 52 Philips 700 F + 9 K7 (2, 3, 6, 8, 9, 24, 25, 29) chaque : 80 F. Les 9 K7 600 F. Etat neuf. Tél.: 680.24.03, après 18 h.
- * Vends VCS Atari + K7 Sp. Invaders 1 200 F, sous garantie. **L. GOUILHARDOU**, 1 avenue de Viarmes, 60260 Lamorlaye. Tél.: (4) 456.99.40 de 18 à 20 h.
- * Vends N 60 Philips Vidéopac + 8 K7: 1, 4, 11, 14, 20, 22, 35, 38, 1 400 F. Tél.: 469.14.67.
- * Vends console pour jeux vidéo, état neuf, avec adaptateur et une K7 de 10 jeux. **Le PAGE**, 13 avenue des Nations, 69140 Rillieux la Pape. Tél.: (7) 897.23.69.
- * Vends jeu TV Vidéopac C 52 Philips, très bon état, avec 10 K7, le tout : 1 800 F ou lieu de 2 500 F. **Jean-Eric PETITE**, rue Barbe, 26300 Bourg-de-Péage. Tél.: (75) 72.30.12. Heures repas.
- * Vends jeu Pack Stormaster 250 F, ou échange contre K7 Demon Attack ou Super Cobra. Vends mini-jeux: Singe jongleur, Grand Prix (Bandoï) et Lion (Game et Watch) prix unitaire 100 F. Vends aussi jeu Escalade 250 F ou échange contre l'une des K7 précédentes. **MORHANT Tél.:** 741.59.38.
- * Vends K7 pour VCS Atari Imagic, Tigervision, Parker, etc., moitié prix. K7 Donkey-Kong Coleco pour Intellivision 280 F. Echecs électroniques, Auto-Réponse Board, sous garantie 3 500 F, cherche programmes de jeux pour Apple 2. **Dr. BERNARD Tél.:** (38) 30.01.24.
- * Vends console Atari + K7 (Defender, Star Raiders, Pac-Man, Missile Command) valeur 4 180 F, vendu 3 000 F. **LE GUENNIC Michèle**, 10 quai des Indes, 56100 Lorient. Tél.: (97) 64.31.32.
- * Vends jeu électronique « Merlin » très bon état de marche. Prix 200 F. **Dominique MATHERON**, 1 rue St François Xavier, 33170 Gredignan. Tél.: 89.62.99.
- * Vends K7 Atari: Space Invaders 220 F, Missile Command 240 F, Circus 150 F, Berzker 240 F, Stampede 240 F. Etat neuf (Noël 83), les 5 K7 1 000 F. **POLO Raphaël**, 13 rue Amoureux, 42100 Saint Etienne. Tél.: 57.57.26.
- * Vends jeu vidéo/TV Soundig Program (couleur) + 4 K7 neuf 3 000 F. Galaxien 7 (Entex), Manhole (Game et Watch) 800 F, Ato-Race Mattel: 800 F. Neuf. **DE GOLS**, 156 Brusselsbane, 1600 Sint-Pieters-Loouw, Belgique. Tél.: (07) 377.39.90.
- * Vends K7 Atari: Combat 130 F. **Laurent VANGETT**, 56 Promenade des Anglais, 94210 Saint Maur des Fossés. Tél.: 883.47.22.
- * Vends jeu TV Hanimec avec 10 jeux de sports (noir et blanc), très peu servi 100 F. **David CHICHE**, 14 avenue du Général de Gaulle, 77220 Tournan en Brié. Tél.: 407.09.34.
- * Vends Vidéopac Philips C 52, état neuf, avec 16 K7, 2 500 F. **M. DESVIGNES**, 23 rue Francis Garnier, 94216 La Varenne. Tél.: 866.37.54 après 20 h.
- * Vends Casio FX 702 P + FA-2 (interface K7) + FP 10 (imprimante) prix 1 400 F. **BRETON Emmanuel**, 8 rue Diderot, 78100 St Germain-en-Laye. Tél.: 973.23.00.
- * Vends (double emploi) TI 99 4/A + modulateur Pal (antenne) + câble magneto + manettes de jeu + modules: Football, Envahisseurs, Basic étendu. Vendu pour 3 700 F. **SCLUTER Patrick**, 22 allée des Peupliers, Forbach-Bruch.
- * Vends console Atari état neuf sous garantie 1 000 F, K7 Pac-Man 200 F, Circus Atari 120 F, Space Invaders 170 F, Vidéo Pinball 170 F, K7 Parker: Amidar 280 F, Frogger 280 F. **M. DUBUISSON**, Chemilly, 03210 Souvigny. Tél.: (70) 42.85.14 après 20 h.
- * Vends pour ZX81: jeu d'échecs Psion (100 F) QS Invaders (55 F) Etudes pour ZX81 (55 F) ou les 3: 200 F (avec factures, jamais utilisés, valeur neuve 317 F) recherche programmes pour T07, échanges possible. **NOUAR Malik**, 12 rue de Siam, 57450 Farsbersviller.
- * Vends échiquier électronique Chess Challenger 8, /neuf 1 500 F en 80/ 8 niveaux de jeu, sensitif. Poss. secteur/piles, vendu avec mallette 900 F. Tél.: **H. Bur.** 964.48.51 à DENIS.
- * Vends jeux électroniques Missile Invader et Champion Racer, le tout 200 F ou 100 F l'unité, assez bon état. **PINEAU Claude**, 26 rue Youffaire, 17300 Rochefort-sur-Mer. Tél.: 99.04.15 après 17 h.
- * Vends jeux électroniques Bandoï bon état: Duel 200 F, Super Missile Vader 150 F, Champion Racer 100 F. **LADONNE Patrick**, 151 rue de Bretagne, 53000 Laval. Tél.: (43) 69.13.49 après 19 h.
- * Vends console VCS Atari + 3 K7: Combat, Super Breakout et Space Invaders, le tout très peu servi 1 600 F. **VAN RYSSELBERGE Jean-Pierre**, 53 rue Boulevard, 75014 Paris. Tél.: 539.80.48.
- * Vends VCS Atari + 4 K7: Chopper Command, King-Kong, Star Raiders, Swordquest: prix 1 600 F. **ROUSSANGE Yves**, rue Charles Aurooux, Le Parc Cézanne, 05000 Gap. Tél.: (92) 52.02.98 après 20 h.
- * Vends K7 Atari Steer Racer 150 F. **Alain BRACONNIER**, 9 résidence du Clos d'Orléans, 94120 Fontenay-sous-Bois.
- * Vends Vidéopac Philips + 3 K7, 1 000 F. **Florian MARTIGNY**, tour Eve 3505, 92800 Puteaux. Tél.: 774.57.66.
- * Vends cassette « Texas instruments » (TI 1035) avec manuel et piles : 40 F. **Marc BIECHER**, 13 avenue Voltaire, 78330 Fontenay-le-Fléury.
- * Vends livre de programmes à l'unité pour TI-58. **BELMESSIER Jean Maxime**, Le Puisat, 73240 Saint-Genix-sur-Guiers.
- * Vends ordinateur échecs Chess Champion MK 2, 8 niveaux jeu, valeur 1 200 F, cédé 500 F, état neuf dans emballage origine. Vends et échange nbx programmes jeux et autres pour VIC 20. Vends extension RAM 16 K pour VIC 20, 720 F. **BAUMGARTNER Michel**, 29 quai d'Oran, 68100 Mulhouse.
- * Vends Tennis électronique et Duel electronic 200 F pièce. Vends K7 Stars wars 290 F ou échange contre Nexar, Pitfall ou Cosmic Ark et achète 180 F max. K7 compatibles au VCS Atari. Tél.: 050.82.71 M. RICHE, 15 résidence de la Chapelle, 78310 Blancourt.
- * Vends jeu vidéo Intellivision, état neuf, sous garantie, avec 4 K7 2 500 F. Tél.: 421.20.39.
- * Vends K7 pour VCS Atari: Space War, Air-Sea-Battle, Circus Atari, Vidéo Olympics: 100 F l'une. Indy 500, Defender, Astéroïdes, Pac-Man, Vidéo-chess: 210 F l'une, Stormaster 250 F, Stampede 180 F, Skiing 180 F. **M. BOERI**. Tél.: 324.34.42.
- * Vends Microvision MB avec K7: 1, 2, 3, 4, 5 : 300 F, bon état ou échange contre K7 Atari ou autres marques compatibles. Vends aussi Pac Monster (Bandoï) 200 F. **CASSEL Laurent**, 42 rue du Montparnasse, 75014 Paris. Tél.: 326.54.38.
- * Vends Atari VCS, neuve 83, + K7 Combat, Frogger, Defender, Cosmic Ark, Vanguard. Prix réel : 2 700 F, vendu 1 800 F, servi un mois. **RAYMON Jean-Marie**. Tél.: 542.27.70. après 19 h.
- * Vends Dodge'em pour VCS Atari 100 F. **Marc ZAGANSKI**, 7 allée des Vergers, 75012 Paris. Tél.: 344.58.55.
- * Vends VCS Atari (6/12/82) état neuf + 3 paires de commandes + 3 K7: Combat, Indy 500, Pac-Man. Valeur 1 908 F, vendu 1 500 F, sous garantie. **Jean MOY**, 55 boulevard Houssman, 75008 Paris. Tél.: 265.40.85.
- * Vends VCS Atari 82, 870 F. K7 Atari: Astéroïdes 200 F, Slot Racer 100 F, Pac-Man 200 F, Haunted House 150 F, Berzker 200 F, Adventure 180 F, Warlord 180 F, Riddle of the Sphinx 200 F, Indy 500 200 F. **M. RUBIETTO**, 25 rue G. de Nerval, 69800 Saint Priest. Tél.: 820.20.98.
- * Vends jeu électronique Game and Watch Le Pommer 90 F, Flipper électronique: Wildfire 180 F ou le tout 250 F. **VERDIER Fabien**, 64 avenue de Lombes, 31300 Toulouse. Tél.: (61) 49.65.20.
- * Vends C 52 Philips + K7 39. Prix 900 F, acheté mars 83. **BRANCHET**, 7 avenue Stalingrad, 93170 Bagnolet. Tél.: 361.22.37.
- * Vends jeu Atari, garantie encore valable. K7 Combat, très bon état, acheté 1 600 F vendu 1 300 F. **ARBEZ François**, rue de la Vieille Eglise, 39230 Sellières. Tél.: (84) 85.55.84 après 18 h.
- * Vends console Philips Vidéopac C 52 600 F. Vends K7 Philips 60 F pièce. **Christophe BERNARD**, 14 rue des terrasses, 78600 Mesnil-le-Roi. Tél.: 962.59.68.
- * Vends VCS Atari complet, TBE, garantie jusqu'en décembre 83. Vends K7 Tennis, Defender, Astéroïdes et Berzker (sans la boîte) toutes à 1/2 prix. Vends jeux de raquettes SEB 100 F. Tél.: 324.39.50 à Fabrice, après 18 h.
- * Vends console Mattel (nov. 82) + 2 K7 1 400 F ou avec 9 K7 2 400 F. Vends K7 séparément (Course Auto, Ski, Tennis, Look'n'Chase, Faucon, Frog Bag, Triple action, Armada, Astromash). **MONTOYA Laurent**, 6 rue J.J. Rousseau, 37150 Bléré. Tél.: (47) 30.21.70 après 19 h.
- * Vends K7 Atari, Slot Racers 115 F et Adventure 200 F. **VOICHAERT Patrick**, 23 rue Pépin le Bref, 57100 Thionville. Tél.: 253.42.11.
- * Vend Vidéopac Jet 25 Radiola très bon état + 12 K7: 1, 5, 8, 9, 11, 13, 15, 17, 21, 22, 31, 38 : 1 890 F. **M. BROSSIER**, 9 avenue Edouard Jenner, 94500 Champigny. Tél.: 885.55.21 après 20 h.
- * Vends Microvision neuf + K7 Casse-briques valeur 450 F, vendu 320 F + Vidéomaster (3 jeux) neuf, valeur 500 F, vendu 300 F. **PHILIPPE** au 993.00.02 après 18 h.
- * Vends Philips Vidéopac C 52, neuf, emballage d'origine + K7 n° 3 Football, n° 21 Secret Pharaon, n° 30 Champ bataille, n° 38 Glouton et voraces, le tout 1 500 F. **ROUSSET**, 5 rue Danton, 93 Montreuil. Tél.: 859.49.62.
- K7 VCS Atari: Space Invaders 200 F, Slot Racers 90 F, K7 Imagic: Cosmic Ark 200 F, Fire Fighter 150 F. **M. HENNINGER Laurent**, 14 rue de Colmar, 68600 Neuf-Brisach. Tél.: 72.66.31.
- * Vends K7 Mattel: Basket Ball 180 F et Golf 120 F. **BONNET Patrick**, 20 cheminement Gluck, 31100 Toulouse. Tél.: (61) 44.38.75.
- * Vends jeu Game and Watch double écran Donkey-Kong et jeu Water Polo. Les 2 jeux pour 400 F (un pour 290 F et l'autre pour 150 F). **ALCALA Patrice**, 104 rue de Marseille 26140 St Rambert d'Albon. Tél.: (75) 31.13.84.
- * Vends K7 Vidéopac C 52 neuf avec mode d'emploi N° 3, 7, 8, 9, 10, 12 (100 F pièce). **Christophe LOGE**, 20 rue Jean Carles, 80000 Amiens. Tél.: (22) 92.13.97.
- * Vends K7 Atari: Swordquest, Earthworld, prix 210 F. **Philippe KORESKA**, 60 rue de Longchamp, 92200 Neuilly-sur-Seine. Tél.: 747.96.73, après 17 h.
- * Vends VCS Atari, état neuf, sept. 82, 2 500 F, avec 5 K7 Pac-Man, Space Invaders, Pele's Soccer, Dodge'em, Combat. **RENAUDIE Patrick**, 102 bis avenue de Villeneuve St Georges, 94600 Choisy-le-Roi. Tél.: 852.51.22 après 18 h.
- * Vends console jeu vidéo à cartouche + 4 cartouches (Auto, Moto, Mur de briques et Sports) état neuf, prix 300 F. **Régis RAULU**, 31 rue Saint Exupéry, 59810 Lesquin. Tél.: 96.12.13.
- * Vends jeu vidéo Mattel Intellivision avec quatre K7 (déc. 82), 1 500 F. **SUPIOT Jean-Luc**, 4 chemin des Oiseaux, 57040 Plappeville. Tél.: 732.27.76.
- * A vendre jeu Atari VCS + K7 Astéroïdes, Indy 500, Laser Blast, Berzker et Combat. Prix 1 700 F ou lieu de 2 408 F. Tél.: 876.83.49.
- * Vends console Home Vidéo Game à brancher sur TV (SD 05) noir et blanc + 3 K7 de jeux (Mur de briques, Motos, Sports), TBE, prix 300 F. **MARTIN Christian**, Le Pré de l'Aube, Bt D 2, 13240 Septèmes. Tél.: (91) 65.75.04, après 20 h.
- * Vends console Mattel (sept. 82) + 2 K7 Golf, Space Battle, 1 500 F, Vends Mini Sensory Chess Challenger (juillet 82): 500 F, le tout en parfait état et sous garantie. **Laurent HERCE**, 30 rue du Bois l'Abbe, 94500 Champigny. Tél.: 880.33.45.
- * Vends ou échange K7 pour Atari Stormaster, Swordquest et Pele's Soccer. Tél.: 993.42.39.
- * Vends console vidéo couleur Mattel, excellent état, déc. 82, peu servi, 1 500 F, avec 3 K7, garantie encore 9 mois. **M. DEMARSILLE**, rés. Allende, 50 avenue de Stalingrad, 93200 Saint-Denis. Tél.: 829.39.23.
- * Vends état neuf micro-ordinateur TI 99/4A, 16 K + transfo + câbles, K7, manuels, Nov. 82 garantie 1 an. 1 950 F. **B. GUERIN**, Le petit Bois, Montpres-chamboff, 41250 Brucieux.
- * Vends VCS Atari, déc. 82, excellent état + 4 K7 Defender, Combat, Pac-man, Space Invaders. Valeur 2 500 F. Vendu 1 800 F. **J. JOLY**, 11 rue de la Prairie, 86360 Chassenault du Poitou. Tél.: 52.79.54, après 19 h.
- * Vends jeu Microvision + 4 K7 (Casse-briques, Flipper, Bataille navale, Bowling) le tout 400 F, piles neuves, bon état. **CAHEN J.-M.**, 15, parc d'Ardenay, 91120 Palaiseau. Tél.: 014.14.85.
- * Vends 1 K7 Atari: Adventure, très bon état pour 200 F, avec mode d'emploi. Ou l'échange contre la K7 Tennis d'Activation en bon état. **REDON Régis**, 43, rue de la Caillé, 95230 Soisy-sous-Montmorncy. 



• Vends X Z 81 + 16 K + Z X Printer + clavier mécanique + télé noir et blanc. Achat : 2 300 F. Avec K7 jeux et 3 livres. **J.-Marie DOU, 12 rue Manque, 13001 Marseille** ou tél. : 08.19.92 après 17 h.

• Vends Vidéopac C 52 état neuf avec K7 n° 39, 30, 11. Prix 1 000 F. **D. JACQUEL, 24, place de l'Hôtel de Ville, 76600 Le Havre.** Tél. : (35) 42.25.28.

• Vends Astéroïds pour VCS Atari + notice et emballage, état neuf, 255 F. Vends mini-jeu Donkey-Kong (Nintendo) double écran avec pile, 155 F. Vends jeux électroniques Galaxian (Bandai) 135 F. **L. DAR-DAENNE, É 2, Le Thour, 83130 La Gardie.** Tél. : (94) 75.54.89, après 17 h 30.

• Affaire : Vends Philips Vidéopac C 52 (1 an), très bon état + 11 K7 n° 1, 2, 4, 16, 18, 22, 27, 29, 34, 37, 38. Le tout 1 700 F. Ou console avec une cassette seule, au choix. **CARBONNIER Franck, 3 rue de l'Avenir, 80520 Yzengremer.** Tél. : (16) 30.02.17, après 18 h.

• Vends VCS Atari 1982 avec 32 K7 jeux, à 50 % valeur. **D. ALGAZZE, 88 résidence Elysée II, 78170 La Celle St Cloud.** Tél. : 969.28.95, après 19 h ou répondre.

• Vends console Mattel Intellivision + 15 K7, 4 000 F. Possibilité de discuter du prix et de vente séparée. **BARRIE J.-J., 103, avenue du Belvédère, 93310 Le Pré St Gervais.** Tél. : 843.10.49.

• Vends ordinateur de jeu Vidéopac Radiola Jet 25 avec 4 K7 : 34, 35, 37, 38. Etat neuf (janvier 83). Prix : 2 000 F, laissé 1 200 F à débattre. **J. Marc, 26, rue Condeau 31200 Toulouse.** Tél. : (61) 22.52.64.

• Vends K7 Atari : Pac-man à 150 F. **GALICE Xavier, 6 parc de Diane, 78350 Jouy-en-Josas.** Tél. : 956.30.18, après 17 h 30.

• Vends jeu Mattel + 3 K7 2 100 F, le tout garanti un an, état impeccable. **CHEMLA Philippe, 64 rue de l'Angélu, 93150 Le Blanc Mesnil.** Tél. : 869.25.64 après 18 h.

• Vends Merlin 100 F ou échange contre K7 Vidéopac et vend Electronic Detective 150 F ou échange contre K7 (possibilité d'avoir le lot à 200 F). **Isabelle TURCO, 17 allée du Pou, 37320 Evvres.** Tél. : (47) 26.41.03.

• Vends jeu vidéo noir et blanc Hanimex SD0 70 + 1 K7 Supersportif 10 jeux, le tout pour 300 à 400 F. Excellent état (Noël 81). **PIQUET Yannick, 14 rue du Moulin à Vent 60390 Bernoull-en-Bray.**

• Vends console C 52 Vidéopac Philips, valeur 1 200 F, vendu 900 F + 12 K7, valeur 1 380 F vendues 800 F. Le lot : 1 700 F à débattre. **MAUDENS C, square J. Bral, bât C, rue Bazin, 77 Meaux.**

• Vends VCS Atari, état neuf + 4 K7 : Defender, Combat, Star Wars, Space Invaders, valeur 2 650 F, vendues 1 950 F, à débattre. **Marcel XAVIER, 65 rue du Point du Jour, 92100 Boulogne.** Tél. : 620.45.36, de 18 h 30 à 20 h.

• Vends jeux électroniques Space Invaders (Lansay) 120 F, et Merlin 130 F, à débattre. **MARTIN Antoine, 7 rue de Rezhondes, 95100 Argenteuil.** Tél. : 981.04.91.

• A vendre ordinateur de jeu Vidéopac Philips avec 5 K7 dont Pac-man, état neuf, décembre 82 + emballage d'origine, prix sacrifié : 1 500 F. Tél. : 099.70.03 après 19 h.

• Vends Duel 250 F, Pilote de chasse 150 F (Bandai), 1 transfo 30 F, Tremblement de terre 120 F (sans piles), très bon état ou le tout 420 F. Aimerais bien échanger soit contre 2 K7 Atari ou l'Activision. Tél. : 579.15.56 (Paris) après 20 h.

• Vends Super Missile Vader avec Galaxian et Champion Racer de Bandai. Le tout 500 F (à débattre). **Emmanuel LACOMBE, au 224.04.13, après 18 h.**

• Vends K7 Star Wars de Parker pour Atari ou échangez éventuellement avec Frogger pour Atari. Prix 260 F. **PATRICK : Tél. : 726.91.16.**

• Vends Casio FX 702 P (mars 82) 800 F + interf. K7 FA 2 150 F + imprimante FP 10 300 F + livre édition PSI 50 F + 4 K7 jeux Logistick 120 F, emballage d'origine. **VALETTE, 42 B rue des Vignobles, 78400 Chateaufort.** Tél. : 698.14.55.

• Vends jeux LCD : Snoopy Tennis, Submarine ou échange contre K7 Indy 500 (avec commandes spéciales) ou Demon Attack ou Super Cobra ou Spiderman ou Planet Patrol (Spectravision). **Stéphane ROBIN, 5 place de la Sapinière, 94470 Boissy-Saint-Léger.**

• Vends VCS Atari sous garantie + K7 : Pac-man, Space Defender, Berzerk, Combat, Echechs l'ensemble acheté à Noël, prix 2 300 F **Christophe VALERY, 68 avenue de Toulon, 13006 Marseille.** Tél. : (91) 79.84.54.

• Vends VCS Atari 650 F et K7 Defender 200 F Pac-man 190 F et un vrai Flipper : Paragon 1 100 F. **LORENTE Michel, 7 rue de Tillet, 13000 Marseille.** Tél. : après 20 h 30 au 47.69.78 (91).

• Vends K7 Atari très bon état avec livret : Street Racer, Basic Programming avec commandes, Dodge'em, Surround, Othello. **ELBAZ Yoël, 12, rue Puget, 06100 Nice.** Tél. : (93) 52.18.36.

• Vends VCS Atari décembre 82 (peu servi) + 2 K7 : Dodge et Space Invaders : état neuf prix 1 000 F. **CASANOVA Laurent, 38 rue Lucie, 94600 Choisy-le-Roi.** Tél. : 890.74.20 après 17 h.

• Vends C 52 Philips + 8 K7, sous garantie, très bon état, 2 000 F. **Eric RASSINIER, 34 route de Longpont, 91360 Villemeissson sur Orge.** Tél. : 904.01.75.

• Vends Philips Vidéopac C 52 avec 39 K7 (1 à 39). Valeur 7 500 F cédé à 4 500 F. (à débattre) Bon état (2 ans). **BOISSY Olivier, Impasse Prébols, Valescure, 83700 Saint Raphaël.** Tél. : 52.07.26.

• Vends jeu vidéo Philips Vidéopac C 52 + 14 K7, état neuf, sous garantie, valeur 3 000 F, cédé à 1 300 F. **BIALEK Pascal, 23 rue d'Aunis, 68270 Wittenheim.**

• Vends Vidéopac Jet 25 + 13 K7 (1, 2, 4, 6, 7, 9, 11, 14, 18, 19, 22, 25, 27) prix 1 000 F. Tél. : (3) 041.47.43 à **ZUMBIHL Stanislas, 203 allée du Bois Fleuri, 78830 Bullion.**

• Vends console Intellivision, état neuf, très peu servie : 1 700 F, garantie jusqu'en octobre 83. **ISMEDON Olivier, 1 bd de la Fédération, 13004 Marseille.** Tél. : (91) 34.34.18 après 18 h.

• Vends TI 99/4 A + K7 + Joystick + TI Invaders + Basic étendu, état neuf, le tout 3 200 F **Marc DE-BUGNE, résidence ECP, 2, avenue Sully Prudhomme, 92290 Châtenay-Malabry.**

• Vends K7 Atari : Berzerk + Maze craze 320 F + Yar's Revenge 250 F. E.T. 300 F. King-Kong : 290 F. **M. HENEL, 2 square Pierre Bretenneau, 78390 Bois d'Arcy.** Tél. (3) 058.55.39. Bureau (3) 914.97.18.

• Vends K7 Atari Basic Programming + commandes à clavier, le tout 300 F. **PLATZ Benoît, chemin de Cossey, 38640 Claix.** Tél. : (76) 98.18.03.

• Vends K7 pour VCS Atari : Night Driver prix 120 F et Dodge'em à 120 F. **CODEX Michel, 9 place des Tonneaux, 01300 Balley.** Tél. : (79) 81.15.75 tous les jours sauf lundi entre 9 h et 12 h - 14 h et 19 h.

• Vends VCS Atari + 2 paires de commande + 2 K7 (boîtes et règles) : Pac-man et Berzerk (Atari), acheté Noël 82, garantie, valeur 2 140 F, vendu 1 600 F + transformateur. Tél. : de 18 à 20 h 250.00.86).

• Vends VCS Atari décembre 82 état neuf + 7 K7 : combat, Pac-man, Astéroïds, Defender, Yar's Revenge, Pele's soccer, King-Kong (Tigervision) valeur 3 200 F, vendu 2 300 F. Tél. : 837.07.52.

• Vends console Atari sous garantie avec 4 K7 dont Space Invader au prix de 900 F. Tél. : 605.13.29 après 19 h à **Jean-Marc (Paris).**

• Vends Philips Vidéopac type N 60, écran incorporé, encore sous garantie plus 2 K7 : Acrobatés et course de voitures. Prix 800 F. **BAGNIS Lionel, 7 rue du Docteur Acquaviva, 13004 Marseille.** Tél. : (91) 49.77.08.

• Vends K7 pour console Mattel : Roulette 100 F, Astromash 190 F, Frog Bog 200 F. Achète K7 football 150 F. max. Tél. : 047.35.63.

• Vends pour VCS Atari K7 Echechs 180 F ou lieu de 280 F ou échange contre K7 récentes. **M. CLEMEN-CEAU, 12 rue Aristide Briand, 70300 Lœuxau-les-Bains.** Tél. : (85) 40.45.20 après 6 h.

• Vends jeu électronique Vidéo : Basket, Tennis, Pelote, Hockey, Foot, Grille tir. Sélection de difficultés, prix 250 F, bon état, alimentation piles ou adaptateur. **DEBAQUE Hervé, 76 rue des fosses, 45400 Fleury-les-Aubrais.**

• Vends jeu vidéo Philips C 52 sous garantie avec 12 K7, prix à l'achat 2 775 F, sacrifié 1 950 F. **Benoit DURAND, 31 rue Croix de Fer, 78100 St Germain en Laye.** Tél. : 451.03.26 après 19 h.

• Vends Vidéopac C 52 Philips, acheté à Noël 82, avec 5 K7 (Pac-man, Satellites attaquent, ET, n° 36, 39, 29) sous garantie. **ROLAND Nicolas, 45 rue Aydic, rue de Malesmort, 19360 Malesmort.** Tél. : (55) 74.14.60 après 20 h.

• Vends K7 pour Vidéopac C 52 : Bataille aéronavale, Sp. Invaders flipper 50 F le K7. **Eric MEYNARD, Le Massalis, bât G, Bd Larousse, 13014 Marseille.** Tél. : (91) 67.43.88, réponse assurée.

• Vends ou échange K7 n° 3 pour le Vidéopac C 52. Prix neuf 128 F. Vends 70 F. échange contre n° 5 22, 24, 10. **REY Jean-Louis, 9 avenue André 74150 Rumilly.** Tél. : (50) 01.04.52 après 17 h. Merçi.

• Urgent cède K7 VCS Atari Defender 260 F achetée 325 F. Missile Command 150 F achetée 185 F. Space Invaders 180 F, achetée 235 F à l'unité ou le tout 550 F au lieu de 590 F. **JAMMET Stanislas, 11, rue Jean-Bart, 17440 Aytre.** Tél. : (46) 44.30.07.

• Vends « Pack Monster » de Bandai 200 F. Oustitris et Peau de banane (Ludotronic) 100 F chaque, ainsi que Duel dans la galaxie (Cejji) 200 F pouvant se jouer à 2, diff. niveaux. **P. PORQUET, 17, place des Vosges, 75004 Paris.**

• Vends jeu vidéo Atari complet avec 5 cassettes (Pac-Man, Defender, Space Invaders, Combat, Frogger de Parker Brothers), très peu servi (décembre 82) 2 600 F. **PRIOUX Jean-Charles, 24, rue du 8-Mai-1945, 53410 Port-Brillet.**

• Vends VCS Atari et 30 cassettes avec les plus connues Pac-man, Astéroïd, Tennis, marques diverses Atari, Activision, Parker etc. VCS 800 F cassettes 120 à 220 F, au choix. Tél. : **M. ALGAZZE (3) 969.28.95, après 19 h 30.**

• Vends jeu Electronic Detective, jeu TV (Tennis, Foot, etc.) prix abordable, liste sur demande. **Michel LAMBERT, 31, rue Clément-Ader, 94110 Arcueil.**

• Vends Game and watch : Turtle Bridge (130 F), Octopus (130 F), Manhole (120 F) séparément ou le tout. **Philippe LESSAULT, 21, Quai A.-Le-Gallo.** Tél. : 605.80.08 après 18 h.

• Vends Vidéopac Philips + 12 K7 dont Programmation 1 100 F et 2 cassettes Mattel (Tennis, Foot) 300 F et Flipper Target, Alphon 1976 Gottlieb, en état de marche 400 F. Tél. : 242.09.02.

• Vends jeu électronique Oustitris (Ludotronic) et Grand Prix (Bandai) bon état, ayant peu servi, vendu sans piles, l'unité 110 F et jeu Merlin (Miro Meccano) 160 F. **Jean MENEGUY, 23, avenue de Luttre-de-Tassigny, 93140 Bondy.**

• Vends console Mattel avec K7 Horse Racing, garantie, achat 20/12/82, 1 300 F. Vends K7 pour VCS Atari Haunted House 120 F, Boxing 130 F, Atlantis 180 F. Tél. : 016.50.91 après 18 h.

• Vends VCS Atari janvier 83 très bon état + K7 Atlantis, Fire Fighter (Imagic) Combat, Frogger (Parker) prix à débattre. Possibilité de vente de K7 à l'unité. Tél. : 500.28.00 à **Romain.**

• Vends jeu vidéo noir et blanc avec K7 Tennis, Tir, Foot, Jeu de moto ect... valeur 700 F vendu 300 F. **M. MOREL 66, avenue Jean Jaurès 91560 Crosne - 948.21.26.**

• Vends console pour jeux vidéo (SD 05) état neuf, très peu servi avec 2 cartouches. 1 Supersportif (10 jeux) 1 Bataille navale (4 jeux) Bataille de l'espace (2 jeux) prix 400 F à débattre. **Jean-Luc HILAIREAU 350, av. de la Libération, Bat. B, 33 110 Le Bouscat.** Tél. : (56) 02.08.85.

• Vends console Intellivision Mattel (déc. 82) + cartouches Foot (soccer) Basket - Star Strike : le tout avec garantie : 1 900 F (ach. 2 300 F) au détail, console seule 1 350 F, 1 cartouche 190 F au lieu de 255 F. **D. KENNER, 6, rue St Exupéry, 78150 Le Chesnay.** Tél. : 954.81.94.

• Vends console Mattel + 3 K7 acheté neuf en janvier 83. Garantie 1 an et les K7 1 an. Total de l'achat : 2 130 F. Vends 1 800 F. **M. JEUILLY François, 3, impasse de la Venelle, 77200 Torcy.** Tél. : 006.19.07.

• Vends jeu vidéo à brancher sur TV avec Football, Belote, Mur, Tennis, jeu Battlestar, Galactica de Mattel et un jeu électronique, Bataille navale. Tél. : (75) 02.01.89 à **Christophe ROBIN, 104, avenue Jean Moulin, 26110 Romans.**

• Vends ou échange K7 Mattel pratiquement neuves 150 F pièce : Subhunt, Basket ball, Space battle, Golf, Star Strike. **MOURAUX Parc de la Rose E 10 - 13013 Marseille - Tél. : après 19 h, au 06.10.45, Merçi.**

• Vends console Atari + 4 poignées + adaptateur + 5 K7 Combat, Space Invaders + Pac-Man + Missile Command + Yar's Revenge. 1500 F au lieu de 2 600 F. **Michael JULARD 6 avenue de l'Aigle - 93310 Le Pré Saint Gervais - Tél. : 843.88.52.**

• Vends K7 Atari Casino 180 F, Basic Math 140 F, Vi-deopinball 170 F, Dragster 170 F. échange contre n° 5 22, 24, 10. **REY Jean-Louis, 9 avenue André 74150 Rumilly.** Tél. : (50) 01.04.52 après 17 h. Merçi.

• Vends jeu Vidéo Mattel (Intellivision), état neuf. Prix 1 300/1400 F à débattre. (K7 comprise). 7 K7 Mattel 150 F chacune ou 850 F les 7. **SOULLET Gilles 103 route d'Albi 31200 Toulouse** ou Tél. au (63) 47.98.53 après 17 h 30.

• Vends Electronic Detective 200 F ou échange contre K7 compatible avec VCS Atari très peu servi. **Sylvain PIERRU, 30 rue Robert Deschamps, 62100 Calais - Tél. : (21) 34.01.36.**

• Achète console Atari en bon état environ 500 F. **DE MEDIO (L), 20 rue de Pau, 65100 Lourdes.** Tél. : 94.39.35.

• Vends 2 jeux électroniques Beam Galaxian et Duel de Bandai, parfait état, 500 F, avec adaptateur. **Jean-Luc GAMBIE, 19 chemin des Vignes, 92380 Garches.** Tél. : 741.07.31. Vers 17 h 30.

• Vends jeu électronique FL Beam Galaxian, jeu de guerre spatial ou vends jeu électronique « Racetime », jeu de voiture de course. Très peu servi, prix à débattre. Tél. : 00.23.06 après 18 h. **Emmanuel BRUIC, La Combe-Boisseuil, 87220 Feytiat.**

• Vends K7 Atari : Air-Sea-Battle, Bowling, Combat, Golf, Night Driver, Tic-Tac, Toe, Space War, Street Racer, 110 F chaque. Adventure 180 F, Indy 500 220 F, Star Raiders 260 F, Activision : Boxing, Free Way 250 F. Imagic : Trick Shot 250 F, échange possible. **DUCOS Michel 207.26.13.**

• Vends, très urgent, TI 99 + 3 K7 : Pac-man, TI Invaders + manuel d'utilisation + interface + transformateur. Prix 4 000 F. **G. DUCRAY, 90 rue Paul Bert, 69400 Villefranche.** Tél. : (74) 68.00.17.

• Vends Donkey-Kong JR. 150 F et 20 F d'échecs électronique Junior Chess (Scisys) 250 F le tout en bon état. **ROSIA Fabrice, 63 allée des Chevreuils, 73290 La Motte Servolex.** Tél. : (79) 62.65.94. Heures repas. Merçi.

• Vends K7 Vidéopac 5 et échange K7 Atari : Chopper Command, Pac-Man, Missile Command contre toutes K7 sauf Atari. Échange K7 Mattel : Star Strike et Golf contre autres K7. Vends aussi divers petits jeux électroniques. Tél. : 606.32.11 à **Denis.**

• Vends K7 Boxe pour Mattel Intellivision, 200 F à débattre, très peu servi. **Pierre TRICHERE, 36 rue Agatheoise 31000 Toulouse.** Tél. : 21.52.63 après 18 h.

• Vends K7 pour Atari : Berzerk 270 F, Barnstraming 310 F, King-Kong (290 F), Defender 260 F, E.T. 290 F, Yar's Revenge 230 F, Maze-Craze 80 F ou échange contre : Pitfall, Chopper-Command, Fire-Fighter, Atlantis, Cosmic-Ark. **M. HENEL, 2 square Pierre Bretenneau, 78390 Bois d'Arcy.** Tél. : (3) 058.55.39.

• Vends Vidéopac Philips Tble (déc. 81) + K7 4-11-16-22-28-33-34-37-38. Valeur : 2 700 F, laissé 1 300 F. **SERRURE J. François, 76 rue de la Chapelle, 59190 Hazebrouck.** Tél. : (20) 41.47.61.

• Cherche console VCS Atari à acheter moins de 1 000 F et K7 Atari, Imagic, Activision à prix abordable. Région parisienne. **Patrick BERTIN, 25 bis rue Ambroise Rendu, 77290 Mitry-le-Neuf.** Tél. : 427.48.92 après 18 h.

• Achète cassettes pour VCS Atari : Megamania, Berzerk, Chopper Command, Sea Quest, 150 à 200 F ou Dodge'em, Spiderman, Les guerriers de l'espace 100 à 150 F. Si possible dans le Nord-Pas de Calais. **Ludovic POIRET, 28 place du Général Leclerc, 62130 St-Pol-sur-Ternoise.** (21) 03.02.09.

* Vends Vidéopac C 52 Philips + 28 K7 : 1-2-4-5-6-7-8-9-10-11-12-13-14-15-18-19-20-22-23-24-25-27-29-30-32-33-34-38, le tout 2 500 F. Docteur **GUTMAN**, 42 avenue Mozart, 75016 Paris. Tél. : 288.91.30.

* Vends Invader 1000 (200 F) Jeu d'avions et de bateau (250 F) Galaxy II (250 F) (4 phases, petit écran). **BRUNEAU Olivier**, 82 boulevard Héloïse, 95100 Argenteuil. 961.90.05.

* Vends jeu vidéo Atari, TBE avec K7 Combat 1 100 F, K7 Yar's Revenge, Space Invaders et Star Raiders (avec commande spéciale) 250 F l'unité. Le lot jeu + K7 2 000 F. **ERIC DENELLE**, 314 avenue Dampierre, 59200 Valenciennes. Tél. : (27) 46.36.47 après 19 h.

* Vends état neuf pour cause d'argent jeux électroniques : Galaxy II et Donkey Kong acheté fin 82. **PATOT Yannick**, 8 rue du Patoit, 67100 Strasbourg. Tél. : 39.10.57.

* Vends 3 jeux de poche Game and Watch : Popeye, Parachute et Fort Apache, 150 F l'un et 400 F les trois. En excellent état. **Anthony NUDELMAN**, 10 rue du Trou-Nizou, 95470 Saint Witz. Tél. : 468.50.53.

* Vends ou échange jeu électronique Bandai, la chasse aux corbeaux et K7 Combat et Night driver pour VCS Atari contre autres K7 Atari. **MAHIDDINE Karim**, 40 rue de Lorraine, 32000 Auch. Tél. : 05.65.26.

* K7 Mattel : Tron 2, très bon état, valant au moins 350 F vendue 210 F (frais d'envoi par recommandé compris). **MENU Alfred**, 113 Cité 1940, 62820 Libertour. Tél. : (21) 37.21.03.

* Vends VCS Atari état neuf avec 4 K7 et Combat, Laser Blast, Stormaster, valeur 2 400 F vendu 1 400 F. **M. GALLOT**, 20 allée Nicolas Carnot, 93 Le Raincy. Tél. : 302.28.41 après 19 h, Mercil.

* Vends ou échange jeu Money & Bomb à énergie solaire (150 F) état neuf. Marque Casio contre Pac-Man ou Pirates ou Monster Panic à même prix et qualité. **DUON MINH**, 8 rue d'Ambert, 63000 Clermont-Ferrand.

* Achète K7 pour VCS Atari : Activision, Pitfall, Tennis, Parker Brothers, Super Cobra, Frogger, Atari : Phoenix, Indy 500. Prix maximum : 310 F sauf Phoenix. Ind. **LALOUX Maxime**, 671 rue du Marais, 62110 Henin Beaugott. Tél. : (21) 75.18.61.

* Vends Vidéo jeu Philips C 52 valeur 2 500 F, cédé à 1 400 F, état neuf. Tél. : (6) 906.54.35.

* Vends Vidéopac C 52 très bon état + 8 K7 100 F. **GARDE François**, Chemin de Liavry, route d'Espagne, 66000 Perpignan. Tél. : (68) 54.06.79.

* Vends jeu électronique Alien, très bon état, 300 F ou échange contre RAM 16 K Octets Sinclair Z X 81, bon état. Cherche aussi programmes pour Z X 81. Sébastien **HILY**, Kernec, 56440 Languidic. Tél. : 65.82.81.

* Vends jeu électronique Tron (de Tommy) état neuf, peu servi, emballage d'origine. Acheté janvier 83, 450 F, vendu 290 F. **CROISILLE Didier**, 44 rue des Mi-gueux, 91300 Massy. Tél. : 920.17.97.

* Achète console Atari 500 F, K7 Pac-Man, Space Invaders, Asteroids, Demon Attack, Yar's Revenge, Pitfall, Megamania. A débattre. Tél. : 847.95.29.

* Achète K7 Mattel : Triple Action, Snafu, Sub-Hunt, Tron 2, Soccer et Tennis, 100 F par K7. **Arnaud HAMMERER**, 26 bd Clemenceau, 67000 Strasbourg. Tél. : 34.84.85, après 18 h.

* Achète K7 pour console Atari en bon état et avec mode d'emploi, maitré pié. **Olivier DARDALHON**, Mas de Boule, 07150 Vallon Pont d'Arc. Tél. : (75) 37.00.19 le soir.

* Achète console Atari ou Mattel + K7 dans les 1 250 F maximum. **Stéphane PELLOT**, 6 bis rue Michel Ange, 92160 Antony. Tél. : 237.81.79.

* Achète console Atari, bon état, 800 F max. **Christophe APPERY**, 5 rue Le Comniat, 22500 Paimpol.

* Achète console Atari 500 F à débattre + K7 Pac-Man, Space Invaders, Phoenix, Pitfall, Megamania, Frogger, Demon Attack, Trickshot. **M. BIDOUX**, (1) 847.95.29.

* Achète jeu vidéo Atari pour 500 F ou moins, payables à crédit si possible. **Pascal VIAEUR**, 82 rue Jean Jours, 59293 Neuville-sur-Escarot. Tél. : (27) 31.19.36.

* Possesseur C 52 cherche K7 n° 9, et 22 à prix raisonnable. Si autres K7, envoyer liste à **David ARGENÇE**, 19 rue Faubert Belloy, 95270 Luzarches. Tél. : 035.72.36.

* Vends jeu électronique de poche à cristaux liquides « Savane » (Ludotronic) neuf, pile. Prix 200 F. **Samuel LARRIBAU**, Cexed 101, Bours, 64160 Morlaas.

* Achète K7 Atari, Activision etc. à bon prix. Échange K7 Space War contre une autre. **DELGRANGE Eric**, 14 place de la Gare, 92340 Bourg-la-Reine. Tél. : 663.67.25 après 20 h.

* Achète K7 toutes marques pour Atari. Échange K7 Missile Command ou Air-Sea-Battle contre toutes autres K7 pour Atari. Vends jeu vidéo Sportmaster + 1 cassette 10 jeux (foot, tennis, hockey, basket, grille, tir, etc.) 200 F. **M. DAUBES, Cotovielle, 32200 Gimont**, (62) 07.88.95.

* Cherche jeu double écran Nintendo « Green house » neuf pour 150 F, « Donkey Kong Jr » pour 115 F, jeu Ludotronic « Chasse à l'homme » ou « Savane » à 115 F. Piles de jeux comprises SVP. **M. HUYNN**, 35 rue de Village, 13006 Marseille.

* Vends Vidéopac Philips N 60 (G 7200 sans prise Péritel) : écran NB clavier numérique boîtiers commande avec cassettes n° 2, 5, 10, 11, 16, 22, 25, 30, 31, 34, 36, très bon état, le tout à 1 500 F ou console 900 F et K7 maitré pié. **Roger ARNAUD**, Tél. : (6) 943.06.08 le soir après 20 h.

* Vends Casse-brique très bon état; fluorescent 4 couleurs. 5 jeux en un seul et 2 niveaux de difficulté, 140 F au lieu de 247 F. Tél. après 16 h 30 au 838.06.90. **Frédéric LEBEL**, 48 avenue Roger Solengre, 93120 La Courneuve.

* Vends VCS Atari neuf fin 1982, 1 300 F avec K7 Combat et Sky-Diver. Cause besoin d'argent + Jeu CD de Football neuf. Prix 130 F. Tél. : 093.12.56 après 18 h. Mercil.

* Vends jeu électronique Galaxie II, jeux de Bataille spatiale ITMC 275 F (boîte d'origine + pile fournie). Vends K7 casse-brique, interchangeable MB 150 F. Microchronis le tout laissé pour 375 F. **Laurent CIARAMI-TARD**, 2 rue Clément Perrot, 94400 Vitry-sur-Seine. Tél. : 681.44.56.

* Vends pour VCS Atari paire de commandes à molette (Paddle controllers) T.B. état 160 F. **BOUCHET Régis**, 18 bis rue Pellisson, 69100 Villeurbanne. Tél. : 885.43.26. Heures des repas.

* Vends K7 Mattel : Space Hawk, Golf, Sea Battle, 150 F chacune. Exc. état. **Christophe VILLAIN**, 3 rue des Pins Moisy, 92190 Meudon. Tél. : 626.15.51 après 20 h.

* Vends 4 jeux électroniques Game Watch : Pieuveur, 150 F ; 2 parachutes, 140 F chacune, Popeye : 140 F et vendus aussi un Tennis électronique de Toytronic valeur réelle 412 F, vendu 300 F. **SERIES LAURET**, 217 rue Saint Denis, 75002 Paris.

* Vends Apple IIe ou Apple III ou disque dur, profil très intéressant neuf sous emballage. Tél. après 19 h au 656.07.50.

* Vends Microvision + K7 Casse-briques, Britz, Shooting-Star, Flipper, le tout 500 F à débattre. **LETERRIER Samuel**, Ecole Mornel, 50110 Tourlaville. Tél. : (33) 33.73.01.

* Vends console jeu vidéo couleur à K7 interchangeable marque : Grundig VC 4000 très bon état avec 11 K7 : Space Invaders, Circus, Car Races, Air-Sea-Battle, etc. ensemble 550 F. Cassettes 45 F chacune. **SAUNAL Edouard**, 29 rue Van-Gogh, 78370 Plaisir. Tél. : 639.09.33.

* Vends flipper électronique BALLY excellent état, 2 500 F. **Olivier**, (6) 019.45.46 ou 019.47.33.

* Vends VCS Atari avec 4 K7 Air-Sea-Battle, Combat, Astéroïdes, Space Invaders, très peu servi et en très bon état. Le tout sous garantie. Prix 1 500 F. **Christian WOHLGEMUTH**, 8 rue des Prunus, 67140 Zellwiller. Tél. : (88) 08.14.97.

* Vends TI 99/4 août 82 avec périphériques, 3 000 F, valeur actuelle 4 000 F (cordon, K7, manettes, Jeux Basic Etendu) état neuf. **CROUZET Thierry**, avenue du Port, 34540 Balacur les Bains. Tél. : 43.51.22.

* Vends K7 Mattel et recherche correspondant qui aille souvent en Amérique, Canada ou Grande Bretagne, peut éventuellement échanger nouveautés matériel jeu vidéo. Tél. : 333.22.05 après 18 h.

* Vends jeu vidéo TV noir et blanc + 4 K7 Moto, Breakout, E.T., Crosse-tête (10 jeux) : 400 F TV couleur 67 cm : très bon état ébénisterie bois 1 700 F. **AZAMBOUR Patrick**, 1 carré du Fau, 77420 Noisiel. Tél. : 430.70.19 - Bureau : 868.91.06.

* Vends jeu vidéo C 52 Vidéopac, avec K7, pour cause argent. K7 n° 4, 22, 30, 36, 39, valeur 1 700 F vendu 1 200 F, le tout en très bon état. Garantie neuve. 82. E. **MANDRA**, 9 rue de l'Avvenir, 31500 Toulouse.

* Vends jeu vidéo Atari état neuf avec un K7 950 F, avec 7 K7 1 950 F. (Pac-Man, Frogger, Amidar, Phoenix, Astéroïdes, Space Invaders, Combat ou la K7 de 210 à 270 F (emballages d'origine). Tél. : 377.04.54 à PHILIPPE.

* Vends super K7 Pacman et Defender 180 F l'une ou 320 F les deux. Vends aussi Simon très bon état 110 F (sans piles). Vends VCS Atari 800 F état neuf. Garantie déc. 82. **ERIC DOUDOUX**, 19 rue des Lilles, 80440 Boves. Tél. : 93.06.35 après 18 h.

* A vendre nombreuses cartouches jeu Mattel une quarantaine de 120 F à 194 F + une console Mattel 1 000 F, et également une vingtaine de jeux électroniques dont les Chiffres et les Lettres, Défective électronique. **Dominique SOUPE**, 11-13 rue B. Malon, 92150 Suresnes. Tél. : 772.91.19.

* Vends jeu électronique de poche Au feu 110 F, Le Pont aux Tortues 110 F, Cosmos Fighter 130 F, Dynamo 100 F, Le Phoque jongleur 100 F, La chasse aux corbeaux 100 F, Passage pour piétons 100 F. **Joël CABACCUITI**, 3 rue Paul Lafarque, Villeneuve Saint Georges. Tél. : 389.60.54.

* Vends VCS Atari : 800 F + 24 K7 toutes marques (Atari, Imagic, Parker, Coleco, Activision, M. Network) : prix intéressant. **Pascal GUIMARD**, 4 rue des Acacias, 77410 Charny. Tél. : (6) 001.90.42.

* A vendre nombreuses cartouches Vidéo Mattel. Également jeux électroniques. **Dominique SOUPE**, 28 avenue de Chanzy, 94210 La Yverne St Hilaire.

* Vends K7 VCS Atari très bon état avec notice d'emploi : Defender 220 F, Astéroïdes 300 F Yar's Revenge 220 F, Space War 70 F. **SCAVO Christophe**, 192 avenue de Strasbourg, 54000 Nancy. Tél. : 332.01.69.

* Vends VCS Atari neuf très bon état, acheté le 18.12.82 + 3 K7 (Space Invaders, Defender, Atlantia) (sous garantie) avec deux paires de manettes. 1 900 F au lieu de 2 400 F. **Christophe CHAZAL**, Saint Georges d'Aurac, 43230 Pailhaguet.

* Vends Defender, Berzerk ou échange contre : Star Voyager, (Imagic), Star Raiders (Atari) ou autres (Atari 2600). **COURTAY Cyril**, 5 square René Bazin 78150 Parly 2. Tél. : 954.21.35 vers 19 h.

* Vends jeu électronique Bandai Pack Monster, acheté 412 F en déc. 82, vendu 250 F + jeu de poche Bandai Cross Highway oct. 82 à 149 F. **Nicolas MARTIN**, 9 allée de l'Île de Sera, 35400 Saint Malo. Tél. : 56.70.47.

* Vends jeux électroniques : Missile Invader et Champion Racer le tout 200 F ou 100 F l'unité, assez bon état. **PINEAU Claude**, 26 rue Touffaire, 17300 Rochefort sur Mer. Tél. : 99.04.15 après 17 h.

* Vends jeu électronique Long Beach Grand Prix, tout neuf 330 F (neuf 510 F). Tél. : (3) 646.81.25, après 18 h.

* Vends échiquier électronique MK 1, 6 niveaux. Jeu des chiffres et lettres électronique 400 F, K7 pour TI 99/4 A Jeux rétro 1 et 2 100 F. Recherche personne possédant un TI 99/4 A pour échange K7 ou modules. Tél. : 021.57.62 après 20 h.

* Vends VCS Atari, 16 K7, Keyboards et coffret de rangement K7 Pitfall, Stormaster, Grand Prix, Skiing, Golf, Defender, Volleyball, S. Breakout, Basic et clavier, Missile Command, Trick Shot (Imagic), Space Invaders, etc. valeur 6 000 F, vendu 4 000 F ou K7 vendue seule. Tél. : 300.36.63 à Patrice (93).

* Vends Commodore CBM 2001, septembre 78 + Interface son + programmes + documentation, prix 3 500 F à débattre. **AUDIN Patrick**, 127 avenue Sidoine Apollinaire, 69009 Lyon. Tél. : (7) 836.01.51.

* Vends Vidéopac Philips C 52 + 23 K7, le tout 2 300 F, très bon état. **André FOLTIER**, 2 rue de la Falerierie, 92340 Bourg-la-Reine. Tél. : 665.30.79.

* Vends console Mattel plus K7 1 410 F à débattre. Garantie valable encore 8 mois. Vends aussi avec cette console 1 jeu Ping-pong pour TV noir et blanc. **Michel LAURENT**, 10 rue Delizy, 93500 Pantin. Tél. : 845.70.70 de 19 h 30 à 21 h 30.

* A vendre Vidéopac C 52 neuf (1981) pratiquement pas servi + 9 K7 + 1 gratuite (Programmation). La console 1 000 F + K7 - 100 F chacune ou le tout pour 1 800 F. **Michael PARQUE**, 34 rue du Transvaal, 44300 Nantes. Tél. : 74.96.10.

* Vends console Atari (déc. 82) + 2 K7 (Combat, Defender) pour 950 F. **Frédéric JESSAT**, 24 rue Taclet, 75020 Paris, mercil. Tél. : 362.82.99.

* Vends console Mattel, sous garantie et 2 K7 Astromash et Basket. Prix 1 500 F. **M. TAFFIN**, 170 avenue de St Julien, Parc Dessenard, Bt. F, 13012 Marseille. Tél. : 93.02.52.

* Vends K7 Vidéo Chess pour VCS Atari, acheté en déc. 82, avec notice, très peu utilisé, prix 200 F ou échange contre autre K7 Atari ou Spectravision. **Frédéric BENGIOAR** au 771.88.88, 126 bd de la République, 92210 Saint Cloud.

VERSAILLES LE BAZAR

60, rue de la Paroisse
950.03.04

*Spécialiste jeux vidéo
ATARI - MATTEL - C.B.S.*

Grand choix de cassettes
*Imagic - Activision -
Spectravision - Parker -
Télésys - Tigervision -
Atari - Mattel - C.B.S.*

Démonstration
permanente

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 - Spec-
travision

loisirs

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

N° 1 du jeu électronique
consoles vidéo

C.B.S. COLECO	1 890 F
MODULE TURBO	720 F

avec cassette

- Carnival, Lady Bug	323 F
- Donkey Kong, Schtroumpfs, Venture, Moustrap, Cos- mic avenger	374 F
- Zaxxon	450 F

Location de toutes cassettes
Vente par correspondance.

* Vends K7 Philips 1 à 60 F et 31 à 100 F au lieu de 105 F et 205 F. Vends également E.X. Kitelectronique lansay avec notice et matériel (micro, écouteurs, fils et antennes) 120 F. Tél. : (66) 85.33.76 le week-end.

* Vends jeu Dongoes et dragons, état neuf, valeur 390 F, soldé 250 F. Vends Merlin 100 F ou Ensemble 300 F. Vends collection complète de Titans 400 F à débattre. **M. SOLIGNAC**, 18 rue Victor Hugo, 94220 Charenton. Tél. : 376.28.14.

* Vends K7 Combat 120 F, Fast Food 250 F, Missile Command 170 F, Astéroïdes 190 F, Space Invaders 170 F, Defender 200 F, Pac-Man 220 F, Paddles Control 100 F. Cherche à acheter ou échanger Miss Pac-Man et Centripède. **ZIPPERLIN Frédéric**, 26 bid Anatole France, 93500 Pantin.

* Vends console Intellivision Mattel sous garantie + 3 K7 Mare aux grenouilles, Golf, Chasseur de nuit. Le tout 700 F. **M. CURIEN**, 127 route des Combis, Les Palmiers, 74400 Chamonix. Tél. : (50) 53.46.14.

* Vends jeux électroniques Game and Watch, Pieuveur et le pont des tortues. 125 F chaque. Vends K7 Atari E.T. 200 F, Combat 100 F. **Gilles ROLAND**, 16 rue des Cloys, 75018 Paris. Tél. : 264.77.72.

* Vends jeu de poche électronique « Dynamite » en bon état, acheté 195 F et vendu 130 F + jeu Game et Watch. Parachute bon état 150 F. **EBLE Laurent**, 16 impasse des Glycines, 02400 Châteaui-Thierry. Tél. : (23) 69.07.02 aux heures repos.

R.A. GRATUITES

• Vends TI 58 C + module base : 5 000 pas/25 PGM + PGM de jeux + fiche de programmation + livre de PGM et méthode d'apprentissage, 600 F. **ERIC CHARNASSE**, 3 bis rue des Chateaux, 25000 Besançon. Tél. : (81) 80.62.01 après 19 h.

• Vends K7 Mattel 200 F : Course de chevaux, Golf, collision d'étoiles, Combat de l'espace. Tél. : 858.80.62. **Axel NAREZU**, 30 avenue de la Résistance, 93100 Montreuil.

• Jeu Atari très bon état (juin 82) + 7 K7 (Pac-Man, Space Invaders, Astéroïdes, Breakout, Topeworm, Vidéo Olympics, Combat) Val. totale : 3 070 F, vendu 2 500 F ou contre TI 99/4 A. **Patrick**, Tél. : 532.79.53 (Paris) du ven. 19 h au dim. 18 h. Merci.

• Vends une console Mattel neuve sous garantie avec 5 K7 (Sub Hunt, Auto Racing, Utopia, Space Battle, Roulette) le tout à une valeur de 3 000 F à débattre. Tél. : 288.38.27 à Jean-François.

• Vends Merlin (Miro) 100 F, Course de voitures (Bandai) 120 F. **WITTOBSKI**, 27 avenue du Général de Gaulle, 92240 L'Hay-lès-Roses. Tél. : 665.94.20.

• Vends console Atari + 9 K7 dont les Aventuriers de l'arche perdue, Star Raiders, Astéroïdes, Space Invaders, Outlaw plus deux jeux électroniques et une poignée modifiée pour meilleure prise : 2 600 F. Tél. : 782.94.62 de 17 h 30 à 19 h 30.

• Vends K7 Atari Space Invader (200 F) et Combat (100 F), cherche possesseur de VCS dans banlieue sud de Bordeaux pour prêt et tounou. **Laurent HAYE**, route de Léognan, 33140 Cadochuy. Tél. : 30.73.44 après 17 h 30 (saut lundi et jeudi).

• Vends Vidéopac Philips C 52. Garantie déc. 83 état impeccable + 4 K7 9, 21, 32, 34. Prix 1 000 F. Tél. : 254.25.09 entre 10 h et 19 h.

• Vends console VC 4000 Interton + 4 K7 : Space Invaders, Combat, Monsterman, Hyperspace + jeu vidéo tennis, foot, tir, etc. le tout : 1 500 F. Achète console Coleco. **M. Mehdi**, 124 avenue du Général Leclerc, 95230 Soisy-sous-Montmorency. Tél. : 989.54.12.

• A vendre console Atari très bon état + K7 Combat, Defender, Missile Command, Pac-Man, Space Inv. Les aventuriers de l'arche perdue. Le tout : 2 200 F. Tél. : (1) 015.42.00.

• A vendre console Mattel + 6 K7, achat février 83. Valeur 3 450 F. **LETOURNEAU Luc**, 5 Bd de Normandie, 56000 Lorient. Tél. : (97) 84.88.11.

• Vends jeux électroniques : Aladin avec 10 jeux en 4 à quatre joueurs, 170 F et Anti-gang 140 F. Fourmis avec piles. **Laurent HUMERBLAES**, 125 avenue Carnot, 54130 S.I. Max. Tél. : 324.25.93.

• Vends console VCS Atari, garantie jusqu'en nov. 83, 2 paires de commandes + K7 Combat, Outlaw. Vendu 1 000 F. **CHEVALLIER C.**, 49 rue des Bruyères, 94370 Sucy-en-Brie. Tél. : 590.74.22 après 19 h.

• Vends console Mattel Intellivision + K7 Sea Battle, état neuf 1 400 F. Ordinateur d'échecs Mephisto II, peu servi, 2 000 F. **M. VERDUIN**, 3 avenue D'fourmantel, 06000 Nice. Tél. : (93) 53.02.22 HB.

• Vends Phoenix 250 F au lieu de 335 F. Tél. : 266.36.86, après 19 h à FRANCIS merci.

• VCS Atari + 3 paires de manettes + 8 K7 : Night Driver, Pac-Man, Combat, Marpion 3 D, Sky diver, Planet patrol, Basic, Circus : 1 700 F. **Jérôme DARNAUDET**, Tél. : (4) 421.53.26.

• Vends VCS Atari acheté mars 83 sous garantie 900 F. **Jean-Marc LEHU**, 77 rue Gabriel Péri, 91270 Vigneux. Tél. : 903.06.80 (6) le soir.

• Vends jeu Mattel Intellivision + K7 le tout sous garantie. Tél. : (37) 49.60.25 entre 19 h et 21 h. **H. LEMAITRE D. La Boulaie La Rouge 61260 Le Thail**.

• Vends ou échange K7 pour VCS, Combat, Circus, Champ, Soccer, Air-sea-battle, Outlaw, Dodge'em, Yannick DESROCHES. Tél. : 353.38.48 après 19 h.

• Vends K7 Phillips : 1 à 60 F et 31 à 100 F au lieu de 105 et 205 F. Vends également Kit électronique Lansay avec notice et matériel (micro, écouteurs, fils et antennes) 120 F. Tél. : (66) 85.33.76, le week-end.

• Vends jeu Dongoons et dragons, état neuf, valeur 390 F, solide 250 F. Vends Merlin 100 F au ensemble 300 F. Vends collection complète de Titans 400 F, à débattre. **M. SOLIGNAC**, 18 rue Victor Hugo, 94220 Charenton. Tél. : 376.28.14.

• Vends console Intellivision Mattel sous garantie + 3 K7 Mare aux grenouilles, Golf, Chasseur de nuit. Le tout 1 700 F. **CURIEN C.**, 127 route des Combes, Les Pâlerins 74400 Chamonix. Tél. : (50) 53.46.14.

• Vends K7 Combat 120 F, Fast Food 250 F, Missile Command 170 F, Astéroïdes 190 F Space Invaders 170 F, Defender 200 F, Pac-Man 220 F, Paddles Control 100 F. Cherche à acheter ou échanger MB. Pac-Man et Centripède. **ZIPPERLIN Frédéric**, 26 bd Anatole France, 93500 Pantin.

• A vendre jeu électronique Game and Watch, double écran Oil Panic, servi un mois. Tél. : 73.17.22 après 18 h. **LEBARBANCHON**, 5 allée du Bucquet, 14111 Louvigny.

• Vends 2 jeux électroniques : Sector et DéTECTE électronique, 1 jeu 300 F, 2 jeux 500 F. **Michel LALANE-DASQUE**, Parc du Château, Les Noyers ENT. H 33700 Mérignac. Tél. : (56) 47.48.65.

• Vends console Mattel + 6 K7 Triple action, Frog-bag, Autocoring, Starstrike, Horsercing, Poker. Tout en parfait état, 2 400 F au lieu de 3 200 F. **Yan PERROY**, Bel Air Pommiers, 69480 Anso. Tél. : (74) 65.32.21.

• Vends cartouches VIC 20 (Banquo, Astéroïdes, Space Invader etc.) **Arnaud COURTECUISSE**, 37, rue Gambetta, 59130 Lammersart.

• Vends jeu électronique de poche à cristaux liquides « Savane » (Ludotronic) neuf, pile. Prix 200 F. **Samuel LARRIBAU**, Cedex 101, Buras 64160 Morlaàs.

• Vends console de jeux VCS Atari, acheté en avril 82 plus 5 K7. Prix 1 200 F. **Franck PELTIER**, 27 avenue Lacassagne, 69003 Lyon. Tél. : (7) 854.64.99.

• Vends K7 Mattel Star Strike et Roulette 200 F l'une ou 350 F les deux. **Serge LECLERCQ**, 55 rue de Villejuff, 62150 Houdain. Tél. : (21) 53.15.64 après 18 h.

• Vends micro-ordinateur Commodore système 4001 complet, comprenant CBM 4032 + CBM 4040 + CBM 4022 + EDEX + lecteur de K7 + disquettes pour 15 000 F. **Michel LECLERE**, 7 rue du Docteur Roux, 60200 Compiègne.

• Vends K7 Dodge'em pour VCS Atari 110 F. **Marc Zagansri**, 7 allée des Vergers, 75012 Paris. Tél. : 344.58.55.

• Vends K7 Vidéopac n° 2, 11, 16, 17, 19, 9, (programmation) : 400 F les 6 ou 80 F chacune. **Yves REHAUD**, au (85) 43.05.84, après 19 h.

• Vends VCS Atari + 5 K7 : Combat, Pac-Man, Star Raiders, Defender, Space Invaders + jeu électronique Nintendo « Popeye » + ancien jeu à brancher sur téléviseur. Le tout pour 3 500 F. **Ph. DONATO**, 157 avenue Maréchal Lyautey, 06000 Nice. Tél. : 92.54.16 après 20 h 30.

• Vends jeu électronique (Flipper) 250 F neuf. **Frédéric MIRAILLES**, 3 Traverse de La Grande Bastide, 13000 Marseille. Tél. : 40.04.00.

• Vends console Atari ach. le 14/12/82 sous garantie avec 7 K7. K7 vendues avec ou séparément. Prix environ 2 500 F à débattre. **PHILIPPE**. Tél. : 413.98.78 à partir de 18 h.

• Vends K7 Atari : Slot Racer à 70 F déc. 82. **Stefan ORINS**, 69 avenue de Flandre, 59170 Croix. Tél. : (20) 72.75.96. Merci.

• Vends jeu Mattel déc. 82 neuf et 10 K7 Mattel neuves. Valeur totale 3 900 F vendu 2 900 F. **DAMOIS Fabienne**, 59/61 avenue Aristide Briand, 92120 Montrouge. Tél. : 655.31.20.

• Vends console Vidéopac Philips C 52 Exc. état + 10 K7 11, 14, 16, 22, 24, 33, 34, 38, 37, 39. Valeur réelle 2 500 F, le tout cédé à 1 800 F. **JAYLE L**, 46 chemin Molière, Tresserve, 73100 Aix les Bains. Tél. : (79) 88.11.29.

• Vends ou échange K7 Mattel à 150 F : Golf, Soccer, Space Battle, Frog-Bag et Night Striker + jeux électroniques de poche : Helmet et Manhole à 150 F. **M. DE NUSSAC**, 33 rue du Petit Musc, 75004 Paris. Tél. : 272.17.30 à partir de 17 h.

• Vends K7 Vidéopac C 52 (N 60) au Jet 25 n° 8, 16, 21, 27, 30, 22. Prix : 80 F et n° 22 : 90 F. **AU-DIBERT Alain**, 15 avenue des Aiguirs, 83210 Solliès Pont. Tél. : (94) 28.81.34.

• Vends console Mattel Intellivision avec 14 K7 dont Tron, Utopia, Pitfall, Snafu. Achetée neuve en janvier 83, état parfait, vendu à l'achat : 6 300 F, le tout pour 5 000 F. **Pierre NOUVION**, 3 rue Ste Barbe, Monaco Principauté. Tél. : 30.87.61 après 19 h. D'avance merci.

• Vends Mattel Intellivision + 2 K7 : Golf, Auto Racing, le tout 1 600 F. **Philippe au 526.05.96**, le soir

• Vends K 7 Mattel 200 F pièce : Course de chevaux, Ski, Bowling, Astronash, Space armada, Collision d'étoiles, Triple action, Combat de l'espace, Sub hunt, Utopia. 250 F (avril 83). Echangerai volontiers contre d'autres K 7 Mattel. Tél. : 281.32.82.

• Vends K 7 Atari : Space Invaders 100 F, Echecs 150 F, Basic + manettes 250 F, Pacman 150 F, range K 7 100 F. Vends Electronic Detective 200 F. **Erick DESSENNE** au 918.47.72 après 18 h.

• Vends K 7 Atari : Space Invaders, Astéroïdes 700 F ou moins, état neuf. **BRETTEVILLE Thierry**, 20 rue Général de Lesalle 76600 Le Havre. Tél. : (35) 24.35.37.

• Vends : jeu bataille de chars avec mines et murs - sans, son TV, 160 F. Electronique détective 160 F, ZX 81 x 16 K RAM + inversion vidéo : 1 000 F. **M. JARDEL**, Ech. 10/804, base 126, Solanzara Air 20223 Corse.

• Vends jeux électroniques Merlin 120 F, Sub Chase (Mattel) 100 F, Missile Invader (Bandai) 100 F, Sector (Miro company) 180 F. **Patrick LEDUC**, 9 rue de Nesle, 75006 Paris. Tél. : 329.48.02, après 19 h.

• Vends K 7 pour VCS Atari état neuf : Starmaster 250 F, Freeway 150 F, Grand prix 200 F, Ice hockey 150 F, Tennis 220 F (Activision), Combat 60 F et Valley-ball 200 F (Atari). **François HORDE**, 14 rue Gambetta, 80300 Albert. Tél. : (22) 75.13.41.

• Vends VCS Atari, 82, état neuf + K 7 Super Breakout, Space Invaders, Pac-Man, Combat, Air sea battle, Night driver, Street-racer + 2 paires de manettes, le tout valeur neuve, 2 800 F, vendu 1 650 F. **JOBERT Guy-Claude**, 72 bd Jean Jaurès, 91100 Corbeil-Essonnes. Tél. : 496.05.87.

• Vends Vidéopac Jet 25 + 33 K7 dont les n° 31 (musique) et 38 (Pac-Man). Prix : 2 750 F, le tout. **Guillaume CASSAGNES** 8 rue du Coteau 94450 Limeil Brévannes. Tél. : 569.22.35.

• K 7 Mattel 150 F : Golf, Space Armada, Star strike, Triple action, Utopia, Backgammon, Basket ball. **GRIMM Allan**, Tél. : 060.49.95 (6) 115 rue du Gymnase, 77550 Moissy-Cramayel.

• Vends console Atari très bon état + nombreuses K 7. **Benoit MARTIN** Tél. : 063.01.07 après 18 h.

• Vends Mattel + 10 K 7 sous garantie prix 1 650 + K 7 au choix 220 ou 250 F. **J. BESSON** : 9 place L. Turrey 38100 Grenoble. Tél. : (76) 09.37.04 ou (76) 96.20.51 (bureau).

• Vends jeu vidéo Atari, sous garantie + K 7 : 1 000 F. **Patrick JACQUES**, avenue de l'Echez 65700 Maubourquet. Tél. : (62) 96.47.83.

• Vends console de jeux vidéo Hanimex SD0 70 noir et blanc + 1 K 7 Supersportif (Tir), Basket, Tennis et 1 K 7 Course d'auto. Prix : 400 F. Vends jeu Blipe de Miro Meccano 80 F. F. COIN. Tél. : (4) 452.05.11 - 6 rue des Bouleaux 60570 Andeville.

• Vends jeu de science-fiction : Startforce. Etat neuf. **J. GARNIER**, chemin de Combe-Louve 69360 Simandres.

• Vends jeux électroniques Game and Watch : Oil panic 130 F, Pont des tortues (sans piles) 100 F et Bandai : bataille sous-marine 120 F. **Laurent SOBZAK**, 486, rue Lavoisier 60230 Chambly. Tél. : 470.57.27.

• Vends VCS Atari + K 7 Combat 1 100 F + 3 K 7 à 200 F pièce. Vends jeu Mattel + K 7 Boxe 1 300 F + 3 K 7 à 150 F pièce. **Marc FRAJPERNAJCH**, 5 place Roueux, 31000 Toulouse. Tél. : 52.06.20 après 17 heures.

• Vends 60 K 7 Atari + Activision, Parker, Imagic, Tigervision, TBE, 50% valeur. Liste sur demande. Joindre un timbre. **CAMERLO H. route de Verrières, 10800 Saint Julien les Vallis**.

• Vends VCS Atari Jamais servi + K 7 Combat et King-Kong 1 100 F le tout. (VCS sous garantie). **Nicolas MARFAING**, 25 route d'Espagne, Parc de Gounon n° 31100 Toulouse. Tél. : 40.34.85.

• Vends VCS Atari + 8 K 7 (Spider Man, Pac-Man, Vanguard, Space-Invaders, Megamania, Star Raiders, Yars' Revenge, Star-Wars) + K 7 Combat gratuite. Le tout 2 700 F. L'ensemble est sous garantie jusqu'à Noël 1983. **M. BIDOUZE**, 417 route du Médoc, 33520 Bruges. Tél. : (56) 28.54.24.

• Vends jeu L C D « Extra terrestres » : 85 F. Très peu servi + jeu électronique « Galaxy II » 200 F. Frais d'envoi compris. **Nicolas FAURE**, 233 rue du Nécotin, 45000 Orléans. Tél. : (38) 86.13.40.

• Vends VCS Atari, Noël 82 + 4 K 7 (Combat, Pitfall, Pac-Man, Tennis) 1 370 F (au lieu de 2 200 F). Tél. : (3) 044.08.50.

• Vends Victor Lambda II H R, année 83, sous garantie + 2 manettes + K 7 programmes + branchement péritel. Prix 5 500 F. **BRUL Philippe**, 11 rue Lacroix, 11150 Bram. Tél. : (68) 25.08.60.

• Vends jeu vidéo Atari VCS état neuf (12/82) + 5 K 7 (Combat, Space Invaders, Pac-Man, Defender, Frogger). Prix 2 600 F + garantie. **PRIOUX Jean-Charles**, 24 rue du 8 Mai 1945, 53410 Port Brillet.

• Cherche dans la région de Lorient, acheteur pour Vidéopac C 52. Bon état, acheté en mars 81 : 600 F. **NABAT Xavier**, 23 rue François Le Levé, 56100 Lorient. Tél. : 83.33.85.

• Vends VCS Atari + mode d'emploi + boîte + manettes à molette + K 7 Combat, le tout pour 1 000 F. Garantie jusqu'en février 84. Vends K 7 Berzerk 800 F et Yars' Revenge 150 F. Tél. : (21) 53.53.31.

• Vends TI 58 C avec manuels, 500 F. **Franck PEROT**, 598 avenue de la Libération, 77350 Le Mée.

• Vends Philips Vidéopac C 52 (16/4/82) + 14 K 7 : 1, 3, 8, 10, 14, 21, 22, 24, 25, 29, 32, 33, 35, 36. Pour 1 500 F. **ASMONTI Vincent**, 11 rue Félix Lezour, 78360 Montesson. Tél. : 952.51.09.

• Vends ordinateur ZX 81 + 16K Ram + Alim + 20 Logiciels. Le tout : 1 050 F. **DERUEL Denis**, 21 allée de la Dordogne, 77176 Savigny-Le-Temple. Tél. : 063.56.58.

• Vends jeu Atari complet + 4 K7 : Defender, Surround, Space Invaders, Combat. Prix 1 500 F. Vends aussi module Basic pour Thomson TO 7. Jamsis servi. Prix 800 F. **VASSILIEFF**, 14 allée Moncalm, 91430 Igny. Tél. : 941.01.59, après 19 heures.

• Vends jeu Vidéopac C 52 + 20 K 7 dont Pac-Man, les Combattants de la Liberté, Singeries et Space Invaders. (1 an). L'ensemble pour 3 800 F. **M. ABEL**, 4 rue de Verdun, 35300 Fougères. Tél. : 99.89.80 après 20 heures.

• Vends jeux électroniques Pilote de course et le Phoque jongleur, état neuf, peu servi, acheté 180 F l'un, vendu 135 F (avec piles). **Laurent COLSON**, 16 rue Montgauld, 55100 Verdun. Tél. : (29) 86.27.88.

• Vends Vidéopac Philips N 60 avec écran incorporé + K 7, état neuf. Prix 1 500 F. Vds K 7 (1, 4, 18, 34, 35, 38, 39) prix à débattre. **M. MERCADIER**, 6 place de la Méronne, 77310 Boisière-Le-Roi. Tél. : 065.66.68.

• Vends VCS Atari acheté en janvier 83 TBE + K 7 Combat, Defender, Breakout et Yars' Revenge. Le tout pour 1 700 F. **M. NOEL**, 7 rue Marc Seguin, 10300 Sainte-Savine. Tél. : (25) 79.24.77.

• Vends jeu électronique Space Laser Fight, bon état, achat 450 F. Vente 300 F. **Alban Criado**, 3 allée de la Cascade, 92500 Rueil-Malmaison. Tél. : 732.13.41.

• Vends Vidéopac C 52 avec 9 K 7 n° 15, 14, 35, 2, 5, 11, 37, 9, 18. Prix 1 000 F, état neuf. **DUMONT Sylvain**, 4 rue du Général Leclerc, 95210 St-Germain. Tél. : 989.64.66.

• Vends console Philips C 52 + 13 K 7, le tout 2 000 F. **JAMROZ Pascal**, 8 allée de l'Espérance, Bât. E, 93250 Villemomble. Tél. : 855.82.68, après 18 heures.

• Vends jeu électronique « Invader 1 000 ». Prix 250 F à débattre avec piles. Recherche aussi VCS Atari 1 000 F. maximum. **BOMBONATI Marc**, place des Buttes, Bât. D, 1^{er} étage, 95400 Villiers-le-Bel. Tél. : 419.19.20, après 17 heures 30.

• Vends console Mattel, acheté en janvier 83, avec une K 7 football. Le tout 400 F. **Franck BOUILLARD**, 80 rue Emile Augier, 92500 Rueil. Tél. : 749.51.75 après 17 heures...

• Vends Vidéopac C 52 Philips + 10 K 7 1 500 F le tout. **Franck CHICOT**, 2 rue Tristan Bernard 76620 Le Havre. Tél. : 44.59.57.

• Vends K 7 Spectravision : China Syndrome, neuve 270 F et K 7 Activision : Laser Blast 250 F. Sans emballage mais notice explicative. Les deux 450 F. **WELL Jean-Marc**, 1 rue Albert Thomas, 95300 Pontaise. Tél. : 030.37.48.

Vends console Mattel (sous garantie), très bon état
4 K 7, 2 400 F. **BUTTON Laurent**, 25 rue d'Épau-
s, 95460 Pierrelaye. Tél. : 464.71.76, après 18
heures.

Vends Casio FX - 702 P + Interf-F.A 2. Le tout en-
tre sous garantie (01/83) 1 100 F. **R. DUFOUR**, 23
rue du Commandant Cheumonot, 59158 Mortagne.
Tél. : (27) 48.96.26.

Vends C 52 Philips + 4 K 7, sous garantie. Vendu
1 500 F. Excellent état. **GALOPIN**, 3 rue Lambin,
120 Paillart. Tél. : (4) 447.04.51, après 17
heures.

Vends jeu vidéo Radiola Jet 23 (très bon état) + 6
F. Prix : 1 300 F. **HOBEL Jean-Marie**, 21 rue Gus-
te Courbet, 78500 Sartrouville. Tél. : 968.65.44.

Vends La Pleuvre, très bon état, 150 F, Master
et électronique jamais servi 150 F, Simon pocket
F jamais servi. **FURBERG Frédéric**, 8 rue Boileau,
140 Clamart, apt 7 536. Tél. : 631.54.25.

Vends jeux TV noir et blanc marque Soundic, 250 F
sans piles. **FLEURIER Stéphane**, 6 allée Maxime Gorki,
120 Fontenay-sous-Bois. Tél. : 876.45.11, après
18 heures.

Vends console de jeux Vidéopac C 52 avec 12 K 7,
590 F ou échange le tout contre K 7 Atari ou Par-
r, Imagic, Activation etc. Vidéopac en excellent
état. **ARGENSON Laurent**, chemin du Bois Comtal,
390 Millery. Tél. : 869.33.23 ou 872.64.53.

Vends ZX 81 + extension 16 K 7 + clavier (sans
Pier) + nombreuses revues + K 7 jeux, le tout
dans 1 200 F. **M. CALVO**, 8 bis rue du Vivier,
145 Brialmont. Tél. : 63.36.93.

Vends Vidéopac Philips + 15 K 7 de jeux et Initia-
tion n° 1, 4, 6, 7, 8, 9, 10, 12, 14, 16, 24, 25,
34, 38. Valeur 3 000 F. Vendu 1 000 F. Sté-
phane de CROZALS, 3 impasse Soubrier, 81800 Rabas-
sac.

Vends ZX 81 acheté (3/83) + clavier ABS imprin-
te 3 K 7 + 47 programmes et 1 livre avec d'ou-
vrage programmes, vendu 1 500 F. **Benoît PARSY**, 25
rue Youvenargues, 75018 Paris. Tél. : 226.53.89, le
soir.

Vends pour VCS Atari K 7 jeux jamais utilisés.
Pac-Man 240 F et Astéroïdes 210 F. Les deux pour
1 100 F. **Jean-Marc LEHU**, 77 rue Gabriel Perri, 91270
Fontainebleau-sur-Seine. Tél. : (6) 903.06.80, dans la soi-
rée.

Vends jeu électronique : Merlin 100 F, Super Missi-
le 200 F, Casse brique 300 F et console de tra-
ction de langue « Ami Memory System » vendue
avec les K 7 Français, Anglais, Allemand, peut conte-
ner 3 K 7 à la fois. 500 F. **Jean-Mary**, (2) (93)
72.83, après 19 heures.

Vends K 7 pour console VCS Atari : Air Sea Battle
300 F, Street Racer 160 F. **BALLOIS David**, 34 rue
de la Gare, 71100 Chalons-sur-Saône. Tél. : (85)
72.03.

Vends programme Atari. Achète et vendis program-
mes Activation (65 % du prix). **DEGOUY Frédéric**, 2
rue Jules Picard, 95660 Champagne-sur-Oise.
Tél. : 470.22.43.

Vends VCS Atari + 3 paires de manettes + Night
rider + Circus + Basic + Planetatrol + Pac-Man
Combat + Tic Tac Toe + Sky diver. Achète
100 F en 82. Cédé 1 900 F. **DARNAUDET Jérôme**,
(4) 421.53.26.

Vends jeu vidéo Intellivision (neuf) + 3 K 7 (Star
Strike, Hockey, Roulette) valeur 2 500 F. Le tout pour
1 000 F. **Serge** ou (42) 21.09.50.

Vends K 7 N° 9, 12, 24 et 32, 95 F pièce, état
très bon. **LERDY Philippe**, (38) 85.32.53.

Vends console Mattel jan. 83, avec 3 K 7 : Course
a, Football, Bowling, 1 900 F. Console Atari, très
bon état avec 7 K 7 + 1 paire de manettes. Valeur
1 000 F, vendu 2 300 F. **BORELLI**, (1) 928.47.71.

Vends K 7 Mattel : Pac-Man, Roulette, Football,
et Shalizer, Auto Racing, Tron et Star Strike. **SAC-
TO Hervé**, 2 rue Chevallier de Malte, 06100 Nico-
se. Tél. : 84.51.86.

Vends VCS Atari, TBE, garantie jusqu'en janvier 84
adaptateur + 2 paires de manettes + K 7
n° 1 et 10. 900 F. Vends jeu LCD : Tremblement
de terre pour 1 K 7, sans piles. **Nicolas DESOBRY**, 5
rue des Arralles, 77123 Soisy S/E. Tél. :
4.55.03, après 18 heures.

• Vends ou échange K 7 Mattel Armor Battle. **M.
JAULMES**, 8 villa Cour Devay, 75014 Paris. Tél. :
540.40.35.

• Vends pour VCS Atari - Indy-Soo avec commandes
300 F, Slot-Racer 130 F, Combat 99 F, et jeu Game-
Watch Pont de tortues 170 F. Cherche K 7 : Pac-Man,
Super-Cobra, Amidar, Barnstorming, Pittall d'oc-
casion. **Louis-Régis BRUND**, 38 rue Auguste Renoir,
78400 Chatou. Tél. : 952.50.88.

• Vends console Intellivision + 5 K 7 : Tron I, Star
Strike, Space-Battle, Triple action, Roulette. Sous gar-
antie. Achat : 3 000 F, vendu : 2 000 F. Tél. :
427.03.85, après 18 heures.

• Vends pour VCS Atari : Pac-Man 280 F, Human
Cannonball 100 F, Combat 80 F, Space Invaders
250 F. **KAUFMANN J.-J.**, Apperville, 27290 Montfort.
Tél. : (32) 56.00.46.

• Vends pour VCS Atari 5 K 7 : Pac-Man, Space Invaders,
Space War, Missile Command, Combat. Vends 1
paire de « Paddles » et de « Joystick ». **M. LAURENT**.
Tél. : 374.22.96.

• Lycée vend ordinateur ZX 81 (avec facture) + ex-
tension mémoire 16 K MEV + livres, revues, K7 de
programmes (prix à débattre). **S. CHICHE**, 9, rue des
Sablons, 93260 Les Lilas.

• Vends jeu Atari encore sous garantie avec 6 K 7 :
Defender, Space Invaders, Missile Command, Combat,
Berzerk, Pitfall. Valeur : 3 190 F. Vendu 2 100 F (à
débattre) en cadeau 1 t-shirt Atari. **Gilles DUBOIS**,
11, allée de la Couvinière, 78112 Fourqueux. Tél. :
973.01.23.

• Vends K 7 pr C 52 Philips Vidéopac n° 4, 14, 16,
22, 24, 70 F chacune. Achète K 7 n° 41, 42, 43,
pour prix intéressant. **M. MOLKO**, 5, avenue de la
Gare, 78 Le Perray. Tél. : 041.99.91.

• Vends console Intellivision + 10 K 7 : Space
armada, Golf, Skiing, Snafu, Tennis, Bowling, Rou-
lette, Sub Hunt, Triple action, Star Trike. **Boris DE-
COUT**, 28, rue de Rouen, 95300 Pontoise. Tél. :
038.25.55.

• Vends K 7 pour VCS Atari : Laser blast 200 F. Space
Invaders 200 F et 2 jeux électroniques Mattel : Bow-
ling 100 F, Bataille de chars 100 F + 1 jeu électroni-

• Vends jeux vidéo C 52 Philips avec 8 K7 acheté dé-
cembre 82. Vendu 1 850 F. **Bruno GODET**, 9, rue
André Malraux, 45400 Fleury les Aubrais. Tél. : (38)
73.66.44, après 18 h.

• Vends jeu électronique Space blaster. Très bon
état, 500 F. **Alexandre GRAVER**, 5, rue de Nancy,
93800 Epinay-sur-Seine.

• Vends console Intellivision, Noël 1982 (sous garan-
tie) 1 100 F ou avec 3 K 7, 1 400 F. **E. MEYER**, 3, rue
Madame de Sévigné, 69720 Saint Bonnet de Mure.
Tél. : (7) 840.98.24, après 19 h.

• Vends console Interton VC 4000 avec K 7 : Combat
char, Avion, Clown, Jeu de balles, Flipper, Space Inva-
ders, Foot. Prix entre 1 200 à 1 500 F. **Luc BECHET**,
119, rue Mestlard, 92700 Colombes. Tél. :
782.65.64, après 17 h 30.

• Vends jeu vidéo Philips Vidéopac C 52 avec 14 K 7.
Le tout sous garantie : 1 000 F. Tél. : (89)
53.30.37.

• Vends jeu Atari avec 35 K 7 le tout ou séparément.
Jeu Rollat valeur 600 F, vendu 450 F, état neuf. **Oli-
vier HASKI**, 7, rue Bousset 75015 Paris. Tél. :
531.33.73 ou 660.71.96.

• Vends Vidéopac Philips C 52 avec 7 K 7, 1 000 F.
Bruno HUMBERT, 169, rue de Picasso, 39100 Dole ou
tél. (84) 82.29.96.

• Vends jeux cristaux liquides Epoch-man, petit for-
mat de Pac-Man 4 directions alarme chrono heure
date avec piles neuves, 160 F avec possibilité d'en-
voi. **Olivier CLEMENTI**, 9 jardin Gabrielli, 37000
Tours. Tél. : 20.36.20.

• Vends Vidéopac Philips C 52 avec 24 K 7 très bon
état + 3° boîte le tout : 3 000 F. **Pierre NICALEK**,
pharmacie, 84530 Villelaure. Tél. : (90) 79.06.79.
Après 19 h.

• Vends Vidéopac Philips C 52 16. **Gérard CHASLES** :
257.92.16.

• Vends Mattel Intellivision en parfait état avec 10
K 7, acheté en décembre 82. Prix 3 300 F. Vends Phi-
lips Vidéopac C 52 en parfait état avec 18 K 7 : 1, 4,
9, 10, 11, 12, 15, 16, 18, 24, 29, 33, 34, 35, 36,
37, 38, 39 acheté en juillet 82. Prix : 2 600 F. **Fré-
déric ABENARD**, 7, av. de Fabron, 06200 Nice. Tél. :
(93) 86.72.81, après 17 h.

• Vends K 7 pour VCS Atari : Demon attack : 250 F,
E.T. : 200 F, ou 500 F les deux. **Alain MOTTE**, villa
l'Idéale, Impasse Ravel, 13013 Marseille. Tél. : (91)
06.08.09.

• Vends 1 500 F un ordinateur de jeux vidéopac avec
11 K 7 le tout neuf + garantie. **Ch. BREEN**, 4, rue
Madagascar, 59800 Lille. Tél. : (20) 47.97.52.

• Vends Microvision + 5 K 7 ou vends jeux à cristaux
liquides : Donkey Kong Jr et la traversée 100 F cha-
que jeu. **Yan DIDELOT**, Clos Georges 54280 Champe-
neux. Tél. : 331.68.09, après 18 h.

• Vends K 7 Atari Air sea battle et Bowling 100 F
chaque. Vends K 7 Atlantis : 300 F. **M. DAURELLE**, 70
bd Jeanne d'Arc 13005 Marseille. Tél. : (91)
47.08.53.

• Vends Demon attack, Berzerk, Pac-Man, Air sea
battle, Space invaders, Yars' revenge, Outlaw, Star
raiders et Circus Atari TBE. Le tout 1 150 F. **Olivier
DELVAL** 50, boulevard Poincaré, 59500 Douai. Tél. :
87.18.65.

• Vends jeu Popeye, game and watch, état neuf, prix
150 F ou lieu de 250 F. **Pascal DEROUARD**, 142 ter,
rue de Joinville, 94100 Saint-Maur-des-Fossés.

• Vends console Atari plus 7 K 7 : star raiders, défen-
der, yars' revenge, astéroïdes, missile command,
circus Atari ; combat, console et cassettes état neuf.
Prix. : 2 000 F. **Cyrille GUYOT**, 9 bis, rue Pérignon,
75015 Paris.

• Vends casio FX - 702 P + Interface K 7 avec de
nombreux jeux emballages d'origine et manuels + K 7
enregistrés, le tout 1 200 F. **LANDAIS Denis**, 13, rue
de la Charité - 53000 Laval. Tél. : 53.82.95, après
19 heures.

• Vends VCS Atari, nov. 82, 900 F. Vends K 7 Star-
master 240 F. Vidéo Chess 190 F, Atlantis 250 F,
Pelle's soccer 180 F, Swordsquest 210 F, Street racer
100 F. **STEPHANE**, tél. : 993.51.04, de 18 h à 20 h.

• Vends console Intellivision, état neuf, + 8 K 7. En-
viron 2 400 F, à débattre. **M. GAROT**, 27, avenue
Édouard-Vaillant, 92150 Suresnes. Tél. : 772.73.51, ►
le soir.

TILT CHERCHE DE NOUVEAUX TALENTS

☆ Vous connaissez bien les jeux électroniques

☆ Vous savez écrire avec clarté et précision (nous sommes difficiles!)

PRENEZ CONTACT AVEC
LA REDACTION DE TILT
AU (1) 824.46.21

• Vends K 7 Philips : programmation 60 F, n° 35
(60 F), n° 37 (100 F), 220 F au total. Vends aussi
jeux à cristaux liquides et autres. **Pascal LEVEQUE**, 1,
rue Pierre Lescot, 78000 Versailles. Tél. :
953.34.13.

• Vends K 7 Star Strike : 200 F pour console Mattel.
Jérôme FLANTING, 20 hameau du Canedel, 06480 La
Colle-sur-Loup. Tél. : 22.60.08, après 17 heures.

• Vends ou échange K 7 Pac-Man (Atari). 180 à
200 F, ou contre diverses K 7 Atari ou Activation. **Vau-
bastien GAUTIER**, 3, allée des Bois, Les Hauts de Sou-
gny, 06270 Villeneuve-Loubet. Tél. : (93)
20.16.75.

• Vends VCS Atari, neuf, avec K 7 Space Invaders et
Yars' revenge. Le tout 800 F. Sous garantie. **Jean-
Philippe DUHAUT**, 47 bis, rue de Paris, 95540 Mery-
sur-Oise. Tél. : (3) 036.40.47.

• Vends ordinateur d'échecs Great Game Machine
(Morphy) acheté oct. 82, 3 000 F, cédé 2 000 F avec
volts et batteries rechargeables, sous garantie.
DUMAS. Tél. : 840.94.22, après 21 h.

• Vends K 7 VCS Atari peu servi : Haunted house
(200 F) Night driver (120 F) Pac man (250 F) Yar's
revenge (250 F) ou 800 F le tout. **J. CHENEVAL**, 7 do-
maine des Essarts, 69390 Vornalson. Tél. : (7)
846.25.50.

que course de voitures 50 F. **Christophe SANTAMA-
RIA**, 7, rue Léon Paulet, 13008 Marseille.

• Vends jeu vidéo Atari 2 600 F + K 7 Combat T.B.E.
1 250 F + vends Pac-Man (300 F) Space Invaders
(250 F) Astéroïdes (350 F) Starmaster (350 F). Vends
Atari + cassettes. Le tout 2 450 F. **HABIGAND**.
Tél. : (6) 020.05.26.

• Vends VCS 900 F. Vends 5 K 7 : Berzerk, Space
invaders, Yars' revenge, Basic programming, Vidéo
olympics : 1 000 F. **Christophe MARMORAT**, 16, rue
du Parc de Clugny, 78000 Versailles. Tél. :
954.75.34.

• Vends console Atari état impeccable + 30 K 7. Le
tout 4 000 F. Vends meuble pour encastrer télé +
console + joysticks. Prix 1 500 F. Tél. : 747.80.18.
Après 17 h.

• Vends Space laser fight de Bambino pour 250 F.
(bon état). **José MONTOYA Junior**, 3, cité du Beu-
gnon, App. 94, 18000 Bourges. Tél. : 20.43.81.

• Vends console Atari avec 4 K 7 le tout en très bon
état, 1800 F. Acheté en mai 1982. **ERINET** : Tél. :
550.43.67, de 18 h à 22 h.

• Vends jeu vidéo VC 4000 + 5 K 7, très bon état :
1 400 F. **Fabrice BUSSE**, 23 rue G. Clemenceau,
77400 Thorigny-sur-Marne. Tél. : 430.20.64, après
17 h 45.



• Vends VCS Atari + K7 Riddle of the sphinx d'Imagig, Combat et Tennis d'Activision, vendues 1 500 F. **Nicolas TURK**. Tél. : (20) 91.44.24.

• Vends un jeu vidéo noir et blanc avec jeux de raquettes (tennis, pelote, etc.), prix 100 F, bon état, **François ISNARD, Villeneuve, 86300 Chauvigny**. Tél. : (49) 46.50.86.

• Vends jeu Philips C 52 étot neuf, janvier 83. Vendu 1 000 F. K7 Pac-man, Man sky et bat. de l'espace, vendues 1 300 F. **BOBIN Philippe**, 9, allée de Lorraine, 89000 Auxerre. Tél. : (86) 52.46.82.

• Vends 2 K7 Atari et Imagig : Pac-man et Demon attack, 300 F pièce avec mode d'emploi. K7 Combat 100 F. **M. COUDERT**, 7, rue d'Argenteuil, 95210 Saint-Gratien. Tél. : 417.32.04.

• Vends 15 K7 pour VCS Atari : 3 500 F à débattre. **Dominique PERRODON** au (74) 65.39.58.

• A vendre 1 jeu vidéo ITMC avec 7 K7 sous garantie moitié prix. Tél. : 830.23.01.

• Vends jeu Atari avec trois paires de commande + 31 K7, Pac-man, Astéroïdes, Basic, etc. Prix achat : 6 500 F, vendu 3 000 F, très peu servi. Cause double emploi. **M. FUSTER-ARCADE, cité du Nord, rue Pierre-Sémard, 93700 Drancy**. Tél. : 832.95.87.

• Vends ou échange K7 Atari Barnstorming (activation), 200 F ou contre Donkey Kong ou Missile Command ou Warlords ou autres de même valeur. **GEHAN Yann**, 14, rue de la Marne, 94500 Champigny. Tél. : 706.57.86, après 17 h 15.

• Vends VCS Atari + K7 Astéroïdes + Défender + Missile Command + Combat, étot neuf, garantie jusqu'à fin déc. 83. Vendu 1 800 F. **BLANC Eric**, 3 bis, avenue J.-Eiffel - 92190 Meudon. Tél. : 626.27.17, de 18 à 19 h.

• Vends jeu Atari avec K7 suivantes : Pac-man, Astéroïdes, Frogger, Space Invaders, Maze croze, Star raiders, (+ commande), Barnstorming, Combat, Defender, Pelé's soccer, Night driver, Yars' revenge, Adventure, en parfait état : 2 500 F. **Olivier**. Tél. : (6) 900.95.28.

• Vends VCS Atari 2 paires de manettes + K7 Pac-man, Casino, Street racer, Othello, Combat. Le tout : 1 800 F. Tél. : (93) 07.54.85.

• Vends K7 Atari Basic Programming avec manettes de commande étot neuf, 400 F, à débattre. **GIRARD Sylvie**, 4, rue de la Poterne, 42160 Andrézieux-Bouhenne. Tél. : (77) 36.55.99.

• Vends VCS Atari, décembre 82, avec K7 d'origine et Air-sea-Battle. Le tout 1 000 F. Vends aussi jeu Sector (chasse au sous-marins) vendu 300 F. **Claude PASQUIER**. Tél. : 254.37.43, après 18 h.

• Vends jeu Mattel sans K7 1 300 F minimum. **M. David CAUCHY**, 43, rue Chabaud - 51100 Reims. Tél. : (26) 49.50.59.

• Vends jeu électronique la dictée magique très bon état avec écouteur et mode d'emploi : 250 F, ainsi que le mini missile invader 100 F. **Emmanuel LATOUCHE**, 22, rue Jonquoy, 75014 Paris. Tél. : 542.24.06.

• Vends console Intellivision achetée fin décembre 82 + 5 K7 : Bataille de l'espace, Armée de l'espace, Course auto, Grenouille et Golf. Tél. : (90) 50.94.58, heure repas. **Stéphane DISAUX, quartier du Pont-Flavien, 13250 Saint-Chamas**.

• Jeu vidéo VC 4000 + 10 K7. Prix 2 600 F. **Marc DUREY**, 5, rue Kennedy, 95600 Euabonne. Tél. : 416.49.59.

• Vends C 52 Philips avec 5 K7 sous garantie 850 F + 2 circuits changes voies : 700 F + 1 boîte de lego techniques, référence 857 : 400 F + nombreuses autres pièces ou échange le tout contre K7 Atari : Pitfall, Chopper command, Star master, et 3 autres. Tél. : (65) 41.05.70.

• Vends K7 « Starmaster » (activation) pour VCS Atari, étot neuf, vendue 390 F. Tél. : 005.01.49.

• Vends (ou échange contre VCS Atari) Vidéo-jeu Philips C 52 T.B.E. + K7 : n° 4, 9, 14, 22, 34, 37, 38, 39 + Vidéo-jeu Philips n° 20 (Foot, Tennis). Valeur : 3 100 F. Vendu 1 750 F. **M. HUMBERT**. Tél. : (75) 39.11.05.

• Vends console Atari + K7 : Combat, Defender, astéroïdes, Star raiders, phoenix. Parfait état. Vendu 2 500 F. **David HAAS**, 11, rue du Tarn, 68200 Mulhouse. Tél. : (89) 59.46.08, après 19 h.

• Vends VCS Atari tout neuf + K7 : 2 900 F. Le tout sous garantie. **Christophe LESAGE**, 10, villa d'Este, apt. 2007, 75013 Paris. Tél. : 584.29.38.

• Je vends 3 programmes pour Vidéopac avec explications : Jack pot, Bataille navale, Roulette, 5 F pièce, 10 F les 3. **ERIC LEMIRE**, 34, rue Jean-Jaurès, 59620 Aulnoye.

• Vends programmes utilitaires sur Apple II + 48 K : C.O.R.P. (200 F), The last one (250 F), Cx Multigestion (200 F), DB master (200 F), The arcade machine (100 F), Bag of tricks (100 F), Apple writer II (200 F). **Roger KIHIM, BP 2060, Papeete, Tahiti**.

• Vends K7 pour VCS Atari Swordquest 270 F, Riddle of the sphinx 320 F, starmaster 300 F, grand prix 300 F, basket 90 F et Défender 230 F, ou échange le tout contre console Mattel. **V. TATE**, 31, avenue de Gaulle, 59170 Croix. Tél. : 73.12.53.

• Vends VCS Atari, déc. 82 et K7 : combat + space invader, Pac-man, Astéroïdes, Hunted house, Frogger, Starwars. Tout étot neuf, console Hanimec noir et blanc 5 K7. Prix Atari 2 300 F, Hanimec 500 F. **SEMEUX**. Tél. : 472.36.15, après 17 h.

• Vends VCS Atari, déc. 82, complet + K7 Combat, Pac-man, skiing, pour 1 400 F. **Bernard CAMPUS**, 3, allée Arthur-Rimbaud, 95200 Sarcelles. Tél. : 986.31.78.

• Vends VCS Atari + 20 K7 4 500 F l'ensemble ou 1 000 F la console et 100 à 250 F selon la K7. **Philippe LALLEMANT**, 1, rue du Docteur-Goujon, 75012 Paris. Tél. : 346.04.31.

• Vends VCS Atari + 7 K7 : Defender, Pac-man, Astéroïdes, Space Invaders, missile command, chopper command, star raiders avec vidéo, touche PAD. Vends K7 Vidéopac n° 5 45 F. **DENIS** au 606.32.11.

• Vends micro-ordinateur X 81 + 16 MEM monté dans clavier mécanique (DK) noir + imprimante + Alin + manuel + livre de prog. + K7 assem. Des + INV. Vidéo + touche regard. Excellent état, vendu 2 800 F, vends K7 Atari : Donkey Kong + Pac-man. Les deux : 650 F. Tél. : (1) 589.24.67.

• Vends micro ordinateur d'échecs. Mark V super système V scisys. 12 échiquiers internes. Analyse et évaluation de la position base 10. Problèmes, choix du temps de réponse par coup ou temps global par partie par programmation. Prix int. **B. DEKYNDT**. Tél. : (20) 77.45.93.

• Vends jeu électronique Nitend, double écran : Oil panic. Prix : 150 F. Jeu étot. **Eric POQUET**, 16, parc de Diane, 78350 Jonny-en-Josas. Tél. : 956.44.46.

• Vends jeu vidéo Vidéopac (mai 82) + 6 K7 : 1 150 F., recherche jeux ou copies à prix abordable pour VIC 20. **CAPDEVILLE**, 13, rue des Rosières, 33600 Pessac. Tél. : (56) 45.11.33.

• Urgent cède K7 VCS Atari Defender 260 F achetée 325 F. Missile Command 150 F achetée 185 F, Space Invaders 180 F, achetée 235 F à l'unité ou le tout 550 F ou lieu de 590 F. **JAMMET Stanislas**, 11 rue Jean-Bart, 17440 Aytre. Tél. : (46) 44.30.07.

• Vends « Pack Monster » de Bando 200 F, Quistits et Peau de banane (Ludotronic) 100 F chaque, ainsi que Duel dans la galaxie (Cajj) 200 F pouvant se jouer à 2, diff. niveaux. **P. PORQUET**, 17, place des Vosges, 75004 Paris.

• Vends jeu vidéo Atari complet avec 5 cassettes (Pac-Man, Defender, Space Invaders, Combat, Frogger de Parker Brothers), très peu servi (décembre 82) 2 600 F. **PRIOUX Jean-Charles**, 24, rue du 8-Mai-1945, 53410 Port-Brillet.

• Vends Game and watch : Turtle Bridge (130 F), Octopus (130 F), Manhole (120 F) séparément ou le tout. **Philippe LESSAULT**, 21, Quai A.-Le-Gallo. Tél. : 605.80.08 après 18 h.

• Vends jeu Electronic Détective, jeu TV (Tennis, Foot, etc.) prix abordable, liste sur demande. **Michel LAMBERT**, 31, rue Clément-Ader, 94110 Arcueil.

ACHATS

• Achète K7 pour Intellivision et échange ou vends K7 Roulette (Mattel). Tél. 23.69.90. **Frédéric STREIFF**, 9, rue de Pré d'Avril, 74000 Annecy-le-Vieux.

• Achète accessoires (extension mémoire imprimante...) à bon prix pour ZX 81 Sinclair. Vends console Atari complète sous garantie : 750 F. **Luc CHEVAILLIER**, 65 rue de l'Abbé Groult, 75015 Paris. Tél. : 828.25.61 le soir.

• Achète K7 Tigestion, Spectravision, etc. bas prix. Vends ou échange cassette Atari. **J.-M. ASTRESSES, Rés. Les Ombrelles 10**, rue Bavard, 33200 Bordeaux-Cauderan ou tél. : (56) 28.36.21 après 18 h ou le week-end.

• Achète K7 Vidéopac Philips ou Radiola d'occasion, à moitié prix. (93) 54.05.14.

• Cherche K7 Mattel d'occasion, bon état et bon prix. Vends jeu Merlin bon état. **Ludovic SANZ**, 52/64 avenue Gallieni, 93380 Pierrefitte. Tél. : 821.87.86.

• Achète VCS Atari sans K7 environ 600 F. **BERTON**, 30, rue Fontaine St Berthoumeu, 34000 Montpellier.

• Achète toute K7 adaptable sur VCS Atari. **Pierre-Yves THIEFFINE**, 79, avenue d'Esly, 77330 Lesigny. Tél. : (6) 002.23.64.

• Achète console VCS Atari (garantie encore valable) + K7 Bob. **SAINT-GEALME**, 9, chemin de Brice, 94370 Sucey-en-Brie. Tél. : 590.45.50.

• Achèterais dans les environs de la Vendée 1 VCS Atari + K7 d'origine, 800 F le tout. **M. JOULIN**, 28 rue Victor Hugo, 85360 La Tranche-sur-Mer. Tél. : (51) 30.34.63.

• Recherche programmes de jeux pour T199/4 A, payez pas trop cher, car collègue de 14 ans. **E. LEGER**, 6 rue de Broceliande, 56000 Vannes. Tél. : 63.02.24.

• Achète microprocesseur Z 80 pour Vidéopac Philips C 52 et K7 Atari 100 F maximum. **Alexis MALLET, La Roussellerie**, 14240 Livry.

• Achèterais K7 n° 37 (Singeres) ou 38 (Munchkin) pour Vidéopac environ 60 à 70 F l'unité. **X. DEAL**, 67 rue de la Passerenerie, 42390 Villard. Tél. : (77) 79.23.68 après 18 h.

• Achète K7 Vidéopac bon marché : sauf 1, 18, 22, 25, 32, 35, 36. **David DEPPEL**, 1 résidence Les Eglantines, rue Henri Poincaré, 92600 Asnières.

• Achète console Atari avec commandes, prix autour de 500 F, bon état. **Emmanuel VURCKE**, 105, rue de Griefu, 76000 Rouen. Tél. : 71.32.29.

• Achète K7 Atari ou Activision en bon état, à bon prix. **Philippe CLARISSE**, 67, chaussée Jules Ferry, 80000 Amiens. Tél. : (22) 46.33.39.

• Achète disquettes de jeux pas trop chères pour Apple 2 et achète Joystick et Paddles (pour Apple). **Florent LAMOUREUX**, 8, bd Jourdan, 75014 Paris. Tél. : 589.39.45.

• Achèterais jeu électronique de poche, dans les environs de la Vendée, Tremblant de terre, prix maximum 120 F. **Mme Carole JOULIN**, 28 rue Victor Hugo, 85360 La Tranche-sur-Mer. Tél. : (51) 30.34.63.

• Achète K7 pour Vidéopac Philips C 52. **Jérôme POTIN**, résidence Pierre Curie, Bt C, 33140 Villenave-d'Ornon.

• Achète K7 Mattel (Intellivision). **Jean-Marie LIESTA**, La Tuque, 47240 Cassouabren-Encontre. Tél. : 66.06.46.

• Achète console Atari ou Mattel en bon état, 700 F maximum. **Vincent JAJOLET**, 6, rue du Mesnil, 61270 Aube.

• Achète K7 Atari Star Masters jusqu'à 250 F. **Frédéric URBANI**, L'Islette-du-Riou, 06210 La Napoule. Tél. : (93) 49.82.61.

• Achète K7 pour VCS Atari. **Bruno RICHARD**, 4, rue Joffre, 40110 Morcenx. Tél. : (58) 07.90.89.

• Cherche livre de programmation Basic pour TI 99/4 A. **Franck PASQUIER** 330.07.57 ou venir le samedi après midi ou dimanche au 19, rue du Docteur Laennec, 93370 Montfermeil.

• Pour création club dans collège cherche ZX 81, 1 K (500 F) 16 K (700 F). **M. JANSSENS**, 5, rue de Cornailles, 95130 Franconville. Tél. : 414.46.07.

• Achète K7 pour console Hanimec SD 070, sauf K7 Sport 10 jeux. **Guillaume DURAND**, Lagitonnière, 41110 Saint-Mignan.

• Cherche console vidéo d'occasion Atari couleurs 600 F maxi. J'aimerais recevoir la documentation Activation ou Intellivision (Mattel) + K7. **Bruno SAINT-VAL**, Cousinière-Grand-Croix, 97119 Vieux-Habitants, Guadeloupe.

• Achète console Atari VCS 500 F max. **Stéphane BRONET**, 25, cité Sagazan, 31370 Rieux. Tél. : (61) 91.81.47.

• Achète toutes K7 compatibles avec VCS Atari. **Eric DELEMER**, 16, rue Claude Debussy, 59130 Lamberrart. Tél. : 51.61.57 après 18 h.

• Achète boîtes de K7 Atari autres que : Asteroids, Berzerk, Night Driver, Pelé's Soccer et combat (5 F pièces). Tél. : (27) 98.52.14 après 19 h.

• Recherche micro-ordinateur ZX 81 avec extension 16 K + manuel. Encore sous-garantie si possible et en très bon état. **Françoise NETANGE**, 1, rue As de Carreu, 90000 Belfort. Tél. : (84) 28.04.82.

• Cherche jeux animés moitié prix pour Apple 2 + 48 K (disquettes 5 pouce 1/4) bon état. **François FEUIL-LARD**, cité Ducharmoy-St-Claude, 97120 Guadeloupe. Tél. : 81.41.39. Merci d'avance.

• Achète d'occasion module d'échecs Sargon 2, 5 maximum 200 F, module Morphy 500 F. Tél. : 899.84.53 après 19 h.

• Achète K7 Vidéopac Philips 50 F sauf 1, 4, 11, 12, 14, 15, 16, 20, 22, 29, 35, 38, 39, 37. **M. FORMENTIN Erwoon**, 10, rue Albert de Mun, 29230 Landivisiou.

• Achète tout matériel en bon état pour TI 99/4A (logiciels d'extension, jeux, boîte extension périphérique). **A. WABET**, 1, allée Léon Loiseau, 21190 Meursault.

• Achèterais K7 toutes marques pour VCS Atari. **Jérôme CASANOVA**, 52, boulevard du Maréchal Juin, Cognac-sur-Mer 06. Tél. : 73.74.40 (le week-end).

• Achète K7 pour Vidéopac Philips C 52, à 75 % du prix d'achat, n° 39, 38, 37, 36, 35, 34, 25, 24, 12 et 1. **Michel LAUMY**, 6, place de la Victoire, 63000 Clermont-Ferrand.

• Achète K7 pour console Mattel (Astromash, Utopia, Skiing, Basket-ball ou Autoracing). Tél. : (93) 38.36.55 (après 19 h).

ECHANGES

• Echange K7 Atari Volley-ball contre K7 Activision, Tigestion, Parker ou Imagig. **Frédéric HEITZ**, 37, rue des Glycines, 57157 Marly-Lorraine. Tél. : 763.24.58.

• Echange jeux de société et Touche-Coule Computer contre K7 Atari. **Patrick BILSKI**, 60, rue de la République, 94160 St-Mandé.

• Echange programmes pr Dragon 32. **T. BLANCHOT**, 57, rue des Fougères, 57070 Metz. Tél. : (8) 775.35.97.

• Echange K7 Adventure contre autre K7 (Activision, Imagig, Parker Tigestion). **Régis REDON**, 43, rue de la Caillie, 95230 Soisy-sous-Montmorncy.

• Echange K7 Starmaster contre Indy 500 ou Astéroïdes ou Amidar ou Trick-Shot ou The Empire Stricks Back. La vente éventuellement pour 300 F. **Denis NGUYEN**, 98 bd Clémenceau, 76600 Le Havre.

• Echange jeu de boîte contre K7 Atari. **Marc BUS-SIERE** au 906-81-13, ap. 17 h 30.

• Echange programme pr Apple 11 (DOS-3-3). **Julien MAEGHT**, 3, quai Voltaire, 75007 Paris.

• Echange pr Vidéopac K7 n° 16 contre 24 ou la vends 100 F. **Sébastien PERRIER**, 26, rue de Douai, 75009 Paris. Tél. : 285.51.46.

• Pr VCS Atari, échange K7 Air-Sea-Battle, Combat, Outlaw. **Nicolas VOLLAIRE** au 745.23.20.

• Echange ou vends K7 Atari contre toute autre K7. Echange jeux : Merlin, Electronic Detective, Bingo contre K7 Atari. Tél. : 852.95.57 ap. 18 h.

• Echange labo photo couleurs complet contre console Atari ou Mattel, ac. minimum 3 K7. **Bernard STUDER**, Al-71 rés. Bognard, 33600 Pessac. Tél. : (56) 45.72.85.

• Echange un jeu de poche double écran Oil Panic, Rombler de Tomy, Galaxion de Bandoi avec adaptateur + 300 F contre Vidéopac Philips écran incorporé ou vends le tout 1 000 F, à débattre. **Paul GRUYER**, 82, cours de la Chartrouise, 46000 Cahors. Tél. : (61) 35.06.89.

• Echange Basket-ball de Mattel, Master Mind électronique de voyage et S. Chaser contre K7 Atari Star Raiders. **Laurent GAUDIN**, 166, rue de la Combe 73300 Saint-Jean-de-Maurienne. Tél. : (79) 64.05.37.

• Echange K7 Atari Hunted House et Warlords contre K7 de même prix ou les vends les 2. **Xavier CHABANY** ou 547.11.34 ap. 18 h.

• Echange Indy 500 et Chopper Command contre autre K7 difficile. Vends Jet Fighters. **Rémi TRIER**, 16, pl. Bartheolli, 91520 Ermentau. Tél. : 413.03.31.

• Cherche possesseurs d'Atari dans la région lorientaise pr échange de K7. Tél. : 37.04.94.

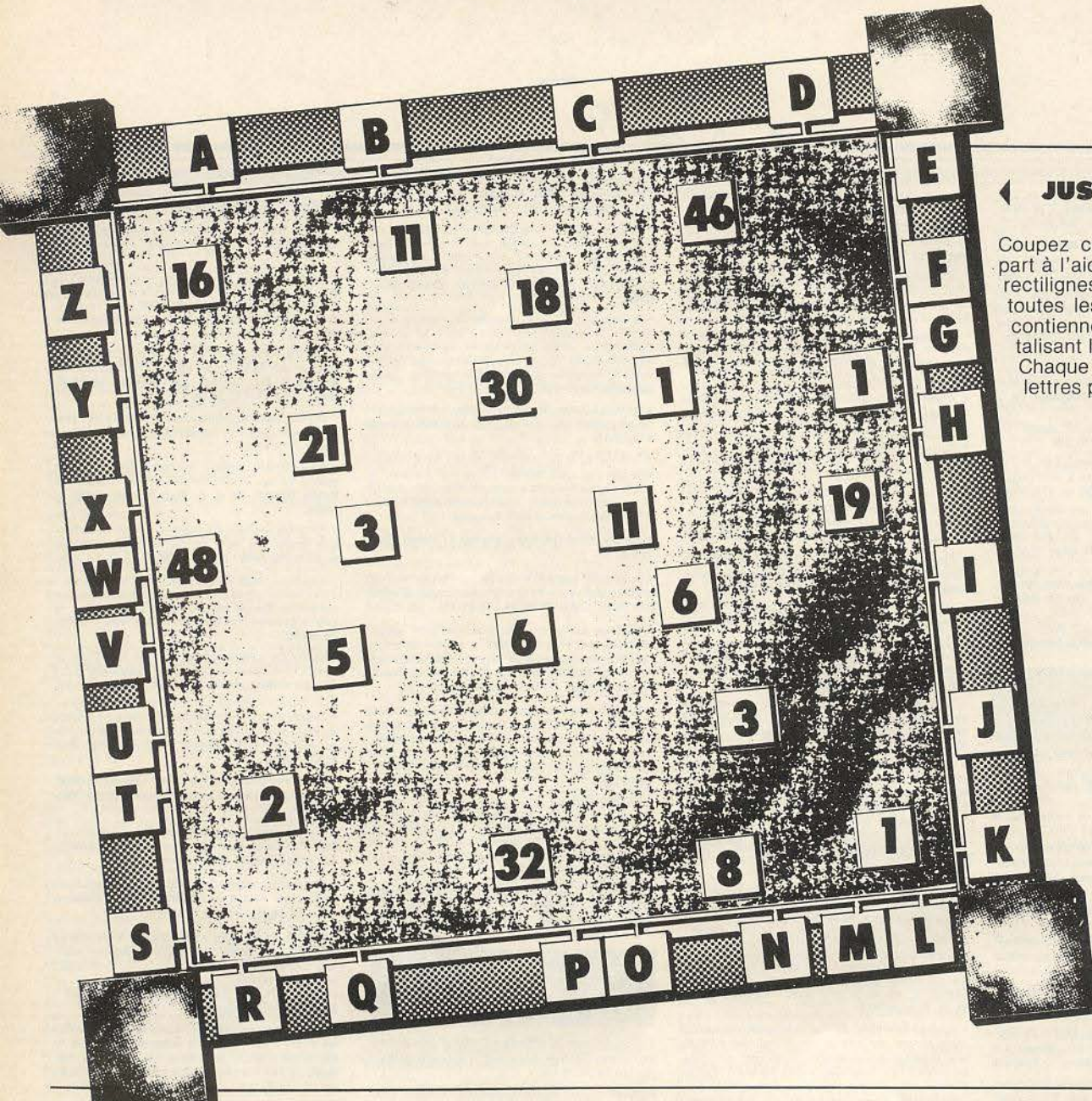
• Echange K7 Atari Sp. Invaders contre Tennis ou Jwo Breaker. **M. SICOT**, 21, rue de Gemonval, 28320 Gaillon. Tél. : (37) 31.03.48.

• Echange K7 Atari Superman contre King-Kong ou Demon Attack ou Defender. **Eric CLEMENT**, 21, rue Edith Piaf, 71100 Chalon/Seine.

- * Echange K7 Atari Sp. Invaders, Night Driver, Bowling, Circus contre Vidéo Pinball, Asteroids et Sup. Breakout. L. LOMBARD, rés. des 4 Tours, 3 pl. Ile de France, 93150 Blancmesnil. Tél. : 868.45.75
- * Echange Starmaster contre Demon Attack, Cosmic Ark, Star Wars, Pitfall ou Chopper Command. M. CONANGE, 96 rue Barberis, 06300 Nice. Tél. : (93) 20.77.09.
- * Echange ou vend K7 Mattel contre les suivantes : Utopia, Staff, Backgammon, Tron 1, Tron 2. Thibaud REBOUE, 47 av. de la République, 91600 Savigny-sur-Orge. Tél. : 996.34.01.
- * Echange ou vend K7 n° 11 pr C 52 Philips contre n° 21, 25, 27, 31, 32, 34, 35 et K7 Singeries. Mathias FLAMANE, Kerstephan, 29228 Plouganou. Tél. : (93) 67.36.04.
- * Echange K7 Mattel contre autres K7 Mattel. Ou vente possible 200 F. Tél. : (50) 41.91.64.
- * Echange K7 Mattel : Triple Action, Star Strike, Football contre autres K7 Mattel et 2 mini-jeux à crist. Liquides. Sébastien COLLIGNON au 374.25.83 ap. 18 h.
- Echange 17 jeux électroniques et de société VCS Atari et S K7 + facture. M. BERNARD, 38, qui de la Lappe, 75012 Paris. Tél. : 346.59.50 avant 20 h.
- * Echange jeu de poche Evasion et La Pieuvre contre Donkey-Kong dalle écran. Vends Master Mind électronique à 100 F. Didier LUNOT, 9, rue du Château d'Issy, 91130 Ris-Orangis. Tél. : 906.14.07.
- * Echange K7 Mattel contre autres K7 Mattel. J.-F. LUCCHINI, 452, route de Rouen, 76480 Yainville-duclos. Tél. : (35) 91.82.18 ap. 18 h.
- * Echange K7 Cosmic Ark d'Imagic contre Tennis, Grand Prix ou Skiing d'Activision pr VCS Atari. Laurent GUESAR, le Fenouillet, la Roche Taillée, bt A3, 83400 Hyères. Tél. : (94) 35.74.58.
- * Echange K7 Mattel contre autres K7 Mattel. Michel SANTIAGO, Mas de Boule, 07150 Vallon-Pont-d'Arc. Tél. : (73) 37.11.68.
- * Jeu LCD Robot Maker contre K7 Mattel. Tél. : 40.67.73 (Reims).
- * Echange K7 Atari contre ZX 81 + notice. Tél. : 207.94.71 ap. 18 h.
- * Echange K7 Atari Indy 500 contre Starmaster ou Grand Prix (Activision) ou la vends 260 F. M. BRENDLIK, 1, allée Spach, 67000 Strasbourg. Tél. : (88) 37.35.32.
- * Echange ou vend K7 Tennis de Mattel. Tél. : 461.82.07.
- * Echange K7 Sub-Hunt et Ski de Mattel contre autres K7 Mattel. J.-P. DOERFER, 4, rue Lumière, 67800 Sischmim. Tél. : (88) 62.55.29.
- * Echange K7 Mattel ou compatibles ou les vend à prix raisonnable. Vends jeu vidéo Soundic NB + 3 K7. Tél. : (42) 20.23.47.
- * Echange ou vend K7 Atari Pac-Man et Yars' Revenge contre Star Voyager, Super Cobra, Phoenix ou K Kong. Tél. : 775.14.00 ap. 19 h 30.
- * Echange K7 Mattel Armada de l'espace, Faucon de l'espace contre Chasse aux ss-marins et Astromosh. M. GOULLON, 18, rue du Mal Foch, 77400 Thorigny-sur-Marne. Tél. : 430.01.56.
- * Echange K7 Atari : Phoenix contre Chopper Command, Star Raiders contre Stampede, Indy 500 contre Kaboom et K7 Mattel Collision d'étoiles contre Combat de l'espace. J.-N. BEAUFIL, 171, rue A. Briand, 60200 Margny. Tél. : (4) 483.11.30.
- * Echange ou prête prog. pr ZX 81. Tél. : (21) 27.40.25.
- * Echange jeu Game And Watch contre K7 Atari ou Activision (Pitfall si possible). Christophe JOSUE, 39, rue de Montigny 95220 Herblay. Tél. : 997.26.91 ap. 18 h.
- * Echange K7 Atari Pac-Man ou Asteroids contre Indy 500, Starmaster, Air-Sea-Battle contre Dodge'em ou Star Racer. Maxime SARRADE, 38, bd M. Perret Ferez, 38210 Tullins. Tél. : (76) 07.22.32.
- * Echange jeu électronique Bandai Escalade (TBE) contre Galaxy 20 ou Pac-Man. Laurent CHAMPION, quartier St-Martin, 07200 Aubenas. Tél. : (75) 35.62.39 ap. 18 h.
- * Echange console Mattel contre console Atari. Tél. : 785.24.33 ap. 17 h.
- * Echange Walkman Sony + boîte de piles + casque et housse + courroie de transport contre VCS Atari + K7 Pac-Man et Defender. Tél. : 829.79.88 vers 18 h.
- * Echange K7 Mattel contre autres K7 Mattel. Vends jeu de poche Soccer et Epoch'Man, 150 F les 2. Marcel COARD, 21 rue d'Oran, 13004 Marseille. Tél. : (91) 42.27.10.
- * Echange mini-Jeu LCD Ouisstitis contre similaire (Chef, de préférence). C. BLANGY, 3, rue Jeanne Hallite, 59800 Lille. Tél. : (20) 54.24.40.
- * Echange ou vend K7 pour VCS Atari. Recherche ds la région, possesseur de VCS Atari pr l'offrir et prêt de K7. Philippe au 867.07.65.
- * Echange K7 Atari Star Raiders contre K7 Activision ou Parker. Stéphane POULAIN, 38, rue Croix-Champion 85330 Noirmoutier.
- * Echange K7 Atari Sp. Invaders, Air-Sea-Battle, Outlaw, Pelés'Soccer, Defender, Pac-Man, Combat contre K7 pr VCS Atari. Stéphane PAUCÉ, 4, rue Louis Braille 14500 Vire ou tél. au (31) 68.15.28.
- * Echange Merlin et voitures de course contre un dble écran ou 2 jeux simples LCD. Ou les vends 170 F pièce. Alexandre SEGUTER, 72, rue Vanneau, 75007 Paris. Tél. : 222.97.49.
- * Echange K7 Pac-Man, Berzerck, Circus contre nouvelles K7. Ilona COHEN, 8 bis, rue de l'Eperon, 75006 Paris.
- * Echange ou achète K7 de jeux pr ZX-81, sauf Scramble et Invaders. Thierry FRAISSE au 739.72.51.
- * Echange K7 Mattel contre d'autres K7 Mattel. Tél. au 858.80.62 à Axel NAREZO.
- * Echange Philips C 52 + 7 K7 contre seule la console Atari. Tél. : 993.65.31.
- * Echange K7 Pelés'Soccer (Atari) contre Street Racer. Chantal MEUNIER, RN 113, impasse Martin Preignac, 33210 Langon. Tél. : (56) 63.32.97.
- * Echange K7 Atari Pac-Man contre Defender ou Starmaster ou Demon Attack. Boris MANIERE, 33, Gde-Rue, 79210 Amazeur-sur-le Mignon.
- * Echange Merlin Brain-Baffler et Electronic Detective contre K7 Mattel ou Atari. Patrick BILSKI, 60, rue de la République, 94160 St-Mandé.
- * Echange K7 roulette Mattel contre une autre cassette Mattel. Christophe DUPUIS, 80, route du Grand Château, 06250 La Peyrière-Mougins. Tél. : (93) 90.16.93.
- * Echange console Vidéopac C 52 + 5 K7 : Bowling + Basket + Guerre de l'espace, Invaders, Flipper, Pac-Man, contre une console Atari même sans cassettes. Rémy TROMPAT, 8, cours du 4 Septembre, 13500 Martigues. Merci
- * Echange K7 Atari contre K7 Activision. MATEU, 41 place d'Armes, 95420 Magny-en-Vexin. Tél. : (3) 467.12.10 après 18 h.
- * Vends ou échange Walkman marque allemande sans casque contre K7 Atari ou Mattel. Patrick BILSKI, 60, rue de la République, 94160 Saint-Mandé.
- * Echange K7 pour Vidéopac n° 14 et 18, contre n° 34 et 39. Echange jeu électronique Kick the Goal avec piles rechargeables contre Monster Panic et Pirates ou Donkey Kong J.R. et Insomnie. Stéphane, BRAND, 7, rue de la Paix, 68640 Riespach. Tél. : 25.83.77 après 18 h.
- * Echange K7 Mattel de Noël 82 (Bataille de chars, Space Armada, Roulette et Autoracing) contre Pitfall pour Mattel et Demon Attack d'Imagic pour Mattel ou les vends 175 F l'une. Tél. : (80) 22.32.95 (heures de repas).
- * Echange ou achète ts programmes pr TRS 80 4D, Level II. Eric MICELUCCI, 18 A, av. Pasteur, 06600 Antibes. Tél. : (93) 34.61.88.
- * Belgique, recherche utilisateurs Atari 400/800 pr contacts et soft. Alain RAEDERMAKERS, rue des Dômezennes, 8, apt 5, 62000 Gasselles. Tél. : 071-34.41.01.
- * Echange jeu casse-briques + 1 K7 de la Bataille navale contre une montre Casio. Laurent DIALADE, 20, rue A. Pluchet, 92220 Bagneux. Tél. : 655.38.71.
- * Echange King-Kong ou Atlantis contre Berzerck ou Frogger. Pascal Pali, 16, clos Magnan, 13770 Venelles. Tél. : (42) 61.02.69.
- * Echange jeu LCD Pompiers contre K7 Atari : Surround, N. Driver, Basket-ball, Videochess, Othello. Jérôme ALMERAS, 28 rue de la Porte, 94700 Maisons-Alfort. Tél. : 983.76.49.
- * Echange jeu à cristaux liquides à 2 écrans (Donkey-Kong) contre jeu à cristaux liquides 2 écrans (Oil pile) ou contre petit flipper. M. CARVILLE, 27, av. Lucien François, Vitry. Tél. : 680.98.75.
- * Echange jeux Microvision + K7 n° 1, 3, 6 et 7 : contre calculatrice 502 P ou 602 P Casio ou vends 500 F. Thierry BOUSQUET, 89, av. du Roule - 92200 Neuilly-sur-Seine. Tél. : 624.49.10.
- * Recherche contacts avec possesseurs Atari 400/800 pour échanges idées, programmes jeux Arcade et autres. Réponse assurée. Christophe PIRARD, 19, rue des Déportés - 48000 Verviers (Belgique).
- * Echange jeu Monster Panic, bon état contre jeu Epoch Man. (sans piles) Paris uniquement. Olivier HOUDAS, 19, av. Lebrun, 75013 Paris. Tél. : 535.88.31 après 18 h.
- * Echange K7 Atari Sp. Invaders contre Asteroids ou Yars' Revenge. Régis BOUCHET, 18, rue Pelisson 69100 Villeurbanne. Tél. : 885.43.26.
- * Echange appareil photo Olympius Omio 24 x 36 reflex automatique et manuel avec 2 objectifs Flash computerisé, sacoche et magnétophone à 3 bandes contre tout ordinateur ou console. DUPRIEZ Jean-Pierre, 413, rue Edouard Vaillant, 59450 Sin-le-Noble.
- * Echange des K7 Atari Frogger, ET, Yars' Revenge, Berzerck, Starmaster, etc. contre autre K7 et jeux électroniques. Jeune garçon de 12 ans cherche personnes âgées de 10 à 13 ans pour fonder club de jeux vidéo de wargames et de jeux électroniques. Xavier BUAILLON. Tél. : 331.74.72.
- * Echange K7 Atari Vanguard ou Demon Attack contre K7 Megamania ou Gorf de CBS. ABLASOU Jean ou 074.54.14.
- * Echange K7 Atari Astéroïdes contre Yar's revenge très bon état neuf, combat contre Sup. Breakout ou Circus, Space Invaders contre Pac-Man. Ech. les K7 par groupe ou séparées. Merci. GACHIGNARD William, 22, rue des Utelles - 77390 Boissette.
- * Echange K7 Mattel contre d'autres K7 Mattel. Tél. : 305.43.53.
- * Echange K7 Haunted House ou Pac-Man contre Star Wars. L'empire contre-attaque ou Frogger (Parker) pour Atari. Cédric MINOT au 229.31.26.
- * Echange K7 Starmaster (Activision) et Combat (Atari) contre Phoenix (Atari) et Space Invaders ou contre autres propositions. Offre sur Fontainebleau et alentours. MONGES Eric, au 422.25.25, 4, rue de Grande-Bretagne - 77300 Fontainebleau.
- * Echange K7 Atari Space Invaders, Bowling, Vidéo Checkers, Combat, Moze Craze, Night Driver, contre Adventure, Astéroïd, Outlaw, Pelé's soccer, Warlords, Valley Ball, Les aventuriers de l'arche perdue. Yann CAPPONI, 8, rue Boileau - 29200 Brest. Tél. : 80.05.08.
- * Echange Vidéopac jet 25 + K7 1, 7, 10, 22, 36, 37, 38, 39 contre Volo trial (Laffitte ou Burgat ou Montes). Vends FX 702 P 950 F. Microvision avec K7 Casse-vitrail et Puisseance 4. OTTER Luc, 41, rue de Coswiller, 67310 Wasselonne. Tél. : (16) 87.00.45.
- * Recherche utilisateurs de console Rowtron Computer System pour échange de K7 ou contacts idées, etc. BARE Alain, 11, rue du Fg-St-Denis - 75010 Paris. Tél. : 770.69.61.

DIVERS

- * Achète, vends ou échange K7 Mattel pour console Intellivision (échange même à titre provisoire). Tél. : (1) 772.73.51, le soir.
- * Lycéen cherche tous programmes et schémas d'extensions pour HP 33 et pour 2 x 81. Remboursement des frais et retour assuré, merci d'avance. URIGHAUD Laurent, 43, av. de Théry - 92420 Vuuresson. Tél. : 741.11.49. Recherche également club 2 x 81 ou autre. Merci.
- * A vendre Créatique Bip Bip (8 jeux) 150 F prix à débattre, échange diverses K7 Atari contre K7 Activision, Imagic, (Starmaster de préférence). BERNARDEAU Eric, 29, rue Jacques-Lantx - 76550 Offranville. Tél. : (35) 85.26.29.
- * Aimerais correspondre ac garçon ou fille pouvant me prêter K7 pr VCS Atari. Emmanuel PRELLE, Querciolo di Casinco, 20213 Corse.
- * Recherche programmes de jeux pour Casio FX 702P. Frank SALOMON, 41, rue des 2 Communes, 86180 Buxerolles.
- * Recherche utilisateurs ZX 81 pour échanger programmes de jeux et autres. Pierre MATTHIEU, 4, terrasse Le Nôtre - 94220 Charenton.
- * Cherche personne qui sache très bien jouer ac les K7 Pac-Man, Sp. Invaders et Defender. Gilles LAURET, Bel-Air, Pedernek, 22540 Louargat. Tél. : (96) 45.24.30.
- * Cherche personne pr m'envoyer petit programme pour la K7 n° 9 du Vidéopac C 52 Philips. Alain TAILLY, 2, rue P. Doumer - 02800 Charmes.
- * Cherche partenaire prêt capital pour création saisonnière salle de jeux près de Perpignan. Jean-Paul BOISSON, 5, rue Haute, 14000 Caen. Tél. : (31) 93.57.17.
- * Cherche programmes pr FX 702 P Casio. Retour de la documentation assurée. Michel LEJEUNE, 22, rue A. France, 62440 Marnes.
- * Cherche personnes qui donneraient jeu TV Mattel + K7. Echange jeu de poche contre Pac-Man. D. LAUVERNIER, 3, rue A.G. Bolin, 95100 Argenteuil.
- * Vends programmes pr ZX 81, petit prix. BERICHIATI Didier, 4, av. du Pont-Neuf, 74000 Annecy.
- * Possesseur du TI 99 4/A, cherche programmes de jeux et divers. Cherche aussi modules s'y adaptant et K7 de programmes. J.-F. BOUDIN, 61, route J. Duclos, Cité Nouvelle, T4 A 376 - 93600 Aulnay-sous-Bois. Tél. : 869.11.61.
- * Cherche documentaire sur K7 Vidéopac Parker Brothers et club de jeux vidéo dans la région paloise. J.-G. PAULUS, Rés. Concorde, rue Concorde - 64320 Bizanos. Tél. : (59) 27.70.84.
- * Cherche tous documents sur Atari 400/800 : posters, publicités, et autres. Tél. : 21.17.96 ou 21.27.38 en Corse.
- * Jeune homme souhaite rencontrer ttes personnes environ 25 ans pr mini-tournois à 2 ou à plusieurs. Patrick CREYON, 20 pl. du Vieux Marché, 76600 Le Havre.
- * Particulier recherche personnes sympathiques pouvant donner jeux vidéo de café ne fonctionnant plus ou en mauvais état. Tél. : 848.54.86 de 19 h à 20 h.
- * Recherche programmes pr CRM Commodore ou compatible. Groupe Friction, chez M. Luc LANOIX, 9, rue d'Estrées, 35400 St-Malo. Tél. : (99) 40.89.50.
- * Quelle personne donnerait à garçon de 12 ans un Mattel Intellivision ac ou ss K7 ? Franck WEREDYN, 20, rue Bottero, 06000 Nice. Tél. : (93) 44.83.93.
- * Lycéen cherche correspondants ts âges pr échange de prog. ou de K7 de jeux et astuces sur Génie I et en Microsoft. J.-B. MAILLET, 24, rue L. Barhou, 26000 Valence.
- * Cherche ts programmes pr ZX 81. Bernard OLIVIER, Chastaignier Fardé, La Bastide, Juninas, 07600 Vals-Bains.
- * Cherche programmes pr Dragon 32 et TRS 80 couleur. Part remboursé, retour garanti. Pascal RAVINI, 31, bd des Fédérés, 80000 Amiens.
- * Cherche programme pour TRS 81 : Pac-Man, Astéroïdes, Space Invader ou Megamania. MOREL Fabrice. Tél. : 37.35.51, (Ain) le soir vers 18 h 30.
- * Cherche logiciels pour Atari 400/800. Passionné de jeux vidéo, applications scientifiques, possédant interface K7, désirerais échanger des idées, recherches, problèmes. Réponse assurée. Je travaille aussi en basic + L.M. M. LURQUIN 380, rue de Malines - 6001 Merceinelle (Belgique).
- * Cherche amis ariens pour fonder un club dans vallée d'Eure à Ezy. DAROCHA François, 42, rue de la République - 27530 Ezy-s-Eure. Tél. : (sauf le vendredi) (37) 64.70.83 de 18 h à 20 h 30. P.S. interdit aux plus de 20 ans !
- * Cherche pratiquants d'Atari pr fonder club environs de Fontenay-sous-Bois. Age mini. 16 ans. Echange K7, scores, impressions. Vincent GOULARD, 11, rue Gambetta, 94120 Fontenay-sous-Bois. Tél. : 875.47.86, ap. 18 h. Merci.
- * Belgique : le club info Atari-amen cherche des fans Atari 400/800 pr contacts. Rép. assurée. Roland CLAES, 20, rue des Trévires, 1040 Bruxelles, Belgique. Tél. : 736.96.14 ap. 17 h.
- * Création d'un club pr possesseurs d'Oric 1 : échanges infos, test, etc. Club Janus chez P. PINCON, 50, cité Lécuyer - 22100 Dinan.
- * Ouverture d'un club Atari ou Blanc-Mesnil (but non lucratif). Prêts et échanges de K7 entre membres du club : confrontations et réunions. Tél. : 867.07.65 à Philppo.
- * Cherche jeunes pr club : tournois, échanges de K7 sur région Evreux. Ph. CORROT, 40, rue de la Rochette, 27000 Evreux.
- * Recherche joyeux fanatiques sur Paris pr prêts, échanges, de K7 Atari. J.-Ph. CARBONEL, 2, rue Albert de Mun, 92190 Meudon. Tél. : 534.17.01.
- * Recherche en Seine-et-Marne club de jeux vidéo Mattel. Ludovic LAMOUROUX, chemin de St-Maur, 77450 Montry.
- * Recherche contacts pr Oric 1. S. TRAN, 44 bis, bd A. France, 92190 Meudon. Merci.
- * Notre souhait : intéresser le + possibles nos jeunes à de saines distractions : jeux informatiques. Nos moyens : les vôtres et vos propositions. D. DEVILLERS, 8, rue St-Pierre, Dampierre-en-Burly, 45570 Ozouer-sous-Loire.



← JUST ACROSS

Coupez ce carré de part en part à l'aide de trois segments rectilignes de telle sorte que toutes les surfaces obtenues contiennent des pastilles totalisant le même nombre. Chaque ligne passe par les lettres placées sur le cadre.

LE GRAND JEU

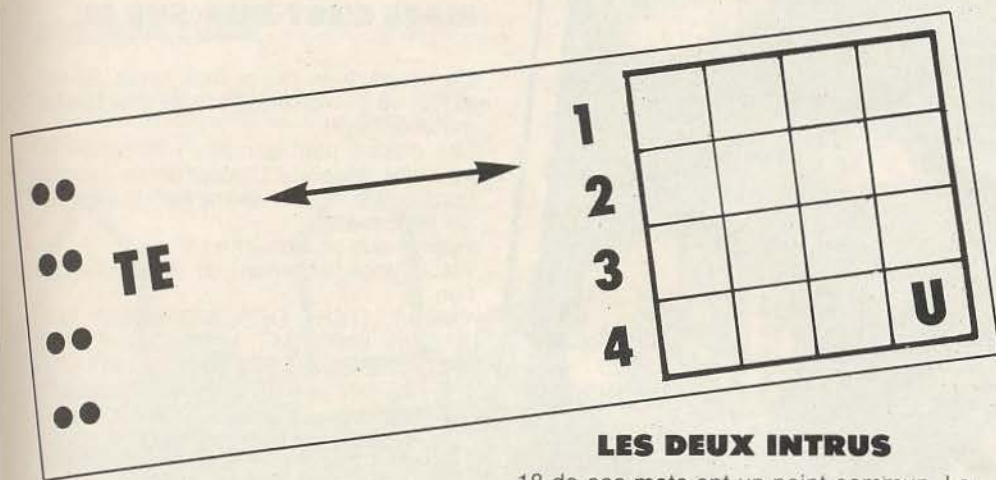
A partir des titres d'albums musicaux ci-dessous :

1. Retrouvez le nom des groupes.
2. Supprimez, dans la grille, toutes les lettres permettant de composer les noms de

- ces groupes.
 3. Vous trouverez enfin le nom d'un grand jeu.
 Les albums :
 TOMMY
 CLOSE TO THE EDGE
 BAND ON THE RUN
 ELECTRIC WARRIOR

- EAGLE ROCK
 HOTEL CALIFORNIA
 THE ORIGINAL SOUNDTRACK
 WINDOWS
 CRIME OF THE CENTURY
 ON THE LEVEL
 CARAVANSERAI
 VIRGIN KILLER

W	Y	W	T	T	E	S	T	T	S	S	S	S	E	I	R	I	A
H	T	E	A	U	T	C	A	O	S	N	E	T	G	E	N	I	P
A	O	N	G	X	A	L	E	C	P	E	T	R	T	S	N	E	P
C	H	R	U	P	A	I	S	L	O	T	S	I	N	C	E	N	R
Q	O	A	C	G	A	U	N	H	M	O	S	A	P	S	E		



◀ LE DOUBLET

1. Sur le chemin de Damas.
2. Préfecture.
3. Cracha sur Ulysse.
4. Le 3 le remplit.

Complétez les 4 syllabes manquantes. Chacune formant un mot avec la syllabe TE, phonétiquement. Ces 4 syllabes vous donneront le nom d'un grand homme d'Etat français.

Avec les lettres utilisées dans le nom de cet homme d'Etat, remplissez le carré de manière à ce qu'il puisse se lire verticalement ou horizontalement.

TRENTE PARTOUT

LES DEUX INTRUS

18 de ces mots ont un point commun. Lequel ? Quels sont les deux qui ne devraient pas se trouver dans la liste ci-dessous ?

1. MILLENAIRE
2. AMPERE
3. LYRE
4. INTERNATIONALISATION
5. IONOGRAMME
6. LOTO
7. AGONISER
8. METICULEUX
9. POUSSOIR
10. MARIJUANA
11. ANESSE
12. IMPERMEABILISATION
13. EVANGELISATEUR
14. LIQUEFACTEUR
15. ANTIHISTAMINIQUE
16. ALLOGENE
17. CEREALICULTURE
18. ARTERIOSCLEREUSE
19. METEORITIQUE
20. RECEPAGE

ENZO

Enzo Delto, chevalier du Saint-Sceptre, est amoureux fou de la reine Stella. Enzo désire se rendre dans la chambre où elle se trouve.

Pour cela, il doit franchir 24 portes. Certaines doivent être poussées, d'autres tirées. Pour ces dernières, il est nécessaire de faire un pas en arrière afin de pouvoir avancer de nouveau.

Enzo sera finalement exilé du pays par ordre de la reine elle-même, pour crime de lèse-majesté, Stella ayant pris la dernière porte en plein visage.

Enzo avait fait un pas de trop.

— Combien Enzo a-t-il, au minimum, tiré de portes sachant :

— qu'il y a exactement 4 pas entre chaque porte,

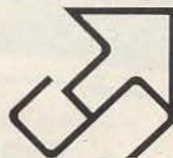
— qu'il se trouvait à 11 pas de la première,

— et qu'il a fait 112 pas au total ? ▶



Compte tenu des chiffres déjà en place, parviendrez-vous à compléter cette grille numérique, de façon à obtenir un total de 30 points, aussi bien horizontalement, verticalement qu'en diagonale ?

sam diffusion



IMPORT - EXPORT - GROSSISTE

RECHERCHONS
INDEPENDANTS

- Vidéo K7 vierge - Amrex (origine CEE)
- Jeux électroniques de poche
- Cartouches Jeux vidéo (PLAYAROUND)

SAM. DIFFUSION

- 63, bd des Corneilles - 94100 SAINT MAUR

Téléphone : (1) 889.47.11 +

Telex : 213 726 F SAMIPEX



▲ EPOPEE

Dans quel ordre logique faut-il progresser pour se rendre successivement sur toutes ces planètes ?

DE TOI A NOUS

Un groupe de dix amis décide de concrétiser une suite logique.

Jean passe 98 FF à Alain qui en donne 108 à Pierre. Ce dernier envoie 117 FF à Michel qui en donne 125 à Denise. Denise donne également à Dominique qui versera 138 FF à Françoise. Jérôme ayant

reçu une certaine somme de Françoise enverra 147 FF à Bruno. Celui-ci versera 149 FF à Paul.

1. Combien Dominique a-t-il reçu de Denise ?
2. Combien Françoise a-t-elle versé à Jérôme ?
3. Pourquoi Paul est-il en colère contre Bruno ?

MAIS C'EST BIEN SUR !!!

Un otage a la possibilité, sous surveillance, de dire quelques mots à sa famille, par téléphone.

Son propos peut sembler très anodin et, pourtant, il recèle d'importantes informations sur le moyen de transport utilisé par les ravisseurs.

Seriez-vous un bon limier ?

Voici l'enregistrement de la communication ?

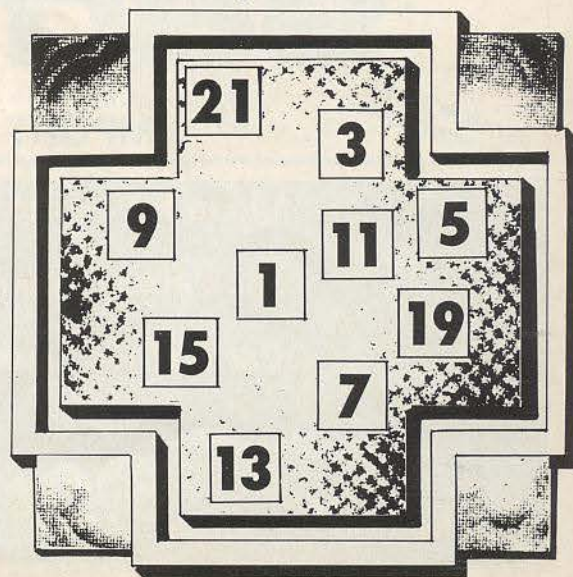
« MERE, C'EST DESESPEREMENT QUE JE SUIS ENFERME, MAIS QUE BEN SE RASSURE, CE N'EST PAS PLUS DUR QUE D'ETRE UN JEUNE ET PALE MILITAIRE COMME LUI. DITES A PAULA QU'ELLE RESTE RUE MARIIGNAN ET QUE, MEME QUAND ON NE CROIT PLUS A RIEN, C'EST DUR D'AVOIR L'ESTOMAC VIDE. »

Dix minutes après avoir lu ce message, l'inspecteur Brunier connaissait la couleur, la marque et le numéro d'immatriculation du véhicule utilisé lors de l'enlèvement.

Serez-vous plus rapide que cet inspecteur ? A vous de jouer.

LE MANQUEMENT A L'APPEL

D'après vous, quel est le nombre qui manque très nettement à l'appel... et pourquoi ?



De toi à nous

Clef : 10 9 8 7 6 5 4 3

- 1) 132 FF
- 2) 143 FF
- 3) Il manque un franc.

Mission lune

B et C.

Les fusées sont peintes par séries de six bandes, suivant un modèle cyclique dont la période est :

noir - blanc - rayé - rayé - noir - blanc - noir - blanc - rayé - rayé - blanc.

Les six bandes de la première fusée étant :

noir - blanc - rayé - rayé - noir - blanc

La seconde fusée subissant un décalage d'« une bande » aura des bandes : blanc-rayé - rayé - noir - blanc - noir, ce qui correspond à la fusée B.

La dernière à partir sera donc :

blanc - noir - blanc - rayé - rayé - blanc, ce qui correspond à la fusée C.

Le grand jeu

WHO - YES - WINGS - T. REX - TITANIC - EAGLES - TEN CC - TAT PHONG - SUPERTRAMP - STATUS QUO - SANTANA - SCORPIONS.

Le grand jeu = STEEPLE CHASE.

Epopée

Les planètes qui se suivent dans notre cheminement doivent toujours avoir dans leur nom un groupe de deux lettres au minimum identiques.

sELINémia - ELINéas - AStrONIdal - ONIgris - sestREneON - ovITREa - TRanSOe - SOKo - OKLEniez - LEnuJla - JIrra.

Le manquement à l'appel

Le nombre 17 manque à l'appel. Autrement, il y a tous les nombres impairs de 1 à 21.

Mais c'est bien sûr !!!

MERCEDES BENZ (MERE C'EST DE-Sespérement... mais que BEN SE rasure...)

BLEU PALE (Jeune et pâle militaire) 1515 AT 47 (Marignan... ne croit plus à rien... estomac vide = AGEN).

Trente partout

Horizontalement, et de haut en bas : 8 - 6 - 16 ; 18 - 10 - 2 et 4 - 14 - 12.

Les deux intrus

- 1) Ils contiennent tous autant de voyelles que de consonnes.
- 2) Les numéros 10 et 19.

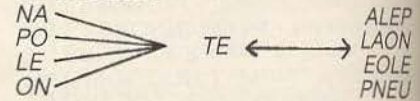
Enzo

La réponse est quatre.

En effet, il a fait un pas de trop pour la reine (1) et il avait fait onze pas avant la première porte (11) dont nous ignorons si elle doit être poussée ou tirée. Nous ferons donc nos calculs sur les 23 portes restantes. Il a fait 112 pas en tout, donc il a fait 112 - 11 - 1 = 100 pas entre la première porte et la dernière qui lui fut fatale. Il fait 4 pas entre chaque porte, mais 6 s'il doit la tirer. Nous pouvons dire que (le nombre de portes tirées x par 6) + (le nombre de portes poussées x 4) = 100, qu'il y 23 portes au total et que la première combinaison sera celle à retenir puisque nous cherchons un minimum.

La première combinaison valable est donc (4 x 6) + (19 x 4) = 100.

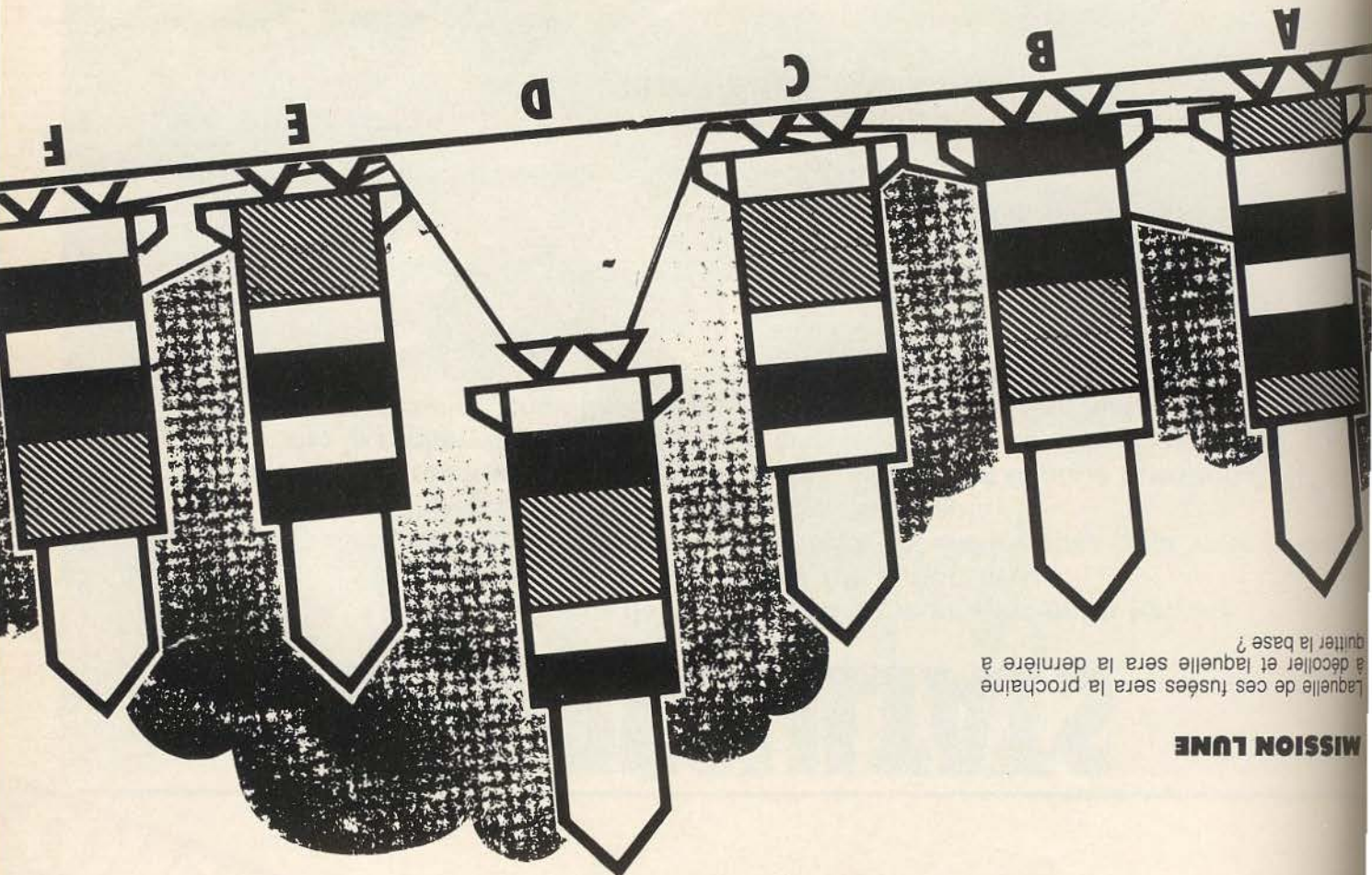
Le doublet



Just across

Ligne CU, CP, XH.

LES SOLUTIONS



Laquelle de ces fusées sera la prochaine à découper et laquelle sera la dernière à quitter la base ?

MISSION LUNE

LES RÉSULTATS

C'est fini ! Le dépouillement de notre grand concours est enfin terminé.

Mais quel travail ! Vous avez été si nombreux à nous adresser un bulletin-réponses que les journées ont été longues pour venir à bout des sacs postaux reçus chez Médiaplay.

Voici donc les résultats tant attendus et les réponses à chaque question.

Comme le règlement le prévoyait, un tirage au sort a dû être effectué pour départager, sous l'œil vigilant de notre huissier, les bulletins contenant toutes les réponses exactes.

**1er prix : un voyage pour 2 personnes à Epcot-Center
Rémy CHARVILLAT (Champagne/Seine)**

**2e prix : un ordinateur Atari 400
Stéphane CANALE (Vincennes)**

**3e et 4e prix : une console VCS Atari
Alain BAUDRY (Courbevoie)
François LECOMTE (Morceux)**

5° au 25° prix : trois cassettes Atari

- 5) LAPEYRONNIE Patrick - Tocane Apre
- 6) GAUTHIER Bernard - Combs-la-Ville
- 7) OUDET Bernard - Corbeil
- 8) ALMERAS Jérôme - Maisons-Alfort
- 9) ALIAGA Laure - Alès
- 10) BENSALID Bruno - Calais
- 11) ALBELLOT Hervé - Orléans
- 12) BILLIOUD Sébastien - Paris
- 13) CAGNARD Maryline - Mérignac
- 14) PUPIER Michel - Berre-l'Etang
- 15) MOISY Patrick - Ste-Geneviève-des-Bois
- 16) BELOEIL Pierre - Boulogne/Seine
- 17) GAERTHNER Thierry - Vannes
- 18) WAROUX J.-Marie - Condat/Vienne
- 19) FOURDAN Alexandre - Reichstett
- 20) PIASCO Alain - Nice
- 21) MONTERASTELLI M. - Montpellier
- 22) CASAS Thierry - Couzeix
- 23) ESNEE Daniel - Condé/IVire
- 24) MONTERASTELLI V. - Montpellier
- 25) CHEVALIER Eric - Meylan

26° au 50° prix : une cassette Atari

- 26) FRENEA Pierre-Philippe - Ivry/Seine
- 27) CAVERS Laurent - Etréchy
- 28) de RAUGLAUDRE Priscilla - Tours
- 29) MOREAU Vincent - Clisson
- 30) MANSBENDEL J. - Chilly-Lazarin
- 31) GALLIFA Richard - Aubervilliers
- 32) GAUTHIER Eric - Brunoy

- 33) TITO Thierry - Marseille
- 34) JEANPIERRE F. - Viry-Châtillon
- 35) HAMM Vivien - Amiens
- 36) PIERRISNARD Philippe - Ste-Tulle
- 37) PEROTTI Thaddée - Cagnes/Mer
- 38) GUILLIELMO Thierry - Nice
- 39) GUZZI Thierry - Châteauneuf/Martignes
- 40) GAUTHIER François - Brunoy
- 41) GRIMAUD Philippe - Yutz
- 42) TRUCO Denis - Ambarès
- 43) VAYSSIE Valérie - Champigny/Marne
- 44) KIENLEN J.-Philippe - Marseille
- 45) GUYOT Yvan - Grenoble
- 46) GATTO Laurent - Sète
- 47) SCHOTT Michel - Vendenheim
- 48) RIEUSSET Guilhem - Montpellier
- 49) DUPUIS Patrick - Yerres
- 50) LAGARDE Denis - Villebon/Yvette

51° au 100° prix : un T-Shirt Tilt

- 51) CORDIER Irène - Orléans
- 52) FANTOU Olivier - Achères
- 53) LACOSTE Xavier - Champagne/Seine
- 54) LECOMTE Michel - Bordeaux
- 55) MARX Cyrille - Neuf-Brisach
- 56) MALOUX Cédric - Issy-les-Moulineaux
- 57) NICOLAS François - Rèze
- 58) JUBERT-HACHET J.-François - Reims
- 59) POLO Raphaël - Saint-Etienne
- 60) ROCHE Pascal - Dijon
- 61) ANDREJEWSKI Paul - Fontenay-Fleury
- 62) SIMALTY Léopold - Paris 13°
- 63) TAILLANDIER Martine - Paris 11°
- 64) DUBS Raphaël - Mulhouse

- 65) BURNAGE Philippe - Manosque
- 66) BENOTMANE Lahcene - Nyons
- 67) DELATTRE François - Paris 2°
- 68) DEUVAL Olivier - Douai
- 69) DUBIEF J.-Claude - Oullins
- 70) LEBRET Guillaume - Barentin
- 71) CASAZZA Denis - Menton
- 72) FOUILLET J.-Yves - Angers
- 73) GALLOT Serge - Le Raincy
- 74) GIROUDON J.-Pierre - Montrond-Bains
- 75) BRUNIER Robert - St-Egrève
- 76) LABROSSE Michel - St-Laurent/Saône
- 77) LESGOURGUES J.-François - Toulon
- 78) MARQUANT Yann - Wavrin
- 79) PEREZ Fabrice - Juan-les-Pins
- 80) JULIENNE François - Sannois
- 81) DELATTRE Philippe - Paris 20°
- 82) DREANNO Patrick - La Rochelle
- 83) DRAPANASKI Anne - Paris 10°
- 84) LAURENT J.-François - Vichy
- 85) CAGNARD Joël - Mérignac
- 86) CAZORLA Bernard - Ris-Orangis
- 87) CHAUVIN Gérard - Toulon
- 88) PINEL Jean-Claude - Carcassonne
- 89) PLICHON Claude - Mulhouse
- 90) CHATAIGNER Patrick - Montpellier
- 91) PORCHE Simone - Orléans
- 92) CLAVERIE Anne - Lourdes
- 93) BARRET Pascal - Targon
- 94) TESTOT Laurent - Agde
- 95) ALAIME Didier - Sable/Sarthe
- 96) LAURENTI Antoine - St-Raphaël
- 97) CROIZE Max - Beauvais
- 98) DASSONVILLE Nathalie - Quarouble
- 99) PICAREL Robert - St-Hilaire
- 100) ZANKER Georgette - Razac/L'Isle



1^{re} ETAPE
Flèche n° 3 à garder.

2^e ETAPE
Réponse n° 1.
Petit circulus est le plus étendu des trois amas. Magnum Trianglis, malgré ses dimensions impressionnantes, ne peut être qu'une ligne, sa surface étant égale à 0.

3^e ETAPE
Il y a quatre fautes situées :
• 3^e ligne : qu'on n'en conclue
• 4^e ligne : quelles que soient
• 10^e ligne : quoi qu'on ait pu...
• 11^e ligne : ils se sont astreintg

4^e ETAPE
Réponse n° 3.
Les indications données par Grand Quartz ne sont pas suffisantes. Il fallait donc faire appel à la mémoire. En effet, il suffit de relire la lettre d'Alan DAITT et d'analyser les phrases : « ... notre dernière assemblée dominicale s'est donc tenue avant-hier... » nous sommes donc un mardi et « vous partez demain dans la journée », nous partons donc un mercredi, réponse n° 3.

5^e ETAPE
Chaque symbole représente une syllabe phonétique, il suffit de constituer un petit lexique grâce au texte terrien et de traduire la question qui était donc : « De combien de membres était composée l'équipe internationale ». Réponse : 16 (voir lettre d'Alan). Réponse finale : 1 + 6 = 7.

6^e ETAPE
La réponse était VENISE donc :
 $22 + 5 + 14 + 9 + 19 + 5 = 74$.

7^e ETAPE
L'élément terrien qui convient le mieux au sfunx qui est non carnivore est bien la TETRAGONE. L'auteur de Paroles et Histoires est Jacques PREVERT, il est mort en 1977. Le tombeau de TOUTANKHAMON a été découvert en 1922. Roscelin était du 11^e siècle. Le Dieu du Tonnerre s'appelait Thor chez les Scandinaves. La Crète. Réponse étape n° 7 : 257.

8^e ETAPE
SERRASALMUS NATTERERI = PIRANHA
SCIURUS VULGARIS = ECUREUIL EUROPEEN
LATRODECTUS MACTANS = VEUVE NOIRE
ORYCTOLAGUS CUNICULUS = LAPIN DE GARENNE
CUCURBITA PEPO = CITROUILLE
OPHIOPHAGUS HANNAH = COBRA ROYAL
PASSER DOMESTICUS = MOINEAU
RANA ESCULENTA = GRENOUILLE VERTE
PHOENICOPTERUS RUBER = FLAMANT ROSE
GNAPHALUM LEONTOPODIUM = EDELWEISS
VESPA CRABRO = FRELON

Les choses jugées plutôt dangereuses pour l'homme sont donc au nombre de QUATRE.

9^e ETAPE
Il suffisait d'additionner les valeurs données à chaque lettre et ce, dans chacun des mots... Mais quelle valeur?... Eh bien tout simplement celle que vous impose l'Humanoïde : 1. « ... lettres et chiffres ne font qu'un sur cette planète... » Ainsi donc...
 $6 = 1 \times 6$.
 $10 = 10$.
GALAXIES = 8.

10^e ETAPE
Walt Disney est né en 1901.
Bela Schick est né en 1877.
Toutes les affirmations de la troisième question sont vraies.
Réponse de la 10^e étape : 39.

PLANETE RECHERCHEE :
Dans la grille donnée apparaissent les mots : Ile. Héligoland. Mystères. Légende. Canaries. Egyptiennes. Volcan. Sahara. Platon. Eruption. Helléniste. Benoît. Trace. Timée. Raz. Luce. ... qui ont tous un rapport avec l'ATLANTIDE. La lettre restante qui doit servir de clef étant un A, la réponse est bien ATLANTIDA. Le code de référence est 400.
Enfin, et ceci sans ironie aucune, admettons que ce cher « Alan » est un homme bien diabolique puisqu'il vous avait fourni la réponse finale du rapport dès le début de sa lettre : Alan DAITT n'étant rien d'autre qu'un anagramme d'ATLANTIDA et la référence 400 R, rien de moins que la réponse.

ZAXXON: SOUS LE FEU DE L'ENNEMI

Au firmament des jeux vidéo, après Space Invaders, Galaxian, Pac Man et Donkey Kong, on trouve l'éblouissant Zaxxon. Nous avions salué sa sortie, maintenant nous allons au bout de notre passion.

Ce qui frappe avant tout dans *Zaxxon*, c'est son image tridimensionnelle avec des effets de vols sonores très réalistes. Cette image donne aux jeux d'espace une perspective nouvelle et fantastique. A mi-chemin entre les dessins classiques et les nouvelles technologies de représentation graphique, *Zaxxon* est un instrument très complet d'invitation au pilotage.

Tout commence simplement avec le stick de contrôle qui vous permet de manœuvrer votre vaisseau spatial comme le ferait un véritable pilote de combat. Votre but dans ce jeu est bien entendu de marquer un maximum de points tout en survivant à l'attaque ennemie.

Vous êtes le pilote qui attaque les forteresses de l'adversaire, tandis que ce dernier riposte en vous opposant un barrage de missiles et de fusées. C'est ensuite une flottille de combattants hostiles qui vous prendra à partie. C'est pour vous sauver

qu'il faudra développer des trésors d'habileté et de stratégie. Après quoi, une autre forteresse défendue par un nouvel obstacle (une barrière laser) attend votre vaisseau. Puis, l'ultime confrontation avec le robot blindé et son terrible missile. Pour triompher, vous aurez besoin de temps et de patience.

L'effet tridimensionnel résulte du point d'observation qui est situé sur une ligne formant un angle de trois quarts d'angle droit.

Le jeu est divisé en dix-huit parties, chacune représente une cité, un espace et une bataille. Plus vous avancez, plus les obstacles sont difficiles à franchir.

Chaque partie commence par un survol d'espace libre pendant cinq secondes.

Puis, vous survolez une grande plate-forme qui en réalité entre par la droite de l'écran. Sur celle-ci, il y a la forteresse de la flottille de *Zaxxon*. Grâce à l'angle choisi, vous avez la sensation que votre appareil vole au-dessus, puis dans la forteresse.

Des obstacles de plus en plus difficiles à franchir

Celle-ci ressemble à une cité de l'espace, mais bien vite vous apercevez un signe de vie. Il s'agit d'un mur formé de neuf couches de briques rectangulaires. Votre appareil s'approche du mur, volant à sa vitesse maximale (une des nombreuses fois où la machine vous met en position de sécurité). A cette altitude votre appareil peut voler dans la forteresse. Deux rangées de blocs manquent en haut du mur et créent un passage. Une fois dedans tout commence vraiment.

La forteresse ennemie est gardée par de nombreuses défenses.

Dans un coin, apparaissent des missiles souterrains, deux canons gris placés au sol en face de votre jet vous tirent dessus, des canons



COMPRIS SERVICE COMPRI

verts tirent sur les côtés. Des murs de briques vous bloquent toute issue. Vous marquez des points dès que vous évoluez dans la cité, en attaquant les positions de l'ennemi. Si vous survivez et franchissez le dernier mur, vous laissez disparaître la cité dans la gauche de l'écran.

Dans la scène de l'espace, vous voyez apparaître des étoiles et des planètes immédiatement après un vol tranquille de quelques secondes. Mais des jets ennemis arrivent par la droite, viennent sur vous et ouvrent le feu. Si vous en réchappez, la scène suivante vous attend.

Dans la scène du robot, vous entrez dans une base qui ressemble comme deux gouttes d'eau à une forteresse de l'espace. Mais cet air de déjà vu ne doit vous laisser aucune illusion car le challenge est beaucoup plus dur. Cette fois vous devez voler entre les murs de briques et les barrières de laser sous le feu déchainé de l'ennemi... Atteindre le dernier mur de briques ne suffit pas, car alors vous devrez combattre le robot, armé d'engins de mort. La forteresse ne bouge plus, le robot vient par la droite et il porte un missile sous le bras gauche. Vous devez toucher le missile six fois ou bien c'est lui qui vous détruira.

Pour devenir un bon pilote, vous devez avant tout vous familiariser avec l'écran tridimensionnel dans lequel va évoluer votre engin, mais vous devez aussi surveiller l'altimètre à la gauche de l'écran. C'est une aide précieuse pour éviter les murs. Le stick de tir est essentiel, vous devez l'avoir bien en main. N'oubliez pas de tenir compte des effets sonores qui vous fourniront de précieux renseignements sur votre environnement. Surveillez aussi la jauge, vous saurez ainsi toujours où en sont vos réserves de carburant. L'entraînement au sol consiste à évoluer dans la forteresse. Mais l'entraînement en vol est beaucoup plus déli-

cat. Prenez garde d'abord à ne pas voler trop haut. L'ennemi en tirerait parti en vous envoyant le missile rouge. Vous n'auriez alors que la ressource de plonger brusquement vers le sol pour prendre le missile à revers.

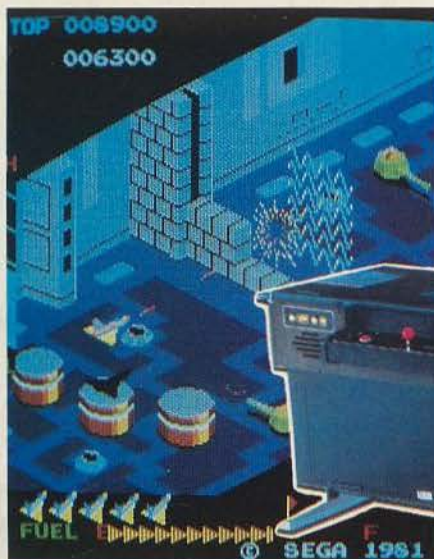
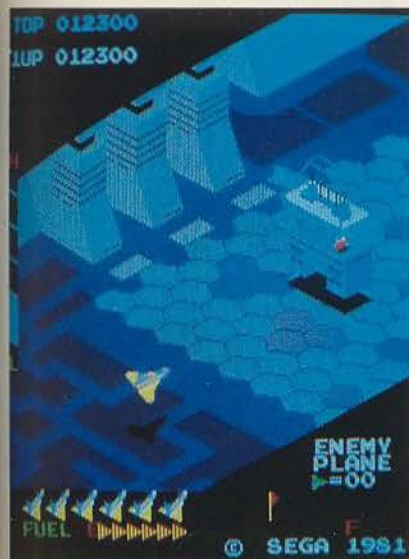
Une question d'altitude

Mais il est préférable d'éviter d'en arriver là. Trouvez la bonne altitude et pour cela, situez votre position par rapport à vos résultats de tir. Lorsque votre missile touche le mur, continuez à monter. Si le tir passe au-dessus du mur, votre avion se trouve alors au niveau de votre dernier tir. En maintenant cette altitude, vous pouvez passer au-dessus du mur.

Vous pouvez aussi pratiquer le jumping. Au centre de la forteresse se trouvent des murs bas formés de deux rangs de briques. Lorsque votre jet approche d'un

mur, vous devez choisir entre deux méthodes d'attaque. C'est la position des fortifications ennemies qui vous dira laquelle choisir. Si celles-ci sont très près de la forteresse, vous devez essayer de contourner le mur en gardant en tête que certains de ces engins ennemis peuvent tirer des missiles rouges. La seconde méthode est appelée le jumping, qui consiste à effleurer le mur pour le passer. Dès que le mur est franchi, vous devez redescendre pour être à nouveau en position d'attaquer vos ennemis.

Dans la seconde phase de la partie, c'est l'ennemi qui attaque. Les premiers éléments sont des proies faciles. Comme dans la forteresse, vous devez être au niveau de votre ennemi pour l'attaquer, et donc être toujours très rapide pour calquer votre mobilité sur la leur. Pour contrôler votre altitude par rapport à la situation du jeu, maintenez votre avion le



**ZAXXON
UPRIGHT
& COCKTAIL**



SERVICE COMPRIS SERVICE

Arcades



gris. Pour gagner quelques points de plus après avoir franchi ce premier mur de briques et très adroitement détruit une tour radar et un canon, virez très fort à gauche. Et maintenant, au lieu de voler au-dessus de ce petit mur de deux rangées de briques, vous pouvez le contourner. Si vous êtes suffisamment rapide, vous pouvez détruire les deux barils de fuel puis tirer droit devant. Revenez vite sur la droite, volez au-dessus ou entre les silos de missiles souterrains, et vous trouverez en face de vous les deux canons gris. Allez de gauche à droite. Si vous tirez assez vite, ils seront des proies faciles. Pour être le plus efficace possible, imaginez que vous êtes dans le cockpit. Ça vous conduira à être plus prudent. Ne vous laissez pas aller à l'anxiété lorsque vous traversez un mur ou une barrière laser. Assurez-vous d'avoir détruit tous les obstacles avant de plonger.

Les ennemis tirent droit

Gardez toujours votre main sur la manette de tir au lieu de l'enlever après avoir détruit un obstacle ennemi. Vous pouvez toujours en avoir besoin pour faire un ajustement in extremis et éviter de vous faire descendre.

Ne glissez pas dans les targettes : il arrive que vous soyez tellement entraîné par celles-ci que vous en oubliez de détruire les

obstacles qui se dressent devant vous. Faites-le avant d'attaquer les targettes qui arrivent sur l'écran.

Volez à travers les silos : ils se trouvent partout dans toute la forteresse, ce sont des cratères abritant les missiles souterrains. Les débutants évitent de s'en approcher car on ne sait jamais quand un missile s'en échappe. Même si le silo laisse s'échapper un petit nuage de fumée avant l'ar-

rivée du missile, on a rarement assez de temps pour déguerpir.

Mais vous ne deviendrez jamais un as en fuyant devant l'ennemi. Il faut apprendre à être agressif. Attaquez les positions ennemies, marquez des points, et ne vous laissez pas intimider par quelques missiles souterrains. Il est tout à fait possible de voler entre ces cratères : gardez votre appareil à la plus basse altitude possible. Plus il est bas, plus il apparaît petit sur l'écran, et c'est alors beaucoup plus dur pour un missile de l'avoir.

Pour gagner un Super Avion, il faut 20 000 points. N'oubliez surtout pas les radars. Quand vous avez le choix entre un radar et un baril de fuel, détruisez le radar.

Lorsque votre appareil fait du rase-mottes, manœuvrez avec attention jusqu'aux fortifications ennemies et alors tirez pour augmenter votre score. Laissez les missiles venir du plancher de la forteresse et si vous avez été prudent, ils ne vous toucheront pas.

Maintenant, vous êtes prêts pour devenir des as de Zaxxon.

Olivier CHAZOULE

Ce que rapporte la destruction des ennemis

- Avions au sol : 50 points.
- Avions de combat : 100 points.
- Canons gris : 200 ou 500 points.
- Canons verts : 200 ou 500 points.
- Satellite : 300 points.
- Tour radar : 1 000 points.
- Baril de fuel : 300 points.
- Missiles : 200 points.
- Robot : 1 000 points.
- Missiles intercepteurs : 150 points.
- Les jets ennemis : 1 000 points.

plus haut possible, et attendez que l'ennemi soit à votre hauteur pour tirer. S'il lance un missile rouge, plongez.

Mais si vous restez à basse altitude, il est plus difficile d'attaquer l'ennemi parce qu'il apparaît très petit sur l'écran. Tirez alors des séries rapides de missiles. Si une escadrille ennemie apparaît, tirez toujours. Les canons verts placés au sol tirent du centre de l'écran à une cadence élevée. Pour les éviter, vous disposez de deux tactiques.

La première s'appelle « le saut » et consiste tout simplement à sauter, au lieu d'essayer naïvement d'échapper à l'un d'eux, ce qui aurait pour résultat de vous précipiter dans les griffes de l'autre.

La tactique appelée le « tout à gauche » : les deux canons se trouvent juste derrière la première barrière laser placée à gauche de la forteresse. Tirez dans cette barrière laser, foncez à gauche et plongez tout en tirant. Si vous êtes assez habile, les deux canons exploseront. Retournez ensuite sur la droite et tirez sur les trois avions ennemis qui se trouvent à votre portée.

En ce qui concerne les canons gris au sol, après avoir survolé le premier mur de la forteresse, plongez et gardez votre droite. Si vous faites vite, vous serez en position de tirer sur une tour radar et un canon. Continuez jusqu'à apercevoir un mur bas de deux rangées de briques, passez au-dessus et tirez tous azimuts. Les barils de fuel sont juste dans votre ligne de mire. Les deux canons gris vous attendent. Tirez rapidement et déplacez-vous de droite à gauche. Vous pouvez les détruire tous les deux avant qu'ils ne vous touchent. Si vous paniquez et ne pensez pas à tirer, rappelez-vous que dans Zaxxon, tous les ennemis tirent droit, donc vous pouvez vous en sortir en vous plaçant entre les tirs des canons

FLIP-COLLECTION

On ne devient pas, mais on naît collectionneur.

Jean-Pierre Cuvier qui vous parle
de flippers dans chaque numéro est né avec ce virus.

Et il a déjà réuni une collection de plus
de cent soixante-dix pièces à faire pâlir !

Pour Tilt, il entr'ouvre les portes de son jardin secret.

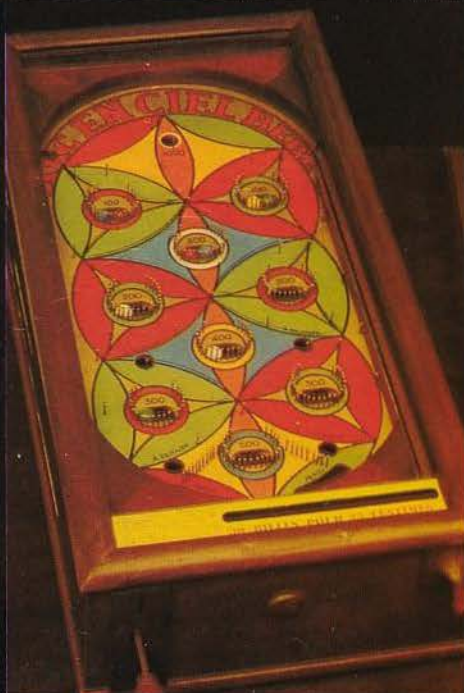
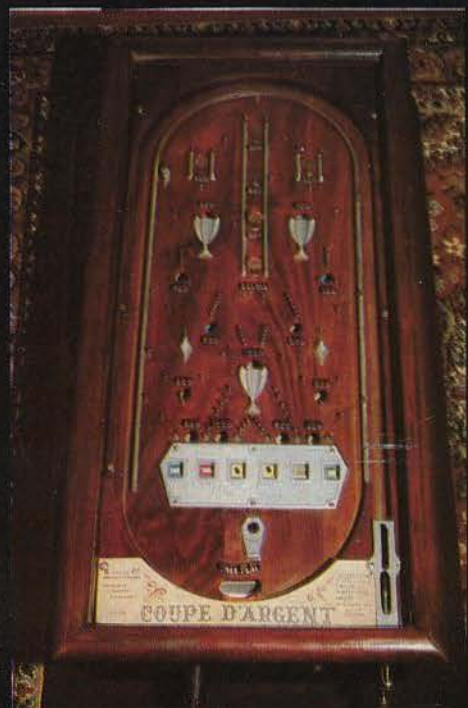
Pourquoi devient-on collectionneur de flippers ? Pour m'être posé régulièrement cette question, je devrais pouvoir apporter une réponse rapide et concise. En fait, j'en suis incapable. C'est une succession d'événements, de rencontres et de hasards qu'il faudrait additionner pour justifier de ce choix. En côtoyant des collectionneurs d'avions, d'automobiles, de jackpots ou de juke-boxes, j'apprécie plus objectivement mes motivations qu'exprime un mot cher à mes confrères de langue anglaise : « preservation ».

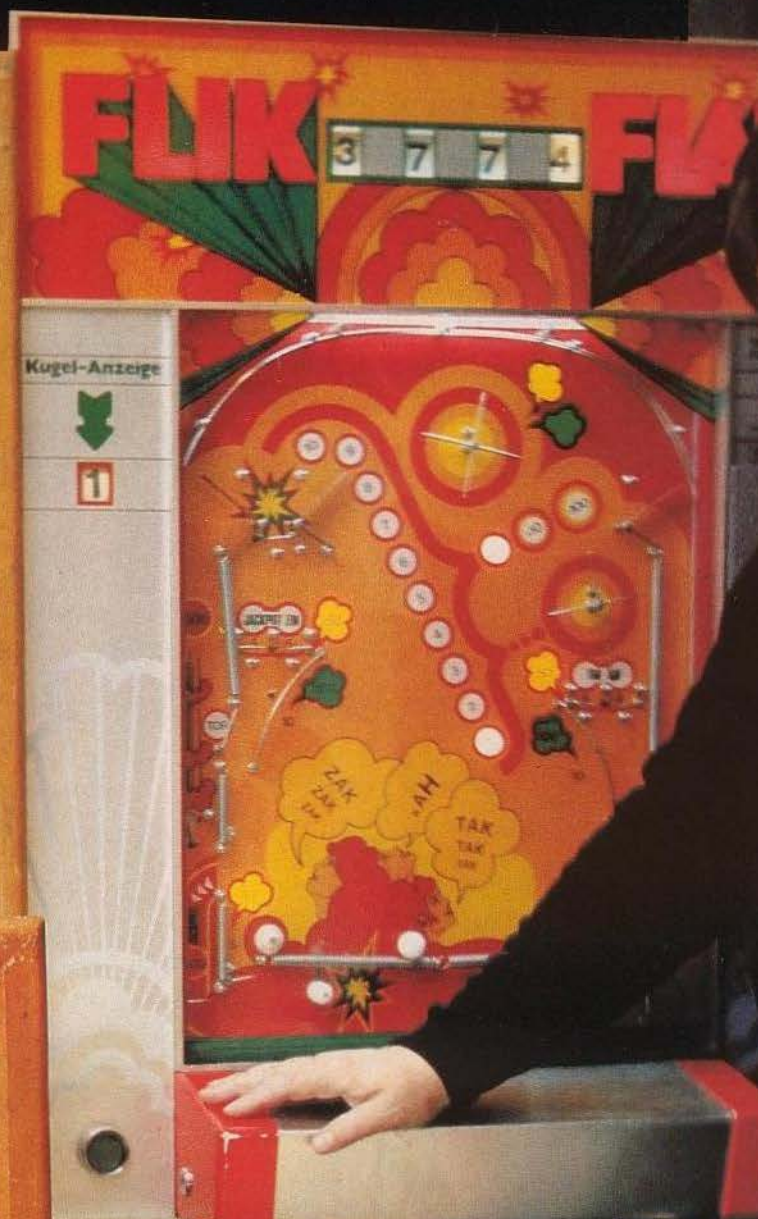
Ainsi, chaque fois que je trouve un billard électrique ou un flipper caractéristique d'une période, sa restauration et son insertion dans ma collection correspond,

en définitive, au sauvetage d'un témoin d'une époque. La plupart des professionnels, disséminés dans l'Hexagone, qui m'ont cédé ces jeux, l'ont assez bien compris si je considère le prix moyen demandé ! Le plus difficile étant de les trouver à leur domicile et de les détourner quelques heures de leurs emplois du temps très chargés. Bien sûr, et c'est inévitable, il m'a été demandé de véritables rançons pour des appareils parvenus à l'état de ruines...

Mon premier objectif a été **Beat the clock** - Williams, un modèle de 1963 qui conservait toujours au début des années 70, un attrait de jeu. Je connaissais son exploitant et savais, qu'un jour ou l'autre, ►

Billards mécaniques du début des « années 1930 ».





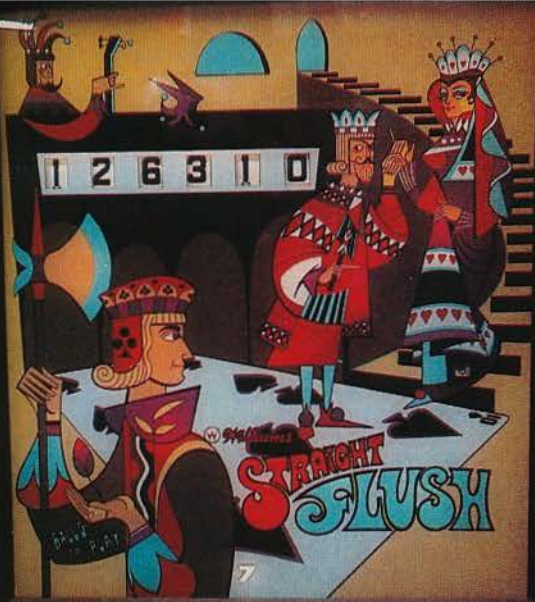


1937 : *Ski-Hi* de Genco, Chicago.

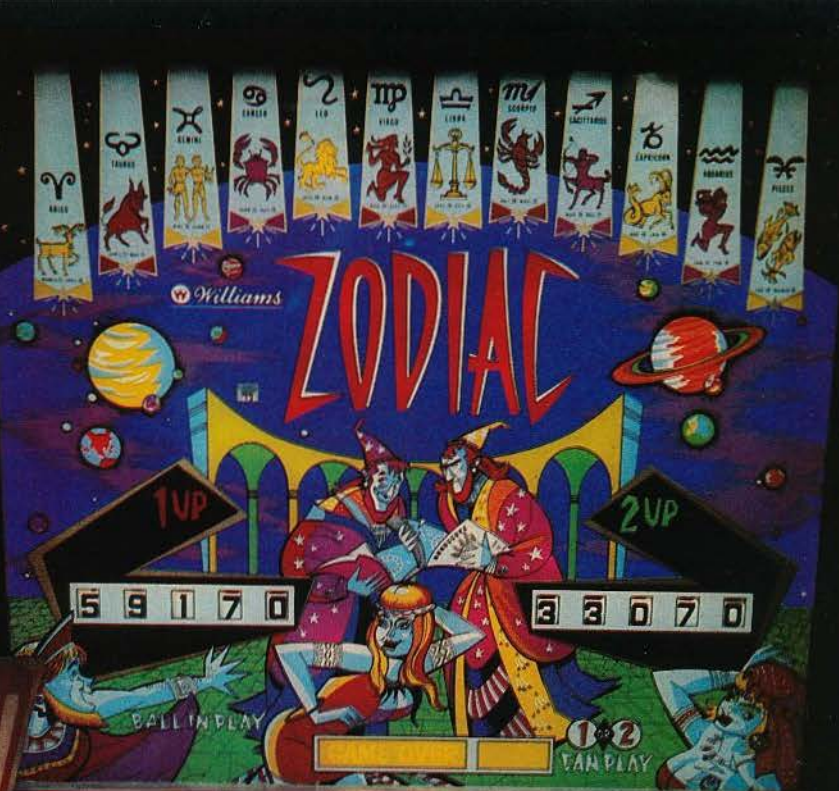
la machine serait détruite après prélèvement des éléments essentiels. Je me suis donc porté acquéreur, afin de le récupérer dès son retrait du circuit commercial. Mon vendeur était un peu réticent quant à l'entretien, qu'il estimait me voir assurer, quitte à me donner des pièces de rechange. Mon comportement était sans doute celui que l'on attendait car je me suis vu ensuite proposer presque tout le matériel passé de mode... Ses confrères ont suivi et, ainsi, ma série de modèles des « sixties » s'est constituée sans sortir de l'agglomération valentinoise. Ce qui est plus ancien a été moins facile à trouver, et ce, beaucoup plus loin. Les spécimens des années 70, les derniers entrés dans ma rétrospective, ne m'ont heureusement pas éloigné de la vallée du Rhône et, avec quelques précurseurs électroniques, je frôle maintenant les cent

soixante-dix pièces... Ce chiffre impressionnant avoué, il est logique de se demander comment on entrepose une telle collection. En vérité, une fois vérifié, remis en état d'origine, et photographié, chaque flipper est stocké dans l'un de mes deux garages où les machines sont gerbées à raison de trois ou quatre au mètre carré. C'est un peu frustrant de ne pouvoir les aligner ni les mettre sous tension. Encore faudrait-il que la ligne EDF le permette. L'archivage de documents ou de revues sur les pinballs est heureusement plus aisé. Cette activité annexe, mais indispensable, conduit à contacter d'autres collectionneurs par l'intermédiaire de clubs anglais ou américains. L'on recense alors, d'après les listes de matériel les plus importantes, ce qui a été « sauvé ». Nous constatons avec regret

l'absence de spécimens d'une partie des mille et quelque flippers construits depuis 1947. Pour certains, portant le sigle de firmes célèbres, l'on ne retrouve même pas une photographie. Pour cette raison, l'histoire de l'évolution des flippers se doit d'être d'une extrême prudence... Par principe, la rétrospective des pinballs débute en 1927, avec la création par Dave Gottlieb de la firme la plus célèbre en la matière. Cette convenance ne signifie pas qu'il ne se soit rien passé auparavant. Les brevets déposés et les petites séries fabriquées jusque-là n'ayant eu que le tort d'être en avance sur leur temps. En 1931, le billard mécanique est à la mode. **Whoopee**, (In & Outdoor Company), avait fait, l'année précédente, une percée de bon augure ; la grande série commence. Gottlieb, après avoir été l'un des artisans du succès de **Bingo**



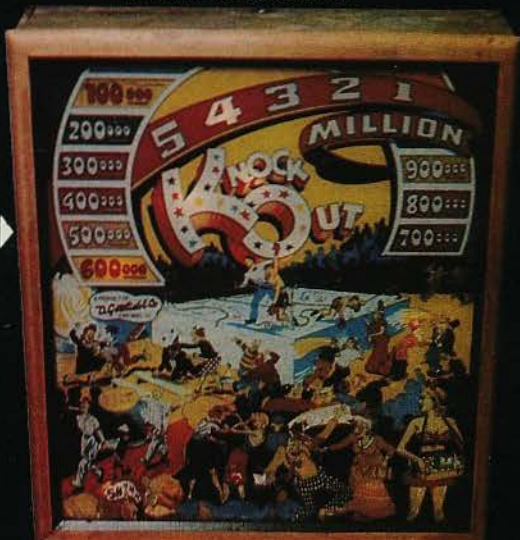
1970 : Straight Flush de Williams.



1971 : Zodiac de Williams.



1950 : Knock-out de Gottlieb.



1963 : Moon Shot, Bally, remake de « Tropic Isle » 1962 Gottlieb.

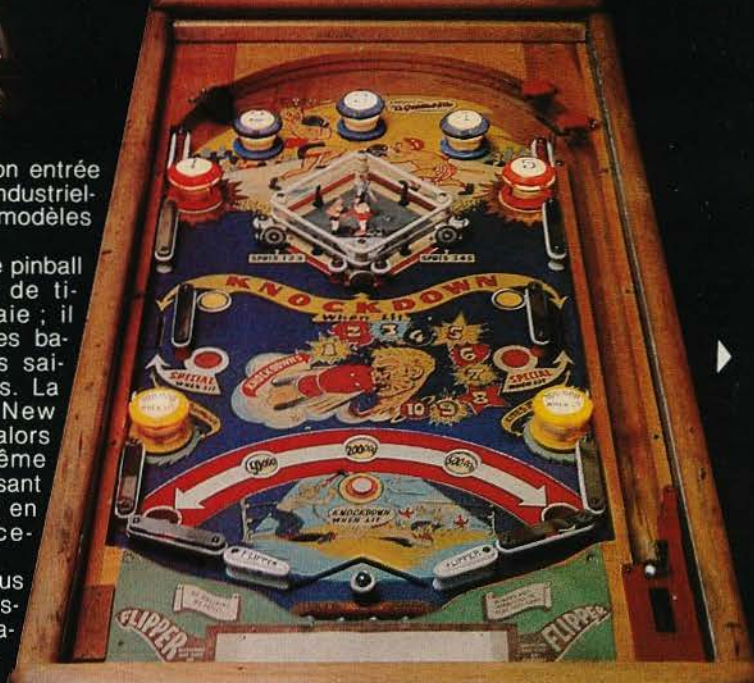
(Bingo Novelty Company), sort son **Baffle Ball**. Ray Moloney, futur créateur de Bally, propose le **Bally-Hoo**. De multiples firmes apparaissent, dont « Chicago Coin » et « Genco », considérant la simplicité de fabrication des premiers modèles. Le pinball — à cette époque baptisé « pintable » — n'est en fait qu'un plan incliné parsemé d'épingles et de trous ; tel que son nom l'indique (pin = épingle). Outre les bars ou drugstores, les billards mécaniques s'installent dans les gares ferroviaires ou routières, les stations services, les coiffeurs, et les débitants de tabac.

Les appareils évoluent très vite, bénéficiant de techniques rodées depuis près de quarante ans sur les machines à sous ; le joueur fournit l'énergie utile aux mécanismes par la poussée exercée par l'introduction de la pièce de monnaie ;

puis l'électricité fait son entrée par le biais de piles industrielles incorporées aux modèles les plus prestigieux.

De « jeu d'adresse », le pinball devient distributeur de tickets, jetons, monnaie ; il s'ensuit de fastidieuses batailles juridiques, des saisies, des destructions. La Guardia, maire de New York, se distinguera alors en pulvérisant lui-même des machines et en faisant convertir leurs pieds en matraques de policemen !

L'année 1936 est la plus importante dans l'existence des jeux de la catégorie des « flippers ».





▲ 1967 : *Super Score* de Gottlieb.



1954 : *Daisy May* de Gottlieb.



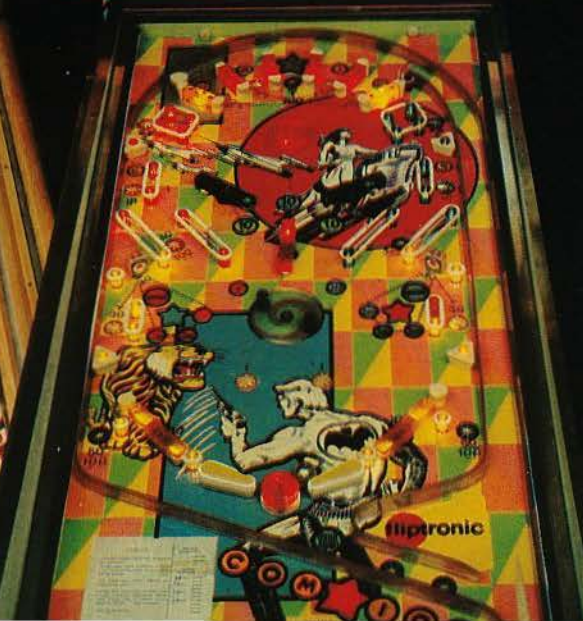
1958 : *Criss-Cross* de Gottlieb.

▼ 1956 : *Rainbow* de Gottlieb.

1968 : *Comics* de Fliptronic, France.



1957 : *Ace High* de Gottlieb.



Arbitrairement, l'on peut dire que tout ce qui précède 1936 trouve sa descendance véritable dans les « bingos » dont la carrière se poursuit dans certains pays l'autorisant. Le « pré-flipper » de 1936 n'étant qu'un accident de parcours dans le championnat logique du bingo. **Bumper** de Bally, premier pré-flipper, est une petite révolution : la bille heurte des ressorts qui provoquent l'inscription progressive du score sur un tableau lumineux. Ces ressorts, ou « bumpers », seront, dès 1940, remplacés par des bornes en matière plastique, cerclées de caoutchouc. Des publicités d'époque vantent même quelques modèles équipés de « bumpers renvoyant vivement la bille dans toutes les directions ». Mais, jusqu'à ce qu'un



1961 : pinball « add-a-ball » Flipper Fair de Gottlieb.

collectionneur mette la main sur un appareil vérifiant ces affirmations, le bumper « actif » n'apparaît qu'en 1948.

Après la Seconde Guerre mondiale, pendant laquelle les constructeurs de Chicago ne produisent plus que du matériel d'armement, la production reprend, sans grandes innovations. L'on peut remarquer toutefois sur les plateaux, des éléments de plastique destinés à guider la bille ou matérialiser des passages. Dans le nombre de ces accessoires solidement fixés, se distingue une petite raquette oblongue dont la position est réglable en vue d'obtenir un rebond souhaité de la bille. Harry Mabs, ingénieur chez Gottlieb, a l'idée de rendre ce gadget mobile pour l' **Humpty-Dumpty** produit à

partir d'octobre 1947.

Le « flipper-game » est né ; l'appareil sera, pour nous, le « flipper ». L'on se doit, néanmoins, de signaler qu'une autre catégorie de jeux d'adresse, les « baseball-games », utilisait déjà un principe identique par l'utilisation d'une « bat » miniature, destinée à simuler le gourdin indispensable au sport national américain. L'année 1948 voit la sortie de plus de 60 modèles de flippers différents. Des kits permettent la transformation des vieux billards électriques en flippers modernes (véritable malédiction pour les collectionneurs soucieux de l'état d'origine des machines). Puis, chaque constructeur prend une spécialité, pour Bally se sera les « bingos », laissant Gottlieb et Williams,

durant 10 années, sortir chacun un nouveau modèle presque chaque mois... C'est ce que les spécialistes qualifient « d'âge d'or du flipper » avec les plateaux les plus inventifs, voire les plus fous. C'est la période des flippers « à millions » illustrés, pour Gottlieb, des célèbres personnages humoristiques de Roy Parker. Enfin c'est le début du pinball pour 4 joueurs, dès 1954 avec le **Super Jumbo** de Gottlieb, puis du flipper pour 2 joueurs **Duette** (Gottlieb), l'année suivante. En 1963, en France, où l'on rencontre les flippers **Alben** et **Rally France** (construits à Nice et dans le Sud-Est du pays), arrivent les productions de Chicago Coin, Midway et Bally, qui reviennent à cette catégorie de fabrication. Pour faire front,

Chez TILT

TOP SECRET

Je salue toute la rédaction de Tilt et ceux (celles) qui contribuent à la réussite de votre revue. Je vous écris pour vous poser quelques questions :

— Peut-on, sur la console Coleco, installer une prise d'antenne à la place de la prise péritelévision ? Si oui, comment ?

— J'ai appris par Atari France que la console 5200, dont vous parlez dans Tilt n° 4, ne serait pas distribuée en France. Pourquoi ? J'ai appris, de même, qu'elle serait remplacée par une autre console. Laquelle ? (on n'a pas voulu me donner de détails ; top secret).

Philippe MICIELSKI
93150 - Blanc-Mesnil

Pour brancher la Coleovision sur une prise UHF, vous devrez acquérir un adaptateur spécial. Son prix : 250 francs environ.

Effectivement, l'Atari 5200 ne sera pas vendue en France. Par contre, l'ordinateur 600 XL, que nous vous présenterons en détail prochainement, sera disponible dès la rentrée au prix probable de 2 500 francs.

TENTATION

En lisant votre magazine, je me suis surtout attardé sur la console Coleovision qui semble formidable. Je serais peut-être plus tenté d'acheter cette console si je pouvais avoir quelques renseignements sur le micro-ordinateur qui m'intéresse avant tout.

C. M. - Paris

Le clavier Qwerty et le module ordinateur seront vendus aux alentours de 3 000 francs. Vous pourrez ajouter à cela les périphériques habituels : imprimante, extension mémoire, lecteur de disquettes, magnétophone, etc. Mais, une fois encore, aucune date précise n'a été fixée pour l'arrivée de ce matériel en France.

PASSION

Je suis possesseur d'un Vidéopac et je viens de lire l'article paru dans le n° 5 concernant la polémique sur la nocivité des jeux vidéo aux U.S.A. et le conflit vidéophiles-vidéophobes.

Je voudrais justement expliquer mon cas. Pour Noël, je voulais acheter une console vidéo. Mon père, qui était contre, m'a quand

même laissé faire. Et maintenant, je joue tranquillement sans qu'il vienne me déranger. Il se passionne même pour certains jeux tel *Catapulte*. Je pense que les parents devraient laisser les enfants jouer, car les jeux vidéo arriveront un jour ou l'autre au foyer.

Inutile de dire que je suis vidéophile. Quand je suis énervé, je me défoule sur une guerre de l'espace ; au contraire, quand je suis « à plat », le jeu me stimule.

David PILLOST
10000 Troyes

MAGNIFIQUE

Je suis très contente de votre magazine, qui malheureusement ne paraît que tous les deux mois. Je le trouve très bien à tous points de vue.

J'ai été très contente de trouver la solution des *Aventuriers de l'Arche Perdue* dans le dernier Tilt. Il m'a fallu des jours, des semaines, avant de trouver toutes les solutions. J'aurais voulu vous signaler que j'ai trouvé un moyen plus simple d'obtenir la pelle. Pour cela, il faut se munir de quatre sacs d'or, sans oublier le « Chaï » et l'on va éviter les gardes-voleurs. On se rend au souk, en-dessous du cheik noir, vendeur de flûtes. On lui laisse le chaï. On échange, on se retrouve directement au marché noir, face au méchant magicien. Pour pouvoir passer, sans perdre la vie, il faut lui abandonner 2 sacs d'or.

Puis, on donne les 2 autres sacs au cheik vendeur de pelles. Après, l'on sort, non par en bas, à droite, où l'on se retrouvera parmi les gardes, mais par le dessus de l'écran, à droite. On se retrouve directement dans le souk.

Autre chose encore, que j'aurais voulu signaler, on est muré uniquement quand on sort de la prison par la sortie secrète qui s'ouvre de temps en temps dans le bas de l'écran. Autrement, les sorties restent libres jusqu'à la fin du jeu, et ainsi pas besoin de passer par la salle de l'araignée.

Je tiens encore à vous remercier de tous vos bons conseils. Les trucs pour *Pitfall* étaient magnifiques, aussi, encore merci.

M. WAUTIER
Seraing (Belgique)

WANTED

J'attends tous les deux mois la parution de Tilt, ouf... il est là. Je ne tenais plus !

Où peut-on se procurer le nouveau micro-ordinateur pour le VCS Atari ? Merci.

François CLEMENCEAU
70300 Luxeuil

Le clavier destiné à transformer le VCS en ordinateur n'est pas encore disponible. Sa date précise d'arrivée en France n'a pas été fixée.

PARLERA-T-ELLE ?

Un grand bravo pour Tilt qui est vraiment sensationnel. A propos de la console CBS Coleco, je voudrais vous demander s'il existe (existera) un module pour faire parler la console.

Vincent BAUCHETET
03100 Montluçon

Le CBS Technology Center travaille actuellement sur ce module ; mais nul ne sait quand il sera disponible en France.

SUPER-GUIDE

Pourriez-vous éditer un guide des cassettes et consoles de jeu ? En mettant, par exemple, toutes les consoles de jeu et toutes les cassettes en vente en France sans oublier les étoiles pour les critiques.

Eric THOMAS
03000 Moulins

Patience ! Nous préparons un super numéro sur tous les ordinateurs, consoles, cartouches, cassettes et disquettes qui existent actuellement. La date de parution de ce fabuleux guide des jeux vidéo : novembre 1983 !

DROIT DE REPONSE

Nous avons lu avec beaucoup d'intérêt votre article « 11 ordinateurs pour jouer » dans lequel vous parliez du TO 7. Nous aimerions d'abord répondre aux critiques que vous formulez.

— Basic résident. C'est sciement que le TO 7 n'a pas de Basic résident. Jamais le TO 7 n'aurait pu intégrer un Basic Microsoft niveau 5 qui est le meilleur Basic actuellement sur le marché des micro-ordinateurs que vous passez en revue. A souligner qu'aucun rack périphérique ou autre interface n'est nécessaire pour avoir accès à ce Basic : c'est que le TO 7 a été conçu comme un ordinateur.

— Pour ce qui est du clavier, nous avons, ici encore, opté pour la fiabilité et la robustesse du clavier à membrane. Un clavier mécanique de bonne qualité coûte cher et ceci aux dépens du prix de vente. Rien n'est plus rébarbatif qu'un clavier non homogène où la pression à exercer diffère suivant les touches. Nous pourrions encore souligner le fait que nous possédons un éditeur plein écran qui rend facile toute correction.

— Pour ce qui est du manque de logiciels disponibles, nous en sommes conscients et nous faisons tout pour y remédier. Notons au passage qu'il s'agit de logiciels français, bien adaptés à notre culture et à notre style de vie. Le catalogue s'enrichit de mois en mois et nous comptons sur vous pour faire appel auprès de vos lecteurs afin que les concepteurs de programmes se mettent en rapport avec nous.

Déjà, un grand nombre de personnes nous ont contactés et les retombées ne devraient pas tarder à se faire sentir.

F. SHAPIRA THOMSON
67, quai P.-Doumer
92402 Courbevoie Cedex

SIMPLISTE ?

A la suite de l'article paru dans notre numéro de juin sur la cartouche « Tennis » d'Advision, nous avons reçu d'Advision France, les précisions suivantes :

Nous attirons votre attention sur le fait que notre cassette de jeu a été écrite pour respecter scrupuleusement les règles de jeu de tennis et qu'afin que celle-ci soit intéressante pour l'utilisateur, son emploi n'est pas simpliste, mais qu'il faut un temps d'entraînement, de connaissances et de manipulations pour pouvoir utiliser toutes ses fonctions.

ADVISION-FRANCE
R.N. 7
06270 Villeneuve-Loubet

C'ETAIT ATROCE !

Je prends ma plume avant tout pour vous féliciter et vous remercier sincèrement pour votre journal, le seul, donc le meilleur du genre. Penser à l'état de sous-information atroce dans lequel je me trouverais sans vous, me donne la chair de poule !

Olivier LE FLOCH
29123 Pont-Aven



Ms Pac Man, c'est la jolie fiancée de Pac Man, mais elle joue son propre jeu.

Comme son fiancé Pac Man¹, Ms Pac Man² dévore les fantômes. Mais pour elle, un régime spécial est prévu. Hormis les pilules d'énergie, les gaufrettes et les vitamines, elle mange aussi des fruits. Et puis... elle est tellement mignonne avec son joli petit nœud dans les cheveux ! Comme Pac Man, vous serez séduit. Découvrez vite le labyrinthe où se perdra Ms Pac Man si vous ne l'aidez pas à trouver son chemin. Atari propose en exclusivité Space Invaders³, Pac Man, et maintenant Ms Pac Man, qui font partie des jeux vidéo les plus populaires. Atari offre plus de deux nouveaux programmes de jeux par mois qui vous plongeront dans un monde plus passionnant que jamais.



Plus de 1500 jeux vidéo qui déchaînent les passions.