

TILT

Le Magazine des Jeux Electroniques

DÉMENT!
AUX COMMANDES
D'UN 747

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

M 3085-7-16.50 F

N 7 BIMESTRIEL SEPTEMBRE/OCTOBRE 1983 - 16.50 F - BELGIQUE - 120 FB - SUISSE - 8 FS

CANADA - 3 \$ CANADIENS

**LES NOUVEAUTES DE
LA RENTREE**

TILT

Le Magazine de Jeux Electroniques

Sommaire

NUMERO 7 - SEPTEMBRE/OCTOBRE 1983

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

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

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

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

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

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

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



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

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

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

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

100 Service compris : Retrouvez tous azimuts. L'actualité des flip-pers et des jeux d'arcades.

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

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

COUVERTURE : PHOTO ALAIN HUGUES ET GERARD MASSÉ.

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

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

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



Les Fanas LAURENT BROOMHEAD : TOUCHÉ !

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

Cheveux blancs froisés, lunettes sur le nez, vif de gestes et de paroles, son

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

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

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

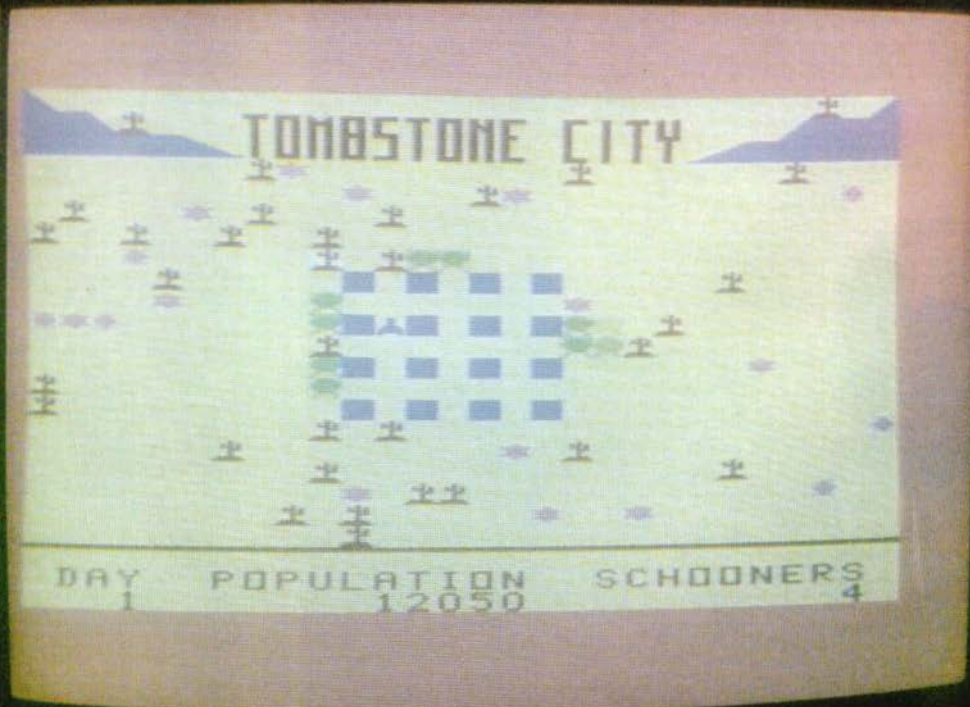
En réalité, explique Laurent Broomhead : « Pour moi, la télévision est un divertissement. J'ai imposé « Objectif demain » non pas comme un magazine scientifique mais comme une émission T.V. avec un scénario, des plans, un montage, au même titre que « Le Grand Échiquier ». Je suis avant tout un producteur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

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

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

Je suis né dans une famille - d'un père expert-comptable, d'une mère professeur de piano - où tout le monde a toujours regardé le ciel. C'est une tradition chez nous, comme celle d'écouter du Bach ou du Stravinski. L'astronomie est à mon sens, une science, qui peut intéresser le plus grand nombre de personnes parce qu'elle est à la fois synonyme d'évasion et de liberté. « Passionné d'électronique, j'éprouve un réel plaisir à commander une invasion des gens de l'espace. Très intéressants pour le grand public, les jeux vidéo sont une manière d'introduire l'image de l'informatique. Partis de règles élémentaires comme celle du « Jeu de l'oie », ils sont aujourd'hui des jeux de tactique, de stratégie, qui se raffinent de plus en plus, comme par exemple, les jeux dans l'espace en trois dimensions, jusqu'à faire éclater

(Suite p.82)



SONY



PHOTO : PASCAL MARINAY

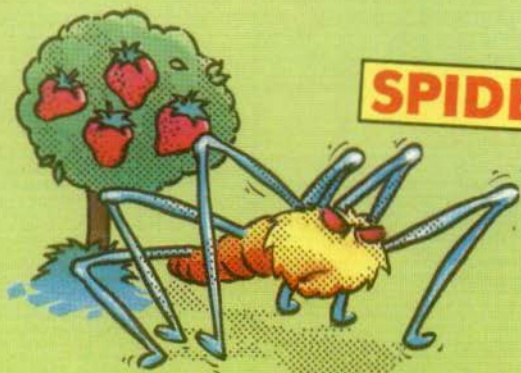
VIDEO-JEUX H



ÉCHAPPEZ AU LOUP !

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

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



SPIDER FIGHTER

SEAQUEST

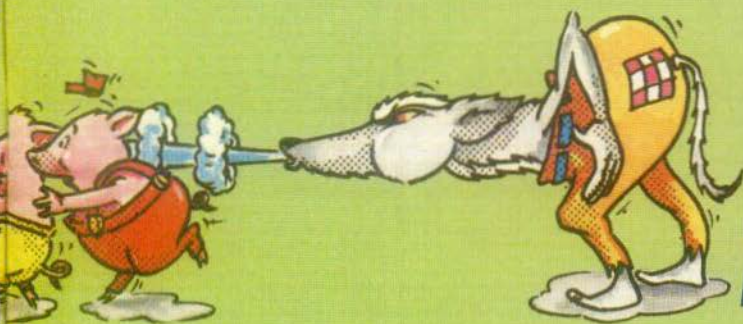


SUEURS FROIDES EN EAUX PROFONDES !

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

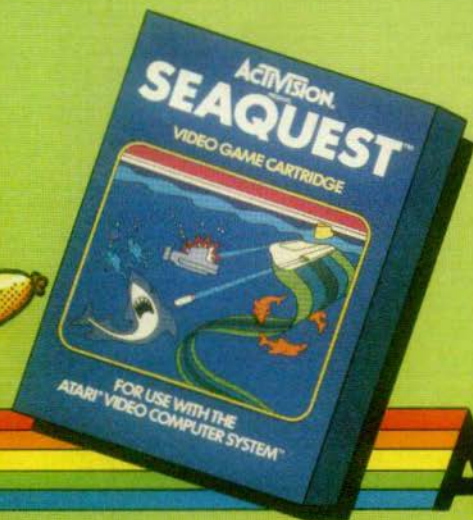
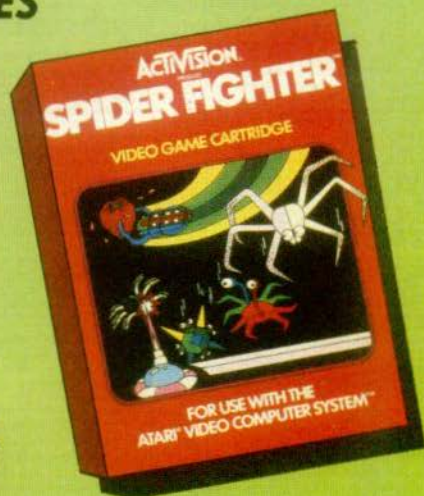


AUTE TENSION



L'INVASION DES MYGALES

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



ACTIVISION®

VIDEO-JEUX pour ordinateur de jeux ATARI®

TILT JOURNAL

Rencontres

LES « PROS » SONT GATES

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

POMME D'OR

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

MISSION... POSSIBLE

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

APPROCHE

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

FORUM DES PROGRAMMEURS

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

nant vous donner aucune indication, sachez seulement que la variété des sources d'inspiration ainsi que la diversité des machines employées ne vont pas faciliter la tâche de notre jury.

Les résultats doivent être connus fin octobre, ils ne seront publiés que dans la n° 9 (Janvier 84) mais les meilleurs seront avisés personnellement.

CONSEILLEZ-MOI

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

nouvelle équipe assure services et conseils.

LA BOUTIQUE INFORMATIQUE

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

Nouveau!

IMPRESSIONNANT

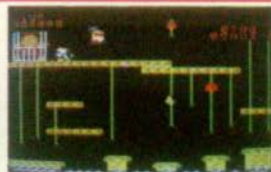
Beaucoup de nouveautés à la rentrée chez Micro-Vidéo. La gamme de cartouches en provenance directe des USA, est impressionnante : *Pole Position* (Atari), *Robot tank* (Activision), *Shooting gallery*, *No escape*, *Solar Storm* (Imagic) et *Donkey Kong Junior* (CBS électronique), *Tutankham* et *Q*bert*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

VIE ET RYTHME

Direco International, importateur du ZX 81 propose des extensions utilisables pour le jeu : — carte génératrice de caractères permettant de donner à vos envahisseurs et autres Aliens une morphologie plus conforme à vos désirs (432 F).

— carte sonore à 3 voix, donnant vie et rythme à vos jeux d'arcades et permettant même de faire de la musique (432 F). Les logiciels de jeu produits par Quick Film utilisent d'ailleurs les capacités de ces cartes.

— Enfin une toute nouvelle manette de jeu avec directions + feu est maintenant disponible. Elle peut être gérée par des ordres Basic simples. Des logiciels utilisant cette manette devraient sortir prochainement (265 F et 125 F pour une manette supplémentaire).



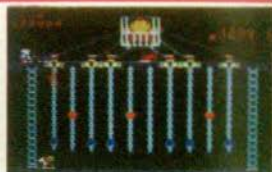
DONKEY KONG



ESCAPE



SHOOTING GALLERY



DONKEY KONG



ROBOT TANK

NO MAN'S LAND

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

BLEU COMME L'EAU...

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



SPID JOURNAL

Nouveau!

NAUFRAGÉS SUR MARS

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

HAUTE RESOLUTION

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

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

JUPITER ARRIVE EN « FORTH »

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

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

SORTIES

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



DIG DUG



ALPHA BEAM



POLE POSITION



BATTLE ZONE

Lire

SUIVEZ LE GUIDE

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

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

Les logiciels y sont classés par applications : jeux principalement (jeux d'arcades, adresse, stratégie, wargames...), mais aussi logiciels familiaux, éducatifs, techniques, utilitaires, graphiques etc... et pour la plupart des ordinateurs personnels : les plus connus comme l'Apple ou l'Atari, mais aussi les Commodore 64, Epson HX, IBM PC, Oric, Sharp PC, Sinclair, Spectrum, TRS, Vic 20 etc. On y trouve aussi des logiciels en français (logiciels américains traduits par la société canadienne Computerre) et une bibliothèque complète de programmes, en français bien sûr, pour le micro-ordinateur Victor-Lambda. Spid est aussi à l'écoute de concepteurs de logiciels en français susceptibles d'être édités.

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

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

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

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

UN MONUMENT !

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

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

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

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

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

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

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



TET JOURNAL

Services

UN HONORABLE CORRESPONDANT

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

DANS LA JUNGLE

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

LIGNE VERTE

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

liers, 75017 Paris. Tél. : 766.11.37.

AVEC PASSION

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



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

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

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

Coulisses

CRAYON MAGIQUE

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

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

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

COCORICOO !

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



MADE IN FRANCE

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

Son association avec Dialog-Informatique nous promet une belle gamme de logiciels intéressants et... Français !

TROIS DIMENSIONS

Bandaï se porte bien, merci ! Les nouveaux LCD sont fantastiques, avec des graphismes particuliers, étonnants...

Amazon, Airport Panic, SOS, Zaxxon (en trois dimensions) et Golf (une incontestable réussite) autant de titres dont nous vous reparlerons très bientôt.



Airport Panic



PAS DE PANIQUE !

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

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

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

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

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

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

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

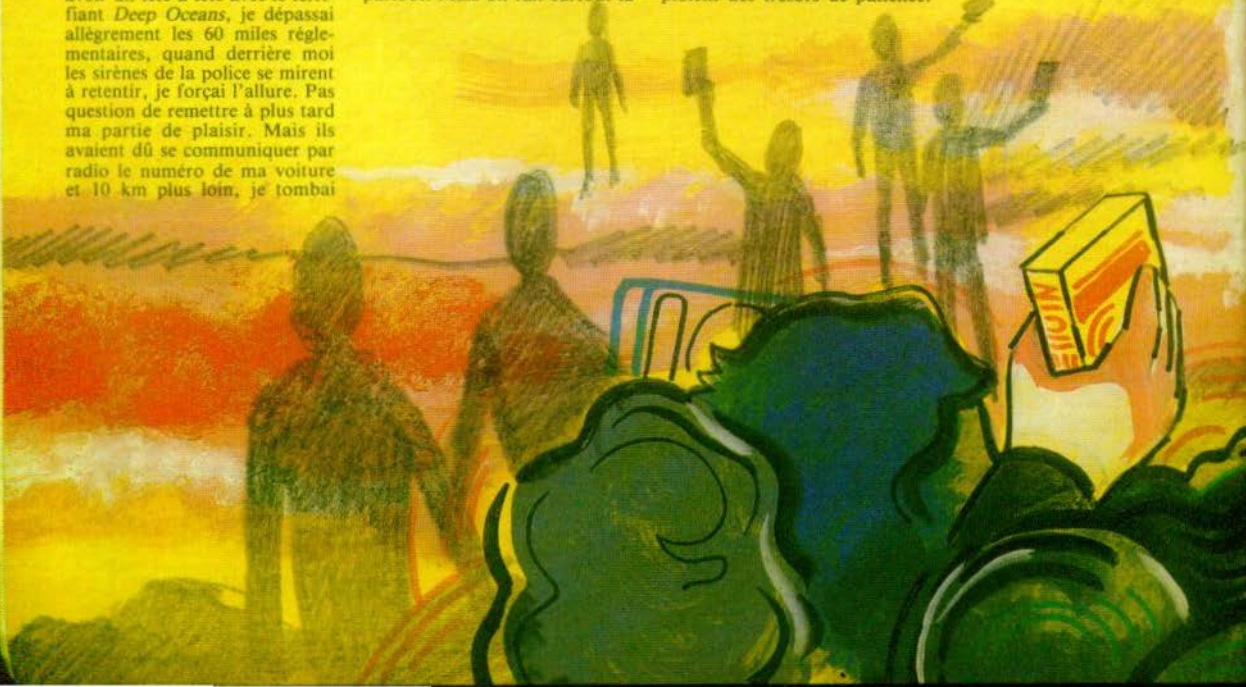
dans le piège. Comme je n'avais pas mes papiers sur moi, je fus bien contrainte de les suivre. Impossible de payer la moindre caution, j'avais tout dépensé au drugstore. La mort dans l'âme, je les vis s'emparer de ma cartouche et tandis que je patientais dans un local obscur, j'entendis des cris et des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

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

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

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

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



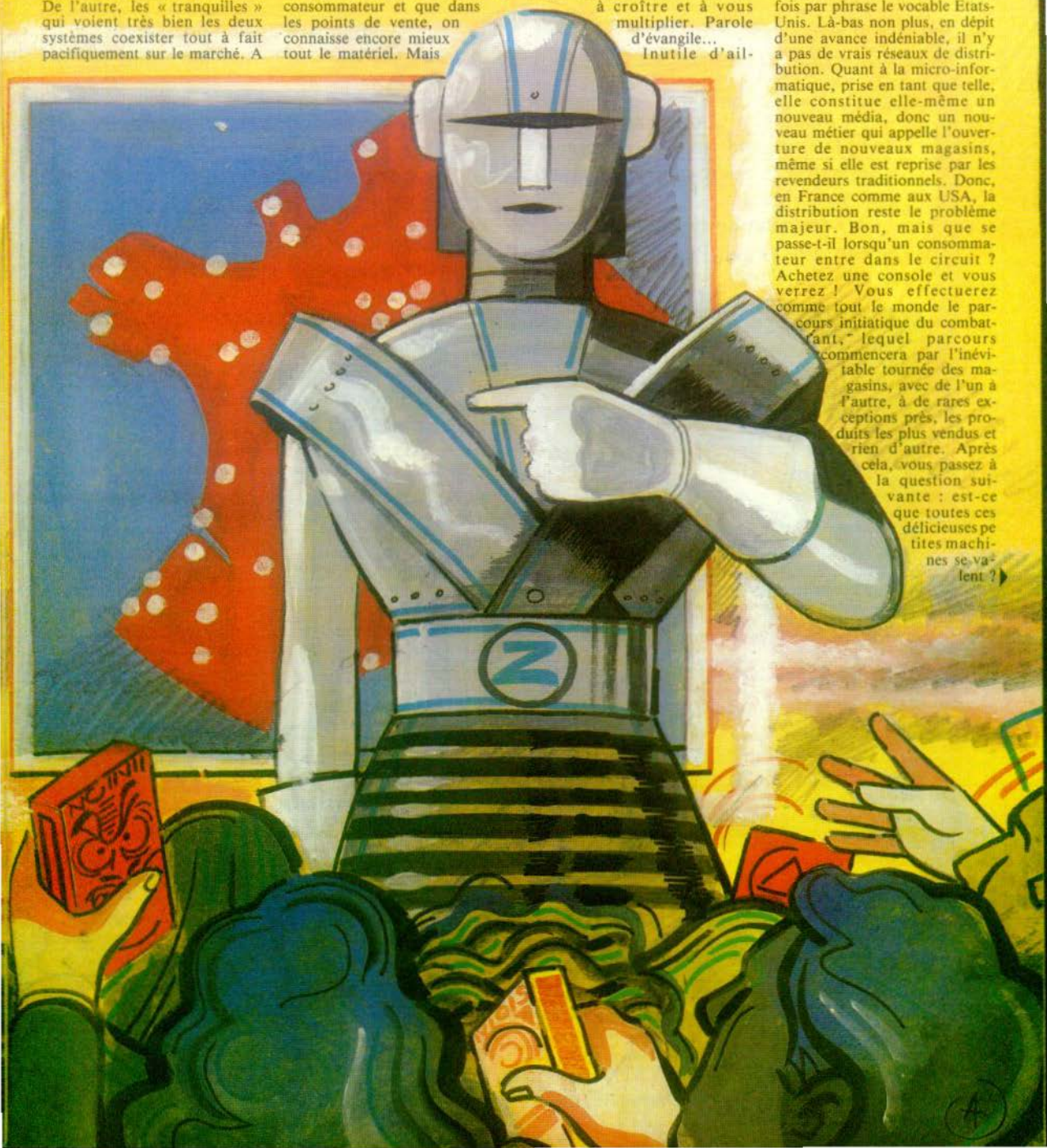
que les consoles vont s'effacer devant les micro-ordinateurs. De l'autre, les « tranquilles » qui voient très bien les deux systèmes coexister tout à fait pacifiquement sur le marché. A

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

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

Inutile d'ail-

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



Video Club Convention

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



POUR 1 SOIREE

1 CONSOLE 60 F

+ 1 JEU

1 JEU 20 F

POUR 1 WEEK-END

1 CONSOLE 85 F

+ 1 JEU

1 JEU 25 F

POUR 1 SEMAINE

1 CONSOLE 125 F

+ 1 JEU

1 JEU 50 F

TRES GRAND CHOIX
DE JEUX EN TOUTE
MARQUE

ATARI

MATTEL

CBS



Tarifs spéciaux aux adhérents
de notre vidéo-club

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

le plus grand choix de jeux électroniques et traditionnels

GAMES'S

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

(Suite p. 32)

**BANC
D'ESSAI**

LE COMMODORE EST BON ENFANT

Quand il joue la Toccata en ré mineur, impossible de ne pas se croire dans une église.
Mais - Dieu merci - le Commodore 64
a les autres atouts traditionnels d'un ordinateur familial.
Et des cartouches dignes des jeux d'arcades.

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

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

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

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

UNE GAMME CLASSIQUE DE LOGICIELS

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



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

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

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

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

L'ATOUT MUSICAL

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



Lecteur de disquette

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

164 SPRITES

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

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

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

UN EXCELLENT PARTENAIRE

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

ordres découverts dans les pages précédentes. La version définitive de ce manuel, parfois sous forme de bande dessinée, est bien faite mais elle ne s'adresse pas toujours à des programmeurs débutants. Avec de l'acharnement, le Basic apparaîtra comme un langage simple.

Le *Commodore 64* a des capacités très proches d'un ordinateur professionnel mais se montre aussi un excellent partenaire de jeux, qui vous fera découvrir de véritables jeux d'arcades, aux graphismes et sons très évolués. Cet ordinateur n'a pas une vocation de console de jeux, mais pourrait en faire pâler plus d'une. Si les jeux vous passionnent et que la programmation vous attire, le *Commodore 64* ne vous décevra pas. Il s'agit d'un système évolutif, acceptant toutes sortes d'extensions, de disquettes jusqu'au crayon optique, sans oublier les deux manettes de votre part pour réagir. Les cartouches de jeux sont très pratiques à utiliser, il n'y a aucun risque de fausse manœuvre, donc de détérioration. C'est la sécurité même si de jeunes enfants l'utilisent régulièrement. L'équipement ludique complet, sa large gamme de logiciels qui ne cesse de s'agrandir, font

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

• Nous avons aimé

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

• Nous avons regretté

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

BERTRAND RAVEL



INTELLIVISION JOUE LA PROGRAMMATION

L'extension de Mattel pour Intellivision est enfin arrivée.

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

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

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

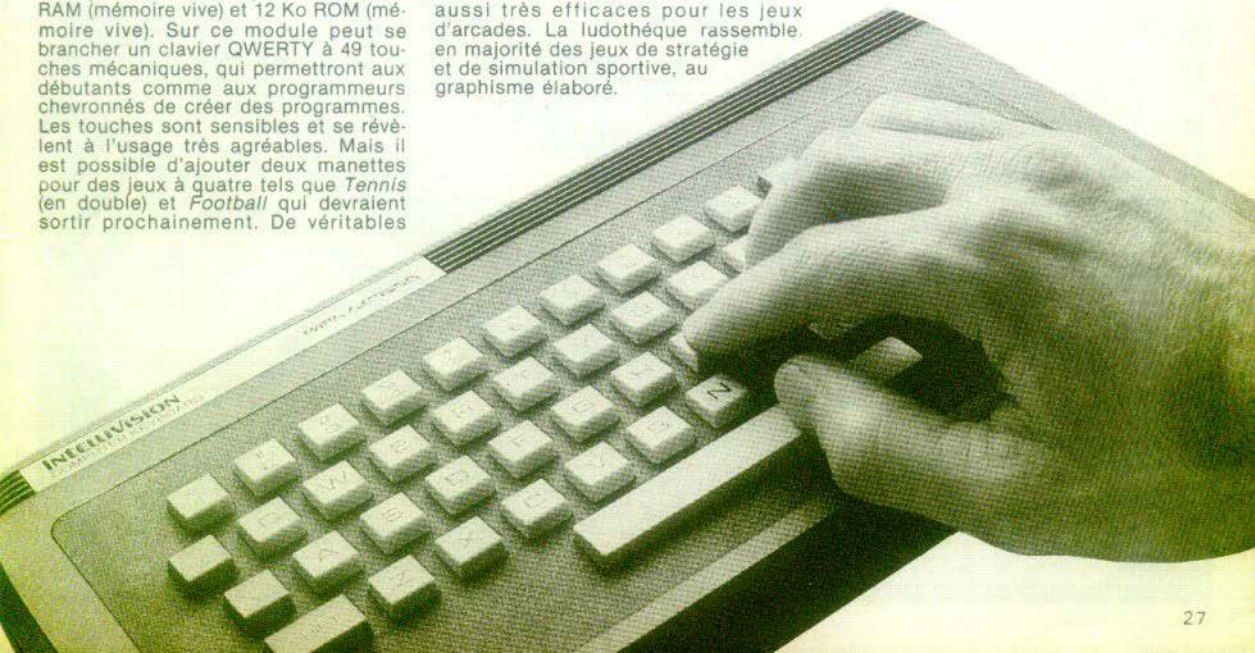
matchs acharnés en prévision qui déboucheront peut être sur des tournois internationaux. Le branchement de l'extension « Computer », n'est pas commode. Vous mettrez un bon quart d'heure à la connecter une fois pour toute. Mais ceci ne vous enlèvera pas l'envie de programmer. Un clavier d'orgue à six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

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

DECouvrez LE BASIC

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

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



LE DEFI ALPHA LOISIRS

[1] 506.05.83

29, rue de Verdun 92150 SURESNES

★ LOUER ★

DES MICRO-ORDINATEURS DE JEU
du jour au mois

★ REMBOURSER ★

VOTRE LOCATION POUR TOUT ACHAT

★ GARANTIR ★

DES PRIX DE VENTE SERRES
SERVICE

PAR

CORRESPONDANCE



■ CONSOLES DE JEU

et

TOUS LES PROGRAMMES POUR

ATARI • MATTEL • COLECO

★

■ ORDINATEURS D'ECHECS

DAMES — BRIDGE

★

ET

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

DEMANDE DE TARIF

LOCATION
 VENTE
NOM :
ADRESSE :
JOINDRE ENVELOPPE TIMBREE MERCI

ALPHA LOISIRS

[1] 506.05.83

29, rue de Verdun - 92150 SURESNES

BANC D'ESSAI

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

ractères, pour le Basic d'origine.

PROGRAMMES EN KIT

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



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

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

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

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

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

POUR LES MELOMANES

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

La clareté de la notice d'utilisation constitue un atout supplémentaire pour dévoiler simplement et de manière attrayante aux débutants les petits secrets du basic utilisé par cette console programmable. La fin de cet ouvrage concerne la programmation des jeux, plus de 30 pages. Voici un nouvel ordinateur, qui va sans aucun doute, séduire un large public, à condition de posséder une console de jeux Intellivision. Nous ne regrettons que son prix, un peu élevé. Vous connaissez déjà la console Mattel Intellivision ? Alors reste l'ordinateur, qui offre de réelles possibilités de programmation. La version de base étant particulièrement bien adaptée pour l'initiation du basic aux jeunes enfants. La réalisation de programmes de jeux peut s'apprendre en quelques heures. Difficile de résister à cet ordinateur qui aime la musique et ne demande qu'une seule chose, vous l'enseigner. Le clavier d'orgue branché, on découvre surpris dans cachés de mélomane. Passionnés de ludique, voici un ordinateur qui pense à vous. Et si pianoter sur le clavier vous lasse, faites donc une partie de *Tennis* avec votre console. (Console 1400 F environ, cartouches : 250 F.)

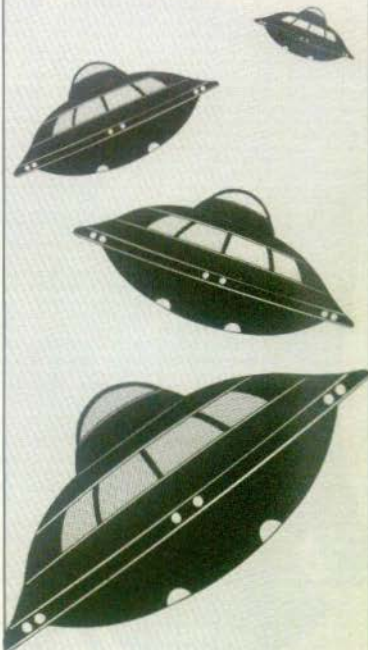
Bertrand RAVEL

- **Nous avons aimé**
 - La polyvalence console-ordinateur
 - La vocation ludique
 - La facilité d'initiation au Basic
 - La qualité de l'image
- **Nous avons regretté**
 - Le rapport qualité-prix (console + extension)
 - Les faibles capacités dans la version de base
 - L'encombrement
 - La couleur unique du clavier ordinateur

JEUX ELECTRONIQUES

JEUX VIDEO

WAR GAMES



TEMPS LIBRE

22, rue de Sévigné

75004 Paris

Tél. : 274.06.31

Métro : St Paul - le - Marais



**BANC
D'ESSAI**



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

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

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

INSTRUCTIONS CLASSIQUES

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

sion « classique » pour une console (33 x 20 x 8 cm en comptant les joysticks), elle n'a pas l'apparence massive d'un vulgaire parallélépipède : légèrement incliné, le plateau supérieur lui confère un petit air élancé qui pourra séduire. Les boîtiers de contrôle sont, comme pour Datavision, encastrés dans la console, mais vous ne trouverez pas, après les avoir mis en place, un clavier d'ordinateur. Les touches à pression souples, qui semblent décidément séduire de plus en plus les fabricants, offrent en effet les instructions classiques : numérotées de 0 à 9

calculs actuels

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

CONCOURS bi-mensuel ATARI



1^{er} prix

1 CASSETTE

2^e, 3^e, 4^e, 5^e prix

1 Rangt. CASSETTES

En Vente :

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

LOCATION

Cassettes TEXAS

MUSIQUE
ORGUES CASIO

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

DES OPTIONS

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

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

lier les éventuelles erreurs de manipulation.

DES TITRES SOLIDES

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

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

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

• Nous avons aimé

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

• Nous avons regretté

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

Louise LABAYE

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

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

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

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

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

(Suite p. 36)

« Quel rapport y a-t-il entre le masque et la plume...? »

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

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

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

NE JETEZ PLUS VOS JEUX ÉLECTRONIQUES EN PANNE

(Vidéo-Echec)

NOUS LES RÉPARONS

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

NOUS FAISONS MIEUX

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

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

CHRIS DUBALDO ET SON DRÔLE DE VECTREX DANS:
BONSOIR LES PARENTS.

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

BONSOIR LES PARENTS.

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

OUI MAIS T'AS VU TES BREVETTES?

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

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

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



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

AIE AIE AIE

SAUVE!

MERCI, CHRIS DUBALDO!!!

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

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

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

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



VECTREX
 INDEPENDENT VIDEO SYSTEM.

LE NOUVEAU SYSTEME VIDEO QUI SE PASSE DE LA TELE.



ALLEZ, LES GROSSES TÊTES!...

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

KENSINGTON

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

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

QUIZ 10 SEC

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

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

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

MAGIC 7

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

TRIGO

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

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

REVERSI

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

ROUTES DE FRANCE

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

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

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

FORT EN THEME

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

Brigitte SOUDAKOFF

TUBES

Cassettes

ASTEROID FIRE

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

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



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

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



TUBES

JUNGLE HUNT

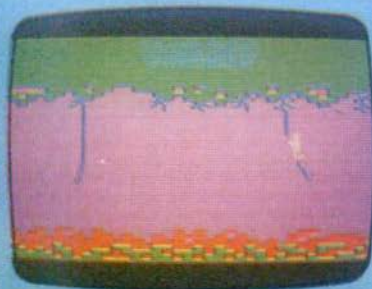
Espérons que vous êtes grand amateur d'aventures, fervent chasseur de crocodile, admirateur passionné de Tarzan, inconditionnel de Pitfall ! Vous voilà suspendu à une liane, à l'orée d'une forêt extrêmement touffue. Votre but ? délivrer une fois encore votre fiancée qui s'est fait enlever par une féroce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

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

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

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





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

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

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

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

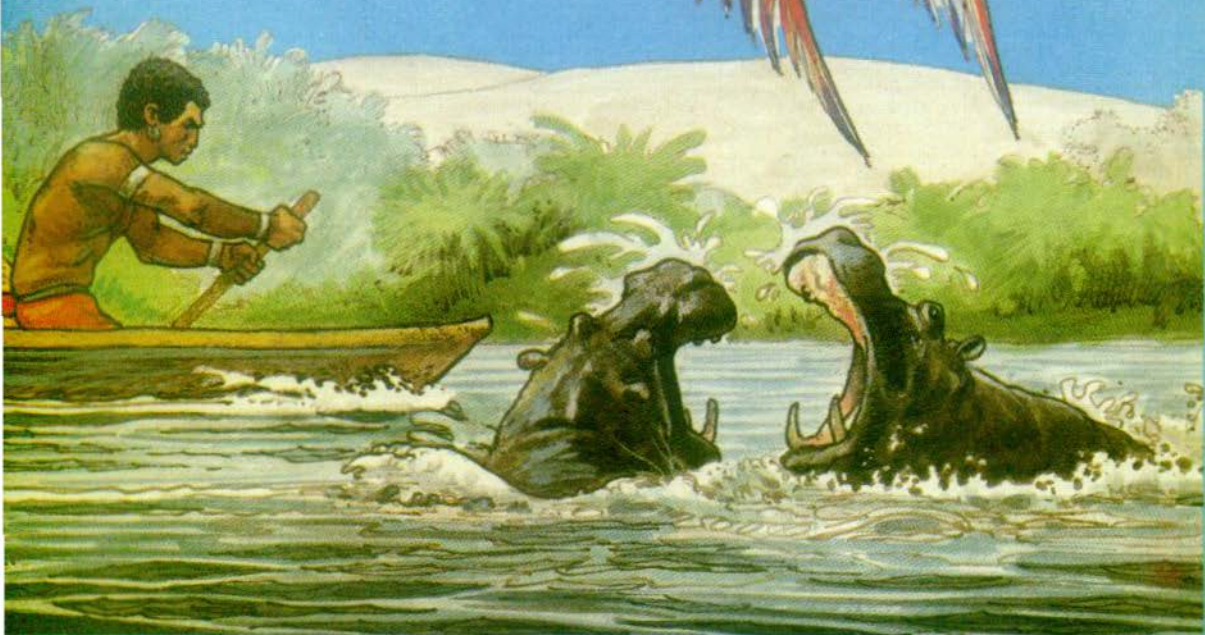
(Atari pour Atari 2600)

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

SORCERER'S APPRENTICE

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

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



TUBES

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

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

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

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

COSMIC AVENGER

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

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



SORCERER'S APPRENTICE



COSMIC AVENGER



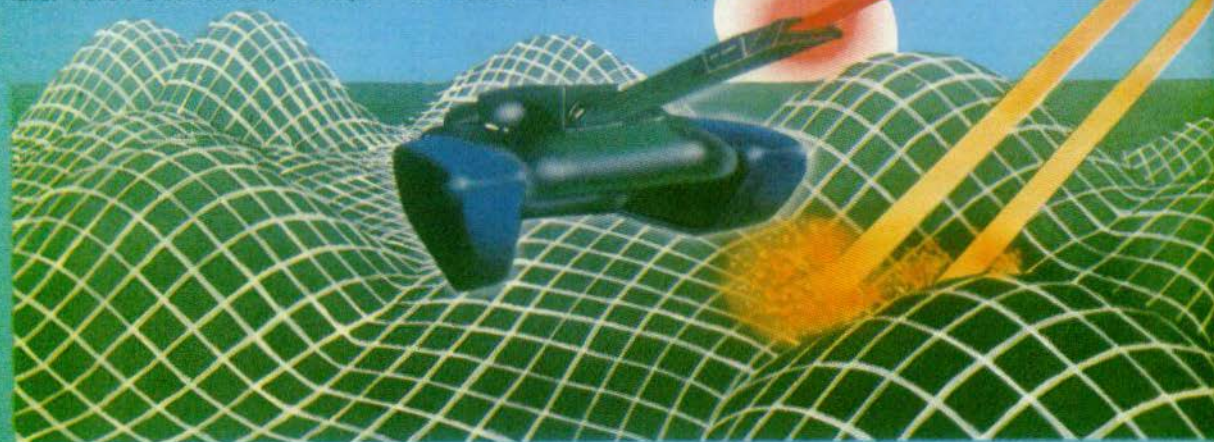
SORCERER'S APPRENTICE



LA MAISON HANTÉE

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

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



LA MAISON HANTÉE

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

le C52. Mais ils sont, avant tout, conçus pour la nouvelle console Philips, bientôt disponible, et pour le JOPAC de Brandt.

Sur ces deux derniers appareils, le principe ne sera pas changé mais, en revanche, le graphisme sera très nettement amélioré.

Type : réflexe et stratégie.

Intérêt : ★★

Graphisme : ★★★

Bruitage : ★★★

Prix : 210 F. environ.

KILLER BEES



KILLER BEES

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

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

TUBES

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

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

DEMOLITION HERBY

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



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

(Carrère pour Atari 2600)

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

MOUSE TRAP

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

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

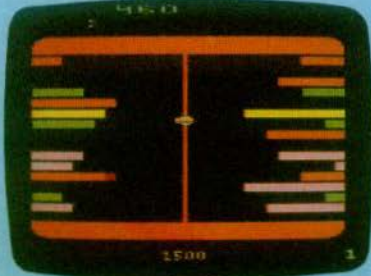


Mais cette transformation n'est pas possible si vous n'avez pris la précaution d'accumuler auparavant des os entrecroisés, dispersés ici et là dans le labyrinthe. Ajoutez des supers bonus sous forme de lunettes, d'enveloppes, de clefs etc. Mettez des portes mobiles rouges, jaunes et bleues. Saupoudrez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

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

RAM IT

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



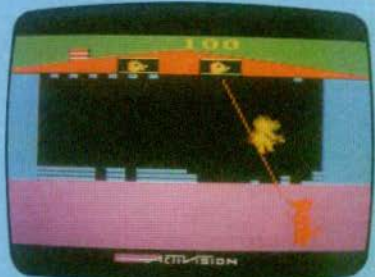
colorées qui avancent implacablement vers vous. Facile au début, le jeu devient très vite angoissant et ceux qui ne seront pas partis à un train d'enter se retrouveront écrasés, coincés, broyés sans espoir de salut. En prime, chaque fragment de

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

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

OINK

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



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

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

TUBES

ENDURO

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



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

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

Type : réflexe et habileté.

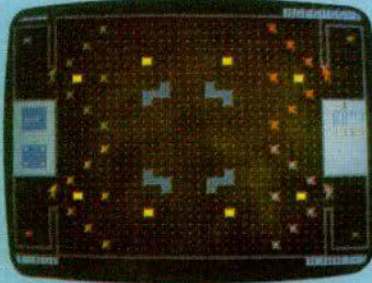
Intérêt : ★★★★★
Graphisme : ★★★★★
Bruitage : ★★★★★
Prix : 250 F.

SOLDIER

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

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

Un vrai jeu de société où les aléas réels



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

Dans *Soldier* la confiance est proscrite et le meilleur gagne.

Pour 2 ou 4 joueurs (Mediaplay pour DAI).

Type : stratégie

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

WALL BREAK

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



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

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

TUBES



TURBO

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

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

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

LE BALLON FOU

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

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



JACKY JUMP

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

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

(VDI pour Atari 2600)

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

TUBES

HAPPY TRAILS

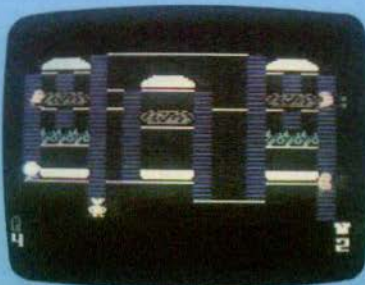
Avec votre chapeau et sans votre grand lasso, partez à la poursuite de Black out, infâme bandit qui a dévalisé la diligence et en plus tire sur tout ce qui bouge et ne possède pas d'étoile du shérif. En plus, vous devez apprendre à déchiffrer les signes cachés pour retrouver la bonne piste. Chaque tronçon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



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

BURGER TIME

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



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

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

TERRA HAWKS

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



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

REVENDEURS,

**pour vos
consoles
ATARI**

le service et la rapidité d'un grand distributeur

DMF

Diffusion Musicale de France
disques, musicassettes, vidéo-cassettes

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

et tous les vidéojeux
compatibles avec ce système

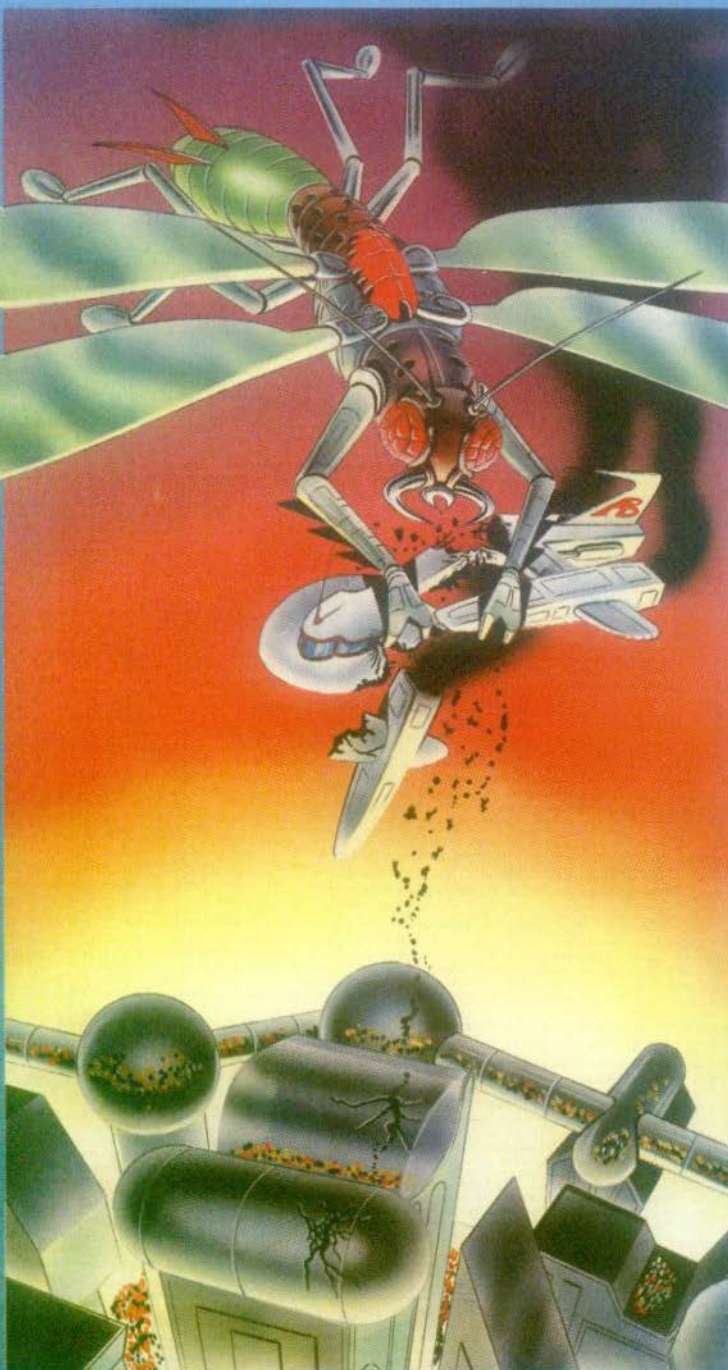
PARKER (frogger, star wars,...)
IMAGIC (démon attack, star voyager,...)
TIGERVISION (King-Kong, jaw breaker,...)
SPECTRAVISION (planet patrol,...)
ACTIVISION (pitfall, tennis,...)
ATARI (centipede, phoenix,...)

MISEZ SUR LE BON NUMÉRO

(7) 835.70.40

SPECIALISTE
VIDEO
CASSETTES
ENREGISTREES

TUBES



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

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

GALAXIAN

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



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

(Atari pour Atari 2600)

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

LES ETOILES DE TILT

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



RIEN NE VA PLUS...

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

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

BUT DU JEU

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

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

PRINCIPE DU JEU

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

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

RÈGLES PARTICULIÈRES

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

COMMENT JOUER AVEC VOTRE CALCULETTE

• PC 1 500 (SHARP)

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

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

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

EXEMPLE DE JEU AVEC LA PB 100 (CASIO)

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

PROGRAMME POUR PB 100 + OR-1 (CASIO)

1 GOTO 2:"Auteur B.Ravel" 2 PRINT "\$ RIEN N E VA PLUS \$";\$; :INPUT "Nbre Jo ueurs",B 3 FOR I=0 TO B-1: INPUT "prenon " ,A\$(I+16) 4 A(I+20)=5E2:NEX T I 5 FOR I=0 TO B-1: \$=" " :GOSUB 60:IF A(I+20)≠0 THEN 24 6 PRINT \$:A\$(I+16):" capital":A(I+20):"\$":\$:IN PUT "votre mise ",F 7 GOSUB 58:M=99:A (I+24)=F:IF F≥1 :IF F≤99:A(I+20)=A(I+20)-F:GOT O 9 8 GOTO 6 9 PRINT "Faites v os Jeux S,M,F ":IF KEY="M ":A(I+20)=M:GOT O 20 10 IF KEY="S":A\$(I +32)="":GOTO 13 11 IF KEY="F" THEN 57 12 GOTO 9 13 PRINT \$:"simple R,N,P,I,P(A),M Q":IF KEY="R" :A(I+28)=1:GOTO 24 14 IF KEY="M":A(I+ 28)=2:GOTO 24 15 IF KEY="P":A(I+ 28)=3:GOTO 24 16 IF KEY="I":A(I+ 28)=4:GOTO 24 17 IF KEY="A":A(I+ 28)=5:GOTO 24 18 IF KEY="M":A(I+ 28)=6:GOTO 24 19 GOTO 13 20 PRINT " multi ples 1,2 ?":GOS SUB 52 21 IF KEY="2" THEN 23 22 GOTO 20 23 PRINT \$:INPUT "vos numeros ", A\$(I+32) 24 NEXT I:PRINT \$: "rien ne va plu	s":E=INT (RAN# *37):GOTO 29 25 F=0:GOSUB 6:F=2 0:GOSUB 6:RETUR N 26 FOR I=0 TO 10 S TEP 2:IF I+F=E THEN 28 27 NEXT I:RETURN 28 H\$="noir":N=2: GOTO 35 29 G=26:GOSUB 25:G =30:GOSUB 25:G0 TO 32 30 FOR I=11 TO 15 STEP 2:IF I+F=E THEN 28 31 NEXT I:RETURN 32 IF E=17 THEN 28 33 IF E=29 THEN 28 34 H\$="rouge":N=1 35 F=(E/2)-INT (E/ 2):IF F=0:J\$=": #pair":M=4:GOTO 37	36 J\$="pair":M=3 37 K\$="":IF E=0:IF E≥18:K\$="Manq ue":O=5:GOTO 39 38 IF E=0:K\$="Pas se":O=6 39 PRINT \$:"numero ":E\$:H\$:J\$:K\$::FOR L=0 TO B- 1:GOSUB 55:GOTO F 40 \$=A\$(L+32):G=VA L(\$):IF E=G:A(L +20)=A(L+20)+(3 7+A(L+24)) 41 NEXT L:IF E=0:P RINT \$:"mises r ecuperes":GOTO 50 42 FOR I=0 TO B-1: IF N=A(I+28) TH EN 54 43 IF M=A(I+28) TH EN 54	44 IF O=A(I+20) TH EN 54 45 \$=A\$(I+32):IF L EN(\$)≠2 THEN 49 46 C\$=MID(1,2):D\$= MID(3,2):F=VAL(C\$):G=VAL(D\$) 47 IF E=F:A(I+5)=A (I+5)+(18+A(I+2 4)) 48 IF G=E:A(I+20)= A(I+20)+(18+A(I +24)) 49 NEXT I:GOTO 5 50 FOR I=0 TO B-1: A(I+20)=A(I+20) +A(I+24):NEXT I :GOTO 5 52 IF KEY="I":INPU T "votre numero ",A\$(I+32):GOT O 24 53 RETURN 54 A(I+20)=A(I+20) +A(I+24):GOTO 4 9 55 IF A\$(L+32)="": F=41:RETURN 56 F=40:RETURN 57 PRINT "Good-bye ":END 58 IF F=0 THEN 24 59 RETURN 60 IF A(20)+A(21)+ A(22)+A(23)≠0 T HEN 57 61 RETURN
---	--	---	--





PROGRAMME POUR PC 1500 (SHARP)

STATUS 1 1868

```

1. REM B. Ravel
2: "A" CLEAR : DIM
A*(3)*8, C(3), H
(3), L*(3)*4, K
(3): BEEP 5: WAIT
0
3: GPRINT "9CA2C1
C1C1C5DDC5C1DD
C1DDDC1C1C5DDC5
C1C1C1A29C"
4: X$="RIEN NE VA
PLUS": GCURSOR
30: WAIT 99:
PRINT X$
5: BEEP 1: WAIT 0:
PRINT "More jo
ueurs?": E$=
INKEY$: IF E$=
" " THEN 5
7: E=VAL (E$): FOR
I=0 TO E-1:
INPUT "Prenom
?": A*(I): C(I)=
SE2: NEXT I
9: FOR I=0 TO E-1:
IF C(I) < 0 THEN
25
9: BEEP 1: WAIT 99:
PRINT A*(I):
capital: I(C(I)
): $": IF C(0)+
C(I)+C(2)+C(3)
< 1 THEN 63
10: INPUT "votre m
ise ?": H(I):
GOSUB 64: IF H(I)
< 0 THEN 10
11: C(I)=C(I)-H(I)
: IF H(I) < 1 THEN
25
12: BEEP 1: WAIT 20
: PRINT "Faites
vos jeux S, M,
F": GOSUB 61: IF
INKEY$="S": LET
L*(I)="99":
GOTO 15
13: IF INKEY$="M"
LET K(I)=0:
GOTO 22
14: GOTO 12
15: BEEP 2: PRINT "
R, N, P, 1, P(A), M
?": IF INKEY$
="R": LET K(I)=1
: GOTO 25
16: IF INKEY$="N"
LET K(I)=2:
GOTO 25
17: IF INKEY$="P"
LET K(I)=3:
GOTO 25
18: IF INKEY$="I"
LET K(I)=4:
GOTO 25
19: IF INKEY$="A"
LET K(I)=5:
GOTO 25
20: IF INKEY$="M"
LET K(I)=6:
GOTO 25
21: GOTO 15
22: INPUT "numeros
?": L*(I): GOTO
25
25: NEXT I: BEEP 4:
FOR I=0 TO 6:
GOSUB 26: GOSUB
27: NEXT I: GOTO
30
26: M=0: N=0: O=20: P
=0: GOTO 28
27: M=0: N=20: O=0: P
=0
28: WAIT 0: PRINT X
$: GCURSOR 120:
GPRINT 28: 34: 6
5+M: FOR R=123
TO 146: STER 2:
GCURSOR R:
GPRINT 65+N: 65
+O:
29: NEXT R: GCURSOR
147: GPRINT 65+
P: 34: 20: RETURN
30: RESTORE I: Q=
RND
37: FOR I=1 TO Q
: READ R, S, T, U:
NEXT I
31: IF S=1 LET U$="
rouge"
32: IF S=2 LET U$="
noir"
33: IF T=3 LET U$=U
$+", "pair"
34: IF T=4 LET U$=U
$+", "impair"
35: IF U=5 LET W$="
, passe"
36: BEEP 2: WAIT 99
: IF U=6 LET W$="
, manque"
37: PRINT "numero
?": R: PRINT U$+W

```

```

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

```

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

Ce jeu nécessite l'extension mémoire OR-1 soit 1564 pas. Si le programme a été conçu pour la PB 100 + OR-1, il s'adapte aussi à la FX 702 P (Casio) moyennant quelques légères modifications. Le programme est entré, le casino ouvre ses portes et n'attend plus que vous. Faites SHIFT (zone de programme) puis répondez à la question « NOMBRE DE JOUEURS ? » (4 au maximum). Donnez le prénom de chacun d'eux (7 caractères au maximum) puis tapez EXE. Le banquier, votre calculatrice, est fin prête. Elle inscrira le prénom du joueur et son capital. Les mises s'échelonnent de 1 à 99 \$. Si vous préférez vous abstenir, misez 0, la calculatrice passera automatiquement au joueur suivant. Il vous reste à choisir entre « S » pour Chance Simple, « M » pour Chance Multiple ou « F » pour Fin de Jeu. Lorsque le « FAITES VOS JEUX » apparaît, sélectionnez « R » (Rouge), « N » (Noir), « P » (Pair), « I » (Impair), « A » (Passe) et « M » (Manque) dans le cas Chance Simple. Il vous suffit à chaque fois de presser la touche correspondante. Pour Multiple, sélectionnez un ou deux numéros. « F » stoppe le jeu à tout moment. Le numéro gagnant et le nouveau capital de chaque joueur s'affiche sur l'écran. Ne perdez jamais de vue votre capital, il n'est pas éternel.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

01*LBL "TILT 3"
 "AUTEUR B.RAVEL" CLRG
 "\$ RIEN NE VA PLUS"
 "HUS \$" AVIEW PSE
 "L. HEURE SVP" PROMPT
 STO 00 TONE 1
 "NBRE JOUEUR ?" PROMPT
 STO 01 4 STO 03 0
 STO 02

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

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

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

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

105*LBL 03
 BEEP "FAITES VOS JEUX"
 AVIEW PSE AON
 "(S).(N).(F) ?" PROMPT
 ASTO 27 ROFF CLA "F"

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

140*LBL 06
 75 STO IND 26 TONE 5
 AON "R=H+P+I+PA+M ?"
 PROMPT ASTO 27 ROFF
 CLA "R" ASTO X CLA
 ARCL 27 ASTO Y X=Y?
 GTO A CLA "M" ASTO X
 CLA ARCL 27 ASTO Y
 X=Y? GTO B CLA
 ARCL 27 ASTO X CLA
 "P" ASTO Y X=Y? GTO C
 CLA ARCL 27 ASTO X
 CLA "I" ASTO Y X=Y?
 GTO D CLA ARCL 27
 ASTO X CLA "PA"
 ASTO Y X=Y? GTO E CLA
 "M" ASTO X CLA
 ARCL 27 ASTO Y X=Y?
 GTO 07 GTO 06

190*LBL 05
 0 STO IND 25 TONE 6
 "M=I+ NUMERO?" PROMPT
 STO IND 26 GTO 01

206*LBL A
 1 STO IND 25 GTO 01

210*LBL B
 2 STO IND 25 GTO 01

214*LBL C
 3 STO IND 25 GTO 01

218*LBL D
 4 STO IND 25 GTO 01

222*LBL E
 5 STO IND 25 GTO 01

226*LBL 07
 6 STO IND 25 GTO 01

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

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

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

282*LBL 17
 TONE 4 CLA "NUMERO :"
 ARCL 28 AVIEW PSE
 ARCL 33 "I" : " ARCL 27
 AVIEW PSE "ET"
 ARCL 30 AVIEW PSE 11
 STO 24 15 STO 25 19
 STO 26 07 STO 02

306*LBL 18
 1 ST+ 24 ST+ 25
 ST+ 26 ST+ 02 RCL 28
 RCL IND 26 X=Y? GTO 19
 RCL 28 X=0? GTO 20 0
 STO 34

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

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

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

347*LBL 20
 TONE 8
 "MISES REMBOURSE" "I" S
 AVIEW PSE RCL 12
 ST+ 00 RCL 13 ST+ 09
 RCL 14 ST+ 10 RCL 15
 ST+ 11 GTO 10

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

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

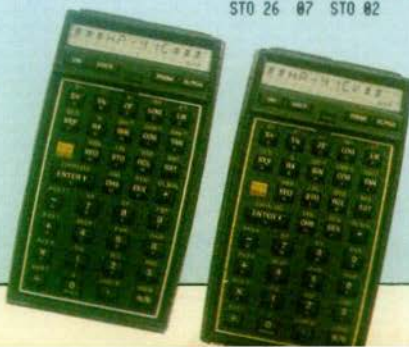
370*LBL 16
 "MOIR" ASTO 33 GTO 17

382*LBL 11
 "IMPAIR" ASTO 27
 GTO 13

386*LBL 12
 "PASSE" ASTO 30 GTO 14

390*LBL 09
 RCL 00 LN ST+ 00 FRC
 37 * INT STO 28
 1 E90 RCL 00 X)Y?
 XEQ 31 RTN

404*LBL 31
 "NBRE ALEA ?" PROMPT
 STO 00 RTN
 409*LBL "FIN"
 BEEP "GOOD-BYE" AVIEW
 .END.



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

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

D'ailleurs en 83, d'autres concurrents arrivent encore et les moyens de communications mis en œuvre sont — et c'est logique — encore plus importants. Et quel est d'après vous le problème essentiel des différentes marques ? La distribution, bien sûr...

Donc, jusqu'en 81, Philips vivait des jours heureux puisqu'il bénéficiait de 100 % du marché. Normal, puisqu'il était seul. En 82, il détenait encore entre 35 et 40 % de hard (quasi-égalité avec Atari) et plus de 65 % de soft. Et cette place est liée à un problème de distribution. Car, historiquement, Philips est présent sur le marché français de façon très importante. Il est donc présent sur les points de vente bien plus rapidement que d'autres fabricants qui débarquent sur un marché qu'ils ne connaissent pas, ou qu'ils connaissent mal. La structure de points de vente Philips, étant assez large, la firme dispose des réseaux traditionnels (hi fi, vidéo, audio)

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

soft, plus du soft développé par Thomson sur le standard. Ce qui, en matière de distribution, signifie une atomisation mondiale si on ajoute les réseaux Philips, Thomson, Radiola, Pathé Marconi... Les micro ordinateurs ?

— « Stratégiquement parlant, nous ne sommes pas pour, explique Patrick Fauquette (Responsable jeux vidéo chez Philips). Nous préférons de loin les consoles de jeux ultra performantes qui permettent quantité d'applications. D'ailleurs, nous sommes complètement passionnés par cette affaire et nous vous le prouverons bientôt ! Compte tenu de la force mondiale de Philips, de ses activités, c'est l'une des seules entreprises au monde à posséder des capacités de recherche en matière d'électronique grand public. Bien sûr, les autres firmes possèdent aussi des petites capacités mais 300 ou 400 chercheurs, ce n'est pas assez.

La location elle, ne les enthousiasme pas du tout en ce qui

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

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

Joëlle ILOUS

Vous jouez aux échecs ?

Vous souhaitez vous initier ou vous perfectionner ?

Vous avez besoin d'un jeu, d'une pendule ?

Vous n'avez pas de partenaire et aimeriez vous procurer un jeu électronique ?

Vous avez un cadeau à faire de belle qualité ?

Une seule adresse



Librairie Saint-Germain

140 bd St Germain
75006 Paris

*Écrivez-nous
Téléphonez-nous*

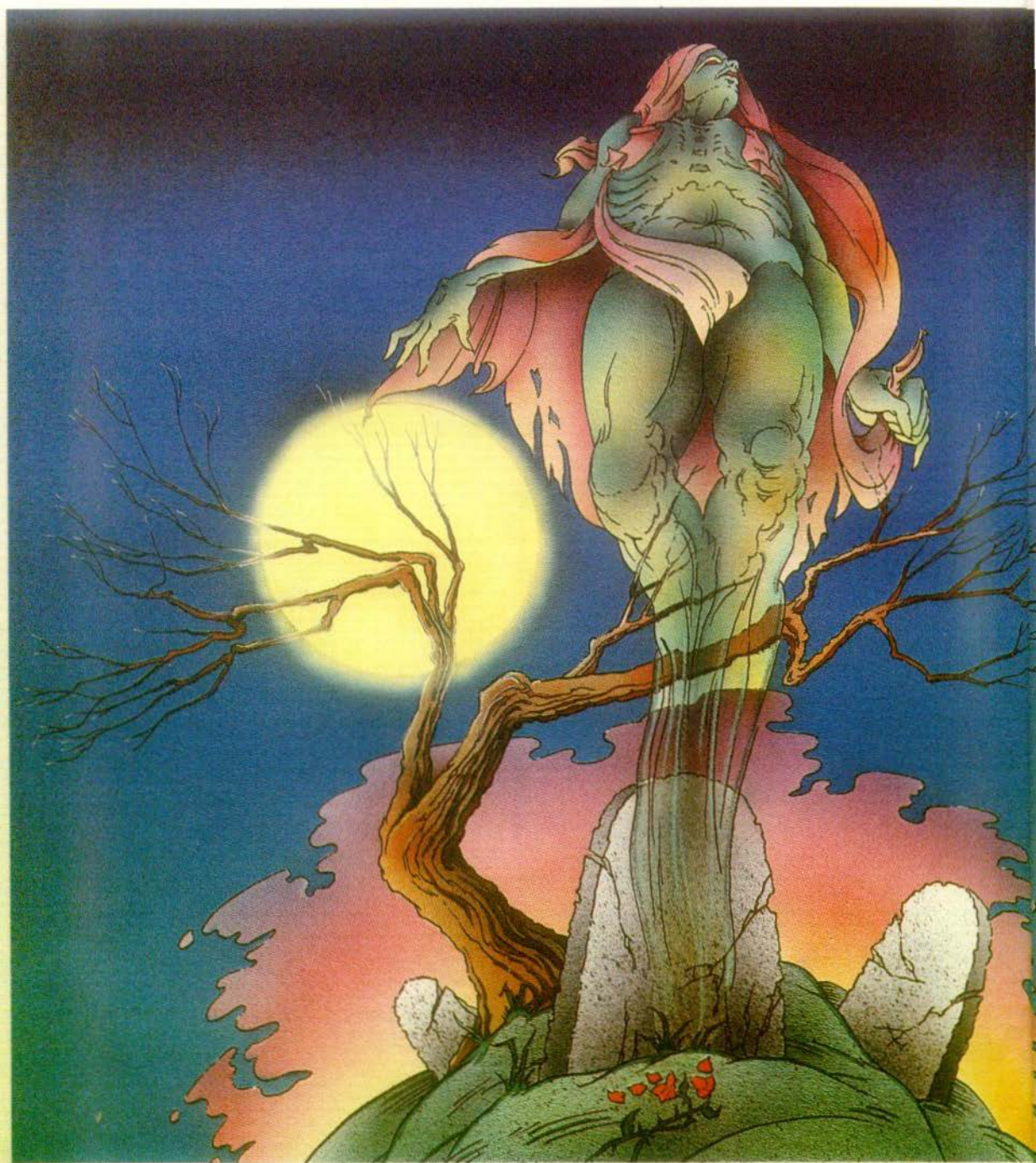
326.99.24
325.15.78

Profitez de notre service de vente par correspondance

*mieux encore
Rendez-nous visite !*

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

et des jeux de stratégie



ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS

BRUMES... DANGER!

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

Tilt vous montre le chemin de la dernière cassette Mattel.

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

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

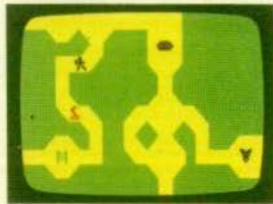
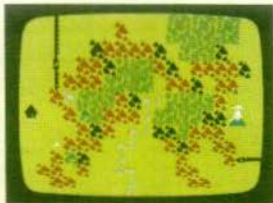
Plus prudent que vos malheureux prédécesseurs, vous ne vous lancez pas immédiatement dans la mission la plus difficile, dont la réussite seule consacrerait votre victoire totale. Patience : quatre niveaux de difficulté vous sont proposés et ce serait pure folie que de vouloir partir sans attendre sur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

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

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

DE TOUTES LES COULEURS

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



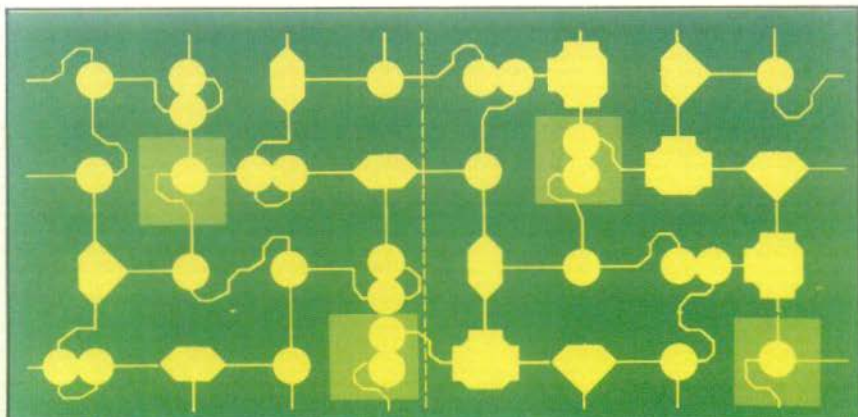
clé ; bleue, elle est plus dangereuse, mais possède un bateau et des flèches ; rouge, elle devient franchement difficile et offre une hache et des flèches ; enfin, mauve, elle est extrêmement dangereuse, mais détient une clé et des flèches.

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

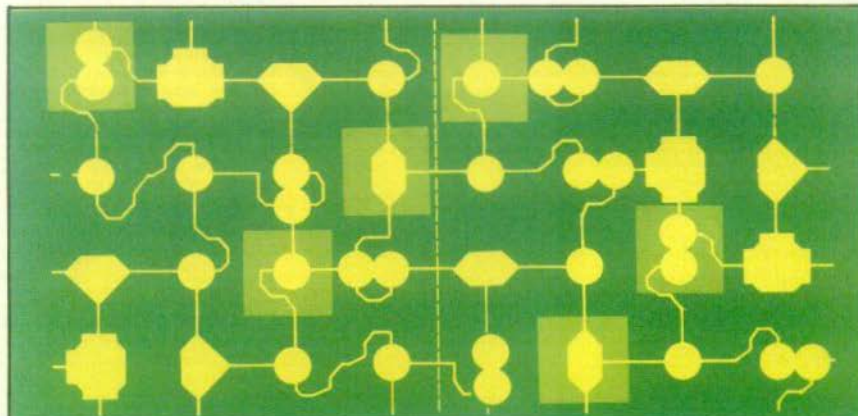
Chaque réseau de cavernes est en effet hanté par des monstres, plus ou moins dangereux, plus ou moins vifs selon le degré de difficulté choisi ou selon la couleur de la montagne affrontée.

FEU SUR LES CREATURES

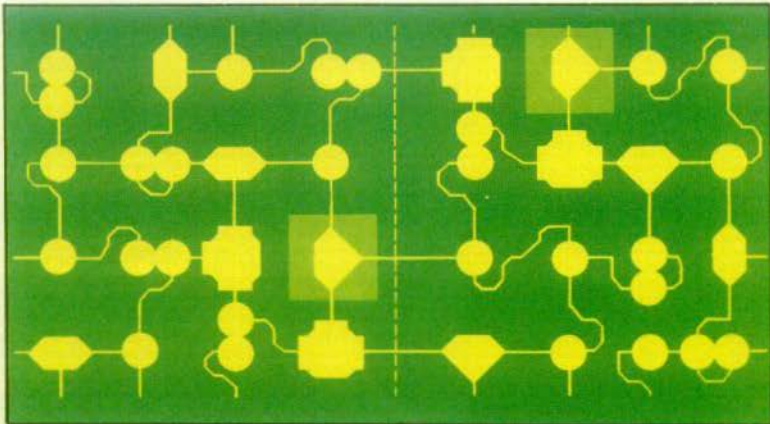
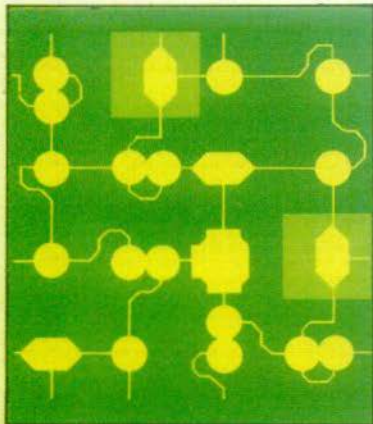
Les araignées, au niveau 1 — qui correspond, entre parenthèses, à la classe touriste ! — ne présentent pas un grand danger : leur fonction principale consiste, en effet, à vous voler vos flèches, une par une, lorsqu'elles vous touchent. Suivez nos conseils,



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



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



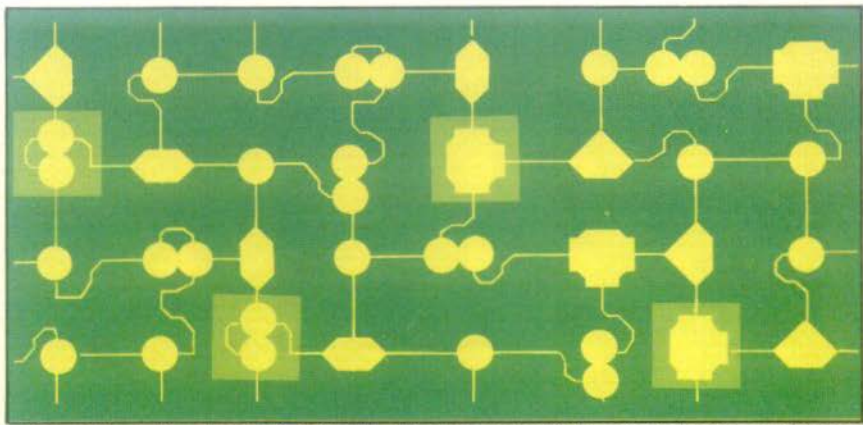
percevez d'autres bruits, méfiance ! préparez vos flèches, un ennemi pourrait surgir... Heureusement, dans la plupart des cas, vous avez tout le

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

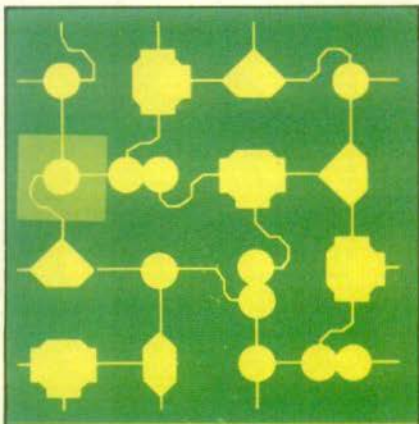
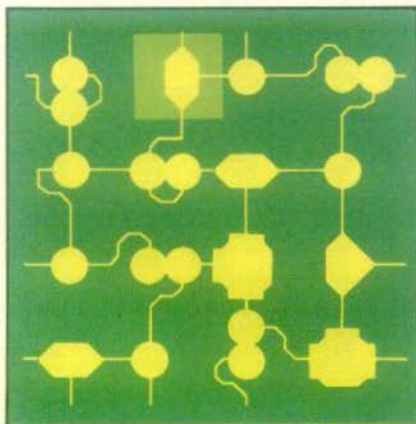
Plus agressives, les chauves-souris n'hésitent pas à attaquer votre guerrier. Elles auront cependant fort à faire pour le mettre à mal, du moins s'il est au mieux de sa forme (guerrier noir). En revanche, s'il est blessé (il devient alors bleu ou pis encore, rouge) elles s'acharneront sur lui. Méfiance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

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

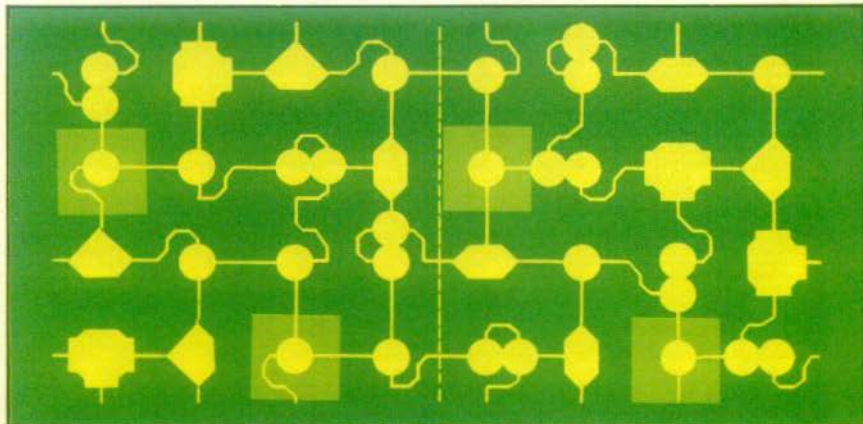
En effet, si chauves-souris et araignées sont relativement inoffensives, il n'en va pas de même pour les autres monstres : le rat, assez lent, vous tuera si vous ne l'abattez d'une flèche. Serpents, démons et dragons exigeront, pour leur part, deux flèches ; attention ! ils sont très rapides et foncent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



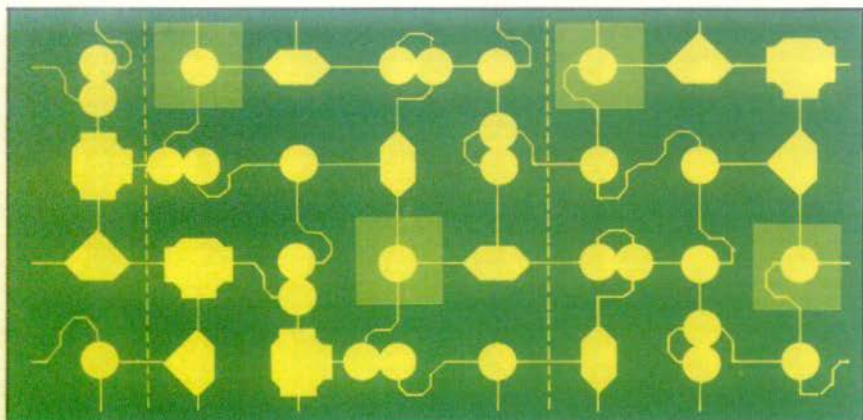
loisir de repérer les lieux. Trouver l'entrée par laquelle vous avez accédé au centre de la colline, en conservant



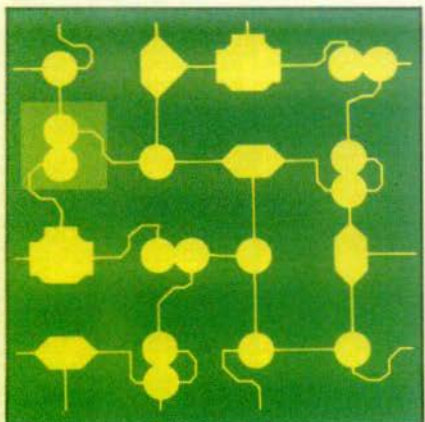
toujours à l'esprit ceci : chaque accès possède son double dans le labyrinthe et la confusion entre deux entrées



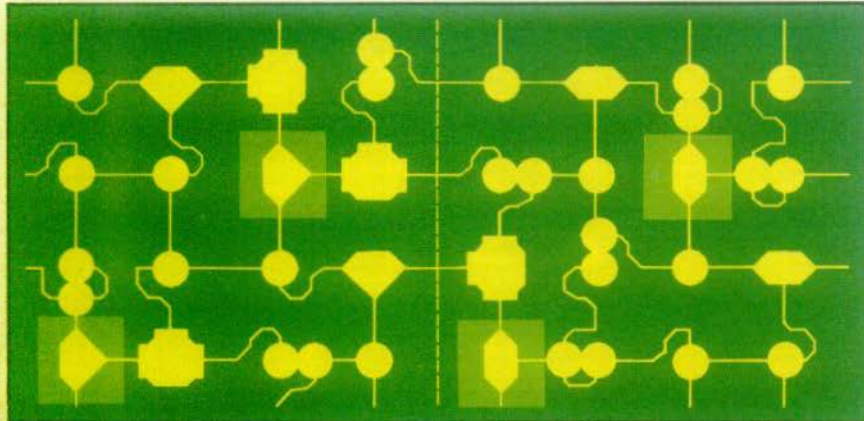
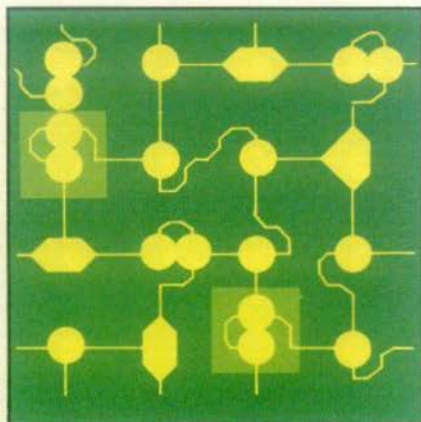
similaires est toujours possible. Autre point : l'ordinateur, au début de la partie, sélectionne une des deux



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



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



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

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

TROUVEZ L'ENTREE

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

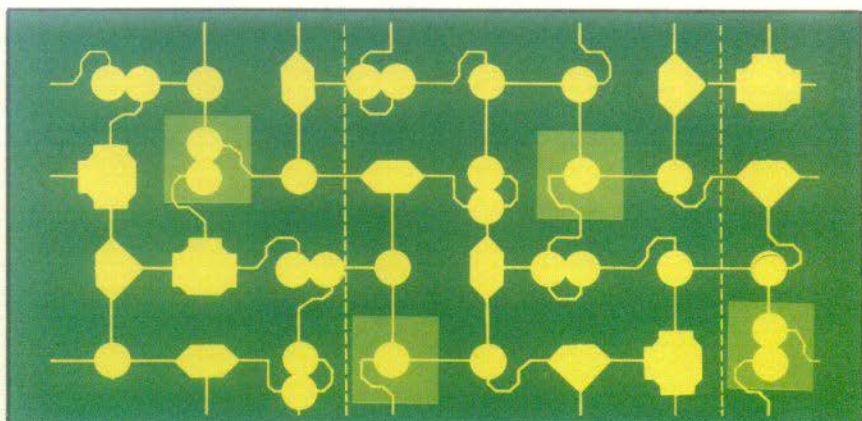
Mais ne soyez pas trop pressé, repérez les lieux : la forme des galeries où vous vous trouvez détermine l'ensemble du labyrinthe. Reportez-vous aux cartes offertes en exclusivité par TILT et trouvez l'« entrée » qui correspond à l'image de votre poste de télévision (en vert clair sur vos cartes). Une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

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

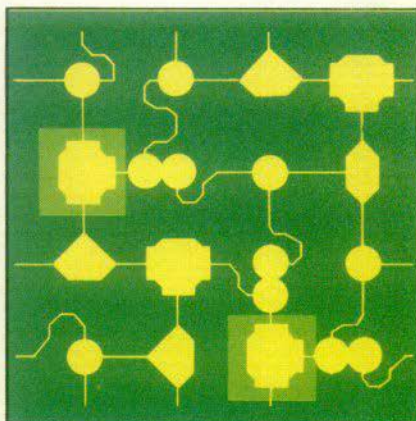
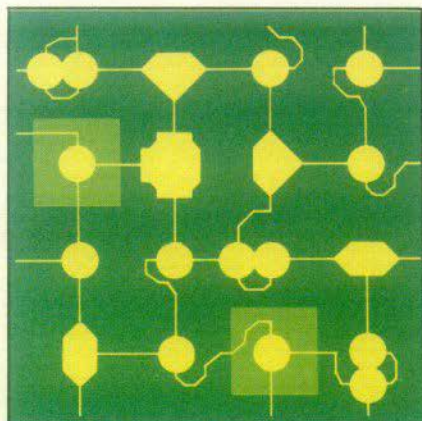
Une fois l'option trouvée, la carte repérée, vous pouvez partir à l'aventure. Attention ! vous allez rencontrer des labyrinthes de deux types : ceux qui offrent un réseau de 4 ca-

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

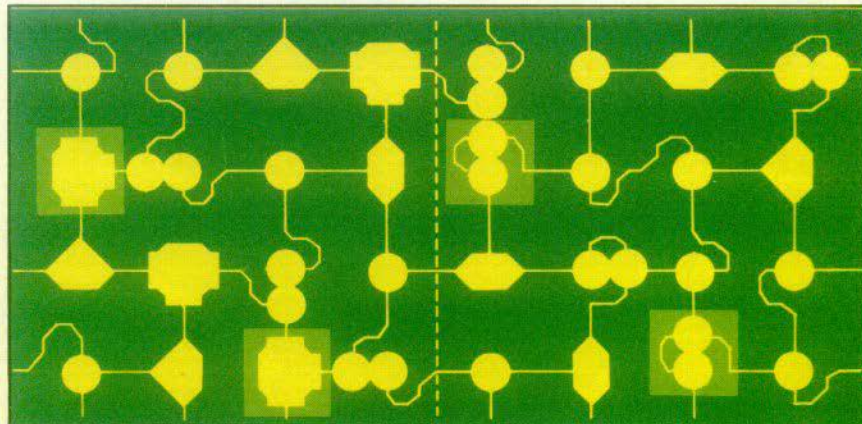
Apprenez à vous servir des cartes. Lorsque vous pensez qu'un monstre est devant vous, par exemple, vérifiez si vous pouvez tirer sans danger. Les flèches rebondissent en effet sur les parois rocheuses, ce qui représente à la fois un avantage et un désavantage. Avantage : vous atteindrez ainsi, avec un peu d'expérience, des monstres encore loins de vous ; désavantage : une flèche mal lancée peut fort bien revenir vers vous et vous blesser gravement. Or, certains couloirs au lieu de tourner régulièrement, ce qui favorise les rebonds, forment un angle droit ; si, vous fiant à votre ouïe qui a détecté un ronflement suspect, vous tirez au hasard, dans le noir, vous courrez de gros risques, risques évités si vous avez su vous repérer. D'autre part, non contents de pousser des rugissements ou des piailllements selon leur taille, les monstrueux occupants des montagnes laissent traîner leurs os et marquent leur territoire de traces aisément repérables pour le guerrier que vous êtes. En sachant que ces marques se trouvent généralement aux entrées des galeries qui mènent au repaire du monstre, vous pouvez localiser sur la carte sa position. N'hésitez donc pas à découper ou à reproduire les figurines symbolisant les occupants des grottes pour les placer sur chaque carte au fur et à mesure de votre progression. De même, repérez, grâce à ces symboles, la place des échelles de sortie, des clés, bateaux et haches qui sont enfouis dans la montagne. Vous gagnerez un temps précieux : si vous trouvez la sortie avant l'objet que vous étiez venu quérir, vous ne perdrez pas de temps à la rechercher. De plus, poursuivi par un monstre gardien du trésor, vous saurez exactement où passer pour l'entraîner loin de chez lui et l'égarer, pour mieux le dépouiller.



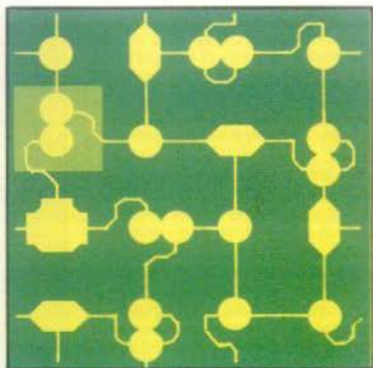
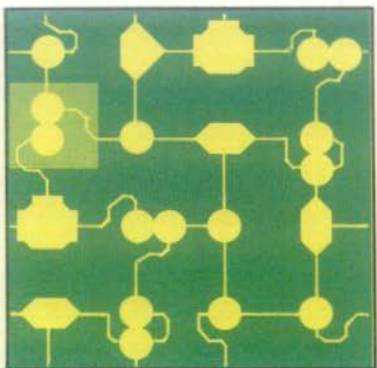
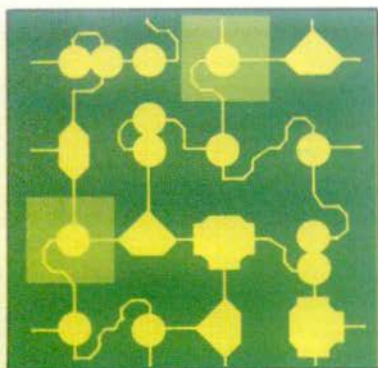
réseaux de galeries; si, après avoir traversé la quatrième grotte, vous ne retombez pas sur vos pas, vous



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



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



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

LA QUÊTE DE LA COURONNE

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

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

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

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

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

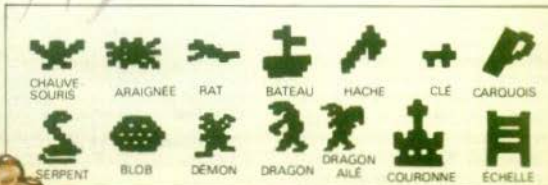
Tirez ! Vite ! Une, deux, trois flèches ; dans un nuage de poussière le dragon ailé, frère jumeau du précédent gardien disparaît. Cette fois-ci, victoire ! La couronne est à vous.

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

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

Louise LABAYE

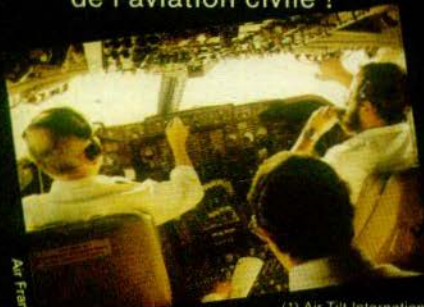
couronne sacrée. Une fois en possession d'une hache, d'un bateau et d'une clé, vous pourrez traverser sans problèmes forêts, rivières et murailles. Parfois cependant, il vous faudra revenir vers des montagnes noires, les traverser — sans reprendre un objet déjà en votre possession — et affronter les



DOSSIER

AUX COMMANDES D'UN 747

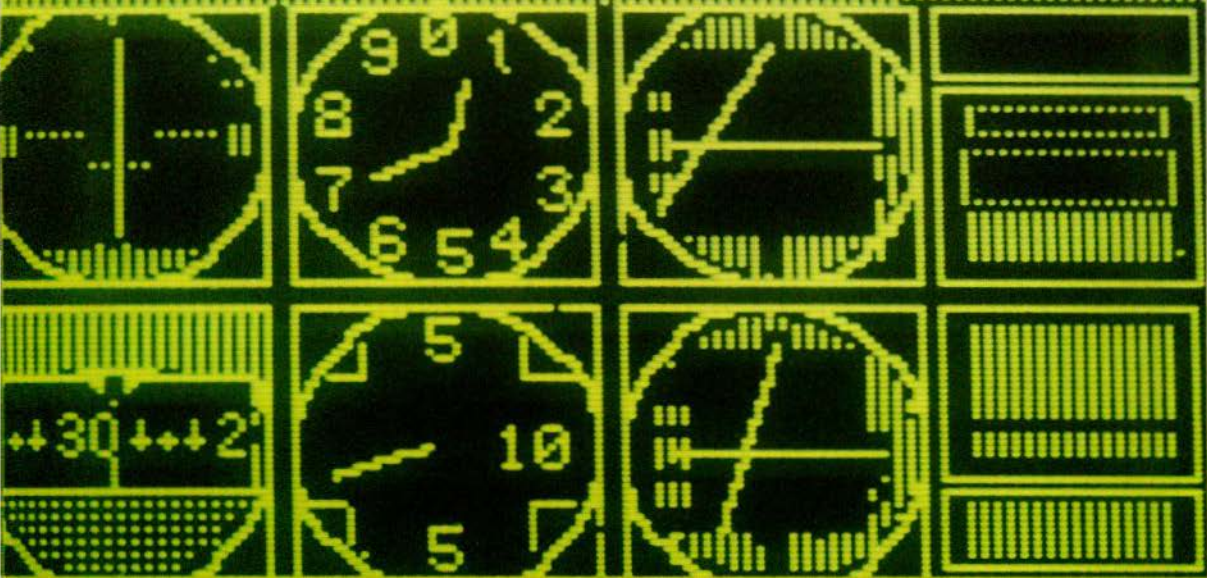
« Attachez vos ceintures », la voix suave de l'hôtesse du vol ATI 804 (1) vient d'annoncer la fin de huit heures d'angoisse : Paris-New York en Boeing 747. Nous survolons Manhattan train sorti et volets baissés. Ambiance tendue dans le cockpit où le commandant Jean-Michel Blottière voit défiler les balises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



Air France

(1) Air Tilt International





SH ANY KEY TO CONTINUE

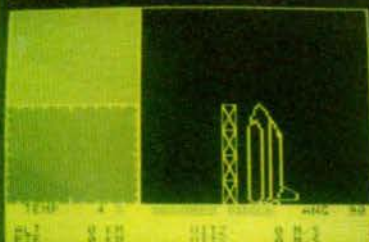
L'AVION FAIT DES BONDS DE 300 METRES. IMPERTURBABLE, V

RENDEZ VOUS

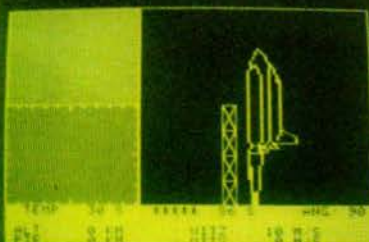


Copyright (C) 1982 MES HUNTRESS

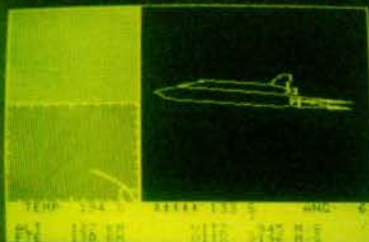
Un graphisme étonnant.



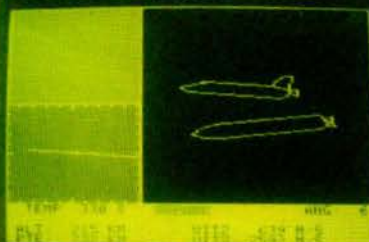
La navette et ses réservoirs.



Danger : ne basculez pas la navette trop tôt.



Trouver la trajectoire idéale.



Le largage des réservoirs.



TRACE ORBITE DE LA NAVETTE
L'ORbite GAZIENDU DANS L'ATMOSPHERE!

Heureusement une correction est toujours possible.

ETAT
ENERGIE UTILISEE -70 HRS
ENERGIE ECDULE 0720 HRS

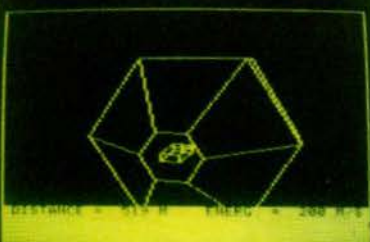
OPTIONS
REVENIR A L'ORbite
CONSIDERER UNE NAVETTE ACTUELLE
CHANGER LE N° DE POSITION YATTOILE
MENU DE MISSION
TERMINER

CHOIX

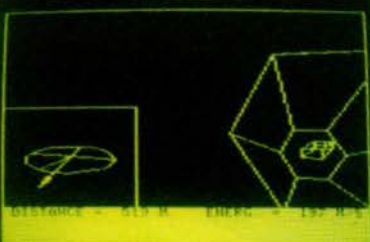
Menu très clair et... en français.



La «cible» est repérée.



Approche délicate.



Mauvais calcul, la station s'éloigne.

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

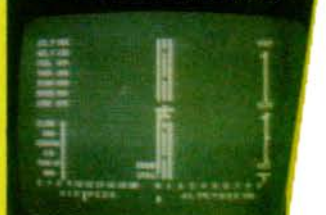
Premier point évident : comme dans la réalité, il est absolument impensable de prendre les commandes d'un long courrier sans connaître parfaitement les règles de pilotage. N'hésitez pas à lire et à relire la notice, à demander conseil aux personnes compétentes (s'adresser à un authentique pilote n'est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



Simulateur très simple mais réussi signé FOI



Beaucoup d'indication pour le T 80-FS



La piste vue au radar

ARMEZ VOS MITRAILLEUSES...

SELECT THE PROBLEM YOU WISH TO FLY

- 1) LA APPROACH LAX ILS 24L
- 2) LA APPROACH LAX NOB 24L
- 3) LA APPROACH LIT ILS RWY 22
- 4) LA APPROACH LIT NOB RWY 22
- 5) STUTTGART ILS NOB RWY 22
- 6) STUTTGART ILS NOB RWY 22
- 7) PALMBAUKEE ILS NOB RWY 16
- 8) LOST IN LOS ANGELES
- 9) LOST IN CHICAGO
- 10) LOST IN LITTLE ROCK
- 11) DAYTONA ILS
- 12) CARACAS NOB
- 13) CARACAS UOR OME
- 14) LOST IN CARACAS
- 15) VISUAL PRACTICE
- 16) YOUR OWN PROGRAMS
- 17) SAVE THE PICTURE
- 18) OPEN THE PICTURE

Un menu inaccessible au profane - celui de l'IFR flight Simulator.

YOU ARE CLEARED FOR THE LOS ANGELES 24L ILS APPROACH FLY HEADING 270 TO INTERCEPT THE 330 RADIAL FROM SEAL BEACH UOR AND TRACK IT TO MERCER INTERSECTION. THEN INTERCEPT THE LOC AND TRACK INBOUND. REMAIN ABOVE 2200 FEET UNTIL ESTABLISHED INBOUND ON THE GLIDE SLOPE TOP OMNI IS SET TO 330 FROM SEAL BEACH BOTTOM IS GLIDE SLOPE AND LOCALIZER HIT ANY KEY WHEN READY TO FLY

Les instructions, une fois la notice maîtrisée, sont très claires.



3 21

Un tableau de bord très complet pour la navigation aux instruments.



PUSH RETURN TO FLY THIS AGAIN ANY OTHER KEY WILL GO BACK TO MENU

En zigzag, le trajet parcouru, en ligne droite les balises de repérage !



VEL THROT	CLIMB RATE	ALTITUDE	ALL INDB	TURN RATE	COM PASS
0	0	0	0	0	FUEL 1200

La piste vue du Spifire Simulator.



VEL THROT	CLIMB RATE	ALTITUDE	ALL INDB	TURN RATE	COM PASS
0	0	0	0	0	FUEL 1200

Vérifiez vos mitrailluses.



VEL THROT	CLIMB RATE	ALTITUDE	ALL INDB	TURN RATE	COM PASS
0	0	0	0	0	FUEL 1000

Décollez -plein pot-



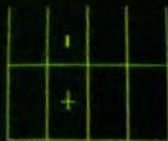
VEL THROT	CLIMB RATE	ALTITUDE	ALL INDB	TURN RATE	COM PASS
234	100	27	64	0	FUEL 1232

Vérifiez votre radar.



VEL THROT	CLIMB RATE	ALTITUDE	ALL INDB	TURN RATE	COM PASS
234	100	32	621	0	FUEL 1200

A droite votre horizon artificiel.



VEL THROT	CLIMB RATE	ALTITUDE	ALL INDB	TURN RATE	COM PASS
0	0	0	0	0	FUEL 1200

Un espace aérien quadrillé

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



L'Aircsim 1 flight simulator



L'horizon bascule dans les virages.



Décors étrangers



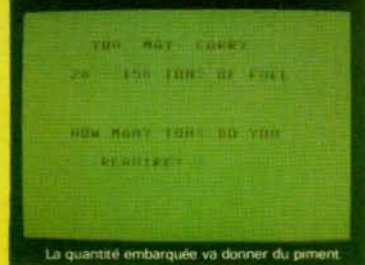
En bas à droite, l'indicateur de l'angle de descente.



La côte vue au radar



Il ne parle pas, mais presque...



La quantité embarquée va donner du piment.

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

aussi celui qui se rapproche plus de la réalité. I.F.R. Flight Simulator. Disquette Programmes Software. Apple III Dos 33, 48 K

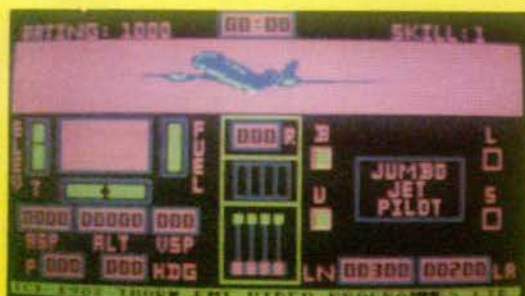
Beaucoup de calculs également pour « Rendez-vous », qui fait de vous le responsable d'une navette spatiale, chargée de retrouver un satellite et de s'amarrer à lui. Quatre phases sont nécessaires pour mener à bien votre mission : décollage, orbite, approche et arrimage. Pour chacune d'elle, différents paramètres entrent en jeu, qu'il faut sans cesse modifier. Heureusement pour les débutants, l'ordinateur peut se charger lui-même de tous les calculs : A noter : la notice, très claire, est en français. Idéal pour les passionnés de conquête spatiale, ce programme séduira aussi ceux qui trouvent le pilotage d'un banal avion de ligne trop fade ! Rendez-vous. Disquette Computers. Apple II +, 48 K

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

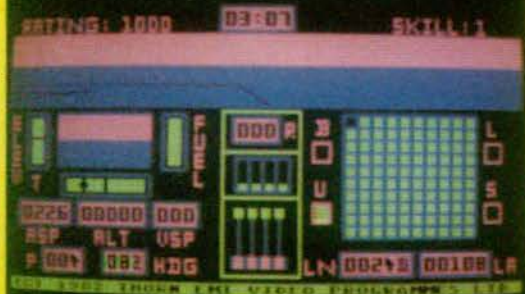
Pour TRS 80 également, le T80 FS1 Flight Simulator, hélas ! beaucoup moins performant graphiquement que les programmes pour Apple, offre un niveau de difficultés assez élevé. Non content d'exiger de vous une grande concentration — vous surveillez sans cesse, en plus des instruments habituels, la pression et la température de l'huile de votre avion, un Piper Super Cup 150 — il vous confronte à des ennemis dont il faut bombarder le territoire. Inutile d'ajouter qu'une parfaite maîtrise de l'appareil est exigée pour se sortir de situation parfois scabreuses ! T80. FS1 Flight Simulator. Cassette SubLogic. TRS 80, 16 K.

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

RISSAGE NE VEUT PAS SORTIR...



Somptueux tableau de bord d'un jumbo jet.



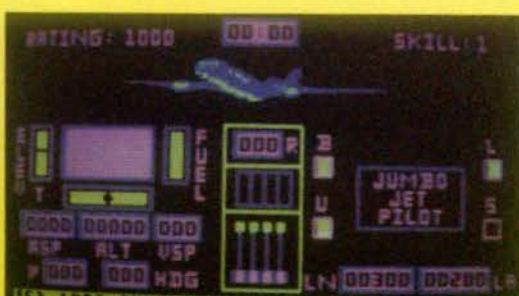
La piste est parfaitement visible.



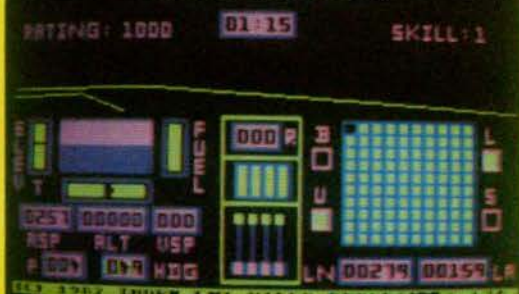
Prêt pour le décollage.



La plateforme à inertie donne votre position.



Vol de nuit pour pilote expérimenté.



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



Il faut sans cesse corriger l'assiette en anticipant.

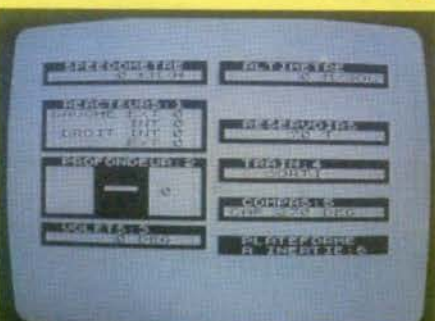


Crash : le Jumbo, parti en torche, ne répondait plus.

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



Humour et décontraction du ZX 81.



Vous appelez une commande avant de la modifier.



Votre 747... vu d'avion !



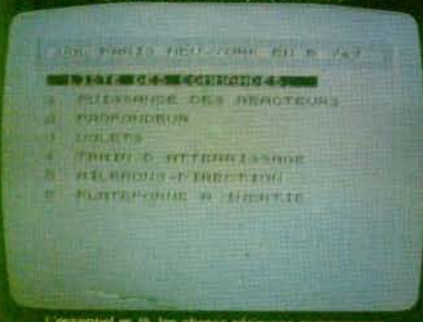
Paris-New York. Comptez une bonne vingtaine d'essais.



La piste 27 est authentique (27-270').



La piste 27 disparaîtra si vous réussissez à décoller.



L'essentiel est là, les choses sérieuses commencent.



Rassurez-vous, nous en sommes à 27316 disparus.

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

Spitfire Simulator. Disquette M.S.C. Apple II +, 48 K
AIRSIM-1 reprend le graphisme de Spitfire, mais ici, le but n'est plus de combattre mais de voyager. A bord de votre avion, vous allez sillonner le Connecticut, de New York à Boston, en atterrissant sur plusieurs aéroports. Nous retrouvons ici les joies (réelles) du pilotage aux instruments, des approches de piste peaufinées. Le radar ne vous montre pas simplement un champ aérien abstrait mais reproduit une partie de la carte jointe à la notice et, avec un peu d'imagination, on verrait presque les falaises du cap Cod ! Un seul regret : si la voix de la tour de contrôle pouvait être recréée, ce serait parfait !

Air Sim - 1 Flight Simulator. Disquette M.S.C. Apple II +, 48 K
Pas de multiples destinations pour le 747 Flight Simulator du Dragon 32 mais, par contre, une parfaite reconstitution des différents instruments de bord. Ainsi, les réactions des quatre réacteurs sont indiquées chacune par quatre cadrans (quatre par réacteur), avec, en plus, des possibilités de pannes imprévisibles ; il est possible d'inverser la poussée et toutes sortes d'avaries sont prévues. Pour se débrouiller avec tout cela, à vous d'utiliser les deux joysticks et le clavier, ensemble !

747 Simulator. Cassette D.A.C.C. LTD Dragon 32
En route pour Paris-New York avec Jumbo Jet Pilot, une cartouche aux effets remarquables, mais qui, plus que toute autre, exigera de son pilote beaucoup d'anticipation. Le Jumbo, bien lourd, réagit très lentement.

... DECROCHE ET PART EN TORCHE.



A2 FS1 Flight Simulator

Avec l'habitude vous vous repérez rapidement



La piste s'ouvre devant vous

La chasse commence.

Jumbo Jet Pilot. Cartouche Thom E.M.I. Vidéo. Atari 800

Beaucoup plus rapide, « Vol » pour ZX81, déclenche invariablement, chez le débutant, un vent de panique, vite suivi par un « crash ». Mais, au fil des heures, vous apprendrez à découvrir les subtilités de ce jeu qui, confronté à notre sélection, ne démentira pas. Très drôle !

Vol. Cassette ZX 81, 16 K

A2-FS 1 est exactement le même jeu que le T80 FS1, mais pour Apple. Le graphisme est, sans conteste amélioré et les bagarres entre vous et vos ennemis toujours aussi mouvementées. Surtout, suivez bien la notice au début pour vous repérer : avec la pratique, vous apprendrez à vous situer rapidement sur la carte des combats.

A2 - FS1 Flight Simulator. Disquette Sublogig. Apple II +, Dos 3.3, 16 K

Après avoir maîtrisé tous ces avions, « Pilot » pour ZX 81, ne devrait plus vous poser le moindre problème, du moins si vous vous habituez au système étrange de correction qui impose une anticipation considérable sur le déroulement du vol, et des nerfs à toute épreuve. Un bon test à l'issue de cet entraînement intensif !

Pilot. Cassette JRS Software ZX 81, 16 K

Ce dossier a été réalisé grâce aux conseils de Didier Passas, pilote de ligne, et à l'amabilité des sociétés S.I.D.E.G. : 170, rue Saint-Charles, 75015 Paris, tél. : 557.79.12, et S.I.V.E.A. : 31, bd des Batignolles, 75008 Paris, tél. : 522.70.66.

Liste de certains points de vente où vous pourrez vous procurer Milton Chess Computer

(liste au 1/08/83)

- Librairie Montbaron, Bourg-en-Bresse • Doudou Jouets, Soissons • Maison de la presse, Lurcy-les-Ves • Dupin Pressis, Elsyès Jouets, Vichy • Boutique Jouets Toys, Cannes • Photo Poste, Menton • Galeries Benoit, Annonay • Carré Robert, Librairie-papeterie, Revin • Métropolis, Nain Jaune, Troyes • Château de l'Enfant, A l'Océanerie, Narbonne • Allemand Z, New Help, Ali Baba, Fanfan Jouets, Aix-en-Provence • Agnès Jouets, Marseille • Bébé Roi, Salon-de-Provence • Bazar Tarasconnais, Tarascon • Fanfan, Vitrolles • Geslin, Colombiane Domino, Caen • Catherine M, Trouville/Mer • Farandole, Angoulême • Bazar Home de Ville, St-Amand-Grand-Grand • Mercredi, Bourges • Esterle Jouets, Tulle • Le Renouveau, Lannion • Paradis de l'Enfant, Guincamp • Le Nain Jaune, Perpignan • Hall Voiture Enfants, Camponevo, Kienzi, Saponaise, Besançon • Charry, Jouetland, Montbeliard • Joues, Amiens, Pontarlier • Rappet et Bernard, Pierrelatte • Rivoyre Maurice, Romans • Pomme, Evreux • Coffre à Jouets, Chartres • Porte-Bonheur, Dreux • Société Jem, Quimper • Bazar Hôtel de Ville, Nîmes • Boite à Jouets, L'estrohan Roges, Libard, Midica, Hobby Flash, Toulouse • La Récréation, L'Union • Ecole Buissonnière, Bordeaux • Joujouville, Béziers • Escourrou, Maison du Jouet, Montpellier • Matera, Rennes • Moulin Beige, Châteauroux • La Fauvette, Tours • Grand Bazar, Bourgon • Measason, Roussillon • Brenet, Jouets Select, Marque Maillard Librairie, Lons-le-Saunier • Arlequin, Dax • Paradis des Enfants, Blois • Jouets Sport, Chazelles-lyon • Librairie du Forez, Montbrison • Bureau Jouets • Roanne • Au Passe-Temps, St-Chamond • Au Tapis Vert, Toulouse, Inter Bureau, St-Etienne • Graff Bazar, Brioude • Hexagone, Le Puy • Au Nain Jaune, La Sauls • Nounouche, Nantes • MultiLud, St-Nazaire • Etreche, Orléans • Prénatal, Paris • Kallinou, Libos • Yoyo, Librairie Richet, Angers • Au Petit Paris, Avranches • Clinique des Poupées, Cherbourg • Actuel Loisirs, Saint-Lô • Big Bazar, Châlons-sur-Marne • Galeries de l'Étape, Librairie Michaux, Reims • Tout pour l'Enfant, St-Dizier • Chris Boutique, Laval • Tout pour l'Enfant, Lanéville • Voiture d'Enfants, Nancy • Au Petit Quinquin, Piennes • Le Marigny, Tomblaine • Tanguy, Pontivy • Paradis des Enfants, Lorient • Guir Paul, Forbach • La Maison de l'Enfant, Metz • Brousou, Armentières • Aux Beaux Jouets, Bébé Choyé, Cambrai • Maison de la Presse, Douai • Royaume des Jouets, Faches-Thumesnil • Récréation, Roubaix • Debienne, St-Amand-les-Eaux • Socoval, Valenciennes • Au Lutin bleu, Creil • Debresse J-Marie, Noyon • Ludica, Maison de l'Enfant, Arras • Bonini, Bethune • La Tour du Jouet, New Baby, Calais • Beaux Jouets, Lens • Enfant 2000, Noruz-les-Mines • Le Petit Navire, Farandole, Nain Jaune, Clermont-Ferrand • Bidules • Card Shop, Lempdes • Librairie Grenier, Pau • Graff Bazar, Sélestat • Wery Jouets Sports, Strasbourg • Kern, Colmar • Ets Bex, Schwab, Mulhouse • Comptoir Décinois, Decines • Galeries Annemassienne, Annemasse • L'Oursin, Evian • Bécasasse, Libourne • Bobs, 2000, Sallanches • Bécoleur, Galeries Frémets, Thonon-les-Bains • Forum des Halles Games, Vidéo Shop, Thénésis, Oiseau de paradis, Jeu Electronique, Jouer Vero Onze, Funz, Ariège, Electro Vidéo, Paris • Spio, Bobs • Maison de l'Enfant, Elbeuf • Coin du Jouet, Godin Pierre Le Havre • Baby Joujou, Jouets Shop, Rouen • Cinéma Vidéo Club, Dammartin-en-Goële • Terracher, Fontainebleau • Miot, Lizy-sur-Ource • Marelle, Société Le Bazar, Versailles • Aladin, Abbeville • Aux Deux Rêves, Magasin Jaune, Amiens • La Diablene, Albi • Grand Magasin Novelty, Castres • Au Lutin, St-Raphael • Mouette Rose, St-Tropez • Lib. Pap. Du Claret, Au Nain d'Azur, Toulon • Grandes Galeries, Fontenay-le-Comte • Rasccher, Lamoignon • Dufloux, Auxerre • Jivaros modèle, Sens • La Ferme des Poupées, Belfort • Photo Foc, Montgeron • A Vous de jouer, Massy • Patriculture Jouets, Savigny-sur-Orge • Jardin d'Enfant, Malakoff • Ours Martin, Boulogne-s/Seine • Maquettes Nouvelles, Montreuil-Joazeux, Les Lilas • Nous Distribution, Aulnay-sous-Bois • Magret, St-Denis • Philippe et Patricia, Le Raincy • Paradis des Enfants, Vincennes • Jouet Modèle Réduit, Vitry • Duprat, Maisons-Alfort.



Sine commentario.

APPELEZ-MOI MAÎTRE.

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

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

Un bon professeur

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

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

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

Les niveaux 7 et 8 sont deux niveaux de tournoi en temps limités : respectivement, 30 coups à l'heure et 40 coups en deux heures. Ils correspondent à peu près au niveau 4. Un bip sonore, que l'on peut éventuellement couper, signale la réponse. Sachez que le *Prodigy* intègre le programme *Morphy*, qui équipait déjà la *Great Game Machine*. Ce programme est concocté par John Aker, qui a succédé dans la firme Applied Concepts aux époux Spracklen, rattachés aujourd'hui à la firme *Fidelity Electronics*, productrice, entre autres, du *Sensory 9*.

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

Prodigy affronte Sensory 9

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

	Prod.	Sens. 9	Prod.	Sens. 9
1	e4	e5	32	Cc1 Rd6
2	Cf3	Cc6	33	Te4 c4
3	Fb5	a6	34	Ce2 c5
4	Fxc6	dx6	35	Cf4 Ff7
5	d4	exd4	36	Te2 ? Th1
6	Dxd4	Dxd4	37	h5 Tal
7	Cxd4	Cf6	38	Te3 Ta2
8	Cc3	Fb4	39	Tel b4
9	e5	Ce4	40	cx64 Cxb4
10	Fd2	Fxc3 ?	41	Te2 ? b3
11	bxc3 ?	Cxd2	42	Rc3 b2
12	Rxd2	c5	43	Td2 + Rc6
13	Cb3	b6	44	Td1 Tal
14	Td1	Ff5	45	Rxb2 Txd1
15	Rc1	Re7 ?	46	Ce2 Tf1
16	Tel	f6	47	Cd4 + Rc5
17	ext6 +	Rxf6	48	Cf5 Txf3
18	f3	Th—e8	49	e3 Fxh5
19	g4	Fe6	50	Cxg7 Fxg4
20	Te4	Ta—d8	51	Ce8 Tf7
21	Tf4 +	Re7	52	Rc1 Fh5
22	Tel	Rd7	53	Rd2?? Td7 +
23	Td1 +	Rc6	54	Cd6 Txd6 +
24	Td3	b5	55	Rc2 Fg6 +
25	Txd8 ?	Txd8	56	Rc1 h5
26	a4	Rd6	57	Rb2 h4
27	axb5	axb5	58	Ra2 h3
28	Rd2 ?	Rc6 +	59	Rb2 Td2 +
29	Re3	Td1	60	Ra1 Tc2
30	h4	Tel +	61	Rbl h2
31	Rd2	Tbl	62	Ral hl = D mat



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

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

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

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

Jacques HARBONN

EXCLUSIF

le tilt shirt



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

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

BON DE COMMANDE TILT-SHIRT

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

Taille	Quantité	Prix	Total
36/38
40/42

Participation aux frais d'envoi + 8,50 F

TOTAL GENERAL

Nom

Prénom

N° Rue

Code postal

Ville

Ci-joint mon règlement par

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

LAURENT BROOMHEAD (suite)

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

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

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

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

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

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

DANIELLE LYARD

R

GRAITUDES

VENTES

- Vends K7 Atari - Pac-Man, Durland, Night Driver, Street Racer, K7 Activision + Fishing Derby, Skiing, Laser Blast, ou échange contre K7 Imagic ou Stratévision. Jean-Marie GONZALEZ, 18-32, rue Jean-Mermont, 95150 Netretelles. Tél. : (28) 76.46.81.
- Vends Philips Vidéopac CS2 + K7 - Black-jack, Golf, Flipper, Musique, Guerre de l'espace, Samsouir, Prendre l'argent et l'air, Mastermind, Monstre de l'espace, Bataille, Course voitures... Prix 2 300 F. P. THOUIN Patrick, 26, rue du Plateau, 75019 Paris. Tél. : 302.85.82.
- Vends Vidéopac Radiola Jet 25 avec 18 cassettes n° 1-4-10-11-12-15-19-22-23-26-27-28-33-34-35-37-38-39 très bon état, prix 2 000 F. Tél. : 374.69.95 après 19 heures.
- Vende flipper électronique marque Betty, type Star Trek, parfait état à débiter, prix 1 800 F. Tél. : 782.46.18 ou 479.30.43. M. KERNADISSI, 139, bd Charles-de-Gaulle, Colombes.
- Vends console Atari + 11 cassettes dont Pac-Man, Space Invaders, Star Raiders, Échecs, Othello, Berzerk, La maison hantée, Combat Warriors, Volley-ball à Paie's soccer (hoit), Ferra offre de COLLEGER Philippe, 38, rue de Fay, 68600 Clermont. Tél. : (4) 450.47.20.
- Vends 4 K7 VCS Atari - Street Racer 100 F + Championship Soccer 190 F + Spacér Invaders 220 F + Dodon'ém 170 F + 2 K7 Activision neuves - Free Way 250 F + Bowling 200 F, prix total 1 200 F. LAR-CHEVRIQUE Patrick, Maison de retraite de Gaults, 24320 Vert-la-Croix. Tél. : (53) 91.03.74.
- Vends ordinateur Philips N60 et 12 K7 2 000 F. Tél. : 277.57.12 après 18 h.
- Urgent - Vends jeu électronique avec notice et piles Robert Service (L.C.D.) 150 F, cause double emploi, très peu servi. M. RECLUS, Tél. : (26) 40.67.73 le soir après 17 h.
- Vends cassettes Atari - Ski Racer 110 F, Astéroïds 210 F, Street Racer 100 F, Adventure 180 F, Indy 500, 220 F, Paie's soccer 160 F. RUBIETTO Bertrand, 25, rue Gérard-de-Nerval, 49000 Saint-Priest. Tél. : (7) 820.20.98.

- Vends ordinateur Voice Sensory Chess Challenger + Champion + 10 forces, horloges incorporées, arie, 64 parties de maître enregistrées, etc., prix 1 500 F. Tél. : 80.33.26 après 18 h.
- Vends K7 joux VCS Atari bon état et prix modérés - Dodge'em, Vidéo Olympics, Breakout, Air Sea Battle, Combat, Street Racer, Sky Driver, Hangman, Star Racer, Night Drive (100 F chaque) + Maze Craze 200 F. PEREZ Thierry, Tél. : 805.97.98 entre 7 et 9 h.
- Vends Vidéopac Philips CS2 avec 17 cassettes : 17-14-16-20-22-24-26-19-30-37-33-34-35-36-37-38-39 état neuf, 6 mois de garantie, prix intéressant 2 500 F. ROTR Thierry, 5, rue de la Salette, 67500 Haguenau.
- Vends cassettes Mattel très bon état (Név. 83) Star Strike, Auto Racing, Chasse aux sous-marins, peuvent être vendues séparément, prix 190 F chaque - Roulette prix 180 F DELHAT, 52, rue de la Victoire, 91730 Chambray-lès-Lognon.
- Vends ordinateur échecs Chess Challenger, 7 niveaux (neuf) 160 F et échange K7 Vidéopac Philips 18, 29 et 35 contre n° 8-15-23 ou 32. Vends jeu électronique, affiche à diodes Basket sous-marin 250 F (marque Tony, état TB). CULL FUSST, 10, ch. Plein sud, 1228 Genève - Suisse.
- Vends ou échange 2 jeux électroniques de poche. Un « Game and Watch » à double écran 160 F (très bon état) et un jeu électronique Bandai à énergie solaire « La grande évasion » pour 138 F. Laurent JOUGAUX, 6, rue M.-de-Bourges, 75020 Paris ou Tél. : 370.26.92.
- Cause double emploi, vends CS2 Philips avec 6 K7, état parfait, encore 7 mois de garantie - 1 300 F, plus 2 circuits Change Vides 500 F ou jeu de 1 200 F. SOULIE Christophe, rue Jean-Maunin, 46300 Gourdon. Tél. : (65) 41.65.70 après 18 h urgent merci.
- Vends jeux criquets liquides Chasse à l'homme, Pirates et Cheval de Troie ou échange contre Pieuvre, Fort Apache, Imagoc. Vends le jeu à partir de 120 F. Vends jeu Martin avec mode d'emploi. JOSUE Christophe, 39, rue de Montguy, 95220 Herbilly. Tél. : 997.26.91 après 17 h.

- Vends à K7 Atari VCS Combat Street Racer 100 F chaque, Video Checkers et Maze Craze 180 F chaque, Basic Program et Vidéo Chess 200 F chaque, sur Paris. Tél. : 285.74.41 entre 18 et 21 h.
- Vends jeu vidéo Hommes 4 jeux 200 F, jeux électroniques Battle Stars et Subchase 90 F pièce (Mattel) + Galaxian (Bandai) et Tennis (Tommytronic) 150 F pièce. CHRISTIAN Frank, 32, rue Edmond-Rostand, 95190 Goussainville. Tél. : 988.30.50 de 19 à 22 h.
- Vends Pack Matras (Bandai) 300 F acheté 420 F en décembre 82. Tél. : (99) 36.70.47, H. B. MARTIN, 7, allée de l'Île-de-Sercy, 15400 St-Maul.
- Vends K7 Vidéopac 3-23-24-30 prix 90 F l'unité. FAROPPA Patrick, 74, avenue Ebin-et-Dunob, 38100 Grenoble. Tél. : (78) 48.46.07.
- Vends K7 Astéroïds 220 F, Space Invaders 169 F, Haunted House 169 F ou échange les 3 K7 contre StarMaster, Atlantis et (Atari) Tél. : (3) 696.98.43, Philippe LANGAIS, 5, allée des Petits-Prés, 78310 Blancourt-Mauverges.
- Vends ou échange cassettes Atari - Star Raiders 300 F, Space Invaders 230 F, Berzerk 200 F, Parker - Frogger 330 F. MASSON Stéphane, 24, boulevard des Filles-du-Calvaire, 75011 Paris. Tél. : 805.22.76.
- Vends ordinateur CS2 Philips + 4 K7 encore sous garantie, le tout révisé avec factures à l'appui ou prix de 1 320 F. Tél. : 322.62.81 à Christophe.
- Vends jeux Vidéo Nintendo l'attaque au feu, prix 110 F et débiterre Gérard FABRICE, 31, rue Tailleur, 95000 Champagne-sur-Oise. Tél. : 034.15.44 après 18 h.
- Vends console Atari VCS avec neuf cassettes dont Pac-Man, Skiing, StarMaster, Space Invaders, réal 3 100 F, vendu à 800 F. COUDUN Jean-Luc, 39, avenue de Sevigny, 93600 Aulnay-sous-Bois. Tél. : 385.29.56.
- Vends VCS Atari, anc. 82 sous garantie, 750 F plus 4 cassettes : Pac-Man 160 F, Tennis 200 F, Boxing 200 F et StarMaster 270 F plus ordinateur d'échecs « Chess Champion » à 8 niveaux, conforme aux règles inter. 350 F. MEUNIER Patrick, Tél. : 846.03.32 après 18 h.

- A vendre jeu électronique en très bon état, après de cette année - jeu avec ordinateur « Tomk Attack » - Prix entre 200 et 240 F vendu avec notice. VALLET Frank, 19, rue des Bouvets, 75400 Châteauf. Tél. : 071.51.72.
- Vends ou échange K7 Mattel - Space Battle, jeu électronique de poche - Le cheval de Troie, helmet Atlantide + Tennis de l'olympic et Duol avec transformateur. Grégoire de NUSSAC, 31, rue de Petit-Musé, 75004 Paris. Tél. : 272.17.39 de partir de 5 h à 30.
- Vends console Mattel sous garantie (novembre 82) + 4 K7 (Golf, Snake, Star Strike, Sous-Marini le tour 2 000 F valeur neuf 3 000 F, Stéphane GÖBELIG, 9, rue Haut-Poissons, 75020 Paris. Tél. : 363.02.23.
- Urgent vends console Vidéo Atari neuve (garantie 11 mois) 1 400 F avec 2 cassettes DELMUR Patrick, 21 bis, avenue Victor-Hugo, 12000 Rodex. Tél. : (65) 68.44.09 heures des repas.
- Vends VCS Atari, just 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 Tilt 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 Kluppel, (3) 373.71.11 après 19 heures.
- Vends jeu vidéo Hamkex 50 070, cause double emploi, très bon état avec 3 cassettes (Sports), Botille novelle, Matsui), au total 20 jeux le tour 500 F. M. TARRACOL, Fact-Laurel, 46300 Gourdon.
- Vends Street Racer à 750 F, Air Sea Battle 150 F, Combat à 150 F pour VCS Atari. DELUZIER Thierry, rue du Point-de-Jour, 18340 St-Just. Tél. : (48) 25-64-19.
- Vends VCS Atari + 13 K7 dont Tennis Activision Maze Craze, Dodge'em, etc., prix 2 300 F, bon état. PIREX Thierry, Tél. : 805.97.08.
- Vends cassette de jeu vidéo - space battle (Battell) 150 F + fraix de port, état neuf Marc MENOCQ, 24, allée de Mont-Maudin, 35760 St-Griegoir.
- Vends cassettes Microvision Skiing Star 100 F et échange contre toutes propositions intéressantes ou vends cassettes Atari Vidéopac et Street Racer 220 F. (160 F Funé). Tél. : 439.19.28 Steve après 18 h.
- Atari neuf sous emballage, scellé d'origine prix 1 200 F. Tél. : (3) 262.56.50 de 19 h à 20 h.

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

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

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



DEMANDE D'INSERTION

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

Rubrique choisie :

<input type="checkbox"/>	Achats	
<input type="checkbox"/>	Ventes	
<input type="checkbox"/>	Echanges	
<input type="checkbox"/>	Clubs	
<input type="checkbox"/>	Tournois	
<input type="checkbox"/>	Divers	

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

UNIQUE!

LE JEU ELECTRONIQUE

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



PROMOTION

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



PROMOTION

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



PROMOTION

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



NOUVEAU

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

GENERATION I

PROMOTION SUR JEUX LCD

ANIMIST:
COBRA PROFESSIONAL 220 F
BANDAÏ:
AMAZONE (solaire) 205 F
TERROR HOUSE (solaire) 210 F
H-BOAT (solaire) 180 F
SCS 180 F
CHASSE AUX CORBEAUX 135 F
DENTISTE 125 F
HAMBURGER 149 F
PIPELINE 180 F
VAMPIRE 180 F
LUDOTRONIQUE:
BASKET HALL 195 F
FOOTBALL 195 F
MINI HOP MAN 195 F
CHICKY WOOGGY 195 F
HOME SWEET HOME 210 F
DRAGON CASTLE 210 F
ORLITRONIQUE:
CHASSE AUX TRESORS 130 F
DINAUSORE 165 F
DRAGON 165 F
KING KONG 165 F
KING KONG DE LUXE 240 F
MONSTER MAZE 240 F

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

PROMOTION SUR JEUX VIDEO ET CARTOUCHES

CONSOLE COLECOVISION 1885 F
ATARI VCS 2600 1360 F
ATARI CARTOUCHES:
CODEBREAKER 85 F
BREAKOUT 130 F
SLOT RACER 130 F
DEMONS TO DIAMONDS 195 F
TARS REVENGE 275 F
VANGUARD 280 F
PAC MAN 280 F
CENTIPEDE 280 F
ACTIVISION CARTOUCHES:
STAMPEDE 275 F

SKIING 275 F
LASER BLAST 275 F
CHOPPER COMMAND 345 F
STAR MASTER 345 F
IMAGIC CARTOUCHES:
(pour Mattel)
ATLANTIS 310 F
BEAUTY AND THE BEST 310 F
(pour Atari)
COSMIC ARK 310 F
ATLANTIS 310 F
MATTEL CARTOUCHES:
FOOTBALL AMERICAIN 210 F
NIGHT STALKER 210 F
SKIING 210 F
SPACE ARMADA 210 F
SPACE BATTLE 210 F
SHARU 210 F
UTOPIA 210 F

CBS CARTOUCHES
(pour Atari)
GORP 245 F
WIZARD OF WDR 245 F

PROMOTION SUR JEUX MINI ARCADES

BANDAÏ:
PACK MONSTER 290 F
ESCALADE 295 F

VAMPIRE FL 335 F
BAZIN:
PUCK N'MONSTER 320 F
BATAILLE ASTROVADEUR 320 F
LUDOTRONIQUE:
CASINO LAS VEGAS 440 F
CHICKY WOOGGY 335 F
DRAGON CASTLE 335 F
HOME SWEET HOME 335 F
HOP MAN 335 F
TOMY:
ARCADE ATTACK 175 F
ARCADE RACING 175 F
CAVEMAN 295 F
JEUX D'ESPRITS:
MASTER MIND 565 F
ELECTRONIQUE 565 F
MASTER MIND ELECTRONIQUE DE VOYAGE 210 F
MERLIN 290 F
MASTER MERLIN 415 F
DES CHIFFRES 430 F
ET DES LETTRES 430 F
ECHIQUEUR TRAVEL SENSOR (SCYSSIS) 560 F
DIVERS:
CASIO PT 30 (CLAVIER) 895 F
CASIO MT 45 (CLAVIER) 1360 F

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

ACCUEIL-CONSEIL-DEMONSTRATION

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



BON DE COMMANDE

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

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

CATALOGUE GRATUIT SUR DEMANDE

T



- Vends K7 Vidéoport n°9 (programmation) 120 F (acheté 210 F). Vente dual Galaxy 7 + transfo, excellent état, emballage d'origine, 200 F (urgent). **David LALLIUM, v. le Village à bat. 28 esc. 5, 95340 Perros, Tl. (3) 834.46.20 après 18 h.**
- Vends VCS Atari 800 F + 7 mois garantie + K7 200 F à 300 F (Combat, Berserk, Space-Invasion, Missile-Command, Pillar, Megamania, Demon-attack) avec 3 800 F, batterie le tout 9 000 F. **Christophe LESAGÉ, 10, Villa d'Esta, 75013 Paris. Tl. : 584.29.38.**
- Ventes consoles VCS Atari (mars 83) sous garantie avec 4 K7 (Berserk, Pelé's Soccer, Combat et Sarcogard earth warrior) et son prix à 600 F. **Frédéric. Tl. : 844.18.81.**
- Vends Atari VCS avec 2 piles de manettes + 2 K7, et un neuf 1 300 F. Vends K7 pour VCS Amstar 300 V. Donkey-kong (CBS) 360 F, nouvelles manettes Intervention quick shot 170 F pièce. **Luc NAUDT-MANN, 3, bis, rue de Chateaudun, 45190 Boucuery, Tl. (3) 48.46.56 après 18 h.**
- Vends K7 Microvision (Cache-biscuit, Shooting gallery) avec 100 F pièce. Vends cache Neko Don Don 120 F. **Pascal BAUDOUIN, Francais, 98110 Châtillon-en-Bazois, Tl. : (86) 84.00.89 après 17 h.**
- Vends VCS Atari avec transfo neuf, 1 K7 + 4 manettes 700 F + Stormaster, Demon attack, Arche perdue, Phoenix, Vanguard, 220 F pièce, Défenseur, Astérisse, Pac-man, 170 F pièce, Space Invader 99 F, Megamania, Pelé's Soccer, 92100 Boulogne-Billancourt, Tl. : 609.07.02.
- Vends console Mattel avril 83 peu servi avec K7 Roulette prix 1 400 F. **Frank VIGIER, 15, rue de la Belgique aux, 69400 Villefranche-sur-saône. Tl. : (7) 63.32.08.**
- Vends VCS Atari (jan. 83 + Space Invaders + Pac-man + Combat + Street-racer + Othello + 2 jeux de commandes, le tout 1 800 F ou séparé. **M. Olivier BOUTELIER, 14, av. de Dunkerque, 13117 Lavera, Tl. : (42) 43.11.30.**
- Vends VCS Olympe bon état 350 F, acheté 450 F, possibilité de Squash, Tennis, Hockey (6 mecs sympas de préférence). **Tl. : (8) 58.01.13.**
- Vends K7 de jeux électroniques Super Sensor 4 BK extensible 24x, piles ou secteur, 8 niveaux indécryptable, crâmes très bon état, prix 1 000 F (neuf) 1 750 F (modèle d'origine) pièces. **Jean-Luc BOUDIN, 2, rue Gambetta, 91250 Arpajon, Tl. : (6) 490.12.86.**
- Vends K7 pour VCS Atari : Night driver 99 F, Adventure 83 F, Les Aventuriers de l'Arche Perdue 270 F, Star Voyager 180 F, Combat 60 F, Space Invaders 210 F. **Tl. : 082.30.41.**
- Vends 12 K7 Atari (Phoenix, Défenseur, Berserk, Combat K7 (logiq. Demon-attack etc.) + 2 Parker Frogger wars, + 4 K7 Mattel pic à débattre. Possibilité livrer dans départements 13 et 83. **Tl. : (91) 89.74.28.**
- Vends K7 pour VCS Atari parfait état : Pac-man 189 F, Missile Command 175 F, Night-driver 99 F, Pac-man 249 F, Super-breakout 179 F. **Gilles CARAL, 2, avenue de Neuilly, 77230 Meaux-le-neuf, Tl. : 002.47.99.**
- Vends VCS Atari + 14 K7 le tout 2 200 F et 1 500 F pour les 14 K7. **Vincent, Tl. : (21) 91.07.72.**
- Vends 3 K7 en très bon état pour VCS Atari : Star riders, Pac-man, Demon attack, Frogger et Tennis (Invention) 180 F, pièce ou 700 F les 5. **Tl. : (98) 58.24.41.**
- Vends jeux électroniques Galaxy 2 100 F (Invention) 200 F, Missile Invader 70 F, Marien 50 F, Phoque jongleur 50 F, King-kong 100 F, Champion race, 7 le tout 500 F, valeur réelle 1 500 F. **Danny VIESTRAETE, 81, rue Emile Lata, 92920 Houlin, Tl. : (30) 37.07.88.**
- Vends à 300 F K7 Vidéoport n°11 (Guerre de l'Atlantique, Conquête automobile), A (Message) et jeu de poche Submarine (Game & Time). Recherche toujours 50 % du prix K7 à partir n° 37. **Davide, Tl. : 032.72.36.**
- Vends console Mattel neuve avec toutes les manettes + 3 K7 (Invasion, Atari, Atlantis, Demon Attack, Dragon fire + Mini-tron + J 21 + mini Flipper électronique. Prix de tous ces jeux à débattre. **Tl. : (80) 54.01.16.**
- Vends K7 Atari, Astérisse 29 aff, Missile command, 240 F, Missile Invader 70 F, Marien 50 F, Phoque jongleur 50 F, King-kong 100 F, Champion race, 7 le tout 500 F, valeur réelle 1 500 F. **Vends console Mattel neuve avec toutes les manettes + 3 K7 (Invasion, Atari, Atlantis, Demon Attack, Dragon fire + Mini-tron + J 21 + mini Flipper électronique. Prix de tous ces jeux à débattre. **Tl. : (80) 54.01.16.****
- Vends console vidéo jeu PC 2000 + 5 K7 (n° 60, 20, 54, 16, 21) prix 900 F le tout en très bon état. **Alain CARTIER, 19, avenue D. Arnold Netter, 75013 Paris, Tl. : 928.32.86.**
- Vends console vidéo Atari ST 25 avec 20 K7, valeur 4 000 F cédé 2 200 F. **Jéhon BARRATHON, 2, av. du Gel de glace, 92320 La Garenne-Colombes, Tl. : 242.32.55 après 18 h.**
- Vends au échange contre K7 Activation K7 VCS Atari Berserk-hill, Combat, Etc... **Renaud ALESSI, Central 1 000, 96, avenue de la République, 13400 Aubagne, Tl. : (42) 70.30.17.**

- Vends Vidéoport CS2 Philips 800 F + K7 n° 1, 4, 6, 9, 11, 18, 22, 25, 34, 36 : 100 F pièces + K7 4 Ds n° 37, 38, 39 : 150 F pièce, l'ensemble 2 000 F ou échange contre VCS Atari : pelles, K7 Jean-Pascal LEHRE, 12, rue de Beauregard, 37270 Verret, Tl. : (47) 58.37.02.
- Vends K7 VCS Atari : Night-driver 100 F, Star-racer 100 F, Aventuriers de l'Arche Perdue 250 F, Amidar 200 F, Pac-man 250 F, Skiing 180 F, Frogger 180 F, Pelé-soccer 150 F, Space-invader 150 F, Indy-500, 2 manettes 200 F. **J.-P. GARCHIN, 180 rue Chamois de St-Jean, 13420 Gomméas, Tl. : (42) 82.34.38.**
- Vends jeux Bandai Electronics. Champion Racer prix acheté 185 F, vendu 125 F (09/82 non garanti) avec piles, + Missile Invader (07/82 non garanti, piles comprises) prix acheté 175 F, cédé 125 F. **M. MARQUISSE Laurent, 12, Bellevue appt 94, 77100 Meaux, Tl. : (4) 009.24.74.**
- Vends 8 K7 Atari Indy 500 + commandes 200 F + Tennis (Activation) 180 F, Missile command 180 F, Outlaw 180 F, Basket-ball 150 F, Soccer 150 F, Maze Course 200 F, Pac-man 200 F ou le tout 1 200 F, très bon état. **M. COULON, 245, rue de Charontin, 75012 Paris, Tl. : 943.87.12.**
- Vends Vidéoport Philips CS2, valeur 3 100 F, vendu 800 F + 20 K7 au choix, 80 F pièce au lieu de 105 F ou magasin, le tout neuf. **Chantal GILHUE, 44, rue Guy-Mouton, 75017 Paris, Tl. : 229.14.51.**
- Vends K7 Atari VCS : Adventure, Astérisse, Pac-man, Défenseur, Vidéo-chess, Space Invaders, Missile Command, Break-out, Outlaw et Maze Course. Liste des prix et dates achat sur demande, état neuf + ticket. **Vincent STEINIER, 18, rue de l'Espace, 6269 Roeselies Belgique.**
- Vends console Mattel avec K7 Star Striker, Auto Racing, Astromash, Ski, Bowling, Roulette et Hockey sur glace pour 200 F excellent état. **Max DAMBARD, 1, impasse Jean-Moulin, 37220 Mercier, Tl. : (42) 89.23.43.**
- Vends ZX-81 valeur 800 F, vendu 500 F, portatif état de marche (acheté juin 82). **Laurent BENOIST, 2, Impasse Albert, 75014 Paris, Tl. : 388.62.54.**
- Vends VCS Atari acheté le 5/1/83 état neuf + K7 Night driver et Combat + 2 pièces manettes le tout 1 450 F. **Frédéric BARBIEUZ, 23, rue Eugène-Delacroix, 62119 Bourges, Tl. : (21) 76.71.42.**
- Vends console VCS Atari (janvier 81) + 10 K7, Stormaster, Adventure, Les Aventuriers de l'Arche Perdue, Astérisse, etc., 2 000 F. **Edy BERNARD, 40, rue Thaumet 75005 Paris, Tl. : 331.70.32.**
- Vends jeu électronique Lion, très bon état + piles (150 F à débattre) ou échange contre autre jeu électronique Game Watch (même état). **Sylvain, Tl. : (42) 32.39.09.**
- Vends K7 pour VCS Atari, Space car 140 F et K7 J&S programming 180 F. **Bruno CORREILLE, 4, rue des Mésanges, 80000 Amiens.**
- Vends Simon Pocket 150 F peu servi. Possibilité d'échange avec 57 N° bon état. **Alain HERBILOT, Les Bordes, 65340 Nouville, Tl. : (49) 46.77.16 (heures repa).**
- Vends console Atari VCS (1981) 1 000 F + K7 Pac-man, Space Invaders, Asteroids, Amidar, Space-croc et Fireball, Phoenix 200 F pièce. **Marie BUSSIERE, 29, rue N.-Habéle, 91130 St-Orens-Paris, Tl. : 906.81.13.**
- Vends au échange K7 Frog Rog, Roulette, Ski, Checkers pour Mattel Intellivision. **Tl. : 903.38.27 après 16 h.**
- Vends VCS Atari (27.05/82) parfait état 3 poires de commande et 4 K7 (Combat, Space Invaders, Indy, Pac-man) valeur 2 500 F vendu 1 500 F. **Jeune ZITMAN, 7, rue du général de Lamoignon, 94000 Créteil, Tl. : 889.41.05.**
- Vends VCS Atari avec K7 combat, Pac-man, Adventure, 1 000 F + 17 K7 le tout 850 F, le tout 4 000 F. **Tl. : (90) 99.18.82.**
- Vends 5 K7 Atari (n° 62, 79, 2, 19) + 10 manettes + livre du jeu + 2 K7 jeu de dames et de graphismes + 2 K7 jeu et math + magno et K7 compatible, le tout dans une mallette spécialement préparée, le tout 500 F au débattre. **Pascal MOULINS, 49, rue du port aux Barreaux, 92129 Suresnes, Tl. : 942.31.27.**
- Vends micro D4 acheté janvier 83 + 12 K7 (jeu d'arcade, aventure, simulation, réflexion, langage d'assembleur, synthé de voix) + manette jeux + livre sur l'assembleur du DA le tout pour 9 000 F, valeur origine 10 000 F. **matériel neuf, Jean COULON, Tl. : (93) 28.25.76 après 19 h.**
- Vends ordinateur + des chiffres et des lettres + (Norhan) garantie 4 mois, prix 350 F + ordinateur d'éché champion M11 garantie 6 mois, prix 200 F. **Tl. : 021.37.42 après 17 h.**
- Vends Atari VCS Atari + Amidar 82 très bon état + K7 Combat, Space Invader, Asteroid, le tout 1 100 F. **Wilfried FREVILLE, Tl. : (4) 421.52.70 après 20 h.**

- Vends console Atari sous garantie + manettes + 3 K7 : 1 000 F. **Daniel BLIN, Tl. : 849.65.84 (semaines après 18 h).**
- Vends Atari VCS complet (manettes différentes, etc.) état neuf sous garantie juillet-décembre 83 : A + Combat 1 400 F, A + Pelé Soccer, Breakout, Superman, 1 300 F, A + Démom Attack ou Defender 1 500 F, Venus Pitfall 290 F (neuve). **Christophe SOBIANO, 16, avenue de l'Arangerie, 91800 Brunoy.**
- Vends console Mattel janvier 83, sous garantie + 7 K7 (astronome, Auto racing, Soccer, Space battle, Horse racing, Space arcade, Golf) peu servi, état neuf, ensemble acheté 3 450 F, vendu 2 500 F. **Danielle GALLINA, résidence our BN 57, 54 250 Champagnelles, Tl. : (83) 38.24.88 (après 18 h).**
- Vends Mattel Intellivision avec 3 K7 tout sous garantie, acheté en mars 1983, très bon état. **vendeur emballage d'origine 3 000 F. Tl. : (93) 89.47.02 le soir.**
- Vends jeu vidéo Radial Vidéoport (et 25 avec 5 K7 n° 4-9-18-22-39 prix 1 000 F, valeur 1 750 F, garantie 6 mois, excellent état ou échange contre VCS Atari seul. **Stéphane DURR, 46, avenue de la Bruyère, 92100 Nanterre, Tl. : (75) 92.49.19.**
- Vends 17 Atari VCS 2 000 F (Cannonball, Breakout, Basket, Serran, Hunted House, Combat, Maze Craze, Pelé's Soccer, Star Racers, Mariards, Golf) avec manuel et Star Raiders. **M. Gérard ANCI, 61, rue André Charrier, 51000 Châlons-sur-Marne.**
- Vends jeu VCS Atari 1981 A-EC 35 Atari, Activation, Parker, etc. Tous les grands classiques (jeux neufs) 1 400 F, cédé à 850 F, vente séparée possible ou échange K7. **Dominique AIGAZTE, Tl. : 949.38.95.**
- Vends 16 K7 ZX81 + livres + K7 + programmes, etc. 800 F. **Tl. : 361.31.70.**
- Vends Atari + K7 (Star Raiders, Treasure, Pac-man, Asteroids, Slot Racers, Combat) + pack d'une manette clovier valeur le tout 2 150 F. **vente 3 040 F janvier 83. Tl. : 002.79.94.**
- Vends batterie radio commandée à batterie électrique (ov. ar. d. q.) bat + télé. **Mélielet 400 F. Vends également Vidéoport Philips + 15 K7 (Pac-man, Astérisse, Programmation...), 2 000 F ou le K7, 700 F. **Sylvain ERWAN, 61, rue Carnot, 92100 Boulogne-Billancourt, Tl. : 825.33.33.****
- Vends Atari jeu vidéoport C.52 bon état + 9 K7 n° 1-4-9-11-14-16-22-20 prix neuf 1 900 F laissé 1 200 F. **Vends vélocross bon état + roller skate 200 F. **M. Emmanuel FOA, 8, bd Périer, 13008 Marseille, Tl. : (91) 37.44.94.****
- Vends K7 Atari VCS au échange Maze Craze, Circus, Atari Defender contre Pitfall, Phoenix, Frogger ou Stars Wars, prix 280 F ou 780 F les 3. **bon état, moins de 2 mois. Tl. : 051.24.49, après 16 h 20.**
- Vends console à jeu vidéo Philips CS2 + 13 K7 valeur 3 200 F vendu 2 300 F, le tout état neuf. **M. Bernard MARTEL, 84, rue d'Orvère, 60400 Hoyon, Tl. : (4) 469.54.81.**
- Vends K7 Atari Pacman et Combat pour le VCS Atari en très bon état, achetés en février 1983, 400 F les deux. **Pascal COMBAY, 181, rue des frères Jaquin, 17300 Rochefort-sur-Mer, Tl. : (44) 87.25.31.**
- Vends uniquement sur Nice et les Alpes Maritimes console VCS + 9 K7 et 3 jeux électroniques prix avantageux. **Xavier FAURE, 122, bd Carnot, 06300 Nice, Tl. : (93) 28.46.14.**
- Vends K7 Atari Star-riders + vidéo touch pad (pomme) Atari Berserk, Invader + K7 Sarcovision, le tout 650 F ou 260 F pour le 11^e et 200 F pour les autres. **Michael CORNIN, 58, bis rue Médéric, 92250 La Garenne-Colombes, Tl. : 242.18.98.**
- Vends console Mattel Intellivision état neuf 1 230 F et K7 Asteroids, 170 F pièce. **Vends aussi jeux Atari (Star Wars, Nexor, Basket, Pac-man, Missile command, Kaboom, Skiing, Defender, etc.) pic exceptionnels. **M. SFEZ, Tl. : 322.83.16 le soir.****
- Vends console Mattel avec 16 K7, le tout en parfait état, valeur 6 000 F, vendu 4 000 F. **M. Christian BOLLIS, 6, rue de 47^e R.A., 70400 Harcourt, Tl. : (84) 46.22.20 (heures repa).**
- Vends Vidéoport CS2 Philips (06/82) et 10 K7 (n° 1, 2, 4, 11, 18, 25, 34, 36, 38, 39) prix exceptionnel. **Yves FOLLIN, 25, rue Jean-Baptiste, 74500 Grand-Cœurment, Tl. : (35) 32.23.13.**
- Vends K7 Atari Défenseur, Asteroids, Pac-man, Indy 500, Videochess, 200 F pièce. **Space Invaders, Adventure, Pelé's Soccer, Dodgepin, Superman, Super breakout, 170 F pièce + Pinball, Super-master, Donkey Kong, CBS, 250 F pièce + Basket-ball, Outlaw, Circus Atari, Air Sea Bot, 90 F pièce. **Tl. : (90) 72.01.92.****
- Vends jeu vidéo Atari janvier 83 très bon état 850 F. **Cherche jeu à cristaux liquides. Tl. : 599.23.46 après 16 h.**

- Vends K7 VCS Atari : World 170 F, Adventure 150 F, Maze Craze 100 F, Hunted House 150 F, Star Racer 100 F et K7 Mother Night Shark 180 F, Star Hunt 200 F, Microsurgeon 260 F. **Bertrand RUBIOTTO, 25, rue Gérard de Nerval, 69800 Saint-Prest.**
- Vends Vidéoport CS2 en très bon état (1983) sous garantie + 6 K7 (Cours de voitures, Les Lettiales ortographe, Pac-man) 1 200 F à débattre. **M. Marc BODIGNON, 46, rue Yèche, 93420 Villest-Prest, Tl. : 881.74.16.**
- Vends Vidéoport Philips + 8 K7 (1 joystick défectueux) 1 000 F. **Lionel DE MURCIA, 26, rue de la Venerie à D., 92100 Montquignon, Tl. : (78) 05.44.30.**
- Vends Intellivision Mattel + 33 K7 + synthétiseur de voix Intellivision + K7 Space Starters et B 17 Bomber, le tout 7 500 F (neuf 10 500 F) + 188 électronique Play Bridge Scays 600 F. **Tl. : (35) 38.01.24 l'après midi.**
- Vends Philips Vidéoport + 7 K7 (n° 11, 14, 37, 29, 34, 43) pour 1 400 F ou échange contre 71 99 Av en rajoutant jusqu'à 500 F maximum. **Eric, Tl. : (8) 421.40.46 après 18 h.**
- Vends K7 pour VCS Atari : Combat, Phoenix, Demom Attack 200 F pièce + Missile command 150 F, Space war 70 F, ou les 5 K7 800 F. **M. Jean ALBA-SOUL, Tl. : 074.54.14.**
- Vends K7 pour jeu Vidéoport, Philips ou Radial n° 2, 3, 8, 15, 20, 36 pour le prix de 80 F pièce (à débattre). **Stéphane CARTIAUX, 46, rue Costine, 75019 Paris, Tl. : 606.70.40.**
- Vends VCS Atari + 15 K7. (ET, Pac-man, Asteroids, Space Invaders, Defender, Stars revanches, Fof, Ski, Berzer, Valley, etc.) le tout 4 000 F ou séparé. **LE BRUN, 46, rue des Gournetins, 64000 Saint-Nicolas, Tl. : (40) 70.87.87.**
- Vends K7 Demon Attack pour VCS 330 F ou lieu de 400 F et K7 combat 200 F. **Vends jeu vidéo N60 Sports master + 2 K7 (Cassette) et Superstar(s) 350 F. **Tl. : (1) 34.41.83, entre 16 h et 18 h.****
- Vends K7 pour VCS Atari : Phoenix 130 F, Pac-man 250 F, Patrick CLARES, 3, rue Jules Guesde, 94260 Fresnes, Tl. : 237.34.41.
- Vends console VCS Atari (nov 1982) transformateur neuf + K7 Combat, sous garantie 12 mois, caisse double emploi 1 000 F. **Philippe ALOUS, Grandevins, 77340 Epinac, Tl. : (85) 82.12.21.**
- Vendeurs Atari avec toutes les manettes + K7 (Combat, Space Invaders, Human Cannonball, Brain Games, Night driver) pour 1 600 F. **M. SPINOSA, rue Jean-Moré, résidence de la baie, 60, 04600 Cognes-Gimont, Tl. : (93) 31.73.41.**
- Vends console Mattel Intellivision (achetée Noël 82-83 avec garantie 6 mois + 7 K7 (Roulette, Star-striker, Night-stalker, Iron 1, Iron 2, Diamond attack, Lock'n'chase) valeur du tout 3 341 F, vendu 2 000 F ou séparément. **Tl. : 011.75.11.**
- Vends console Hamam très bon état avec trois K7 (Sports : 10 jeux, Baseball navale 6 jeux, et Maf 4 jeux) sous garantie acheté décembre 82. **Er's TARRA, Font-lez-André, 44300 Gournon.**
- Vends VCS Atari + 7 K7 Pac-man, Asteroids, Year's Revange, Space Invaders, Dodgepin, Combat + Ranger de cassertes le tout en excellent état, cédé pour 2 000 F (à débattre). **Sébastien FERRET, Tl. : (13) 92.08.02 (après 18 heures).**
- Vends ZX81 neuf (ms) avec livre programmation, 660 24 Echa Sinclair achetés le tout 978 F, vendu 750 F. **Patrick BUSKE, 40, rue de la République, 94160 Saint-Mandé, Tl. : 328.27.07.**
- Vends jeux électroniques Donjons et Dragons 150 F + valeurs radiocommandé 100 F + batterie navale programmable 150 F + jeu vidéo avec deux K7 pour et course de voitures 300 F ou échange tout les jeux contre n'importe quels K7 allant sur Atari. **Tristan LUDOVIC, Tl. : 906.14.24 après 16 h.**
- Vends console VCS Atari état neuf + 83 K7, 2 500 F, le tout ou séparé, pic à débattre. **Vends aussi : Game Watch, Bowling, Star Striker, Astro-Ace 150 F, pièce, à débattre. **Jeanne ORAT, Tl. : 010.23.96.****
- Vends jeux cristaux liquides. **Hamburger de Boudin 150 F, Poeyce de Game and Watch 150 F, tous les jeux. **André BERTEL, 2811, avenue Médéric + C.121 avec cédé 1 000 F. **M. CORNET, Tl. : 413.02.13 après 18 h.******
- Vends VCS Atari + K7 Defender + Space Invader, pic à débattre 1 100 F. **VCS acheté le 13-12-82, garantie 1 an. **Urgent. **Samuel NETTER, Tl. : (4) 84.79.59.******
- Vends ordinateur de jeux Atari VCS avec deux poires de manettes et 17 K7. **Prix 850 F en excellent état. **Vendu aussi 23 K7 s'adaptant à ce VCS (dent Phoenix, Vanguard, Pac-man, Star riders, etc.) le plus élevé pour une K7 : 250 F, prix le plus bas, 70 F K7 en très bon état. **M. Frédéric LANGLOIS, 55, rue Marcellin-Berthelot, 45200 Montargis, Tl. : (38) 85.47.18 après 20 h.******
- Vends Mattel Intellivision + 10 K7 (Boxing, Tennis, Star streak, etc.) valeur totale 4 000 F, cédé 2 500 F. **Tl. : 834.56.84 après 18 h.**

PROFESSIONNELS
DEMANDEZ NOTRE
CATALOGUE

CETELEC. POUR TOUT TROUVER ET S'Y RETROUVER!

LOGICIELS

CETELEC CETELEC CETELEC CETELEC				
JEUX. PROFESSIONNELS. EDUCATION. LIBRAIRIE. ACCESSOIRES.				
NOM	CODE	CREATEUR	MATERIEL	PRIX PUBLIC TTC
JEUX				
AZTEC	196950 D	DATA MOST	AP	480,00
BARON KIMBER	197139 D	DATASOFT	AP	300,00
CASTLE	398418 D	MUSE	AP	390,00
CHAMPLITE	131115 X	BRIDGE BUND	AP	340,00
CHOW	800183 D	CELESTA	AP	840,00
CROSSFIRE	418050 X	SERRA-ON-LINE	VIC-90	340,00
DARK CRYSTAL	410258 D	SERRA-ON-LINE	AP	480,00
DEADLINE	949893 D	INFOCOM	IBM	600,00
FLIGHT	541053 D	SUBLOGIC	AP	440,00
SMILEATOR	549117 X	SYNAPSE	CMD-64	438,00
PROGGER	419440 D	SERRA-ON-LINE	IBM	400,00
FASTRODE	478990 X	SIBUS	VIC-90	594,00
GAME PAC	422099 X	TYRANT	SHICLAW	169,00
GOLD FEVER	850500 X	IBONEK	VIC-90	480,00
MIMER 90 4021	333683 D	KC/CO LAB	AP	335,00
MASK OF THE SUN	973182 D	ULTRASOFT	AP	480,00
MUTANT HERO	454430 X	THORN EMI	VIC-90	560,00
NAROLLON	533181 D	STRATEGIC	AP	160,00
PREDATOR	539863 X	HALL LABS	VIC-90	480,00
RIBBALL	541821 D	SUBLOGIC	AP	458,00
PHAROS CURSE I	549114 X	SYNAPSE	VIC-90	438,00
PARTY GAMES	492154 X	TYRANT	SHICLAW	169,00
PRINCESS ET FROG	028218 X	ROMBOX	AT	340,00
RETO BALL	539849 X	HES	CMD-64	480,00
ROBERT	339256 X	HES	SP	193,00
ROCKY PANK	539987 X	HES	VIC-90	480,00
ROSENF BRIGADE	200100 D/N	GENTRY	AT	804,00
RICOCHET	118066 X	EPYX	VIC-90	940,00
SHAMUS I	549118 X	SYNAPSE	CMD-64	438,00
SHOOTER TROOPS I	516569 D	SYNAPSE	AP	569,00
SURVIVOR	549121 X	SYNAPSE	VIC-90	458,00
SHACK ATTACK	196518 D	DATASOFT	AP	366,00
SWEEP	479268 D	SIBUS	AP	193,00
TEMPLE OF APHIM	118055 X	EPYX	VIC-90	480,00
TENNIS	492127 X	TYRANT	SHIC	144,00
ULYSSES	416575 X	SERRA-ON-LINE	AP	400,00
ULTIMA	418089 X	SERRA-ON-LINE	VIC-90	940,00
UP BEACHES	118158 X	EPYX	CMD-64	480,00
APHIM	140498 D	AVALLON	AP	399,00
V.C.	470921 D	SIBUS	AP	594,00
WAY OUT	444293 X	ROKLAN	AT	540,00
WIZARD OF WAR	028602 X	ROMBOX	AT	340,00
WIZARD	481990 D	SIBUS	AP	555,00
ZAKKON	197324 D	DATASOFT	AP	480,00
ZAKKON	197373 X	DATASOFT	AT	480,00
PROFESSIONNELS				
DATABASE MANAGER II	101920 D	ALPHA	IBM	3.543,00
MARKING LIST	101934 D	ALPHA	IBM	1.141,00
PS FILE	495654 D	SCF PUBLISH	AP RE	1.507,00
PS REPORT	495123 D	SCF PUBLISH	AP RE	1.507,00
HES MON	539550 X	HES	CMD-64	480,00
SUPERCALL	495057 D	SCREEM	IBM	3.543,00
EDUCATION				
ELECTRONIC PARTY	719140 K	SCHOLASTIC	VIC-90	360,00
FACE MAKER	518730 D	SPINNAKER	CMD-64	458,00
KNOW YOUR APPLE	393558 D	MUSE	AP	398,00
IE	719559 D	SCHOLASTIC	AT	480,00
MICROZINE QUESTION	101852 D	ALPHA	IBM	541,00
UTILITAIRES				
SAG OF TRICKS	108512 L	QUALITY	AP	509,00
CHART TRADER	803471 D	OMEGA	AP	2410,00
+ PLUS	101056 D	ALPHA	IBM	1.500,00
TYPE FACES	719151 K	SCHOLASTIC	VIC-90	390,00
TURTLE TRAX	048179 D	PENGUIN	AP	785,00
THE GRAPHICS	148201 D	PHOENIX	AP	600,00
ZOOM GRAPHIC'S				
LIBRAIRIE EN ANGLAIS				
BENEATH APPLE	128681 L	QUALITY	AP	261,00
DOS GAMES TO PLAY	194892 L	DATAMOST	T/99	180,00
PROGRAMMS FOR THE TI	503123 L	STEVE DAVIS	T/99	196,00
KIDS AND THE VIC 90	191450 L	DATAMOST	VIC 20	940,00
ACCESSOIRES				
HOUSSIE PROTECTION 8	901239 A	SCF	AP F	119,00
HOUSSIE PROTECTION 1 DRIVE	901348 A	SCF	AP F	78,00
HOUSSIE PROTECTION 9 DRIVE	901678 A	SCF	AP F	107,00
HOUSSIE PROTECTION APPLE II + 2 DRIVES	901462 A	SCF	AP F	178,00
COUVERCLE PLEXYGLASS	901173 A	SCF	AP F	340,00
HOUSSIE PROTECTION	901064 A	SCF	IBM	193,00
EXTENSION 6	675367 M	CARDCO	VIC 20	1.410,00
TENTES	675365 A	CARDCO	VIC 20	405,00
CRAYON LUMINEUX	197919 A	DATASOFT	ATARI	300,00
LE STICK	707142 A	KRAFT	AS-VIC 20	234,00
JOYSTICK	515093 A	SUNCOM	AT/CMD64	150,00
JOYSTICK	931150 A	TIG	IBM	850,00
JOYSTICK	95286 A	WICO	MULTI	394,00
4 M CABLE EXTENSION JOYSTICK	955008 A	WICO	MULTI	104,36
2 M CABLE EXTENSION JOYSTICK	955611 A	WICO	MULTI	67,00
DE LUXE JOYSTICK	955896 A	WICO	MULTI	787,00



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

BON DE COMMANDE

Vente de Logiciels par correspondance

Règlement joint. Chèque CCP Mandat

Transport : moins de 5 kg. 40 F. (Plus de 5 kg port dû.)

Nom _____
Prenom _____
Adresse _____

N° _____ Ref. _____ Désignation _____ Q. _____ Pnx TTC. _____
Le Guide _____ L. _____ 15 F. _____

Code Postal _____
Telephone _____
Matériel concerné _____
Date _____
Signature _____

TOTAL _____

A retourner à **CETELEC** 19-21, Av. Joffre, 93800 Epinay



* Vends VCS Atari + K7 Combat + poignée valeur 1 400 F, vendu 800 F (12-82) au échange même valeur contre matériel du matériel 1199A A. Vends aussi console Mattel + K7 (au choix) valeur 1 600 F, vendus 1 060 F Denis MARCINOVOIC, 17, rue de Jussieu, 46540 Orsy-la-Ville, Tel. : (4) 458.92.55.

* Vends K7 Atari, liste et prix sur demande. Philippe GERABOD, 4, rue Baugouville, 92700 Colombes. Tel. : 783.65.09 après 19 h.

* Vends VCS Atari + Defender, Pac-man, Berserk, Donkey-Kong, Space Invaders, le lot 1 550 F au lieu de 1 950 F. Christophe SALMON, Tel. : 882.01.17.

* Vends K7 VCS Atari Amador (partout) prix 300 F au échange contre Tennis (Activision). Martial EIBELT, 49, rue du Clos-du-Puits, lotg 618, 76610 Le Havre, Tel. : (35) 47.87.43.

* Vends console Mattel Intellivision (mars 83) + garantie avec K7 Space Invaders + Atlantis, valeur 2 100 F, vendus 1 500 F. Olivier GASSELD, rue Verte-rain, chemin des Laves, 13100 Aix-en-Provence, Tel. : (42) 23.12.73.

* Vends au échange K7 Mattel Space Invaders, Astro-mash, Ultima, Sub Hunt contre K7 Moogo Auto Racing, Missileur, Base-ball, Swords and sorcery. Cherche une dizaine de personnes pour organiser un tournoi de Tennis Mattel. Raymond, Tel. : (91) 73.30.02.

* Vends console Atari 1 000 F + K7 Space 200 F, Skiing 100 F, Vids 245 F, Boxing 200 F, Superman 220 F, Pac-man 200 F, Star Master 250 F, Peles espace 200 F, Combat 100 F. Daniel SAMMUT, 343, avenue de la République, Le Mar, 93700 Saint-Denis, Tel. : (94) 52.34.95.

* Vends K7 Atari Pac-man 280 F, indy 500 300 F avec monnaie spéciales, MERRIER chez 100 F, très bon état ou le tout 800 F. Frank MICHEZ, 239, route de Dieppe, 74770 Malmaison, Tel. : (55) 75.31.87.

* Vends VCS Atari + K7 (infini), Vanguard, Defender, Tennis, Outlaw, Superman, Rocket-war, Revenge, Starmaster, Combat, Vidéo-chess) + poignée de jeu qu'on achète, prix 2 600 F. Hervé CD221, 30, rue Pieri, 69000 Monaco, Tel. : 750.09.33, heures de repas.

* Vends jeu vidéo VCS Atari 2600 + 4 K7 (Combat, Pac-man, Space Invaders, Vars) revenue) garantie jusqu'au 20.11.83, prix 1 500 F, valeur 2 400 F. Jean-Claude RICHMOND, 17, rue des Près-Saint-Martin, 77340 Pouchou-Courcelles, Tel. : 829.56.94.

* Vends, prix modéré, Vidéoques CS2 + 4 K7 de la série de jeux (Père Hère de jéréma, Guerre, Laser, etc.). Acheté 3 262 F, cédé 1 900 F. Dominique GUILLOT, 14, ter, rue de Fontaine, 92250 La Garenne-Colombes, Tel. : 783.44.22 après 16 h 30.

* Vends jeu électronique Detective 200 F, Sector 150 F, Majes 10 000 100 F. LILIANE-DASQUE MICHEL, 44, rue de Cathnes, 33750 Mérignac, Tel. : (36) 47.48.65.

* Vends console VCS Atari + K7 combat 834 F au lieu de 1 390 F, Pac-man 124 F, Vars revenue 192 F, Berserk 192 F, Starmaster 298 F, Vidéo olympique + monnaie spéciales, 200 F. Space invaders 160 F. Cyril, Tel. : (78) 08.78.81.

* Vends K7 Mattel Bêta avec emballage d'origine et mode d'emploi. Utopie (dnc. 82) 100 F, Golf (jav. 83) 150 F, Berserk (jav. 83) 100 F, Ski (dnc. 82) 125 F, M. JEY ROUVIERE, 14, rue de Gille, 12300 Anserre, Tel. : (90) 98.46.

* Vends Vidéoques CS2 acheté dnc. 1982 avec 13 K7 n° 1, 4, 6, 14, 16, 18, 22, 29, 32, 35, 38, 50 + Pac-man et Combattant de la liberté 2 000 F (débatte) ou échange avec ordinateur, achetés Sensory 500 F ou Concess sans assortir. SIMONE Georges, rue Figeat, 37750 La Cathène, Tel. : (32) 36.79.42.

* Vends Vidéoques CS2 + K7 Space Invaders, Duel, Asteroids, Pac-man, le tout 800 F, Tel. : 706.29.75 après 17 h 30.

* Vends K7 Mattel Intellivision, Star strike, Hockey, Hommel mark, Laser, 3i-Gingolph, 74500 Evian, Tel. : (50) 76.78.16 après 19 h.

* Vends Donkey-kong (Game & Watch) prix 190 F (Valeur 330 F Noii 82) + jeu Yu Hanimek (Foot, Pele, Mur, Tennis, plusieurs variantes et joystick 2 départs) prix 100 F au lieu de 490 F, les 2 jeux 250 F, Tel. : 898.48.14.

* Vends console Vidéoques CS2 très bon état + K7 n° 1 (course de voitures), le tout 900 F. Vends aussi les K7 n° 4, 9, 11, 16, 23, 31, 200 F pièce n° 38 150 F (Pac-man). Frédéric DAMPIERRE, 3, allée des Crayons, 78134 Marolles/Noisy, Tel. : 990.95.78 après 18 h.

* Vends K7 Vidéoques Philips en bon état n° 12 (grenade) + Target et Foot et 24 (Nimbus électronique) prix 90 F pièce. LEPULLE Frédéric, 115, rue de Paris, 93150 Taverny, Tel. : 413.32.91 après 18 h.

* Vends 4 K7 pour VCS Atari Defender 220 F, Berserk yars revenge 280 F et Circus Atari 140 F. LÉVIGNE Renaud, 1, résidence de l'Albâtre 74300 Annecy-le-Vieux, Tel. : (58) 23.47.32.

* Vends 2 jeux Nintendo à double cadran. Donkey-kong, et OH panic + un Mastermind de poche, un Martin, respectivement 200 F, 150 F, 100 F, 80 F. Franck ou Philippe DELBROS, 5, rue Saint-Jacques 75013 Paris, Tel. : 978.98.01.

* Vends ordinateur Vidéoques avec 8 K7 (n° 4, 10, 12, 22, 25, 35, 28, 39). Valeur 2 400 F, cédé 1 700 F au échange contre une console Mattel avec K7 ordinateur acheté au lieu de 100 F. BOYER, Tel. : (35) 97.84.19, tous les jours après 18 h, sauf dimanche.

* Vends console Mattel décembre 82 + 1 K7 ou choix 1 150 F, ainsi que nombreux K7 (Tennis, Golf, Sea-boat, lock'n'chocolat) prix intéressés Philippe CHARNOT, Tel. : 874.26.11, après 18 h.

* Vends Vidéoques CS2 + 12 K7 (n° 1, 2, 3, 4, 5, 8, 7, 8, 10, 11, 12, 14, 16, 38, 43) : 3 500 F, cédé 2 000 F, acheter. Christophe LOGE, 20, rue Jean-Croix, 8000 Amiens, Tel. : (22) 97.13.97.

* Vends K7 Atari VCS Pac-man 250 F T. BETAT, Tel. : 46.44.07 après 17 h.

* Vends console jeu vidéo TV Unixiv noir et blanc : 0 jeu / Tennis, Pelote, Mur d'entraînement Football. Tu mobile pouvant aller à 200 F. Stéphane PARDO, 4 bis, chemin de Bois-de-l'Aumaine, 13011 Marseille.

* Vends jeu électronique Pac-man + multi-riper électronique Wildfire + 350 à 400 F les deux et Super Missile Invader (Bardol) 100 F. Stéphane PARDO, 4 bis, chemin de Bois-de-l'Aumaine, 13011 Marseille.

* Vends Space Invaders, jeu avec 3 niveaux de difficulté + Change man jeu Pac-man 80 F. Tu Tac Tac combiné 600 F pièce / Spitz 280 F et Chimov 320 F état neuf. Vends aussi T.Game & Watch + manhole + 100 F. Gilles, 92, rue Victor-Hugo, 94220 Ville-neuve-Mor. Tel. : 597.32.51.

* Vends Vidéoques Philips CS2 très bon état + K7 n° 11, 16, 22, 27 1 600 F (très jeu servi). Jean VETILLARD, 5, rue des Cerveaux, 74450 Villages, Tel. : 462.32.48 après 19 h.

* Vends jeu LCD (Nintendo) simple et double écran. Donkey-kong, Oh panie, Green house, Snooty, Fire attack, Torques, Manhole, Tremblement de terre, Pilote automobile. Simple écran 1 150 F + 170 F, double écran de 195 à 230 F. Modia servis. Piles neuves. Romain, Tel. : 537.29.55.

* Vends K7 Atari Mazezcras, Outlaw, Vidéo chess, Adventure, 200 F pièce. Chèque monnaie pour Basic programmation 150 F. Acheter ou échange contre K7 ci dessus. Super cobra, Asie/ma ou Frog-ger (personnages). Boris TACCIA, 13, avenue de la Liberté, 93160 Hsy-le-Grand, Tel. : 300.31.81.

* Vends Vidéoques CS2 + 10 K7, 1 300 F état neuf K7 Pac-man, Invaders, Asteroids... Échange K7 Mattel Checkers contre toute autre, bon état. Michaël PARQUE, 34, rue du Transvaal, 44320 Nantes, Tel. : (40) 74.94.10.

* Vends K7 pour Atari VCS Peles espace + indy 500 F, 595 F vendus 450 F. Jeu électronique Microvision (+ K7 Cassé-briques) 250 F. Vends séparément autres K7. François DURET, 20, rue de Bourg, Métré-sur-Wappes, Tel. : (39) 07.58.57.

* Vends VCS Atari 1 000 F (échange valable, 10 h d'utilisation environ) + game & watch. Vends K7 Atari (Antis, Berserk, Defender, space invaders, Vanguard, Empire contre-attaque) M. ALBERTAZZI, 69210 Lœudy-Frères, Tel. : (74) 01.76.42.

* Vends K7 vidéo CS2 n° 14, 20, 34 et 28, Prix 60 F chacune + jeu électroniques Game and Watch. Cuisine électronique. Réveil : 100 F, Cassé-briques : 200 F, Bego 10 000 150 F, Tout en acier neuf, Charbonniers, 18 bis, boulevard du Maréchal 93136 Groussat, Tel. : (84) 94.96.97.

* Vends VCS Atari, 4 poignées, két 1 100 F, K7 Pac-man, Vanguard, Cosmic, Ark, 270 F pièce, K7 revenge, 200 F. Space war et Dodge'ém - 100 F pièce, joystick 3 programmation : 100 F ou le tout pour 250 F (valeur 3 000 F). Noël GOUYENNIEC, rue des Charbonniers, 93178 Verreries, Tel. : 926.92.58 après 18 h.

* Vends jeu Merlin 150 F. Split second et logis 5 : 200 F choqué, Simon pequet, 100 F ou le tout pour 500 F. Noël GOUYENNIEC, 21, rue des Charbonniers, 93178 Verreries-le-Buisson, Tel. : 930.82.58 après 18 h.

* Vends jeu cristalux jeuques Space war, Passage pour pillans (Bardol) à moitié prix 200 F. Frédéric GAUMIER, 49, rue Mesard, 78140 Vailly.

* Vends VCS Atari état neuf + K7 combat Space invaders, Pac-man, Star voyager (Image) 1 800 F le tout, Vends jeu Microvision + K7 n° 1, 400 F pièce. Sylvain Tu Hannek, 10, rue 300 F. Jérôme HONORATI, 19, rue d'Arsenal, 02100 St-Quentin, Tel. : (23) 62.33.14 après 18 h.

* Vends K7 Atari Defender 280 F et Combat 100 F prix à débattre pour les deux K7. Vends aussi jeu électronique à énergie solaire : Pyramide 130 F à débattre Jérôme, Tel. : 784.87.81.

* Vends K7 Vidéoques CS2 n° 11, 16, 22, 25, 28, 29, 35, 95 F pièce ainsi que le n° 9 (programmation) 100 F et le n° 7 60 F car état en carton. K7 en très bon état. Hubert STODER, 34, rue de Malou-Stecken-sack, 48470 Wesseling.

* Offre à vendre : Atari Am 12 K max avec accessoires, magic bock + 10 K7 jeu (Pac-man) et accessoires (100). Etat neuf (valeur achat 8 450 F) sacrifice 2 500 F. L. GERMAIN, résidence des Sabons, rue de la République, 16100 Cognac.

* Vends K7 Atari Master cruise 120 F, Street racer 100 F, Sky driver 100 F, Vidéo pinball 100 F, Combat 80 F, Air sea battle 100 F, toutes état neuf. Lot 500 F, prix à débattre. Christophe HERVAUD, 102, boulevard de la République, 92420 Vousscron, Tel. : 741.42.41.

AFFAIRE ! Se vous achetez les 18 K7 de ma console Mattel 627 7 pièce et cède ma console Intellivision pour 10 F. Pour tous renseignements LAURE MOURIN, 102, rue Joliette-Seyar, 94000 Créteil, Tel. : 339 17 18. C'est urgent !

* Vends Sinclair ZX 81, mars 83, Vidéo Clac, AMS impression 1 200 F, Hewlett Packard n° complète 3 500 F. COLLORATI, Tel. : (60) 75.80.21 le soir.

* Vends K7 pour Mattel Intellivision - la roulette 50 F, Star strike 200 F et basketball 200 F ou les 6 changements contre / Softu, Tennis et le Chasseur de nuit. HERVE Emond, 1, rue du Calot, 02740 Noilly.

* Vends Vidéoques n° 60 Philips avec écran incorporé et K7 n° 9 (ordinateur) 34, 11, 16, 25, 21, Prix 1 200 F. R. BENHAIM, 11, rue des Petits-Bou, 92230 Chevilly, Tel. : 750.29.78, Après 20 h.

* Vends K7 Mattel excellent état avec manhole et Celluloid à moitié prix. Désirez acheter ou échanger le K7 « Pirifal » SANTIAGO MICHEL, Mas de Boule, 07150 Vallon, Tel. : (79) 37.11.68 après 20 h.

* Vends 11 59 neu. Prix à débattre. Stéphane VALETTE, Tel. : 371.82.59.

* Vends jeu échange, sur Nice ou région, contre 700 PCS VCS K7 Swarqods 225 F, Superbasket 150 F, jeu électronique Pinale de chasse 100 F. Duél 150 F, Alien 150 F. Prix à débattre. X. FAURE, 122, bte Canal, 94300 Niv. Tel. : (93) 26.46.14.

* Vends jeu électronique, Modules Invaders + course de voitures (formule 1), en bon état, 100 F pièce. BLANCHARD Olivier, 15, rue de 19-mars-1962, 33560 Carbon-Blanc, Tel. : (56) 86.42.69 après 18 h.

* Vends Vidéoques CS2, jeu servi et 4 K7. Valeur 2 400 F, vendu 1 800 F. Marc BODIGNOUT, 40, rue Moë, 93420 Villepinte, Tel. : 383.94.18.

* A vendre 16 K7 Atari + 2 Activation + 1 Image avec notice, peu servies, à 60 % prix d'achat. Vends console Atari très bon état avec K7 d'origine 900 F. CHRISTIAN, Tel. : 988 49 10 après 19 h.

* Vends K7 Atari Outlaw + VCS Mazezcras 200 F. Marc MOLLÉ, le Vieux Moulin, 77122 Maurebas, Tel. : 434.24.01.

* Vends jeu vidéo TV avec Football, Squash, Tennis à 60 ou de jeux, Tru avec différents tris et différentes vitesses : 100 F (TBE), LEPAGE Pierre, 144, avenue de Calvados, 95210 St-Denis, Tel. : 417.30.26.

* Vends mini-jeu électronique, Heures, Alerte, Sanki, SRI 7 avec piles + 200 F. RACHUEUR Bruno, 1, rue Haul-Sellier, 91130 Ori-Orange.

* Vends jeu échange jeu Duneogs et dragons 80 F. André, Emmanuel DESTIGNOU, 18, rue Malher, 75004 Paris, Tel. : 887 74 30, 26, route de Prebailly, 72300 Albetville, Tel. : (79) 32.44.59 ou 21.10.04 heures repas.

* Vends K7 pour Atari - Pac-man, Vanguard, Berserk, 250 F pièce, Basker, Night Driver, Dodge am, Combats, 130 F, Adventure, Hounded House + 150 F. Atlantis, King Kong 100 F au tout cédé à 2 000 F. VICARI Gilles, Tel. : 303.12.48.

* Vends K7 Atari toutes neuves - Phoenix, Yars Revenge - 200 F Berserk + 250 F, Hounded House 150 F, Swarqods earthwork, 250 F, + jeux électroniques (Probl 1) 200 F, Missile Invader 75 F. La portaine aussi 100 F. F. CORDELL, 11 bis, rue Beaujeu, 95600 Indochane, Tel. : 959.79.28.

* Vends jeu Microvision (MR Electronic) avec 5 K7 (Shooting Star, Cassé-briques, bataille navale) 400 F le tout PALUMBO Richard, Mas Montcaule, route de Port-Saint-Louis, 12300 Arles, Tel. : (90) 96.79.06.

* Vends jeu électronique LCD Tremblement de terre 80 F avec piles. ABDE Eran, rue de Planétion persillé 58200 Cassac-sur-Laine.

* Vends jeu électronique Les Cow-Boys de l'An 2 000, état neuve. Prix : 120 F. Échange au vends K7 Mattel Golf, DUCROS Nicolas, 52, rue d'Anjéou-Moulin, 12300 Arles, Tel. : (90) 96.96.43.

* A vendre K7 Vidéoques Philips n° 22 (le maître de l'espace) et achète K7 Philips au Parker. Échangeurs éventuellement à 22 contre 22. Yvan LEFANT, CHÉC, 9, rue du Calvire, 22730 Trégastel, Tel. : (96) 23.81.42.

* Urgent vends jeu vidéo noir et blanc très bon état + K7 Superairfif 100 F, Batterie navale : 6 jeux. Démission 6 jeux le tout 300 F. CHARNOT Eric, Tel. : 80.23.18, Après 18 h.

* Vends Atari VCS + 000B + K7 Star voyager, Fire fighter, Cosmic ark et Laser Ball 1800 F, K7 + King Kong, Golf, Dodge am, Indy 300 F avec manette. Air sea battle, Outlaw, Maze craze, Sky driver. Circus Atari 1 200 F, Air war K. REUMONT, Tel. : (71) 81.57.58.

* Vends jeu Microvision + K7 Blitz + K7 Shooting Star, Space Invaders, Indy 500, Super Impact, 550 F. ABRIS Christophe, allée de la Forêt, 31200 Espéran, Tel. : 26.83.80.

* Vends K7 Vidéoques très bon état n° 9 (programmation) 201, 25, 27, 30, 24, 32, 37 95 F pièce ou le lot 750 F. Tel. : 082.11.70 après 18 h 30.

* Vends jeu Atari, Déc, 82 + K7 Combat, Pac-man, Asteroids, Space Invader, indy 500, Super Impact, 1 500 F. GUITTARD, Tel. : 686.44.29 après 19 h.

* Vends et échange nombreux programmes sur ZX 81, liste sur demande. MULARD Stéphane, 5, rue Sully, 60530 Neuilly-en-Thelle, Tel. : (4) 424.54.48 après 19 h.

* Vends CS2 Philips très bon état et + 8 K7 dont Pac-man, Space Invader, indy 500, Super Impact (90 F) + Missile Invader Bardol avec pile 75 F ou les deux 150 F. Le THIEFF Jéon-Yves, 1, rue Gaston-Ramon, 29200 Brest, Tel. : (98) 49.03.53.

* Vends Galaxy II, Partout état, possibilité secteur, 4 niveaux de difficulté en 3 manches + Bonus, Prix 220 F, en part d'argent. Didier SÉGNONS, 27, allée Vido, 93310 Noisy-le-Fort, Tel. : (93) 85.54.

* Vends console VCS Atari, novembre 82, état neuf avec K7 Combat, Space invaders et Berserk le tout 1 000 F. Alban LAZAR, 86, rue E.-Vailant, 93178 Nogent, Tel. : 858.58.00.

* Vends CS2 Philips Vidéoques avec 10 K7 n° 1, 3, 4, 5, 6, 9, 10, 15, 22, excellent état 1 200 F. STUJENNEAU Michel, Tel. : (91) 86.06.60 le soir.

* Vends Microvision + K7 Flipper et Blitz, Cassé-briques, le tout 300 F ou jeu + Cassé-briques 200 F. Vendo Score (Bambino) 200 F, le tout en T.B.E. + notice. Gérard, Tel. : 636.58.76 après dimanche.

* Vends jeu électronique Galaxy 2 et Missile Invader, prix 250 F. Axel CAUVET, 20, rue Madeline Michéle, 92290 Neuilly-sur-Seine, Tel. : 732.43.75 après 18 h.

* Vends console Mattel + 7 K7 2 500 F. M. MOUSSEKIAN 103, Avenue Victor-Hugo, 92170 Vanves.

* Vends K7 Atari de 120 à 300 F, jeu vidéo avec K7 1 450 F, jeu électronique Atlantis 150 F, MASTAUX Eric, 4 chemin des Brouillères, le Mourcellette, 13013 Marseille, Tel. : (91) 60.22.61.

* Vends Atari, état neuf (janvier 1983) + 1 K7 d'origine et 2 paires de manettes. Prix : 1 000 F. Tel. : 794.68.02 après 19 h 30.

* Vends Vidéoques CS2 + 3 K7 n° 14, 11, 4, 18 + jeu Mattel électronique, Batterie de blindés, le tout 900 F, Tel. : 878.97.39 au soir.

* Urgent vends VCS Atari + 3 K7. Space Invaders + Pele's course + Combat, le tout 1 400 F. TBE. Garantie jusqu'à Noël 83. MANZI Dominique, le val d'Or, 6, avenue Emile-Ripert, 06300 Nice-l'Arènes.

* Vends ordinateur Vidéoques CS2 Philips avec 17 K7 prix à débattre. CORDON Christophe, 7, hameau des Bouillères, Le Barroville, 13013 Marseille, Tel. : (91) 98.42.20.

* Vends PC 2 (Sharp PC 1500) + IMP CE 130. Ach. 1282 F. Sans garantie 1 100 F ou 2 000 F. MAI THIAN, 51, boulevard Fogel, 93000 Episy, Tel. : 829.79.88.

* Vends Vidéoques, jet. Mars 82, le tout 1 600 F. T.B.E. Tel. : (35) 82.32.56.

Le Wagon Rouge

(23) 62.41.35

JEUX ELECTRONIQUES et VIDEO WARGAMES, CASSE-TÊTE PUZZLES

13, Rue RASPAIL - 02100 St QUENTIN

MINI HOBBY

14, rue Paul-Pioda 01000 Bourg-en-Bresse Tél. : (74) 22.35.11

Spécialiste du jeu électronique dans notre département vous proposons nos jeux vidéo — l'extraordinaire CBS (disponible) — INTELVISION MATTEL — ATARI — VIDEOPAC

PLUS DE 120 TITRES : Vidéo-pac - CBS - Mattel - Imagic - Spectravision - Parker - Atari - Activation - Telesys - Tigervision - Apollo etc.

Vente par correspondance
Location console et cassette

JEUNE FRANCE

108, rue Carnot - 71000 MACON (85) 38.33.41

Tous les jeux électroniques
JEUX VIDEO

Atari - Intelvision - Mattel - Victor
Lambda

JEUX POUR ATARI

Atari - Activation - Parker - Spectravision

OCTET

Le nouveau magasin «in»

FESTIVAL DES :

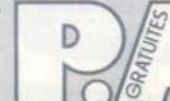
• Jeux électroniques

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

• Ordinateurs pour : jeux, enseignements, gestion familiale, T.I. 99 - VIC 20 - PHC 25 - PC 1212 - PC1500, etc.

1, av. Pte de la Plaine - 75015 Paris. Tél. : 530.05.49.

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



• Vends mini-ordinateur FXI 702 P Casio, état neuf + Accessoires imprimante graphique + interface K7 + des K7. Prix : 1 100 F. Jean-François BAGGIONI, Tél. : 627.31.95 au soir.

• A vendre console Intelvision de Mattel plus K7 tout frog, Triple écran, Star Strike, football, Tennis, Hockey, Sea Battle, Le tout 2 900 F. BÉLIER ZOUARI, 40, rue d'Enghien, 75010 Paris. Tél. : 523.19.85.

• Vends ou échange console Atari, état neuf, garantie Dec 83 + manette + 10 K7 métréphone. Le tout : 2 900 F. Je donne Electronic Detective, Tank Attack, Pursuite spatiale. Jean-Paul DELILLE, 27, rue de Valenciennes, 14300 Caen.

• Vends jeu vidéo Mattel Intelvision. T.B.E. Garantie jusqu'à 24 déc. 1983. Prix : 1 500 F. Thierry MILIAT, Saint-Bach-Glèze, 69400 Villefranche-sur-Saône. Tél. : (78) 65.15.43 heures repas.

• Vends orgue électronique Bontemps H8 301. Sons: Hôte strings, trumpet, vibrator, auto-harmon, syllables latin, disco, rock, slow, rock, swing, waltz. T.B.E. 8001 + méthode. B. SALORD, 89 bis, avenue Carnot, 78700 Conflans-St-Honoré. Tél. : 919.61.52.

• Vends C 52 Philips avec 10 K7 dont tous les jeux imprimés : 11, 18, 22, 34, 39, 3, 4, 9 (programmable), 23. Le tout en excellent état : 1 200 F. M. MAUBLANC, 2, avenue du Bassillon, 78310 Maurepas. Tél. : 050.30.50.

• Vends jeu Vidéo Philips C 52 avec : 20 K7 : 1, 2, 4, 8, 11, 14, 15, 16, 18, 20, 22, 25, 29, 32, 33, 34, 35, 37, 38, 39 Vidéo 2 500 F. Bon état. ROPRE Pascal, 97, square Michélet, 13009 Marseille. Tél. : (91) 71.44.54 de 12 h à 13 h 30 et de 17 h 30 à 20 h 10.

• Vends K7 pour VCS Atari Demon Attack d'Imagic ou Partail d'Activation. Les 2 pour 280 F ou les échange contre autres K7 compatibles. A. DIBER, 48, avenue Aubert, 94380 Vincennes. Tél. : 365.40.88.

• Vends console de jeu Hamamix SD 070 + 2 poignées de jeu multiréactionnelle + 1 cartouche 10 jeux de sports, prix 300 F. CHEVALERIER Olivier, La Rabotterie, 17300 Jansac. Tél. : (46) 48.29.60.

• Vends VCS Atari très bon état fourni avec 7 K7 : Space Invaders, Assemblages de l'Arche perdue, Défense, Barak, Adventure, Combat, Basic programming, + le clavier atari + toutes les manettes. Prix : 2 000 F. M. RUFFION, rue Mabry, 38270 Bourvoisin. Tél. : (74) 84.71.34.

• Vends Microvision + 2 K7 (Bataille navale, Shooting star) peu servi (année 82) valeur 600 F, vendu 350 F. Vincent BONAFIOS, rue de l'Émirage Huest, 27320 Soreux. Tél. : (32) 34.17.54.

• Vends jeu électronique de pêche Bakudan man (Bandaï) 2 niveaux de difficultés, harque, coupure de son, état neuf, avec l'élu : 150 F. Vends Puck monster (Lanney), 2 niveaux de difficultés + piles : 300 F. Jean-Christophe COSTES, 75, rue Jeanne-d'Arc, 94300 Champigny.

• Vends K7 Tigervision King Kong - 280 F. Avez-vous adhérer à un club Atari dans la région parisienne. Téléphone, Tél. : 647.47.29 ou (92) 58.16.36.

• Vends jeux électroniques Bandaï : Chasse au sorcier, Tremblement de terre, Passage de pirates, Le déstresse, 110 F pièce, le jeu et le jaugneur pour 50 F. Jeu Microvision + 4 K7 : 500 F ou ce jeu seul + 1 K7 : 200 F. 75 F la cassette. Maxime KAHN, 30, avenue Henri-Bergson, 92380 Garches. Tél. : 741.70.16.

• Vends jeu électronique Casio CG-110 Cosmos Fighter au prix de 150 F (neq. peu servi) acheté le 9, 9, 23. Pourchassez vos ennemis dans l'espace et pilotez votre chasseur avec dextérité. Gilles SURJOUIS, 9, rue Paul-Lafargue, 92370 Châteaufort-Malherbe. Tél. : 631.93.56 j'entre un timbre.

• Vends 16 K7 Mattel état neuf 2 500 F les 16 ou le tout + console Mattel 4 500 F. Gilles. Tél. : 107.82.18 après 18 h.

• Vends jeu vidéo de café « jeté » couleur avec 5 menus (Pac-man, Scramble, Warlock, Galactron, U-words) + 1 tube couleur, 1 alimentation, 1 T.H.T., 1 carte couleur, 4 puiprises. Prix 5 500 F, valeur 12 000 F. M. DHOUDAIN, 244, bd St-Germain, 75007 Paris. Tél. : 944.22.32.

• A vendre console Mattel achetée le 14.09.82 avec garantie + 2 K7 Golf Auto-Racing. Valeur de l'ensemble 2 240 F. Facture à l'appui. Vends 1 300 F urgent. Philippe. Tél. : 526.05.96.

• Vends Vic 20 état neuf 2 500 F avec interface écran, gratuitement jamais servi, encore sous garantie. Sylvain BURAN, 56, rue Louis-Michel, 78300 Maurepas-la Ville. Tél. : 724.57.18 ou 092.72.99.

• Vends console Mattel avec 5 K7, valeur du tout 3 500 F, vendu 2 500 F (à débattre). Nicolas DEVELAY, 2, rue du Docteur-Gillet, 71400 Autun. Tél. : (85) 52.29.30.

• Vends Vidéo Philips C52 état neuf + 16 K7, 22 jeux avec mode d'emploi 2 100 F. Vincent RIU, « le paradis », Impasse des Capucines, 34000 Montpellier. Tél. : (67) 63.16.87.

• Vends jeu Vidéo Philips N° 60 écran incorporé avec 3 K7 état neuf 900 F. Jean-Marc LANGUET, 19, rue des Arcades, 95140 Garges-lès-Gonesse. Tél. : (3) 986.60.22 après 18 h 30.

• Vends jeu Electronique Space laser light (Borealis), valeur 400 F, vendu 190 F, bon état. MONDELLAZ Bruno, 85 A, résidence Vuvert, rue de Vuvert, 12000 Bourges.

• Vends un lot comprenant une grande variété de jeux électroniques : LIBRAS Sylvain, 8, rue J.-F. Julliet-Curie, 95340 Pargny. Tél. : 034.83.10.

• Vidéo Philips C52 Philips. Vends ou échange K7 n° 30, 31 - vendus 60 F et 200 F ou moins, ou échange contre K7 29 + 37 + 7335 + 7120 + 719 ou achètez cartouche-ci à bas prix. Jean DECARD, le Colombier, 04100 Mousteyrou.

• Vends ordinateurs Atari 400 état neuf (Hevier 83) 8 ans de garantie prix : 3 000 F. PÉREZ Borge-Mars, 94, cours de Vincennes, 95013 Paris. Tél. : 291.48.20 bureau ou 343.95.15 domicile.

• Vends K7 pour TI 9914A regroupant des programmes d'impression ou base et al. bon état. Prix 100 F + 10 F (port) = 110 F. M. BELMES Saint, Le Pulvert, 73240 St-Genix-sur-Guiers.

• Vends Vidéo system 16M noir et blanc + 1 K7 10 jeux + 1 paire de manettes + transformateur. Le tout 400 F. Tél. : (94) 25.23.05.

• Vends K7 pour VCS Atari Pac-man, Demon attack (Imagic) 300 F pièce. Possibilité de lot : 590 F les 3. Bruno COUDREY, Tél. : 417.32.04 après 18 h.

• Urgent vendre Vidéo C 52 K7 avec n° 8, 37, 38, 39 et 42. Valeur 4 540 F vendu 3 500 F. MOEPT Philippe, Kerodohoven, 56260 Larmor. Tél. : (97) 82.22.70.

• Vends console VCS Atari T.8 état avec 7 K7 dont Star Wars, Superman, Space Invaders, Chasseur command, etc. + manettes valeur 3 400 F, vendu 2 400 F et console Mattel avec 3 K7 Auto racing, Football, Bowling, valeur 2 400 F, vendu 1 800 F. Barrelli, Tél. : (6) 928.47.71.

• Vends ou échange K7 Space war pour VCS Atari : 110 F. Eric PASTINELLI, 45/47, rue Villiers-de-l'Isle-Adam, 75020 Paris.

• Vends jeu électronique Game and Watch Donkey-Kong Double écran. Excellent état (décembre 82), 250 F ou l'échange contre Ram 16 K acheté pour 238 F. Olivier MORRILL, 10 rue des Bateliers, Cliché 9322, 91900 St-Sulpice-Bleiz. Tél. : (54) 78.84.18.

• Vends Kit électronique EX 150 excellent état (décembre 82) permet de réaliser plus de 150 expériences (du déractor de messages à la sirene électronique). Acheté 320 F, vendu 220 F. Olivier MORRILL, 10, rue des Bateliers Cliché 9322, 91900 St-Sulpice-Bleiz.

• Attention vends Vidéo Philips très bon état + 9 K7 dont Pac-man, Programmation, Musique, Singeries, Space-Invaders. Le tout à débattre. Vends aussi Flipper 10/14 ans avec tableau électronique, nuit, compteur de balles. Prix : 1 200 F côté à 350 F. Tél. : 831.05.11 après 19 heures.

• Vends jeu Vidéo Philips C52 peu servi, sous garantie, + 6 K7 (11.38.22.34.38.1) Prix scindé de 1 500 F. Boudignon Marc, 40 rue Hoche, 93420 Volpente. Tél. : 383.94.18 après 19 h.

• Vends console Philips Vidéo Philips C52 état neuf, peu servi + 15 K7 n° 1, 2, 3, 4, 10, 11, 22, 25, 29, 31, 34, 35, 36, 38, 39. Prix : 2 000 F. M. PERAUD, 22, rue de la Gare, 01150 Langy. Tél. : (74) 35.96.11.

• Vends ou échange K7 Atari VCS Vidéo-pédales, prix à débattre. GENEIX Florence, 5, allée du parc, 63110 Reumont. Tél. : (73) 26.91.45.

• Vends console Atari état neuf avec 7 K7. Pac-man, Indy 500, Vidéo chess, Foot, Circus, Break-out, Combat : 2 000 F. B. LEITZ, 85, avenue Baud-Duffy, les Prévê de la Corniche, 02000 Nieu. Tél. : (93) 83.94.16 le soir.

sam

RECHERCHONS
INDEPENDANTS

diffusion

IMPORT - EXPORT - GROSSISTE

- Vidéo K7 vierge
- Jeux électroniques
- Calculecttes solaires
- Cartes postales musicales...

SAM. DIFFUSION

63, bd des Corneilles - 94100 SAINT-MAUR

Tél : (1) 889.47.11 +

Telex : 213 726 F SAMIPEX

• Vends K7 **Mattel Golf 200** à très peu servi. **BOURY Marc-André**, Tél. : 946.22.97 après 17 h.
 • Vends K7 pour VCS Atari **Pac-Man** F. Space invaders 150 F. **Football 150 F.** **Marc Le BOUTIC, 19, rue Dufosse, 92710 Vanves. Tél. : 645.00.01 après 18 h 30.**

• Vends jeu de poche **Mattell** « Dungaons et Dragon » (neuf) 3 niveaux de difficulté. **Prix 200 F. M. SIOGAL, 7, rue Louise-Thélie, 75019 Paris. Tél. : 201.58.35 entre 17 h et 20 h.**

• Vends K7 Atari. **Bilard 200 F.** Echees 180 F. Basic programme + manches 9 touches 300 F. **raquette tennis Fisher 350 F. M. CLEMENTAU François, 79300 Luzern. Tél. : (84) 40.45.30.**

• Vends jeu **Nemis Maria Mazzana** + Cases-briques de **Sandol**. Cherche club jeu à Besançon. **M. POSSENTI, 15, rue T. Bernard, 25000 Besançon.**

• Vends K7 Atari récentes - E.T. (250 F.). **Sur-road. ARBUD Christophe, allée de la Forêt, 51200 Epemay.**

• Vends K7 pour VCS **Superman 120 F.** **Superzoo 250 F.** **Terminis Activation 200 F.** **Chopper command: Batts of the apkins. Planet patrol 300 F.** **chocote au échange contre K7 valeur identique. VINCENT YAT, 31, avenue de Gaille, 91710 Cray. Tél. : (20) 74.12.53.**

• Vends Vidéopac Philips C 52 700 F. + K7 1, 7, 9, 14, 24, 28, 33, 34, 35 à 85 F pièce ou 750 F les 9. **Brous, (78) 58.44.96.**

• Vends K7 Intellivision. **Route, Football, Course auto, Star strike, Night strike, Lock'n'chase, Soutu (état neuf) 190 F. + Microsurgeon 300 F (neuf) + jeu électronique. Pack monster 200 F. et jeux cristaux liquides. Au feu 150 F. **SACCUTO Hervé, Tél. : (93) 84.52.86.****

• Vends VCS Atari décembre 82 + K7 Combat + Pac-man + Defender + Space invaders + Star Raiders avec clavier commande 1 300 F. **TOURNIER Eric, 9, allée Marivaux, 93120 Paris. Tél. : 419.13.50 après 18 h.**

• Vends Vidéopac 1 000 F. Vends aussi Merlin 200 F (jeux différents). **Tél. : 36.39.59 après 20 h.**

• Vends console **Vidéopac C 52 + 18 K7 1 600 F** le tout ou séparément console 600 F. K7 70 F pièce (n° 2, 3, 4, 5, 6, 7, 10, 12, 13, 14, 16, 18, 22, 23, 24, 26, 27, 30). **PAYA André, 4, avenue des Châtelliers, 77140 Maconfort-Francoville. Tél. : 428.86.66.**

• Vends K7 pour VCS Atari. **Star Raiders 250 F.** **Les Aventuriers de l'Arche perdue 250 F.** **Defender 250 F.** **Outlaw 100 F.** **Vidéo chess 150 F.** **Adventure 150 F.** **ou le tout pour 1 000 F. Bruno MOUTARD, 43, rue Saint-Claude, 17000 La Rochelle. Tél. : (46) 41.79.34.**

• Vends K7 pour VCS Atari. **Ambator 300 F.** **Pac-man 290 F.** **Space invaders 230 F.** **Combat 70 F.** + K7 pour Atari-400 ou 800 **Zaxxon 200 F.** + jeux électroniques. **Oil panic 200 F.** **Defi Electronique (Mattel) 100 F.** + jeux vidéo noir et blanc + Tel-star + Témis, squash, foafr de Coleco 100 F. **Nadin MASSOUO, Tél. : 741.85.74.**

• Vends Vidéopac C52 750 F. + K7 47 75 F. + Pac-man 140 F., le tout 1 500 F excellent état. Les 9 K7 sont les n° 6, 10, 11, 15, 22, 33, 34, 35. **GEISBERGER Yves, Tél. : 969.13.16.**

• Vends Space Invaders 200 F. **Superman 150 F.** **Wizard of war 200 F.** **Night driver 100 F.** **Stéphane GARBAUD, 2, square des Maronniers, 78150 Raoucourt. Tél. : (3) 954.62.27.**

• Vends paquette de jeu AGS-Is pour ZX 81 (neuf) + K7 de jeu JES + Pilat (neuf) 2 fois prix n° 1, 4, 9, 12, 14, 22, 24, 29, 32, 33, 34, 35, 37 n'ayant presque pas servi avec notice d'emploi, cause besoin d'argent, vendus au plus offrant. **Eric MARROU, 16, quartier Salersend, 26110 Nyons. Tél. : (75) 26.33.29.**

• Vends Vidéopac Philips N° 60 avec écran incorporé, état neuf et une ou plusieurs K7 Vidéopac N° 1, 4, 9, 12, 14, 22, 24, 29, 32, 33, 34, 35, 37 n'ayant presque pas servi avec notice d'emploi, cause besoin d'argent, vendus au plus offrant. **Eric MARROU, 16, quartier Salersend, 26110 Nyons. Tél. : (75) 26.33.29.**

• Vends paquette de jeu AGS-Is pour ZX 81 (neuf) + K7 de jeu JES + Pilat (neuf) 2 fois prix n° 1, 4, 9, 12, 14, 22, 24, 29, 32, 33, 34, 35, 37 n'ayant presque pas servi avec notice d'emploi, cause besoin d'argent, vendus au plus offrant. **Eric MARROU, 16, quartier Salersend, 26110 Nyons. Tél. : (75) 26.33.29.**

• Vends paquette de jeu AGS-Is pour ZX 81 (neuf) + K7 de jeu JES + Pilat (neuf) 2 fois prix n° 1, 4, 9, 12, 14, 22, 24, 29, 32, 33, 34, 35, 37 n'ayant presque pas servi avec notice d'emploi, cause besoin d'argent, vendus au plus offrant. **Eric MARROU, 16, quartier Salersend, 26110 Nyons. Tél. : (75) 26.33.29.**

• Vends paquette de jeu AGS-Is pour ZX 81 (neuf) + K7 de jeu JES + Pilat (neuf) 2 fois prix n° 1, 4, 9, 12, 14, 22, 24, 29, 32, 33, 34, 35, 37 n'ayant presque pas servi avec notice d'emploi, cause besoin d'argent, vendus au plus offrant. **Eric MARROU, 16, quartier Salersend, 26110 Nyons. Tél. : (75) 26.33.29.**

• Vends paquette de jeu AGS-Is pour ZX 81 (neuf) + K7 de jeu JES + Pilat (neuf) 2 fois prix n° 1, 4, 9, 12, 14, 22, 24, 29, 32, 33, 34, 35, 37 n'ayant presque pas servi avec notice d'emploi, cause besoin d'argent, vendus au plus offrant. **Eric MARROU, 16, quartier Salersend, 26110 Nyons. Tél. : (75) 26.33.29.**

• Vends paquette de jeu AGS-Is pour ZX 81 (neuf) + K7 de jeu JES + Pilat (neuf) 2 fois prix n° 1, 4, 9, 12, 14, 22, 24, 29, 32, 33, 34, 35, 37 n'ayant presque pas servi avec notice d'emploi, cause besoin d'argent, vendus au plus offrant. **Eric MARROU, 16, quartier Salersend, 26110 Nyons. Tél. : (75) 26.33.29.**

• Vends paquette de jeu AGS-Is pour ZX 81 (neuf) + K7 de jeu JES + Pilat (neuf) 2 fois prix n° 1, 4, 9, 12, 14, 22, 24, 29, 32, 33, 34, 35, 37 n'ayant presque pas servi avec notice d'emploi, cause besoin d'argent, vendus au plus offrant. **Eric MARROU, 16, quartier Salersend, 26110 Nyons. Tél. : (75) 26.33.29.**

• Vends paquette de jeu AGS-Is pour ZX 81 (neuf) + K7 de jeu JES + Pilat (neuf) 2 fois prix n° 1, 4, 9, 12, 14, 22, 24, 29, 32, 33, 34, 35, 37 n'ayant presque pas servi avec notice d'emploi, cause besoin d'argent, vendus au plus offrant. **Eric MARROU, 16, quartier Salersend, 26110 Nyons. Tél. : (75) 26.33.29.**

• Vends paquette de jeu AGS-Is pour ZX 81 (neuf) + K7 de jeu JES + Pilat (neuf) 2 fois prix n° 1, 4, 9, 12, 14, 22, 24, 29, 32, 33, 34, 35, 37 n'ayant presque pas servi avec notice d'emploi, cause besoin d'argent, vendus au plus offrant. **Eric MARROU, 16, quartier Salersend, 26110 Nyons. Tél. : (75) 26.33.29.**

• Vends paquette de jeu AGS-Is pour ZX 81 (neuf) + K7 de jeu JES + Pilat (neuf) 2 fois prix n° 1, 4, 9, 12, 14, 22, 24, 29, 32, 33, 34, 35, 37 n'ayant presque pas servi avec notice d'emploi, cause besoin d'argent, vendus au plus offrant. **Eric MARROU, 16, quartier Salersend, 26110 Nyons. Tél. : (75) 26.33.29.**

ACHATS

• Urgent achète extension mémoire + K7 pour ZX81 à des prix intéressants. Vends jeux à cristaux liquides. Chasse à l'homme et les lions. **MIRIEU DEIRI, 29, rue Bellevue Monte-Carlo, 98000 P. de Monaco.**

• Cherche jeu électronique solitaire **Casio Alerts** au feu, bon prix ou **Space stretch. Patrick ROBIET, 81, Bd A. de la Forge, La Marguerie, 13014 Marseille. Tél. : (91) 98.37.38 après 18 h.**

• Achète disquettes pour Apple 3 utilitaire et ZX81 sans ext. ou autre ordinateur, programmes et K7 pour Atari et Mattel. Recherche aussi une console Mattel dans les 700 F Alas. **Stéphane MASSOUO, 2, rue Croizat, 29, avenue de la division laënnec, 93430 Villeneuve.**

• Achète jeu électronique **La poursuite (Lansay)** ou **Boi d'or (Casio ou Lansay)** bon état maximum 200 F le jeu à cristaux liquides Les Schtroumpfs maximum 200 F (Orléans) la première sert aussi de calculatrice. **Dominique FARE, 11, rue Andréren, 93130 Issy-les-Moulineaux. Tél. : 554.11.72.**

• Achète K7 pour VCS Atari (Atari, Imagic, Activation, Spectravision, Tiger vision, Parker brothers) prix max 200 F me faire parvenir vos prix et vos listes. Vends aussi K7 **Combat pour VCS 100 F.** **Frédéric MARTIN, 3, quartier de château d'Aux, 68500 Issenheim. Tél. : (99) 76.41.51.**

• Achète K7 d'occasion bon état pour VCS Atari toutes marques. **Patrick BARRAUD, 25, avenue Pasteur, 13007 Marseille. Tél. : (91) 31.49.30.**

• Cherche numéros de **Tilt 1 à 4**, prix très bas. **F. BOURBIAUD, 16, rue Jeanzay, 79000 Niort.**

• Achète K7 d'aventure ou de stratégie pour **Mattel Intellivision** à bon prix (environ 300 F). **Cyril THIÉRY, 29, avenue de la République, 60370 Gouvilleux. Tél. : (44) 657.11.72.**

• Achète K7 pour VCS Atari à 50 % valeur - **Yar's revenge, Megamania, Pitfall, Mme Pac-man, Circus Atari, Action force, Donkey kong, River raid, etc...** (province à destiner) **Dominique ARNOLD, 11, rue Roman Rolland, 94500 Champigny. Tél. : 884.55.57.**

• Achète emballages complets de **K7 Atari (S/T) une** et **K7 Zaxxon 270 F** maximum (en bon état). **Raymond FLEURY, 8 bis, rue Maurice Thorez, 76700 Gonfreville l'Orcher.**

• Achète modules de jeu pour **Ti 99/4A** - **Til Invaders, Car-wars, Voedoo castle, Chosse ou wumpus, Golden voyage, Chishalm rail** à moins de 250 F. **J.-C. FOURNIER, 21, rue de la Plaine, 91700 Sainte-Genesive-des-Bois. Tél. : 015.28.10 (de 18 h à 20 h seul vendredi).**

• Cherche pour **Mattel le Gendarme** et **Voleur** bon prix. **Ludovic MORILLON, Tél. : 361.55.55.**

• Achète K7 **Mattel**: **Utopia, Dragons et Dragons, Soutu, et K7 Magic Demon Attack, Microsurgeon** (pour **Mattel**) en bon état et avec notice. Recherche programmes **Grid 1, 1000**. **Stéphane DUBARRY, 44, rue Général Ferris, 38100 Grenoble. Tél. : (76) 47.47.42.**

• Achète K7 pour VCS Atari. **T. MATHET, 250, rue R. Leclercq, 91600 Sevigny-Sur-Orge.**

• Cherche sur la Finisère Console **VCS Atari**, moins de 700 F. **Christian WACHE, 21, rue de Malaison, 59200 Brast.**

• Achète toutes K7 pour VCS Atari. **Patrick BARRAUD, 25, avenue Pasteur, 13007 Marseille. Tél. : (91) 31.49.30.**

• Cherche programmes pour **Ti 99/4A**. Vends K7 Atari - **Pac-Man** ; **Asteroid**, **Space-Invaders**. **Pierre GUSTINIAMI, 5, boulevard Camille Flammarion, 13001 Marseille.**

• Achète K7 pour VCS Atari. **Football** et les Aventuriers de l'Arche perdue, 60 % du prix d'achat. **Maxime KAHN, 30, avenue Henri Bergson, 93380 Garches. Tél. : 741.70.16.**

• Achète 1 joystick **Atari**, **Clédo**, **Til**, (93) 89.46.60 (de 9 h à 12 h et de 19 h 30 à 21 h).

• Achète les livres du micro ordinateur **ZX81 à 30 F** le livre ou plus. **Daniel MITRINKIN, 116, rue de Logny, 75020 Paris. Tél. : 371.00.00.**

• Achète 2 000 F. **Dragon 32** d'occasion. **Laceno BÉNOTMANE, HLM de Soave, bt 2, n° 3, 26110 Nyons.**

• Achète K7 **Dodge'em, Night driver, Breakout, Frogger, Asteroids** ou autres, 90 F environ + livret et boîte. Vends jeu **Homexx 50070** pour TV N/B et K7 - **Scott**, **Submarine 80** et le **K7**, tout 395 F. **BAUMONT J.-M., esc. 20 n° 194, Roustan, 34700 Lézignan-la-Rive. Tél. : (67) 44.19.10 en août fin à possible.**

• Achète Super cobra. **THIBAUD Jérôme, 1, place Velotze, bt A, apt. 26, 45100 Orléans.**

• Achète programmes pour **ZX81 + 16k7** Simulation de vol, **Space patrol, Scramble, Stock-car, Tyrannosaure, Rex**. **BURGER Jean-François, école maternelle, 36140 Aigremont. Tél. : (54) 36.30.14.**

• Achète tous emballages (boîtes bon état) de K7 Atari autres que **Combat, Missiles-command, Vanguard, Night-driver** 5 F pièce. **HAVET Mathias, rue de la Gare la creche, 93270 Bouillay. Tél. : (28) 43.11.22 après 19 h.**

• Cherche tous programmes et extensions pour **Ti 99-4A** envoyer listes et prix (abonnement). **BILMESIERI J.-Maxime, Le Palast, 73240 Saint-Gervais-sous-Ardèche.**

• Achète K7 **Pac-man** pour VCS Atari, faire offre. **Tél. : (93) 77.33.61 après 18 h.**

• Achète VCS Atari bon état à moins de 850 F avec K7 d'origine. **M. RIDRADI, 2, square Frédéric Chopin, 93110 Rosny-sous-Bois. Tél. : 855.46.85.**

• Achète K7 pour VCS Atari. **NICOLAS Georges-Noël, Kerret, 92160 Crouan. Tél. : (98) 27.09.72.**

VERSAILLES
LE BAZAR
 60, rue de la Paroisse
 950.03.04

Spécialiste jeux vidéo
ATARI - MATTEL - C.B.S.

Grand choix de cassettes
Imagic-Activation-
Spectravision-Parker-
Télésys-Tigervision-
Atari-Mattel-C.B.S.

Démonstration permanente

loisir

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

N° 1 du jeu électronique consoles vidéo

CBS COLECO	1 890 F
TEXAS TI 99	1 950 F

(Sous réserve du maintien de taux de TVA).

PROMOTION CASSETTE
IMAGIC (ATARI) 339 F
Demon attack - Star Voyager -
Cosmic Ark Atlantis - Trigh shot -
Fine Fighter
IMAGIC (MATTEL) 369 F
Demon attack - Atlantis - Micro
Singon - Beauty and the best et
toutes nouveautés
TIGERVISION (ATARI) 269 F
King Kong - Junbraker - Thres-
bold - Marandin
TELESY'S (ATARI) 299 F
Cosmic creeps, Fastfood, Starga-
mer, Ram it, Demolition Herby
SPECTRAVISION (ATARI) 299 F
Ganster alley - Planet Patrol -
Cross force - Tape Worm Nexon -
China Synchron
 Vente par correspondance.

Atari

Leur vidéo qui déchaine les passions

UNE OFFRE UNIQUE
A DES PRIX LIQUIDES

OFFRE SPECIALE!

REDUCTIONS
JUSQU'À
50%

LIQUIDATION DES STOCKS 1

pour le public

notre prix (incl.TVA)

n° 1	PELÉ'S BOCCER.....	147 Frs.	90 Frs.
2	MISSILE COMMAND.....	287 *	160 *
3	SUPER BREAKOUT.....	287 *	160 *
4	WAR LORDS.....	287 *	160 *
5	ASTEROIDS.....	347 *	190 *
6	BERZERK.....	347 *	190 *
7	E.....	347 *	190 *
8	NATH GRAND PRIZ.....	347 *	190 *
9	RABDOER OF THE LOST ARK.....	432 *	220 *
10	STAR RAIDERS (ev,vid,touch).....	432 *	220 *

ET COME "SUPER STAR".....

11 YARS REVENUE/AIR SEA BATTLE..... 432 * 190 * (10x2)

QUALITE GARANTIE====JUSQU'À L'ÉPUISEMENT DES STOCKS====MATERIEL VOYAGE AUX RISQUES ET PERILS DU DESTINAIRE==== EXPÉDITION PIT RECOMMANDÉ SOUS TROIS SEMAINES====

BON DE COMMANDE (à envoyer à l'adresse mentionnée ci-dessous)

NOM PRÉNOM

ADRESSE COMPLETE VILLE

CODE POSTAL TÉL.

Je souhaite le (ou les) numéro(s) suivant(s) (cochez les cases correspondantes)

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----

exemplaires 20 frs.
 participation frais PTT? 20,00 *

* à partir de 1000 frs. le transport est gratis

Coût non règlement de 20 frs. à l'ordre d'HERMAN PUBLICATIONS, Centre d'Affaires Intégral, 82 rue de Paris, 93804 EPINAY/Seine.



- Achète K7 Pac-Man 140 à 200 F à débiter. **M. DISTARBE Jean-Marc**, route de Lalpède, 31470 St-Lys. Tél. : (61) 91.67.80.
- Achète K7 Martial Intellivision moins de 200 F. Cherche surtout Donjons et Dragons, Clidauz hôte, Lock'n'choc, Requins, Mission X, Burger time, Donkey-Kong, Demon attack. Possède de nombreuses K7 Martial et suis prêt à échanger. Tél. : (90) 22.46.12.
- Achète console VCS Atari + K7 origine prix convenable + autres K7 compatibles avec boîte et mode d'emploi. **SEVYS Christophe**, 31, rue du Souffle-Faume, 63000 Moulins. Tél. : (70) 64.47.43.
- Achète programme de jeu pour micro-ordinateur Oric 1 version 16 ou 48 K et vendis collection + jeux et stratégie + 4 1 à 21 - 230 F. **STYMI Alain**, 16, rue Anatoile-france, 56760 Grand-Sythen. Tél. : (20) 35.50.71 après 19 h.
- Achète K7 Martial - Piriform, Demon attack, Atlantis, Labyrinth électronique ou échange contre d'autres. **Franck COUSQUER**, Tél. : (98) 28.04.97.
- Recherche ZX 81 moins de 500 F + extension. **Thierry JACQUES**, 150 F. **Frédéric PLESSIS**, 2, rue Jean-Truffaut, 59300 Carventin. Tél. : (23) 42.09.21.
- Cherche K7 Atari ou Activision pour moins de 250 F. Piriform, River Road, Dig dog, Centipede, Vanguard, Phoenix, Football, Tennis, Super cobra. Cherche un vidéo-club pour Atari. **M. LAISAKRANI**, 136, rue de Rivoli, 75001 Paris. Tél. : 336.10.73.
- Achète K7 pour Intellivision entre 100 à 200 F et Atari. **Walter HARDY**, 25, rue de Valenciennes, 59100 Marquette. Tél. : (20) 41.54.71 après 19 h ou samedi.
- Recherche console Atari VCS en bon état. Prix 700 F incos. **Faouzet SABERIAN**, 5, rue du Faubourg-Palaisoisien, 73000 Paris.
- Achète K7 Atari Pac-Man. Vends K7 Martial - ski 150 F. Starstrike 150 F. Boxe 150 F. Auto Racing 110 F. **BOUTSIQUIER Olivier**, 14, rue Michel-Chesley, 75012 Paris.
- Étudie achète Ti 99 bon état entre 400 et 450 F + module maths statistiques 160 F. Vends Pac-Man 250 F très bon état. Tél. : (82) 94.32.26 après 19 h.
- Achète K7 Martial entre 150 et 200 F. **Olivier**, Tél. : 641.95.91.
- Achète toutes K7 Martial ou le cas échéant échange contre d'autres K7. Allez-vous faire toujours par correspondance sur Intellivision Martial. **VIUDES Philippe**, 17, rue Bayard, 16100 Cognac.
- Cherche K7 Atari Occasion à prix intéressant. Vends K7 Atari Star Raiders neuve 285 F. Echange K7 Missile Cruise contre Missile Command du Dodge en **BERNARD Patrick**, 382, avenue de la Basilique, 1080 Bruxelles - Belgique.
- Achète K7 Atari et autres marques pour Intellivision Martial avec boîte, mode d'emploi et cache pour manettes. Football, Echaes, Ski, Poker, etc. Recherche aussi tous jeux Stränge Martial Fortress. **DUTILLEAU S.**, rue Michel, 59100 Roubaix. Tél. : (20) 83.26.25.
- Achète K7 pour VCS Atari. **DUSSEI Chantal**, 127, rue C. Desmoulins, 93000 Aulnay.
- Cherche Star Raiders pour moins de 250 F (en K7 Atari) Star master 150 F, Tennis (Activision ou Atari) - 200 F, Piriform - 200 F, Indy 500 - 100 F, Ice Hockey - 150 F, River raid - 200 F, Football - 180 F, Air Sea Battle - 50 F. **Saïdie SAKRANI**, 174, rue de Rivoli, 75001 Paris. Tél. : 236.10.73.
- Recherche calculatrice FX 702 P Casio en bon état prix 600 F. **YVES Olivier**, 44, Grand-Rue, 13370 Malmaison. Tél. : (90) 57.45.51.
- Cherche générateur de données (trace) d'un ordinateur type Sinclair **RALPH Bernard**, 118, rue C. Baret-Roussignol, parc du Portail Rouge, 42100 Saint-Étienne. Tél. : (77) 26.20.85, heures de repos.
- Cherche tous programmes pour Casio FX 702 P. **TONIC André**, 16, rue Chantevoine, Cheptiville, 91330 Marolles-en-Brie.
- Achète Valley-ball, Megamania (Activision), Phoenix ou les aventuriers de l'Arche perdue si possible à moins de 250 F. Echange aussi Superman contre Space Invaders. **VCS**, 609 rue P. B., avenue Deleury, 57400 Forbach (on préleve la mode de paiement).
- Achète K7 pour C64 2000, cherche programmes intéressants pour Hobby computer (ou version standard de l'ordinateur pour jeu d'électeur). **François CARRU**, 39, rue du Professeur-Calmette, 95330 La Fayette. Tél. : 99.75.92.
- Cherche K7 pour Martial, Intellivision, prix modéré. **Guy TORDEMAN**, 49, rue Georges-Clemenceau, 11000 Cassagnes. Tél. : (64) 25.16.79 après 20 h ou samedi/dimanche.
- Achète K7 Berzack pour VCS Atari à 150 F. **SEBASTIEN** (1) 304.24.62 après 19 h.

- Cherche K7 pour Vidéopac CS Philips. n° 14. DUEL. 18 - Guerre laser. 11 - Monstre de l'espace. 34 - Satellites atterriés. 38 - Pac-Man et autres. Prix modéré. **Alexandra DILLAYER**, Le Rouquet, 23, rue Marco-Polo, 33700 Mérignac. Tél. : (56) 45.62.10.
- Achète K7 Atari bon état moins de 100 F. **FRANCO**, 4, rue A. Renard, 94800 Villejuif.
- Achète ordinateur type Apple 2, 11, 99/64, prix abordable. **DAFOT Philippe**, 7, rue Alpha-Doucet, 11000 Carcassonne.
- Cherche K7 jeu ou programmes pour le ZX Spectrum, uniquement en région bruxelloise ou parisienne. **J.J. BUCCHINI**, Tél. : 673.84.85, Bruxelles, après 17 h.
- Achète ou échange K7 Martial. fournie date d'achat et si possible notice d'utilisation. **LIEBOW J.F.**, 34, rue d'Empoignes, 33000 Auch.
- Achète K7 pour VCS Atari. Star Raiders, Yars'Révange, Star wars, Atlantis, Canyon bonus, Missile command, avec notices, prix modéré. **THIBAULT Dominique**, 50, avenue du Général-de-Gaulle, 10000 Bourges. Tél. : (48) 24.34.15.
- Achète imprimante ZX Printer Sinclair et K7 ZX multistichers. Tél. : (48) 74.03.26.

ECHANGES

- Echange K7 Yars Révange contre Tennis d'Action pour VCS Atari. Laurent GUGIEN, Le Fauconnier, St. A2, La Roche-Telley, 83400 Nyres-les-Palmiers. Tél. : 35.74.58 aux heures de repos.
- Echange 3 jeux électroniques dont un solitaire, valeur 810 F contre VCS Atari + K7 Atlantis, Superman, même petite différence à payer. **Christophe LEGASTIS**, 51, rue Goaldit, Saint-Brieuc. Tél. : (96) 61.10.86.
- Echange K7 Atari Pac-Man (sans boîte) contre K7 Gangster Alley ou freeway. Cherche ensemble sympathique qui donnerait ZX 81 même usage. **Stéphane POULLAIN**, 38, rue Crémix-Chemin, 85300 Noirmoutier.
- Affaire 1 échange. Offre jeu Pac-Manster Bionad avec notice + emballage origine. Offre exceptionnel, contre K7 pour VCS Atari, Parker, Activision. Tél. : (79) 32.42.58 après 17 h.
- Echange Tennis d'Activision, Night driver, Golf de CBS ou Pac-Man contre Star Raiders + manettes, Star Ranger, Piriform, Donkey-Kong de CBS, Mrs Pac-Man ou Miner 2049. **Dimki, RABRIERVILLE**, Tél. : (40) 67.78.00.
- Echange K7 vidéo Piriform contre Centipede, Galaxien, Defender, The Empire Strikes Back ou Phoenix pour Atari. Echanges jeux électroniques Duo (Bordal) contre Galaxien (Calcia). **Raymond ROSSIGNOL**, 2, rue Paul-Famard, 84000 Avignon. Tél. : (90) 87.30.18.
- Echange Les Aventuriers de l'Arche Perdue contre Star Raiders, Street Racer et Superman. tout en jeu pour VCS Atari. **Laurent POULTIEN**, 33, avenue Baldéri, 91330 Le Blanc-Mesnil. Tél. : 867.88.56 après 17 h.
- Echange K7 Martial Star Strike contre autre K7 compatible avec Martial (Piriform), Atlantis, Demon Attack, etc. **Stéphane FAUDEL**, 3, rue du Baraferout, 29200 Brant. Tél. : 02.63.38.
- Echange cartouche Space Invaders pour VIC-20 contre Pac-Man, Space, Omega race ou Ratrace. **Piero VIGNEMONT**, 13, ville du Sol, 93300 Pierrefitte. Tél. : 821.36.44.
- Echange jeux électroniques Game Watch, Ball, Parachute, Mahalhe contre la nouvelle K7 Atari Football ou K7 Tennis. **Yves SAKRANI**, 138, rue de Rivoli, 75001 Paris. Tél. : 326.10.73.
- Echange K7 Berzack et Stormaster (VCS) valeur 700 F contre Stranges, 1 à 11 et les vidéos 250 F chacun. Réponses et offre à lire. **LUDDIN**, 2002 Hc de la Madeleine, NIM Saboteurs, Bât. AS, 8800 Nice. Tél. : 64.07.51.
- Echange Donkey-Kong (Game and Watch) contre jeu K7 pour Atari. Intérêt aussi d'autres jeux électroniques. **Sakhran EUNGH**, 138, rue de Rivoli, 75001 Paris. Tél. : 236.10.73.
- Possesseur Apple 2 + Drive + 110 disquettes de PRGS, recherche contact pour échanges — expédier liste — vendis jeu de poche Donkey-Kong 2 (4/83) - 210 F. **Laurent MONTODA**, 6, rue J.-J. Rousseau, 37150 Brant. Tél. : 67.30.21.76 après 19 h ou (47) 57.92.32 heures de bureau.
- Echange K7 Martial, Golf, et Space Armada contre K7 Basket-ball, Tennis, Base ou Upsilon. **Christophe BERNACCHIO**, 23, allée Saint-Sébastien, 51450 Bouthon. Tél. : (26) 07.02.94.

- Echange K7 roulette et Space Armada contre autres K7 Martial. **Christian MINET**, 19, allée des Dullies, 93700 Drancy. Tél. : (1) 833.57.19.
- Echange jeu de poche Donkey-Kong contre Pac-Manster de **David JEROME**, 14, avenue du Général-de-Gaulle, 94000 Senouet. Tél. : (41) 67.51.36.
- Echange (ou vendis 200 F) K7 Atari Defender contre Star Raiders pour VCS Atari. Echange (ou vendis 200 F) avec notice et garantie. **Donkey-Kong** + **Donkey-Kong Jr** contre K7 Vanguard pour VCS. **François FARET**, 21, chemin des Hars, 16150 Chezalain. Tél. : (43) 99.26.92.
- Echange Martial Intellivision état impeccable contre VCS Atari même état ou pass. vente 1 000 F. vendis K7 Martial 150 F pièce, liste sur demande. Tél. : (94) 52.93.18.
- Echange Defender contre Super-Cobra + Atlantis contre Stranges 50 à 90 F. **Marc Julien FAUGES**, Le Sauvage, route de Saint-Chaumont, 13140 Miramas. Tél. : (90) 50.03.53 après 18 h.
- Echange ou vendis jeux électroniques suivants (bon état) : Basket-ball + Cow-boy + Electronic Detective + Touche Glorie contre jeu Martial électronique bon état avec K7. **Nicolas LARVEY**, 8, rue A.-de-Musset, 92330 Maudou-la-Forêt. Tél. : 631.71.26 après 19 h.
- Echange ou vendis K7 Martial (ou compatible) contre autre K7 Martial. Vends jeu TV + à 47 450 F, intérêt pour Intellivision Martial, K7 Kick Boxing, Auto racing. **Thibaud REBOUR**, Tél. : 991.34.01.
- Echange K7 Atari Missile command contre Defender, Atlantis, Phoenix, Frogger, Donkey-Kong, Berserk ou Yars Revenge. **Eric GARCIA**, 6, square des Grands-Champs, 72740 Cuzon-la-Forêt. Tél. : 066.48.21.
- Echange Pac-Manster et Fix Attack contre K7 Donkey-Kong de Calcia et Labyrinth Electronique Intellivision ou Startrack. **Fabrice LAILLAU**, 28, rue de Sevigny, 91200 Marolles-sur-Orge. Tél. : 904.18.85 après 19 h.
- Echange K7 Atari - Demon Attack, Defender, Pac-Man, etc. contre K7 Activision, Parker, Image ou Roadsters d'Atari. **Gilles CECCHIO**, 1, rue de Sèze, 93000 Bobigny. Tél. : (84) 31.31.28.
- Echange K7 Demon Attack et Maze+trun pour Martial contre Danon et Dragon, Piriform, Atlantis, Donkey-Kong ou Beauty and the beast. **Thierry DA-JOUX**, Tél. : (94) 52.03.47.
- Echange course double impie, K7 Riddle of the Sphinx, excellent état prix origine. 410 F contre K7 Instali, Chopper command, Phoenix, Vanguard, River raid ou Donkey-Kong. **Serge GARITO**, 7, place Paul-Simon, 83400 Les Arcs. Tél. : (94) 73.21.65 heures repos.
- Echange 67 Stanges + 36 Titans + 12 Solidays + 11 Nevada + 38 Alphas + 39 revrais du même genre, soit 221 livres (valeur 1 200 F) + harmonica chromatique de Lawe et méthode (valeur 400 F) contre console VCS Atari à 1 K7. **E. PATYAN**, 16, rue des Boccannes, 78200 Juvisy. Tél. : 475.61.57.
- Echange K7 Atari Riddle of the sphinx contre K7 ET. **Stéphane**, Tél. : (70) 18.14.11 à partir de 18 h ou Frédéric. Tél. : (70) 31.30.91.
- Echange jeu Philips Vidéopac avec 1 K7 Valley-ball contre un ZX 81 de Sinclair complet et bon état si possible ou vendis le Vidéopac, bon état servi compt. fax 800 F. **Claire PIRE**, 53, avenue Montaigne, 75008 Paris.
- Vends ou échange jeux double écran (G & W) et Chess challenger 7. Cherche console Coleco T, son adaptateur de cartouches et tout autre accessoire, mais surtout, accord possible aussi contre console. **Baphaël GUITERRE**, 10, rue de Langchem, 75016 Paris. Tél. : 553.06.64 après 16 h et repos.
- Echange contre jeux Iron ou Draculo ou Pac-Man ou Frogger, jeu à cristaux liquides Crêpe et Bombe valeur 400 F. (Time et Fun). **Cédric BARTHE**, Tilleuls 25, 2900 Penestryn, (Gérez).
- Echange K7 Martial casques autres Martial (Image, Activision). **Lionel NERVET**, Tél. : (33) 67.79.27.
- Echange module SS 1199/44 Portec contre module Adventure ou Munch-man et vendis K7 Vidéopac n° 1, 4, 7, 12, 22, 36 (80 F) 37, 38, 39 (45/150 F) et le tout 1000 F. **Luc OTTER**, 41, rue de Cassavillier, 67310 Wasselouren. Tél. : 67.80.45.
- Echange ou vendis solutions Sanyo MG12 tris bon état 350 F contre ZX-Spectrum (paie de référence). **Frédéric BERNARDIN**, 39, rue Nacbe, 91300 Montreuil. Tél. : 858.43.74 après 17 h.
- Echange Donkey Kong (2 écrans) T à B.E. contre double écran Nintendo du Grand Ouest. **Thierry-Denis**, 12, rue Lucien-Barrière, 24000 Périgueux.
- Echange jeu Donkey-Kong Jr valeur 270 F contre le Monster ponc, l'adresse ou 34, Jardin Bougainé, 37000 Tours. Tél. : (47) 64.44.08.

- Echange K7 Atari Pelis' Soccer achetée en février 83 contre K7 Activision Piriform, Sking, Barsternising ou Stampede et aussi K7 Atari Superman, K7 Parker Amard, Spiderman, ou encore toutes K7 CBS ou Apollo **Nicolas PASGRIMAU**, 19, rue Ariétole-Briand, 44370 Nant-sur-Indre. Tél. : 72.22.23.
- Echange double écran Gil Flanic et Thief in Garden (Extra Screen) sans piles contre Mini-Trun (Tomy). **Guy HUTHM**, 13, allée des Deux-Communes, 93210 Dravel. Tél. : 962.84.84 après 17 h.
- Echange K7 Pac-Man ou Asteroids contre Stormaster ou Indy 500. Air-Sea Battle contre Street Racer, Dog-gem et Slot Soccer. Tél. : (74) 07.33.33. **SABRIDE Maxime**, 38, bd Michel-Parrot, axes - 38210 Tullins.
- Cherche correspondant pour échanges logiciels. 232 D surkit vidéo jeu d'ordinateur et utilitaires, cas (si) probablement tous jeux d'aventure, possédés 235 programmes de mots-génies. **LINDER Christophe**, 11, rue de Haut-Barr - 67115 Reichacker. Tél. : (83) 30.22.32, Muz.
- Echange K7 Atari Air-Sea Battle contre Night Driver, Outlaw ou Space War et cassette Missile Command contre Yars' Revenge ou Defender. "Space Invader" ou autres. Vends jeu vidéo Jet B 200 F avec K7 10 jeux. **Christophe de Catherine** - 32000 Gémont. Tél. : (62) 07.88.95.
- Echanges cassettes Philips CS2, Football de table, Combat de chbr et Aéroplan contre K7 Gloutons et voraces + 28 et Combattants de la liberté. Vends Megamania ou échange console K7 contre logiciel n° 9. **CANON RUDOLPH**, Les Ranch - 64800 Courrèze. Tél. : (51) 61.27.98.
- Echange K7 Vidéopac Philips n° 35 contre n° 11. **MARROU Eric**, 16, quartier Salornat - 26110 Noyes. Tél. : (75) 26.33.27. Heures des repas.
- Echange Missile Cruise ou Space Invaders contre Star-Raiders ou Missile Command (Atari). Echange Night Driver, Breakout ou Combat contre Dodge en ou Vidéo Checkers ou Outlaw (Atari). Tél. : (41) 60.27.46 le soir.
- Echange Philips Vidéopac, extra neuf (8 B) avec 3 K7 contre ZX 81 même montant éter mais avec mémoire. Tél. : 332.82.81. **DUPAS Paul**, 88, av. des Perreux - 93370 Montfermeil.
- Possède ordinateur Atari 400 et échange personnes ayant Atari 400 ou 800 pour échanges logiciels (cartouches ou cassettes) et documents informatiques. **OCARU Jean**, 19, rue Sarrette - 75014 Paris. Tél. : 327.01.77 après 18 h.
- Echange 4 S.P. Stranges, 3 S.P.O. Stranges, 8 Stranges, 1 album Stranges, 2 albums Jigsaw, 65 Pidez, 65 Pidez, 6 Nova, 8 Titans, le tout de valeur 3 700 F. Contre 1 K7 de science fiction pour VCS Atari. **HOSEMANS David**, 11, bd Devoisi - 73200 Paris. Tél. : 372.10.40 entre 18 h et 18 h 30 rép. avec 1 timbre S.V.P.
- Après réflexion, recherche personne m'ayant téléphone et qui m'a proposé K7 Missile Command et ET contre K7 Frogger la grenouille marine Parker. Me contacter si c'est d'accord après 18 h ou (23) 31.21.81.
- Echange K7 Atari Night Driver contre autre K7 pour console VCS Atari, échange man à main seulement. **JEANNERET Thomas**, Les Bette Fleurie, av. du Pigeonnat - 13000 Aix-en-Provence. Tél. : (42) 59.20.64 après 18 heures un samedi.

CLUBS

- Cherche logiciels pour Atari 400/800. Possession de jeux vidéo, applications scientifiques, passésion de l'interface K7 désirerais échanger des idées, recherches, problèmes Réponse assurée Je travaille aussi en basie + 3. **M. M. LEBUQUIN**, 380, rue de Nalimes - 6401 Marciac.
- Recherche aussi ateliers pour l'entretien d'un club dans la ville d'Eure. **SABROCHA François**, 42, rue de la République - 27350 Ery-sur-Seine. Tél. : (soif le samedi) (37) 64.70.83 de 18 h à 20 h 30. P.S. interdit aux plus de 20 ans.
- BELGIQUE Cherche pour Atari VCS pour financer club d'atariens (échanges cassettes-accros-jeux-nous-impressions-nouveautés-documentations) prise de contact avec. **Thierry TAIDEMAN**, 118, Prave Duinaurt, 1410 Waterloo-Belgique.

- * Cherche personnes pour fonder un club Martel-Atari dans sa région. **M. THIBOUT, 29, avenue de la République, 60270 GOUVIEUX.** Tél. : (4) 457.11.72.
- * Utilisateur de l'Eric-1, vous pouvez dès maintenant contacter le club « JANIUS » = échanges de programmes, informations, essais, conseils, etc. « **JANIUS** » C/O P. PINCON, 30, cité écuier, 22100 Dinan (jointure un enveloppe timbrée svp, merci).
- * Outre le club Martel-Intellivision dans la région grand-est (38) si possible secteur Seznans, Système du Fontaine. **Frank WITTOY, 4, Impasse Albert Camus, 58170 Seyrins.** Tél. : (76) 96.76.53 Région Grand-est exclusivement.
- * URGENT ! Cherche club avec location de K7 Atari. Actuellement. **Patrick Brothers** ou autres marques. **Serauch MARDAY, 8, rue Emile Dubuis, 75014 Paris.** Tél. : 331.24.95.
- * Vous possédez ou allez posséder un VIC 20 ou 64 ? Vous habitez l'Alsace ou les environs ? Alors écrivez-moi, je veux former un club régional, contacts, concours, ... **P. SEVRT, Hôpital Colme, 07240 Joyeuse.**
- * Rechercher personnes voulant faire parti d'un grand club Atari (entraînément et tournées). Les gagnants, location des caissons, les meilleurs participants ou champions de France. Pour s'inscrire et recevoir badges et 1 grand poster (62 x 43 cm) de Tairi'venge, Tenos ou Fastril, écrire à **Michel DE SOUZA, 9, place Salvador Allende, 94000 Créteil.** Tél. : 399.25.64 après 19 h.
- * VIRAILLES création club jeux vidéo échange programmes et recherche adhérents sur ZX 81 Atari VIC 20 Amib. **F. FOUSSEL, 38, La Gallarderie, 75950 Noisy-le-Roi.**

DIVERS

- * Cherche utilisateurs PB-100 pour échange programmes et recherche adhérents sur ZX 81 Atari VIC 20 Amib. **Jean-Michel GIRARD, L'Église-Anches, 72490 Bourg-le-Roi.**

- * Garçon de 18 ans cherche PDG et local pour fonder un club de jeux vidéo sur Bordeaux, Talence ou Pessac. Cherche également des jeux pour la formation du club et des jeunes passionnés de 15 à 25 ans. **M.-R. DENIS.** Tél. : (56) 04.36.87.
- * Personne fable revenu cherche personne pouvant vendre éribits bas prix (utilisations) = micro-ordinateurs, réceptation ascendante. **J.-Jacques LAVERRE, CMS Service 4 B, s/o Dr Roger, 82, rue de Conches, 27022 Evreux.**
- * Concurrez soit sur Pitfall, Kaboom Stampede ou River-Raid et gagnez une des 16 K7 pour VCS Atari. Envoyer photo écran + 5 F pour frais avant le 31 décembre 1985. **Gilles MOUREAU, Villers-le-Château, 51000 Châlons sur Marne.**
- * Cherche générateur ordinateur d'Apple 2 même un peu simple + logiciel Apple et Oric (surtout jeux). **B. GALLIEN, 48, rue Maximilien-Robespierre, 93600 Aubray-sous-Bois.** Tél. : 864.27.15 le soir.
- * Recherche donateurs/trices de programmes pour micro-ordinateur ZX 81. **Frédéric PACHAU.** Tél. : (49) 65.62.19 après 18 h 30.
- * Cherche générateur ordinateur d'un Martel-Intellivision avec ou sans K7. **Frédéric BOUVEUR, 24, rue de la Constituant, 95650 Villeneuve-d'Ascq.** Tél. : (20) 91.87.61.
- * Cherche personne qui donnerait un vendrait pour 200 F VCS Atari AC ou K7 en état. **J.-F. Le Beau, 33, rue Pan-Élat, 22180 Plewba.** Tél. : (94) 22.41.48.
- * Cherche personne sympa pour m'envoyer programmes ZX 81 retour de la documentation et remboursement frais d'expédition assurés. **Mario Bruno BEN SAÏD, 35, rue Henri-de-Bouillon, 62100 Calais.**
- * Pourriez-vous m'informer sur le 600 XL Atari, sa portée en France ses jeux, etc. **PÉRIOU Daniel, 6, square de Grandchamp, 78160 Marly-le-Roi.**
- * Cherche et échange programmes divers pour Oric-1 et K7. **Quintique HANZI, 6, avenue Imile Ripport, 06300 Nice-Arènes.**
- * Urgent, cherhe renseignements concernant la K7 Raiders de los ark d'Atari autres que ceux parus dans TILT. **Didier CURDY, 45, rue Marivau, 87100 Limoges.**

- * Recherche microprocesseur 90014 avec si possible notice. **Daniel MARTIN, 15, voie d'Hainin, 7360 Boussa, Belgique.**
- * 14 ans, lycéen démission cherche générateur personne acceptant de vendre au modeste prix de 300 à 300 F un ordinateur type ZX 81 ou ZX Spectrum Sinclair. Merci d'avance ! **Jérôme LENA, 76, rue Lecourbe, 75015 Paris.** Tél. : 987.32.44.
- * Recherche des programmes pour toutes les sortes d'ordinateurs, ex. de programmes (Berzerk Planet-Parl, Tormol, etc.) Je paie les payer 2 F l'un. **Sylvain MALLIEVAL, 48 A, rue Ernest-Renan, 69200 Vénissieux.**
- * Échange Donkey Kong Double Action de Nintendo au champion Racer de Bandai, contre Frogger de Jansay (neuf si possible). Mini-racade. **Jean- Sébastien MAIN-GOT, rue Les-Quatre-Cheminis, 33710 Bourg-s/Gironde.** Tél. : (56) 68.23.11.
- * Lycéen cherche schémas d'extension pour TI 57 (Key, Mem, K7, vidéo) + articles divers. Participation aux frais. **Laurent VERGNON, 28, rue du Gal-Savoie, 95220 Herblay.**
- * Cherche générateur(s) ordinateur(s) d'un ordinateur de type Oric, Sinclair, Tandy, Sharp. (Parti déjà naturellement !) **Pierre FARACHE, 54, avenue du Roy, 8713, 96100 Nica.** Tél. : (93) 84.47.36 (ou heures de repos).
- * Recherche tout plan d'émetteur radio d'une portée de plus de 1 km. **Benoît HOCKMANS, 23, rue Mellere, 42200 Carvin.**
- * Cherche personne générateur(s) pouvant offrir un micro-ordinateur TI 99 4 ainsi que des K7 compatibles avec TGG 4 A. **M. Frédéric LE FLOCH, Clamart-Pezula, 56120 La Roche-Bernard.** Tél. : (97) 42.92.21.
- * J'ai 35 ans et cherche possesseur ordinateur Commodore 64 à Paris pour échange programmes, trucs, livres. (14 ans minimum). **Emmanuel GOLDSTEIN, 114, bd de Magenta, 75010 Paris.**
- * Cherche personnes pouvant donner publicités, prospectus, etc., sur toutes K7, toutes marques, s'adaptant sur le VCS Atari. **Stéphane CHLOT, 33, rue de Narat, 10800 Bréviandes.**

- * Recherche renseignements et appréciations sur toutes les sortes de K7 de jeux vidéos (Atari, Martel, Activision, CBS, etc.). Veuillez m'envoyer toutes vos réponses. C'est urgent ! **Nicolas CORNE, 7, rue de la Celle, 86000 Poitiers.** Tél. : (49) 88.81.56 heures repos.
- * Cherche un plan d'émetteur radio dont le rayon d'action est compris entre 5 et 10 km sur TM. Urgent ! Merci d'avance. **M. Olivier MARTT, 32, rue Racine, 11000 Carcassonne.**
- * Cherche ône intelligente me permettant de trouver solution 9° et 10° étape Swardquest Earthword. **Thierry GOUMENT, 10, rue de Reims, 76620 La Neuve.** Tél. : (35) 64.82.08 après 19 h.
- * Cause achat désire recevoir les avis des utilisateurs entrainés de Casio FX 702 F ou du PB-100. **Pascal PAINT, 29, rue de Plateau, 93350 Plessis-Robinson.**
- * Cherche possesseur d'un Dragon 32 pour échange programmes. **Berné STACHNICK, 1, rue des Pivales, 08000 Charleville-Mézières.** Tél. : (24) 57.26.23.
- * Étudiant diplômé cherche personne sympathique qui donnerait VCS, Coleco, Martel, Philips, Home Accade, Vectrex, Home Vision, Datavision, Intertex ou Tigg 4 A. Tél. : (33) 83.27.85.
- * Recherche utilisateurs de console Rowtron Computer System pour échange de K7 ou contacts idées, etc. **RARI Alain, 11, rue du Fg-St-Denis - 75010 Paris.** Tél. : 770.69.61.
- * Achète, vend ou échange K7 Martel 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 ZX 81. Remboursement des frais et retour assuré, merci d'avance. **URIGNAUD Laurent, 43, av. de Thury - 92420 Nanterre.** Tél. : 741.11.49, Cherche également club pour ZX 81 ou autre. Merci.
- * A vendre Créatic Box Bip B (8 jeux) 150 F prix à débattre, échange diverses K7 Atari contre K7 Activision, Imagic. (S'interesser de préférence) **BERNARD DEAU Eric, 29, rue Jacques-Louis - 76530 Offranville.** Tél. : (35) 85.26.26.

ELECTRON

LES JEUX ÉLECTRONIQUES DU FUTUR AU PRÉSENT

● IMPORTATION DIRECTE DES U.S.A.
● 3 JEUX EN PROMOTION CHAQUE SEMAINE
détérminez vous-même votre remise au magasin

- VENTE PAR CORRESPONDANCE

Pour la province, ELECTRON met à votre disposition une ligne gratuite : 16 (05) 41.65.55.

- SERVICE "NOUVEAUTES"

Pour tout savoir, appelez le : 16 (1) 622.17.79

- VENTE-REPRISE
- LOCATION
- FORMULE CLUB

Bon à renvoyer à :

ELECTRON

117, AVENUE DE VILLIERS 75017 PARIS • TÉL. 7661177

Je désire recevoir gratuitement et sans engagement de ma part une documentation complète des jeux électroniques proposés par ELECTRON.

Nom Prénom

Adresse

Ville Code postal

Age Tél.

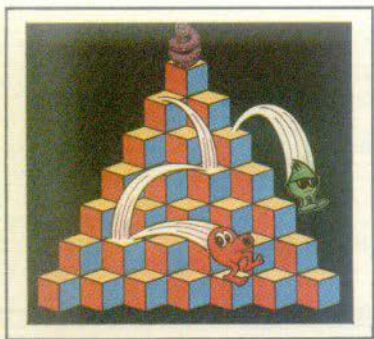
Type de console TILT

M^{re} PÉRIERE • TÉL. 7661177
ouvert de 10 h à 19 h 30 117, AVENUE DE VILLIERS 75017 PARIS

BODERNA

RETROUVAILES TOUS AZIMUTS

Pour la rentrée, vos héros favoris sont fidèles au rendez-vous. Q*Bert, Nibbler, Punk, Black Knight... et tous les autres vous attendent pour des parties endiablées. Ne les décevez pas.



Q*BERT

Des personnages qui parlent dans de drôles de petites bulles ou poussent des cris étranges, Q*Bert est un jeu original à mi-chemin entre la B.D. et le dessin animé. Mais les tout petits seront très rapidement désarmés par les impitoyables ennemis de notre héros.

Q*Bert, le personnage principal, est un petit bonhomme orange, tout en rondeur,

avec un gros nez et deux pieds agiles. Il apparaît au sommet d'une pyramide composée de cubes en relief. Pour remplir sa mission, il doit sauter sur tous les cubes du jeu. A chaque fois qu'il pose le pied sur l'un d'eux, la surface change de couleur. Il faut ainsi colorer toute la pyramide. La première difficulté réside dans le maniement du joystick. En effet,

Q*Bert ne se déplace qu'en diagonale et jamais de droite à gauche, ce qui est pourtant le réflexe immédiat. Dans un tout premier temps, il serait préférable de vous cantonner au centre de la pyramide afin de vous familiariser avec le mouvement, quitte à repasser plusieurs fois sur le même cube. Vous pourrez ainsi attaquer les bords sans courir le risque de précipiter Q*Bert hors de la pyramide... Le cri de détresse qu'il pousse alors vous donnerait d'horribles remords. L'autre tactique consiste à le faire sauter en zigzag, droite-gauche. Ne tracez pas de longues lignes droites, ce qui émousserait vos réflexes. Maintenez toujours le joystick en mouvement. Dans tous les cas, ne soyez pas pressé de finir. Votre temps de jeu n'est pas chronométré et l'empressement pourrait vous être fatal, car d'ignobles personnages ont juré la perte de Q*Bert. Essayez des les contrecarrer avant de colorer la pyramide.

Lors de la première phase, Q*Bert doit changer la couleur des cubes une fois seulement. Il gagne 25 points par cube. Aux deux premiers niveaux, ses ennemis sont figurées par des balles rouges et violettes. Elles émergent sur le premier cube et tombent par rebonds successifs (elles ne peuvent en aucun cas re





PHASE	NIVEAU	DISQUE	FIGURINES SUR L'ECRAN	BONUS
Phase 1	1	2	Balles rouges, Coily	1 000
	2	2	Balles rouges, Coily	1 250
	3	2	Coily, balles vertes, Ugg/Wrong way, Slick/Sam	1 500
	4	2	Balles rouges, Coily, balles vertes, Slick/Sam	1 750
Phase 2	1	3	Coily, balles vertes, Ugg/Wrong way, Slick/Sam	2 000
	2	3	Coily, balles vertes, Ugg/Wrong way, Slick/Sam	2 250
	3	2	Balles rouges, Coily, balles vertes, Slick/Sam	2 500
	4	2	Balles rouges, Coily, balles vertes, Ugg/Wrong way, Slick/Sam	2 750
Phase 3	1	4	Balles rouges, Coily, balles vertes, Slick/Sam	3 000
	2	4	Coily, balles vertes Ugg/Wrong way, Slick/Sam	3 250
	3	3	Balles rouges, Coily, balles vertes, Ugg/Wrong way, Slick/Sam	3 500
	4	3	Balles rouges, Coily, balles vertes, Ugg/Wrong way, Slick/Sam	3 750
Phase 4	1	6	Balles rouges, Coily, balles vertes, Slick/Sam	4 000
	2	6	Balles rouges, Coily, balles vertes, Ugg/Wrong way, Slick/Sam	4 250
	3	5	Balles rouges, Coily, balles vertes, Slick/Sam	4 500
	4	4	Balles rouges, Coily, balles vertes, Ugg/Wrong way, Slick/Sam	4 750
Phase 5	1	7	Dans les phase 5 toutes les figurines apparaîtront à chaque niveau	4 750
	2	6		5 000
	3	6		5 000
	4	5		5 000
Phase 6 à 9	1	5	Tous les caractères apparaîtront à chaque niveau dans les phases 6 à 9	5 000
	2	5		5 000
	3	5		5 000
	4	5		5 000

monter). Evitez-les, elles sont mortelles. Alors que la balle rouge disparaît après la dernière rangée, la violette s'arrête subitement pour donner naissance au machiavélique Coily. Ce serpent n'a qu'une idée en tête : tuer *Q*Bert* et le poursuivre partout de son venin. Le seul moyen de s'en débarrasser est de l'attirer au bord de la pyramide. Faites sauter *Q*Bert* sur le disque qui s'envoiera et le ramènera directement au sommet. Coily tombera, poussant un cri de désespoir. Un bonus de 500 points s'affiche à chaque Coily détruit. Si vous parvenez à finir la partie sans sauter sur les disques, votre dextérité sera récompensée de 50 points pour chaque disque non utilisé.

Au troisième niveau, Coily mijote toujours ses mauvais coups, mais, cette fois-ci, accompagné de méchants comparses. Slick, muni de lunettes de soleil, et Sam ne sont pas mortels. Mais ne relâchez pas votre attention, car ils sont passés maîtres dans l'art de la diversion. Tout en parlant, ils sautent sur les cubes. Si vous avez le malheur de les voir passer sur des surfaces transformées, celles-ci retrouvent leur couleur d'origine. Notre pauvre héros est donc obligé de recommencer. Pour les éliminer, il doit leur sauter sur la tête. Chacune de leur agonie rapporte 300 points. Les plus moches, Ugg et Wrongway qui apparaissent en bas de l'écran, ne modifient pas la cou-

leur des cubes, mais ils sont mortels. Ils ne pourchassent pas *Q*Bert*, car, contrairement à tous les autres, ils se déplacent verticalement et horizontalement, bouleversant tous les paramètres du jeu. Faites-y très attention, habitué au trajet diagonal, vous serez très surpris. N'attendez d'eux aucun bonus, ils sont indestructibles. Au cours de cette première phase vous ferez connaissance avec tous les éléments du jeu. Vous éviterez ainsi les mauvaises passes dans la deuxième partie. Car là, tout se complique. *Q*Bert* doit changer les cubes deux fois en deux passages. Vous obtiendrez alors trois couleurs différentes sur la pyramide. L'obstacle visuel s'accroît. Mais vous n'arrivez pas encore au bout de vos peines, car la troisième phase devient un véritable casse-tête. *Q*Bert* ne peut passer sur un cube transformé sous peine de rétablir la couleur précédente. A ce stade, il possède le même rayon d'action que Slick et Sam. Un conseil évident, soyez méthodique, évitez de laisser un cube non transformé au milieu de cubes déjà modifiés. Ce dernier tuyau reste pourtant difficilement réalisable, car, bien sûr, tous les prédateurs vous guettent encore et l'action est maintenant bien plus rapide. Ne vous troublez pas si *Q*Bert* vous mène un train d'enfer, tout le monde peut craquer. Respirez profondément, relax ! Mais restez vigilants, car notre

petit homme n'arrête pas de sauter, sauter, sauter...

*Q*BERT* de Gottlieb ★★★★★

NIBBLER

Pas d'invasisseur intergalactique ni de tueur sanguinaire à l'horizon. *Nibbler* ne connaît qu'un ennemi : lui-même. Ce serpent vorace a tendance à se mordre. Ne jouez pas les sadiques et empêchez-le de s'adonner à cette manie destructrice.



Le principe de *Nibbler* est identique à celui du célèbre *Pac-Man* : un labyrinthe au schéma assez grossier, des pastilles de survie réparties le long du parcours et un héros affamé. Pour diriger le jeu, vous disposez d'un joystick utilisable horizontalement et verticalement.

Nibbler, le serpent sympa a pour gros défaut un appétit insatiable. Hélas, sa myopie n'a d'égalité que sa boulimie permanente et s'il rencontre son propre corps, il se mord. Le réflexe est fâcheux pour un serpent venimeux. Votre rôle consiste donc à lui éviter de mettre fin à sa vie de gastronome. Le reptile ne mesurant que trois ou quatre centimètres, la partie



s'avère d'emblée assez facile. Mais petit Nibbler deviendra grand. A chaque bouchée, sa queue s'allonge d'un centimètre. Pastille après pastille sa taille augmente, et ses déplacements dans le labyrinthe deviennent d'autant plus délicats que la vitesse accélère.

La partie avançant, la visualisation du parcours se complique. Vous pouvez immobiliser l'animal en lui bloquant la tête contre un mur. Si ces pauses-réflexions sont bien pratiques, elles vous font perdre du temps.

Hé oui ! l'existence de *Nibbler* est chronométrée. Un décompte partant de 990 unités s'affiche en haut à droite du tableau. Vous disposez d'une minute et demie pour finir le tableau. Mais le décompte s'accélère si vous restez plus de 90 unités sans manger de pastilles. Il reprendra son rythme de croisière dès la première bouchée avalée.

L'écran affiche deux tableaux différents. Le premier se présente sous la forme d'un labyrinthe classique. Des losanges nutritifs sont répartis régulièrement sur la totalité de l'itinéraire. Le tableau est divisé en deux (haut et bas) avec au milieu un fort rétrécissement. L'erreur serait de vouloir ingurgiter tous les points en une partie avant de passer à la suivante. Car le serpent finit tôt ou tard par se recroqueviller. Afin d'éviter le drame, passez de haut en bas en réalisant le maximum de zigzags. Vous réduirez ainsi la distance entre la tête et la queue de notre glouton reptile.

Le deuxième tableau se compose d'un quadrillage régulier de petits points. Des pastilles, plus grosses et de couleurs différentes, sont disséminées ça et là. Certaines se mangent sur un parcours horizontal, d'autres sur un parcours vertical. Comme tous les mouvements sont ici permis, le joueur a tendance à passer directement d'une pastille nutritive à l'autre. Réaction à éviter car vous pensez bien que tout a été prévu pour que le chemin le plus court vous soit fatal. A éviter également, le quadrillage en va et vient sur toutes les longueurs. Vous perdriez un temps précieux sans grands résultats. Là aussi, la tactique des zigzags s'impose. Il est évident que ces conseils restent valables lorsque le serpent devient imposant. Profitez donc de sa petite taille pour manger un maximum de pastilles sur des distances courtes. N'utilisez pas ces méthodes de manière systématique. Ceux qui appréhendent parfaitement leur trajet pourront avec succès donner libre cours à leur imagination. Toutefois, n'oubliez pas la règle d'or : *Nibbler* ne doit jamais s'enrouler. Et surtout ne vous laissez pas surprendre par les accélérations. L'allure s'accroît tellement vite qu'il est difficile de mettre au point des parcours gagnants comme au *Pac-Man*, mais aux persévérants rien d'impossible, les champions trouveront peut-être la martingale.

NIBBLER de Rock'Olà ★★★★★

LE TEMPS DES REMAKES

Les dernières productions Gottlieb nous offrent des pinballs du meilleur niveau. Des trouvailles tous azimuts sur des remakes et comme promis la version flipper du jeu d'arcade Q* Bert passé désormais au zénith du star-système vidéo.

Après *Spirit* et ses deux plateaux, Gottlieb améliore son système « Multiball » avec un *Punk* truffé de drop-targets et de cibles actives, apparues sur *Volcano*. Grâce à son arsenal de bumpers et de kickers, la bille se trouve rejetée par 13 dispositifs automatiques. Ajoutez à cela 3 flippers, la boule ne dispose d'aucun répit. Les trous de capture situés aux angles supérieurs restent assez faciles d'accès. Par contre, les libérations s'avèrent délicates car réglées par des temporisations très sévèrement réglées. Comme sur la majorité des *Punk* en exploitation, les mémorisations de plateau sont annihilées afin d'accroître les difficultés. Nous déplorons déjà ce phénomène sur la plupart des appareils *Spirit*. Tournons la page avec *Striker* et Q* Best Quest. Là une première constatation s'impose : hormis un unique passage au score progressif, les plateaux n'indiquent aucune valeur de points. Impossible de savoir ce qui paye le plus, les « super-values » sont supposées inexistantes, les combinaisons de jeu primant de manière différente selon les modèles.

Quant aux profanes du jeu de football, ils auront fort à faire avec *Striker*. L'amateur averti retrouvera avec plaisir les évocations de « coup franc », « pénalty », « corner », et s'identifiera au camp des Blancs, la machine figurant les Jaunes,

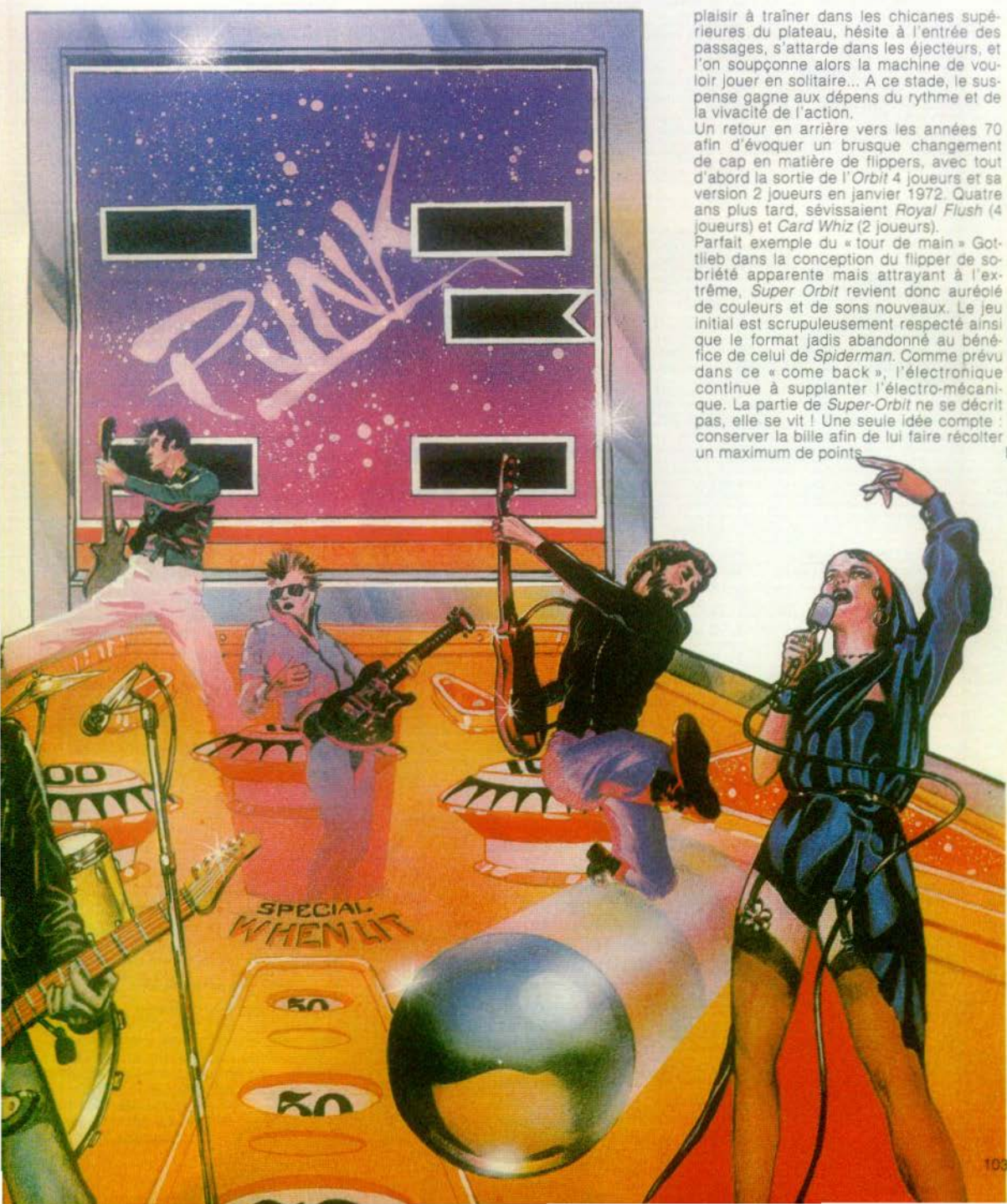
autrement dit, l'adversaire. Enfin l'attrait principal de l'offensive des Blancs contre les Jaunes est rehaussé par la possibilité de « passes », limitées en nombre, d'un côté à l'autre du terrain.

Les inconditionnels du « Counterforce » et ses temporisations seront au comble de la satisfaction devant le Q* Best Quest. La descente inexorable de rockets sur fond d'apocalypse cède ici la place aux progressions successives de Coily, Ugg et Wrongway, vedettes confirmées de la vidéo.

Dans une ambiance de dessin animé que parachève un babillage permanent de la machine, le joueur doit édifier sa pyramide de cubes tout en repoussant le petit monstre de service chargé de détruire son ouvrage. En frappant les trois compères à même leur tanière, ils entrent en jeu et vous gagnez l'extraball. Cette opération représente avec le gain des cubes l'attrait principal du jeu. Les 2 flippers inférieurs vous offrent une seconde chance de remonter la bille latéralement. De loin en loin, lorsque celle-ci est renvoyée avec force et précision, la boule effectue alors un circuit le long des glissières établissant une arabesque en forme de « 8 ».

L'extraball récompense immédiatement l'exploit. Q* Best Quest joue également avec les nerfs de ses adversaires pendant l'approche de l'ennemi vers l'édifice pyramidal. Alors que chaque seconde compte pour refouler l'intrus, la bille prend un malin





plaisir à traîner dans les chicanes supérieures du plateau, hésite à l'entrée des passages, s'attarde dans les éjecteurs, et l'on soupçonne alors la machine de vouloir jouer en solitaire... A ce stade, le suspense gagne aux dépens du rythme et de la vivacité de l'action.

Un retour en arrière vers les années 70 afin d'évoquer un brusque changement de cap en matière de flippers, avec tout d'abord la sortie de l'*Orbit 4* joueurs et sa version 2 joueurs en janvier 1972. Quatre ans plus tard, sévissaient *Royal Flush* (4 joueurs) et *Card Whiz* (2 joueurs).

Parfait exemple du « tour de main » Gottlieb dans la conception du flipper de sobriété apparente mais attrayant à l'extrême, *Super Orbit* revient donc auréolé de couleurs et de sons nouveaux. Le jeu initial est scrupuleusement respecté ainsi que le format jadis abandonné au bénéfice de celui de *Spiderman*. Comme prévu dans ce « come back », l'électronique continue à supplanter l'électro-mécanique. La partie de *Super-Orbit* ne se décrit pas, elle se vit ! Une seule idée compte : conserver la bille afin de lui faire récolter un maximum de points.

A l'inverse, *Royal Flush de Luxe* offre des combinaisons de plateau. Nous retrouvons ainsi les 3 jokers qui éclairent le Special et l'alignement de drop-targets face aux flippers. Bref, tout ce qui semblait facile à réaliser pour gagner mais demeurait coriace à concrétiser. Toujours la magie Gottlieb...

Arrivé là, il ne reste plus qu'à lancer un pronostic sur le prochain « remake ». Des noms viennent à l'esprit, liés à des classiques de la période sollicitée précédemment : *Sheriff, Jungle, Big Indian, Canada*

Dry/Target Alpha etc...

La renaissance d'*Amazone Hunt* nous ramène à l'un des grands succès de cette lignée. Son thème, sans rapport avec l'original, et sa richesse de bruitages masquent encore les éléments d'identification. Nous ne dévoilerons donc pas le nom de cette machine de l'été 75. Un indice visuel toutefois pour les fouineurs obstinés : une pièce de monnaie tour-

noyante que perce en plein vol une balle d'une rare précision...

Enfin, nous saluerons bientôt la sortie d'un *Rack-em-up*, actuellement au stade de prototype. Une affaire à suivre...

UN CLASSIQUE DU PINBALL

« Lanceras-tu un nouveau défi au chevalier noir ? », « Bats-toi contre moi, chevalier ! » Vous reconnaissez certainement ces menaces proférées à longueur de parties par le flipper *Black Knight* de Williams.

L'originalité de *Black Knight* ne se limite pas à l'introduction de la parole ni à l'usage de la langue de Molière mais à une série d'innovations dont le « multilevel ». Premier pinball à double plateau, ou double niveau, *Black Knight* fit son entrée lors de l'AMOA de Chicago de 1980, la plus importante manifestation dans le domaine des appareils de divertissement automatiques. Williams utilise ici le jeu possible de trois billes en simultané. Au principe « multiball », remis au goût du jour par le « Firepower », s'ajoute un système de champs magnétiques, contrôlable par le joueur : le « magna-save ». La bille est parfois happée par un aimant invisible et sauvée de la perte dans les sorties latérales. En fin de partie, les billes éventuellement capturées sont libérées par le « last chance » lors de la perte latérale de la dernière boule. Avant le « game-over », le score le plus élevé des deux, trois, ou quatre participants se voit gratifié de quelques secondes de plaisir supplémentaires sans limitation du nombre de billes... Une phase de joyeuse pagaie sans grande conséquence sur le gain des parties rejouables. Malgré tous ces attraits, un reproche au *Black Knight* s'impose : la difficulté de réaliser de véritables scores. Ce défaut a été heureusement corrigé sur *Jungle Lord, Pharaoh* et *Solar Fire*, des modèles plus récents et disposant des mêmes gadgets.

Black Knight garde néanmoins l'avantage sur ses cadets dans les hit-parades de pinballs. Victimes d'une conjoncture contraire à des productions aussi élaborées que coûteuses, ces derniers modèles n'ont pas bénéficié d'une commercialisation fracassante.

FLIPMANIA

Des 150 flippers élaborés par Bally, le plus important constructeur d'appareils automatiques de la planète, nous ne retenons ici que les modèles ayant bénéficié de cette technique. La flipmania n'est décelable qu'à partir de 35 machines affrontées.



- | | |
|---------------------|------------------------|
| — Freedom (1) | — Silverball Mania |
| — Night Rider (1) | — Space Invaders (6) |
| — Evel Knievel | — Rolling Stones |
| — Eight Ball (2) | — Mystic |
| — Power Play | — Hot Doggin' (6) |
| — Mata-Hari (1) | — Viking |
| — Black Jack (1) | — Skateball |
| — Strikes & Spares | — Frontier |
| — Lost World | — Xenon (7) |
| — The 6 Million | — Flash Gordon (8) |
| — Dollar Man (3) | — Eight Ball de Luxe |
| — Playboy | — Fireball 2 (7) |
| — Supersonic | — Embryon (6-7) |
| — Rotation VIII (4) | — Fathom (7) |
| — Star Trek | — Medusa |
| — Voltan Escapes | — Centaur (7) |
| — Cosmic Doom (5) | — Elektra (7-8-9) |
| — Paragon (6) | — Vector (7-8) |
| — Kiss | — Mr. Mrs Pac-Man |
| — Grand Slam (11) | — Harlem Globetrotters |
| — BMX (8) | — Eight Ball De luxe |
| — Dolly Parton | — Limited Edition (12) |
| — Futura Spa (6) | — Spectrum (5) |
| — Ground Shaker | — Speakeasy (10-11) |
| — Baby Pac-Man (13) | |

- (1) : existe en électro-mécanique (non électro-nique)
 (2) : situations du plateau mémorisées (premier modèle)
 (3) : modèle à 6 joueurs
 (4) : pinball tournant circulaire (construit par la filiale Midway)
 (5) : prototype sans suite
 (6) : « Supersize » (plateau large)
 (7) : « Multiball »
 (8) : double plateau
 (9) : mini plateau indépendant
 (10) : principe « add-a-ball »
 (11) : commercialisé en 2 ou 4 joueurs
 (12) : reprise d'un modèle avec nouvelle présentation
 (13) : vidéo + flipper

EXTRA BALLS

Le pinball n'en finit pas de prospérer et pour le prouver Bally couvre ses billes d'or fin !



En cinquante années de pinballs, on a connu le verre, le bois, les matières synthétiques... La bille chromée ou « silverball » s'est vite imposée. Il lui faudra maintenant partager la vedette avec une bille en or. Une idée riche pour GOLDEN BALL que nous ne manquerons pas de



vous présenter dans notre prochain tour d'horizon des nouveautés Bally.

Leader de la fabrication européenne des flippers, Zaccaria relance l'idée du plateau à éléments escamotables. TIME MACHINE est en effet équipé d'un mini plateau circulaire avec une série de cibles réparties autour de trois bumpers. En cours de partie, cet ensemble visible sous un disque d'altuglass surgit sous l'action d'un ascenseur et transforme intégralement le jeu. Son retour au niveau inférieur permet à la bille d'accéder à nouveau aux cibles fixes du fond du plateau. Un séduisant voyage dans la quatrième dimension.

Encore un transfuge de la vidéo vers le pinball. JOUST, le jeu d'arcade de Williams (2 joueurs) devient flipper. Conçu pour deux comme son aîné, il permet l'affrontement direct. L'appareil, sans fronton, possède deux plateaux carrés d'inclinaisons inverses, et reliés à leur sommet par des passages communs. Chacun s'évertue à faire progresser son score lorsque la bille pénètre dans son camp et à ne pas l'expédier, par maladresse, du côté opposé...

LE COIN DES MONSTRES

Les pinballs en table-bar sont une conséquence de l'engouement

pour les jeux vidéo. Le tube incrusté horizontalement dans des meubles toujours discrets fait fureur au Japon et aux U.S.A. Rotation VIII fait partie du lot.

Cette table rectangulaire dispose d'un plateau de flipper beaucoup plus court que la normale. Selon le socle usité, *Rotation VIII* se joue soit debout, soit assis. Les participants se répartissent aux quatre coins cardinaux. « Nord », « Est », « Sud », et « Ouest » attendent le moment où le plateau circulaire se présente à eux par rotation. Toutes les indications de jeu dont les scores s'inscrivent à la base du plateau qui, lors du « game-over », effectue un dernier tour en s'immobilisant à quatre reprises afin de présenter le résultat du match.

Rotation VIII est une variante de l'*Eight Ball* de Bally mais son format, plus large que long, se montre très gênant. Par ailleurs, la moindre inclinaison accidentelle de la machine détruit l'égalité des chances entre les joueurs. Le flipper circulaire de Midway (filiale de Bally) s'inscrit dans la série des curiosités qu'apporte épisodiquement la recherche dans l'évolution de ces appareils. Mais *Cross Town* de Rotor Table Games Company, né en 1935, lui ravit le titre de premier pinball tournant de l'histoire.

Jean-Pierre CUVIER

LES COULISSES DE LA VALLÉE DES PUCES

Atari, le leader mondial des jeux vidéo prépare en grand secret sa stratégie et ses nouveaux jeux dans un immeuble anonyme de la Silicon Valley. Pour Tilt, le géant américain se dévoile. Mais pudiquement.

Pour pénétrer dans l'empire secret de Pac-Man, il vaut mieux montrer patte blanche et avoir rendez-vous ! Une fois badgés, étiquetés et pris en charge par une hôtesse, nous pénétrons enfin — non sans un léger pincement au cœur — dans le lieu magique où l'on crée, invente, fabrique, distribue des millions de consoles, d'ordinateurs et de cassettes de jeux.

Et cela, à une demi-heure de San-Francisco, la cité perpétuellement embrumée de Californie, par l'autoroute de San José qui porte bien son nom : le chemin royal (El Camino Real). Autour de Sunnyvale, la Silicon Valley apparaît comme un vaste terrain de golf ponctué d'immeubles à raz de terre dont les propriétaires — millionnaires (en dollars) — portent les noms prestigieux de Hewlett-Packard, IBM, Control Data, Memorex... et Atari. Et le nom qui vient immédiatement aux lèvres de millions de joueurs dans le monde entier, semble totalement étranger aux passants de Sunnyvale à qui nous demandons notre chemin. Donald S. Teiser, 40 ans,



directeur du développement des logiciels, est le prototype de l'ex-étudiant américain : sympathique, bien élevé, un rien condescendant. Il règne sur une équipe d'une trentaine de programmeurs, diplômés — pour la plupart — de l'enseignement supérieur. Des passionnés qui ont généralement tout appris par eux-mêmes (ce genre de programmation n'est enseigné dans aucune école), des créatifs sachant parfaitement associer les procédés artistiques et techniques.

Pour fabriquer un programme de fond en comble, il faut en

moyenne cinq mois. Un programmeur en distille donc deux à trois par an. Le calcul est simple : chaque année Atari part aligner entre soixante et quatre-vingt-dix jeux nouveaux.

« Evidemment, il y a parfois des miracles — nous dit Donald — Lorsqu'il y a eu cette folie autour de E.T., un de nos programmeurs a mis cinq semaines pour tout boucler. Seulement il n'était question ni de manger ni de dormir pendant tout ce temps-là ! »

Autre phénomène qui rétablit l'équilibre : certains projets sont abandonnés. Pour diverses raisons. Il

s'agit généralement de contrats avec d'autres sociétés qui tombent à l'eau.

« Nous fonçons tête baissée sur un programme — poursuit-il — en étant persuadé d'obtenir une licence et lorsque nous négocions, nous n'arrivons pas à nous entendre. Cela peut être aussi notre service marketing qui ne nous donne pas le feu vert pour un jeu entièrement mis au point. En fait notre capacité de production est nettement supérieure à ce que nous faisons réellement. Et c'est une bonne chose car les jeux tendent à devenir de plus en plus longs à programmer. Nous utilisons aujourd'hui des « chips » d'une plus grande capacité. Avantages : des jeux plus complexes avec des graphismes et des bruitages plus élaborés. Mais en contrepartie toutes ces informations sont plus longues à inscrire en mémoire. »

Dans une salle de programmation, silencieuse comme un hôpital, des ordinateurs de Digital Equipment préparent et traduisent les programmes de jeux qui sont



Chaque opérateur a pour tâche de monter deux ou trois pièces et - en plus - de vérifier le travail de ses collègues. Chaque ouvrier est l'inspecteur des autres. Une technique classique du travail à la chaîne.



La longue promenade des circuits sur le tapis roulant. A chaque étape, une nouvelle transformation.



La préparation des plaques. Les différents composants sont ensuite montés sur ces circuits intégrés.



Mimi Nyden, designer et coloriste, met au point le détail d'une des nouvelles cassettes destinées au VCS 2600 : Blanche neige et les sept nains. Tout compte pour donner une impression de mouvement et de perspective.



Vérification des plaques vertes des circuits imprimés. Le nombre des contrôles diminue le risque de malfaçon.



Conception d'un personnage à l'aide d'une fameuse «graphic tablet» - un réalisme inouï.



Essai d'information vocale. L'ordinateur gère tout, y compris les sons et la musique.



Donald Teiser, 40 ans, responsable des jeux-vidéo. Il règne sur une trentaine de programmeurs et de créateurs.



Le siège social d'Atari à Sunnyvale. Un immeuble au raz des pâquerettes qui bourdonne comme une ruche.

Mimi travaille sur une scène au cours de laquelle le sol doit se dérober sous un nain.

écrits en langage-machine directement utilisable par l'ordinateur. Ensuite le programme est transmis dans un bureau tout aussi aseptisé — la station de mise au point — dans lequel une version particulièrement sophistiquée de console du commerce le prend en main. Et elle permet à volonté de lire et de modifier la mémoire. Son « Logic analyzer » observe avec précision — étape par étape — ce qui se passe dans la console pendant que le programme se déroule. Un magnétope enregistre en permanence pour prendre au piège un défaut de jeu.

Mais avant d'en arriver là, il faut commencer par avoir une idée de jeu, de personnages, de scénario. En premier lieu, le sacrosaint service du marketing propose, sans prendre beaucoup de risques, de réaliser en cassette la version d'un jeu d'arcade qui a particulièrement bien marché.

Il peut s'agir aussi de « classiques » : les personnages de Walt Disney, les Muppets, Snoopy etc. et tous les héros des films de la Warner (Atari en est une filiale) que ce soit les Bugs Bunny ou Superman.

Chaque programmeur peut aussi venir proposer son propre jeu. Il en soumet le thème et une maquette au service du marketing (toujours lui !) qui décide de ses chances de succès.

Enfin, il y a une quantité de thèmes qui n'appar-

tiennent à personne — tennis, football, échecs etc. — et sont capables de faire des ventes tout à fait respectables.

Alors que nous hantons les couloirs sans fin du bâtiment carré de Sunnyvale, Atari vit à l'ère de Walt Disney.

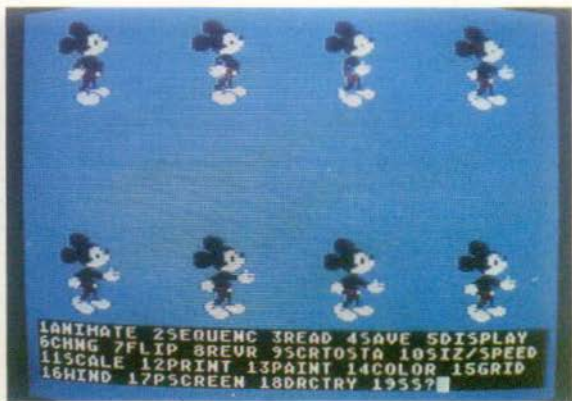
Mimi Nyden, coloriste et designer de la section animation (au total, ils sont plus de six) est plongée dans l'univers de Blanche Neige. Pour mettre au point un détail du graphisme d'une nouvelle cassette destinée en 2600. Elle travaille sur une scène au cours de laquelle le sol doit se dérober sous un des sept nains. Il faut donc que les couleurs et les formes donnent au spectateur une illusion de mouvement et de perspective.

Cela ne doit pas être très simple, car Mimi profite de notre venue pour souffler un peu :

« nous préparons une série de trois ou quatre jeux tous en rapport avec les personnages de Walt Disney. Pour l'instant, je travaille sur Blanche-Neige, mais aussi sur une version inattendue de Dingo, un Dingo sportif ! Je fournis donc mes données au programme. L'ordinateur les lit ligne par ligne, les interprète, les mémorise et les effets apparaissent sur l'écran. En ce moment, c'est une animation particulièrement difficile car il faut réellement donner l'impression que le sol se dérobe. Ensuite, on vérifie que chaque ligne est correcte »



Alan Mellow, programmeur de jeux est une nouvelle recrue d'Atari. Il a fait ses premières armes chez Apple.



Une séquence de Mickey préparée image par image. La silhouette et les couleurs sont dessinées point par point.



Vérification des prototypes de cassettes baptisées EPROM (Erasable Program for read only memories)



Un jeu d'arcade dans la cafétéria d'Atari. Le personnel a de bons talents pour tester les jeux !

Des mois de travail détruits en quelques secondes en se trompant simplement de bouton.

pour que l'ordinateur puisse les mettre en mémoire. »

A côté de Mimi, David Joy également spécialiste de l'animation, se bat avec un Atari 800 et une armée de Mickey qui défile sur son écran. Il prépare une séquence image par image, dessine point après point la silhouette et la couleur de chaque personnage.

Pour cela, des « graphic tablets », des crayons optiques, mais aussi un vulgaire joystick qui prouvent une fois de plus les prouesses réalisées par les bons ouvriers avec de mauvais outils !

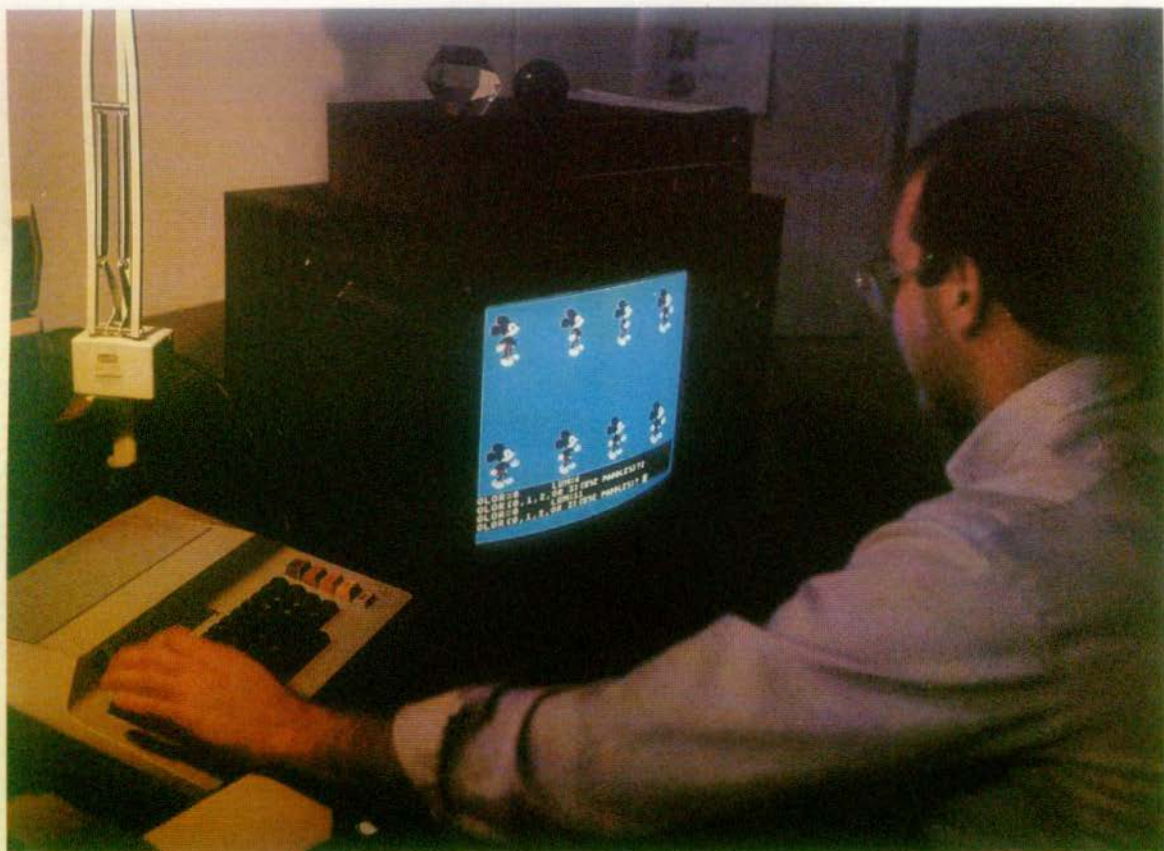
« Ce n'est pas tellement de créer l'image sur l'écran qui prend du temps — explique David — mais il faut revenir constamment en arrière,

redessiner, changer les couleurs ou le nombre d'images du mouvement, intervertir l'ordre des séquences. On doit consacrer un temps fou pour la préparation des programmes. »

Plutôt que les joysticks utilisés avec le 800, il serait beaucoup plus rapide de brancher une sorte de manette, qui permet d'esquisser les plans d'un futur jeu en donnant au programmeur une idée très précise du graphisme. Ce n'est pas le cas pour le moment, mais on y pense sérieusement. Pour bientôt.

Car la programmation des jeux destinés au VCS 2600 (la plus ancienne console d'Atari) est particulièrement ardue. Son micro-processeur est faible et lent, sa mémoire microscopique. Comparée à celles des ordinateurs familiaux ou des jeux d'arcades, elle est des milliers de fois moins vaste. Ce qui complique singulièrement la tâche du programmeur lorsqu'il s'agit d'y introduire la quantité de données nécessaires à la logique du jeu, aux graphismes et aux bruitages.

De plus, la définition de



David Joy fait partie de l'équipe d'animation. Il travaille ici sur un Atari 800 avec une patience de Bénédictin. Tout compte : le nombre d'image du mouvement, les couleurs, les relations entre les images...

l'image est plus fine. Pour s'en convaincre, il suffit de s'approcher d'un écran et de compter les lignes ! Or, chacune de ces lignes est dessinée individuellement par la machine. Si bien que — chaque fois qu'une image change — le micro-processeur doit se charger de tout refaire. Procédure d'autant plus longue qu'elle s'effectue en temps réel, en même temps que le canon à électrons balaie l'écran.

On s'arrache donc les cheveux chez Atari dès qu'il s'agit d'aller, sur le VCS 2600, au delà des

jeux élémentaires du style Ping-pong ou Combat. Mais il faut dire que le succès remporté par la console-vedette de la firme américaine a été une surprise pour tout le monde. Y compris pour ses inventeurs qui n'imaginaient pas une seconde qu'on pourrait lui donner à dévorer autant de jeux sophistiqués !

C'est dire qu'un tel travail se protège. Mais on ne sombre pas — chez Atari — dans le psychose de l'espionnite.

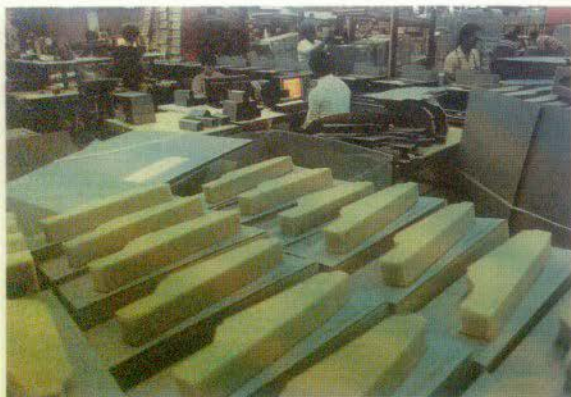
« Bien sûr les questions de sécurité font partie de nos préoccupations —

nous dit Donald Teiser — mais il est assez difficile de parler de sécurité dès l'instant que vous ne pouvez pas enfermer vos programmeurs à double tour ! Ils ont des amis qui travaillent pour des sociétés concurrentes. Et tout ce petit monde se connaît très bien, discute, échange des idées... »

En fait, la préoccupation majeure à Sunnyvale, c'est la protection contre le vandalisme ou des dommages accidentels sur les programmes : des mois et des mois de travail peuvent être détruits en quelques secondes en

se trompant simplement de bouton ! Et, comme les Américains pensent à tout, ils ont même envisagé pour se protéger, les cas les plus improbables. Comme la crise de folie subite d'un programmeur qui déciderait brutalement de tout détruire !

« En ce qui concerne les consoles ou certains secrets de fabrication qui entourent nos cassettes — note encore Donald — nous sommes un peu plus secrets. Mais sans nous faire trop d'illusions : nos fournisseurs de composants sont les mêmes que la plupart de nos concurren-



Des consoles distribuées aux quatre coins du monde méritent un emballage anti-choc !



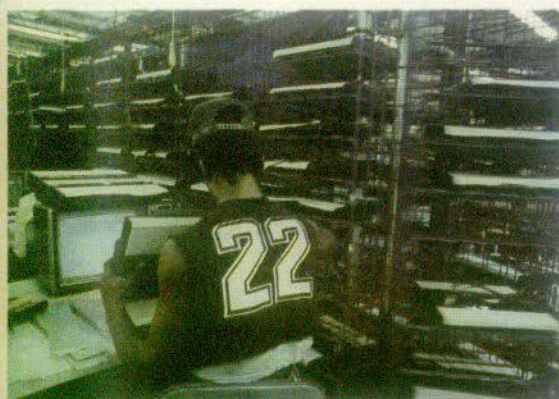
Dernière étape : le carton d'emballage qui sera l'objet de tant de rêves et de convoitises !



La station de mise au point est dotée d'un "logic analyzer" qui permet d'observer avec beaucoup de précision ce qui se passe dans la console pendant que le programme se déroule.



Rien n'est laissé au hasard au moment de l'emballage. La console a encore du chemin à faire.



Dernière vérification d'une console 5 200. Les défauts seront imputablement rejetés.



Atari : une marque qui est devenue synonyme de jeu électronique. Un graphisme qui a fait le tour du monde

Le robot, un ouvrier facile à vivre qui monte sans discuter 17 000 composants à l'heure.

rents. Et nous sommes bien obligés de leur donner quelques explications... Le monde des fabricants de jeux est une petite communauté. Tout le monde connaît tout le monde. »

A Sunnyvale, on ne se contente pas d'imaginer et de créer : on fabrique. C'est ainsi qu'une grande partie du matériel qui va apporter rêve et fascination dans les foyers du monde entier vient de la vallée ensoleillée de Californie.

Actuellement les chaînes de montage débitent des consoles 5200 à la vitesse des boîtes de corned-beef. La 5200 est une console de la deuxième génération. Oubliez-la, petit Français, elle ne sera jamais en vente dans l'hexagone. Atari sa, en effet, décidé de sauter une étape et d'offrir au marché français une merveille encore plus fastueuse, au nom plein de mystère : la 600 XL (nous en reparlerons).

Première étape : la préparation des circuits sur lesquels sont montés les différents composants par un ouvrier particulièrement qualifié et facile à vivre : le robot. Il monte — sans discuter — plus de 17000 composants à l'heure sans jamais se tromper de sens ni d'endroit (0,05 % d'erreur nous dit-on).

Ensuite, on monte — à la main cette fois — les composants qui ne peuvent pas être positionnés automatiquement du fait de leur taille ou de leur forme particulière.

Après chaque étape, les circuits agrémentés d'une pièce supplémentaire poursuivent leur voyage sur un tapis roulant, sont happés par une main ou un bras articulé, poinçonnés, soudés, nettoyés. Bref, la machine se transforme et prend rapidement vie avant de finir dans ce carton d'emballage.

Les technologies les plus modernes sont employées pour éviter la bête noire de tous les services après-vente du monde : la panne.

Ainsi, la machine qui établit les connexions entre le circuit imprimé sur le support et les composants est dotée de micro-processeurs qui contrôlent la densité de la cire et sa température.

Même souci de perfection au niveau des contrôles et des tests qui émaillent les premiers pas de la console. Les « testeurs » qui s'emparent des circuits sont également commandés par des ordinateurs spécialement programmés pour vérifier non seulement le composant lui-même mais son interaction avec les autres éléments. Le risque d'erreur de fabrication devient alors tellement infime que — si vous déballez une console qui ne fonctionne pas — vous n'avez vraiment pas de chance !

Alors, une minute de silence quand vous aurez en main votre console tant convoitée. Elle a une longue histoire qui a débuté dans le cerveau d'un homme et sous le ciel d'une vallée laborieuse. ■

Cher TILT

PAR COEUR

Je vous écris assez souvent en vous demandant beaucoup de choses ; et je vais d'ailleurs continuer à vous poser des questions. Mais il fallait que je vous remercie de bien vouloir me répondre à chaque fois. J'aime toujours votre journal et même de plus en plus. Je l'achète tout le temps en double, oui, car je les lis tellement qu'ils finissent par s'abîmer et comme j'en fais collection j'en achète un autre tout neuf que je garde précieusement. Je dois lire qu'à force de les lire je les connais par cœur. Le tilt n° 6 est super, le spécial Chicago, c'est génial, les tubes fantastiques !

Un lecteur anonyme

Cette fois, il va être bien difficile de vous répondre car vous avez oublié d'indiquer... votre nom et votre adresse !

RACCORDEMENT

Bravo pour la prochaine parution du super guide des jeux vidéo que vous annoncez dans le dernier numéro de votre revue bimestrielle. J'espère qu'en ce qui concerne les consoles, vous indiquerez le mode de raccordement au récepteur T.V.

Maurice PARMENTIER
92130 Issy-Les-Moulineaux

Reportez-vous au Tilt n° 4 p. 68-69

DU COURAGE !

Je tiens à vous signaler des erreurs impardonnables dans le Tilt numéro 6 à la page 46. Le programme pour PC 1211 est une ridicule supercherie et si vous aviez eu le courage d'essayer le listing tel que vous l'avez imprimé, c'est votre PC qui aurait « tilté »... Aux lignes 10 et 49 par exemple, l'utilisation d'une instruction après « then » entraîne inmanquablement une erreur. On ne peut en effet faire suivre « then » que d'un numéro de ligne. De même à la ligne 20 on lit « if » Z = 3 et c'est tout... Là encore, la ligne conduit à une erreur. Il est donc inutile de faire paraître des programmes pour des machines dont vous ne connaissez pas le maniement et, c'est un signe, vous ne mettez pas d'exemple de partie (et pour cause...). En espérant que vous aurez au moins le

courage de faire paraître ma lettre dans votre courrier, ceci changera des lettres de louanges trop souvent triées.

José LE ROUX

Alerte justifiée en ce qui concerne le programme Cap Horn pour PC 1211 ou PC 1212 présenté dans Tilt n° 6. La machine utilisée pour la réalisation des programmes était un prototype aux réactions inattendues, ce qui est courant. Listing des lignes erronées du Programme pour PC 1211 Cap Horn (Tilt n° 6) :

10: BEEP 2:PRINT	11:ZONE HWRIT1
POSITION SE	IF 2=3
XTANT 1:RND)	GOTO 10
IF INT A(N)	49: IF A(N)=OLET
11:ILET U=01	UMD:PAUSE 15
BEEP 9:PAUSE	WONTEURS 1:R
ARCP 11" A GA	0:AR(N)=2:R
ONE"END	ND=AR(N)-2:
20: BEEP 1:PAUSE	RETURN

Le principe du jeu reste le même, vous pourrez enfin partir avec votre calculatrice. Elle a pour mission de vous guider, vous pourrez tout lui demander, tout lui commander.

CONTRADICTOIRES

Je tiens à féliciter toute votre rédaction pour la qualité et l'intérêt de votre magazine. Aussi je voudrais vous demander si vous ne pensez pas devenir mensuel dans les mois à venir, je crois que ce serait une bonne chose pour les fans de jeux vidéo dont je fais partie. D'autre part envisageant l'achat d'une console Coleco, je voudrais avoir des renseignements précis sur l'adaptateur de cassettes au format Atari, sur lequel courent les informations les plus contradictoires (prix, date de sortie en France...). Merci d'avance.

Gérard KLEXZEWSKI
94240 L'Hay-Les-Roses

L'adaptateur sera dans le commerce dans le courant de ce mois de septembre. Il vous en coûtera 950 F.

JUSTIFICATIONS

Je lis régulièrement Tilt et je trouve votre magazine vraiment super. Mais je suis déçu par votre rubrique « Tubes », car vous semblez ignorer certains ordinateurs tel le Dragon 32 ou le TRS Color qui possède des jeux aux graphismes égaux au TI 99/4A, au T07 ou à l'Atari 400/800.

Je prends exemple dans Tilt n° 6 p. 36. Vous présentez X versions du Donkey Kong pour VCS et Coleco. Le Dragon 32 possède un Donkey-Kong avec 4 tableaux et un graphisme aussi bon. J'attends vos justifications.

Philippe COLIN
94250 Perigny Sur Yerres

Appel entendu ! Nous sommes encore un peu à l'étroit dans Tilt pour satisfaire tous nos lecteurs ! Patience, le prochain numéro (novembre-décembre) vous réserve de bonnes surprises.

OU ET QUAND ?

Je vous écris car dans Tilt n° 5, vous aviez annoncé l'arrivée en France de la console Colecovision pour fin Juin. Mais j'habite à Tours et je n'arrive pas à la trouver. Pourriez-vous m'indiquer si elle est sortie à Tours et si oui, pourriez-vous m'indiquer où ?

Au cas où elle ne serait pas sortie, pourriez-vous me dire si je peux la commander et où ?

Eric BOISGARD
37000 Tours

*Vous devriez trouver votre console chère dans les points de vente suivants :
Poker d'As : 6, place de la Résistance, 37000 Tours.
Papeteries de l'Ouest : 18-22, rue Cuvier, Z.I. de St Avertin, 37170 Chambray les Tours.*

J'ADORE

J'espère, mon cher Tilt, que tu pubieras d'autres informations et documentations sur Coleco. J'adore ce que tu publies. Je ne suis pas spécialiste mais j'aime beaucoup. Merci pour tout.

Un admirateur

CHER HUBERT

J'ai été assez déçonné par certains passages de votre article concernant les pirates. Je suis en effet du « bon côté de la barrière » c'est-à-dire créateur de jeux vidéo et je suis surpris de votre admiration devant quelques jeunes pirates en herbe, ces nouveaux « Zorro », justiciers de notre époque sans doute ? Je ne condamne pas le déplombage pour des copies personnelles mais croyez-vous que ces jeunes s'échangent des

exemplaires protégés ? Je suis d'accord que les auteurs voient pour la plupart peu de royalties tomber dans leurs escarcelles mais lorsque la majorité des éditeurs de logiciels sont de petites sociétés récentes comportant quelques personnes et que ce cher Hubert les traite de monopoles de l'informatique ludique, il y a vraiment de l'abus. Je n'en veux pas vraiment à Hubert car c'est encore un adolescent et à cet âge on désire devenir adulte et toute l'activité est tournée vers l'acquisition de techniques.

J'ai 23 ans aujourd'hui, à 15 ans je voulais devenir dessinateur de bandes dessinées et je passais des heures à reproduire les planches de ceux dont je voulais posséder le style (l'informatique n'en était qu'à ses balbutiements). J'aurais cependant eu honte d'être félicité pour ce genre de travail. Vous admirez les rusés des pirates mais ceux qui les ont conçus sont d'une dimension bien supérieure. En peinture, on reconnaît que bien des copistes maîtrisaient mieux le pinceau que les maîtres dont ils imitaient les tableaux et pourtant tous ont été oubliés. Pourquoi ? parce que, mon cher Hubert, c'étaient des machines ; comme elles, ils sont parfaits techniquement, comme elles ils travaillent vite et bien, comme elles leur objectif final est clairement défini : je sais d'où je pars, ce que je vais faire, où je vais aboutir. J'avais qu'il ne soit trop tard, Hubert, prends des risques, inventes des concepts ludiques nouveaux, perds des heures à chercher avec comme lumière, le seul espoir d'arriver un jour à quelque chose, bref deviens... un homme.

Je sais que ce n'est pas facile de consacrer son temps à quelque chose d'aléatoire lorsque l'on peut gagner beaucoup plus en donnant des cours ou en faisant des stages. Et pourtant, lorsque l'on reçoit le 1^{er} prix informatique de l'École Centrale avec un jeu vidéo, ce qui ne s'était jamais vu, alors là, crois moi, toutes les peines sont oubliées. Pourquoi ne pas interviewer un créateur de jeux ? Ils sont certes plus rares que les pirates mais ce sont des passionnés dotés de talent dont les réflexions ne manqueraient pas de piment.

Hervé LE MARCHANT
22380 Saint Cast



Pole Position



Tennis

Ces drôles d'adversaires n'ont pas fini de vous mettre à l'épreuve.

Un circuit automobile, un train d'enfer, le pied enfoncé sur l'accélérateur, vous essayez d'atteindre la "Pole Position". "Pole Position", c'est un nouveau jeu Atari qu'il faut saisir à toute vitesse.

"Tennis"TM, c'est Wimbledon, Roland Garros, Flushing Meadow, les plus grands tournois de tennis et la possibilité de devenir une tête de série n° 1.

Ces deux nouveaux programmes de jeux Atari vont vous faire découvrir l'art d'être un champion. Si vous aimez les compétitions, il y a plus de deux nouveaux programmes de jeux par mois.

Quel challenge!

C'est ça l'imagination