

TILT

Le Magazine des Jeux Electroniques

**SUPER! DEVENEZ
PILOTE DE CHASSE**

**EXCLUSIF!! LES NOUVELLES
IMAGES DE PIXIFOLY**

**TOP-SECRET !!!
L'ATARI 600 XL DÉVOILÉ**

**DOSSIER: DES BOLIDES
FOUS, FOUS, FOUS...**

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

M 3085-9-16,50 F

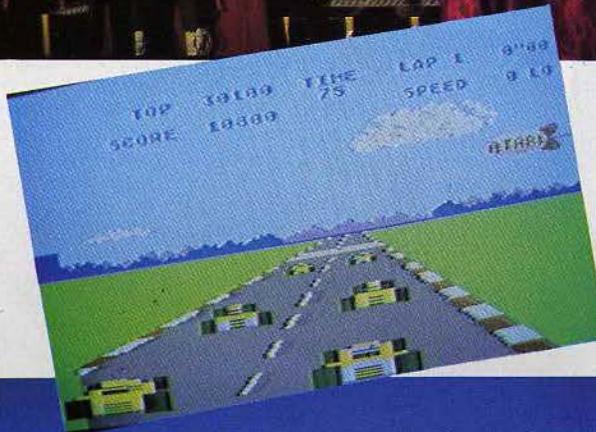
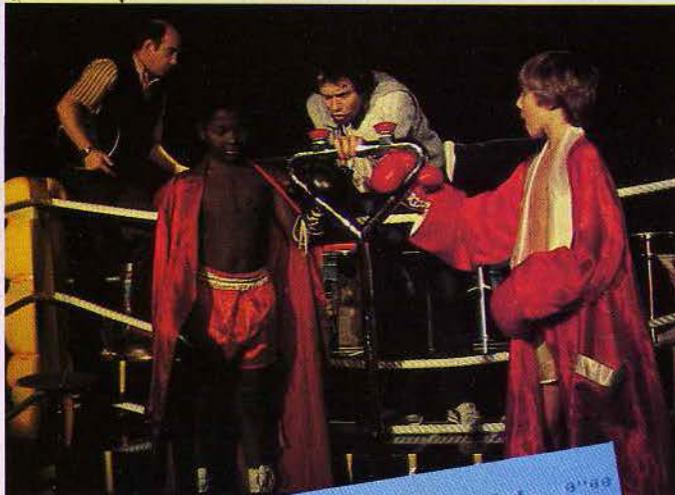
N°9 BIMESTRIEL JANVIER/FÉVRIER 1984 - 16,50 F - BELGIQUE - 120 FB - SUISSE - 6 FS
CANADA - 3 \$ CANADIENS

TILT

Le Magazine des Jeux Electroniques

Sommaire

NUMERO 9 - JANVIER/FEVRIER 1984



4 Tilt journal : L'actualité des jeux électroniques, nouveautés, shopping, livres, indiscretions, etc.

18 Actuel : Créateurs, si vous saviez ! Vous avez une idée de jeu : apprenez à la protéger.

21 Banc d'essai : trois nouveaux ordinateurs de jeux passés au peigne fin : l'Atari 600 XL, l'Aquarius et le Sega SC 3000.

34 Tubes : L'actualité des nouvelles cartouches, cassettes et disquettes pour jouer sur votre téléviseur.

48 Ludic : Un super as de la chasse. Apprenez à devenir pilote de combat, grâce à un nouveau simulateur.

52 Sésame : Attention les trous ! Notre grand jeu pour jouer avec votre calculatrice et, en exclusivité, une initiation à la programmation ludique.

60 Dossier : Mettez un joystick dans votre bolide. Tous les nouveaux jeux de course.

70 Couloises : Les images folles de Pixifoly. Comment se prépare la première émission de télévision sur les jeux vidéo.

78 Les classiques : L'enfant du Prestige. Le Super 9, un ordinateur d'échecs qui ne manque pas d'atouts.

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

94 Service compris : Arcades-flippers, même combat - l'actualité des flippers et des jeux d'arcades.

107 Les minis qui marchent... Toujours plus nouveaux, plus drôles et plus difficiles.

110 Cher Tilt : le courrier des lecteurs.

Ce numéro comporte un encart-abonnement non folioté entre les pages 10, 13 et 100-103.

COUVERTURE : DESSIN JEROME TEISSEYRE.

Directeur de la publication : Antoine de CLERMONT-TONNERRE • Directeur délégué : Jacques MONNIER • 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) 508.94.53. 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

TILT JOURNAL

Champions

SUPER-SCORES

5, 4, 3, 2, 1, top ! Dans le grand studio de R.T.L., ce dimanche 11 décembre, l'ambiance est plus que chaude : la grande finale CBS Colecovision R.T.L. bat son plein. 28 concurrents, sélectionnés dans la France entière, s'affrontent devant un public de fanatiques, prompts aux encouragements et aux « vivats » ! Les juniors (moins de dix ans) s'affrontent sur *Schtroumpf* et les seniors (de dix à vingt-cinq ans) sur *Zaxxon*. Les parties se succèdent à un rythme effréné : chaque concurrent s'entraîne deux minutes et le véritable

entraîné quinze jours avec 6 ou 7 copains avant la finale.

Les prix méritaient bien cet effort : les deux gagnants partiront, en effet, aux prochaines vacances de Pâques, pour les U.S.A... Bernard Farkas, directeur général d'Idéal Loisirs — société qui importe la console C.B.S. Colecovision — est fort satisfait du succès remporté par la console et par ses jeux, succès bien reflété par le choix des lecteurs de TILT : vous avez été très nombreux à participer à notre jury des Tilt d'or 83, destinés à distinguer les meilleures consoles et cartouches de jeu vidéo et vous avez récompensé la Colecovision et Zaxxon d'un Tilt d'or : ceux-ci ont été remis à Bernard Farkas qui a remercié les lecteurs de TILT pour leur confiance. Nous avons profité de cette « remise de prix » pour demander à M. Farkas si le championnat C.B.S. aurait lieu l'année prochaine. La réponse est « oui » !



S. Fabresson et S. Bidouze, les champions.

match commence les champions ont trois minutes pour pulvériser les records établis par leurs prédécesseurs. Déconvenues et performances se succèdent ; sur *Schtroumpf*, un petit garçon n'arrivera pas à dépasser les 600 points tandis que



B. Farkas, dir. Gal. d'Idéal Loisirs et le Tilt d'or.

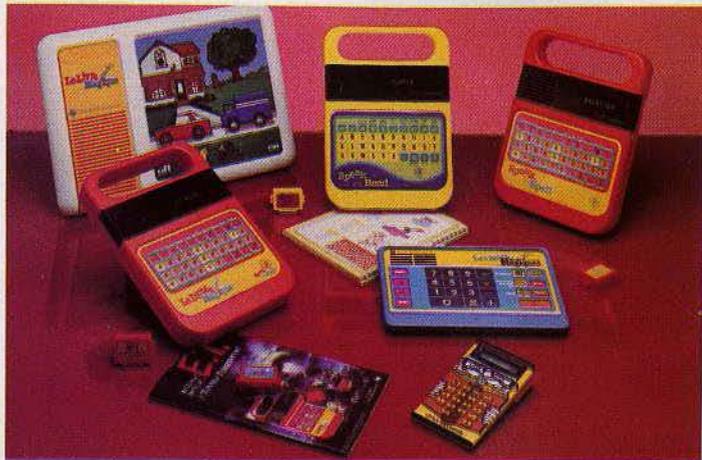
d'autres frôlent les 30 000 points, mais c'est Stéphane Fabresson, six ans, de Marseille qui pulvérise la barre des 30 000 et remporte la victoire avec 30 200 points. Stéphane qui a eu sa première console, un Atari 2600, à l'âge de quatre ans, ne s'était pourtant pas (dit-il) beaucoup entraîné : il préfère *Donkey Kong*...

Chez les seniors, Stéphane Bidouze, un lycéen bordelais de quatorze ans, s'impose avec... 30 200 points ! Fanatique de C.B.S. — il possède *Donkey Kong*, *Zaxxon*, *Cosmic Avenger*, *Lady Bug* et *Schtroumpf* —, il a découvert l'existence du championnat grâce à TILT et s'est

« Texas Instruments arrête tout ! Le géant américain s'effondre ! » Les rumeurs les plus alarmistes ont couru lorsque la décision d'arrêter la fabrication du TI 99 4/A a été connue. En fait, si Texas Instruments a interrompu définitivement la production du TI 99 4/A pour se recentrer sur l'informatique professionnelle, c'est-à-dire sur

les Personal Computers, dont les prix vont de 20 000 francs à plus de 50 000 francs, les derniers TI 99 4/A vendus bénéficieraient malgré tout d'une garantie

(A cet égard, le C.E.S. de Las Vegas, en janvier sera révélateur.) De plus, Texas a encore en réserve quelques programmes, comme *Jambreaker*, *Ponctuation* (édité par Magnard), *Gestion privée* ou *T.I.*



Texas Instruments continue à produire jeux électroniques et calculatrices.

de un an et d'un suivi du S.A.V. pendant 3 ans. De même, si Texas Instruments a également interrompu la fabrication de logiciels, cela ne signifie pas forcément qu'il sera impossible de trouver du soft pour son T.I. : en effet, le parc de TI 99 4/A dans le monde est suffisamment important pour que d'autres marques — Funware par exemple — continuent à produire en petite quantité des cartouches pour cet ordinateur.

Calc qui sortiront prochainement.

Enfin, le géant américain continue la fabrication et la conception de calculatrices, de jeux électroniques et, bien sûr, de composants qui serviront dans les Personal Computers, trop chers aujourd'hui pour répondre au label grand public mais dont le prix évoluera sûrement très, très vite... Rendez-vous dans deux ou trois ans !

SON, IMAGE... ET JEUX ELECTRONIQUES

« L'électronique dans la vie quotidienne » sera le thème général du prochain festival international du Son et de l'Image qui se tiendra cette année au palais du CNIT (Paris La Défense). Des thèmes particuliers illustreront les différents aspects de l'exposition : musique, vidéo, électronique de loisirs, jeux électroniques, informatique domestique (une journée sera réservée particulièrement à la jeunesse) et radio-guidage. Le festival sera ouvert au public du mercredi 14 au dimanche 18 mars 1984. Une bonne occasion de découvrir les dernières nouveautés.

STANDARD NIPPON
Coucou, les voilà ! Les Japonais commencent à bien s'agiter dans l'univers informatique : un million de Home Computers

devaient être vendus avant Noël et le dernier Salon de la micro-informatique de Tokyo a confirmé l'émergence du standard M.S.X. : plus de 20 compagnies, parmi lesquelles National, Hitachi, Toshiba, Sanyo, Mitsubishi et Sony l'ont adopté et produiront désormais leurs logiciels dans ce standard : leurs programmes seront ainsi compatibles entre eux. Inutile de préciser que le M.S.X. ne tardera pas à faire parler de lui...

MESSAGES

Les télévisions japonaises ne peuvent plus se passer d'ordinateurs ; le nouveau téléviseur Sharp s'est lancé le premier : sa mémoire de 8 Kf intégrée au poste TV permet d'afficher sur l'écran les messages que l'on désire, en particulier ceux destinés aux membres de la famille, pendant ou après les émissions. Du style : « les enfants, il est l'heure de se coucher... ».

Coulisses

ELLE COURT, ELLE COURT LA RUMEUR

« Texas Instruments arrête tout ! Le géant américain s'effondre ! » Les rumeurs les plus alarmistes ont couru lorsque la décision d'arrêter la fabrication du TI 99 4/A a été connue. En fait, si Texas Instruments a interrompu définitivement la production du TI 99 4/A pour se recentrer sur l'informatique professionnelle, c'est-à-dire sur

TILT JOURNAL

ATARI SCOOP

Une fois encore, TILT vous offre une super-avant-première. Bien qu'Atari soit en effet d'une grande discrétion sur ses projets, nous avons pu découvrir la petite dernière de la gamme : l'Atari 3600. Cette nouvelle console de jeux vidéo, surpasse l'Atari 600 XL pour les possibilités ludiques : graphismes étonnants (sur *Pôle Position*, le joueur voit le « travail » des suspensions des roues indépendantes), 3 dimensions, superbe animation, bref, la console CBS Colecovision n'a qu'à bien se tenir... De plus, toutes les anciennes cartouches de l'Atari 2600 sont compatibles avec la 3600 ! Bien sûr, aucune date de commercialisation n'a été fixée, (Atari France n'a même pas encore reçu de prototype !) mais notre enquête continue...

Shopping



RUN, TOUT UN PROGRAMME

En plus des nouveautés ludiques fonctionnant sur de nombreux micro-ordinateurs familiaux, et plus particulièrement sur *Commodore*, Run Informatique propose bon nombre d'accessoires : un superbe synthétiseur de voix pour *Vic 20*, *Adman Speech Synthesiser* d'Adman Electronics à 798 F ; des livres et revues en anglais pour *Commodore*, le nouveau « manche à balai » de Spectra Vidéo...

En fait, pour connaître les nouveaux produits disponibles chez Run, une seule solution : planter sa tente devant ou passer toutes les semaines.

Run Informatique - 62, rue Gérard, 75013 Paris. (tél. : 581.51.44).

TOUT POUR SPECTRUM

Depuis l'arrivée en France du *Spectrum*, de nombreuses maisons se sont intéressées à l'importation et à la production de logiciels pour cette machine.

Tout d'abord l'importateur du *Spectrum* : Direco International 30, avenue de Messine, 75008 Paris (tél. : 359.72.50). Différents programmes sont proposés, certains développés par la société française Ere Informatique, à qui l'on doit, entre autres, le fabuleux programme de simulateur de vol sur chasseur : *l'Intercepteur Cobalt* (voir rubrique Ludic dans ce numéro).

No Man's Land-Innelec : 110 bis, avenue du Général-Leclerc, 93500 Pantin (tél. : 843.61.11). Il importe plusieurs programmes de très bonne qualité (*Kong*, *Zzoom*, *Manic Miner*, *Pssst*, *The Hobbit*, etc.).

Video-Telemat-Report : 58 bis, rue Ramey, 75018 Paris (tél. : 252.87.97) importe toute une gamme de logiciels pour *Spectrum* (*Maziacs*, *Quest*, *Corn Cropper*, *Jungle Trouble*, etc.) et pour d'autres machines : *ZX 81*, *Oric*, *Vic 20*, *Commodore 64*. Il produit aussi de bonnes cartouches de jeu pour *ZX 81*, qui sortent au rythme de deux par mois.

Enfin Spid : 39, rue Victor-Massé, 75009 Paris (tél. : 281.20.02), distribue d'autres logiciels pour *Spectrum*, en particulier ceux produits par Rabbit Software (*Race Fun*, *Centropods*).

BIP EN POCHE

Casio, après presque un an de silence, lance un nouvel ordinateur de poche : le *PB 700*. Fidèle à la tradition Casio, il reprend les caractéristiques de base du *FX 702 P*. Le bip sonore si longtemps attendu y fait enfin son apparition. Petite machine pleine d'astuces avec une mémoire extensible jusqu'à 16 Ko Ram et un écran de matrices 160 x 32 points, elle permet de merveilleux jeux graphiques. Malheureusement son Basic un peu lent rend les jeux d'action lassants. Dans sa version de base, il coûte environ 1 800 F, ce qui le place bien face à la concurrence. En plus du *PB 700* sont disponibles une imprimante 4 couleurs et un magné-

tophone à micro-cassettes, ainsi que des extensions mémoire vive.

HECTOR, ORIC, APPLE

Après avoir édité un guide des logiciels, Spid multiplie ses activités ludiques. Maintenant, en plus de l'*Hector* et de ses programmes, sont également disponibles des jeux sur *Oric I* et *Apple*. La distribution du *HRX* est assurée sans problème. Algorithme commercialise les premiers jeux en haute résolution dont la qualité graphique ne vous décevra pas. Spid - 39, rue Victor-Massé, 75009 Paris (tél. : 281.20.09).

X-07, PLUS DE SECRET

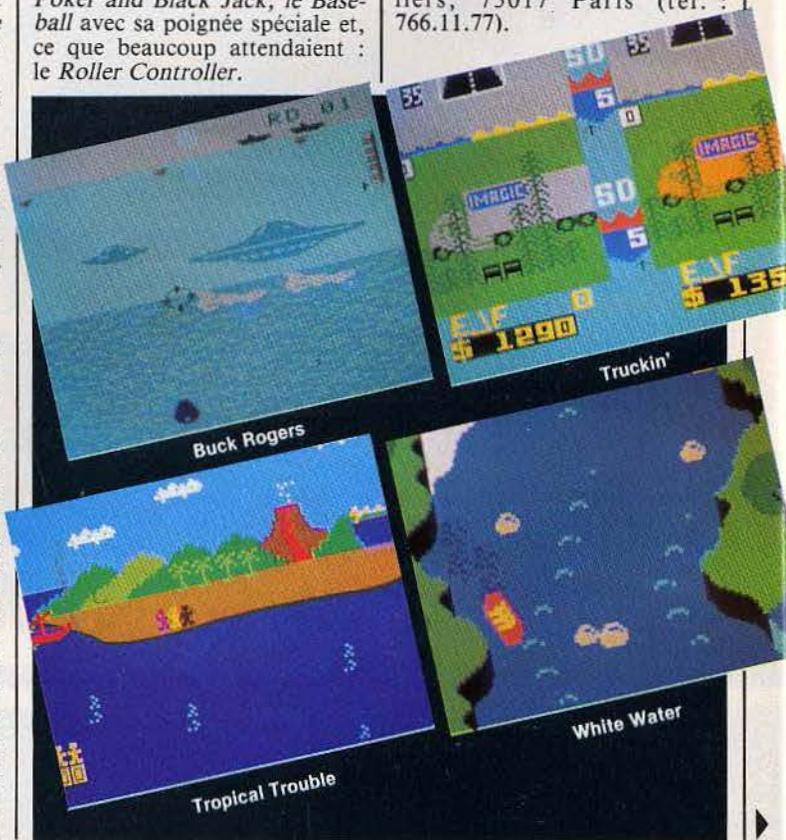
Canon, à son tour, se lance dans la course avec un ordinateur de poche : *le X07*. Son nom d'agent secret n'en fait pourtant pas une machine invisible, il est bien là. Outre toutes les qualités de programmation, il faut noter la présence de 4 boucles d'édition. Elles permettent, par exemple, de commander le déplacement d'un objet à l'écran dans un jeu. La version de base coûte environ 2 000 F. De très nombreuses extensions sont disponibles, comme une imprimante graphique couleur, un convertisseur de niveau, un coupleur optique, une carte mémoire...

EXCEPTIONNEL !

Electron frappe encore ! Pour la nouvelle année, Yvan Coriat offre aux vrais fans, fous de jeux vidéo, une pléiade de nouveautés impressionnantes ; au premier rang de celles-ci, *Advanced Dungeons and Dragons*, *Tresor of Tarmin*, une cartouche Mattel exceptionnelle. Pour C.B.S. Colecovision : *Time Pilot*, *Subroc*, *Minner 2049*, *Poker and Black Jack*, le *Baseball* avec sa poignée spéciale et, ce que beaucoup attendaient : le *Roller Controller*.

De plus, Electron propose actuellement toutes les nouveautés Imagic : *Safecracker*, *Truckin'* — présentées dans le « spécial U.S.A. » de notre dossier —, *Dracula*, *White Whater*, *Nova Blast* et *Tropical Trouble*, ainsi que les anciennes cartouches Imagic, dont certaines sont en promotion.

Electron, 117, avenue de Villiers, 75017 Paris (tél. : 766.11.77).



WET JOURNAL

Rencontres

ATARI SCHOOL

Deux centres Atari de formation à l'informatique ne vont plus tarder à ouvrir à Tours et à Melun. Les « élèves » auront le choix entre quatre modules de cours, qui iront de l'initiation au Basic pour enfants aux applications professionnelles (logiciels de gestion, traitement de textes, etc). Pour tous renseignements, contactez le service Promotion Atari (tél. : 16.1-339.31.61).

OSCAR

Les premiers Oscars La Villette, organisés par le futur Musée de La Villette ont été décernés à Synthétia, un logiciel Vifi Nathan qui permet la construction musicale de mélodies, au Petit Mozart, un nouveau jeu électronique musical pour enfants à partir de 4 ans signé France Jouets et au Dictionnaire électronique de poche présenté par la société Berchet. Le jury, présidé par le professeur Jacques Henriot, directeur du laboratoire de recherche sur le jeu et le jouet de l'université de Paris XIII, était composé de représentants de l'Administration, de responsables de musées et de ludothèques et de journaliers. Des créateurs indépendants ont cependant regretté que ce concours, réservé aux fabricants français, ne soit pas ouvert à tous ; qu'ils se rassurent : l'Oscar 25 La Villette sera dorénavant ouvert à tous les créateurs de jeux. Pour tous

renseignements supplémentaires, un numéro de téléphone : le 240.27.28.

WEEK-ENDS

20.64 est un club informatique d'un genre nouveau. Comme son nom l'indique, il s'adresse uniquement aux possesseurs ou futurs acquéreurs des Commodore, Vic 20 et CBM 64. Ici pas de piratage, mais une découverte de l'informatique, dans la simplicité et la bonne humeur, sous la direction de Léon Britan. Moyennant une souscription annuelle de 500 F, vous pourrez découvrir et utiliser toute la gamme de logiciels, périphériques, extensions, revues, livres, ... pour Commodore, des plus anciens aux plus récents. De plus, le Club 20.64 organise des week-ends d'informatique ; le prochain se tiendra les 21 et 22 janvier 1984 à Villemomble et offrira un menu de choix : 30 Commodore, CBM 64 et Vic 20 avec leurs périphériques et plus de 900 logiciels. Pour tous renseignements, contactez le Club Informatique 20.64, 20, rue Léo-Desjardins, 93250 Ville-momble (tél. : 528.82.59).

RELAX MATCH

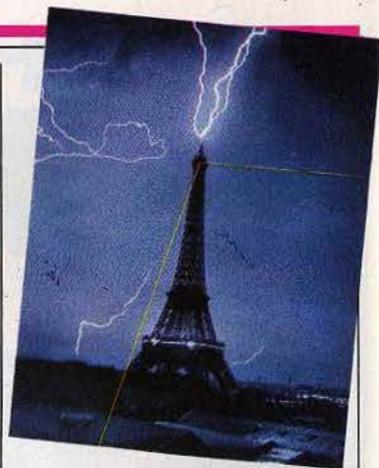
Le vidéo-club « Espace Vidéo » s'est lancé dans le jeu vidéo depuis quelques mois et propose les consoles Atari, CBS et Mattel ainsi que leurs cartouches à la location. Mais l'atout principal d'Espace Vidéo réside dans la personnalité de François Brault, un passionné qui veut faire de son club un lieu de rencontre « sympa », où les joueurs peuvent se retrouver autour d'un verre de Coca pour discuter, échanger leurs idées ou pour s'affronter sur différents jeux : chaque mercredi après-midi, en effet, se déroulent des parties acharnées sur des jeux tirés au sort le matin. Le concours dure tout l'après-midi, dans une ambiance relax : les challengers peuvent rejouer plusieurs fois pour améliorer leurs scores et tous, ou presque, repartent avec un prix. Bref, n'hésitez pas à faire un tour chez Espace Vidéo : l'accueil et l'ambiance méritent le détour. Espace Vidéo, 128, avenue du Maine, 75014 Paris (tél. : 320.22.54).

SUR LES BANCS

Microvidéo, déjà réputé pour la compétence et le sérieux de ses animateurs en matière de jeux vidéo et de micro-informatique, ouvre une école de programmation. A raison de quinze séances d'une heure, vous pouvez découvrir les subtilités du Basic et du Logo dans d'excellentes conditions : les cours ne rassemblent jamais plus de douze élèves à la fois et six ordinateurs sont à la disposition des étudiants. Les séances de formation ont lieu le mercredi de 16 h à 18 h et le samedi de 17 h à 19 h ; les adultes peuvent en outre assister au cours du jeudi, de 18 h à 20 h. Pour 15 séances d'une heure, il vous en coûtera 750 francs et si vous souhaitez étudier « au coup par coup », le prix de chaque heure de cours est fixé à 65 francs.

A noter : une importante bibliothèque d'ouvrages spécialisés peut compléter votre formation.

Hormis ses cours, Microvidéo propose toujours une gamme de produits impressionnante qui va du golfstick (une petite boule qui améliore les classiques joysticks Atari) au 600 XL en passant par 200 logiciels, des trackball, des graphic tablets, etc. Microvidéo, 8, rue de Valenciennes, 75010 Paris (tél. : 201.24.30).



PARIS LASER

Entre deux parties de Donkey Kong, pourquoi n'iriez-vous pas faire un tour au musée d'Art Moderne de la Ville de Paris ? Electra est la première manifestation consacrée au thème de l'électricité et de l'électronique dans l'art du XX^e siècle. Entre autres projets : une liaison lumineuse la nuit par un rayon laser bleu pervenche qui réunira la Défense, la tour Assur, la tour Eiffel et le Musée ; un environnement lumineux dont l'ordonnance est constamment modifiée par les déplacements des visiteurs ; la démonstration d'un logiciel « Easel », qui permet de mélanger différentes sources hétérogènes ; la présentation des jeux sur ordinateurs Atari, dont ceux créés par l'artiste Agam. Musée d'Art Moderne de la Ville de Paris : 11, avenue du Président-Wilson, 75016 Paris.

Curieux

ARSGA VALLEY ?

L'arséniure de gallium va-t-il détrôner le silicium qui entre dans la composition de tous les microprocesseurs actuels ? Certains chercheurs le pensent. Conséquence indirecte : la Silicon Valley, débaptisée, deviendrait l'Arsga Valley.

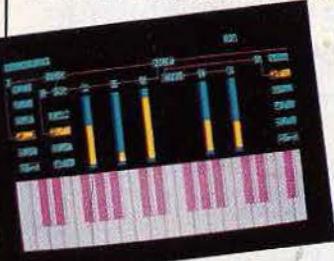
PAROLE DE SAM !

« Don't ask computer software » n'est pas un slogan politique mais le nom d'une marque de logiciels récente. Parmi les titres proposés aux USA, S.A.M. (Software Automatic Mouth) donne une voix aux ordinateurs Apple, Atari et Commodore. Il ne leur manquait plus que la parole : c'est chose réglée.

LA PUCE ET LES GEANTS

Les microprocesseurs de la Silicon Valley équipent les SS 20 russes ? Les puces « Made in California » se retrouvent chez les Japonais ? La paisible vallée des puces dissimule sous son apparence trompeuse une guerre d'agents secrets digne des années froides.

Eric Laurent a pénétré dans l'un des milieux le plus fermé du monde, a remonté la filière, a pisté les trafiquants de puces et suivi les hommes du FBI... Le bilan ? Un livre qui se dévoile comme un polar mais repose sur des bases authentiques. Son titre : *La Puce et les Géants*, aux éditions Fayard.



Synthétia



Dictionnaire électronique

1147

JOURNAL

Nouveau!

VECTREX SPOKEN

Milton Bradley lance six nouveaux programmes de jeux pour le début de cette nouvelle année : *Web Warp*, *Fortress of Narzod*, *Bedlam*, *Flipper Pinball*, *Football* et *Spike*, première cartouche parlante. Le crayon optique, quant à lui, ne devrait pas être disponible avant le mois d'avril ; en revanche, il bénéficiera à cette date de trois programmes, un de dessin, un de géographie et un de musique. A noter : deux



B. Ravel et les Power Arcades

jeux sont prévus pour l'Atari 2 600, *Flight Commander* et *Cosmic Commander*, qui nécessitent des poignées particulières, les power arcades : vous visez sur l'écran la cible à abattre et faites feu. Si vous êtes bon tireur, vous vous sortirez aisément des situations les plus épineuses, sinon...

GOLDEN

Les utilisateurs d'ordinateur personnel Apple ont désormais leur magazine : « Golden » est né en décembre et c'est un fort beau bébé. Au sommaire du premier numéro : l'ordinateur personnel dessine, toutes les manettes de jeux pour Apple, premier pas avec « Visicalc » ainsi que des tests, des enquêtes, des interviews... Le prochain numéro paraîtra le 6 février 1984 ; possesseurs d'Apple, ne l'oubliez pas !

GOLDEN

Le Magazine des Informatiques Personnelles 1984

COORDINATEUR PERSONNEL DESSIN

TOUTES LES MANETTES DE JEUX



PREMIERS PAS AVEC VISICALC

LA LOGIQUE S'IMPOSE

On compte aujourd'hui plus de 12 cassettes ludiques fonctionnant sur ordinateurs de poche. La dernière création est un *Othello* 6 x 6 et 8 x 8, écrit en langage machine pour PC 1500 Sharp.

Le temps de réflexion est très court sans que le niveau du jeu en soit affecté. Ce programme qui peut remporter le prochain tournoi d'*Othello*, organisé chaque année à l'occasion du Sicob d'hiver, est distribué par Logi'stick. Mais attention : Logi'stick s'est agrandi et a changé d'adresse ; voici leurs nouvelles coordonnées... Logi'stick (DDI) - Centre d'Affaires Paris Nord - « Le Bonaparte », 93153 Le Blanc Mesnil (tél. : 865.44.55).

DES CHIFFRES ET DES LETTRES

Atari accentue sa politique en faveur des programmeurs français : les accords conclus avec Hatier, la grande maison d'édition de la rue d'Assas, ont permis de développer des logiciels éducatifs qui transforment l'ordinateur en un précepteur patient et attentif ; celui-ci ne se contente pas, en cas d'erreur, de donner la réponse exacte mais explique la faute commise. Trois grands thèmes ont été ainsi abordés et traités : le calcul, l'orthographe, l'éveil. Atari a également développé en collaboration avec Vifi-Nathan, un jeu éducatif directement inspiré du jeu proposé par Armand Jammot : « Les chiffres et les lettres », et s'est associé avec le grand peintre Agam pour créer des jeux artistiques, apparemment remarquables ; tous ces programmes éducatifs témoignent d'une recherche pédagogique poussée et se veulent adaptés à la situation de chaque enfant et capables d'évoluer avec lui.

TEST A DOMICILE

Sivea se lance dans la location d'ordinateurs et de logiciels : une excellente solution pour tester chez soi, en toute tranquillité, le matériel que l'on souhaite acquérir. IBM PC, T07, CBM 64, Apple II*, Apple III et Lisa n'attendent plus que votre visite. A titre indicatif, pour louer un Commodore 64



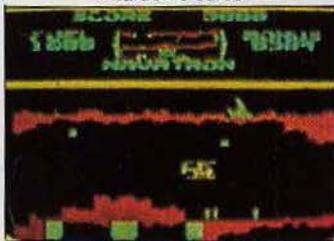
en péritel et son lecteur de K7, il vous en coûtera 375 F par mois sur 12 mois ou 716 F pour un mois ; pour un Apple II*, 64 K, drive plus contrôleur et un moniteur, comptez 1 236 F par mois sur 12 mois ou 2 365 F pour un seul mois. Sivea, 31, 33, bd des Batignolles, 75008 Paris (tél. : 522.70.66).

PRESTIGIEUX

Synapse, Creative Software, Broderbund, Funware, marques prestigieuses de logiciels compatibles avec les ordina-



Pharaoh's curse



Fort Apocalypse

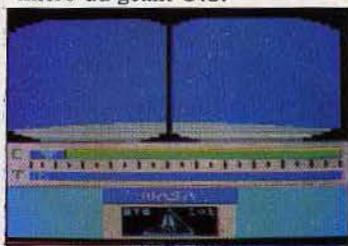
L'ATARIEN

« L'Atarien », le magazine du club Atari, est paru ! Jeux-concours, présentations des nouveaux programmes de jeux, interviews de célébrités du monde des jeux vidéo, conseils pour gagner, courrier, bref, un must pour tous les joueurs Atari. Pour tout savoir sur « L'Atarien », n'hésitez pas à écrire à Pamela, club Atari, 9-11, rue Georges-Enesco, 94008 Créteil.

SELECTION

La qualité des jeux Parker va croissante ; *Popeye*, *Bert*, *Frogger*, *Tuttenkham* sont des réussites, surtout dans les versions pour consoles Mattel et CBS et pour Atari 600 XL. Une sélection impitoyable est effectuée aux U.S.A. où la sortie de certains titres, comme James Bond, a été différée pour améliorer encore les jeux avant leur mise en vente.

Advision, pour sa part, dispose maintenant de 37 programmes pour sa petite console, avec de forts bons titres (*Turtle Turpins*, *Jump Bug*, *Jungler*, *Hobo*) tandis qu'Imagic se diversifie et prépare du soft pour l'IBM *Peanuts*, le futur petit micro du géant U.S.



Space Shuttle



Frogger

teurs Commodore CBM 64 et Vic 20, Atari 600 XL, 800 XL et Texas Instruments sont disponibles en France. La société Ariosoft, qui les distribue, a toutes les chances de s'imposer très vite sur le marché grâce à leur qualité. Nous en reparlerons... Ariosoft, Z.I. du Coudray, 14, avenue Albert-Einstein, 93155 Le Blanc Mesnil (tél. : 1-865.14.24).

Quant à Activision, les derniers titres présentés, *Enduro*, *River Raid*, *Decathlon*, *Beamrider*, font partie des meilleurs jeux actuellement disponibles sur le marché. *Frostbite*, une variante de *Q. Bert*, *Pressure Cooker*, qui vous met dans la peau d'un grand cuisinier et surtout *Space Shuttle*, une simulation de vol étonnante, séduiront sûrement aussi les amateurs...

TÉLÉ JOURNAL

Lire

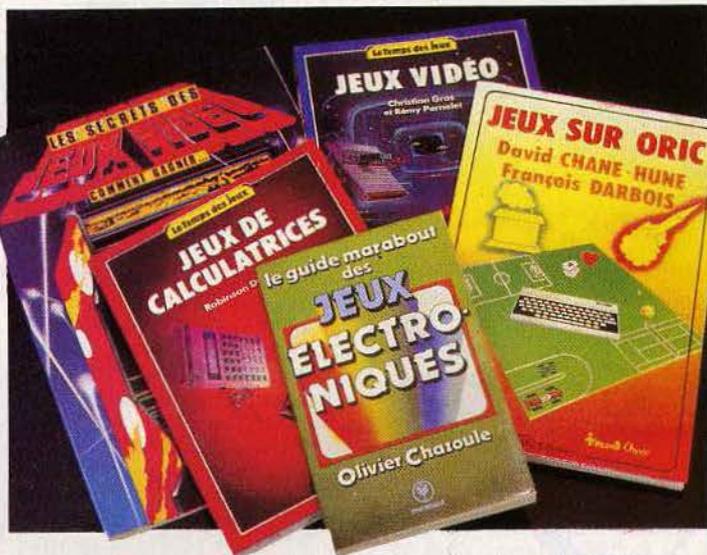
LES SECRETS DES JEUX VIDEO

Débutants, joueurs expérimentés, acharnés des jeux électroniques, ce livre vous concerne. Il vous permettra de conquérir définitivement ce monde parallèle qui s'empare de tous nos territoires : cafés, arcades, boîtes de nuit, hôtels, restaurants, avant d'investir nos salons, nos chambres, nos salles de bains. Voici donc le manuel d'utilisation de ces envahisseurs infatigables. Le temps est venu de prouver la supériorité de l'homme sur la machine, de la femme sur le programmeur, de l'humain sur l'humanoïde. Les jeux vidéo sont dès maintenant à votre merci : le plaisir de jouer. La fureur de vaincre. La joie de lire. *Les Secrets des jeux vidéo* Jean-Michel Navarre. Encre éditions.

JEUX SUR ORIC

L'Oric 1 est un micro-ordinateur plein d'avenir qui a reçu le prix Vidéo au MIJID. Ses capacités de jeux sont excellentes par rapport à son prix. Facile à programmer en Basic, le langage machine utilisé pour les jeux d'arcades pose cependant d'énormes problèmes. Un livre peut vous aider : *Jeux sur Oric*. Un sommaire classique : une première partie consacrée aux techniques de programmation, vous apprend comment déplacer un objet, utiliser la haute résolution graphique, définir un caractère spécial, utiliser les sons... ; la seconde partie vous propose des jeux classés par thèmes : hasard, adresse, action et réflexion. Des explications détaillées accompagnent chaque programme, le lecteur pourra, par exemple, reprendre dans différents jeux les éléments qui lui conviennent pour créer son propre logiciel. Toutefois un détail assez étonnant apparaît à la lecture des listings ; les corrections sont faites à la main. La première édition de cet ouvrage comptait quelques erreurs qui ont été rapidement corrigées pour les éditions suivantes. Un bel effort et une preuve de sérieux.

Jeux sur Oric. David Chane-Hune et François d'Arbois. Edimicro.



PROGRAMMES EN PERIL

Aucun livre ne s'était jusqu'alors penché sur les problèmes que rencontre le programmeur lors de l'élaboration d'un logiciel ludique. *Techniques de programmation des jeux* n'est pas un recueil de logiciels. L'auteur aborde le thème du jeu du côté analyse et ne traite que de grands classiques *Proctor*, *Othello*... Pour chaque jeu, toutes les difficultés mettant en péril le bon fonctionnement du programme sont traitées de façon théorique pour que le lecteur puisse l'adapter à son micro-ordinateur sans aucun problème. Avant tout, les règles du jeu sont expliquées ainsi que l'algorithme pour l'adapter sur un micro-ordinateur. La partie traitant des échecs est particulièrement instructive. Nous n'en attendions pas moins de David Levy, grand maître international d'échecs. *Techniques de programmation des jeux*, David Levy. Editions du P.S.I.

SUIVEZ LE GUIDE

Le guide Marabout des Jeux électroniques, proposé par Olivier Chazoule, vous entraîne dans l'univers des jeux électroniques. En termes simples, sans recourir à un langage ésotérique, l'auteur présente les tendances d'un marché en pleine expansion, répond aux questions que se posent parents et enfants lorsqu'ils souhaitent acquérir une console ou un micro-ordinateur, et offre un pano-

rama des jeux disponibles actuellement. Un ouvrage sérieux et solide.

Le Guide Marabout des jeux électroniques, Olivier Chazoule. Editions Marabout.

ASTUCES

Jeux de calculatrices s'adresse aux propriétaires de calculatrices programmables Texas Instruments ou Hewlett Packard. Outre des jeux très variés (Martingale de casino, D.C.A...) il propose un certain nombre d'astuces pour créer vos propres programmes. Bien sûr, ces petites calculatrices n'utilisent pas le Basic mais un langage propre à chacune d'elles et la faible taille mémoire permet seulement la réalisation de jeux aux règles simples.

Un bon ouvrage mais qui vient un peu trop tard, car les calculatrices présentées sont en voie de disparition au profit de calculatrices programmables en Basic et Assembleur.

Jeux de calculatrices, Robinson du Plessis. M.A. Editions « Le temps des jeux ».

A LA CONQUETE DES JEUX

Le Vic 20 de Commodore, excellent partenaire de jeu, fait l'objet d'un livre instructif et plaisant : *Vic 20 à la conquête des jeux*. Cet ouvrage vous propose une initiation à la programmation de jeux (création d'un jeu de caractère, utilisation d'un joystick dans un logiciel, etc.) et vous offre 22 programmes complets. En

programmant ces jeux, vous approfondirez vos connaissances en Basic : chaque programme est en effet accompagné d'une analyse détaillée de sa structure. Un livre passionnant et astucieux, pour s'initier au Basic du Vic 20 en s'amusant.

Vic 20 à la conquête des jeux, Alain Perbost et Eric Masse. Editions Eyrolles.

DIABOLIQUE

Comment reconnaître les meilleurs jeux ? Quel est le labyrinthe le plus infernal, le combat intergalactique le plus diabolique ? Christian Gros et Rémy Pernelet, journalistes de *Télérama* ont interrogé joueurs, sociologues, fabricants, champions, ont joué jour et nuit, bref ont disséqué 4 consoles de jeux vidéo et plus de 180 cartouches. Le résultat : un livre de 230 pages, truffé de conseils et de « trucs » pour gagner, écrit avec humour et pertinence. Seul regret, son prix : 78 F, qui risque d'en décourager plus d'un.

Jeux vidéo, Christian Gros et Rémy Pernelet. Collection « Le temps des jeux ». M.A. Editions.

Hola!

ERRATA

Plusieurs petites erreurs se sont glissées dans notre Guide des jeux vidéo 1984. Veuillez nous en excuser.

P. 64 : la photo présentée avec le jeu *Intercepteur* est celle d'*Intercepteur Cobalt*.

P. 70 : le premier prix du concours Loriciel est un magnétoscope et non un voyage. Le prix de la cassette n'est pas de 145 F mais de 180 F.

P. 73 : la photo illustrant le jeu *Black Cristal* est, en fait, celle de *Dark Cristal* pour *Apple II*.

P. 76 : le jeu *Intercepteur Cobalt* n'est pas dû à « Free informatique » mais à « Ere Informatique ».

P. 110 : le prix des cartouches C.B.S. n'est pas de 280 F mais de 370 F environ (Zaxxon coûte 450 F).

P. 165 : le prix de l'*Atari 600 XL* n'est pas de 2 990 F mais de 2 490 F.

P. 168-169 : les photos des deux jeux d'échecs doivent être interverties.

JEUX VIDEO: CREATEURS, SI VOUS SAVIEZ...



Vous avez une idée géniale ? Le programme de votre jeu est déjà écrit ? Bravo, mais vos ennuis commencent ! Et le pire d'entre eux, c'est l'angoisse de se faire pirater. Alors, que faire ? L'enterrer au fond du jardin ? L'apprendre par cœur ? Ou, tout simplement, la Loi...

Normalement toute invention peut faire l'objet d'un brevet. Le brevet, titre délivré par l'Institut de la Propriété Industrielle, donne à l'inventeur, pendant une période de 20 ans en France, un droit exclusif pour la fabrication et la commercialisation de son invention. Mais voilà, l'idée sur laquelle repose le jeu n'est pas normalement brevetable car les idées sont aussi libres que l'air, et le brevet n'est destiné qu'à protéger la matérialisation de ces idées. Il existe cependant à notre connaissance au moins un brevet français pour une idée de jeu vidéo caractérisé « par une poursuite à l'intérieur d'un labyrinthe entre un ou deux poursuivants et un ou des poursuivis dont les tailles sont différentes et ne permettent pas des déplacements identiques » (Brev. 2 504 401).

D'une manière générale les programmes de jeux vidéo ne sont pas brevetables, car même s'ils sont originaux, ils ne sont pas considérés comme des inventions car ils ne présentent pas un « caractère industriel ». Par contre un jeu vidéo original et nouveau par sa structure, son support et éventuellement — mais d'une manière indirecte — son programme, pourra faire l'objet d'un brevet « un jeu de tennis électronique » (Brev. n° 2 473 330), un « jeu vidéo tridimensionnel comportant un dispositif d'enrichissement de l'image vidéo » (Brev. n° 2 517 980), ou « un jeu électronique de poche » (Brev. n° 2 518 888).

Il existe en France des lois qui permettent aux personnes qui ont créé des dessins, ou des modèles originaux de déposer ces dessins ou ces modèles à l'Institut de la Propriété Industrielle (I.N.P.I., 26 rue de Leningrad,

75008 Paris), et de bénéficier ensuite pendant une période de 25 ans (renouvelable pour une autre période de 25 ans) d'un monopole sur la reproduction de ces dessins ou de ces modèles.

Le dépôt s'effectue à l'I.N.P.I. pour les déposants parisiens, ou au tribunal de Commerce du lieu de domicile pour les déposants n'habitant pas Paris. L'avantage de ce système est sa simplicité, puisqu'il suffit de mettre deux copies du dessin dans une enveloppe scellée et d'y joindre un formulaire dûment rempli, ainsi que son coût modeste, puisque sous certaines conditions, le dépôt revient à 60 F par dessin. Le déposant a le choix entre le secret ou la publicité de son dépôt ; dans cette deuxième hypothèse, son dessin sera alors en libre consultation à l'annexe de l'I.N.P.I., spécialisée dans les dessins et modèles (7, rue de Clichy, 75013 Paris). Mais dans les deux cas, dès

l'instant où il commercialise son dessin ou son modèle, il a le droit d'y apposer la mention « modèle déposé ».

L'inconvénient du système c'est qu'il ne protège que le dessin. Ainsi si vous créez un programme original et que vous déposez son image télévisuelle en tant que dessin, quelqu'un pourra toujours copier votre programme « source », c'est-à-dire le programme écrit en langage Basic ou autre. Toutefois il devra changer les paramètres graphiques du programme pour échapper à toute contrefaçon.

Mais cela n'empêche pas les plus grandes sociétés de jeux vidéo de déposer le graphisme télévisuel (une ou des photos de l'écran) ; au titre des dessins et modèles, ainsi ont été déposés en 1982 le jeu *Frogger* (dépôt 201 539), ou une variante de *Car Wars* (dépôt 201 538).

La personne ou la société qui copie et commercialise un modèle déposé encourt les mêmes peines prévues aux articles 425 à 429 du Code pénal, c'est-à-

dire une amende de 360 F à 30 000 F et, le cas échéant, d'une peine de prison en cas de récidive.

Il existe un système souvent confondu avec le dépôt du dessin et modèle qui est le dépôt par enveloppe Soleau. On appelle ainsi une enveloppe spé-

cielle qui possède une copie en cas de contestation. En revanche, le système de l'enveloppe Soleau, qui est comparable au constat d'huissier, s'il permet tout au plus d'authentifier l'origine ou l'antériorité d'un programme, ne confère pas pour autant à celui-ci une protection particulière.

Soleau peut démontrer sa paternité sur un programme

cielle que l'on peut se procurer à l'Institut national de la propriété industrielle pour la somme de 5,10 F. Cette enveloppe comprend 2 parties dans lesquelles on insère une copie du descriptif de son programme et, éventuellement, du programme source lui-même. Cette enveloppe est ensuite envoyée à l'I.N.P.I. qui l'enregistre et en retourne la moitié à l'expéditeur. L'enregistrement de l'I.N.P.I. fait foi, d'autant plus qu'elle en

L'enveloppe Soleau est cependant recommandée à l'auteur qui a l'intention de proposer une copie de son programme à un distributeur éventuel. Celui-ci ne pourra s'approprier le programme puisque son auteur pourra toujours, grâce à l'enveloppe Soleau, démontrer sa paternité sur le programme.

Il y a quelques mois a été créée en France une Agence pour la protection des programmes. Cette agence, qui est en réalité

une association selon la loi de 1901, dont le siège est au 55, boulevard de La Villette, 75010 Paris, assure le dépôt et la conservation des programmes de ses adhérents sous la forme de microfiches et leur assure même une assistance juridique en cas de contrefaçon. Le coût de l'adhésion à l'agence, et les frais de dépôt par programme sont peut-être un peu élevés pour le programmeur-amateur : aussi l'utilisation de l'Agence pour la protection des programmes semble s'imposer plutôt pour les distributeurs et fabricants de programmes de jeux vidéo.

Peut-on parler de droit d'auteur en matière de jeux vidéo ? Dans deux décisions récentes, des tribunaux français, comme d'ailleurs certains tribunaux étrangers, ont considéré que les programmes de jeux vidéo devaient être assimilés à des œuvres cinématographiques, et qu'ils devaient, de ce fait, bénéficier de la même protection ju-

(Suite p. 28)

BON DE COMMANDE PROMOTION **IMAGIC** POUR CONSOLE MATTEL

NOM _____ PRÉNOM _____
 ADRESSE _____
 _____ TÉL. _____
 VILLE _____ CODE POSTAL _____



- ① **NEW ICE TREK** (340 F) _____
- ② **NEW DRACULA** (340 F) _____
- ③ **DRAGONFIRE** (340 F) _____
- ④ **MICROSURGEON** (340 F) _____
- ⑤ **SAFECRACKER** (340 F) _____
- ⑥ **BEAUTY & THE BEAST** (340 F) _____

QUANTITÉ TOTAL

frais de port 20 F
TOTAL TTC _____

Je choisis parmi ces 6 titres ma cassette surprise par ordre préférentiel, n° _____, n° _____, n° _____, n° _____
 Veuillez me faire parvenir les cassettes indiquées contre remboursement (+ 15 F) ou je joins à ma demande un règlement par CCP ou chèque bancaire établi à l'ordre de Vectron.

*cochez les cases correspondant à votre choix

Renvoyez ce bon après l'avoir rempli à : Vectron.
 128, avenue de Malakoff. 75116 Paris. Tél. (1) 502.18.18.



TILT 1

BODERMA

**BANC
D'ESSAI**

ATARI 600 XL: JOUEZ INTELLIGENT!

Une rentrée fracassante pour Atari. Avec un nouvel ordinateur de jeux qui va faire parler de lui, Voici, - en avant-première - le nouveau monstre mis au monde par la firme américaine. Prix annoncé : environ 2 500 francs.

Le 600 XL est doté d'un très grand nombre d'extensions, atout non négligeable pour les applications ludiques, semi-professionnelles ainsi que pour les programmeurs. Si les jeux tiennent toujours une place de choix chez Atari, une nouvelle orientation a été donnée en ce qui concerne les logiciels ludiques : ils seront à forte tendance éducative pour les enfants et en Français.

Pour un utilisateur actif

Le 600 XL est d'une grande simplicité d'utilisation. Fourni avec un système d'exploitation et le langage Basic Atari, une touche permet également au programmeur débutant de trouver l'instruction nécessaire à l'élaboration d'un logiciel. Ce micro-ordinateur a une véritable vocation d'initiation, tant dans sa conception que dans sa gamme de logiciels. L'utilisateur ne subira pas le jeu, il sera actif devant son ordinateur. L'aspect ludique d'un micro-ordinateur est primordial aujourd'hui, mais il ne faut pas pour autant négliger la facilité d'utilisation.

Modulable à loisir, le 600 XL conviendra à un large public. Plusieurs systèmes sont proposés, le système jeu : Atari 600 XL,

cartouches ludiques et joysticks et le système éducation : Atari 600 XL, magnétophone à cassettes et logiciels éducatifs, idéal aussi pour la programmation. En fait le 600 XL se veut une reprise améliorée des modèles 400 et 800 dans sa conception, mais s'en éloigne beaucoup par son design. Ce micro-ordinateur est le premier venu d'une toute nouvelle gamme, une autre version du 800, le 800 XL devrait suivre. Il s'agit d'un modèle identique au 600 XL mais plus musclé avec 64 ko mémoire vive. Le 1450 XL, qui devrait également sortir dans les prochains mois, incorpore un modem au standard américain, un synthétiseur de voix et une unité de disquettes double face à double densité.

Extensions ludiques et semi-professionnelles

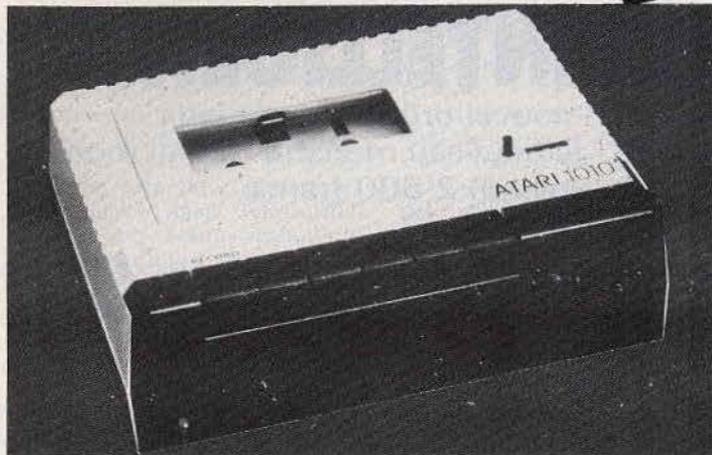
Contrairement aux modèles 400 et 800, assez volumineux, le 600 XL est un ordinateur compact et très facile à manier. Son design est une réussite, avec un boîtier beige et un clavier marron. Il n'est pas aussi coloré que les premiers modèles dont les touches importantes, en

orange, facilitaient l'utilisation. Le clavier sensitif type « confiture » du 400 a été abandonné pour faire place à un clavier mécanique. Les touches importantes d'une taille légèrement supérieure aux autres, sont mises en valeur.

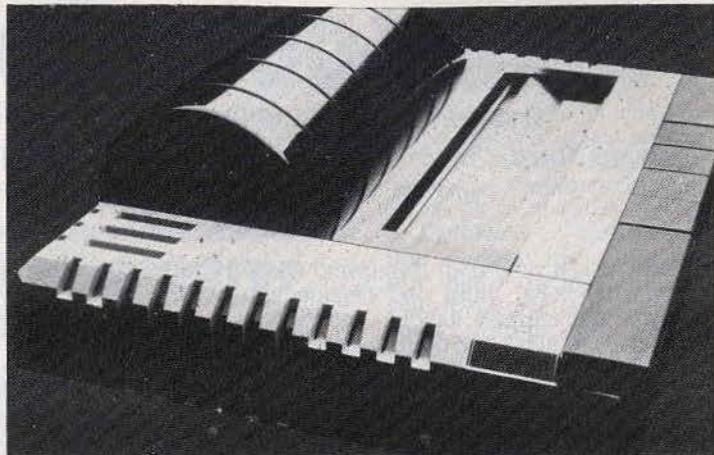
Sur le côté droit, une rangée verticale de touches sensibles, pour les fonctions servant peu. On y retrouve la traditionnelle touche « Reset » qui permet de remettre l'ordinateur à zéro mais cette dernière n'est pas protégée. Une fausse manœuvre est vite arrivée, et les conséquences risquent d'être irréparables. Un cache évitera toute mauvaise surprise. Les touches « Start », « Select », « Option », « Help » et « Power », de couleur argentée, sont là également. Sur le dessus du boîtier, une petite trappe permet la connection de cartouches Rom, contenant le plus souvent des logiciels ludiques. Déjà disponible en système Pal depuis presque un an aux Etats-Unis, l'adaptation du 600 XL au système Secam français a demandé quelques mois. C'est pourquoi il fait tout juste son apparition sur le marché français des micro-ordinateurs. La connection au téléviseur se fait généralement par l'intermédiaire de la prise antenne U.H.F. L'image ▶



BANC D'ESSAI



Atari 1010, lecteur de cassette.



Imprimante 1020, quatre couleurs.

est un peu floue certes mais reste correcte.

Pour accéder à la merveilleuse gamme colorée du 600 XL, il faut utiliser l'inévitable prise péritelévision. Dans ce cas seulement, grâce aux circuits intégrés spécialement conçus par Atari, le « Antic » et le « GTIA », une palette de 256 couleurs est disponible. Des branchements simples et robustes sont aussi le faire-valoir de ce constructeur.

Une véritable ardoise magique

De très nombreuses extensions ludiques et semi-professionnelles accompagnent le 600 XL. Côté ludique, en plus des deux joysticks classiques, une commande à boule originale, Trak-Ball, pourra remplacer une manette de jeux. Les cinq boutons situés de part et d'autre conviendront aussi bien au gaucher qu'au droitier. Côté semi-professionnel, apparaissent tout d'abord les disquettes Atari CP/M également utilisées pour le chargement de logiciels ludiques. Leur compatibilité CP/M procure ainsi une grande bibliothèque de logiciels d'application semi-professionnelle comme le traitement de texte. Ces disquettes possèdent une interface incorporée qui facilite la connexion avec l'ordinateur et assure une plus grande fiabilité du matériel. Il existe aussi deux imprimantes : l'Atari 1020 à quatre couleurs (rouge, bleu, vert et noir) et l'Atari 1027. La première avec un logiciel sur cassette, permet de dessiner directement à l'aide d'une commande à levier. L'ordinateur se transforme alors en ardoise magique qui conserve une trace de sa réalisation. Elle pourra aussi être utilisée pour l'édition de listing. Quant à l'Atari 1027, elle est plus professionnelle et a été spécialement conçue pour le traitement de texte : impression sur papier standard (ou rouleau de papier) avec les caractères Elite qualité Courrier. Pour finir cette longue description des extensions disponibles autour du 600 XL, voici la tablette tactile « Touch Tablet » avec la-

quelle, vous pourrez écrire en lettres manuscrites, dessiner et tracer des diagrammes avec un doigt ou bien encore la pointe du stylet. Des boutons poussoirs permettent de commander le début et la fin du tracé.

Le 600 XL possède un Basic Atari incorporé et 16 Ko mémoire vive extensible à 64 Ko ; 24 Ko Rom dont 10 sont utilisés par l'interpréteur Basic. Son microprocesseur est le célèbre 6502 C. La touche « Help », d'un grand secours pour les programmeurs débutants, permet de retrouver les instructions Basic nécessaires à la réalisation de logiciels, ou bien redonne le menu d'un programme en cours d'utilisation. Une très bonne initiative d'Atari qui oriente cet ordinateur vers un travail d'initiation.

Comme les modèles 400 et 800, le nouveau 600 XL possède l'une des meilleures palettes de couleurs pour un ordinateur familial : on en compte plus de 256. De merveilleuses qualités graphiques sont disponibles avec une haute résolution de 320 x 192 pixels et l'excellente gamme de couleurs. Si vous vous trouvez limité par le langage Basic et voulez créer des jeux d'action rapide sans trop de difficulté, utilisez le Forth. Ce langage est aussi rapide que l'Assembleur, sans en avoir la difficulté. Le Basic Atari du 600 XL est légèrement plus rapide que celui du 800, ancienne version. Il possède même une instruction qui permet de commander un joystick dans un logiciel. L'édition de programme est aisée, ce qui aide et soutient le débutant dans sa découverte de l'informatique. Bien sûr le programmeur utilisant le langage machine bénéficie aussi de cette facilité d'édition qui n'est pas toujours bien exploitée sur les micro-ordinateurs familiaux. Le Basic Atari est d'une programmation parfois un peu lourde mais le résultat mérite bien quelques petits efforts. Programmer des sons ou des graphismes demande une certaine habitude du Basic, mais avec des langages plus sophistiqués comme le Microsoft Basic II

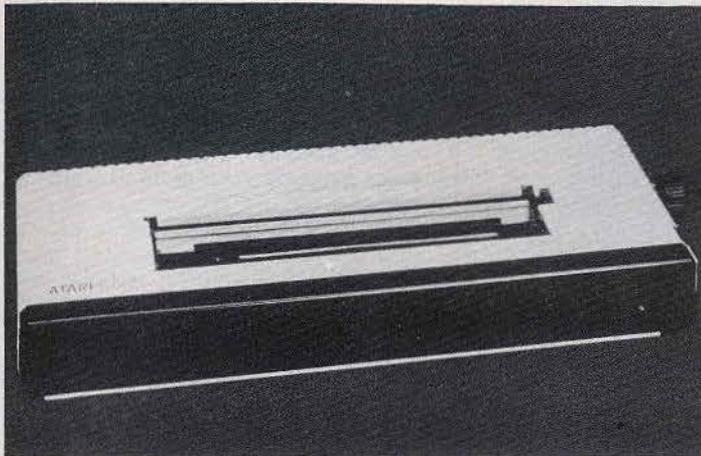
(Basic standard), il est possible de profiter pleinement des qualités du 600 XL. La programmation d'une couleur est un peu différente (en le sachant on évite les mauvaises surprises).

Pokey commande un synthétiseur vocal

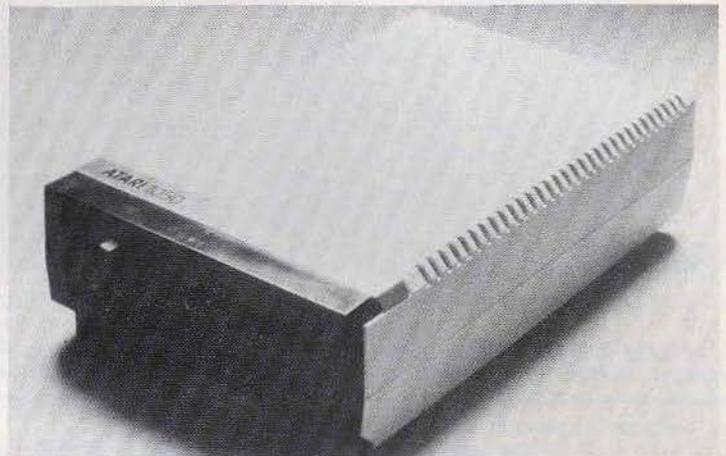
Le 600 XL possède quatre modes graphiques dont la haute résolution. Comme sur la majorité des micro-ordinateurs actuels, 29 caractères semi-graphiques sont directement accessibles au clavier. Ils faciliteront la réalisation de graphiques pour un programmeur débutant, qui ne retrouve pas, bien sûr, la qualité proposée avec la haute résolution. Cependant dans un logiciel ludique Basic, les caractères semi-graphiques sont d'une grande utilité. L'Atari 600 XL vous fera découvrir l'univers du synthétique allié aux jeux. Ce micro-ordinateur plein de malice, possède un circuit appelé « Pokey » commandant un synthétiseur musical. Il contrôle quatre synthétiseurs programmables au niveau du volume sonore, du timbre et de la tonalité sur trois octaves et demi. On dispose ainsi de 256 fréquences qui transforment le 600 XL en un véritable synthétiseur.

Les manuels Atari sont de bonne qualité, celui du 600 XL ne fait pas exception à la règle. Avec le mode d'emploi, un livret de références sur la programmation en langage Basic aide le manipulateur débutant à faire ses premiers pas dans le monde informatique.

L'un des atouts incontesté du 600 XL est sa ludothèque très variée. Pour son dernier modèle, la firme Atari a choisi une autre orientation ludique. En plus des jeux d'arcades, elle nous fait découvrir des jeux éducatifs. En fait la compatibilité avec certains programmes sur cartouches, disquettes et cassettes des autres micro-ordinateurs confère au 600 XL une ludothèque très étendue dès sa commercialisation. Chez Hatier, les créations sont en grande partie éducatives et l'ordi-



Imprimante 1027 spécialisée pour le traitement de texte.



Atari 1050, lecteur de disquette.

nateur devient aimable pédagogue. Calcul, orthographe et éveil sont les trois grands thèmes de cette nouvelle gamme de logiciels en français. Avec *La Quête du Graal*, découvrez l'épopée des chevaliers de la Table Ronde en vous familiarisant avec le calcul et la logique. *La chasse aux fautes*, conçu comme un jeu d'action, vous fera tirer sur les mots mal orthographiés. (Un exercice très bien réalisé qui apprendra à écrire correctement les mots les plus difficiles en s'amusant !) Plus le joueur remporte de victoires sur les termes erronés, plus la vitesse de défilement des mots augmente.

Des petits hommes verts

Miliken propose aux Etats-Unis des logiciels d'éducation récréative aujourd'hui traduits en Français comme *Golf*, *Les bonbons*, *Crocodile* et *Extra-terrestres* qui apprendra aux plus jeunes à reconnaître, à assimiler les chiffres et à compter en jouant avec des soucoupes volantes et les fameux petits hommes verts. Vifi Nathan pour sa part a choisi *les Chiffres et les Lettres*, jeu inspiré de l'émission télévisée. La marque Lab s'est tournée, elle vers des applications plus scientifiques, avec des logiciels qui transforment l'ordinateur en un véritable laboratoire. Le plus surprenant est un produit conçu sous la houlette du grand peintre Agam ; il s'agit d'un jeu éducatif dont l'intérêt est de développer les sens artistiques et d'observation en même temps que les réflexes des individus de tous âges. Les 256 couleurs du 600 XL sont pleinement utilisées dans ce logiciel. Vous devez replacer une teinte dans une palette qui défile sans arrêt sur l'écran à une vitesse plus ou moins rapide. On trouve également un logiciel Logo d'initiation à la programmation destiné en particulier aux enfants désireux de découvrir les plaisirs de la programmation.

Atari commercialise également des disquettes ludiques comme *Cavern of Mars* (la Caverne de Mars). Il s'agit d'un

voyage au centre de cette planète. Le vaisseau spatial Voyager est sur l'aire de lancement, l'équipage n'attend plus que vous ! Cette mission surprendra, car elle se déroule, non pas dans l'espace, mais dans d'immenses galeries souterraines. Une multitude de vaisseaux ennemis et d'obstacles en tout genre rendront ce vol périlleux. Après quelques minutes, la galerie se rétrécit de plus en plus et chaque erreur de pilotage peut être fatale. *La Caverne de Mars* est un jeu d'action de la seconde génération, les graphismes étant assez simplistes dans l'ensemble. Il pourrait être comparé aux jeux sur console et n'exploite absolument pas les capacités du 600 XL.

Des graphismes inattendus

Nous avons gardé le meilleur pour la fin. *L'Arcade Machine* est un logiciel ludique très particulier. Avant de jouer il faut

créer son propre jeu d'arcade. Etrange non ? En fait avec ce programme rien n'est plus simple, il n'est pas nécessaire de connaître un langage de programmation. Seule une bonne connaissance de l'anglais sera utile, pour comprendre le fonctionnement de chaque ordre. Il faut avant tout créer les bases et les limites du jeu, c'est-à-dire les différents niveaux de difficulté et le cadre graphique. Ensuite, en ne pressant pas plus d'une touche par ordre il faut sélectionner les sons et les graphiques (vaisseaux spatiaux, bombes, etc.). Il est possible de créer son propre graphique à l'aide d'un joystick. Les dessins sont également réalisables sans problème. Il suffit d'animer l'ensemble et de jouer. En réalité si la création du jeu n'est pas trop compliquée, elle de-



Toute la nouvelle gamme.

BANC D'ESSAI

mande une certaine habitude. Lors des premiers essais on se trouve rarement devant les graphismes attendus. Mais en lisant attentivement le fascicule fourni avec le logiciel, cela devient rapidement un jeu d'enfant. Il est alors possible de sauvegarder sur disquettes ses meilleures réalisations. Vous pourrez ainsi créer des jeux sans connaître la programmation. Et puis si vous désirez arrêter la création, vous pouvez à tout instant faire une partie de *Space invaders* présente sur la même disquette pour vous détendre.

Des cartouches ludiques Atari avec de bien meilleurs graphismes devraient ap-

paraître, dont les best-sellers des salles de jeu : *Pole position* et *Donkey Kong*.

Dernier détail : sur les cassettes il existe deux pistes de lecture, l'une pour le programme et l'autre pour la musique ou les paroles. Certains logiciels éducatifs donnent les règles du jeu oralement pendant le chargement du programme. Une innovation qui ne manque pas d'intérêt, et évite une longue attente inutile. Le 600 XL est un ordinateur plein d'atouts et d'avenir qui se forgera une place de choix. Sa totale compatibilité avec les anciens modèles 400 et 800 le dote d'un grand nombre de logiciels et d'extensions, ainsi que d'une bibliothèque assez importante,

avec des ouvrages comme « 101 jeux et trucs sur Atari 400 et 800 » aux éditions du PSI.

Bertrand RAVEL

Nous avons aimé :

- son nouveau rapport qualité/prix
- ses extensions ludiques
- le port cartouche
- son design

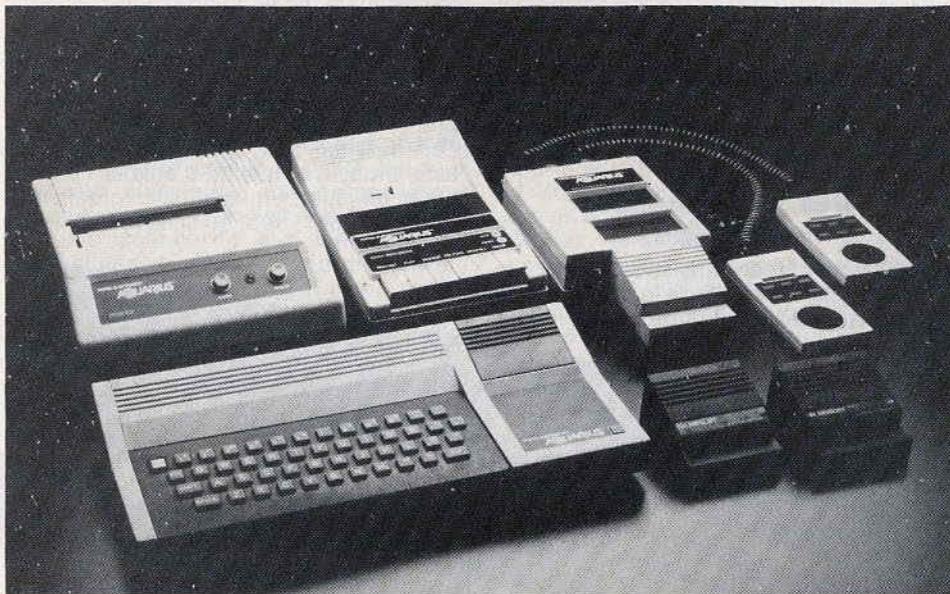
Nous avons regretté :

- le prix des extensions
- son langage de base peu puissant

AQUARIUS: LE SON ET L'IMAGE

Lancé aux U.S.A. par Mattel, l'Aquarius arrive sur le marché quelques mois après la sortie de l'extension programmable pour Intellivision. Mais, Mattel renonçant, cette fois, à se risquer dans l'Hexagone, c'est Leyco-France qui en assure la diffusion.

Prix de ce nouveau joujou : environ 1 200 francs.



Le « look » de l'Aquarius, sort de l'ordinaire. Rien d'étonnant, il a été créé par Bartone, célèbre designer automobile. Une harmonie de couleurs et de formes très réussie, un boîtier beige et noir légèrement relevé vers l'arrière, tout concourt à lui donner un air gai. Sur la droite de l'appareil, une petite surface bien intégrée au design a été prévue pour la connection de certaines extensions. Le clavier et ses touches en plastique souple de couleur bleu surprend de prime abord. Mais à la longue, il se montre fort agréable ; avec lui aucun risque de mal aux doigts, même après plusieurs heures de

programmation assidue. Une seule touche, blanche et bleue, se distingue de toutes les autres, il s'agit du « Reset » qui ne bénéficie par ailleurs d'aucune protection. Soyez prudent ou sinon l'irréparable se produira un jour et dans ce cas, vous pourrez dire adieu à votre programme mémorisé.

Pour les programmeurs en herbe

Aucun distributeur ne songe aujourd'hui à commercialiser un micro-ordinateur sans ses propres extensions. Ordinateur de jeux à part entière, l'Aquarius possède

son boîtier d'extensions. Celui-ci comprend deux joysticks à 16 directions et 6 touches d'action. Il dispose d'une animation sonore de 2 sons et se connecte à des modules mémoire (morte et vive) de 4 ou 16 Ko.

Que les programmeurs en herbe et les autres ne s'inquiètent pas, toutes les extensions classiques, magnétophone, imprimante, extensions mémoire sont aujourd'hui disponibles. Deux extensions supplémentaires sont attendues également. La première, la boîte périphérique, se branche directement sur l'Aquarius. Elle comprend un contrôleur de disquettes, deux lecteurs de disquettes compatibles CP/M et trois mémoires de 16 Ko Ram portant ainsi la mémoire vive à 52 Ko Ram. La seconde extension est un modem téléphonique, coupleur acoustique. L'Aquarius fonctionne en Pal sur la prise d'antenne UHF. Sur les téléviseurs Secam, il faut donc utiliser la prise Péritel. Avec cette dernière, l'image produite est presque irréprochable.

L'Aquarius a pour langage résident le Basic Microsoft. L'utilisateur dispose d'une véritable haute résolution 320 x 192 pixels et de 16 couleurs de fond ou caractères. En basse résolution, plus de 250 caractères semi-graphiques sont disponibles par l'intermédiaire de l'instruction CHR (I) : bonhomme, avion, canon laser, signes de jeux de cartes, ils faciliteront la création de dessins. Un petit détail qui a son importance, bon nombre d'ordres vous font utiliser une abondance de « poke ». Exemple, le poke 13 569,1 donne accès à la couleur rouge. En revanche, la création de sons est très

facile, il suffit de programmer une note et sa durée. Sachez aussi que le Basic élémentaire n'intègre pas l'instruction « joy » qui commande le joystick.

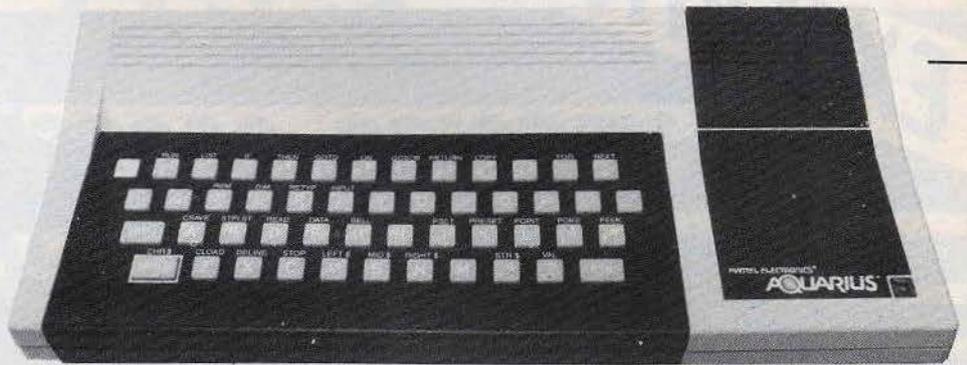
Un jeu réservé aux gourmands

L'*Aquarius* peut cependant être programmé en Basic étendu, en langage machine ou bien encore en Logo. A chacun ses goûts. Un cache visualise le clavier de plus de 49 touches préprogrammées. Le maniement de l'*Aquarius* s'avère à la fois plus facile et plus rapide. A souligner également, les deux manuels d'utilisation accompagnant l'*Aquarius* ont été traduits en français. Chaque instruction Basic est expliquée et illustrée par un mini programme. Ce manuel bien pensé permettra au débutant d'acquérir les bases de la programmation.

Côté jeux, la gamme des logiciels est encore restreinte, car les cartouches Rom ne sont pas compatibles avec la console de jeux *Intellivision*. Nous ne pouvons que le regretter. Cependant leur maniement est pratique et agréable.

Comme ses concurrents, l'*Aquarius* possède un large éventail de logiciels ludiques, pratiques et éducatifs. Ce dernier thème se taille d'ailleurs une place de choix il semble même qu'il ait un bel avenir. Enfin, détail pratique, les jeux sont livrés avec de petits caches assignant une fonction précise à chacune des touches des joysticks.

Parmi les jeux proposés, nous avons retenu *Burgertime*, un logiciel original réservé aux gourmands. L'intrigue est cocasse. En effet, comment préparer un hamburger quand les saucisses et les cornichons se rebellent et se lancent à votre poursuite ? Fuyez, sans oublier qu'il vous faut malgré tout constituer un hamburger ; peut-être pourrez-vous ainsi prendre au piège l'un de vos poursuivants entre les steacks hachés, les feuilles de laitue ou les tranches de pain. Si la situation devient critique, une seule solution, leur jeter du poivre pour les paralyser



quelque temps. Lorsque de nouvelles provisions apparaissent, ne les laissez pas passer car vous ne disposez que de quatre soufflets à poivre.

Votre vie est en jeu !

Les graphismes de ce jeu sur *Aquarius* sont légèrement plus dépouillés que sur la console *Intellivision*, mais restent dans l'ensemble assez bons. *Burgertime* demande un peu d'entraînement, car les poursuivants sont redoutables. Vous vous rendez vite compte que le hamburger du chef n'est pas si évident à composer, alors essayer plutôt le hamburger géant. Ce jeu est une adaptation d'arcade, un best-seller du genre.

Tron Deadly Disks est une reprise du film de Walt Disney « Tron ». Thème existant chez de nombreux constructeurs, il fait aussi partie de la gamme ludique de l'*Aquarius*. Ici il ne s'agit pas d'un jeu d'encerclement à moto comme dans le film, mais du lancer de disque entre deux adversaires. Attention ne laissez pas échapper le « frisbee » car votre vie est en jeu. D'excellents graphismes rendent l'action de ce jeu très réaliste. Il existe aujourd'hui une dizaine de jeux couvrant tous les thèmes. D'autres suivront dans les mois à venir. Dans le domaine des jeux éducatifs, l'un des seuls logiciels disponibles en français est le Logo : une manière d'apprendre la programmation sans peine ! 15 autres logiciels éducatifs sont prévus pour améliorer ses connaissances : mathématiques, lecture, orthographe, histoire, géographie... Ils seront

commercialisés au cours du premier trimestre 1984.

Des logiciels « plus sérieux » sont aussi disponibles. Il s'agit de *Fireform* (gestion familiale) et de *Fileform* (fichier d'information). Plus de 15 nouveaux logiciels seront commercialisés dans le courant de l'année. Education physique, art de la table etc.

L'*Aquarius* est un excellent micro-ordinateur qui conviendra surtout aux débutants. Son manuel très bien réalisé explique sans ambiguïté les quelques aspects épineux du Basic. Son prix le place entre le *ZX 81* et le *Spectrum* ou l'*Oric*. Ses 16 couleurs, sa haute résolution, ses extensions mémoire vive l'annoncent comme concurrent du *ZX 81*. L'*Aquarius*, tout comme le *laser 200* est accessible à toutes les bourses, et idéal pour s'initier à l'informatique.

Bertrand RAVEL

Nous avons aimé :

- son port cartouches
- son rapport qualité/prix.
- ses extensions ludiques et de programmation
- la maniabilité des joysticks.

Nous avons regretté :

- sa ludothèque encore faible
- l'incompatibilité avec la console de jeux
- la programmation de couleurs.

NE JETEZ PLUS VOS JEUX ÉLECTRONIQUES EN PANNE

(Vidéo-Échec)

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

**BANC
D'ESSAI**

SEGA SC 3000: PRIORITE AUX JEUX D'ACTION

La firme japonaise Sega -dont la réputation pour les jeux vidéo n'est plus à faire- lance dans la production d'un ordinateur familial. Avec en prime une vingtaine de très bons jeux d'action. Son prix : environ 1 900 francs.

L'esthétique du *Séga SC 3000* est très classique et n'appelle pas de commentaires particuliers. Son poids est, par contre, plus étonnant, le boîtier étant si léger que l'on peut se demander s'il n'est pas vide ! Nous disposons pour notre essai d'un appareil japonais que nous avons branché sur un moniteur japonais. La mise en place est facile. A l'allumage de l'appareil... rien ne se passe ! C'est qu'il faut engager une cartouche dans le logement prévu sur le flanc droit de l'appareil, sinon ce dernier ne sait rien faire. L'image obtenue est alors remarquablement stable, de grande finesse et aux couleurs bien saturées. Le moniteur y est sans doute pour quelque chose et il faudra voir l'adaptation aux normes françaises, laquelle semble toujours poser quelques problèmes aux constructeurs.

Une animation digne des jeux d'arcades

Le clavier est composé de touches en gommées, de consistance un peu molle, rappelant tout à fait le clavier du *Spectrum*, en moins ferme. L'entrée des mots-clés s'effectue soit en les écrivant lettre par lettre, soit en une seule opération en appuyant conjointement sur la touche fonction et le mot-clé correspondant. Toutefois, seuls quarante-huit mot-clés sont accessibles avec le second dispositif, les autres devant être obligatoirement entrés de façon plus classique. Mais les plus courants sont tout de même présents. Le *Séga SC 3000* dispose d'un Basic type Microsoft. Ce Basic, dû à la société Mitec, n'est pas résident, mais logé sur cartouche. La définition graphique est de 192 x 256 pixels et seize couleurs sont disponibles. La haute définition est gérée par de multiples fonctions : « Line » trace une droite entre deux points que « Bline » efface. « Paint » colorie une figure fermée, « Circle » autorise le dessin de multiples courbes, cercles, ellipses, arcs que « Bcircle » efface. « Pset » et « Preset » allument et éteignent un pixel. Avec « Pattern », vous pourrez définir un caractère parmi les deux cent vingt-quatre possibles (il en existe déjà cinquante-trois prédéfinis), « Mag » donnera la taille (double hauteur et largeur) et la combinaison des caractères définis pour en créer un nouveau plus complet. Enfin « Sprite » gère les trente-deux sprites disponibles. La présence de ces sprites et leur nombre

autorise ainsi une animation digne de jeux d'arcades. Les fonctions sonores ne sont pas oubliées : « Beep » émet un « bip » et « Sound » contrôle six canaux. Le premier de ces canaux contrôle les silences, les deuxième, troisième et quatrième contrôlent fréquence et volume pour obtenir des notes et des accords. Le cinquième canal gère les bruits blancs tandis que le sixième est dévolu aux bruits en phase, chacun d'eux gardant le contrôle de la fréquence et du volume. Mais tout n'est pas pour le mieux dans le meilleur des mondes. A cette gamme d'instructions fort complète, il manque une instruction simple, pourtant indispensable, celle de la durée. toute note commencée se continue indéfiniment. Ce qui sous-entend qu'il faudra jongler avec les boucles d'attente puis couper le son par les commandes de silence. Dommage, car sans cet oubli, on disposerait de l'un des outils les plus complets pour les bruitages.

Actuellement, les extensions se limitent à l'imprimante, au lecteur de cassette et aux manettes de jeu. Ces manettes s'enfichent sur une prise située sur le côté gauche de l'appareil. Les manettes elles-mêmes ne nous ont guère séduits. D'esthétique très quelconque, elles disposent de deux boutons d'action situés sur les

côtés du boîtier (droitiers et gauchers se retrouvent à égalité). Mais la prise en main est désagréable, on sent mal les boutons d'action ainsi que le manche. Et puis, au bout de quelques minutes de jeu, la crampe gagne. Par bonheur, la prise est de même format que celle des manettes Atari et surtout des très bonnes manettes Spectravision. Seuls les jeux utilisant les deux boutons d'action seront gênés par le changement de manette. La gamme de logiciels ne comprend encore que des jeux d'action.

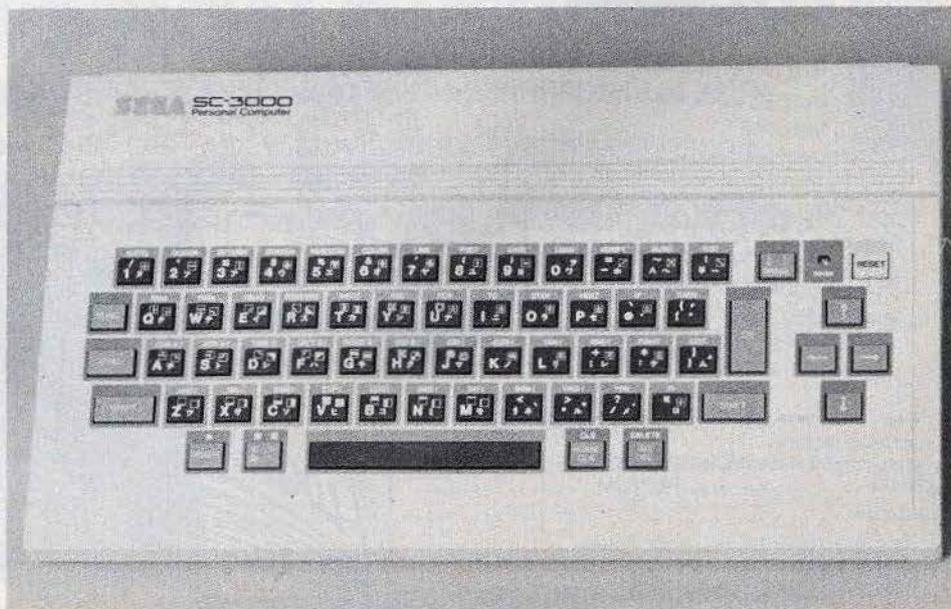
Le *Séga SC 3000* se présente donc comme un bon produit, compétitif, doté de très bonnes possibilités graphiques et dont les possibilités sonores, étendues, seraient quasi parfaites si seulement existait une programmation simple de la durée des sons.

Nous avons aimé :

- les possibilités graphiques remarquables
- les 32 sprites
- les possibilités sonores

Nous avons regretté :

- le clavier
- la programmation complexe de la durée des sons
- les manettes de jeu



ridique que celle accordée aux films, c'est-à-dire de la loi du 11 mars 1957 sur la propriété littéraire et artistique.

En d'autres termes, les tribunaux français considèrent que les programmes de jeux vidéo sont des œuvres littéraires et artistiques, et que dès l'instant où ces programmes sont originaux, leur créateur bénéficie de ce qu'on appelle le droit d'auteur, qui comprend, notamment, un monopole moral sur l'œuvre ainsi qu'un monopole d'exploitation commerciale de celle-ci.

Le droit d'auteur interdit de copier, de reproduire et de commercialiser l'œuvre ainsi reproduite sous peine de poursuites devant les tribunaux. Mais, en matière de reproduction illégale et de « copiage », il convient de distinguer trois hypothèses différentes : la piraterie, la contrefaçon à proprement parler et le plagiat.

La piraterie c'est la reproduction illicite, d'une manière mécanique, des programmes de jeux et leur commercialisation

illicite sous leur marque d'origine ou sous une marque trompeuse. La piraterie n'est pas un délit spécifique si l'on se réfère au Code pénal, il s'agit en fait d'une construction jurisprudentielle qui vise à réprimer plus sévèrement certains types de contrefaçon.

façon dans la mesure où elle constitue, en plus, un acte de concurrence déloyale par « la mise en œuvre de moyens de désorganisation interne d'une entreprise concurrente ». La piraterie est répréhensible même si l'objet piraté ne bénéficie pas d'une protection par le droit

ment aux articles 425 et 426 du Code pénal.

Le plagiat est l'emprunt habile de l'idée ou de certains éléments d'une œuvre. Mais les idées ne sont pas protégées, et dès l'instant que le plagiare a habilement modifié la composition et l'expression de l'œuvre à laquelle il emprunte, il n'est pas punissable. Le plagiat habile est moralement coupable mais juridiquement irréprochable.

La protection des jeux vidéo par le droit d'auteur est une mesure appropriée puisqu'elle offre une protection raisonnable au moindre coût. En effet, pour être protégé par le droit d'auteur, un programme ne doit faire l'objet d'aucune procédure particulière. Il est protégé par la loi dès qu'il est écrit, et ce sous la seule condition qu'il soit original.

Toutefois l'application aux jeux vidéo de la loi du 11 mars 1957 sur la propriété littéraire et artistique soulève quand même plusieurs questions. Comment, par exemple, distinguer le jeu

Le Code pénal est formel : la piraterie n'est pas un délit !

Bien que la piraterie des jeux vidéo soit moins connue que celle qui existe en matière de disques ou de vidéogrammes, elle n'en représente pas moins un phénomène international non négligeable. Ainsi, selon le dire même des professionnels américains, les programmes commercialisés aux U.S.A. seraient pour un tiers des programmes pirates.

Sur le plan juridique la piraterie se distingue de la simple contre-

d'auteur.

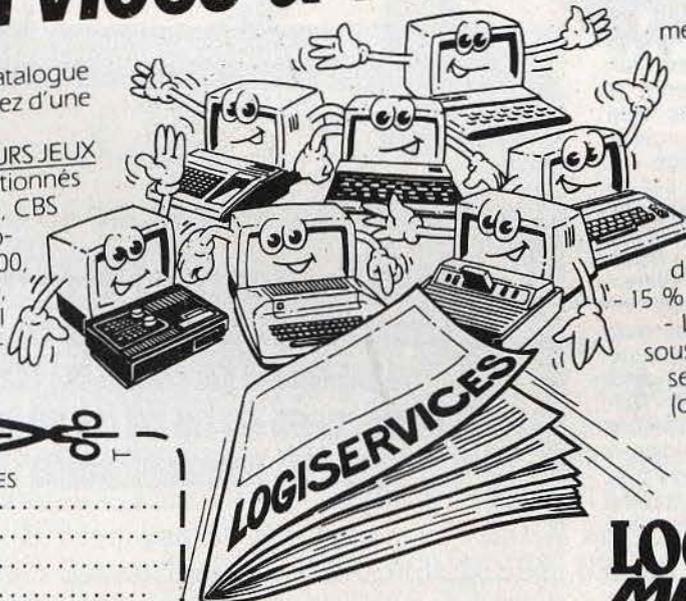
La contrefaçon est à proprement parler « la reproduction, la représentation ou la diffusion (en totalité ou en partie), par quelque moyen que ce soit, d'une œuvre de l'esprit en violation des droits de l'auteur, tels qu'ils sont définis et réglementés par la loi ». La contrefaçon en matière de propriété littéraire et artistique est sanctionnée par une amende maximale de 30 000 F, conformé-

Exclusif: ne regrettez plus jamais l'achat d'un jeu vidéo!

Offrez le catalogue Logiservices à votre machine!

En offrant à votre machine le catalogue LOGISERVICES vous vous assurez d'une double sécurité :

- 1 - LA GARANTIE DES MEILLEURS JEUX VIDEO impitoyablement sélectionnés pour vos consoles ATARI 2600, CBS COLECOVISION ou vos micro-ordinateurs ATARI 400/600/800, Commodore CBM 64, VIC 20, ORIC, SPECTRUM et TEXAS TI 99/4A. Désormais vous pourrez commander tranquille-



ment vos programmes par correspondance parmi des centaines de références tout en étant régulièrement informés des dernières nouveautés.

2 - LA GARANTIE DE LA CARTE CLUB LOGISERVICES

- Moyennant une cotisation annuelle de 280 F vous avez droit à de multiples avantages :
- 15 % de réduction sur le catalogue.
- La possibilité de nous renvoyer sous 15 jours le jeu choisi qui vous sera racheté à 75 % de sa valeur (coût équivalent à une location).

Demandez vite le catalogue LOGISERVICES, il est gratuit !

Je désire recevoir gratuitement le catalogue LOGISERVICES

NOM PRENOM

Adresse

Ville Code Postal

Type de micro :

à découper et à envoyer à l'adresse ci-contre

LOGISERVICES
MICRO VIDEO
8, rue de Valenciennes 75010 PARIS

vidéo « pirate » ou « contrefacteur », et donc condamnable, du jeu vidéo « plagiaire », et non condamnable ? Ou, en d'autres termes, jusqu'où peut aller le créateur de jeux vidéo lorsqu'il « s'inspire » des jeux déjà commercialisés ? Pour répondre à ces questions avec quelque précision il convient de procéder à une analyse de tous les éléments qui constituent le programme de jeu, c'est-à-dire non seulement sa représentation télévisuelle mais aussi, et surtout, son principe, son algorithme et son programme.

A l'origine de chaque jeu il y a une idée. Toutes les idées sont libres et ne bénéficient pas, normalement, d'une quelconque protection juridique. Les dispositions protectrices de la loi du 11 mars 1957 ne concernent pas les idées exprimées mais la forme originale sous laquelle elles sont exprimées.

Ce principe fondamental a été rappelé par un magistrat américain, le juge Young, dans une affaire concernant une suppo-

sée contrefaçon du jeu *Asteroids*. Selon ce juge : « Il est clair que le défendeur a basé son jeu sur le jeu protégé du plaignant : d'une manière plus directe, on peut dire que le défendeur a pris l'idée du plaignant. Cependant le droit d'auteur ne l'interdit pas. La

que des concurrents n'en fassent pas application sous une forme générale identique de nature à créer une confusion entre les deux œuvres » (CA Paris, 16 décembre 1957).

Si l'idée n'est pas originale, c'est-à-dire si elle ne fait que reprendre un jeu traditionnel (jeu

Toutes les idées sont libres... donc sans protection juridique !

de société, de sports, etc.) on peut même se demander si elle constitue une « œuvre » au sens de la loi de 1957. En effet, « une œuvre de l'esprit ne bénéficie de la protection légale que dans la mesure où elle se caractérise des œuvres antérieures par des caractères de son originalité et de son individualité » (CA Paris, 29 novembre 1973).

Mais il convient quand même d'apprécier le caractère original ou non de l'idée sur laquelle repose le jeu, car si l'idée est originale « même si elle n'est pas susceptible d'une appropriation privative, son auteur, lorsqu'il en aura fait application dans une œuvre radiophonique ou littéraire, est en droit d'exiger

protection par le droit d'auteur n'est attribuée qu'à l'expression de l'idée et non pas à l'idée elle-même. »

Mais d'une manière générale l'utilisation habile d'une idée, si

elle n'aboutit pas à une reproduction servile de l'œuvre originale, ne constituera qu'un simple plagiat qui ne peut être réprimé par la loi.

Les conceptions abstraites ou scientifiques ne sont pas protégées par le droit d'auteur. Il en est ainsi parce que ces créations ne présentent pas de caractère esthétique. Les algorithmes généraux ou élémentaires comme ceux qui sont reproduits dans certaines revues sont donc, à notre avis, exclus de toute protection par le droit d'auteur, et ceci d'autant que ces algorithmes « énoncent sous une forme nécessaire des lois ou des procédés de caractère technique ».

Certains algorithmes très particuliers ou très détaillés, qui dépassent l'énoncé d'un simple concept technique général et présentent de ce fait un caractère original, devraient à notre avis bénéficier de la protection du droit d'auteur. Il en est ainsi de certains algorithmes particuliers des programmes de jeux d'échecs, dont la reproduction

ELECTRON

LES JEUX ÉLECTRONIQUES DU FUTUR AU PRÉSENT
 ■ IMPORTATION DIRECTE DES U.S.A. CBS ET MATTEL

PROMOTION D'ENFER

EN VUE RENOUVELLEMENT STOCK. REMISE DE 20% A 40% SUR TOUS LES JEUX

sortis avant le 31 Décembre 1983

IMAGIC - MATTEL - ATTARI - CBS - ACTIVISION - PARKER - VECTREX

■ VENTE PAR CORRESPONDANCE

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

■ SERVICE "NOUVEAUTES"

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

■ VENTE-REPRISE ■ LOCATION

ELECTRON M. PÉREIRE • TÉL. 766.11.77
 ouvert de 10 h à 19 h 30 117, AVENUE DE VILLIERS 75017 PARIS

Bon à renvoyer à :

ELECTRON

117, AVENUE DE VILLIERS 75017 PARIS • TÉL. 766.11.77

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 3

devrait être assimilée à une contrefaçon.

Après l'algorithme, il nous faut examiner le programme « source ». On appelle programme source le programme écrit par le programmeur dans un langage de programmation (Basic, Pascal, etc.). Un programme de jeu « amateur » comporte de 150 à 300 lignes ou « instructions », alors qu'un jeu perfectionné en comporte de 2 000 à 3 000. A titre indicatif, la mise au point de Pac Man, en 1980, a coûté 3,2 millions de dollars et nécessité le concours de près de 800 personnes, alors que de nos jours n'importe quel adolescent de 15 ans qui sait pianoter sur un micro-ordinateur est capable de faire sa version de ce jeu en quatre ou cinq heures.

L'exemple que nous venons de citer met en lumière le problème de la structure même du programme, qui découle d'ailleurs directement de l'écriture de ses algorithmes particuliers. Si n'importe quel programmeur amateur est capable de produire une « imitation » d'un autre jeu, il sera bien incapable dans la majorité des cas de produire un programme aussi élaboré que l'original. Ainsi, s'il existe des dizaines de programmes de jeux d'échecs, qui semblent comparables au consommateur moyen, seuls les jeux les mieux programmés sont capables de battre un champion.

En d'autres termes, l'aspect télévisuel d'un programme doit, dans certaines circonstances, être ignoré par rapport à ses « performances » techniques qui font sa véritable valeur, et qui n'en font pas, de ce fait, une « copie » d'un programme similaire déjà commercialisé.

Avant d'être introduit dans l'ordinateur, le programme source se présente sous la forme d'une liste d'instructions manuscrites ou imprimées de plusieurs pages. Les revues spécialisées en micro-informatique publient régulièrement des programmes de jeu en langage source réalisés généralement par leurs lecteurs. De plus, les éditeurs spécialisés dans l'informatique commencent à publier des ouvrages contenant uniquement des programmes de jeux en langage source, généralement en Basic. Quel est le statut juridique de ces divers programmes ?

En admettant que ces program-

mes sont inséparables de l'œuvre « télévisuelle » dont ils sont la matière même, qu'ils aient une certaine originalité, qu'ils soient donc ainsi effectivement couverts par le droit d'auteur, plusieurs constatations s'imposent. Primo, les auteurs de ces programmes, qu'ils soient lecteurs ou auteurs à part entière, bénéficient de l'exclusivité du droit de reproduction et de représentation accordé par la loi. Ainsi, leurs programmes ne peuvent être reproduits par la presse sans leur consentement. Secundo, les lecteurs qui achètent les ouvrages ou les revues contenant ces programmes ont le droit de les reproduire pour usage privé. Ils peuvent, par exemple, en faire une photocopie à usage personnel. Ces lecteurs ont également le droit de « réaliser » les programmes publiés et de jouer aux jeux ainsi réalisés dans le cadre de leur cercle familial.

Tercio, l'éditeur de la revue ou

traduction directe de l'autre par l'intermédiaire de la machine.

En fait, la majorité des programmes de jeux se présentent sous la forme de « cartouches » enfichables, qui contiennent des « mémoires mortes » ou ROMs, dans lesquelles le programme du jeu, a été « brûlé » directement à partir du langage objet. En d'autres termes, si le langage source est une étape normale des jeux amateurs, ou de tous les programmes originaux, les programmes commercialisés, eux, ne contiennent que le langage objet.

Le langage objet n'étant lisible que par la machine, peut-il bénéficier de la protection par le droit d'auteur ? Cette question est à l'origine d'une abondante jurisprudence aux U.S.A., où il est maintenant admis que ce langage peut bénéficier, au même titre que le langage source, de la protection par le droit d'auteur.

La question de la protection du

Dans la généalogie de Pac Man, une innombrable quantité de bâtards

de l'ouvrage ou les autres lecteurs ne peuvent convertir les programmes ainsi publiés ni les commercialiser sans l'autorisation expresse de auteurs de ces programmes.

Les programmes sources amateurs ou même certains programmes de jeux pour micro-ordinateur (ZX 81, Vic 20, TI 99...) se présentent généralement sous la forme d'enregistrements sur mini-cassettes.

Les possesseurs de ces cassettes peuvent les utiliser dans le cadre de leur cercle familial, ils ne peuvent pas, normalement, les louer sans l'autorisation de leur auteur ou de leurs distributeurs. En revanche, ils peuvent éventuellement en faire une copie à usage privé.

Le programme source est transformé par la machine en un langage objet de type binaire avant de donner lieu à l'œuvre télévisuelle que connaît le joueur. Le profane peut se demander en quoi la protection du langage objet diffère du langage source puisque l'un est la

langage objet n'aurait qu'un intérêt secondaire s'il n'était pas relativement facile de vider les ROMs et d'en faire ensuite des copies. C'est le système utilisé couramment par les « pirates », comme le montre une récente affaire américaine concernant un programme de jeux d'échecs.

La protection du langage objet n'a pas encore été envisagée par la doctrine ou la jurisprudence française. Mais il est certain que « l'enregistrement d'une œuvre sur un programme d'ordinateur, sur une bande ou dans une mémoire morte ne détruit pas plus les droits de l'auteur du programme que ne le fait l'enregistrement d'une œuvre sur un film en celluloid ». De toute manière, ne pas reconnaître la protection par le droit d'auteur au langage objet aboutirait indirectement à refuser la protection par le droit d'auteur à tous les programmes...

En modifiant le nombre de ROMs contenues dans les

« cartouches » d'un programme de jeu on arrive, dans certains cas, à modifier d'une façon notable le graphisme, les sons et les mouvements du jeu original.

Ainsi une société américaine a été condamnée pour contrefaçon parce qu'elle avait mis sur le marché un kit de 5 ROMs, destiné à modifier le programme du jeu Pac Man. Une fois que ces ROMs étaient mises en place dans la cartouche du jeu Pac Man, au glouton jaunâtre se substituaient des personnages de formes différentes. Mais comme le labyrinthe et le principe du jeu de Pac Man subsistaient dans le programme ainsi modifié le juge a relevé la contrefaçon.

On peut s'interroger sur la position que prendront les tribunaux français le jour où ils devront se prononcer sur la légalité d'un kit destiné à modifier un programme de jeu. S'il aboutit à la création d'une œuvre télévisuelle originale, il n'y aurait pas, en théorie, contrefaçon et la commercialisation d'un tel kit devrait être considérée comme licite. Mais par ailleurs, le droit français reconnaît à l'auteur un droit moral sur son œuvre, droit moral qui interdit à toute personne autre que l'auteur d'apporter une modification quelconque à l'œuvre originale.

Il convient également de se demander dans quelle mesure un jeu vidéo peut être légalement protégé par le droit d'auteur, puisque les images qui apparaissent sur l'écran ne sont pas normalement séquentielles, qu'elles sont, de surcroît, éphémères et qu'elles découlent directement de la stratégie et de l'habileté du joueur.

Certains juristes soutiennent que de ce fait la protection des jeux vidéo par le droit d'auteur n'est concevable que pour la séquence fixe ou répétitive du jeu, c'est-à-dire pour la « séquence d'attente », qui correspond aux images répétitives enregistrées sur une ROM indépendante et dont le but essentiel est d'« attirer » les joueurs. Cette « séquence d'attente » s'oppose à la « séquence jeu », composée de la succession d'images qu'engendre l'habileté du joueur.

Cette dualité a certes un fondement juridique mais elle n'est guère applicable dans la pratique car les deux séquences sont

étroitement liées. Cette opposition séquence d'attrance/séquence jeu a d'ailleurs été envisagée indirectement par le tribunal de grande instance de Paris qui l'a rejetée. Son argument était le suivant : « Si le joueur peut déplacer son arme, et moduler la fréquence de ses tirs, si les végétaux et les animaux peuvent subir certaines transformations sous l'effet des projectiles, il convient de constater que ces changements, ces mouvements ne proviennent pas d'une création réalisée par le joueur, mais de ce que ce dernier, en utilisant l'arme dont il dispose, fait surgir, d'un programme préétabli, telle ou telle situation dont le nombre, par nature, est limité ; qu'il s'agit incontestablement d'une œuvre, se manifestant de manière visuelle, par un certain nombre d'images fixes ou mobiles, sur un fond sonore particulier ; que l'on peut rattacher aux œuvres cinématographiques ou obtenue par un procédé analogue à la cinématographie et entrant dans le cadre de l'article 3 de la loi du 11 mars 1957. »

Il peut y avoir imitation ou utilisation de l'idée, de l'algorithme ou de programme, mais il est évident que cette imitation ou cette utilisation ne constituera pas juridiquement une contrefaçon si elle ne transparaît pas dans l'œuvre « télévisuelle ». Mais, pour apprécier l'existence d'une contrefaçon convient-il de juger l'œuvre d'une manière globale ou convient-il de la réduire à ses divers éléments ? Car s'il est vrai que le jeu constitue un ensemble pour le joueur, l'assimilation du jeu vidéo à une œuvre cinématographique suggère que, à l'exemple de celle-ci, on en analyse les composantes principales, les images, le scénario et la musique, pour conclure à une contrefaçon.

En analysant les similitudes qui peuvent exister dans le graphisme de deux jeux vidéo, il convient de ne pas oublier que si les graphiques et les couleurs des jeux se sont affinés par l'emploi de programmes graphiques et d'autres systèmes d'assistance, il n'en demeure pas moins que les créateurs sont limités par la structure physique de leur support. La technique vidéo et ses contraintes intrinsèques peuvent expliquer des similitudes tant dans les dessins que dans les couleurs.

De plus, il ne suffit pas de déterminer s'il y a un grand nombre de similitudes d'expression entre les deux jeux. Il est nécessaire de déterminer si les formes similaires sont des formes d'expression qui ne peuvent être évitées dans toutes les versions de l'idée de base. En d'autres termes, la contrefaçon implique que le défendeur ait effectivement emprunté à un devancier plusieurs traits, ou un seul. Si la ressemblance peut s'expliquer par une circonstance fortuite, et non par un emprunt, l'exonération s'impose, car l'originalité qui sert de pierre de touche aux droits d'auteur, s'entend en un sens subjectif, à la différence de la nouveauté. Le mouvement et l'enchaînement des effets et des tableaux sont assurément les éléments les plus importants du jeu vidéo. Les jeux, à l'inverse des peintures artistiques ou des œuvres audiovisuelles, visent une clientèle qui n'attache que peu d'importance aux différences esthétiques subtiles. L'attraction principale d'un jeu comme *Pac Man* est la stimulation provoquée par l'intensité de la compétition. Une personne passionnée par le jeu ne prêterait aucune attention aux différences mineures qui le distinguent effectivement des autres jeux.

Un jeu vidéo comporte généralement une musique répétitive lors de la projection de la séquence d'attrance, ou avant le début de la partie, et une série de sons ou de bruitages divers lors de la séquence jeu. On ne peut parler d'œuvre musicale dans les deux cas, mais il est certain que les jeux ont des bruitages caractéristiques, qui les distinguent les uns des autres, et dont l'utilisation peut renforcer une présomption de piraterie ou de contrefaçon.

Si une similitude du programme permet souvent de déduire la piraterie ou la contrefaçon, c'est cependant sur l'analyse de l'œuvre télévisuelle globale que l'on peut distinguer l'imitation plus ou moins servile et déterminer éventuellement si elle est ou non condamnable.

Selon une position classique de la jurisprudence française, la contrefaçon s'apprécie en fonction des similarités et non pas des différences. Cette évaluation « extensive » de la contrefaçon risque d'avoir des effets néfastes sur la création dans le

Reactions 661 46 47

c'est géant

Un grand choix de programmes sur lequel nous vous conseillons afin de vous assurer le meilleur service.

Vente ou location
Consoles et tous programmes.
ATARI • MATTEL • COLECO

Avantages spéciaux pour les adhérents

Vente ou location d'ordinateurs
Echecs, dames, bridge

Un service correspondance efficace qui a fait ses preuves (Vente-Location).

ALPHA LOISIRS
☎ [1] 506.05.83
29, rue de Verdun - 92150 SURESNES

DEMANDE DE TARIF		vente	location
CASSETTES	Atari		
	Mattel		
	Coleco		
CONSOLES	Atari		
	Mattel		
	Coleco		
ORDINATEURS	échecs		
	bridge		
	dames		

Joindre enveloppe timbrée avec votre adresse.

domaine des jeux vidéo.

A titre de comparaison, dans une affaire américaine concernant une supposée contrefaçon, du jeu *Asteroids* par le jeu *Meteors*, un juge américain releva 22 similarités et seulement 9 différences entre les deux jeux, mais cela ne l'empêcha pas de conclure à des similitudes accidentelles et fortuites au motif que « dans un jeu vidéo utilisant également comme thèmes les météorites, la majorité des similitudes graphiques sont inévitable ».

Un autre juge américain est même allé plus loin. Dans une affaire où la société Atari soutenait que le *K.C. Munchkin* de Philips n'était qu'une copie de *Pac Man*, il débouta Atari au motif que « le copiage, interdit par le droit d'auteur, dépasse la simple représentation ligne par ligne de l'original. Cela implique nécessairement l'appropriation de la pensée de l'auteur en créant sa propre forme d'expression. Comme le plaignant ne peut prouver la contrefaçon,

il prétend que le jeu *Munchkin* est substantiellement similaire à *Pac Man* ». Mais, selon le juge malgré une ressemblance certaine du graphisme du labyrinthe, principe même du jeu, les différences qui existent entre le glouton et les fantômes de *Pac Man* et leurs équivalents dans

que marque. Ainsi les jeux célèbres comme *Pac Man*, *Asteroids*, etc. sont des marques déposées. Commercialiser un jeu sous le titre de « *Pick Man* » constituerait donc incontestablement une contrefaçon de la marque *Pac Man*.

Les tribunaux de certains pays

Pour les tribunaux, les jeux vidéo sont des œuvres cinématographiques

Munchkin font des deux jeux des œuvres différentes par leur esprit.

Enfin, conformément à l'article 5, de la loi de 1957, le titre « s'il présente un caractère d'originalité est protégé comme l'œuvre elle-même ». Cependant, cette production « sui generis » du titre n'empêche pas une protection complémentaire par le dépôt de ce titre en tant

étrangers assimilent les jeux vidéo à des œuvres cinématographiques, et ils bénéficient de ce fait de la protection accordée par le droit d'auteur. Cette protection s'applique dès leur création, et sans formalités particulières, à tous les jeux vidéo qui ont un caractère original. La mise en œuvre du droit d'auteur est complexe, et c'est, par rapport à une jurisprudence

traditionnelle, qu'il conviendra de distinguer le piratage et la contrefaçon répréhensibles du simple plagiat qui ne l'est pas.

Cependant pour affirmer et élargir la protection offerte par le droit d'auteur, nous conseillerons aux créateurs de jeux de déposer une enveloppe Soleau avec une copie de leur jeu avant de le communiquer à qui que ce soit, et ce de manière à établir leur paternité sur leurs jeux d'une manière indiscutable ; de déposer éventuellement une ou des représentations de l'image télévisuelle de leur jeu au titre des dessins et modèles, de manière à s'assurer une protection complémentaire et pouvoir utiliser la mention « modèle déposé » ; de devenir membre de l'Agence pour la protection des programmes en cas de distribution commerciale de leurs jeux vidéo, visant à leur assurer une protection plus effective et une aide légale en cas de contrefaçon. Un programmeur averti en vaut deux...

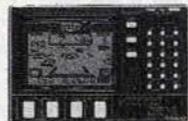
André BERTRAND

CALCULS ACTUELS

49, RUE PARADIS • 13006 MARSEILLE

Vous propose une gamme complète de Montres, Réveils, Calculatrices, Micro-Ordinateurs, Orgues et Jeux CASIO .

JEUX



La poursuite



La chasse au trésor



Combat de boxe

CALCULATRICES



ORGUES



VLI



Casiotone MT-70

MONTRES



Scientifique
25 Fonctions



Plongée
100 mètres



Jogging

ainsi que les Jeux Vidéo : ATARI - MATTEL - C.B.S.
 Ordinateur : ATARI - 400/800 - TEXAS TI 99
 Batterie électronique : MATTEL
 et son rayon location de cassette : TI - ATTARI-MATTEL

TUBES

KEYSTONE KAPPERS

Alerte ! un bandit dévalise les grands magasins ! Rattrapez-le avant qu'il ne gagne les toits. Votre splendide casque de « Bobby » sur le crâne, tunique bouclée, vous partez au pas de course réglementaire à sa poursuite. Vous êtes sûr de vous : vous connaissez les trois étages du bâtiment par cœur, vous savez l'emplacement des escaliers mécaniques et, en plus, vous possédez un radar qui localise la position du fuyard et vous indique l'étage où se trouve la cabine d'ascenseur, bien pratique pour gagner du temps. Tout irait donc pour le mieux si ce damné bandit ne lançait pas contre vous avions, chariots, boules, — apprenez à connaître leur rythme, d'une régularité à toute épreuve — et ne laissez pas derrière lui des bombes. Bref, rien n'est simple, d'autant plus que si vous dépassez le temps imparti, vous vous retrouvez au chômage et un de vos collègues prend la relève. Un conseil, si vous essayez ce jeu brièvement (dans un magasin, par exemple), ne vous laissez pas abuser par la simplicité du premier tableau, il n'est pas évident d'arriver à des scores avouables sur *Keystone Kappers*. (Activision pour Atari 2600).

Type : action

Intérêt : ★★★★★

Graphisme : ★★★★★

Bruitages : ★★★★★

Prix : 360 F environ.

MOON PATROL

Tout joueur digne de ce nom connaît la petite musique entraînante de *Moon Patrol* en version jeu d'arcade. Première surprise lorsque vous mettez en marche la version d'Atari pour le 2600 : la mélodie est exactement la même. Le principe du jeu est lui aussi semblable ; sur votre jeep spatiale, vous partez à la découverte de la Lune. Découverte périlleuse s'il en est : des blocs de rochers vous barrent le chemin ; faites-les sauter à coups de désintégrateur ou bondissez allégrement par-dessus grâce à votre véhicule aux roues élastiques. De profondes crevasses s'ouvrent devant vous, évitez-les d'un bond. Surgissent alors vos ennemis, à bord de fort beaux vaisseaux. Heureusement, vous êtes équipé de missiles sol-air et vous n'en faites qu'une bouchée. Vos instruments de bord vous signalent un danger sur l'arrière ? Guettez l'énorme obus qui vous menace et, au dernier moment, sautez : l'engin de mort passe sous vos pieds sans vous toucher. En fait, seuls sont vraiment redoutables les tanks qui vous guettent derrière les crevasses : il faut calculer parfaitement votre élan pour ne pas retomber directement sur eux ou sur leurs missiles ! Graphisme sans surprise, bruitages très sympathiques — mais un coupe-son est prévu pour ceux qui veulent supprimer la mélodie tout en conservant le bruit des im-



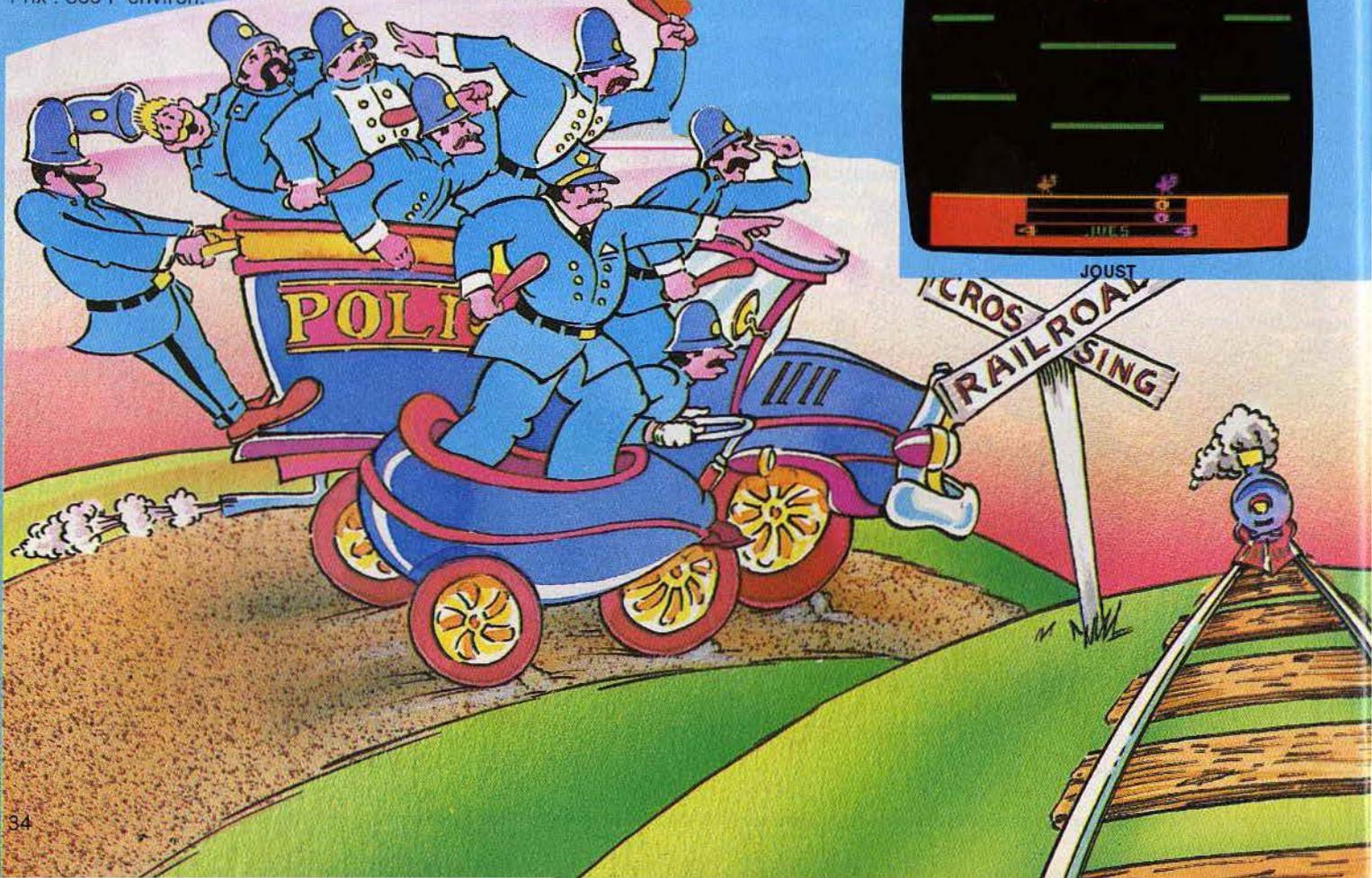
KEYSTONE KAPPERS



MOON PATROL



JOUST



Cartouches, Cassettes et Disquettes

pacts des bombes. *Moon Patrol* est séduisant et pas si facile que ça. A noter : trois variantes pour un et deux joueurs, dont une spécialement réservée aux enfants. (Atari pour Atari 2600).

Type : action.

Intérêt : ★★★★★

Graphisme : ★★★★★

Bruitages : ★★★★★

Prix : 260 F environ.

JOUST

Avez-vous jamais combattu sur le dos d'une autruche ? Expérience intéressantes, croyez-nous ! surtout si vous combattez dans un labyrinthe, sommaire sans doute mais amplement suffisant pour causer bien des tracas aux débutants. Car il ne s'agit pas seulement de courir : votre autruche s'est découverte une passion pour le vol. A chaque pression sur le bouton rouge correspond un battement d'aile, et il vaut mieux voler haut si l'on veut gagner. Toute l'astuce consiste en effet à surprendre ses adversaires, eux aussi sur des oiseaux, par derrière et à fondre sur eux le plus vite possible. Le principe un peu répétitif est compensé par la technique du vol, fatigante pour le pouce mais amusante et très difficile à maîtriser au début. Heureusement, il est toujours possible de se poser et de courir pour s'arrêter dans de splendides dérapages issus directement du dessin animé. (Atari pour Atari 2600).

Type : action.

Intérêt : ★★★★★

Graphisme : ★★

Bruitages : ★★

Prix : 260 F environ.

BATTLEZONE

Prenez les commandes d'un char ; sur votre écran : l'avant de votre mastodonte d'acier, avec ses deux chenilles parfaite-

ment visibles, la tourelle et le canon. Au-dessus un écho radar qui vous signale toutes les présences ennemies. En fait, malgré les chenilles qui tournent dans un sens ou dans l'autre, selon les différentes manœuvres, *Battlezone* n'offre pas une simulation très poussée. Mais ce tir sur cible qui séduira les amateurs du genre préfigure bien ce que seront les jeux de demain... Il suffit d'attendre encore un peu ! (Atari pour Atari 2600).

Type : action.

Intérêt : ★★★★★

Graphisme : ★★★★★

Bruitages : ★★

Prix : 260 F environ.

DIG DUG

Pauvre mineur de fond, vous vous glissez tous les jours sous la terre à la recherche de minerais précieux. Là ! Alors que vous vous êtes éloigné de vos galeries habituelles, vous entendez de sourds grondements... Soudain surgit un monstre qui se rue vers vous. Seule solution : le gonfler grâce aux bouteilles d'air comprimé qui vous permettent de survi-

vre sous terre ! Vous enfoncez votre détenteur dans son nombril ; pression maximum... Le monstre grossit, grossit, pour exploser et disparaître sans laisser de traces. Si vous êtes suffisamment vif, vous pourrez éliminer tous les occupants souterrains avant qu'ils ne s'enfuient ou ne vous attaquent. Surveillez particulièrement le dragon cracheur de feu : il peut vous brûler même à travers le sol. Un truc pour vous en débarrasser : attirez-le sous un rocher ; déstabilisez ce dernier qui écrasera votre ennemi. Très drôle ! (Atari pour Atari 2600).

Type : action.

Intérêt : ★★★★★

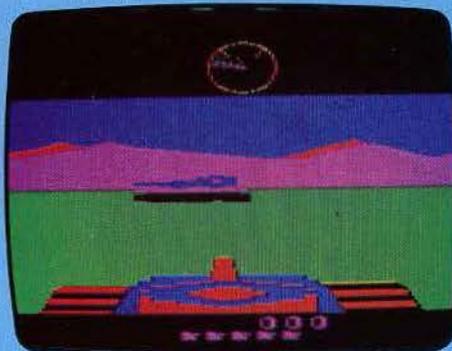
Graphisme : ★★★★★

Bruitages : ★★★★★

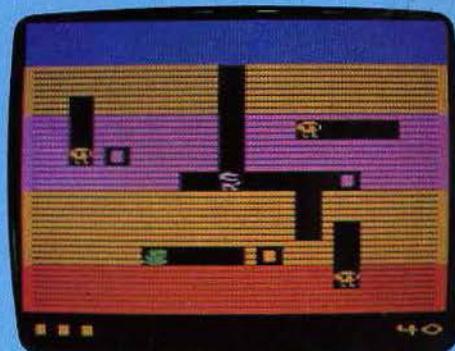
Prix : 260 F environ.

LE RETOUR DU JEDI

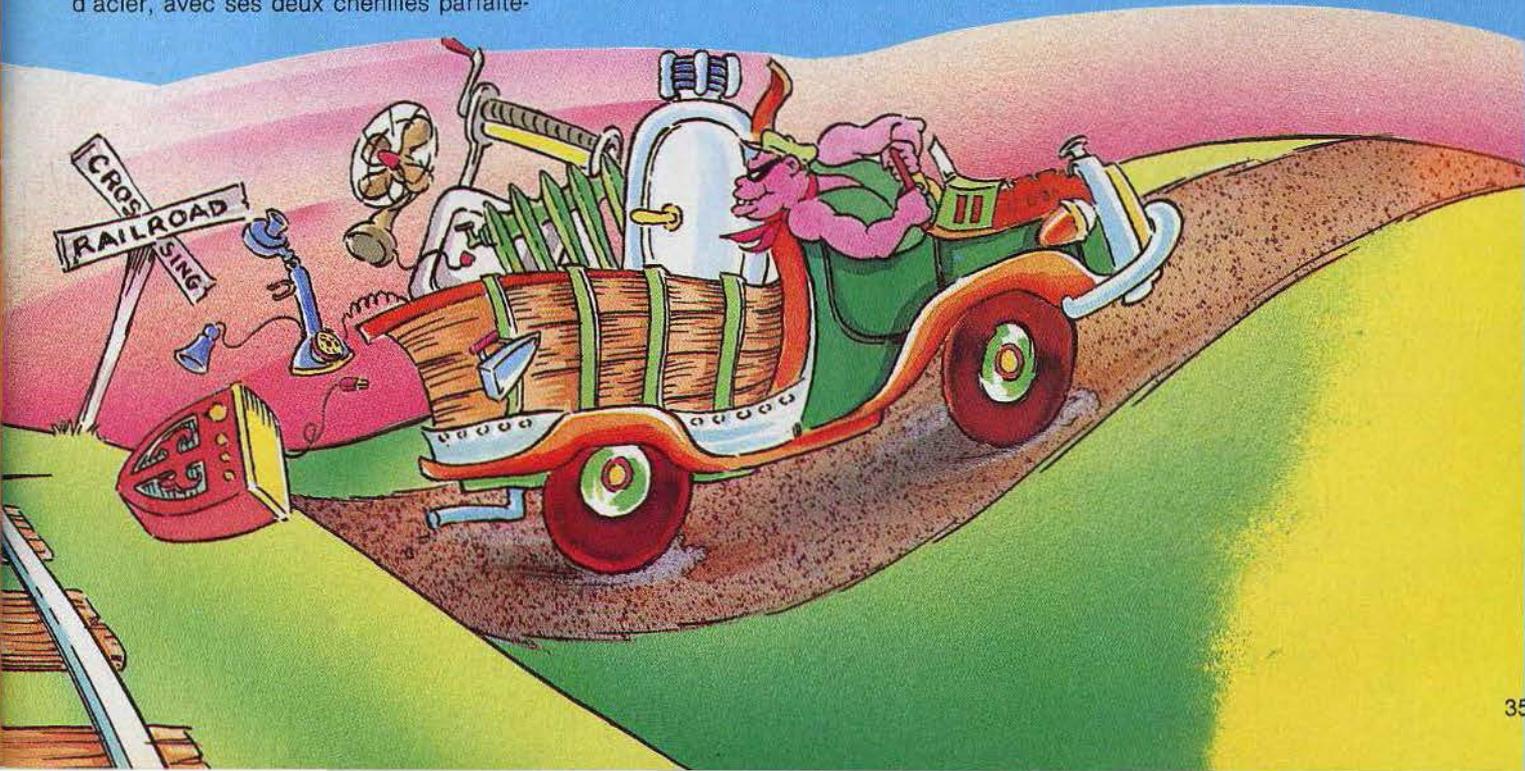
Death Star Battle est un des plus durs combats que vous aurez à mener. Votre vaisseau est arrêté dans sa course par une gigantesque muraille bionique, elle-même protégée par des rayons laser effroyablement destructeurs et par des



BATTLEZONE



DIG DUG



TUBES

vaisseaux spatiaux sans grande force d'attaque mais aux réactions imprévisibles. Patient, vous guettez la brèche par où vous pourrez vous précipiter. N'hésitez pas malgré tout à faire feu sur vos ennemis lorsque ceux-ci se rapprochent d'un peu trop près. Un missile perdu peut causer bien des dommages... Soudain s'ouvre une brèche : au même moment les rayons laser se régénèrent et perdent pour quelques dixièmes de seconde leur efficacité. Foncez, engouffrez-vous dans l'ouverture providentielle. La muraille défile sur vos écrans de contrôle, une phase d'hyper-espace et vous voilà à pied d'œuvre. *Death Star Battle* va vraiment commencer. Surtout, ne restez pas sous l'étoile aux sommets déchiquetés. Elle est protégée par un rayon diabolique. Gagnez un angle de l'écran et tirez en diagonale pour atteindre le cœur, le noyau vital de la planète. Vous avez ouvert une large brèche sur la croûte stellaire, rectifiez le tir... Enfin, dans un vacarme apocalyptique, l'étoile gigantesque se désagrège, libérant des atomes d'énergie pure. Tant qu'aucun d'eux ne vous heurte, vous accumulez les points jusqu'à l'explosion finale. Mais, touché, vous êtes renvoyé derrière la muraille, après la perte d'un de vos vaisseaux. Stressant ! (Parker pour Atari 2600).

Type : action.

Intérêt : ★★★★★

Graphisme : ★★★★★

Bruitage : ★★★★★

Prix : 370 F environ.

SPACE FURY

« So, a creature for my amusement, prepare for battle. » L'horrible tête verdâtre qui articule ces mots n'a pourtant pas l'air de beaucoup s'amuser. De toute manière, vous n'avez guère le temps de vous poser de questions car la bataille s'engage très vite. Des projectiles partent de tous les côtés pour se regrouper par quatre en carrés tournoyants. Faites feu de tout laser ! Si vous survivez à la première vague, vous aurez accès à des vaisseaux de plus en plus sophistiqués pour vaincre. Ils ne sont pas de trop : ce combat spatial est un des plus durs du moment ! D'autant plus que les boutons de tir aberrants des joysticks CBS ne facilitent guère la tâche. Bref, ne soyez pas

trop déçu si, au début, votre adversaire, cynique, commente la bataille en ces termes : « you were an easy opponent warrior 1 ! » (CBS pour CBS Electronics)

Type : action.

Intérêt : ★★★★★

Graphisme : ★★★★★

Bruitages : ★★★★★

Prix : 370 environ

LE CLOCHARD

Un vagabond tente d'atteindre la gare centrale qui lui offrira un bon abri où passer la nuit. Seulement, son parcours est parsemé d'embûches ! L'autoroute le guette, avec ses files de voitures interminables. Avec son baluchon sur l'épaule, il se précipite, mais, malgré toute sa vivacité, il se fait heurter par un véhicule. Deux brancardiers, alertés, se précipitent heureusement et l'emportent sur une civière. A peine remis, il recommence. Cette fois-ci, tout se passe bien et il gagne sans encombre le trottoir opposé. Mais des gendarmes l'ont vu et se lancent à sa poursuite. Vite, il escalade des murs, se cache et saute même, dans les cas les plus graves, par-dessus ses adversaires. Mais, lorsqu'il arrive enfin à la gare centrale, le plus difficile lui reste à accomplir : les trains circulent en tous sens et il doit sauter de toit en toit pour gagner son refuge ! Toute votre habileté sera nécessaire pour aider Hobo le vagabond à franchir cette dernière épreuve, mais sa satisfaction, lorsqu'il pourra enfin se reposer, vous récompensera de vos peines : il saute de joie et vous remercie, avant de vous proposer un nouveau défi. (Advision pour Home arcade).

Type : action

Intérêt : ★★★★★

Graphisme : ★★★★★

Bruitages : ★★★★★

Prix : 260 F environ.

POO YAN

Gakken 001. Non, ce n'est pas le matricule d'un agent secret au service de Sa très Gracieuse Majesté, mais la référence de la première cartouche Gakken qui répond au nom de *Poo Yan*. Ces jeux, présentés pour la première fois à Nuremberg en février dernier reprennent les grands succès des arcades ; l'histoire est

ici fort simple : trois petits cochons tentent d'empêcher de grands méchants loups affamés de les attraper. Les carnassiers sautent en parachute du haut d'une falaise et, une fois arrivés au sol, escaladent celle sur laquelle se tiennent les petits cochons. Mais, pour se protéger, ces derniers ont imaginé le stratagème suivant : l'un d'eux armé d'une arbalète est descendu ou remonté par les autres dans un panier, le long de la falaise. De ses flèches, il essaye de percer les parachutes de ses ennemis qui se protègent derrière des boucliers et envoient eux-mêmes des projectiles pour faire tomber notre animal. Si tout va bien, au bout d'un certain temps, le phénomène s'inverse et les loups attaquent par le bas ! Mais généralement, tout va mal : vous n'arrivez pas à endiguer le flot de vos ennemis, l'un d'entre eux atteint le sol et, en grimpant le long de la muraille, essaye de vous saisir dans ses mâchoires ; commence alors un ballet, le plus souvent mortel, pour éviter le loup et les balles de ses confrères. Le graphisme est très précis, les bruitages réussis (la petite musique d'ouverture est superbe). Le jeu, particulièrement difficile, exige surtout un pouce gauche, pour le tir, à toute épreuve. Horrible : Si vous survivez trop longtemps, toutes les tribus de loups arrivent et poussent un énorme tas de pierres sur vous !!! (Gakken pour VCS Atari).

Type : action.

Intérêt : ★★★★★

Graphisme : ★★★★★

Bruitages : ★★★★★

Prix : 350 F environ.

FORTRESS OF NARZOD

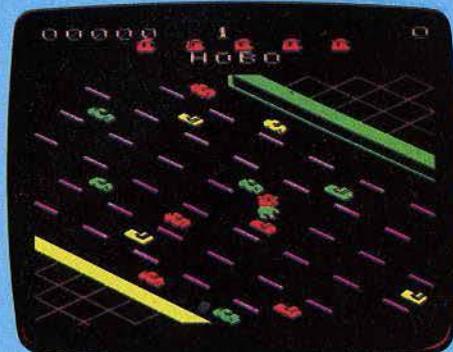
Fortress of Narzod est probablement le jeu de combat le plus difficile actuellement pour le *Vectrex*. A bord de votre aéronef, vous allez tenter de franchir les trois portes qui mènent à la forteresse. Dès le début du jeu, vous affrontez accapareurs de destin, tarentules et autres Goules, ignobles sbires du maléfique Narzod. Vos projectiles rebondissent sur les parois de glace qui mènent à la première porte. Les ennemis, à peine touchés, s'évanouissent sans laisser de traces mais c'est pour faire place à d'autres, plus féroces encore. Une porte,



LE RETOUR DU JEDI

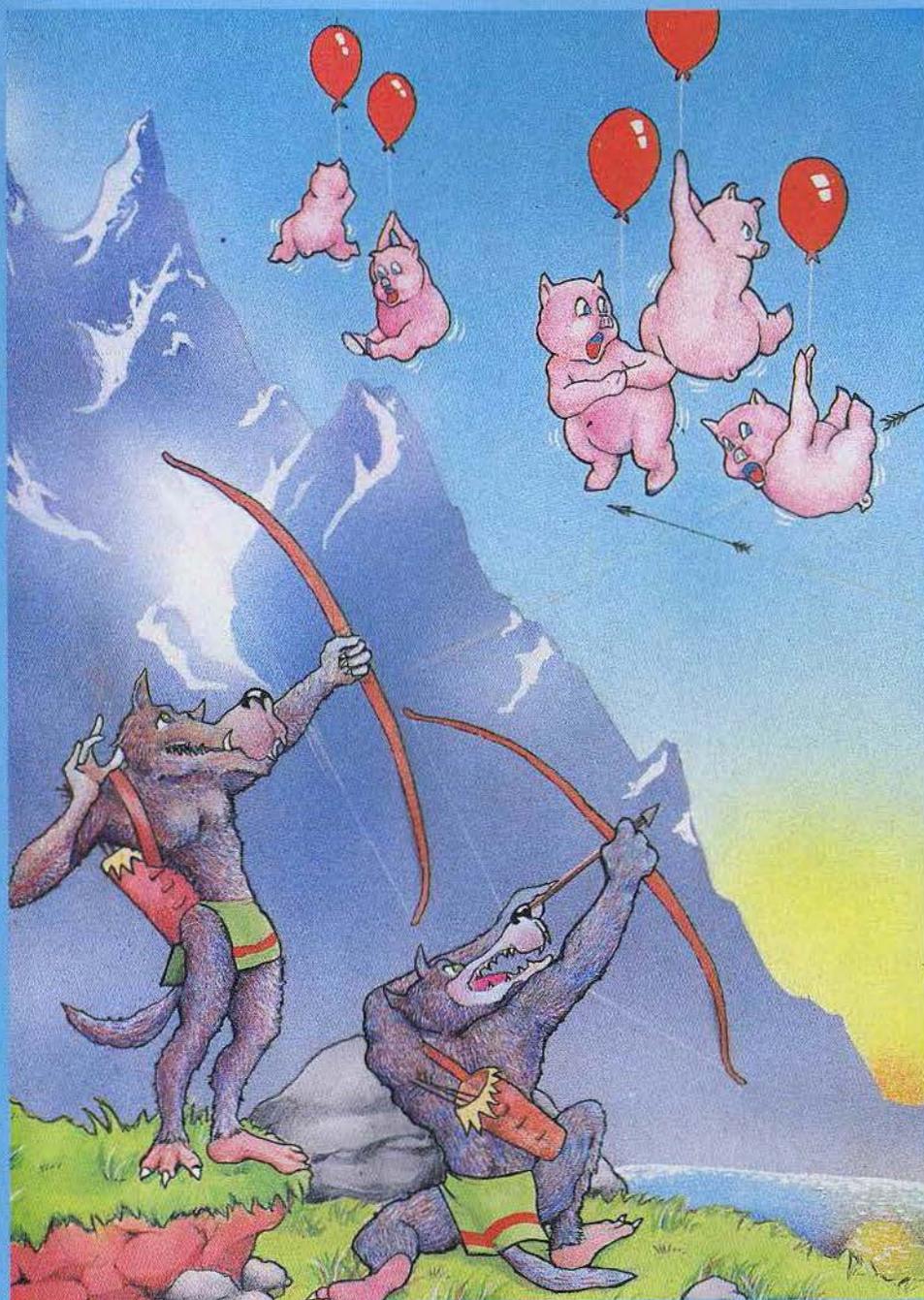


SPACE FURY



LE CLOCHARD

Cartouches, Cassettes et Disquettes



deux portes, trois portes, les oiseaux de guerre se mettent de la partie ! Enfin vous voici devant l'ultime barrage : le farouche lanceur magique, créature démoniaque. Les fers de lance, ses armes préférées, rebondissent en tous sens ; sous le déferlement de fer, de feu et d'acier, vous reculez. Mais déjà quatre balles ont touché le lanceur magique. Encore deux et vous aurez gagné. Tiendrez-vous jusqu'au bout ? (M.B. pour Vectrex).

Type : action.

Intérêt : ★★★★★★

Graphisme : ★★★★★★

Bruitages : ★★★

Prix : 300 F environ

LOOPING

Vous décollez aux commandes d'un vieux coucou pour une mission fort risquée ; votre but : faire exploser une fusée qui contrôle l'entrée d'un labyrinthe fantastique, ou résonnent les accents d'une invention de Bach. Une fois à l'intérieur vous n'avez plus qu'à vous rapprocher le plus possible du mot END et à détruire tous les ballons multicolores qui rebondissent en tous sens. Si vous réussissez à atteindre la fin du parcours, une mélodie vous console de vos peines et vous repartez pour d'autres exercices de haute voltige. Seulement, cette fois, pour atteindre la fusée, clef du labyrinthe, il faut détruire la cloison qui la protège. Vous plongez en piqué, au risque de vous fracasser au sol, tous missiles dehors. Et gare aux ballons qui sont de plus en plus nombreux dans le ciel. (CBS pour CBS Electronics).

Type : action.

Intérêt : ★★★★★★

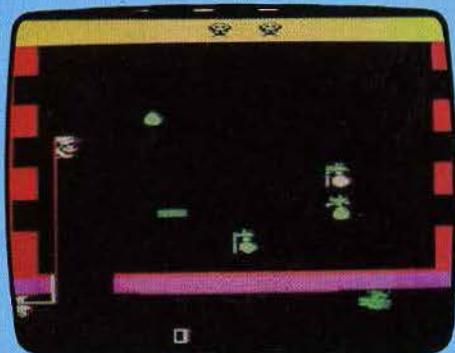
Graphisme : ★★★★★★

Bruitages : ★★★★★★

Prix : 370 F environ

BEAMRIDER

Combat spatial dément, *Beamrider* bénéficie des talents et de l'expérience d'Activision dans le domaine des jeux d'action, et des capacités de l'Intellivision Mattel. Une fois encore, vous devez protéger la terre : le combat se déroule sur le bouclier protecteur qui entoure la planète. A bord de votre vaisseau, vous sillonnez la gigantesque surface quadrillée : les ennemis surgissent de l'horizon, foncent sur



POO YAN



FORTRESS OF NARZOD



LOOPING

TUBES

vous, larguent leurs missiles et repartent à la vitesse de la lumière vers l'horizon. Vos rayons désintégrateurs suivent les lignes de force du bouclier et pulvérisent tous les adversaires rencontrés. Les premiers tableaux ne posent pas trop de problèmes mais très vite, la pluie de projectiles, parfois même indestructibles, est si dure que seuls les vrais guerriers pourront résister. Heureusement, en cas de panique, vous disposez de 3 torpilles très puissantes auxquelles rien ne résiste. Mais ne les gaspillez pas : elles seules sont capables de réduire en poussière la sentinelle suprême, qui surgit à la fin de chaque tableau. (Activision pour Intellivision).

Type : action.

Intérêt : ★★★★★

Graphisme : ★★★★★

Bruitages : ★★★★★

Prix : 360 F environ



BEAMRIDER



ARTILLERY DUEL



SUPER KUNG FU

ARTILLERY DUEL SUPER KUNG FU

Enfin ! Les fabuleux jeux Xonox, jusqu'ici réservés aux joueurs Américains, sont en France ; avec eux arrive également un nouveau concept : en effet, cette nouvelle marque propose des cartouches réversibles ; deux fois plus hautes que les jeux traditionnels, elles se branchent sur l'Atari 2600 par leurs deux extrémités, offrant deux jeux différents et de qualité. *Artillery Duel* vous met aux commandes d'une batterie de canon située en pleine montagne. Relief, distance, vitesse du vent varient d'un tableau à l'autre : à vous de calculer l'angle d'inclinaison de vos mortiers et la charge de poudre nécessaire : et ne tardez pas ; votre temps est limité et le coup pourrait bien partir tout seul ! *Super Kung Fu* vous lance sur les traces des farouches Ninja, guerriers redoutables. Karateka débutant lorsque commence votre expédition, vous acquérez, à force de combats, des techniques d'attaque plus perfectionnées. Atémi, sauts périlleux se succèdent, hallucinants de réalisme. Vos ennemis sont toujours plus nombreux, plus agressifs et les 6 minutes imparties pour parcourir les sept tableaux ne vous laissent pas le temps de souffler... (Xonox pour Atari 2 600)

Artillery Duel

Type : stratégie

Intérêt : ★★★★★

Graphisme : ★★★★★

Bruitages : ★★★★★

Super Kung Fu

Type : aventure action

Intérêt : ★★★★★

Graphisme : ★★★★★

Bruitages : ★★★★★

Prix : 349 F environ.

CHEZ MAXIME

Seriez-vous capable d'assumer les hautes fonctions de serveur chez Maxime ? Malgré l'ambiance fin de siècle, les clients cossus ne sont pas forcément très patients ; à peine assis à leur table préférée, ils veulent être servis ; si vous tardez trop, leurs visages s'empourprent, puis ils se mettent à trépanner sur place avant de partir en claquant la porte... et c'est vous qui la prenez ! Le seul moyen pour conserver son emploi : courir encore et toujours vers le monte-plat, grimper les escaliers quatre à quatre tout en évitant le chien affamé qui a réussi à se faufiler dans le sanctuaire de la cuisine française. (Phillips pour G7200, G 7400 et JO 7400).

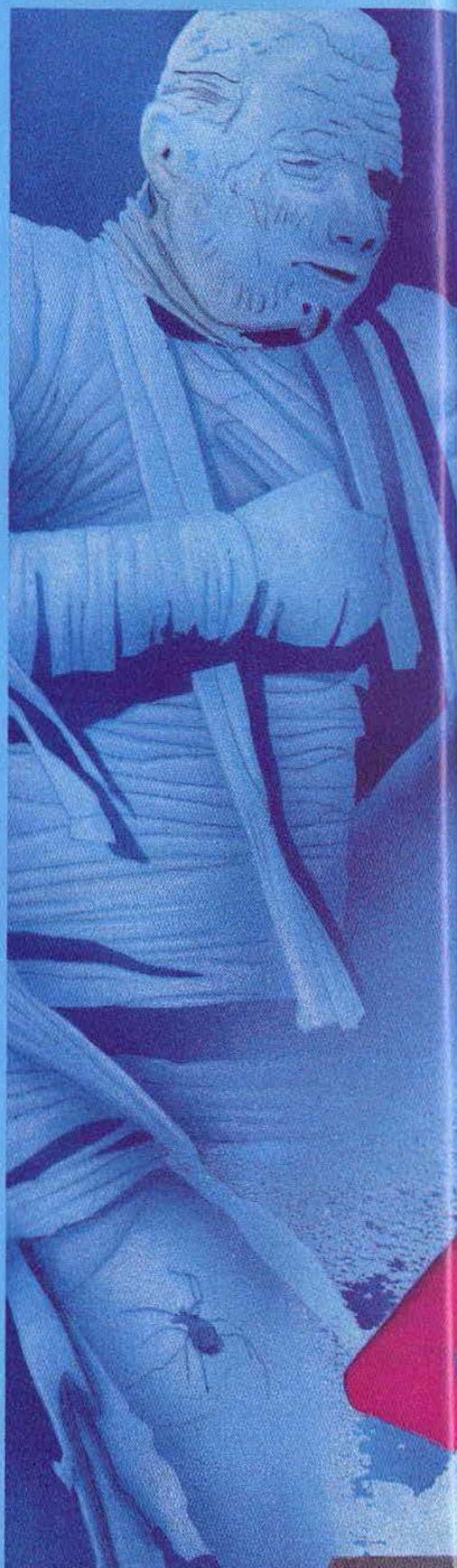
Type : habileté

Intérêt : ★★★

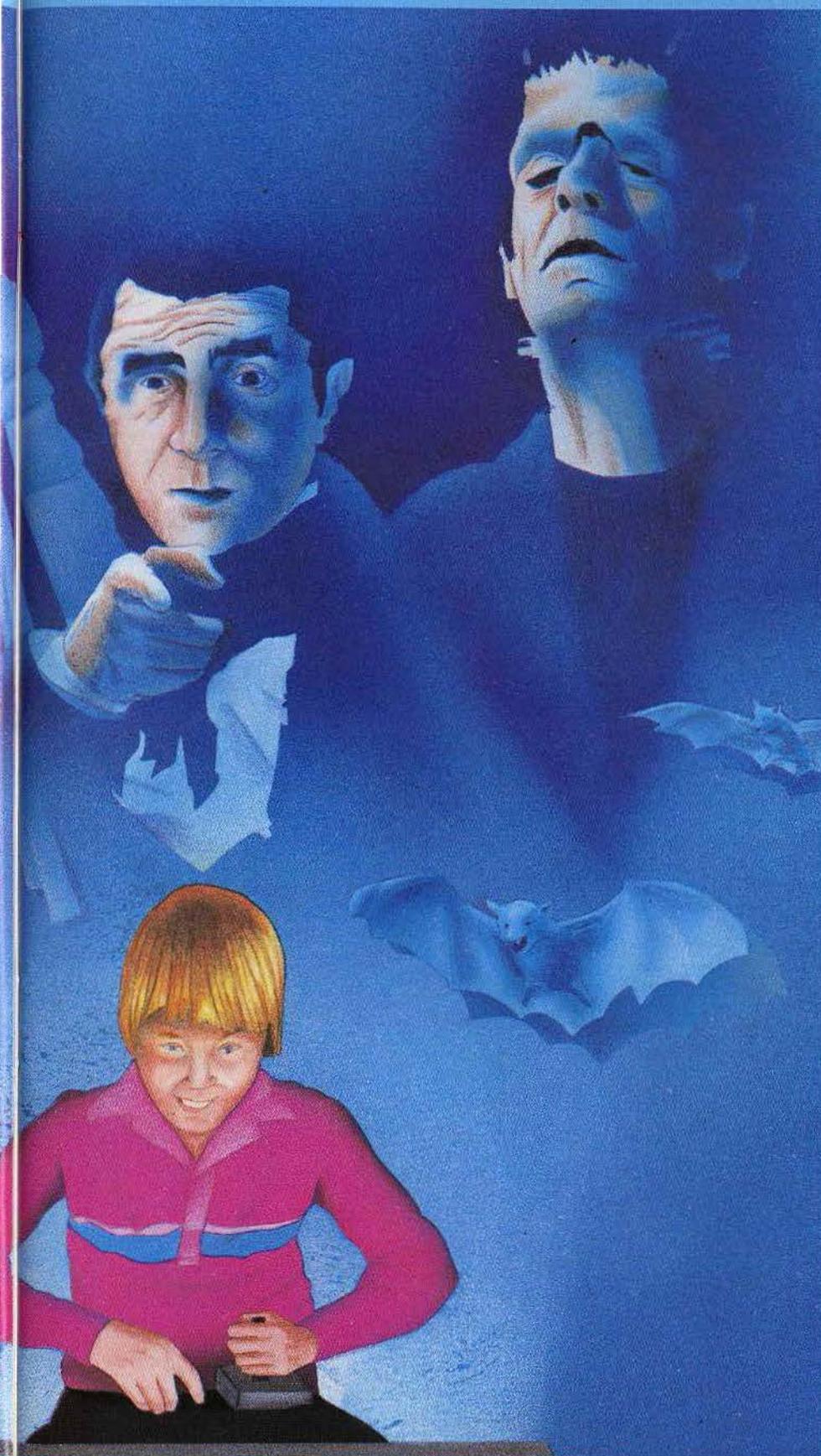
Graphisme : ★★

Bruitages : ★★

Prix : n.c.



Cartouches, Cassettes et Disquettes

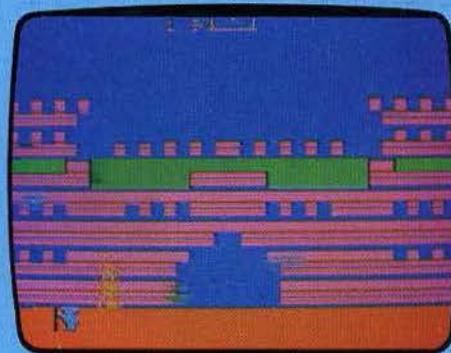


CHEZ MAXIME

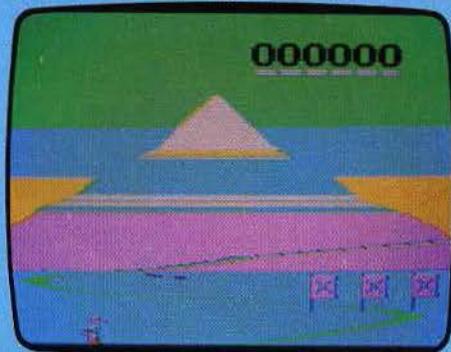
GHOST MANOR SPIKE'S PEAK

Ghost Manor et *Spike's Peak* appartiennent à la nouvelle gamme de jeux Xonox. Les cartouches de cette marque célèbre aux USA sont réversibles et s'enfichent indifféremment par l'une ou par l'autre extrémité : le joueur dispose ainsi, avec un seul boîtier, de deux jeux totalement différents et, qui plus est, d'une excellente qualité.

Ghost Manor vous lance sur les traces de Dracula qui a enlevé votre fiancée. Votre quête se déroule en cinq tableaux, qui comportent chacun de nombreux pièges. Dans le premier, vous poursuivez un fantôme détenteur de flèches au milieu d'un cimetière. Votre ennemi court plus vite que vous et, pour le vaincre, il faut anticiper ses déplacements. Lorsque vous avez suffisamment de flèches dans votre carquois, vous vous lancez à l'assaut du



GHOST MANOR



SPIKE'S PEAK

TUBES

château de l'ignoble vampire. De nombreux gardes veillent. Éliminez-les les uns après les autres d'un tir très précis — vos flèches sont limitées — tout en évitant les coups de massue du farouche Frankenstein. Lorsque tous les gardiens sont morts, Frankenstein, jusqu'ici invulnérable, peut être expédié « ad patres » d'une dernière flèche : la voie est libre. En quelques bonds, vous gravissez les escaliers diaboliques, sans vous faire écraser par les murs coulissants et pénétrez enfin dans la salle ou repose votre amie. Mais gare au vampire ! Une croix repousse les attaques du comte Dracula, mais ne le détruit pas. Et il faut encore réveiller votre fiancée et repartir avec elle...

Après les ténébreux tombeaux, *Spike's Peak* vous offre un grand bol d'air. Une montagne se dresse fièrement devant vous et, bien sûr, vous voulez l'escalader. Sentiers tortueux, tempêtes de neige, murs de glace, avalanches ne sont pas les seuls obstacles. Des ours affamés rôdent, les cactus empoisonnés vous menacent de leurs dards, et surtout, des aigles redoutables peuvent surgir dans des piailllements effrayants. De plus, au fur et à mesure de votre escalade, l'air se raréfie, le froid se fait plus intense et les refuges s'espacent. Cinq tableaux, des graphismes étonnants : un jeu passionnant. (Xonox pour Atari 2600).

Ghost Manor

Type : habileté et stratégie

Intérêt : ★★★★★★

Graphisme : ★★★★★★

Bruitages : ★★★★★

Spike's Peak

Type : aventure et action

Intérêt : ★★★★★★

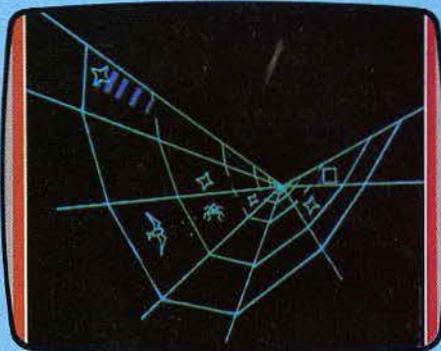
Graphisme : ★★★★★★

Bruitages : ★★★★★

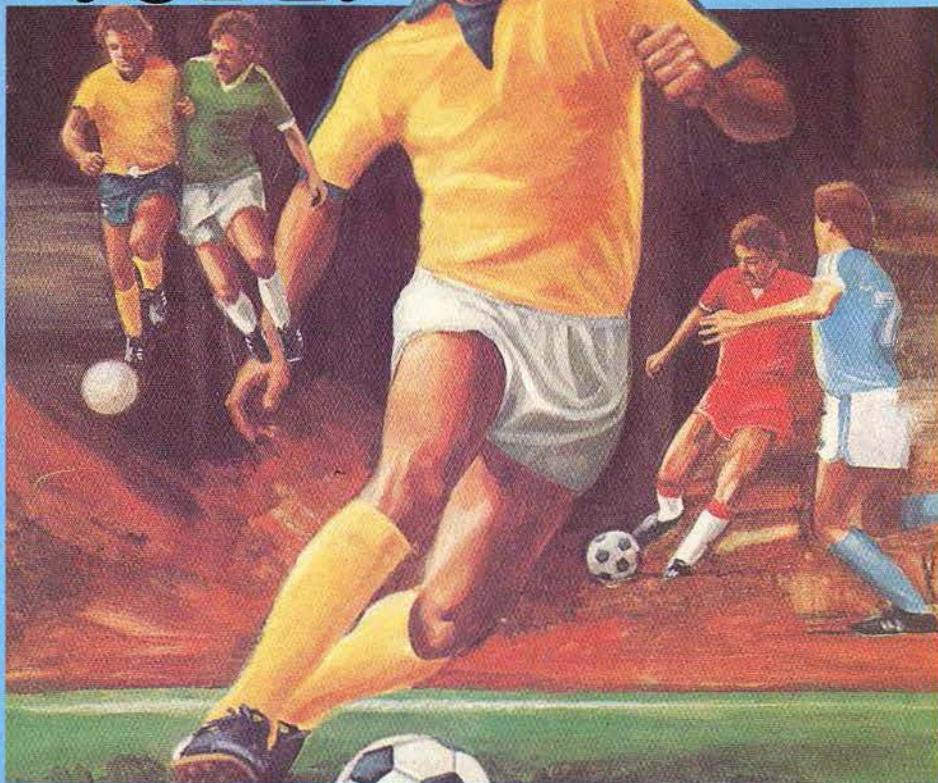
Prix : 349 F environ.

WEB WARS

Dieu Faucon lancé dans une « guerre de Toiles », vous voici confronté à un univers fantastique et glacé, qui trouverait facilement place dans un film d'épouvante. Vous planez à la recherche de créatures étranges, dignes figures de votre bestiaire cosmique. Des bourdons en forme



WEB WARS



d'étoiles vous attaquent soudain ; vous accélérez votre vol, tirant des traits empoisonnés qui se perdent dans l'horizon intersidéral. Une créature surgit, vous l'attrapez et, l'œil aux aguets, vous guettez l'apparition du portail de la salle des trophées. Si vous réussissez à le traverser, vous serez tranquille avec votre proie pendant 30 secondes. Après, il faudra repartir en chasse. Univers fabuleux, graphisme effrayant, *Web wars* sidère. Ames sensibles s'abstenir : les sensations fortes sont garanties. (M.B. pour Vectrex).
Type : action.

Intérêt : ★★★★★★

Graphisme : ★★★★★★

Bruitages : ★★★★★

Prix : n.c.

DECATHLON

La fanfare retentit, la foule surexcitée se lève dans une ovation gigantesque : le porteur de la flamme olympique pénètre sur le terrain pour un tour de piste inaugural. Mais très vite, les choses sérieuses commencent : 100 mètres, saut en longueur, lancer de poids, saut en hauteur, 400 mètres, 110 mètres-haies, lancer du disque, saut à la perche, javelot, 1 500 mètres, les épreuves se succèdent... Quatre athlètes peuvent concourir, les uns après les autres bien sûr. Chacun d'eux a droit à 3 essais : le meilleur score réalisé est retenu puis affiché. Chaque épreuve exige des efforts peu communs ! En effet, la vitesse, la force, l'habileté de votre champion résident dans votre capacité à déplacer le joystick de gauche à droite, le plus vite possible. L'effet est ga-

ranti, de même que les crampes de poignets ! Graphisme remarquable, simulation parfaite. *Décathlon* va sûrement très vite s'imposer. Fabuleux ! (Activision pour Atari 2600).

Type : simulation sportive.

Intérêt : ★★★★★★

Graphisme : ★★★★★★

Bruitages : ★★★★★

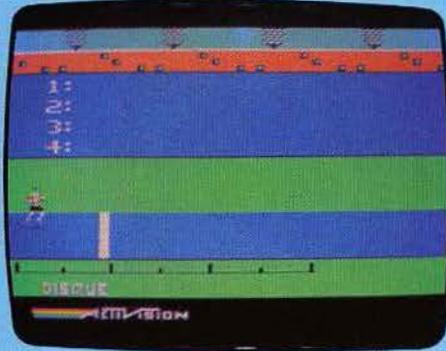
Prix : 360 F environ

PLANET PATROL

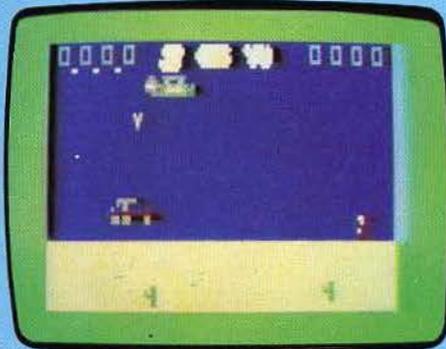
Apparu depuis peu sur le marché français, Video Technology n'a pas attendu pour proposer des logiciels ludiques fonctionnant sur *Laser 200*. *Planet Patrol* est inspiré du célèbre jeu d'arcade *Moon Patrol*. Mais bien sûr, les possibilités de ce micro-ordinateur ne permettent pas la réalisation de graphismes aussi évolués. Aux commandes d'une voiture lunaire vous allez vivre une aventure hors du commun. L'action se passe en 2095, et des envahisseurs venus d'une autre planète tentent de vous anéantir. Ne soyez pas surpris : ils pilotent des avions de la première guerre mondiale. Vous devez, au volant d'un buggy lunaire, rejoindre votre base en évitant bombes, roches et crevasses, toujours plus nombreuses. Vous pouvez jouer, soit avec le joystick, soit à partir du clavier de l'ordinateur. Les réactions du véhicule après chaque impulsion du joystick sont assez longues, mais avec de l'habitude vous réussirez à lui faire sauter les obstacles. Votre canon-laser reste votre seule chance de vaincre les envahisseurs, alors utilisez-le.

Cartouches, Cassettes et Disquettes

Un jeu amusant qui divertira enfants et adultes. Encore une preuve de l'offensive lancée par les petits constructeurs qui proposent des logiciels ludiques à bon marché. Un micro-ordinateur à suivre. Si le chargement d'une cassette demande plusieurs essais, vous trouverez le niveau



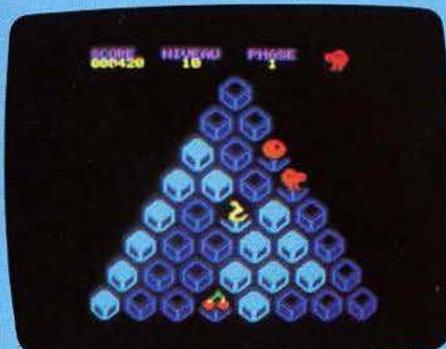
DECATHLON



PLANET PATROL



LE BALLON D'OR



CUBERT

sonore idéal assez rapidement. A ce moment-là, plus aucun problème.

(Video Technology pour Laser 200/210)

Type : action

Intérêt : ★ ★ ★ ★

Graphisme : ★ ★ ★

Bruitage : ★ ★ ★

Prix : 69 F environ (sur cassette audio).

LE BALLON D'OR

Passionnés de football, gagnez le célèbre « Ballon d'or » ! Si vous perdez, le public vous huera sans vergogne. Un véritable terrain de football et quatre joueurs apparaissent sur l'écran. Les équipes sont formées de deux joueurs (l'ordinateur n'intervient que comme arbitre. Vous jouez donc à deux avec chacun un joystick, un gardien de but, et un buteur qui peut circuler sur tout le terrain. Mais attention, vous ne pouvez contrôler qu'un joueur à la fois. Dommage ! Pour « shooter » dans le camp adverse, rien de plus simple : placez le joystick dans la bonne direction, et tirez. Le passage d'un joueur à l'autre au sein d'une même équipe demande un peu d'entraînement, (c'est le sport !). Inutile de tricher en voulant sortir la balle du terrain car elle rebondit sur ses limites. Ne prenez pas non plus la balle au gardien : s'il l'a, il la garde. Si votre adversaire est trop fort, vous pouvez demander un coup de main à l'ordinateur pour reprendre la balle. Ensuite, à vous de jouer ! Une partie se déroule en deux mi-temps, et à la fin du jeu, le score et les pourcentages apparaissent donnant ainsi l'équipe dominante et le meilleur joueur. En cas de match nul, vous pourrez jouer les prolongations.

Le terrain et les joueurs sont très bien réalisés, et prouvent une fois encore les qualités du Commodore 64. Si votre tension nerveuse est trop forte, et que vous désiriez arrêter la partie, pressez le bouton F7. Voici encore un logiciel ludique qui prouve qu'en France aussi, les créateurs ont de bonnes idées.

(Run Informatique pour Commodore 64)

Type : simulation sportive

Intérêt : ★ ★ ★ ★

Graphisme : ★ ★ ★ ★

Bruitage : ★ ★ ★

Prix : 120 F environ (sur cassette audio).

CUBERT

Une reprise du célèbre jeu de café « Q'BERT » pour les possesseurs de l'Oric 1. Le joueur est représenté par un homme orange, tout rond, avec un gros nez très étrange. Les cubes empilés forment une pyramide en trois dimensions que votre personnage doit faire changer de couleur en sautant d'un cube à l'autre. Le maniement du petit Cubert dans ses déplacements est très difficile, car il n'avance qu'en diagonale. Pour remonter, il faut utiliser l'un des disques qui sert d'ascenseur. En sautant hors du cube, vous perdez définitivement le jeu. De nombreux ennemis, tels les serpents et

Dans le prochain
N° de Tilt

Les nouveautés
époustouflantes
de Las Vegas...

Les fabuleux
jeux de quette

Le mystère de
Kikekankoi

Tilt N°10
en vente dès le
16 Mars

TUBES

les balles violettes, n'attendent que la première erreur pour vous anéantir. Une chance, votre temps n'est pas limité. Le serpent est terrible. Non seulement il descend de la pyramide, mais une fois arrivé en bas, il poursuit Cubert. Une seule solution pour s'en défaire : l'attirer hors de la pyramide et le faire tomber dans le vide. Ce jeu révèle toutes les qualités graphiques déjà bien connues de l'*Oric 1*. Mais il n'est pas accessible aux plus jeunes, car le niveau de difficulté demeure assez élevé. De toute façon il vous faudra une certaine expérience pour ne pas tomber dans le vide. En effet, l'utilisation du clavier accroît la difficulté des déplacements. *Cubert* est écrit en langage machine, ce qui augmente la vitesse du jeu. (Loricels pour Oric 1).

Type : action
Intérêt : ★ ★ ★ ★
Graphisme : ★ ★ ★ ★
Bruitage : ★ ★ ★ ★
Prix : 95 F environ (sur cassette audio).

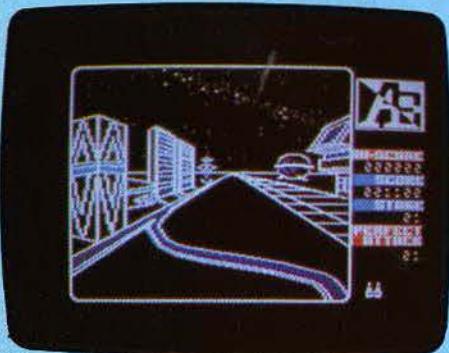
3D GLOOPER

Vous connaissez tous le plus célèbre des jeux d'arcade, *Pac-Man*. *3D Glooper* est une des nombreuses versions de ce jeu, qui comporte pourtant une grande différence : les graphismes en trois dimensions.

Vous n'obtenez pas une vue plongeante sur le labyrinthe, vous le découvrez pas à pas entre deux murs. Le principe du jeu reste le même. Devenu Glooper, vous devez avaler plus de six cents pastilles



3 D GLOOPER



AE

d'énergie en évitant les monstres qui vous poursuivent.

Le déplacement de « l'enzyme glouton » est un peu déroutant au début, mais avec de l'entraînement, il ne pose aucun problème. Des ennemis vous traquent. Avant de les voir, vous entendez leur pas lourd. Des pastilles marrons vous permettent de combattre les « Munchs » et de les vaincre à coup sûr. En haut de l'écran, un plan du labyrinthe indique les positions des pastilles restantes et celles des monstres. Lorsqu'ils apparaissent devant vous, fuyez ! sous peine de les voir grossir jusqu'au moment où ils vous dévorent. Surtout pas de panique, restez calme, et tout ira bien !

De superbes graphismes pour un *Pac-Man* en trois dimensions qui met en valeur toutes les qualités du *Commodore 64*. Le maniement du joystick demande un peu d'habitude, mais on s'y fait vite. Bien que le chargement de la cassette soit un peu long, le jeu mérite que l'on attende quelques minutes.

(Supersoft pour Commodore 64)
Type : action
Intérêt : ★ ★ ★ ★
Graphisme : ★ ★ ★ ★ ★
Bruitage : ★ ★ ★ ★
Prix : 140 F environ (sur cassette audio).

A.E.

Les jeux d'action sur Apple II nous ont habitués à une très bonne qualité graphique. Celui-ci dépasse de beaucoup tous les jeux classiques.

Des envahisseurs en forme de raies volantes tournoient dans le ciel et tentent de vous détruire. Votre mission est d'anéantir les maraudeurs A.E. produits par une usine géante de lutte contre la pollution. Vous disposez pour cela de trois batteries de missiles. Poursuivez-les toujours plus loin dans l'espace et n'hésitez pas à tirer dès que vous le pouvez car ils sont impitoyables. L'action, troublante de vérité, est donnée par des graphismes en trois dimensions et plus de 5 tableaux différents aussi passionnants les uns que les autres. Plusieurs niveaux rendent ce jeu accessible à tous.

Un jeu encore peu connu qui devrait rapidement se placer dans les hits de ventes. L'utilisation du joystick s'avère plus que nécessaire pour mener à bien cette périlleuse mission.

Le test a été effectué avec une disquette pour Apple II, mais il existe une version pour *Atari 400* et *800* ainsi que pour *Commodore Vic 20*. Pour ce dernier, en raison de ses capacités, les graphismes sont simplifiés. Le jeu quant à lui n'est pas très complexe, et avec un peu d'entraînement vous parviendrez à faire de très bons scores. Les graphismes suffiront à vous entraîner dans cette nouvelle aventure.

(Broderbund Software pour Apple II, 48 K)

Type : action
Intérêt : ★ ★ ★ ★
Graphisme : ★ ★ ★ ★ ★
Bruitage : ★ ★ ★ ★
Prix : 450 F environ (sur disquette).

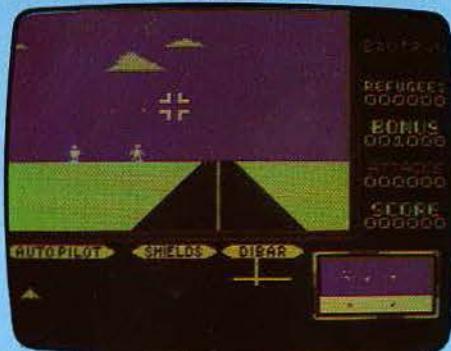
SLAP DAB

Vous avez décidé de repeindre votre salon en jaune. Fort bien. Armé d'un pot de peinture et d'un rouleau, vous commencez le travail.

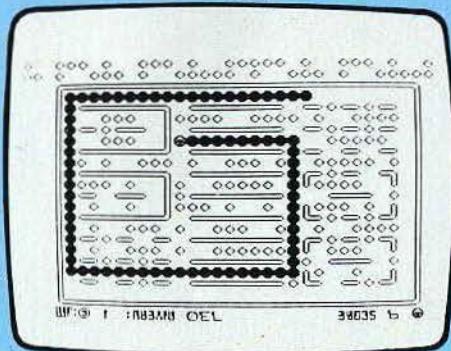
Apparemment vous ne risquez pas grand-chose. Pourtant... premier désagrément, la peinture ne tarde pas à manquer car en passant votre rouleau deux fois aux mêmes endroits vous gâchez la matière première. Il vous faut alors retourner au point de départ pour rependre un nouveau pot. Vous repartez quand, soudain, un monstre surgit sous la peinture. Méfiez-vous de lui, il est redoutable : s'il vous attrape, vous êtes perdu. Heureuse-



SLAP DAB



ZZOOM



CROQUEUR

Cartouches, Cassettes et Disquettes

ment, vous pouvez vous réfugier sur les zones non peintes. Là, il ne peut vous atteindre. Mais n'en n'oubliez pas votre tâche pour autant. Une astuce, cependant, vous permet de peindre en toute tranquillité en dessinant, toujours armé de votre rouleau imbibé de peinture, un labyrinthe qui isolera le monstre quelques instants. Attention, il s'approche également de vous au moment du plein de peinture, et n'hésitera pas à vous dévorer dès votre sortie. Plus le jeu avance, plus les monstres sont nombreux.

Ce jeu peut paraître très simple au premier abord, mais nécessite beaucoup d'adresse dès que trois monstres investissent la pièce. *Slap Dab* plaira aux enfants comme aux adultes. Il fonctionne sur *Vic 20* sans extension mémoire vive, c'est-à-dire sur 3,5 Ko Ram, ce qui est remarquable compte tenu de la qualité des graphismes.

(Anirog Software pour Commodore et Vic 20)

Type : action

Intérêt : ★ ★ ★ ★

Graphisme : ★ ★ ★ ★

Bruitage : ★ ★ ★

Prix : 130 F environ (sur cassette audio)

ZOOM

Vous voici aux commandes d'un des fleurons de l'aviation de votre pays. Il est d'une maniabilité remarquable et ses canons laser se rechargent automatiquement : très utile. Vous avez pour mission de protéger les habitants de votre pays des redoutables ennemis qui le menacent. Au début, tout va bien : votre écran radar ne montre aucun point suspect. Puis il se couvre de nombreux points qui se révèlent être l'escadrille ennemie que vous n'allez pas tarder à voir apparaître de votre cockpit. Vous devez alors les abattre, ce qui n'est guère facile car eux, de leur côté, piquent vers le sol pour mitrailler vos compatriotes. Attention à ne pas vous écraser en pourchassant l'un d'eux ! Les ennemis peuvent aussi s'en prendre à vous et votre bouclier de protection ne pourra résister qu'à quelques attaques.

Une fois l'escadrille ennemie abattue, vous devrez encore protéger la population des attaques menées conjointement par un bataillon de tanks et une flotille de sous-marins, vous obligeant à un vol en rase-mottes quasi constant. Cette épreuve terminée, le cycle recommence à un niveau plus élevé, chaque niveau apportant un surplus de dangers du fait d'ennemis différents, plus rapides et plus puissants. Dans ce bon jeu d'action, les manettes de jeux apportent un grand confort d'utilisation.

(Imagine pour Spectrum 48 K, cassette)

Type : action

Intérêt : ★ ★ ★ ★ ★

Graphisme : ★ ★ ★ ★ ★

Bruitage : ★ ★ ★ ★ ★

Prix : 95 F.

CROQUEUR

Croqueur est un jeu d'action de type *Pac-Man* mais qui s'en différencie suffisamment pour conserver une pleine originalité. Vous devez guider une chenille à travers un labyrinthe parsemé de délicieuses friandises. Ici nul fantôme ne vous guette, prêt à vous pétrifier de terreur ou à vous dévorer tout cru. Vous êtes la seule créature vivante du labyrinthe. Mais ce n'est pas plus facile pour autant. Comme tout le monde le sait, les friandises sont vraiment déconseillées pour les régimes. A chaque fois que vous en gobez une, votre corps s'allonge. De bébé chenille, vous allez devenir, du fait de votre appétit féroce, une immense chenille au long corps bien encombrant. Et le labyrinthe est bourré de coins et de recoins. Il vous faut partir à la recherche de toute la nourriture présente sans, à aucun moment, vous retrouver en train de vous dévorer vous-même. Cela vous serait tout à fait néfaste et vous perdriez immédiatement une vie (vous en disposez d'un nombre important au début, mais au rythme où vous les utiliserez, il ne vous en restera jamais assez). Si vous parvenez à nettoyer le labyrinthe de toute sa nourriture, un nouveau labyrinthe se présente, plus difficile évidemment et ainsi de suite, jusqu'à ce que vous ayez épuisé toutes vos vies. Une certaine stratégie est nécessaire ; commencez par exemple à nettoyer les endroits d'accès difficile lorsque votre corps est encore court, car cela devient franchement difficile par la suite. Un bon *Pac-Man* au thème renouvelé !

(V.T.R. pour ZX 81, cartouche).

Type : action et stratégie

Intérêt : ★ ★ ★ ★ ★

Graphisme : ★ ★ ★ ★

Bruitage : ★ ★ ★ ★

Prix : 235 F.

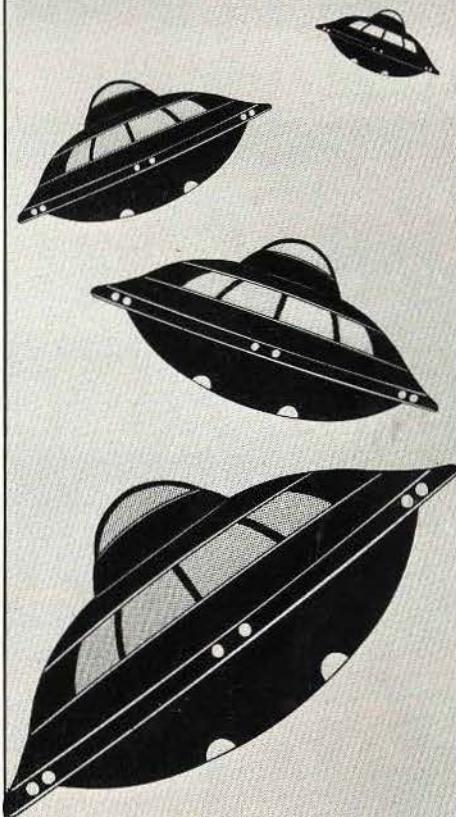
JUMPING JACK

Vous guidez un curieux petit bonhomme avec une grosse tête et un petit corps tout malingre. Son nom est Jack. Il est quelque peu nerveux et ne cesse de regarder à droite et à gauche. Pourtant au début, tout va bien : il se trouve tout en bas de l'écran et au-dessus de lui, il y a différents étages. Ici, pas d'échelle pour grimper d'un étage à l'autre. Le plancher de chaque étage est parcouru par moments par un trappe mobile qui se déplace latéralement dans un sens ou dans l'autre. Et vous qui connaissez Jack, vous savez bien qu'il saute exceptionnellement vite et haut et qu'un bond d'un étage ne lui fait pas peur. Toutefois, attention de ne sauter qu'au moment où la trappe se présente au-dessus de lui ; sinon, il ira se fracasser le crâne sur le plafond et res-

JEUX ELECTRONIQUES

JEUX VIDEO

WAR GAMES



TEMPS LIBRE

22, rue de Sévigné
75004 Paris

Tél. : 274.06.31

Métro : St Paul - le - Marais



TUBES

JUNGLE TROUBLE

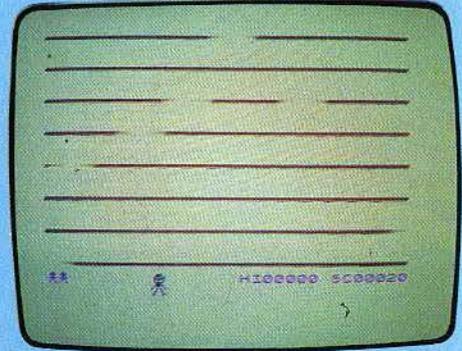
tera inconscient et tout tremblant pendant de précieuses secondes. Dès qu'il quitte le rez-de-chaussée, la situation se complique encore car ces mêmes trappes mobiles qui lui ont permis de passer d'un étage à l'autre risquent aussi de le faire redescendre. Il faudra alors qu'il fuit de toute la vitesse de ses petites jambes pour échapper à cette trappe mouvante, s'il a la chance qu'il n'y en ait pas une autre qui vienne à sa rencontre en sens inverse. Ne croyez pas qu'une fois arrivé en haut Jack soit au bout de ses peines. Car il lui faut refaire un nouveau parcours, agrémenté d'un plus grand nombre de trappes et surtout de « hasards ». Ces hasards sont des objets se déplaçant sur le plancher des différents étages et dont le contact peut le réduire à l'impuissance pendant quelques secondes. Ils ont des aspects très variés : fermier tenant une pique, hache se baladant toute seule, dragon, pieuvre, etc. Ce jeu, à l'idée originale, vous fera passer d'agréables moments.

(Imagine pour Spectrum 16 K, cassette)

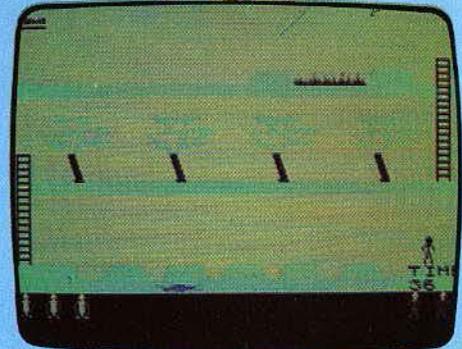
Type : action
Intérêt : ★★★★★
Graphisme : ★★★★★
Bruitage : ★★★★★
Prix : 120 F.

Après une belle promenade dans la jungle, vous décidez de rentrer chez vous. Mais le chemin du retour n'est guère facile. Pensez tout d'abord à prendre votre hache, elle vous sera très utile. Vous allez ensuite traverser la rivière infestée de crocodiles en sautant de pierre en pierre sans vous arrêter et sans tomber. Toute chute dans l'eau, outre le risque de vous faire dévorer par les crocodiles, vous fera perdre votre hache et vous obligera à aller en chercher une autre. Une fois la rivière traversée, grimpez à l'échelle. Il vous faut alors abattre de magnifiques arbres qui bloquent votre passage. L'abattage ne constitue pas une partie de plaisir : tout d'abord, le bois de ces arbres est particulièrement dur et votre hache s'é moussse rapidement, rendant vos coups de moins en moins efficaces ; ensuite, les singes qui rôdent n'ont qu'une idée : vous voler votre hache pour s'amuser avec. Si votre lame est bien affûtée, essayez de les tuer mais ils sont fort agiles et aptes à riposter. La seule solution est alors de retraverser la rivière pour aller vous enquérir d'une autre hache. Quelques coups supplémentaires viendront à bout de l'arbre mais surtout ne restez pas en dessous lorsqu'il s'ab-

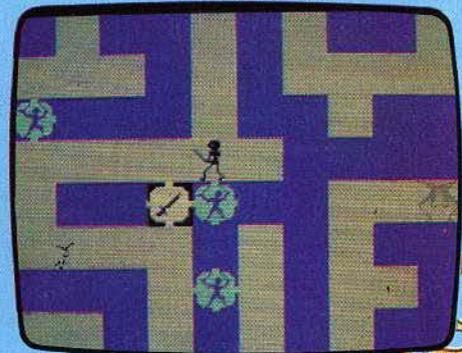
tra. L'abattage successif des quatre arbres qui vous barrent le passage nécessite plus d'un aller-retour. Grimpez encore à une échelle : vous devez maintenant traverser un brasier. Seule la liane qui se balance au-dessus vous permet de le faire. Sautez au bon moment, lâchez la liane de l'autre côté et le tour est joué. Mais ne restez pas trop longtemps accroché car vos biceps se fatiguent vite. Le brasier passé, courez vite, sautez le précipice qui



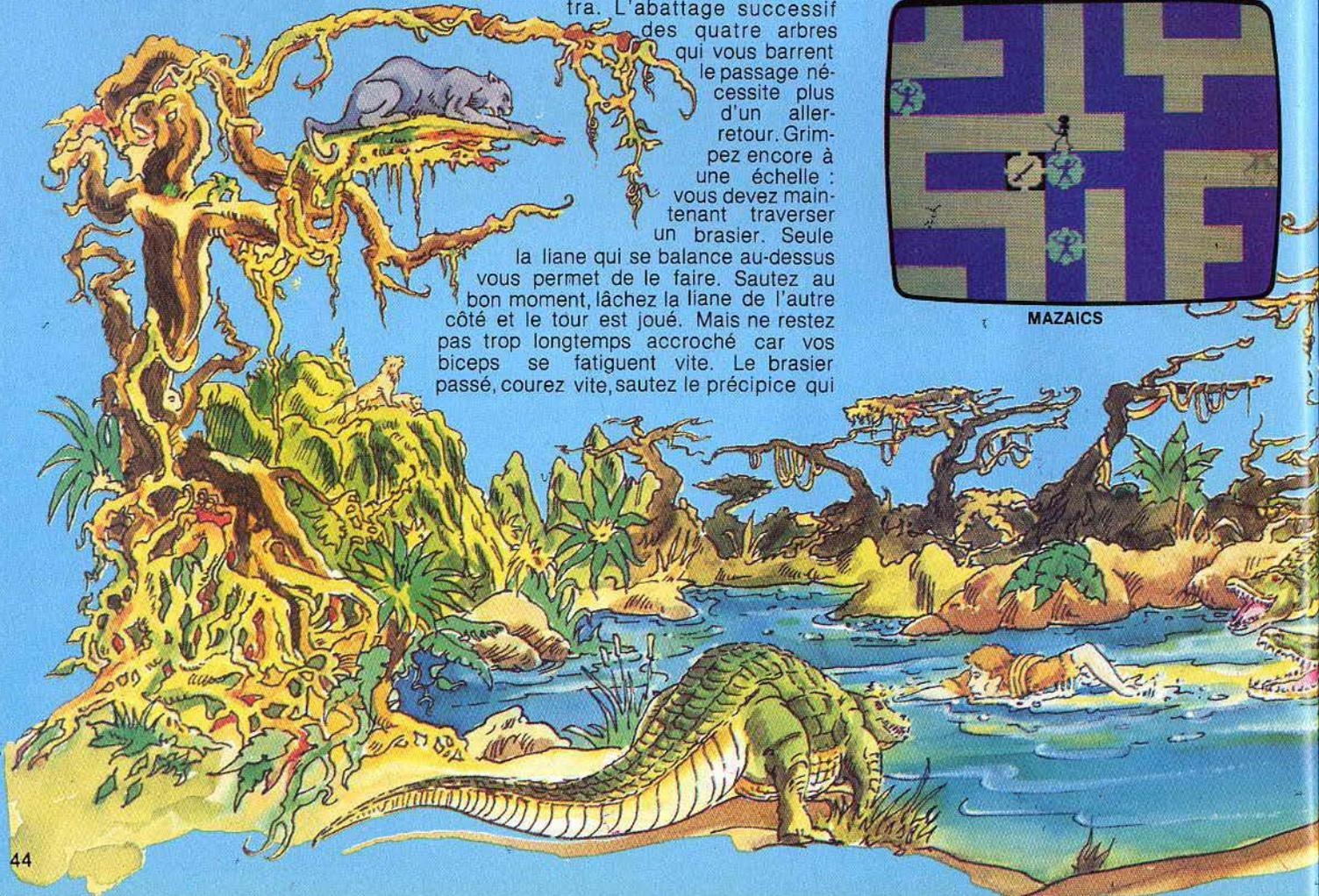
JUMPING JACK



JUNGLE TROUBLE



MAZAICS



Cartouches, Cassettes et Disquettes

s'ouvre sous vos pas et vous pourrez enfin vous retrouver chez vous.

Un très bon jeu d'action au graphisme et à l'animation bien réussis.

(Durel Software pour Spectrum 16 K, cassette).

Type : action

Intérêt : ★★★★★

Graphisme : ★★★★★

Bruitage : ★★★★★

Prix : 120 F

MAZIACS

Vous êtes égaré dans un labyrinthe et votre objectif est double : aller chercher le trésor et sortir de ce labyrinthe. Votre tâche n'est déjà pas si simple car le labyrinthe est particulièrement grand (quinze fois l'écran), mais pour compliquer le tout, les couloirs de ce labyrinthe sont infestés de terribles « maziacs », ressemblant à des monstrueuses araignées géantes. Leur désir avoué est de se précipiter sur vous pour vous dévorer. Vous disposez de trois sortes d'aides, disséminées dans le labyrinthe. Tout d'abord des épées, permettant de combattre les maziacs avec succès. Mais le combat est tellement acharné que votre épée est brisée à chaque combat et qu'il faut vous en procurer une autre pour affronter de nouveaux maziacs. Si vous vous trouvez sans

arme face à un maziac, vous devez être en pleine possession de vos moyens pour avoir quelque chance d'en réchapper. Vous trouverez aussi de la nourriture par-ci, par-là dans le labyrinthe, indispensable pour conserver votre forme. Enfin des prisonniers enchaînés aux murs, pourront, en échange d'un peu de compréhension, vous indiquer le plus court chemin vers votre but. Une fois l'or trouvé, les choses se compliquent encore un peu plus, car vous ne pouvez transporter qu'une chose à la fois, l'or ou l'épée. Et les chances de survie sont quasi nulles si vous rencontrez un maziac alors que vous êtes encombré de votre lourd fardeau. Différents niveaux permettent d'adapter la difficulté à vos compétences. Le graphisme et l'animation particulièrement réussis des combats ajoutent encore à l'attrait de ce jeu.

(DK' Tronics pour Spectrum 48 K, cassette)

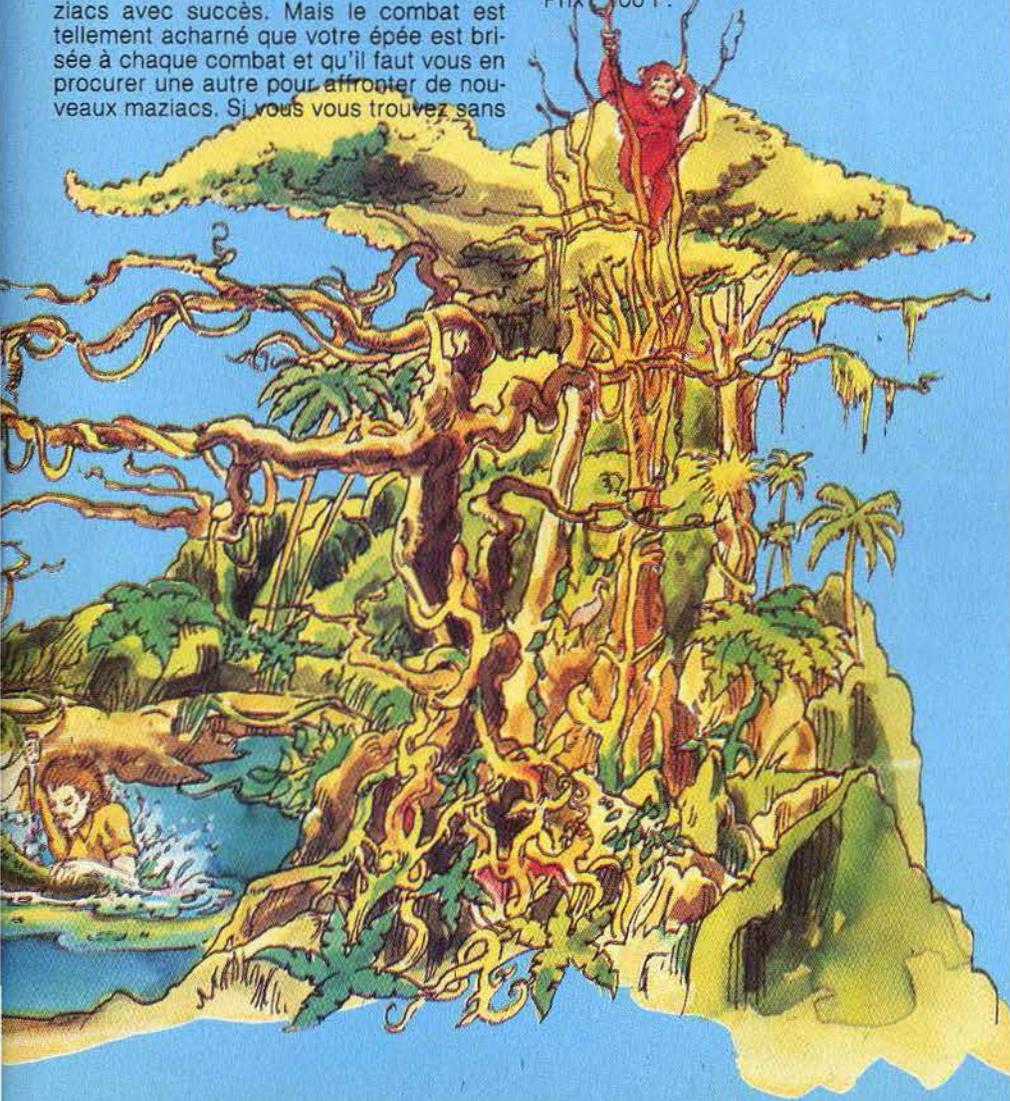
Type : stratégie et réflexe

Intérêt : ★★★★★

Graphisme : ★★★★★

Bruitage : ★★★★★

Prix : 100 F.



VIDEO-SHOP

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

LA PLUS PETITE SURFACE DE PARIS...

MAIS LE PLUS GRAND CHOIX...

A DES PRIX MICROS...

JEUX ELECTRONIQUES à partir de 125 F

JEUX VIDEO

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

Vente :

- ATARI
- COLECO
- MATTEL
- VECTREX

JEUX D'ECHEC à partir de 290 F

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

MICRO-ORDINATEURS

- TEXAS INSTRUMENTS
- THOMSON T 07
- ATARI 600 XL
- SINCLAIR
- COMMODORE
- ORIC

1 logiciel gratuit
pour tout
achat

Bon à envoyer à

VIDEO-SHOP

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

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

Nom : Prénom :

Adresse :

Ville : Code postal :

Type de matériel souhaité :

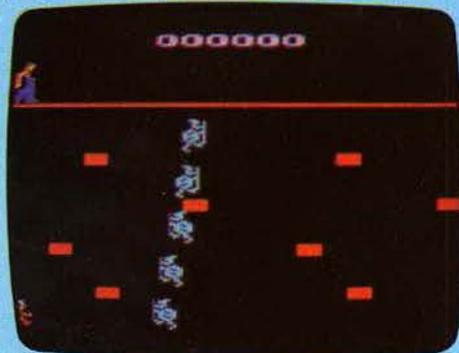
Joindre deux timbres.

TUBES

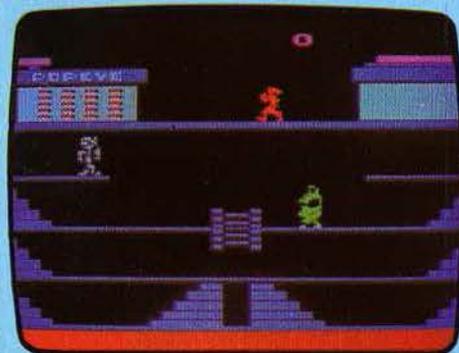
ASTERIX

Cartouche de prime abord assez simpliste. Astérix n'est guère évident à mener à des scores élevés. Vous incarnez le petit guerrier gaulois « à l'esprit malin, à l'intelligence vive, et qui tire sa force surhumaine de la potion magique du druide Panoramix... ».

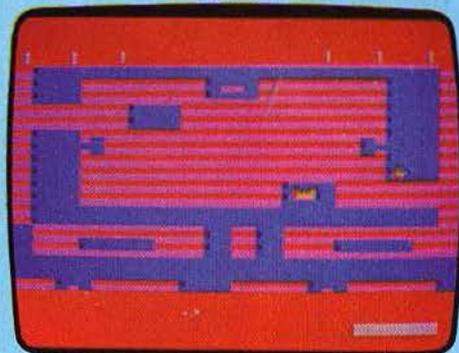
Votre but : assommer le plus de Romains possible. Ceux-ci se déplacent de leur pas saccadé et réglementaire caractéristique sur cinq niveaux. Bouclier en avant, rien ne semble pouvoir les arrêter... Sauf, bien sûr, un irréductible Gaulois ! Astérix fonce sur eux et les assomme d'un grand coup de poing. Le Romain touché change de couleur et s'effondre. Pourtant la victoire d'Astérix n'est pas complète. Elle ne le sera que lorsqu'Obélix, qui arpente le niveau supérieur du jeu, laissera, sur votre ordre, tomber son menhir, qui écrabouillera le Romain. Le score apparaîtra alors à la place du soldat, en chiffres...



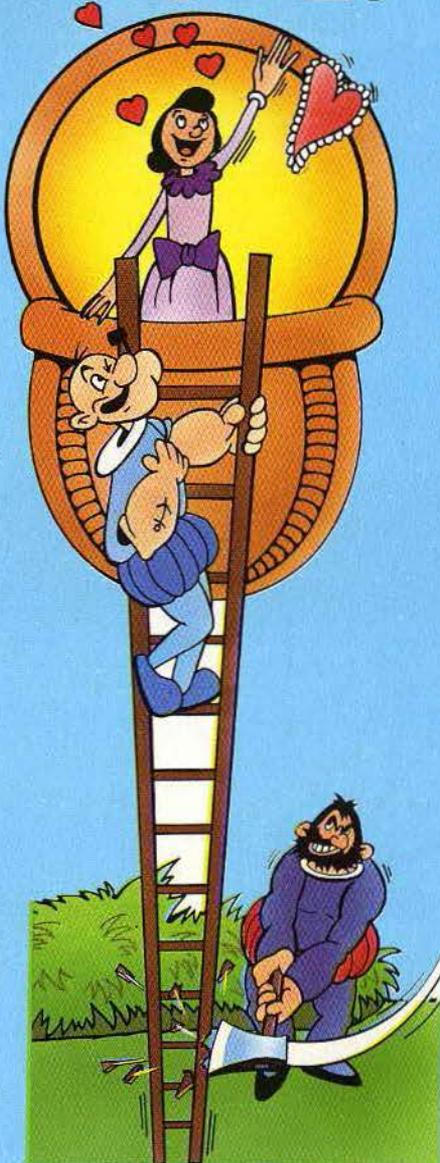
ASTERIX



POPEYE



TUTTENKHAM



romains. Cependant, si Obélix n'est pas assez rapide — il va d'un bout à l'autre de l'écran sans jamais s'arrêter — ou si Astérix a mal calculé son coup, le Romain se réveille et, rouge de colère, se précipite sur notre héros.

Première solution pour échapper au massacre : fuir vers les étages inférieurs à la chasse aux autres Romains. Deuxième solution, guetter, sans se faire heurter par le Romain en colère, l'arrivée de Panoramix le druide. Celui-ci apparaît de temps en temps avec une gourde de potion magique et la laisse échapper. Astérix bondit, attrape au vol le précieux liquide et, désormais invincible, se rue sur tous ses ennemis. Hélas, la potion n'a qu'un effet limité et bien vite, il faut reprendre l'association coup de poing d'Astérix suivi d'un écrasement par menhir d'Obélix.

Contrairement à d'autres jeux de bagar-

res, il ne faut pas assommer à tour de bras mais calculer son coup en fonction de la vitesse des Romains et de celle d'Obélix, quitte à faire parfois retraite. (Atari pour Atari 2600).

Type : action et stratégie.

Intérêt : ★★★★★

Graphisme : ★★★★★

Bruitages : ★★★★★

Prix : 260 F environ.

POPEYE

Popeye est en bien mauvaise posture ! Olive, sur le toit d'un immeuble, lui envoie des cœurs qu'il doit attraper avant qu'ils n'atteignent le sol, quatre étages plus bas. Cela ne serait rien si, à chaque cœur attrapé, une balle tirée par un ennemi invisible ne menaçait notre héros. Popeye, courageux, fait face et d'un vigoureux coup de poing, arrête le projectile. Mais très vite, tout s'accélère ; Brutus, l'ennemi de toujours, tente d'attraper Popeye. S'il est au même étage que lui, il fait feu à une cadence infernale ; s'il est à l'étage inférieur, il saute pour attraper les chevilles de notre marin. Commence alors une course infernale sur les quatre étages de la bâtisse pour attraper tous les cœurs sans se faire toucher. Si vous arrivez à accumuler 20 cœurs, vous passez au second tableau, avec trampoline aux rebonds variables... Graphisme splendide — les héros sont vraiment reconnaissables — bruitages dignes du dessin animé, jeu extrêmement vivant et très difficile ; Popeye n'est pas près de vous lasser, sauf si les difficultés vous rebutent ! (Parker pour Atari 2600).

Type : action.

Intérêt : ★★★★★

Graphisme : ★★★★★

Bruitages : ★★★★★

Prix : 370 F environ.

TUTTENKHAM

Aventurier résolu, vous avez décidé, malgré les grimoires anciens qui attestent que nul ne ressortira vivant de la pyramide maudite, de pénétrer dans le tombeau du grand pharaon. Votre arme : un revolver aux cartouches inépuisables. Tout de suite, les ennuis commencent : un serpent sort du trou où il était lové et se jette sur vous. Tirez vite, foncez chercher le trésor qu'il gardait et retournez-vous : son frère vous attend. Rats, serpents, araignées, vampires ne vont plus vous laisser de répit. Non seulement vous devez toujours vous enfoncer plus avant sous terre, mais il vous faut prendre les trésors cachés, sous peine de ne pouvoir passer dans les autres labyrinthes ! Effectivement, nul ne ressort vivant de la grande pyramide : par contre, les plus habiles mourront fort riches ! Ceci compense cela, non ? ! (Parker pour Atari 2600).

Type : aventure et action.

Intérêt : ★★★★★

Graphisme : ★★★★★

Bruitages : ★★★★★

Prix : 370 F environ

UN SUPER AS DE LA CHASSE

L'Intercepteur Cobalt va vous donner quelques petites frayeurs. Il ne s'agit plus seulement de piloter un avion - ce qui n'est déjà pas facile - mais de participer à un combat aérien.

A bord de votre jet, une cassette importée par Direco International pour le ZX Spectrum 48 K. Le grand cirque peut commencer...

L'apprentissage du vol sur chasseur n'est pas une chose aisée et plusieurs heures vous seront nécessaires pour acquérir la maîtrise de votre appareil. Mais quelles joies en perspective lorsque vous y parviendrez ! L'aventure vous tente toujours ? Très bien : montez à bord de l'Intercepteur Cobalt et bouclez votre ceinture. Pour ce premier vol, contentez-vous d'observer. Le pilotage est assuré par le pilote habituel de l'avion, celui justement qui doit prendre sa retraite anticipée pour raison de santé et que vous allez devoir remplacer. Le tableau de bord est composé d'un nombre impressionnant de cadrans, de boutons et de manettes sans oublier l'inévitable « manche à balai » bien sûr. Le pilote a l'air de s'y repérer fort bien mais il vous semble qu'une longue pratique sera nécessaire pour vous y retrouver.

Le vol s'est bien passé, excepté les frayeurs que vous avez pu voir lorsque le radar a mis en évidence un avion ennemi et que l'analyse a révélé la présence d'une zone Delta. Les multiples questions que vous avez pu poser au pilote concernant cette zone n'ont amené que des réponses évasives. Le mystère demeure et pique votre curiosité. Dès votre retour sur le plancher des vaches, les choses sérieuses vont commencer.

Vous allez débiter les cours de l'école de pilotage. Avant toute chose, lisez et relisez le manuel livré avec cassette : c'est tout-à-fait indispensable et brûler les étapes ne ferait finalement que vous faire perdre du temps.

Vous voilà donc prêt à vous assoir aux commandes de l'avion-école, version simplifiée de l'Intercepteur Cobalt. Il est équipé de pompes à kérosène plus solides, de réacteurs résistants et de volets renforcés. En revanche, les pannes sont plus brutales. Vous ne disposez pas des dispositifs de sécurité de l'avion de combat. Les émissions radio sont effectuées par votre moniteur, ce qui vous décharge de cette tâche. Les commandes liées à la chasse et au tir ne sont pas opérationnelles ici car vous ne rencontrez pas d'ennemis. Enfin, vous n'avez pas accès à la plate-forme à inertie. Vous apprendrez ainsi à utiliser la distance balise pour revenir vers la base. La manipulation est relativement simple. Pour activer une commande, il suffit d'appuyer sur la lettre ou le chiffre qui la désigne (rappelé sur l'écran), jusqu'à ce qu'elle clignote ou s'éclaire. Cela n'est pas immédiat et certaines commandes réagissent plus lentement que d'autres, il faudra vous y habituer. Une

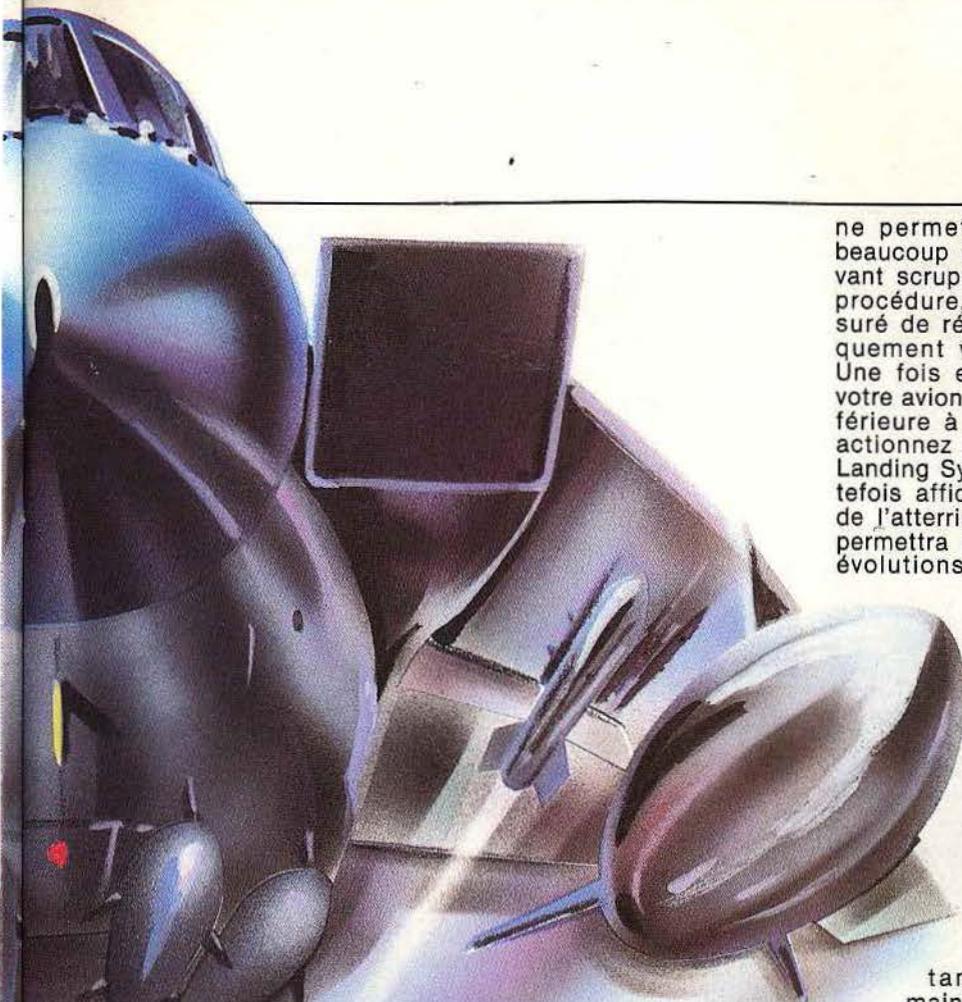
fois la commande activée, il ne vous reste plus qu'à rentrer les modifications désirées, l'ordinateur attendant vos ordres dans la plupart des cas.

Quelques dernières précisions avant de décoller : « VAR » correspond à la variation d'altitude, positive si vous montez et négative si vous descendez. Elle permet aussi de se rendre compte d'un début de décrochage de l'avion avant que le témoin de décrochage ne clignote. En effet, dans ce cas « VAR » devient tout à coup négatif (descente) alors que vous montiez ou voliez à altitude constante. « BADIN' » correspond à votre vitesse relative par rapport à l'air (en km/h). Enfin « D » permet des variations d'inclinaisons beaucoup plus fixes que celles qu'autorise l'utilisation des curseurs de direction.

Voilà, vous devez être prêt à tenter votre premier vol.

Actionnez la post-combustion

Bouclez votre ceinture et commencez la procédure de décollage. Mettez tout d'abord un peu de volet (20° et c'est parfait) ; actionnez ensuite les réacteurs en positionnant les réacteurs gauche et droit sur 9 (pleine puissance) puis actionnez la post-combustion à 2 (la post-combustion est un dispositif consistant à brûler une certaine quantité de carburant après la sortie de la turbine, ce qui permet d'augmenter la poussée de 30 à 50 % sans dépasser la température admissible pour les aubes de la tur-



ne permet pas d'endurer beaucoup d'alertes. En suivant scrupuleusement cette procédure, vous serez assuré de réussir systématiquement votre décollage. Une fois en vol, stabilisez votre avion à une altitude inférieure à 3 000 mètres et actionnez l'ILS (Instrument Landing System) sans toutefois afficher la fréquence de l'atterrissage. Cela vous permettra de surveiller vos évolutions sur le radar de gauche, tant que votre distance à la piste d'atterrissage reste inférieure à 23 kilomètres.

La piste 27 (correspondant au cap 270°) est représentée par un petit trait central et votre avion par un point clignotant. Vous allez maintenant apprendre à contrôler vos changements de direction.

Utilisez le siège éjectable

Pour cela, appuyez sur le curseur dans le sens désiré. L'horizon artificiel s'incline dans le sens opposé de celui de votre virage. Vous pouvez virer plus ou moins serré mais surtout surveillez l'indicateur d'accélération. A partir de 8 G encaissés, il y a un risque de rupture des pompes à kérosène qui alimentent vos réacteurs et vous perdez ainsi 60 hectolitres de carburant. Comme vous ne disposez que de trois pompes, il faudra faire particulièrement attention. Si l'accélération dépasse 10 G, la structure des ailes ne résiste plus. Il va sans dire que si vous perdez une aile, votre avion devient alors incontrôlable et votre seul recours sera d'utiliser le siège éjectable en espérant que tout fonctionnera bien (dans un cas sur dix en effet, le parachute du siège ne s'ouvre pas et c'est la mort !). Une fois le virage entamé, surveillez votre compas, gra-

dué en degré (Nord : 0° ; Est : 90° ; Sud : 180° ; Ouest : 270°). Lorsque votre avion aura atteint le cap désiré, stabilisez-le horizontalement en utilisant le curseur de direction opposée. Un peu d'habitude sera nécessaire pour rétablir l'avion avant de dépasser le cap voulu et ne pas tourner désespérément en rond. Vous pouvez maintenant expérimenter votre avion dans un vol plus libre. Prenez de l'altitude. Attention à ne pas monter trop vite car votre vitesse diminuerait rapidement et votre avion risque alors de décrocher. Promenez-vous sans toutefois vous éloigner trop de la base car vous pourriez avoir beaucoup de mal à la retrouver sans carte.

Lorsque vous aurez décidé de rentrer, rapprochez-vous de la base en vous guidant sur la distance balise et descendez à une altitude inférieure à 3 000 mètres. Dès que vous serez à une distance inférieure à 25 kilomètres de la base, actionnez l'ILS, vous retrouverez votre avion ainsi que la piste sur le radar de gauche. Préparez-vous maintenant à une difficile manœuvre. Il va falloir vous aligner sur la piste et dès que cela sera fait, garder le cap 270° (vous ne pouvez en effet atterrir que dans le sens Est-Ouest sur la piste 27). Bien des passages seront sans doute nécessaires pour réaliser cela. Au mieux, il faut pouvoir être aligné à près de 20 kilomètres de la piste, à une altitude de 2 000 mètres environ et à une vitesse de 800 km/h.

Gardez le cap 270°

Vous pouvez maintenant afficher la fréquence d'atterrissage (elle est indiquée tout en haut de l'écran, à droite). Vous voyez alors apparaître sur l'écran de droite les informations relatives à l'ILS. Il s'agit d'un cadran carré dans lequel se croisent une aiguille horizontale et une autre verticale. Lorsque votre avion est aligné sur la piste (dans le bon sens, bien sûr) et que votre pente de descente est idéale (5°), les deux aiguil-

Surveillez encore l'indicateur de vitesse et dès que celui-ci a atteint 700 km/h, remettez les volets à 0°. En cas d'oubli, les volets se fausseraient à partir d'une vitesse de 900-1 000 km/h et vous feraient cruellement défaut à l'atterrissage.

L'avion devient incontrôlable

Enfin, il faut réduire la puissance des réacteurs, pour qu'ils ne chauffent pas et surtout pour que vous ne dépassiez pas la vitesse limite de structure. Celle-ci est à peu près de 2 500 km/h à 100 mètres d'altitude et croît avec elle : 3 250 km/h à 10 000 mètres et plus de 3 600 km/h à 30 000 mètres. Lorsque la vitesse réelle n'est inférieure que de 10 % à la vitesse limite, l'avertisseur correspondant clignote.

La résistance des métaux

Libérez rapidement les freins. L'avion s'élance sur la piste. Surveillez votre indicateur de vitesse (BADIN). Dès que celui-ci atteint les 400 km/h, actionnez le gouvernail de profondeur (6 pour descendre et 7 pour monter). Chaque déplacement du curseur correspond à un croisement supplémentaire de 5° de la pente. La pente idéale se situe entre 10 et 20°. En aucun cas vous ne devez dépasser 35° car le risque de décrochage est alors si important que vous auriez toutes les chances de vous crasher. Dès que votre avion a décollé du sol, rentrez le train d'atterrissage.

les se croisent au centre du carré. Dans le cas contraire, il faut effectuer une correction dans le sens de la ou des aiguilles déviées. Surveillez attentivement votre altitude pour ne pas atterrir avant le début de la piste. Faites attention car la distance affichée correspond à la fin de la piste. Celle-ci est longue de deux kilomètres, qu'il faut donc retrancher pour obtenir la distance du début de piste. Sortez les volets (60°) de façon à perdre encore de la vitesse sans pour autant risquer de décrocher. Lorsque vous serez très proche du sol (50-100 mètres), sortez le train d'atterrissage (ne faites surtout pas comme nous, il nous est arrivé plusieurs fois d'oublier de le sortir du fait des multiples actions à effectuer au moment de l'atterrissage c'est alors bien sûr le crash inévitable).

Le mystère de la zone Delta

Dès que les roues ont touché le sol, sortez le parachute de freinage, coupez les gaz et serrez les freins, tout cela en espérant que vous avez atterri au début de la piste et que vous pourrez donc vous arrêter avant la fin de celle-ci. La procédure d'atterrissage est sans aucun doute la plus difficile et vous aurez besoin de nombreux essais avant d'y parvenir. Ne vous découragez surtout pas, cela viendra avec l'habitude.

Lorsque que vous aurez bien en main l'avion-école, chargez le programme suivant. Il commence par une série de dix questions en temps limité, destinées à contrôler les connaissances acquises au cours de l'apprentissage. Voici leurs réponses : question 1 : C ; question 2 : B ; Question 3 : B ; question 4 : B ; question 5 : B ; question 6 : C ; question 7 : C ; question 8 : C ; question 9 : C ; question 10 : C. Chargez maintenant le programme de l'Intercepteur proprement dit.

Vous voici aux commandes du chasseur Cobalt. Vous avez pour mission de protéger la base des attaques ennemies et, si cela vous

tente, de percer le mystère de la zone Delta, dont personne n'est encore jamais revenu. Avant de décoller, surtout commencez par demander l'autorisation à la tour de contrôle. Dans le cas contraire, vous risqueriez de percuter un avion qui s'apprêtait à atterrir. Dès l'autorisation de décollage obtenue, rappelez la tour de contrôle pour qu'elle vous donne la fréquence du Centre de contrôle et affichez-la sur votre radio. Vous pouvez aussi dès maintenant changer la portée de votre radar de tir (portée 3 maximale : 144 km) et sélectionner l'avion ennemi comme objectif. Cela vous fera gagner un temps précieux lors de la chasse.

Un ennemi a été détecté

Ceci fait, vous allez pouvoir décoller en utilisant la procédure habituelle. L'altitude idéale de patrouille se situe autour de 20 000 mètres. Montez donc rapidement à cette altitude tant que votre post-combustion ne fait pas encore trop chauffer les réacteurs. N'utilisez pas cependant une pente de montée trop importante pour éviter de décrocher. Si cela se produit, réduisez immédiatement votre vitesse ascensionnelle. Dès que vous atteignez l'altitude voulue, diminuez le régime de vos moteurs à 8 ou à 9 sans post-combustion. Cela vous évitera de dépasser la vitesse limite de structure et de brûler du carburant inutilement.

Il ne vous reste plus qu'à attendre le message vous informant qu'un ennemi a été détecté (ce qui ne tarde pas à survenir et peut même arriver pendant votre montée). Appelez alors le Centre de Contrôle. Celui-ci vous transmettra le cap, pour rejoindre l'avion ennemi le plus rapidement possible, son altitude et le temps sur objectif (temps nécessaire pour atteindre la position actuelle de l'objectif à votre vitesse présente). Vous pouvez modifier alors votre cap en conséquence, mais restez toujours un peu au-dessus de l'ennemi car il est

plus facile de descendre que de monter.

Attention au brouillage radio

Appelez régulièrement le centre de contrôle pour connaître les modifications de cap et d'altitude de l'avion ennemi et modifiez les vôtres si besoin est. Dès que la distance séparant les deux avions descendra au-dessous de 144 kilomètres, vous ne pourrez plus contacter le centre de contrôle (brouillage radio). Heureusement votre radar d'attaque entre alors en action (écran de gauche) : vous êtes représenté par le point central et l'ennemi par l'autre point. Votre calculateur de tir vous indiquera quant à lui l'altitude de l'avion ennemi, sa vitesse et la distance qui vous sépare. Il ne vous reste plus qu'à le pourchasser tout en essayant, autant que possible, de maintenir la différence d'altitude entre les deux avions inférieure à 3 000 mètres. Une fois la distance séparant les deux avions inférieure à 96 kilomètres, passez le radar de tir en portée 2 puis en portée 1 dès que cette distance descendra au-dessous de 48 kilomètres. Les choses sérieuses vont maintenant commencer. L'angoisse perle sur votre front et votre cœur bat la chamade. Vous vous souvenez des dernières instructions de votre moniteur : la portée maximale de tir est de 30 kilomètres et la différence d'altitude entre les deux avions ne doit pas excéder 3 000 mètres.

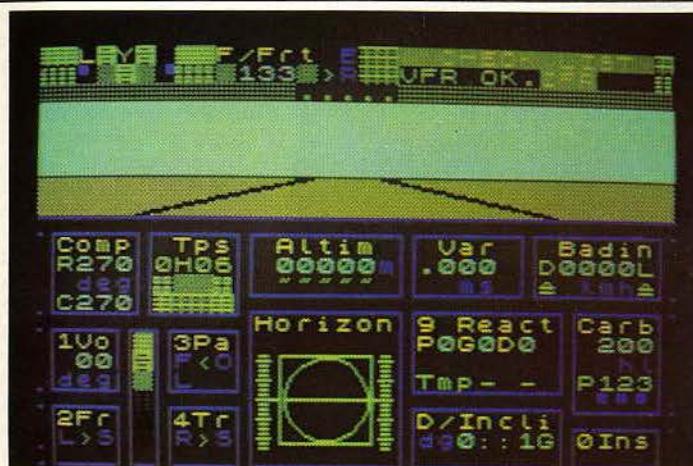
Une alarme sonore et lumineuse

Heureusement que le Cobalt, chasseur à la pointe du progrès, est doté d'un calculateur de tir automatique qui vous libère des astreintes du pointage. La distance vous séparant diminue rapidement : 35...33...31...28 kilomètres. Vous allez pouvoir enfin tirer. Mais votre ennemi n'est pas resté inactif de son côté et une alarme sonore et lumineuse vous informe de l'arrivée d'un missile ennemi fonçant sur

vous à grande vitesse. C'est le moment de faire preuve de réflexes : lâchez votre salve de missiles et entamez un piqué désespéré tout en actionnant le leurre (le leurre est un dispositif destiné à tromper les missiles adverses). Mais ne vous y fiez pas trop. Utilisé seul, il peut se révéler inefficace et c'est alors le plus sûr moyen de vous retrouver au paradis. Si tout s'est bien passé, vous allez pouvoir échapper au missile et un message triomphant vous apprendra la destruction de votre adversaire. N'allez pas gambader pour autant et commencez par redresser votre appareil avant qu'il ne s'écrase au sol. Avouez que ce serait dommage après une si belle victoire. Vous disposez maintenant d'un peu de répit. Actionnez la plate-forme à inertie. Elle vous montre la carte de la France ainsi que votre position et celles de vos bases. Changez de cap de façon à vous rapprocher de la base 83. Vos ennemis auraient tôt fait de la détruire si vous la privez de votre protection. Reprenez votre altitude de patrouille en attendant un nouvel ennemi. Après un certain nombre d'ennemis abattus, le centre de contrôle vous donne enfin l'autorisation de rentrer à la base.

Des indications fantaisistes

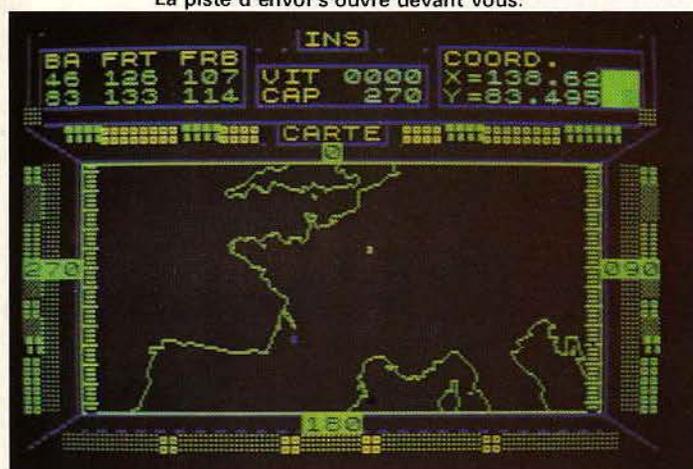
Si les dures épreuves de la chasse vous ont épuisé, rentrez tranquillement à la base tant qu'il vous reste assez d'énergie pour le faire sans casse. Mais si le virus de l'inconnu vous tente, essayez donc d'effectuer une percée dans cette fameuse zone Delta, qui ne va pas tarder à apparaître sur la carte, si ce n'est déjà fait. Dès que vous y aurez pénétré, les choses vont changer notablement pour vous. Tout d'abord, la plupart de vos instruments de vol, ainsi que les témoins et alarmes vont vous transmettre des indications fantaisistes. N'acceptez leurs données qu'avec la plus grande circonspection. Des ennemis peuvent s'y trouver, non dé-



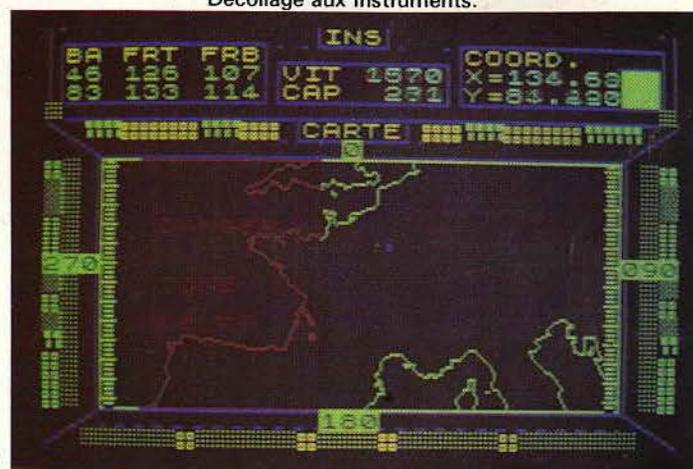
La piste d'envol s'ouvre devant vous.



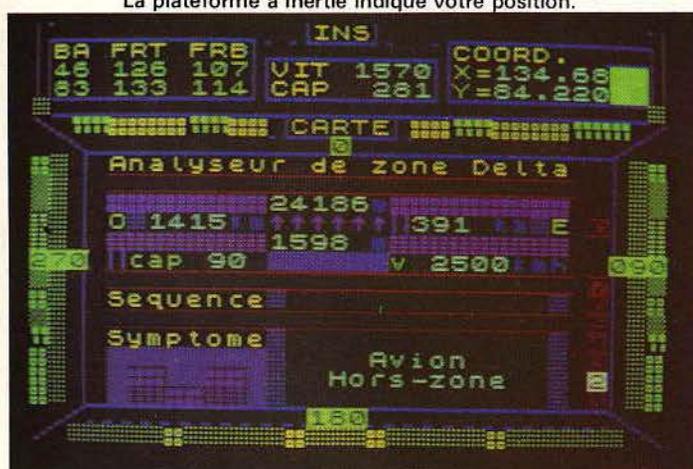
Décollage aux instruments.



La plateforme à inertie indique votre position.



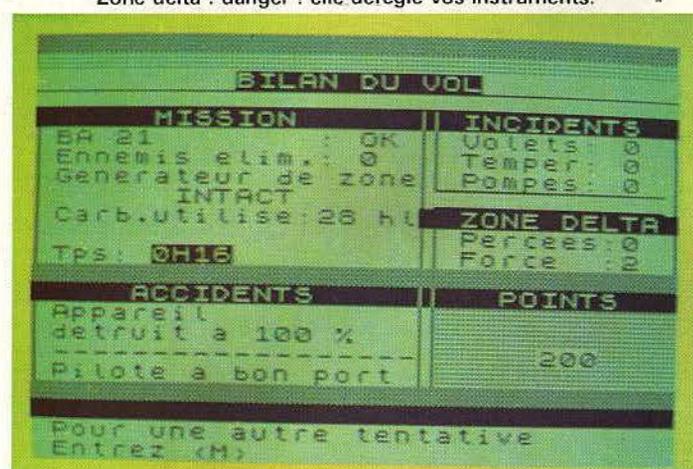
Zone delta : danger ! elle dérègle vos instruments.



L'«Analyseur» donne les caractéristiques de la zone delta.

tectables par le radar d'attaque. N'allez pas penser, comme nous avons pu le faire une fois, devant une alerte au missile, qu'il s'agit encore d'une perturbation des instruments. Le missile était bien réel et notre explosion en plein vol nous l'a bien confirmé. Enfin, et ce

n'est pas le plus évident, les conditions atmosphériques normales sont complètement perturbées, ce qui modifie notablement les paramètres de vol. Dès votre entrée en zone Delta, informez-vous régulièrement des modifications qui surviennent grâce à l'analyseur de

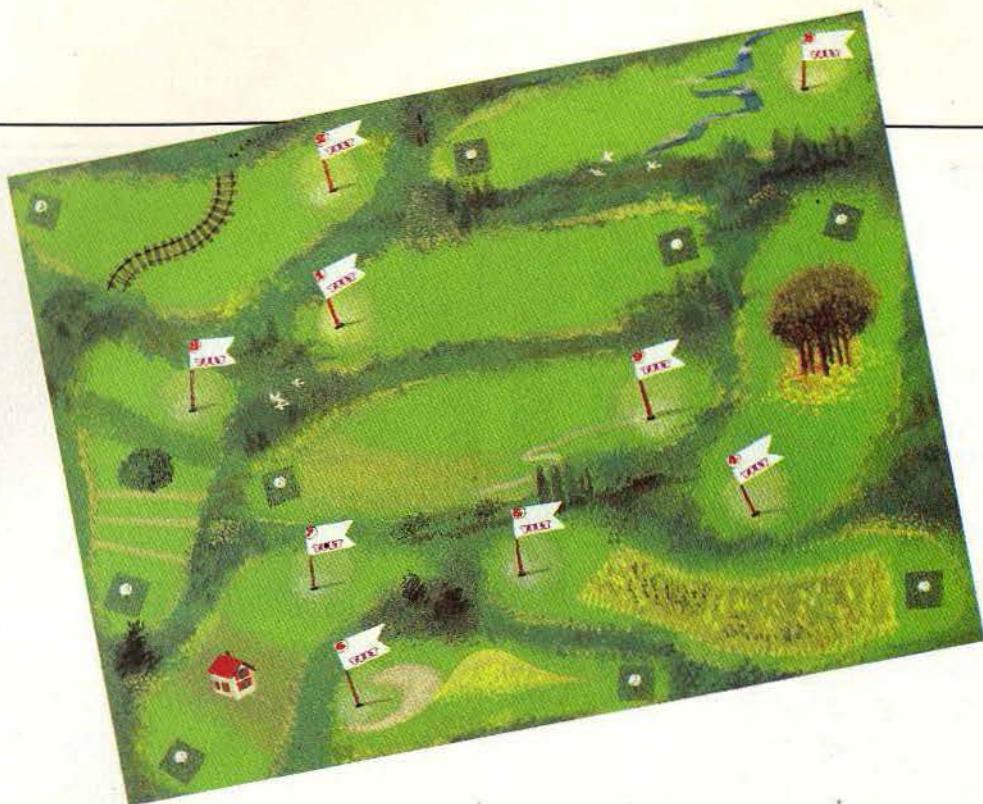


Le «debriefing» : l'analyse de votre combat.

zone Delta. Avec beaucoup de chance vous arriverez peut-être à en réchapper et, qui sait, à détruire le fameux générateur de zone. Vous pourrez alors rentrer à la base, auréolé d'une gloire sans limite. Il ne vous reste plus qu'à prendre un peu de repos pendant que l'on

s'occupe de refaire le plein de carburant et de munitions, sans oublier bien sûr l'indispensable parachute de freinage, largué à chaque atterrissage. Et une nouvelle mission s'offre à vous, avec sa moisson de dangers et de gloire.

Jacques Harbonn



ATTENTION LES TROUS!

L'immense «green» s'étend à perte de vue devant vos yeux.
 Une partie de golf ? Pourquoi pas ?
 Chaussez vos souliers à crampons et rendez-vous au premier trou.
 Mais attention, n'oubliez pas votre calculette !

Inlassable arbitre, l'une de ces trois calculettes : FX 702 P (Casio), PC 1 211 (Sharp) et TI 57 (Texas Instrument) supervise le jeu. Un choix difficile s'impose, quel est le club idéal s'adaptant à chaque parcours ? Ne vous trompez pas, prenez le bon club, aux innocents les mains pleines ! Un seul conseil, lisez attentivement la règle du jeu et reportez-vous à votre parcours champêtre placé en page 56 et 57.

BUT DU JEU

Un club de golf et une balle sont les deux instruments nécessaires pour jouer. Ici votre calculette remplace l'arbitre, elle contrôle la position de votre balle et sert aussi de club. Une grande technique et habitude de ce sport est plus que recommandée pour ne pas se ridiculiser. Un milieu très fermé dans lequel Tilt vous offre l'occasion de pénétrer. Le but du jeu est d'une étonnante simplicité, il faut atteindre successivement les 9 trous placés à environ 200 mètres de votre point de départ. Pas plus de 6 tirs ne sont autorisés pour chaque parcours. Il faut beaucoup

de sang-froid car certains coups semblent impossibles et pourtant vous pouvez réussir.

PRINCIPE DU JEU

Les terrains de golf sont de deux sortes : 9 ou 18 trous, pour ne pas se trouver face à d'interminables parties vous allez découvrir ici un golf de 9 trous. Aucun temps limite n'est imposé pour atteindre le 9^e petit fanion Tilt qui signifie la fin d'une partie. Le terrain est en pleine campagne, c'est pourquoi toutes sortes d'obstacles naturels gênent le joueur. Ils font partie intégrante du jeu et sont l'une des difficultés à surmonter. Ce n'est pas en frappant la balle de toutes vos forces qu'elle atteindra son but. Faites preuve de sens tactique et tenez compte de l'environnement. Placez-vous au départ puis frappez la balle, la calculette vous indiquera ensuite votre nouvelle position. Attention, des vents peuvent aussi bien vous aider que ralentir votre progression. Ne les connaissant pas à l'avance, seul votre instinct peut vous guider. Si la balle dépasse le trou, aucune importance, re-

venez en arrière. N'oubliez pas, 6 essais c'est peu, ne les gaspillez pas. Au-delà de cette limite vous passez au trou suivant sans marquer de point. Votre incorruptible calculette veille à tout, soyez sans crainte, rien n'échappe à sa vigilance.

REGLES PARTICULIERES

Le parcours est très varié et chaque trou possède ses propres difficultés. La TI 57 ne possède qu'une mémoire restreinte, il faudra donc suivre attentivement le jeu pour connaître la nature et la taille des obstacles.

1^{er} trou : il faut débiter simplement et comprendre toute la finesse du jeu, il n'y a donc aucun obstacle.

2^e trou : une voie ferrée traverse le parcours, elle se situe à une distance de 60 à 130 mètres. Au passage d'un train votre balle roulera jusqu'au rail situé à 60 mètres.

3^e trou : dans cette zone coule une petite rivière, entre 90 et 130 mètres. Si par malheur votre balle roule jusqu'à l'eau, le courant l'emporte au loin et vous devez alors revenir au point de départ.

4^e trou : vous abordez ici la partie vallonnée du terrain. La balle descend sans aucun problème mais la remontée devient impossible sans nouvel élan. Entre 20 et 80 mètres puis entre 150 et 180 mètres, elle descend de 30 mètres. Vous devrez ensuite frapper la balle assez fort pour éviter ces petites pentes.

5^e trou : un champ de maïs en plein milieu du parcours, quelle idée ! Un terrain agricole entre 30 et 180 mètres il y a vraiment de quoi perdre sa balle. Eh bien non, comme par enchantement, vous la retrouvez toujours à 180 mètres. Un chien a dû la confondre avec un jouet et l'aura déposée ici, ni vu ni connu.

6^e trou : de plus en plus difficile, il faut éviter deux obstacles : une petite colline entre 20 et 60 mètres, la balle redescend toujours à 20 mètres. Puis une zone sableuse entre 130 et 180 mètres, la balle prend alors beaucoup de vitesse et s'arrête au 140^e mètre.

7^e trou : toujours plus vallonné, le parcours devient maintenant impraticable, collines et vallées s'y succèdent. Le premier obstacle, une maison, située entre 10 et 50 mètres peut vous faire perdre la balle à tout jamais. Il faut revenir au départ et viser juste la seconde fois. Entre 70 et 100 mètres, la balle rencontre un sol friable, ralentit et s'arrête 20 mètres avant. Ce phénomène se produit également à 140 et 190 mètres.

8^e trou : vous approchez du but encore un petit effort ! Deux collines très étranges aux 40 et 90^e mètres emportent la balle à 170 mètres. Un mystère dont vous ne trouverez peut-être jamais la clef. Aucune importance cela fait toujours quelques mètres de gagné. Vous êtes presque sorti d'affaire car ces deux obstacles se retrouvent aux 150 et 180^e mètres du parcours.

9^e trou : la fin de la partie approche. Le terrain devient de plus en plus tourmenté. A 30 et 180 mètres une petite côte ralentit la balle. Entre 90 et 160 mètres, une route traverse le terrain. Le passage incessant de voitures ne permet pas de retrouver votre balle. Il faut alors revenir au départ.

COMMENT JOUER AVEC VOTRE CALCULETTE

TI57 (TEXAS INSTRUMENT)

La TI 57 ne possédant que 50 pas il n'est pas possible de programmer le jeu dans son ensemble, mais uniquement une partie de celui-ci. Il faut se munir d'une feuille de papier, d'un crayon et de la calculette. Elle s'occupe des vents et affiche leur force. Vous devez soustraire celle-ci à votre position initialement prévue. Si vous avancez ou reculez la balle plus de 6 fois, vous ne marquez pas de point. Ici le nombre de joueurs n'est absolument pas limité.

Pour entrer le programme faire « LRN », ▶

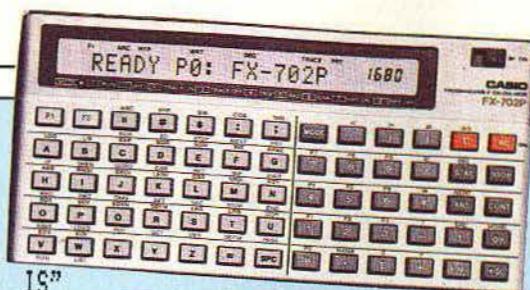
EXEMPLE DE JEU AVEC LA FX 702 P (CASIO)

TILT...GOLFY GOLF NBRE JOUEURS? 2	0 *? 1	2/DISTANCE= 214	E *? 5	4/DISTANCE= 176 ELODIE VS ETES SUR UNE LEGERE PENTE	E *? -3	0 *? 1	OLIVIER IPT ELODIE PARCOURS 7
PRENOM ? ELODIE PRENOM ? OLIVIER ELODIE PARCOURS 1	0 *? -1	OLIVIER IPT ELODIE PARCOURS 3	E *? 2	ELODIE IPT OLIVIER PARCOURS 4	0 *? 10	5/DISTANCE= 121 OLIVIER VS ETES SUR UN CHAMP DE MAIS	E *? 3
E *? 10	1/DISTANCE= 128	E *? 10	3/DISTANCE= 114 ELODIE VS ETES SUR UNE RIVIERE	4/DISTANCE= 100	0 *? 3	OLIVIER IPT ELODIE PARCOURS 6	E *? 2
E *? 8	ELODIE IPT OLIVIER PARCOURS 1	E *? 10	3/DISTANCE= 110 ELODIE VS ETES SUR UNE RIVIERE	4/DISTANCE= 225	0 *? 10	5/DISTANCE= 50 ELODIE VS ETES SUR UNE PENTE	E *? 10
0 *? 8	1/DISTANCE= 120	E *? 12	3/DISTANCE= 130	4/DISTANCE= 227	0 *? 10	6/DISTANCE= 120	7/DISTANCE= 100
E *? 5	OLIVIER IPT ELODIE PARCOURS 2	E *? 7	ELODIE IPT OLIVIER PARCOURS 3	4/DISTANCE= 212	E *? 8	6/DISTANCE= 223	7/DISTANCE= 124
E *? 12	E *? 2	3/DISTANCE= 37	OLIVIER IPT ELODIE PARCOURS 5	0 *? -1	0 *? 7	7/DISTANCE= 199	0 *? 1
E *? 12	2/DISTANCE= 197	0 *? 3	5/DISTANCE= 122 ELODIE VS ETES SUR UN CHAMP DE MAIS	0 *? 2	0 *? 5	6/DISTANCE= 150 OLIVIER VS ETES SUR UNE ZONE SABLEUSE	0 *? 1
E *? 1	ELODIE IPT OLIVIER PARCOURS 2	0 *? 10	5/DISTANCE= 226	0 *? -2	0 *? 5	5/DISTANCE= 198	0 *? 1
0 *? 6	2/DISTANCE= 61 OLIVIER VS ETES SUR UNE VOIE FERREE	0 *? 1	5/DISTANCE= 229	E *? -2	0 *? 5		0 *? 1
E *? 12	E *? 2	OLIVIER IPT ELODIE PARCOURS 4	E *? -2	5/DISTANCE= 229	0 *? 5		0 *? 1
0 *? 12	2/DISTANCE= 191	E *? 10	4/DISTANCE= 181				0 *? 1



LISTING DU PROGRAMME POUR TI 57 (TEXAS INSTRUMENT)

RCL1	00-33 1	=	06-85		
Lnx	01-13	2nd Int	07-49	2nd Lbl 1	12-86 1
INV 2nd Int	02-49	STO 2	08-32 2	2	13-02
X	03-55	2nd x = t	09-66	2nd Prd 1	14-39 1
3	04-03	GTO 1	10-51 1	RST	15-71
0	05-00	R/S	11-81	5/S	16-81

**LISTING DU PROGRAMME
POUR FX 702 P (CASIO)**


```

P0: 1300 STEPS
1 VAC :WAIT 40:PR
  T "TILT...GOLFY
  GOLF":INP "NBR
  E JOUEURS",E
2 Y=10:GOTO 3:"AU
  TEUR B.RAVEL"
3 FOR I=0 TO E-1:
  INP "PRENOM ",A
  $(I):NEXT I:R=1
  00:S=106
4 T=T+1:FOR I=0 T
  O E-1:F=0:X=0:0
  =0:Z=0:PRT A$(I
  );" PARCOURS":T
6 GOTO Y
10 P=11:GSB 107
11 GOTO R
20 P=22
21 IF X>6:IF X<13:
  X=6:GSB S:PRT "
  UNE VOIE FERREE
  "
22 GSB 107:GOTO R
27 IF V>12 THEN 98
28 IF V<-9 THEN 98
29 RET
30 P=33
31 IF X>9:IF X<13:
  X=1:GSB S:PRT "
  UNE RIVIERE"
33 GSB 107:GOTO R
40 P=44
41 IF X>2:IF X<8 T
  HEN 46
43 IF X>15:IF X<18
  THEN 46
44 GSB 107:GOTO R
46 X=X-2:GSB S:PRT
  "UNE LEGERE PE
  NTE"
50 P=52
51 IF X>3:IF X<18:
  X=18:GSB S:PRT
  "UN CHAMP DE MA
  IS"
52 GSB 107:GOTO R
60 P=67
61 IF X>2:IF X<6:X
  =2:GSB S:PRT "U
  NE PENTE"
64 IF X>13:IF X<18
  ;X=14:GSB S:PRT
  "UNE ZONE SABL
  EUSE"
67 GSB 107:GOTO R
70 P=79
72 IF X=19 THEN 78
73 IF X>7:IF X<10
  THEN 78
74 IF X=14 THEN 78
75 IF X>1:IF X<5:X
  =10:GSB S:PRT "
  UNE MAISON !!!"
76 GOTO 79
78 X=X-2:GSB S:PRT
  "UN SOL FRIABL
  E"
79 GSB 107:GOTO R
80 P=88
81 IF X=4 THEN 87
82 IF X=9 THEN 87
84 IF X=18 THEN 87
85 IF X=15 THEN 87
86 GOTO 88
87 X=17:GSB S:PRT
  "UNE DENIVELATI
  ON"
88 GSB 107:GOTO R
90 P=96
91 IF X>9:IF X<16:
  X=1:GSB S:PRT "
  UNE ROUTE,BALLE
  PERDUE"
93 IF X=18:X=X-1:G
  SB S:PRT "UNE P
  ENTE"
96 GSB 107:GOTO R
97 WAIT 40:$=A$(I)
  :W$=MID(1,1):IF
  (0-3+X)>=20:0=1
  7-X:Z=3
98 FOR L=0 TO 19:P
  RT CSR L:":":N
  EXT L:IF 0+X-3<=
  0:0=0+4
99 PRT CSR 0;W$:CS
  R 19:"1":CSR 0+
  X-3+Z:"*":INP
  V:GOTO 27
100 0=1:F=F+1:IF IN
  T X=20:A(I+5)=A
  (I+5)+1:PRT A$(
  I):" 1PT":GOTO
  102
101 Z=0:PRT T:"/DIS
  TANCE=";X*10:IF
  F<7 THEN Y
102 NEXT I:GSB 109:
  Y=Y+10:GOTO 4
103 IF INT (RAN#*3)
  =2 THEN 105
104 GSB 111:IF INT
  (RAN#*3)=2:G=6-
  INT (RAN#*7)
105 X=X+G/10+V:RET
106 WAIT 40:PRT A$(
  I):" VS ETES SU
  R":RET
107 GSB 97:G=0:GSB
  103
108 RET
109 IF T>10:PRT "LE
  JEU EST FINI":
  GOTO 115
110 RET
111 G=INT (RAN#*30)
  +1:RET
115 FOR I=0 TO E-1:
  PRT A$(I):A(I+5
  );" POINTS":NEX
  T I
  
```

tapez les instructions puis refaire « LRN » avant de jouer. Mettre un nombre de 5 chiffres en mémoire « STO 1 », ensuite faire « RST » et « R/S ». Chaque vent apparaît en pressant la touche R/S. Bonne chance et bons vents.

FX 702 P (CASIO)

Placez-vous en mode 1 et entrez le programme dans votre calculette. Avec quelques modifications, ce jeu fonctionne sur les autres ordinateurs de poche de Casio. Faites ensuite « F1 » (zone de programme) et « DEF2 » le jeu commence dès l'apparition de Golfy Golf. Avant tout, donnez le nombre de joueurs (pas plus de 4) puis chacun d'entre eux tape son prénom, 7 caractères au maximum. Le terrain s'étend devant vous, la partie peut commencer ! Le nom du joueur et le numéro du trou apparaissent sur l'écran suivis du graphique sommaire du jeu. A ce moment il faut entrer la force du coup (de -9 à 12), 1 correspond à 10 mètres. N'oubliez pas que des vents parfois violents et contraires peuvent changer la trajectoire de la balle. La distance parcourue par la balle est donnée entre chaque coup et ainsi de suite pour 6 essais par trou et ce jusqu'au 9^e représentant l'arrivée. Pour marquer un point lors d'un parcours, il faut que la balle atteigne au moins 200 mètres et au plus 209 mètres. L'ordinateur tient compte des différents obstacles en les indiquant au joueur. Le gagnant est celui qui marque le maximum de points durant une partie. Les points marqués par chaque joueur sont donnés en fin de jeu.

PC 1211 (SHARP)

Ce programme fonctionne aussi sur la plus récente PC 1212 (Sharp), sans aucune adaptation. Il faut passer en mode Pro, avant d'entrer le jeu. La partie peut alors commencer, vous allez parcourir les 9 trous du terrain de golf. Faites « Run », vous verrez apparaître l'identification du jeu : « Golfy Golf ». Ensuite, donnez le nombre de chaque joueur pour « M ? ». La machine vous demande aussi l'heure, ceci peut se produire plusieurs fois dans une partie.

Le paysage champêtre où est tracé le terrain de golf comporte de très nombreux obstacles. A chaque parcours, la machine précise le niveau en jeu, puis donne la position du joueur par rapport à son but grâce à un petit graphisme. Il suffit de donner la force du coup entre -3 et 12, la calculette tient compte des vents et des obstacles qui peuvent gêner la progression de la balle. Chaque joueur doit tenter sa chance pour les 9 trous, même si parfois il ne parvient pas à terminer l'un deux. Lorsque la balle atteint le petit fanion Tilt, il marque 1 point. ■

**LISTING DU PROGRAMME
POUR PC 1211 ou PC 1212 (SHARP)**



```

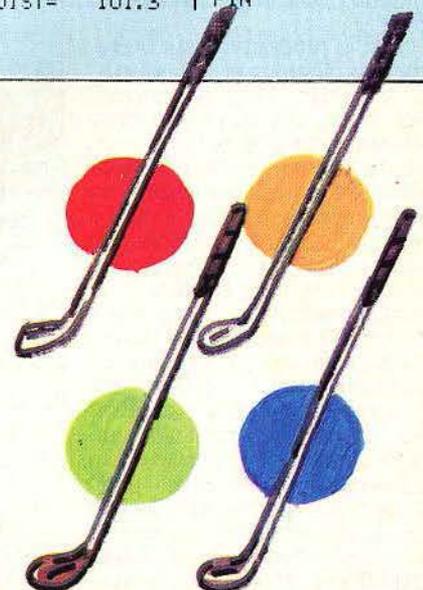
2: PAUSE "GOLF"
  : INPUT "N.J?"
  ",J
3: FOR I=1 TO J:
  INPUT "I?",A
  $(I): NEXT I:
  K=100:T=K+6:
  L=10:M=1
4: FOR I=1 TO J:
  O=0:N=0:
  PAUSE A$(I);
  " TROU ";M
5: GOTO L
10: P=11: GOSUB 1
  O7: GOTO K
20: P=22
21: IF (O>6)*(O<
  13)LET O=6:
  GOSUB T:
  PAUSE "UN TR
  AIN"
22: GOSUB 107:
  GOTO K
27: IF (R<-9)*(R
  >12)THEN 99
28: RETURN
30: P=33
31: IF (O>9)*(O<
  13)LET O=1:
  GOSUB T:
  PAUSE "UNE R
  IVIERE"
33: GOSUB 107:
  GOTO K
35: INPUT "A?",Q
36: IF Q<1E-5
  THEN 35
37: S=LN O: S=S-
  INT S: IF S>O
  .5LET S=INT
  (S*30)
38: O=O+S: RETURN
40: P=44
41: IF (O>2)*(O<
  8)THEN 46
43: IF (X>15)*(X
  <18)THEN 46
44: GOSUB 107:
  GOTO K
46: O=O-3: GOSUB
  T: PAUSE "UNE
  PENTE"
50: P=52
51: IF (O>3)*(O<
  18)LET O=18:
  GOSUB T:
  PAUSE "UN CH
  AMP"
52: GOSUB 107:
  GOTO K
60: P=67
61: IF (O>2)*(O<
  6)LET O=2:
  GOSUB T:
  PAUSE "UNE P
  ENTE"
64: IF (O>13)*(O
  <18)LET O=14
  : GOSUB T:
  PAUSE "DU SA
  BLE"
67: GOSUB 107:
  GOTO K
70: P=70
72: IF O=19 THEN
  78
73: IF (O>7)*(O<
  10)THEN 78
75: IF (O>1)*(O<
  5)LET O=0:
  GOSUB T:
  PAUSE "UNE M
  AISON"
76: GOTO 79
78: O=O-1: GOSUB
  T: PAUSE "UN
  SOL FRIABLE"
79: GOSUB 107:
  GOTO K
80: P=88
81: IF O=4 THEN 8
  7
82: IF O=9 THEN 8
  7
84: IF O=18 THEN
  87
86: GOTO 88
87: O=17: GOSUB T
  : PAUSE "UNE
  PENTE"
88: GOSUB 107:
  GOTO K
90: P=96
91: IF (O>9)*(O<
  16)LET O=1:
  GOSUB T:
  PAUSE "UNE R
  OUTE"
95: IF O=18 LET O
  =O-1: GOSUB T
  : PAUSE "UNE
  PENTE"
96: GOSUB 107:
  GOTO K
97: GOTO 111
100: N=N+1: IF INT
  O=20 PAUSE A$(
  I); " IPT":
  GOTO 102
101: S=O*10: PRINT
  USING "#####
  #.#"; "DIST="
  : S: IF N<7
  THEN L
102: NEXT I: L=L+1
  O: M=M+1:
  GOSUB 109:
  GOTO 4
106: BEEP 2: PAUSE
  A$(I); " BALL
  E SUR":
  RETURN
107: GOSUB 36:
  GOSUB 97
108: RETURN
109: IF M>9 PRINT
  "FIN": END
110: RETURN
111: IF O>17 INPUT
  "¥.....√"
  .....π?..√"
  :R: GOTO 118
112: IF O>14 INPUT
  "¥.....√"
  .....π?.....√"
  :R: GOTO 118
113: IF O>11 INPUT
  "¥.....√"
  ..π?.....√"
  :R: GOTO 118
114: IF O>8 INPUT
  "¥.....√"
  ?.....√"
  :R: GOTO 118
115: IF O>5 INPUT
  "¥.....√"
  .....√"
  :R: GOTO 118
116: IF O>3 INPUT
  "¥.....√"
  .....√"
  :R: GOTO 118
117: IF O>=0 INPUT
  "¥π?.....√"
  :R
118: O=O+R: RETURN
  
```



ATTENTION LES TROUS!

EXEMPLE DE JEU AVEC LA PC 1211 OU PC 1212 (SHARP)

GOLF	DIST= 162.7
DAVID TROU 1.	DIST= 181.3
DIST= 101.3	DAVID 1PT
DIST= 192.7	LAURE TROU
DAVID 1PT	DIST= 41.3
LAURE TROU	LAURE BALLE SUR
1.0	UNE PENTE
DIST= 121.3	DIST= 81.3
DIST= 172.7	LAURE 1PT
LAURE 1PT	DAVID TROU
DAVID TROU	7.0
2.0	DIST= 31.3
DIST= 101.3	DAVID BALLE SUR
DAVID BALLE SUR	UNE MAISON
UN TRAIN	DIST= 171.3
DIST= 161.3	DAVID 1PT
DAVID 1PT	LAURE TROU
LAURE TROU	7.0
2.0	DIST= 91.3
DIST= 101.3	LAURE BALLE SUR
LAURE BALLE SUR	UN SOL FRIABLE
UN TRAIN	DIST= 192.7
DIST= 161.3	LAURE 1PT
LAURE 1PT	DAVID TROU
DAVID TROU	8.0
3.0	DIST= 91.3
DIST= 101.3	DAVID 1PT
DAVID BALLE SUR	LAURE TROU
UNE RIVIERE	8.0
DIST= 91.3	DIST= 51.3
DAVID BALLE SUR	DIST= 102.7
UNE RIVIERE	LAURE 1PT
DIST= 91.3	DAVID TROU
DAVID BALLE SUR	9.0
UNE RIVIERE	DIST= 101.3
DIST= 71.3	DAVID BALLE SUR
DIST= 172.7	UNE ROUTE
DAVID 1PT	DIST= 91.3
LAURE TROU	DAVID BALLE SUR
3.0	UNE ROUTE
DIST= 61.3	DIST= 81.3
LAURE 1PT	DAVID 1PT
DAVID TROU	
6.0	
DIST= 101.3	FIN



NOUVEAU!

Sésame

MOTO-BASIC

Vous possédez un micro-ordinateur et les jeux d'arcades vous passionnent ? Alors, pourquoi ne pas créer votre logiciel ludique ? C'est sans danger ! Même si la programmation vous effraie encore...

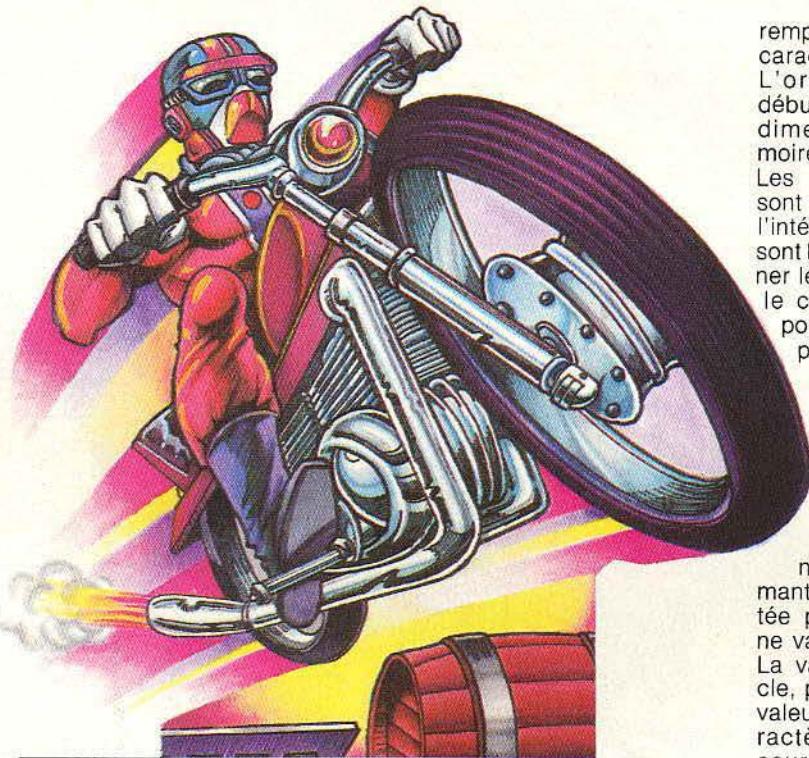
Nous vous proposons des petits jeux n'excédant pas 1 Ko, réalisés sur le Sinclair ZX 81. Un tableau permettra à chacun d'adapter le programme à son micro-ordinateur. Il s'adresse aux débutants, mais peut-être y découvrirez-vous des astuces que vous ne connaissiez pas encore. Dans les numéros suivants, nous utiliserons des instructions de plus en plus complexes pour finir avec des programmes en langage machine.

Ce premier logiciel ludique vous expliquera comment réaliser une course de moto durant laquelle apparaîtront des plaques d'huile, dans un circuit bien limité. Le tableau ci-après donne une explication succincte de chaque instruction Basic, et leur équivalence pour plus de 15 micro-ordinateurs. Le Basic du jeu est très simple et ne fait appel qu'à des ordres classiques. Le même programme aurait pu être écrit plus simplement avec quelques astuces comme nous le verrons bientôt.

Entrez le programme sur votre micro-ordinateur et analysons-le ensemble, pour en découvrir toute la logique. Un programme doit être pensé avant sa réalisation. Celui-ci se décompose en trois parties :

- le tracé de la piste ;
- la création d'embûches et leur position sur l'écran ;
- le jeu proprement dit.

Les graphismes de ce petit jeu utilisent les caractères semi-graphiques du ZX 81. Définis par l'ordinateur, ils sont accessibles directement au clavier et ne nécessitent aucune programmation spéciale. Pour les micro-ordinateurs ne possédant pas ces caractères au clavier, il est possible d'y accéder par l'instruction **Print CHR\$(x)**. Sinon il faut les



LISTING DU PROGRAMME « LA FOLLE COURSE »

```
10 LET C=10
20 DIM A(3)
30 PRINT TAB C;"LA FOLLE COURSE"
40 FOR I=0 TO 31
50 PRINT AT 6,I;" "
50 PRINT AT 16,I;" "
70 NEXT I
80 FOR I=1 TO 3
90 LET A(I)=INT (RND*8+7)
100 PRINT AT A(I),A(I)*2;" "
110 NEXT I
120 LET B=1
130 PRINT AT C,B;" "
140 IF B=31 THEN GOTO 220
150 IF A(1)=C AND A(1)*2=B OR A
(2)=C AND A(2)*2=B OR A(3)=C AND
A(3)*2=B THEN GOTO 210
160 PRINT AT C,B;" "
170 LET B=B+1
180 IF INKEY$="6" THEN LET C=C+
1
190 IF INKEY$="7" THEN LET C=C-
1
200 GOTO 130
210 PRINT AT C,B;" "
220 STOP
```

remplacer par des signes ou caractères simples du clavier. L'ordre **Dim** est donné au début d'un programme pour dimensionner la taille mémoire.

Les variables ainsi définies sont le plus souvent utilisées à l'intérieur de boucles. Ici elles sont trois et serviront à positionner les obstacles. Pour tracer le circuit de la course, vous pouvez indiquer un à un les points où vous désirez faire apparaître un caractère semi-graphique, mais, tant par manque de place en mémoire que par souci d'optimisation, nous avons utilisé une boucle (ligne 40 à 70). Seule la première des coordonnées des caractères formant le circuit, est représentée par une variable. L'autre ne varie pas, c'est la hauteur. La variable 1, de par la boucle, prend successivement les valeurs de 0 à 31. Ainsi, le caractère semi-graphique parcourt l'écran dans toute sa longueur. Voilà la piste tracée. Mais cette grande ligne droite n'aurait que peu d'attrait sans obstacles.

Il faut utiliser une autre boucle (lignes 50 à 110). Celle-ci disposera aléatoirement des obstacles sur la piste. Pour qu'ils soient sur le circuit, nous ajoutons 7 au nombre tiré. Ainsi les limites du tracé ne sont pas dépassées. L'instruction **Let** est nécessaire avant d'initialiser une variable. **Print At** place un ou plusieurs caractères à une position déterminée sur l'écran. Pour ne pas utiliser trop de variables, la position sur la colonne est donnée par le double de la première. Ce qui donne **Print At A(1), (A)2...** par exemple. Ces obstacles représentent des plaques d'huile sur le sol.

La ligne 120 initialise la variable B qui servira aux déplace-

EQUIVALENCE DES INSTRUCTIONS BASIC	SINCLAIR ZX81 SPECTRUM	DRAGON 32	TANDY MC10 ALICE (NATHAN)	LASER 200 LASER 210	ORIC 1	TI 99/4A	COMMODORE CBM 64 VIC 20	ATARI 400/800 600 XL	TO 7	HECTOR HRX TANDY TRS 80
DIMENSIONS DE LA TAILLE MEMOIRE	Dim. x	Dim. x	Dim. x	Dim. x	Dim. x	Dim. x	Dim. x	Dim. x	Dim. x	Dim. x
AFFICHAGE AVEC POSITIONNEMENT SUR UNE LIGNE	PRINT TAB x	PRINT TAB x	PRINT TAB x	PRINT TAB x	PRINT TAB x	PRINT TAB x	PRINT TAB x	PRINT TAB x	PRINT TAB x	PRINT TAB x
AFFICHAGE A UN POINT PRECIS DE L'ECRAN	PRINT AT x,y	PRINT AT x	PRINT AT x,y	PRINT AT x,y	CURSOR x,y	CALL H CHAR (y,x)	POS (x)	POSITION x,y	LOCATE x,y	PRINT AT x,y PLOT x,y
GENERATION DE NOMBRE ALEATOIRE	RND x	RND (x)	RND (x)	RND (x)	RND (x)	RND (x)	RND (x)	RND (x)	RND (x)	RND (min,max) RND (x)
INITIALISATION D'UNE VARIABLE PAS TOUJOURS OBLIGATOIRE	LET x =	LET x =	LET x =	LET x =	LET x =	LET x =	LET x =	LET x =	LET x =	LET x =
BOUCLE DE PROGRAMME	FOR— TO NEXT	FOR— TO NEXT	FOR— TO NEXT	FOR— TO NEXT	FOR— TO NEXT	FOR— TO NEXT	FOR— TO NEXT	FOR— TO NEXT	FOR— TO NEXT	FOR— TO NEXT
SAISIE D'UN CARACTERE DU CLAVIER	INKEY \$	INKEY \$	INKEY \$	INKEY \$	KEY \$	CALL KEY \$	GET \$	—	INKEY \$	INKEY \$
RENOVI OBLIGATOIRE A UNE AUTRE LIGNE	GOTO x	GOTO x	GOTO x	GOTO x	GOTO x	GOTO x	GOTO x	GOTO x	GOTO x	GOTO x
ARRET D'UN PROGRAMME	STOP	STOP	STOP	STOP	STOP	STOP	STOP	STOP	STOP	END
TEST SUIVANT UNE CONDITION	IF— THEN	IF— THEN	IF— THEN	IF— THEN	IF— THEN	IF— THEN	IF— THEN	IF— THEN	IF— THEN	IF— THEN
TEST LOGIQUE x=y ET x=y	x AND y	IF x=y AND x=y	—	IF x=y AND x=y	IF x=y AND x=y	IF x=y AND x=y	IF x=y AND x=y	IF x=y AND x=y	IF x=y AND x=y	IF x=y AND x=y
TEST LOGIQUE x=y OU x=y	x OR y	IF x=y OR x=y	IF x=y OR x=y	IF x=y OR x=y	IF x=y OR x=y	IF x=y OR x=y	IF x=y OR x=y	IF x=y OR x=y	IF x=y OR x=y	IF x=y OR x=y
PARTIE ENTIERE D'UN NOMBRE	INT (x)	INT (x)	INT (x)	INT (x)	INT (x)	INT (x)	INT (x)	INT (x)	INT (x)	INT (x)

ments longitudinaux de la moto.

La ligne 130 place la moto stylisée sur l'écran, puis la ligne suivante contrôle si elle n'est pas arrivée au bout de l'écran.

Dans ce cas le jeu s'arrête et le programme va à la ligne 210 pour afficher « Boum » en caractères vidéo inversés (blanc sur fond noir) à l'endroit de l'accident.

Ensuite une série de tests vérifie si la moto ne se trouve pas sur une plaque d'huile. L'instruction **And** dans le test permet de grouper les comparaisons par deux : opération indispensable pour fixer la po-

sition d'un objet à partir d'une abscisse (colonne) et d'une ordonnée (ligne). L'ordre **Or** évite d'écrire trois fois la ligne de test lorsqu'il s'agit des mêmes comparaisons. La ligne 160 efface l'emplacement précédent de la moto et permet ainsi de voir clairement où elle se trouve. En fait, cette ligne inscrit sur l'écran un espace avant chaque nouveau déplacement.

La variable **B = B + 1** à la ligne 170 fait avancer la moto sur le circuit.

L'instruction **Inkey\$** aux lignes 180 et 190 permet la saisie d'un caractère du clavier sans

stopper le programmeur. Ici en ajoutant ou soustrayant 1 à la variable « C », la moto montera ou descendra pour éviter les plaques d'huile.

La ligne 200 renvoie l'exécution du programme à partir de l'affichage de la moto à la ligne 130.

Vous voici prêt à programmer de petits jeux au gré de votre imagination. N'oubliez pas que le programme fonctionne sur ZX 81 (Sinclair) et que vous ne trouverez qu'une seule instruction par ligne. Ce programme utilisant presque toutes les capacités mémoire de ce micro-ordinateur, il ne

faudra pas déplacer la moto plus que nécessaire. Sinon vous risquez l'erreur 4 (dépassement de capacité mémoire). L'utilisation d'1 Ko au maximum restreint beaucoup les possibilités de jeux. Vous pouvez modifier le déroulement de la course si votre ordinateur possède plus d'1 ko Ram, en ajoutant par exemple des difficultés supplémentaires et encore bien d'autres détails...

Ce programme peut être beaucoup plus court, nous le verrons ensemble une prochaine fois. En attendant, entraînez-vous et n'hésitez pas, devenez vous aussi créateurs de jeux !

■ B.R.

METTEZ UN JOYSTICK DANS VOTRE BOLIDE...

... Et laissez-vous entraîner
sur les circuits fous des nouveaux jeux vidéo.
Du sang froid, de l'adresse,
un zeste d'inconscience. Vous êtes prêt ?
Le drapeau à damiers va s'abaisser sur la piste.

Les fanatiques de courses de voitures le savent bien : aujourd'hui, la compétition se situe entre quatre grands du sport automobile : *Hyperchase* (Vectrex), *Enduro* (Activision), *Pole Position* (Atari) et *Turbo* (CBS electronics). C'est oublier un peu vite les glorieux ancêtres qui, dépassés aujourd'hui par des bolides en trois dimensions, ont naguère déchaîné l'enthousiasme des fous du volant.

Course de voiture (Philips pour G 7400 et JO 7400) fut la première cartouche lancée en France. Elle offre trois variantes : une course contre la montre sur une piste à deux voies, en évitant des voitures obstacles qui surgissent au hasard, une lutte de vitesse avec votre adversaire sur un circuit d'avion et un jeu de lettres sans rapport avec le sport automobile. Le graphisme est très sommaire mais l'action développera les réflexes des débutants ; de plus, les encoches des joysticks se révèlent, pour une fois, bien utiles pour négocier les chicanes du circuit n° 2. Enfin, cette cartouche s'est offert un lifting grâce au Vidéopac G 7400 qui a permis d'améliorer sensiblement le décor du jeu sans, malheureusement, rendre plus séduisant le graphisme des véhicules eux-mêmes.

Street racer (Atari pour Atari 2600) reprend le même principe que la première variante de la cartouche Philips. Malgré le nombre de possibilités offertes sur un même thème — éviter des voitures ou écraser des chiffres — la pauvreté du graphisme et des bruitages n'a jamais permis à ce jeu de « décoller » vraiment.

Indy 500 (Atari pour Atari 2600), lancé également en 1978, a tout de suite connu un certain succès. Le graphisme est aussi décevant que celui du jeu précédent ; par contre, l'action est beaucoup plus drôle. Vous luttez de vitesse sur un circuit plus ou

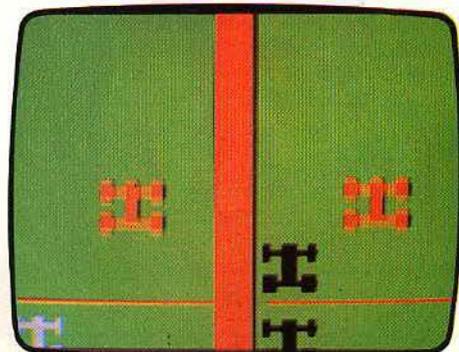
moins tortueux contre votre adversaire ou contre le chronomètre. Jusqu'ici, rien de génial ; mais choisissez une des dernières variantes et vous serez vite séduit : la piste est recouverte de glace et, dès que vous dépassez une certaine vitesse, vos roues se mettent à patiner. Toute la technique du dérapage contrôlé sera requise pour vous en sortir, accélération judicieuse, contrebraquage, etc. A noter également : une variante du « chat et de la souris » et une course dans un champ aux mares de boue traîtresses : vous devez rattraper avant votre adversaire un carré qui apparaît de façon aléatoire sur l'écran. Beaucoup de variantes qui font tout l'intérêt de cette cartouche.

Triple action (Mattel pour Intellivision) offre, comme le jeu Philips, trois possibilités. Dans *Combat de char*, vous prenez les commandes d'un char avec la ferme intention d'anéantir votre ennemi au cours d'une bataille implacable. Ce duel sans pitié peut se dérouler sous quatre versions, avec des obus à courte ou à longue portée, qui ricochent ou non contre les obstacles. Mais attention aux obus perdus ; lorsque de telles bombes sont dans la nature, tout est à craindre, y compris l'autodestruction ! Dans le deuxième jeu, la course de voiture, il s'agit de conduire sur 100 miles (en simulé) en un laps de temps le plus court possible. Un chronomètre figure sur l'écran et vous tient au courant de l'évolution de vos performances. Vous jouez seul ou à deux et, dans ce dernier cas, chacun roule sur sa propre route. Il faut s'intégrer au trafic et essayer de maintenir une vitesse maximale tout en évitant les collisions avec les autres véhicules ; la densité de la circulation dépend d'une option sélectionnée au début de la partie et bien entendu, plus le trafic est lourd, plus vous devez être maître

de vos accélérations et de vos freinages. Le troisième jeu, *les bi-plans*, se joue à deux. C'est peut-être le meilleur des trois jeux que contient cette cassette. Il s'agit d'être le premier à obtenir quinze points en tirant sur l'avion de son adversaire, ou sur la montgolfière qui s'élève périodiquement



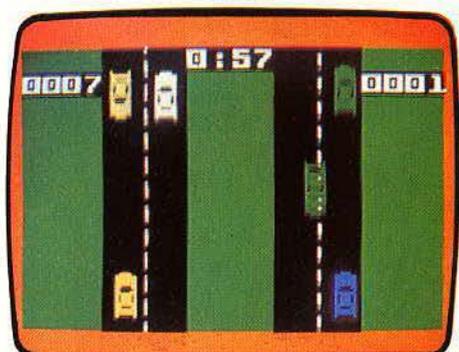
COURSE DE VOITURE



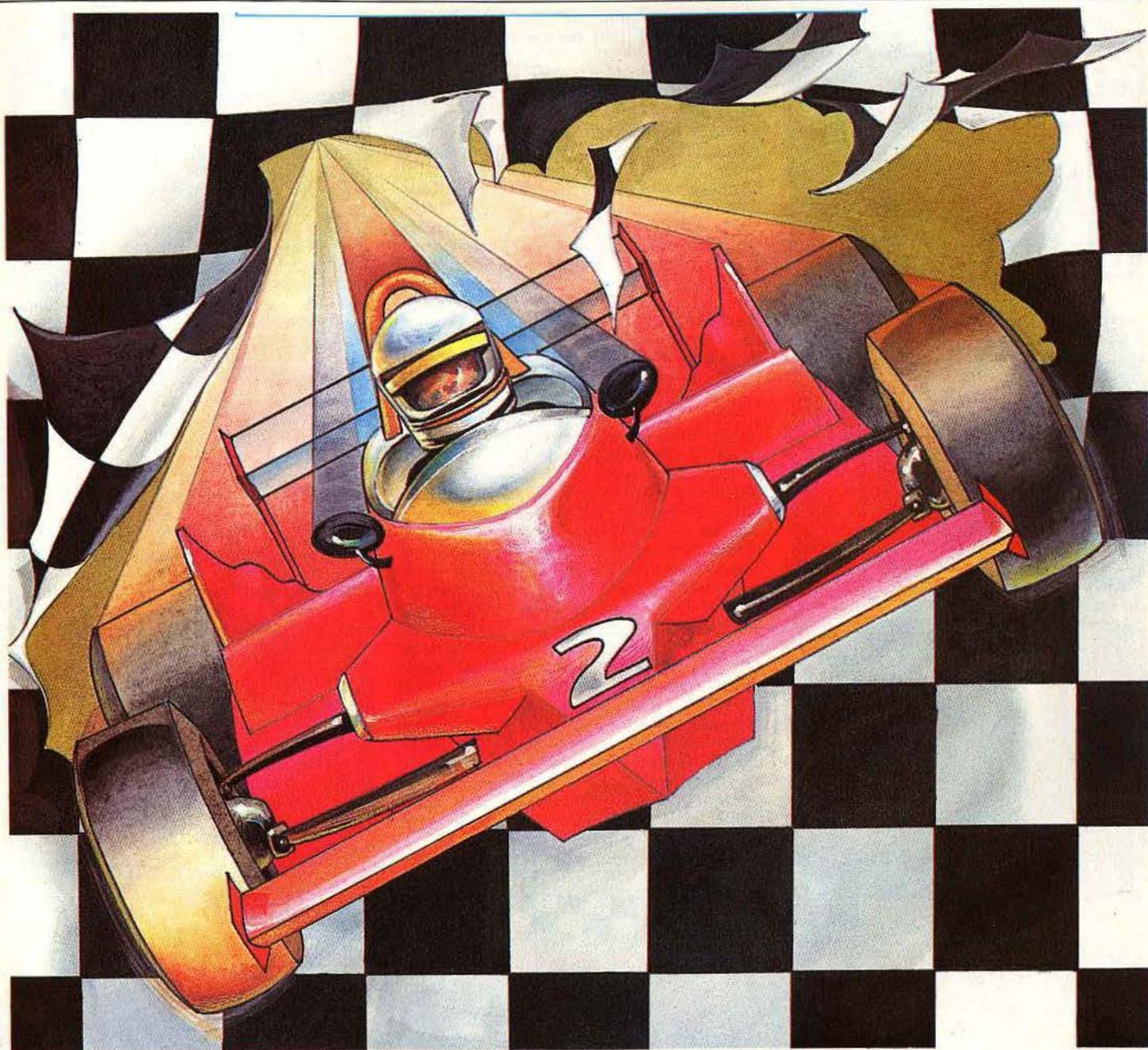
STREET RACER



INDY 500

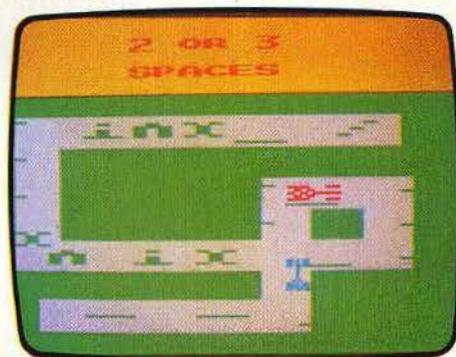


TRIPLE ACTION



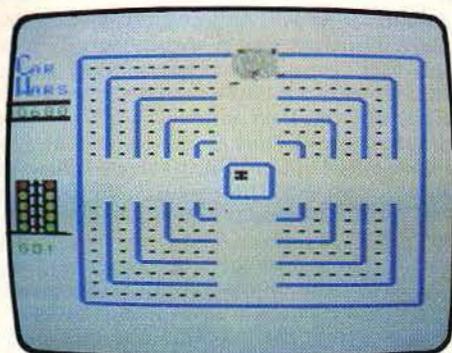
au centre de l'écran, le tout en essayant de maintenir le vol de votre bi-plan. Voler peut être hasardeux. Les avions décollent lorsque le joueur appuie sur l'un des boutons et sur le haut du disque directionnel en même temps. Attention de ne pas prendre trop vite de l'altitude, l'avion se déstabiliserait, appuyez sur le bas du disque directionnel pour rabaisser le nez de l'appareil. Trois jeux d'arcades classiques des années 80-81 : l'idée de les réunir sur une même cartouche était excellente et *Triple action* constitue encore aujourd'hui une acquisition valable pour les néophytes. Pour ceux qui préfèrent les exercices de l'esprit à ceux du corps mais ne veulent pas

quitter l'ambiance des circuits, **Maths Grand Prix** (Atari pour Atari 2600) semble tout indiqué. Des opérations s'affichent en haut de l'écran, plus ou moins difficiles. Les plus complexes sont aussi les plus avantageuses : le premier des deux joueurs qui résoudra l'opération pourra faire avancer son bolide d'un grand nombre de cases. On peut aussi jouer la simplicité et se contenter à moindre réflexion d'avancer plus doucement. Des cases spéciales viennent pimenter le challenge : elles peuvent par exemple vous soumettre à une petite loterie (Spinner, comme sur les flippers) qui vous donnera un bonus variable de cases supplémentaires.

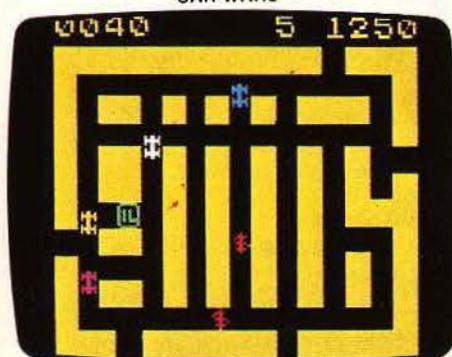


MATHS GRAND PRIX

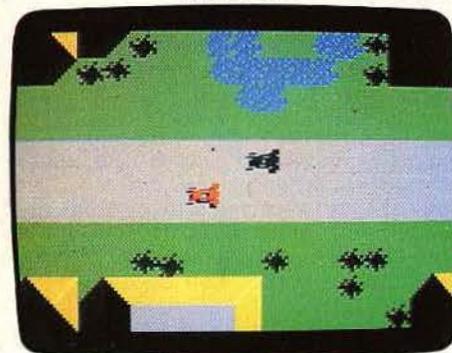
QUI CHERCHENT LA COLLISION...



CAR WARS



ROUTE 16



AUTO RACING

vous avez tout intérêt à en changer vite ! Un autre bolide, dirigé par l'ordinateur ou par votre adversaire, cherche à entrer en collision avec vous. Aux vitesses lentes, vous arrivez assez facilement à « avaler » toutes les pastilles du circuit mais aux vitesses rapides, seule une pratique assidue vous permet de suivre. Graphismes et bruitages, fort pauvres, sont alors oubliés et seuls comptent vos réflexes...

Car wars (Texas Instrument pour TI 99/4A) reprend exactement le même principe. Vous pouvez moduler votre vitesse et celle de l'ordinateur avant chaque partie : inutile de dire que les débutants auront tout intérêt à choisir une vitesse lente ou moyenne pour le véhicule de l'ordinateur et la vitesse rapide pour le leur !

Route 16 (Advision pour Home Arcade) vous met aux prises avec plusieurs labyrinthes, une fois encore vus d'avion. Dans chacun d'eux sont disséminées un certain nombre de récompenses, sous forme de dollars ; votre but, bien sûr : les attraper toutes. Cela ne poserait guère de problèmes si vous n'étiez poursuivi par trois voitures suicides qui cherchent sans cesse à entrer en collision avec vous. De plus, des points d'interrogation, placés aléatoirement sur votre chemin, peuvent, lorsque vous les écrasez sauvagement, se transformer en argent, en flaque d'huile (vous roulez alors à vitesse réduite pendant quatre secondes) ou, pire encore, en tête de mort : vous perdez alors un véhicule. Pour passer d'un labyrinthe à un autre, vous devez échapper à vos poursuivants et gagner la sortie la plus proche de vous. Vous passez alors sur écran radar et visualisez l'ensemble du circuit. Foncez loin de vos poursuivants sur des routes à deux voies, engouffrez-vous dans un autre labyrinthe pour raffler les dollars et ressortez prestement. De vos réflexes, de votre sens de l'observation dépend votre succès. Il faut toujours essayer de maintenir le plus d'espace possible entre vous et vos poursui-

vants tout en n'oubliant aucune récompense. Heureusement, si vous trouvez un « X » sur votre passage, vous pourrez, pendant un laps de temps bien court hélas, heurter vos adversaires et marquer des points supplémentaires ; si vous écrasez un « + », vous acquérerez une voiture de rechange. Très drôle et plein d'astuces !

Avec **Auto racing**, (Mattel pour Intellivision) nous quittons les jeux au graphisme sommaire, faisant plus appel aux réflexes qu'à l'habileté. La route est vue d'hélicoptère et défile au fur et à mesure que foncent les bolides. Arbres, maisons, lacs, tas de pierres, le graphisme est à la hauteur de la console *Intellivision* et les ombres portées accentuent l'impression de relief. Vous avez le choix entre cinq voitures aux caractéristiques différentes (vitesse, accélération, freinage, tenue de route) et entre cinq circuits. Seul, vous profitez pleinement des possibilités du jeu et le niveau de simulation est tout à fait satisfaisant. Avec un peu d'entraînement, la maîtrise des bolides ne pose plus de problème et l'on se met à accélérer en sortie de virage, à freiner au dernier moment, bref à piloter réellement. A deux, les joueurs partent côte à côte et marquent des points en fonction des avantages qu'ils prennent : une longueur d'avance sur l'adversaire : + 1 point ; l'adversaire s'écrase contre un mur ou un arbre : + 2 points. Mordre sur le bas-côté ralentit le bolide, et ne parlons pas du lac qui l'immobilise pour un bon moment. Il est même possible de projeter son adversaire dans les décors, ce qui rend la course plus sauvage ! Mais, malgré cela, si les adversaires ne font pas jeu égal, *Auto racing*, à deux, devient vite lassant ; dès que vous prenez une longueur d'avance sur le pilote adverse, vous sortez de l'écran, la course s'interrompt et la magie du jeu, à force d'être brisée sans arrêt, disparaît pour de bon... Dommage !



EN CAS D'ACCIDENT, UNE AMBULANCE VIENDRA VOUS CHERCHER

Race fun (Rabbit software pour Spectrum) vous lance dans une course effrénée, non contre la montre mais contre votre réservoir ! Vous devez en effet accumuler le maximum de kilomètres avant de tomber en panne sèche et, bien entendu, les autres pilotes font tout pour vous ralentir. La largeur du ruban d'asphalte varie beaucoup, passant de la piste de Formule 1 aux petites routes de montagne, tortueuses à souhait, et il faut sans cesse jouer de l'accélérateur et du frein pour éviter de heurter les autres voitures ou les bottes de paille qui bordent le circuit.

Avec **Stock Car** (Informatique Service pour ZX 81) vous testerez vos réflexes et vous vous laisserez aller à la griserie de la vitesse. Rien de plus facile. Montez dans votre voiture de course et démarrez. Votre bolide, comme toute voiture de course qui se respecte, est dotée d'une boîte de cinq rapports. Vous pouvez ainsi régler votre vitesse en fonction des obstacles qui se présentent sur le circuit. Car dans cette course folle, rien n'est simple : les concurrents surgissent au dernier moment... et en sens inverse. Il vous faudra toute votre maîtrise pour braquer à temps et les éviter. Si vous allez trop vite, il vous sera quasiment impossible de les éviter. Si vous allez trop lentement, vous serez pénalisé. La seconde partie du circuit se déroule dans un tunnel. Malheureusement le personnel a déclenché une grève surprise et l'éclairage municipal ne fonctionne plus. Vous ne disposez alors que de l'éclairage de vos phares, ce qui ne facilite guère votre conduite. C'est vraiment dur, très dur. Maigre consolation, en cas d'accident, une ambulance viendra vous chercher pour vous conduire à l'hôpital. Par bonheur, les soins vous seront prodigués très rapidement et vous serez pratiquement aussitôt prêt à reprendre le volant. Un bon jeu d'action nécessitant des réflexes très rapides.

Retour à la course contre la montre avec

Grand Prix (Activision pour Atari 2 600). La course se déroule sur quatre grands circuits, Watkins Glen, Brands Hatch, le Mans et Monaco. Au contraire de *Race fun*, la route défile horizontalement sur l'écran, un choix qui offre une bande de bitume plus longue à être affichée en permanence et qui permet donc de mieux anticiper sur l'arrivée des adversaires. Les sensations de vitesse restent malgré tout très vives : l'accélération de la voiture que vous pilotez est à la longue vertigineuse et les bolides adverses, que vous devez éviter, se jettent sur vous en un quart de seconde. Flaques d'huile et ponts très étroits ajoutent encore du piment à l'action ; le graphisme reste encore bien aujourd'hui — on voit même les pneus tourner —, les bruitages convaincants avec changements de vitesse et crissement de pneus au freinage ; bref, toute la panoplie des courses habituelles est là. Une dernière précision : l'actuel record du monde est à 1'34''93'' sur le circuit de Monaco, le plus long du jeu. Good luck !

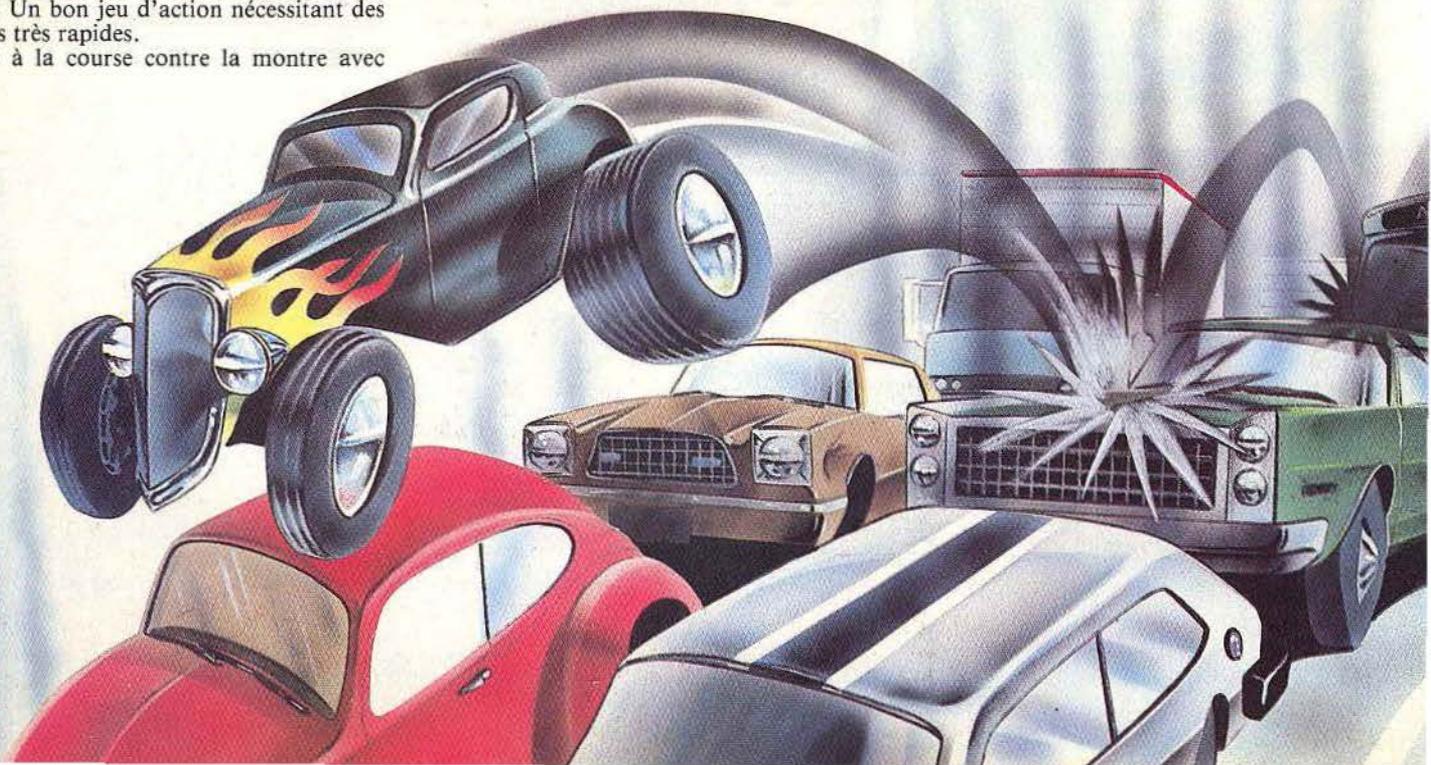
Driving demon (Funware pour TI 99/4A) offre deux visions de la même course. D'une part, vous suivez votre véhicule sur le circuit vu d'hélicoptère ; d'autre part, vous visualisez l'ensemble de la course sur un écran radar. Vous pouvez ainsi prévoir l'arrivée des véhicules groupés ensemble et ralentir pour éviter de les heurter de plein fouet. Mais la meilleure stratégie consistait encore, comme pour la plupart des jeux précédents, en un entraînement rigoureux et intensif, qui seul vous permettra de réaliser des scores honorables. Un regret cependant : le graphisme un peu pauvre eu égard aux possibilités de l'ordinateur.

Dragster (Activision pour Atari 2 600), en France, n'a pas connu le succès es-

compté. Il est vrai qu'aux USA, les courses des monstrueux engins aux moteurs de plus de 1 000 chevaux sont légions, alors qu'en France elles sont plutôt rares.

Pourtant, la fascination qui émane des dragsters est réelle et la cartouche d'Activision fascine littéralement. Deux véhicules sont vus de profil, l'un au-dessus de l'autre. Seul, vous jouez avec l'un ou avec l'autre, indifféremment. A deux, le joystick de gauche pilote le dragster du haut, celui du bas répondant au joystick droit. Le compte à rebours commence : première enclenchée, faites rugir votre moteur sans embrayer bien sûr. Attention, le tachymètre vous indique la vitesse de rotation du moteur. Si vous dépassez la zone rouge, tout explose et vous n'êtes pas prêt de battre des records. L'idéal pour faire des scores époustouffants est de toujours rester dans la zone rouge, même à chaque changement de vitesse — il y a quatre vitesses sur vos bolides. Non seulement vous pulvériserez vos records, mais vous aurez en plus la satisfaction de voir votre engin se cabrer à l'accélération, décollant les roues avant du sol. Grisant ! Une fois mordu, vous restez des heures devant votre petit écran, recommençant sans cesse pour grignoter les précieux centièmes de seconde. A noter cependant : cette cartouche s'adresse vraiment aux fanatiques de records et risque de lasser, à la longue, les autres joueurs.

Night Driver (Atari pour Atari 2600) fut la première course de voiture en trois dimensions. Votre véhicule, en bas de l'écran, fait face à la route, matérialisée par une série de bornes lumineuses. Lorsque vous accélérez, celles-ci se mettent à



POUR VOUS CONDUIRE A L'HÔPITAL...

défiler à partir du milieu de l'écran et vous avez l'impression de foncer sur un véritable ruban d'asphalte qui se perd à l'horizon. D'autres voitures foncent sur vous en sens inverse, virages à droite ou à gauche se succèdent sans cesse et il faut foncer encore et toujours. Répétitif et fatigant, *Night Driver* est dépassé par rapport aux jeux actuels mais s'est longtemps imposé comme le cartouche qui replaçait réellement le joueur aux commandes d'une voiture.

Road Race (Commodore pour Vic 20) reprend le principe de *Night Driver*. Dans une étape de nuit du rallye de Monte Carlo, il vous faut parcourir une distance

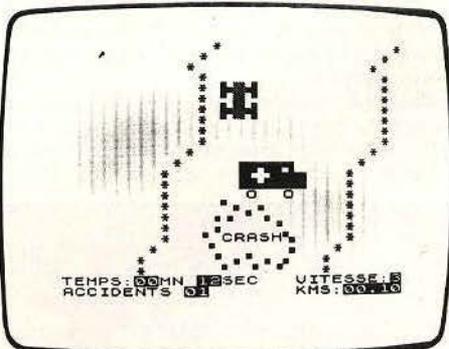


RACE FUN

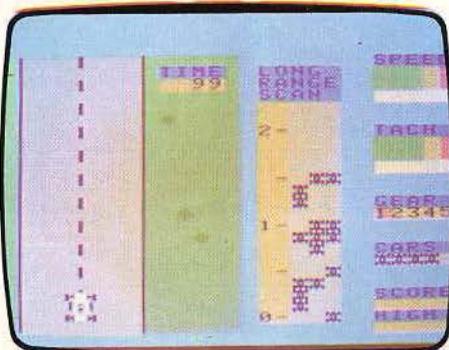
maximum, et cela en 99 secondes. Cependant, les capacités de l'ordinateur permettent d'obtenir une plus grande sophistication du programme et donc une simulation plus « poussée ». Apparaissent donc sur l'écran : une horloge qui décompte les secondes ; le compteur de vitesse ; le compteur qui comporte une zone rouge (en cas de trop longues accélérations « overheat » apparaît, signalant une surchauffe du moteur) ; le témoin de vitesse engagée, l'indicateur de température d'eau et la distance qu'il vous reste à parcourir. Votre voiture — dont vous ne distinguez que le capot —



GRAND PRIX



STOCK CAR



DRIVING DEMON

est située au milieu de l'écran. Les platanes, de chaque côté, bordent la route et vous devez conduire sans jamais les percuter.

Pour démarrer, il faut passer la première vitesse comme sur une voiture classique, accélérer ou rétrograder, puis passer les vitesses dans l'ordre. Mais si vous roulez trop lentement et si le compte-tours est à un niveau trop bas, votre voiture calera. De plus, si vous accélérez longtemps, l'indicateur de température d'eau passera au rouge et votre voiture perdra de la vitesse durant quelques secondes, sans que vous puissiez agir. Dans ce cas, un seul remède : levez le pied et attendez que le moteur refroidisse.

Aucun risque de surchauffe avec **Turbo**, l'adaptation du jeu d'arcade de Sega pour la console CBS Electronics. Vous pouvez foncer à toute allure si vos réflexes vous le permettent. Sur la ligne de départ, plusieurs bolides attendent, moteur ronflant.



DRAGSTER



NIGHT DRIVER

Volant bien en main, accélérateur au pied, première engagée, vous attendez le signal du départ. Les lumières rouges s'éteignent les unes après les autres : VERT ! Foncez sans vous laisser démoraliser par le départ canon des autres bolides, vous allez vite les rattraper.

Vous passez la seconde, la troisième, doublez les voitures les unes après les autres. Soudain, une flaque d'huile ! Vous n'arrivez pas à l'éviter, dérapez et emboutissez l'adversaire que vous étiez en train de doubler. Vous repartez mais dans votre hâte, vous n'avez pas rétrogradé. Votre moteur peine. Derrière vous, des concurrents surgissent. Rétrogradez et reprenez de la vitesse sinon ils vous percuteront ! Virages à gauche, à droite, épingles de cheveux sans visibilité, longues lignes droites se succèdent. Vous vous décontractez peu à peu ; votre volant, déconcertant au début à cause d'une démultiplication trop importante, est maintenant maîtrisé. Les véhicules dépassés s'additionnent en haut de l'écran. Si vous en doublez suffisamment, vous pourrez repartir pour un second tour qui sera le dernier si vous n'avez pu doubler tous vos adversaires : au deuxième accident causé, le jeu s'arrêtera. Par contre, si vous arrivez à gagner la première place et à vous y maintenir jusqu'à ce que les 100 secondes imparties pour gagner soient écoulées, vous aurez acquis le droit de repartir sans limitation d'accidents. A vous les somptueux paysages, la conduite sur verglas, les passages de tunnels éclairés au néon, les bords de mer... Le graphisme est très séduisant, l'action trépidante pour tous les mordus du sport automobile, les bruitages convain-



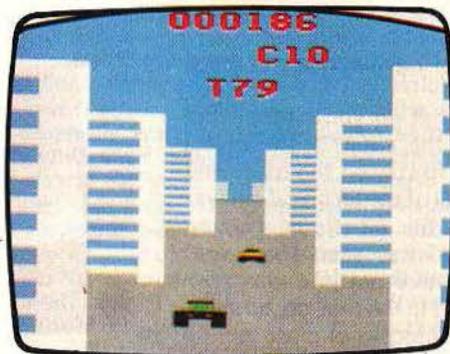
PAR TEMPS DE NEIGE, LE CRISSEMENT DES PNEUS EST MODIFIÉ...



ROAD RACE



TURBO (CBS)



TURBO (ATARI 2600)

cants, pour peu que l'on augmente suffisamment le volume sonore du téléviseur. De plus, les niveaux de difficulté sont bien étagés et permettent à tous, débutants et joueurs chevronnés, de profiter pleinement du jeu. Par contre, le prix de l'ensemble accélérateur, volant plus cartouche est très

élevé sans apporter pour autant un plaisir de jeu supérieur à celui obtenu avec un simple joystick.

Enduro (Activision pour Atari 2600) est, à cet égard, une réussite. Comme sur *Grand Prix*, les vitesses passent automatiquement et l'allure peut devenir vertigineuse. Trois

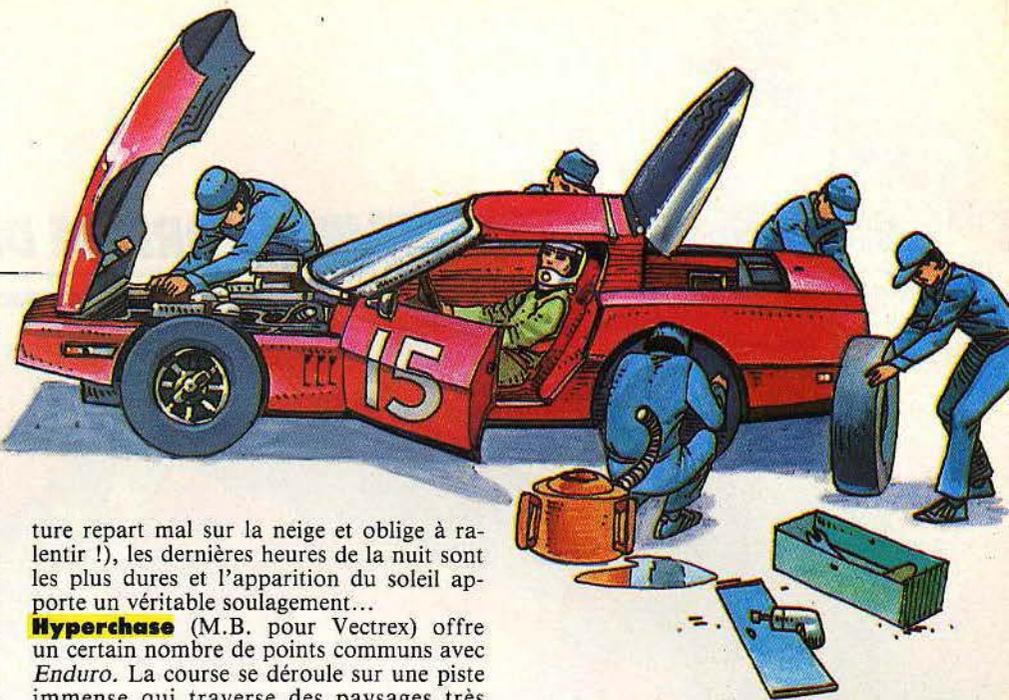
compteurs sont visibles : le premier est celui des kilomètres, le second celui des jours, le troisième celui des voitures à doubler. A chaque journée de course correspond un certain nombre de véhicules à dépasser, faute de quoi vous serez éliminé de l'*Enduro Activision*. Ainsi, vous devez,

LES BOLDIERS AU TILTSCOPE

NOM DU LOGICIEL	MARQUE	ORDINATEUR	EXISTE EN DISK-K7	RAPIDITE D'ACTION	COULEUR	GRAPHISME	BRUITAGE	ACCELERATEUR
TRIPLE ACTION	Mattel	Intellivision	Cartouche	*****	***	**	***	oui
COURSE DE VOITURE	Philips	G.7400/ JO 7400	Cartouche	**	**	*****	*	oui
STREET RACER	Atari	Atari 2600	Cartouche	***	*	*	*	oui
INDY 500	Atari	Atari 2600	Cartouche	***	*	*	*	oui
MATH GRAND PRIX	Atari	Atari 2600	Cartouche	**	*	*	*	non
DODGE EM	Atari	Atari 2600	Cartouche	*****	*	*	**	oui
CAR WARS	Texas Instruments	T199/4A	Cartouche	*****	**	****	****	oui
ROUTE 16	Adivision	Home Arcade	Cartouche	*****	***	****	***	oui
AMBULANCE	Funware	T199/4A	Cartouche	****	***	*****	****	non
AUTO-RACING	Mattel	Intellivision	Cartouche	****	*****	*****	****	oui
RACE FUN	Rabbit Software	ZXSpectrum	Cassette	****	*****	****	***	oui
GRAND PRIX	Activision	Atari 2600	Cartouche	*****	***	****	***	oui
DRIVING DEMON	Funware	T199/4A	Cartouche	****	****	****	****	oui
DRAGSTER	Activision	Atari 2600	Cartouche	*****	**	*****	****	oui
ROAD RACE	Commodore	Vic 20	Cartouche	*****	***	****	****	oui
NIGHT DRIVER	Atari	Atari 2600	Cartouche	*****	*	**	*	oui
ENDURO	Activision	Atari 2600	Cartouche	*****	****	****	****	oui
TURBO	CBS	CBS électronique	Cartouche	*****	*****	****	****	oui
POLE POSITION	Atari	Atari 2600	Cartouche	*****	*****	*****	*****	oui
POLE POSITION	Atari	Atari 600 XL	Cartouche	*****	*****	*****	*****	oui
HYPER CHASE	Milton Bradley	Vectrex	Cartouche	*****	—	*****	*****	oui
DRIVER	Dialog Informatique	ORIC 1	Cassette	*****	****	****	****	oui
STOCK CAR	Informatique Service	ZX81	Cassette	*****	—	****	—	oui

pour le premier jour, doubler 200 voitures : si vous n'atteignez pas ce chiffre, vous êtes mis hors course lorsque le soleil se lève. Si vous réussissez, vous continuez à rouler sans plus tenir compte des accidents que vous pourriez avoir jusqu'à l'aube et repartez enfin contre 300 bolides.

En fait, si le graphisme est plus faible que celui du Turbo, le niveau de simulation est plus élevé. Les conditions climatiques varient, obligeant à une attention soutenue ; le bruit du moteur augmente en fonction des accélérations et des changements de vitesse mais aussi selon le temps qu'il fait : dans le brouillard, il est assourdi. Par temps de neige, le crissement des pneus est modifié. Enfin, la course se déroule de jour comme de nuit et le ciel change de couleur en fonction de l'heure qu'il est. Les réflexes sont donc mis à rude épreuve et l'on retrouve des sensations réelles de conduite. Brouillards et neige sont attendus avec appréhension (il faut ajouter que votre voi-



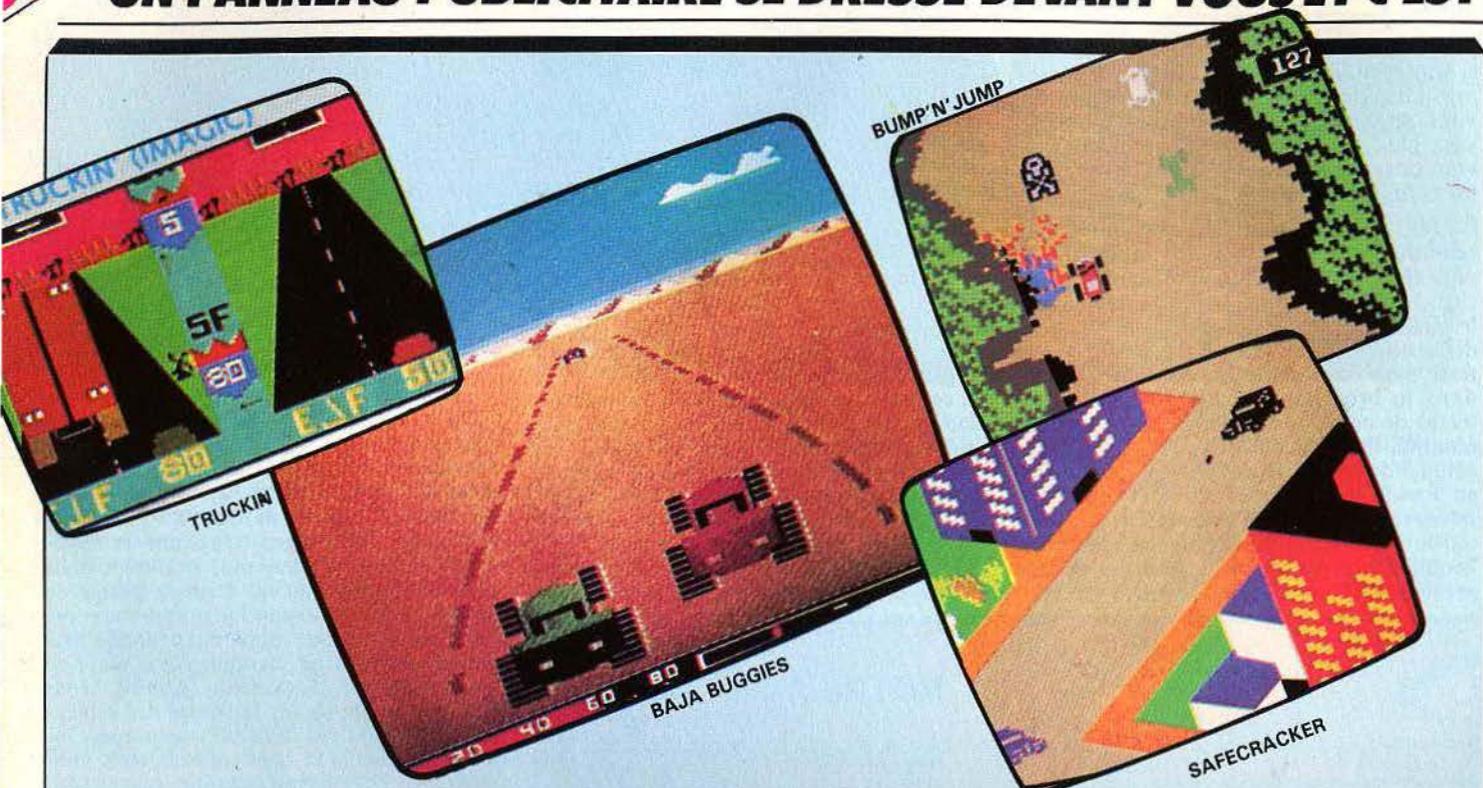
ture repart mal sur la neige et oblige à ralentir !), les dernières heures de la nuit sont les plus dures et l'apparition du soleil apporte un véritable soulagement...

Hyperchase (M.B. pour Vectrex) offre un certain nombre de points communs avec *Enduro*. La course se déroule sur une piste immense qui traverse des paysages très variés, des montagnes rocheuses aux sapins du Canada, en passant par des étendues désertiques... De plus, la vitesse atteinte par votre bolide peut devenir sidérante : l'absence d'accident relève alors plus d'une chance inouïe que de réflexes très affûtés.

Pourtant, des réflexes, il en faut ! Vous disposez d'un accélérateur, de freins assez efficaces et surtout de quatre vitesses qui autorisent démarrages fulgurants et rétrogradages très rapides, plus pratiques mais plus dangereux que les freins : passer de quatrième en troisième lorsqu'on roule pédale au plancher peut surprendre vos concurrents qui ne manquent pas alors de vous embourir. Seulement, parfois, vous n'avez guère le choix, la vitesse des véhicules qui roulent sur la même route que vous est très variable et bien souvent vous vous retrouvez face à trois voitures qui roulent de front, empêchant tout passage alors que vous arrivez à plus de 200 km/h. De plus, la piste elle-même, aux vitesses élevées, se révèle particulièrement dangereuse, sous ses dehors d'immense ligne droite. Les virages sont en effet rendus par un déplacement du décor tout entier vers la droite ou vers la gauche, rappelant les virages relevés des pistes de vitesse. Si vous ne suivez pas le mouvement, le crash est garanti ! Le graphisme est remarquable et l'impression de perspective parfaitement rendue. Seul reproche : il faut un sacré coup d'œil pour savoir si sa voiture peut passer ou non, entre deux véhicules par exemple, et aux vitesses élevées, on abandonne le pilotage pour un pur exercice de réflexe. Deux variantes sont proposées : une course contre la montre sans limitation d'accidents ; une course aux points avec cinq véhicules seulement. Avec **Pole Position** (Atari pour Atari 2600), nous quittons la route classique pour le circuit de vitesse. Votre bolide est parfaitement visible devant vous et la piste s'ouvre en face de vous. Joystick en avant, votre monstre se rue sur l'asphalte ; l'indicateur de vitesse oscille aux alentours de 100 km/h, vous passez sur le deuxième rapport et très vite, vous voilà à 200 km/h. Les virages se succèdent, plus ou moins serrés. Très vite, vous découvrez les subtilités du pilotage, abordant le virage à l'extérieur, plongeant sur la corde pour sortir comme un boulet de canon. Il faut faire très très vite pour avoir le droit de repartir pour un second tour ; de plus, chaque fois que vous passez la ligne, le chronomètre part un peu plus bas, réduisant le temps imparti pour boucler un tour ! Bien entendu vos adversaires, au début assez

FREIN	CHANGEMENT DE VITESSE (nombre de vitesses)	NOTRE AVIS	INTERET
non	non	3 bons jeux en 1	★★★★
non	non	Trop monotone	★
non	non	Dépassé par les jeux actuels	★
non	non	Beaucoup de variantes	★★★
non	non	Educatif et plaisant	★★★
non	non	Pour les amateurs	★★
non	non	Version sophistiquée du précédent	★★★★
non	non	Complexe et amusant	★★★★★
non	non	Amusant aux niveaux élevés	★★★★★
oui	non	Passionnant	★★★★★
oui	non	Répétitif mais rapide	★★★★
oui	automatique	Très rapide et vivant	★★★★
oui	oui (5)	Course très complète	★★★★★
non	oui (4)	Très particulier mais fascinant	★★★★
oui	oui (4)	Version très réaliste	★★★★★
non	non	Epuisant	★★★
oui	automatique	Exige d'excellents réflexes	★★★★★
non	oui (3)	Un bon classique	★★★★★
oui	oui (2)	Simulation très réelle	★★★★★
oui	oui (2)	The best one	★★★★★
oui	oui (4)	Remarquable cartouche	★★★★★
non	non	Des réflexes, toujours des réflexes	★★★★★
non	oui (5)	Intéressant et rapide	★★★★★

UN PANNEAU PUBLICITAIRE SE DRESSE DEVANT VOUS ET C'EST LE



D'autres jeux existent aux USA. Vient-ils un jour en France ? Pour l'instant, nul ne peut le dire. En exclusivité, Tilt vous en présente quelques-uns d'après notre confrère américain Electronic Games. **Truckin'** (Imagic pour Intellivision) vous met aux prises avec les « dix-huit roues », camions gigantesques qui parcourent sans cesse les fabuleuses autoroutes américaines. Impressionnant !

Bump'n'jump (Mattel pour Intellivision) reprend le thème d'un jeu d'arcade. Au volant d'une voiture de stock car, vous poussez les autres véhicules hors de la route et les faites exploser. Quelques-uns tentent de vous résister ? Sautez par-dessus leurs cannelles prétentieuses. Mais attention aux camions, aux tanks ou, pire encore, à la sinistre voiture de la mort !

Safecracker (Imagic pour Intellivision) est probablement le jeu le plus anti-social qui soit : vous rodez dans les rues au volant de votre bolide, à la recherche d'ambassades. Des voitures de police tentent de vous arrêter ; échappez-leur : découvrez vite la

bonne combinaison sinon... Le graphisme impressionnant de **Baja buggies** (Gamestar) s'accompagne d'un niveau de simulation exceptionnel. La course se déroule dans le désert. Sur votre radar, vous visualisez les positions des différents concurrents. Votre buggy saute et virevolte dans les dunes de sable. Les autres concurrents font tout pour vous empêcher de gagner. Mais quoi qu'il arrive, vous passez. Seule déception : quand, vainqueur, vous franchissez la ligne d'arrivée, vous vous attendez à des applaudissements frénétiques ; eh bien, rien du tout, vous pouvez rentrer chez vous et recommencer la course !

Dodge racer (Synapse software) reprend le principe de Dogd'em. Mais la capacité de l'Atari 600 pour lequel est prévue cette cartouche décuple l'intérêt du jeu : il est impossible de mettre au point un système pour gagner et l'ordinateur est d'une habileté propre à décourager les meilleurs. Le stress !

La planète Mars recèle des trésors fabuleux ! Dépêchez-vous ! A bord de votre

voiture martienne (petite, verte, avec des antennes...), vous sillonnez les labyrinthes de la planète morte. Morte ? Pas tout à fait. Un bolide se rue à votre poursuite. Vous avez beau changer de niveau de labyrinthe, il est toujours là... **Mars Cars** (Datamost pour Apple II^e), qui peut décevoir au premier contact, se révèle à la longue passionnant.

Speedway Blast (IDSI pour Atari 600 et 800 XL) vous lance dans les rues d'une petite ville. Conduire n'est pas trop dur et les joueurs apprendront vite à exécuter des demi-tours foudroyants. D'ailleurs, il vaut mieux parfaitement maîtriser son véhicule car des monstres épouvantables surgissent, mâchant tranquillement l'asphalte, transformé en chewing-gum ! Pour vous sortir de ce guêpier, attrapez les œufs qui traînent aux angles des carrefours et bombardez-en les créatures gigantesques : elles battent vite en retraite. Bien que les monstres soient représentés par quelques lignes simplistes, la voiture et la ville qu'elle parcourt sont parfaitement bien dessinées.

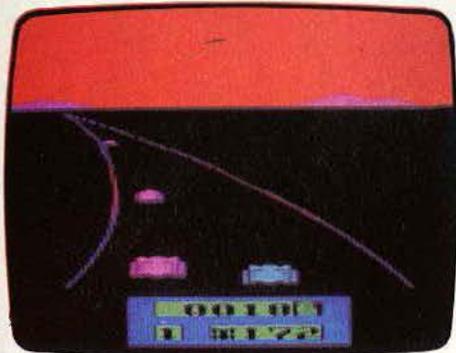
calmes, commencent à se lasser de vos performances et font tout pour vous empêcher de passer, quitte à provoquer un accident qui vous fait perdre de précieuses secondes. Pour en éviter certains, vous devez mordre sur le bas côté qui vous ralentit énormément. Vos roues patinent. Rétrogradez et accélérez, vous repartirez de plus belle. Freinage, tenue de route, accélération, les FI d'Atari n'ont rien à envier aux bêtes de course de Ferrari. Le graphisme est très bon pour un Atari 2600 et permet vraiment de se mettre dans la peau d'un coureur. Les

réflexes^o sont peut-être moins sollicités que dans des jeux qui donnent aux bolides des vitesses hallucinantes mais les conditions de pilotage sont plus réelles.

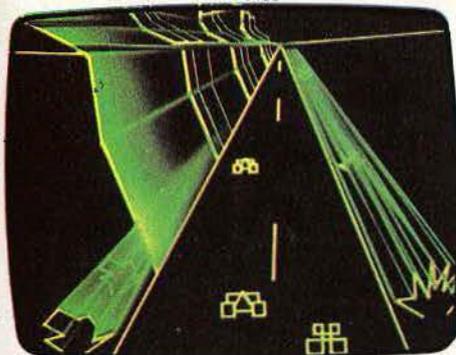
Que dire alors de la version de **Pole Position** pour le Home Computer System ! Le graphisme est, à ce jour, le meilleur qui soit. Les voitures sont impeccablement dessinées, les roues tournent dans les virages, les explosions sont presque aussi belles que celles du jeu d'arcade et le jeu en général presque aussi perfectionné. Quatre courses vous sont proposées : Entraînement, Ma-

libu Grand Prix, Namco Speedway et Atari Grand Prix. Pour chacune d'elles, vous sélectionnez le nombre de tours à accomplir pour gagner, de 1 à 8, et vous donnez le signal du départ. Surprise, vous êtes seul sur la piste : en fait, vous devez courir tout d'abord contre la montre pour vous qualifier. En fonction de votre « temps », vous occuperez la « Pole Position » ou une place intermédiaire, qui peut aller jusqu'à la huitième place. Si vraiment vous êtes trop mauvais, vous êtes carrément éliminé et vous n'avez plus qu'à terminer votre

CRASH...



ENDURO



HYPER CHASE



POLE POSITION (H.C.S.)

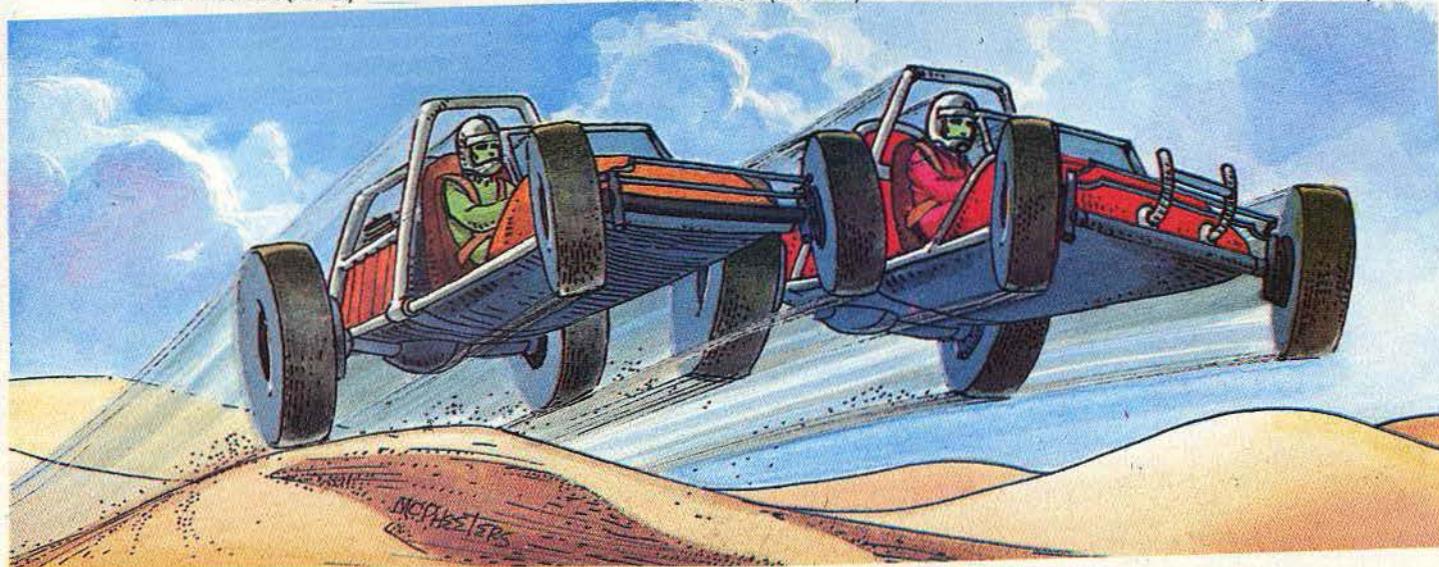
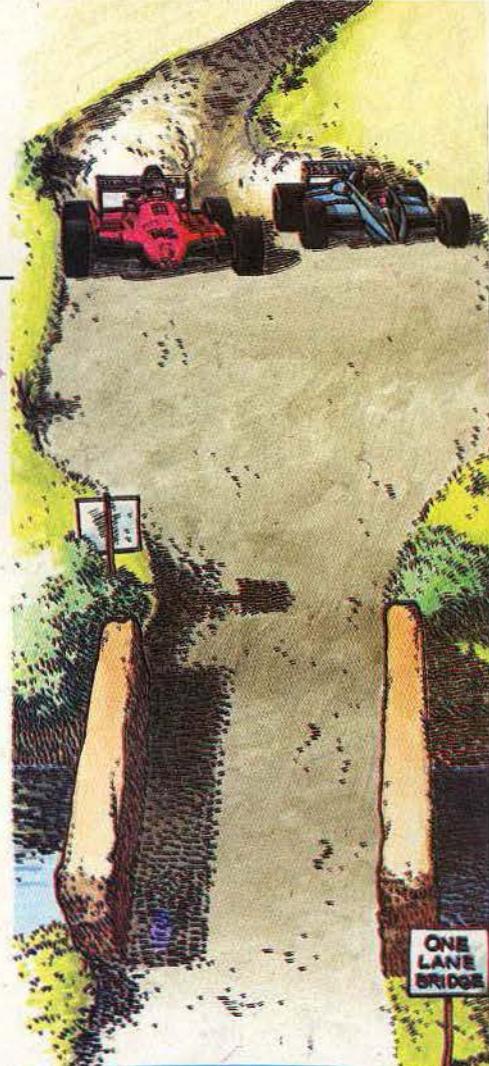


POLE POSITION (ARCADE)



POLE POSITION (ATARI 2600)

tour de qualification en vacancier paisible... C'est vexant à ce point ! Selon la place occupée sur la ligne de départ, vous voyez devant vous plus ou moins de véhicules aux moteurs ronflant dans l'attente du départ. 5.4.3.2.1. Les monstres vrombrissants se ruent en avant. Vous doublez avec maestria ceux qui vous avaient battu aux essais, passez en overdrive et filez sur la voie enfin libre. Pas pour longtemps, les derniers sont déjà rattrapés, vous doublez à droite, à gauche, mordez sur le bas côté. Peu importe, l'important c'est de passer. Soudain un virage plus serré que les autres. Malgré tous vos efforts, votre voiture est irrésistiblement appelée à l'extérieur. Vous sortez de la piste, freinez comme un fou. Trop tard ! Un panneau publicitaire se dresse devant vous et c'est le crash. Votre sanction ? Plusieurs précieuses secondes sont gaspillées et vous n'aurez pas de bonus. Bien heureux si vous réussissez à terminer votre tour dans les délais. A chaque passage de la ligne, le chrono vous accorde quelques secondes supplémentaires pour vous lancer dans un nouveau tour. Mais votre « timing » se réduit malgré tout inexorablement et vous oubliez montagnes, nuages, ciel bleu, un graphisme digne de cette simulation exceptionnelle, pour vous consacrer entièrement au pilotage de votre bolide. Génial ! ■



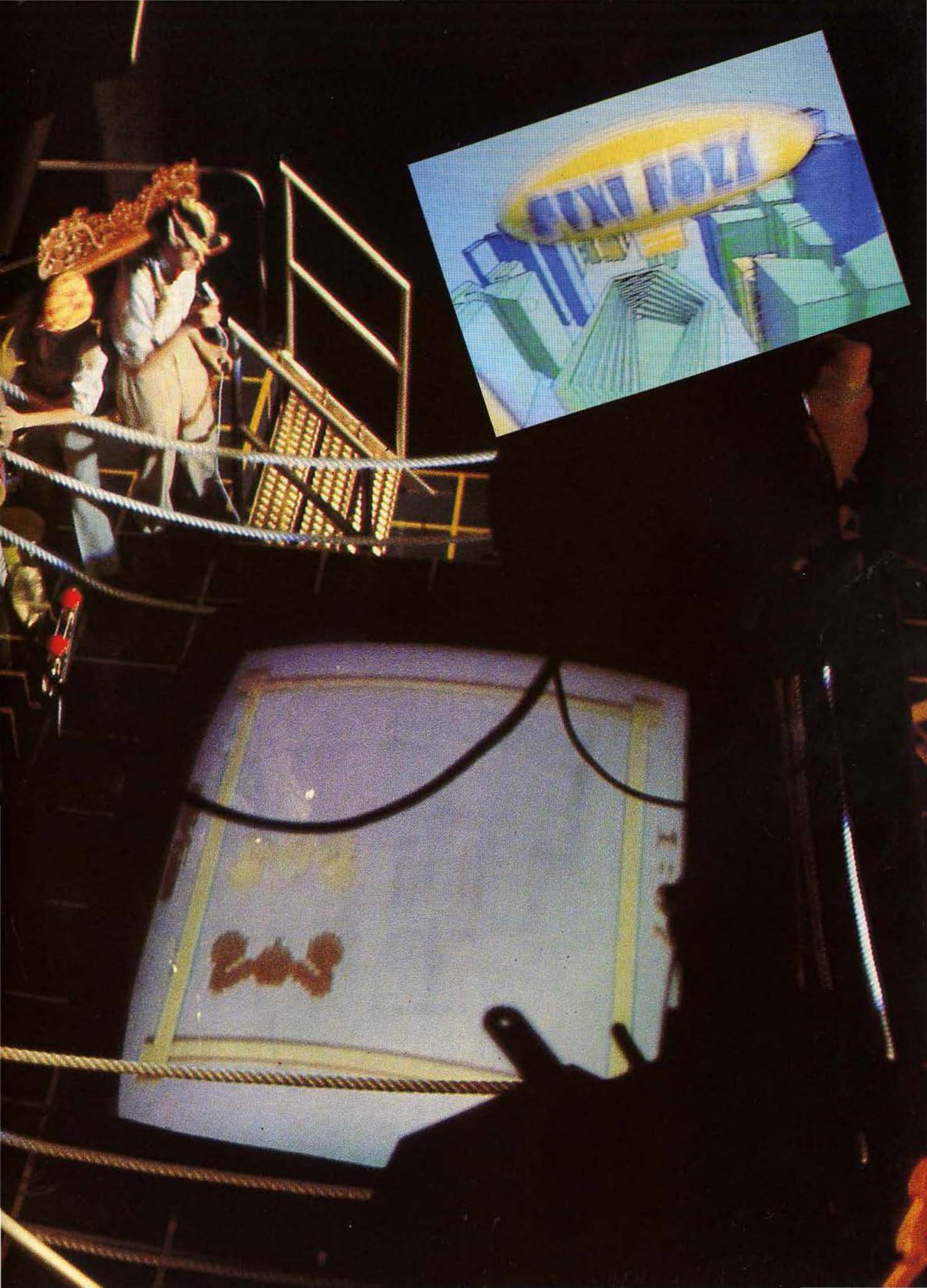
Coulisses

IMAGES EN FOLIE

Mercredi, 15 h 50, sur T.F.1. Tous les mordus de jeu-vidéo sont là, les yeux rivés sur leur petit écran. Soudain, la caméra se faufile entre des immeubles irréels, glisse sous une voûte, pénètre dans un stade, s'envole pour découvrir un dirigeable d'un autre monde... Pixifoly commence. 15 minutes d'antenne, le temps d'un rêve ! Mais pour ces

15 minutes, 40 personnes ont travaillé d'arrache-pied, 15 heures d'affilées, dans les studios de la rue Cognacq-Jay. Par J.-M. Blottière, conseiller technique de Pixifoly, le film du tournage...



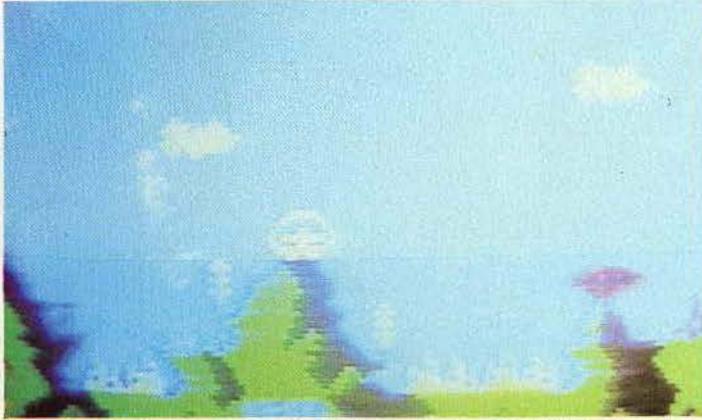




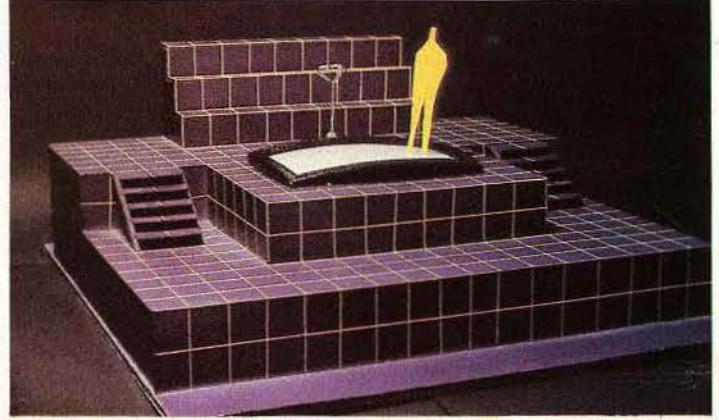
En fait, lorsque commence le tournage une grande partie du travail a déjà été accomplie : Le générique,



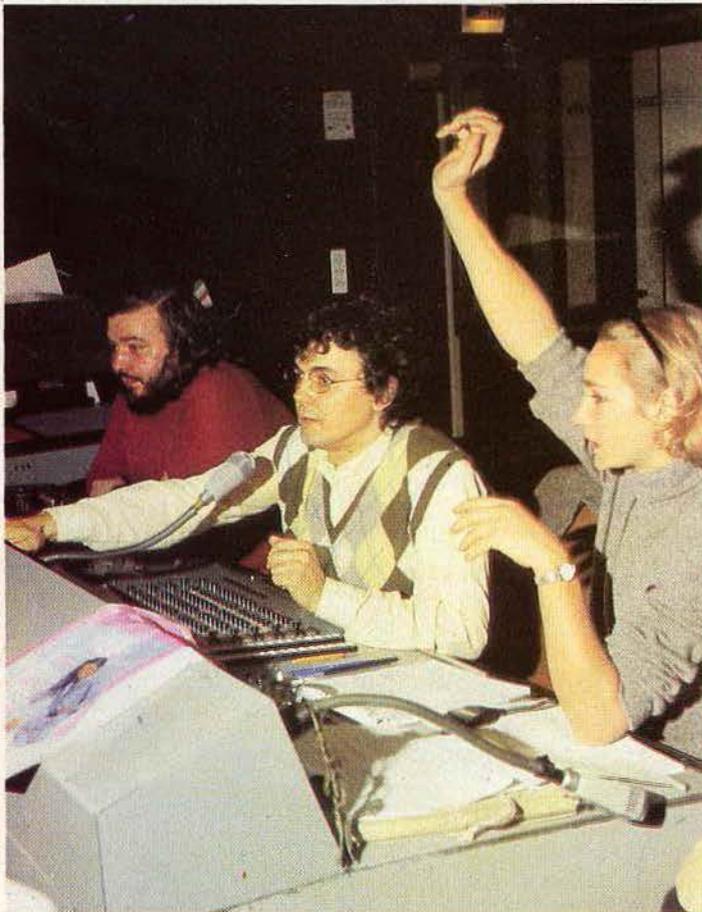
conçu par J. Peyrache, le réalisateur de l'émission, avec l'aide de Control Data est mis en boîte; les sé-



quences des jeux sélectionnés sont déjà enregistrées; le scénario est écrit et des répétitions ont



eu lieu, le décor, réalisé par J.C. Schwalberg, est installé : son écran géant sert de passage entre no-



l'Atlantide. En régie, le «truquiste» (spécialiste des effets spéciaux), le réalisateur et la scripte vérifient



tre monde et l'univers des jeux vidéo. Aujourd'hui, mélanie doit affronter les gorgones qui menacent

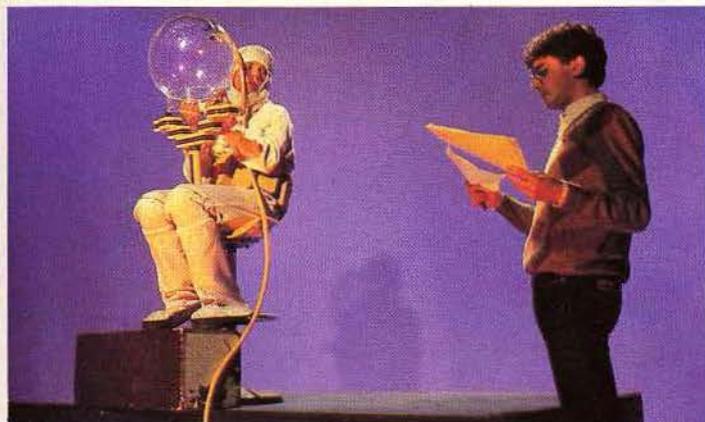


que tout est prêt. Sur le plateau, R. Duval indique à Mélanie sa position définitive; la régie est en pleine



effervescence. De son pupitre, le réalisateur contrôle tous les éléments qui entrent en jeu,

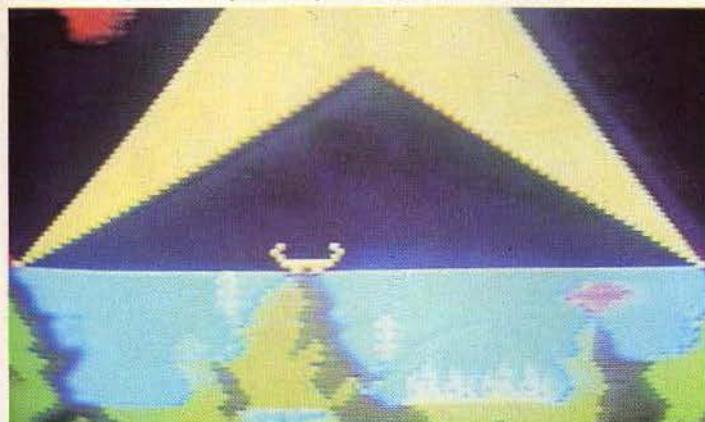
éclairage, son, position et cadrage des caméras, lancement des magnétoscopes etc. Mélanie répète



une dernière fois son texte, un micro «cravate» est installé, elle est parée pour affronter Atlantis et ses



combats effroyables - les séquences «chocs» d'une partie ont été enregistrés à partir d'un simple



moniteur -, parée également pour retrouver le prince Tarik, grand maître de l'Atlantide. Ce



prince charmant est né de l'esprit des scénaristes de l'émission mais ce sont François Helt et Thierry



Vilar créateur de la société Images Intégrales qui lui ont donné vie. Avant l'enregistrement, ces deux

compères discutent avec le réalisateur et font des projets de décors et d'animation en fonction du



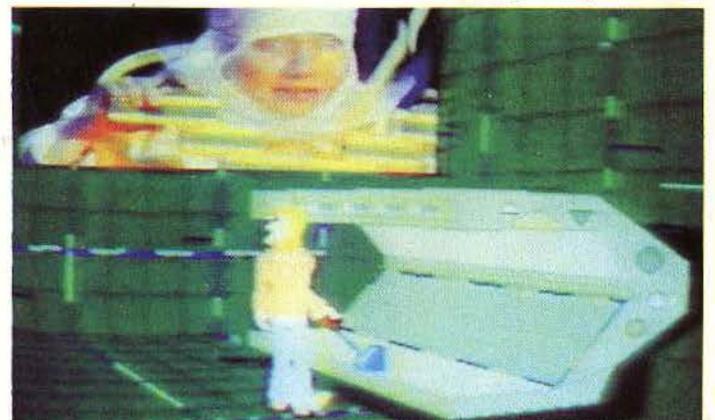
scénario. Puis, grâce à une palette graphique qu'ils ont conçu eux-mêmes, ils dessinent le décor dans



lequel Mélanie se déplacera, ou le Prince Tarik en train de chanter. Car les dessins conçus à partir de



leur palette peuvent être animés; Nous retrouvons ici les techniques utilisées pour réaliser des



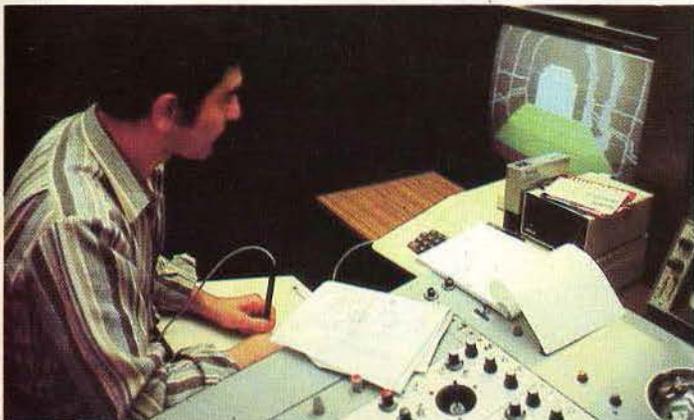
«cartoons»: dans cette scène par exemple, le prince tarik abaisse et lève une manette: 4 dessins avec la



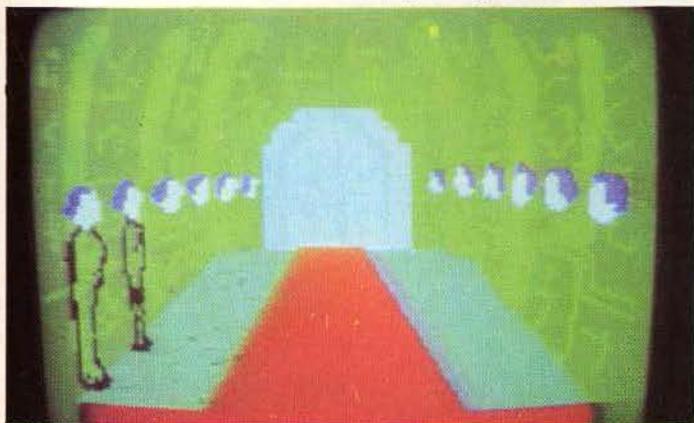
position de départ, manette en haut, la position d'arrivée, manette en bas et les positions intermé-



mouvement. Grâce aux encouragements de Dominique, la guerre s'est enfin terminée, le technicien



peaufine le décor du mariage de Mélanie avec le Prince Tarik. S'il le désire, il peut grossir énormé-



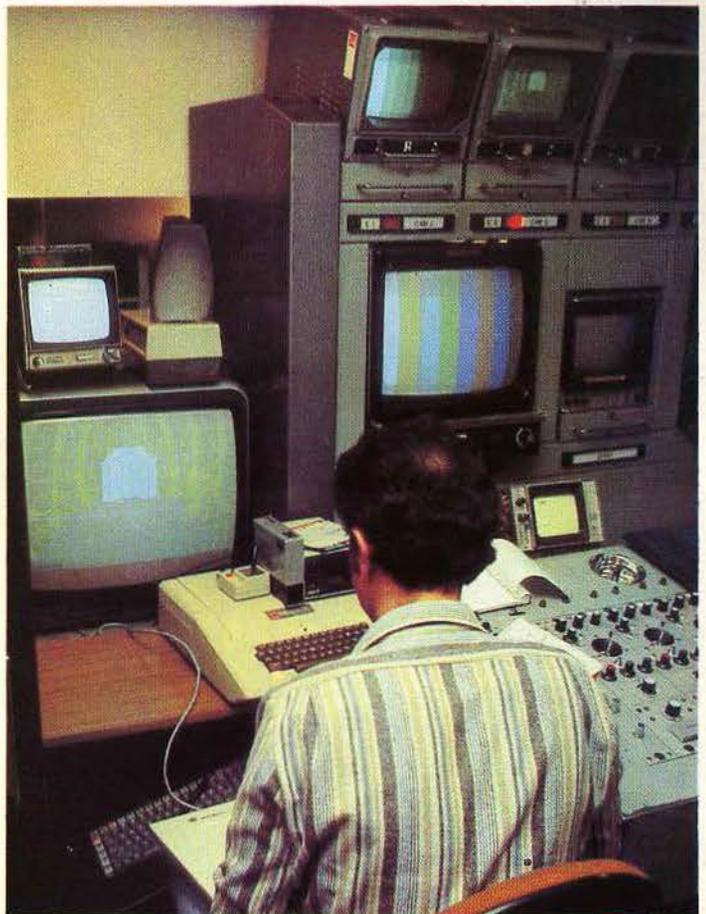
ment l'image et corriger les défauts si petits soient-ils. Une trame projeté sur l'écran lui permet de res-



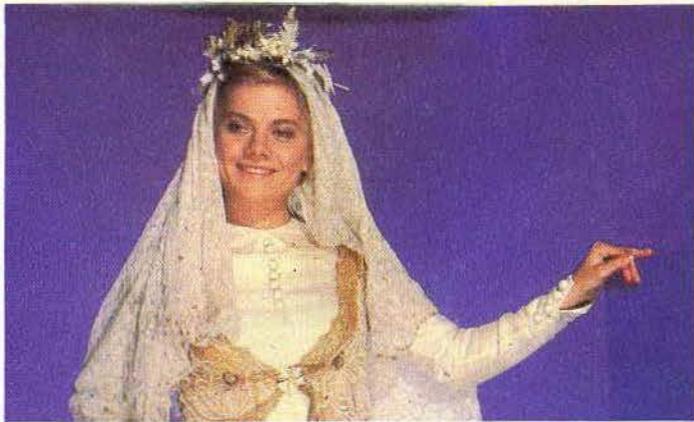
diaires ont été réalisés; l'ordinateur les fait se succéder à toute vitesse, donnant ainsi l'illusion du



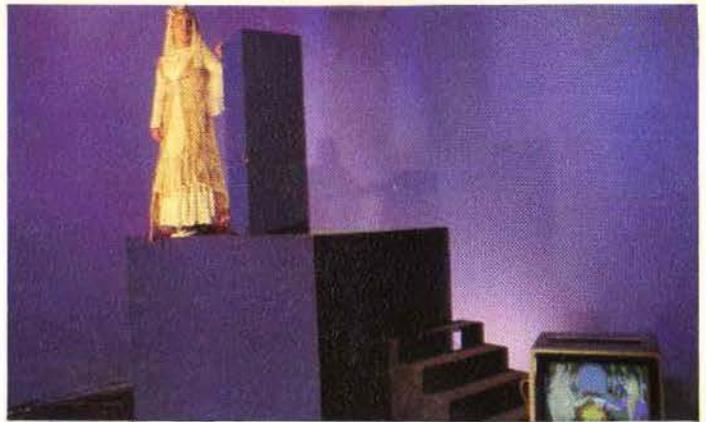
du son peut envoyer une marche de victoire composée par Alain Guéllis tandis que Thierry Vilar



pecter proportions, horizontalité et verticalité. Mélanie, une fois le dessin terminé va être «incrustée»



à l'image. Revêtue de sa robe de mariée, elle se tient debout sur un praticable «bleu incrusté» et,



derrière elle, le fond du décor est également bleu. Elle est filmée ainsi, par un trucage vidéo, le bleu



est entièrement éliminé de l'image. Elle peut donc apparaître sur n'importe quel fond (enregistrée par



une autre caméra) et pour cette image, elle est «incrustée» sur le décor de Thierry Vilar : l'illusion est



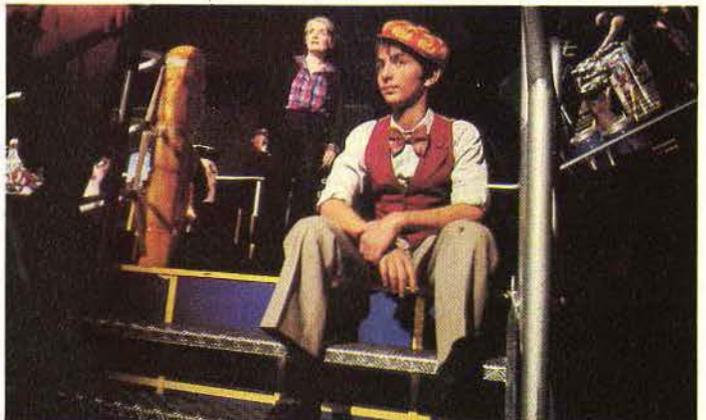
parfaite. Pour célébrer le mariage, un grand match de boxe est organisé, et chacun y va de ses



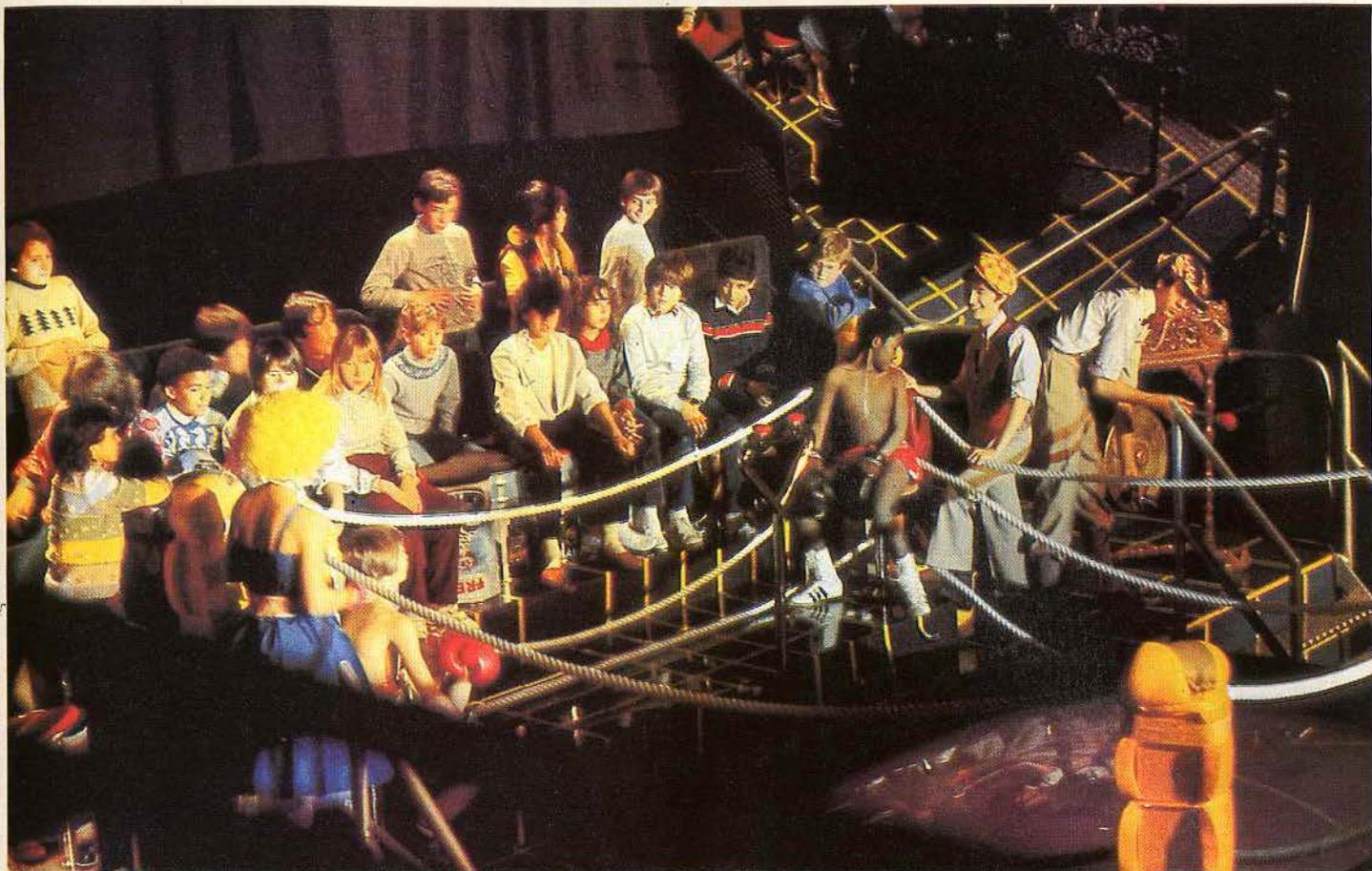
conseils : les deux challengers sélectionnés vont s'affronter sur le Boxing de Mattel et sur celui



d'Activision et Antoine l'entraîneur d'un des poids plumes suppute les chances de son champion.



Avant d'entamer le combat, les deux boxeurs se relaxent. Les jeux, grâce à un miroir géant vont être,



au coup de gong, envoyés dans l'écran géant en plexiglas et le combat commencera. Dominique,

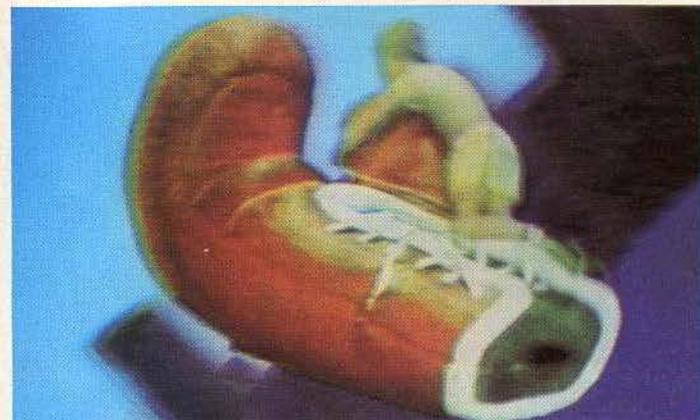
perplexe, semble hésiter à donner le signal attendu: il faut dire que l'enjeu en vaut la peine; le vainqueur



remportera le grand prix pixifoly, un baptême de l'image. Il volera sur un paysage généré par les pro-



grammes de simulation de vol Thomson. Les artisans de Pixifoly? Ils sont trop nombreux pour les ci-



ter tous. Sachez seulement que l'idée originale de Pixifoly est de J. Peyrache et de Cécile Roger-



Machart, (à droite et à gauche du Mégazbu), entourés pour la circonstance de toute l'équipe de Pixifoly.



L'ENFANT

Quelques mois après sa sortie, le Prestige étonnants - a donné naissance à deux échiquiers de vue. Il s'agit de l'Elite As et surtout du Super 9 qui nous a beaucoup séduit.

Le Super 9 et l'Elite AS sont dotés du programme du Prestige, mais ce dernier tourne à 2 Mégahertz sur le Super 9 contre 3 Mégahertz sur l'Elite AS et 4 Mégahertz sur le Prestige. La carrosserie est elle aussi différente : le Super 9 reprend l'échiquier vert et crème semi-sensitif tout plastique du Sensory 9, dont nous avons déjà regretté le manque d'esthétique. L'Elite AS pour sa part est doté d'un splendide échiquier de grande taille en bois, auto-répondeur, assurant un confort d'utilisation maximum.

Dans les méandres de son cerveau

Le Super 9, contrairement au Sensory 9, est doté d'un écran de visualisation qui permet ainsi d'utiliser toutes les fonctions du Prestige. Et de plus, il parle mais sa voix n'est pas particulièrement douce et suave. On peut heureusement la faire taire à tout moment et ne conserver que les « bips » de réponse ou même jouer dans le silence absolu. Mises à part les fonctions devenues maintenant classiques sur les échiquiers électroniques, le Super 9 possède d'autres fonctions complémentaires fort intéressantes. Il peut montrer le coup qu'il compte jouer, mais est aussi capable de vous faire pénétrer dans les méandres de son « cerveau ». Il devient ainsi possible de lui demander la succession des déplacements qu'il envisage et cela sur une profondeur

de huit demi-coups. Ce dispositif remarquable permet de savoir si la réponse correcte à un problème constitue le fruit du hasard ou si le Super 9 a bien envisagé la suite logique des coups. Autre fonction intéressante, vous pouvez fort bien refuser le coup proposé par la machine et lui demander les différents coups calculés lors de sa recherche d'évaluation du meilleur coup possible et ce, par ordre de valeur décroissant. Le Super 9 possède une fonction d'évaluation des positions, cette fonction étant bien calculée car elle tient compte tant de l'avantage matériel que de l'avantage positionnel. Il est toutefois regrettable que le résultat de cette analyse soit exprimé en valeur hexadécimale, ce qui oblige l'utilisateur à jongler avec les tables de conversion. L'écran d'affichage permet encore de s'informer de la profondeur de l'analyse en cours, ainsi que du nombre de variantes déjà examinées. Enfin une horloge informe des temps écoulés pour chaque coup, ainsi que des temps cumulés.

Un « Blitz » redoutable

Le Super 9 dispose de huit niveaux de jeux classiques ainsi que d'un certain nombre de niveaux particuliers : recherche de mat ; temps fixe par déplacement ; niveau tournoi ; jeu « Blitz » (toute la partie doit être jouée en cinq minutes) ; et niveau analyse à la recherche ininterrompue, sauf s'il découvre un mat ou

DU PRESTIGE

- appareil aux performances et au prix plus abordables. A tous les points de

qu'on l'oblige à répondre. Le programme de Dan et Kathe Spraklen a été opposé à différents adversaires lors de deux récents tournois. Tout d'abord au Tournoi Open des Championnats de France qui s'est tenu à Belfort en août dernier : le Super 9 a joué les trois premières rondes, remplacé ensuite par l'Elite AS plus rapide. Le tandem se classa 57^e sur 314 concurrents avec un score de 7 points sur 11. Sur le Super 9, le programme est fixe et aucun complément ne peut lui être ajouté. La bibliothèque d'ouverture est particulièrement vaste : elle couvre plus de 11 000 demi-coups. Ceci assure des débuts de partie sans monotonie ainsi que la connaissance de certaines lignes d'ouverture moins connues.

Attention aux catastrophes

Dès le niveau 3, le Super 9 est capable de reconnaître les interventions de coups et ainsi de rester éventuellement dans sa bibliothèque d'ouverture. Aux niveaux 1 et 2, ce dispositif n'existe pas pour la raison suivante : la recherche d'intervention demandant un certain temps et le temps de réflexion étant particulièrement limité à ces niveaux, l'appareil risquerait alors, pressé par le temps, de jouer le premier coup lui venant à « l'esprit », ce qui ne manquerait pas de produire des catastrophes. En milieu de partie, on note quelques différences par rapport au Sensory 9 : les combinaisons intéressantes

Diagramme 1 :
Pétrossian - Ivkov, 1979

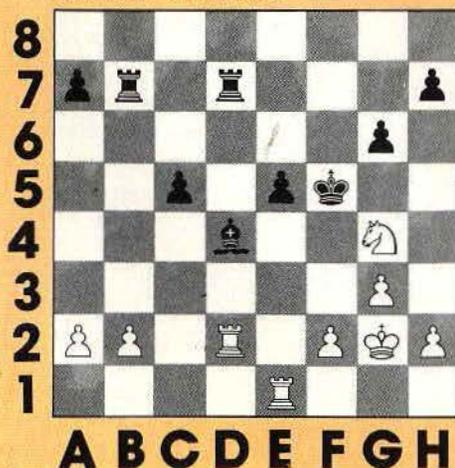


Diagramme 2 :
Fischer - Cioaltea, 1962



Diagramme 3
Juhnke - Karpov, 1969



sont plus longues à détecter car le programme est beaucoup plus important. Par contre, des progrès sensibles ont été réalisés sur le plan stratégique. Le programme se méfie désormais beaucoup plus des cadeaux empoisonnés et il n'hésite pas à stopper son attaque et à se mettre en défense dès qu'il sent que la position lui devient défavorable. Sa connaissance de la règle du carré, de l'opposition rapprochée (il a par contre beaucoup de mal à calculer celle de l'opposition éloignée), et l'algorithme d'attaque du pion autorise des fins de partie intéressantes. Mais cette phase demeure malgré tout le talon d'Achille du programme, comme des autres programmes d'ailleurs. Nous avons soumis au *Super 9* différentes positions tirées de parties jouées par de grands maîtres d'échecs. Il ne s'agissait évidemment pas de comparer cet appareil à ces champions, beaucoup plus forts, mais plutôt de connaître ses réactions lorsqu'il se trouve confronté à la même situation. Le *Super 9* jouait au niveau tournoi, c'est-à-dire 40 coups en deux heures.

Jouez la combinaison gagnante

Diagramme 1 (Petrossian-Ivkov, 1979) : les blancs jouent et gagnent. La combinaison gagnante est la suivante : 1. Txd4 !! Cette tour est imprenable car sinon : 2. Te5+, Rgx4 et 3.h3 mat. Les blancs se retrouvent ainsi avec un cavalier en plus. *Super 9* découvre la bonne combinaison en 3 minutes 40 secondes. Diagramme 2 (Fischer-Ciocaltea, 1962). Les blancs jouent et gagnent par : 1. Fg5 !, hxg5 ; 2. hxg5. Les noirs sont alors tenus à un échange de dames et doivent en plus perdre une pièce : 2..., Cf4 ; 3. gxf6, Cxe2 ; 4. fxe7, Cc1 ; 5. Rd2. *Super 9* trouve en 5 minutes 6 secondes. Diagramme 3 (Juhnke-Karpov, 1969). Les noirs jouent et gagnent par : 1..., Dxd2 ! ; 2. Dxd2 (si Dxh4, alors Dg2 mat), Cxf3+ ; 3. Rf2, Cxd2 ; 4. Rg3, Fxg4 et ainsi les noirs se retrouvent avec trois pions de

Diagramme 5 :
Tal - Semenkin, 1954



Diagramme 6 :
Winokur - Tal, 1954



plus. La bonne combinaison est trouvée par le *Super 9* en 2 minutes 2 secondes. Diagramme 4 (Karpov-Mecking, 1972). Les blancs jouent et gagnent. Le *Super 9* annonce le mat en 8 secondes par Tg7 puis mat imparable par Tf3.

Diagramme 4 :
Karpov - Mecking, 1972

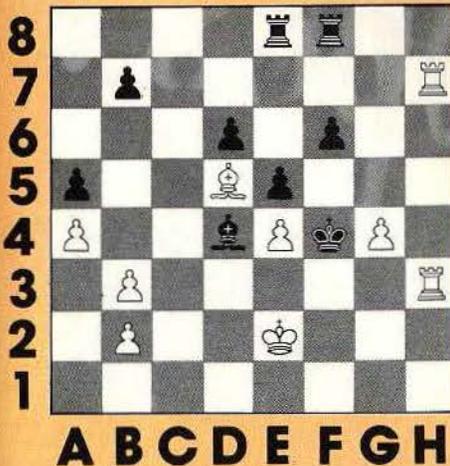


Diagramme 7 :
Tal - Barcza, 1962



Diagramme 5 (Tal-Semenkin, 1954). Au bout de 2 minutes 41 secondes, le *Super 9* annonce Fxf6 alors que le mat en cinq coups était présent : 1. Txf6 !, hxg5 (tout autre coup entraîne 2. Dh7 mat) ; 2. Th6+, Rg8 ; 3. Dh7+, Rf7 ; 4. Dg6+, Rg8 ; 5. Dxg7 mat. Nous avons soumis ce même problème en sélectionnant le niveau de recherche de mat en cinq coups. Le *Super 9* n'avait toujours pas trouvé après une réflexion de huit heures et demie.

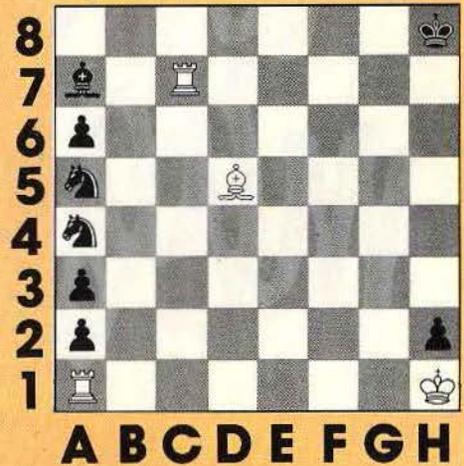
Nous avons ensuite proposé au *Super 9* différentes recherches de mat en sélectionnant le niveau approprié.

Diagramme 6 (Winokur-Tal, 1954). Les noirs jouent et font mat en quatre coups. Le *Super 9* annonce la solution en 14 secondes par : 1..., Cf2+ ; 2. Rg1, Ch3+ ; 3. Rh1, Dg1+ ; 4. Txg1, Cf2 mat. Diagramme 7 (Tal-Barcza, 1962). Les blancs ont le trait et font mat en quatre coups par : 1. De4+, f5 ; 2. Db7+, Dd7 ; 3. Dxd7+, Te7 ; 4. Dxe7 mat. L'appareil trouve la solution en 9 secondes. Diagramme 8 (problème déjà posé dans le Tilt n° 4 au *Mephisto 2S* qui mettait 16 minutes pour trouver la solution). Nous la rappelons ici : 1. Txa2, Cb2 ; 2. Txa3, Cb3 ; 3. Txa6, Fb6 ; 4. Ta8 mat. Le *Super 9* donne la solution en 8 minutes 44 secondes.

Ces différents problèmes mettent bien en évidence que le *Super 9* est capable d'intéressantes combinaisons, mais qu'il se trouve dépassé dans les cas difficiles. En conclusion, le *Super 9* se révèle un partenaire électronique de très bon niveau puisqu'il correspond à celui d'un joueur de troisième catégorie (Elo estimé proche de 1800). Il y a dix ans, à peine, le *Challenger 3* se faisait quasiment battre par des débutants. Le *Super 9* offre de plus tout un éventail de possibilités jusqu'alors inconnues dans cette gamme de prix. Seul son design laisse à désirer. Il constitue pour moins de 4 000 F un choix fort intéressant pour qui désire faire de réels progrès aux échecs.

Jacques HARBONN

Diagramme 8



RA

GRATUITES

• Vends Console Mattel parfait état + 10 K7 (Snafu, Foot, Golf, Sea Beattie, Utopia, etc.) le tout acheté 4 400 F et vendu 2 000 F. Exceptionnel ! Denis MOINDRON, 11, rue du Docteur-Benasson, 95410 Grosley. Tél. : 983.84.17 après 20 h.

• Vends jeu Vidéoop (S-82) + 6 K7 : 1 100 F. Vends jeu Microvision + 2 K7 (12-80) : 270 F. Didier CAPEVIELLE, 13, rue des Rosières, 33600 Pessac. Tél. : (56) 45.11.33.

• Vends K7 Philips Vidéoop pour CS2 au N°60 : Programmation, Tir sur Cible, Champ de Bataille et Labyrinthe (n° 9, 16, 30, 32) en très bon état : entre 80 et 90 F, prix à débattre. Geoffroy OUVIARD, 53 rue de Babylone, 75007 Paris. Tél. : 551.37.68.

• Vends console Philips CS2 avec ou sans K7 (n° 1, 4, 8, 9, 11, 14, 20, 22, 34, 38, 39) prix à débattre. Prix avec K7 : 1 270 F. Prix sans K7 : 650 F. M. Cyril DONNE, 29, rue de la Montjoie, 78750 Marilly-Maly. Tél. : 958.05.35 après 18 h.

• Vends VCS Atari bon état décembre 82 + 13 K7 : 1 800 F ou lieu de 4 200 F ou vends K7 à l'unité. Olivier BINDA, 6 rue du 11-Novembre, 57158 Montigny. Tél. : (8) 766.31.16.

• Vends jeux cristaux liquides neufs Parachutes, Epoch Man, Donkey-Kong, double écran : 250 F le lot. Jeu électronique combat Laser : 150 F. Super Missile Evader : 100 F, le tout parfait état. M. BUSSON, 17 bis avenue de Montrouge, 92340 Bourg-la-Reine. Tél. : 664.43.89.

• Vends Microvision + K7 n° 1, 4, 6. Vends aussi Echipier électronique Chess Partner 2 000 + jeux à cristaux liquides : Parachutes (Nintendo) + Slimboy Space Quartz (Tomy). Yves, tél. : 886.22.98.

• Vends TI 99/4A + câble magnéto + Doc + la pratique du TI + 50 prog pour TI + module jeu Wumpus éd. 82 sous garantie : 2 000 F. Vends VCS Atari + Combat + Pac-Man neuf (déc. 82) sous garantie : 1 000 F. PRADEL J.-F. 13 rue Sembat, 79200 Parthenay. Tél. : (46) 64.44.19 après 18 h.

• Vends K7 pour VCS Atari : Pac-Man 200 F, Tennis 155 F, Space Invaders 155 F, Asteroids 180 F. Missile Command 155 F, Pelé's Soccer 50 F, Breakout 50 F. YRIEX Christophe, tél. : (3) 468.54.58 après 18 h.

• Vends jeu électronique de Football Mattel Electronique valeur 350 F, cédé à 250 F, ou échange contre une K7 pour le VCS Atari. Pierre BOURNOVILLE, allée des Pâquerettes, 62520 Le Touquet. Tél. : (21) 05.18.14.

• Vends ou échange jeu vidéo Mattel + 3 K7 (Tennis, Roulette, Space Hawk) état neuf encore sous garantie (2 months), acheté le tout 2 300 F, vendu 1 500 F, ou échange contre Atari 2 600 F + K7. Harry ABBOU, 9, rue Fondère, 13004 Marseille. Tél. : (91) 49.34.49.

• Vends console Mattel + 6 K7 (février 83) 2 500 F. Marc CAMPANA, 217, rue de St-Maur, 75010 Paris. Tél. : 241.65.46.

• Urgent vends jeu Vidéo Philips, janvier 83, bon état avec 23 K7 n° 1, 5, 9, 10, 15, 16, 17, 18, 21, 22, 25, 27, 32, 33, 34, 37, 38 et n° 39. Affaire de 1-686 F. Patrick SEGURA, mairie de Dourdan, 91410 Dourdan. Tél. : 492.90.90 poste 44.

• Vends ou échange K7 Mattel triple action, Night Stalker, Space Battle, Utopia, Snafu, Astromash : 180 F. Tennis, Ski, Soccer : 200 F, Autarcing : 120 F valeur totale 1 800 F ou lieu de 2 500 F le lot 1 500 F. Laurent LACROIX, 43 traverse Aurélienne, 83700 Saint-Raphaël. Tél. : (94) 52.19.13.

• Vends jeux électroniques de poche : Oil Panic, Hamburger Shop, Guerre de l'Espace, Fire de Game, Watch et un jeu scolaire U. Boat, le tout pour 550 F ou séparé à 150 F pièce. AUDIBERT Frédéric, 64 boulevard Merle, 13012 Marseille. Tél. : (91) 49.34.70.

• Vends VCS Atari (déc. 82) + K7 (Pac man, Defender, Combat, Adventure) le tout 1 500 F. Tél. : (58) 58.70.29.

• Vends Big Jim et équipements tous accessoires (Hélicoptère, Lazervette, Camping car, Car Agent Secret...) le tout 1 000 F ou individuellement prix à débattre. Christophe PRUNIER, tél. : 009.08.97 après 17 h.

• Vends K7 VCS Hanted House 160 F, Yar's Revenge, Defender, Berzerk 210 F, Amidar, Jawbreaker, Les Aventuriers, Stormaster, Fireworld, Phoenix : 280 F, Frogger 300 F. Valeurs 3 520 F, vendu 2 500 F ou séparément. M. LAMY, 5, rue Rebuffel, 06110 Le Cannet. Tél. : (93) 45.25.05, le samedi de 15 h à 18 h.

• A vendre urgent : FH801 de poche, comprenant (affaire) mini-imprimante de poche + 3 rouleaux thermiques et faisant machine à écrire, équation, rubriques, calculatrice, vendu avec notice explicative. M. VALET Franck, 19, rue des Bouvets, 78400 Chateaufort. Tél. : 378.76.85 après 19 h ou pendant heures de repas.

• Vends Ordinateur Echech Méphisto 5 garanti 5 mois, jamais servi, valeur 2 400 F, vendu 1 600 F, à débattre. Michel QUESNEL, 3, rue Ampère, 01800 Maximioux.

• Vends K7 pour VCS Atari : Defender, Asteroids, Hanted House : 1 000 F, Donkey-Kong double écran : 220 F, Crêpes : 140 F, Monster Panic : 150 F, très bon état, le tout 1 450 F. PICOT Pascal, 5, avenue M.-Champmésle, 78600 Maisons-Laffitte. Tél. : 912.38.02.

• Vends K7 pour VCS Atari : Bowling, Sky driver, Slot racer, 100 F pièce et échange K7 Pac-Man contre Missile Command. CABLAT Eric, L'Orangerie n° 06200 Nice. Tél. : (93) 72.17.34.

• Vends ou échange K7 Atari, très bon état, Yar's Revenge. Valeur 256 F, cédé 150 F. DAL Christophe, 64, allée des Foyers, 59650 Villeneuve. Tél. : (20) 33.07.08.

• Vends pour VCS Atari K7 Defender (Atari) et The-shold (Tigervision) 250 F pièce ou 450 F les deux (port compris). Joindre timbre pour réponse. M. SLUPSKI Eric, 14, rue Victor-Hugo, 38320 Eybens. Tél. : (76) 25.67.79 après 17 h.

• Vends console Atari (Déc. 82) + 2 paires de manettes et 3 K7 : Combat, Space Invaders et Demon-Attack (mai 83) 1 100 F. M. Jacques TOMBE, 17, rue de Cléry, 75002 Paris. Tél. : 508.89.74.

• Vends maquette train : 1 000 F ou échange contre jeu Vidéo Atari VCS même prix. M. TAUPIN, chemin de la Grenouillère, Villiers-les-Rosses, 36260 Reuilly. Tél. : (54) 21.50.43.

• Profitez-en vite ! Vends K7 Activision, Spectravision, Atari : Stormaster 360 F, vendu à 230 F, Gangster Alley 290 F, vendu à 210 F. Dodge'em et Sky Driver, la K7 170 F, vendu à 90 F. M. LEBER, résidence Concorde, 8, square St-Florentin, 78150 Le Chesnay.

• Urgent vends VCS Atari + 9 K7 (Pac-Man, Superman, Frogger, Berzerk, Starwar, Soiderman, James Bond, Space Invaders, Defender) + Intellivision + 6 K7 prix 1 000 F, le tout cause départ à l'étranger. M. CHIGMARD, CES Les Goussons, 91190 Gif-sur-Yvette. Tél. : 012.02.97.

• Vends jeu de dames Sensory Challenger 7 niveaux de jeu en photo sur Titl n° 2 p. 57, fort top pour moi, prix 2 000 F. Etat neuf. LOMBARD André, H.L.M. Le Falra, bt A, 07600 Vals-les-Bains. Tél. : (75) 37.63.38.

• Vends K7 Activision Tennis garantie 7 mois pour console Atari, prix intéressant. Rémi SOMMER, 3, rue de l'Église, 88440 Nomezey. Tél. : (29) 66.91.74.

• Vends jeux électroniques (12/82) Duel, Crazy, Climber, Change Man, Merlin (12/81) Stock Car, etc. Prix à débattre. FABRE Cyrille, 1 avenue Schweitzer, 78330 Fontenay. Tél. : 460.60.80.

• Exclusif ! Vends coffret Vidéoop 42 : La quête des anneaux avec plateau de jeu, coche-clavier et cartouche acheté le 11/6 cédé à 330 F (très neuf). Vends aussi n° 2, 4, 10 : 80 F. la K7, + K7 9. Programmes 100 F. M. HOANG LONG Bernard, 26, rue Blanche, 93170 Bagnolet. Tél. : 364.06.06.

• Vends console jeu Vidéo Atari avec 7 K7 : 1 200 F. M. ALEMANY Francis, rue Beaumarchais, 66250 Saint-Laurent-de-la-Salanque. Tél. : (68) 28.35.16.

• Vends K7 Vidéoop CS2 Base-ball très bon état 50 F. SIGOINE J.-C., Villes-Babin, 44380 Pornichet. Tél. : (40) 61.29.47.

• Vends urgent cause double emploi console Mattel Intellivision + 4 K7 (Roulettes, Star-Strike, Tennis, Wight Stalker) très bon état, peu servi, garanti 6 mois. DI MEO Loïc, rue des Charmilles, 38290 St-Quentin-Fallavier. Tél. : (74) 94.23.92.

• Vends 190 F ou échange cartouche Vic 20 contre toute autre cartouche de même valeur pour Vic 20 : Road Race + boîte + mode d'emploi bon état. Igor CYNBER, 17, rue des Sablons-Villiers, Saint-Frédéric, 78640 Neuville-le-Château.

• Vends ZX 81 avec mémoires 16 K et inversion vidéo + 3 K7 : le tout acheté 2 200 F en avril 83, vendu 1 500 F. Tél. : 588.79.73.

• Vends jeu Vidéo VCS Atari, décembre 82 + 8 K7 : King-Kong et Laser Blast (Tigervision), Pac-Man, Asteroids, Space-Invaders, Circus-Atari, Air-Sea-Beatrice, Combat, avec une manette de changement prix 1 500 F. Anthony DUPRE, 44, avenue du Château, 94300 Vincennes. Tél. : 808.31.88.

• Vends K7 VCS Atari (mars 83) Star Raiders, Air-Sea-Beatrice, Superman, Hanted House, vendu à partir de 40 % la K7. Tél. : 372.12.25 de 18 h à 20 h à 20 h.

• Vends nombreuses B.D. de super héros de la collection Lug, Arédit, et autres... à prix intéressants, bon état (prix à débattre) + jeu électronique de chez Radotin avec sélection Tennis, Foot, Squash, etc. Thierry DABERE, 113, rue Grande-Rue, 91290 Arpaillon. Tél. : 083.07.11 après 20 h 30.

• Vends jeux électroniques cristaux liquides, Tremblement de terre encore garanti 6 mois 150 F + Le Pont des Tortues (Game & Watch Nintendo) 200 F parfait état. Yan JOLLY, tél. : 378.76.85 après 19 h ou pendant heures de repas.

• Vends jeu Vidéo HIT 10 bon état (jeux sportifs) + programmes ZX81 et TI 57. M. P. DOUCHE, 27, boulevard Faidherbe, 49300 Cholet. Tél. : (41) 62.38.74.

• Vends console Philips CS2 achetée en septembre 82 avec K7 n° 4, 5, 11, 12, 14, 15, 17, 22, 23, 32, 34, 35, 37, 38, 39, le tout pour 1 700 F, très peu servi. ROBIN D., 15, rue Bathysy, 93130 Noisy-le-Sec. Tél. : 845.10.25 après 19 h.

• Vends Atari CX 2600 (avril 83) état neuf + K7 Chopper Command + manette de compétition Spectravision, valeur 2 000 F, vendu 1 500 F. Laurent PEYGOURDI, 64, rue Pierre-Brossolette, 94370 Sycy-an-Bria. Tél. : 590.27.73.

• Vends jeu électronique acheté Noël 82 : 140 F, et revendu 100 F, avec piles. SAVOYE Béatrice, 12, chemin des Couloges, 39000 Lons-Le-Sautier.

• Vends TL-TONE electronic musical instrument & calculatrice (neuf) 500 F. CAUBIOS Hervé, Ponticq, 64460 Villapinte. Tél. : (59) 81.90.06 le soir après 18 h.

• Vends jeu électronique Aladin comprenant 10 jeux 115 F, ou échange contre toute K7 pour VCS Atari (sur Nancy) paiement à domicile. Hélène DE BIDART, 83 bis, rue Gambetta, 54130 Saint-Max.

• Vends console Mattel + 10 K7 (Noël 82) : Microsurgeon, Tron 1 + 2 Tennis, Foot, etc. valeur totale réelle : 4 200 F, laissé pour 3 500 F. FORIEL P.-André, 18, rue de Stalingrad, 06400 Cannes. Tél. : (93) 38.26.55 après 19 h.

• Vends VCS Atari (déc. 82) très bon état avec K7 Combat : 900 F + vends K7 Yar's Revenge, Stormaster, 200 F chacune + vends pour jeu Microvision K7 Shooting-Star et Cassa-briques 60 F chacune. GUYOT Yvan, 4, rue Hippolyte-Müller, 38100 Grenoble. Tél. : (76) 47.62.18.

• Vends Vidéoop CS2 Philips parfait état, prix 950 F + 17 K7, prix à débattre (n° 1, 4, 6, 11, 14, 15, 20, 22, 23, 24, 29, 34, 35, 38, 39, 40, 44). M. CASAGRAMA Stéphane, Le Longchamp 2, 38, rue de Longchamp, 73100 Aix-les-Bains. Tél. : (79) 35.61.24 après 19 h.

• Vends K7 Vidéoop CS2 n° 9 (Ordinateur) 100 F, prix à débattre. Xavier GERMOND, 38, rue de Bagneux, 45140 St-Jean-de-la-Ruelle. Tél. : (38) 88.00.80.

• Vends jeu Vidéo Atari VCS, 4 mois de garantie : 1 200 F + 2 paires de commandes + 3 K7 neuves (Pac man, Phoenix, Combat) 200 F chacune et vends jeu Vidéo à K7 (NB) + K7 Sport et Moto, 500 F le tout. Laurent CORRE, Coatanlem, 29252 Plouézec. Tél. : (98) 67.25.01.

• Vends système complet de jeu LCD Microvision + K7 Cassa-briques, Flipper, Blitz, Shooting star, Combat naval, Puissance 4, le tout 5 000 FB ou lieu de 7 300 FB. Michel GEONET, rue de Meuse 29, 5552 Waulsort - Belgique.

• Vends K7 Pac-Man pour VCS Atari, état neuf, 250 F, ou lieu de 320 F. David FENECH, 87, rue du Point-du-Jour, 92100 Boulogne. Tél. : 620.03.94 avant 20 h.

• Vends Tanktics pour TRS 80 16 K, prix 200 F + jeux d'échec électronique mini-Sensory Chess Challenger, prix à débattre, le tout bon état. Philippe MARTIN, 58 bis rue Tourgenieur, 78380 Bougival. Tél. : 918.31.54.

• Vends jeu Logic 5 (120 F) + montre Kelton (Alarm, Chrono, Lumière) 140 F. Thierry DEPROST, 57, avenue Henri-Matisse, 06200 Nice. Tél. : (93) 83.40.41, heures de repas.

• Vends VCS Atari 83 sous garantie avec Pac-Man, Vidéo Chess, Star Master, Combat : 1 500 F, valeur 2 300 F. R. PATUREUX, 3, square G.-Fauré, 92160 Antony. Tél. : 350.05.66.

• Vends K7 Atari Air Sea Battle 100 F, Combat 100 F, Breakout 100 F, très bon état avec notices et boîtes. Vincent JUMEAU, collège de Mouy, 60260 Mouy.

• Vends K7 pour Atari : Street Racer 60 F, et Combat 50 F ou bien les deux 100 F + 10 F port. M. VACQUER Christophe, 17 boulevard Alphonse, résidence L'Amochée, 83200 Toulon. Tél. : (94) 22.43.89 à 19 h.

• Vends jeu Vidéoop Philips CS2 : 900 F et K7 n° 4, 6, 14, 20, 22, 25, 26, 28, 33, 36 : 90 F pièce ; n° 9 : 100 F ; n° 37, 38, 39, 40, 43, 44 : 135 F ; n° 42 : 260 F pièce ou le tout 2 800 F, très bon état.

• M. CHARMEIL, 31, rue Lennin-de-Tillemont, 93100 Montreuil. Tél. : 857.12.27 après 18 h.

• Vends console Atari VCS (janvier 83) + 4 K7 + 4 paires de commandes 1 800 F. M. RUIZ Christian, Domaine de Mottay, 74500 Amphion. Tél. : (50) 72.03.11.

• Vends console Atari 2600 S, état neuf, achetée le 21/4/83, prix avec K7 Space Invaders + seconde paire de manettes : 1 200 F + à part K7 Miss Pac-Man, bon état : 200 F. Pitfall, excellent état : 280 F. Frédéric, tél. : 322.33.81 après 20 h.

• Vends VCS Atari (mai 82) + 4 manettes dont 1 Spectravision + 1 K7, le tout dans l'emballage d'origine, prix 850 F. DEMANGEL Olivier, 20, route de Tournai, 59226 Locelles. Tél. : (27) 48.71.98 après 18 h.

• Vends K7 pour VCS Atari Pac-Man, Tennis, E.T., Space-War, Dragster, état neuf. PIETRI Frédéric, 14, rue Etienne-Parrocel, 13013 Marseille. Tél. : (91) 70.13.68 à 18 h.

• Vends ou échange K7 pour VCS Atari, très bon état : Video Pinball 250 F, Combat 250 F, Video Olympics 250 F ou le tout 700 F. Franck JANKOWIAK, parc St-Maurès, 59800 Lille. Tél. : 51.25.14.

• Vends K7 Atari Space Invaders 180 F, Asteroids 230 F, Pac-Man 230 F, Vidéo Chess (échecs) 160 F, Vends K7 Activision pour VCS : Chopper Command 265 F, Tennis 180 F. Olivier DEMANGEL, Tél. : (27) 48.71.98 après 18 h.

• Vends ZX 81 + extension 64 K + CS simulation de vol : 1 000 F. Christine BLONDEL, 6, rue Thénard, 75005 Paris. Tél. : 331.70.33, la journée.

• Super ! Vends K7 Atari Hangman 99 F + Donkey-Kong pour seulement 369 F. Laurent LUU, 28, rue de la Vigne-de-Lazare, 91120 Palaiseau.

• Vends Game and Watch double écran, état neuf, Green House, Oil Panic, Donkey-Kong 2 : 200 F chacun, Snoopy : 50 F ; Passage de Piétons (Bandai) : 100 F + télé-jeu noir et blanc : Football, Tennis, Pelote basque, Mur-entraînement : 200 F NGHIEU Fabricio, 3, rue Jacquemont, 75017 Paris. Tél. : 228.66.29.

• Vends boîtier Microvision et Cassa-briques : 250 F + 4 K7 : 100 F pièce + jeu Nintendo Turtle Bridge : 120 F, le tout état neuf. David CORNEE, Le Petit-Bois-Bonneville, 37300 Joue-lès-Tours. Tél. : (47) 53.07.37.

• Vends console Vidéoop CS2 Philips : 700 F + K7, bon état, moitié prix n° 1, 3, 4, 6, 14, 18, 20, 22, 28, 32, 34, 37, 38, 39, 43, 44 + la Conquête du Monde, n° 41 : 250 F. S'adresser à Vincent MARTINAUD, 25, boulevard du Nord, 93340 Le Raincy. Tél. : 381.84.72.

• Vends jeu Mega 10 000 Nathan + Détecteur de l'invisible + jeu Ludotronic la Savane. Pour les trois jeux, prix à débattre. Stéphane CARTEAUX, 44, rue Custine, 75018 Paris. Tél. : 606.70.40.

• Vends K7 pour VCS Atari Ice hockey (Activision), 250 F + Star Raiders (Atari) avec video touch pad 230 F avec boîtes catalogues et en très bon état. Philippe Tél. : 955.60.82 (reg. 78) de 19 à 22 h.

• Vends K7 très bon état pour VCS Atari : Pac-Man 200 F, Space Invaders 200 F, Night driver 100 F, Dodge'Em 100 F. Les quatre 550 F ou les échange contre Berzerk et Yar's revenge. Ecrire à MAYIEUX Pascal, 2, rue Rossini, apt 45, 02100 Saint-Quantin.

• Vends Console Mattel garantie encore 6 mois + K7 Lock'n'chase star, Star strike, Frog bag et Horse racing, le tout 2000 F. Vends video jeu Philips N/ 20 150 F. Laurent SARFATI, 36, rue Carnot, 92370 Chaville. Tél. : 750.63.91 à partir de 17 h.

• Vends orgue électrique Yamaha PS20 pratiquement jamais servi (mai 81) valeur neuf 2700 F, vendu 1800 F. Eric BOUAZIZ, Res. de Gramont, 78240 Chambroury. Tél. : 965.43.84.

• Vends K7 VCS Atari 200 F pièce Combat, Space invader, Hanted House, Maze craze, Basket-ball, Yar's revenge. BELLICHA Xavier, 27, rue Custine, 75018 Paris. Tél. : 252.29.77.

• Vends Intellivision Mattel état quasi neuf + 6 K7 : Chosseurs de nuit, Golf, Armada de l'espace, Ski, Boxe, Tennis, le tout 2200 F. Occasion à saisir, grand bassin d'argent. LINEE Marc 23, rue de Normandie, 92600 Asnières. Tél. : 790.45.75.

• A vendre console VCS Atari, 950 F. Tél. (bureau) : 757.31.65, domicile : 307.46.87 après 19 h.

• Vends VCS Atari + K7 combat + 2 paires de manettes (joystick et paddles) dont joystick spécial compétition (sous garantie jusqu'à Noël 83). Avec 7 K7 : Phoenix 290 F, Pac-Man 260 F, Yar's revenge 200 F, Hanted House 150 F, Adventure 150 F, le tout 2 742 F ou lieu de 3 242 F, Sans les K7 : 1 200 F ou lieu de 1490 F. VCS et K7 parfait état. Vente des cassettes en lot : les 7 : 1 300 F ou lieu de 2 042 F ou séparément. Ecrire à GUIET Lilian, 31, rue Simon-de-Chastillon, 51000 Châlons-sur-Marne. Tél. : (26) 65.04.64.

• Urgent à vendre Vidéoop Philips C 52 + 9 K7 n° 1, 2, 4, 9, 22, 24, 34, 38, 39, 1 000 F, encore sous garantie, bon état. ISNARD François, Villeneuve, 86300 Chauvigny. Tél. : (49) 46.50.86.

• Vends jeux électroniques Astromanman et Cavanaugh valent 207 F chacun. Vendus 160 F chacun et 300 F le tout. Parfait état. Vends aussi K7 Atari Pelé's soccer (mai 83), valeur 256 F vendu 200 F. BREDOSSIER Franck, 14, rue des Bas Sablons, 78360 Montesson. Tél. : 698.15.42.

• Vends console Atari VCS encore sous garantie + 5 K7 (Space invaders, Combat, Starvarguer, Pac-man, Soccer) prix réel 2 700 F, vendu 1 300 F. GUILBAUD Jacques, la Girarde Saule, 26270 Loriol. Tél. : (75) 61.00.66 après 19 h.

• Vends K7 Atari Basket (150 F), Maze craze 150 F, Yar revenge 220 F, Night driver 200 F, Videopinball 190 F, Asteroid 290 F, Missile command 250 F ou échange 2 ou 3 K7 contre Centripede ou Vanguard. Annonce valable sur Paris. Nicolas LOUFRAL, 1, chaussée de la Villette, 75016 Paris. Tél. : 520.69.47 ou 224.04.25.

• Vends jeux électroniques Logic-5 et jeu Merlin : 100 F pièce ; vends également un jeu de football et un jeu de basket-ball, 170 F pièce, tous en bon état. Eric. Tél. : 576.57.12.

RUN INFORMATIQUE

le spécialiste des jeux sur VIC 20, CBM 64, SPECTRUM, ZX 81...

vous propose



VIC 20
LE MUR de BERLIN
Splendide jeu d'action et d'arcade.
Haut en couleurs.
99 F
Réf. 20001

CBM 64
LE BALLON D'OR
Jeu de football.
Fantastique utilisation des sprites...
105 F
Réf. 20002

2 jeux FRANÇAIS conçus et réalisés par HERVÉ LE MARCHAND

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

BON DE COMMANDE

RUN INFORMATIQUE

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

M _____
Adresse _____

Je passe commande de : LE MUR DE BERLIN LE BALLON D'OR
Ci-joint mon règlement par chèque bancaire ou CCP

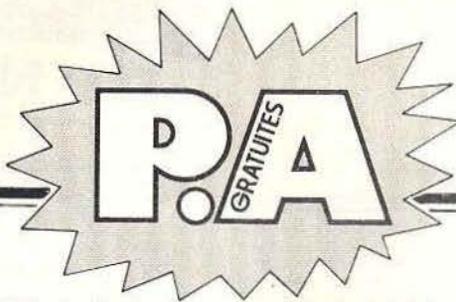
Je désire recevoir votre documentation sur les jeux :
 VIC 20 CBM 64 SPECTRUM ZX 81
 ATARI LYNX ORIC

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

- Vends VCS Atari garantie 5 mois + 6 K7 Parker, Atari, Spectrovision... + rang K7 + golf stick valeur 3 000 F, vendu 2 300 F. **M. PEYROUSSE, 3^e, rue du 16^e et 22^e Dragon, 51100 Reims. Tél. : (26) 47.28.60 après 19 h.**
- Vends console Mattel + 9 K7 (Auto racing, Maze a tron, Space armada, Starstrike, Sub hunt, Astromash, Skiing, Space battle, Space hawk) très bon état 2 800 F et traductrice parlante Texas Instruments avec module 600 F. **L. PUIG, 34, rue des Caillies, 91540 Mennecy. Tél. : 499.61.88.**
- Vends K7 pour VCS Atari Spacewar 140 F et Basic programming 280 F. **Bruno COCCELLE, 4, rue des Mésanges, 80000 Amiens.**
- A vendre VCS Atari (cause double emploi) encore 4 mois sous garantie avec 3 paires de manettes différentes et 5 K7 (Pac-Man, Tennis, Indy 500, Les aventuriers de l'arche perdue, Combat) prix 2 200 F. **PONT Maxime, 13, rue des Clématises, 55100 Verdun. Tél. : (29) 84.20.08 après 18 h.**
- Vends Vidéoopac Philips C 52 + 25 K7 (n° 1, 2, 3, 4, 6, 8, 10, 11, 12, 15, 16, 18, 20, 21, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 32, 35, 36), le tour 2 400 F ou séparément : console 800 F, K7 70 F pièce. **DUBOIS Jacques, place du Lac, Le Bourg, 16800 Soyaux. Tél. : (45) 92.30.39.**
- Vends Cheval de troie LCD Pocket jeu acheté en 1983 très bon état 200 F. Si vous êtes intéressé. **Tél. : (90) 63.47.77.**
- Urgent. Vends (jamais servi) casio PB 100 + K7 interface FA 3 + livre spécial PB 100. Le tout neuf, garanti et cédé à 1 000 F. **Judith ARDON, Ch. De Pieroasco, 13112 Le Destrousse. Tél. : (42) 04.84.49.**
- Vends TRS 80 modèle 1, niveau 2, 16 K, écran vert excellent état sept. 82. prix : 3 500 F. **LUTZ Bernard, 11, avenue du Vercors, 78310 Maurepas. Tél. : 050.53.47.**
- Vends K7 Vidéoopac neuve, la conquête du monde (n° 41) prix 259 F. **LEFAUX Laurent, 43, rte de Dieppe, 76150 Maromme. Tél. : (35) 75.44.36.**
- Vends ou échange jeu électronique double écran contre K7 pour VCS Donkey kong. Acheté 320 F, vendu 200 F. Etat neuf, vendu avec piles. Jeu Mickey et Donald (heure et alarme). **Tél. : 365.86.36.**
- Vends K7 pour VCS Space war 100 F + jeux à cristaux Donkey kong J.R. 120 F + jeux Merlin 150 F ou échange contre K7 Parker, Merlin et Donkey kong. **MARTY Régis, 10, rue de Kirovakan 9220 Bagnoux. Tél. : 657.54.20 après 17 h.**
- Vends K7 pour VCS Atari Golf 100 F et Tennis d'Activision 200 F ou le tout 270 F. **M. MARTINEZ Fabrice, 4, rond-point des Martyrs, 92220 Bagnoux.**
- Vends ou échange K7 pour VCS Atari Air sea battle, Golf, Combat, 150 F pièce. Pac-man 200 F, Circus 200 F, Video pinball 200 F, Sky diver 150 F. **PATINAUD Eric, 70, rue Henri Maréchal, 69800 St Priest. Tél. : 820.52.92.**
- Vends échiquier électronique en très bon état, 5 niveaux + notice + alimentation : 350 F (valeur achat 800 F). **G. GARCIA, 48, rue Guy Moquet, 75017 Paris. Tél. : 224.10.30.**
- Vends VCS Atari, déc. 82, sous garantie + K7 Combat, 800 F. Vends aussi K7 Réalsports Tennis 200 F (voir Tilt n° 5), Mrs. Pac-Man 200 F, Pitfall 200 F, Atlantis 200 F, Star raiders 200 F, Pac-Man 150 F. Occise en or **OUILLET Jérôme, rue de la Tuilière, 01980 Loyettes. Tél. : (7) 832.71.92.**
- Vends vidéoopac Philips C 52 600 F sans K7 ou 1 100 F avec K7 n° 1, 4, 9, 10, 18, 25, 39. Réponse assurée. **DESVERBTE Anne, route de Fourmeuil Verdral, 60112 Milly-sur-Thérain. Tél. : (4) 481.72.23 après 18 h.**
- Vends console Mattel + 9 K7 (dont Lock'n'chase, Tron 2, Donjons et dragons...) Prix neuf 4 855 F laissé pour 2 600 F minimum. **Nicolas. Tél. : 644.08.62 après 18 h.**
- Vends cause double emploi console Intellivision + 9 K7 (Soccer, Tennis, Poker et Black-jack, Ski, Combat naval, Pitfall, Microsurgeon, Tron 1, Tron 2) le tout 3 500 F ou lieu de 4 475 F à débattre. **MARULLAZ Hervé, hôtel « La Bergerie », 74110 Morzine.**
- Vends pour VCS Atari K7 Night driver peu servi 90 F. **J. LARESCHÉ, 15, rue A. Thomas, 25700 Valentigney.**
- Vends console Mattel Intellivision plus 6 K7 dont Lock'n'chase, Football, Auto racing 2 300 F... Vends aussi jeu vidéo Seb avec un pistolet adaptable 175 F et aussi vendeurs Flippers Tomy 200 F et cherche console Atari à 650 F. **Tél. : 366.58.13 à partir de 19 h.**
- Vends console Radiola TO2 (N/B) branchement sur prise antenne du téléviseur. Jeux : Tennis, Foot, Pelote basque, Tir (pistolet et carabine), entraînement seul-plusieurs vitesses angles, etc... Cédée 175 F état neuf. **VENONNI Christophe. Tél. : (66) 35.33.54.**
- Vends ou échange K7 pour console VCS Atari : Superman 200 F état neuf. **Philippe NGUYEN, 6, rue Jules Michelet, 94000 Créteil. Tél. : 899.50.64.**
- Vends ordinateur Vidéoopac C 52 neuf (avec garantie) + K7 (Satellite attack, Space monster, The labyrinth, Air sea war) valeur réelle : 1 750 F, vendu 1 200 F. **Tél. : 70.02.51 à partir de 19 h sur Marseille.**
- Vends Elite Sensory challenger 8 000 F, Dame challenger garantie 6 mois à partir du mois d'août 1 400 F, Z X 81 avec notice et connexions 700 F. Indi 500 + manettes 300 F, tout est en bon état et payable en mens. **M. PUCHOT, 52, rue Villier, 54300 Lunéville.**
- Vends jeux électroniques Kenner long beach, Grand prix. Prix à débattre. Vends jeu Mattel Battle of tanks prix à débattre. **Tél. : 628.23.03 après 18 h.**
- A saisir. Vends cause besoin d'argent K7 avec mode d'emplois pour VCS Atari. Swordquest (Earthworld et Fireworld) les 2 550 F à débattre ou lieu de 704 F (375 F + 329 F) ou 275 F chacune. **BLAVETTE Christian, 34, rue Paul Cornu, 14100 Lisieux. Tél. : (31) 62.27.27.**
- Vends console Mattel, achetée à Noël 82 encore garantie avec 5 K7 Tennis, Bataille de l'espace, Auto racing, Bataille navale, Football. Vendu 2 000 F. **Tél. : (68) 22.29.41 à Perpignan.**
- Vends K7 Mattel : Beauty and the beast 300 F et Tron II 300 F ou échange contre K7 Donjon et dragon, Lock'n'chase, Micro surgeon, Donkey kong, Demon attack. **Vincent MOREAU, 2, rue de la Galissonnerie, 44000 Nantes. Tél. : (40) 73.69.79, heures de repos.**
- Vends jeu électroniques Snoopy, Tennis (Nintendo, Game et watch) 150 F. Sans pile. Très bon état. Vendu avec la notice + polyester protecteur + carton d'emballage. **William GACHIGNARD, 22, rue des Uzelles, Boissettes, 77350 Le Mée-sur-Seine. Tél. : (6) 439.06.01.**
- Vends K7 pour VCS Atari : Centipede, Actions force, Wizard of war, Donkey kong, Frogger, pour 200 F pièce. **Contacteur Daniel CAMISA, 5, rue Pasteur, 93500 Pantin. Tél. : 844.92.39.**
- Vends Oric I 65 K, complet très peu servi (sous garantie) + cordons + K7 jeux Poker, Orhelo, Simulateur de vol, valeur 2 000 F (cause double emploi). **Antoine. Tél. : 720.84.58, après 18 h.**
- Vends Vidéoopac sous garantie acheté en janvier 83 800 F avec 4 K7 (n° 44, 34, 29, 14) valeur neuf 1 600 F. **Olivier CHAULU, 103, avenue Philippe-Auguste, 85011 Paris. Tél. : 371.80.82. Affaire à débattre.**
- Vends K7 Atari Street racer, jamais servie 100 F, et jeu à diode Missile invader 150 F. **CAISSOTTI Olivier, 11, rue Cros-de-Capev, 06100 Nice. Tél. : (93) 52.32.16.**
- Vends Vidéoopac Philips C 52 + K7 (n° 9 Programmation, n° 21 Pharaons, n° 32 Labyrinth, n° 34 Satellites attaquent), prix 1 000 F à débattre. Garantie déc. 83. Urgent. **Tél. : 254.25.09 entre 10 h et 19 h.**
- Vends console Mattel Intellivision 990 F et 7 K7 : de 150 à 180 F chacune. Factures justificatives. **M. MILCHTEN. Tél. : 293.18.96.**
- Vends TI 58 C cause double emploi état neuf, car servi 1 fois 390 F. Recherche ZX 81 en bon état, prix abordable. **Ecrire à LAMBERT Philippe, 17, rue Georges-Sand, 38140 Rives. Tél. : (76) 91.41.27.**
- Vends Vidéoopac Philips 500 à 700 F et les K7 n° 1, 4, 18, 27, 60 F chacune. **Ecrire à BROUTY Hervé, 103, rue de la République, 38140 Rives. Tél. : (76) 91.50.81.**
- Vends VCS Atari acheté vers 02.83 + 4 K7 Start raiders + son clavier + Combat + Space invaders + Donkey kong (CBS) acheté 2 700 F, vendu 2 000 F. **L. CHAMBOULEYRON Gérard, 7, Linandes-Beiges, 95000 Cergy. Tél. : 038.80.51.**
- Vends jeu électronique Ludotronic Mini-arcade neuf avec piles neuves, jeu du « Hop man » prix 270 F. **Tél. : (56) 68.23.11 ou 68.45.54.**
- Incroyable, vends console Sportsmaster avec 1 K7 de 10 jeux pour TV noir et blanc prix 150 F + jeu Merlin 100 F. **Jean-François GERMAIN, 2, villa Poitou, 94500 Champigny-sur-Marne. Tél. : 880.76.01.**
- Vends jeu Pac-man poche TBE avec piles, chrono, heure, daté, alarme 120 F. (vendu avec boîte + instructions en français) **CALAZEL Philippe, 2, rue S-Champloin, St-Pierre, 13700 Marignane. Tél. : (72) 77.87.71.**
- Vends jeux électroniques Galaxy II, 250 F et jeu à cristaux liquides Oil panic (2 écrans) 150 F (piles neuves). **S'adresser à M. SALMON David, 3, rue André-Duperrin, 77500 Chelles ou tél. (6) 426.01.43.**
- Vends console de jeux Mattel + 4 K7 bowling, Space invader, Football, Stars strike, le tout pour 2 000 F sous garantie acheté le 08.01.83. **S'adresser à M. MUNCH Yves, 7, avenue Foch, 90000 Belfort. Tél. : (84) 21.56.90.**
- Gagnant au grand tournoi masters de Tennis Intellivision vend 1^{er} prix : batterie Synsonics drums de Mattel Electronics servi 2 fois : 1 000 F ou lieu de 1 300 F neuve. **Contacteur SELLINGER, 2, square de la Baume, 78150 Rocquencourt. Tél. : 954.71.21. Merci d'avance.**
- Echange ou vends K7 Mattel : Les Vegas roulette 150 F. **GUARNERI Carlos, 2, rue du 19 Mars-1962, 38400 St-Martin d'Hères. Tél. : (76) 42.06.15.**
- Vends K7 Atari : Pac man 180 F, Freeway 150 F, Asteroids 180 F, Jérôme VAISSADE, 9, rue Faix, 77390 Chaumes-en-Brie. Tél. : 425.03.05, après 19 h.

pvs publicité

184



• Vends console Mattel mars 83 avec 9 K7 : Tron, Utopia, Donjon et dragon, Tennis, Lock'n'chase, Pitfall, Atlantis, Black Jack, Paker, Beauty and the beast. Très bon état très urgent. Valeur neuf + de 4 000 F. Vendu 2 500 F. Tél. : 278.40.07. Après 19 heures.

• Jeu vidéo Philips C 52 et 7 cartouches n° 5, 11, 14, 18, 22, 34, 35 le tout très bon état cédé à 1 000 F. Tél. : (3) 953.73.62.

• Vends K7 Stampede Activision pour Mattel 300 F prix d'achat 390 F. Vends K7 Mattel Réf. 1817-2615-2614-1819-3333-1123-1121-5149-5161-5305-5392, la K7 200 F. Pascal PARMENTIER, 13, rue de l'Acacia, 93100 Montreuil.

• Vends console de jeux vidéo ITMC « Rowtran » parfait état + 2 K7 (dont Invasion spatiale) manettes à clavier 800 F, urgent. Valeur neuf : 1 150 F. Tél. : 722.41.02, après 17 h.

• Vends console jeu Mattel Intellivision, très bon état sous garantie + 8 des meilleurs K7 : Football, Tennis, Combat naval, Golf, Ski, Basket ball, Triple action, Utopie, le tout vendu 2 200 F. JOYEUX Pascal, 27, avenue Edouard-Vaillant, 92150 Suresnes. Tél. : 722.73.51, après 18 h.

• Vends Thomson T07 2 990 F. Manettes de jeux 470 F. Liste de différents logiciels contre une enveloppe timbrée. M. DENOUE, rue des Froments Courtois, 89100 Sens.

• Vends K7 Mattel pour Intellivision Star strike, Golf, Auto racing, Foot, Tennis. Prix d'une K7 : environ 150 F. UDAVE Philippe, 17, rue du Pic de la Sagette, 31240 L'Union. Tél. : (61) 74.56.86, après 20 h.

• Vends console Mattel bon état + 6 K7 Mattel et Imagic valeur 3 800 F, vendue 2 500 F. M. DELAHAYE Jean-Claude, 35, rue St-Simon, 80000 Amiens. Tél. : (22) 45.24.71, après 14 h.

• Vends K7 Mattel ou échange contre autre K7 Mattel. Achète Swords and serpents, Base-ball, Intellivision + K7 B 17 bomber à prix modéré. Vends jeu Gamme and watch (double écran) Mickey et Donald 180 F ou échange contre K7 Mattel. R. DUPE, Le Chesnay, Tél. : 954.59.01.

• Vends K7 Intellivision Horse racing, Tennis, Soccer, Armor battle, Roulette, 160 F l'unité. BONDRIE François, 40, route de Sartrouville, 20000 Ajaccio. Tél. : (95) 22.03.69.

• Vends console jeux Vidéoopac C 52 + 10 K7 (n° 1, 10, 11, 14, 16, 20, 22, 24, 34, 38) valeur 1 800 F. Lourès K7 de 110 F à 230 F. Vendu 2 000 F bon état. BOURASSEAU R., 17, rue des Cèdres, 49420 Ponceau. Tél. : (41) 92.65.34.

• Vends K7 Atari Superman 240 F, Outlaw 145 F, Night driver 145 F, Croze craze 245 F, Pac-man 305 F, Adventure 240 F, Phoenix 310 F ou le tout 1 630 F ou lieu de 1843 F. Cedric MARTIN, 30 bis, chemin de Montauban, 69009 Lyon. Tél. : (7) 883.91.57, le mercredi matin ou tous les jours à 20 h env.

• Vends ordinateur FX 702 P + imprimante + inter-f. K7 1 600 F + 4 K7 de jeux à 200 F (Ohello, Flipper, Games, etc.) + doc. complète (casio + PS) 50 F. Jacques GARNIER, chemin de Combe-Louve, 69360 Simandrand. Tél. : (7) 802.81.93, entre 15 et 20 h.

• A vendre console Mattel achetée en décembre 82 + 5 K7, valeur de l'ensemble 3 400 F, vendue 2 000 F. Urgent. Laurent. Tél. : 670.35.63, après 19 h.

• Vends VCS Atari sous garantie état neuf, 3 mois, + 7 K7 (Star rider, E.T., Pitfall, Adventure, Basic programming, Planet patrol, Combat) valeur 3 730 F, vendu 2 500 F. Jean TWOREK, 24, allée des Ecoles, 95880 Enghien-les-Bains. Tél. : (3) 412.17.26.

• Vends K7, état neuf, pour VCS Atari + Swordquest 240 F, Air sea battle 140 F, Pac-man 250 F, Asteroids 240 F, Circus Atari 130 F, Space invaders 190 F, Missile command 190 F, Defender 250 F, le tout 1 500 F. Jérôme FARGES, Montgrésin, 60560 Orry-la-Ville. Tél. : (4) 458.83.05.

• Vends ZX 81 avec nombreux programmes + alimentation + cordons, avril 83. Valeur 850 F, vendu 750 F, cause double emploi. C. SZCZEPANSKI, 39, rue du Boucau, 54310 Hémécourt.

• Vends Mattel Intellivision valeur presque jamais servie avec K7 Auto racing, Sud hunt, Demon attack, Microsurgeon, Star strike, Tron I, Beauty and the beast. Prix 3 000 F. Demander Jérôme. Tél. : (93) 61.59.00, sur région Antibes - Juan-les-Pins si possible, après 19 h.

• Vends programmes pour TI 99/4 A (bio-rythme, équation du second degré, loto, jeux « Strash ») le tout 100 F, prix à débattre. Nicolas LENNE, 141, rue Jean-Jaures, 59264 Onnaing. Tél. : (27) 46.71.85.

• Vends K7 pour VCS Atari, Outlaw 120 F, Superman 170 F, Yars revenge 250 F, chaque K7 avec mode d'emploi et boîte de rangement : neuf et pratiquement jamais servi ! Vends cause double emploi. Jean-Marc DESTAÏRE, route de Saiguède, 31470 Fontenille. Tél. : (61) 91.67.80.

• Vends Apple II + 64 K + 2 lecteurs de disquettes + imprimante. Vends Jeu Atari + 36 K7 prix 800 F ou échange le tout contre jeux pour TI 57. Franck STEVE. Tél. : 229.20.15 de 18 h à 23 h 30.

• Vends VCS Atari 900 F et les K7 combat 90 F, Space invaders 190 F, Pele's soccer 180 F, Stormaster 275 F, Skiing 180 F ou le tout 1 700 F. Bon état. Sous garantie. Echange aussi contre échiquier électronique en bon état. LAMBERT Philippe, 17, rue George-Sand, 38140 Rivas. Tél. : (74) 91.41.27.

• Vends console Atari + K7 décembre 1982 : Star raiders, Combats, Yars's revenge, Asteroids ou prix de 1 500 F. MORICEAU James, 22, rue Louis-Braille, 85100 Les Sables-d'Olonne. Tél. : (51) 95.01.99.

• Vends VCS Atari complet garantie 5 mois 800 F + K7 séparément. Vends aussi le Donkey kong double écran et Boxing de Bambino 150 F chacun. VOLAY Stéphane, 68, rue Parmentier, 93240 Stains. Tél. : 821.12.31.

• Vends Apple II plus 48 K + unité de disk + carte RVB (ou Secam) + auto-repeat + carte integer + minuscules + 30 disquettes (2 faces) dont 15 remplies de jeux : 11 000 F. M. SORIN Alain, 80, rue Rouget-de-Lisle, 92000 Nanterre. Tél. : 721.04.10.

• Vends jeux électroniques Galaxy 2, en couleur à effet de relief (epoch) 250 F étât neuf et Microvision avec K7 Casse-briques + Blitz à cristaux liquides 300 F étât neuf. PISICCHIO Didier, 4, rue Garibaldi, 38600 Fontaine.

• Vends Intellivision achetée en décembre dernier + K7 Golf, Tennis, Frog bog, Space armada, prix 1 500 F. CANDAS André, 21, rue Lascouvé, 80000 Amiens. Tél. : (22) 95.00.96.

• Urgent ! Vends Vidéoopac C 52 fin 82 en tb état + 11 K7 : n° 9, 11, 12, 14, 15, 22, 25, 30, 33, 34, 39. Valeur 2 250 F, cédé 1 800 F (encore sous garantie). Florent RAVALIC, 43, avenue du Château, 92190 Meudon. Tél. : 626.49.40.

• Vends console Atari VCS avec K7 Combat et Star raiders avec poignées, vendu 1 000 F ou lieu de 1 700 F le tout. Thomas DESHARETS, 35, rue du 11 Novembre, 59370 Mons-en-Barœul. Tél. : (20) 04.94.53.

• Vends jeux à cristaux liquides : Donkey-Kong junior (Nintendo), 150 F, Fort Apache (Nintendo) 150 F et Dauphins (Elite) 100 F ou le tout 350 F. JUCHNIEWICZ Fabien, 182, avenue Becquart, 59130 Lambersart. Tél. : (20) 51.26.94, après 18 h.

• Vends console Intellivision (Noël 82) + 3 K7 dont une gratuite (Foot, Night stalker, Golf) prix 1 500 F ou échange contre console Atari avec 4 K7 minimum. Nicolas DUCROS, 52, rue de l'Ancien-Moulin-à-Tabac, 13200 Arles. Tél. : (90) 96.96.43.

• Vends console Hanimec SD 05, noir et blanc, parfait état + 5 K7 Tennis, Tir, (carabines fournies), etc. 24 jeux au total (avec multiples variantes), fonctionnant sur piles ou sur secteur (alimentation non fournies) 600 F. François PAYSANT, 16, rue des Bocannes, 78820 Jusiers. Tél. : 475.61.57.

• Vends TI 99/4 A (janv. 83) + manette de jeu + cordon K7 + 10 modules de jeux 3 000 F. M. BERKANE, 22, bd Hippolyte-Pinaud, 95880 Enghien-les-Bains. Tél. : 964.39.89.

• Vends console Mattel Electronics sous garantie avec 4 K7 (Star strike, Night stalker, Lock'n'chase, Roulette) très bon état. Prix à débattre. Le CABELLEC Jérôme, 34, rue des Sources, 78260 Achères. Tél. : 911.12.59.

• Stop affaire ! Vends cause db. emploi console Atari CX 2600 état impeccable. + K7 Space invaders, Haunted house et Outlaw : 800 F, vends aussi manette de jeu Spectravision Quick Shot : 195 F, vendu 150 F. Muller Philippe, 10, rue des Castors, 68300 Village Neuf (Haut-Rhin). Tél. : (89) 67.36.26.

• Vends console double emploi Vidéoopac sous garantie avec 10 K7 vendu 1 300 F. Alain OLEGGINI, 16, rue Paster-Koenigsmaeker, 57110 Tutz. Tél. : (8) 250.03.91, après 18 h.

• Vends VCS Atari parfait état achat déc. 82, peu servi + 7 K7 : Pac man, Space invaders, Star raiders, Indy 500, Basket-ball, Video pinball, Combat, prix 1 900 F, prix d'achat 3 300 F. TAZZIOLI Eric, 24, rue des Tilleuls, 34500 Béziers. Tél. : (67) 62.37.78.

• Vends cartouches de jeu pour Atari 800 et 400 : Centipède et Star raiders, les 2 600 F. Lionel GRUFFAZ, 27, rue Sala, 69002 Lyon. Tél. : (7) 842.15.02.

• Urgent ! Vends jeu électronique Merlin, parfait état (peu servi) avec emballage complet (règles, etc.) le tout pour 240 F (ou lieu de 370 F). Prix à débattre. Mathias LAMBERT, 21, avenue de Suffren, 75007 Paris. Tél. : 783.90.68, après 18 h.

• Vends VCS Atari sous garantie + 4 K7 (Combat, Night driver, E.T., Star raiders) + commande spéciale, prix 2 500 F, vendu 1 800 F. Patrice LAGAZE, 70, rue Belgrand, 75020 Paris. Tél. : 363.19.90.

• Vends console VCS Atari 2600 + 6 K7 étât neuf cause double emploi : Pac man, Berzerk, Space invaders, Tennis (Activision) + Combat : prix commerce 3 200 F, vendu à 2 500 F à débattre. GOLL Serge, 150, route des Romains, 67260 Sarre-Union. Tél. : (88) 00.22.37.

• Vends Donkey kong Jr + Evasion + Cross highway ou échange contre le K7 pour VCS Atari. CAMAIL Stéphane, 3, rue du Pont-Colbert, 78000 Versailles. Tél. : 951.04.31, à partir de 18 h.

• Vends K7 pour VCS Miss-Pac-man 200 F, Vanguard 200 F, Pitfall 200 F, Frogger 200 F, Atlantis 200 F, Megamania 200 F, ou le tout 1 100 F ou échange contre K7 Mattel les K7 ci-dessus. Achète, vends échange LK7 Mattel. Philippe MICIELSKI, 70, rue Emile Paladime, 93150 Le Blanc-Mesnil. Tél. : 867.07.65.

• Vends jeu vidéo Sportsmaster SD-050F noir et blanc + K7 PC-501 Superstar. Le tout en très bon état et pour 100 F. Ecrite à FORMA Pascal, 44 bis, rue Pasteur, 09300 Lavelanet.

• Vends Vidéoopac C 52 Philips, étât neuf (avril 82) + 10 K7 n° 11, 14, 16, 22, 23, 34, 37, 38 (Pac man), 39, le tout 1 800 F. A débattre (valeur 2 500 F). Laurent JAYLE, 46, chemin des Mollières-Tresserve, 73100 Aix-les-Bains. Tél. : (79) 88.11.29.

• Vends K7 Atari Yars revenge 200 F, Asteroids 250 F, Missile command 200 F, Basket-ball 140 F, Indy 500 220 F, Combat 100 F, K7 Activision Tennis 200 F. GUILLARD Dominique, 4, rue Abel-Chantreau, 49000 Angers. Tél. : (41) 73.18.83.

• Vends jeu électronique double écran Donkey-kong, janv. 83, 180 F + jeu TV Cont. Edison 4 jeux, déc. 80, 150 F + circuit Matchbox 6 M40 avec voiture éclairage des phares, janv. 82, TBE, prix 200 F. AGUILAR Hervé, Le Chaffard, Cedex 128, Satolas-et-Boncel. Tél. : (74) 94.20.19.

• Vends un O.J. Oric 1, acheté en janvier 83, 1 100 F. (N.B. c'est un 64 K). M. Franck LAZZARI, 4, rue Jean-Mermoz, 78500 Sartrouville. Tél. : 913.27.57.

• Vends ensemble ou séparément 3 K7 pour VCS Atari : Atlantis, Star raiders, Pac-man, prix à débattre. A vendre également jeux électroniques en bon état. Cheval de Troie (LCD), Mini-flipper électronique, Master mind électronique, Champion racer (Bandai) Galactico (Mattel). Tél. : (78) 32.71.92.

• Vends K7 Mattel Space Battle (120 F) et vends K7 Imagic pour Mattel : Microsurgeon (260 F) ou échange contre autre K7 Imagic ou Activision ou CBS. HEMOCO Marc, 24, allée du Haut-Moulin, 35760 Saint-Grégoire.

• Vends vidéo jeu n° 60 très bon état avec 6 K7. Prix : 700 F environ. Possibilité d'échange à Paris. M. DUPEYRAT Pascal, 1, rue Dupont-de-l'Ère, 27120 Pacy-sur-Eure. Tél. : (32) 36.02.95.

• Vends console Mattel + 2 K7, déc. 82, encore sous garantie, prix 1 650 F ou lieu de 2 450 F. M. MAZZOLETTI, 678, bd Balzac, 59-Ayguat, 83600 Fréjus. Tél. : (94) 81.23.68.

• Vends console de jeux Mattel (déc. 82) + 5 K7 : Tron, Pitfall, Roulette, Star strike, Microsurgeon, le tout en parfait état, valeur 3 300 F, vendu 2 400 F. Tél. : 588.66.34, après 19 h.

• Vends ou échange K7 Atari Stormaster 350 F et Air sea battle, 160 F. Christophe ROZIERE, 6, rue de Gomet, apt 971, 63100 Clermont. Tél. : (73) 25.75.64.

• Vends console Jet 25 Radiola 700 F + K7 n° 1, 2, 4, 6, 10, 12, 16, 18, 22, 23, 24, 25, 29, 34, 36, 50 F l'unité ou K7 n° 38, 39, 43 mémoire 4K ettedes, 36000 Châteauroux. Tél. : (54) 34.49.16.

• Vends VCS Atari avec 18 K7 dont Pac-man, E.T., l'extra terrestre, Star rider, Space invaders et une paire de manettes à clavier. Valeur neuf 5 000 F, vendu 3 500 F. M. TARGON, 598, rue du Bas-de-la-Côte, 54710 Ludres. Tél. : (8) 354.90.72.

• Vends un jeu Vidéoopac ordinateur C 52, peu servi, sous garantie, + 6 K7 (n° 1, 11, 18, 22, 34, 38) prix 1 000 F. M. BOUDIGNOT Marc, 40, rue Noche, 93420 Villepinte. Tél. : 383.94.18, après 19 h.

• Vends console Atari + 9 K7 : Tennis, (Activision), Skiing (Activision) King-kong (TigerVision), Pac-man, Space invaders, Super breakout, Basket ball, Street racer. Combat. Le tout vendu 2 200 F ou lieu de 3 380 F. Gilles BERTI, 18, rue de Paris, 06400 Cannes. Tél. : (93) 68.36.14.

• Vends console Atari 2600 S avec 4 manettes + K7 Combat + transfo 780 F + K7 Pac-man 200 F, Defender 200 F, Donkey-kong (CBS) 250 F, Chopper command, Berzerk 190 F chacune. Excellent état, garantie jusqu'à la fin 1983. Vincent DELFORGE, 9, rue de la Merne, 94500 Champigny/Marne. Tél. : 706.21.54.

• Vends ordinateur d'échecs Chess challenger, 7 niveaux, excellent état, très peu servi. Secteur ordinateur + transformateur + pions : 650 F acheté 950 F. GAY Stéphane, route de Solignat, 63500 Issoire. Tél. : (73) 89.40.11.

• Vends mini-jeu Gamme and Watch Snopy, Tennis très bon état 175 F, ou l'échange contre Donkey-kong simple. BARDET Eric, (Bas-Rhin). Tél. : (88) 38.58.50, après 20 h.

• Vends ZX 81 + EXT 16 K + K7 Combat galactique + livre ZX 81 à la conquête des jeux + programmes, le tout 900 F. DEGARDIN Laurent, 9, rue de Liège, 76260 Eu. Tél. : (35) 86.00.75 après 18 h. Répondre rapidement SVP.

• Vends VCS Atari neuf pour 999 F et 9 K7, Fire fighter, Phoenix, Star raiders, 250 F pièces ; Asteroids, Berzerk : 200 F pièce, Maze craze, Defender : 150 F pièce ; Hangman, Surround : 100 F pièce. Vends aussi jeu vidéo Stadium noir et blanc pour 100 F. DROUZIINSKI Hervé, 217, rue Nationale, 62290 Nœux-les-Mines. Tél. : (21) 26.36.30.

• Vends cartouches Vidéoopac n° 8, 9, 12, 22, 29 à 80 F pièce et cartouche n° 37 à 100 F. Vends aussi jeu Merlin au prix de 100 F. Yves COLOMBANI, 42, rue du Vallon-des-Auffes, 13007 Marseille. Tél. : (91) 52.55.29.

• Vends VCS Atari + 10 K7 : 2 500 F, Raphaël RAMEL, Les Barres-Baugoues, 07340 Sorrières. Tél. : (75) 34.81.36.

• Vends VCS Atari + 4 commandes + 1 transformateur et 5 K7 : Superbreakout, Stormaster, Combat, Space war, Berzerk, étât neuf (mai 82). Le tout 1 800 F (valeur neuf 1 800 F). MATHIEU André, 7, route du Grand-Pont, 78110 Le Vésinet. Tél. : (3) 952.61.32, après 19 h.

• Vends console Philips Vidéoopac excellent état avec 1 K7 : 600 F. Autres K7 à 50 %. Arnaud VISELTHIER, 4, allée des Petites-Garennes, 91190 Gif-sur-Yvette. Tél. : 012.01.24.

• Vends console Philips C 52 + 20 K7 1 700 F. SEBILLE Christophe, 7, allée des Bruyères, 78200 Magnanville. Tél. : 092.52.20.

• Vends console Philippe année 82 + 13 K7 2 300 F. D'AGUANO Laurent, 3 ter, rue de Cambrai, 75019 Paris. Tél. : 203.45.27, après 19 h.

• Vends K7 Atari VCS : Sp. invaders, Yars revenge, Pac-man, 260 F chacune. Excel. étât. Achète ou l'échange contre River raid 290 F maxi, Thibaud de La Villemarque, 7, rue Mozart, 78330 Fontenay-le-Fleury. Tél. : 045.13.94.

• Vends console VCS Atari CX 2 600 + 22 K7 (sous garantie) de février 83. Valeur 6 000 F, cédé 4 500 F. Vends aussi base Jumbo 3, 225 canaux AM-FM-BLU décembre 82, 3 200 F. MURAT Xavier, 16, rue de la Gare, 77680 Roissy-en-Brie. Tél. : 028.90.00.

• Vends console VCS Atari CX 2600 + 9 K7 (sous garantie) de mars 83, valeur 4 200 F cédé 3 000 F. Jean-Pierre DUBOIS, 1, villa la Freinade, 77680 Roissy-en-Brie. Tél. : 005.63.63, heures bureau.

• Vends console Mattel Intellivision avec 4 K7 de jeux, étât neuf avec emballage d'origine et garantie 1 an. Le tout 1 600 F ou lieu de 2 550 F. Denis MARIOM, 35, rue des Blancs-Terres, 57300 Trémery. Tél. : (8) 772.00.50 à Metz après 19 h.

• Vends K7 pour VCS Atari bon état Pac-man 270 F, Space invaders 260 F, Asteroids 260 F, Combat 160 F, Pitfall 300 F, ou le tout 1 100 F. Cause besoin d'argent. Dominique SERRURIER, 24, rue des Petits-Hôtels, 75010 Paris. Après 18 h (métro Gare-du-Nord) venir ou écrire.

• Vends jeu électronique de pêche 150 F avec piles. Secours dans l'espace. NISS Nathalie, rue Général-Leclerc, 57 51-Quirin. Tél. : 708.61.78.

• Echange K7 Atari Star raiders, Adventure et Space invaders contre K7 Atari ou autres marques compatibles avec le VCS Frédéric BUNEL, 178, chemin de Suzon, 33400 Talence. Tél. : (56) 80.56.91.

• Vends VCS Atari en bon état + 3 K7 : Combat, Star raiders, et Atlantis le tout valeur 2 200 F, cédé à 1 200 F. M. PETRASCIT, Ceret, route de Luaro, 66400 La Cerisaie. Tél. : (68) 87.03.14.

• Vends Vidéoopac Philips + K7 n° 2, 5, 6, 8, 15, 16, 20, 21, 23, 24, 26, 27, 28, 29, 35, 37 + 5 K7 pour VCS Atari, E.T., Super man, Fire, Fighter, Haunted-house, Maze craze, le tout en très bon état, prix très intéressant et discussion possible. Michel VENKOVIC, 134, avenue Jean-Jaures, 93500 Pantin. Tél. : 845.68.56.

• Vends VCS Atari + 4 K7 Combat, Berzerk, Pac-man, Space invaders + 2 paires de manettes, le tout très bon état, sous garantie, acheté Noël 82, valeur 2 500 F, vendu 1 900 F. Tél. : (89) 80.17.11.

• Vends console Mattel avec 5 K7, janvier 83, très bon état, vendu 2 000 F. KORCHIA Ludovic, Le Deven-Pierresca, 13112 La Dreustresse. Tél. : (42) 04.88.37.

• Vends console VCS Atari complète (K7 Combat, 4 manettes...) étât neuf. Achète en déc. 82. Vendu 900 F. Vends aussi K7 Stormaster (Activision) achetée en déc. 82, vendu 280 F. Daniel. Tél. : (6) 005.01.49.

• Vends K7 VCS Atari : Space invaders 190 F + Pac-man 220 F + Asteroid 220 F + Video pinball 200 F + Skiing 200 F + Superman 190 F + Defender (voir TI) n° 3 page 89) prix 250 F. Ecrite à Nicolas VERICEL, 443, rue de Landrecies, 59400 Cambrai.

• Vends console VCS Atari décembre 82, sous garantie + 6 K7 prix : 2 000 F. Vincent IMBERT, 5, rue Peiresec, 83000 Toulon. Tél. : (94) 93.12.27, heures repos.

• Vends VCS Atari + 6 K7 (King kong, Trick shot Pac-man, Asteroids, Combat Berzerk) le tout 2 000 F, à débattre. **Bruno BERGERAT, 179, rue Ed.-Tromblay, 94406 Vitry-s/S. Tél. : 678.89.62** entre 18 h et 20 h.

• Vends ou échange K7 pour VCS Atari : Street racer 110 F, Air sea battle 110 F, et Missile command 230 F. **Ecrire à SCHNEIDER Patrick, 49, avenue Stalingrad, 93170 Bagnollet, bâtiment : Flore.**

• Vends K7 Atari, Asteroids, Space invaders, Yars revenge, et Moze craze 170 F pièce. **Tél. : (6) 900.95.28.**

• Ancien recordman de France du Donkey-kong vend K7 Wizard of war et Carnival gagnées ou concourus. K7 neuves vendues 280 F pièce. **Marc. Tél. : 344.58.55.**

• Vends console VCS Atari excellent état (janvier 83 sous garantie + matériel + 4 K7 (Pac-man, Asteroids, Combat et Dodge'EM), valeur 2 070 F. Vendu 1 590 F. **Marc. Tél. : 344.58.55.**

• Vends VCS Atari état neuf (Noël 82 avec garantie), 2 paires de commandes, la boîte K7 Combat + 800 F urgent. Vends aussi K7 Combat 50 F, Berzerk 200 F, Air sea battle 50 F, Adventure 100 F. **Laurent FÉNIU, 3, place de Verdun, 11100 Narbonne. Tél. : (68) 32.01.18, après 18 h.**

• Vends jeu Atari VCS sous garantie, fin déc. 82 avec 2 paires de manettes + 1 K7 Combat 1 000 F + déb. K7 Pac-Man 250 F, Space invaders 200 F à un jeu en noir et blanc comprenant Tennis, Mur, Football, Pelote basque 100 F. **Vincent TROQUEU. Tél. : (1) 630.70.32.**

• Vends K7 pour VCS Atari : Pac-Man 250 F et Combat 130 F, état neuf, avec boîte et notice. **CLARES Patrick, 3, rue Jules-Guesde, 94260 Fresnes. Tél. : 237.54.41.**

• Vends console Intellivision moins 1 an + K7 Frog Bog : 1 000 F, K7 Tennis, Nightstalker, Sub-hunt, Tron 2, Dragon fire : 150 F pièce. **M. DESABOULIN. Tél. : 785.52.35 h. bureau ou 952.50.92 domicile.**

• Vends micro-ordinateur Victor Lambda 16 K Ram neuf, 6 mois + 7 K7 dont Glouton, Envahisseurs, Contratoc, Black jack et la caverna des lutins. Le tout d'un valeur de 4 200 F, vendu 2 500 F. **Gérard GOUILLON, 25, rue Marcellin-Berthelot, 91330 Yerres. Tél. : 949.05.66. Réponse assurée.**

• Vends VCS Atari, Janvier 83, état neuf + 3 K7 : Combat, Breakout, Space war, prix très intéressant. Je cherche K7 1 neuf avec réduction, si petite soignée. **Yuri CANETTI, 9, rue Léonie-Rouzade, 92790 Meudon. Tél. : 626.12.86.**

• Vends console Mattel plus 4 K7 pour 1 300 F. **SULVIC Marc, 37, rue de la Madeleine, 72000 Le Mans. Tél. : (43) 23.42.87** après 18 h.

• Vends K7 Atari bon état Yars revenge 200 F, Asteroids 220 F, Missile command 200 F, Basket-ball 140 F, Indy 500 220 F, Combat 100 F, Tennis Activision 200 F. **M. GUILLARD Dominique, 4, rue Abel-Chantreau, 49000 Angers. Tél. : (41) 73.18.83.**

• Vends VCS Atari très bon état avec K7 Pac-Man, Space invader, Defender, Asteroid, Circus Atari, Video chess, Combat. Acheté 3 500 F, vendu 2 800 F. **SI-MÉON Guillaume, 6, rue de la Seigneurie, Limoges-Fourches, 77550 Moissy-Cramayel. Tél. : 438.87.07** après 18 h.

• A vendre ordinateur Philips Videopac C 52 de décembre 82, état neuf plus 4 K7 dont 2 sous garantie le tout 900 F, à débattre. **LEROY Philippe, 214, avenue Daniel-Perdrige, 93370 Montfermeil. Tél. : 332.66.10.**

• Vends jeu électronique Duel (voir Tilt n° 6 p. 57) 150 F, K7 Atari Pac-Man 200 F, Basic program + les claviers 200 F, Combat 100 F. **ROUILLARD Yves, 41, rue d'Alsace, 29000 Quimper. Tél. : (98) 55.21.93 h. repas.**

• Vends TI 99/4A f év. 83, peu servi avec cordon K7 et module gestion de fichiers. **Joëlle LEBOUDEF, 12, rue Louis Marteau, 95140 Garges-lès-Gonesse. Tél. : 986.22.47.**

• Vends K7 Atari, VCS : King-kong 200 F, Berzerk 200 F, Space invaders 160 F, Combat 50 F. Vends jeu électronique Duel 200 F, Pilote de chasse 100 F, Electronic detective 200 F. **Tél. : entre 12 h et 13 h ou (93) 44.48.59.**

• Vends ou échange Merlin 100 F plus jeu vidéo (Foot, Tennis, Pelote, Squash) contre tout jeu électronique. **PEDRONO Gabriel, 27, avenue d'Arpaçon, 91520 Eglis. Tél. : 490.18.94.**

• Vends micro-ordinateur Atari 800 + lecteur de K7 + livres de basic + 4 joystick + 8 cartouches ou K7 diverses dont Star raider, Pac-Man, Echecs, Billard, etc. Très peu utilisée, acheté début 83, 8 000 F. A débattre. **H. STROMBONI, 2, rue de Verdun, 78500 Sartrouville. Tél. : 721.59.40.**

• Vends console Mattel Intellivision + 3 K7 (tron 2, Astromash, Soccer) pour 1 800 F (achetée le 1/5/83). **DHENAIN Frédéric, 206, chemin de Pommer, 69330 Meyzieu. Tél. : (78) 31.87.80** après 19 h.

• Vends console N/B Sportsmaster SD 50 F + K7 Supersportif PC-501 70 F. Vends jeu d'échecs électronique Chess challenge 70 F, peu servi, 300 F. **Ecrire à FORMA Pascal, 44 bis, rue Pasteur, 09300 Lavelanet. Tél. : (61) 01.08.52.**

• Vends un ordinateur Thomson T07 avec magnéto + Basic + Pictor. Vends un ordinateur ZX 81 32 K mémoire + 4 livres programmes + TV NB. Vends une console Atari + 7 cart. Prix intéressant. **M. VIRIOT, 231, rue Aristide-Briand, 06190 Roquebrunne-Cap-Martin.**

• Vends 3 K7 Atari VCS Casino, Tic-tac-toce, Basic programming, 100 F pièce + 2 manettes pour K7 Basic programming 100 F. **BALDO Yvon, 25, rue des Ecoles-Neufchef, 57700 Hayange. Tél. : (8) 284.59.91.**

• Vends console Mattel Intellivision déc. 82 + 2 K7 (Golf, Space battle). Etat neuf, très peu servi : 1 450 F. Vends jeux cristaux liquides : Fort Apache 130 F et Donkey-kong Jr état neuf 195 F. **ISMEDON Olivier, 1 boulevard de la Fédération, 13004 Marseille. Tél. : (91) 34.34.18.**

• Vends console Atari + K7 Combat 1 000 F + K7 Frogger 250 F, Phoenix, Spiderman, Pitfall, Asteroids, Volley-ball 200 F pièce ; Peles soccer 150 F ; Outlaw, Air sea battle, Breakout 100 F pièce ou le tout à 2 500 F. **FISCHER Franck, 27, boulevard des Nations, 68200 Mulhouse. Tél. : (89) 43.39.79.**

• L'affaire du siècle : VCS Atari + Toutes les manettes + 7 K7 (Combat, Stars raiders, Defender, Yars revenge, Space invaders, Dodge'em et Night driver) valeur 3 058 F très bon état. Tenez-vous bien, je vous le laisse à 1 490 F seulement. Cause double emploi. **Tél. : 971.69.96.**

• Vends console Philips C 52, état neuf, 790 F + éventuellement K7 n° 37 (Singerles), 38 (Pac-Man), 39 (Combattants de la liberté), 9 (Programmation) 4, 14, 22, 34. **M. LAMBERT, « Le Ram », 07110 Largentières. Tél. : (75) 39.11.05.**

• Vends K7 Mattel Star strike 180 F, Roulette 100 F, Lock'n chase 200 F, Football 180 F, ou le tout 600 F. **JEHANNON Laurent, 2, résidence des Landes, voie romaine, 69290 Craponne. Tél. : (7) 857.34.64.**

• Vends K7 pour VCS Atari très bon état : Pac-Man 200 F, Asteroids 200 F, Defender 200 F, Space invaders 170 F, Atlantis (Imagic) 220 F, Soccer 160 F, Video chess 110 F, Video olympics 100 F, Combat 80 F ou le tout à 1 300 F. **SRINIVAS Christophe, 29, avenue de la Porte-des-Poissonniers, 75018 Paris. Tél. : 259.38.20.**

• A vendre jet-spot électric. Royal Ascot Course chevaux, prix : 700 F. **Mme Monique POULAIN, 6, rue Henry-Durra, 59600 Moubegue. Tél. : (20) 64.74.18, le matin.**

• Vends Videopac C 52 + 7 K7 (super Glouton, Bowling et Basket, Monstre de l'espace, Acrobates, Duel, Les satellites attaquent, Guerre de l'espace). Encore 6 mois de garantie prix 1 500 F. **GAUTERO Frédéric de Cannes. Tél. : (93) 68.14.37** aux heures de bureau.

• Vends Puck-monster (voir Tilt n° 6, page 68) 250 F TBE + Saurle voyage (calculatrice, etc.) 100 F. **COUSIN Frédéric, 7, rue Jeanne-d'Arc, 02100 Saint-Quentin. Tél. : (23) 67.68.78** après 18 h.

• Vends VCS juin 82 (tronso + 2 paires de commandes + K7 combat + console excellent état) et 21 K7 (Donkey kong, Atlantis, Pac-man...). A 50 %. Valeur de l'ensemble neuf 7 400 F, vendu 3 700 F. **LARCHEVEQUE Patrick, Maison de retraite de Gouts, 24320 Vertillac. Tél. : (53) 91.06.09.**

• Vends 2 jeux électroniques Bandai Pack monster et Les requins 195 F pièce ou échange contre toutes K7 Mattel et échange K7 Tron 2 (Mattel) contre Stampede. **M. CHENU L, 172, avenue Jean-Jaurès, 93308 Aubervilliers Cedex. Tél. : 834.72.03.**

• Bonne affaire ! Pour cause achat micro-ordinateur, vends console Mattel encore sous garantie + K7 (Tron 3, Pac-Man, Starstrike, etc.) seulement 3 000 F ou lieu de 4 150 F. **SANTIAGO Michel, Mas de Bouille, 07150 Vallon-Pant-D'Arc. Tél. : (75) 37.11.68** après 20 h. Urgent.

• Vends jeu microvision avec K7 Casse-briques état neuf, Noël 82, 250 F. Jeu Game and watch Pieuivre juin 82, état neuf, 150 F et Bataille navale électronique (MB) Touché-coulé computer, bon état, 150 F. **BENGHOUI Franck, 125, rue Gabriel-Fré, 42100 Saint-Etienne. Tél. : (77) 80.12.33.**

• Affaire ZX 81 très ext. (boîtier pupitre + son + graph + 16 K + 2 K + Clavier + inv. video, etc.) + 180 pros sur K7 + 12 livres mat. de 82/83 val : 6 500 F, le lot cédé 3 500 F + port. **CLERMONT D., 1, allée Lull, 63430 Pont-du-Chate. Tél. : (73) 30.38.16** heures de bureau.

• Vends jeu Atari garantie encore valable + 9 K7 (Meganomia, Les aventuriers de l'arche perdue, etc.) acheté 4 000 F. Vendu 3 000 F. **M. DEPREE Pascal, 3, rue des Peupliers, 62300 Lens. Tél. : (21) 70.02.73.** vers midi.

• Vends K7 Atari en parfait état : Superman, Les aventuriers de l'arche perdue, etc. Pour tout renseignement. **Tél. : (7) 875.30.38** vers 19 h.

• Vends K7 pour VCS Atari : Combat 60 F, Les aventuriers de l'arche perdue 300 F, vends aussi jeu Merlin 190 F. **Daniel. Tél. : 427.55.37.**

• A saisir ! Vends pour les fêtes mon C 52 + 16 K7 n° 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 14, 38, 43. Entre 3 500 F et 3 000 F beaucoup d'arrangements sont possibles. **Ecrire à LOGE Christophe, 20, rue Jean-Carles, 80000 Amiens. Tél. : (22) 92.13.97.**

• Vends console Intellivision + module Intellovac + 33 K7 (dont 8 17 bomber et Space spartans) 6 000 F (neuf 10 800 F) + Echecs électroniques auto response board 3 500 F + Bridge électronique Scisys 600 F. **BERNARD de Pithiviers. Tél. : (38) 30.01.24** après midi ou soirée.

• Vends Atari 400 (12/82) garanti 1 an, + magnéto K7 + manettes de jeu + livres Atari et Basic : 3 500 F. **Contacteur M. LALOY, 7, place Jean-Jaurès, 59580 Aniche.**

• Vends VCS Atari + sa panoplie complète d'achat, état neuf, sous garantie (Noël 82) : 1 000 F + cadeau (fiche de fidélité Atari tamponnée). **Philippe BLOIS, Grandvaux, 71360 Epinac. Tél. : (85) 82.15.21.**

• Vends VCS Atari + 5 K7 : Pac-Man, Space invaders, Combat, Night drivers, Star wars (très bon état) le tout 1 650 F (valeur réelle 2 500 F). **STEVEVLYNCK David, 133, bd Stalingrad, 94400 Vitry-sur-Seine. Tél. : 671.13.03.**

• Vends console Atari VCS sous garantie (nov. 82) + 6 K7 (Combat, Space invaders, Defender, Asteroids, Star voyager, Pac-man) acheté 3 200 F, sacrifié 2 300 F. **LAMBERT Philippe, 65/36, avenue Carnot, 52000 Chaumont. Tél. : (25) 03.38.65.**

• Vends K7 Atari Pac-man peu servi 250 F à 200 F. **LANGLAIS Yves, 43, rue Evode-Chevalier, 76710 Montville. Tél. : (35) 33.76.96.**

• Vends 4 K7 Mattel, bon état : Maze atron : 270 F, Pitfall 340 F, Soccer 200 F, Roulette 200 F. **PRIOU Jean-Marc, Grand-Rue, 81170 Cordes.**

• Vends jeu électronique Détective 150 F ou lieu de 230 F + un circuit TCR 350 F ou lieu de 450 F. Le tout ou séparément. **ROUX Stéphane, 14, chemin du Loups-Limas, 69400 Villefranche-sur-Saône. Tél. : (74) 65.35.74.**

• Vends Walkman Sony (jamais utilisé) + Etui piles, boîtier, 1 200 F + K7 VCS Atari (Superman, Space war, Laser blast, 400 F ; les trois, cause besoin d'argent. Walkman + K7 1 500 F. **GOFFO Jean-François, 31, cours Jean-Jaurès, 38 000 Grenoble. Tél. : (74) 66.35.01, ou week-end (76) 97.54.01.**

• Vends ou échange 3 K7 Mattel ski 200 F + Roulette 100 F, + Pitfall 250 F. Les vendus ou les échange séparément. Exc. état. **Ecrire chez M. Clément CAUBEL, 3 bis, rue des Gobelins, 75013 Paris.**

• Vends console Mattel nov. 82 1 150 F avec 1 K7. Vends Ski, Football, Boxe, Star strike, Sous-marin, Voitures, Chasseurs de nuits, Astromash, Bowling. Les chars 150 F pièce. **Fabrice MUCCIO, 1, bid Kennedy, 06800 Cagnes-sur-Mer. Tél. : (93) 20.53.15** heures de repas.

• Vends mini-jeu LCD : Evasion (Lansay) 115 F + jeu Microvision + 4 K7 Casse-briques, Shooting star, Bowling, Bataille navale 200 F ou le tout 300 F ou échange aussi contre Frogger, Amidar et Pitfall. **POULET David, 8, rue Baudelaire, apt. n° 772, 80000 Amiens.**

• Vends K7 Atari Space war, Video checkers et Pac-man ou échange contre Tennis + Volley-ball et World end. **BEHOIST Ludovic, 2, rue de la Poite, 91470 Bouilly-le-Troux. Tél. : (6) 012.08.32** heures repas.

• Urgent, affaire exceptionnelle, vends console Mattel (sept. 82) + K7 dragon fire : 1 200 F et console Vectrex (1/7/83) + K7 Armor attack 1 400 F en très bon état ou échange contre Coleco + Zaxxon ou adaptateur si possible. **SOPHONN Rémi, 89, rue de l'Ourcq, bt CI, 75019 Paris.**

• Vends billard américain 1950 monnayeur TBE 1 500 F + Flipper Williams 1970, 2 joueurs, modèle suspendu TBE de marche 1 000 F + Williams Fun fast 1972, 4 joueurs, 1 300 F. **M. LEROY Daniel, Tilloy 80700 Roye. Tél. : (22) 87.27.91.**

• Vends console Mattel Intellivision avec 3 K7 (Roulette, Star strike, Auto racing), le tout 1 800 F. **COUSQUER Franck, 11, avenue Ghillino, 92919 Le Relic-Kerhuon. Tél. : (98) 28.04.97.**

• Vends ou échange console Mattel contre console Atari + nombreuses K7 Mattel à vendre entre 120 F et 270 F. **M. GOULLON, 18, rue du Maréchal-Foch, 77400 Thiry-sur-Marne. Tél. : (6) 430.01.56.**

• A vendre état neuf console jeux marque Seb 4 (jeu vendu 300 F. A vendre neuf console jeux Sports master 050 + 3 K7 le tout vendu 800 F. **M. DECEU MINCK, rue des Ecoles, 20260 Calvi. Tél. : (95) 01.61.77** aux heures de repas et le soir.

• Vends 15 programmes pour K7 n° 9 Videopac 49 F ou 4 F un dont message (K7 A), Vision plus, Gloutonnades, Chandelles, Poker enchaîné, Patron, Roulette russe, Métromane, Portes logiques, Cibles, Codomur. **COMPS Christophe, 34, avenue Baron-Haussmann, 33610 Cestas. Tél. : (56) 21.54.32** après 19 h.

• Vends VCS Atari + 2 paires de manettes + 12 K7 (Frogger, Amidar, Jawbreaker, Starmaster, Raiders of the lost ark, Phoenix, Fireworld, Berzerk, Yars revenge, Defender, Hanted house, Combat) valeur 4 300 F prix à débattre. **Tél. : (93) 45.25.05.**

• Vends VCS Atari avec 7 K7 (Combat, Night driver, Defender, Pac-Man, Pitfall, Phoenix et Raiders of the lost ark) prix d'achat 3 000 F vendu 2 500 F. **MAHIDIMÉ Karim, 40, rue de Lorraine, 32000 Auch. Tél. : (62) 05.65.26.**

VERSAILLES
LE BAZAR
60, rue de la Paroisse
950.03.04

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

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

Démonstration
permanente

• Vends 5 jeux électroniques : 2 Parachutes, 1 Pieuivre, 1 Popeye, 1 Tremblement de terre, tous 6 150 F et vends 1 Tennis électronique de Tomryntrons : 200 F (voir Tilt n° 6 p. 54) ou échange le tout contre des K7 compatible avec le VCS Atari. **SERIES Laurent. Tél. : 331.38.58.**

• Urgent, vends VCS Atari 1 000 F + 15 K7 de 150 F à 200 F pièce ou le tout 3 300 F. Le tout en bon état. **M. LEBRUN, 65, rue des Gouvignets, 44600 St-Nazaire. Tél. : (40) 70.97.97.**

• Vends jeu vidéo Mattel + 10 K7 (Tierce, Foot, Star striker, La belle et la bête, Basket, Ski, Frog rog, Tron, Armor battle, Auto racing) prix à débattre. **MEYNAUD Eric, Le Massolia, bât. C, bd La Rousse, 13000 Marseille. Tél. : (91) 67.43.88.**

• Vends K7 VCS Space invaders 200 F ou échange avec jeu électronique contre Chopper command (ou autre) + vends Donkey kong 250 F + Golf 100 F... Cherche possesseur d'Atari pour échanger K7 dans le 10^e et 3^e arrondissement à Marseille. **Eric. Tél. : (91) 75.56.87** dans la semaine, après 20 h.

• Vends cause double emploi jeu TV programmable Hanimec SD070 + 1 K7 Supersportif 10 jeux + 1 K7 Submarine (Bataille navale) 6 jeux + 1 K7 Car race (Course auto) 2 jeux bon état 400 F. **JOUNIAUX Christian, 362, rue Saint-Pierre, 13005 Marseille. Tél. : (91) 47.46.55** heures repas.

• Vends console Atari + 4 K7, le tout 1 700 F à débattre. Achèterais console Coleco avec K7 n'importe quel prix. **DWORZAK Frédéric, 11, rue des Sauges, 24000 Treliozac. Tél. : (53) 08.66.33.**

• Vends console Hanimec SD050 + 5 K7 : Moto, Course de voitures, Jeu de massacre, Bataille navale et de l'espace + 10 jeux de sport soit 26 jeux pour TV N/B. Acheté 620 F, vendu 250 F à débattre. **Alain FAGNET, 13500 Martignes. Tél. : (42) 43.17.45.**

• Vends K7 pour VCS Atari avec notice d'emploi : Asteroids 280 F, Defender 210 F, Yars'revenge 220 F, Combat 80 F. **SCAVO Christophe, 192, avenue de Strasbourg, 54000 Nancy. Tél. : (8) 332.01.69.**

• Vends K7 Atari état neuf : Star raiders 200 F, Outlaw 90 F, Berzerk 180 F, Haunted house 170 F, Worlords 160 F ou le tout 700 F, urgent. Vendu avec livres. **Ian MARTENOT, 66, rue d'Epiny, 91480 Quincy-sous-Sénart. Tél. : 900.76.91.**

• Vends VCS Atari peu servi sous garantie 2 ans acheté en juillet 83 : 1 300 F. **Arnold REMY, 28, Grand-Rue, 68140 Munster. Tél. : (89) 77.58.82.**

• Vends console Mattel + 9 K7 Donkey kong, Lock'n'chase, etc. (Valeur 4 500 F, vendu 2 800 F). **Christian TOMC, 7, rue St-Rémy, 55240 Barancourt. Tél. : (29) 85.45.61** après 18 h.

• Vends console Atari avec Combat et Outlaw 1 000 F et K7 threshold 200 F, Fire fighter 200 F, Keystone capper 300 F, Star wars 200 F, Pitfall 220 F, Schtroumpf 200 F, Night driver 100 F, Space invaders 189 F, Mrs Pac-man 290 F, Bomb 200 F, Background 110 F, Adventure 80 F. **Tél. : 327.16.30 (Paris).**

• Vends jeux électroniques de tennis ludotron bon état 200 F, ou lieu de 330 F + Mega 10 000 Nathan 200 F. **Philippe VINARD, 104, rue de Boizac, 05170 Deuil-la-Barre. Tél. : 983.86.18** après 18 h.

• A vendre VCS Atari, complet, très bon état, sous garantie jusqu'en 12/83 : 1 000 F + K7 Pac-Man 150 F, Defender 200 F, Space Invaders 200 F, toutes avec notice. **Ecrire à Jean-Philippe MOREUX, La Sauerie, Manzac-sur-Vern, 24110 Saint-Astier. Tél. : 54.25.04** après 20 h.

• Vends jeu électronique « kit expérimental » permet réalisation de 150 expériences électroniques. Vendu avec électrodes, micro, antennes, manuel, etc. Valeur 300 F. Vendu 230 F ou échange contre RAM 16 K XZ 81. **Olivier MORRAL, 10, rue des Rosiers, Cedex 3928, 41000 Blois (St-Sulpice).**



• Vends calculatrice scientifique programmable TI 55 II. Fonctions mathématiques et scientifiques, statistiques, conversions directes et programmation séquentielle. Prix : 250 F (encore sous garantie acheté le 2.04.83). **FRANCK VERMET, 200, rue St-Denis, 92700 Colombes. Tél. : 785.20.23.**

• Vends jeu Vidéoop Radiola Philips JET 25 TBE + 10 K7 1 200 F + frais d'envoi. Vends K7 Mattel TBE Astromash et Space hawk 140 F chaque + frais d'envoi. **MENU Alfred, 113, cité 1940, 62820 Libercourt. Tél. : (21) 37.21.03.**

• Vends K7 Vidéoop à 60 % du prix d'achat : Pac-man, Satellites attaquent, La quête des anneaux, Le mur magique, Les combattants de la liberté, Hockey et Football. **Roland NICOLAS, 45, rue Aymeric de Malemort, 19360 Malemort. Tél. : (55) 74.14.60 après 19 h.**

• Vends cause besoin d'argent ordinateur Vidéoop C 52 + K7 n° 6, 16, 22, 24, 32, 34, 35, 36, prix 1 650 F. **Thierry THENARD, 2, impasse des Marronniers, 38230 Villedieu-d'Anthon. Tél. : (7) 831.25.35.** Vends K7 Atari ou autres marques (Jungle hunt, Super cobra, Pale position, etc.) + T1 99 4/A neuf à 2 000 F. Prix des K7 pour VCS Atari : 350 F. **René HO, 13, allée du Muguet, 95180 Menucourt. Tél. : (1) 442.34.38.**

• Vends console Mattel + 8 K7 Tennis, Astromash, Golf, Courses de voitures, Football, Star strike, Courses de chevaux, Chasse aux sous-marins. Valeur totale + de 4 000 F, vendu 2 800 F sous garantie. **Jean-Luc PANETTA, 51, avenue Jean-Jaures, 69200 Venissieux. Tél. : (7) 250.54.37 après 19 h.**

• Vends cause double emploi console Mattel (sous garantie, parfait état) 1 200 F + K7 Star strike, Roulette, Astromash, Space battle 2000 F (chacune au 600 F les 4). **MORAND P.-Y, 83, boulevard Ambréois-Croizat, 69200 Venissieux. Tél. : (7) 250.61.83.** Vends Atari 2600 tout neuf gagné au championnat Atari. N'a jamais servi car j'en possède déjà un. Prix 1 100 F sans K7, 1 200 F avec Space invaders (gagné en juin 83). Pour tous renseignements : **BIDAULT Xavier, 16, chemin de la Grange aux Bois, 51200 Courcouronnes. Tél. : 51.44.60.**

• Vends jeu Mattel Intellivision + 6 K7 (Sub hunt, Horse racing, Sea battle, Armor battle, Frog bog, Tennis) garantie encore 6 mois. Le tout 2 000 F (valeur 3 100 F). **MASCLE Patrick, 18, rue du Douard, Le Roze (près Marseille). Tél. : (91) 46.97.44 après 20 h.**

• Vends console Atari VCS avec 10 K7 dont Pitfall, Starmaster, Star wars, Frogger, Phoenix, Demons à diamonds, Pac-man, Missile command... prix réel 4 219 F, vendu 1 950 F. **CHAN Olivier, 76, rue des Pyrénées, 75020 Paris. Tél. : 370.78.41.**

• Vends jeu électronique Froggy woggy (voir Tilt n° 6) + transformateur 360 F au lieu de 560 F joystick très sensible avec habitude (genre Coléco). **Pierre SIMEONIN, 6, impasse E-Zola, 87170 Isle. Tél. : 50.31.24 après 17 h 30.**

• Vends imprimante Sinclair + K7 + pocket book (imprimante encore sous garantie). Cause double emploi. Le tout 600 F. Pour ZX 81. Frais de port réglés. **FALCHER Olivier, 1, avenue Thalie, 44470 Carquefou.** Vends jeu LCD Diamond hunt (voir Tilt n° 6 page 57) 3 écrans 250 F ou échange contre jeu LCD Donkey kong II (voir Tilt n° 6, page 57) 2 écrans. **SENECHAL Nicolas, 29, rue Lumière, 62000 Arras. Tél. : 21.40.00 après 18 h.**

• Vends VCS Atari neuf, n'a pas servi, de plus dispose d'une vingtaine de K7 vendues entre 100 et 200 F. **RIMBERT Patrice, 23, rue Mollère, 75001 Paris. Tél. : 296.07.07.**

• Vends console Mattel sous garantie (dég. 82) + 4 K7 (Star strike, Football, Auto racing, Duneons et dragons), le tout 2 000 F (valeur net 3 200 F). **PEPIOT Alain, 23, avenue Albert Camus, 77400 Logny sur Marne. Tél. : 007.44.16.**

• Vends jeu vidéo Philips C 52 avec quatre K7 (Pac-man, Satellites attaquent, Cosmic, Conflit, Duel) état neuf garanti jusqu'en décembre 83. Prix 1 000 F. **CONTE Olivier, 5, rue d'Alsace, 11000 Carcassonne. Tél. : 25.53.08, heures reper ou soir.**

• Vends VCS Atari 2600 + 5 K7 Defender, Berzerk, Yar's revenge, Slit racer's, Combat, Air sea battle. Le tout état neuf valeur 2 600 F, vendu 2 000 F. **Stéphane LAYE, 18, quai de la Croisette, 94000 Créteil. Tél. : 898.44.79.**

• Vends jeu vidéo Secam system couleur + 2 K7 avec ou non jeu vidéo N et B. ITMC téléjeu 6 jeux : foot, tir... le tout 350 F à débattre. Conclure très vite, très bonne affaire, jeux jamais servis. **Régis DÉPERY, 6, rue Victor Hugo, 69700 Givors. Tél. : (7) 873.01.83.**

• Vends jeu Caveman (Tommy) état neuf acheté Noël 82, vendu 320 F. **Michèle Michel-Chambon, 42*, chemins du Suveran, 06140 Vence. Tél. : 58.05.96.**

• Affaire unique : vends ZX 81 + 16 Ko (5/83) + magnéto + clavier ABS + très nombreux softs (Invaders, Eches, Pac-man, Flight...) + 27 revues + 2 livres + manuel + console jeu vidéo sonolor. Valeur réelle : 3 100 F, cédé 2 000 F. **HARICHAUX Philippe, 533, rue St Fuscien, 80000 Amiens. Tél. : (22) 46.54.06, après 18 h.**

• Vends ordinateur de jeux Vidéoop avec ou sans K7. Prix de base 500 F avec 1 K7 gratuite ou choix n° 5, 8, 10, 11, 28, 29, 36, 37, **Jean-Marc LEHU, 77, rue Gabriel-Péri, 91270 Vigneux-sur-Seine. Tél. : (6) 903.06.80. Le soir 5VP.**

• Vends K7 Atari : Defender, Yar's revenge, Bowling, Warcorps, Pele's soccer, Street racer, Surround, Combat, Berzerk, Video pinball, Tennis (Activision), Adventure, Breakout, prix à débattre. **PAGE Pierre-Yves, 4, rue Blusco Ibang, 06100 Nice. Tél. : 81.29.84.**

• Vends Atari 2600 + 4 K7 (Tennis, Starmaster, etc.) prix neuf 2 400 F cédé 1 500 F. **M. SAPET Nicolas, Lesbouchillons, 26290 Donzère. Tél. : (75) 51.61.61.**

• Console jeu vidéo couleur Interton électronique VC 4000 + deux K7 valeur 1 500 F, cédée à 1 000 F (prix à débattre). Vends aussi jeu double écran Donkey kong prix 200 F. **Maurice KONG-A-SIOU, 10, rue Sully, 69150 Decines. Tél. : (7) 849.20.12, après 18 h.**

• Vends VCS Atari + 16 K7 Atari, Activision, Parker, 3 300 F, les K7 peuvent être vendues séparément. **Contactez Philippe REVIAL, 95160 Montmorency. Tél. : 964.71.62. Après 20 h.**

• Vends K7 Atari Pac-man et Star raider complète. Le lot 300 F ou échange le lot contre Super cobra ou Vanguard ou les Aventuriers de l'arche perdue (K7 pour VCS). **BACONNET Alain, 4, allée Lullii, 93270 Sevran. Tél. : 384.32.68, après 17 h.**

• Vends ou échange jeux pour Apple II (plus de 100 jeux) à très bas prix. **M. SAGAUT, 18, avenue Victoria, 75001 Paris. Tél. : 233.76.45.**

• Vends Mattel Intellivision sept. 82 1 500 F avec K7 Roulette et K7 Golf, Tennis, Ski, Space battle, Star strike, Reversi, Night stalker, Snafu, Triple action 190 F pièce, Duneons et dragons 240 F ou le tout 3 250 F. **Pascal (Jura). Tél. : (84) 43.25.59, sauf week-end de 17 h 30 à 20 h.**

• Vends Vidéoop C 52 Philips état neuf + 8 K7, valeur à l'achat 2 100 F, vendu 500 F et ordinateur d'échecs Chess challenger 7, valeur à l'achat 1 000 F, vendu 250 F. **Corinne AMAR, 33, rue du Cdt Mouchotte, 75014 Paris. Tél. : 320.04.28.**

• Vends PET 2001 + interface sonore + 50 programmes jeux et éducatifs + documentation PET + livres. Prix 3 800 F, en excellent état. **BERNARD LAURO, Tél. : 288.59.85, de 10 h à 18 h.**

• Vends VCS Atari excellent état (mars 83) encore 6 mois de garantie avec K7 Atari (Pac-man et Combat), Activision (Pitfall) le tout entre 800 et 1 000 F à débattre. **Diego, Tél. : 698.44.81, après 19 h.**

• Vends console VCS Atari état neuf + 5 K7 : Combat, Warcorps, E.T., Pac-man, et Vanguard. L'ensemble pour 2 000 F. **M. MAGGI, 28, rue Pascal, 94230 Cachan. Tél. : 547.76.96, après 19 h 30.**

• Vends C 52 Philips Vidéoop bon état encore sous garantie avec 6 K7 n° 9 (programmable) 18, 25, 29, 34, 44 (Super glouton) sur le tout : 900 F. **Bertrand PETRAS, 13, rue Mozart, 92500 Reuil Malmaison. Tél. : 749.31.13.**

• Vends nombreux jeux électroniques en parfait état. Prix très raisonnables. Je vends aussi 3 récepteurs radio PO-GO en très bon état, prière de demander liste. Souhaite fonder club PC 1 500 F PC 2, FX 202 P. S'adresser M. DELLIEUX Aurélien, 87, rue Cosserot, 80000 Amiens.

• Vends 8 K7 VCS Atari : Pitfall 290 F, neuve + Defender 300 F + Space invaders 200 F + Night driver 100 F + Combat 100 F + Pele's soccer 150 F (foot) + Space wars 120 F + Star raiders (avec commandes) 300 F ou lieu de 350 F. **Georges RAPHAEL, 30, place Louis Jouvet, 38100 Grenoble. Tél. : (76) 25.13.25.**

• Vends Merlin, jeu nouvelles, jeu foot, console jeu (sport, destruction) très bon état, le tout environ 1 000 F + un jeu de voitures. Vends aussi séparément. **Franky Amick, 226, route forestière du Mt Boron, 06300 Nice. Tél. : 80.86.21.**

• Vends console Atari état neuf + 2 paires de poignées + K7 d'origine 900 F. **Thierry de Groot, 12, rue Maurice Ravel, 92320 Gennevilliers. Tél. : 794.68.02.**

• Vends VCS Atari avec K7 Berzerk, Megomania, Maze craze, 1 900 F le tout, acheté 2 300 F. **GOASLIN Antony, 30, allée de la Verte Vallée, 14000 Caen.**

• Urgent vends K7 C 52 Philips Vidéoop achetées en 83, n° 8 Baseball, n° 12 Prendre l'argent et fuir, n° 3 Football américain, n° 7 Mathématique 75 F l'une et n° 38 Glouton et voraces 100 F. **CONCALVES Franck, 102, rue Jules Fuzelier, HLM, 08700 Nouzonville. Tél. : (24) 59.33.43, heures repas.**

• Vends Philips Vidéoop type N 60 écran incorporé très bon état peu servi + K7 n° 1, 2, 11, 16, 18, 22, 34, 38 acheté 2 270 F en décembre 82, cédé à 990 F. **MOIRE Philippe, 366, rue de Rouodin, 72100 Le Mans. Tél. : (43) 86.22.64.**

• Excellente affaire ! VCS Atari complet + 4 manettes novembre 82 + 6 K7 récentes (Pac-man, Asteroids, Tennis, Circus, Atari, Basket ball...), le tout en très bon état. K7 : mars-mai 83. Valeur globale : 2 901 F vendu 2 199 F le tout ! **Tél. : (1) 506.39.80. Vite !**

• Vends console vidéo Mattel Intellivision neuve + 9 K7 (Atlantis, Lock'n'chase) 3 500 F à débattre. **BONNEFOY Christophe, 3, impasse des Chènes La Quenneville, 25410 Saint Vit. Tél. : (81) 55.16.56.**

• Vends K7 Atari VCS E.T. et Space invaders très bon état, 250 F l'une. **Franck AMIACK, 226, route forestière du Mt Boron, 06300 Nice. Tél. : 80.86.21.**

• Vends micro-ordinateur Tandy TRS 80 mod 1-48 K système K7 4000 baud interf. sonore 5W plus de 600 programmes, prix 6 900 F. **KUMA J. 24, rue Léon Frot, 75011 Paris. Tél. : (1) 370.26.34.**

• Vends ZX 81 acheté 4/83 + extension 16 Ko + tous les n° d'ordi - 5 (rev. spec.) + manuel + ou moins 15 logiciels sur K7 dont : Bank man, Pac-man, le Château maudit, Casse briques, Star war, Mirage 1000, etc. Le tout 1 200 F. **Vincent MOREAU, Le Logis du Bord de Sèvres, 44190 Clisson.**

• Vends console VCS Atari avec paire de joysticks et paddle état neuf 1 000 F + 5 K7 Defender 250 F, Freeway 210 F, Berzerk 240 F, Combat 110 F, Star raiders avec clavier 290 F, ou le tout avec console 1 850 F. **TUCHBAND Stéphane, 1695, route de Peziers, 50000 Agneaux-St Ls. Tél. : (33) 05.21.15, après 18 h.**

• Affaire : à vendre un VCS Atari sous garantie nov. 82 + 4 manettes + transformateur 220 v/9.5 v + 1 lot de 6 K7 récentes (M. Pac-man, Asteroids, Tennis, Circus, Atari, basket ball, etc.) K7 : fév. 83, avril et août 83. Le tout en état neuf. Valeur globale 2 911 F vendu 2 199 F le tout. **Tél. : 506.39.80.**

• Super occasion ! Vends console VCS Atari avec K7 combat très bon état et complet février 83 avec 4 K7 dont Phoenix, Tennis, King kong (Tigervision), Haunted house : prix 1 500 F. **Jasmin Bernard, 19, avenue d'Alsace, 06000 Nice. Tél. : (93) 81.41.62, après 20 h.**

• Vends console Philips C 52 + 31 K7 dont n° 37, 38, 39, 44, clavier musique et K7 « A » pour horloge incrustée et messages déroulant et K7 programmation. Le tout excellent état ou prix de 3 300 F rendu franco de port. **MAILLARD, Metz. Tél. : (8) 731.05.70, après 18 h.**

• Vends cassettes pour VCS Atari : Night driver, Golf, Air sea battle, Maze craze, Missile command, Adventure, Combat, Superman. Très bon état 150 F pièce + une K7 Cosmic arc d'Imagic, vendue 140 F. **Philippe MARTEL, 17, rue Ponsard, 38100 Grenoble. Tél. : (76) 44.35.78.**

• Vends jeu 25 Radiola + 9 K7 état neuf, K7 n° 1, 11, 14, 18, 22, 27, 36, 37, 38, valeur 2 500 F, vendu 2 000 F. Vends flipper mécanique Aztec Williams prix 1 500 F. **Fabrice Demissy, 22, chemin de Tabourins, 91310 Montlhéry. Tél. : (6) 901.67.07.**

• Vends jeu Atari 2600, garantie valable jusqu'en avril, état neuf avec ses manettes et 2 K7 : Donkey kong + Space invaders prix 1 155 F. **P. ROSCHELEFF, 32, boulevard Henri IV, 75004 Paris. Tél. : 360.87.50 après 18 h.**

• Urgent : vends K7 Space invaders à 99 F et les Aventuriers de l'arche perdue à 295 F quasiment neufs (août 83). S'adresser à **EVRIE EVCJ 37, rue Marcel Bourdaria, 94140 Airtortville. Tél. : 375.38.93, tous les jours après 18 h (sauf dimanche), faites vite SVP.**

• Vends console Mattel + K7 Tennis, Soccer, Space armada, Space Battle, Star strike, Astromash, Horse racing, valeur 3 400 F, cédé à 2 500 F. **PARDON Bernard, 61, avenue Edouard Harriot, 69150 Decines. Tél. : 849.74.07.**

• A saisir : vends jeu Vidéoop Philips C 52 + 7 K7 n° 14, 22, 31, 32, 33, 37, 38 dont le Monstre de l'espace, Musique, les Singeries et Gloutons et voraces prix 1 100 F. **GIBELLI Laurent. Tél. : (91) 77.22.57, Marseille.**

• Vends jeux électroniques Bandai : Passage de piétons et Tir aux cerceaux, les 2 avec piles, frais en 150 F ou séparés 100 F et 50 F, les 2 étant en très bon état. **P. CARANONI, Campagne Cros, 13450 Grans.**

• Vends K7 Atari Basket ball prix 110 F ou échange contre autre K7. **Sophona STYRATH, 13, bd Aristide Briand, 92150 Suresnes.**

• Vends Vectrex 1 580 F cause double emploi. Vends aussi K7 Vectrex : Scramble et Berzerk 299 F l'une. Vectrex servi un mois. **ARCHAUD Alain, Jardin de l'Olympe, chemin de la Majoraune, 83200 Toulon. Tél. : (94) 62.07.34, après 17 heures.**

• Vends Philips Vidéoop sous garantie avec 2 paires de manettes + 4 K7 dont deux ou choix entre Pitfall, Star Raider, Swordquest, Fireworld, Asteroids, Yar's revenge ou prix de 1 100 F. **MINFRAY Jérôme, 22, clos du Prieuré, 33440 Ambarès. Tél. : 77.63.06.**

• Vends ordinateur Vidéoop C 52 Philips acheté en nov. 82 + 12 K7 n° 1, 11, 12, 14, 16, 18, 22, 25, 33, 34, 36 et 38 qui est une version du célèbre Pac-man, le tout 1 500 F. **ROGEE Laurent, 58, rue Eugène Eichenberger, 92800 Puteaux. Tél. : 506.77.97, entre 18 h et 20 h.**

• A ne pas manquer : vends Vidéoop C 52 sous garantie (Noël 82) + 6 K7 avec Guerre laser, Sky, Course auto, Rugby, Gloutons et voraces, Champ de Bataille, excellent état. Valeur 1 900 F cédé à 970 F. **Jacques THEVENOT, 6, rue des Marcassins, 77330 Le Signy. Tél. : 002.25.58, après 18 h.**

• Offre exceptionnelle ! Vends VCS Atari + 59 K7 par lots ou séparées Chopper command, Atlantis, etc. prix à discuter. **Yann BEJI, 47, avenue du Pt Franklin Roosevelt, 92330 Sceaux. Tél. : 660.71.96.**

• Vends Vidéoop Philips C 52 avec 9 K7 n° 2, 4, 18, 25, 29, 34, 38, 39, 42. Bon état. **M. PICHORI René, 18, rue André Besillon, 01100 Yonneux. Tél. : (74) 77.14.72.**

• Vends jeu vidéo Philips N 60 écran incorporé + 17 K7 valeur réelle 3 510 F, vendu 3 000 F à débattre. **PREHAN Anthony, 67, rue de l'Oasis, 93270 Sevran. Tél. : 383.45.45, entre 19 h et 20 h.**

• Vends K7 Atari bon état, Yars revenge, Pac-man, 150 F pièce, Vidéo pinball, Space invaders, Vidéo checkers, Dodge' em, Vidéo chess, Indy 500, 100 F pièce, Adventure, Street racer, Hangman, Golf, Outlaw, 80 F. **S. DE NUSSAC, 13, rue Froissart, 75003 Paris. Tél. : 887.25.17.**

• Vends flipper Gottlieb Jungle jeep 1976 4 joueurs extra ball spécial 4 flipper 10 target très bon état, cédé 1 300 F. **Tél. : 259.15.27 Rouillier.**

• Urgent, vends cause double emploi Atari VCS + 5 K7 (Combat, Starmaster, Defender, Haunted house, Tennis) très bon état, peu servi, valeur 2 500 F et vendu 1 700 F (à débattre). Vends Microvision + K7 état neuf prix intéressant. **BERTIN Christophe, rue Aristide Briand, 08500 Revin. Tél. : 40.07.61.**

• Vends VCS Atari fin 82 peu servi, très bon état, avec 2 paires de manettes, K7 Combat + K7 Defender, le tout acheté 1 750 F vendu 1 000 F. **CAPDET Philippe, 15, rue Jules Rathgeber, 67100 Strasbourg. Tél. : (88) 84.01.21, après 18 h 30.**

• Vends VCS Atari TBE + 7 K7 Pac-man, Defender, Combat, Air sea battle, Space invaders, Pele, Night driver, TBE, 1 500 F. **BOUGARD Eric, 196, rue Jean Jaurès, 59161 Escouvaux. Tél. : (27) 83.12.23, après 18 h.**

• Vends ou échange jeu Bondai missile invaders (principe de Space invaders) contre jeux de poche de Game et Watch ou autre (Donkey kong) si possible, le vends moitié prix 125 F. **LAPAGUE Sébastien, 3, square Arago, parc Montaigne, 78330 Fontenay le Fleury. Tél. : (3) 460.39.62.**

• Vends K7 Atari Boxing 120 F, Indy 500, 180 F, Air sea battle, Human cannonball 60 F, Gangster alley, Star wars 200 F, ou échange 2 à 3 K7 contre K7 Aventuriers de l'arche perdue. **JURKIEWICZ, 65, rue d'Arzas, 62470 Calonne-Ricourt.**

• Vends console jeu vidéo, Sodos, couleur + 3 K7, Supersportic, Submarine, Superwepout, + adaptateur, marque : ITGM, prix 700 F année 1982. **RAVOUX Henri, chemin de la Palon, 04310 Peyrus. Tél. : (92) 68.03.00, après 19 h.**

• Vends Microvision (12.82) + 2 K7 Casse brique + Bataille navale esc. état. Le tout : 300 F. **DOMOLY Jean-Marc, 6 bis, rue des Moines, 75017 Paris. Tél. : 228.22.04.**

• Vends superbe état OP Tandy TRS-80 PC 1 ent. compa. PC 1211 + interf. K7 + livre de programmation : le tout 700 F et date de mai 83. **DEMOLY Jean-Marc, 6 bis, rue des Moines, 75017 Paris. Tél. : 228.22.04.**

• Vends Atari avec K7 1195 F et 30 autres K7 VCS et CBS avec garantie 1 an : Golf Atari 310 F, ET (CBS) 355 F, Zaxxon 355 F, Donkey kong 420 F, Wizard of war 310 F, 355 F puis Mouse trap 310 F-355 F, Venture 310 F-355 F ainsi que les Aventuriers de l'arche perdue. **CNRS LUU L. P. 607 91190. GIF.**

• Exceptionnel ! Vends 50 programmes pour Casio FX 702 P stockés sur K7 prix de 60 F. **Ecrire vite à S. BOURDON, 5, rue des Noblets, 91630 Leudeville-Us-gerent.**

• Vends ordinateur Oric-1, 48 K de mémoire, affichage PériTel, Vendu avec magnéscope et 3 logiciels Prix : 1 900 F à débattre. Vends aussi worgames « Panzerblitz » et « Fortress Europa » 140 F chacun. **ANQUETIL Gilles, Villes-D'Avray. Tél. : 709.50.88.**

• Vends PC 212 + interface 122 + 2 manuels neufs jamais servi 1 200 F. **B. AFFLECK. Tél. : 946.77.31.**

• Urgent vends ordinateur échecs : Chessnat avec possibilité de 10 niveaux de jeu ; débutant à expert ; valeur normale : 1 500 F, laissé à 750 F. **Ecrire à : ROCHER Pascal, Bailou, Saint-Trojan, 33170 Bourg sur Gironda.**

Video Club Convention

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

JEUX ELECTRONIQUES

DES PRIX



"CADEAUX"

CBS

(pour Colecovision)

Lady Bug/Carnival... 255F.
Venture/Moustrap
Cosmic Avenger
Schtroumpfs/Gorf... 299F.
Zaxxon... 355F.

PARKER

(pour Atari)

Jedi Arena/Action Force
Tutankham/Q.Bert
Frogger/Super Cobra
Star Wars the Return of
the Jedi... 330F.

IMAGIC

(pour Mattel)

Demon Attack/Atlantis
Beauty and the Beast
Microsurgeon/Dracula
..... 310F.

EGALEMENT

Jeux CBS pour Atari et
Mattel.
Parker pour Mattel et CBS
Imagic pour Atari
Activation pour Atari et
Mattel.
Etc...

GRAND CHOIX de
cassettes d'occasions et
location de tous les jeux

• Vends VCS Atari janvier 83 + K7 Combat, Frogger, Ms Pacman, Berzerk, Night Driver, King-Kong, le tout pour 1 600 F. MAZENS Jean-Michel, 26, rue Poincaré, 93110 Rosny-sous-Bois. Tél. : 528.10.33 après 19 h.

• Vends pour 2 500 F VCS Atari de décembre 83 + 9 K7 : Defender, Astéroïdes + Space Invader + Pac-man + Missil Command + Ping Ball + Combat + Dodge'em + Circus Atari. Valeur réelle : 4 000 F. DEVEZA, 10, rue des Bergeronnettes, 32000 Auch. Tél. : (62) 63.28.08.

• Vends console Intellivision : 900 F et une trentaine de K7 dont certaines inexistantes en France. COPPOLA Francesco, 39, avenue Princesse Grace, 98000 Monaco. Tél. : 50.28.32.

• Echange logiciels pour Oric 1. LE CHEVALIER. Fei, D 10, bd de Montfaucon, 91150 Etampes.

• Vends K7 Atari et Imagic Night Driver, Breakout, Trickshot, Star, Voyager, Ripple of the Sphinx, le tout pour 1 000 F. LACROIX Antoine, 30, rue Notre Dame des Champs, 75006 Paris. Tél. : (1) 548.86.95 après 17 h 30.

• Vends lots K7 Atari compatibles Mattel, prix très intéressant. Vends console Mattel : 1 200 F. Pierre vend aussi une paire de talkmans, prix : 830 F. Tél. : 322.63.38.

• Vends Vidéopac Philips C 52 + K7 1-34-37, prix : 1 000 F. Acheté déc. 82. CAPDEVIELLE Georges, 27, rue Massat, B.P. 314, 65014 Tarbes Cedex. Tél. : (62) 32.18.72.

• Vends console Mattel très bon état, très peu servi avec 3 K7 déc. 82, 1 500 F. Echange K7 pour VCS Atari : Berzerk, Yars Revenge, Star Raiders, Tennis, Barnstorming, Demon Attack, Pac-Man, Chopper Command. Les Ulis, région 91. Tél. : (1) 928.47.71.

• Vends K7 Intellivision dont Pitfall + 2 K7 Philips : 100 F les 2. CARCONE Sébastien. Tél. : 373.00.23 après 17 h 15.

• Vends jeux cristaux liquides Cross Highway (Bandai), Cheval de Troie (GML) : 120 F chacune et Mario's Cement Factory (Game et W.) 160 F. LAFOND Frank, rue de Plaisance, 16700 Ruffec. Tél. : 31.23.91 après 16 h 30.

• Vends VCS Atari avec 10 K7 (Pac-Man, Astéroïdes, Star, Raiders, Space Invaders, Missile Command, Haunted House...) 2 100 F. M. Christophe LE TOUQUIN, le Lindin, 56370 Sarzeau. Tél. : (97) 26.87.00.

• Vends Atari 400 16 K (fév. 83) ss gr. + magnéto K7 + cartouche Basic + cart. jeu St. Raiders + 3 K7 jeux pcv. Ecrire à M. BESHARD, château de Blouzac, 30700 Blouzac. Tél. : (66) 22.30.14 le soir.

• Vends K7 pour Atari VCS Demon, Attack (Imagic) 200 F ou échange contre Phoenix ou toute autre K7 pour VCS. Pierre FISCHER, 13 bis, route de Loex onex, Genève, Suisse. Tél. : (022) 93.34.03.

• Vends VCS Atari + K7 : Berzerk, Pac-Man, Defender, Superman, Space-Invaders et Demon attack, prix raisonnable. CLASTRES Xavier, Tél. : (61) 41.56.06 après 17 h.

• Vends K7 Atari, Berzerk, Combat, Raiders of the Lost Ark, Haunted House. MASSERIE Cyril, 9 place Salvador Allende, 93160 Nolas-le-Grand. Tél. : 305.69.24 vers 18 h à 18 h 30.

• Très urgent ! Vends jeu vidéo Philips Vidéopac avec 3 K7 dont Super glouton + transformateur, au prix de 900 F. Eventuellement, prix à débattre. Je ferai don d'un petit jeu électronique à l'heureux acquéreur de ce lot sacrifié. Tél. : 706.80.44 après 18 h.

• Vends VCS Atari (11/82) 800 F et 9 K7 Atari et Activation (83) Pac-man, Tennis. Swordquest, Star Raiders, etc... 80 à 250 F selon K7. Le tout pour 2 200 (val. neuf 3 200 F). E. DUHAUTOIS, 24 bis, rue de Noailles, 78000 Versailles. Tél. : 951.42.68, le soir.

• Vends K7 Philips n° 38, 39, 43 à 185 F. n° 41, 42 à 395 F. Le lot : 1 100 F. Vends console Philips à 900 F. Tél. : 088.31.15 (Corbeil-Essonnes).

• Vends ou échange K7 Atari ou activation Tennis (Activation) 200 F ; Combat, Space invaders, Pèle's soccer, Space war ; de 80 à 200 F (Atari). ROGER Thierry, le Bas d'Argent, Montaiju la Brisette, 50700 Valognes. Tél. : (33) 40.21.03 après 18 h.

• Vends electronic Detective de idéal, 150 F. Prix à débattre et vends jeu vidéo noir et blanc avec Foot, Tennis, Squash entraînement et un robot pour jouer seul contre lui à force réglable, 150 F. Prix à débattre. CAPELLE Claude, 89, chemin du Château de l'Hers, 31500 Toulouse. Tél. : 54.25.64.

• Inimaginable, vends K7 Pitfall et Raiders of the last ark cédés à 300 F chacune mais d'une valeur réelle de 380 F + Split second 5 thèmes - 8 jeux bradés à 300 F. Laurent BOUYER, 3, place de la Victoire, 03200 Vichy. Tél. : 32.16.57, heures repas.

• Vends Philips Vidéopac avec 5 K7 (2, 9, 18, 32, 33) 8 jeux, prix : 1 600 F ; excellent lot, livré avec emballage d'origine et facture d'achat (garantie jusqu'à janvier) sans aucune cassure ni rayure. Pour tout renseignement : Frédéric AMREIN, 3, impasse Jassat, 63000 Clermont-Ferrand.

• Vends VCS Atari, déc. 82 sous garantie, 900 F + Pac-man 200 F + Vanguard, neuve, 330 F + Phoenix, neuve, 330 F. Le tout ou séparément, valeur réelle : 2 500 F, vendu 1 700 F. GOAS-DOUE David, 39, rue de Callac, 29210 Norderla.

• Vends console Mattel Intellivision avec 6 K7 (Night Stalker, Sea battle, Snafu, Soccer, Bowling, Space battle. Prix 1 950 F. Serge CAIRE, Les Cuques, bd André Malraux, bt 10, 13380 Plan de Cuques. Tél. : (91) 05.07.67.

• Urgent : vends VCS Atari très bon état + 6 K7 (Star Raiders, Raiders of the last ark, Defender, Vanguard, Atlantis, Berzerk) : le tout : 1 600 F ou K7 170 F chacune. M. Axel PETRASCHI, la Cerisaie, route de Iloua, 66400 Carret. Tél. : (68) 87.03.14.

• Vends jeux électroniques : Sector 250 F, Merlin 200 F et Mastermind de poche 200 F ou le tout : 600 F. (Prix à débattre). Tél. : 781.68.49 le mercredi matin à partir de 9 h.

• Vends jeu électronique à diodes Pilote de course (Bandai) acheté 220 F, vendu 160 F avec notice et emballage. Dominique FARE, 11, rue Vaudéfar, 92130 Issy les Moulineux. Tél. : 554.11.73.

• Vends VCS Atari sous garantie + 9 K7 : Pac-man, Astéroïdes, Space Invaders, Maze Craze, Yars Revenge, Slots Racer, Outlaw, Haunted house. Très bon état 3 200 F possible séparément VCS 1 350 F Loire Atlantique. PINEL Christophe, 56, rue de la Pierre, 44340 Bougeonais.

• Vends Vidéopac Philips C52, prix 800 F + 8 K7, 70 F chacune + 2 K7, (38 - 39), 100 F chacune, le tout vendu 1 500. Vends Mastermind électronique de voyage, prix 150 F. Vends jeu formule 1 150 F. Mme BOSIO, 311, avenue de Prado, 13008 Marseille. Tél. : 71.77.75 après 17 h.

• Vends K7 Microvision « Bowling », 60 F + jeu électronique Game and Watch, les Parachutes, 120 F très bon état. Vends aussi jeu Merlin, très bon état, 170 F. LESKO David, 47, rue Béronger, 92700 Colombes. Tél. : 780.56.54 après 19 h.

• Vends console Philips C52 avec 4 K7 pour 1 300 F et vends K7 n° 38, 39, 43 à 190 F ; 41 et 42 à 385 F. Tél. : 088.31.15, Corbeil - Essonne.

• Vends jeu Vidéopac C52 avec 2 K7 (11 et 16) 500 F. Cherche aussi donateur de console de jeux ou ordinateur même en pièces détachées. Alain IBAZATÈNE, 1, rue Maublanc, 75015 Paris. Tél. : 531.33.73 après 18 h.

• Vends VCS Atari neuf, scellé d'origine, environ 900 F + K7 : Stormaster 270 F, Berzerk 240 F, Les aventuriers de l'arche perdue 240 F, Adventure 180 F, Space Invaders 220 F. Prix spécial pour l'ensemble. BERNARD Patrick, 35, avenue Pierre Curie, 63400 Chamalières. Tél. : (73) 37.94.59.

• Vends circuit électrique TCR avec phares 2 voitures + 1 voiture bouchon bon état, vendu avec transfo 12 volts et pièces de rechange. Prix : 350 F, prix neuf : 600 F. ACIN William, Gardouch, quartier de l'Écluse, 31290 Villefrance de Lauragais.

• Vends ordinateur Oric 1 48 K avec 12 programmes (Xénon, Morts subites...) et 1 livre. Valeur 2 980 F, prix de vente : 1 990 F. Ordinateur acheté en mai 1983, encore sous garantie. LECOMMANDEUR Philippe, Tél. : 258.74.85.

• Vends 3 jeux électroniques : Duel (Bandai) 180 F, Space Alert (Mattel) 100 F, Simon pocket 130 F + cartouche Vidéopac n° 22, 95 F. Tél. : (84) 62.93.39 après 19 h.

• Vends console Mattel Intellivision (mars 83) sous garantie avec 2 K7 : Space Armada et Atlantis, valeur 2 100 F, vendu 1 600 F. Olivier GASEND, les Ventarrelles, ch. des Lauves, 13100 Aix en Provence. Tél. : (42) 23.12.73.

• Vends console de jeu n° 60 de Philips avec écran incorporé + K7 n° 1-9-12-16-18-22-29-32-39-43-44. Le tout pour 1 500 F ou chaque K7 80 F. Etat neuf acheté en juin 83. Cedrix REGNER, 62520 Le Touquet. Tél. : 05.39.49.

• Vends console Atari complète + K7 Yars Revenge. Prix : 800 F. Tél. : 202.44.39 à partir de 18 h.

• Vends K7 Mattel Golf 180 F. NEZONDE Didier, 42, avenue de Fouilleuse, 92150 Suresnes. Tél. : 506.13.73.

• Vends K7 Atari VCS état neuf : Space War, Slot Racers, Air Sea Battle, Human Cannonball, Breakout : chacune 120 F ou le tout 550 F. Vends course double emballé, K7 neuves Yars et Warlords 220 F chacune. NEZONDE Didier, 42, avenue de Fouilleuse, 92150 Suresnes. Tél. : 506.13.73.

• Vends K7 Atari : Centipède 200 F et Berzerk 100 F. PELTIER Franck, 27 avenue Laccagnac, 69003 Lyon. Tél. : (78) 54.64.99.

• Vends vidéo sport SD-04 neuf jamais servi, entre 600 et 760 F sans garantie. Tél. : (20) 995.17.57.

• Vends K7 Mattel Utopia pour 190 F et Astronash 180 F, toutes deux en bon état et dans leur boîtier d'origine. Christophe DESLANDES, 157, rue de Grenelle, 75007 Paris. Tél. : 551.33.43.

• Vends jeu vidéo C52 Philips + 3 K7, le tout : 1 000 F. Tél. : (56) 85.14.38.

• Vends VCS Atari + 2 K7 Tennis et Combat complet. Très bon état, 950 F à débattre. Tél. : (6) 407.61.36 avant 19 h.

• Vends VCS Atari avril 83, état neuf prix 800 F + 3 K7 : Space Invaders 180 F + K7 Pitfall 250 F + K7 Miss Pac-man 240 F. JONQUARD Frédéric, 17, rue Niepce, 75014 Paris. Tél. : 322.33.81.

• Vends Atari 400 avril 83 + Basic + Space Invaders : 3 000 F (val. neuf : 4 100 F). Thierry LERON, 59, rue Foch, 59178 Brillon. Tél. : (27) 27.93.64.

• Vends console Soundic + transf. + 5 K7 450 F et Apple 2 E (05/83) + 2 drives avec contr. + visu. + imprimante avec interf. + paddles + pros jets 20 000 F. DURAND J.L., 2, parc de Clairville, 42100 Saint-Etienne. Tél. : (78) 38.04.32.

• Vends ou échange plusieurs disques K7 et jeux électroniques contre K7 : Sky driver, Super breakout, Adventure, Haunted house, Superman, Hang man, Vidéo pinball, Dodge'em ou autres K7. Ludovic TRISTAN, 59, rue Gabriel Péri, 91350 Grigny. Tél. : 906.14.24.

• Urgent ! Vends ordinateur de jeux Philips C52 avec une dizaine de K7 dont Pac-man, Space invaders, Astéroïdes, Combatant de la liberté. Prix à débattre, dans les 2 000 F. Etat excellent avec pour les K7, emballages d'origine. S'adresser à Eric. Tél. : 642.37.96 vers 17 h en semaine.

• Vends K7 : jeu de destruction et Bataille navale pour console Soundic. Valeur 300 F, vendu 200 F. Vic-20 : vends cartouche Super Expander, prix à débattre. Tél. : 980.74.90. après 18 h.

• Vends K7 Atari Street Racer et Combat 90 F chacune ou 150 F les deux ou alors échange les deux + autocollants et documents sur toutes marques de console et K7 contre Stormaster d'activation. Olivier PACCAUD, 7, rue Henri Dunant, 60250 Mouy. Tél. : (4) 456.51.56.

• Vends VCS Atari déc. 82 + 5 K7 : Defender, Space Invaders, Combat, Super Breakout et Donkey-kong (CBS pour Atari). Valeur réelle de 2 600 F, vendu : 1 400 F. Ecrire à Véronique RIPERT, restaurant Saint Hérmin, 22200 Ploumagoar.

• Vends jeu vidéo Philips 4 jeux + variantes 140 F, Micro-vision + K7 Cassettes-Briques, Blitz, Puissance 4, tout 400 F ou K7 100 F. Vélo motocabanne course 10 vit. TBE + matériel H 56 ch valeur 1 550 F, cédé 800 F. Olivier LEPETIT, 63, rue de l'Abbé Glatz, 92600 Asnières. Tél. : 799.08.14.

• Vends Microvision + K7 Flipper TBE 200 F. Vends jeu électronique Foot 100 F. Vends K7 Atari Breakout 50 F. Thierry GOUMENT, 10, rue de Reims, 76620 Le Havre. Tél. : (35) 44.83.08 après 19 h.

• Vends ou échange K7 Mattel Utopia, Triple action, Boxe. Prix 150 F. LANCIAUX Brigitte. Tél. : (6) 046.82.92.

• Vends VCS Atari avec 2 K7 800 F sinon vends K7 pour Atari Basket 100 F, Defender 250 F, Miss Pac-man 250 F, Pitfall 270 F, Yars revenge 230 F, Soccer 100 F, Space Invaders 200 F. MATHIAS, 66, rue Denis-Gogue, 92140 Clamart. Tél. : 644.74.79 après 19 h.

• Vends Logic 5 : 100 F ou échange contre K7 Atari. Tél. : (47) 20.82.17.

• Urgent vends jeu vidéo Philips C 52 avec 26 K7 dont les n° 11, 38, 39, 41, 42, 43, 44, ou prix unique de 3 000 F ou moins ! Vends jeu Game and Watch Nintendo Green house prix 270 F, vendu 150 F. Patrick SEGURA, maire de Dourdan, 91410 Dourdan. Tél. : 492.90.90 poste 44, si possible après 17 h.

• Vends K7 Atari Pac-man 150 F, Combat 50 F, Amidar 250 F, Super breakout-150 F, prix à débattre. Vends jeu LCD double écran Donkey-kong 150 F. S'adresser à Laurent TURPAULT. Tél. : (54) 77.28.32.

• Vends K7 Atari Combat 50 F, Backgammon 50 F, Pèle's soccer 100 F. Vends jeu électronique Détective 200 F, Tennis électronique 200 F, Electronic mastermind 200 F, Mega 10000 150 F, Sector 150 F, Game and Watch Fire 100 F. Pierre REBUFAT, 17, rue des Bouleaux, 91540 Mennecy. Tél. : 499.80.25.

• Vends Vidéopac C 52 Philips + 26 K7 (1, 2, 3, 5, 8, 10, 11, 12, 14, 15, 18, 19, 20, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 31, 32, 33, 35, 36). Le jeu seul 700 F + 90 F chaque K7 soit 3 000 F le tout payable en 3 fois. ROIG Jean-Louis, 6, rue des Jasmins, BP 18, 66300 Thuir. Tél. : 53.40.95.

• Vends Philips Vidéopac C 52 + 4 K7, Ski, Course autos, Pac-man, Satellites attaquent, le tout peu servi et très bon état, vendu 900 F. Xavier CUIRYA, 8, place Victor-Hugo, porte 25, 91220 Brétigny-sur-Orge. Tél. : 084.78.42 après 18 h si possible. Marcel.

• Vends VCS Atari janvier 83 (+ boîte + mode d'emploi + garantie) + 6 K7 avec boîtes et règles (Pac-man, Defender, l'Empire contre-attaque, Tennis d'Activation, Foot, Combat) le tout 1 300 F ou VCS + combat : 600 F et 5 K7 : 700 F. Olivier SCAMPS, 17/3, avenue de la Redoute, 92600 Asnières. Tél. : 798.45.92.

• Vends ou échange K7 Mattel TBE 6 au choix + 1 Imagic. Jacques YVES, 8, rue Corne-de-Corf, 49000 Angers. Tél. : (41) 87.40.53.



• Vends TI 99/4 A acheté en février 83 + cordon magnéto + manettes de jeu + modules ; Foot, Parc, Adventure, (Pirate + Strange odyssey) + livres. Le tout : 3 000 F à débattre. **MARCHELLO, 8, square Lullé, 94500 Champigny-sur-Marne. Tél. : (1) 880.30.39.**

• Vends ordinateur CBM 4016 (16 Ko, petit écran, horloge, etc.) + magnéto + nbx programmes (jeux, util., etc.) + importante doc. et aide initiation (trucs, etc.) acheté sept. 81, valeur : 9 000 F, cédé 5 000 F à débattre. **Philippe LHOSTE, lot, Tachon, 64300 Orthez. Tél. : (59) 69.12.65.**

• Vends Vidéopac Philips C52 avec 9 K7 jamais servies, le tout : 1 000 F. Tél. : 345.56.88 après 17 h.

• Vends VCS Atari 750 F avec 2 paires de manettes, 1 K7 combat. **Edouard BARRET, 86, rue de la Croix-Nivert, 75015 Paris. Urgent. Tél. : 558.16.88.**

• Vends K7 VCS Atari Vanguard 250 F, Pitfall 250 F et Warlords 100 F + jeux Game & Watch. La pieuvre 100 F et King-kong jungle 100 F. **SCHIRAR Frédéric, 1, villa Niell, 75017 Paris. Tél. : 380.54.73.**

• Vends console VCS Atari No81 82. Valeur réelle 1 450 F, vendue 900 F et vends K7 Defender : 200 F. **Laurent DENIS, 126 rue Championnet, 75018 Paris. Tél. : 254.05.04.**

• Vends jeux électroniques : Pompiers Nintendo (prix 150 F), Battlestar Galactica Mattel (prix 70 F), Merlin (prix 100 F). Tous les jeux sont avec notice, boîtier et un parfait état (avec piles). **SARRAZIN Philippe, 2, rue des Magnolias, 54220 Malzeville.**

• Vends K7 pour Atari : Pitfall 250 F, Megaman 250 F, Atlantis 250 F, Koboom 200 F, les 4 pour 850 F. Vends aussi VCS Atari avec Combat et Defender 900 F. Tél. : 304.18.06 après 19 h.

• Vends K7 ordinateur C 52 Philips : Flipper prix 70 F. Tél. : (8) 341.46.13 après 20 h.

• Vends Duo Bandai électroniques valeur actuelle : 250 F, vendu 200 F + Tennis Miro Meccano valeur actuelle : 295 F, vendu 200 F + jeu de poche Game and Watch valeur actuelle 200 F, vendu 150 F, ou le tout 500 F. **MOLLARD Pierre, 19, rue Curie, 69006 Lyon.**

• Vends K7 Atari VCS très bon état Aventuriers de l'Arche perdue 250 F, Indy 500 200 F, Street racer, Breakout, Night driver 150 F pièce. **Borstorming, Yars revenge, Sky jinks 250 F. Gilbert PIAT, 29, rue d'Alsia, 75014 Paris. Tél. : 327.08.77.**

• Vends ZX-81 + 16 K ram + manuel : 750 F + 3 livres sur ZX-81 120 F + K7 N7 : 25 F + n° 1, 2, 3, 4, d'ordi 5 : 60 F ou le tout : 1 600 F les 2 ensemble : 860 F. Tél. : 410.96.54 après 18 h.

• Vends jeu électronique Scramble bon état valeur 450 F, cédé 400 F. Vends aussi jeu à cristaux liquides Donkey-kong jr. 150 F. **MONNIER Marc, 29, avenue Auguste-Perret, 95200 Sarcelles. Tél. : 986.06.35 entre 18 h et 19 h.**

• Vends K7 Star raiders avec clavier vendu pour Atari VCS 2600 peu servi, état neuf prix 250 F (le tout). **Christophe CATION, 13, allée des Frables, 78290 Croissy-sur-Seine. Tél. : (3) 976.43.91 après 19 h.**

• Vends K7 VCS Atari Tennis (Activision) 200 F, Adventure (neuve) 150 F, Haunted house (neuve) 150 F, prix à débattre, possibilité d'échange, faire offre. Tél. : 584.83.21.

• Vends jeux électroniques état correct Armor battle, Rascar champion, Basket-ball, 75 F pièce, 190 F le lot. **Spit second TBE 380 F. Tél. : (50) 01.04.52 après 19 h, merci.**

• Vends K7 Vidéopac : Guerre de l'espace, Guerre loser, Morpion, Mur magique, 80 F pièce. **PERFETTINI Jean-François, 8, rue des Grillons, 83400 Hyères. Tél. : (94) 57.34.12.**

• Affaire ! Vends K7 Atari Star Raiders + manettes spéciales acheté 3 301 F sacrifié 230 F. **VILLEVAL Laurent, 307, avenue Foch, 77190 Dommarie-les-Lys.**

• Vends K7 pour TI 99 : jeu d'entreprise (30 F), K7 d'aventure (70 F pièce) ou les 43 échange contre d'autres programmes pour TI 99. **GILLIARD Laurent-Pierre, 49, hameau de l'Émailleur, avenue Montesquieu, 33700 Mérignac.**

• Vends cartouche Vidéopac Philips n° 31 musique avec clavier piano + notice et emballages état neuf 180 F ou lieu de 260 F. **DENIS Frédéric, 8, place des Argonutes, 51100 Nogent. Tél. : (26) 06.11.87.**

• Vends Electronic Dectective 200 F, Boxing de Bambino (1 ou 2 joueurs) 200 F ou échange contre 2 K7 Imagic ou Activision pour VCS Atari. **M. BEYER, 8, impasse de Penhors, 29110 Concarneau. Tél. : (98) 97.81.01 après 18 h.**

• Vds 3 petits jeux électroniques : Donkey-kong II 200 F, Airport panic 200 F, Fire (sans piles) 100 F. Possibilité de vente séparément. Si achat du lot : réduction 50 F. **MARIAS Frédéric, 7, rue de Molombe, 14000 Caen. Tél. : (31) 85.56.53 après 18 h.**

• Vends jeu électronique Game Shuttle voyage. Fait calculatrice, réveil, alarme : 200 F, acheté 260 F, livré avec piles. Envoi contre remboursement ou échange contre K7 Atari. **Mme DECERAY Elina, 35, avenue d'Iéna, 75008 Chelles. Tél. : 008.32.20 de 17 h à 19 h.**

• Vends jeu Microvision complet 1 400 F ou échange contre télé portative. **PRUNIER Gilles. Tél. : 876.81.07.**

• Vends K7 pour VCS Atari toutes neuves Tennis 250 F, Combat 46 F, Les aventuriers 285 F, Warlords 289 F, Bowling 149 F et Human cannonball 149 F, c'est urgent. **DANIEL. Tél. : 427.55.37 tous les jours après 17 h 30.**

• Vends TI 57 LCD valeur sept. 83 : 260 F à débattre, jeux de société (Risk, Cluedo...) prix à débattre, jeu électronique Space Shuttle 100 F, revues de modélisme : RCM et adeptes. **ROUSSET J-Luc, place Gémisieu, 26120 Chabeuil. Tél. : 59.00.48 après 18 h 30, merci.**

• Vends ordinateur de jeu Vidéopac Philips C 52 très bon état avec 12 K7, prix 2 000 F. **B. GORGEJIN, 17, rue Bernard-Roy, 44100 Nantes. Tél. : (40) 40.61.48.**

• Vends Vectrex du 22/08/83 avec 3 K7 (2 800 F à l'achat) pour 2 300 F, prix définitif. **SZALENIC Marc, Pontoise. Tél. : 031.16.13.**

• Vends Philips Vidéopac C 52 + 5 K7 Course voitures, Combat, Duel, Guerre de l'espace, Pac-man, très bon état, vendu : 1 200 F. **Ne pas tel, samedi, dimanche. DHENIN Frédéric, 11, rue Lamartine, 59242 Templeuve. Tél. : (20) 34.25.58.**

• Vends flipper « Star trek » électronique, prix 2 000 F. Tél. : 830.00.88.

• Vends Touché-coulé électronique et Dicterie magique + module anglais : 200 F chacun ou les 2 ensemble contre K7 VCS Atari de même prix : (Pac-man, Outlaw, Surround, Asteroids, etc.) **Bruno LOPEZ, 60, avenue de Stalingrad, cité Allende, tour 3, appt 248, 93200 Saint-Denis. Tél. : 829.19.13.**

• Vends K7 Mattel : Astromosch, Faucon de l'espace, Space battle, Chasseur de nuit, Space armada et Auto racing. Vends jeux électroniques : Galaxy XI (4 phases) 250 F et Invader 1000, 200 F. Peut échanger K7 contre d'autres. Tél. : 961.90.65 Argentine.

• Vends K7 au détail (Atari, Activision) et console 60% du prix. **Laurent RENIA, 2 bd Rochechouart, 75018 Paris. Tél. : 251.11.92.**

• Vends VCS Atari déd. 82, exc. état + 4 K7 Mrs Pac-man, Combat, Space Invaders, Defender, 1 600 F. **S'adresser à M. JOLY, 11, rue de la Prairie, 86360 Chasseneuil-du-P. Tél. : 52.79.54 après 17 h.**

• Vends VCS Atari (600 F) + K7 : Pitfall 180 F, Stormaster 180 F, Defender 160 F, Asteroids 130 F, Space Invaders 130 F, Video chess 130 F, Maze croze 130 F, Combat 100 F. Le tout en bon état. Vende éventuellement séparément. **Pierre ACKER, 20, bd de la République, 92210 Saint-Cloud. Tél. : 602.81.50.**

• Vends une cinquantaine de programmes (au choix) pour : T157/58 C/59 et HP 33/34 C/33 C/41 C/10 C/11 C/15 C/67, + programmes en Basic pour tous micros-ordinateurs à tous prix. **Ecrire à ALEXANDRE Jean-Louis, 2, rue de Quinsonnas, 93200 Saint-Denis. Tél. : 822.32.59 le mercredi seulement.**

• Vends jeux Game and Watch : Donkey-kong (1982) 110 F, Donkey kong jr (1983) 110 F, Mickey and Donald (1983) 60 F, tous 3 peu servi. **Vendus avec emballage. Ecrire à ALEXANDRE Jean-Louis, 2, rue de Quinsonnas, 93200 Saint-Denis. Tél. : 822.32.59 le mercredi seulement.**

• Vends K7 Philips Vidéopac n° 4, 10, 11, 22, 37 : Singerie 43, Peter 44, Super glouton et 42, la maxi K7 : La Quête des anneaux, K7 encore sous garantie 1 an, état super neuf. Prix à débattre, (bos). Me faire communiquer votre choix. **Jean-François BOURDEAU, 12, rue Pasteur, 95310 Saint-Ouen-l'Aumaine.**

• Vends Invader 1000, 300 F + jeux cristaux liquides : Chef, 100 F + K7 pour VCS Atari Outlaw 100 F + K7 pour Microvision Flipper + Shooting Star les 2 : 300 F. **DEMAI Laurent, 37, rue Olivier-de-Serres, 75015 Paris. Tél. : 828.03.28.**

• Vends pour Apple 2 + 48 K jeu d'aventure The Quest et simulateur de vol Airsim 1 pou 250 F. Chacun avec doc. et emballage complets + de nombreux logiciels. **S'adresser à MARC, (Yvelynes). Tél. : 916.29.86.**

• Vends ordinateur Dragon 32 + 4 K7 Pilotage 747, Draker, Dragon, MARCA + livres de programme (50) + 2 commandes de jeu, vendu 3 500 F, valeur neuf : 4 700 F. **HAUTION Régis, 43 allée des Charms, 91700 Sainte-Geneviève-des-Bois. Tél. : 015.31.33 ou 015.25.95.**

• Vends console Mattel + 5 K7 Reversi, Lock'n Chase, Skiing, Soccer et Microsurgeon 2 200 F. **LELEU Thierry, 29, rue d'Alsace, 92600 Asnières. Tél. : (1) 793.97.45.**

• Vends console VCS Atari avec 2 paires de manettes + K7 Combat. Sous garantie. Parfait état : 800 F et K7 Stormaster d'Activision : 250 F. Tél. : (6) 005.01.49.

• Vends jeu électronique Donkey-kong double écran (mars 83) 250 F, 3 K7 Microvision (Shooting star, Bowling, Flipper) 70 F pièce. **PINSON Frédéric, 391, rue du Bastion-Saint-André 02120 Guise.**

• Vends 7 K Mattel : Tron 1 : 220 F, Sea Battle : 180 F, Night Stralk : 180 F, Adv., Dungeons et Dragons : 250 F, Reversi : 180 F, Lock'n Chase : 220 F, Backgammon 160 F, Swords and Serpents : 290 F, P.A., 2 380 F, FNAC : 1 818 F, les 8 : 1 490 F. **MARCINKOWSKI Denis, 17, rue Sylvie, 60560 Orry-la-Ville. Tél. : (4) 458.93.55.**

• Vends console Atari VCS + 3 K7 (Combat, Defender, Skiing) 1 300 F + Simon 70 F. Urgent ! **BLANCHARD Christophe, 31, rue du Cardinal-Salège, 02100 Saint-Quentin. Tél. : (23) 62.52.13.**

• Vends K7 pour VCS Atari, Combat 100 F, Golf 100 F, Space war 100 F, Adventure 150 F, Video chess 150 F, Centipede 250 F, Boxing Activision 200 F, Trick shoot Imagic 200 F, ou échange. **DUCCOS Michel. Tél. : 207.26.13.**

• Orlic 1 : cause non utilisés, vendu K7 Invasion + la chenille infernale + Simulateur de vol + Dinky kong + Pousseuse 4/Breakout et le guide de l'oric, le tout : 350 F. **Philippe HUART, le Paradis, 83320 Carqueiranne.**

• Vends jeux électroniques Donkey-kong, Mario Bros 200 F l'un, Puck monster 200 F, Evasion 110 F, Simon pack 60 F. Le tout à débattre. Bon état général, notice pour chaque jeu. **Vends le tout : 730 F. GEGONNE Sylvain. Tél. : 886.05.72 après 18 h 30.**

• Vends K7 pour VCS Combat 120 F, Defender 260 F, Phoenix 280 F, Les aventuriers de l'Arche perdue 280 F, Miss Pac-man 290 F et Space Invaders 220 F. Tél. : 569.77.91.

• Vends Las Vegas Bandai 140 F ou échangez-les contre Donkey-kong junior simple écran. **DOREMUS Christophe. Tél. : (26) 09.12.27 de 13 h à 17 h.**

• Vends jeux électroniques Basket Ludofronic et Las Vegas Bandai, le tout : 250 F, valeur réelle : 400 F. **CHRISTOPHE. Tél. : (26) 09.12.27 Reims.**

• Vends VCS Atari + 7 K7 dont Pac-man, Phoenix, Demon Attack, Amidar, Spiderman, Space Invaders et Combat. Prix réel 3 200 F, vends le tout 1 800 F. **Frédéric DAMOS, 22, rue de Cherbourg, 75015 Paris. Tél. : 531.76.09.**

• Vends Atari vidéo jeu VCS CX 2600 S + 2 paires manettes + 3 K7 (Combat, Pac-man, Ski). Achat déd. 82 1 800 F. **Vendu 1 100 F. M. BERGERE T., 122, quai de Jemmapes, 75010 Paris. Tél. : (1) 240.28.45 après 18 h.**

• Vends VCS Atari 900 avec 1 K7. Vends aussi 18 autres K7 avec — 25% : vends le lot 3 900 F au lieu de 5 670 F. K7 Asteroids : 240 F ; Adventure : 65 ; Circus Atari : 149 F ; Air Sea Battle : 110 F ; Space Invaders : 250 F ; Defender : 245 F ; Fargger : 260 F ; Tennis : 220 F. Tél. : 633.93.30 Paris.

• Vends console Philips C52 + 7 K7. Valeur : 1 890 F, vendu 1 260 F. Etat neuf, sous garantie. **Oliver VENET, 1, square Francis-James, 78310 Elancourt. Tél. : 051.32.62.**

• Vends ordinateur Vidéopac C52 très bon état + 12 K7 n° 6, 9, 14, 22, 29, 31, 34, 37, 38 (Pac-man), 39, 42, 44 (Super Gattai). Sous garantie. **Vendu : 2 000 F. Nicolas IMOTTI, 67, rue des Ecoles, 93300 Aubervilliers. Tél. : 833.26.47 après 18 h.**

• Vends jeu Donkey Kong jr, Mini Nintendo Game and Watch et Octopus de la même marque 250 F les deux ou 125 F une. **M. FORQUIGNON Christian, 200, rue St-Denis, 92700 Colombes. Tél. : 783.83.01 après 17 h.**

• Vends jeu Atari VHS + 3 K7 et 1 paire manettes neuves. Jeu sous garantie. Prix de l'ensemble : 1 300 F. K7 : Pac-man, Space Invaders, Vidéo Pinball, Combat. **David AOUAG, 2 bis, rue des Bergeries, 93130 Noisy-le-Sec. Tél. : 843.26.93 après 19 h.**

• Vends K7 Space Invaders : 210 F et K7 Dodge'em : 170 F (pour Atari). Vends aussi jeu Flight Time (sorte de Galaxion) 170 F (ou lieu de 250 F) et Logics 120 F (ou lieu de 190 F). **BARROTTE Jean-Thomas, 11, rue du Fürstenfelbruck, 93190 Livry-Gargan. Tél. : 332.44.66 (entre 18 h 30 et 20 h).**

• Vends K7 pour Vidéopac Philips n° 8-29, prix : 65 F. **M. SIGOGNE J.-C., Ville-Bobin, 44380 Porniche. Tél. : (40) 61.29.47.**

• Vends K7 Atari — bon état — Pac-man 200 F, Space Invaders 180 F, Video Olympics 100 F et Jeu Nintendo — bon état — Parachute 100 F. **Christophe BEDU, 29, avenue Léon-Gambetta, 92120 Montrouge. Tél. : 655.43.54 après 17 h.**

• Vends Atari VCS neuf (83) sous garantie + 2 paires manettes + 2 K7 : 1 200 F. Vends K7 Defender 200 F, Donkey Kong 250 F, New Manette Spectravision et Quick Shot 250 F (les 2). TV noir et blanc — très bon état — 350 F. **Ecrire à : Marc HAUBTMANN, 3 bis, route de Châteaudun, 45190 Beaugency ou tél. : (38) 44.56.56 après 19 h.**

• Vends jeu Tennis Electronique Tomtronics 1 à 2 joueurs, 6 positions au fond de court à mi-court ou au filet, 3 vitesses de jeu. Prix : 300 F. **M. STIQUE Eric, 97 bis, rue Raspail, 92270 Bois-Colombes.**

• Vends Vidéopac Philips C52 avec, 6 K7 n° 13, 15, 9, 1, 4, 24. Etat neuf. Prix 1 000 F. **M. HEMERY-DU-FOUR Michel, 1, rue Haute, 92500 Reuil-Malmaison. Tél. : 751.22.95 entre 17 h et 20 h.**

• Vends VCS Atari décembre 1982 sous garantie + K7 Combats, prix 870 F. Vends aussi K7 Centipede 250 F, Pac-man 220 F, Tennis 220 F et Missiles Commands 200 F ; le tout K7 + VCS : 1 650 F. **BE-NACQUISTA Franck, 39, rue du 8 Mai-1945, 91350 Grigny. Tél. : (6) 906.71.43.**

• Vends K7 Mattel : Auto Racing, Boxe et Combat de Chars 200 F l'une. Prix à débattre ou 500 F les 3. **Raoul BOULIDARD, 80, rue Emile-Augier, 92500 Reuil. Tél. : 749.51.75 après 18 h.**

• Vend VCS Atari bon état avec K7 Combat, Tennis, Space Invaders et Haunted House avec manettes à mollettes, d'une valeur de 2 400 F, à partir de 1 200 F. **Franck, 93, avenue du Général-de-Gaulle, 78600 Maisons-Laffitte. Tél. : 912.10.68.**

• Vends Vidéopac Philips C52 avec 10 K7 : n° 4, 18, 20, 22, 25, 29, 30, 33, 37, 38. Etat neuf (8 mois). Prix intéressant : 1 500 F. **PELLISSIER Bernard, porte de Madrid, bois de Boulogne, 75016 Paris. Tél. : 747.67.05.**

• Urgent, étudiant vends Microvision état neuf avec K7 et boîte d'origine. Tout en parfait état. Possibilité de vendre K7 seules ; ensemble vendues 700 F. Valeur réelle 1 250 F. A débattre. **BERTIN. Tél. : (24) 40.07.61. Région de Charleville ou de Lille.**

• Affaire vends VCS Atari très bon état + 9 K7 (Centipede, Tennis, Defender, Video Chess (échecs)...) 2 500 F + Flipper très bon état, Jack in the Box 1 200 F + la Pieuvre et les Lions 80 F pièce + jeux électroniques Seb Télévision. 4 jeux différents 100 F. **Cyrille SIDAINE, 9, avenue Sainte-Veu, 92200 Neuilly. Tél. : 747.82.23.**

• Vends jeux électroniques Nintendo, double écran : Mario Bros. Très bon état, Piles servies 1 mois. Jeu super 1 Grand écran : Snoopy-Tennis (Snoopy, Charlie Brown, Lucie, Woodstock) bon état avec notice et sans piles, double écran 200 F, simple écran 160 F. **WILLIAM. Tél. : (6) 439.06.01 après 17 h.**

• Vends Atari 2600. Très bon état, avec notice et emballage encore sous garantie avec transformateur, 2 joystick, 2 manettes circulaires. Prix 1 400 F. Très urgent. **WILLIAM. Tél. : (6) 439.06.01 après 17 h.**

• Vends console Mattel acheté le 4/12/82 avec garantie + 11 K7 avec boîtes + 2 K7 sans boîte (les meilleures). Valeur neuf : 4 500 F, vendu à 3 500 F. Urgent. **Fabrice REGNIER. Tél. : 605.71.83 entre 19 h et 20 h.**

• Vends K7 Berzerk (Atari) très bon état. Prix : 200 F ; (uniquement dans les Hauts-de-Seine). **NICOLAS OU FREDERIC. Tél. : 751.48.54 après 19 h.**

• Vends jeux télévision noir et blanc, très bon état avec : tennis, basket, tir, etc., Modèle SD.04. **Vends 250 F. Miroslav JOVANOVIC, 4, rue Blondel, 75003 Paris. Tél. : 274.72.91.**

• Urgent, étudiant vends VCS Atari et AT neuf cause double emploi + 4 K7 (Tennis, Haunted House, Defender, Stormaster) ensemble vendu : 1 650 F (à débattre, réel : 2 400 F). Vends + K7 Combat vendue 1 000 F. Vends aussi K7 seules. **BERTIN C. Tél. : (24) 40.07.61. Région de Charleville et de Lille.**

• Vends K7 Mattel 15/01/83 (Roulette, Poker, Space Battle) à débattre ou échange contre autres K7. Vends jeux électroniques ou échange contre K7. Achète peu cher K7 Mattel Atlantis, Swords and Serpent et toutes nouveautés. **RICHARD, 78150 Le Chesnay. Tél. : 954.59.01.**

• Vends VCS Atari + 3 K7 (Combat, Star Voyager, Tennis) 900 F. **Alexandre PORATTI, 34, allée Paul-Langevin, 78210 St-Cyr-l'École. Tél. : (3) 460.25.43.**

• Vends pour Dragon 32 joystick + Planet Invasion jamais servi, 350 F. **MILLIOT Didier, 78200 Carrières-sur-Seine. Tél. : 913.62.60.**

• Particulier vends K7 récentes très bon état à 50% (marques Atari, Parker, Imagic, Activision, Tigervision) ; liste sur demande contre envoi d'un timbre, à **M. ZELER, 4, rue A.-Derain, 10000 Troyes.**

• Urgent vends VCS Atari + Combat, garantie jusqu'au 30/12/83 + Yars Revenge + Pitfall + Megaman + Stormaster + Dragonfire pour 1 900 F ou lieu de 2 900 F ou VCS + Combat pour 900 F ; chaque K7 pour 250 F. **Tél. : (77) 25.73.52 après 18 h.**

• Vends VCS Atari, novembre 82, 900 F et K7 Star Raiders 270 F, Trick Shot 250 F. **CORDINA Michel, Tél. : 340.46.36 après 18 h.**

• Vends console VCS Atari janv. 83 sous garantie avec 6 K7 : Defender, Donkey kong, (CBS), Missile Command, Aventuriers de l'Arche Perdue, Combat, Vanguard. Le tout : 2 000 F. **M. JOUBERT, 17, loftissement le Maisonneux, 42650 St-Jean-Bonnefonds. Tél. : (77) 84.08.28 après 19 h.**

• Vends console Mattel 1 000 F avec 1 K7 au choix (Bowling, Auto Racing, Space Armada, Space Battle). Console sous garantie. **ROUSSEAU Ronan, 6, Hameau du Champ Breton, 29210 Morlaix. Tél. : (98) 88.64.47.**

Pour VENDRE

- Vends Vidéopac Philips CS2 700 F + K7 n° 1, 7, 9, 24, 28, 33, 34, 35 : 80 F pièce ou 600 F les 8. **BRUNO**, tél. : (67) 58.44.96.
- Vends VCS Atari + 5 K7 (Piffall, Demon Attack, Pac-man, Street Racer, Combat) prix : 1 500 F à débattre. **M. COUDERT Bruno**, 7, rue d'Argenteuil, 95210 Saint-Gratien. Tél. : 417.32.04.
- Vends console Mattel et K7. Prix à débattre. **VAN DER BAUWEDE**, 25, rue Saint Christophe, 02200 Soissons. Tél. : (23) 53.18.27.
- Vends VCS Atari 1 200 F + 7 K7 : Pac Man 350 F, Defender 350 F, Combat 169 F, Street Racer 99 F, Golf 169 F, Basket 169 F et Adventure 269 F. Très bon état. Total : 2 776 F, vendu 2 200 F. **VENCLEFS Alain**, 192, rue Ed.-Tremblay, 94400 Vitry. Tél. : (1) 678.02.63 après 19 h.
- Vends K7 Intellivision Star Strike 150 F ou échange contre K7 Football, Tennis ou Tron 2, Bataille de Chars. **Lionel ZIEGLER**, 25, les Casers, 84370 Bedarides. Tél. : (90) 84.41.15.
- Vends jeu de société électronique Antigang. Très bon état. Valeur : 400 F, cédé 250 F et jeu électronique Space Challenger 18 variantes. Valeur 200 F, cédé 130 F avec 6 piles pratiquement neuves. Très bon état. **Jean-Paul BLANCHET**, 1, bd Vercingétorix, 95100 Argenteuil.
- Urgent, vends Vidéopac Philips avec écran acheté 08/83. Extra bon état 700 F seul et 4 K7 (n° 9, 14, 22) 85 F pièce : 38 à 130 F ou le tout 950 F. Etat exceptionnel, bande cachet Vectrex. **Ecrire à J.-P. BLANCHET**, 1, bd Vercingétorix, 95100 Argenteuil. Région Paris seulement.
- Echecs : vends ordinateur « Great Game Machine » Module Morphy. Bibliothèque ouverture 1 500 F CPS. Retour en arrière, 2 horloges, résolution problèmes, réfléchis sur temps adversaires. Fort programme (1600 E10) Prix : 1 250 F (neuf : 3 500 F). **P. COUDIN**, 12, rue J.-Sanecy, 95110 Sannois. Tél. : 410.30.85.
- Vends console Atari VCS + 10 K7 décembre 82 (Phoenix, Defender, Stormaster, Berzerk, Golf, etc.) le tout : 2 500 F ou Atari seul 800 F avec combat K7 200 F l'une. **Vincent QUINCEU**, 12, quai Gillet, 69004 Lyon. Tél. : (7) 839.13.81 à partir de 18 h.
- Vends console Atari VCS (avec le transfo) et la paire de joysticks pour 800 F (achat en janvier 83). **Demandeur FRANCIS**. Téléphonez au 527.34.01 de 19 h à 22 h (Paris).
- Vends VCS Atari + 11 K7 dont Vanguard, Pac Man, Defender, etc. Le tout 2 500 F ou séparément. Faire vite. Tél. : 445.27.22 de 9 h à 17 h.
- Affaire à saisir ! Vends PC 1500 + CE 150 (IF K7 imprimante 4 coul.) + CE 155 (8 Ko MEV). Excellent état : achat août 82 et avril 83. Le tout pour 3 600 F seulement (prix actuel : 4 800 F). Offre en plus, 1 K7 de prog. et le livre « Suites/PC 1500 ». **A. PANHUREL**, 267, rue Lecourbe, 75015 Paris.
- Vends ou échange K7 Atari Pele's Soccer et jeu cristaux liquides Neko Don Don. Très bon état. **Ludovic ROBERT**, Tél. : 822.45.74. Lyon.
- Vends K7 VCS Atari, Slot, Racer, Hangman, King Kong avec boîte et livret. Vends console pour jeux vidéo. Etat neuf avec adaptateur et une K7 de 10 jeux (basket, hand-ball, football, etc. **LE PAGE**, 13, avenue des Nations, 69140 Rillieux La Pape. Tél. : (7) 897.23.69.
- Si vous achetez les 10 K7 de ma console Philips à 150 F pièce, je vous laisse mon Vidéopac à 1 F ou si vous achetez 5 K7 à 220 F pièce je vous cède la console à 1 F. Etat neuf. **Benoît LOTTER**, 9, rue de la Grange-aux-Ormes, 57157 Marly. Tél. : (8) 763.54.59.
- Vends console Vectrex avec écran incorporé : 1 700 F + K7 Scramble 260 F, Cosmic Chasm 230 F et Berzerk 245 F ; le tout acheté début juillet, état neuf. **Benoît LOTTER**, 9, rue de la Grange-aux-Ormes, 57157 Marly. Tél. : (8) 763.54.59.
- Vends jeu électronique Game and Watch Popeye et jeu LCD les Troyens, prix 200 F les deux ou 105 F pièce. **FLEVIER Vincent**, 6, allée Maxime-Gorki, 94120 Fontenay-sous-Bois. Tél. : (1) 876.45.11.
- Vends console Mattel Intellivision 1 100 F. Tél. : 333.22.05 après 17 h.
- Vends console Intellivision de Mattel + 4 K7 : Boxing + Star Strike + Tron + Space Battle : 1 100 F bon état. **DOCUBO Lionel**, tél. : (42) 64.55.61 après 17 h.
- Vends VCS Atari + K7 : Vanguard, Indy 500, Haunted House, Combat, 1 800 F. Prix à débattre. Arrangements possibles. **A. EPELBAUM**, 23, rue Duméril, 75013 Paris. Tél. : 336.30.79.
- Vends VCS Atari + K7 Combat, 1 000 F ; K7 Phoenix, Swordquest, Earthworld : 230 F pièce ; Volleyball, Berzerk, Pac man, 210 F ; Yar's Revenge : 160 F ; Adventure, Haunted House, Night Driver : 95 F ou le tout pour... 2 400 F (valeur : 4 100 F). **F. CORONEL** (Eaubonne, 95). Tél. : 959.79.20.
- Vends K7 VCS Atari, Demon Attack, Donkey Kong, 220 F, pièce + Pac Man, Asteroids, 180 F pièce + Pele's Soccer 85 F + Space Invaders 150 F + Tennis 150 F + Trick Shot 210 F + Combat 50 F. **JOONNEKIN B**, 1, rue des Martyrs, 94110 Arcueil. Tél. : 589.24.67.

- Vends Game and Watch Mario Bros 240 F, Snoopy tennis 210 F, Donkey Kong 230 F, Mickey et Donald 240 F en game et Time Spooting Wal 110 F, état neuf. Ludotronic pendentif Savane : 170 F. **PEYRAUD Xavier**, chemin de l'Enfant-Jésus, 83330 Le Castellat.
- Vends jeu vidéo noir et blanc avec squash, tennis, foot et un robot pour jouer seul contre lui à force réglable, 140 F à débattre et vends Electronic Detective d'Idéal 150 F à débattre. **CAPELLE Claude**, 89, chemin du Château-de-l'Hers, 31500 Toulouse. Tél. : (61) 94.25.64 après la classe !
- Urgent : Vends VCS Atari sous garantie jusqu'au 30/12/83 + Combat pour 750 F ; Megamania, Pitfall, Yar revenge, Stormaster, Dragonfire. Chaque K7 pour 250 F ou le tout pour 1 900 F. **COMBE Hervé**, 11, rue de Lougans, 42100 St-Etienne. Tél. : (77) 25.73.52 après 18 h.
- Vends K7 Atari Yards 240 F, Boxing 200 F, Superman 210 F, Pac Man 200 F, Pele's Soccer 210 F, Combat 80 F. Echange ou vends K7 Mattel Triple Action (200 F) Auto-Racing (200 F) contre Tennis, Basket, Utopia, Donkey Kong, **SAMMUT D.**, 343, av. Franz-Lehar, 83700 St-Raphael. Tél. : (94) 52.34.99 heures repas.
- Vends K7 Atari : Circus Atari 100 F, Combat 100 F, Surround 100 F, Adventure 150 F, Asteroids 150 F, Maze Craze à 150 F. **LEGRAND**, 11, rue des Marchés, 77400 Lagny. Tél. : (6) 430.05.26 ou 007.18.51.
- Région St-Julien-en-Genevois, vend ordinateur Philips CS2 + 14 K7. Bon état. Au prix de 1 850 F. S'adresser à **Philippe ROTTOLI**. Tél. : (50) 04.80.88.
- Vends ZX81 + 16 K7 (valeur 1 200 F) état neuf (févr. 83) + 4 livres de programmes (valeur 200 F)... 900 F. **DOUILLARD Pascal**, 6, allée de Cancale, 35000 Rennes. Tél. : (99) 63.09.10 après 20 h.
- Stop affaire ! vends console Mattel encore sous garantie + 2 K7 (Triple Action et Astromash), valeur neuf : 2 000 F, cédées 1 400 F. **MUR Stéphane**, 25, rue Gérard-Philipe, 13200 Arles. Tél. : 93.30.52 à partir de 18 h.
- Offrez un ordinateur de jeux électroniques à vos enfants. Je vends ma console VCS Atari encore sous garantie 900 F + nombreuses K7 (Defender, Pac Man, Stormaster, etc.) 200 F chaque. Faire offre pour l'ensemble. **P. SARRITZU**. Tél. : 771.18.32.
- Cause départ service national, vends Casio FX702 (1982) + imprimante + Interface K7 + 8 K7 Logistick : 1 800 F. **Ecrire à : BOUVIER Alain**, 14, avenue Diane, 94500 Champigny ou tél. : 881.23.60.
- Vends K7 Atari : Star Voyager Imagic 250 F, Sky Jinks Activision 200 F, Combat 100 F. **André WAGNER**, sente du Haut-du-Toit, 77580 Villiers-sur-Morin. Tél. : 004.96.05 après 19 h 30.
- Vends console VCS Atari avec les K7 : Combat, Demon Attack, Chopper Command, Tennis d'Activision, Pac Man et Space Invaders. Le tout : 2 000 F. Valeur réelle : 3 500 F. **VUILLEARD Sylvain**, 1, rue Hanotroux, 02000 Laon. Tél. : (23) 23.45.21.
- Vends Vidéopac Philips CS2 avec 18 K7 (n° 1, 3, 4, 9, 10, 11, 14, 15, 16, 18, 22, 24, 25, 29, 34, 35, 36, 38). Bon état. prix : 1 800 F. **LAFARGUE Patrice**, tél. : 358.30.37.
- Vends : jeu électronique Merlin Mastermind, Cheval de Troie, super bon état, 150 F chaque ou 400 F le tout. Réponse le plus rapidement possible, S.V.P. **GIL André**, 60, bd Saint-Germain, 75005 Paris. Tél. : 633.23.08.
- Vends K7 Atari Pac Man 300 F ou échange contre Mouse Trap. Vends K7 Atari Combat 200 F ou échange contre les Schtroumpfs. **Sylvain GRANDBOUCHE**, 5, rue Docteur-Nasica, 21230 Army-le-Duc. Tél. : (80) 90.22.19 après 17 h.
- Vends T199/4A + câble magnéto : 1 700 F + modules jeux : Chisholm Trail : 290 F + Alpi ner : 350 F + magnétophone 400 F + T.V. (36 cm) Péritel : 2 850 F. **NICOL Patrick**, 7, villa Hortensia, 94210 La Varenne-St-Hilaire.
- Vends VCS Atari + K7 Space Invaders, Pac Man, Street Racer, Swordquest Earthworld, Basic Programming + clavier batterie ; valeur 2 500 F, sacrifié 1 500 F à débattre ; 6 mois d'utilisation. **HAUSSE-MANN Wilhelm**, 7, impasse A.-Rodin, 94000 Créteil (région Paris). Tél. : 377.65.02.
- A Vendre K7 Mouse Trap de CBS Colévision 200 F. Parfait état, achetée septembre 83. Tél. : 011.75.11.
- Vends jeux électroniques Donkey Kong + Oil Panic, tous les 2 à double écran, prix 350 F (à débattre) K7 Atari Combat 50 F avec notice. **AMENDOLA Dominique**, 12 bis, rue Camille-Flammarion, 91120 Palaiseau. Tél. : 014.10.80.
- A vendre : jeu vidéo Philips Vidéopac CS2 acheté fin 1982 (encore sous garantie) + 11 K7 (9, 11, 12, 14, 15, 22, 25, 30, 33, 34 et 39). Valeur : 2 200 F, sacrifié au prix de : 1 750 F ! Urgent. **RAVALEC Florent**, tél. : 626.49.40.
- Vends VCS Atari + transformateur + 4 commandes + 7 K7 (Slot Racer, Space Invaders, Defender, Donkey Kong, Vauguard, Pitfall et Frogger). Valeur 3 200 F, vendu 2 200 F. **LOUIS-REGIS Bruno**, 38, rue Auguste-Renoir, 78400 Chatou. Tél. : 952.50.88.

- Urgent ! Vends Vidéopac Philips CS2 neuf + 1 K7 valeur réelle 1 200 F, prix sacrifié : 650 F. **Didier LEZMI**, 78120 Rambouillet. Tél. : (3) 483.38.23 après 20 h.
- Vends K7 Atari Superman, Adventure 3 D, Tic Tac Toc, Combat, de 150 à 200 F. **Bruno CATALA**. Tél. : (67) 79.57.56.
- Vends K7 Atari : Star Raider et Missile Command. Bon état 400 F les 2 ou 250 F et 180 F séparés. **DESROY Benjamin**, 91600, Savigny-sur-Orge. Tél. : 905.46.00 après 17 h 30.
- Vends ou échange K7 Atari parmi les plus récentes et K7 pour Dragon 32 (Space, Monopoly, Samouraï et Grand Prix 100 F chaque). K7 Atari liste sur demande. Prix intéressants. **V. TATE**, 31, avenue de Gaulle, 59170 Croix. Tél. : (20) 24.92.53.
- Vends Vidéopac CS2 avec 24 K7, dont le best-seller « La Quête des Anneaux », en très bon état, prix 2 400 F. **Eric DELORME**, 42670 Belmont-de-la-Loire. Tél. : (77) 63.60.02 (le week-end).
- Vends jeu Hanimek état neuf + 1 K7 10 sports : tennis, foot, pelote, tir, hockey, basket, etc. + 1 K7 moto 4 jeux différents : course, moto-cross, acrobaties, enduro, le tout : 450 F. **Téléphonez au (90) 93.73.96 chez M. ROYET.**
- Vends Vectrex + K7 Star Ship : 1 500 F. Vends calculatrice HP-67 : 1 800 F. **THIERRY**, tél. : (3) 973.40.00.
- Super affaire ! Vends (uniquement dans Paris), 24 K7 du VCS Atari pour le prix de 800 F, soit 37 F la K7 (Pac Man, Phoenix, Kangaroo, Asteroids, etc.), car je voudrais acheter le Vectrex. Tél. : 372.12.25 après 18 h (Paris 20°).
- Vends jeu électronique Sauvetage en mer (heure-alarme) Game and Time 150 F et vends Donkey Kong Nintendo — avril 83 — 200 F. **BACHELIER Bruno**, 1, rue Henri-Sellier, 91130 Ris-Orangis.
- Vends cause double emploi, VCS Atari avec 20 cartouches : prix d'achat 6 400 F, vendu 4 000 F : K7 Pac, Amidar, Donkey, Star Raider, Phoenix, Vanguard, Missile Command et Raider of the Lost Arch, Space, Yar's Revenge, Galaxian, Berzerk, Defender, Maze Craze, Super Breakout. Tél. : (42) 72.49.23.
- Vends 12 K7 Atari, le tout pour 2 000 F. Parmi K7 : Yar's Revenge, Phoenix, Tennis, Haunted House... Pour détail des K7 et des prix, écrire à **J. IMBS**, 14, avenue des Vosges, 67000 Strasbourg. Urgent. Tél. : (88) 36.27.65 après 20 h.
- Vends VCS Atari (déc. 82) + 5 K7 dont l'Empire contre-attaque (Parker), Pac Man, Space Invaders, Echecs ; le tout 1 500 F ou lieu de 2 400 F ou séparément 800 F pour la console. **J. Claude ALDHUY**, 5, rue Madeleine, 93100 Montreuil. Tél. : 858.22.89 sauf lundi et jeudi.
- Vends jeu électronique double écran Professional (voir Tilt n° 6) 200 F ou l'échange contre K7 Mattel. **Eric DELAUNE**, 31, rue de Panthieu, 75008 Paris. Tél. : 359.20.94. Après 18 h.
- Vends VCS Atari, très bon état, janvier 83 : 800 F cause achat ordinateur en plus, vends K7 très bon état : Defender 200 F, Pitfall 200 F, Tennis 200 F. **David BELAICHE**, 21, avenue de Paris, 94300 Vincennes. Tél. : 328.36.08. Merçi.

d'occasion

- Vos K 7 de JEUX
- Votre CONSOLE
- Votre MICRO
- Vos LOGICIELS

et tous MATÉRIELS INFORMATIQUES...

composez **(47) 20.82.58** de 10 h à 21 h. tous les jours même le **Dimanche**

Multipliez vos chances de vendre avec notre fichier national de petites annonces informatiques.

Vous CHERCHER

d'occasion

- Des K 7 de JEUX
- Un MICRO ORDINAT.
- Une CONSOLE
- Des LOGICIELS
- Un LECTEUR etc, etc...

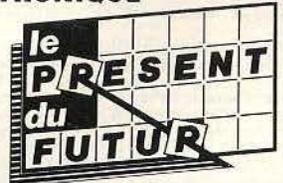
consultez **GRATUITEMENT** **(47) 05.19.48** de 10 h à 21 h. tous les jours même le **Dimanche**. L'accès gratuit à son important fichier informatique de matériels classés simplifiera vos recherches.

LE LOISIR ÉLECTRONIQUE



Charles VIDAL
Médaille de BRONZE

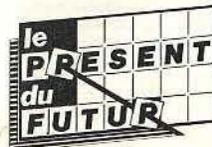
Fabien HEMARD
Médaille d'OR



21, rue du Change

37 TOURS
(47) 64.36.24

sur JEUX **ATARI®** s'entraînent au magasin :



ECLATEZ vous sur les jeux vidéo
ACCEDEZ à la maîtrise des échecs
EXPRIMEZ vous sur micro-ordinateur



• Vends jeu d'échecs électronique Graduate Chess, 2 forces de jeu 300 F, et jeu électronique Bandai 100 F. Tout en très bon état, presque jamais servi. Valeur du jeu d'échecs : 500 F à l'achat. **Wilfrid ANDME, 9/21, Résidence Dampierre, Parc St-Maur, 59800 Lille. Tél. : (20) 51.33.34.**

• Vends VCS Atari avec K7 Space Invaders 900 F et K7 Mrs Pac Man 300 F, Centipède 300 F, Berzerk 250 F, Defender 200 F, Atari Circus 100 F, Adventure 150 F. **ANGLES Jean-Luc, 20, Champ d'Anne, 12150 Severac-le-Château. Tél. : (65) 71.61.29, aux heures de repas.**

• Vends Vidéopac C52 + 19 K7 + notes explicatives dont : Pac Man, Asteroids, Defender, Circus, Billard, Breakout, Space Monster, Cataapulte, Laser War, Duel... Valeur actuelle 4 000 F, vendu 2 500 F seulement. **CURSAZ Laurent, 16, rue René Naudin, 74100 Annemasse. Tél. : (50) 92.47.33.**

• Vends à 60% du prix Intellivision Module Intellivoice + K7. Vends échecs électroniques Auto Response Board 300 F, 5 : 3 000 F + bridge électronique Scisy 500 F. Recherche tous programmes de jeux pour Apple 2. **DR BERNARD, 45300 Pithiviers. Tél. : (38) 30.01.24, le soir.**

• Vends jeux électroniques : Simon pocket 120 F, Merlin de Mira 150 F, Course de voitures (Bandai) 80 F, Bataille sous-marine (Bandai) 150 F, Fire Attack et Pêche au requin 120 F l'un. Le tout pour 550 F ou lieu de 700 F. Appeler **Christophe COURBOT** ou **047.27.11. Mercl.**

• Vends console Atari VCS déc. 82, 800 F. **SOLDE-VILLA Frédéric, 7, allée des Bordes, 94430 Chennevières-sur-Marne. Tél. : 576.21.26.**

• Vends console VCS Atari avec K7 Combat et Missile Command, prix 900 F. **BRAUN Jacques, 41, bd Barbès, 75018 Paris. Tél. : 264.83.36.**

• Vends console Atari encore sous garantie 1 000 F + 2 K7 au choix, exemple : Aventurier de l'Arche Perdue, Frogger, Spiderman, etc. **PAYNOT Simone, 55, rue Gabriel-Péri, 92700 Colombes. Tél. : 781.54.06 après 17 h.**

• Vends console Atari + K7 Space Invaders, Super Breakout, Chopper Command, Treshold + 1 paire Paddles. Le tout avec emballage (6 mois) : valeur 3 000 F, vendu 2 000 F. **SPAGNOLINI, 121, bd Pasteur, 06000 Nice. Tél. : 92.32.48 heures repas.**

• Vends console Mattel + 5 K7 (Bowling, Triple Action, Ski, Football, Space Invaders) console 1 200 F, 100 F la K7. Etat neuf. **Didier BOURDON, 33, bd Beethoven, 78280 Guyancourt. Tél. : 064.11.04 après 18 h.**

• Vends (casse départ urgent), console Mattel (Intellivision) garantie jusqu'au 1^{er} décembre 83. (Bon état) + 3 K7 (Space Hawk, Star Strike, Triple Action). Le tout : 1 300 F. K7 pouvant être vendue séparément (100 F). **Tél. : 889.42.33 après 19 h.**

• Incroyable : vends K7 Zaxxon neuve 1 mois pour CBS Coleco 330 F ou lieu de 450 F + VDS V.C.S. Atari très bon état 800 F avec 2 K7 Combat et Yars Revenge + 1 grand lot d'autres K7 pour Atari à des prix percuteurs. Région marseillaise prioritaire. **Philippe PETIT, Tél. : (91) 73.36.85.**

• Vends VCS Atari sous garantie + K7 Combat, Raiders of the Lost Ark, Miss Pac Man, Yars Revenge, Warlords, Tic Tac Tac, Haunted House. Valeur : 3 184 F, vendu 1 900 F. Les K7 peuvent être vendues séparément. **Mickael NIZARD, Tél. : 913.73.14 après 18 h.**

• Vends console Mattel Intellivision + 6 K7 : Tron 1, Star Strike, Tennis, Auto Racing, Golf, Course de chevaux. Etat neuf. Sous garantie. Prix 2 900 F. **DELAGEAU Emmanuel, 15, rue de Sévigné, 89160 Ancely-Franc. Tél. : (86) 75.14.24.**

• Vends nombreux jeux pour Vic 20 : Centipède, Time Bomb, Echecs, Diamond Drop, etc. (prix entre 20 et 75 F). Liste sur demande. **CAPDEVIELLE D., 13, rue des Rostiers, 33600 Pessac. Tél. : (56) 45.11.33.**

• Vends ou échange K7 Atari : Super Breakout, vendu 200 F ou échangé contre Frogger ou Donkey Kong. Vends ou échange jeu électronique Super Marché, très bon état : vendu 150 F avec piles. Echange contre Mickey. S'adresser à **Milo MILLET, 317, rue des Brusses, Plan des 4 Seigneurs, Tél. : 63.17.16.**

• Vends ZX 81 (fév. 82) + Mav 16 K (déc. 82) + petit livre du Zx 81 + K7 de programmes (jeux, principalement), prix à débattre. **Philippe CHANAL, 42, clos Dame-Gille, 77340 Pontault-Combault. Tél. : 028.33.87. Urgent !**

• Vends console Mattel Intellivision + K7 Space Armada, Tron 2, Star Strike, Skiing, Auto Racing, Frog Bog et Lock'n Chase, en très bon état, pour 2 000 F. **Laurent LIOU, 117, avenue des Bains, 59140 Dunkerque. Tél. : (28) 66.00.57.**

• Vends console Mattel (mai 83, sous garantie) + 2 K7 : Skiing, Space Armada. Prix 1 300 F. **ESCARAB Christophe, 14, rue Ferdinand-Flocon, 75018 Paris. Tél. : 251.49.26.**

• Vends K7 Atari (— 30% de leur valeur) : Pac Man, Space Invaders, Video Chess, Defender, Super Breakout, Demon Attack, Swordquest. **E. PRUD'HOMME, 2, allée Jules-Verne, 78690 Les Esarts-le-Roi. Tél. : 041.64.26.**

• Vends 1 Simon, Merlin, Donkey Kong, Oil Panic, Space Mission, Flipper, Formule 1, Savane, Space Invaders + 2 jeux pour télé noir et blanc + K7 ou échange contre K7 Atari. Très bon prix. **Vincent MAILLOT, 1, rue du Moulin, 08250 Termes. Tél. : (24) 30.52.88.**

• Cause double emploi, vends console Mattel déc. 82 1 000 F avec une K7 à choisir parmi : Donjons et Dragons, Lock'n Chase, Pitfall, Frogger, Donkey Kong, Swords and Serpents, K7 supplémentaire : 190 F. A vendre K7 Football, Night Stalker, Frog Bob : 130 F chaque. **LEDUC Bernard, Tél. : (1) 058.22.01 après 18 h.**

• Affaire : donne Vidéopac C52 à celui qui m'achète mes 6 K7 à 167 F (Musique, Satellites atoutant, Pac Man, les Acrobates, Duo, Monstre de l'espace). Etat neuf. **BARRIQUAND Rodolphe, 34, rue de Grammont, 78420 Chambourcy. Tél. : (3) 965.28.01.**

• Vends ou échange K7 Amidar et les Aventuriers de l'Arche Perdue, 460 F les 2 ou 220 F l'une, contre Centipède, Tennis, Stars Raiders + manette, Donkey Kong CBS, River Raid. **CARTA Sébastien, La Combe du Roy n° 1689, route de Vençe Tourrette-sur-Loup, 06140 Vençe. Tél. : (93) 59.32.38.**

• Vends ordinateur Vidéopac Philips C52 + 21 K7 n° : 1, 2, 4, 5, 7, 10, 11, 12, 14, 16, 18, 19, 20, 22, 24, 31, 34, 35, 38, 39, 40. Très bon état. Valeur : 3 500 F, vendu : 2 500 F. **DUMONTIER, 30, avenue du 14-Juillet, 18100 Vierzon. Tél. : (48) 71.10.72 après 18 h.**

• Vends ZX81 + 16 K + carte génératrice de caractères + K7 ZX AS + K7 Labyrinth + nombreux livres achetés en janv. 83 pour plus de 2 000 F, sacrifiés à 1 500 F ; garantie jusqu'en janv. 84. **DU-CROT Bruno, 798, av. Anetole-France, 10000 Troyes. Tél. : (25) 75.46.17, heures de repas ou après 18 h.**

• Vends K7 Mattel : Frog Bog, Snafu, Space Hawk, Foot américain, Sea Battle. Le tout 600 F. K7 possible à 120 F. **PASCAL, tél. : 665.40.62, le soir.**

• Vends VCS Atari + 11 K7 (Pitfall, Star Wars, Pac Man, Defender, Berzerk, King Kong, Stormaster, Circus, Combat, Adventure, Asteroid). Valeur réelle : 4 280 F, vendu : 1 500 F. **P. LECOMMANDEUR, 16, rue Eugène-Sue, 75018 Paris. Tél. : 258.74.85.**

• Moitié prix : vends Méphisto Junior, Ordinateur Othello Mil, Pock-Monster, Change-Man, Star Hawk et Ludronic Course Automobile. Transport gratuit et arrangements possibles. **Joindre PHILIPPE entre 18 h et 19 h 30 au. 278.37.04.**

• Vends jeux électroniques Game and Wath la Pieuvre 100 F et Jeu Game and Clock Combat 100 F pièce sans Ile. **MEGARD Nathalie, rue des Torrenoux, 39160 Saint-Amour. Tél. : (84) 48.74.26 après 18 h.**

• Vends jeu vidéo (Soundic programme) + 3 K7. Valeur réelle 700 F, vendu : 500 F. Vends aussi jeux électroniques : La Cuisine ensorcelée : 100 F. Sans piles, + Sub Chase : 100 F. **CHAUMERUEL Laurent, 7, rue du Béarn, 91130 Ris-Orangis. Tél. : 906.85.95.**

• Vends console Mattel excellent état + 2 K7 Star Strike et Football. Le tout vendu 1 400 F au lieu de 2 100 F. **Anthony NUDELMAN, 10, rue du Trou-Ni-zou, 95470 Saint Witz. Tél. : 468.50.53.**

• Vends Vidéopac C52 avec 6 K7 (Pac Man, Combattants de la Liberté, Satellites atoutant, etc.), prix 1 700 F. **MICHELLI Yann, Essers-Salève, 74560 Monnetier-Mornex. Tél. : (50) 43.21.35.**

• Vends VCS Atari + K7 Phoenix, 10 mois de garantie, très bon état. Vends Space Invaders, le tout : 1 500 F. **Tél. : (59) 61.25.40 après 19 h.**

• Vends console Philips Vidéopac année 82 + K7 (dont n° 1 Voitures de Course et n° 38 Pac Man) console 800 F, une K7 : 100 F. **Lionel PAULI, 110 A, rue Edmond-Rostand, 13000 Marseille. Tél. : (91) 37.45.56. Le jeudi ou vendredi soir entre 18 h et 20 h.**

• Vends jeu électronique Nintendo double écran, Oil Panic, très bon état ; boîte, pile et notice incluses. Prix : 200 F tout compris ou l'échange contre un autre double écran en bon état aussi. **Mercl ! Tél. : 970.71.01.**

• Vends console Mattel Intellivision 4 K7 (Tennis, Tiercé, etc.) 1 900 F. **Yves VIDAL, 13, rue des Capucines, 75001 Paris. Tél. : 385.06.75 ou 261.13.26 ou 261.25.02.**

• Vends 38 K7 pour VCS toutes marques : Atari, Imagic, Parker, Activision, 50 à 60% de la valeur neuve, tous les grands classiques actuels : prix de 80 à 250 F pour les plus chères. **M. GRYNBERG, Tél. : 969.28.95 le soir ou le week-end. (Répondeur.)**

• Vends VCS Atari + 6 K7 (Phoenix, Pitfall, Defender, Space Invaders, Pac Man, Combat) le tout en excellent état, complet et sous garantie. Prix : 850 F. Vends aussi jeux électroniques Passage de piétons pour 130 F. **Tél. : (27) 64.01.92.**

• Vends VCS Atari + 7 K7 Volley, Sky Driver, Space Invader, Combat, Bowling, Nexar, Missile Command,

le tout : 1 500 F. **JUQUEL Laurent, 5, rue des Gouillets, 92000 Nanterre. Tél. : 724.61.20.**

• Vends console Atari sous garantie avec K7 Combat, Maze Craze, Pac Man et Volley ball, très bon état, 1 500 F. **BOCELLI, 40, rue de la Remize, 78420 Carrières-sur-Seine. Tél. : 913.42.39.**

• Vends jeu Intellivision + 3 K7 : Golf, Hose Racing, Space Battle. Le tout : 2 000 F. Vends VCS Atari + K7 : Street Racer 150 F, Tennis (Act.) 220 F, Indy-500 280 F, Pele's Soccer 120 F, Missile Combat 220 F, Video Chess 200 F. Très bon état. Urgent. Tout à 2 200 F. **Tél. : 329.95.38 après 20 h.**

• Urgent, vends VCS Atari + 2 K7 08/83, 1 300 F + piano éléct. Yamaha CP25 stéréo 7 000 F + synthé digital Moug Source 7 000 F, le tout sous garantie et en parfait état. **Lionel AIJAT, 4, rue du Jura, 91940 Les Ulis. Tél. : 928.28.14.**

• Vends Atari (déc. 82) + K7 : Phoenix, Pac Man, Space Invaders, Chopper Command, Frogger, Pitfall, Combats, Asteroid, les Aventuriers de l'Arche perdue + transformateur neuf, prix : 2 300 F. **Gilles DONNARD, 39, rue Ramus, 75020 Paris. Tél. : 797.06.30.**

• Vends PC 1500 + imprimante CE 150, 3 000 F, Vends K7 Atari Vidéo Pinball : 200 F ou échange contre Circus Atari neuve. **MOGNOL Philippe, 39, rue du Bizard, 39100 Dole. Tél. : (84) 72.42.10 après 18 h. Mercl.**

• Vends Vidéopac Philips n° 60, écran incorporé + 9 K7, le tout : 1 600 F. **FOSSE Pascal, Au Plan, 1141 Villars-sous-Yans (Suisse). Tél. : (021) 77.30.69.**

• Vends console Atari parfait état + K7 Star Wars (The Empire Strikes Back, Pitfall, Combat, Volley-ball, Football), 1 200 F. Console seule : 800 F. **Antoine CALMAT, 64, rue de Rennes, 75006 Paris. Tél. : 548.46.11.**

• Incroyable ! Vends VCS Atari/janv. 82/parfait état (casse achat micro-ordinateur), 700 F + K7 (Street Racer, Space Invaders, Pac Man, Marauder, King Kong, Skyjinks, Pele's Soccer, Space War, Yars Revenge, etc.). Possibilité de détail ou le tout : 2 300 F. **PHILIPPE PETIT, 58, bd de Nice, 13005 Marseille.**

• Vends jeu Intellivision + K7 (Space Armada, Tennis, Base-ball) 1 800 F, encore sous garantie. **Tél. : 52.69.48 Marseille après 8 h.**

• Vends Long Beach (400 F) Microvision (400 F) + 2 K7 (300 F). Space Laser Fight (300 F), Logic 5 (150 F), le tout pour 600 F ou lieu de 1 550 F ou échange le tout contre K7 Starship + une autre K7 pour Vectrex. **GERALD, Tél. : 638.58.76 Paris 20^e.**

• Vends exclusivement dans la région lyonnaise console Intellivision + K7 Donjons et Dragons, Sea Battle, Auto Racing, Astromash, Soccer et Roulette, état neuf (déc. 82). Prix 2 500 F, valeur réelle : 3 000 F. **GAUDIN Pascal, Tél. : (7) 840.95.80 après 18 h.**

• Vends au détail K7 pour VCS Atari Night Driver 100 F, Yars 200 F, Indy 200 F, Demon Attack 200 F. **Tél. : 407.12.53 après 20 h.**

• Urgent ! Vends Philips C52 prix : 1 100 F + 10 K7 : prix d'une K7 : 120 F + K7 38 et 39, 200 F/piece + K7 1. Le tout cédé à 1 500 F. Prix neuf : 2 700 F + 1 K7 gratuite ! **AUTHIER Pierre, 7, allée François-Verdier, 31000 Toulouse. Tél. : 25.32.54 à 18 h.**

• Vends Vidéopac C52 avec K7 n° 1, 4, 9, 11, 18, 21, 22, 31, 33, 34, 35, 38, 39 très bon état, prix 2 000 F. Echange K7 Alien pour Vic 20 contre Avengers, Jelly Monster, Road Race ou jeux d'aventures. **Tél. : (31) 73.36.58.**

• Vends console Atari 800 F + K7 : Berzerk, Swordquest 1, Asteroids, 250 F/piece + Laser Blast, Space Invaders 200 F/piece + Street Racer, Outlaw, Surround, 130 F/piece. Vends aussi jeux électroniques Intercepte et Logic 5, 100 F/piece. **TYDGAT Vincent, Tél. : (6) 406.92.90.**

• Vends Mattel très bon état + 10 K7 : (Donkey Kong, Lock'n Chase, Utopia, etc.) valeur : 5 000 F, sacrifié : 3 400 F. **Christophe LEDOUX, 9, place des Rouges-Gorges, 91540 Mennecy. Tél. : 499.73.18.**

• Salut ! Je vends mon Intellivision Mattel à environ 1 400 F avec K7 Roulette et une autre au choix dont Micro Surgeon, Star Strike, Sub Hunt, Maze a Tron, Space Armada, Frog Bog, Tennis, Football, environ 2 400 F le tout. **Tél. : 344.52.38.**

• Vends console Mattel déc. 82 (sous garantie) avec 5 K7 1 800 F. **Isabelle BERCU, 12, place Koenig, 91000 Evry. Tél. : 077.34.78.**

• Vends Vidéopac C52 Philips 600 F + K7 1 à 28 700 F + n° 29 à 36 800 F + n° 37 à 40 à 110 F ou le tout 3 100 F. Prix d'achat 6 000 F. **M. Eric CHAROTON, 40, rue du Pont-du-Brusc, 83140 Six-Fours. Tél. : (94) 25.61.76 après 18 h.**

• Vends K7 de jeu Intellivision pour console Mattel, 150 F/piece ou 400 F les 3. **M. MARTIN Serge, 91120 Brétigny-sur-Orge. Tél. : (6) 084.64.91.**

• Vends VCS Atari avec K7 Combat 750 F + Pac Man 200 F, Phoenix 200 F, Defender 200 F, Frogger 220 F, Pitfall 220 F, Donkey Kong 220 F, ou ensemble : 1 800 F. Urgent. **GAILLOT, 1, rue de la Libération, Thivars 28630, Chartres.**

• Urgent : vends VCS Atari Noël 82 + 12 K7 (dont Donkey Kong, Stormaster, Vanguard, Centipède, Tennis, Demon Attack, l'Empire contre-attaque). Prix à débattre. **FEDI Stéphane, 2, rue A., Lincoln, 92220 Bagneux. Tél. : 663.37.47.**

• Vends console Mattel sous garantie (déc. 82) + K7 Golf, Star Strike, Space Armada, 1 600 F, valeur neuf : 2 200 F. **MACCHERONI Renaud, 9, chemin Str-Yriel, 06000 Nice. Tél. : 62.20.79.**

• Cause double emploi, vends console Mattel Intellivision 6 mois + K7 : Atlantis, Sub Hunt, Armor Battle, Dungeon and Dragons, Space Armada, Sea Battle. Le tout parfait état 2 300 F possibilité vente séparée. **POULAIN Jean, Eze-sur-Mer. Tél. : (93) 01.54.02 le soir.**

• Région de Longwy, vends VCS Atari acheté en janv. 83, parfait état. Sous garantie + K7 Combat 900 F à débattre. Echangerait éventuellement contre F.V. couleur. Faire offre à : **Olivier LABBE, 15, rue de Loxy, 54870 Villers-la-Chèvre. Tél. : (8) 244.94.71 après 18 h.**

• Vends ZX81 complet neuf, sous garantie jusqu'à oct. 84 + Bipack son + 16 K + 6 livres sur ZX81 + 4 K7 jeu, Gestion bancaire + K7 personnelles jeu + 20 programmes + alimentation 1.5 A. Valeur : 2 700 F, vendu 1 700 F. **GILLES, tél. : 254.25.09 entre 10 h et 19 h.**

• Vends console et jeux Roller avec 3 K7 le tout : 400 F. **Philippe JACQUINET, 30, Grande-Rue de Vaise, 69009 Lyon. Tél. : 883.51.39 entre 17 et 19 h.**

• Vends Vic 20 très bon état + lecteur de K7 + 2 cartouches + Blitz Night Park + Budget familial + Calcul spatial + Autoformation au Basic + différents programmes + livres Vic 20, le tout : 4 500 F. **MENAGER Stéphane, 7, rue du Howalo, 67140 Barr. Tél. : 09.02.28 après 17 h.**

• Vends Vidéopac C52 sous emballage + K7 n° 1, 9, 12, 14, 22, 24, 33 - 1 000 F ou sans K7 : 700 F. Etat neuf presque jamais servi. Recherche VCS Atari sous K7. **Tél. : (26) 54.38.12, le week-end.**

• Vends VCS Atari fin 82, bon état + 10 K7 (Pac Man, Asteroids, Space Invaders, etc. + télé noir et blanc bon état. Prix : 3 500 F. **Tél. : 404.76.17.**

• Vends Wargame Oinkawa état neuf. Prix : 100 F. **POUGET, tél. : 543.17.42 après 19 h (Paris).**

• Vends C52 Philips état parfait (acheté en janv. 83), 1 900 F à débattre. **Olivier HADORN, 66, rue de Besançon, 25300 Pontarlier. Tél. : (81) 39.57.97.**

• Vends ZX81 + 16 K7 + imprimante + grand clavier mécanique + 2 alim. + manuel + 2 livres + K7 jeux-maths et vos-calcs, le tout : 1 500 F. **P. COUPE, 9, rue du Pierrelais, 92260 Fontenay-aux-Roses. Tél. : 350.03.52.**

• Vends Vidéopac Philips C52 état neuf + K7 n° 11, le tout : 600 F. **Tél. : 607.95.67 après 17 h. Mercl, c'est urgent.**

• Vends VCS Atari + 3 K7 (Asteroids, Adventure, Combat), le tout : 900 F. Vends 8 K7 (Pitfall, King Kong, Pac Man, Circus, Stormaster, Starwars, Defender, Berzerk) le tout : 700 F, possibilité détail. Prix à débattre poss. **P. LECOMMANDEUR, 16, rue Eugène-Sue, 75018 Paris. Tél. : 258.74.85.**

• Vends VCS Atari, oct. 82, très bon état + 6 K7 : Pitfall, Defender, Asteroids, Invaders... le tout + 4 manettes à 1 700 F. **CHAMBOREDON Cyril, 76, allée des Bruyères, 77190 Dammarie-les-Lys. Tél. : 439.07.75 après 18 h.**

• Vends Mattel Intellivision, nov. 82, très bon état + 14 K7 dont : Pitfall, Donkey Kong, Swords and Serpents, Tron 1 et 2, Atlantis, Donjons et Dragons, Night Stalker, Tennis, Star Strike, etc. le tout 3 500 F. **KAPLINSKY Christophe, 17, rue Montera, 75012 Paris. Tél. : 346.75.79 après 18 h.**

• Stop affaire ! Vends VCS Atari bon état + K7 Combat 700 F. Vends aussi K7 Asteroids à 50% du prix = 190 F, K7 Space Invaders à 160 F, Vends aussi jeu Microvision, jeux + K7 Casse-briques 195 F, K7 Bataille navale 95 F, K7 Blitz 95 F. **Thomas LEMAIRE, 1 bis, rue de l'Abbé-de-l'Épée, 75005 Paris. Tél. : 354.43.23.**

• Vends VCS Atari + 3 K7 (Asteroids, Adventure, Combat), le tout : 900 F. Vends 8 K7 (Pitfall, King Kong, Pac Man, Circus, Stormaster, Starwars, Defender, Berzerk) le tout : 700 F, possibilité détail. Prix à débattre poss. **P. LECOMMANDEUR, 16, rue Eugène-Sue, 75018 Paris. Tél. : 258.74.85.**

• Vends VCS Atari, oct. 82, très bon état + 6 K7 : Pitfall, Defender, Asteroids, Invaders... le tout + 4 manettes à 1 700 F. **CHAMBOREDON Cyril, 76, allée des Bruyères, 77190 Dammarie-les-Lys. Tél. : 439.07.75 après 18 h.**

• Vends Mattel Intellivision, nov. 82, très bon état + 14 K7 dont : Pitfall, Donkey Kong, Swords and Serpents, Tron 1 et 2, Atlantis, Donjons et Dragons, Night Stalker, Tennis, Star Strike, etc. le tout 3 500 F. **KAPLINSKY Christophe, 17, rue Montera, 75012 Paris. Tél. : 346.75.79 après 18 h.**

• Stop affaire ! Vends VCS Atari bon état + K7 Combat 700 F. Vends aussi K7 Asteroids à 50% du prix = 190 F, K7 Space Invaders à 160 F, Vends aussi jeu Microvision, jeux + K7 Casse-briques 195 F, K7 Bataille navale 95 F, K7 Blitz 95 F. **Thomas LEMAIRE, 1 bis, rue de l'Abbé-de-l'Épée, 75005 Paris. Tél. : 354.43.23.**

ECHANGES

• échange K7 Vidéopac Philips n° 3 contre n° 34 ou n° 9. **FANTEI Yan, 19, boulevard Pasteur, Saint-Hilaire, 06130 Grasse.**

• échange ou achète cartouches pour Atari 400 et logicielles en K7 jeux ou autres. **M. Pierre, Tél. : 322.63.38 Paris 14^e.**

• échange cartouches de jeux Parsec et Munch man pour Ti/99 contre autres jeux pour Ti/99. **LOUPI, 11, rue Popincourt, 75011 Paris. Tél. : 357.39.80 la journée.**

VIDEO GEORGE V

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

VIDEO
JEUX

• Echange jeu Bandai électronique « professionnel », valeur 370 F contre K7 VCS Atari : Gorf, The empire strikes back, Berzerk et autres K7 Activation, CBS Atari, Parker, **MOULIN Alexandre, 20 TR, rue Guymer, 13700 Marignane. Tél. : (42) 77.79.34.**

• Echange jeux Atari VCS contre jeux Mattel Intellivision. Echange aussi K7 Atari contre K7 Mattel. S'adresser à **Olivier IVANGINE, Quartier des Saucés Jaucac, 07380 Lalevade d'Ardoche. Tél. : (75) 38.22.36 après 20 h.**

• Possédant un Apple II depuis peu, échange programmes le concernant (aussi bien logiciels que programmes d'amateur). Envoyez une liste de vos programmes à **MALOINGNE S., 69, av. Auguste Renoir, 78160 Marly-le-Roi.**

• Echange K7 pour VCS Atari Amidar (Parker), Atlantis (Imagic) contre Demon Attack, River Raid, Super cobra, Action force, Spider, Fighter, Turmoil, Galaxian, etc. **ROTH Thierry, 5, rue de la Belette, 67500 Haguenau.**

• Echange K7, Slot racers, Yars revenge, Space cavern, Combat, Pele's soccer, Golf, Haunted house, Video olympics, Pac-man, Space invaders. Région Fontainebleau. **DELAUVE Thierry. Tél. : 072.09.80 le samedi matin seulement.**

• Apple 2e échange/vends nombreux programmes (gestion, jeux, util.). **M. J.-C. FERAUDET, 18, rue de Grenelle, 75007 Paris.**

• Echange ZX 81 avec livres explicatifs contre VCS Atari T.B.E. et échange aussi lunette astronomique contre 15 K7 pour VCS Atari. **HANAFI Hammiche, 118, rue Balzac, 94400 Vitry-sur-Seine. Tél. : 682.26.34.**

• Echange K7 Atari : Megamania, Demon attack, Star-master, Vanguard, Centipède, Raiders, Tennis (Acti.) contre Berzerk, Indy 500, Sward quest, Super breakout, Dig dug, Enduro, Yars revenge. **BARIS Alain, 19, rue Victor Basch, 54500 Vandœuvre.**

• Echange K7 vidéoop pour C 52 n° 16 contre n° 15 ou 10 en bon état de préférence. **PETIT Thierry, 10, rue des Fossés, Richarville, 91410 Dourdan. Tél. : 495.71.49 après 18 h.**

• Echange K7 (Atari) Chopper commande ou Phoenix contre K7 (Parker) Frogger ou Tennis real. Echange petit jeu électronique : Donkey kong DBL écran contre K7 pour Atari ou autres jeux. **Gilles VILLAYES, 1, rue de Flandre, 59240 Denkerque. Tél. : (28) 63.04.97.**

• Possesseur Apple 2 recherche contact pour échanges de jeux sur disquettes. Envoyer liste. **Eric MARCIANO, 3, rue Pierre Alaneau, 49240 Avrillé. Tél. : (41) 48.44.98 après 17 h.**

• Echange K7 n° 1 pour Vidéoop contre K7 n° 24 de préférence ou 9, 10, 25, 28, 29. **Marc DEJONGHE, rue du Gazomètre, 107, 7100 La Louvière (Belgique).**

• Echange Donkey Kong CBS pour Mattel contre Pitfall, B 17 Bomber, Space shuttle ou Sub hunt + Bowling, le tout pour Mattel. Achète Module intelligence + cartouche, faire offre. **Tél. : 636.82.33 à partir de 19 h. Demander Gilbert.**

• Affaire ! Echange micro-ordinateur ZX 81 très bon état + inv. vidéo + mém. 64 Ko + K7 + livres + programmes contre console Atari bon état. **Faire offre à M. MOLINIER Laurent, Sales, 81300 Groulhet. Tél. : (63) 34.84.09 après 18 h. Réponse assurée.**

• Hep I l'échange des logiciels pour Oric 1. **DORMOY Patrick, 10, rue de la Source, 60500 Chantilly. Tél. : (4) 457.18.39.**

• Echange K7 Mattel Lock'n'chase, Maze a tron, Sea battle, Armor battle contre d'autres K7 Mattel. **Guy MICHELS, 4, rue Frédéric Mistral, 30110 La Grand Combe. Tél. : (66) 34.47.47, possibilité échange sur Paris.**

• Echange K7 Pitfall, Defender, Yars revenge, T.B.E. contre Super cobra ou Spiderman. Les envois avec emballages et mode d'emploi. **Ludovic DE TERNAT, 26, rue Aladin Miqueou, 33320 Eysines. Tél. : 28.28.08 après 18 h.**

• Echange Chess challenger Sensory 9, décembre 82, très peu servi contre VCS Atari ou vends 2 000 F. **M. BONGIOVANNI Jean-Louis, 2, avenue Jaubert, 06220 Vallauris. Tél. : 64.37.19.**

• Echange superbe voiture télécommandée avec climatiseurs, 2 vitesses type BMW M1 noire avec piles rechargeables et rechargeur sur secteur bon état contre une console Mattel ou une Atari avec K7 Donkey Kong (CBS) pour Atari. **BANDELIER J., Mottresses 21, 2075 Wavre, Suisse. Tél. : 038.33.16.54.**

• Echange ou vends K7 Atari Star raiders 250 F, ou l'échange contre Phoenix, Vanguard, Mrs Pac-man, Defender, Zaxxon ou River raid. Vends aussi K7 l'Empire contre-attaque 250 F ou contre l'une de ces K7. **ERHART Michel, 13, rue d'Auvergne, 42800 Kive de Gier. Tél. : (77) 73.82.76 week-end.**

• Echange ou vends tous programmes 16 K ou 1 K pour ZX 81. Liste sur demande. **Laurent CHAMPION, Quartier Saint-Martin, 07200 Aubenas. Tél. : (75) 35.62.39 après 18 h.**

• Echange Planète Patrol, Nexar, Amidar. Echange 2 ou 3 K7 parmi Pele's soccer, Breakout, Maze craze, Golf, Bowling, Combat, Space invaders, contre 1 plus récente. **DUMAINE Pascal, 10, impasse des Bleuets, 14111 Louvigny. Tél. : (31) 73.55.47.**

• Echange console Atari sous garantie + 5 K7 extra + 6 joysticks + K7 basic et livre basic + transfo (casse achat ordinateur) contre chaîne hifi (donner marque, puissance, année) soute acceptée. **J.-. DE-LILLE, 27, rue de Voucelles, 14300 Caen.**

• Echanges stranges n° 64, 67, 75, 76, 77, 86 à 150 et Spécial Stranges n° 13, 16, 18, 19, 21, 22, 23, 24, 25 + plusieurs autres revues du même style. 10 revues contre K7 compatibles sur Atari VCS. **Me contacter après 20 h au 554.46.23. Issy-les-Moulineaux.**

• Intéressant : échange Casio FX 702 P et/ou AIWA TP 530 (walk-man enregist. métal.) en T.B.E. contre K7 Vidéoop au jeu video + K7 (VCS - Intellivision, Coleco) même si prix inférieur. **B. POUZET-La-Borde de Basse, 31460 Aurillac/Vendinelle. Tél. : (61) 83.19.27. Me déplace sur Paris (660.58.09).**

• Echange K7 Street racer et Video olympics contre toutes K7 compatibles avec le VCS Atari. **Vincent GORIN, 8, rue Louis Houssmann, 78000 Versailles. Tél. : 950.22.04.**

• Echange Stranges + Titans + SP Strange + Mustang (voleur 480 F) contre 1 ou 2 K7 pour VCS Atari. Prix équivalent Atlantis (Imagic), Defender, Tennis (Atari) ou autres. **M. BLANCHIER E. Tél. : (50) 97.33.49.**

• Echange K7 Atari Pac-man ou Combat contre K7 Phoenix ou Galaxian ou Centipède. **M. Frédéric ALINS, 26, rue Jean Jaurès, 78100 St-Germain-en-Laye. Tél. : 451.74.45.**

• Echange ou vends jeux double écran (G & W) contre console Colecovision son module turbo pac + de 400 F avec K7 si possible et tout autre accessoire. Merci d'avance. **JOSSE Christophe, Trebon, 44160 Cressac. Tél. : 01.13.71.**

• Echange tous programmes Apple II 48 K (DOS 3-3). **DELETANG Lionel. Tél. : (26) 97.53.79 après 18 h.**

• Echange K7 Starmaster Activation très bon état contre Tennis Activation ou Atari ou Valley Ball d'Atari. **Stéphane VALLEE, 253, chemin du Ramelet Moudai, 31110 Tournafeuille.**

• Echange K7 Atari VCS et 2600 : Pac-man, Star raiders, Othello, Super breakout, Space invaders, Vanguard, contre autres K7 pour Atari. **Francis. Tél. : 527.34.01 (Paris). Achat possible.**

• Echange 10 K7 (langage machine) pour Atari 400 et 800 contre télévision portable couleur même si état moyen. Valeur de 10 jeux : 20 000 FB. **COURCOUTE-LIS Panagiotis, 82 A, rue E. Smits, 1030 Bruxelles (Belgique). Tél. : 02/215.36.20 après 17 h sauf mercredi et week-end.**

• Echange K7 Dood'gem, Night driver, Tennis Activation, contre Super cobra et Starmaster ou les vends 200 F chacune. **GERLOT Stéphane F., allée du Roussillon, 78450 Villepreux. Tél. : 462.36.91.**

• Echange K7 Pole position et Stars war contre K7 Activation ou Parkers. **Vincent ROMANETTI, 8, la Villeparis Elancourt, 78310 Maurepas. Tél. : 051.24.49.**

• Echange K7 Atari Basketball contre Night driver Atari. Contacter aux heures repas seulement. **Nicolas CORNE, 7, rue de la Calle, 86000 Poitiers. Tél. : (49) 88.81.56.**

• Echange K7 Zaxxon (CBS Coleco) contre K7 Donkey-Kong (CBS Coleco), bon état ou vends K7 Zaxxon 300 F. **ZIMMERMANN Richard, 12, rue du Muguet, 68320 Wildensolen. Tél. : 71.45.15.**

• Urgent. Echange Microvision avec 4 K7 Master mind électronique et Simon pocket, le tout contre ZX 81 ou le Sinclair ; cherche club Atari près de Clamart. Merci d'avance. **FURBERG Frédéric, 8, rue Boileau, 92140 Clamart. Tél. : 631.54.25 après 18 h.**

• Echange jeux électroniques K7 Atari Le singe et le jongleur, Mickey Mouse, Human cannonball neuve avec boîte (août 83) contre K7 Atari Tennis real, Berzerk, Asteroides, Mrs Pac man. **Olivier KLAJMIN, 14, rue Houssmann, 92400 Courbevoie. Tél. : 333.58.81 après 20 h.**

• Suisse : poss. Sharp MZ 80 à 48 Ko, cherche à échanger, acheter ou vendre programmes (tous genres) pour Cet Di. Merci aux clubs possesseurs de ce matériel de m'écrire. J'échange aussi programmes pour ZX Spectrum. **Ecrire à MARCO RUGO, Route Jura, 32, 1700 Fribourg, Suisse.**

• Echange logiciels, K7 de jeux par Oric 1. **Tél. : 402.18.36.**

• Echange jeu de télé model SD 04 comportant 10 jeux de sports T.B.E., un mini jeu de basket contre deux K7 Vectrex de science fiction sauf Scramble et Clean sweep ou 450 F les deux jeux. **LECA Bruno, 11, boulevard des Corsaires, Plan d'Au, 13015 Marseille. Tél. : (91) 51.69.76.**

• Echange K7 Spider fighter d'Activision (juillet 83) contre River raid ou Sequest ou Oink ou Keystone kapers ou Robot tank d'Activision pour VCS Atari ou contre Jungle hunt ou Mrs Pac man d'Atari. **SAMAMA Laurent. Tél. : (1) 320.62.63.**

• Echange VIC 20 (10-5-83) + C2N à K7 + Allim + Raccords + joystick + 3 cartouches jeux (Rot race, Hole attack, Avenger), contre Vectrex MB. S'adresser **Vincent DENISON, 14, rue Pivrenne, 5300 Ciney (Belgique). Tél. : 083/201.11.82.**

• Echange ou vends K7 Mattel contre autres Mattel (ou compatible). **Tél. : (4) 471.27.13.**

ATARI

• Combat	94 F
• Golf	94 F
• Hangman	94 F
• Maze Craze	94 F
• Outlaw	94 F
• Air Sea Battle	139 F
• Basketball	139 F
• Bowling	139 F
• Break Out	139 F
• Casino	139 F
• Human Cannonball	139 F
• Othello	139 F
• Pele Soccer	139 F
• Sky Diver	139 F
• Slot Racer	139 F
• Tic Tac Toe	139 F
• Circus Atari	179 F
• Night Driver	179 F
• Demons to diamonds	214 F
• Haunted House	214 F
• Missile Command	269 F
• Real Tennis	269 F
• Real Volley Ball	269 F
• Space Invaders	269 F
• Super Breakout	269 F
• Yars Revenge	269 F
• Asteroid	309 F
• Berzerk	309 F
• Centipede	309 F
• Defender	309 F
• Galaxian	309 F
• Miss Pacman	309 F
• Phoenix	309 F
• Swordquest I	309 F
• Swordquest II	309 F
• Vanguard	309 F
• Indy 500	319 F
• Aventuriers de l'Arche perdue	319 F
• Pole position	319 F
• Star Raiders	319 F
• Kangaroo	319 F
• Asterix	319 F
• Jungle Hunt	319 F
• Dig Dug	319 F

PARKER compatible ATARI

• Star Wars	335 F
• Spiderman	335 F
• Amidar	335 F
• Reactor	335 F
• Tutankham	335 F
• Sky Skipper	335 F
• Q - Bert	335 F
• Super Cobra	350 F
• Popeye	350 F
• Revenge of the Jedi	350 F

MATTEL STRATEGIE

• Snake	239 F
• Night Stalker	239 F
• Combat de Tron	289 F
• Gendarmes et Voleurs	289 F
• Donjons et Dragons	309 F
• Echecs	309 F
• Labyrinthe de Tron	309 F

ACTIVISION compatible ATARI

• Boxing	249 F
• Freeway	249 F
• Kaboom	249 F
• Laser Blast	249 F
• Skiing	249 F
• Stampede	249 F
• Tennis	249 F
• Barnstorming	329 F
• Chopper Command	329 F
• Enduro	329 F
• Megamania	329 F
• Pitfall	329 F
• River Raid	329 F
• Robot Fighter	329 F
• Robot Tank	329 F
• Keystone Kappers	329 F
• Oink	329 F

SPORTS

• Course Auto	199 F
• Hockey	199 F
• Golf	199 F
• Ski	239 F
• Baseball	239 F
• Football	239 F
• Tennis	239 F
• Boxing	239 F
• Bowling	239 F

ACTION

• Chasse aux sous-marins	199 F
• Bataille de Chars	239 F
• Astromash	239 F
• Armada de l'espace	239 F
• Utopia	239 F
• Collision d'étoiles	239 F
• Combat de l'espace	239 F
• Tripe Action	239 F
• Faucon de l'espace	239 F
• Frog Bog	239 F
• Buzz Bombers	289 F
• Missions X	289 F
• Chateau Hanté	289 F
• Burger Time	289 F
• Vectron	289 F
• Requin	309 F

COLECO compatible COLECO

• Lady Bug	274 F
• Carnival	274 F
• Gorf	319 F
• Wizard of Wor	319 F
• Schtroumpfs	319 F
• Cosmic Avenger	319 F
• Mousetrap	319 F
• Donkey Kong Junior	319 F
• Venture	319 F
• Zaxxon	379 F
• Looping	379 F
• Space Fury	379 F
• Space Panic	379 F

COLECO compatible ATARI

• Carnival	274 F
• Gorf	274 F
• Lady Bug	274 F
• Mouse Trap	274 F
• Venture	319 F
• Zaxxon	379 F

PARKER Compatible MATTEL

• Star Wars	335 F
• Frogger	335 F

COLECO compatible MATTEL

• Donkey Kong	319 F
• Carnival	274 F
• Lady Bug	274 F
• Mouse Trap	274 F

ACTIVISION Compatible MATTEL

• Pitfall	329 F
• Stampede	329 F
• Beamrider	329 F
• Happy Trails	329 F

ADAPTATEUR MULTICASSETTES COLECO : 785 F
MODULE TURBO COLECO : 765 F

CONSOLES ATARI : 1299 F COLECO : 1899 F
MATTEL : 1660 F VECTREX : 1990 F

Dans la limite des stocks disponibles (Cassettes après 250 et 300 F)

DISPONIBLE chez VIDEO GEORGE V

21, rue Quentin-Bauchart - 75008 PARIS - Tél. 723.70.43
8, rue Danielle-Cassanova - 75002 PARIS - Tél. 261.47.81

BON DE VENTE PAR CORRESPONDANCE

WIDED GEORGE V 8 RUE DANIELLE CASSANOVA 75002 PARIS - 251 47 81

NOM PRENOM

ADRESSE TEL

JE VOUS ENVOIE
CJ JOINT CH BANCAIRE CCP MANDAT

AJOUTER 20 F DE PORT pour 1 cassette, et 5 F pour les suivantes.
Envois par paquets postaux recommandés.



- Echange 2 jeux LCD avec notice valeur 430 F Pac man, Space war contre K7 Atari : Phoenix, Vanguard, Chopper command, Stormaster, Zaxxon, Super cobra, l'Empire contre-attaque, Tutankham. **OBERMEYER Eric**, 27, chemin des Vignobles, 68130 Altkirch. Tél. : 40.04.09 après 18 h.
- Echange K7 n° 2, 16, 3 contre n° 1, 4, 12 ou 32, 33, 34 pour Videopac C 52 Philips. S'adresser à **TOMASIN Franck**, 37, rue Drogon, 57110 Yutz. Tél. : (8) 256.53.98.
- Cherche correspondant(e) pour échange logiciels Apple 2. Possède + 50 programmes (surtout jeux d'Arcades). **LINDECKER Jérôme, Crozet**, 01170 Gex. Tél. : (50) 41.02.96.
- Echange Tremblement de terre (LCD) + jeu électronique Armor battle (Mattel) contre jeu à cristaux liquides Nintendo, Ludotronic ou Bandai. **M. REDRADJ**, 2, square Frédéric Chopin, 93110 Rosny-s/Bois. Tél. : 855.48.85 après 18 h.
- Echange K7 Mattel et compatibles ou les vend et achète. **Eric DASQUE**, 04190 Dabiss. Tél. : (92) 34.00.36.
- Echange K7 Les aventuriers de l'arche perdue contre Pitfall pour VCS Atari à quelqu'un habitant dans le Nord. **Loïc BALLANDRAS**, 7, rue J.-B. Clément, 59290 Wasquehal. Tél. : (20) 72.10.41. Merci d'avance.
- Echange Puck monster + deux autres petits jeux électroniques Fire attack-Ouistitis. Echange aussi une batterie navale neuve marchant avec piles 9 volts contre K7 Mattel Donkey kong Coleco, Echecs, Chateau hanté, Pitfall, etc. **M. LALLAU**. Tél. : 904.44.48 après 18 h.
- Echange jeu vidéo type Videopac (Jet 25 Radiola) + 4 K7 n° 16, 29, 37, 39 très bon état contre un jeu vidéo Atari avec ou sans K7 passionné de jeu Atari, urgent. **MARCHINI Maxime**, N 18 place de l'Eglise, Formelles, 08400 Ardennes. Tél. : 42.73.84.
- Echange K7 Atari Swordquest (Earth world) contre K7 Stormaster, Megamania (Activision), Tennis, Star raider (Atari) ou Tutankham (Parker). **Eric BORDEAUX**, 2, rue Lucien Mignat, 41500 Suèvres. Tél. : 87.80.04 après 19 h.
- Echange nombreux jeux pour Atari 400 et 800 contre un drive Atari 810 même si état moyen. **SY-NAGKI TAKI**, 82 A, rue E. Smits, 1030 Bruxelles (Belgique). Tél. : 215.36.20 après 17 h.
- Echange Basket, Bambino, Astro commande, 5 phases, Pac man, Monster party, Missile invader, Camion programmable bigtrak. Le tout contre une console Atari. Je donne un walkman bonne qualité et je suis prêt à payer la différence. **PAJARD Jérôme**. Tél. : 788.21.37.
- Echange K7 Atari Activision contre Strange n° 1 à 100. **Marvel FANTASX**. Tél. : 664.29.83 après 19 h.
- Echange K7 Pitfall de Mattel (août 83) contre Atlantis, Frogger ou Donkey kong. **POCHON Christophe**, av. Verbania, 26300 Bourg de Péage. Tél. : (75) 70.44.23 heures repas.
- Echange ou vend K7 Mattel Roulette, Utopia, Foot, Ski. **FAUSSURIE Pierre-Marie**, 12, allée de la Clairière, 78590 Noyay-la-Roi. Tél. : 462.50.41.
- Echange 3 jeux électroniques : Epoch man, Jeu de grenouille LCD et Cupids arrow contre Oil panic et La grand évulsion ou les vend tous les trois 60 F. Tél. : 708.05.48 Rueil Malmaison.
- Echange jeu électronique Détective contre K7 jeu vidéo Philips C 52 Videopac si possible Pac man et Flipper ou vend le jeu, prix raisonnable. **LE BOURHIS Bruno**, 19, rue de Bretagne, 91100 Villabé. Tél. : 086.01.81.
- Echange plus de 200 programmes pour TI 99/4 A, liste contre 2 timbres. **Ecrire VEKRIS Elie**, 25, rue Paul Bernuel, 75015 Paris.
- Echange nombreux programmes sur K7 (jeux, applications) pour l'ordinateur TI 99/4 A. **CAROLUS Patrick**, avenue Louis Bertrand, 1030 Bruxelles (Belgique). Boite C 31. Tél. : 02/216.08.21.
- Echange K7 Atari : Defender, Yar's revenge, Golf contre autres K7 compatibles avec le VCS. **M. Cédric FERON**, 11, place Tolma, 59218 Poix du Nord. Tél. : (27) 26.40.81.
- Lycéen 16 ans, possesseur Dragon 32, cherche correspondants pour échanges de K7 de jeux (type Arcade). **CUMEL Christophe**, 9, rue Emile Duclaux, 75015 Paris. Tél. : 783.49.85 entre 19 et 22 h ou le week-end.
- Echange K7 Mattel Sea battle, contre K7 compatible Frogger, Atlantis, Donjons et dragons ou Football. **CAVENAGO**, 9, hameau Corvetto, 91650 Bréville. Tél. : 458.50.15 après 19 h.
- Dragon 32. Echange tous programmes jeux ou utilitaires sur K7 ou disk. **R. NADAUD**, bdt. Et. apt. 132, Bd Jean XXIII, 16000 Angoulême. Tél. : (45) 38.47.84 après 19 h.
- Affaire ! Echange (main à main) pour VCS, Basic program, contre Skiing ou Super cobra, Breakout et Night driver contre Galaxian ou Phoenix ou Pitfall ou Vanguard ou Demon attack ou Megamania. **FACERIAS J.-M.**, 4, rue des Amandiers, 44600 Saint-Nazaire.
- Echange l'ordinateur individuel Guide 83/84 ainsi que jeux magazine numéro 6 contre Tilt n° 1, 2, 3, 4, 5. **LECUSTRE Pascal**, 93, rue de Villamandeur, 45120 Chalette-sur-Loing. Tél. : 85.41.57 après 19 h.

- Echange console Mattel avec 4 K7 (Space armada, Pitfall, Autoracing, Triple action) avec 7 mois de garantie + leviers superposables contre console Colecovision (avec éventuellement K7). **LORENZ Jérôme, Blancherie** 25, 1950 Sion, Valais - Suisse. Tél. : (027) 227.227.
- Cause double emploi vend TI 99/4A (date d'achat fin septembre 83) + câble magnéto + programmes. Le tout pour 1 800 F ou échange contre ZX spectrum. **M. POZO Michel**, 6, rue Gustave-Courbet, 95140 Gargoyles-Gonesse. Tél. : 993.22.55 ou le soir au 993.79.80.

TOURNOIS

- Cherche personne entre 10 et 15 ans pour organiser tournois par correspondance sur Mattel d'intelligence avec K7 Auto racing, Night stalker, etc. Envoyez réponses, même si peu intéressé à **KURTZ Philippe**, 18, rue des Bosquets, 67210 Obernai.

CLUBS

- BELGIQUE** : ZX Micro-club dévoué au spectrum magazine mensuel : nouveautés, tests de matériels et de logiciels, hit-parade, concours, petites annonces gratuites, etc. Déjà plus de 100 programmes : 6, boulevard Léopold-III, Bte 15, 1030 Bruxelles. Tél. : 02.216.01.25.
- Désire fonder club Philips à Corbeil-Essonnes. Tél. : 088.31.15. Vends C 52 à 1 300 F avec 4 K7 et vend séparément K7 n° 41 et 42 à 395 F.
- Cherche personnes désireuses de fonder club Atari CBS dans mon département (47). Joueurs, futurs membres, tous âges, faites-vous connaître. Jouezes bienvenues. **SOLCROUP Joël, Fonfrède**, 47110 Ste-Livrade. Tél. : 01.16.43.
- Cherche aide pour club. Souhaiterais parrainer ou subventionner d'une organisation ou d'un magasin d'électronique. J'ai déjà écrit à plusieurs organismes. Merci d'avance. **Club des jeunes passionnés d'électroniques**, c/a COUBAT Emmanuel, Lavernay, 25170 Recloux.
- Cherche clubs dans l'agglomération orléanaise (Atari). **Michaël PAUTRAY**, 1, allée Jean-Philippe-Rameau, 45800 Saint-Jean-de-Braye. Tél. : 88.06.02.
- Recherche pour ZX 81 les K7 Vol et Pilot. Vends K7 pour Interton 100 F (cf tilt n° 6), cherche fanatiques de jeux Atari VCS pour fonder un club sur Monaco. **Nicolas CROVETTO**, 6, rue Louis-Aurélien, MC, 98000. Tél. : 30.09.34 ou 78.02.06.

ACHATS

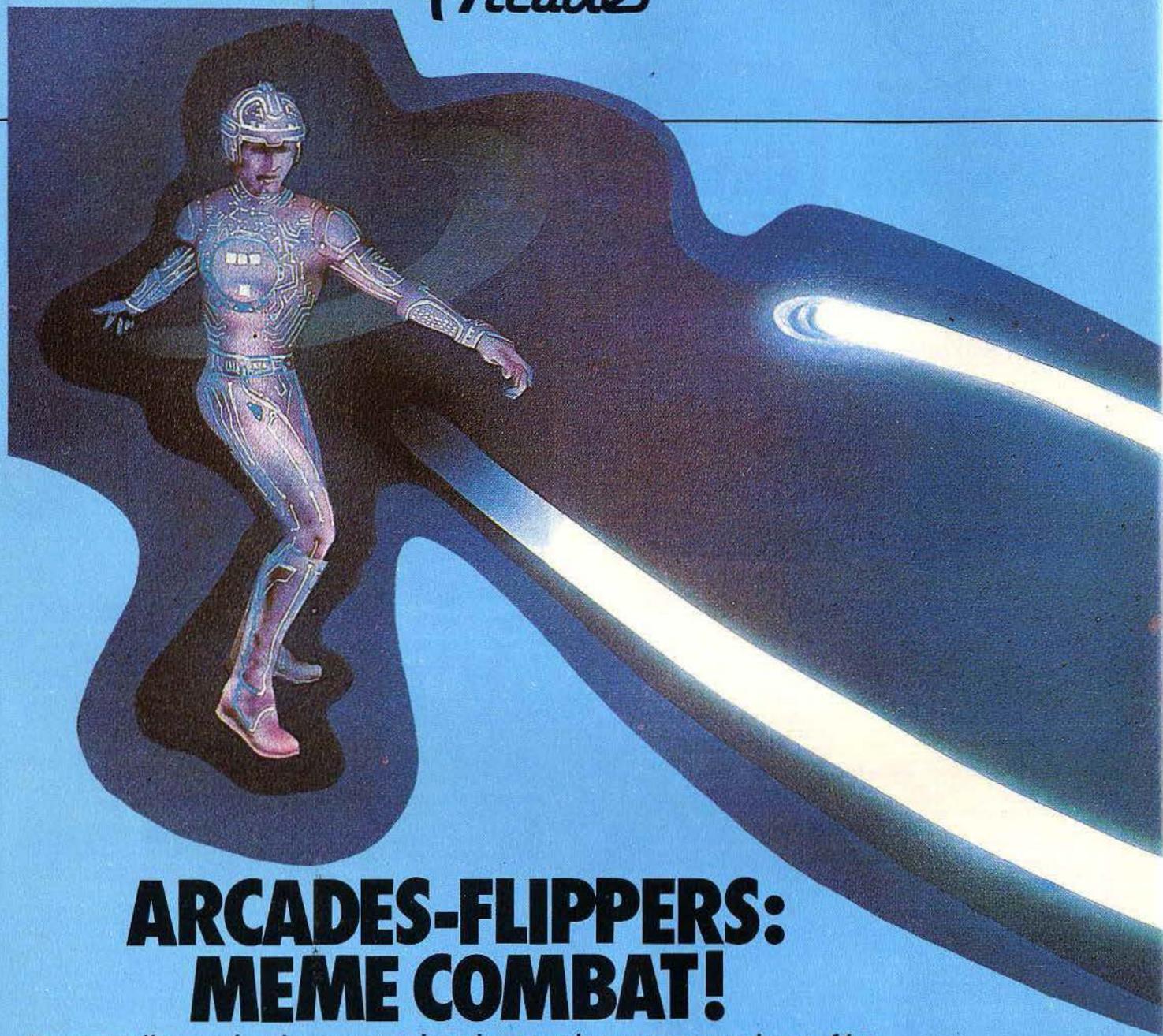
- Achète machine à écrire Brother EP 20 ou EP 22, magnéscope et TV multistandards et échangez tous clips vidéo VHS musicaux : **Alain DUPOUX**, 8, Cheverchemont, 78510 Triel.
- Cherche ZX 81 + extension 32 K, pas trop vieux ou 2 ans maxi. Prix : pas plus de 1 000 F. **Téléphoner au 735.22.45** ou écrire à **M. Nicolas SPADA**, 19, rue d'Arceuil, 92120 Montrouge.
- Achète K7 pour Philips C 52 videopac, de préférence K7 n° 1, 33, 37, 39 à 43 (prix : 70 F pour toutes K7 sauf à la rigueur pour K7 n° 39 à 43 : 80 F). **Frédéric PEZE**, 21 bis, avenue Dupon-Rouge, 59440 Avesnes-sur-Helpe.
- Achète numéros 1 à 6 de Tilt ainsi que K7 Imagic, Mattel, Demon Attack. Faire propositions. Tél. : 988.22.45 après 19 h.
- Achèterais K7 CBS Zaxxon, prix intéressant pour jeu VCS Atari. Envoi contre remboursement accepté (à débattre). **Jean-François DEBUSSION**, 2, rue des Pinsons, 57290 Fameck. Tél. : (8) 258.12.94.
- Achète Pac Man ou Super cobra de Lansay. Excellent état. Maximum 200 F chaque. Habiter si possible Paris ou banlieue pour facilités. **Bertrand ROCHER**, 1, rue Pardonnet, 75010 Paris. Tél. : 206.40.36 après 17 h. Merci.
- Achète tout matériel pour TI/99-4 A (K7, extensions mémoires, périphériques). Très bon état et bon prix (55 à 60 %) exigés. Achète aussi n° 1 à 5 de Tilt pour 8 F l'un (bon état). **M. Nicolas CHAMBAZ**, 11 ter, boulevard Victor-Hugo, 78100 St-Germain-en-Laye. Tél. : (3) 451.54.87. Après 19 h.
- Recherche échiquier électronique, petit prix. Tél. : (55) 52.21.03.

- Achète K7 Videopac n° 6, 10, 11, 20, 23, 24, 25, 30, 35. **Ecrire ou téléphoner à Alain HILDE**, 2, rue Alsace-Lorraine, 59136 Wavrin. Tél. : (20) 58.59.89.
- Souhaite acheter ou échanger des K7 pour Vectrex : **Jonathan ELBAZE**, 146, boulevard de Mémontant, 75020 Paris. Tél. : 797.60.90.
- Achète K7 Auto racing, Ski, Burger time, Donjon et dragon, Gendarme et voleur, Frogger, Atlantis, Demon attack, Donkey kong, Pitfall, environ 100 à 200 F. **Stéphane DZIERBICKI**, 4, allée des Lauriers, 34700 Lodève. Tél. : (67) 44.05.80. Week-end.
- Achète Atari 400/800. Indiquer les prix. Aussi achète deux manettes à 150 F environ + K7 compatibles avec l'Atari 400, tout matériel compatible. **Contacteur Franck DEMRI**, 50 quai du Petit-Parc, 94100 St-Maur. Tél. : 283.42.18 à partir de 18 h.
- Achète ordinateur domestique si possible Laser 200 à moins de 2 300 F. S'adresser à **Jean-Luc MOUREAU**, Mollères-Cavaillac, 30120 Le Vigan. Tél. : (67) 81.14.41 après 18 h.
- Cherche TV couleurs ou moniteur couleurs pour moins de 7 000 F. **Ecrire à V. Coget**, 2, rue des Mâlèzes, 6600 Libramont, Belgique.
- Achète ZX 81 pour 400 F ou l'échangerai contre K7 Atari Amidar, Gorf et Space invaders. **Nicolas LAUFRAINI**, 17, chaussée de la Muetta, 75016 Paris. Tél. : 224.04.25.
- Achète poste télévision couleurs occasion petit format avec prise Péritel. **J.-Ph. CHARON**, 18, rue Gambetta, 77100 Nanteuil-lès-Meaux. Tél. : (6) 434.25.11.
- Achèterais K7 compatibles avec console Mattel. **F. CAILLAUD**, 3, rue Plumet, 75015 Paris.
- Achète TV portable noir et blanc, prix inférieur à 600 F et TV portable couleurs, prix inférieur à 1 000 F ou écran inférieur à 800 F. **VON GUNTEN Christophe**, 5, rue Gozan, 75014 Paris. Tél. : 588.93.37.
- Achète Apple 2 48 K d'occasion car fauché, désespéré et passionné d'informatique (prix 3 000 F maximum). **DEGHAYE Eric**, 185, avenue Jean-Jaurès, 59600 Maubeuge. Tél. : (27) 62.45.50.
- Débutant en informatique cherche personne cédant un ZX 81 ou ZX Spectrum pour 250 F ou moins. **Merci. DARRÉ Olivier**, Le Figuier, quartier les Plantiers, 13127 Vitrolles. Tél. : (42) 89.60.59.
- Cherche jeux électroniques pas trop chers, prix maximum 150 F. Oil planic à 120 F et Dontraying junior double écran à 150 F. Tél. : 708.05.48.
- Urgent, cherche prgms pour TI 99/4A listings ou K7. Cherche aussi tout périphérique disk, etc. à bon prix. Faire offre. **BOURG Chantal**, 25, rue Paul-Baruel, 75015 Paris.
- Urgent cherche joystick Atari prix raisonnable et K7 Coleco pour Coleco. **Téléphoner au 589.31.13 Paris**.
- Cherche console Mattel en bon état avec jeux tennis, foot, ski. Demande possibilité de payer en 4 mensualités. Tél. : 989.48.16 à partir de 20 h.
- Achète ordinateur Atari 800 avec si possible unité de disquettes. Faire parvenir vos listes et vos prix à **M. Laurent FLOCHE**, 31150 Fenouillet. Tél. : (61) 70.13.07 après 17 h.
- Achète les 0 premiers Tilt pas trop cher, urgent. **TAMPEL Pierre**, 9, allée Jacques-Bainville, 94300 Vincennes. Tél. : 808.52.79.
- Achète K7 Mattel Donjons et dragons entre 220 F et 250 F + K7 gendarmes et voleurs prix 180 F, très bon état + K7 videopac n° 16 et 38 très bon état prix 110 F, les 2 + 2 jeux de poche. **Bernard BENITTA**, 45, rue St-Suffren, 13006 Marseille. Tél. : (91) 37.20.47.
- Achète Apple II à prix sacrifié sur région parisienne. Tél. : 326.18.97.

- 100 F à l'aimable personne qui me donnerait son ordinateur (ZX 81 - Apple II - Oric - Sinclair - Tandy - Chard, etc.) même un peu abîmé. **CREPIN Cyriaque**, 5, rue de la Poterne, 02100 St-Quentin. Tél. : (23) 62.74.27.
- Recherche liste et toutes sortes de renseignements sur les K7 s'adaptant sur VCS Atari. Merci d'avance à tous ceux qui voudront me répondre. **Claire JOSSET**, 27, rue des Dames, 75017 Paris.
- Cherche dans le département de Côte-d'Or des personnes susceptibles de me prêter des K7 pour le VCS Atari. Je leur en prêterai de même. S'adresser à **Sylvain GRANDBOUCHE**, 5, rue Docteur-Nasica, 21230 Arnay-le-Duc. Tél. : (80) 90.22.19 après 17 h.
- Recherche programmes 16 K pour ZX 81 et vend K7 combat + basic programming pour VCS Atari **BOU-LANGER Raoul**, 4, rue Delual, 59249 Fromelles. Tél. : (20) 50.26.17.
- Urgent : achète carton illustré de VCS. Faire offre. Pour les dons, envoyer sans téléphone à **LIEVIN Thierry**, 17, rue Saint-Vincent, 10370 Villeneuve-la-Grande. Tél. : (25) 21.31.36 après 19 h 30 en semaine.
- Recherche renseignements et appréciations sur les consoles : Coleco, Mattel, Atari et toutes leurs K7 merci. **Ecrire à M. MUSSET Jean-Eric**, chemin de Falest, Pont-de-Cran, 13200 Arles.
- Urgent, cherche excellent programmeur capable d'écrire rapidement des programmes en langage machine d'après des scénarios fournis et tournant sur Z80A (ZX81). Faire offre à **CLERMONT D**, 1, allée Lullii, 63430 Pont-du-Château. Tél. : (73) 30.38.16 heures de bureau. Pas sérieux s'abstenir.
- Je désire acheter une console de jeux et j'hésite entre Atari, Mattel, Colecovision. Je désire donc recevoir les avis d'utilisateurs entraînés. **Merci d'avance. LECOURET Noël**, 61, rue Jean-Moulin, 80000 Amiens.
- Animateur cherche donateurs de matériel informatique (micro, impr. écran) même hors d'usage pour initiation à l'informatique aux enfants. **DETREZ Rémy**, 25, rue Sprit, Tellier, 59370 Mons-en-Baroeul. Tél. : (20) 33.02.74.
- Cherche personne possédant une ou des K7 Atari pour échanger records et impressions. **GENT Christophe**, 15, Loredan-Larchey, 57070 Metz.
- Cherche tout poster publicitaire gratuit concernant les consoles Atari ou qui peuvent s'adapter sur celui-ci. Cherche aussi des posters de vidéo-jeu (Atari, Mattel, Coleco...), toujours gratuits. **SCHWYTER Thierry**, 17, rue des Asphodèles, 34970 Maurin.
- Recherche tous jeux électroniques, consoles, cassettes cassés pour récupération. Toutes marques admises, frais d'envoi payés. Cherche aussi micro-ordinateur cassé. **Jean-Gabriel PERROMAT**, boîte postale 7, 78860 St-Nom-la-Bretèche.
- Cherche généreux donateur d'ordinateur toutes marques. Achèterais Apple, Atari 800 même un peu abîmés à bas prix. Je vous remercie d'avance. **Peux payer le port. Appeler seulement après 18 h. Yves CRAMAZOU**, 6, rue de l'Argonne, 67000 Strasbourg. Tél. : (88) 61.16.66.
- Cherche généreux donateur d'Atari 400 ou 800 à collégien de 14 ans, payerai frais d'envoi. Tél. : (31) 84.67.70.
- Cherche généreux donateur ou vendeur à très bas prix d'un magnéscope vidéo. Faire offre à : **Thierry GERBER**, promenade 6, 2732 Reconvilier - Suisse. Tél. : (19) 41.32.91.16.36.
- S.V.P. notre nouveau club cherche donateurs de K7 Atari ayant trop servi ou jeux électroniques, remboursement frais postaux sur demande. Cherchons des K7 « vidéo chess » d'Atari 60 F maximum. Prix à débattre. **Ecrire d'urgence à Alain GAUTIER**, 16, allée des Violettes, 93380 Marcheprie.
- Concepteur cherche contacts divers pour échanges idées et peut-être collaboration. Toutes les propositions seront bien venues. **PLATON T.**, 63, avenue Fernand-Festy, 92120 Antony.
- Recherche utilisateurs Dragon 32 pour échanger programmes et idées, Paris et région parisienne seulement. **Daniel HUET**, 34, boulevard de Grenelle, Apt 195., 75015 Paris. Tél. : 577.25.34 jusqu'à 22 h.
- Cherche donateurs (trices) d'un ZX81 (même en mauvais état) ou échange Donkey-kong contre ZX 81 en bon état. **Ecrire à DEHIMI Samir**, 36, rue de Dor-nach, 68120 Pfaffstätt. Tél. : (89) 53.33.33 après 18 h.
- Marseille, cherche contact avec passionné Assembleur Z 80 pour échanges programmes de jeux. Tél. : (91) 65.63.01 heures repas.
- Je recherche programmes quelconques pour micro-ordinateur Casio FX 702 P. **M. FABRI Jean-Michel**, 52, rue Abbé-Cochenet, 55240 Barcourt.
- Cherche pour collection les petits écrans qui se trouvent derrière les boîtes de jeux pour VCS Atari Urgent ! **Olivier MOULIN**, 40, rue d'Artois, 93160 Noisy-le-Grand. Tél. : 303.01.30 après 18 h.

DIVERS

- Pourquoi pas ?! Etudiante démunie cherche Père Noël cédant VCS Atari garanti, 200 ou 300 F (port à ma charge, bien sûr), et K7 vedettes (Space invaders, Tutankham, Donkey kong, Pac man...) à 30 F. Merci d'avance. **Envoyez propositions à Anne CAZORLA**, 12, rue des Feuillants, 75005 Paris.
- Vends le premier album de Caluche et le premier album de Roland Magdane, 25 F chacun. Vends aussi album de Copadavide : « La Lang de la jette », neuf (jamais écouté) : 35 F. **BARBOTTE Jean-Thomas**, 11, rue de Fourtenflobruck, 93190 Livry-Gargan. Tél. : 332.44.66 entre 18 h 30 et 20 h.
- Urgent : recherche renseignements sur Riders of the lost ark d'Atari autres que ceux parus dans Tilt (surtout à quel sert le chat ?). Soyez nombreux à me renseigner merci ! **DEPARDAY Alain**, 1, rue des Huids, 45380 La Chapelle-Saint-Mesmin.



ARCADES-FLIPPERS: MEME COMBAT!

La nouvelle année s'annonce chaude pour les monstres des cafés.
Voici - en avant-première - ce qu'on vous prépare.

DISCS OF TRON

Que de chemin parcouru depuis « le mur de brique » qui nous ravissait il y a quelques années ! Comparé au *Dics of tron* que nous présentons, il fait office d'outil pré-historique.

Vous aurez beau être dans le café le plus bruyant ou la salle de jeux la plus surpeuplée, vous jouerez en toute tranquillité car il se présente sous la forme d'une cabine. Pénétrez donc dans l'univers néonbleuté de Tron.

Vous êtes debout mais votre postérieur confortablement posé sur un mini siège. Vous avez devant vous l'écran et une table de commande irradiée de bleu intergalactique. Appuyez sur la mise en marche et vous voici parti pour le combat du siècle.

Une pièce aux murs de verre se présente à vos yeux admiratifs (si, si !) Deux disques en suspension se font face. Sur le premier Tron (votre héros) se matérialise, sur l'autre l'ignoble Sark, le mortel défenseur du Master control program. Le duel commence. Tron a trois disques ou boomerangs qu'il envoie sur Sark. Vous déplacez Tron grâce à la manette translucide à votre droite sur laquelle se trouve la gâchette de tir et un bouton de mise en position du bouclier.

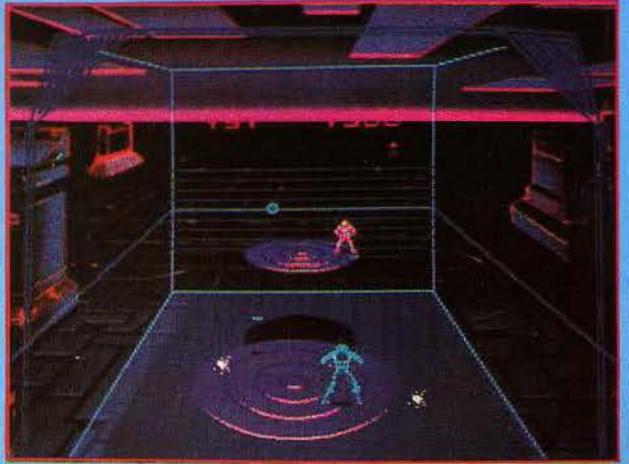
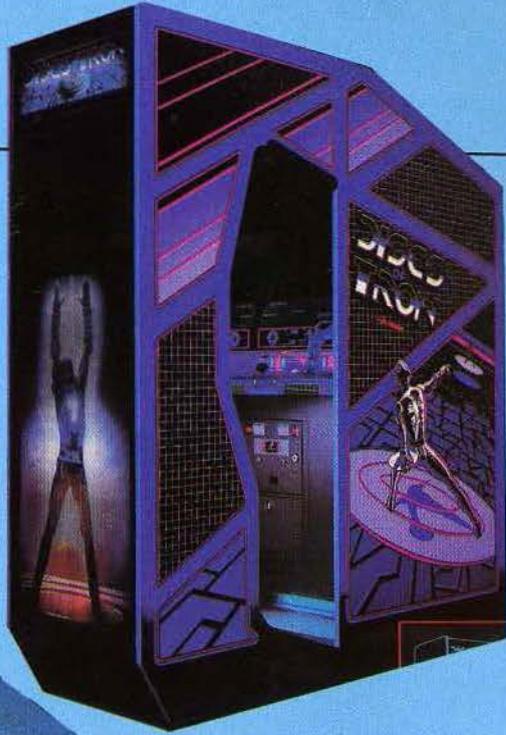
Les disques vont frapper le repère

Vous dirigez le tir grâce à un gros bouton rotatif à gauche — celui-ci guide un repère qui se déplace suivant une ligne horizontale sur les murs de la pièce. Les disques vont frapper le repère. Il s'agit

donc de le placer juste derrière Sark pour que ce dernier placé sur la trajectoire soit touché. Les disques rebondissent sur les parois à la manière d'une balle de squash et reviennent automatiquement sur Tron où qu'il soit, le réapprovisionnant.

Attention, Sark a lui aussi des disques mortels qui rebondissent de la même manière... retours dangereux. Vous pouvez les détruire en les percutant avec vos propres disques. Si vraiment vous vous trouvez dans l'impossibilité de les éviter, vous pouvez vous protéger avec un bouclier qui vous immunise durant quelques secondes. Comme vous n'en avez que sept pour toute la partie, il vaut mieux essayer de s'en passer en bougeant sans arrêt. Tron bouge d'avant en arrière, de droite à gauche (même en cercle... vive le progrès !).

COMPRIS SERVICE COMPRIS



SERVICE COMPRIS SERVICE

Arcades

Mais si vous allez trop au bord, Tron perd l'équilibre, brasse l'air quelque quatre secondes. Ce délai passé, si vous ne l'avez pas ramené vers le centre, c'est la chute. Vous perdez ainsi une de vos quatre vies. Après avoir abattu Sark par deux fois, le tableau change. Cette fois vous circulez sur deux disques, sautant de l'un à l'autre. Le principe resté le même sauf que le rythme est plus rapide et que Sark envoie en plus sur vous des boules et des hélices à tête chercheuse que vous ne pouvez détruire. Il faut les éviter durant les quelques secondes d'existence.

Au troisième tableau même jeu mais vous avez chacun trois disques de front. Au quatrième tableau, un mur s'interpose au centre. Vous avez deux plates-formes et il vous faut tirer par rebonds à la manière des bandes au billard pour arriver à atteindre Sark sans que vos disques butent contre le mur.

Des hélices à tête chercheuse

Lorsque vous avez tué votre ennemi une première fois, le mur se scinde en deux, chaque morceau, se plaçant devant une de vos plates-formes. Vous devez ainsi abattre Sark une fois encore avant de passer au 4^e tableau.

Au cours de celui-ci vous avez toujours deux plateaux chacun. Une onde bleue se déroule en ruban de gauche à droite entre Tron et Sark, vous devez le percer à l'aide de vos disques. Un conseil, placez-vous à gauche et tirez des rafales, puis sautez sur le plateau de droite afin de vous retrouver face aux trous qui se seront déplacés. Vous aurez ainsi champ libre pour atteindre Sark. Au 5^e tableau plus rien ne fait obstacle. Vous retrouvez les deux rangées de trois plateaux mais le jeu va vite... très vite. Tout accélère ainsi jusqu'à atteindre les tableaux chocs. Trois plates-formes chacun mais qui montent et qui descendent (d'abord une, puis les autres).

La ligne de repère de tir n'arrête pas elle aussi de se déplacer de haut en bas. Pas facile d'atteindre Sark... pas facile du tout ! Bien sûr, à chaque phase de jeu, il vous faut faire attention à bien manœuvrer le repère en le fixant d'un œil. Un autre œil suivant le trajet des disques, boules et hélices de Sark, enfin ne quittez pas les déplacements de Tron sur le disque en suspension. Un jeu pour des mutants à trois yeux... ? Non, simplement pour des surdoués. Si cela est trop dur, si le désespoir vous gagne, le rire sadique qui retentit à vos oreilles à chaque erreur vous mettra suffisamment en rogne pour avoir envie de recommencer. Un super design, une très bonne technique, un jeu passionnant... Que dire de plus ? Plus rien, sinon vous n'aurez jamais la patience d'attendre sa sortie. DISCS OF TRON de Bally Midway ★★★★★

MAD PLANETS

Voici un super-jeu de bataille spatiale au graphisme et au son d'excellente qualité. Vous sentez l'âme d'un commando intergalactique ? Alors comptez sur vos réflexes et allez donc nettoyer l'espace de ces planètes en folie.

Votre capsule spatiale erre sur un fond noir de galaxies. Elle est armée à son sommet d'un canon à tir hyper-rapide, et ce n'est pas trop car une pluie de planètes va bientôt fondre sur vous pour vous éliminer. Le graphisme très attrayant et lumineux vous offre en prime une vision à trois dimensions. Les planètes circulent en tous sens, y compris en profondeur. Quant à votre capsule, elle se déplace sur un seul plan mais dans toutes les directions, mouvement que vous imposez à la manette, réplique exacte des commandes de tir d'aviation, mise à feu incluse. Grâce à un bouton giratoire, l'engin peut pivoter de 360°. Le système handicapera

les gauchers, car la manette de direction, se situe à la droite du tableau de bord. En revanche, le son vous enchante. Pour une fois, pas de bruits incongrus mais une musique à faire vibrer tous les Flash Gordon !

Dès le départ, vous distinguez au loin les « planètes d'approche ». Détruisez-les le plus vite possible (100 points chacune) sinon vous les verrez grossir et se transformer en « planètes attaquantes ». Elles sont composées d'une grosse sphère et de 6 petites lunes en orbite. Pour atteindre le noyau, abattez d'abord les lunes (100 points chacune). Mais attention ! Aussitôt libérée la planète mère se change en « Mad Planet », très dangereuse car excessivement rapide. Les planètes folles vous rapportent 200, 300 ou 500 points selon leur taille. Si vous ne parvenez pas à pulvériser toutes les lunes en orbite, les « planètes attaquantes » peuvent libérer une lune kamikaze qui s'évertuera à heurter votre capsule de plein fouet. Sa destruction vous rapportera 100 points. Mais *Mad Planets* ne vous laisse aucun répit car les « planètes d'approche » ne cessent d'apparaître à l'horizon galactique. Vous obtiendrez donc sur votre écran et pour corser la partie tous les stades de croissance des planètes. Au troisième niveau du jeu, les comètes entrent dans votre ligne de mire. Gardez l'œil aux aguets car elles se baladent dans tous les sens. La première détruite vous donne 100 points, la valeur des suivantes s'échelonne jusqu'à 1 000 points suivant le nombre affichés au tableau de chasse. La première période de bonus annonce l'entrée en scène des cosmonautes. Ne les laissez pas flotter trop longtemps dans l'espace, réintégrez-les dans la capsule en les touchant. Une fois sauvés de la perdition, ils vous offriront, en guise de reconnaissance de 100 à 1 000 points, selon le niveau du jeu et la difficulté. N'ayez crainte s'ils passent sous votre tir, ils sont indestructibles. Les périodes de bonus concluent chaque tableau, les comètes et les cosmonautes profitant de ce laps de temps pour faire leur entrée. Les temps de bonus se terminent lorsque les dix comètes ont été détruites (si vous les manquez, elles disparaissent au bout de quelques secondes). Le jeu se déroule en neuf phases divisées en trois niveaux tous conclus par une période de bonus. Pour progresser au *Mad Planets*, je ne vous donnerai qu'un conseil : évitez de vous fourvoyer dans les angles, vous seriez coincés par la place en cas d'attaque. Maintenez un feu nourri, vos munitions ne sont pas comptées. Ce jeu ne demande que des réflexes... mais quels réflexes ! Si vous êtes un spécialiste des records, sachez que votre nom restera inscrit sur le tableau de *Mad Planets* jusqu'à ce que plus fort que vous y inscrive le sien.

MAD PLANETS de de Gottlieb ★★★★★



COMPRIS SERVICE COMPRIS

Flips

VOUS AVEZ DIT CLASSIQUE

Essentiellement construit en vue d'une distribution française, *Canada Dry* a été dévoilé quelques heures avant la finale du championnat de France de flipper, le 8 octobre 1976 à Paris. Cette compétition, ouverte tout l'été 76, sous le patronage de Canada Dry, Gottlieb et Europe 1, s'achevait sur une ultime compétition sur un appareil inédit, spécialement élaboré en vue de l'événement...

En fait *Canada Dry* a bénéficié d'une décoration originale dans le cadre d'une série de pinballs utilisant un plateau identique, véritable classique de la fin de l'électromécanique.

C'est en avril 1975 qu'un pinball à un joueur, l'*Eldorado*, offre un fond de jeu tapissé de 10 drop-targets qu'il faut tomber en 3 billes ainsi qu'une série de cinq cibles qu'il semble tout aussi enfantin de faire disparaître.

Cette illusion, car s'en est une, rend le jeu attachant d'où la reprise en novembre 75 du modèle en version add-a-ball *Lucky Strike* (exploité en Italie; Etat de New York, etc.). Au début de 1977 *Target Alpha* (4 joueurs), et *Solar City* (2 joueurs) terminent l'exploitation de ce succès. Les présentations à 4 joueurs *Canada Dry* et *Target Alpha*, les plus connues dans l'Hexagone, offrent deux passages s'éclairant pour obtenir l'extra-ball. Chacun correspond à une série de drop-targets effacée avec une seule bille, les 2 combinaisons établies donnant de surcroît un Spécial dans le couloir voisin du petit flipper droit. Cette paire de flippers de l'ancien format standard permet de s'amuser dans la partie supérieure du plateau en hârcelant les cibles C-A-N-A-D-D-A D-R-Y. Mais il est difficile de leur demander d'aiguiller la boule dans les couloirs de Spécial ou Extra-ball qui les jouxtent...

LE COIN DES MONSTRES

C'est au tour de *Joust*, le tout dernier modèle de Williams — qui semble avoir mis la fabrication des pinballs en veilleuse — d'illustrer notre galerie des curiosités.

Sur le principe du vidéo d'arcade *Joust* Williams, pour 2 joueurs simultanés, *Joust* permet l'affrontement direct entre 2 adversaires face à face. La bille de jeu passant librement d'un camp à l'autre au sommet commun des 2 plans inclinés. Nous n'avons pas trouvé malheureusement d'exemplaire à essayer dans l'Hexagone. Pour ajouter à nos regrets, Williams nous fait l'étalage de la richesse d'équipement des 2 plateaux opposés qui constituent la machine. Chacun dispose, en effet, de cibles fixes, cible tournante, 2 séries de 3 drop-targets, un trou éjec-



SERVICE COMPRIS SERVICE

Flips



teur, et enfin des drop-targets en ligne. D'année en année, des tentatives de ce genre voient le jour, le plus souvent par une fabrication artisanale. Le principe n'est jamais parvenu à s'imposer. Peut-être que *Joust*, par cette belle réalisation que renforce l'électro-nique, fera enfin rompre cette malédiction...

NOUVEAU!

Après les *Speakeasy* à 2 ou 4 joueurs (voir *Tilt* n° 1), rétros jusque dans le petit format du fronton à la mode des années 50, Bally enchaîne sur des productions disparates. Des présentations différentes, la signature de Midway qui s'accroche à celle de Bally, des tentatives d'un nouveau type interdisent un sentiment de continuité dans la conception des modèles énumérés ici.

Le premier, *B.M.X.*, introduit un nouveau fronton en revenant néanmoins à un format plus conventionnel après la fantaisie de *Mr. & Mrs. Pac-Man* et *Speakeasy*. Ce « double plateau » est le plus réussi depuis *Flash Gordon*, l'agencement du niveau supérieur est l'un des plus adroitement réalisés à ce jour et, peut-être, le dernier pour un long moment.

Lorsque le premier étage est vaste, le plateau inférieur est souvent rétréci, la bille privée d'espace n'y trouvant plus la vitesse propre à remonter les rampes. *B.M.X.* permet ce gain d'inertie par des parois latérales souples conduisant la boule sur les flippers.

Le dispositif inventé ici par Bally ferme, par ailleurs, les habituelles sorties inférieures. Cette protection par « close outline » agit pendant une seconde environ sous l'action d'une commande voisine du bouton de flipper. Le nombre d'interventions n'est pas limité, semble-t-il, mais un laps de temps, vraisemblablement réglable, est à respecter entre elles. Avec un peu d'habitude, l'on maîtrise bien cette forme d'aiguillage sauveur et l'on joue en temps égal sur les deux niveaux.

En résumé, *BMX* est un jeu très étoffé ouvrant par le « close outline » de nouvelles perspectives au pinball pour peu que la conjoncture l'autorise. Toutefois, l'on déplorera pour la comptabilité des 3 bonus de *BMX*, vert, jaune, bleu, ce « sproket bonus » inutilement complexe.

Près de deux ans après sa première parution, *Eight Ball Deluxe* revient pour une série dite « limited edition ». Le jeu reste fidèle à l'original, si ce n'est le fronton bizarrement extrapolé de celui de *Mr. & Mrs. Pac-Man*. Son succès réside dans les nombreuses possibilités d'obtenir des parties gratuites (7 voyants signalant un spécial !) et un gain aisé d'extra-balls par la fréquentation assidue du passage de remontée gauche. *Eight Ball Deluxe* incite, de surcroît, à la compétition par l'inscription du mot D-E-L-U-X-E à son fronton, de partie en partie, récompensant le joueur qui éclaire le E final de plusieurs replays. Des remakes de ce style sont prévus chez Bally à l'avenir, dont le premier flipper en noir et blanc *Centaur*, à multiball de 5 billes.

Elle disparaît dans un canal invisible

C'est *Baby Pac-Man* qui arrive maintenant dans cette chronologie. Cet appareil a fait déjà l'objet de notre enthousiasme dans le numéro 5. L'on peut simplement ajouter que Bally se propose d'alterner

ses prochains pinballs traditionnels avec des vidéo comportant de semblables mini-plateaux de flipper, dont *Granny And The Alligators* qui vient d'être présenté au 12^e Salon international des industries pour forains et artisans du divertissement (Paris - Le Bourget).

Construit immédiatement après *Mr. & Mrs. Pac-Man*, *Spectrum* a vu sa commercialisation s'étirer sur une année. Beau coup d'amateurs ne l'ont donc découvert qu'au cours de l'année 83. Que dire du *Spectrum* ? Le plus simple serait de l'apparenter à ces appareils lancés sans succès, il y a quelques années : *Rapid Fire* (Bally), *Hyperball* (Williams), *Orbiter I* (Stern). Dans la forme, c'est bien un flipper ; mais, dans l'esprit, une tentative d'innover dans une autre direction.

Spectrum élimine tous temps morts, la bille se déplace principalement sur un axe longitudinal, ignorant les mouvements transversaux. Dès qu'elle touche une bordure du plateau, elle disparaît dans un canal invisible et une bille de remplacement est éjectée alors sur les flippers. Il reste peu de temps à la réflexion pour apprécier les maigres combinaisons à établir, ni rechercher les super-values. C'est un jeu instinctif qui se caractérise également par la brièveté des parties. En flirtant sans cesse avec l'axe de symétrie du plateau, la bille se trouve continuellement dans la bonne direction pour passer entre les flippers quelque peu espacés. Et elle ne s'en prive pas...

A partir du *Grand Slam* Bally pose son nom à celui de sa filiale « Midway », un constructeur de jeux diversifiés et de flippers, absorbé à la fin des années 60.

Le base-ball reste, dans l'Hexagone, un jeu rébarbatif. Les pinballs établis sur ce thème n'ont jamais surmonté ce handicap lorsque les combinaisons font appel aux règles du sport national U.S. *Grand Slam* de Bally-Midway n'a donc eu que le sort de ces prédécesseurs : *Grand Slam* de Gottlieb en 1953, puis en 1972, *Grand Slam* de Williams en 1964.

Comment jouer au « Gold Ball »

Enfin survient *Gold Ball*, Bally-Midway renouant avec le classicisme agrémenté d'un nouveau gadget qu'est la substitution épisodique d'une bille en or à la bille chromée. Nous trouvons un agencement de plateau très classique, proche des modèles des années 60 et 70, avec l'invasion des drop-targets, des multiballs, double niveau, etc.

Largement distribuée, la série des *Gold Ball* devrait permettre à chaque amateur d'affronter un exemplaire de cette production conforme aux besoins du moment.

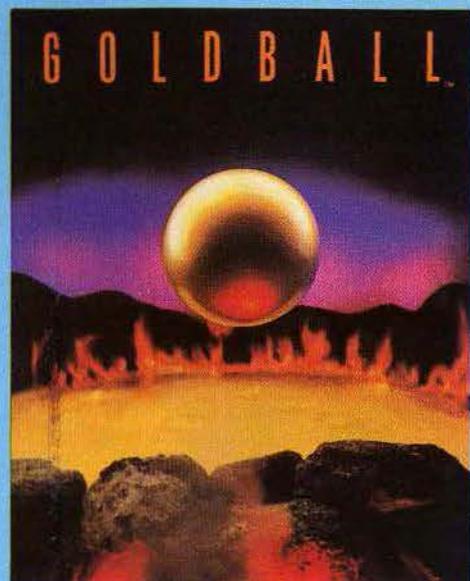
Première voie vers un spécial et une extra-ball préalable, la combinaison P-L-A-Y se complète dans les 4 passages supérieurs. La bille remonte facilement au sommet du plateau et ces couloirs peu-

COMPRIS SERVICE COMPRIS

vent donc être sollicités à plusieurs reprises d'autant que le mot P-L-A-Y doit être répété 2 ou 3 fois en cours de partie. L'action sur la commande de flippers permet ici d'intervertir les lettres à éclairer, selon un système qui a fait son chemin, le « lane change », inventé pour le *Firepower Williams* (1980). Second spécial par les 3 cibles fixes 1-2-3 situées dans la zone d'action des bumpers. Mais aupa-

vant, cette série aura multiplié le bonus par 2, puis par 3, et enfin crédité votre score de 100 000 points avant l'ultime récompense. La chance est ici préférable à l'adresse, il faut le constater, mais il n'est pas interdit de l'aider par le flipper gauche.

Au centre du plateau, le troisième spécial vous nargue sous l'aspect d'une minicible qui inscrit, de façon désordonnée et



laborieuse, les lettres G-O-L-D-B-A-L-L. Selon le principe de la répétition systématique des combinaisons de ce modèle, la première inscription de *Goldball* vaudra 100 000 points, la seconde 200 000 points, les suivantes donnant une partie gratuite.

Et la bille en or dans tout cela ? serait-ce une Arlésienne ? Non, pas du tout, même si vous pouvez jouer dix minutes sans l'entrevoir. Elle vient sans raison se présenter au lance-bille, à la place de la silverball, vers la fin de la partie de son choix.

La boule dorée lancée avec adresse doit immédiatement passer sur le contact étoile, voisin des passages P-L-A-Y, pour gagner une partie rejouable ; si elle dédaigne ce spécial celui-ci s'éteint sans remords.

En présence de la goldball, les valeurs du plateau sont triplées ; y compris les primes de 100 ou 200 000 points et le bonus qui passe ainsi au coefficient 6 ou 9. Enfin la minicible centrale donne deux lettres à la fois et complète sa combinaison, à grands pas. C'est l'euphorie, même si celle-ci est éphémère ; l'on soupçonne alors la sphère plaquée d'or d'avoir un secret. Il est probable que sa densité, ou son diamètre différent trompe les habitudes prises avec la bille chromée...

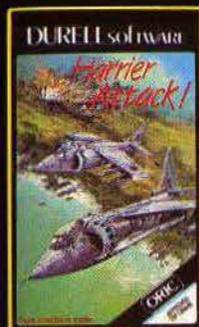
Un seul conseil pour vaincre cette machine ; ne vous acharnez pas sur la minicible centrale afin d'éclairer G-O-L-D-B-A-L-L à tout prix. La partie inférieure du plateau exploite sa présence pour expédier la bille dans la sortie latérale droite. De malicieux rebonds s'ingénient, en effet, à déjouer les protections de ce couloir maléfique. Remontez plutôt par les côtés, dans l'arche supérieure ; les primes que donnent P-L-A-Y et 1-2-3 sont tout autant dignes d'intérêt sans présenter de réel danger.

J.-P. CUVIER

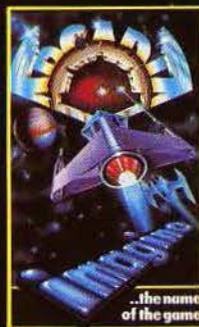


No man's land

LOGICIELS POUR ZX 81, SPECTRUM, ORIC, VIC 20, COMMODORE CBM 64, BBC-B...



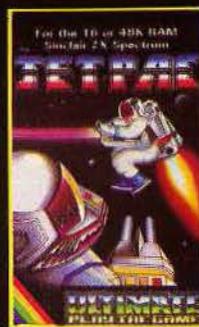
1 HARRIER ATTACK/ORIC 48 K. Faites décoller votre chasseur HARRIER du pont d'envol du croiseur et partez à l'attaque. Une action très rapide inspirée de la guerre des Falklands. Cinq niveaux de difficultés. Indicateurs précis pour les réserves de fuel et de munitions. 90 F TTC.



2 ARCADIA / VIC 20 - CBM 64 - SPECTRUM 16K OU 48K. Vous commandez le navire de combat ARCADIA qui est spécialement équipé de canons à plasma. Votre mission consiste à détruire les vaisseaux ennemis qui vous attaquent de plus en plus vite en flottes suicidaires. Bonne chance... 95 F TTC.



3 CATEGORIC/ORIC 48 K. Simulation du commandement d'un croiseur au cours d'un combat contre des sous-marins et des chasseurs. Cinq tableaux : poste de pilotage, asdic (sonar), radar, tir, situation générale de la bataille. Pour marins d'eau douce comme pour vieux loups de mer... 95 F TTC.



4 JET PAC/SPECTRUM 16 K OU 48 K. Construisez votre vaisseau spatial pour partir chercher fortune de planète en planète. Ce logiciel au graphisme étonnant donnera satisfaction aux amateurs les plus difficiles. Il est classé N° 1 au hit-parade dans de nombreux pays... 98 F TTC.



5 MOTOR MANIA/CBM 64. Hallucinant rallye automobile : le terrain est dangereux et les conducteurs des autres voitures sont ivres. De nombreux accidents en prévisions. Fort heureusement, vous avez cinq voitures à votre disposition et, sur votre écran, de nombreux instruments de bord pour vous aider... 165 F TTC.



6 ZORGONS REVENGE/ORIC 48 K. Enfin disponible, le logiciel très attendu, écrit par le même auteur que XENON. Un superbe jeu d'arcade écrit entièrement en code machine. Quatre missions difficiles vous attendent pour sauver la princesse Roz, emprisonnée dans le château des ZORGONS... 120 F TTC.



7 MANIC MINER / SPECTRUM 48 K. Enfoncez-vous avec Willy le mineur dans les dédales d'une civilisation disparue. Seuls survivants des robots et une faune étrange qui veulent vous empêcher de vous emparer des métaux précieux. Vingt niveaux et cavernes différents. Difficile et passionnant : un hit. 95 F TTC.



8 MUNCHMAN/CBM 64. Frayez-vous un chemin à travers le labyrinthe en avalant les pastilles d'énergie. Attention aux fantômes affamés. Remake de pac-man. On peut jouer seul ou à deux... 125 F TTC.



9 MAZOGS / ZX81 16K. Un trésor merveilleux est gardé par les féroces MAZOGS. A l'aide de vos clefs et de la complicité des prisonniers des MAZOGS vous devez vous emparer du trésor et vous échapper à travers d'ultimes embûches. 125 F TTC.



10 XENON1/ORIC 48 K. Vous êtes le commandant de l'Armada XENON, votre mission aller jusqu'à la planète Radon et protéger le navire sidéral Zorگون. En route de nombreuses difficultés vous attendent. 5 tableaux successifs... Un des meilleurs jeux du genre... 120 F TTC.



11 SHADOWFAX / VIC 20 - CBM 64 SPECTRUM 16K OU 48K BBC-B. Vous êtes le cavalier fantôme et vous devez détruire les chevaliers de l'ombre avec votre lance de feu. Une action très rapide, différents niveaux de difficultés. Le score à battre... 2150... 95 F TTC.



Vous êtes l'auteur d'un programme de grande qualité (jeux, utilitaires, éducatif, affaires). Ne gaspillez pas votre talent, envoyez-nous deux cassettes avec vos coordonnées. Qui sait, cela peut être le début de votre bonne fortune.

BON DE COMMANDE

A RETOURNER A INNELEC 110 BIS, AVENUE DU GÉNÉRAL-LECLERC 93500 PANTIN (EXPÉDITIONS ET TÉL. CITRIL BERNIS (1) 843.61.11 - TELEX 213 188)

REF.	QTE	PRIX UNIT.	PRIX TOTAL	TYPE DU MICRO
1		90		
2		95		
3		95		
4		98		
5		165		
6		120		
7		96		
8		125		
9		125		
10		120		
11		95		

Participation aux frais de port et d'emballage 10 F

Total à payer

Mode de règlement : Chèque bancaire C.C.P. Mandat-lettre

NOM _____

PRÉNOM _____

ADRESSE _____

VILLE _____

CODE POSTAL _____

TEL. _____

DATE _____

SIGNATURE _____

Je possède un ordinateur de la marque _____

* Signature des parents pour les mineurs.

A PARTIR DE

90 F

REVENDEURS, NOUS CONSULTER. NOMBREUX AUTRES TITRES.

Les Minis qui marchent

On ne sait plus où donner de la tête !

Les minis jaillissent de toute part. Toujours plus nouveaux, plus drôles... et plus difficiles. Voici notre sélection des meilleurs.

Une vedette incontestée : le facétieux Mario. Vous connaissez ?



Le samourai

Un jeu nouveau qui se joue sur deux écrans : un grand et un petit mobile. Le Ninja (Samourai) est un jeu quelque peu réservé aux grands, non pas à cause de sa difficulté mais du fait des personnages.

Le Ninja se trouve dans sa retraite au centre de l'écran. Il doit aller chercher un parchemin sacré et revenir. En sortant, Ninja se trouve au bord d'une mare dans laquelle se trouve une tortue. Pour enjamber la mare il faut attendre que la tortue sorte la tête hors de l'eau. Vous appuyez alors sur le bouton « attack » et le Ninja lance un pont (50 points pour le pont, 10 points pour la traversée). Il poursuit son chemin jusqu'à la fille-démon. Elle guide le cochon-démon qui assaille le Ninja avec un marteau. Pour se débarrasser des deux, il faut, grâce au bouton attaque, déclencher une tornade qui trousse la jupe de la fille et l'aveugle (50 points) ce qui laisse voir des dessous forts féminins... (quand nous disions que ce jeu était réservé aux adultes). Il faut ensuite franchir une rivière. Un vieux monsieur vous tend la main par intermittence. Vous jetez une corde au bon moment et vous vous retrouvez sur l'autre rive (50 points pour la corde et 10 points pour la traversée). Vous voici face au deuxième écran. Il s'agit d'une maison

dessinée sur une plaque mobile. Pour entrer, il faut attendre que l'échelle apparaisse. Elle se dessine soit en haut de l'écran soit en bas, à vous de manœuvrer la plaque pour placer l'en-

trée de la maison face à l'échelle.

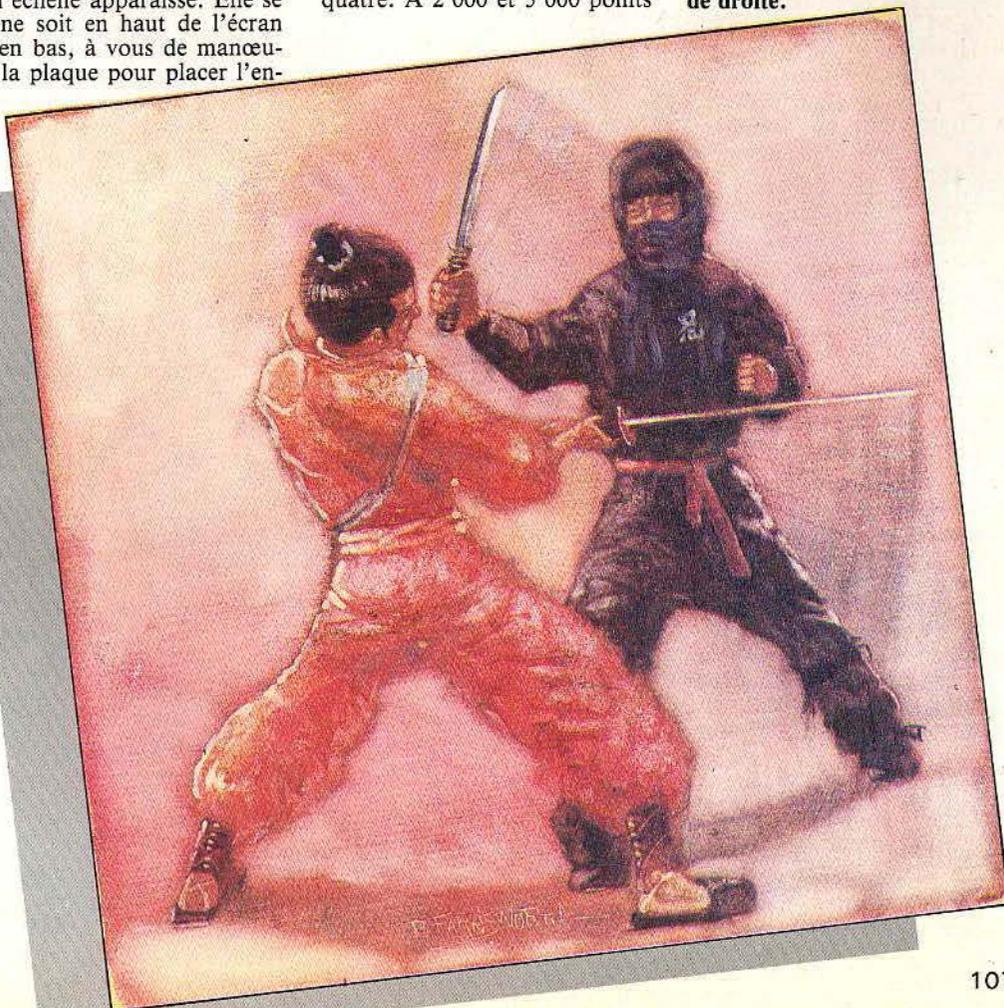
Une fois passé dans l'autre écran vous devez combattre l'horrible défenseur du parchemin (100 points), vous quittez la maison et tombez directement dans une marmite. Quand le couvercle se soulève, vous tirez sur un autre cochon-démon. Sa mort (50 points) vous libère et vous pouvez regagner votre logis où vous attend votre pulpeuse compagne (100 points). Le repos du guerrier.

A chaque épreuve vous avez droit à trois essais. Si vous échouez, vous perdez un parchemin et vous n'en avez que quatre. A 2 000 et 5 000 points

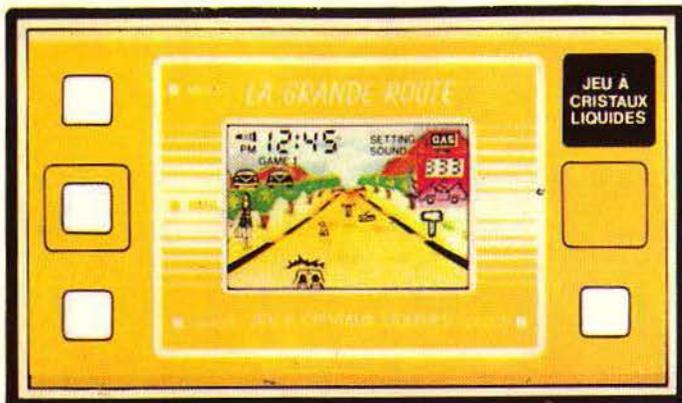
vous regagnez un parchemin. A 10 000 points vous en avez trois. Une minuterie pénalise le jeu. Si vous voulez offrir ce jeu à un enfant, nous vous conseillons l'autre formule qui utilise le même système : les personnages sont beaucoup moins affriolants. Il s'agit d'un garçonnet qui fait une fugue en ville (Bazin).

La grande route

Vous voici au volant de votre voiture roulant sur une route à trois voies. Les employés des Ponts et Chaussées n'ont pas dû faire leur travail, car les troncs d'arbres jonchent la voie de droite.



Les Minis qui marchent



Il vous faut donc éviter des troncs d'arbres, mais attention, à gauche, des chiens apparaissent, il s'agit de ne pas les écraser. N'allez pas non plus percuter les panneaux de signalisation au centre. Le jeu consiste à conduire tout en évitant les obstacles qui viennent barrer votre route (10 points par élément évité). Les difficultés ne s'arrêtent pas là. Une auto-stoppeuse attend patiemment sur la gauche. Lorsque vous l'avez prise à votre bord (20 points), il faut la déposer à droite au pied d'un repère en bois (50 points). Une tâche difficile vu les nombreuses embûches qui parsèment votre route. Un petit truc : n'ayez pas peur d'aller chercher votre auto-stoppeuse alors que vous avez un chien dans votre ligne de mire. Si la gentille demoiselle est avant lui vous ne risquez rien. Dès qu'elle est à bord, le jeu change, le chien n'est donc plus là et vous ne pouvez le percuter au redémarrage.

Au bout de trois demoiselles arrivées à bon port, vous avez droit à un bonus au poste à essence. Il se présente sous la forme d'un jack-pot. Une série de trois chiffres défile en haut à droite. Vous bloquez le jeu en appuyant sur le bouton de droite. Si vous affichez 111 vous obtenez, 50 points de bonus ; 333 = 100 points ; 777 = 300 points et trois traits correspondent à 500 points. Sinon tant pis vous repartez sur la grande route. Bouclez vos ceintures et bon voyage ! (Intrek).

Mario à l'usine de bouteilles

Un jeu qui s'ouvre comme un livre. Sur chaque face, un écran dans lequel s'active deux manœuvres commandées chacune

par un bouton. Mario et Luigi travaillent dans une usine d'emballage composée de six tapis roulants superposés.

Sur l'écran de droite se trouve le début de la chaîne. Mario prend une boîte qui arrive en bas et la pose sur le tapis roulant. Le paquet entre dans la machine et ressort sur l'écran de Luigi avec deux bouteilles.



Luigi s'en saisit et le pose sur le tapis supérieur. La boîte réapparaît chez Mario avec quatre bouteilles. De nouveau, il la pose sur le tapis supérieur. Le paquet continue donc son va et vient d'un écran à l'autre avec à chaque fois un élément de plus : quatre, huit bouteilles. Enveloppé puis enrubanné, le paquet final débouche sur le

tapis supérieur en haut à gauche. Luigi doit le jeter dans le camion. Au sixième paquet le camionneur arrive, met en marche et attend le huitième paquet pour démarrer. Heureux, Mario et Luigi vont se reposer, mais le contremaître apparaît et les somme de reprendre le travail. Voici donc nos deux copains qui réattaquent. La ca-



dence s'accélère et ils doivent s'occuper de plusieurs paquets en même temps. Ils n'arrêtent pas de monter et de descendre le long des échelles pour cueillir les boîtes et les déposer sur le tapis roulant supérieur. Si l'un d'eux laisse tomber un paquet, le contremaître arrive furibond et invective le fautif.

Un jeu pas facile de tout au graphisme très amusant. Luigi et Mario, affolés par la cadence, ont des têtes effarées sauf quand Luigi lance le paquet sur le camion. Il a alors le rictus qui sied à un gros effort. Le camion mis en marche projette des petits nuages d'échappement pour signaler qu'il est prêt à partir. De la fumée s'échappe de la tête du contremaître en colère alors que le manœuvre pris en faute baisse humblement la tête. Et enfin Mario et Luigi au repos soufflent des grosses bouffées d'air. Vraiment une belle réussite dans les minis... Bravo ! (Nintendo).



Mario à la cimenterie

Nous retrouvons Mario mais cette fois-ci sur un jeu tabletop. Rouge et noir, il possède un design très réussi. Sur la table de commandes : une manette directionnelle droite gauche et un bouton actionnant l'ouverture des valves.

Mario travaille dans une cimenterie. De chaque côté de l'écran se trouve une chaîne composée d'un distributeur de ciment au sommet, en dessous une trémie (cuve), une autre trémie à l'étage inférieur et enfin une bétonneuse. Une coulée de ciment tombe dans la première trémie. Mario doit actionner la valve d'ouverture. Le ciment tombe en dessous. Mario descend, manœuvre de nouveau et le tout atterrit dans la bétonneuse. Chaque trémie ne contient que trois coulées. Il faut donc que Mario travaille vite. S'il tarde une sonnette retentit à la fin de laquelle la cuve déborde. C'est le pauvre camionneur qui, penché à la fenêtre de son véhicule, reçoit le tout sur la tête. Sic ! Une vie de perdue et il n'y en a que trois. Mario doit donc surveiller en permanence les quatre trémies.

Mais la véritable difficulté ne réside pas là. Pour passer d'un étage à l'autre ou de la chaîne de droite à celle de gauche, Mario doit utiliser des ascenseurs circulant au centre. Celui de droite monte, celui de gauche descend. Si Mario se trouve sur l'échafaudage supérieur à gauche et veut atteindre l'étage inférieur à droite, il doit sauter sur une plate-forme qui descend à son niveau, attendre de se trouver en face d'une plate-forme montante, sauter sur celle-ci et remonter jusqu'à l'échafaudage convoité, ressauter et courir manœuvrer la manette de la cuve. Les plates-formes circulent sur les quatre étages de la cimenterie. N'attendez pas trop pour vous déplacer, car, arrivé tout en bas, vous vous écrasez et en haut, vous êtes coincé.

Il arrive parfois que vous n'avez pas de correspondance ; heureusement vous avez un recours. A chaque extrémité des ascenseurs se trouve une barre à laquelle Mario peut s'accrocher avant de s'écraser. Il peut rester suspendu longtemps mais le ciment continue à se déverser...

gare au débordement ! Il ne s'agit pas de s'endormir tel le paresseux à sa branche. N'allez pas non plus vous activer comme un fou... et sauter avant qu'une plate-forme n'arrive. Sinon c'est la chute ! Pauvre Mario !

Ce jeu demande beaucoup de dextérité et une grande concentration. Il faut surveiller les quatre cuves et le va-et-vient des ascenseurs et bien calculer son coup. On a tendance à vider entièrement une cuve. Mais quelquefois il vaut mieux ne vider qu'une chappe et se précipiter pour en vider une autre. Toutes se trouvent ainsi à peine remplies et vous avez le temps de circuler entre les échafaudages. En prenant le temps de vider entièrement une cuve,

les autres arrivent à 3 coulées et le drame est proche. Si tout se passe bien les points s'accumulent. Une charge de ciment déversée d'une trémie à l'autre vous donne 1 point. De la trémie à la bétonneuse 2 points. Tous les 100 points une agréable musiquette vous donne du baume au cœur. Une fois que vous avez totalisé 300 points, toutes les erreurs s'effacent et vous avez de nouveau trois vies. Si vous arrivez à ce score sans erreur vous avez droit à une période Bonus qui dure environ 80 secondes. Le jeu reste le même, mais les deux trémies du bas restent ouvertes... c'est donc plus simple pour Mario qui n'a qu'à surveiller les trémies du haut. Décidément la gamme de jeu « Mario » est vraiment excellente ! (JI 21). ■





TOUJOURS PLUS

A toute la rédaction de TILT, bravo ! Votre journal ne cesse de s'embellir. Le numéro 8 était une réussite et je pense que ceux qui ne l'ont pas acheté ont manqué quelque chose.

Je projette d'acheter un micro-ordinateur et votre guide m'a vraiment aidé à faire mon choix. Je vais cependant vous faire une proposition : il serait bon de développer les parties K7 et disquettes dans votre rubrique « Tubes ».

Etant très intéressé par le Lynx 96 Ko, j'espère que vous présenterez tous les nouveaux logiciels qui lui seront compatibles.

Laurent BOUTTAZ
91000 Evry

Dans ce même numéro, nous avons étendu la rubrique « Tubes » aux logiciels pour micro-ordinateur. Cependant, eu égard au nombre impressionnant de nouveautés qui paraissent chaque mois, nous ne pouvons présenter « tous » les programmes. Nous sommes donc obligés de faire une sélection des meilleurs jeux disponibles.

REGRET

J'ai appris que Mattel avait décidé de ne pas importer l'Aquarius. Je le regrette, cet ordinateur semblait posséder de nombreuses qualités.

Sophie MALLET
75012 Paris

Mattel a effectivement renoncé à importer l'Aquarius mais deux sociétés ont repris le flambeau : il s'agit de Leyco France, 170 rue Saint-Charles, 75015 Paris (tél. : 558.52.31) et de Vectron, 128 avenue Malakoff, 75116 Paris (tél. : 502.18.18). Nous vous présentons par ailleurs, l'Aquarius dans ce même numéro.

A L'AFFUT

Bravo pour ce magazine, que je n'avais pas encore eu l'occasion de féliciter. La rédaction est bonne, l'organisation satisfaisante, autant d'atouts qui s'adaptent fort bien aux besoins des lecteurs.

J'aimerais acheter le module n° 3 adaptable sur CBS, c'est-à-dire l'extension clavier. Ce dernier arrivera-t-il bientôt en France ? A quel prix ? Enfin, ce clavier transforme-t-il la console Colecovision en un ordinateur performant par rapport à un TI 99 4/A ou autres micros ?

Bruno SOLIGNAR
46500

La date d'arrivée en France du clavier destiné à transformer la console CBS Colecovision en ordinateur n'est pas encore fixée. Rassurez-vous, nous sommes à l'affût de toutes les

nouveautés et nous ne manquons pas de vous prévenir dès que nous en saurons plus.

WANTED

J'ai eu en main ton n° 8 et je constate que dans l'essai de la console Colecovision, tu parles du Trackball et des poignées Coleco. Sais-tu s'il est possible de trouver ces manettes en France ?

Fabrice DUHOUX
31120 Pins Justaret

Les poignées Coleco ne sont pas encore disponibles actuellement. Toutefois, vous trouverez des Trackball chez Micro Vidéo, 8 rue de Valenciennes, 75010 Paris (tél. : 201.24.30) ou chez Electron, 117 avenue de Villiers, 75017 Paris (tél. : 766.11.77).

BRANCHÉ

Je viens de lire le TILT n° 8 et dans la rubrique « 300 cartouches K7 et disquettes », j'ai vu que vous mettiez des prix, pour les cartouches CBS Electronics, bien inférieurs à ceux que vous nous aviez donné dans les précédents TILT. Je voudrais savoir où vous aviez trouvé de tels prix ?

D'autre part, les cartouches Parker pour Colecovision sont-elles enfin disponibles en France ? A quel prix ? Quelle est la date d'arrivée des cartouches Buck Rogers, Tunnels and Trolls et Subroc pour Coleco ? Est-ce que les cartouches Coleco achetées en Angleterre marchent sur les consoles françaises ?

Tangi CAVALIN
29118 Bénodet

Effectivement, les prix que nous publions se révèlent parfois très inférieurs à ceux pratiqués dans la réalité ; cependant ce sont ceux que nous communiquent les marques elles-mêmes, et si nous essayons malgré tout de les vérifier, il n'est pas toujours possible de les confronter avec ceux du commerce.

Les premiers titres de cartouches Parker pour CBS Colecovision sont arrivés en France : il s'agit de Q. Bert (370 F), Frogger et Popeye.

La date d'arrivée des cartouches Buck Rogers, Tunnels and Trolls et Subroc n'est pas, à l'heure où nous mettons sous presse, connue officiellement. En revanche, renseignez-vous auprès des clubs vidéo « branchés », vous pourriez avoir des surprises... Enfin, les logiciels achetés en Angleterre ont toutes les chances de ne pas fonctionner en France.

THE BEST

Votre revue me plaît beaucoup ;

c'est le meilleur magazine que j'ai trouvé, pour tout ce qui concerne les jeux. Est-il vrai que la Multi K7 de CBS fonctionne seulement pour les jeux Atari ?

Daniel NOIROT
68890 Reguisheim

L'adaptateur de cartouches CBS est conçu pour accepter tous les jeux de « format » Atari, c'est-à-dire, ceux qui se branchent sur la console Atari 2600 : les cartouches des marques Activision, Imagic, Parker, etc., compatibles avec Atari peuvent donc être utilisées avec la console CBS Colecovision munie de cet adaptateur.

FINESSES

Je viens de faire l'achat de la cartouche Advanced Dungeons and Dragons-Treasure of Tarmín, en importation directe des U.S.A. mais adaptée à notre standard français : elle est géniale. Cependant, je n'en comprends pas toutes les finesses (la notice est en anglais) et j'aimerais bien que tu en parles longuement dans ton prochain numéro, si cela est possible. Je te souhaite très, très longue vie.

Anthony FLORES
77460 Souppes

Treasure of Tarmín est effectivement remarquable et fait partie de nos cartouches préférées. Seul problème pour la majorité de nos lecteurs : elle n'est pas encore disponible en France sauf dans certains magasins hyper-spécialisés. Nous la présenterons donc seulement dans notre numéro de mars ; Mattel Computer, d'après le peu d'informations reçues, la mettra en vente vers cette période.

Enfin, il faut savoir que le grand intérêt de cette cartouche vient du plaisir de la découverte des différents souterrains ennemis et des trésors. Dévoiler tous les « trucs » serait gâcher le plaisir de la découverte...

LOOK

Depuis le numéro un, je te devore bimestriellement. TILT a maintenant trouvé son « look ». Seul reproche : les couvertures ne sont pas trop mal mais je préférerais voir des photos de jeux vidéo.

Jean-Christophe DERRIEN
94000 Créteil

COLLECTION

Je voudrais savoir s'il est possible de commander les premiers numéros de TILT, car j'en pense qu'à compléter ma collection. Pourriez-vous donc me faire parvenir le prix de chacun d'eux ou mieux encore, faire paraître dans votre prochain numéro, un bon de commande des numéros

précédents, ce qui, je pense, contenterait plus d'un lecteur.

Stéphane KNECHT
83400 Hyères

Voilà qui est parfait ; reportez-vous page 100.

POURQUOI PAS ?

Je trouve que vous n'êtes pas assez sévère lors des essais des logiciels. Pourquoi ne pas faire des essais lecteurs ? Et puis, vous attendez deux mois, c'est long ! Bravo quand même (qui aime bien, châtie bien...)

François CORMIER
28250 Senonches

N'hésitez pas à nous envoyer vos observations concernant les jeux (critiques ou avis favorables) ; nous sommes tout à fait ouverts à vos observations de joueurs passionnés.

WAIT AND SEE

J'aimerais avoir des précisions sur le Supercharger Starpath. Est-il possible de l'utiliser avec n'importe quel magnétophone à K7 ? Quel est son prix ? Qu'en pensez-vous ?

Stéphan HUYVENAAR
89140 Pont-sur-Yonne

La réponse à toutes ces questions dans le n° 10 de TILT...

HÉLAS !

Bravo pour votre journal très intéressant. Les cartouches du VCS Atari 2600 s'adaptent-elles sur le nouvel ordinateur Atari 600 XL ?

Dominique GUILLARD
49000 Angers

Hélas non ! Toutefois, les logiciels des ordinateurs Atari 400 et 800 sont compatibles avec l'Atari 600 XL.

EMPREINTE VIDÉO

En lisant le n° 8, je suis tombé sur l'enregistreur de cartouches de jeux Home Vision qui, paraît-il, fonctionne avec toutes les cartouches compatibles avec l'Atari 2600. Qu'en est-il exactement ? De plus, mes parents pensent que ces jeux, même s'ils ne laissent pas une empreinte sur l'écran de télé détraquent les téléviseurs. Est-ce vrai ? Et au bout de combien de temps cela risque de devenir dangereux pour les téléviseurs ?

Jean LUSTETTI
13012 Marseille

Nous n'avons pas encore pu tester à fond le « Reprogame ». Dès que nous en saurons plus, nous vous en reparlerons. Deuxième point : le signal émis par les jeux vidéo est exactement le même que celui transmis par votre antenne T.V. Or, votre poste de télévision n'est pas plus ou moins abimé selon le programme regardé. Westerns, informations, variétés, jeux vidéo, pour lui, tout est pareil...



Avec Astérix¹ et Obélix^{1*}, les Romains vont en perdre leur latin.

En 50 avant J.C., il se passait déjà des tas de choses. La France s'appelait la Gaule et ses plus fabuleux héros étaient Astérix¹ et Obélix.¹

Avec Astérix,¹ déjouez les lyres mortelles tout en ramassant le plus de trophées romains sur les champs de bataille.

Avec Obélix,¹(*) retrouvez la force surhumaine de ce sympathique personnage qui, au besoin, assomme ses ennemis à coups de menhirs, afin de nettoyer la Gaule de ces fous de Romains.

Rassurez-vous, avec votre aide et un petit coup de potion magique, ils n'auront aucun mal à triompher des Romains.

Avec plus de deux nouveaux programmes de jeux par mois, la guerre des Gaules n'est pas prête de finir.

(*) Obélix¹, sortie Février 84.

ATARI[®]
A Warner Communications Company

Les défis de l'imagination.