

# TILT

MICRO / JEUX / VIDEO



**DECHENILLANT!**  
**UNE SUPER GUERRE**  
**INFORMATIQUE**

**TERRIFIANT!!**  
**DANS LE CERVEAU**  
**D'UN JOUEUR**

**HALLUCINANT!!!**  
**LES SECRETS**  
**DE LAS VEGAS**

M 3085-10-16,50 F

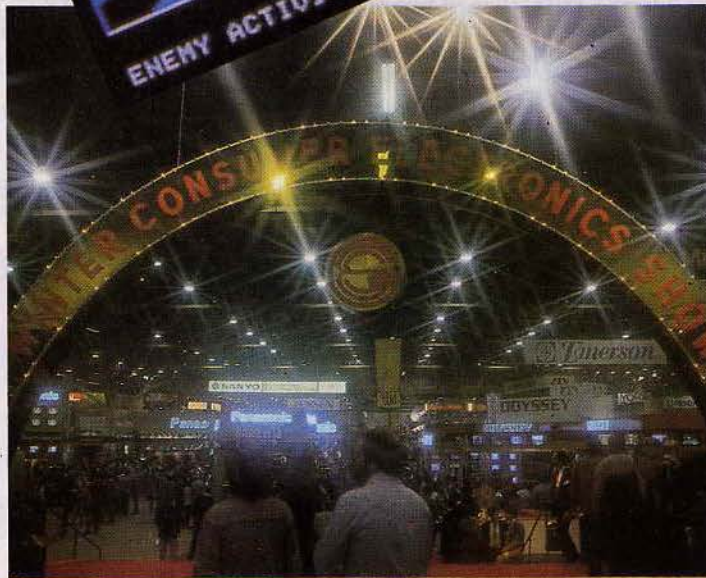
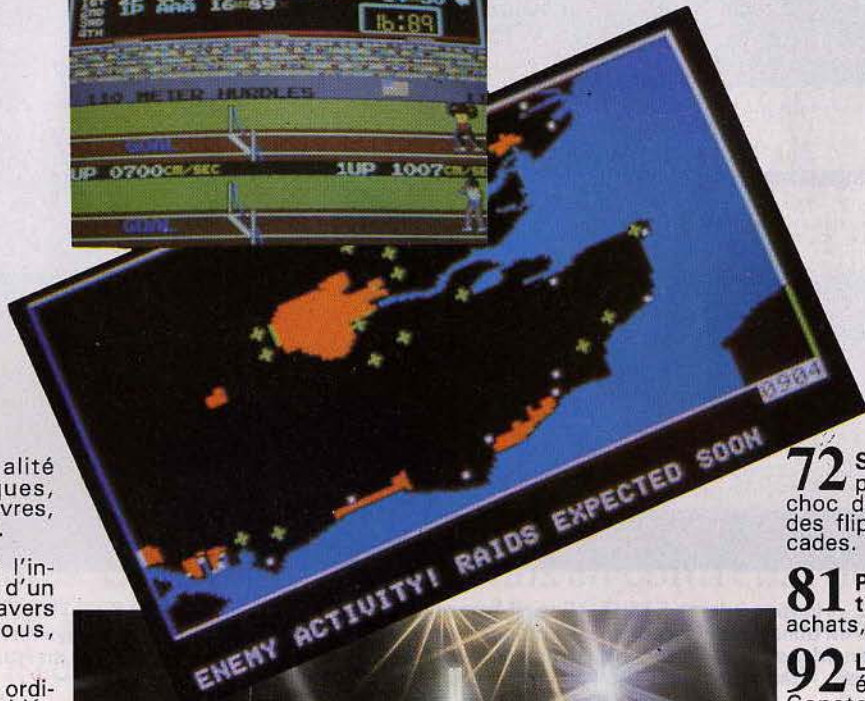
N°10 MENSUEL MARS 1984 - 16,50 F - BELGIQUE: 120 FB - SUISSE: 6 FS - CANADA: 3 \$ CANADIENS.

# TILT

*Le Magazine des Jeux Electroniques*

## Sommaire

NUMERO 10 - MARS 1984



**8 Tilt journal :** L'actualité des jeux électroniques, nouveautés, shopping, livres, rencontres, curiosité, etc.

**16 Actuel :** Voyage à l'intérieur du cerveau d'un joueur. Une ballade à travers des neurones fous, fous, fous !

**22 Banc d'essai :** Un ordinateur, le Spectravideo SV 318 et le Supercharger de Starpath mis à nu.

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

**49 Sésame :** L'Aventurier de l'île perdue, notre grand jeu pour calculettes et notre initiation à la programmation ludique avec Slalom en Basic.

**56 Dossier :** Kriegspiel ! Partez en guerre avec Tilt. Tous les grands hits du wargame.

**66 Ludic :** Le mystère de Kikekankoi ou la cité dévoilée image par image.

**72 Service compris :** Le poids des arcades, le choc des flippers. L'actualité des flippers et des jeux d'arcades.

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

**92 Les classiques :** Une étoile au firmament. Le Constellation de Novag, un ordinateur d'échecs qui monte.

**96 Les minis qui marchent...** Encore du nouveau du côté des jeux à cristaux liquides.

**98 Carte postale :** Las Vegas. Les nouveautés du dernier Consumer Electronic Show. Une vraie caverne d'Ali-Baba.

**106 Cher Tilt :** le courrier des lecteurs.

Ce numéro comporte un encart-abonnement non folioté entre les pages 18-21 et 88-91.

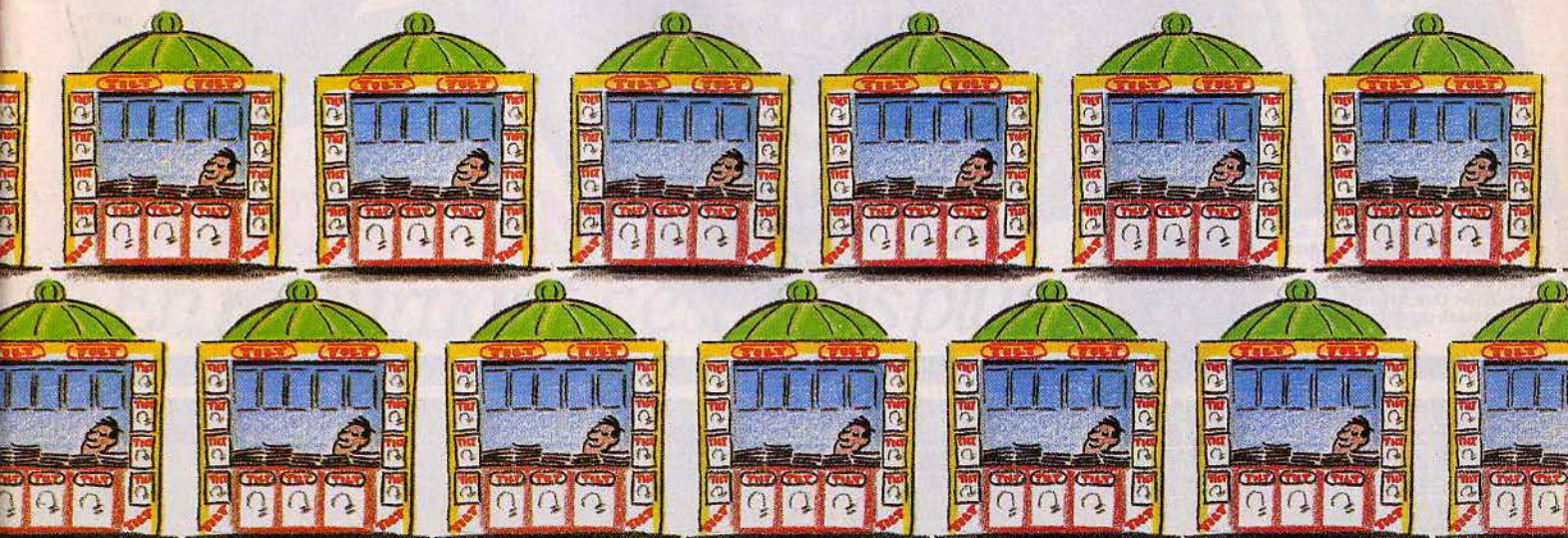
Couverture : Alain Hugues et Gérard Massé

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 : 16.05.321.321, téléphone vert gratuit 24 heures sur 24. • 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 %) 6 numéros : 79 F. 1 an (10 numéros) : 130 F. 2 ans (20 numéros) : 260 F. Etranger : 6 numéros : 109 F. 1 an (10 numéros) : 180 F. 2 ans (20 numéros) : 360 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 EST MENSUEL!

Au risque de manquer de modestie, nous devons avouer que chacune de vos lettres charrie des flots d'adjectifs tellement élogieux que Tilt en rougit de confusion : super, génial, sublime, fabuleux etc... Merci tout de même, mais vous n'y allez pas de main morte ! Au chapitre des reproches - il y en a aussi - un seul revient avec tellement de persévérance que nous avons enfin pris conscience de votre détresse : « Pourquoi Tilt n'est-il pas mensuel ? » ou encore « Que c'est long d'attendre deux mois le nouveau Tilt ! » Sous entendu : à Tilt, vous pourriez vous fatiguer un peu ! Touchés au vif, nous avons décidé de faire quelque chose pour les milliers d'entre vous traumatisés par une situation insupportable. A partir de ce numéro, votre magazine est mensuel. Voilà une bonne nouvelle. D'autres suivront. Et vous les découvrirez à chaque parution : des logiciels informatiques en « kit », des grands reportages, une quantité d'informations toujours nouvelles et inédites, des exclusivités... Mais en contrepartie, nous comptons sur vous pour remplir votre rôle de lecteur sans lequel votre journal n'existerait pas : nous faire connaître et être sans cesse plus nombreux à nous lire. De notre côté, vous pouvez nous faire confiance pour ne pas vous décevoir et être toujours le premier magazine de jeux électroniques.

Bruno Barbier.



# TILT Journal

## Shopping

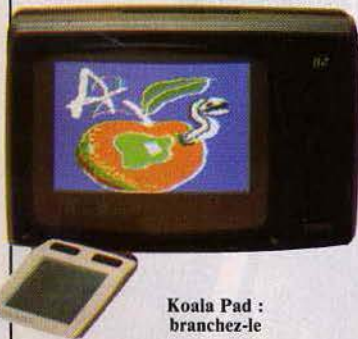
### YENO-SEGA MEME COMBAT

Le *Sega SC 3000* change de nom ! Ce micro-ordinateur séduisant s'appelle désormais le *Yeno SC 3000* du nom de la société qui l'importe. 15 programmes de jeux devraient être rapidement disponibles, parmi lesquels *Congo Bongo*, *N. Sub*, *Star jacker*, *Sindbad mystery*, *Video flipper*, *Pacar* et *Borderline*...

### BONNE ADRESSE

Spécialiste des jeux sur *Commodore Vic 20* et *Commodore 64*, il est maintenant possible de trouver chez Run Informatique toutes sortes de logiciels ludiques. De quoi satisfaire les « ludophiles », les plus exigeants. Mais cette dynamique et accueillante équipe vous propose aussi de nombreux accessoires, livres et revues anglaises. Run Informatique, 62, rue Gérard, 75013 Paris. (tél. : 581.51.05).

### KOALAS ELECTRONIQUES



Koala Pad : branchez-le

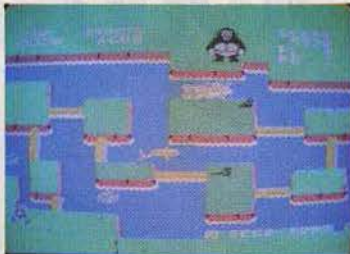
Le *Koala Pad*, tablette graphique de petite taille qui se branche sur la prise joystick de votre ordinateur *Apple II*, *CBM 64* ou *IBM PC*, est désormais disponible chez Spid. Son prix : à partir de 1 300 francs. Spid, 39 rue Victor Massé, 75009 Paris (tél. : 281.20.02).

### TOUS AZIMUTS

Première société de softs conçus et réalisés en France, Loricels ne proposait des cassettes de jeux et des logiciels utilitaires que pour le micro-or-



Vidéo Flipper



Congo Bongo



Sindbad Mystery

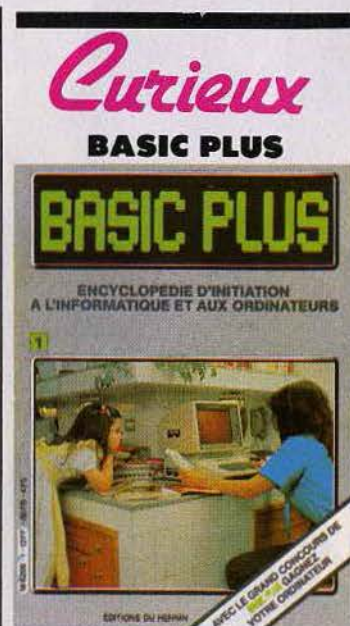


Star Jacker

dateur *Oric 1*. Or, depuis le mois de janvier Loricels propose le même type de programmes pour *Commodore 64* et *Vic 20*, *Sinclair ZX 81*, *Spectrum*, et *Yeno SC 3 000* — *Sega SC 3 000* — sans oublier de nombreuses nouveautés sur *Oric 1*. A noter : après le mystère de *Kikekankoi*, déjà remarquable, *l'Aigle d'or* va sans aucun doute s'imposer comme l'un des meilleurs jeux d'aventure en français. Loricels, 17, rue Lamandé, 75017 Paris.

### HAUTE RESOLUTION

*Pluto* importe désormais un étonnant logiciel pour *ZX 81*. Ce programme permet en effet d'accéder à la haute résolution (192 x 256) et cela sans aucune adjonction de hard, ce qui paraissait impossible jusqu'à présent. Huit commandes sont disponibles. Ce logiciel appelé *Haute Résolution* est vendu au prix de 140 F. Pluto, c/o, Macsween, 82230 La Salvétat-Bemontet. (tél. : 63 - 63.48.07). Uniquement par correspondance.



Encyclopédie Basic Plus

Non, « *Basic Plus* » n'est pas un nouveau langage, mais le nom de la première encyclopédie d'initiation à l'informatique et aux ordinateurs. Agrémentée



L'Aigle d'or

Categoric

de nombreux schémas et illustrations couleur, cette encyclopédie guide le lecteur pas à pas, dans sa découverte des structures et du fonctionnement d'un ordinateur, des services qu'il peut en attendre, jusqu'à la façon de concevoir et d'écrire un programme. Son ambition : permettre au lecteur, dès aujourd'hui, de comprendre et parler le langage de demain. « *Basic Plus* », en vente tous les mercredi chez les marchands de journaux.

## Nouveau!

### ELECTRON ACORN

Le *BBC* modèle B a maintenant un petit frère, *l'Electron Acorn*. Leurs capacités sont similaires bien que *l'Electron*, ne possède pas toutes les cartes d'interfaces intégrées. Sa mémoire vive de 32 Ko Ram est gérée par le processeur 6502 ; jusqu'ici aucune modification. En revanche, le *Basic* très complet, présente quelques particularités d'utilisation. *l'Electron* possède d'excellentes possibilités graphiques avec une haute résolution de 640 x 256 pixels et huit couleurs, ce qui le place dans les tous premiers. Un synthétiseur de son incorporé à deux voies et cinq octaves facilite les créations musicales. Nous reviendrons plus en détail sur ce nouvel appareil dans notre prochain numéro.

### LE PLUS BEAU...

*Time Pilot*, *Mr Do*, *Subroc*, *Omega Race*, *Rocky*, *Victory*, *Slither*, sept nouveaux programmes CBS Electronics sont maintenant disponibles pour les possesseurs de *CBS Coleovision*. Le plus beau de tous : *Rocky*, qui nécessite cependant l'emploi des « super controllers ». Ces poignées géantes et très maniables — elles comportent la gâchette d'actions, un levier directionnel, un tableau digital et un accélérateur — sont extrêmement agréables à manipuler, mais risquent de grever singulièrement le budget des joueurs. Le prix de l'ensemble cartouches + poignées : environ 820 francs ! Autre innovation 84, le *Super Roller* est un track ball sembla-

# TILT Journal

ble à ceux des jeux d'arcades : sa boule multidirectionnelle que le joueur roule sous sa paume permet d'accomplir des virages à 360° en un clin d'œil, bien utiles dans les jeux de défense, comme *Slither*, *Omega Race* et *Victory*. Mais là encore, son prix, 820 francs, risque d'en arrêter plus d'un. Enfin, CBS Electronics distribuera en France les jeux Epyx, au graphisme parfois étonnant.

## VASES COMMUNIQUANTS

Direco International distribue maintenant un logiciel pour *Spectrum* tout à fait particulier : le *ZX Trans*. Ce logiciel permet le chargement sur un *Spectrum* de programmes enregistrés pour un *ZX 81*, à condition toutefois qu'ils n'utilisent pas les routines spécifiques au *ZX 81*.

## RENAISSANCE

Le micro-ordinateur familial *Oric 1* a connu un vif succès en

certitude Oric France annonce l'*Oric Atmos*. Il est équipé d'un nouveau clavier à touches mécaniques et d'une nouvelle Rom. C'est pourquoi les logiciels écrits en langage Machine ne sont pas compatibles entre l'*Oric 1* et l'*Atmos*. Ceux écrits en Basic devraient fonctionner sur les deux micro-ordinateurs Oric.

Dans leurs grandes majorités les caractéristiques de l'*Oric 1* et de l'*Atmos* sont identiques. La plus grande transformation entre ces deux modèles est esthétique. En fait, ASN Diffusion propose de modifier votre ancien *Oric 1* en un flambant neuf *Atmos*, moyennant 600 F environ. Une proposition bien séduisante, qui risque malheureusement de rester à l'état de projet. Un dernier petit détail ! *Oric Atmos* est commercialisé par ASN Diffusion pour 2 480 F environ. ASN Diffusion, Z.I. La Haie Griselle, BP 45, 94470 Boissy-Saint-Léger.



## Exclusif

### LEADER

R.C.V. (Régie Cassette Vidéo), leader français de l'édition et de la distribution de vidéocassettes enregistrées, se lance à fond dans le jeu-vidéo. Après les fameuses cartouches Double Ender Xonox — *Robin Hood* - *Sir Lancelot*, *Ghost Manor* - *Spike's Peak*, *Artillery Duel* - *Super Kung-Fu* —, voici les jeux Séga, aux titres presti-

gieux : *Star trek*, *Buck Rogers* et *Congo Bongo*. Pour l'instant compatibles avec l'*Atari 2600*, ils ne tarderont pas à être disponibles pour la plupart des standards. Nous vous en reparlerons...

### CHEVAUX DE BATAILLE

L'arrivée aux USA des nouveaux ordinateurs *Commodore* — le 264 et le 364 — va-t-elle entraîner en France l'arrêt des *Commodore Vic 20* et 64 ? Non ! affirme Procep : « *Vic 20* et *CBM 64* resteront nos chevaux de bataille jusqu'en 85, au moins... »

Oric : nouveau look



## JOUONS FRANÇAIS

Après s'être placé comme l'un des leaders dans l'importation de logiciels ludiques, No Man's Land étend ses activités, et se lance maintenant dans la création de logiciels de jeux pour micro-ordinateurs. Nous avons testé *Categoric*, le premier d'une longue série, dans notre rubrique « Tubes ». Cette initiative encore peu courante, se développe peu à peu. Les créateurs de logiciels Français vont bientôt pouvoir faire face à la concurrence étrangère. No Man's Land-Innelec, 110 bis, avenue du Général Leclerc, 93500 Pantin. (tél. : 843.61.11).



Adieu Oric 1

France malgré un taux de pannes important. Mais depuis le début de l'année 1984, la fabrication de l'*Oric 1* a été stoppée. Après quelques mois d'in-

## Ludothèque

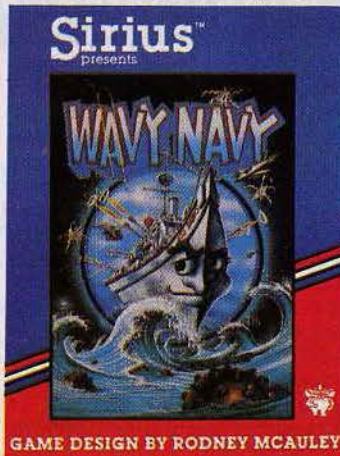
### AMBITIEUX

M.C.C. (Monaco Computing Corporation), spécialiste de l'importation et de la distribution de jeux-vidéo et de logiciels pour micro-ordinateurs, a concrétisé ses ambitions lors du dernier Consumer Electronic Show de Las Vegas : Datasoft, Gentry, Sidney Data product,

First Star, Sublogic, Micro Prose et Sirius, sept marques éditrices de soft seront distribuées en exclusivité par M.C.C. A noter : les notices et les logiciels éducatifs seront « francisés » avant d'être mis en vente... M.C.C. Distribution, 2 bd Rainier III, 98000 Monaco (tél. : (93) 50.60.98).

### VIERGE...

JI 21, jusqu'alors spécialisé dans les jeux à cristaux liquides, distribue à présent les jeux « Home vision ». Quinze cartouches compatibles avec la console *Atari 2600* sont actuellement disponibles et vingt-cinq titres sont prévus au cours de l'année 84. Particularité intéressante : grâce à un « reprogramme », boîtier de duplication et d'enregistrement, il sera possible d'« enregistrer » sur une cartouche vierge — la « Cart » — un des programmes Home vision. Prêter un jeu sans s'en séparer est désormais possible...



## Lire

### LA CONDUITE DU COMMODORE 64

Apprenez toutes les finesses de votre *Commodore 64* au plus vite en découvrant les possibilités de ce micro-ordinateur. Les instructions et les commandes Basic sont décrites de manière progressive. Plusieurs chapitres concernent la gestion des graphismes en haute résolution, ainsi que l'utilisation des sprites. Vous apprendrez ainsi à créer vos propres jeux d'arcades tel que *Pac-man*. Autres atouts du *Commodore 64*, les possibilités musicales qui sont décrites avec précision. Vous pourrez ainsi réaliser de véritables partitions, ou des bruitages pour vos logiciels ludiques. Un exemple accompagne chaque nouvelle instruction. Un ouvrage clair qui vous permettra de programmer le *Commodore 64* sans peine. *la conduite du Commodore 64*, François Monteil. Editions Eyrolles.

### PROGRAMMEUR SUR ZX SPECTRUM

Cet ouvrage est un complément du manuel du *ZX Spectrum* de Sinclair. il s'adresse aux utilisateurs débutants désireux d'apprendre à écrire leurs propres programmes. Au fil des pages, vous découvrirez peu à peu le Basic du *ZX Spectrum*. Vous pourrez ainsi tirer meilleur parti de votre micro-ordinateur. Chaque nouvelle instruction est accompagnée d'un petit programme d'exemple. Il vous permettra d'assimiler rapidement le langage Basic utilisé par le *ZX Spectrum*. Un ouvrage mené de mains de maître. *Programmer en Basic sur ZX Spectrum*, S.M Gee, Edition Sybex.

### COMMODORE 64 GAMES BOOK

*Commodore 64 games book* est un ouvrage anglo-saxon importé par Run informatique. Il s'agit d'un recueil de logiciels ludiques pour *Commodore 64*. Les programmes sont très bien expliqués et peuvent sans trop de problème être adaptés pour fonctionner sur un autre micro-ordinateur, à condition qu'il possède la fonction *Sprite*.

Vous retrouverez tous les thèmes classiques des jeux d'actions, guerre spatiale, labyrinthe fou, etc.

Chaque programme est accompagné d'une photo du jeu. Vous pourrez ainsi sélectionner les logiciels à votre goût. Un achat indispensable pour tout

### JEUX SUR TO 7

Il existe encore peu d'ouvrages sur le *TO 7*. Celui-ci nous propose des programmes de jeux pour ce micro-ordinateur. Un premier chapitre de techniques de programmations nous enseigne la protection des logiciels, le déplacement d'un mobile ou



possesseur d'un *Commodore 64* passionné de jeu. *Commodore 64 games book*, Clifford and Mark Ramshow, Editions Melbourne House.

### VISA POUR ORIC

ASN Diffusion propose un petit fascicule d'aide à la programmation pour le micro-ordinateur *Oric 1*. Un ensemble d'astuces qui permettent à l'utilisateur averti de programmer en un minimum d'instructions. Il ne s'agit pas d'un livre, mais d'un livret comportant une foule de petits renseignements pour vous familiariser avec *l'Oric 1* et approfondir vos connaissances du langage Machine. Un ouvrage qui s'adresse aux initiés possédant de bonnes connaissances du Basic Microsoft, à ne jamais quitter des yeux en programmant. *Visa pour Oric*, Frédéric Blanc et François Normant. Editions Soracom.

l'utilisation d'un joystick. La seconde partie regroupe vingt et un jeux classé par thèmes : hasard, réflexion, action et des jeux avec commandes à mains. Dans l'ensemble ce sont des classiques qui utilisent bien les capacités du *TO 7*. Un ouvrage pleins d'astuces qui aidera l'utilisateur à maîtriser le langage Basic de son *TO 7*. *Jeux sur TO 7*, Alain Perbost et Gilles Renucci. Edition Edimicro.

### COMMODORE 64 EXPOSED

*Commodore 64 exposed* venu de Grande-Bretagne est disponible en France chez Run informatique. Ce n'est pas à proprement parler un livre de programmes, mais plutôt une initiation au langage utilisé par cet ordinateur. Importé directement d'outre-manche, il n'est pas traduit mais l'anglais qu'il contient est accessible à tous. Au fil des chapitres, l'initiation

progressive pour terminer avec le langage Machine. Bien sûr, cette description reste assez sommaire. Vous, apprendrez par exemple à commander un joystick ou à gérer un caractère graphique. *Commodore 64 Exposed*, Bruce Bayley. Editions Melbourne House.

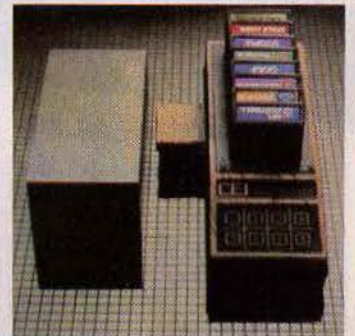
### REFERENCES

Les éditions Eyrolles ont édité des « cartes de référence ». Elles sont disponibles pour *Sinclair ZX 81* et *Spectrum*. Il s'agit de petits fascicules présentés sous formes de dépliants plastifiés. Vous retrouverez toutes les instructions du langage Basic du micro-ordinateur, accompagnées de brèves explications. Ensuite un tableau présente toutes les variables système correspondant à chaque touches du clavier. *Carte de référence ZX 81*, Clément Bououquerod et *Carte de référence ZX Spectrum*, Richard Schomberg. Editions Eyrolles.

## Curieux

### ENCORE PLUS FORT

Louez huit cartouches d'un coup avec le Vidéoplexer de Bambitronic ! Ce boîtier enfichable dans les consoles Atari ou Mattel permet de disposer de huit programmes en perma-



nence. Une fois la console branchée, vous n'avez plus qu'à sélectionner une des huit cartouches préalablement choisies en appuyant sur la touche correspondante et le tour est joué. Destiné avant tout aux clubs de location, ce Vidéoplexer facilite la démonstration des logiciels et, mis en location, offre un attrait multiplié par... huit. Vidéoplexer Bambitronic, 8, rue du Gal. Leclerc, 85300 Challans (tél. : (51) 93.03.93).

# TILT Journal

## Champions

### RECORD

Le meilleur pilote de France d'Enduro n'a que quinze ans. Bien sûr, il n'a pas de permis de conduire, ce qui ne l'a pas empêché de participer à l'arrivée du rallye Paris-Dakar. Son nom : Fabien Hémar, son record : 34 jours sur Enduro, la prestigieuse cartouche d'Activision, un record qu'il a lui-même déjà battu puisqu'il a atteint, « à l'entraînement », 43 jours, en un peu plus de trois heures !!!

C'est le 7 janvier, chez Peugeot, avenue de la Grande-Armée à Paris, que les dix concurrents sélectionnés sur photos d'écrans se sont réunis. Après trois quart d'heures de lutte acharnée, le premier



Fabien Hémar, 15 ans  
34 jours sur Enduro

champion craque et abandonne. Les autres résistent ; les jours défilent mais la tension est trop forte ; les uns après les autres, ils abandonnent et c'est

Fabien, patronné par le « Présent du futur » de Tours, qui gagne après deux heures et demie de course. Son prix : cinq jours en Afrique avec les baroudeurs du Paris-Dakar qui eux aussi savent ce que « bien piloter » veut dire...

## Whaooo!

### ELECTRON EN FOLIE

La « folie d'importation » continue chez Electron. Rocky et les super action controllers, Front Line, Subroc, Time Pilot, Mr Do, Victory, Poker, Omega Race pour CBS Coleovision, Tresors of Tarmin, Master of the Universe, Bump'n Jump pour Intellivision Mattel, les cartouches Epyx pour Coleco, River raid et Pitfall pour Coleco, voilà quelques-unes des nouveautés dis-

ponibles. Et Electron ne s'arrête pas là : le club de l'avenue de Villiers rentre à fond dans la micro-informatique et importe du soft pour Atari 600 et 800 XL, CBM 64, lynx, Apple... De plus, il vous ouvre sur commande l'accès aux logiciels U.S., avec un catalogue de 3 500 titres... Et cela ne fait que commencer ! Electron, 117, av. de Villiers, 75017 Paris (tél. : 766.11.77).

### PIXIHEBDO

Enfin ! Pixifoly, le magazine des jeux vidéo de TF1, jusqu'ici bimensuel, est diffusé dès maintenant chaque semaine. Mais attention, cette périodicité accrue s'accompagne d'un changement d'horaires : pour suivre les sidérantes aventures de Mélanie, Antoine et Dominique au pays des jeux-vidéo, il faut désormais regarder TF1 le mercredi à 14 h et non plus à 15 h 50.



LES JEUX ET LES MICROS DU FUTUR AU PRÉSENT.

# ELECTRON

- IMPORTATION DES US : CBS, MATTEL, ET SOFT POUR MICRO.
- SUR COMMANDE : TOUS LES PROGRAMMES DISPONIBLES AUX US (DISQUETTES ET CASSETTES) POUR 600XL ; 800XL ; COMMODORE ET APPLE (+ de 4 000 TITRES).

### ■ VENTE PAR CORRESPONDANCE

### ■ SERVICE "NOUVEAUTES"

• Pour tout savoir par téléphone 24h sur 24, appelez le 16 (1) 622.17.79

### ■ VENTE-REPRISE ■ LOCATION

**ELECTRON** M. PÉREIRE • TÉL. 7661177  
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. 7661177

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

Nom : \_\_\_\_\_ Prénom : \_\_\_\_\_

Adresse : \_\_\_\_\_

Ville : \_\_\_\_\_ Code postal : \_\_\_\_\_

Age : \_\_\_\_\_ Tél. : \_\_\_\_\_

J'ai une console : \_\_\_\_\_

TILT 10



# No man's land

LOGICIELS POUR ZX 81, SPECTRUM, ORIC, VIC 20, COMMODORE CBM 64, BBC-B...



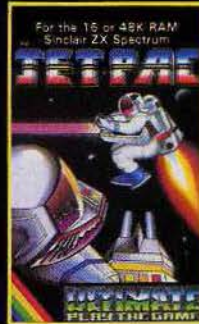
**1 HARRIER ATTACK/ORIC** 48 K. Faites décoller votre chasseur HARRIER du pont d'envol du croiseur et partez à l'attaque. Une action très rapide inspirée de la guerre des Falklands. Cinq niveaux de difficultés. Indicateurs précis pour les réserves de fuel et de munitions. 90 F TTC.



**2 ARCADIA / VIC 20 - CBM 64 - SPECTRUM 16K OU 48K.** Vous commandez le navire de combat ARGADIA 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.



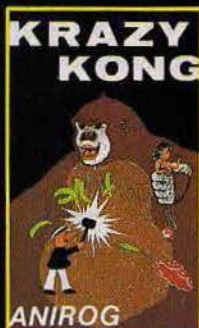
**8 MUNCHMAN/CBM 64.** Frayez-vous un chemin à travers le labyrinthe en avalant les pastilles d'énergie. Attention aux fantômes affamés. Remake de pac-man. On peut jouer seul ou à deux... 125 F TTC.



**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 KRAZY KONG / VIC 20 16 K - CBM 64 -** King Kong a enlevé votre fiancée et maintenant il jette des barils dans le chemin qui mène jusqu'à elle. Graphismes et effets sonores rendent ce grand classique attrayant. 125 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.

## REVENDEURS NOUS CONSULTER

Livraisons sous 48 heures, nombreux supports à la vente, 200 autres titres.

## PARTICULIERS GAGNEZ UN LOGICIEL

Vous pouvez gagner un des logiciels ci-dessus (voir ci-contre).

INNELEC 110 BIS, AVENUE DU GENERAL-LECLERC 93800 PANTIN  
(EXPEDITIONS ET TEL. CITRAIL BERNIS (1) 840.24.31 - TELEX 213 186)



# No man's land

200 TITRES

200 POINTS DE VENTE

## PLUS DE 200 TITRES

Nous disposons de plus de 200 titres, des nouveautés sont testées tous les jours. Avec NO MAN'S LAND vous avez l'assurance de disposer en permanence de la meilleure sélection possible, française et étrangère.

## DES APPLICATIONS VARIÉES

NO MAN'S LAND couvre tous les domaines. Les jeux, bien sûr, (aventure, action, réflexe, échecs, etc.) mais aussi les affaires, l'éducation, les applications familiales, les utilitaires, etc.

## UNE MISE A JOUR CONTINUELLE

Votre revendeur est informé régulièrement de toutes les nouveautés d'une façon claire et simple. Visitez-le souvent, il vous conseillera utilement.

## OÙ TROUVER CES LOGICIELS ?

Les logiciels NO MAN'S LAND sont disponibles chez les meilleurs revendeurs (200 points de vente à ce jour). Si votre revendeur habituel ne distribue pas encore nos produits, suggérez-lui de nous contacter d'urgence.

## COMMENT GAGNER LE LOGICIEL DE VOTRE CHOIX ?

Si vous êtes le premier à décider votre revendeur habituel à nous contacter, vous gagnez un logiciel de votre choix. Comment ? Avec sa première commande votre revendeur indique vos nom et adresse. Il recevra alors gratuitement pour vous le logiciel que vous aurez choisi parmi ceux de la page précédente. Votre revendeur ne sera pas oublié non plus, un cadeau personnel lui sera adressé avec sa première commande.

NO MAN'S LAND  
LOGICIELS VENDUS EXCLUSIVEMENT AUX REVENDEURS

# TILT Journal

## Rencontres

### CREATION DE LOGICIELS

Les journées internationales du jeu pédagogique, qui se tiendront à Belfort du 21 au 24 juin 1984, comporteront notamment un concours de création de logiciels, un concours entre les clubs Microtel de France et un championnat d'échecs hommes-machines avec la participation de champions du monde. Des animations et démonstrations en milieu scolaire — enseignement assisté par ordinateur, initiation à l'astronomie, aux techniques aérospatiales, etc. — auront lieu régulièrement. Pour tous renseignements, adressez-vous à : Journées internationales du jeu pédagogique - Entreprise & Promotion, 49, rue Rodier, 75009 Paris (tél. : 280.17.60 et 280.16.08).

### VIVRE EN INFORMATIQUE

Vous habitez près de Rochefort-sur-mer ? Les 16, 17 et 18 mars se tiendra dans cette ville un salon informatique sur le thème « Vivre en informatique ». Pour tous renseignements, un numéro de téléphone : le (51) 05.44.44.

### AU PRINTEMPS

Le SICOB organise du 14 au 19 mai 1984 au CNIT une session de printemps consacrée aux micro-ordinateurs et aux programmes standard pour ordinateurs ou progiciels. Les exposants, Français et étrangers de ce « Special SICOB » s'adressent en priorité aux utilisateurs de l'informatique dans un contexte professionnel, mais le grand public ne sera pas oublié, puisque l'exposition lui sera ouverte les deux derniers jours. Nous vous en reparlons...

### ELECTRONIC

Nice, cinquième ville de France, organisera en novembre 84 un salon sur l'informatique, la communication et les jeux vidéo, le SICOMI, réservé au grand public. Cycles de conférences, initiation à l'informatique, concours de jeux vidéo, un

menu alléchant que nous vous présenterons plus en détail prochainement. SICOMI, 105, rue de France, 06000 Nice.

### VASTE PROGRAMME !

La neuvième Micro Expo se tiendra au Palais des Congrès de Paris, du 22 au 26 mai 1984. Cette importante manifestation, qui voit son audience multipliée par deux environ d'une édition sur l'autre, offrira une exposition de matériel, techniques et logiciels, ainsi qu'un vaste programme de conférences sur des thèmes choisis. Exemples, le langage Basic : micro-informatique et médecine, le langage Pascal... Micro Expo, passeport pour l'avenir ? Cela semble bien parti... Renseignements : Sybex, 6/8 impasse du Curé, 75018 Paris (tél. : 203.95.95).

### FORUMS

Le week-end du 21 et 22 janvier 1984, s'est tenue une grande manifestation, première du genre, autour des ordinateurs Commodore Vic 20 et Commodore 64 à Villemomble. Plus de 900 logiciels tournaient en permanence sur trente Commodore, donnant une vue d'ensemble sur les extensions et les programmes fonctionnant sur les deux micro-ordinateurs. Créateurs et sociétés de diffusion ont pu à cette occasion se rencontrer, échanger idées et conseils et parfois passer contrats. Une grande réussite pour les organisateurs, le club 20-64. Espérons seulement que ces manifestations se multiplieront à l'avenir. Club 20-64 (Léon Britan), 20, rue Léo Desjardins, 93250 Villemomble. (tél. : 528.82.59).

### AMICALEMENT VÔTRE

Les utilisateurs d'ordinateurs Kaypro (l'ordinateur du Paris-Dakar) et autres portables ont désormais leur amicale : Kay-Praxis. Pour plus de renseignements, Kay-Praxis, 5 quai du Roethig, 67200 Strasbourg.

# VOYAGE A L'INTERIEUR DU CERVEAU D'UN JOUEUR

Encore un grand mystère, le cerveau ! Surtout quand il joue...  
Joëlle Ilous a fait pour Tilt un super voyage-fiction à travers des neurones en folie...

Il faisait encore nuit lorsque Vincent se réveilla. Autour de lui, le silence de la ville endormie se faisait oppressant. Il ne savait pas ce qui l'avait tiré de son sommeil mais, tout à coup, une sourde angoisse se mit pernicieusement à contracter son estomac. Il risqua un œil à travers la fente des volets, mais une obscurité opaque l'empêchait de rien entrevoir. Il décida d'aller boire un verre à la cuisine. Mais l'eau ne coulait plus, le frigo était arrêté et le courant coupé. La main moite, le front en sueur, il s'empara du téléphone qui resta muet. Alors, la panique le prit : il était seul, sans arme, démuné... Il se rua sur la porte, fermée à clé de l'extérieur, tenta de s'échapper par la fenêtre ! Mais de solides barres de bois qu'il n'avait jamais vues empêchaient toute fuite. Lentement, le piège se refermait sur lui...

Un instant, l'image fugace de sa femme Sandra et de ses deux enfants partis passer le week-end à la campagne l'effleura. Dieu merci, au moins ils échapperaient au massacre. Massacre ? A lui seul, le mot faisait frissonner Vincent. Pourtant, il se reprit : ce western qu'il avait vu la veille à la télé avait dû lui monter à la tête. Tout cela n'était rien qu'un cauchemar. D'ailleurs, qui pouvait lui en vouloir ? Il n'avait pas un sou de côté, ne comptait que des amis dans la société d'outillage qui l'employait. Il ne buvait pas. Quant au jeu... Certes, Sandra lui reprochait parfois de consacrer tous ses loisirs à jouer, jouer sans cesse avec un ordinateur qui mangeait leur vie. Mais ce n'était dangereux pour personne. De toute façon, les gosses adoraient ça. Et puis, quel rapport y avait-il entre les jeux électroniques et les volets clos, le téléphone coupé ?

Depuis combien de temps était-il assis dans la pénombre ?

S'était-il endormi ? En tout cas, il ne les avait pas entendus entrer. Soudain, ils furent sur lui : deux gros types qu'il ne connaissait pas et qui le ficelèrent en un tour de main. Terrorisé, impuissant, Vincent, vit surgir un petit homme replet qui, tranquillement, fit la lumière dans la chambre. Il prit le temps d'allumer un gros cigare, s'assit face à lui, examina son crâne, ses yeux, ses mains et même ses oreilles. C'était curieux et repoussant.

L'homme avait les mains tièdes et suintantes. L'examen sembla durer une éternité. D'un claquement sec, le gros porc fit un signe à ses deux acolytes qui sortirent, d'une malle que Vincent n'avait pas encore aperçue, des accessoires barbares. Cloué à sa chaise, Vincent en transe ne put éviter les fils, le casque, les gros rouleaux qu'on plaçait sur sa tête. Pas plus qu'il

Lorsque Vincent ouvrit les yeux, il faisait encore nuit autour de lui. Pas une étoile, pas un rayon de lune n'éclairaient le ciel. D'ailleurs, il n'y avait pas de ciel. Rien qu'une sorte de plafond lourd et bas, qui ressemblait à un mur. Vincent commença à s'habituer à l'obscurité. Ses tortionnaires avaient disparu et il n'avait pas la moindre idée de l'endroit où il se trouvait. Il était assis au centre d'une pièce qui ressemblait à une cellule. Mais une cellule sans barreaux, sans porte et sans fenêtre. Il était libre. Il se leva en chancelant, s'appuyant sur l'une des parois pour garder son équilibre. Le contact provoqua en lui une sorte d'horreur qui lui coupa les jambes et le fit retomber lourdement. Son visage toucha le sol. La nausée le reprit. Tout autour de lui avait la consistance de la chair humaine. Une

point de repère, il décida de tenter sa chance en marchant droit devant lui. Mais les ténèbres retardaient sa progression. Trop occupé à percer l'obscurité, Vincent ne s'aperçut pas qu'il était arrivé au bout de la plate-forme. Il eut soudain l'impression d'être saisi à bras-le-corps par un trampoline — comme si les trampolini avaient des mains ! — et projeté, à une vitesse inouïe, quelques mètres plus loin. A moins que ce ne soit quelques étages plus bas. Dans cet univers insolite, Vincent n'avait aucune conscience de ce que pouvaient être le haut et le bas. Il examina le nouveau paysage qui l'entourait. A sa grande surprise, il se trouvait au centre d'une plate-forme en tout point semblable à celle qu'il venait de quitter. Mais cette fois, elle semblait jouer le rôle de carrefour : plusieurs couloirs-boyaux partaient en effet dans des directions différentes. Bien que l'idée parût folle à Vincent, il ne pouvait l'écarter de son esprit : il avait l'impression d'explorer un arbre, d'en occuper le tronc, avant d'errer à travers des labyrinthes souterrains qui ne seraient en fait que des racines. Malgré son appréhension et son dégoût, il n'hésita plus : il lui fallait absolument sortir de là. Au hasard, il suivit le premier long couloir qui se présentait à lui. De temps à autre, le corridor obliquait, changeait d'orientation. Il semblait n'aboutir nulle part. Vincent marchait déjà depuis un long moment lorsque, chancelant, il se jeta sur les genoux. Tous ses efforts, toute cette marche n'avaient servi à rien. Il pénétrait dans une cellule identique à celle qu'il venait de quitter. Il était bel et bien prisonnier...

A quelques mètres de lui, il distinguait une autre plate-forme, à partir de laquelle partaient d'autres couloirs. Cette fois, il

## IL ETAIT ENTOURE DE MERS ET D'OCEANS, PLONGEAIT DANS UN LIQUIDE GLUANT. IL NE POUVAIT PLUS CRIER

n'échappa à la poigne de fer qui plongeait une seringue dans son bras. Et puis, ce fut le néant...

Il avait l'impression d'errer dans un long couloir sombre qu'il voyait pour la première fois. Il était entouré de mers et d'océans, plongeait dans un liquide gluant. De temps à autre, il ressentait une décharge électrique, se heurtait à un mur troué comme un gruyère... Une folle terreur s'empara de lui. Mais il ne pouvait même plus crier. Il sombra dans une sorte de coma. A moins qu'il ne fût déjà mort...

chair vive et molle, un rien élastique. Il sentit ses cheveux se dresser sur sa tête. Il avait déjà lu une histoire de ce genre. Un type avait débarqué sur une île habitée par une araignée monstrueuse. A force de courage et de ruse, le type s'en était sorti. Se trouvait-il, lui aussi, sur le dos d'une araignée géante ? Vincent s'essuya le front d'une main tremblante et essaya de se calmer. Il allait se tirer de là. Surmontant sa répugnance, il se leva de nouveau. Cette fois, il parvint à se tenir debout en équilibre sur une sorte de plate-forme. Comme il n'avait aucun

en était sûr : il gisait au fond d'un labyrinthe : toutes les cellules communiquaient entre elles. Mais laquelle menait à la sortie ? C'est alors qu'il crut devenir fou : la cellule qu'il occupait était en train de changer de forme. Comme si elle était vivante ! Au fur et à mesure qu'elle se mouvait, de nouvelles ramifications semblaient s'établir, se développer. Brusquement, il se trouva projeté au beau milieu d'un film fantastique. Il vit clairement, comme s'il les dominait toutes, des suites infinies de cellules, qui paraissaient constituer une sorte de circuit. Un circuit entouré d'une lueur diffuse, une sorte de halo. Vincent n'eut pas le temps de réfléchir davantage : une violente et rapide décharge électrique secoua la cellule sur laquelle il se trouvait. Avant de sombrer dans l'inconscience, il lui sembla qu'une pluie diluvienne, un raz de marée, s'abattaient sur lui. Lorsqu'il reprit conscience — il passait décidément son temps à

somber et à se réveiller — il ne savait plus où il se trouvait. Il avait l'impression d'avoir échoué sur un terrain tourmenté, tout en circonvolutions. Était-ce une aire d'aérodrome, un port d'embarquement ? En vérité, il ne pouvait le dire. Tant bien que mal, il tenta de se relever, mais sous ses pieds,

et, du haut de son promontoire, scruta les alentours : qui avait pu concevoir l'architecture de ce monde tentaculaire, qui, par endroits, ressemblait à une jungle ? Ce qui intriguait Vincent, c'était l'absence d'hommes, bien sûr, mais aussi d'animaux. Et le poids de cette atmosphère si dense, quasi irrespirable pour

formé en insecte, il était tombé dans une ruche. Mais Vincent avait toujours aimé la science-fiction...

Soudain, Vincent sursauta : au-dessus de lui, des éclairs, des sortes de météorites, frôlaient ses cheveux. Des signaux sonores striaient ses tympans. Voilà qu'à présent, il avait l'impression d'être transplanté dans un laboratoire gigantesque où des savants invisibles multipliaient les expériences. Était-ce lui, le cobaye ? Il repoussa cette idée, s'étonna de n'avoir ni faim, ni soif. Était-ce le jour, la nuit ? Il ne savait plus. Il avait perdu toute notion du temps. Il lui semblait pourtant que pendant certaines périodes, l'activité paraissait plus grande. Comme si un jour invisible s'était levé. Mais comment se fixer un quelconque point de repère ? Maintenant qu'il s'était acclimaté à l'obscurité ambiante, Vincent distinguait mieux le décor qui l'entourait. Ce qui l'intrigua, c'est que le monde où il se trou-

(suite p. 28)

## IL ÉTAIT TRANSPLANTE DANS UN LABORATOIRE GIGANTESQUE OU DES SAVANTS INVISIBLES MULTIPLIAIENT LES EXPERIENCES

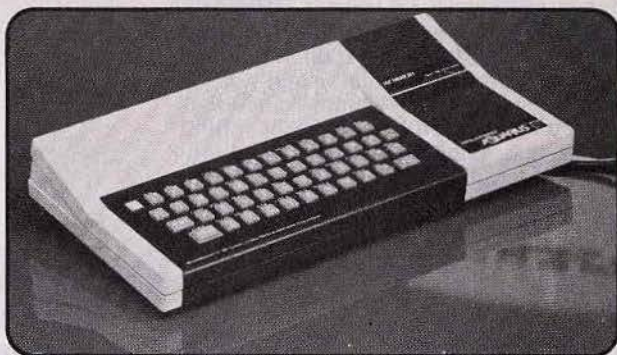
la substance molle réagit violemment, se tendit comme un arc. Les yeux de Vincent se brouillèrent et il retomba lourdement, comme aveuglé. Il aurait voulu pleurer comme un enfant. Et puis, la raison reprit le dessus. Décidé à tout comprendre, il ouvrit les yeux

un humain. Sans qu'il puisse s'expliquer pourquoi, il avait pourtant l'impression de n'être pas seul. Comme si autour de lui, une vie invisible s'activait. Si à ce moment-là, Vincent avait rencontré Merlin l'Enchanteur, il n'aurait pas été étonné d'apprendre que, trans-

# AQUARIUS 990 F

ORDINATEUR FAMILIAL

<b>AQUARIUS</b>	<b>990 F</b>
<b>Extension jeu "Mini Extender"</b>	<b>500 F</b>
<b>Cartouche 4k RAM</b>	<b>200 F</b>
<b>Cartouche 16K RAM</b>	<b>500 F</b>
<b>Cassette de jeu</b>	<b>390 F</b>
<b>Astrosplash - Night stalker - Trésor of Tarmin</b>	
<b>Programme</b>	<b>490 F</b>
<b>LOGO - FINE FORM - FILE FORM</b>	
<b>Adaptateur PERITEL/UHF</b>	<b>309 F</b>



**VECTRON**

128, avenue de Malakoff  
75116 Paris. Tél. (1) 502.18.18.

DISTRIBUTEURS  
NOUS CONTACTER

## BON DE COMMANDE

A RENVoyer A VECTRON, 128, AVENUE DE MALAKOFF 75116 PARIS

NOM \_\_\_\_\_  
 PRÉNOM \_\_\_\_\_  
 ADRESSE \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_ TÉL. \_\_\_\_\_  
 VILLE \_\_\_\_\_ CODE POSTAL [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ]  
 SIGNATURE \_\_\_\_\_

AQUARIUS	990 FT.T.C. x	_____
Extension jeu "Mini Extender"	500 FT.T.C. x	_____
Cartouche 4k RAM	200 FT.T.C. x	_____
Cartouche 16K RAM	500 FT.T.C. x	_____
Cassette de jeu	390 FT.T.C. x	_____
Astrosplash - Night stalker - Trésor of Tarmin		_____
Programme	490 FT.T.C. x	_____
LOGO - FINE FORM - FILE FORM		_____
Adaptateur PERITEL/UHF	309 FT.T.C. x	_____

Frais de port 50 F

**TOTAL TTC**

Veillez me faire parvenir dans les plus brefs délais la commande suivante contre remboursement   
 ou je joins un règlement par CCP  ou chèque bancaire  établi à l'ordre de Vectron.

## UN ORDINATEUR DÉGUISÉ EN CONSOLE

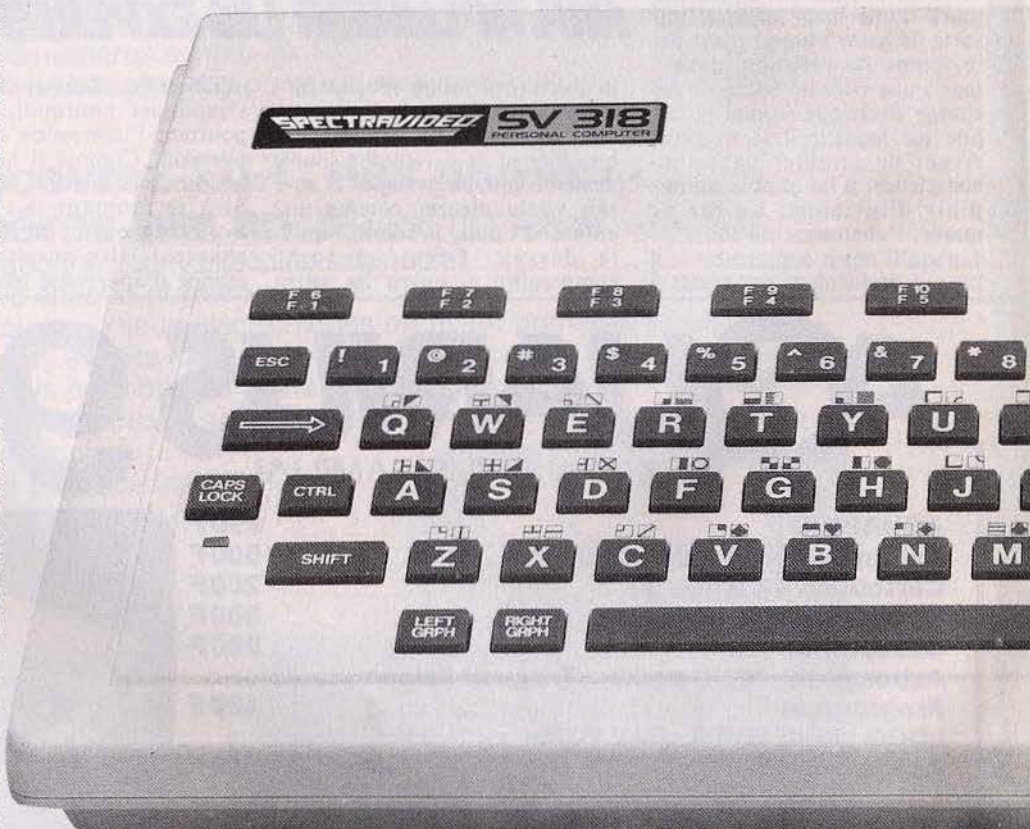
Venu tout droit de Hong-Kong, ce micro-ordinateur nous a réservé de bonnes surprises. D'abord son prix — moins de 3 000 francs — et une quantité de jeux originaux. Avec, en prime, un merveilleux adaptateur qui accepte toutes les cartouches de Coleco.

Valric Laurène importe depuis près de deux ans des ordinateurs qui font sensation. Après le *MPF II*, réunissant les qualités de l'*Apple* pour moins de 3 000 F, et le *Jupiter Ace* qui se programme en Forth, voici le *SpectraVideo SV 318*, un ordinateur qui se situe à mi-chemin entre la console de jeu et l'appareil professionnel. Du port-cartouche au lecteur de disquettes, toutes les extensions annoncées sont disponibles, ce qui n'est pas toujours le cas chez d'autres importateurs. Ses nombreux périphériques font du *SV 318* un micro-ordinateur très puissant.

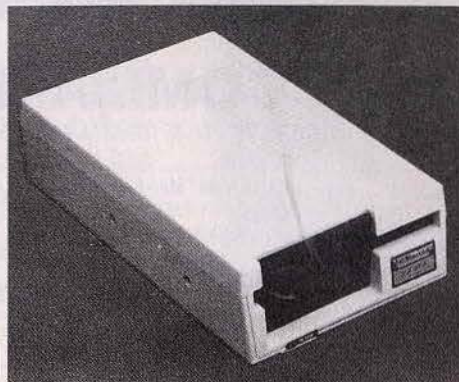
### Un manche à balai rouge

Son boîtier couleur crème, avec des touches grises et des inscriptions blanches, lui donne un petit air triste. Mais sur le côté droit, un manche à balai (ou manette de jeu) rouge aux multiples fonctions brise la monotonie. Le joystick intégré au boîtier est une grande première chez *SpectraVideo*. Son utilisation n'est pas seulement ludique. En effet, il sert aussi à déplacer le curseur à l'écran. Tout autour de l'ordinateur sont disposés en grand nombre des connecteurs servant au branchement des différentes extensions. Protégés par une plaque de plastique coulissante, les composants du *SV 318* ne craignent pas la poussière.

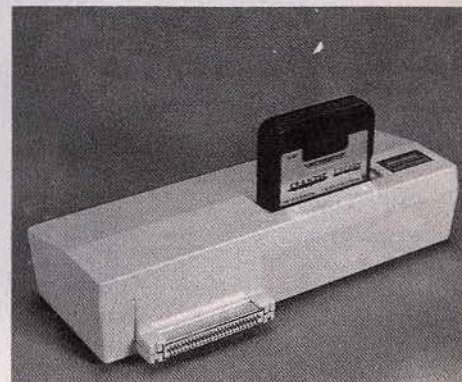
Ordinateur à part entière, il a aussi tous les avantages des consoles de jeux : joystick intégré, port-cartouche, deux



Imprimante



Lecteur de disquettes



Adaptateur pour cassettes Coléco.

prises pour des manettes de jeux supplémentaires, sans oublier la grande facilité de maniement de l'ensemble. Le SV 318 contentera aussi bien le néophyte à la recherche d'un ordinateur d'initiation que le joueur, et ses applications sont à la fois familiales et professionnelles.

Considéré comme un micro-ordinateur, sa taille peut surprendre à côté d'un Spectrum ou d'un Oric. Mais quelle importance !

La connexion est d'une grande simplicité, toutefois prenez bien les mesures entre le téléviseur et l'ordinateur car certains cordons, trop courts, ne permettent pas d'éloigner le SV 318 de son alimentation ou de la télévision. La connexion au poste se fait par l'intermédiaire de la prise péri-

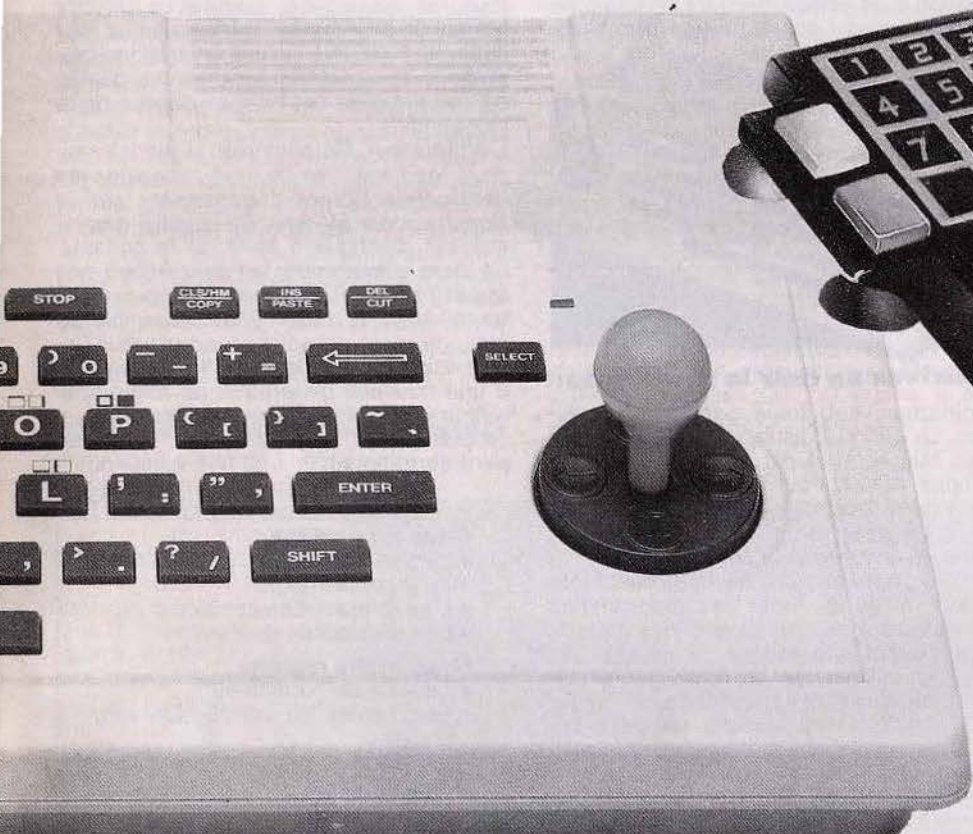
television. Si votre télé n'en est pas équipée, il vous faudra faire l'acquisition d'un poste multistandard car le modulateur intégré au SV 318 fonctionne en Pal. L'image est d'excellente qualité, ce qui n'est pas toujours le cas avec un modulateur Secam. Dernière solution, l'adaptation au standard Secam qui est de bonne qualité ; les couleurs sont stables et ne bavent pas les unes sur les autres.

### Une ludothèque à faire pâlir

Le Spectravidéo SV 318 est un micro-ordinateur extrêmement complet. De nombreuses extensions permettent toutes sortes d'applications. Côté ludique, en plus du joystick intégré à huit directions, il est possible de connecter deux autres

reusement polyvalent, avec une ludothèque à faire pâlir les autres constructeurs. En utilisant cet adaptateur, une seule précaution : ne jamais débrancher un cartouche quand l'ordinateur est alimenté car l'effet serait fatal pour l'adaptateur Colévision.

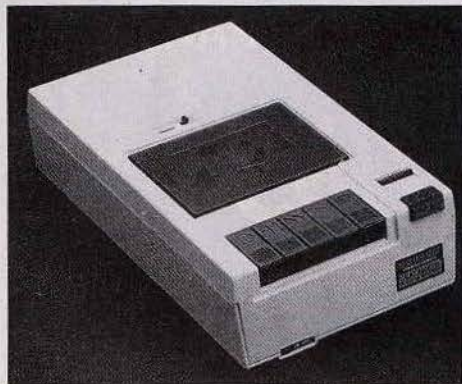
Côté programmation, il n'y a que l'embaras du choix : du lecteur de disquettes à la carte RS 232 C en passant par les extensions mémoire. Le boîtier d'extensions permet, pour 1 490 F, la connexion simultanée de 7 cartes périphériques. Les cartes pouvant être utilisées sont des extensions mémoire de 16 ou 64 Ko. Ram qui étendront la mémoire vive de votre appareil jusqu'à 256 Ko. Chacune d'elles coûte de 495 à 1 290 F. Il existe bien d'autres cartes, telle la carte 80 colonnes qui divise l'écran en 80 colonnes et 24 lignes, ou la carte



RS 232 C qui permet de raccorder tout périphérique standard.

### Le Basic commande toutes les extensions

Pour sauvegarder vos programmes, deux solutions : la première est le lecteur de disquettes (avec contrôleur 3 800 F), simple face munie d'une capacité de stockage de 256 ko. Il fonctionne sous CP/M, autorisant l'utilisation de nombreux logiciels d'application semi-professionnelle. Les ordres Basic qui commandent le lecteur de disquettes se chargent comme tous les autres logiciels. Si un seul drive ne vous suffit pas, aucun problème ! Le contrôleur est prévu pour en recevoir deux. Pour les petites bourses, il reste la deuxième solution, c'est-à-dire le lecteur de cassettes (environ 530 F). La bande magnétique comporte deux pistes : l'une pour les programmes et les données, l'autre pour le repérage ou l'explication vocale pendant le déroulement de la bande. Arrêtons-là cette impressionnante liste sans toutefois oublier les imprimantes à quatre couleurs ou qualité courrier. Le Basic permet de commander toutes ces extensions : jusqu'où ira-t-il ?



Lecteur de cassettes

manettes de jeux. Cette connexion est compatible avec les joysticks de type Atari, Commodore, Quickshot I, II, et III. Le Quickshot III s'adapte sur Colévision (190 F environ) et possède un clavier alphanumérique de douze touches qui s'utilisent dans certains logiciels ludiques. Ces manettes de jeux, extrêmement sensibles, conviennent particulièrement aux thèmes d'arcades. En plus des cartouches ludiques Spectravidéo, il est possible d'utiliser les cartouches de la console Coleco grâce à un adaptateur qui se branche derrière l'ordinateur, sur le port d'extensions. Tant pour le célèbre Zaxxon que pour les Schtroumpfs, la qualité de l'image est identique à celle de la console. Voici un micro-ordinateur entiè-

Pour programmer, il faut obligatoirement utiliser le clavier à 71 touches dont 10 touches de fonctions programmables. Comble de raffinement, la dernière ligne d'écran affiche l'emploi de 5 touches programmables. Pour obtenir les 5 autres, il suffit de presser « Shift ». Un petit voyant lumineux, comme celui d'une machine à écrire électrique, vous indique le passage de majuscule en minuscule. Les touches en caoutchouc mou, assez espacées, ne permettent pas aux spécialistes de la dactylographie d'entrer leurs programmes très rapidement.

Chacune des 26 touches de l'alphabet est surmontée de deux caractères semi-graphiques accessibles directement au clavier par deux touches. Il n'y a pas de touches d'édition, elles sont remplacées par le joystick intégré qui permet de déplacer le curseur dans quatre directions.

### Un maximum de commandes graphiques et sonores

Le Basic résident est géré par le célèbre microprocesseur Z 80 A. Un classique qui facilitera la découverte du langage machine et de l'Assembleur.

Dans sa version de base, *Spectravideo* possède une mémoire vive de 32 ko. D'autre part, sur les micro-ordinateurs, il n'y a pas un Basic commun mais des Basic. Chacun a ses propres ordres pour les changements de couleur d'écran. Le Basic du *SV 318* est une version MSX créée par la société Multisoft. Il fonctionne grâce à des circuits spécialisés et utilise un maximum de commandes graphiques et sonores. Le standard MSX vient d'être adapté par de nombreux constructeurs japonais. Il doit être ainsi possible de faire fonctionner un logiciel d'un ordinateur à l'autre avec très peu de transformations. Son Basic est complet, aucun ordre n'y manque.

L'un des atouts incontestables du *SV 318* reste la gestion des graphiques et des sons : la haute résolution graphique est de 256 x 192 pixels avec 16 couleurs distinctes.

Cet ordinateur possède de très nombreuses instructions aidant à la conception

graphique : **Circle** trace des cercles, **Color** gère les couleurs, **Draw** trace un trait droit, et **Paint** remplit une figure quelconque d'une couleur choisie...

En plus de ces possibilités graphiques, il est possible de gérer 32 sprites à la fois sur l'écran. Un sprite est un caractère graphique défini en haute résolution sur une matrice 8 x 8. Ce dernier peut être allumé à l'écran dans n'importe quel sens. Si vous avez défini un envahisseur grâce au sprite, il pourra se déplacer sans que ses mouvements apparaissent saccadés. Les sprites peuvent être mélangés les uns aux autres pour simuler des collisions ou autres effets intergalactiques. La réalisation de jeux d'arcades s'en trouve grandement facilitée, par exemple la création d'un *Space invaders* en Basic ne nécessite plus l'apprentissage des finesses du langage machine.



### Inscrivez en clair la note à jouer

Ordinateur, oui, mais également musicien. Le *SV 318* dispose de trois canaux avec huit octaves par canal et d'une enveloppe ADSR. Pour composer un air, il suffit de donner des chaînes de caractères comportant en clair la note à jouer, l'octave, la durée et le timbre.

Le Basic permet aussi bien aux débutants qu'aux initiés de créer des programmes de toutes sortes. Les passionnés de jeux apprécieront la présence de l'instruction **Joy** qui commande un joystick à l'intérieur de leurs programmes. Un Basic sans pratiquement aucune faiblesse qui se révèle d'une grande souplesse d'utilisation. Nous avons cherché à le mettre en défaut mais cette tentative fut un

échec. Il y a plus de 200 commandes et fonctions Basic. Si vous trouvez ce dernier trop lent pour vos programmes de jeux ou difficilement utilisable pour la gestion de fichier, d'autres langages sont disponibles : Pascal, Cobol, Logo, PL1,... de quoi satisfaire les programmeurs les plus difficiles.

### SOUS LE CAPOT

- Capacité de 32 Ko RAM et 32 Ko ROM
- Haute définition de 256 x 192 Pixels.
- Basic microsoft standard MSX et tous ceux fonctionnant sous CP/M.

La ludothèque *Spectravideo* comporte tous les classiques, comme la célèbre grenouille de *Frogger*. Dans tous ces jeux l'accent a été mis sur les animations graphiques et les effets sonores. La qualité de ces logiciels est bien au-dessus de la moyenne.

L'adaptateur Colecovision étend beaucoup les capacités de jeux car toutes les cartouches Coleco fonctionnent sur le *Spectravideo SV 318*. La qualité graphique est identique à celle de la console. Ce type d'extension fait peu à peu son apparition sur plusieurs micro-ordinateurs. Ainsi, le *Laser 2001* disponible au mois de mars possède un adaptateur Colecovision. En fait, le *SV 318* ouvre la voie à une nouvelle génération de micro-ordinateurs, combinant avec bonheur jeux et programmation (*Spectravideo*). Distribué par International. Prix : 2 980 F environ).

Bertrand RAVEL

### Nous avons aimé :

- Le port-cartouche ;
- Le joystick intégré ;
- L'adaptateur Colecovision ;
- Les possibilités du Basic.

### Nous avons regretté :

- La taille de l'ordinateur ;
- Les câbles de connection trop courts ;
- Le clavier peu adapté à une frappe rapide.

## 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

NOUS CRÉONS ET RÉALISONS DES JEUX ET ENSEMBLES ÉLECTRONIQUES (Commande min. : 1000 ex.)

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

# UN TIGRE DANS LE MOTEUR ATARI

Ce nouvel appareil, à connecter sur le VCS Atari,  
va bientôt faire pousser des ailes à la console best-seller de la firme américaine  
handicapée par une mémoire aux possibilités limitées.  
Pour le prix de quelques cartouches de jeux une cure de jouvence.

Le *Superchargeur* se présente comme une cartouche de longueur inhabituelle venant s'enclencher dans le logement prévu à cet effet de la console. Il est alimenté directement par l'Atari 2600 afin d'éviter la multiplication de câbles qu'aurait nécessité une alimentation séparée. Un cordon, terminé par une prise jack, permet de le relier à la prise écouteur de n'importe quel magnétophone à cassettes, pourvu que celui-ci soit muni de la prise correspondante. La mise en place s'effectue ainsi très rapidement et sans augmenter notablement l'encombrement de la console. Le *Superchargeur* constitue une extension de qualité à l'Atari 2600.

## Chargement en dix-sept secondes

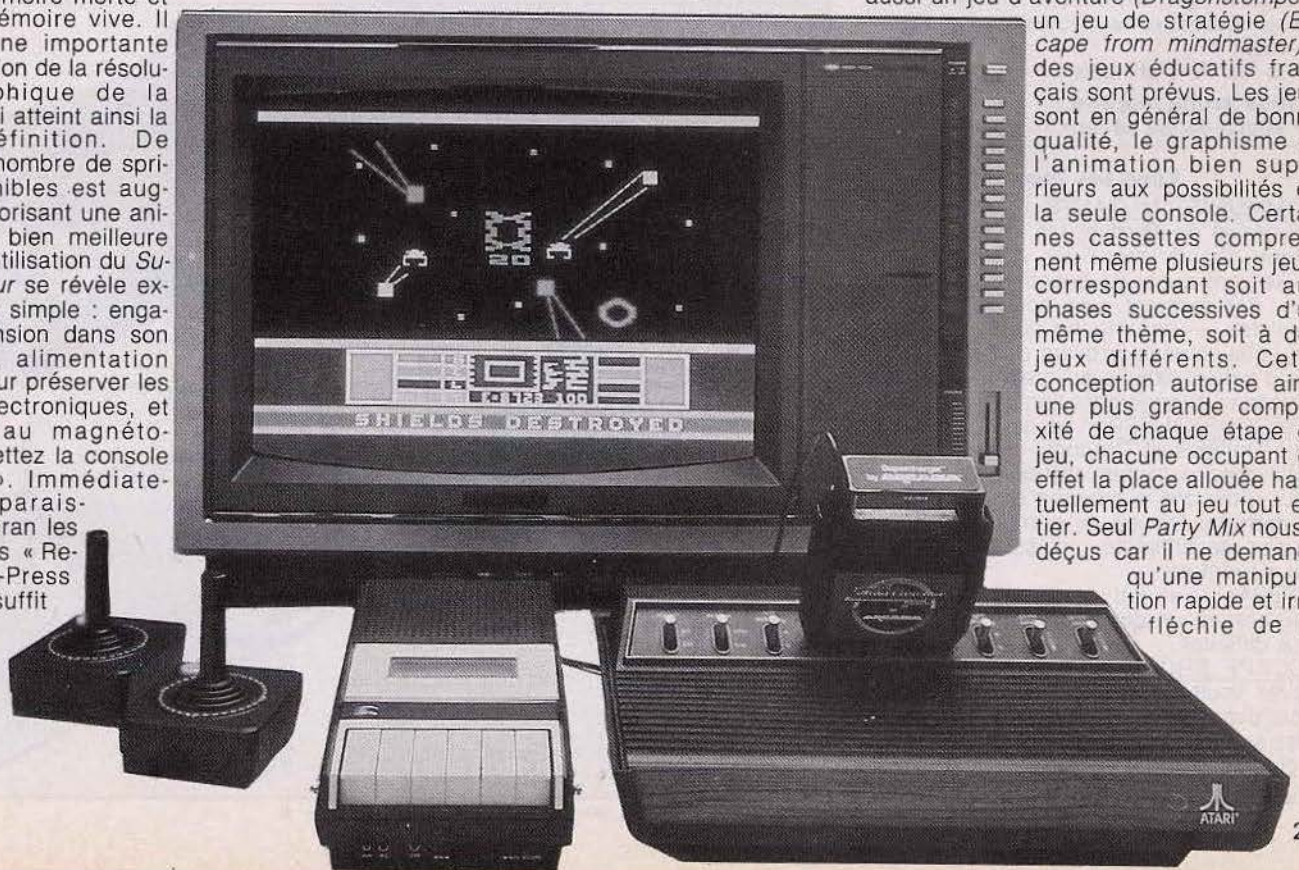
Ce système ajoute à la mémoire de base 2 K de mémoire morte et 6 K de mémoire vive. Il s'ensuit une importante augmentation de la résolution graphique de la console qui atteint ainsi la haute définition. De même, le nombre de sprites disponibles est augmenté, autorisant une animation de bien meilleure qualité. L'utilisation du *Superchargeur* se révèle extrêmement simple : engagez l'extension dans son logement, alimentation coupée pour préserver les circuits électroniques, et reliez-la au magnétophone ; mettez la console sur « on ». Immédiatement, apparaissent à l'écran les inscriptions « Rewind tape-Press play ». Il suffit

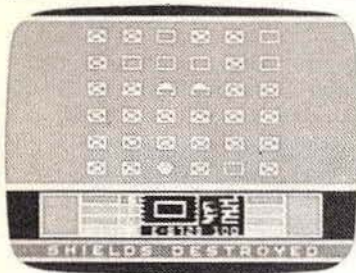
de rembobiner la cassette du programme au début et de mettre le lecteur de cassettes en position lecture. Le programme commence alors à être chargé dans la console, pendant que l'écran se remplit progressivement de bandes verticales, accompagnées d'une gamme montante. Au bout de dix-sept secondes, le chargement est terminé et l'inscription « Stop tape » apparaît à l'écran. Ce chargement ultra-rapide est dû à la très grande vitesse de transmission du système. En effet, le *Superchargeur* permet une vitesse de transmission de 3 000 bauds (1 baud = 1 bit/seconde), soit la vitesse de la plupart de celle des ordinateurs familiaux, multipliée par 2. De plus, le système est remarquablement fiable et fonctionne avec toutes sortes de lecteurs de cassettes, anciens ou récents, voire

même avec un walkman. Seule précaution, il faut mettre la commande de tonalité (si elle existe) sur le maximum d'aigu et pousser le volume au maximum. Si vous rencontrez des difficultés du fait de la vétusté de votre lecteur, rien n'est perdu : sur l'autre face de la cassette, le programme est enregistré à une vitesse plus lente (2 000 bauds) impliquant une fiabilité quasi-totale ; il vous faudra attendre seulement un peu plus longtemps (trente-deux secondes) pour que votre programme soit chargé.

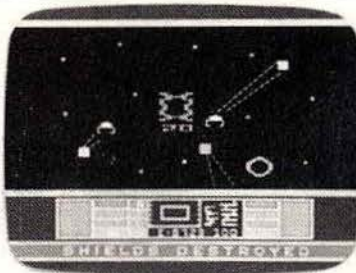
## Amortissement dès le deuxième jeu

La gamme de logiciels compatible avec le *Superchargeur* comprend déjà une dizaine de jeux. La plupart sont de grands classiques de jeux d'action, mais il existe aussi un jeu d'aventure (*Dragonstomper*), un jeu de stratégie (*Escape from mindmaster*) ; des jeux éducatifs français sont prévus. Les jeux sont en général de bonne qualité, le graphisme et l'animation bien supérieurs aux possibilités de la seule console. Certaines cassettes comprennent même plusieurs jeux, correspondant soit aux phases successives d'un même thème, soit à des jeux différents. Cette conception autorise ainsi une plus grande complexité de chaque étape du jeu, chacune occupant en effet la place allouée habituellement au jeu tout entier. Seul *Party Mix* nous a déçus car il ne demande qu'une manipulation rapide et irrégulière de la

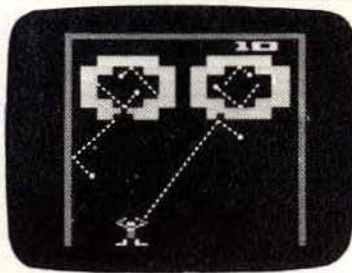




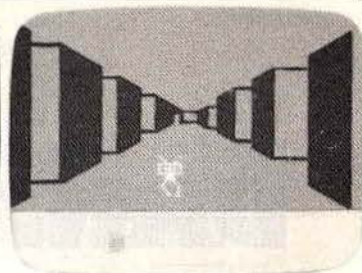
Phaser Patrol



Phaser Patrol



Fireball



Escape from Mindmaster

manette. Que peut-on reprocher au *Superchargeur*? Pas grand-chose, il faut l'avouer. Certes son prix est supérieur à celui d'une cartouche traditionnelle, mais il est fourni avec la cassette *Phaser patrol* qui est un *Star trek* de bonne qualité. De plus, les cassettes coûtant moins cher que les cartouches, dès l'achat du deuxième jeu, l'appareil est amorti. Il nécessite l'utilisation d'un lecteur de cassettes, mais de nos jours, qui ne possède un walkman ou un magnéto-cassette? Enfin, l'accès au jeu n'est pas instantané comme dans le cas des cartouches, mais le chargement ultra-rapide rend la différence insignifiante. En conclusion, le *Superchargeur* apparaît comme une extension de très bonne qualité, permettant un accroissement notable des possibilités graphiques de la console et se révélant rentable dès l'achat du troisième jeu. Un must. (*Supercharger*, distribué par M.C.C. Prix : 500 F environ).

#### Nous avons aimé :

- l'accroissement intéressant des possibilités graphiques et d'animation ;
- la vitesse et la fiabilité du chargement ;
- la facilité d'utilisation.

#### Nous avons regretté :

- aucun défaut sérieux !

#### Tous les jeux

**COMMUNIST MUTANTS** : il s'agit d'un jeu dérivé de *Phœnix*. Un vaisseau-mère largue régulièrement des soucoupes qui lui servent aussi de boucliers de protection. Par moment, une soucoupe — ou plusieurs — se détache du lot et plonge sur vous en vous arrosant de bombes. Un jeu d'action difficile au graphisme réussi mais bien étrangement nommé...

**DRAGONSTOMPER** : un jeu d'aventure type Donjons et Dragons. Vous allez devoir vaincre toutes sortes d'embûches pour atteindre la caverne du monstre et le détruire. Ce jeu se compose de trois parties de difficulté croissante : un bon jeu d'aventure.

**FIREBALL** : un jeu de casse-briques très intéressant, un des plus complets et des plus difficiles.

**ESCAPE FROM MINDMASTER** : vous devez vous échapper d'un labyrinthe en trois dimensions composé de six labyrinthes successifs ; un jeu qui réclame stratégie et sens de l'orientation.

**KILLER SATELLITES** : vous devez défen-

dre les habitants de votre planète contre les envahisseurs qui les menacent. Vous balayez l'espace, guidé par votre radar, pour abattre vos ennemis avant qu'ils n'atterrissent, ce qui devient particulièrement difficile à haut niveau.

**SUICIDE MISSION** : un *Astéroïds* classique bien que le thème soit ici de détruire un abcès à l'aide d'injections de pénicilline.

**PHASER PATROL** : vous êtes le commandant d'un vaisseau spatial et vous devez épurer le galaxie des ennemis qui l'ont envahie : vous êtes aidé en cela par vos différents instruments de mesure (radar de courte et longue portée, contrôle du bouclier) et par la possibilité de retourner à une base refaire le plein d'énergie, de munitions et de réparer vos avaries. Les combats en trois dimensions sont particulièrement réalistes. Un excellent jeu fourni de plus gratuitement avec le *Superchargeur*.

**FROGGER** : aidez la grenouille à traverser l'autoroute et la rivière pour rejoindre son trou. Une version difficile aux gra-

phismes remarquables.

**PARTY MIX** : un ensemble de cinq jeux différents. Seuls, *Bop a Buggy*, où vous devez conduire un buggy sur un parcours difficile et *Down on the line*, où vous devez faire passer des briques d'un tapis roulant à l'autre, dépassent un peu la médiocrité.

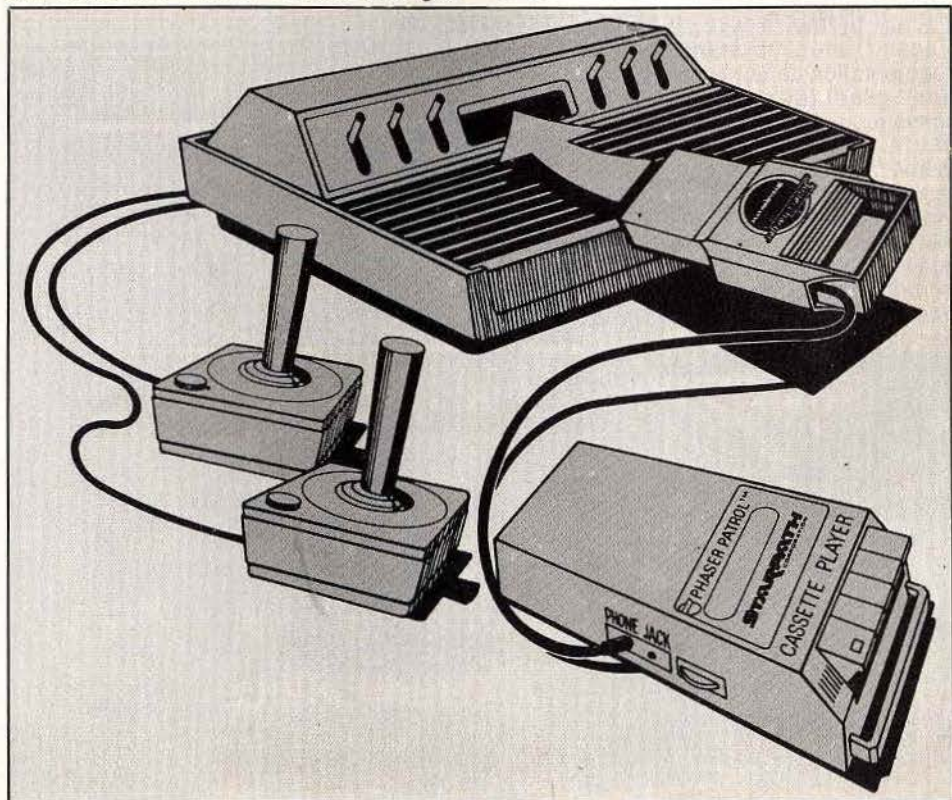
**RABBIT TRANSIT** : vous devez aider un petit lapin à traverser une prairie infestée de serpents, de crocodiles et d'insectes. Puis vous devez lui faire atteindre différentes briques lumineuses malgré les menaces du chasseur. Il pourra alors rejoindre sa compagne et fonder une famille toujours plus nombreuse. Un adorable jeu d'action, nécessitant de bons réflexes.

(Prix des K7 : de 200 F à 240 F)

Jacques HARBONN

#### SOUS LE CAPOT

- Ensemble formant cartouche s'enclenchant sur la console.
- Ajoute 2 K de ROM et 6 K de RAM.
- Permet d'atteindre la haute définition et multiplie le nombre de sprites.





## Video Club Convention

54, rue de la Convention  
75015 PARIS  
Tél. 578.28.63

### JEUX ELECTRONIQUES

DES PRIX



"CADEAUX"

SPECIAL PARKER

#### Cassettes pour Colecovision

Super Cobra.....	399 F
Tutankham.....	399 F
Popeye.....	399 F
Q. Bert.....	355 F
Importants stocks disponibles (et bientôt les nouveautés CBS)	

#### Cassettes pour Atari

Popeye.....	330 F
The return of the Jedi....	299 F

#### et en promotion :

Action Force.....	179 F
Star-Wars.....	179 F
Spiderman.....	179 F
Amidar.....	179 F

#### Cassettes pour Mattel

Popeye.....	330 F
Super Cobra.....	330 F

#### et toujours

- location consoles et cassettes  
CBS, Atari, Mattel
- Cassettes d'occasions  
CBS, Atari, Mattel

avait ne semblait pas être divisé en pays mais en zones, lesquelles assuraient un travail précis qui permettait à la communauté de vivre. Un peu comme si tous les états avaient fusionné pour évoluer en fonction d'un seul et même critère, l'intérêt commun. Excité par toutes ces découvertes, Vincent remarqua que la planète où il était prisonnier était composée de deux vastes continents sur lesquels on retrouvait des installations identiques et surtout, symétriques ! C'est alors que l'inexplicable se produisit, il venait d'arriver dans un endroit où tout — même lui — respirait l'intelligence infinie ! Il n'aurait pu expliquer logiquement cette impression. Mais elle s'imposait à lui avec force.

En dépit de son intelligence décuplée, il n'arrivait pourtant pas à comprendre comment se faisait la circulation. Car il y avait une circulation. Et intense encore ! Comme si des milliards de véhicules ou de marchandises effectuaient d'incessants allers-retours d'une zone à l'autre. Mais l'étrange ne s'arrêtait pas là. Il n'y avait pas que ces véhicules, qu'il voyait en « seconde vision », qui l'intriguaient. Car, depuis qu'il suivait cette sorte de circuit fléché d'où partaient, à chaque instant et tous azimuts, des sortes de longs couloirs, il découvrait la plus vaste cartographie qui pouvait exister. Grâce aux mystérieux et nouveaux pouvoirs dont il paraissait être doté, Vincent percevait nettement la présence de messages invisibles, chargés de véhiculer ou de transmettre une information importante. Mais à qui cette information était-elle destinée, et où se cachait son destinataire ? Chaque fois que Vincent croisait un tel message, il avait l'impression d'avoir chaud ou froid. A un moment, il crut même ressentir une impression de piquûre. Il buta contre des touffes qui ressemblaient à des racines vivantes et réagissaient au moindre de ses mouvements. Pas de doute : même si ces choses-là se manifestaient sous une forme inconnue des humains, elles n'en étaient pas moins vivantes et réelles.

Au fur et à mesure qu'il progressait, Vincent retrouvait sa lucidité. La terreur cédaît la place à la curiosité. Se trouvait-il dans un monde souterrain ?

Avait-il été projeté dans le futur ? Rêvait-il enfoui au fond de son lit ou la réalité de ce monde extraordinaire était-elle palpable ? Il s'assit un moment pour reprendre son souffle. Et c'est à ce moment-là que l'idée germa dans son esprit. S'il arrivait à suivre le fil de ce long couloir-réseau qui traversait cet étrange univers de part en part, il arriverait bien à trouver une porte de sortie, une faille. Et c'est vrai que ce circuit, semblable à un métro démesurément grand, paraissait se déplacer sur toute la planète.

Inexplicablement, il semblait à Vincent que, chaque fois que ce circuit passait dans un territoire, il apportait la vie et la lumière. Tout se passait comme si toute la végétation, et la terre, se réveillaient à son passage.

## CE CIRCUIT SEMBLABLE A UN METRO DEMESUREMENT GRAND, PARRAISAIT SE DEPLACER SUR TOUTE LA PLANETE.

Vincent lui-même se sentait régénéré. Il se mit à rire : entre l'énergie électrique qui lui donnait du ressort, le paysage insolite qu'on pouvait aisément comparer à un labyrinthe de circuits, doté de fils, de câbles, de réseaux, il avait tout à fait l'impression d'explorer de l'intérieur un ordinateur. L'idée saugrenue s'évanouit ; il était temps de repartir. Il chemina un long moment sans rencontrer âme qui vive. La bombe atomique aurait-elle transformé le monde, anéanti les êtres sans qu'il s'en aperçoive ? Etait-il le seul survivant et si oui, pourquoi avait-il survécu ? A nouveau, il suivit les couloirs en boyaux qui se déroulaient devant lui. Il traversa des sortes d'antichambres reliées à des cellules toutes semblables par des couloirs sans fin. Sortirait-il jamais de cet inextricable labyrinthe ? De temps à autre, sans crier gare, un signal d'alarme, qu'il sentait plus qu'il ne l'entendait, résonnait dans sa tête. En même temps, il lui fallait trouver son chemin à travers un dédale de faisceaux qui partaient dans toutes les directions. Il en suivit un, au hasard. A sa grande surprise, il réalisa que

pour la première fois depuis son arrivée sur cette planète, il ressentait la notion de couleur. Dans une sorte de brouillard, il lui sembla distinguer au loin une grosse masse grise, et une autre blanche. Il lutta longtemps pour les atteindre et lorsqu'il parvint enfin au but, il lui sembla qu'il avait rêvé cette coloration. Où donc étaient les arc-en-ciel terrestres ?

Depuis combien de temps Vincent errait-il dans cette jungle ? Des semaines, des mois peut-être. Il commençait à se sentir las. Il aurait voulu rencontrer un humain, fût-ce son pire ennemi. Mais il était seul, désespérément seul. C'est à ce moment-là que les bombardements commencèrent. A moins que ce ne soit la pire tempête qu'il ait jamais vécue. Sous ses pieds, le

sol se dérobaît. Vincent eut juste le temps de se jeter à plat ventre, de s'accrocher à une grosse racine qui dérivait. Il lutta contre le courant comme un forcené. Aussi soudainement que le cataclysme avait fondu sur lui, le calme revint et le tremblement qui secouait le sol se calma. Un silence lourd s'ensuivit, et tout rentra dans l'ordre. La tête entre les mains, Vincent n'osait plus bouger. C'est tout juste s'il respirait. Lorsqu'il se décida enfin à regarder autour de lui, il fut stupéfait de voir que rien n'avait changé. Etait-il possible que ce grand bouleversement n'ait eu lieu que dans son esprit ? Péni-blement, Vincent se remit en route. Mais le désespoir commençait à le gagner. Etait-il condamné à finir ses jours dans cette prison sans barreaux ?...

Il lui semblait avoir parcouru des kilomètres entiers lorsqu'il se retrouva sans crier gare devant l'entrée d'un long couloir. Mais celui-là ne ressemblait pas aux autres. Il s'apparentait davantage à un tunnel. Mais le plus curieux, c'était que ce tunnel semblait enveloppé dans des couches successives... de plastique ! Cette histoire de circuit

# TUBES

## CATEGORIC

### Touché... coulé !

Après de nombreuses batailles spatiales, vous voici revenu sur terre, et sur mer. Vous êtes devenu commandant d'un croiseur pendant la seconde guerre mondiale, et il vous faut repousser les attaques des sous-marins et chasseurs ennemis. Le but du jeu est, bien sûr, d'en détruire le maximum tout en préservant votre croiseur de leurs attaques. Vous avez le choix entre deux niveaux de difficulté. En cours de partie, il faut répondre à diverses questions qui permettent de faire évoluer votre navire. Si ce dernier est torpillé ou incendié, il coule immédiatement. Il vous faut alors quitter le navire au plus vite ! N'hésitez pas à torpiller les convois marchands.

Ce logiciel de simulation de bataille navale est très proche de la réalité. Il est possible de commander du poste de pilotage, de visualiser la situation générale, d'utiliser le radar ou le sonar et, bien sûr, de tirer. Il faut choisir la bonne vitesse pour le navire et définir les priorités d'interception des ennemis. (No man's land pour Oricl).

Type : simulation de bataille navale

Intérêt : ★ ★ ★ ★

Graphisme : ★ ★ ★ ★

Bruitage : ★ ★ ★

Prix : 95 F environ (sur cassette audio).

## FROGGER

### Elle saute chez Philips !

La célèbre petite grenouille séparée de son nid douillet par une autoroute redoutable et par une rivière traîtresse est enfin arrivée chez les possesseurs de consoles Philips et Brandt. Cette adaptation, signée Parker est étonnante : ce hit des jeux d'arcades conserve toutes ses qualités, transposées sur des consoles aux possibilités relativement restreintes et passionne tous les joueurs. Le graphisme reste fort correct et deux tableaux différents se succèdent : dans le premier, notre batracien doit éviter des véhicules qui circulent plus ou moins vite ; dans le second, il tente de traverser une rivière en sautant de rondins en dos de tortues, tortues qui, hélas pour elle, plongent au moment où l'on s'y attend le moins (Parker pour Vidéo pac G7200, G7400 et JOPAC 7400).

Type : habileté

Intérêt : ★ ★ ★ ★ ★

Graphisme : ★ ★ ★ ★ ★

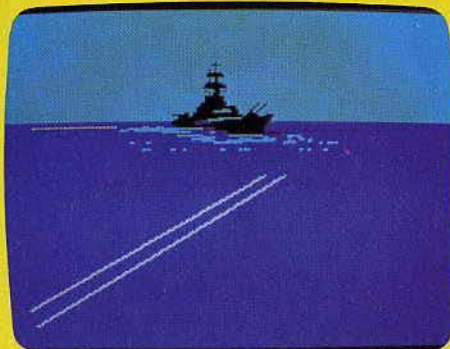
Bruitage : ★ ★ ★ ★

Prix : 400 F environ.

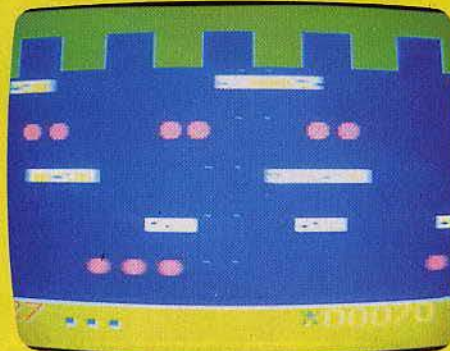
## TENNIS

### Le respect des règles

Voici l'une des nombreuses versions du jeu de tennis fonctionnant sur micro-ordinateur. Vous pouvez jouer soit contre le Laser 200-210, soit contre un camarade. Placez-vous au centre du terrain sur la



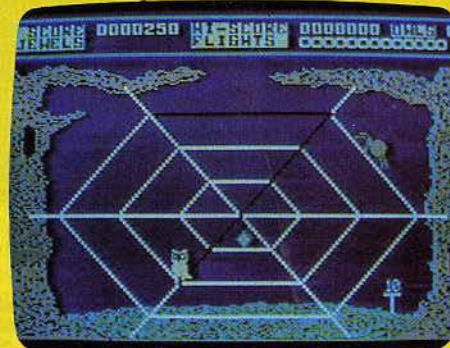
CATEGORIC



FROGGER



TENNIS



DICKY'S DIAMOND

ligne de fond de court, servez, la partie est commencée. Mais attention, l'ordinateur est un partenaire redoutable et ne vous pardonnera aucune faute. Un petit carré rouge placé en bas ou en haut de votre écran à gauche, indique lequel des

deux joueurs doit servir. Sur le côté gauche sont inscrits les scores et les jeux gagnés par chaque participant.

Un jeu d'excellente qualité par rapport aux capacités du Laser 200-210. Le graphisme des joueurs, très réaliste, donne beaucoup d'attrait à ce logiciel. L'immense pelouse verte et le terrain s'étendent à perte de vue devant votre raquette.

Toutes les règles classiques du tennis sont respectées, il est ainsi possible de monter au filet. Malheureusement les joysticks ne permettent pas de diriger les petits bonshommes rapidement, et vous risquez de rater certaines balles. Il est également possible d'utiliser le clavier. Ce logiciel est sans aucun doute l'un des meilleurs fonctionnant sur Laser 200-210. (Vidéo Tech pour Laser 200-210).

Type : sport

Intérêt : ★ ★ ★

Graphisme : ★ ★ ★ ★ ★

Bruitage : ★ ★

Prix : 69 F environ (sur cassette vidéo).

## DICKY'S DIAMOND

### Offrez-vous une toile

Un bol d'air frais vous ferait du bien, et pourquoi pas une promenade en forêt ? La nuit tombe lentement et, assis au pied d'un vieux chêne, vous assistez à une scène unique.

Une araignée tisse sa toile, mais lorsqu'elle a terminé cette minutieuse opération, un oiseau nocturne, sorte de hibou démoniaque, survient et s'acharne à détruire son œuvre. Voilà que vous prenez parti pour le hibou contre cette malheureuse araignée. Vous allez essayer de détruire peu à peu la toile en passant sur celle-ci. Jusque-là, rien de vraiment attrayant, mais lorsque vous saurez que le hibou peut être empoisonné par l'insecte, le jeu devient alors plus divertissant. Stephen l'araignée ne se laisse pas faire.

Inlassable, elle retisse le plus rapidement possible la partie détruite de sa toile. Votre hibou marche sur le fil de la toile, puis vole de fil en fil en prenant soin d'éviter Stephen. Mais elle a volé des diamants et le hibou Dicky, que vous incarnez, doit les retrouver, en détruisant la toile jusqu'à ce qu'elle explose pour enfin rattraper les diamants un à un dans leur chute. La présentation du jeu est amusante, elle se déroule sur l'air de la Toccata de J.-S. Bach. Ce jeu fera l'unanimité. (Romik Software pour Commodore 64).

Type : action

Intérêt : ★ ★ ★

Graphisme : ★ ★ ★ ★ ★

Bruitage : ★ ★ ★ ★ ★

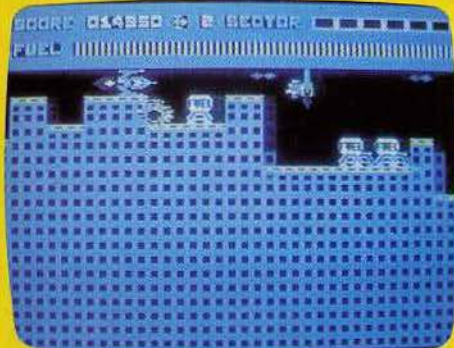
Prix : 110 F environ.

## SKRAMBLE

### Sueurs froides

Vous avez combattu des escadrilles ennemies qui voulaient anéantir la terre. Mais avant de vous reposer, il vous faut partir pour une dernière mission — sans aucun doute la plus dangereuse — dans les entrailles de la plus inquiétante planète de la galaxie.

Aux commandes de votre vaisseau spatial, un rude périple vous attend. Vous devez traverser les six secteurs de défense qui protègent le quartier général du Commandant des forces de l'empire de Cobron. Mais attention, le parcours est semé d'obstacles, votre adresse sera mise plus d'une fois à l'épreuve. En évitant les missiles, les boules de feu (que vous ne pouvez détruire), parcourez les



SKRAMBLE

cavernes bleues et vertes en détruisant les réservoirs de carburant ennemis, pour atteindre le PC Corbon. La dernière zone

avant votre but est tracée dans une ville entre d'immenses buildings. Vous avez juste assez de place pour passer. Le dernier parcours est idéal pour les adeptes des sueurs froides. Mais après avoir découvert toutes les astuces du trajet idéal, ce jeu deviendra monotone. A chaque parcours achevé, la partie redémarre au premier tableau et ainsi de suite. Vous ne regretterez pas l'utilisation d'un joystick. Ce jeu est une réplique quasi conforme du célèbre jeu d'arcade Skramble. (Anirog Software pour Commodore 64).

Type : action

Intérêt : ★ ★ ★ ★

Graphisme : ★ ★ ★ ★ ★

Bruitage : ★ ★ ★

Prix : 150 F environ (sur cassette audio).



ZAXXON

## ZAXXON

### Le plaisir en 3D

Il est tout d'abord apparu sur les jeux d'arcades. Il passe maintenant de la salle de jeux à votre salon et est disponible sur micro-ordinateur, mais pas n'importe lequel ! Ce jeu en trois dimensions est disponible sur l'Apple II.

Ici encore des envahisseurs, mais dans un décor spatial dessiné en perspective. Aux commandes d'un vaisseau disposant des dernières innovations techniques, vous devrez attaquer des forteresses ennemies en évitant les ripostes de vos adversaires : missiles et fusées à tête chercheuse. Lorsque la forteresse se sentira trop menacée, une flottille de vaisseaux ennemis vous attaquera.

Le combat devient alors inégal et vous devez réagir au plus vite. Avant de s'avouer complètement vaincus, les habitants de la forteresse vous envoient leur robot blindé doté d'une fantastique puissance. Quand vous approchez de la forteresse, un mur de briques se dresse devant vous. Mais c'est une fois à l'intérieur que la véritable mission commence car les protections sont très fortes. Même si le jeu devient rapidement monotone, les graphismes sont d'une telle qualité que parcourir l'espace aérien ennemi est un véritable plaisir pour les yeux.

L'utilisation d'un joystick est presque obligatoire pour combattre dans de bonnes conditions. Un dernier détail, les graphismes de ce logiciel ludique pour Apple II sont identiques à ceux de la cartouche fonctionnant sur la console Colecovision. (Datasoft pour Apple II, II<sup>e</sup>).

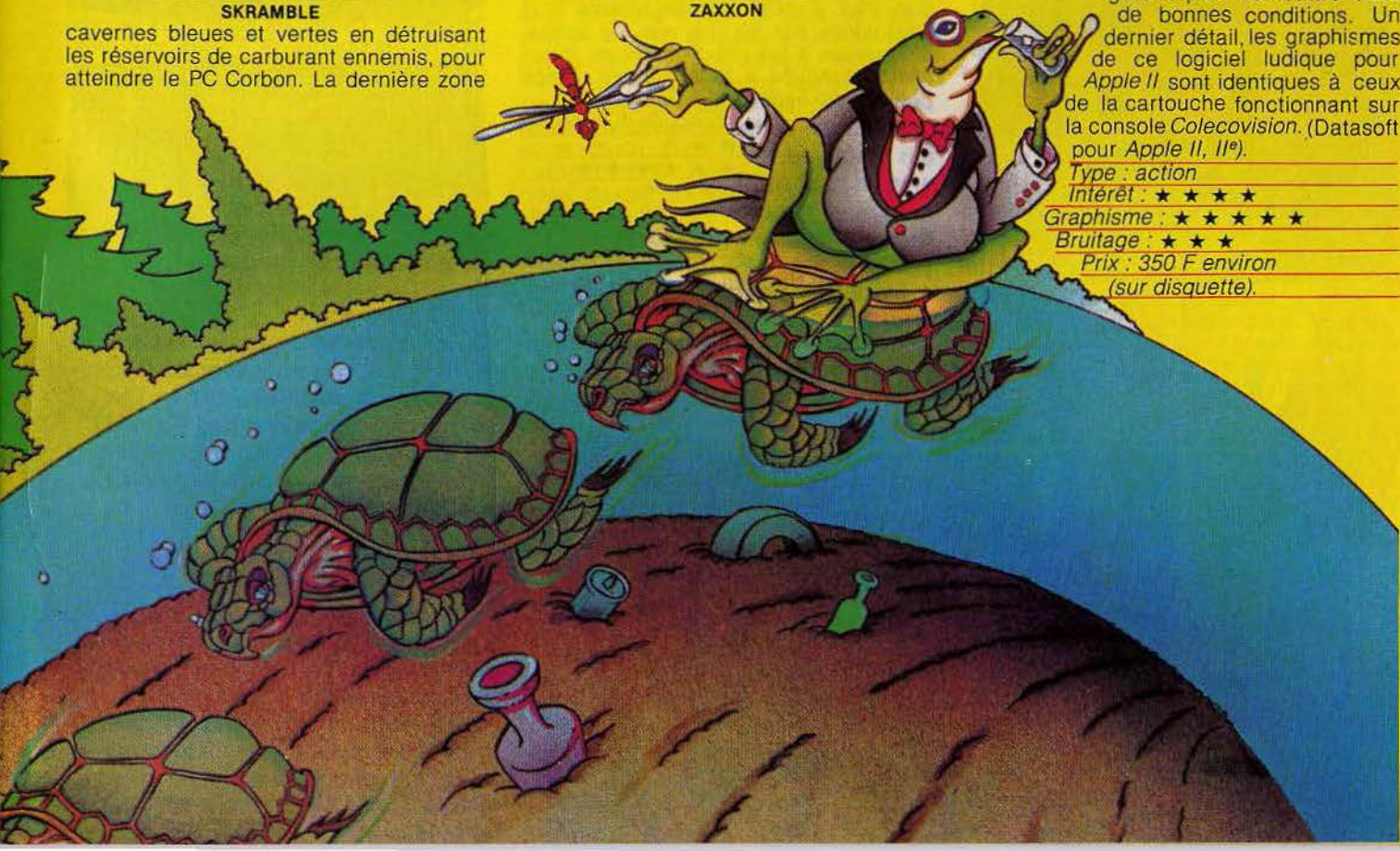
Type : action

Intérêt : ★ ★ ★ ★ ★

Graphisme : ★ ★ ★ ★ ★

Bruitage : ★ ★ ★

Prix : 350 F environ  
(sur disquette).



# TUBES

## MONACO GP

### Pleins phares

Des effets spéciaux impressionnants avec de puissantes accélérations dans cette fantastique course automobile. Le Grand Prix de Monaco est l'une des compétitions les plus réputées, la gagner serait peut-être le début d'une grande carrière de pilote automobile. Dans cette course, les concurrents surgissent au dernier moment devant vous. De nombreux paysages défilent, aussi différents les uns que les autres. La course débute dans une zone urbaine, ensuite il faut passer sur une gigantesque flaque d'eau où la voiture fait de l'aquaplaning et devient pratiquement incontrôlable à grande vitesse. La dernière zone est un tunnel dans lequel vous ne pourrez distinguer les autres concurrents que lorsqu'ils seront balayés par vos phares. Avant chaque changement d'état de la chaussée, un petit panneau jaune clignote en haut de votre écran pour vous signaler la nature du danger. Après quelques tours réussis, la route est coupée par une petite rivière qu'il faut éviter par tous les moyens, sinon c'est l'accident. Une sirène retentit, l'ambulance s'approche, prenez garde à elle, elle contrôle mal sa direction et risque de vous percuter. Trois niveaux de jeu complètent les difficultés du pilotage. Au premier niveau vous êtes presque seul sur le circuit ; au troisième vous êtes entouré de concurrents tous aussi dangereux les uns que les autres. Méfiez-vous d'eux, ils risquent de changer de direction à tout moment. (Sega pour Yeno-Sega SC 3000).

Type : simulation conduite automobile

Intérêt : ★★★★★

Graphisme : ★★★★★★

Bruitage : ★★★★★

Prix : 250 F environ (cartouche).

## SPACE PANIC

### La fraise qui tue

Une fois encore, vous avez été expédié sur une bien curieuse planète. Des fraises diaboliques se déplacent sur des murs reliés entre eux par des échelles en essayant de vous attraper. Pour vous débarrasser d'elles, vous creusez des trous sur leur passage et, profitant du temps qu'elles mettent à en sortir, vous les recouvrez de pelletées de terre bien dense. Mais ne tardez pas : vos réserves d'oxygène baissent et d'autres monstres risquent de surgir... (CBS pour CBS Electronics).

Type : action et stratégie.

Intérêt : ★★★

Graphisme : ★★★

Bruitages : ★★★

Prix : 400 F environ.

## PEPPER II

### Pour les mordus

Très bonne adaptation d'un jeu d'arcade, *Pepper II* vous fait beaucoup courir. Vous avez devant vous les arcanes d'un labyrinthe immense, qui délimitent différentes pièces. Lorsque vous avez réussi à faire le tour complet de l'une d'entre elles, celle-ci se remplit entièrement. D'affreux ennemis vous poursuivent hélas et font tout pour vous empêcher de mener votre mission à bien. Heureusement, dans certaines pièces se trouvent des épées qui vous immunisent contre leurs morsures pendant un certain temps et vous permettent de les poursuivre à votre tour. Vraiment très difficile à partir d'un certain niveau, mettra souvent les débutants en fâcheuse posture : d'autant plus que lorsque vous avez terminé un labyrinthe, vous devez sortir pour en gagner un autre, mais lorsque vous en avez rempli quatre (au premier niveau) vous avez droit à un super bonus. (CBS pour CBS Electronics).

Type : réflexes et habileté.

Intérêt : ★★★★★

Graphisme : ★★★★★

Bruitages : ★★★★★

Prix : 400 F environ.

## PROTECTOR

### Sous bonne garde

Vous voici nommé commandant de la flotte qui a pour vocation de protéger votre partie contre les armées aériennes des affreux envahisseurs qui menacent de vous attaquer. Votre protection doit s'étendre sur un territoire de dix secteurs qu'il faut attentivement garder. Devant vous l'immensité de l'espace

étoilé. Pas le moindre ennemi en vue. Il vous faut aller à sa recherche. Dès que ceux-ci sont localisés par votre radar de bord, le combat s'engage. Le vaisseau-mère ennemi vient de libérer tout une flottille de petits vaisseaux. Ceux-ci descendent sur vous à toute allure tout en vous arrosant de missiles, qu'il faut bien sûr éviter.

Vous pouvez évidemment riposter à votre tour. Mais contrairement à eux, la portée de votre canon-laser est limitée, ce qui ajoute encore à l'angoisse du combat. Si vous réussissez à détruire toute la flotte des petits vaisseaux, vous allez devoir vous attaquer au vaisseau-mère. Ce dernier est équipé de boucliers de protection et nécessite quatre tirs directs de « boules de plasma » pour pouvoir être détruit, et votre réserve de munitions n'en contient que huit. Une fois l'attaque re-

poussée, il faudra vite aller vous ravitailler en fuel, opération fort dangereuse. Et le cycle recommence avec un nouveau vaisseau-mère.

(Sian Software pour Lynx 48 K, cassette)

Type : action

Intérêt : ★★★★★

Graphisme : ★★★★★

Bruitage : ★★★★★

Prix : 120 F environ.

## VOL ORIC

### Boucliez-la

Voici un logiciel ludique de simulation que nous n'avions pas testé dans notre panorama sur les simulateurs de vol. Celui-ci est d'un genre très particulier : il ne s'agit pas d'un pilotage aux instruments. Placez-vous aux commandes de l'Oric 787, décollez et vous connaîtrez des moments inoubliables. Un seul conseil : boucliez votre ceinture ! Vous êtes prêt ? Alors c'est parti ! L'avion roule doucement sur la piste d'envol bordée d'arbres. Des arbres ? Quelle idée ! La piste se situe en haut de l'écran. Plus bas, vous découvrez les différentes zones à survoler durant votre mission. Tout changement de direction ou autre ordre qui doit être pris en compte par l'avion est donné par le clavier. Les commandes sont si nombreuses que vos dix doigts n'y suffisent pas. Sans hésitation, faites appel à un copilote, si vous voulez mener à bien cette mission. A la première erreur de pilotage l'avion part en vrille et là, aucune chance de redresser la situation. Sautez ! Vous avez un parachute c'est votre dernier espoir. L'avion s'écrase sur le sol, puis l'ordinateur vous demande si vous désirez revoir votre chute. Dans ce cas, vous voyez l'avion percuter le sol et un petit personnage descendre en parachute : c'est vous sain et sauf.

Un jeu de simulation graphique où l'abondance des commandes rend le pilotage très difficile. Les conditions réelles de vol sont respectées même s'il n'existe aujourd'hui aucun avion du nom d'Oric 787. (Proriciels pour Oric 1)

Type : Simulation de vol (avion)

Intérêt : ★★★★★

Graphisme : ★★★★★

Bruitage : ★★★

Prix : 45 F environ (sur cassette audio).

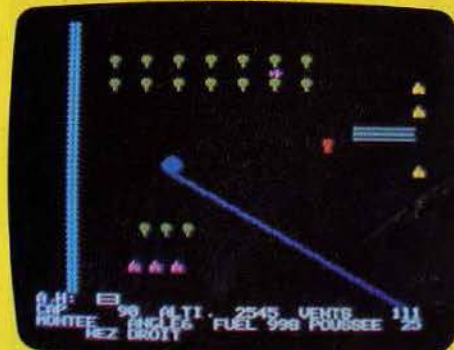
## LE MUR DE BERLIN

### De l'autre côté

Vous connaissez tous *Frogger* où le joueur doit aider une pauvre petite grenouille à regagner sa mare. Cette fois, l'aventure est encore plus périlleuse. Vous devez faire passer le mur de Berlin à quatre personnages. Votre périple est rempli de pièges tout à fait inattendus. La traversée se déroule en trois étapes, mais ne traînez pas trop car le temps est



PROTECTOR

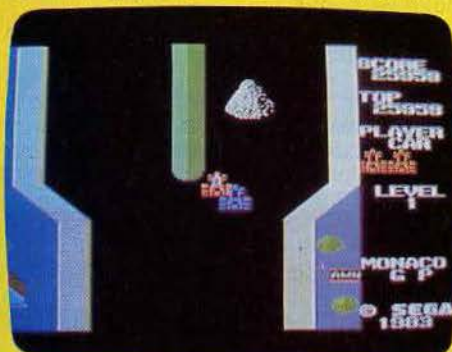


VOL ORIC

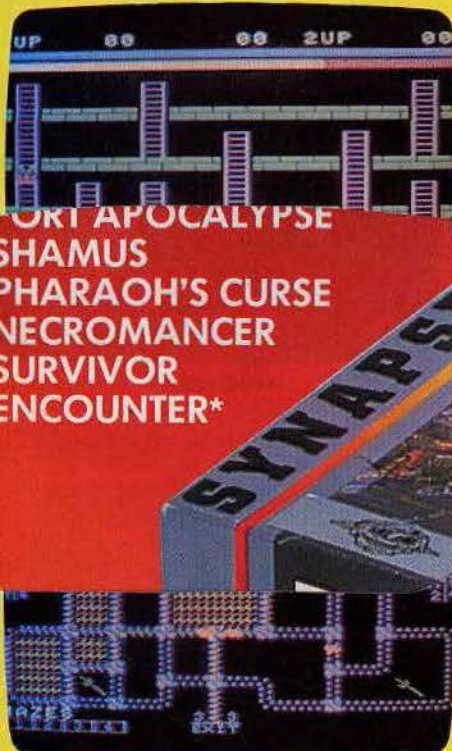


LE MUR DE BERLIN

minuté. Dans la première zone, vous devrez éviter des « Erni » (Engins Roulants Non Identifiés) qui vous détruiront à la première collision. N'essayez pas de les fuir, vous n'avez aucune chance ; ils sont trop rapides. Après ce périlleux passage, vous pourrez reprendre haleine sur le mur. Attention ! Il est piégé et trois mines risquent de sauter si vous posez le pied dessus. Heureusement, elles sont rouges, et donc, très reconnaissables. Mais ne vous attardez pas trop sur le mur car le temps passe. Dans le dernier tiers du voyage, vous devrez vous agripper à des trains en marche, puis sauter sur des chars, et ainsi de suite jusqu'à la liberté. Si vous ne calculez pas correctement votre saut sur le char, vous êtes immédiatement abattu. Vous vous rendez vite compte qu'il n'est pas facile de passer le mur de Berlin, et que sauver un homme



MONACO GP



PEPPER II

FORT APOCALYPSE  
SHAMUS  
PHARAOH'S CURSE  
NECROMANCER  
SURVIVOR  
ENCOUNTER\*

SYNAPSE

## LE DRAGON DU DONJON

### La voie royale

sur les quatre est déjà un exploit. Ce logiciel a été entièrement conçu en France, et fonctionne sur *Commodore Vic 20*. Pour jouer, vous pourrez choisir entre un joystick et le clavier. Utilisez plutôt le clavier pour avoir une meilleure maniabilité. En effet, avec le joystick, les personnages font parfois des bonds imprévus qui leur coûtent la vie. (*Run informatique pour Vic 20*).

Type : Action

Intérêt : ★★★★★

Graphisme : ★★★★★

Bruitage : ★★★

Prix : 99 F environ (sur cassette audio).

Vous désirez être couronné roi. Ce rêve peut être exaucé. Mais avant tout, il vous faut rapporter un trésor qui se compose de trois éléments : un sceptre, un sceau, et une couronne. Leur taille importante ne vous permet pas d'emporter plus d'un objet à la fois et vous devez effectuer trois missions dans le château. Ce dernier est un véritable labyrinthe rempli de créatures hostiles. Devant un fantôme vous pouvez fuir ou tirer l'une de vos trois

flèches. Si vous n'en possédez plus, combattez au péril de votre vie. Le dragon, lui est beaucoup plus dangereux car il vous ôte la vie avant même que le combat ne commence. Soyez très rapide car il n'hésitera pas à vous enlever encore quelques points. Toutefois, tout en cherchant le trésor, vous pouvez aussi faire de bonnes rencontres et reprendre des forces. Lorsque vous tombez sur l'un des éléments du trésor vous devez, avant qu'il ne vous appartienne, reconstituer une séquence audiovisuelle. Des pavés de couleurs s'allument suivant un ordre précis au-dessus des trois portes de la salle où vous vous trouvez. Pour conserver une partie du trésor, vous devez reconstituer la séquence vue et entendue à l'aide du joystick. D'autre part, si vous désirez savoir où vous êtes, demandez à voir le plan du château en tirant la manette vers vous.

Un jeu avec d'excellents graphismes qui utilisent enfin la haute résolution du *Hector HRX*. Le chargement du logiciel est assez long sur cet ordinateur car il faut lire successivement trois cassettes pour pouvoir jouer. En choisissant les options « Grand Donjon » et « Joueur expert » l'ordinateur déclare ne pas avoir assez de mémoire. Un jeu un peu monotone dont les graphismes méritent pourtant le coup d'œil.



Type : réflexes et habileté.

Intérêt : ★★★★★

Graphisme : ★★★★★

Bruitages : ★★★★★

Prix : 400 F environ.

## PROTECTOR

### Sous bonne garde

Vous voici nommé commandant de la flotte qui a pour vocation de protéger votre partie contre les armées aériennes des affreux envahisseurs qui menacent de vous attaquer. Votre protection doit s'étendre sur un

## 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...

### MICRO-ORDINATEURS

- TEXAS INSTRUMENTS
- THOMSON T 07
- ATARI 600 XL et 800 XL
- SINCLAIR
- COMMODORE
- ORIC ATMOS
- SPECTRAVIDEO

1 logiciel gratuit  
pour tout  
achat

### JEUX VIDEO et ELECTRONIQUES

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
- CONCHES
- SCISSY'S
- MILTON COMPUTER CHESS

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 documenta-  
tion complète de VIDEO SHOP.

Nom : ..... Prénom : .....

Adresse : .....

Ville : ..... Code postal : .....

Type de matériel souhaité : .....

Joindre deux timbres.



### LE DRAGON DU DONJON

(Algo rithme pour Hector II, IIHR HRX)

Type : stratégie et chance

Intérêt : ★★

Graphisme : ★★★★★

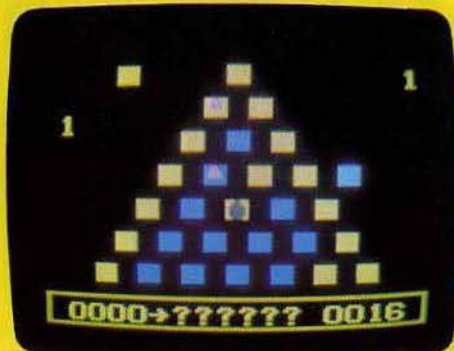
Bruitage : ★★★

Prix : 120 F environ (sur cassette audio).

### Q - BERT

#### Des cubes pour Q. Bert

Autre géniale adaptation pour les conso-  
les Brandt et Philips, Q. Bert décevra par



### Q. BERT

le graphisme très sommaire mais réjouira  
grâce à une action spectaculaire, ce qui  
dans ce cas précis est le principal.  
Etrange petit personnage, vous passez  
votre existence à rebondir sur les cubes  
d'une pyramide, ce qui entraîne derechet  
leur changement de couleur. Mais votre  
tranquillité est rapidement compromise  
lorsque surgissent différents animaux  
étranges qui se lancent à votre pour-  
suite... Un thème archi-connu mais jus-  
qu'alors interdit aux possesseurs de  
G7400 et autre JOPAC qui trouveront en  
plus dans leurs joysticks un atout supplé-  
mentaire : les crans qui permettent de  
bloquer les manettes dans les directions  
diagonales se révèlent fort pratiques.  
(Parker pour Videopac G7200, G7400 et  
JOPAC G7400).

Type : action et stratégie

Intérêt : ★★★★★

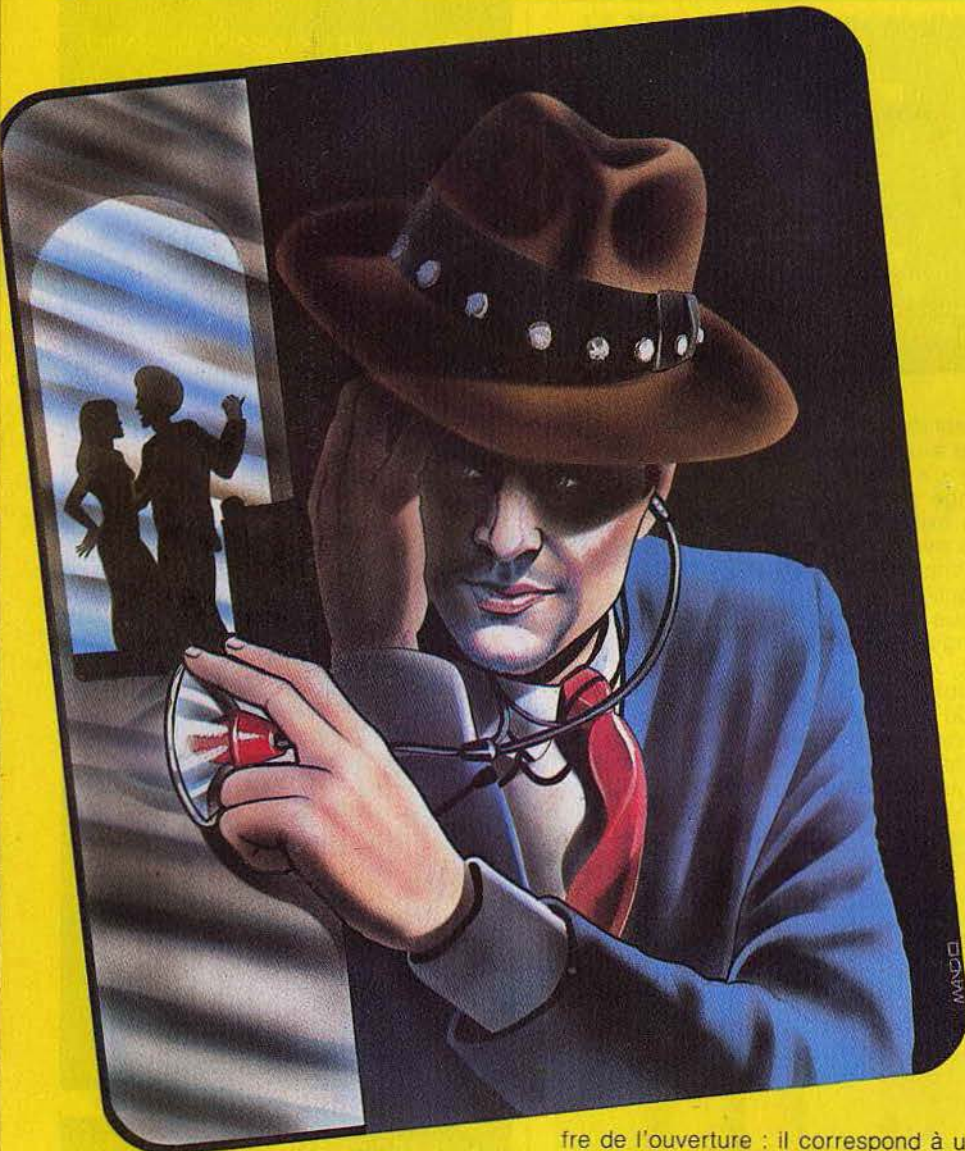
Graphisme : ★★

Bruitages : ★★

Prix : 400 F environ

PORT APOCALYPSE  
SHAMUS  
PHARAOH'S CURSE  
NECROMANCER  
SURVIVOR  
ENCOUNTER\*

SYNAPSE



## SAFECRACKER

### Profession : Agent secret

Les espions adorent l'anonymat, la discrétion. Ne pas se faire remarquer, telle est leur règle d'or. Hélas, c'est parfois bien difficile. Dans l'aube matinale, vous quittez votre repaire. Au volant de votre vieille voiture, vous sillonnez la ville encore déserte, votre but : quatre ambassades qui renferment dans leurs coffres des documents, photos, produits expérimentaux, microfilms monnayables... Pour vous repérer, vous avez mis au point, une boussole à couleur qui vous indique la direction à suivre pour découvrir les bâtiments recherchés. Enfin vous êtes à pied d'œuvre. Vous vous gardez, pénétrez dans la salle des coffres et cherchez la bonne combinaison. Les trente secondes imparties exigent rapidité et concentration. Le coffre s'ouvre, vous vous emparez de son contenu et notez soigneusement le chif-

fre de l'ouverture : il correspond à un de ceux qui composent la combinaison du coffre de la banque centrale, votre but ultime. Vous repartez. Des voitures commencent à circuler dans la ville, évitez-les sinon... La deuxième ambassade est un jeu d'enfant, la troisième est plus rétive, vous devez vous résoudre à faire sauter la serrure. Finie la discrétion : des voitures de police se lancent à votre poursuite. Vous faites feu pour leur échapper : d'innocents véhicules vous gênent, détruisez-les sans pitié ! Maintenant il faut faire vite. Deux autres ambassades sont « visitées », vous livrant le code secret de la banque centrale. Vous vous y précipitez, composez la combinaison... Des lingots d'or sont à vous ! (Image pour Mattel Intellivision).

Type : action et stratégie.

Intérêt : ★ ★ ★ ★ ★

Graphisme : ★ ★ ★ ★ ★

Bruitages : ★ ★ ★ ★ ★

Prix : 350 F environ.

## SPIKE

### Les sbires du Spud

« Eek, Help, Spike » « Oh No ! Molly ! » La première fois que vous entendrez ces deux phrases, la première sur un ton aigu, la seconde d'une voix rauque et cavernueuse, vous éclaterez de rire tant l'effet est surprenant. Pourtant, le moment est dramatique : Molly, la fiancée de Spike s'est faite enlever par l'infâme Spud qui va tout faire pour la garder à lui. Spike doit sauter d'échaffaudage en échaffaudage, grimper à des échelles mobiles, repousser à coup de pied les sbires de Spud, attraper des clefs qui apparaissent et disparaissent, bref se démenner comme un beau diable. Le manque total d'originalité du thème de ce jeu est largement compensé par les effets sonores — le jeu « parle » sous l'adjonction d'un module supplémentaire — et par les personnages unanimement sympathiques : leur donner la voix les rend beaucoup plus crédibles, beaucoup plus « vrais » (Milton Bradley pour Vectrex).

Type : habileté et réflexes

Intérêts : ★ ★ ★ ★ ★

Graphismes : ★ ★ ★ ★ ★

Bruitages : ★ ★ ★ ★ ★

Prix : 350 F environ.



SAFECRACKER

Type : réflexes et habileté.

Intérêt : ★ ★ ★ ★ ★

Graphisme : ★ ★ ★ ★ ★

Bruitages : ★ ★ ★ ★ ★

Prix : 400 F environ.

## PROTECTOR

### Sous bonne garde

Vous voici nommé commandant de la flotte qui a pour vocation de protéger votre partie contre les armées aériennes des affreux envahisseurs qui menacent de vous attaquer. Votre protection doit... s'étendre sur un

## ICE TREK

### Les cristaux de l'aurore

Passionné par l'aventure et le voyage, vous êtes toujours à l'affût des expéditions les plus insolites. Dans un ancien almanach vous avez découvert la légende de Valli ; dans un palais de glace est en-



fermée l'aurore boréale : seul un aventurier nommé Vali pourra la délivrer. Sur le champ, vous partez : Vali, c'est vous ; cette mission, c'est la vôtre... Dans la plaine glacée, vous skiez, entre des hordes de caribous aux bois menaçants. Vous pourriez tuer ceux qui vous barrent le chemin ; mieux vaut éviter un tel geste ; la déesse du froid veille et ne manquerait pas de vous punir. Un bras de mer vous empêche de passer, mais c'est compter sans votre habileté. Grâce à votre grappin vous bâtissez un pont de glace en attirant les blocs qui flottent à la dérive. Vous progressez avec peine : des icebergs risquent de heurter votre pont et vous devez les faire fondre en leur lançant des torches enflammées ; et puis, la glace est effroyablement glissante ; il faut sans cesse assurer votre équilibre... Enfin, vous arrivez au bout de vos peines. Un dernier bord et vous êtes au pied du palais de glace. Des cristaux noirs pleuvent sur vous ; évitez-les et bombardez à votre tour les torches enflammées et les meurtrières. Peu à peu, vous sentez la résistance adverse diminuer, et enfin, la victoire vous sourit : le palais de glace se met à fondre ; vous avez réussi votre mis-



ICE TREK

sion (Imagic pour *Mattel Intellivision*).

Type : *action et habileté.*

Intérêt : ★ ★ ★ ★ ★

Graphisme : ★ ★ ★ ★ ★

Bruitages : ★ ★ ★ ★ ★

Prix : 350 F environ.

### INVINCIBLE ISLAND

**Dr Chumley, I presume**

Qui ne connaît pas la légende de la mystérieuse île du Xaro, recelant des trésors tels que même l'imagination la plus débri-



INVINCIBLE ISLAND

avez décidé de vous consacrer à cette quête. Par bonheur, vous avez plus qu'une légende pour vous guider. Vous avez découvert le dernier message du Dr Chumley, le célèbre explorateur. Dans ce S.O.S. trouvé dans une bouteille, il informe ses éventuels successeurs que pour parvenir jusqu'au trésor, il faut d'abord découvrir les sept parchemins de Xaro. Vos préparatifs terminés, vous vous embarquez sur un petit bateau et abordez sur le rivage de l'île. L'aventure commence. N'oubliez pas de dresser une

# DU SUSPENSE POUR VOTRE MICRO

Logiciels de jeux compatibles avec  
votre COMMODORE C64 et ATARI  
600/800XL\*

BLUE MAX  
FORT APOCALYPSE  
SHAMUS  
PHARAOH'S CURSE  
NECROMANCER  
SURVIVOR  
ENCOUNTER\*



Festival International  
Son et Image  
du 11 au 18 Mars - Stand D 2404

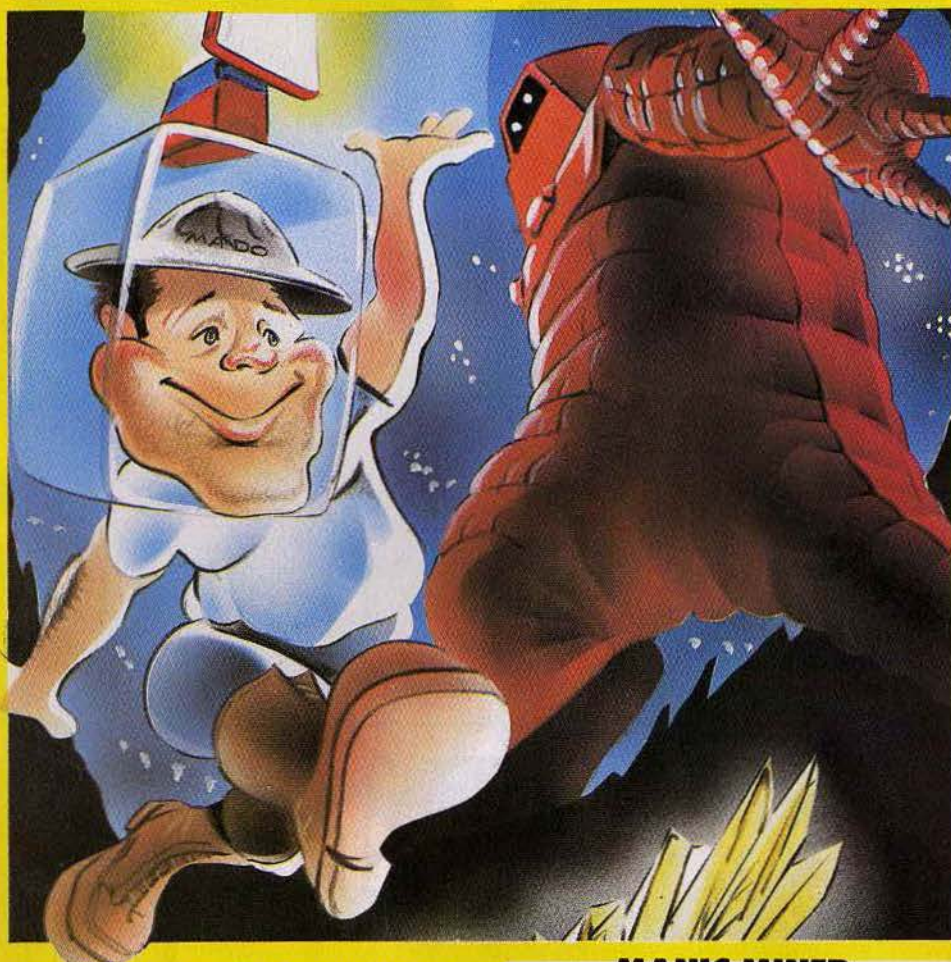
**ariolasoft**

En vente chez votre revendeur  
Micro Informatique

**synapse**

Aujourd'hui les jeux de demain

# TUBES



d'air limitée et notre mineur devra se dépêcher s'il ne veut pas périr asphyxié. Un très bon jeu d'action, nécessitant quelques notions de stratégie et servi par un graphisme de bonne qualité. Un must. (Cassette Bug-Byte pour Spectrum 48 K. Distributeur : No man's land).

Type : action et stratégie

Intérêt : ★ ★ ★ ★ ★

Graphisme : ★ ★ ★ ★ ★

Bruitage : ★ ★ ★ ★

Prix : 95 F environ.

## MINEUR

### Un Gaston en or

Gaston, le mineur, est à la recherche d'un fabuleux trésor. Il sait que celui-ci est enterré quelque part aux alentours et commence à creuser pour le retrouver. Mais son pelletage a dérangé un serpent et ce dernier voit là l'occasion d'un bon repas. Notre ami devra aussi se méfier des blocs de pierre qui risquent de l'écraser s'il ne fait pas attention. Pour se guider vers le trésor, Gaston dispose d'un détecteur ultra-sensible qui lui donne en permanence la direction à suivre. Mais il n'est pas toujours aisé de la conserver avec un serpent à ses trousses. Une fois le premier coffre localisé, son détecteur lui signale la présence d'un nouveau trésor. Mais le serpent, exaspéré par sa poursuite inutile, mettra encore plus d'ardeur à le rattraper. Et le cycle continue... toujours plus difficile jusqu'à ce que les cinq vies de Gaston soient dépensées. Les manettes apportent un grand confort dans ce jeu difficile à haut niveau et la

## MANIC MINER

### Willy et les robots

carte des lieux traversés, c'est indispensable. Vous allez trouver différents objets lors de vos pérégrinations. Certains vous seront utiles immédiatement. D'autres au contraire, inutiles au premier abord, se révéleront indispensables ultérieurement. Malheureusement votre force ne vous permet de transporter qu'un nombre limité d'objets, mais il est toujours possible de procéder à des échanges.

Un bon conseil, traitez toujours les insulaires avec gentillesse et offrez-leur quelque chose. Sachez qu'un bienfait n'est jamais perdu. N'hésitez pas à prendre les initiatives les plus variées, elles pourront se révéler utiles.

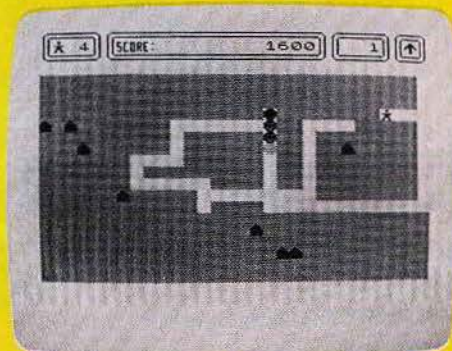
Cette aventure intéressante, agrémentée de la représentation graphique de chaque lieu traversé, mettra votre sagacité à rude épreuve.

(Cassette Richard Shepherd Software pour Spectrum 48 K. Distributeur : V.T.R.)

Willy, le mineur, prospecte dans une galerie de mine. Cette mine est le vestige d'une civilisation depuis longtemps oubliée et ayant poussé l'automatisation à un degré inconnu de nos jours. Les robots fonctionnent toujours et Willy voit là le moyen de faire fortune en récupérant les richesses accumulées depuis tant de siècles par ces travailleurs infatigables. Mais cela n'est pas sans danger. Différents animaux ont maintenant élu domicile dans ces galeries désaffectées. L'intrusion de Willy est ressentie comme une menace par tous ces monstres et leur plus cher désir sera de l'éliminer. Vous allez devoir guider l'audacieux mineur à travers une succession de vingt cavernes toutes plus difficiles les unes que les autres. Il lui faudra récupérer les différentes clés dispersées dans chaque caverne, en prenant soin d'éviter les monstres, les robots et les plantes aux piquants acérés. Attention aussi au sol qui peut se révéler friable par endroit et s'effondrer sous le poids de notre explorateur. Ne faites pas sauter Willy de trop haut, une mauvaise chute est vite arrivée. Circonstances aggravantes, chaque caverne ne contient qu'une quantité



MANIC MINER



MINEUR

Type : aventure conversationnelle et graphique

Intérêt : ★ ★ ★ ★ ★

Graphisme : ★ ★ ★ ★

Bruitage : aucun

Prix : 130 F environ.

musique agrémenté bien l'action.  
(Cartouche V.T.R. pour ZX 81 1K avec  
carte son).

Type : action

Intérêt : ★ ★ ★ ★

Graphisme : ★ ★ ★ ★

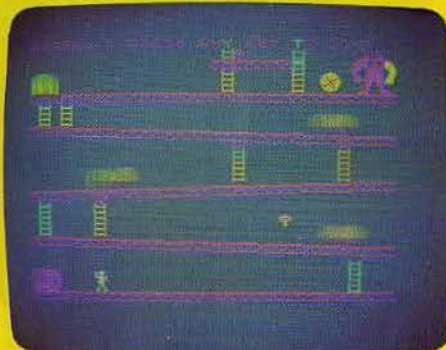
Bruitage : ★ ★ ★ ★

Prix : 235 F environ.

### KONG

#### Mario amoureux

Nul n'est besoin de décrire *Kong*, ce jeu désormais bien connu, où Mario doit délivrer la belle captive des griffes de l'horrible monstre juché tout en haut de son échafaudage. Sa progression est rendue difficile par les différents projectiles lancés par le singe géant. Notre ami devra les éviter, soit en les détruisant à l'aide de son marteau s'il parvient à s'en procurer un, soit en sautant par-dessus (attention toutefois à ce qu'il ne se cogne pas contre une poutrelle trop basse). La version que nous vous présentons ici est particulièrement complète. Mario devra franchir quatre écrans successifs, de difficulté croissante, pour pouvoir atteindre le monstre et le défaire. Un jeu difficile où le joueur pourra exercer toute son habileté. (Cassette Ocean pour *Spectrum*



KONG

48 K. Distributeur : No man's land.

Type : action

Intérêt : ★ ★ ★ ★

Graphisme : ★ ★ ★ ★

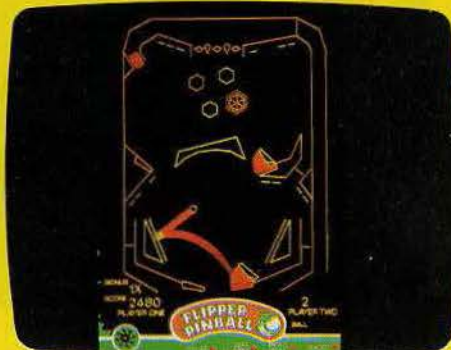
Bruitage : ★ ★ ★

Prix : 95 F environ.

### FLIPPER PINBALL

#### Faites Tilt

Jusqu'ici, les adaptations de flipper en jeu vidéo restaient très sommaires. Cette cartouche pour le *Vectrex* représente un progrès spectaculaire qui permet presque



FLIPPER PINBALL

de retrouver les sensations du jeu de café. La rapidité de réponse de la bille est remarquable, la nervosité des « targets » surprenante et il est même possible de secouer le flipper ; mais attention : trop de brutalité nuit et, au début, vous aurez tendance à faire « Tilt » un peu trop souvent... (Milton Bradley pour *Vectrex*).

Type : réflexes

Intérêts : ★ ★ ★ ★ ★

Graphismes : ★ ★ ★ ★

Bruitages : ★ ★ ★ ★ ★

Prix : 350 F environ.

# DE L'AVENTURE POUR VOTRE MICRO

Logiciels de jeux compatibles avec  
votre **COMMODORE C 64**

**CHOPLIFTER**  
**SEA FOX**  
**SERPENTINE**



Festival International  
Son et Image  
du 11 au 18 Mars - Stand D 2404

**ariolasoft**

En vente chez votre revendeur  
Micro Informatique

**Broderbund  
Software**

Découvrez la différence.

# TUBES



COOKIE MONSTER MUNCH

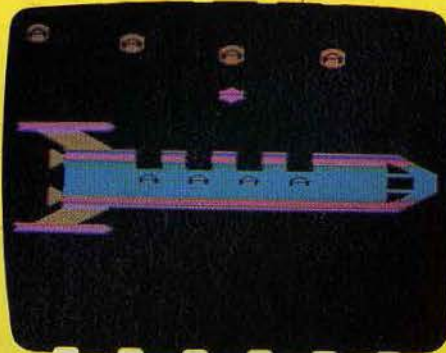
**COOKIE MONSTER MUNCH  
ALPHA BEAM  
BIG BIRD**

## Poules Pédagogues

Les nouveaux jeux destinés aux petits par Atari sont-ils une réussite? Seuls des pédagogues pourraient répondre! Sachez seulement qu'ils sont fort agréables à manipuler grâce à leur grosse manette de direction à touche; sur celle-ci vient se glisser une feuille de plastique souple qui attribue aux touches à utiliser leur fonction précise. De plus graphismes et bruitages sont particulièrement réussis. Groses grenouille dans *Cookie Monster Munch*, vous partez à la recherche d'œufs que vous faites cuire avant de les manger; dans d'autres variantes, vous redevenez humain et essayez d'attraper tous les œufs avant que la grenouille ne les attrape.

*Alpha Beam* initie à la lecture des lettres de l'alphabet. Une fusée attend; des caractères sont inscrits sur ses flancs, et à chacun d'eux correspond un espace vide. Allez chercher les lettres qui tournent dans le cosmos et replacez-les aux bons endroits, la fusée pourra partir et déposera son pilote sur une autre planète.

*Big Bird* enseigne le calcul et développe également la coordination motrice. Des poules couvent et de temps à autre pondent un œuf. Big Bird doit attraper les œufs; lorsqu'il en a suffisamment, il part pour les compter et esquisse, dans sa joie, quelques pas de danse. Des varian-



ALPHA BEAM

tes plus complexes mettent jusqu'à cinq poules en scène, qui pondent de plus en plus vite. De plus, les conduits chargés de recueillir les œufs et de les faire tomber dans le panier de Big Bird deviennent de plus en plus complexes, voire invisibles. L'enfant apprend alors à déterminer point de départ et point d'arrivée. (Atari pour Atari 2600).

### Cookie Monster Munch

Type : éducatif.

Intérêt : ★ ★ ★ ★

Graphisme : ★ ★ ★ ★

Bruitages : ★ ★ ★

Prix : 300 F environ.

### Alpha Beam

Type : éducatif.

Intérêt : ★ ★ ★ ★ ★

Graphisme : ★ ★ ★

Bruitages : ★ ★

Prix : 300 F environ.

### Big Bird

Type : éducatif.

Intérêt : ★ ★ ★ ★ ★

Graphisme : ★ ★ ★ ★

Bruitages : ★ ★ ★ ★ ★

Prix : 300 F environ.

## FROSTBITE BAILEY'S

### Parrains célèbres

Q. Bert et Frogger sont les parrains et marraines qui, de toute évidence, se sont penchés sur le berceau de *Frostbite Bailey's*. Pour son bien? ce n'est pas sûr...

Le pauvre Bailey se retrouve en effet près du pôle Nord et s'il ne veut pas mourir de froid, il doit de toute urgence construire un igloo avec des blocs de glace

qui flottent en tous sens sur la mer. Il saute de bloc en bloc et édifie peu à peu son abri. Jarrets de fer et sûreté du coup d'œil, il parvient à ne jamais tomber à l'eau; mais, très vite tout se complique: des oies sauvages, des crabes royaux, des coquillages meurtriers surgissent et tentent de l'attraper pour le jeter à l'eau. Un grizzly se met de la partie et même la terre ferme n'est plus synonyme de sécurité!

Très simple, de prime abord, *Frostbite Bailey's* se révèle en fait fort difficile à mener jusqu'à des scores élevés. Haltetant! (Activision pour Atari 2600).

Type : action et habileté

Intérêt : ★ ★ ★ ★

Graphisme : ★ ★ ★ ★

Bruitage : ★ ★

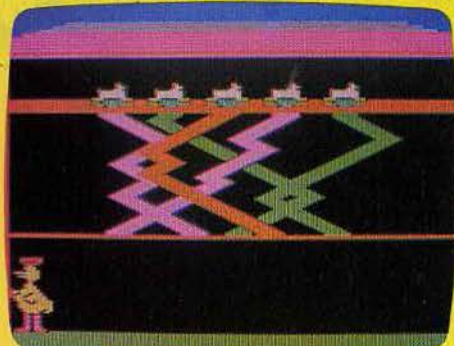
Prix : 350 F environ.

## H.E.R.O.

### Volcanique

*Helicopter Emergency Rescue Operation*, le plan de sauvetage d'urgence a été déclenché: un des plus dangereux volcan du globe a explosé, engloutissant du même coup tous les habitants de la région alentour. Jusqu'ici, tous les sauveteurs sont débordés et si personne ne leur vient en aide...

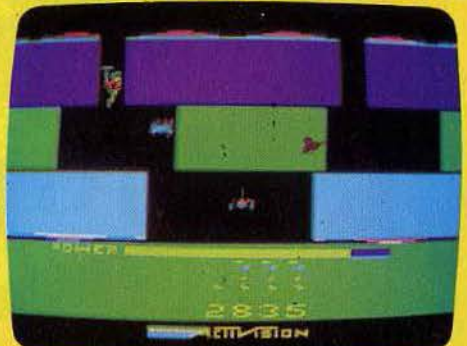
Roderick HERO, heureusement est là!!! Avec son super hélicoptère personnel, il se précipite dans les décombres, plonge sous terre et fonce dans les fissures



BIG BIRD



FROSTBITE

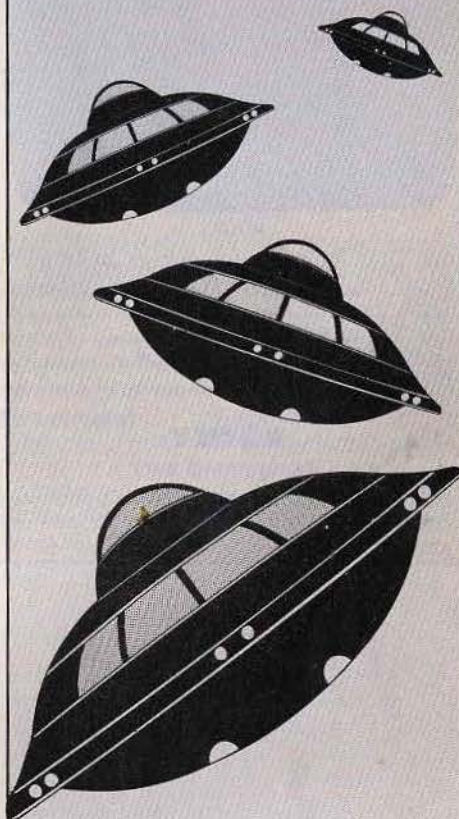


H.E.R.O.

# JEU ELECTRONIQUES

## JEU VIDEO

### WAR GAMES



## TEMPS LIBRE

22, rue de Sévigné  
75004 Paris

Tél. : 274.06.31

Métro : St Paul - le - Marais

créées par le séisme. Des blocs énormes arrêtent sa progression ? Il les fait sauter à coup de TNT. Des monstres souterrains, libérés par les ondes sismiques se ruent sur lui ? Il les pulvérise. Très vite, il sauve des hommes, des femmes qui avaient perdu tout espoir. Mais sa mission devient sans cesse plus dure ; il doit plonger toujours plus avant, descendre de plus en plus bas ; l'obscurité s'épaissit ; les coulées de lave en fusion surgissent fréquemment et ses réserves d'oxygène baissent...

H.E.R.O. s'inscrit dans la lignée des grands jeux Activision et si son graphisme, de prime abord, déçoit un peu, l'action, extrêmement rapide exige une concentration et des réflexes hors du commun (Activision pour Atari 2600).

Type : action et stratégie.

Intérêt : ★ ★ ★ ★ ★

Graphisme : ★ ★ ★ ★

Bruitage : ★ ★ ★

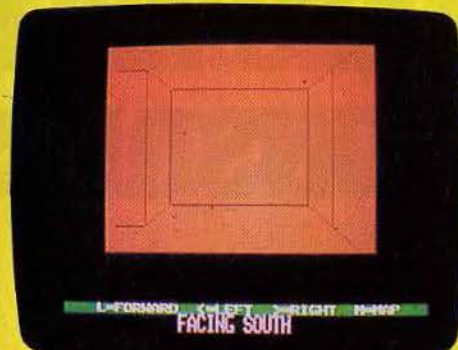
Prix : n-c

### 3D MAZE-BREAKOUT

#### D'un mur à l'autre

Une cassette un peu particulière puisqu'elle comporte deux jeux différents, un sur chaque face. Une idée qui devrait être reprise plus souvent car le gain de place est considérable.

Le premier jeu, 3D Maze, est sans aucun doute le meilleur. Après de périlleuses aventures, vous voici prisonnier d'un labyrinthe. Celui-ci apparaît à l'écran en trois dimensions. Sortir de ce piège est



3D MAZE



BREAKOUT

loin d'être facile, il vous faudra faire preuve de sang-froid et de réflexion. Il est possible à tout instant de voir le plan du labyrinthe pour connaître votre position par rapport à la sortie.

Les graphismes sont de bonne qualité et le temps de réponse entre chaque déplacement est relativement rapide. Cependant pratiquement aucun imprévu ne surgit durant une partie, sortir du labyrinthe devient alors assez monotone.

Le second jeu, Breakout, est un traditionnel mur de briques à descendre peu à peu. Ici les briques apparaissent en couleur et plusieurs niveaux de jeu sont proposés. Pour les débutants la balle est très lente et la raquette du joueur, énorme. Par contre au niveau professionnel, la balle devient rapide et ses rebonds sont inattendus ; la raquette quant à elle est beaucoup plus petite. (IJK pour Oric 1).

Type : jeu de rôle et jeu d'action

Intérêt : ★ ★ ★

Graphisme : ★ ★ ★

Bruitage : ★ ★

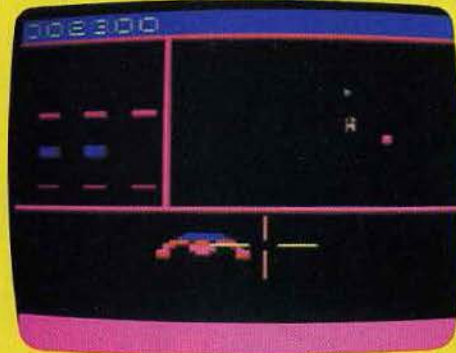
Prix : 100 F environ (sur cassette audio).

### STAR TREK

#### Combat du troisième type

Géniale adaptation du célèbre jeu d'arcade, cette cartouche signée Sega — une référence — mérite impérativement une place de choix dans la ludothèque de tout joueur : capitaine du vaisseau de combat USS *Entreprise*, vous allez sauver la Fédération de ses ennemis les plus redoutables. Sur votre écran, trois secteurs à observer constamment : le tableau de contrôle vous permet de surveiller l'état de votre vaisseau, ses réserves d'énergie, le nombre de boucliers endommagés... L'écran radar situe votre position par rapport à votre base, permet de localiser vos ennemis ainsi que tous les obstacles qui pourraient entraver votre progression. Enfin, grâce à l'écran panoramique, vous visualisez directement vos adversaires. Lorsque vous en êtes suffisamment proche, vous pouvez affiner votre tir et finalement les détruire.

Rapidité d'action, simulation remarquable, graphismes et bruitages spectaculai-



STAR TREK



## TUBES



ROCKY

res, *Star Trek* va sans aucun doute s'imposer : un hit ! (Séga pour Atari 2600).

Type : jeu d'action.

Intérêt : ★ ★ ★ ★ ★

Graphismes : ★ ★ ★ ★ ★

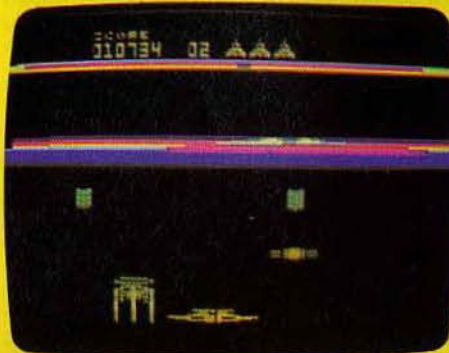
Bruitages : ★ ★ ★ ★ ★

Prix : 350 F environ.

### ROCKY

#### Du grand art

Lors de leur lancement, *Turbo*, les *Schtroumpfs*, *Zaxxon* avaient éblouis les joueurs ; *Rocky* suscite le même émer-



BUCK ROGERS

veillement et relègue tous les précédents matchs de boxe électroniques aux oubliettes. Le réalisme du dessin sidère : les deux boxeurs se déplacent, portent leur coup, tombent en garde comme dans la réalité ; l'arbitre est là également, surveillant les fautes, séparant les adversaires lors des corps à corps, comptant impietoyablement les 10 secondes du KO. Mais restreindre *Rocky* à son graphisme serait une erreur : l'action prime ! Le niveau de simulation est incroyable et le plaisir de jeu total, accru encore par les

poignées spéciales qui autorisent les attaques les plus violentes, les déplacements les plus rapides. De plus, des témoins permettent d'observer le taux d'épuisement des combattants, le nombre de coups encaissés et l'ordinateur, après chaque round, commente la progression du match... Du grand art... (CBS pour Colecovision).

Type : simulation sportive.

Intérêt : ★ ★ ★ ★ ★

Graphisme : ★ ★ ★ ★ ★

Bruitages : ★ ★ ★ ★ ★

Prix : 820 F + Super action controller.

### BUCK ROGERS Slalom mortel

Nerfs d'acier à toute épreuve, courage hors du commun, vous êtes *Buck Rogers*, le sauveur du 25<sup>e</sup> siècle. A bord de votre vaisseau, vous foncez dans un slalom mortel entre des barrières d'énergie pure, à la rencontre de vos adversaires : 16 guerres cosmiques toujours plus difficiles, chacune composée de quatre combats différents, vous attendent et seule la maîtrise parfaite de votre vaisseau spatial vous donnera la victoire. Graphismes et bruitages sont bien sûr moins étonnants que ceux du jeu d'ar-

# RIVER RAID® DE NOUVELLES AVEN POUR CONSOLES

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

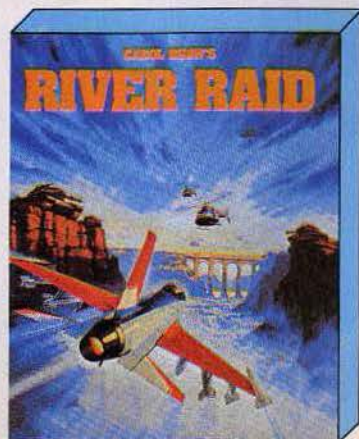
Les canons de bord se déchaînent, le pouce écrasé sur la commande de feu, vous suivez la voie ouverte par vos missiles...

Votre mission : Détruire les ponts, principaux axes de communication de votre ennemi.

Partout des hélicoptères armés tombent en vrille, des navires explosent, des chasseurs acharnés à vous détruire surgissent.

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

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





SIR LANCELOT

cade mais l'action demeure époustoufflante : un grand titre ! (Séga pour Atari 2600).

Type : jeu d'action

Intérêt : ★ ★ ★ ★ ★

Graphismes : ★ ★ ★ ★ ★

Bruitages : ★ ★ ★

Prix : 350 F environ.

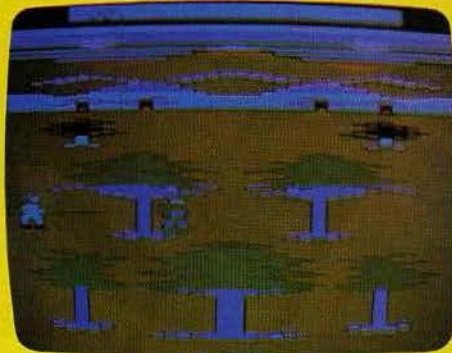
**SIR LANCELOT**

**ROBIN HOOD**

**Mythologie médiévale**

Les fameuses cartouches « Double ender » qui associent deux jeux différents

dans un même boîtier sont décidément remarquables. Après *Spike's Peak - Ghost Manor* et *Artillery Duel - Super Kung-Fu* présentés dans notre dernier numéro, *Sir Lancelot* et *Robin Hood* vous entraînent dans des univers fascinants. Monté sur Pegasus, votre cheval ailé, vous affrontez dans *Sir Lancelot*, serpents volants, dragons meurtriers, abeilles monstrueuses, invisibles invincibles... A chaque pression sur le bouton de tir, votre monture bat des ailes, s'élève dans le ciel parcouru par vos ennemis, plonge droit sur eux ou attend, dans un vol plané majestueux, le moment propice à l'attaque. Une vague d'assaillants est détruite ? Restez sur vos garde, le plus dur reste à faire : dans son antre méphitique, un dragon retient des jeunes filles prisonnières et bien sûr, vous n'aurez de cesse de les délivrer... Huit tableaux pour un jeu passionnant au niveau de simulation élevé. *Robin Hood* vous plonge dans l'univers de l'Angleterre médiévale. L'infame shérif de Nottingham exerce un pouvoir absolu sur la région qu'il est censé protéger, amasse or et richesses, accable les paysans de ses sévices et a même poussé l'audace jusqu'à enlever Myriam,



ROBIN HOOD

la fiancée de Robin des bois. Celui-ci passe à l'attaque du château. Il élimine les hommes du shérif qui surveillent la forêt où il s'est réfugié, se précipite, sous les flèches, vers les remparts du château, escalade la muraille et délivre enfin sa dulcinée. (Double ender pour Atari 2600).

**Sir Lancelot**

Type : jeu d'action

Intérêt : ★ ★ ★ ★ ★

Graphisme : ★ ★ ★ ★ ★

Bruitages : ★ ★ ★ ★ ★

Prix : 350 F environ.

**Robin Hood**

Type : action et stratégie

Intérêt : ★ ★ ★ ★ ★

Graphisme : ★ ★ ★ ★ ★

Bruitages : ★ ★ ★ ★ ★

# ET PITFALL!<sup>®</sup>

# TURES DISPONIBLES

# COLECOVISION<sup>™</sup>

**ET BIENTÔT  
PITFALL II**

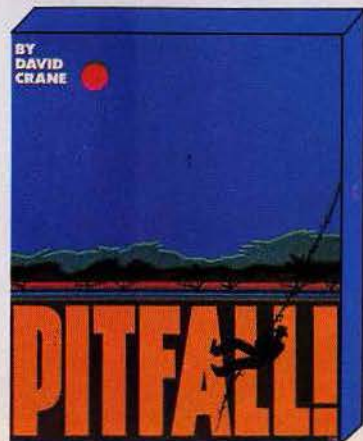
Trouvez le trésor de la jungle malgré scorpions, cobras et crocodiles, avec Harry Pitfall le seul, le vrai.

Créées par David Crane les aventures à succès d'Activision franchissent un nouveau pas.

Jusqu'à 20 minutes de jeux passionnants.

Jusqu'à 250 scènes différentes à découvrir.

Le graphisme et les effets sonores sont remarquables regroupant à la fois rapidité, réflexe et stratégie.



PITFALL! UN VIDÉO JEU ACTIVISION<sup>®</sup>

électrique revenait à la surface... Chassant cette idée absurde de son esprit, Vincent se mit à réfléchir. Le tunnel courait, non pas le long d'une terre ferme mais bien plutôt sur une surface encore plus molle que celle qu'il avait connue jusqu'à présent. A nouveau, un fol espoir l'envahit. Et s'il allait enfin voir le bout du tunnel ?

Son expédition dura une éternité ; quand il ne pouvait plus marcher, il rampait, s'accrochait à la paroi, se collait à elle, s'agrippait à la moindre tige. A côté de ce chemin de croix, le parcours du combattant semblait être une promenade de santé réservée aux fillettes. Aveuglé par la sueur, les mains en sang, Vincent n'en continuait pas moins d'avancer. Le bout du tunnel n'était pas loin. Le calvaire touchait à sa fin. Il s'apprêtait à crier victoire lorsque devant ses yeux embués, des dizaines de corridors apparurent, comme pour le narguer. Ils se croisaient, s'entrecroisaient, se rejoignaient au centre d'un carrefour pour mieux s'égarer dans des directions différentes. Ça devait être ça, l'enfer... Vincent n'eut guère le temps de se lamenter sur son sort : un nouveau grondement de tonnerre précéda de peu la folle tempête qui s'était déjà abattue au-dessus de sa tête. La tornade reprit de plus belle pour s'arrêter, aussi soudainement qu'elle avait commencé, quelques minutes plus tard. Vincent était ahuri. Cette pluie diluvienne et régulière, qui revenait à intervalles fixes et ne causait aucun dégât, résonnait comme un signal. L'incroyable, c'est qu'à ce moment-là, tous les couloirs, tous les tunnels, toutes les chambres, toutes les antichambres se mettaient à devenir véritablement vivants, les uns changeaient de forme, les autres se déplaçaient, se modifiaient. Exactement comme s'ils obéissaient à un code qui leur servait de langage. Vincent s'assit pour faire le point de la situation. C'est fou ce qu'il pouvait réfléchir ces temps-ci... Comme il ne pouvait passer le restant de son existence à tourner en rond indéfiniment, il se décida à tenter une ultime expérience. Puisque tous les chemins qu'il empruntait étaient malléables et élastiques, ne pourrait-il les détourner de leur voie naturelle, les attacher les uns aux autres, les utiliser

comme une corde ou comme tremplin ? A vrai dire, les chances de réussite étaient minces : à quoi lui servirait d'avoir un tremplin s'il ne parvenait pas à trouver une issue de secours ? Mais Vincent était têtue ; même, il espérait changer un peu le cours de ce monde. Sans prendre le temps de peaufiner sa stratégie, il saisit, comme s'il s'agissait d'un tapis, les bords des deux couloirs qui lui faisaient face, et entreprit de les modeler, de les croiser, de la même façon que s'ils étaient en caoutchouc. Il n'avait pas terminé sa besogne que tout crépita autour de lui. Il sentit le sol chavirer, sa tête éclata tandis que ses sens, précisément sens dessus dessous, lui faisaient entendre l'éclair et voir le tonnerre... Cela avait beau paraître ahurissant, c'était ainsi : dans cette apparence de monde, l'échelle de valeur humaine n'avait plus cours...

Terrorisé, Vincent touchait le fond du désespoir : condamné à vivre l'éternité, il était prisonnier d'un monde où le moindre de ses tentatives provoquait un drame. C'est alors qu'il se souvint de tous ces moments passés

des racines, rebondissait sur la terre spongieuse, se hissait péniblement sur une autre aire, s'accrochait à des filins qui lui permettaient, à la manière de lianes, de sauter dans le vide pour passer d'un continent à l'autre. Mais ici ou là, c'était pareil. Il ne prenait plus le temps de réfléchir, plus le temps de comprendre. Son idée fixe, c'était d'échapper à cet épouvantable cataclysme qui revenait si régulièrement qu'il ne pouvait augurer qu'une proche fin du monde. Et puis, comme cela s'était déjà produit auparavant, le calme revint, subitement. Vincent regarda autour de lui. Il avait atterri sur un territoire différent des autres. Il ressemblait à un vaste et riche palais dominant une plaine fertile où il lui sembla distinguer de l'or et des diamants. Un instant, l'idée d'en remplir ses poches lui traversa l'esprit. Mais à quoi pourrait bien lui servir du métal précieux en pareil lieu ? Il lui fallait s'échapper, et vite. Sandra et les enfants avaient dû rentrer, s'inquiéter, partir à sa recherche. Il allait revenir, les rassurer. Quelle folie d'avoir cru un

intelligence, toutes ses facultés semblaient être décuplées, il comprenait tout sans rien voir ni rien entendre, se sentait doté d'une mémoire phénoménale et d'une capacité à tout comprendre qui s'étendait à l'infini. En dépit de toutes ces qualités, il ne comprit pas pourquoi ni comment, il se retrouvait devant une étendue de cellules toutes reliées les unes aux autres. Chaque fois qu'il en traversait une, il avait l'impression d'être un insecte pénétrant dans un bloc de pain d'épice. Il avançait d'un bon pas lorsque le bruit caractéristique de la tempête naissante bourdonna dans ses oreilles. La pluie se remettait à fondre sur lui, les signaux crépitaient comme des flashes d'appareils photos. Pourtant cette fois, Vincent ne ferma pas les yeux. Et ce qu'il vit le stupéfia. Tout se passait comme si les couloirs, sous l'influence de la tempête, découvriraient leur botte secrète : une entrée et une sortie, commandées par une porte s'ouvrant, comme en électronique, au moyen de signaux. Vincent exultait. S'il arrivait à se placer sur le circuit de sortie et à trouver le code, il était sauvé. Mais il eut beau s'appuyer aux parois, tenter de découvrir, comme dans les châteaux hantés, le couloir secret, ses recherches restèrent vaines. Il n'avait pu découvrir le moindre mécanisme. Les issues secrètes n'apparaissaient que pendant la tempête. Vincent se frappa le front : idiot qu'il était, il lui suffisait d'attendre la prochaine bourrasque, qui ne saurait tarder, et le tour était joué ! En attendant, il allait se rapprocher le plus possible de l'endroit qui lui paraissait être la sortie. Ce qu'il ignorait, et qu'il ne tarda pas à apprendre, c'est que, si près du but, il avait encore tout un monde à découvrir. Pour la centième fois, il dut jouer les équilibristes pour passer d'un étage à l'autre, d'un niveau à l'autre, d'une aire à une autre. Il se perdit dans des déviations, emprunta des dérivations qui semblaient l'éloigner de sa destination. A un moment, il fut même forcé de ramper pour traverser une sorte de gouttière creusée de sillons, ravinée comme de la tôle ondulée. Après maints détours, il se retrouva devant ces maisons-cellules qu'il commençait à avoir en horreur. Mais celles-

---

## **TOUTES SES FACULTES SEMBLAIENT DECUPLEES. IL COMPRENAIT TOUT SANS RIEN VOIR, NI RIEN ENTENDRE. SES CAPACITES S'ETENDAIENT A L'INFINI.**

devant un écran, à poursuivre des fantômes ou des enzymes coincés dans un labyrinthe. Cette fois, c'était lui le héros du jeu. La seule différence, c'est que pour lui, il n'existait pas d'issue. La seule façon d'améliorer son score, c'était de s'échapper... Mais comment ? Un bruit sourd et violent le fit sursauter. Avant même qu'il ait eu le temps de réagir, les bombardements recommencèrent, de plus en plus fréquents, de plus en plus forts, de plus en plus assourdissants. La pluie se transformait en torrents, emportait tout sur son passage. Lui-même n'arrivait plus à résister. Affolé, il se mit à fuir, à l'aveuglette. Il trébuchait sur

instant qu'il était en enfer ! Puisqu'il pensait, il ne pouvait être mort... Résolument, il se remit en chemin, se perdit au milieu de buissons touffus, dévala des escaliers qu'il n'avait encore jamais vus. Comme s'il se fût agi d'un immeuble, il passa d'un étage à l'autre, d'une ville à l'autre semblait-il. Il traversa des jardins, contourna des cascades, tomba en arrêt devant un groupe de maisons qui semblait jouer le rôle de quartier général. Mais qui commandait donc ce monde fou ? De temps à autre, Vincent voyait des signaux s'allumer ici ou là. Et puis plus rien, le noir, le vide. Ce qui l'étonnait, c'est qu'à l'instar de son



# L'AVENTURIER DE L'ILE PERDUE

De bien étranges phénomènes dans cette île paradisiaque perdue au milieu des océans.

Et, personne n'a jamais pu percer le secret des disparitions mystérieuses.

Aux commandes de votre calculette, vous avez décidé d'en savoir plus...

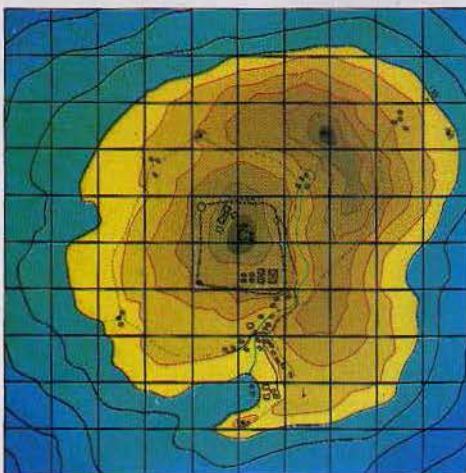
Votre inséparable calculette vous accompagne encore dans cette nouvelle aventure. Heureux possesseurs d'une FX 702 P (Casio), d'une X-07 (Canon) ou d'une TI 57 (Texas Instruments) préparez-vous à partir. Pilotant un avion supersonique, décollez au plus vite et dirigez-vous vers cette île baignée de soleil. Attention avant le décollage, lisez attentivement votre plan de vol, puis reportez-vous à la carte des lieux page 52 et 53.

## BUT DU JEU

Vous devez absolument être le premier à découvrir le secret qui entoure l'île du Diable. Pour cela, il vous faut partir d'une des bases les plus proches de l'île. En un temps record, survoler l'île, prendre des photographies, puis atterrir sur votre base de départ. Mais pour le moment, il n'y a aucune raison pour que votre mission échoue. Invisible sur les radars, un objet non identifié a décollé en même temps que vous de l'île du Diable. Il va tout faire pour vous éliminer. Vous virez de bord, il commence la même manœuvre et se rapproche inexorablement. La tension monte de plus en plus, que faire ? Pour lui échapper, une seule solution, la ruse et la fourberie. Encore personne n'a déjoué ces terribles ennemis. Votre avion est équipé du dernier et du plus perfectionné modèle de radars. Vous pourrez ainsi connaître très précisément la position de l'engin non identifié vous poursuivant. Une aventure qui mettra vos réflexes à rudes épreuves.

## PRINCIPE DU JEU

Sur votre carte, l'île du Diable se trouve au centre. Un quadrillage vous aide à vous situer, il est numéroté horizontalement de gauche à droite, de 0 à 10, (coordonnées x) et en vertical, de 0 à 10, (coordonnées y). L'intersection de ces deux nombres vous donne la position de l'avion et aussi de l'O.V.N.I. Votre base de départ doit toujours être située sur l'un des côtés de la carte. Par contre l'O.V.N.I. vous poursuivant s'envole du



milieu, c'est-à-dire de l'île du Diable. Prenez le plus court chemin pour vous rendre au-dessus de l'île. Méfiez-vous de ne pas tomber dans les rayons de l'O.V.N.I. Après avoir survolé l'île et pris des photographies de ces étranges installations, vous devez revenir au plus vite à votre base de départ. Choisissez le bon parcours, mais n'oubliez pas que le plus court chemin n'est pas toujours le meilleur. Quand votre radar détectera l'O.V.N.I., vous pourrez être amené à changer votre parcours. Les différents niveaux représentent les difficultés rencontrées. Au niveau 1, l'O.V.N.I. se déplace à la même vitesse que votre avion et au niveau 9, il se déplace plus rapidement. A ce stade il est pratiquement impossible d'échapper à l'O.V.N.I. et à ses rayons destructeurs. Il est conseillé de ne pas se diriger directement vers l'île du Diable, mais de serpenter afin de détourner l'attention. Tentez cette aventure impossible, vous aurez l'immense plaisir d'être le premier à réussir. Et ainsi découvrir le mystère qui entoure l'île du Diable. Grâce aux clichés que vous aurez rapportés.

## REGLES PARTICULIERES

Comme vous avez pu le constater, vous serez seul durant cette aventure. Vous vous rendrez vite compte qu'il n'est pas

toujours facile de prendre des photographies aériennes, surtout quand une bande d'O.V.N.I. aux mauvaises intentions vous poursuivent. Mais si l'un de vos amis possède une des calculettes nécessaires pour jouer, n'hésitez pas, l'aventure aura plus de suspense. Vous pourrez aussi jouer l'un contre l'autre muni de votre propre calculette. Lequel de vous deux finira sa mission le premier ?

## COMMENT JOUER AVEC VOTRE CALCULETTE FX 702 P (Casio)

Placez-vous en mode 1, puis entrez le programme. Aucune définition n'est nécessaire pour la taille mémoire réservée aux variables. Ensuite repassez en mode 0. Votre calculette est dès maintenant prête à vous accompagner dans cette aventure. Faites **F1** (zone de programme). Après l'indentification du jeu, vous devez choisir un niveau de difficulté compris entre 1 et 5, (1 étant le plus facile et 5 étant le plus difficile), suivie de **EXE**.

L'aventure commence et plus personne ne peut rien pour vous à partir du moment où vous quittez le sol. Aux commandes de votre avion supersonique, partez pour l'île du Diable. Entrez ensuite les positions de votre base d'envole. Votre radar vient de repérer l'O.V.N.I. et sa position apparaît à l'écran. Une lutte sans merci, ou seul le plus fort vainquera. Puis entrez votre nouvelle position sur la carte par rapport à l'avion, en donnant les coordonnées **X** et **Y**. Après le survol de l'île, revenez vers votre base de départ. A chaque déplacement de votre avion vous obtiendrez la nouvelle position de l'O.V.N.I. N'oubliez pas que la vitesse de déplacements de l'O.V.N.I. dépend du niveau de jeu choisi. Au niveau 5, il se déplace de cinq cases lorsque vous avancez de quatre. Votre calculette veille à tout, il est donc inutile de tricher. En ne photographiant pas l'île du Diable, vous n'aurez pas l'autorisation d'atterrir.



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

```

P0: 825 STEPS      IF F=0:IF F=10: 18 IF A=0:IF B=F T 23 ;"PEUT-ETRE A B
2 VAC              PRT "1 COORD ES  HEN 21  INP "UNE AUTRE
3 SET F1:INP "NIV  T 0 OU 10":GOTO 5  IF 0=3:IF E=0:I  PARTIE ",M#:IF
EAU DIFF 1 A 5    5  H=D-A:J=F-B:IF  F 6=F THEN 22  M#="OUI" THEN 2
",C:IF C=1:IF C  12 H=0:H=H+A  20 GSB 26:PRT "NOU  VELLE POSITION"
=5:C=C/10+1:GOT  13 IF J=0:J=J+B  :INP "X=" ,D:IN
0 5  14 K=ATN (J/H):L=L  /SIN K:IF L<0:K  P "Y=" ,F:GOTO
4 GOTO 3  15 M=C+COS K:N=C+S  =180+K  12
5 A=5:B=5:INP "AB  IN K:A=A+M:B=B+  21 PRT "BOUMM !!!!
SCISSE DE DEPAR  N  22 GSB 27:PRT "MIS  ",GSB 26:PRT "L
T " ,D:E=D  16 IF L<1.2:A=INT  A:B=INT B  ,O.V.N.I VS A R
6 IF D=0:IF D=10  17 IF D=4:IF D=6:I  EJOINT":GOTO 23  EJOINT":GOTO 23
THEN 8  22 GSB 27:PRT "MIS  SION ACCOMPLIE"
7 GOTO 5  110 IF D=0:IF D=10:  IF F=0:IF F=10:
8 INP "ORDONNEE D  PRT "1 COORD ES
E DEPART " ,F:G=  T 0 OU 10":GOTO
F  50
9 IF F=0:IF F=10  THEN 11
10 GOTO 8
11 IF D=0:IF D=10:
    
```



## LISTING DU PROGRAMME POUR TI 57 (TEXAS INSTRUMENT)

STO 1	00	32	1	STO 5	15	32	5	R/S	30	81
R/S	01	81		16	01			x≠t	31	22
STO 2	02	32	2	17	83			SUM 3	32	34 2
RCL 1	03	33	1	18	02			RCL 3	33	33 3
—	04	65	2	19	32	7		R/S	34	81
RCL 3	05	33	3	20	33	5		2nd FIX 1	35	48 1
=	06	85		21	-76			RST	36	71
x≠t	07	22		22	48	0		2nd LBL 0	37	86 1
RCL 2	08	33	2	23	19			INV 2nd c.t	38	-19
—	09	65	2nd c.t.	24	33	0		2nd FIX 1	39	48 1
RCL 4	10	33	4	25	22			5	40	05
=	11	85	x≠t	26	33	6		STO 4	41	32 4
INV 2nd P→R	12	-27	RCL 6	27	27			STO 3	42	32 3
			2nd P→R	28	34	4		CLR	43	15
STO 6	13	32	SUM 4	29	33	4		R/S	44	81
x≠t	14	22	RCL 4					STO 0	45	32 0
								CLR	46	15
								R/S	47	81
								RST	48	71

Ne compter pas sur le hasard, il est totalement inexistant ; la seule chance que vous ayez pour échapper aux O.V.N.I. est de piloter de façon très rapide en changeant brusquement de direction.

### TI 57 (Texas Instruments)

La TI 57 ne possède que cinquante pas de mémoire vive, il n'est pas possible de programmer le jeu dans son ensemble, mais uniquement une partie de celui-ci.

Faire **LRN**, puis entrez le programme et refaire **LRN**. La calculette est prête à vous accompagner dans cette aventure. Pour commencer une partie, faites **SBR 0**, un zéro apparaît à l'écran. Introduisez ensuite le niveau de difficulté de 1,1 à 1,5 et pressez **R/S**. Un zéro apparaît à l'écran, il faut ensuite que vous donniez la position de votre base de départ (coordonnées de **X** et **Y**), suivie de **R/S**. Une troisième pression de la touche **R/S** déclenche le jeu, l'O.V.N.I. décolle de l'île du Diable. Vous allez alors entrer la position de votre avion à chaque déplacement. La calculette vous donne les coordonnées de l'O.V.N.I (ordonnée puis abscisse). Si vos deux positions sont identiques, l'O.V.N.I. est pulvérisé, mais votre avion aussi. Vous avez été atteint par un rayon destructeur.

Surveiller bien votre cap, car la calculette ne vous pardonne aucune erreur. Nous vous livrons un petit secret, pour rapporter les photographies, il faut voler en changeant très souvent de directions. Bonne chance à tous !

### X-07 (Canon)

Le Canon X-07 permet la réalisation de graphismes et de musique assez élaborés. C'est pourquoi nous avons pu créer quelques dessins à l'écran accompagnés d'une petite musique.

Entrez le programme ; toute la première partie graphique n'est pas obligatoire. Dans ce cas, vous perdez l'initialisation du programme, avec le logo TILT. Plusieurs petites musiques retentissent, le jeu commence. Entrez tout d'abord le niveau de difficulté (1 à 5), il déterminera la vitesse de déplacement des O.V.N.I. Puis donnez la position de base de départ, qui est aussi le lieu de votre retour.

L'O.V.N.I est repéré par votre radar, il faut fuir sans tarder car il gagne rapidement du terrain. La calculette vous indique vos positions et celle de l'O.V.N.I en permanence. Pour le tromper, essayer de virer brusquement et sans arrêt, il perdra peut-être votre trace. Vous aurez ainsi le temps d'atterrir en toute tranquillité. Si par malheur le rayon destructeur de l'O.V.N.I. vous frappe, vous disparaîtrez à jamais.

Une mission périlleuse qu'aucun homme n'a pu mener à bien et surtout, ne comptez pas sur l'indulgence de votre calculette, elle ne vous pardonnera aucune erreur de pilotage.

Bertrand RAVEL

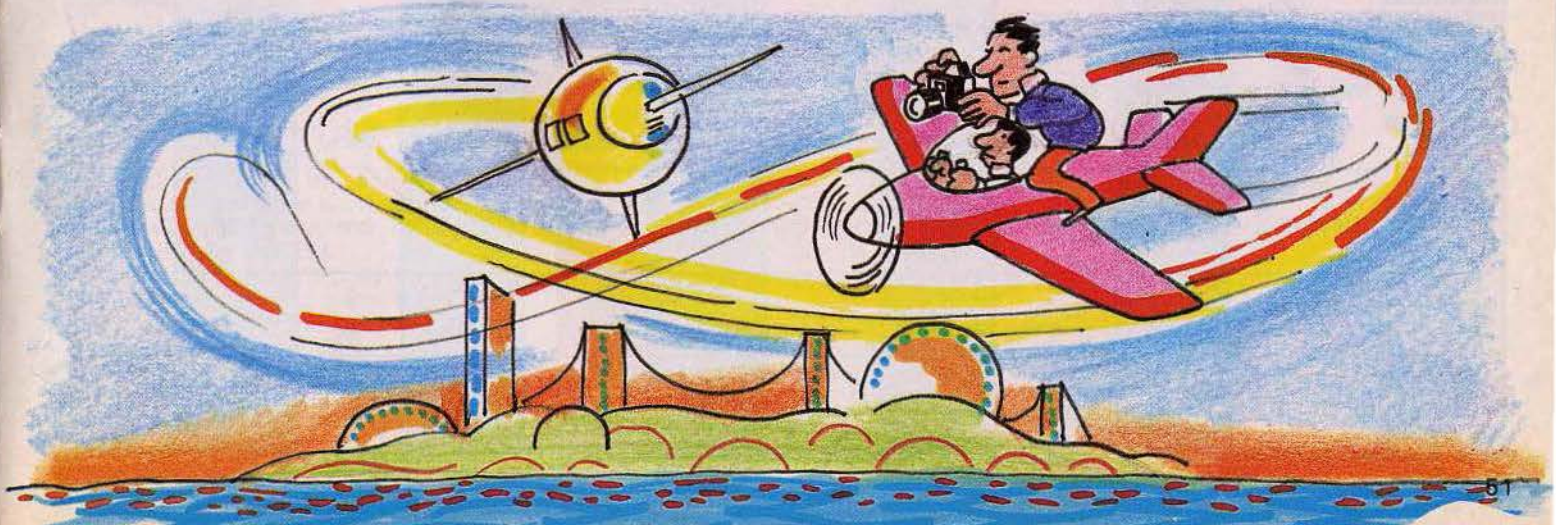


## LISTING DU PROGRAMME POUR X-07 (CANON)

```

2 FORI=1T0500STEP20:BEEPI,2:NEXTI:CLS:FO
RI=19T099:FORL=0T04:PSET(I,L):NEXTL
3 FORL=27T031:PSET(I,L):NEXTL:NEXTI:FORI
=30T045:PSET(I,10):PSET(I,11):PSET(I,12)
4 NEXTI:FORI=50T054:FORL=10T022:PSET(I,L
):NEXTL:NEXTI:FORI=13T022:FORL=36T040
5 PSET(L,I):NEXTL:NEXTI:FORI=60T064:FORL
=10T022:PSET(I,L):NEXTL:NEXTI
6 FORI=64T069:FORL=20T022:PSET(I,L):NEXT
L:NEXTI:FORI=69T083:PSET(I,10)
7 PSET(I,11):PSET(I,12):NEXTI:FORI=74T07
8:FORL=13T022:PSET(I,L):NEXTL:NEXTI
8 FORI=300T0700STEP20:BEEPI,4:NEXTI:CLS:
BEEP45,5:GOSUB2000
9 FORI=1T0300:BEEPI,1:NEXTI:CLS:GOSUB2000
10 LOCATE1,1:INPUT"Niveau difficulte 1-5
";C:IFC>0ANDC<6THENLETC=C/10+1:GOTO12
11 GOTO10
12 A=5:B=5:CLS:GOSUB2000:LOCATE1,1:INPUT
"Abscisse de depart ";D:E=D
13 IFD>=0ORD<=10THEN15
14 GOTO12
15 CLS:GOSUB2000:LOCATE1,1:INPUT"Ordonne
e de depart ";F:G=F
16 IFF>=0ORF<=10THEN18
17 GOTO15
18 IFD=0ORD=10ORF=0ORF=10THEN20ELSELOCAT
E1,1:PRINT"1 coord est 0 ou 10
19 FORI=1T099:BEEPI,1:NEXTI:GOTO12
20 H=D-A:J=F-B:IFH=0THENLETH=H+A
21 K=ATN(J/H):L=J/(SIN(K)):IFL<0THENLETK
=180+K
22 M=C*COS(K):N=C*SIN(K):A=A+M:B=B+N
23 IFL<(12/10)THENLETA=INT(A):B=INT(B)
24 CLS:GOSUB2000:IFD>=40RD>=60RC>=40RC>=
6THENLETO=O+1
25 IFCINT(A#)=CINT(D#)ANDCINT(B#)=CINT(F
#)THEN28
26 IFO>2ANDE=DANDG=FTHEN29
27 GOSUB34:LOCATE1,1:PRINT"Nouvelle posi
tion":INPUT"X= ";D:INPUT"Y= ";F:GOTO20
28 LOCATE1,1:PRINT"BOUM":GOSUB33:LOCATE1
,1:PRINT"L'OUNI vous a rejoint":GOTO30
29 LOCATE1,1:PRINT"Mission accomplie";"
A bientot ???"
30 FORI=1T099:BEEPI,1:NEXTI:CLS:GOSUB200
0:LOCATE1,1:INPUT"Une autre mission";W$
31 IFW$="OUI"THEN9
32 IFW$="NON"THENLOCATE1,1:PRINT"AU REVO
IR ?????????????":END
33 LOCATE1,1:FORI=1T099:BEEPI,1:NEXTI:PR
INT"Un peu de serieux":GOTO29
34 X=CINT(A#):Y=CINT(B#):LOCATE1,1:PRI
NT"O.U.N.I:(";X";",";Y";")"
35 FORI=1T099:BEEPI,1:NEXTI:RETURN
2000 CLS:FORI=22T038:PSET(I,4):PSET(I,5)
:NEXTI:PSET(21,5):PSET(39,5)
2010 PSET(24,6):PSET(25,6):PSET(35,6):PS
ET(36,6):PSET(36,3):PSET(37,3)
2020 FORI=23T026:PSET(I,3):NEXTI:PSET(23
,2):PSET(24,2):PSET(25,2):PSET(23,1)
2030 PSET(24,1):PSET(23,0):RETURN

```



# SLALOM EN BASIC

Réaliser un jeu en Basic ? Vous connaissez déjà ?  
 Mais, comme en politique, un bon programme fait appel à de nombreuses astuces !  
 Voici les petits secrets d'un logiciel plus performant.



Poursuivons ensemble notre découverte du langage Basic. Le programme est réalisé sur un Sinclair ZX 81, dans sa version de base 1 ko Ram. Un petit tableau vous permettra d'adapter ce programme pour qu'il fonctionne sur votre propre micro-ordinateur. Bien sûr, nous ne reprendrons pas les ordres déjà présentés dans le premier tableau. (Voir TILT n° 9).

Ce logiciel ludique est une descente à skis sur une piste noire, où, par malheur, de nombreux sapins ont poussés. Une piste interminable dont vous ne verrez peut-être jamais le bout. Vous ne pourrez en aucun cas sortir de la piste. Mais heureusement après chaque collision avec un sapin, vous pourrez repartir après avoir épousseter la neige de vos vêtements. Ce programme peut très facilement être modifié, il est ainsi possible de savoir si le skieur n'est pas entré en collision avec un sapin. Mais il faut utiliser les instructions **PEEK** et **POKE** d'un maniement assez complexe. Nous allons bien-

tôt traiter ce problème particulier. Pour cela il suffit de transformer les lignes 110 et 120.

Entrez le programme dans votre micro-ordinateur et analysons l'ensemble. Pour découvrir comment fonctionne chaque instruction, il est parfois plus économique pour la mémoire vive de l'ordinateur d'utiliser des instructions combinées, l'une avec l'autre. A première vue cela peut paraître étonnant et pourtant, le résultat est bien meilleur. Mais l'une des principales règles que doit observer le programmeur, est d'élaborer son logiciel de façon logique. Ce programme de descente à skis se décompose en cinq parties :

- l'initialisation du jeu
- la création du graphisme
- l'affichage des graphismes à l'écran
- les tests de déplacement de votre skieur
- le décompte des kilomètres parcourus et l'effacement de l'ancienne position du skieur.

Dans les lignes 10, 20, 30, 50, 60, 100 et 130, l'initialisation d'une variable est obligatoire sur le ZX 81. Mais sur de nombreux micro-ordinateurs, cette instruction est facultative, **LET A = 3** deviendra **A = 3**.

La ligne 10 initialise la variable a en lui affectant une valeur constante, environ 10. En écrivant **A = PI \* PI** qui est identique à **A = 10**, l'avantage ici est une économie de mémoire. A la ligne 20, **B = SGN PI** occupe moins de place mémoire que **B = 1**. Etrange et pourtant ce n'est que la stricte vérité. Les lignes 30, 50 et 60 permettent de créer le graphisme de la piste et des sapins sur une ligne de l'écran du téléviseur. La ligne 40 délimite les bords de la piste ; entre les deux extrémités il n'y a que des espaces blancs. La création de l'emplacement des sapins se fait à la ligne 50 et 60. L'instruction **RND** donne une variable aléatoire comprise entre 0 et 1. Elle est multipliée par 11 pour rester dans les limites de la

EQUIVALENCE DES INSTRUCTIONS BASIC	SINCLAIR ZX81 SPECTRUM	DRAGON 32	TANDY MC10 ALICE	LASER 200-210	ORIC 1	TI 99/4A	COMMODORE VIC 20 CBM 64	ATARI 400/800 600 XL	T07	HECTOR HRX BASIC III TANDY TRS 80
NOMBRE CONSTANT 10	PI * PI	10	10	10	10	10	10	10	10	10
RANDOMIZE FAIRE SORTIR DES NOMBRES ALEATOIRES	RAND					RANDOMIZE x				RANDOMIZE
SIGNE D'UN NOMBRE	SGN (x)	SGN (x)	SGN (x)	SGN (x)	SGN (x)	SGN (x)	SGN (x)	SGN (x)	SGN (x)	SGN (x)
L'ECRAN TEXTE + GRAPHIQUE REMONTE D'UNE LIGNE	SCROLL	PRINT	PRINT	PRINT	PRINT	PRINT	PRINT	PRINT	PRINT	PRINT
NOMBRE CONSTANT 0	NOT PI	0	0	0	0	0	0	0	0	0
FIN DE TEST AVEC INITIALISATION DE VARIABLE	THEN LET	THEN LET	THEN LET	THEN LET	THEN LET	THEN LET	THEN LET	THEN LET	THEN LET	THEN LET



Pour effacer l'ancienne position du skieur, à chaque déplacement, il faut utiliser **PRINT AT x, y**; ne rien inscrire après le point virgule équivalent à un espace. Mais cette façon d'écrire l'instruction **PRINT** à la ligne 140 est beaucoup plus courte. La ligne 150 renvoie l'exécution du programme à partir de la ligne 30, réinitialisation des graphismes d'écran. Ce programme peut être nettement amélioré avec un micro-ordinateur plus puissant. Avec une mémoire vive supérieure à 1 ko Ram programmable en Basic. Voilà vous progressez lentement mais sûrement dans l'univers de la programmation. A partir du prochain numéro, nous aborderons tous les aspects du langage machine sur ZX 81 Sinclair. En attendant bon courage, patientez encore un peu et plus aucun thème ludique ne vous résistera. ■

piste; + 2 évite qu'elle n'apparaisse sur la piste elle-même.

L'instruction **RAND** à la ligne 40 permet que les variables aléatoires tirées par l'ordinateur soient toujours différentes. A la ligne 70, l'instruction **SCROLL** fait remonter d'une ligne tous les graphiques et les textes se trouvant à l'écran. Cet ordre Basic permet de créer un effet d'animation. Sur les micro-ordinateurs où elle n'apparaît pas, l'ordre peut être remplacé par l'instruction **PRINT** seule.

Les lignes 80 et 90 permettent l'affichage des graphiques et des textes à l'écran.

La ligne 100 gère les déplacements du skieur, habituellement l'équivalent de cette ligne est deux fois plus long. Voici une astuce très facile à utiliser qui réduit beaucoup la longueur des programmes avec saisie par **INKEYS**.

Les lignes 110 et 120 évitent que le joueur ne sorte de la piste. S'il s'approche trop des limites de celle-ci, il est renvoyé deux cases en arrière.

La ligne 130 augmente la vitesse de 9 mètres à chaque passage. **SGN PI** est égal à 1, ce qui représente une économie pour la mémoire vive.

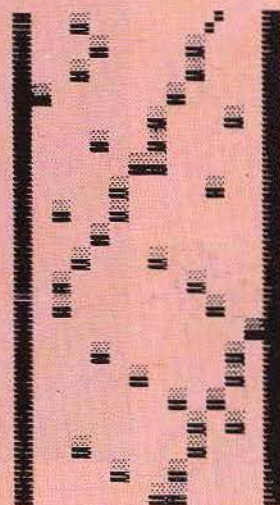
### LISTING DU PROGRAMME SLALOM EN BASIC

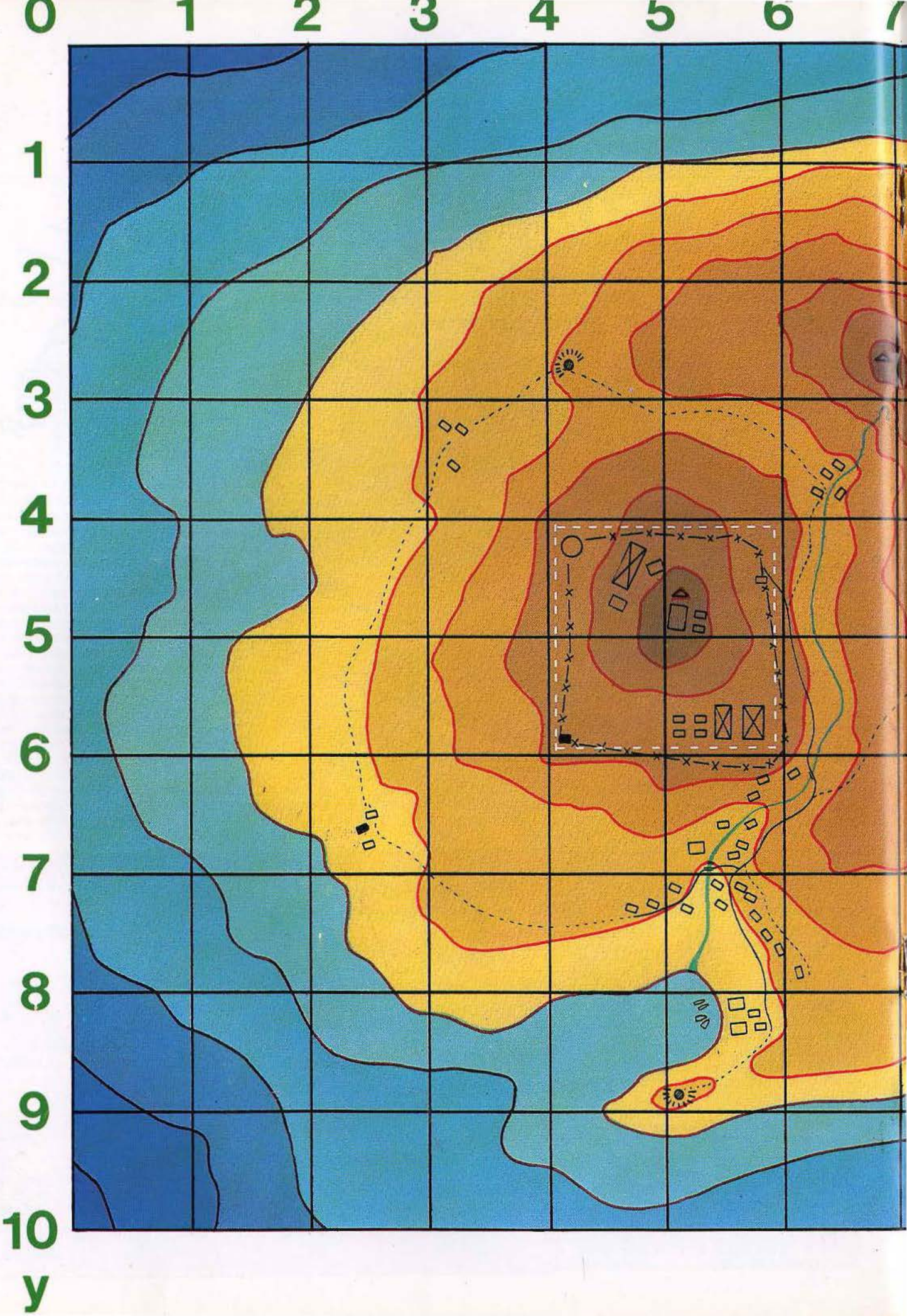
```

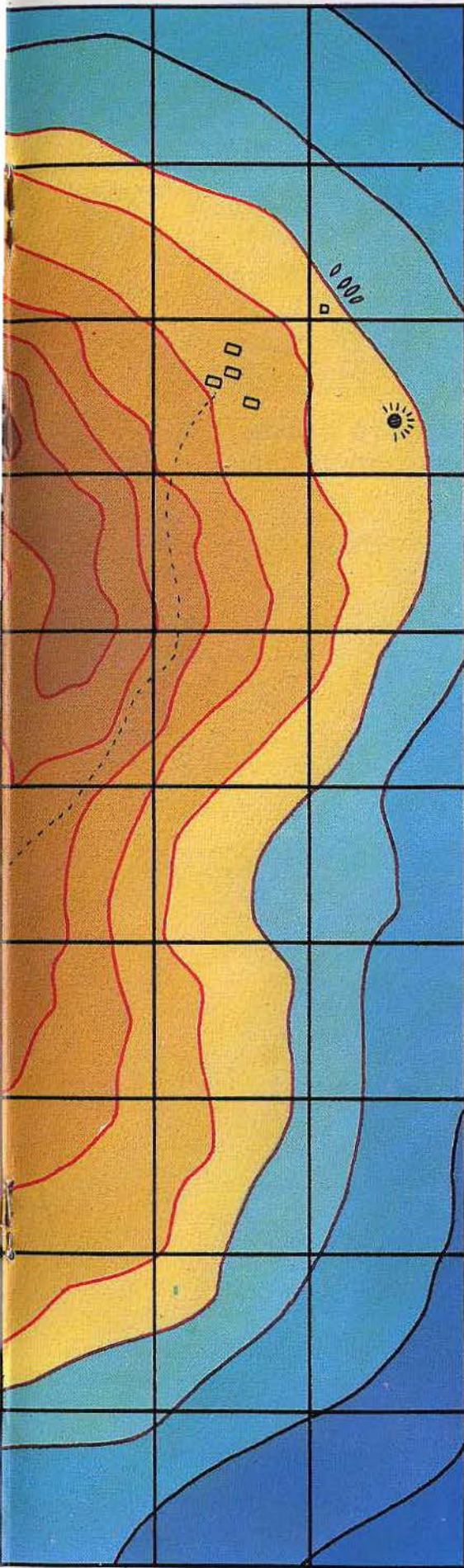
100 LET A=0:PI=0
200 LET B=0:SGN PI
300 PRINT " "
400 RAND
500 LET C#(11+RND*10)=""
600 LET D#(14+RND*10)=""
700 SCROLL
80 PRINT AT NOT PI,D;" " AT NO
90 PRINT AT NOT PI,D;" SLALOM"
100 PRINT AT PI,NOT PI,C$
110 LET A=A+(INKEY#="0")-(INKEY#="2")
120 IF A>=12 THEN LET A=A-2
130 IF D<=6 THEN LET D=D+2
140 LET B=B+(SGN PI+D)
150 PRINT AT NOT PI,D)
160 GOTO 30

```

301 SLALOM







# L'AVENTURIER DE L'ILE PERDUE

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

```

NIVEAU DIFF1 A 5 ? X= ?
5
ABSCISSE DE DEPART ? Y= ?
10
ORDONNEE DE DEPART ? O.V.N.I:(8.4, 6.4)
10 NOUVELLE POSITION
O.V.N.I:( 6.1, 6.1) X=
NOUVELLE POSITION 8
X= ? Y= ?
10 6
Y= ? O.V.N.I:(7.0, 5.0)
9 NOUVELLE POSITION
O.V.N.I:( 7.3, 7.0) X= ?
NOUVELLE POSITION 7
X= ? Y= ?
9 5
Y= ? O.V.N.I:(8.2, 5.9)
8 NOUVELLE POSITION
O.V.N.I:( 8.5, 7.7) X= ?
NOUVELLE POSITION 8
X= ? Y= ?
8 5
Y= ? O.V.N.I:(7.0, 4.0)
7 NOUVELLE POSITION
O.V.N.I:( 7.0, 6.0) X= ?
NOUVELLE POSITION 7
X= ? Y= ?
7 5
Y= ? O.V.N.I:(8.5, 4.2)
7 NOUVELLE POSITION
O.V.N.I:( 8.5, 6.2) X= ?
NOUVELLE POSITION 8
X= ? Y= ?
7 5
Y= ? O.V.N.I:(7.0, 5.0)
7 NOUVELLE POSITION
O.V.N.I:( 7.0, 6.0) X= ?
NOUVELLE POSITION
    
```

Jérôme TEISSEYRE



# DOSSIER

# KRIEGSPIEL!

Tant que la guerre n'est qu'un jeu, les hommes n'ont rien à craindre.  
Même si, côté imagination, cela bombarde tous azimuts !

... 1215, Gengis Khan réalise l'unité mongole, quelques années plus tard, après avoir conquis la Chine, le Tibet, la Corée, la puissante armée du grand Khan décide d'envahir la Perse. Plus de six mille cavaliers détruisent le pays.

En tant que chef des armées perses, vous devez essayer de contenir ou de repousser le flot asiatique se déversant sur votre pays. Pour ce faire vous disposez d'unités d'infanteries lourdes et légères ainsi que des unités de cavaleries armées d'arcs et de lances.

Vous aurez la possibilité de déterminer le type de terrain sur lequel vous déciderez d'engager la bataille...

Telle pourrait être la description d'un jeu de guerre sur micro-ordinateur. Mais avant de pénétrer plus avant dans la conception de ce type de jeu, voyons quelles sont les grandes différences avec le jeu de stratégie cartonné.

Dans un cas comme dans l'autre, il s'agit de guerre, donc d'anéantissement total ou partiel d'une armée adverse, d'une prise de position (villages, ponts, lieux stratégiques, etc...).

La plupart du temps, que ce soit sur ordinateur ou en plan cartonné, il s'agit de guerre moderne ou d'événements historiques. Citons par exemple, la reconstitution de la bataille des Ardennes ou bien

encore le débarquement en Normandie. Il existe aussi quelques jeux que nous décrivons plus tard, ayant trait à des scénarios déroulant dans le futur ou l'Antiquité, ainsi que le Moyen-Age. Pour le moment restons-en à la description générale.

## Ordinateur et carton même combat

Le jeu sur carton comporte pratiquement le même type de conception que son confrère sur ordinateur. Une boîte se compose d'un plan, d'un livret de règles plus ou moins complexes en fonction du degré de difficulté du jeu choisi, et de petits blocs en carton sur lesquels sont

représentées les unités à contrôler. Dans certains cas sont incorporés des cartes géographiques et des compte-tours. Il existe aussi un troisième type de wargame, qui se joue avec des figurines dont la dimension la plus courante est de 25 mm.

Mais revenons à l'ordinateur. Les éditeurs de logiciels nous offrent plusieurs variétés de jeux de guerre sur ordinateur : combats aériens, maritimes et terrestres, engageant toute la logistique de défense connue sur le plan matériel et humain, dans une époque donnée. Un jeu





## L'adversaire ne peut oublier le règlement

de guerre sur ordinateur se compose habituellement d'un manuel de règles en Anglais ou en Français, selon le jeu, d'un disque 5 pouces 1/4, ou d'une cassette, de deux cartes géographiques, d'un compte-tours, de deux cartes de données (renseignant sur les capacités des différentes unités), de deux cartes de commandes résumant les différentes possibilités de déplacement et de tir, et enfin, d'une ou deux feuilles historiques sur la période où l'action est censée se dérouler.

A partir de là, il ne vous reste plus qu'à charger votre cassette ou votre disque. Si vous n'avez jamais joué sur ordinateur, vous serez agréablement surpris. Les joueurs d'expérience, c'est à dire les habitués du jeu cartonné, noteront que les avantages du jeu sur ordinateur sont nombreux. En premier lieu, un jeu vraiment « aveugle » est maintenant possible compte tenu de l'impartialité de l'ordinateur, le seul arbitre de la partie. Eh ! oui, de quoi démoraliser tout tricheur qui se respecte ! De plus, votre adversaire ne peut « oublier » un règlement. L'un comme l'autre, vous n'avez pas à vous souvenir de toutes les règles, ce qui est fort appréciable, car l'ordinateur ne tolère aucune infraction. Vous pouvez donc vous concentrer sur votre stratégie pendant que l'ordinateur s'occupe du travail fastidieux.

Enfin, l'ordinateur peut simuler des cir-

constances historiques particulières à cette bataille, sans que vous ayez à retenir des règles d'importance négligeable. Vous pouvez jouer contre l'ordinateur, seul ou à deux, chaque joueur entrant ses ordres à tour de rôle. Dans la plupart des cas, et s'il s'agit d'une partie contre l'ordinateur, le ou les joueurs commencent en premier. Même si les ordres sont entrés à des moments différents, l'ordinateur exécute les ordres des deux opposants simultanément. Il détermine si les deux adversaires se sont vus ; si la bataille est réalisable et demande d'autres instructions. Ces étapes étant répétées jusqu'à ce qu'un gagnant soit déclaré. Le jeu prend fin au bout d'un certain nombre de tours complets, ou lorsqu'une des deux armées n'est plus en mesure de poursuivre le combat.

Tous les logiciels de wargame sur ordinateur ne sont pas forcément en haute résolution graphique, d'abord parce que certains appareils n'ont pas cette possibilité (ce qui rend parfois le jeu quelque peu embrouillé !) et d'autre part parce que le texte réclame une place beaucoup plus importante. C'est notamment le cas de jeux tels que : *Guadalcanal*, *Bomb Alley*, *North Atlantic's 86* qui sont des jeux semi-graphiques c'est à dire qui ne donnent qu'une seule représentation graphique du plan de bataille dans sa totalité, avec de petits carrés clignotant à l'écran représentant l'unité à laquelle vous devrez donner vos ordres de commandement. Malgré une mauvaise qualité graphique, ces jeux n'en restent pas moins très intéressants.

Dans le cas d'utilisation de la haute résolution graphique, nous pouvons voir deux types de présentation à l'écran : soit une carte stratégique représentant le terrain de bataille dans son entier, avec forêts, rivières, lacs etc., soit, un plan tactique, qui est en réalité un zoom sur le lieu choisi où l'on désire voir ses troupes évoluer. Celles-ci sont représentées symboliquement par un soldat pour l'infanterie,

un tank pour les blindés, un canon pour l'artillerie, une jeep ou une marque spéciale pour le génie. Cette portion de carte représente donc une partie du plan stratégique, généralement découpé en neuf parts du terrain. Il vous est possible de vous déplacer à travers ces différentes portions à l'aide de certaines commandes.

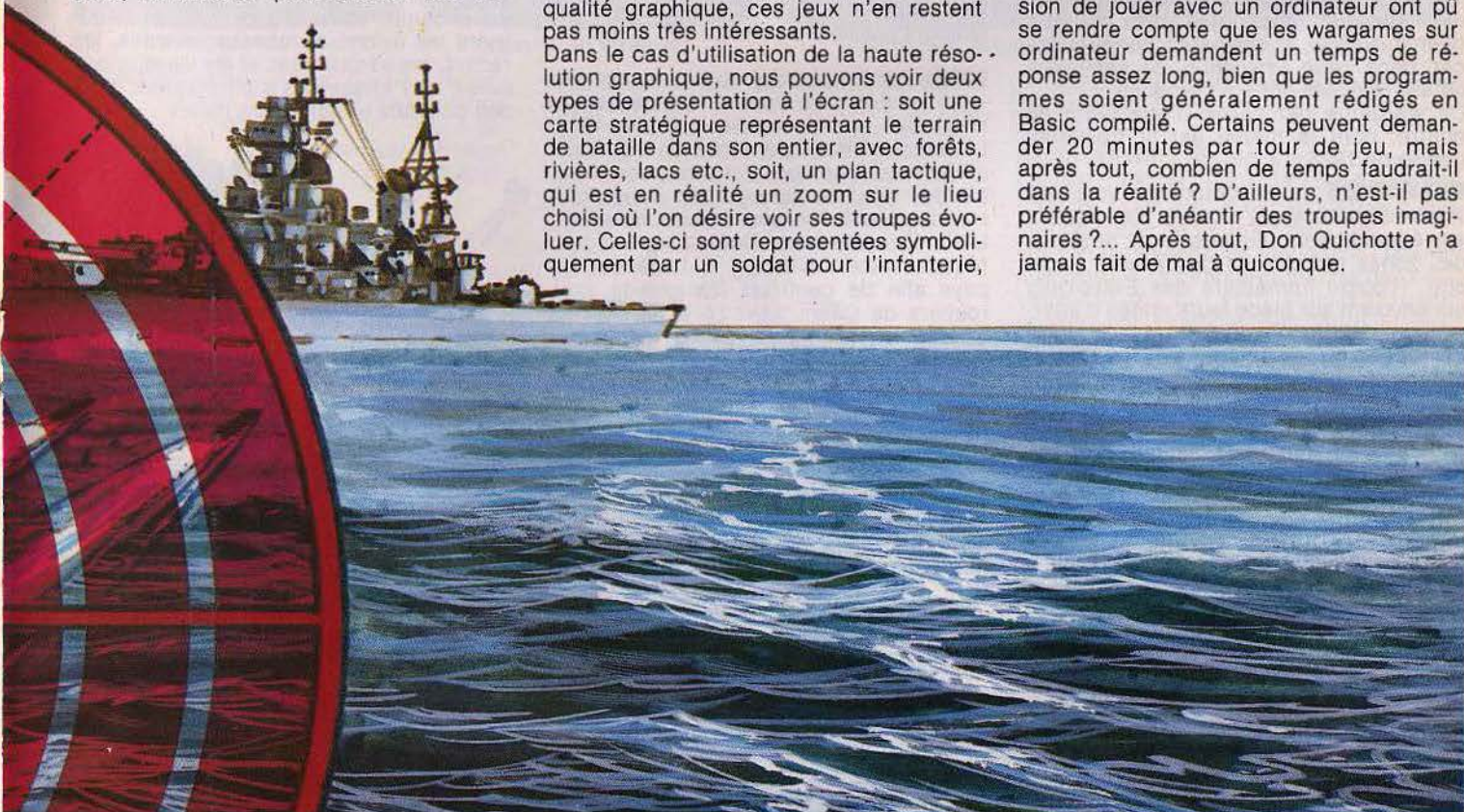
Les terrains représentés à l'écran sont en forme d'hexagone dans lesquels se trouvent, comme nous l'avons dit précédemment, les différentes unités.

Bien que la tendance actuelle soit à la disparition totale de cette représentation, ce qui rend le jeu plus plaisant à l'œil, on peut malgré tout s'en procurer et non des moindres : *Germany 1985*, *Fighter Command*, *RDF 1985*.

Il existe aussi d'autres jeux plus anciens n'utilisant absolument pas de graphisme à l'écran, celui-ci ne servant qu'à annoncer les différents ordres de mouvements aux unités. La présentation de ce type de jeu se rapproche alors beaucoup plus du jeu cartonné, puisque, mis à part le logiciel, nous retrouvons alors les mêmes éléments que ceux du jeu en grillage, c'est-à-dire, une représentation du style échiquier, avec des symboles représentant les unités à l'écran.

On peut bien sûr se poser des questions quant à l'intérêt de ce type de jeu, mais il est parfois bon d'avoir un jeu rapide et amusant, le graphisme n'étant pas, encore une fois, une preuve de qualité.

Ceux d'entre vous qui ont déjà eu l'occasion de jouer avec un ordinateur ont pu se rendre compte que les wargames sur ordinateur demandent un temps de réponse assez long, bien que les programmes soient généralement rédigés en Basic compilé. Certains peuvent demander 20 minutes par tour de jeu, mais après tout, combien de temps faudrait-il dans la réalité ? D'ailleurs, n'est-il pas préférable d'anéantir des troupes imaginaires ?... Après tout, Don Quichotte n'a jamais fait de mal à quiconque.



## POUR MENER A BIEN LEUR ATTAQUE, ILS ENVOIENT LES «PANZER»..

**Bomb Alley**, ou l'allée des bombes ; vous avez là la perspective d'une belle hécatombe. Le jeu se déroule en 164 tours représentant 12 heures de la période allant du 11 juin 1942 au 31 août 1942, donc 82 jours de campagne. C'est tout simplement la simulation de la campagne de Méditerranée en 1942. L'ordinateur gère pour vous, selon vos directives, les combats et les mouvements de 300 navires. Il est tenu compte du nombre de canons, de la puissance de l'artillerie, de la vitesse, et de la capacité de transport. L'ordinateur est en possession de toutes ces données et attend vos décisions. Plusieurs scénarios peuvent être choisis : soit la totalité de la campagne, soit certaines périodes, par exemple l'attaque de la Crète par les troupes allemandes en 1941. Ce wargame est de haut niveau. Pour 2 joueurs ou en solitaire contre l'ordinateur qui tient le camp anglais.

**Germany 1985**. La 3<sup>e</sup> guerre mondiale éclate. Les forces du Pacte de Varsovie sont passées à l'offensive dans la partie sud de l'Allemagne de l'Ouest. Les troupes de l'O.T.A.N. ont pour mission d'arrêter l'invasion. Toutes les unités différentes et modernes sont en présence. Celui qui contrôle le plus grand nombre de villes est le plus certain de la victoire. Il est possible d'utiliser des écrans de fumée pour dissimuler une retraite ou couvrir une attaque. Si vous rencontrez des unités ennemies, vous aurez intérêt à ralentir surtout si elles sont nombreuses car, dans cette simulation, de nombreux détails réalistes ont été introduits. Ce wargame fait partie d'une série de quatre, dont le thème est la troisième guerre de 1985.

**R.D.F. 1985** est le deuxième volet de *When Superpowers Collide*. Les forces soviétiques sont supposées s'emparer des zones pétrolières de l'Arabie Saoudite. Riposte immédiate des Etats-Unis qui envoient sur place leurs unités d'intervention rapide. A vous de choisir votre camp. Les forces américaines sont constituées de parachutistes, de marins et d'une infanterie mécanisée alors que les Soviétiques disposent d'une importante escadrille aérienne. Les objectifs à atteindre rapidement sont les aérodromes, cibles stratégiques, comme chacun le sait. C'est par eux que transitent ravitaillement et renforts. Ensuite, il faudra s'emparer des villes et des installations pétrolières et repousser les forces soviétiques.

La force soviétique devra, elle se maintenir sur le terrain acquis et repousser la contre-attaque américaine.

*R.D.F. 1985* se joue en solitaire et contre l'ordinateur représentant l'un ou l'autre camp.

En principe, il faudrait déjà posséder *Germany 1985* pour utiliser *R.D.F. 1985*, car

la notice qui accompagne ce jeu n'est qu'un additif de la précédente.

**Battle of Shiloh** offre une simulation de la célèbre bataille de Shiloh durant la Guerre de Sécession. Conseillé au débutant pour sa facilité et sa simplicité, ce wargame propose plusieurs scénarios ; en solitaire contre l'ordinateur — vous jouez alors le rôle du commandant des troupes nordistes ou sudistes contre l'ordinateur — à deux joueurs avec l'ordinateur servant d'arbitre ; ou encore avec l'ordinateur qui joue contre lui-même en démonstration.

**Tigers in the Snow**, autre simulation de conflit historique, vous fait retracer la bataille des Ardennes en décembre 1944. Les Allemands décident d'enfoncer les unités américaines actuellement en repos dans les Ardennes et de pénétrer vers la Meuse en s'emparant, au passage, de plusieurs villages dont Bastogne. Pour mener à bien leur attaque, ils envoient les célèbres unités de Panzer. L'objectif du camp allié : y freiner au maximum la ruée allemande et tenir les villes jusqu'à l'arrivée des renforts qui devraient lui permettre de repousser les unités allemandes vers l'est ou de les détruire.

L'ordinateur prendra en compte les différents contextes historiques relatifs aux forces en présence lors de cette période. Que l'on joue à deux ou en solitaire, il est toujours possible de choisir son camp !

**Battle for Normandy** vous fera assister — ou plutôt participer — au débarquement allié en Normandie le 6 juin 1944. La direction des opérations de l'invasion alliée vous incombe. Votre mission : établir des têtes de pont sur les plages normandes baptisées pour la circonstance : Utah, Omaha, Juno, Gold et Sword puis réussir votre infiltration à l'intérieur du pays afin de contrôler les grands axes routiers de Caen, Saint-Lô et le port de Cherbourg.

Il est à noter que dans ce jeu, tous les paramètres historiques sont pris en compte : conditions météorologiques, parachutages, bombardements navals, etc. Les règles sont relativement simples pour un jeu de bon niveau. Pour un ou deux joueurs.

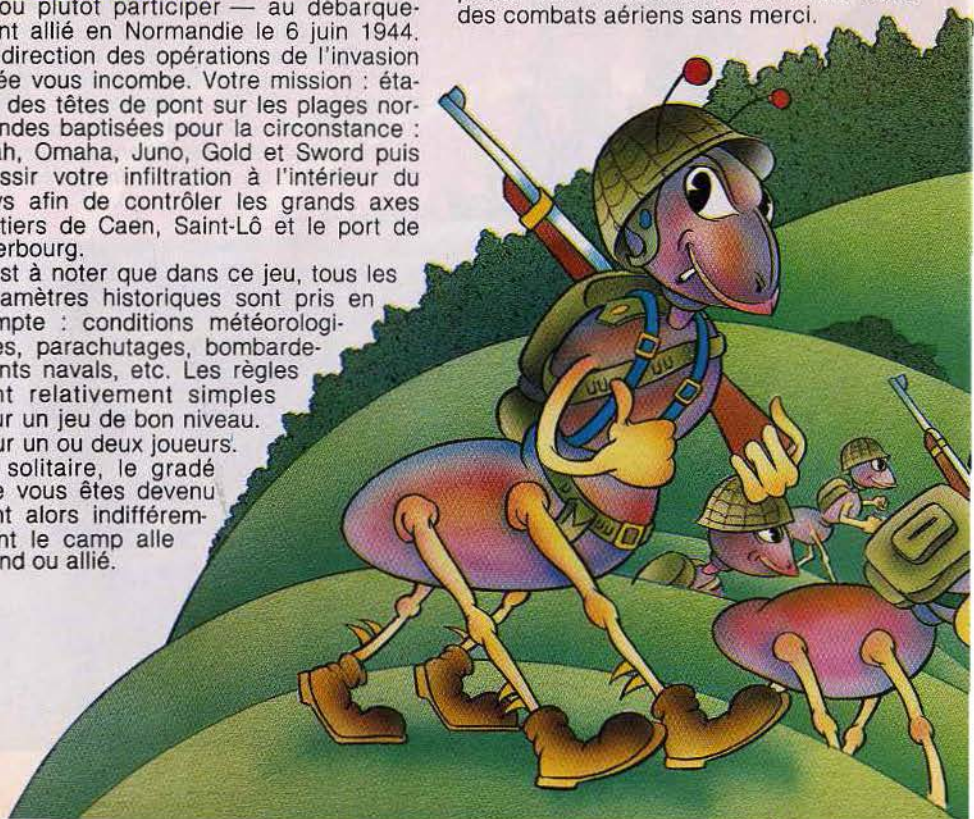
En solitaire, le grade que vous êtes devenu tient alors indifféremment le camp allemand ou allié.

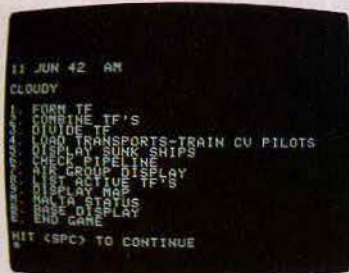
**Computer Ambush** met en scène l'affrontement d'une patrouille allemande et d'une patrouille française, dans un petit village français pendant la seconde guerre mondiale. On peut jouer à deux ou en solitaire contre l'ordinateur auquel vous attribuez la patrouille allemande. Le but est de tenir le village et d'éliminer la patrouille adverse.

En début de partie, on choisit ses hommes dont on a indiqué les caractéristiques physiques et morales (il faut signaler que si besoin est, on pourra soi-même modifier ces caractères). Chaque individu possède un armement propre : fusil, grenades, T.N.T., couteau, etc. Le village où se déroule l'action est la reproduction fidèle d'un village réel. Il y aura donc des points visibles et d'autres invisibles tant pour votre camp que pour celui de l'ennemi et en fonction de vos situations respectives. Jeu très intéressant dont on regrette la lenteur. En solitaire contre l'ordinateur tenant le rôle des Allemands.

**Fighter Command**. Ce jeu de stratégie est connu sous l'appellation de « Bataille d'Angleterre ». Il permet de modifier la guerre aérienne de la seconde guerre mondiale.

Vous pouvez jouer seul ou contre l'ordinateur. Si vous choisissez de jouer seul, vous pouvez entrer dans la peau soit du général en chef de la Luftwaffe, soit du général en chef de la R.A.F. Quel que soit votre camp, votre tâche consiste à détruire les avions de chasse ennemis, les radars, les aérodromes et les villes principales. Vos chasseurs s'affronteront dans des combats aériens sans merci.

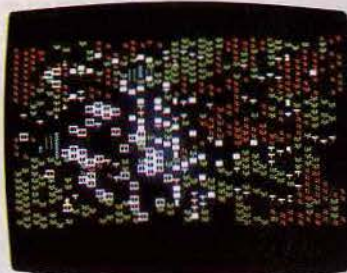




BOMB ALLEY



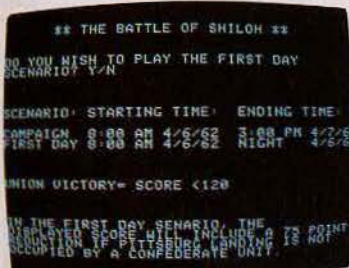
GERMANY 1985



R.D.F. 1985



BATTLE OF SHILOH



BATTLE OF SHILOH



TIGERS IN THE SNOW



BATTLE FOR NORMANDY



BATTLE OF NORMANDY



COMPUTER AMBUSH



COMPUTER AMBUSH



FIGHTER COMMAND



NORTH ATLANTIC 86

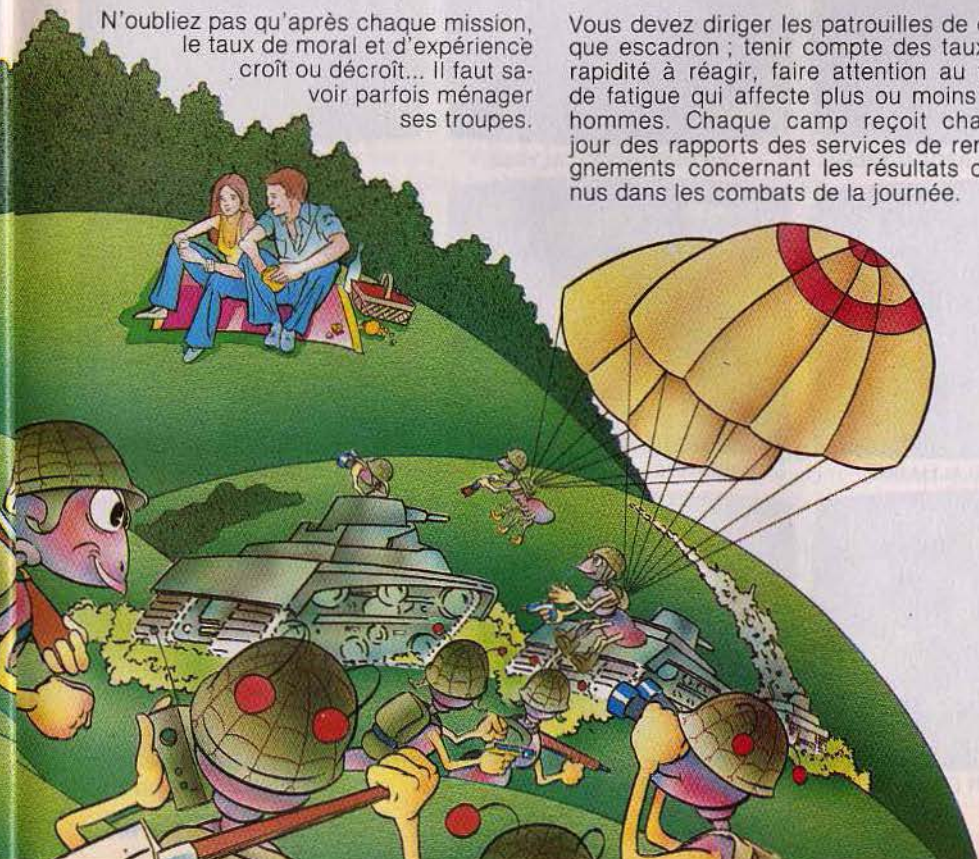
N'oubliez pas qu'après chaque mission, le taux de moral et d'expérience croît ou décroît... Il faut savoir parfois ménager ses troupes.

Vous devez diriger les patrouilles de chaque escadron ; tenir compte des taux de rapidité à réagir, faire attention au taux de fatigue qui affecte plus ou moins vos hommes. Chaque camp reçoit chaque jour des rapports des services de renseignements concernant les résultats obtenus dans les combats de la journée.

La carte de la moitié sud de l'Angleterre est affichée en permanence à l'écran en couleur.

**North Atlantic 86.** Vous voici projeté en l'année 1986, la guerre se termine en Europe et l'U.R.S.S. s'est emparée d'une grande partie de l'Europe de l'Ouest. Les forces soviétiques menacent l'Atlantique Nord et la Grande-Bretagne des nouvelles bases qui sont sous sa coupe comme par exemple Hambourg et Bergen.

*North Atlantic 86* est un jeu stratégique de haut niveau avec simulation de confrontations hypothétiques. Vous pouvez naturellement choisir l'un des 2 camps — et chaque navire est doté de tous les équipements électroniques sophistiqués de la guerre moderne. Si vous choisissez d'être l'agresseur soviétique, votre objectif sera de vous emparer de l'Islande et des Iles Féroé et d'essayer de détruire les navires de l'O.T.A.N. La victoire devra laisser la Grande-Bretagne isolée et démoralisée. Si par contre, vous commandez les forces de l'O.T.A.N., vous devrez défendre l'Islande contre les assauts soviétiques et assurer le ravitaillement de la Grande-Bretagne.



## LA MACHINE A REMONTER LE TEMPS VOUS ENTRAINE A GETTYSBURG...

**Knights of Desert.** En mars 1941, Hitler veut s'emparer d'Alexandrie et du canal de Suez. Il fait appel au Maréchal Rommel en Afrique du Nord pour agir. Et c'est cette partie de la guerre entre 1939 et 1944 que ce jeu fera revivre.

Vous allez donc faire en sorte de repousser les Anglais à l'est d'Alexandrie pour obéir aux vues allemandes. Il vous faudra surveiller vos disponibilités en carburant parce que vous savez que si vos réserves sont limitées, celles des Anglais ne le sont pas. Par contre — avantage considérable — vous avez entre les mains des divisions de Panzers très puissantes et très mobiles. Le commandement de l'armée britannique devra avoir pour objectif

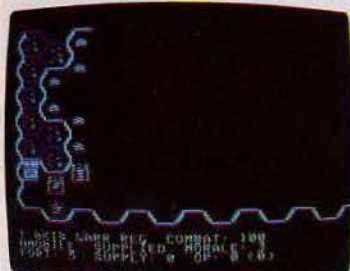
de repousser les Allemands au-delà d'El Aghelia. Pour les deux joueurs, la stratégie consistera à repousser l'adversaire de l'Afrique du Nord. La différence réside dans la direction à donner au mouvement. La partie se joue en 12 tours, avec 2 joueurs, ou seul contre l'ordinateur qui dirige l'armée britannique.

On peut distinguer 2 phases : une phase logistique et une phase opérationnelle. Dans la phase logistique, le joueur doit veiller au ravitaillement et au carburant. Dans la phase opérationnelle, il est possible à chaque unité d'effectuer plusieurs mouvements par tour mais l'adversaire pourra réagir de manière limitée en dehors de son tour de jeu.

**Computer Bismarck** se situe lui aussi pendant la seconde guerre mondiale. Le cuirassé allemand *Bismarck* cherche à s'infiltrer dans l'Atlantique Nord afin d'attaquer les convois alliés.

Vous êtes à la tête de la flotte britannique et votre devoir est de réussir à localiser le *Bismarck* pour le couler ou le repousser hors des positions de passage des convois. La carte est affichée en permanence sur l'écran, mais attention, les mouvements du *Bismarck* restent invisibles tant que celui-ci n'aura pas été détecté. Ce jeu — ainsi que son manuel — est entièrement en français.

**Computer Air Combat.** Ce wargame tactique de combat aérien se déroule pen-



KNIGHTS OF DESERT



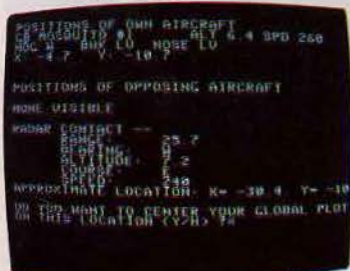
KNIGHTS OF DESERT



COMPUTER BISMARCK



COMPUTER AIR COMBAT



COMPUTER AIR COMBAT



OPERATION APOCALYPSE



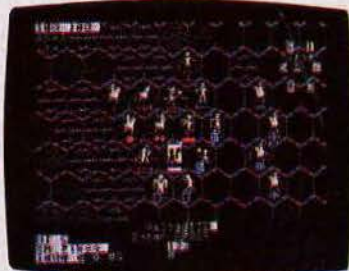
OPERATION APOCALYPSE



OPERATION APOCALYPSE



SHATTERED ALLIANCE



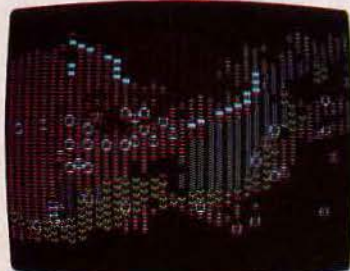
SHATTERED ALLIANCE



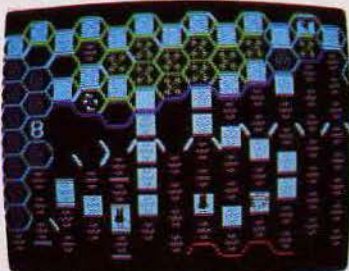
SHATTERED ALLIANCE



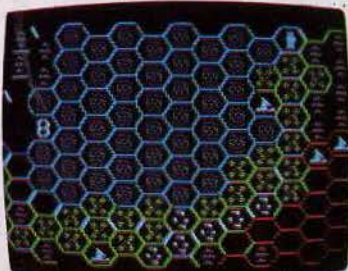
TORPEDO FIRE



SOUTHERN COMMAND



SOUTHERN COMMAND



SOUTHERN COMMAND



SOUTHERN COMMAND



dant la seconde guerre mondiale. Cinq scénarios possibles : course d'avions en champs clos avec entraînement au pilotage (dans le cas présent, je tiens à signaler qu'il ne s'agit en aucune façon de simulation de vol) ; interception d'une bombe V1 ; combat de nuit contre des bombardiers ; interception d'une formation de bombardiers ; et enfin, combat aérien entre chasseurs.

Vous avez le choix entre 10 types d'avions allemands, 6 japonais, 8 anglais, 12 américains.

L'un des avantages de ce jeu : il est possible de jouer en solitaire contre l'ordinateur avec tous les scénarios. Mais le manuel en anglais reste quelque peu embrouillé.

**Opération Apocalypse** évoque les diverses opérations effectuées lors du débarquement des alliés en Normandie et fonctionne selon les règles classiques de ce type de jeu : cases hexagonales, cartes visualisées en permanence sur l'écran, renforts, armements, etc.

Quatre scénarios vous sont proposés : prendre et tenir à tout prix quatre villes ; opérations aéroportées, prendre et tenir une « tête de pont » sur le territoire adverse ; débarquer des troupes et établir une « tête de pont » sur une côte défendue par l'ennemi ; prendre, tenir et maintenir en état une route vitale. Jeu pour 2 joueurs ou en solitaire contre l'ordinateur.

**Shattered Alliance** ou l'alliance rompue est un jeu de stratégie en français (règles et logiciels). Le jeu en lui-même comporte 2 catégories : d'abord les chroniques

d'Osgorth. Elle se compose de quatre scénarios fantastiques dans lesquels le joueur dirige des armées d'hommes-lézards, d'humains montés sur licornes, de centaures ou encore d'amazones. Toutes ces créatures peuvent jeter des sorts afin de dérouter l'adversaire. A noter : l'évocation de la bataille du royaume de Gondor contre celui de Mordor, tirée du célèbre « Seigneur des anneaux ».

Dans la deuxième catégorie, les scénarios de l'Antiquité offrent 3 possibilités : l'invasion de Carthage par Alexandre le Grand, les invasions barbares contre l'empire romain et les Mongols contre les Perses. La composition des troupes est, dans l'ensemble, assez proche de la réalité historique. En plus de ces deux catégories, le jeu offre la possibilité de composer le terrain de bataille (cols, plaines, montagnes) ainsi que les armées. Bref un très bon jeu pour qui veut s'amuser sans trop avoir à réfléchir.

**Torpedo Fire** est un jeu de combat naval pour deux joueurs ou en solitaire contre l'ordinateur qui dirige alors le sous-marin à l'attaque de votre convoi. Vous avez le choix entre plusieurs types d'escorteurs et de sous-marins : anglais, américains, allemands ou japonais. L'ordinateur prend en compte les différentes caractéristiques de vitesse, d'armements, radars, sonars, etc. Il vous propose plusieurs scénarios. Il est à noter que *Torpedo Fire* est le seul wargame à disposer de graphismes en 3 D. De plus, comme *Shattered Alliance*, ce programme offre la possibilité de créer soi-même ses scénarios. Probablement, l'un des plus intéressants wargames navals.

**Southern Command** vous ramène en pleine guerre du Kippour dans le désert du Sinaï en 1973 contre l'Egypte. Il se joue à deux ou en solitaire contre l'ordinateur qui tient le camp égyptien.

Ce wargame propose un niveau tactique et un niveau stratégique. Vous possédez toute la panoplie complète de la guerre moderne : chars, missiles, infanterie, artillerie, génie, aviation etc. Ici, les possibilités de l'ordinateur sont exploitées au maximum. Une belle victoire pour les créateurs de ce logiciel de très haut niveau.

**Napoleon's Campaign.** Simulation des batailles de Leipzig et de Waterloo, le jeu se passe sur des cases hexagonales qui correspondent à divers types de terrains. Dans ce jeu, l'ordinateur joue le rôle du commandant en chef de corps d'armée et communique avec vous à l'aide de rapports. Seulement, il se montrera parfois très humain en commettant certaines erreurs d'estimation et même en désobéissant. Ce facteur n'étant pas dû au seul hasard, il faudra veiller à contrôler votre armée.

Jeu vendu dans un coffret carton qui contient une disquette, 4 cartes d'état-major et un jeu de jetons cartonnés avec un manuel en français. Produit par S.S.I. et traduit par Computerre au Canada, son prix avoisine les 990 francs.

**Road to Gettysburg.** La machine à remonter le temps vous projette en pleine bataille de Gettysburg. Nous sommes en juin 1863 pendant la guerre de Sécession. Ce programme fonctionne selon les règles classiques des wargames sur ordinateur (cases hexagonales, différents types de terrain, etc.). Vous jouez contre l'ordinateur, à deux ou en solitaire. Dans tous les cas, l'ordinateur tient le rôle de vos commandants d'unités et vous envoie des rapports sur ce qu'ils ont vu sur le terrain et sur les résultats de combats. Mais comme l'ordinateur simule des actions humaines, donc faillibles, il peut tout comme dans *Napoleon's Campaign* se tromper dans ses estimations et vous envoyer des rapports plus ou moins exacts. Vous transmettez vos ordres à vos unités au moyen d'estafettes qui vont mettre un certain temps (selon la distance à parcourir) pour les faire exécuter. Encore faut-il que le commandant de l'unité concernée accepte d'exécuter correctement vos instructions...

## LES LEGIONNAIRES ROMAINS REPOUSSENT L'INVASION DES BARBARES...

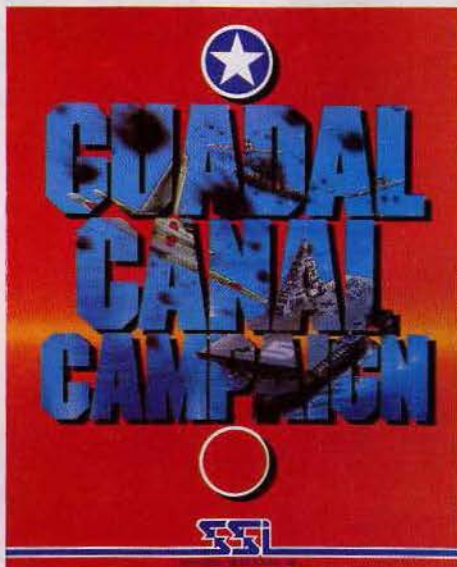
**Pursuit of the Graf Spee.** Autre grand et célèbre champ de bataille de l'histoire, celui du Rio de la Plata dans l'Atlantique sud au cours de la seconde guerre mondiale.

Dans ce jeu, vous dirigez les navires de guerre lancés à la recherche du vaisseau corsaire allemand le *Graf Spee* qui sillonne l'Atlantique afin de couler les cargos alliés. Jeu pour deux ou en solitaire contre l'ordinateur, *Pursuit of the Graf Spee* est un wargame de bonne qualité, malgré un écran qui manque quelque peu d'intérêt. De nombreux détails, tels que la nécessité du ravitaillement en carburant et en armement, rendent ce jeu très proche de la réalité.

**Guadalcanal,** ça vous dit quelque chose ? Wargame simulant la bataille du même nom en 1942 dans le Pacifique, toutes les unités sont représentées : forces aériennes, navales, terrestres, amphibies, sous-marins. L'ordinateur peut manœuvrer les forces japonaises. Il est possible de retracer toute la campagne ou seulement certaines étapes comme la bataille de la mer de Santa Cruz qui marqua la reconquête de l'île et la première grande victoire des alliés dans la guerre du Pacifique. Mais libre à vous de changer le cours de l'histoire...

À signaler pour les amateurs, la sortie prochaine en France du jeu *Thermo Nuclear War*, qui est une adaptation du film « War game » sur *Apple II*, *Apple IIe* ainsi que sur *Commodore 64*. Alors, bonne guerre à tous.

**Tanktics** simule des combats de chars sur le front russe durant la seconde guerre mondiale. Vous commandez un bataillon de chars de la « Wehrmacht » contre les chars de l'armée rouge, deux fois plus nombreux, et contrôlés par l'ordinateur. Les mouvements s'effectuent sur une carte figurant plusieurs types de terrain : plaines, forêts, montagnes, routes, etc. En début de partie, les pièces de l'adversaire sont cachées, à vous de



les découvrir avant que l'ordinateur ne vous surprenne. L'ordinateur tient compte de la position relative des chars pour évaluer les résultats des combats. Jeu totalement non graphique, l'écran n'affichant que le déplacement des troupes ainsi que le résultat des combats.

**BI Nuclear Bomber** est un jeu de stratégie basé sur un scénario imaginaire. Vous êtes supposé piloter un bombardier américain à travers le territoire soviétique afin de détruire des objectifs stratégiques. Il vous faudra échapper aux tirs de missiles, ainsi qu'aux chasseurs aériens russes. Jeu en solitaire contre l'ordinateur qui tient alors le rôle du défenseur.

**Dniepr River Line** vous entraîne au sud de l'Ukraine, en fin d'année 1943, dans un affrontement entre l'armée rouge soviétique et les forces du III<sup>e</sup> Reich. En tant que commandant des armées allemandes, vous devez résister à la pression de l'armée soviétique tenue par l'ordinateur. 15 types d'unités différentes : blindés, infanterie, génie, etc. Comme pour *Tanktics*, ce jeu est non graphique et se déroule sur une carte.

**Cosmic Balance I et II,** jeu de stratégie par excellence, simule des combats entre vaisseaux galactiques dans un futur lointain. Vous commandez un vaisseau aux caractéristiques redoutables que vous avez vous-même déterminées en début de partie lors de la construction du vaisseau. Il existe des milliers de configurations différentes, à vous, aidé par l'ordinateur, d'approcher le plus possible celle qui aboutira au vaisseau le plus adapté à votre style de combat spatial.

Tous les paramètres comptent. Ainsi un vaisseau vaste et spacieux, prévoyant des aires de loisirs et de détente, sera bien meilleur pour le moral de l'équipage

et ses réactions au combat, qu'un vaisseau étiré et sinistre.

**Warp Factor,** jeu de bataille spatiale, fait allusion à plusieurs séries télévisées du type « Star Trek » et se décompose en cinq scénarios, en français :

1° *La Chasse aux Remans.* Ce scénario oppose un croiseur de l'Alliance à un destroyer des Remans. Le joueur commande le vaisseau de la terre et a pour mission de détruire le destroyer Reman (l'ordinateur), avant que celui-ci ne le détruise dans une zone galactique neutre ;

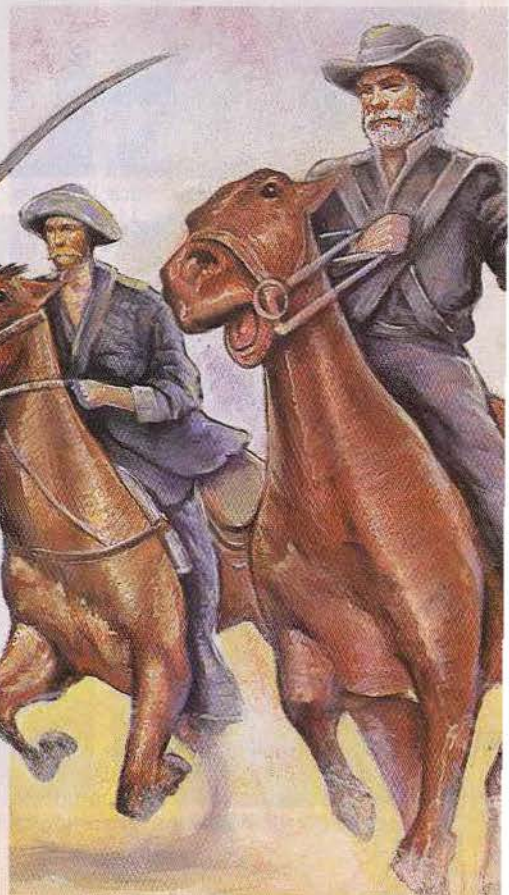
2° *Attaque sur un avant poste.* Ce scénario permet au joueur de choisir ses vaisseaux, tandis que l'ordinateur reçoit un avant poste. Votre but étant d'en prendre le contrôle ;

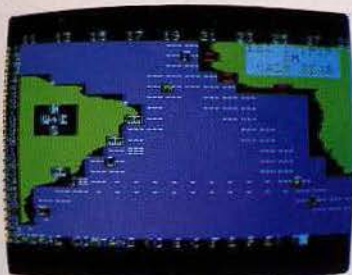
3° *Attaque sur une starbase.* Même type de scénario que précédemment, la seule différence étant que l'ordinateur dirige une starbase, ce qui implique un armement beaucoup plus lourd ;

4° *Bataille libre.* Combat d'une flotte galactique choisie par vous-même, contre celle de l'ordinateur ;

5° *Bataille libre contre un autre joueur.* Même chose que le scénario 4, sauf qu'il s'agit là de deux joueurs humains, l'ordinateur servant d'arbitre.

**North Atlantic Convoy Raider.** Vous commandez le *Bismark* et votre mission

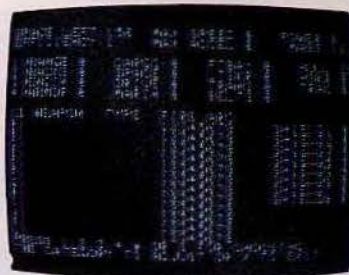




GRAF SPEE



COSMIC BALANCE



COSMIC BALANCE



COSMIC BALANCE



WARP FACTOR



WARP FACTOR



LEGIONNAIRE



V.C.

est de détruire le maximum de convois britanniques, et de ramener votre navire dans l'une des bases contrôlée par les vôtres. Mais attention, des sous-marins, des avions de reconnaissance ainsi que de lourds bâtiments de guerre sont à votre recherche dans l'Atlantique afin de vous couler. Des conditions météorologiques sont introduites au hasard dans le jeu afin de vous aider. Saurez-vous utiliser le brouillard afin d'échapper à la flotte

britannique ? Ou encore, surgirez-vous de celui-ci pour attaquer un convoi ?

**Nukewar**, vous confie le rôle de général en chef de l'armée d'un pays imaginaire. Votre ambition est de construire le maximum de bases d'armements nucléaires : missiles, sous-marins porteurs de missiles à têtes chercheuses, bombardiers, etc. Le pays voisin multiplie sa force militaire, aussi vous décidez d'envoyer des espions afin de découvrir quelques-unes des bases secrètes adverses. Il s'agit de faire attention car la guerre nucléaire peut alors se déclencher, provoquant la destruction partielle ou totale d'un des deux pays.

Des accidents de fabrication ainsi que des sabotages de centrales nucléaires peuvent avoir lieu en temps de paix. Ce qui peut rendre le terrain avoisinant radioactif pendant un certain nombre de tours.

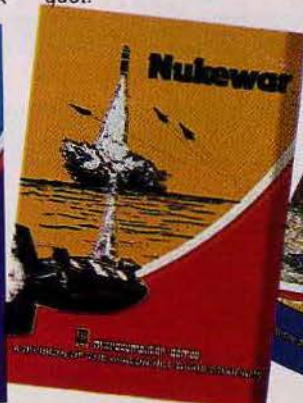
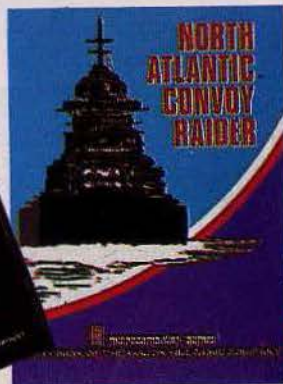
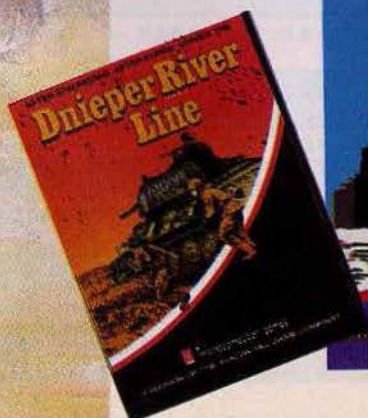
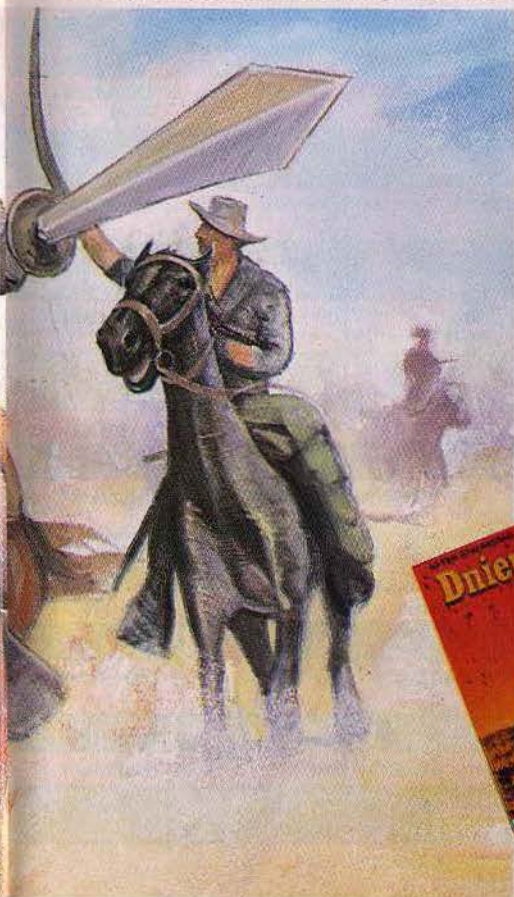
**Légionnaire** se déroule dans l'Antiquité. Vous contrôlez les troupes de légionnaires romains et vous devez repousser l'invasion des diverses tribus barbares venues de l'est. Très beaux effets de couleurs pour ceux d'entre vous possédant un téléviseur ou un moniteur en Pal. Jeux

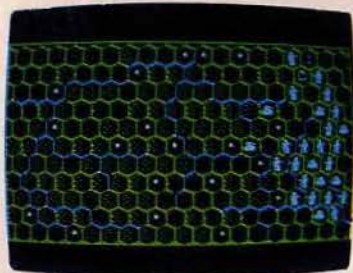
graphique et sonore, en solitaire contre l'ordinateur.

**Guns of Fort Defiance** se déroule lors de la guerre de Sécession et se joue sur planche cartonnée, l'ordinateur indiquant les combats et les mouvements à l'écran. Vous aurez à diriger l'infanterie, la cavalerie et l'artillerie. L'ordinateur tient compte du type de terrain sur lequel vous décidez d'engager le combat ainsi que de la portée de vos canons. Si vous calculez mal votre tir, l'unité de cavalerie que vous avez envoyé charger peut-être touchée par vos propres boulets. En solitaire, contre l'ordinateur.

**VC** se passe au Vietnam, vous aurez à diriger un groupe de commandos américains à travers la jungle afin d'attaquer et de détruire des points de résistance. Comme *légionnaire*, le jeu dispose d'excellents effets sonores et graphiques pour qui possède le système Pal. En outre, la simplicité des règles rend le jeu très attrayant. En solitaire contre l'ordinateur.

Nous remercions la Société SIVEA Informatique pour sa collaboration et en particulier, Monsieur Comeyne et Madame Rosine Moquet.





TIGERS IN THE SNOW



BATTLE FOR NORMANDY



COMPUTER AMBUSH



FIGHTER COMMAND

NOM DU JEU	APPLE	ATARI K7	ATARI DISK	TRS-80 K7	TRS-80 DISK	C 64	IBM	NIVEAU
BOMB ALLEY	48 K	—	—	—	—	—	—	Avancé
GERMANY 1985	48 K	—	—	—	—	—	—	Avancé
RDF 1985	48 K	—	—	—	—	—	—	Avancé
BATTLE OF SHILLOH	48 K	32 K	40 K	16 K	—	—	—	Débutant
TIGERS IN THE SNOW	48 K	40 K	40 K	16 K	—	—	64 K	Débutant
BATTLE FOR NORMANDY	48 K	32 K	40 K	16 K	—	—	—	Intermédiaire
COMPUTER AMBUSH	48 K	—	—	—	—	—	—	Intermédiaire
FIGHTER COMMAND	48 K	—	—	—	—	—	—	Avancé
NORTH ATLANTIC 1986	48 K	—	—	—	—	—	—	Avancé
KNIGHTS OF THE DESERT	48 K	32 K	48 K	16 K	—	—	—	Intermédiaire
WARP FACTOR	48 K	—	—	—	—	—	64 K	Débutant
COMPUTER BISMARCK	48 K	—	—	—	—	—	—	Débutant
COMPUTER AIR COMBAT	48 K	—	—	—	—	—	—	Intermédiaire
OPERATION APOCALYPSE	48 K	—	—	—	—	—	—	Débutant
TORPEDO FIRE	48 K	—	—	—	—	—	—	Avancé
SHATTERED ALLIANCE	48 K	32 K	40 K	—	—	—	—	Débutant
SOUTHERN COMMAND	48 K	—	—	—	—	—	—	Intermédiaire
NAPOLEON'S CAMPAIGN	48 K	—	—	—	—	—	—	Intermédiaire
ROAD TO GETTYSBURG	48 K	—	—	—	—	—	—	Débutant
POURSUIT OF THE GRAF SPEE	48 K	—	—	—	—	—	—	Débutant
GUADALCANAL CAMPAIGN	48 K	—	—	—	—	—	—	Avancé
COSMIC BALANCE I	48 K	—	48 K	—	—	—	—	Avancé
COSMIC BALANCE II	48 K	—	48 K	—	—	—	—	Avancé
B-1 NUCLEAR BOMBER	48 K	16 K	24 K	16 K	32 K	16 K	48 K	Débutant
DNIEPER RIVER LINE	48 K	32 K	48 K	32 K	32 K	32 K	64 K	Débutant
GUNS OF FORT DEFIANCE	48 K	32 K	48 K	16 K	32 K	16 K	—	Débutant
LEGIONNAIRE	—	—	32 K	—	—	—	—	Intermédiaire
NORTH ATLANTIC CONVOY RAIDER	48 K	16 K	24 K	16 K	32 K	16 K	—	Débutant
NUKEWARE	48 K	16 K	24 K	16 K	32 K	16 K	—	Débutant
TANKTICS	48 K	16 K	32 K	16 K	32 K	16 K	—	Débutant
VC	48 K	—	—	—	32 K	—	—	Intermédiaire

\* Tous les prix sont donnés à titre indicatif et peuvent varier d'un détaillant à l'autre.

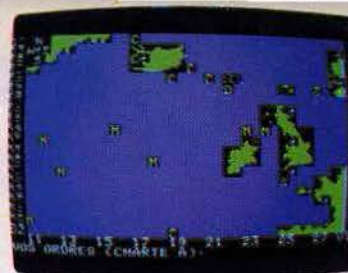




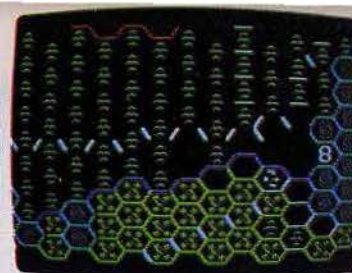
NORTH ATLANTIC 86



WARP FACTOR



COMPUTER BISMARCK



SOUTHERN COMMAND

REALISME	SUJET	INTERET	MARQUE	PRIX*
★★★★	Campagne de Méditerranée durant l'été de 1942 pendant la seconde guerre mondiale.	★★★★	S.S.I.	670 F
★★★★★	Simulation d'une possible 3 <sup>e</sup> guerre mondiale en 1985.	★★★★★	S.S.I.	750 F
★★★★★	Extension au scénario de Germany 1985, wargame de haut niveau.	★★★★★	S.S.I.	390 F
★★	Bataille de Shiloh le 6 avril 1862 durant la guerre de Sécession aux Etats-Unis.	★★★	S.S.I.	400 F
★★	Simulation de la bataille des Ardennes en décembre 1944.	★★	Computerre (S.S.I.)	700 F
★★★★	Simulation du débarquement allié en Normandie le 6 juin 1944.	★★★★	S.S.I.	550 F
★★★★	Opérations dirigées par un commando américain dans un petit village français pendant la seconde guerre mondiale.	★★★★	S.S.I.	880 F
★★★★★	Adaptation d'une phase de la bataille d'Angleterre.	★★★★	S.S.I.	750 F
★★★★★	Wargame futuriste opposant l' U.R.S.S. et la Grande-Bretagne. De haut niveau.	★★★★	S.S.I.	750 F
★★★★	La prise du canal de Suez en mars 1941 par les troupes du Maréchal Rommel.	★★★	S.S.I.	550 F
Scénario fantastique	Wargame spatial contre des empires galactiques. Vague souvenir de Star trek.	★★★★	Computerre (S.S.I.)	660 F
★★	Interception du cuirassé Bismarck dans l'Atlantique Nord en mai 1941.	★★★	Computerre (S.S.I.)	990 F
★★★	Wargame tactique de combat aérien durant la seconde guerre mondiale.	★★★	S.S.I.	660 F
★★★★	Adaptation de manœuvres lors du débarquement en Normandie en juin 1944.	★★★	Computerre (S.S.I.)	990 F
★★★★	Wargame naval durant la seconde guerre mondiale contre des sous-marins.	★★★★★	S.S.I.	750 F
★★★★	Jeux sur les thèmes du fantastique et de l'Antiquité. Très amusant.	★★★★	Computerre (S.S.I.)	990 F
★★★★★	La guerre du Kipour dans le désert du Sinaï (Israël contre Egypte) en 1973.	★★★★★	S.S.I.	680 F
★★★★	Reconstitution des batailles de Leipzig et de Waterloo.	★★★	Computerre (S.S.I.)	990 F
★★	La bataille de Gettysburg (juin 1863) durant la guerre de Sécession.	★★	S.S.I.	600 F
★★★	Bataille du Rio de la Plata dans l'Atlantique Sud pendant la seconde guerre mondiale. Combat naval.	★	S.S.I.	850 F
★★★★	Campagne de Guadalcanal dans l'Océan Pacifique (7 août au 31 décembre 1942).	★★★★★	S.S.I.	780 F
★★★	Wargame galactique.	★★★★★	Rapid fire	580 F
★★★	Extension du jeu précédent (Très bon niveau)	★★★★★	Rapid fire	660 F
★	Pilotage d'un bombardier au travers les lignes russes afin de détruire des points stratégiques.	★	Avalon hills	450 F
★	Combats sur le front de l'Est durant la seconde guerre mondiale.	★★	Avalon hills	390 F
★	Combats durant la guerre de Sécession aux Etats-Unis.	★	Avalon hills	390 F
★★★	Invasions barbares sous Jules César.	★★★★	Avalon hills	450 F
★	Autre adaptation de l'interception du Bismarck en Atlantique nord.	★	Avalon hills	400 F
★	Combat fantaisiste à l'aide d'armement nucléaire.	★	Avalon hills	400 F
★★	Bataille de tanks durant la seconde guerre mondiale.	★★	Avalon hills	450 F
★★★	Simulation d'opérations de guérilla américaine durant la seconde guerre mondiale.	★★★	Avalon hills	450 F

Imaginez que vous êtes en train de pêcher au bord d'une rivière et que depuis le matin, vous n'avez encore rien pris. Allez-vous rentrer bredouille ? Vous vous lamentez lorsque, tout à coup, votre bouchon disparaît sous l'eau. Une prise enfin ! Vous remontez fébrilement votre ligne hors de l'eau. Adieu la friture ! À la place

de la carpe ou du goujon tant convoité pend une bouteille. Elle renferme un parchemin. Vous l'ouvrez en toute hâte. Il s'agit d'un S.O.S. Une jeune fille vous supplie de la sauver au plus vite. Prisonnière d'une étrange caverne, située derrière une cascade en amont de la rivière, elle est aujourd'hui désespérée. N'écoutant que votre courage, vous vous lancez à son secours. Attention, vous allez pénétrer dans un monde fantastique et merveilleux ou l'inattendu devient quotidien. Vous allez découvrir la cité de Kikekankoi et ses boutiques bien achalandées ; de quoi faire les emplettes nécessaires à la poursuite de votre aventure. N'oubliez jamais la raison de votre venue dans ce lieu. Vous devez sauver une jeune inconnue, re-

tenue quelque part, dans l'une des salles de la cité, et fuir tous deux vers la liberté. Le trajet que nous allons vous faire découvrir, le plus court, est le seul menant à la liberté. Le Mystère de Kikekankoi est un jeu d'aventure français qui se déroule en temps limité. Vous disposez, à chaque début de partie,

de 500 unités de temps. Un bip retentit toutes les dix unités. Pour vous diriger dans la Cité et utiliser les différents objets que vous rencontrerez, vous allez devoir dialoguer avec l'ordinateur. Même si certains de ces objets vous paraissent sans grande utilité dans l'immédiat, réfléchissez bien

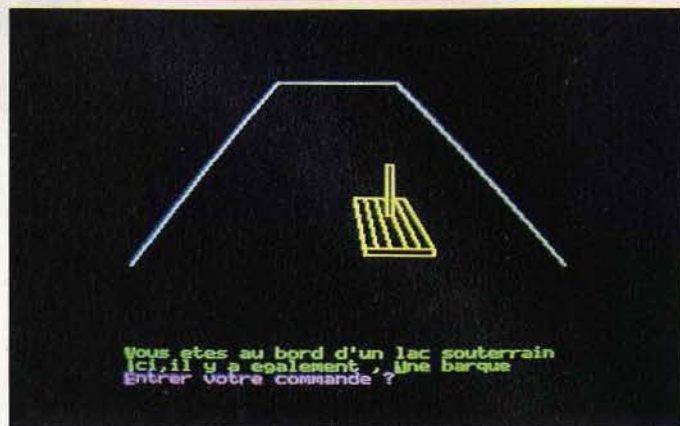
## LE MYSTERE DE KIKE- KANKOI

avant de les abandonner car ils pourront vous être d'un grand secours par la suite. Vous vous dirigez en fonction des quatre points cardinaux dont vous n'utilisez que les initiales. Toutes les autres commandes se font en deux mots seulement. L'ordinateur ne tient compte que des quatre premières lettres de chaque mot, les autres ne sont donc pas obligatoires. Par exemple, pour écrire «BARQUE», il suffit d'entrer «BARQ». Vous gagnerez ainsi un temps précieux.

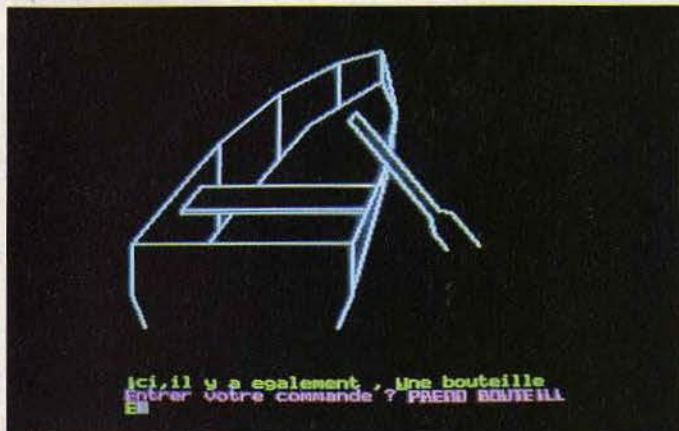




Maintenant, prendre sable. Étrange non ? Vous avez compris que votre «seau» n'était qu'un seau... Allez vers l'est.



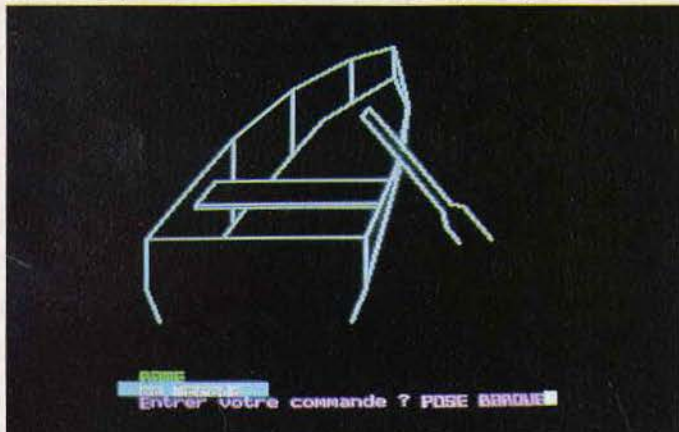
Vous voici devant le lac. Plutôt que de vous extasier devant ce paysage, pensez au plus pressé et prenez barque.



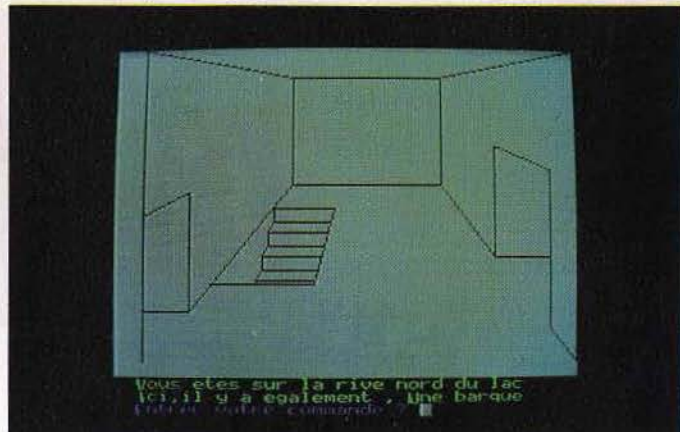
Au fond de la barque se cache une bouteille. Prenez-la. Il vous suffit de taper prendre bouteille. Pas trop fatigué ?



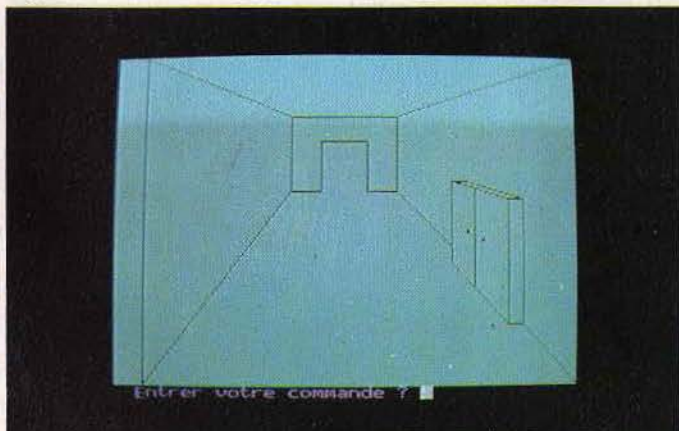
Le courant vous entraîne au milieu du lac. Commandez ramer à l'ordinateur pour regagner l'autre rive illico-presto.



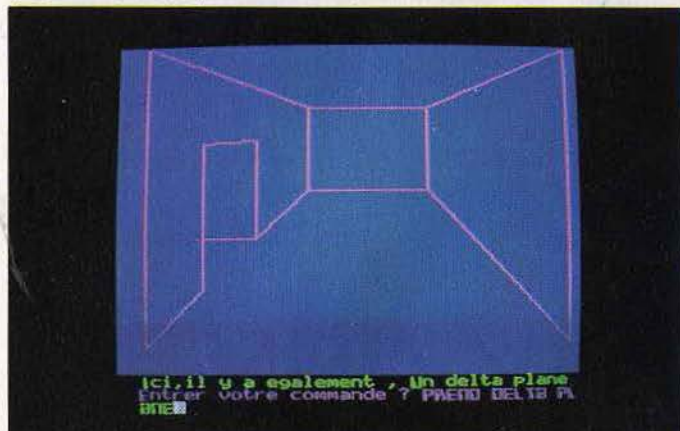
Pour mettre les pieds sur la terre ferme, poser barque. Vous la regardez sombrer sous les eaux sombres du Lac.



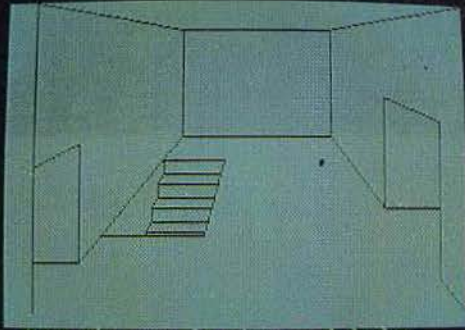
Vous êtes sur la rive gauche du lac. Partez maintenant en quête d'un delta plane. Allez deux fois de suite à l'est.



Il y a un placard dans cette salle. Inutile de l'ouvrir. Continuez votre chemin, allez vers le nord à deux reprises.



Vous avez trouvé un delta plane. Alors prendre delta plane puis se diriger deux fois au sud et deux fois à l'ouest.

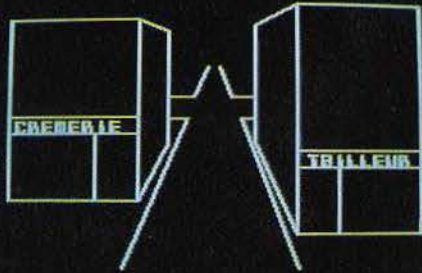


Vous êtes sur la rive nord du lac  
Ici, il y a également, une barque  
Entrer votre commande ?

Face à vous, l'escalier de la rive nord. Pour pénétrer dans la ville de Kikekankoi, mettez la barre plein ouest.

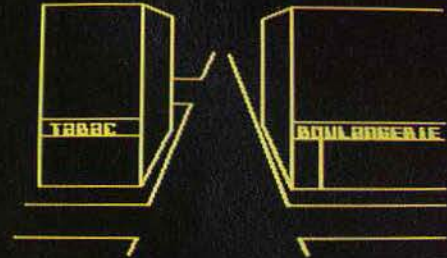
Il fait trop sombre pour voir quelque chose... peut être faudrait-il allumer  
Entrer votre commande ?

Ici, lancer sable pour anéantir le robot qui garde la cité. Vous aurez pris avant batterie, lampe et ampoule.



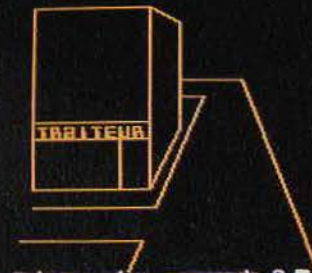
Entrer votre commande ?

Vous êtes parti vers l'ouest et à présent vous êtes dans la ville. Dirigez-vous vers le traiteur, direction nord.



Entrer votre commande ?

Vous approchez de la boutique du traiteur. Pour y accéder, prenez encore une fois la route nord. Vous y êtes ? Bien.



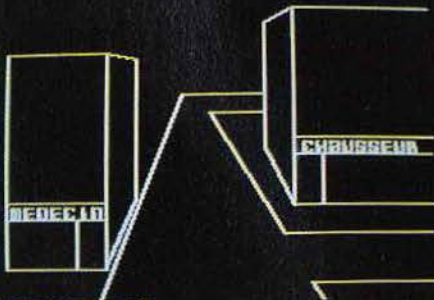
Entrer votre commande ? ■

Maintenant, vous entrez dans la boutique. Faites entrer traiteur puis vendre delta plane avant de sortir-sors.



Ici, il y a également, un maillet  
Entrer votre commande ?

Une migraine atroce vous fait souffrir, si si ! Il faut consulter un médecin. Allez vers l'ouest puis vers le sud.



■ ENTRE MEDECIN

Voici le cabinet du médecin. Entrez : entrer médecin. Il est absent. Soignez-vous : prendre aspirine, avaler aspirine.

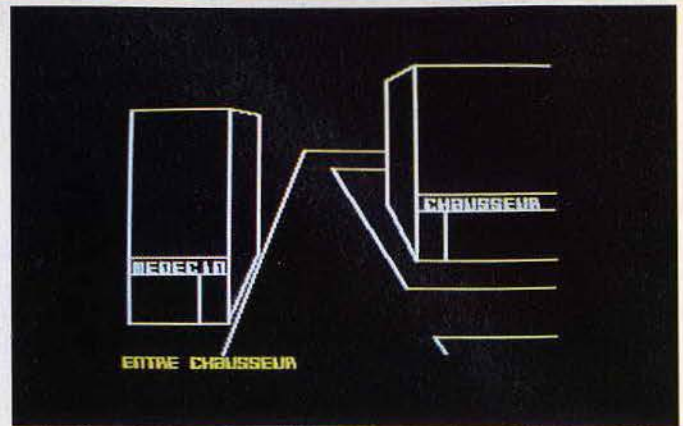
Le medecin est parti

■ METS BOGQUE B 002

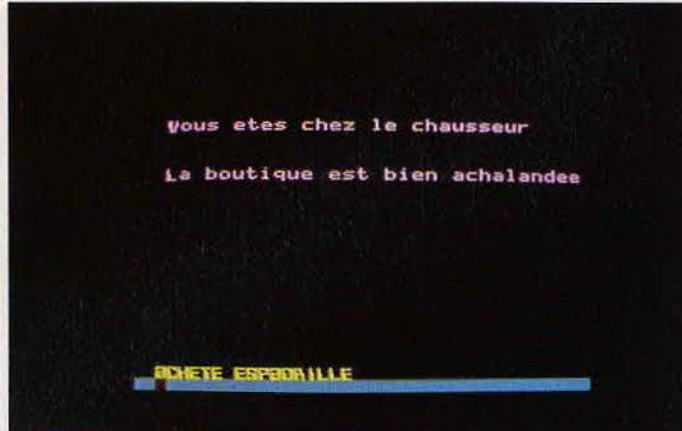
Les choses se gâtent. Prendre masque à gaz, mettre masque à gaz, ceci pour casser la bouteille que vous possédez.



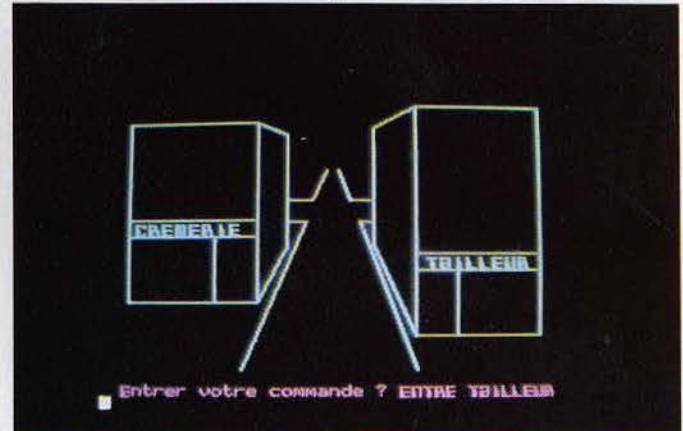
La bouteille est cassée. Récupérez les débris de verre. Prendre débris de verre avant de sortir- sors médecin.



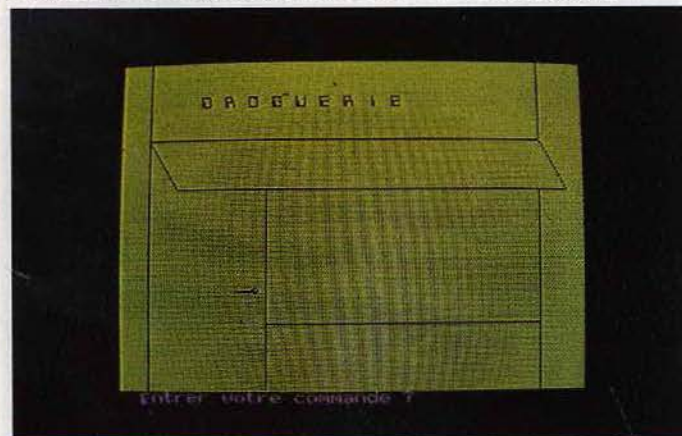
Et le shopping continue ! Vous devez acheter des espadrilles. Pénétrez d'abord dans le magasin - entrer chausseur.



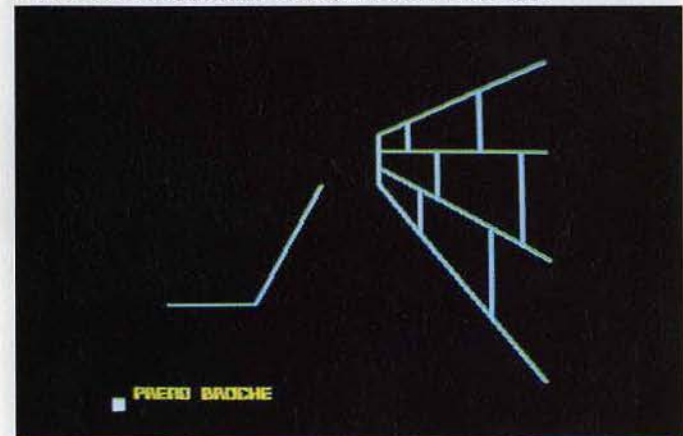
Une fois dans la boutique, acheter espadrilles. Vous les avez aux pieds ? Vous pouvez donc sortir - sors chausseur.



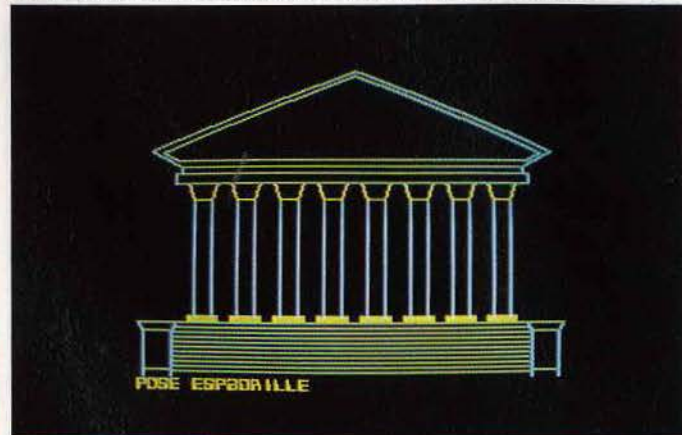
Votre inconnue a sans doute besoin de vêtements neufs. Alors entrer tailleur, acheter robe puis sortir tailleur.



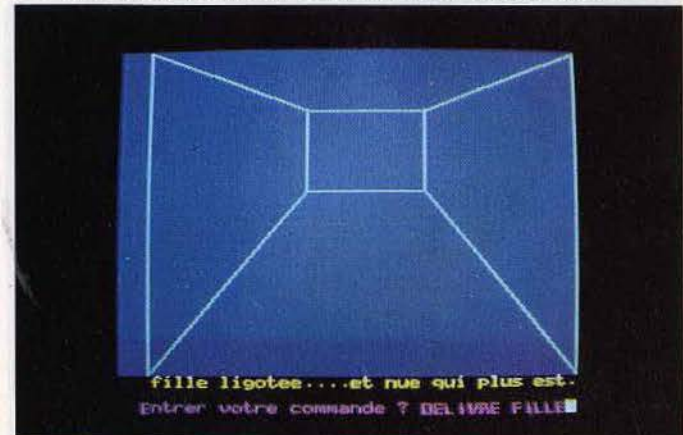
Allez deux fois vers l'est en passant devant le droguerie. Inutile d'y pénétrer et continuez tranquille votre chemin.



Des objets sont disposés sur le sol dont une broche. Prendre broche, vous l'offrirez plus tard, et aller vers le nord.



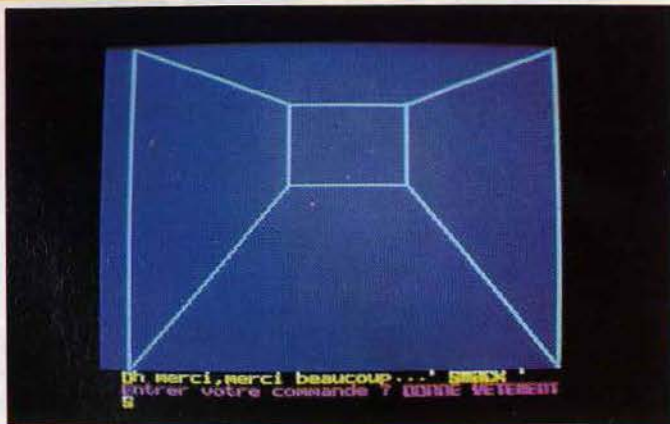
Retirez vos chaussures - Posez espadrilles - avant d'entrer temple. Allez à l'ouest avant de prendre bombe insecticide.



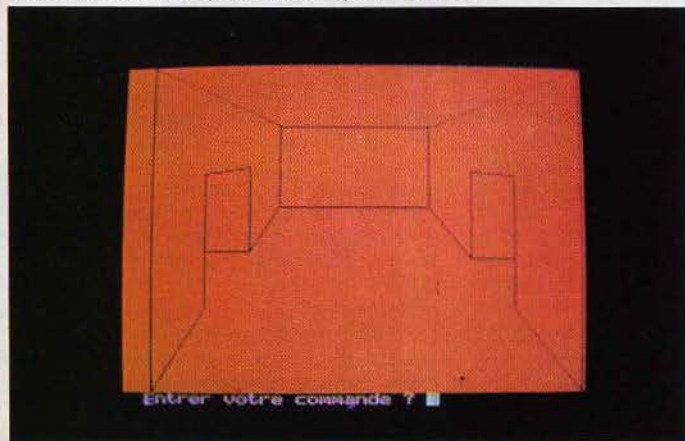
Vous vous êtes dirigé vers l'est puis vers l'ouest. Vous découvrez la jeune fille ligotée. Ordonnez délivrer fille.



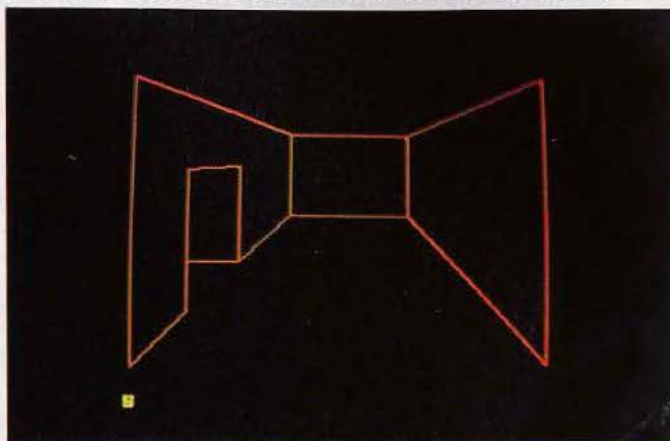
La jeune fille est délivrée. Elle est folle de joie et vous remercie très amicalement pour votre opiniâtreté...



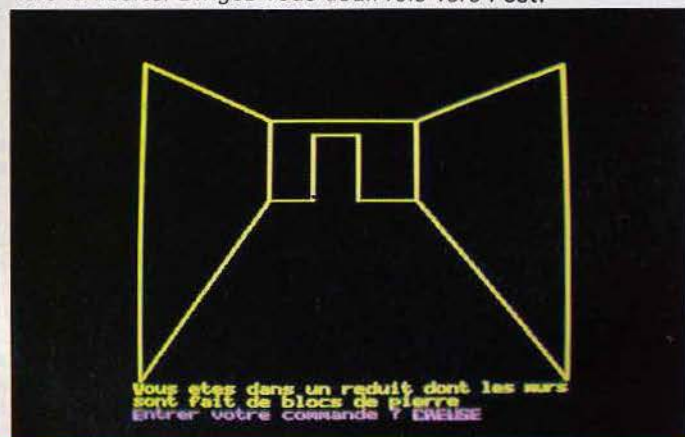
Mais scandale, ces monstres de geôliers lui ont volé ses vêtements ! Rhabiliez-la. Donner vêtements et allez au sud.



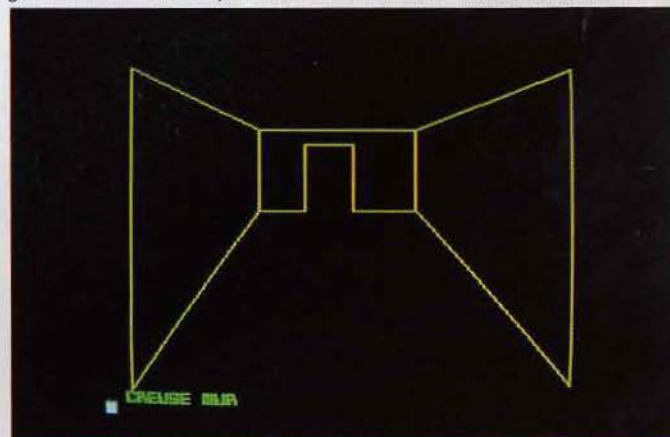
Accompagné de la jeune fille, vous poursuivez votre chemin vers la liberté. Dirigez-vous deux fois vers l'est.



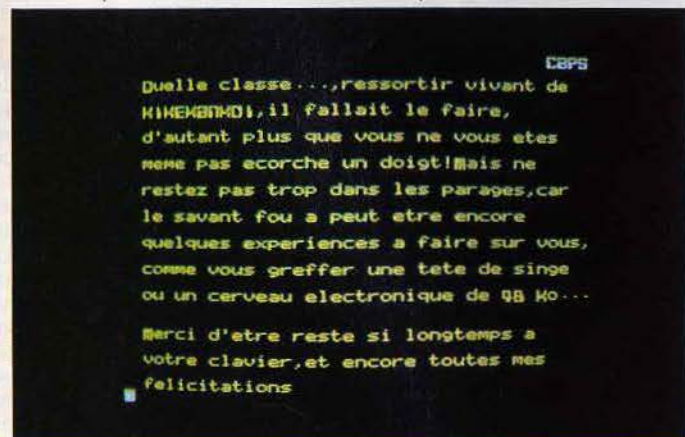
Vous approchez du but. Encore un petit effort et vous serez grandement récompensé. Choisissez la direction du sud.



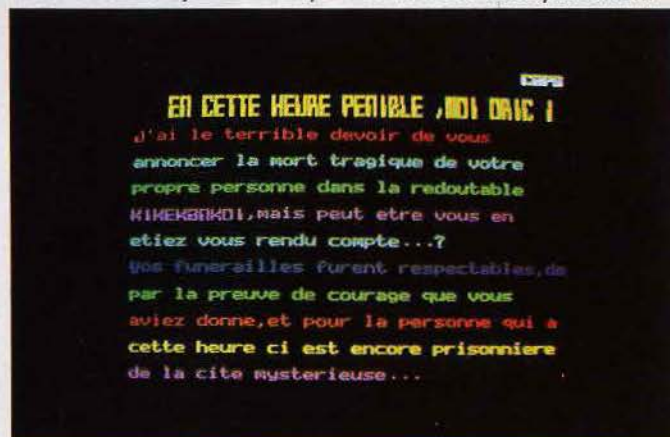
Vous pénétrez ici dans l'ultime salle de la cité de Kikekankoi. Aucune porte de sortie. Il faut sortir pourtant...



Mais comment ? Essayez creuser mur. Hourra ! Vous êtes libres vous et la jeune fille qui décidément vous plaît bien.



Vous avez gagné et l'ordinateur vous exprime ses félicitations. C'est la moindre des choses après tous ces efforts.



L'aventure est terminée et vous apprenez que la cité de Kikekankoi fête vos funérailles en grande pompe. Mystère...■

## LE POIDS DES ARCADES LE CHOC DES FLIPPERS

Arcades à disques laser  
et vidéo-pinballs ont été les vedettes du dernier salon Amusexpo.  
TILT n'a rien raté de cette  
expo-surprise et vous en révèle tous les secrets.

Si la grande innovation du Salon 82 était constituée par l'apport de l'effet tridimensionnel (avec des réussites comme *Buck Rodgers*, *Zaxxon* et *Subroc*), une surprise de taille nous attendait, cette année, avec l'avènement des jeux vidéo à disque laser.

Qu'est-ce qu'un jeu vidéo-disque à laser interactif ? C'est une technologie nouvelle qui apporte à l'image un réalisme stupéfiant, cette dernière étant créée par un ordinateur graphique ou plus simplement filmée.

Le lecteur vidéodisque, couplé avec la plaque logique des jeux traditionnels par une interface électronique, permet une synchronisation totale : le joueur intervient directement sur le déroulement du jeu. Si l'on peut parler de révolution au niveau technologique, ces jeux perpétuent cependant les thèmes désormais classiques chers à leurs aînés, et que l'on peut diviser en deux tendances : d'une part les « space games », ou jeux de guerre inspirés des *Space Invaders* ou autres *Galaxian* (*Interstellar* de Funai, *Astronbelt* de Sega-Bally, *Mach 3* de Mylstar). D'autre part, les « comics », plus ou moins influencés par *Pac Man* et *Donkey Kong* (*Cliff Hanger* de Stern, *Dragon's Lair* de Cinematronic Atari). Lors du dernier Salon, les jeux à disque laser ayant réuni le plus de suffrages sont, sans conteste, *Cliff Hanger*, *Dragon's Lair*, et *Mach 3*.

**Cliff Hanger** est un véritable dessin animé au graphisme étonnant, ne manquant pas d'évoquer les maîtres du genre. Le jeu comporte 8 séquences différentes et plus de 200 actions dans un film d'une durée totale de trente-cinq minutes.

Vous êtes Cliff Hanger, gentleman cambrioleur au grand cœur, et vous tentez, au péril de votre vie, de délivrer la créature de vos rêves des mains de terribles gangsters. A vous d'échapper aux multiples embûches que vos adversaires ne manquent pas de dresser sur votre chemin afin de sauver votre dulcinée d'un mariage crapuleux.

### Une seule erreur vous condamne au gibet

Vous disposez, sur le tableau de commandes, de deux boutons régissant l'action de vos pieds et de vos mains. Lorsque sur l'écran, au cours d'une sé-

quence, apparaît le mot « action » vous devez réagir aussitôt en appuyant sur le bouton adéquat. Par exemple, au début du film, Cliff qui vient de dérober la caisse du casino s'enfuit à toutes jambes. La bande sonore vous crie « Jump » et simultanément, le mot « action » s'inscrit sur l'écran. Vous devez réagir immédiatement en pressant le bouton « pieds » qui permet à notre héros de sauter et de distancer ainsi ses poursui-

vants. De même, lorsque Cliff se rue sur la portière de sa voiture et s'apprête à l'ouvrir, vous devez presser le bouton « mains » dès que le mot « action » apparaît sur l'écran afin de permettre à Cliff de s'engouffrer dans son véhicule.

Un joystick multidirectionnel vous sert à diriger le véhicule de Cliff dans les circonstances les plus spectaculaires (notamment les poursuites de voitures...). Il vous suffit, pour cela, d'orienter la manette dans la direction attendue dès que le mot « manip » apparaît sur l'écran.

Mais attention, une seule erreur de « manip » (se tromper de direction, par exemple) ou « d'action » (confondre les pieds et les mains) et notre héros se retrouve pendu au bout d'une corde...

### Le papa de *Dragon's Lair* n'est autre que Don Bluth

Comme dans les jeux vidéo classiques, vous disposez de trois vies. Le jeu reprend au début de la séquence au cours de laquelle vous avez commis une erreur. Vu la vitesse de déroulement du film et la multiplicité des opérations à effectuer, il est impossible de ne pas se tromper lorsque l'on aborde ce jeu pour la première fois.

Néanmoins, chaque fois que vous faites une faute, la machine vous indique la manœuvre à suivre (« vous auriez dû vous diriger vers la droite » ou « vous auriez dû presser le bouton « pieds »). Un conseil : n'hésitez pas à noter sur un bout de papier, au fil des séquences, les mouvements et les manœuvres à effectuer, à moins que vous ne possédiez une mémoire d'éléphant.

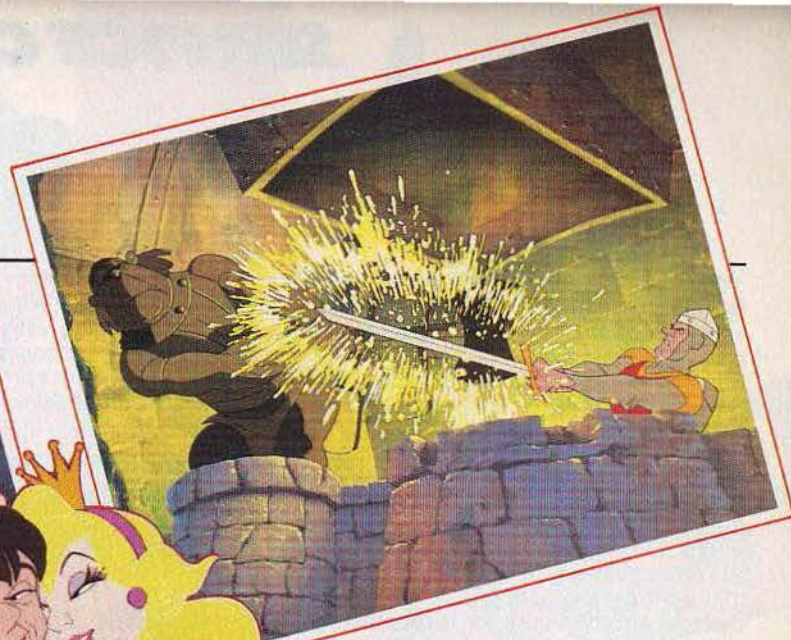
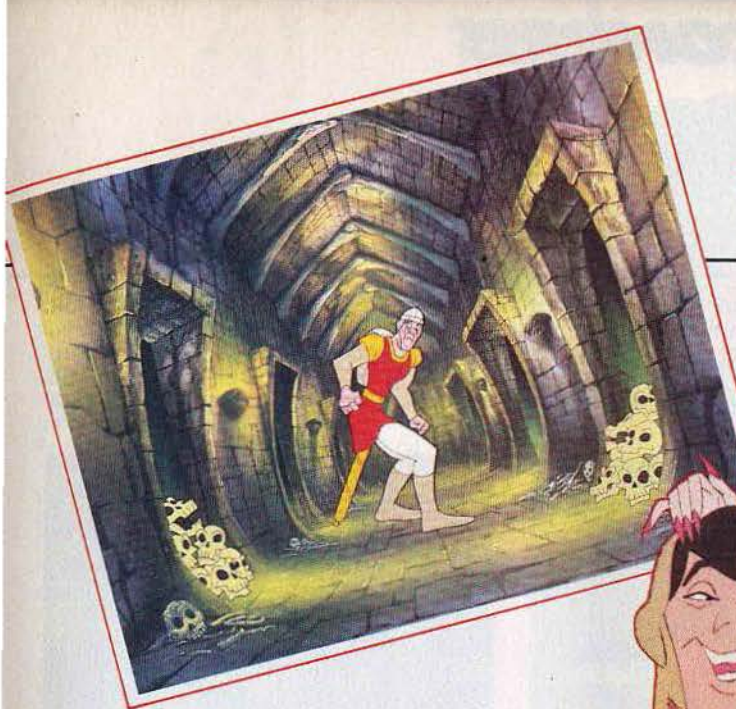
Soyez prompt à réagir aussitôt que les mots « action » et « manip » apparaissent sur l'écran, une seule erreur d'inattention et vous voilà condamné au gibet.

*Cliff Hanger*, tout comme *Dragon's Lair*, constitue une petite révolution dans le monde des jeux vidéo. Le graphisme superbe, la qualité des effets sonores et l'interaction totale du joueur sur le déroulement du jeu contribuent à faire de ce logiciel un des clous du Salon.

**Dragon's Lair**, autre révélation du salon, est un dessin animé extrêmement sophistiqué dans la meilleure tradition des films d'animation américains. On comprend mieux la qualité des images lorsque l'on sait que le « papa » de *Dragon's Lair* n'est







autre que Don Bluth qui dessina longtemps pour Walt Disney.

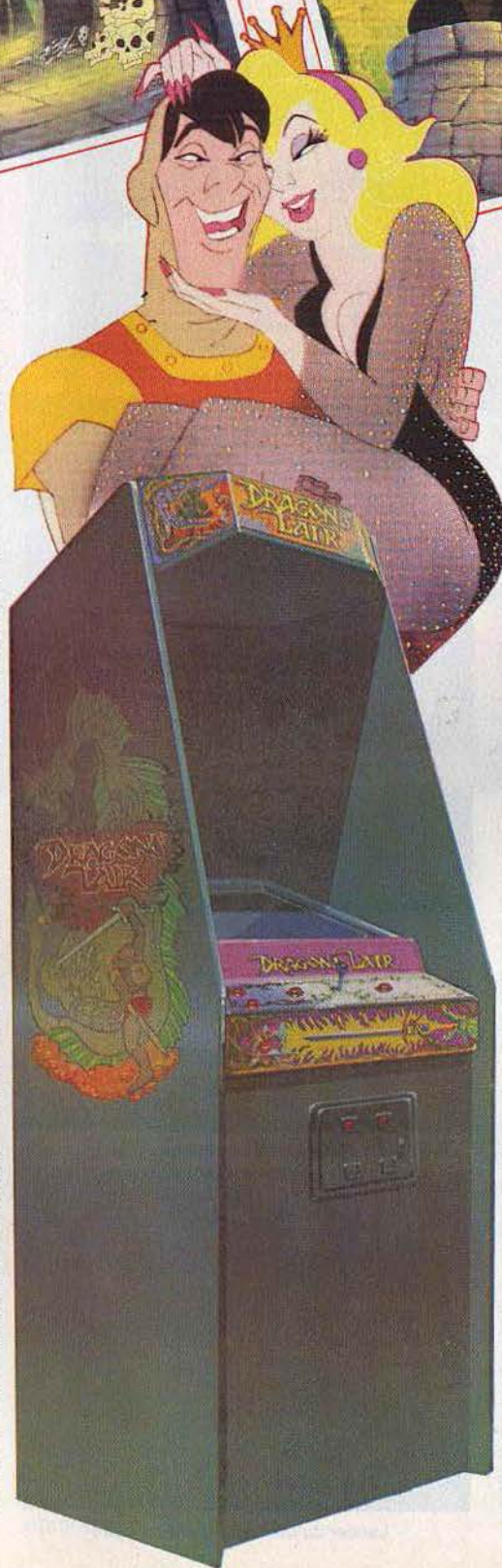
*Dragon's Lair* nous transporte dans l'univers angoissant d'un château médiéval flanqué de mystérieux donjons et peuplé, bien sûr, de terribles dragons crachant des flammes.

### Chaque vie perdue le transforme en squelette

Le joueur, incarné par un noble chevalier en armure répondant au nom de Dirk le Téméraire, apparaît sur l'écran, tout au début de l'action. Dans les entrailles de la machine, un vidéo-disque a stocké non seulement toutes les images qui défilent sous les yeux du joueur, mais également un catalogue complet d'intrigues et de pièges.

Le disque fait office de banque d'images, libérant l'ordinateur de la lourde tâche de mémorisation et de création visuelle. Si vous désirez, par exemple, diriger votre héros vers la gauche, il vous suffit d'incliner le joystick dans cette direction. L'écran fait alors « un blanc » pendant un court instant (le temps requis par le laser pour repérer la séquence) et vous retrouvez le preux chevalier en train de dévaler un étroit couloir vers une lourde porte en chêne massif. Un fois la porte ouverte, Dirk s'aperçoit avec effroi qu'il se trouve en équilibre au-dessus d'un gouffre crépitant de flammes et qu'il n'a d'autre issue, pour s'échapper, que de se saisir d'une des cordes éliminées qui se balancent au-dessus de lui. Au moment propice, pressez le bouton « action » et notre vaillant chevalier s'élancera dans les airs, tentant désespérément d'agripper une des cordes, (n'attendez pas trop longtemps, car ces dernières ne tardent pas à prendre feu). Si vous ratez votre coup, c'est la catastrophe, mais les joueurs semblent prendre un malin plaisir à contempler leur héros s'effondrer dans les flammes.

Après avoir perdu une vie, vous assistez à l'une des séquences les plus croustillantes du jeu : le chevalier qui apparaît sur l'écran n'est plus qu'un squelette grimaçant... Heureusement, il retrouve bientôt son aspect originel et vous voilà prêt pour de nouvelles aventures.



*Dragon's Lair* est un jeu extrêmement distrayant. Au fil des séquences, vous évoluez dans tous les recoins du château (salles d'armes, donjons et oubliettes) et devez déjouer tous les pièges qui vous sont tendus pour atteindre la redoutable tanière du dragon. Le seul problème réside dans le décalage entre l'action et l'effet de l'action (dû au temps requis par le laser pour situer la séquence), mais ce petit détail ne semble pas devoir entraver le succès de ce jeu qui bat, d'ores et déjà, tous les records de recette au box-office américain.

**Mazer Blazer**, au stand Atari Bally, fut particulièrement remarqué aux côtés, entre autre, de *Disc of Tron*, du nouveau *Pole Position* et de *Star Wars*. Au stand Stambouli-Karateco, outre les disques laser déjà cités, nous accorderons une mention spéciale à *Crossbow*, *Roller Ace* et *Moto Race*. Chez Valadon Automaton qui présentait plusieurs consoles de *Cliff Hanger*, nous noterons *Pickin'* et le *Bagnard*, beaucoup plus classiques. Enfin la meilleure surprise du Salon nous attendait au stand de René Pierre, qui hormis *Stinger* et *Intrepid* présentait le jeu le plus « fun » de la rentrée : le fabuleux *Hyperolympic* de Kjonami.

### Pour remonter le moral aux athlètes français

**Hyperolympic** nous propose de participer à 6 épreuves classiques : le 100 m, le saut en longueur, le lancer de javelot, le 110 m haies, le lancer du marteau et le saut en hauteur. A l'aube des XXIII<sup>e</sup> jeux olympiques qui se tiendront, l'été prochain, à Los Angeles, voici le jeu vidéo idéal pour remonter le moral des athlètes français et de leurs supporters.

On peut jouer seul, bien sûr, mais la grande innovation de ce jeu est de permettre à 2 voire 4 joueurs de s'affronter au cours de ce « décathlon » revu et corrigé.

Le tableau de commandes comprend deux boutons de « pulsion » et un bouton « saut ». Les boutons « pulsion » vous permettent de faire progresser votre athlète. Vous devez, pour cela, les presser l'un après l'autre en cadence ; plus votre rythme de « pulsion » est élevé, plus votre champion prend de la vitesse. Le bouton « saut » détermine l'angle d'envol du sauteur ou de l'objet que vous lancez (jave-▶

lot, marteau). Il réagit selon l'intensité de votre pression (plus vous appuyez fort, plus l'angle est élevé).

Sur l'écran, au début du jeu, vous voyez le stade olympique, la piste, les divers tremplins, et la foule trépidante sur les gradins. En haut de l'écran, à gauche, le tableau électronique qui va afficher vos résultats; à droite, les trois meilleures performances mondiales de tous les temps (par ex. 9'90" au 100 m).

Si l'important est de participer, il est certain qu'il est beaucoup plus amusant de concourir à plusieurs et la compétition, sans nul doute, vous transcendera, alors à vos marques pour le 100 m.

Nos deux athlètes apparaissent sur l'écran, les pieds bien calés dans leur starting block; le starter lève son pistolet... attention, go! Pour cette épreuve, n'utilisez que les deux boutons « pulsion », et allez-y de bon cœur, car le chrono tourne... En cas de faux départ, le pistolet retentit à nouveau et l'action s'arrête; dur pour les nerfs...

En course, surveillez votre adversaire et, s'il vous dépasse, augmentez la cadence (si possible), les coudes à coudes sont mémorables; essayez de réprimer le fou rire qui vous gagne, car vous perdriez tous vos moyens.

Pour vous qualifier, il vous faut courir le 100 m en moins de 14 secondes. Ce temps est assez facile à réaliser et, en cas de réussite, la foule vous salue par une ovation grandiose. Il est beaucoup plus difficile, par contre, de descendre au-dessous des 10 secondes et d'approcher le record du monde. Votre performance s'affiche sur le tableau électronique, à gauche de l'écran et un nombre proportionnel de points vous est alloué. Si vous avez réalisé l'un des 3 meilleurs temps absolus, votre record s'inscrit à droite de l'écran. Au bas de l'écran, vous pouvez lire votre vitesse en centimètres par seconde.

Vous pouvez lever les bras au ciel et laisser votre adversaire regagner le banc de touche la tête basse. Profitez-en, pour souffler quelque peu avant l'épreuve suivante, le saut en longueur.

### Seul le meilleur essai compte

Le principe reste le même en ce qui concerne la course d'élan, mais la tactique est tout à fait différente pour le saut lui-même. Dès le top de départ, élanchez-vous le plus vite possible; attendez le dernier moment avant d'appuyer sur le bouton « saut » qui va vous propulser dans les airs. Si vous pressez trop tard le bouton, une sonnerie retentit: vous avez mordu la ligne et votre essai est annulé. Si vous appuyez trop tôt, c'est autant de centimètres perdus à l'arrivée. De même, attention à l'intensité de la pression, car si vous appuyez trop fort, vous vous élevez verticalement et retombez pratiquement à votre point de départ; dans le cas contraire, votre angle de saut sera trop faible pour vous permettre d'atteindre les

6,50 m requis pour vous qualifier. Après chaque tentative, votre vitesse en centimètres par seconde et votre angle de saut s'impriment sur l'écran. Tenez-en compte pour améliorer votre essai suivant.

Vous avez droit à 3 essais et, bien sûr, seul le meilleur compte, mais il vous faudra vous appliquer au début pour décrocher votre qualification et beaucoup d'entraînement pour approcher les 8,90 m de Beamon.



Saut en longueur : premier essai.



Concentration avant l'effort.



A vos marques pour le 110 m haies.



Ovation au vainqueur.



Saut en hauteur : une question d'angle.



Réception en douceur.



Lancer du marteau, quels biceps!



La bise au vainqueur.

Le lancer du javelot, troisième épreuve, relève du même principe que la précédente. Au top de départ, élansez-vous le plus vite possible et attendez le dernier moment avant de lancer votre javelot dans le ciel.

Attention de ne pas mordre sur la ligne, ou vous perdriez un essai. Dans cette spécialité, tout réside, en fait, dans l'angle d'envol du javelot : si vous pressez trop fort le bouton « saut », le javelot s'envole tel un missile dans le ciel, disparaît de l'écran et, comble d'ironie, un lustre de cristal s'effondre avec fracas à vos pieds ! Inversement, si vous ne lancez pas votre javelot suffisamment haut, vous

# M.A.C.H. 3

n'atteindrez jamais les 70 m nécessaires à votre qualification.

Comme lors du saut en longueur, après chaque essai, votre vitesse et l'angle décrit par le javelot s'affichent sur l'écran. Vous disposez également de 3 essais.

Si vous vous êtes qualifié dans au moins une des épreuves préliminaires, vous aurez accès au 110 m haies.

Dans cette épreuve, la difficulté consiste à courir aussi vite que lors du 100 m tout en actionnant le bouton « saut » à chaque haie. Il est ici question de rythme et de timing. N'hésitez pas à réduire votre vitesse pour vous consacrer à franchir proprement les haies. Si vous heurtez une haie, vous perdez de précieuses secondes et vous risquez de chuter. La qualification en moins de 16 secondes n'est pas évidente, aussi n'oubliez pas de vous entraîner, car n'est pas Guy Drut qui veut !

Si vous vous êtes qualifié dans au moins deux des épreuves préliminaires, vous aurez le privilège de lancer le marteau...

Dans cette spécialité, nul besoin de bouton « pulsion ». Il suffit d'appuyer une seule fois pour déclencher la rotation du lanceur. La difficulté est triple : lancer le marteau dans la bonne trajectoire, trouver l'angle idéal, le tout avant que l'athlète ne sorte du cercle qui lui est imparti. Pas facile, en vérité et bon nombres de vos premiers jets finiront leur course dans les grillages de sécurité. En fait, seuls les joueurs avertis peuvent prétendre atteindre voire dépasser les 80 m requis pour la qualification. Comme lors du saut en longueur et du lancer du javelot, vous pourrez tenter votre chance par trois fois.

Si vous vous êtes qualifié dans toutes les disciplines précédentes, vous atteindrez

l'épreuve suprême des jeux : le saut en hauteur. Comme dans le lancer du marteau, vous n'utiliserez vos boutons « pulsion » qu'une seule fois, afin de permettre à votre sauteur de prendre sa course d'élan. Tout ici est affaire de subtilité.

### Sur les marches du podium

Il vous faudra, en effet, calculer avec précision le nombre de pas afin que le sauteur prenne son extension au moment idéal. Une maîtrise parfaite du bouton « saut » est ici indispensable, car vous devez appuyer à nouveau lorsque le sauteur, en suspension au-dessus de la barre, devra relever ses jambes qui ne manqueraient pas d'accrocher. Ces deux actions parfaitement réalisées vous permettront d'effectuer un magnifique saut à la Fosbury et de franchir éventuellement les 2,05 m requis pour vous qualifier et, pourquoi pas, les 2,40 m qui feront de vous un nouveau champion du monde.

A la fin des épreuves, les points obtenus dans chaque discipline sont comptabilisés et vous obtenez une juste récompense en grimant sur les marches du podium. Les acclamations de la foule vous feront oublier, pour un instant vos nombreuses ampoules.

**Mach 3**, d'une conception tout à fait différente, est un simulateur de vol de combat aérien utilisant comme support un authentique film de l'U.S. Airforce. Vous avez le choix entre deux missions : détruire des objectifs stratégiques aux commandes d'un chasseur bombardier ou affronter les supersoniques ennemis dans une bataille aérienne sans merci. Dans les deux cas, vous pilotez, comme si vous y étiez, votre jet dans les airs à la recherche des cibles ennemies qui s'affichent sur votre ordinateur de bord. A la vitesse fulgurante d'un F. 15, les sensations fortes ne manquent pas et détruire les appareils ennemis ou les missiles au sol vous tiendra constamment en alerte pendant toute la durée de votre mission.

L'aspect ludique semble quelque peu négligé au profit d'un réalisme certes époustouflant mais qui n'en demeure pas moins inquiétant pour l'avenir. Dans un domaine en évolution constante, les jeux vidéo à disque laser annoncent les prémices d'une ère nouvelle qui s'avère d'ores et déjà passionnante. Nous reviendrons plus amplement sur ces machines de conception révolutionnaire dans les prochains mois.

Jean-Michel NAVARRE ▶

Décembre 1983, les cartes sont redistribuées, les machines à sous interdites depuis l'été ; le vidéo d'arcade intègre le vidéo-disque à laser, multipliant ainsi les prix par 4 ou 5. Face à la disparition, puis à l'augmentation du prix des rivaux restants, l'espoir renaît pour le flipper des deux côtés de l'Atlantique.

Depuis l'absorption de Columbia par Coca-Cola, la rumeur circulait de la disparition du nom « Gottlieb » au fronton de ses pinballs au bénéfice de « Mylstar ». La filiale des films Columbia conserve « Gottlieb », en définitive, pour ses flippers, ses autres jeux étant signés « Mylstar », dont déjà un vidéo d'arcade à laser *Mach 3*.

*Rack-Em-Up*, *Rapid Aim Fire*, *Jack To Open*, de Gottlieb, prolongent donc la série qu'ouvrait *Super Orbit* (voir TILT n° 7). Nous reviendrons ultérieurement sur ces appareils et les réminiscences nombreuses qu'ils comportent.

Le dernier-né de Bally/Midway, *Granny and the Gators*, est ici représenté par un seul exemplaire du prototype de ce « vidéo plus flipper ». C'est l'aventure d'une grand-mère intrépide retournant à la civilisation sur une rivière infestée de crocodiles. Des appointements, de plus en plus rares au fil de la partie, permettent

l'amarrage de la frêle embarcation de Granny et communiquent l'action au plateau de flipper. Comme sur le premier modèle du genre, *Baby Pac-Man* (voir TILT n° 5), la bille chromée doit gagner les équipements indispensables à la poursuite de la course du héros. Il faudra ici emmagasiner de l'or, des munitions, des explosifs, etc., avant de revenir au canoë et affronter les pièges du voyage.

### Des gadgets en plus

Plus traditionnel, voici le pinball sur-nommé *X.N.O.* ; son véritable nom est impossible à mémoriser vu son orthographe à variantes... Il s'agit, en vérité, d'une nouvelle transposition du jeu du « morpion », ce casse-tête dont dépend le sort de la planète dans les scènes finales du film « War games ». Un prochain tour d'horizon des productions Bally-Midway nous donnera l'occasion de revoir *X.N.O.*, ainsi que la récente reprise du *Centaur*, le *Centaur II*, qui fait un malheur aux U.S.A.

Si Stern/Seeburg semble avoir délaissé totalement le pinball au profit de la vidéo, Williams continue à maintenir sa présence avec un remake de son succès *Firepower*. Toujours équipé du système « multiball », à deux billes cette fois, *Firepower 2* est très fidèle à l'original en l'améliorant par de nouveaux gadgets dont un emprunt au célèbre *Black out*. Les sonorités spécifiques au modèle de 1980 sont maintenant distillées par des haut-parleurs occupant un bon tiers du fronton ; réduisant d'autant son backglass ainsi que l'ont été ceux de l'*Hyperball*, *Defender*, et *Time Fantasy*. L'intérêt de ces petites vitres décorées n'est pas évident, même si d'autres constructeurs adoptent épisodiquement un format équivalent.

Toujours chez Williams est introduit un nouveau jeu de labyrinthe composé d'une grande table de bar dans laquelle une bille d'acier, commandée par un joystick, se promène sur un plateau orientable.

Difficile d'envisager l'avenir du *Rat Race* de Williams ; le public jugera... Indéniablement les plus colorés et les plus brillants, les *Time Machine* et *Farfalla Zaccaria* confirment la première place européenne pour ce constructeur italien. Même si l'Espagne et la France se relâchent à présent dans la compétition, *Farfalla* mérite une mention particulière pour l'agencement de



A  
**Gottlieb**  
PINBALL GAME



The full  
illustration  
story

deux niveaux véritablement superposés, donnant tout son sens à l'appellation « double plateau ».

Le troisième championnat italien de flipper s'annonce déjà rude avec *Farfalla*, ainsi que l'a été la finale du « Pinball champ' 83 » sur *Time Machine*.

Le fabricant des plateaux les plus pentus de cette industrie présente deux modèles : un spécimen de *Mad Race* au fronton standard comportant un diorama intérieur ainsi que de nombreux *Meggaton* à fronton articulé, tel le *Mr. & Mrs. Pac-Man* de Bally.

Entre deux concerts de musique égyptienne, auxquels on ne peut se soustraire, la partie de *Megaaton* est très vive grâce à plusieurs billes constamment en réserve en divers points. Une chute dans

un trou libérant une bille captive d'un autre, tel un passage de relais. En vérité, l'on reconnaît là une extrapolation du *Spectrum* de Bally (voir TILT n° 9) dans lequel la firme espagnole a pris ce qu'il avait de meilleur...

La grande surprise de l'édition 83 d'Amusexpo restera l'alignement impeccable d'une bonne vingtaine de *Walkyrie* et *Le King* de Jeutel. En attendant les quatre autres modèles promis pour 1984 par notre nouveau producteur de flippers français, les deux machines donnent une impression globalement satisfaisante.

L'on peut regretter le titre de *Walkyrie* pour le premier (l'exportation outre-Rhin le justifie peut-être), et surtout un look peu enclin à la gaieté. *Le King* est déjà plus brillant par son backglass ; même si

celui-ci est un emplacement publicitaire pour Jeutel se qualifiant de « King » des appareils automatiques « made in France ».

« ... On n'est jamais si bien servi que par soi-même... »

#### CLASSIQUE

De la série des cinq Bally de format large, *Space Invaders*, demeure le plus prisé, quatre ans après son lancement. Après *Paragon* (voir TILT n° 3), puis *Future Spa*, Bally prend pour thème de son troisième « supersize », le vidéo d'arcade vedette de la Taito Corporation (Japon) : *Space Invaders*.

Midway, la filiale de Bally, ayant la licence de fabrication des petits monstres pour les U.S.A., il était logique de voir leur réputation utilisée au fronton de

*Space Invaders*... the pinball. La procédé a, depuis, fait largement école afin de porter l'intérêt des inconditionnels du tube cathodique sur les flippers...

Pour illustrer son sujet, Paul Feris s'est alors très librement inspiré du personnage central du film « Alien » de Ridley Scott, imaginé selon la biomécanique du peintre-sculpteur R.-H. Giger.

Alors que son plateau est surchargé de créatures extra terrestres fouillées dans les moindres détails, Paul Faris joue sur la sobriété du dessin de backglass à l'« Alien » menaçant. Bally renforce cela par une double vitre décorée, rehaussée d'une animation lumineuse donnant l'illusion au monstre de sortir d'un puits sans fond tel un diable de sa boîte...

L'effet d'optique, ici introduit, a fait son chemin sur d'autres pinballs avant d'être adapté à de luxueux miroirs d'appartement. Le plateau de *Space Invaders* semble assez familier dans son agencement, le modèle l'ayant précédé en fabrication de deux mois, *Silverball Mania* (format standard), utilisant déjà la disposition des couloirs supérieurs, cibles fixes, et le passage « fer à cheval » central. La largeur qu'apporte le « supersize » à *Space Invaders* lui ajoutant des drop-targets, et autres gadgets sur ses côtés.

Il est à remarquer que le plateau de base a été inventé à la fin des sixties par Williams avec ses « Cue-t » et « Miss O »

avant d'être modernisé par *Silverball Mania* de Bally ; et qu'en 1983 une entreprise de rénovation des vieux flippers démodés vient de la remettre au goût du jour. Cette dernière mouture est facilement reconnaissable pour comporter un écran entre les flippers, où sont projetées des diapositives licencieuses...

## OLD TIMER : LIBERTY BELLE

Pour ouvrir la série des flippers du bon vieux temps, ou « old timer », l'actualité cinématographique impose une production célèbre de Gottlieb : *Liberty Belle*. Le réalisateur Pascal Kané a en effet adopté pour son film le nom de ce modèle évoquant le début des sixties. « Avoir 20 ans en 60 », sous-titre de « *Liberty Belle* », expliquant sans doute une certaine nostalgie pour ces appareils désormais associés aux adolescents de cette époque...

Les flippers à quatre joueurs n'étaient alors produits qu'à raison d'un modèle par an par Gottlieb, ainsi que Williams. Leur maintien prolongé dans les cafés, bars, ou salles de jeux contribue tout autant à justifier leur persistance dans les mémoires, aux dépens de machines récentes à l'exploitation éphémère.

*Liberty Belle* produit en janvier 1962, importé durant les mois de février et mars 1962, est donc le quatre joueurs Gottlieb

de l'année, ainsi que l'était *Oklahoma* (que l'on voit également dans les scènes du film *Liberty Belle*) en 1961, puis *Gaucho* en 1963.

Le plateau est agencé selon la mode en cours, dans la sobriété chère à Gottlieb. Deux « roto-target » montrent des cibles à 10, 20, 30, 40 et 50 points accessibles par quatre fenêtres derrière lesquelles tournent les roues de loterie qui constituent le gadget. En passant dans un couloir, ou touchant l'un des deux bumpers passifs, l'on actionne le « spin » qui équivaut au lancement des roto-targets. Leur immobilisation rapide permet à la bille d'atteindre les cibles présentées sous l'action des trois bumpers ainsi que des quatre flippers. La paire supérieure est ici la plus importante dans ses résultats, mais peu propice à conserver la boule. La paire inférieure, assez largement espacée, peut éclairer les trois bumpers pour leur faire marquer dix points (au lieu d'un point) en frappant la pupille d'une double cible en forme d'œil : la « bull's eye target ».

Pas d'extra-ball, pas de spécial, pas d'avantage de bonus sur *Liberty Belle*. Le joueur doit compter sur son adresse à marquer des points, le plus souvent 1 000 ou 1 200, pour obtenir la première partie jouable. Il est indispensable alors de surveiller un voyant rouge qui s'éclaire, tour à tour, devant l'une des quatre cibles du roto-target et multiplie sa valeur par dix... Tout le jeu est contenu dans les tentatives de toucher un 40 ou 50, ainsi signalé, pour recevoir 400 ou 500 points en une fraction de seconde, et de récidiver. Il reste toujours la loterie de fin de match pour espérer gagner une partie gratuite...

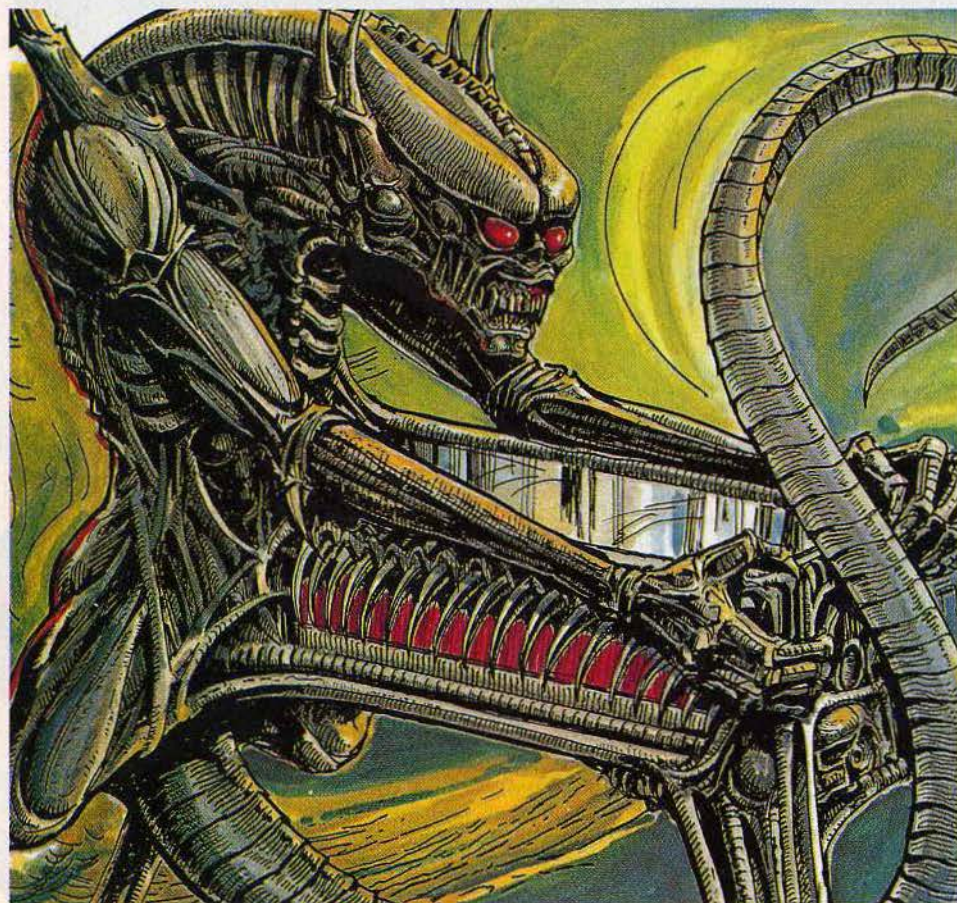
## FLIPMANIA

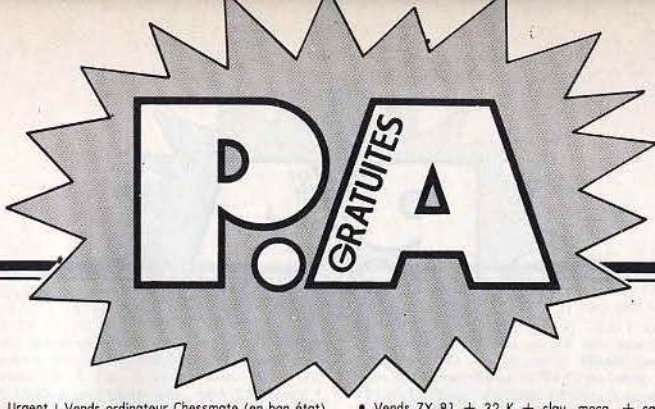
La firme Stern est le prolongement du quatrième grand constructeur de Chicago, fondé à la même époque que Bally et Gottlieb. Le nom initial de *Chicago Coin* est ainsi remplacé par Stern depuis l'été 1976. L'électronique ayant été introduite peu après, les modèles Stern électromécaniques sont peu nombreux. La Flipmania se manifeste ici au-delà de 20 machines affrontées...

PINBALL (1)	ALI
STINGRAY	BIG GAME (2)
STARS	SEAWITCH
MEMORY LANE	CHEETAH (2)
LECTRONAMO	QUICKSILVER
WILD FIRE	STAR GAZER
NUGENT	FLIGHT 2000 (2)
DRACULA	NINE BALL
TRIDENT	FREEFALL (2)
HOT HAND	LIGHTNING (3)
MAGIC	SPLIT SECOND (2-3-4)
METEOR	CATACOMB (4)
GALAXY	VIPER (4-6)
	ORBITER (4-5-6)

- (1) : existe en électromécanique (non électronique)  
 (2) : plateau grand format  
 (3) : « multilevel » (double plateau)  
 (4) : modèle peu répandu en France  
 (5) : machine apparentée aux pinballs  
 (6) : produit sous la marque Stern/Seeburg

Jean-Pierre CUVIER





**VENTES**

- Vends Videopac n° 60 (écran incorporé) + 8 K7 (Pac-man, Peter, Cbts de la liberté, etc.) prix 1 800 F. Vends aussi 5 jeux à cristaux liquides : 70 F chaque. **LEVEQUE Pascal, 1, rue Pierre Lesscot, 78000 Versailles. Tél. : 953.34.13.**
- A vendre, 2 jeux électroniques : Le cheval de Troie et Space rescue (Sauvetage dans l'espace) à 100 F l'un ou à échanger contre Pac-man ou autres jeux électroniques. **COUESNON Christophe, 17 ter, rue du pont Colbert, Bat C3, 78000 Versailles. Tél. : 953.82.65 après 19 h.**
- Vends PHS 25 Sanyo acheté 28 décembre 82. 8 couleurs, HRG 256 x 192, excellent état, ss garantie + câble magneto K7 + piste péritel + programmes. Le tout 1 600 F. **MELCHIOR Minart, 58, rue Montmartre, 75002 Paris. Tél. : 272.72.47 le soir.**
- Vends micro chess sensitif de Novag, peu servi, toutes possibilités, prix 500 F (valeur 800 F). **BON-NAMY Jean-Marie, « La Calypso », entrée 4, rue R. Poincaré, 33110 Le Bouscat.**
- Vends K7 golf (Mattel) 120 F et jeu la Pieuvre Game and Watch 145 F. **Yves ALAIN, 5, square Pergolèse, 78150 Le Chesnay. Tél. : (3) 954.63.33 à partir de 17 h 25.**
- Vends console Atari Noël 82 + K7 Combat, Missile command et Pac-man + paire de manettes jamais servie. Prix global 2 010 F, cédé 1 400 F. **VIGNER Yann, 117 bis, cours Gratier, 38700 La Tronche.**
- Vends jeu électronique de poche Nintendo à 2 écrans Green house. Acheté neuf le 20/7. Etat parfait. Prix : 250 F. Vends aussi jeu grand prix de voiture Bandai. Très bon état. Prix 120 F. **LACAS Vincent, pharmacie, 48500 La Canougue.**
- Vends VCS Atari avec 5 K7 (Space invaders, Pacman, Combat, ET l'extra-terrestre, swordquest Earth world), prix : 2 000 F au lieu de 3 100 F. Année : février 1983. **DARTIGUELONGUE Jérôme, 24, avenue Président Wilson, 34500 Béziers. Tél. : (67) 76.16.88.**
- Vends K7 VCS Atari avec mode d'emploi mais sans boîtes : Haunted house, Berzerk, Combat, Missile command, Pele's soccer, Basketball, Space invader, Yar's revenge : 200 F. K7 Activision complètes : Star-master et Pitfall : 300 F. **Xavier BELLICHA, 27, rue Custine, 75018 Paris. Tél. : 252.29.77.**

- Urgent ! Vends ordinateur Chessmate (en bon état) 10 forces sélection noirs ou blanc, possibilité de roque, peut résoudre des problèmes ordinateur + échiquier avec pièces. Val. réelle : 1 400 F. Vendu 750 F. Ecrire à **Monsieur ROCHER Pascal, Baillou Saint-Trojan, 33109 Bourg-sur-Gironde. Tél. : (56) 42.38.85.**
- Vends VCS Atari garanti jusqu'en déc. 83 + 4 commandes + K7 combat + 1 transfo prix 1 000 F. Vends K7 Atari (Maze craze, Berzerk, Superman, Pacman et Star wars de Parker) les 5 K7 pour 1 000 F ou le VCS + 5 K7 pour 1 800 F. **Pierre HENGAUL, 14, allée des Jasmins, 13400 La Penne-sur-Huveaune. Tél. : (91) 36.27.65.**
- Exceptionnel : vends Starmaster, Volley ball, Demon attack (Imagic), Pitfall, avec emballages neufs + notices. 195 F chaque ou 700 F les 4. Paddles 95 F, S. Invaders 130 F, combat 80 F. Demander **Franck au 534.95.55. Obligatoirement sur la région de Sévres (92).**
- Vends K7 Magic pour Mattel : Safe cracker 280 F (jeu d'espionnage en 3 dimensions non paru en France) ou échange contre autre K7 Magic. Vends K7 Mattel Tron 2 : 190 F et K7 Activision skiing pour VCS Atari 150 F. **Pascal. Tél. : 043.59.83 après 20 h.**
- Vends K7 Mattel Deadly discs (Tron), Astromash, lock'n chase, Space armada. Prix intéressants. Tél. : **(70) 31.26.91 après 18 h. Demander Frédéric.**
- Vends VCS Atari fin 82 sous garantie + Combat + Astéroïdes + Defender + Les aventuriers de l'arche perdue + Indy 500, le tout pour 1 800 F au lieu de 2 400 F. S'adresser à **KADARA Christophe, 20, rue du Chaussey, 95200 Sarcelles. Tél. : 992.27.79 après 19 h.**
- Vends K7 Atari : Yars revenge, Video pinball, Warlords, Berzerk, Tennis (Activision), Bowling, Adventure, Surround, Pele's soccer, Breakout, Street racer. Bon prix. **PAGE Pierre-Yves, 4, rue Blasco Ibanez, Le Ramosta, 06100 Nice. Tél. : (93) 81.29.84.**
- A saisir ! Vends console Mattel, peu servi, sept. 82. 1 000 F. K7 Mattel : Tron, Snafu, Football, Basketball, Sub hunt, Armor battle : 150 F la K7. **HOU-PIN Marc, 18, allée verte, St-Martin-des-Champs, 29210 Morlaix. Tél. : (98) 62.04.05.**

- Vends ZX 81 + 32 K + clav. meca. + carte et poignée jeux + prog. + accès. Prix 1 040 F. Vends carte caractères DK pour ZX + Pac-man DK + Invaders DK - 330 F (tout état neuf). **M. BOISSIERE Th., 1, rue Richelieu, 24000 Châlons.**
- Vends console Mattel Intellivision sous garantie + 7 jeux Mattel : Spacer armada, Lock'n chase, Pitfall, Astromash, Night stalker, Triple action, Space invaders. Valeur environ 3 700 F, vendu 2 500 F le tout. **HAUSSWALT Joël. Tél. : (88) 91.72.74 à partir de 20 h.**
- A vendre VCS Atari (+ K7 Combats) très bon état juillet 82 + 2 paires de manettes + transfo 1 000 F. Vends aussi K7 Tennis (Activision) 200 F, Pitfall 300 F, Star raiders (+ manette spéciale) 250 F, Mrs Pac man 280 F ou le tout 1 800 F. **BARROSO Bruno, 3, rue d'Alger, 91300 Mussy. Tél. : 920.66.45 après 18 h.**
- Vends console Mattel Intellivision très bon état, avec garantie + 5 K7, valeur de l'ensemble 3 500 F, vendus 2 000 F. **Franck RUBEN. Tél. : 670.35.63 après 18 h.**
- Vends Sector (chasse aux sous-marins avec table traçante, tableau de bord, crayons, notice, et l'ordinateur qui calcule tous vos déplacements). Prix sacrifié 300 F. Vends aussi un puzzle de 1000 pièces, prix 80 F. **Walter MUNSCH, 4, rue du Craas men, 29100 Douarnenez. Tél. : (98) 92.10.89.**
- Vends console VCS Atari état neuf pour 1 000 F. **François HORDE, 14, rue Gambetta, 80300 Albert. Tél. : (22) 75.13.41.**
- Vends K7 pour le VCS : Indy 500 pour 220 F. **David DEFACHE, Gruges-les-Côtes, 69210 Bully.**
- A saisir ! Vends PC 1212 (Janv. 83) + CE 121 + manuels (3) + programmes + Album n° 1 de l'ordinateur de poche + n° 9, 10, 11, 13, 15 + livre « découverte du PC 1211 » le tout 800 F. **David DUFRESNE, 19, rue Louis Vierne, 86000 Poitiers. Tél. : (49) 58.51.00 après 18 h.**
- Vends console Mattel décembre 82 avec 9 K7 2 500 F, réf. K7 1113-1817-1683-1118-5149-3758-5637-1818 + Beauty the Beast. **A. CERRI, « Le poste à Galène », 20, Grand'Rue, 83520 Roquebrune/Argens. Tél. : (94) 45.42.72.**

- Vends instr. Musical Casio VL Tone 350 F, Casio FX 602 P 450 F, ordinateur échecs 250 F ; jeux Soccer, Memoquiz, Mickey (LCD) 300 F les 3. Tous les articles 1 100 F (achetés 2 500 F), ou échange contre console Atari + K7 ou Mattel. **COURBEVOTE. Tél. : 333.97.05 après 19 h 5.V.P.**
- Vends vidéo jeux SD 050 + 4 K7 dont bataille navale et spatiale, course de voitures, 10 sports, stand de tir (avec fusil pistolets) très bon état le tout. **M. LEROY Thierry, 15, rue des Ardennes, 91220 Bretilly-sur-Orge. Tél. : 084.50.76 après 19 h.**
- Nantes vends K7 Mattel roulette : 120 F. Astromash, Space Hawk, Auto racing, Snafu, Frog Bog, Utopia, Tennis, 180 F. **KONLEIN, Le Mousseau, 44470 Carquefou. Tél. : 49.47.08.**
- Affaire ! Je vends un VCS Atari neuf avec 2 paires de manettes et bien sûr le transformateur K7 (Arche perdue, Defender, Air sea battle, Combat, Starmaster), le tout à 2 000 F au lieu de 2 720 F (720 F d'économie). Contacter **Alexis, 75007 Paris. Tél. : 551.82.61.**
- Vends jeux cristaux liquides (LCD) de poche : Donkey kong JR 200 F, Fire 170 F, Fire Attack 170 F, Snoopy Tennis 180 F (état neuf), valeur 990 F vendu 700 F. **Jean-Christophe CABRERO, Suc de Vaux, Davezieux, 07100 Annonay. Tél. : (75) 32.25.58 après 19 h.**
- A vendre programmes pour K7 Videopac n° 9 : Jackpot, Chasse aux trésors, Roulette, Robots hostiles, Bataille navale, Trouver la base, 15 F pièce ou 35 F les 3. Ecrire à **M. Eric LEMIRE, 34, rue Jean Jaurès, 59620 Aulnoye Aymeries.**
- Vends Mattel Intellivision garantie jusqu'en octobre 83 + 12 K7 : Tennis, Lock'n Chase, Horse Racing, Night Stalker, etc. Prix 2 500 F. **Olivier KASPER. Tél. : 764.44.67 heures bureaux ou 739.29.68 le soir.**
- Vends disquette pour Applé II Music comp. achetée 350 F, prix 290 F jamais servie. Tél. : **374.38.35 (à partir de 18 h 30) chez M. SABAN.**
- Vends Videopac C 52 Philips (cause départ) excellent état, encore garanti + K7 n° 39 + K7 programme (en cadeau) : 750 F. Vends K7 à l'unité (10, 12, 18, 20, 30, 36) 75 F pièce, ou le tout pour 1 100 F. **MORENO Marc. Tél. : 642.14.91.**
- Vends VCS Atari déc. 82 sous garantie + K7 : Defender, King-Kong, Pac Man, Donkey Kong CBS, Pitfall, Combat. Offert avec la console : un jeu Nintendo : le chef. S'adresser à **Yann KINOT, 15, allée des Chênes, 60330 Lagny-le-Sec. Tél. : (4) 454.53.01. (chaque jour après 17 h).**

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

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

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



## DEMANDE D'INSERTION

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

Pas de panique ! Peut-être ne trouverez-vous pas votre P.A. dans ce numéro. malheureusement, faute de pouvoir consacrer davantage d'espace à cette rubrique, nous devons nous résoudre à publier vos annonces dans l'ordre de leur arrivée.

### Rubrique choisie :

- Achats
- Ventes
- Echanges
- Clubs
- Tournois
- Divers


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



- Vends console Mattel janvier 83 + 6 K7 Space Battle, Tennis Utopia, Armor Battle, Frog Bog, Roulette, Astronash, 1 800 F, valeur 2 860 F. A débattre. **Jean-Luc POMMET, 69, avenue des Martyrs-de-la-Résistance, 69200 Yvertois. Tél. : 251.74.18.**
- Vends VCS Atari pour 1 100 F (11 82) + Star Raiders (350 F) + Missile Command (200 F), complet et en bon état. **B. JONES, 8, rue Pierre-Courteys, 87000 Limoges. Tél. : (55) 34.40.04, après 17 h 30.**
- Vends ou échange K7 : Demon Attack 250 F, Pac Man 200 F, Sky Driver 150 F, Defender 250 F, E.T., 250 F, Combat 100 F, ou Contre Vanguard, Frogger, Atlantis ou Dankey Kong, + vends jeux King Kong + piles 100 F + vends ou échanges programmes pour ZX 81 60 programmes différents 16 K et 1 K. **Christophe. Tél. : (97) 47.22.86 le soir.**
- Urgent ! Vends jeu vidéo Philips bon état avec 24 K7 dont une gratuite. Prix normal 4 870 F à débattre. Vends aussi jeu électronique Nintendo double écran « Green House » prix 287 F, vendu 200 F ou échanger avec Donkey Kong. **Patrick SEGURA. Tél. : 492.90.90, poste 44.**
- Vends 5 K7 Atari : Space Invaders, Outlaw, Street Racer, Haunted House, Space War, le tout pour 450 F. Pour détails écrire à **Jean IMBS, 14, avenue des Vosges, 67000 Strasbourg. Tél. : (88) 36.27.65, après 19 h.**
- Vends Donkey Kong jamais servi double écran 250 F, Tennis Miro Meccano excellent état avec 3 variantes et pour 2 ou 1 seul joueur 300 F. Et une course de voitures (Bandai) très bon état 170 F, Soldes ! **Walter MUNSCH, 4, rue du Croas-Men, 29100 Douarnenez. Tél. : (98) 92.10.89.**
- Vends ordinateur Philips Videopac très bon état + 7 K7 n° 1, 2, 4, 9, 11, 14, 18, le tout pour 1 500 F (sous garantie jusqu'à Noël 83). **David BLANC, 8, Laurent-les-Tour, 46400 St-Céré. Tél. : (65) 38.09.12.**
- Vends jeux électroniques Duel 200 F, Pilote de chasse 80 F, Electronic Dèfective 200 F. Pour VCS Atari vends K7 Combat 50 F, King Kong 200 F, Berzerk 200 F, ou échange le tout contre un ZX 81 Berzerk non compris. **Frédéric YYOUYU, 87, boulevard de la Madeleine, 06000 Nice.**

- Vends console Mattel Intellivision (sept. 82) + 2 K7 : 1 250 F. **Laurent HERGE, 30, rue du Bois-l'Abbe, 94500 Champigny-sur-Marne. Tél. : 880.33.45 le soir.**
- Vends Vidéopac Philips avec 7 K7 : 14, 16, 22, 25, 33, 34, 35. Prix : 1 200 / 1 300. A débattre. **Facet Frédéric, 13670 Carnous-en-Provence. Tél. : (42) 82.09.90.**
- Urgent ! Vends TI 99 4A + Câble K7 + manette (déc. 82) 2 290 F. Modules de jeu 250 F pièce : Wumpus, Invaders, Tombstone. 350 F pièce : Parsec, Muncham. Livre « pratique du TI 99 » 70 F ou le tout : 3 700 F. **Renard Thierry, 43, avenue Pierre-Brossolette, 94000 Créteil. Tél. : 207.69.27.**
- Vends Merlin 150 F calculatrice TI 1776 150 F (elle est soignée). NF Starmaster (VCS) 250 F, Berzerk 200 F, Combat 50 F ou échange le tout (sauf combat) contre ZX 81 Sinclair. **Tél. : 44.22.47 (l'après-midi) ou 44.07.51 (le matin).**
- Vends 3 K7 : Berzerk 250 F (sans boîte), Star Wars, the Empire Strikes Back 250 F (sans boîte) et Vanguard (avec boîte) 250 F. **BRAMI Ari, 10, avenue Auguste-Perret, 95200 Sarcelles. Tél. : 993.25.16 après 18 h.**
- Vends console Mattel + 24 K7 : 3 700, console Videopac C 52 + 30 K7 3 500 F. **François FABRIKANT, Villa Ciacciarola, route de Salernes, 83780 Flassac. Tél. : (94) 70.47.98.**
- Vends K7 Mattel : Roulette 13 et Star Strike 190 F, Maze a Tron 250 F, Basketball 210 F, très bon état. Écrire à **Xavier THIVET, 17, rue du Soleil-Levant, 54280 Selchamps. Offre sur Nancy uniquement.**
- Vends VCS Atari garanti jusqu'à nov. 83 T.b état 700 F à déb. Vend TI K7 pour VCS, t.b. état, 150 F pièce dont Planet Patrol, Defender, Atlantis, Mrs Pac Man, Starmaster, Missile Command, Warlord, Berzerk, Combat, Haunted House. **Olivier KOCH, 34, Grande-Rue, 95550 Bessoncourt. Tél. : 995.12.66.**

- Vends VCS Atari, exc. état, sous garantie + 4 commandes + 6 K7 + boîtes et notices : les Aventuriers de l'Arche perdue, Pac Man, Grand Prix, Swardquest, Star Raiders + touche spéciale, Combat. Valeur 3 500 F, vendu 2 500 F. **COUROUBLE, 12, allée des Coquelicots, 95570 Bouffemont. Tél. : 991.85.52.**
- Vends VCS Atari acheté fin 1982 + K7 combat, Space Invaders, Breakout, Star Racer, Haunted House + Skiing (Activision) gratuite cause : abîmée. Le tout 1 900 F. Cause achat mic. ord. Vends aussi Casio FX 70 2P (fin 1982, état neuf) 700 F. **MOREAU, 59283 Raimbeaucourt. Tél. : (27) 97.67.56.**
- Vends K7 Swardquest Earthworld, prix 300 F. **William HAUSMANN, 7, impasse Auguste-Rodin, 94000 Créteil. Tél. : 377.65.02.**
- Vends K7 de jeux pour VCS Atari Space War et Combat 100 F chocune + Indy 500 ou le tout 300 F. **BAUCHER Samuel, Le Breil-Hardy, 35480 Messac. Tél. : (99) 34.60.19.**
- Vends K7 Star Raiders 270 F ou lieu de 350 F, Star Wars 290 ou lieu de 400 F, Star Racer 109 F ou lieu de 180 F, Maze Craze 169 F ou lieu de 270 F, Combat 109 F ou lieu de 270 F, K7 et neuf cause double emploi (juillet 83) ou fait offre pour le lot. **Arnaud MASCAREL, 167, sente de la Rouette, 76230 Bois-Guillaume. Tél. : (35) 61.16.70.**
- Vends ou échange K7 Atari Centipède 240 F contre Vanguard, Chaper Command 240 F contre the Empire Strikes Back, Starmaster 240 F contre Phoenix. Vends console Philips + K7 n° 18, 600 F, K7 Philips n° 2 et 27 : 75 F chacune. **CARBONNIER Franck, 3, rue de l'Avenir, 80520 Ysengremer. Tél. : (22) 30.02.17.**
- Vends Atari + 4 K7 (Pitfall, Megamania, Swardquest, Plant, Patrol) : 890 F. Vends Microvision + cartouches (Casse-briques, Shooting Star, Bowling, Blitz) : 280 F. Demander Thierry. **Tél. : 973.40.00 vers 20 h.**

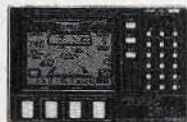
- Stop affaire ! Vends jeu-vidéopac de Philips. Valeur réelle 2 600 F, vendu 1 500 F. **FEURIER Eric, 4, rue des Arbues, 54180 Heillecourt.**
- Vends K7 de jeux pour Newbrain à 20 F pièce et, pour achat à partir de 100 F, 25 F de réduction ou 1 programme gratuit + 5 F de réduction. **MONASSE Pascal, 84, avenue Raymond-Croland, 92350 Plessis Robinson. Tél. : 662.45.16 après 17 h.**
- Vends console Intellivision Mattel (déc. 82) + cartouches Starstrike, Basket, Foot (Soccer), le tout 1 500 F. Au détail : console : 1 100 F, une cartouche : 140 F. **F.-D. KENNER, 6, rue Saint-Exupéry, 78150 Le Chesnay. Tél. : 954.81.94.**
- Vends K7 Dodge'em, Combat et Video Pinball, ou échange contre K7 Activision, Atari, Parker, Imagic ou autres. **Valérie CARRENO, 9, cité des Cèdres, 95420 Magny-en-Vexin. Tél. : 467.19.88.**
- Vends console VCS Atari avec 14 K7 (3 Imagic, 2 Activision et 9 Atari) + 2 paires de commandes. Valeur 5 800 F, vendu 3 000 F. **Tél. : (40) 83.56.94.**
- Vends console Atari VCS (déc. 82) + 6 K7 Combat, Yar's Revenge, Pac Man, Defender, Pitfall, valeur neuf 3 000 F, vendu 1 900 F. **Damien GAUSSURON, 20, avenue du 8 Mai, 1945, 95200 Sarcelles. Tél. : 419.40.78.**
- Vends K7 Atari VCS : Pac Man 200 F, Star Raiders 250 F, Outlaw 60 F, Demon Attack (Imagic) 250 F + Atari (console complète) 1 000 F + K7 Defender 250 F. Bon état. **Henri-Pierre NORAND, 63, avenue de la Pointe Rouge, Les Antilles (La Désirade), 13008 Marseille. Tél. : (91) 73.74.47, après 19 h.**
- Affaire : à vendre Vidéopac neuf janv. 83, et 8 K7, les meilleures : Super Clouton, Peter Tête de Pioche, Combattants de la liberté, 4 en ligne, Guerre Loser, Singeries, etc. Prix : 1 500 F ou ordinateur seul 800 F. **HAFRAD Stéphane, 2 allée d'Anjou, 91300 MASSY. Tél. : (6) 920.43.36, après 18 h.**
- Vends jeux électroniques « Game and Watch », Donkey Kong double écran 130 F, Fire Attack 110 F, vends aussi 1 montre jeu « La guerre de l'espace » 100 F ou échange contre tout autre jeu. **COMPAGNON Fabrice, 93150 Le Blanc Mesnil. Tél. : 867.66.25. (heures de repos).**

# 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



V.L.I.



Casiotone MT-70

## MONTRES



Scientifique  
25 Fonctions



Jogging



Plongée  
100 mètres

ainsi que les Jeux Vidéo :  
Ordinateur :  
Batterie électronique :  
et son rayon location de cassette :

**ATARI - MATTEL - C.B.S.**  
**ATARI - 400/800 - TEXAS TI 99**  
**MATTEL**  
**TI - ATTARI-MATTEL**



• Vends VCS + 2 P de commandes + Pac Man + Nexar + Combat + Vanguard (Atari) le tout pour 1 500 F au lieu de 2 510 F Etat neuf, sous garantie. **DAVIDIAN Ludovic, 38 boulevard Léon Gambetta, 68100 Mulhouse.** Tél.: (89) 54.06.17.

• Vends VCS Atari 600 F = K7 Pac Man, Berzerk, Pitfall, Riverraid, King Kong, Frogger, Demon Attack, Gorf, Starmaster, Tennis (Activision). 200 F chaque l'ensemble 2 400 F. **DINH François, 7, chemin de Chenay, 92160 Antony.** Tél.: 350.08.79.

• Vends Poursuite Spatiale 2 joueurs excellent état, jeu très captivant vendu 250 F, vends yahzee avec piste jamais servi, prix 60 F. Vends circuit voitures matchbox avec tremplin et voitures prix 300 F. **WALTER MUNSCH, 4, rue du Cros Men, 29100 Douarnenez.** Tél.: (98) 92.10.89.

• Vends jeu pour T1 99/4A (1/83): Music Maker, Tomstone City, Video Game 1, Alpinier, Munchman, Soccer, the Attack. Prix à débattre. **Ecrire à G. LAMONCA, 14, avenue de la Durance, 13117 Laveron.** Tél.: (42) 81.05.25.

• Vends Merlin (6 jeux) 100 F avec notice et Duel (Bandaï) 200 F ou l'ensemble 250 F. Jeux en bon état. **DUCHESNE Laurent, 21, rue du Docteur Guillemot, 78520 Limy.** Tél.: 092.25.66. Merci d'avance.

• Vends urgent K7 (VCS) Atari Outlaw 99 F, Space War 99 F, Video Olympics 99 F, Street Racer 99 F, Gorf 270 F. **MOREAU Yves, 38, rue du Stade, 44220 Couron.** Tél.: (40) 86.33.37.

• Vends Pac Man 200 F, jeu vidéo 6 jeux dont 2 avec pistolet 250 F, Passant (LCD) 200 F, Bol d'Or 200 F, Chaval de Troie 200 F, 3 jeux en 1 LCD 200 F, Pocket Simon 100 F, Bataille Navale Electronique MB 200 F. Vends 1 000 F le lot au lieu de 1 500 F. Neuf. **GRAUD.** Tél.: (41) 62.48.93.

• Vends jeu Game and Watch Donkey Kong et Oil Panic double écran 150 F chacun. Alien 165 F et 22\* Dragons, 51100 Reims. Tél.: 40.67.73. après 19 h.

• Vends VCS Atari + K7 d'origine (acheté déc. 81) pour 850 F. Vends nombreuses K7 entre 110 et 200 F (liste sur demande). **CHOISY Olivier, Villejeux, 16140 Aigre.** Tél.: (45) 96.11.64. après 19 h.

• Vends console Mattel bon état sous garantie (déc. 82) + 1 K7 1 000 F. Ainsi que 4 K7 pour Mattel (Skiing, Astromax, Tran, Pitfall) 150 F pièce. **SYLVAIN LEGRAND, 12, place St Ymohée, 51100 Reims.** Tél.: (26) 85.51.31 (Appeler au fin d'après-midi).

• Vends console SD 050 Hanimec (Type Tronic) avec 6 K7: Sport, Course Auto, Motocross, Mur de Briques, Bataille Navale, Shooting Gallery (avec fusils), excellent état, acheté 1 200 F. Vendo 500 F. **BASTIN Dominique, 24, rue A. Dumas, 75011 Paris.** Tél.: 367.54.58. dom.

• Vends 2 jeux de poche Game and Watch: le Parachute et Fort Apache, 100 F l'un. En excellent état. **ANTHONY NUDELMAN, 10, rue du Trouneau, 95470 Saint Witz.** Tél.: 468.50.33.

• A saisir: vends en excellent état jeu Vidéo Pac C 52 + K7 N° 11, 21, 38, 39, 1 300 F le tout. **PIERRE COULOM, Parc Berger, Im. «Pallas», entrée T, 13009 Marseille.** Tél.: (91) 41.84.50.

• Vends Dragon 32 + Monit. Vidéo (N/V) ZDS 12' + 2 joystick + câbles (K7/Péritel/MV) + 1 cartouche jeux + 4 K7 jeux + Nbx programmes (achat 4/83, prix 5 640 F), vendu 4 500 F. **J.-E. ROBERT, 17, avenue d'Italie, Apt. 249, 75013 Paris.**

• Vends VCS Atari très bon état: 1 000 F + 4 K7: Combat, Starmaster, Breakout, Phoenix + manette spéciale spécialement, 700 F à débattre. Total: 1 700 F. **LUDOVIC LEMAIRE, 4, boulevard de la Magnanerie, 30400 Villeneuve les Avignon.** Tél.: (90) 25.36.91. après 17 h.

• Vends VIC 20 + 16 K (1 ans) 2 700 F. 5 cartouches de jeux VIC 20, 850 F. VCS Atari (2 ans) 800 F. 10 cartouches de jeux (Defender, Asteroids, Berzerk, Donkey Kong, Foot Ball, etc.) 2 300 F. **LESTIENNE 06700 St Laurent du Var.** Tél.: (93) 07.47.57.

• Vends Atari 2600 complet + K7 Haunted House + Adventure le tout 1 000 F. Duel de Bandaï 3 niv., 1 ou 2 joueurs, bon état, 100 F. Duel dans la Galaxie, style Galaxion, 1 ou 2 joueurs, 2 niv., de difficultés, coupe-sou Demo-super bon état 150 F. Jeu télé Hanimec Foot, Pelote, Tennis mur + difficultés diverses, super bon état 150 F. Merlin super état 67 jeux 75 F, logic s. bon état 50 F. Bataille Navale Electronique MB 2 joueurs, 100 F. Super Missilavador Bandaï style Space Invaders 50 F. Electronique Kit Bloks 75 circuits de Lansoy pour monter circuit ou jeux 150 F. **CADRIC BURDET, 82, avenue de Wagram, 75017 Paris.** Tél.: 763.35.07.

• Vends VIC 20 10/82 + 16 K + Datasette + Cours autoformation + Sargon 2 + Star trek + programmes divers + doc. et livres, 3 000 F + moniteur N/V 3 800 F. **BISSO R., 29, rue 141 RIA, 13003 Marseille.**

• Vends les must: VCS Atari + manettes + Demon Attack et Dragon fire d'Imagic + River Raid et Tennis d'Activision + Mrs Pacman d'Atari. Rien que en plus donne Combat. Valeur 3 200 F vendu 2 300 F en parfait état. **FREQUENIN Bernard, 43, rue des Praisies, 75019 Paris.** Tél.: 358.52.05. à partir de 20 h.

• Vends Vidéopac Radiola Jet 25 bon état + K7: 1, 4, 6, 8, 9, 10, 11, 12, 14, 15, 16, 18, 19, 20, 22, 23, 24, 27, 28, 29, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 39, La quête des anneaux + Super glouton, le tout 2 500 F ou vente à l'unité. **M. LECLERCQ: 13, avenue Henri Dunant, Bt 3, Esc. 1, 06100 Nice.** Tél.: (93) 82.53.16. après 19 h.

• Vends jeux électroniques état neuf (avec emballage): Merlin 120 F, Pack monster 280 F, Invaders 110 F, Space shot 140 F ou le tout 600 F. **PITROU Yves.** Tél.: 911.00.49. après 18 h.

• Vends jeux Microvision + 7 K7 dont Casse briques, Shooting Star, Puissance 4, Flipper, Bataille navale, Blitz, Bowling (âge d'un an) vendu 750 F au lieu de 1 500 F. **DESTRE Benoît, 3, rue de Beauregard, 28130 Hanches.** Tél.: (37) 83.49.86.

• Vends VCS Atari + 5 K7 dont: Pitfall, Megomania, Berzerk, Skiing, et Spiderman. Valeur 3 100 F, vendu 2 050 F. Vends aussi un jeu de société électronique: Les Stratèges valeur 350 F, vendu 150 F. **LEVY Bertrand, 4, chemin de la Pièce à l'Étang, 78620 L'Étang La Ville.** Tél.: (3) 958.62.22.

• Vends VCS Atari + Combat 1 000 F et K7 Atari - Activision de 90 F à 276 F (-30%) ou vends VCS + Combat + les 8 K7 2 900 F (offre jeu LCD Fire attack à l'acheteur de l'ensemble). Réponse assurée. **PRILLAUD Philippe, 13, rue G. Dechézeux, 17630 La Flotte en Ré.** Tél.: (46) 09.60.26. heures repas.

• Vends Mrs, Pac Man, 300 F (ach. 369 F). Vends Defender 190 F (ach. 320 F) ou vends les deux 460 F ou échange K7 Defender contre Stars raider. **Merci. Ecrire à FARET François, 21, chemin des Hors, 16190 Cabanis.** Tél.: (45) 89.26.26.

• Vends console Mattel + 9 K7 (Tron, Boxing, Triple action...) très bon état 3 000 F ou échangez contre CBS Coleco avec module turbo. **Philippe BEAUJARD, 4, avenue Louis Pager, 39400 Mores.**

• Urgent. Vends C 52 Vidéopac avec K7 n° 11, 14, 18, 34, 37, 38, 43, valeur réelle 2105 F, vendu 1 200 F. Garantit jusqu'au mois d'avril 84. **M. MICHAEL VAN'ISEGHEM, le Cateau, 12, rue Caville, 59360 Nord.**

• Vends Atari VCS bon état acheté en déc. 82 + 13 K7, 2 800 F au lieu de 4 200 F ou vends K7 séparées. **BINDA Olivier, Montigny les Mez.** Tél.: (8) 766.31.16.

• Vends console Mattel sous garantie + 6 K7 le tout très peu servi 2 500 F. **D. NASQUET.** Tél.: 345.75.43. après 19 h.

• Vends console Mattel état neuf + 11 K7 dont Atlantis et Donjons et dragons, Tran 1 - prix 3 500 F. Habitant Toulouse, je voudrais le vendre dans la région toulousaine. Tél.: (61) 42.03.64.

• Vends jeu Atari sous garantie avec 10 K7, trois commandes lecteur plus K7 et livre sacrifié exceptionnel 1 900 F, donne en plus gratuit 10 disques 45 tours. Achète chaîne hi-fi dans la région. **Ecrire: DELILLE Jean-Paul, 27, rue de Yaucelles, 14300 Coen.**

• Vends ordinateur Sector 250 F + jeu vidéo Hanimec neuf (déc. 82) avec le transformateur 300 F + monnaie calculatrice 150 F le tout au prix de 600 F avec possibilité d'échanges contre une console Atari ou Mattel. **MALHERBE Bruno, 2, rue du Bois 62700 Laboussière.** Tél.: 52.27.38.

• Vends Atari 1 000 F, et 6 K7: Megomania 300 F, Starmaster 250 F, Warlords 150 F, Defender 180 F, Pac Man 150 F et Space Invaders 170 F ou le tout pour 2 000 F au lieu de 3 180 F. **Ecrire à Philippe GABRIEL, 47, avenue du Parc Pereire, 53120 Arcahon.** Tél.: (56) 83.86.58. après 17 h.

• Vends Vidéopac Philips C 52 avec 5 K7 Guerre de l'espace, Space monster, Acrobates, Pac-man et Super glouton (11, 22, 33, 38, 44) valeur 1 900 F, vendu 1 000 F + K7 N° 4, 8, 9, 10, 15, 18, 20, 23, 24, 35, 29, 25: 65 F l'une sauf N° 31: 180 F. **MORIN, 20, rue de Dr Roux, 91160 Longjumeau.** Tél.: 934.15.02.

• A vendre, jeux Philips Vidéopac N60 avec écran et cinq K7: n° 18, 22, 34, 39, 38, le tout 1 100 F. **Tél.: 848.18.39, demander Romain, après 19 h.**

• Vends Mattel intellivision acheté fin février 1983, avec 7 K7 2 500 F. **Tél.: (91) 48.97.59 heures repas.**

• Vends console Vidéopac C 52 + 18 K7 (n° 1, 4, 5, 6, 8, 9, 10, 11, 14, 15, 19, 20, 21, 23, 31, 32, 34, 38) cause achat console Coleco, prix demandé: 2 200 F. **Jacques SAMMUT, 121, résidence de Braumard, 87500 Ribacq Rancon.** Tél.: (55) 37.68.33 après 19 h.

• Vends K7 Atari Star raiders avec vidéo touch pad 250 F. **LAM mono try, 18, rue Mario Capra, 94400 Vitry sur Seine.** Tél.: 682.43.08. après 19 h.

• Vends jeux vidéo vidéopac C 52, avec transformateur deux poignées de commandes et 43 K7, le tout 5 000 F, coût d'achat 8 000 F. **PIGEAT Aimé, 33, route de Ste Solange, 18390 St Germain du Puy.** Tél.: (48) 30.60.02.

• Vends VCS + 14 K7 TBE, valeur 5 049 F, cédé 3 000 F ou vends K7 à l'unité: prix neuf - 35%. Vends jeux cristaux liquides Game and Watch, Green house, Tortle bridge 100 F chacun. Peut vendre disquette jeux graphiques pour Apple II, 48 K. **M. LO-RIOUX, 6 bis, rue Boieldieu, 91480 Quincy.** Tél.: 900.29.82.

• Vends Vidéopac C 52 500 F + vingtaine de K7 dont N° 38, 39, 40, 41, 42, 44, 55 F pièce sauf n° 38 39, 40, 44: 105 F et n° 41, 42: 200 F. Les K7 peuvent être vendues une par une mais réduction (à débattre) pour le tout + console. **BENASSE Laurent, Route de Pleumeur Bodou, 22700 Perros Guirac.**

• Vends K7 Philips 60 F pièce, K7 n° 3, 8, 9, urgent. **Jean-Christophe NOEL, 7, rue du Poirier, 91800 Bruny.** Tél.: (6) 046.07.37.

• Vends pour VCS Atari K7 Starmaster, Defender, Yors' vengeance 220 F, Berzerk et Pele's soccer 210 F. Achète K7 Pitfall. Achète SP, Strangeur N°31. **Patrice BARITEAUD.** Tél.: (61) 44.01.39.

• Vends K7 Parker Spiderman très bon état prix 250 F. K7 Atari Vidéo pinball aussi très bon état prix 100 F ou échange ces K7 contre K7 Pitfall, Super cobra ou prix maximum 300 F. **Tél.: 092.72.91. 78200 Magnanville.**

• Vends K7 pour console Atari: Kaboom, Pac-man, Atlantis, Space invaders, Asteroids, E.T., Donkey kong: 180 F chacune et Adventure, Tic-tac-toe, Breakout pour 100 F chacune. **S'adresser à Denis TOUSSAINT, 34, rue de Castelnau, 57100 Thionville.** Tél.: 288.00.69 après 19h. Merci.

• A vendre console Mattel achetée le 15.6.83 avec garantie + 5 K7: Foot, Golf, Skiing, Night stalker, Star strike. Le tout 2 400 F. **Gilles LECHAT, 14, rue Camille Pelletan, 92120 Montrouge.** Tél.: 656.83.29.

• Vends console Mattel avec 13 K7: Tran 1 et 2, Donjons et dragons, Atlantis, Pitfall etc. achetée janvier 1983, sous garantie, valeur + de 4 850 F, vendue 3 850 F. **CHAPUIT Christian, 2 bis, rue Pierre Dufour, 23000 Gueret.** Tél.: (55) 52.10.54. poste 48 heures bureaux.

• Vends VCS Atari K7 Vidéochess au lieu de Combat, garantie jusque fin septembre: 600 F. Starmaster 200 F, Planet patrol 200 F, Chopper command 200 F, Earthworld 200 F, frais de port en sus. **Ecrire à M. COTTEL Franck, 3, place Edouard Branly, 93380 Pierrefitte.**

• Vends jeu d'échec Elite Sensory challenger bon état, hors garantie, 8 000 F, TTC, payable en + de 12 mensualités. Vends jeu de dames (Dames challenger) bon état garantie 6 mois à partir d'août 83, 1 400 F, TTC en plusieurs mensualités. Vends ZX 81 état neuf, 700 F, avec notice et toutes les connections. Vends cassette Atari Indi 500, état neuf, 300 F, TTC avec manettes + Jeu TV Atari 1 000 F avec poignées. **M. PUCHOT Jean-Luc, 52, rue de Villier, 54300 Lunéville.**

• Vends console VCS Atari déc. 82 avec K7 Combat 750 F. Vends aussi pour VCS Atari: les Aventuriers de l'arche perdue 140 F, Space invaders 125 F, Star voyager (imagic) 110 F, Maze craze 80 F, Adventure 75 F, Night driver 70 F. **Tél.: 082.30.41 après 19 h.**

• Vends VCS Atari janvier 83, bon état, avec adaptateur + 2 paddle controllers + 1 left controller avec 3 K7: Combat, Stars wars, Yors' vengeance, le tout vendu 1 200 F. **Tél.: (7) 884.26.70, après 18 h.**

• Très urgent: vends K7 pour VCS Atari: Air sea battle (100 F) et Surround (120 F) en très bon état (mars 83) mais préférerais les échanger contre River Raid (Activision pour VCS Atari) en bon état. **M. ROXE, 2, allée du Petit Bois, 37300 Joue-lès-Tours.** Tél.: (47) 27.20.10. après 17 h 30.

• Vends K7 Atari: Defender 250 F, Adventure 100 F, K7 Activision, Stampède, 230 F, sur Nancy et sa banlieue. **Tél.: 341.30.22.**

• Vends ordinateur Philips N60 + 16 K7 valeur réelle: 3 070 F, vendu 1 300 F. **Tél.: (42) 84.10.89 le soir après 18 h.**

• Vends ordinateur Sanyo PHC 25 + cordons + K7: de démonstration: 1 800 F, état neuf, **Stéphane PARDO, 4 bis, chemin du Bois-de-l'Aumône, 13011 Marseille.**

• Vends ordinateur jeux vidéo Atari + 4 K7: Pac Man, Maze Craze, Space Invaders, Combat, neuf peu servi: 1 300 F. **VILLAR Philippe, cité technique les Eyrières, avenue-Vigen Braquet, B.P. 165, 30205 Bagnot-sur-Cèze cedex.** Tél.: 89.54.69 entre 12 h - 14 h et 17 h - 19 h.

• Vends VIC 20 + lecteur K7 + K7 jeu + extension 16 K. Prix: 3 000 F, acheté il y a 1 an 3 200 F avec Vic 20 + lecteur + Autoformation + 1 K7: Important. **FEUILLET Gwendal, Institut «La Gruyère», 1663 Gruyères.** Suisse. Tél.: 029/6.21.15.

• Ne cherchez plus, j'ai ce qu'il te faut: une console VCS Atari (état neuf, gar. déc. 83) + 4 K7 inédites. Son prix: 1 800 F. De plus, je t'offre le maillott Atari 1. **GUILLE V., 15 rue des Violettes, 95130 Francanville.** Tél.: 413.51.69, le week-end.

• Vends ou échange K7 Pole Position et Starmaster pour VCS contre K7 Enduro, Dig, Dog, Tennis Réal ou autres de même valeur. **CONANGLE Frédéric, 96, rue Barbès, 06300 Nice.** Tél.: 26.80.35 après-midi.

• Vends Vidéopac C52 700 F + K7 n° 4, 9, 18, 25, 32, 34, 35, 36: 70 F chacune + K7 n° 37, 38, 39, 40: 90 F pièce + K7 n° 31, 110 F. **Marc FLEURY,** (T) 6144.53.34.

• Urgent! Vends console Atari, achetée déc. 82 parfait état, vendue avec 3 K7 (Comats, Pac Man, Asteroids), prix sacrifié: 1 400 F. **Thierry CAUCHE, 329, parc de Cossan, 95290 L'Île-Adam.** Tél.: 469.32.50.

### PETITES ANNONCES TÉLÉPHONIQUES

**BANQUE DE DONNÉES INFORMATIQUES**  
Allot  
Le vend  
Made IN U.S.A.

**Pour VENDRE**  
d'occasion

- Votre MICRO
- Vos PROGRAMMES
- Vos K 7 de JEUX
- Votre CONSOLE et tous matériels informatiques.

composez (47) 20.82.58 de 13 h. à 21 h. du lundi au samedi inclus.

Multipiez vos chances. *Vendez plus vite, en adhérant à notre banque de données informatiques de petites annonces permanentes.*

- Une formule Américaine!
- Un coup de fil pour vendre!
- Un coup de fil pour trouver!

et le paiement du matériel garanti par **L'ORDINATEUR SYMPA!**

\*\*\*\*\*

**Vous cherchez**  
d'occasion

- Un MICRO ORDINAT.
- Des PROGRAMMES
- Une CONSOLE
- Des K 7 de JEUX etc...

consultez GRATUITEMENT (47) 05.19.48 de 13 h. à 21 h. du lundi au samedi inclus.

*Simplifiez votre recherche! Appelez-nous, nous vous annoncerons gratuitement sur les annonces de matériel classé de nos adhérents. (Prix, état, région, identité etc etc...)*

**PETITES ANNONCES CLASSÉES**

DE MATÉRIEL D'OCCASION

• Vends Orgue électronique à mémoire Bontempi 37 touches (Do-Do), 18 boutons d'accompagnement, 6 rythmes de base, 3 registres orchestre, vibrato Auto-Chord, Accord mémorisé, pédale d'expression, métromome... prix: 1 500 F. **M. DEZOTHEZ, 6, rue des Loriots, 77360 Vaires-sur-Marne.** Tél.: 426.28.24.

• Vends Victor Lambda 16 K + manettes de jeux 03/83 + K7: Basic Microsoft, Language Machine, Glouton, Prix: 1 700 F. **FLEURY, 23, les Lauriers, avenue Moulin-de-France, 13500 Martigues.** Tél.: (42) 80.54.22.

• 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 1 100 F. **Tél.: 496.27.09, Corbeil-Essonnes.**

• Vends jeux électroniques: Fire Attack, Snoopy Tennis, Mickey Mouse, 140 F pièce + vends Puckman Tony Electronic, acheté 360 F, vendu 250 F ou échange le tout contre Atari 2600 avec une K7. **M. Pascal RODES, 2, rue Eugène-Oudiné, 75013 Paris.** Tél.: 584.78 (18 ?) 98.

# 2<sup>e</sup> Salon international des jeux de l'esprit & électroniques

Jeux Electroniques  
Jeux de Rôle  
Jeux de Réflexion  
Jeux de Société

du 23 mars au 2 avril 1984  
Parc Chanot - Marseille

Dans le cadre de la  
**Foire de Printemps  
Marseille**



Renseignements : FOIRE INTERNATIONALE DE MARSEILLE  
S.A.F.I.M. - Parc Chanot - 13266 Marseille Cedex 8  
Tél.(91) 76.16 00

NOVATION

- Vends jeu électronique Duel 150 F, Pack Monster 200 F, Intercept 150 F, Merlin 100 F, Missile Invader 150 F, Torpedo shoot 100 F, Pilote de chasse 150 F, vends Interface Casio FA-2 150 F. **CAVANA Christophe, 44, rue Bayan 75017 Paris. Tél. : 72.23.23.**
- Vends jeu Philips Videopac C52 + 13 K7 : Glouton, course de voitures, etc. Etat neuf, année 82, prix : 2 500 F. **GUEY Thierry, 14, allée de la Souvagère, 13010 Marseille. Tél. : (91) 73.39.89.**
- Vends console Videopac C52 + K7 n° 11, 37 et 43, le tout vendu : 950 F état neuf. **STUMPH Michaël, 32, rue Anatole-France, 94300 Vincennes. Tél. : 365.71.60.**
- Vends K7 Philips Videopac n° 2, 6, 15, 19, 21, 23, 24, 28, 32, 36, 110 F pièce ; vends aussi K7 n° 9 à 160 F + K7 n° 38, 39, 43, 195 F pièce et K7 n° 41, 42 à 400 F pièce. **Tél. : 496.27.09 à Corbeil-Essonnes après 18 h 30.**
- Vends console vidéo Secam system prix 350 F. **CAPALDI Stéphane, 9, rue Aubain, 92340 Bourg-la-Reine.**
- Vends ou échange K7 Atari : Haunted house, Video pinball, Combat, Air sea battle, Basic programming, Super breakout, Breakout, Codebreaker, Space war, Vanguard, Defender, Gorf. Chacune à 250 F réduction de 50 F à 100 F si achète plusieurs K7. **Patrick GIUST. Tél. : (8) 246.20.17, après 18 h.**
- Vends console Atari 1 000 F état neuf. Vends diverses K7 Atari de 100 F à 230 F ou échange console Atari + K7 contre console Mattel en bon état. **MARTINEZ, 4, rond-point des Martyrs, 92200 Bagneux. Tél. : 664.40.92.**
- Vends K7 CBS (pour Atari) Donkey kong très bon état 300 F. **M. COURT Laurent, 95110 Sannois. Tél. : 414.76.38, après 19 h.**
- Vends ou échanges K7 pour Atari : Defender 250 F, E.T. 200 F., Pac-man 200 F, Sky driver 150 F, ou échanges contre Vanguard, Galaxian, Phoenix, Donkey kong, Frogger, Pitfall, Atlantis, Yar's revenge, ou Asteroids. **Tél. : (97) 47.22.86, le vendredi après 20 h.**
- Vends console Videopac Philips avec 8 K7 dont : Pac-man, Space invader, Foot, Satellites attaquant, Combattant de la liberté, Tir, etc. Sous garantie TBE 1 300 F au lieu de 2 200 F. **M. CHAUDRU, 69, avenue Foch, 19100 Brive. Tél. : heures bureau (55) 74.22.46 poste 351.**
- Vends console Hanimec avec 2 joysticks et 10 jeux de sport : Foot, Tennis, etc. (acheté : 380 F, cédé 200 F, à débattre) + boîtier démontage électron. « EX 150 » (ach. 500 F, cédé 250 F) + autres jeux électroniques : contacter G. ANGELINI, Moulin cévenol, 30380 St Christol-lès-Alès.
- Vends VCS Atari 500 F + K7 : Tennis, Chopper command, Stormaster (Activision), Demon attack (Imagic), Frogger (Parker), Pac man, Swordquest, Space invaders, Asteroids, Combat (Atari), de 100 à 275 F. **Eric. Tél. : 583.78.59.**
- Vends ou échange K7 Atari en exc. état (Air sea battle, Street racer, Video olympics, Adventure, 100 F pièce et Maze craze, Pele's soccer 210 F pièce. Pour échange faire proposition (Super cobra, Centipède...). **LICHNOWSKI Eric, 1, rue des Lucioles, Joliette, 13770 Vanelles.**
- Vends Microvision + deux K7 dans emballages d'origine, bon état de marche, 650 F à débattre avec un jeu de football électronique. Vends aussi jeu Electronic Detective complet 300 F et une paire de talkie-walkies neufs 80 F. **Tél. : (67) 79.19.00, après 17 h 30. Marcl.**
- Vends K7 Maze a tron, Sub hunt et Triples action pour console Mattel. Cherche ordinateur de poche. **BOUCHE Philippe, 82, avenue du Président-Pompidou, 92500 Rueil-Malmaison. Tél. : 751.59.70. Après 19 h 30.**
- Vends console Mattel + K7 (Tron 1 et 2, Chasseur de nuit, Donjon et dragon...) console sous garantie prix sacrifié. **Tél. : (67) 79.34.94, à Montpellier.**
- Vends K7 Street racer 100 F, Warlords 120 F, Football 120 F, Sky Jink 200 F, Megamania 350 F, Yar's revenge 180 F, Backgammon 80 F, Stormaster 150 F, batterie Mattel neuve 1 100 F. **M. Pascal ou Fred Chen, 53, allée des Açores, 35100 Rennes. Tél. : (99) 50.43.62.**
- Vends K7 Defender 220 F, Star raider 220 F, Outlaw 70 F, Pac man 200 F, Demon attack 220 F. **MORAND Henri-Pierre, 63, avenue de la Pointe Rouge, les Antilles (le Désirade) 13008 Marseille. Tél. : (91) 73.74.47.**
- Vends K7 Donkey kong pour Colecovision CBS cause double emploi. Pour 200 F. **SOULET Francis. Tél. : 527.34.01, de 19 h 30 à 21 h.**
- Vends console ITMC noir et blanc + 2 K7 : sport (avec tir sur cible), course de motos bon état 450 F, vends aussi jeux de poche Mattel Auto race avec pile 100 F. **Fabrice SOLLAZZO, 101, rue du Bras-Saint-Arnould, 93460 Gournay Sur Marne. Tél. : 304.23.93, après 17 h 30.**
- Vends Mattel Intellivision 1 000 F + K7 Star strike, Utopia, Triple action, Snafu, Reversi, Astro-smash, Football, Tron 1, Night stalker, Auto racing 200 F l'une. Demon attack, Atlantis Pitfall, Donjons et dragons, 250 F l'une, le tout 4 000 F. **M. ROCHETTE, 73, place du Docteur-F.-Lablégouis, 75017 Paris. Tél. : 263.07.81.**
- Belgique. Vends K7 Atari, 1 000 F pièce (liste sur demande), vends VCS Atari + 13 K7 (prix à débattre). **PIETTE Richard, 210, rue de Marchienne, 6110 Montigny-le-Tilleul. Tél. : 071/51.61.80. Après 17 h.**
- Vends console vidéo Mattel Intellivision + 4 K7 prix réel 2 500 F, prix de vente 1 650 F, à débattre. Console sous garantie. **GARDINIER Gérard, villa Campana, route du Tholonet, 13100 Aix-en-Provence. Tél. : (42) 62.53.72. Après 18 h.**
- A vendre console Atari 2 600 garantie 1 an + 11 K7 Donkey kong, E.T., Pac man, etc. 1 600 F. **M. HAMADOU, Aissa-les-Sorbiers, 73330 Pont-de-Beauvoisin. Tél. : (76) 32.81.39.**
- A saisir ! Vends Intellivision déc. 82 avec 4 K7 : Chasse aux sous-marins. Le chasseur de nuit, Tennis, La mare aux grenouilles, le tout 1 400 F. **Tél. : 237.79.09 après 19 h.**
- Vends Jet 25 Radiola + 8 K7 n° 1, 3, 4, 5, 11, 19, 14, 27 état neuf pour cause achat matériel scolaire. Prix 1 500 F. Une affaire ! **BOSS Franck, la Lande fleurie, Saint-Ferréol, 31250 Revel. Tél. : (61) 83.56.37 à partir de 19 h.**
- Vends 7 K7 Atari Combat, Adventure, Basket-ball, Space invaders, Phoenix, Carnival, Star raiders, état neuf avec mode l'emploi. (Valeur neuf 1 500 F, vendu 500 F. Possibilité d'achat à l'unité. **BEDEL Fabien, 19, rue Caillaux, 75013 Paris. Tél. : 583.33.17.**
- Incroyable ! VCS Atari + Star raiders, Phoenix, Vanguard, Pac man, Raiders of the last ark, Asteroids, Space invaders, Frogger etc. + boîte de rangement + toutes manettes + Adaptateur courant... sous garantie - 2 000 F. **HADMAR Hervé, 77330 Lésigny. Tél. : 002.26.50. Courez vite au téléphone !**
- Vends ZX 81 neuf + emballage : 500 F + clavier calculettes : 100 F + ext. 16 K : 300 F + 2 livres : 50 F + K7 : S12345 : 50 F + Tyrannosaure : 50 F + Pilotez : 30 F + échecs : 100 F + Invaders/Othello inédit : 70 F le tout 1 000 F ou séparément à **M. Thierry. Tél. : 960.10.96.**
- Vends console Atari état neuf + 2 paires de manettes neuves + K7 : Frogger, Demon attack, Othello, E.T., Defender, Stormaster, le tout d'une valeur de 3 500 F, vendu 2 500 F, tout peut être vendu séparément. **Alain MOTTE, Villa l'Idéale, impasse Ravel, 13013 Marseille. Tél. : (91) 06.08.09.**
- Vends console jeu Intellivision Mattel sous garantie + 7 K7, prix à débattre. **Tél. : (4) 425.82.03.**
- Vends VCS Atari sous garantie + 9 K7 Vanguard, Stampede, Donkey kong, Les aventuriers de l'arche perdue, Megamania, Pac man, Asteroids, Space invaders, Combat, prix à débattre. S'adresser à **PETER Franck, 37 bis, rue de Briey, 57140 Woippy. Tél. : 730.39.96, après 18 h.**
- Vends K7 Mattel (Night stalker, ET, Star strike, 150 F chacune ou 280 F les deux). Vends aussi K7 roulette 100 F (toute de déc. 82). **LE CABELLEC Jérôme, 34, rue des Sources, 78260 Achères. Tél. : 911.12.59.**
- Vends programmes Dragon 32 et Vic 20 moins de 55 F. Python, Donkey kong, Adventure, etc. **LEBRET Guillaume, 12, rue Titelouze, 76360 Barentin. Tél. : (35) 91.14.37.**
- Urgent cause départ vends K7 CBS Gorf (début août 83). Valeur neuve : 349 F vendue 270 F ou 1 800 FB. **Ecrire à Didier BAGOT, 14, avenue de l'Europe, 38120 St-Egrève ou Didier BAGOT 1, avenue du Lycée-Français 1180 Bruxelles - Belgique.**
- Vends jeu Microvision + 5 K7 n° 1, 3, 4, 5, 6 très bon état piles et étuis vendus avec le jeu. Prix 1 000 F, mais vendus 750 F. **Chez M. LEROY Ivan, rue du Pont-Neuf, 03450 Ebreuil. Tél. : (77) 90.71.61.**
- Vends K7 Mattel Golf, Courses de chevaux, Soccer, très peu utilisées prix unitaire 120 F. **Christophe CASSELLA, parc Ray-d'Espagne, tour 9, 13009 Marseille. Tél. : 73.26.93, le soir.**
- Vends VIC 20 (1/83) + 16 K + magn. + Auto formation + 2 cart. (Pac man, Galaxian) + 10 K7 (Scramble, Donkey kong...) + 10 programmes (US + 3 livres sur le VIC) le tout 4 000 F. **BRUDER Rachid, 132, rue des Poissonniers, 75018 Paris. Tél. : 258.94.63.**
- Vends K7 pour CVS Atari : Les Aventuriers de l'arche perdue, prix 280 F. **Hugues de COUGHT, 11, rue Louise-Michel, 78200 Mantes-la-Ville. Tél. : 477.48.86.**
- Vends K7 Space invaders TBE 190 F + K7 Carnival CBS pour Atari, très peu servi : 220 F. Dernière minute, je vends aussi la K7 Vanguard d'Atari 260 F. **Tél. : (80) 67.25.95 après 19 h.**
- Vends mini-jeux électroniques Epoch pocket digit, cam/Monster panic et Pac man (chrono, noate, alarme, heure, etc.). 150 F NP. 140 F PPM + numéro de Starfix du n° 1 ou n° 17, état neuf. 11 F le numéro. **David TALERMAN, 2, rue Jean Jaurès, 74000 Annecy. Tél. : 51.43.25.**
- Affaire à saisir : vends jeu Philips Videopac n° 60 (écran incorporé) + 11 K7 (n° 1, 9, 12, 16, 18, 22, 29, 32, 39, 43) Peter tête de pioche et n° 44 Super glouton, le tout pour 1 500 F ou chaque K7 100 F. Etat neuf (acheté le 15 juin 83). **Ecrire à Cécile REGNER, 42, rue de la Paix, 62250 Le Touquet. Tél. : 05.39.49.**
- Vends console VCS Atari + 3 K7 déc. 82. K7 :



Combat, Berzerk, Megamania, le tout 800 F. Tél. : 332.83.62. David FERNANDES, 71, avenue des iris, 93370 Montfermeil.

• Vends K7 Mattel Night stalker, Triple action, Boxing, Tron, Auto racing, Roulette, Armor battle, Space hawk, Sea battle, Space armada, Tennis, Space battle, Star strike, Football, prix 200 F l'unité ou 2 500 F le tout. Tél. : 826.30.30. à partir de 14 h.

• Vends console Atari + Space Invaders ou Berzerk, le tout en parfait état, cédé 800 F. Vends également K7 pour VCS Phoenix 180 F + Pac Man 150 F + Haunted House 130 F + Raiders of the Lost Ark 150 F + Warlords 130 F + Defender 160 F ou le tout : 1 500 F ou les K7 : 800 F. IAN. Tél. : 900.76.91.

• Vends ou échange K7 Demon Attack et Astromash de Mattel. Cherche possesseurs de Vic 20 pour échanger par la suite programmes et idées mêmes coordonnées. E. PAUTHIER, rue Bruchedol, 60240 Chaumont-en-Vexin. Tél. : (4) 449.01.71.

• Vends micro-ordinateur Atom 10 K + Basic étendu + alimentation + jeux + cours Basic et assembleur : 3 000 F SAENK Marc. Tél. : 470.06.61 (dépt 95).

• Vends VCS Atari + Combat 950 F. Vends K7 Asteroids 200 F, Missile Command 200 F, Mrs Pac Man 170 F, Frogger 270 F. VCS + les 7 K7 : 1 830 F. Ludovic DARDENE. Tél. : (94) 74.54.89.

• Vends Vectrex A.V. (07/83) garantie (07/84) : 1 450 F + cartouches : Scramble, Cosmic Chasm, Armor Attack, Hyper Chase, Super animation graphique. Etat neuf. Echange possible contre Drive 2 peu usagé Apple II. GARGOT Pierre, 35, rue H.-de-La Maroon, 35400 Saint-Malo. Tél. : (99) 56.78.99. Heures repos.

• Vends jeux électroniques en parfait état : Long Beach, Galaxy 2, Formule 1, Wildfire, Duel, Escalade, Pac Man (Bandai) les 3 derniers. Vendus respectivement 250 F, 170 F, 80 F, 230 F, 230 F, 250 F, 120 F, 230 F ou l'ensemble 1 400 F ou le tout de 2 650 F (prix réel). Bertin. Tél. : (24) 40.07.61. Revin.

• Vends console Mattel sous garantie/juin 83 + 6 K7 (Golf, Sky, Foot, Star Strike, Night Stalker, Tron 2) le tout : 2 400 F. Gilles LECHAT, 14, rue Camille-Pelléan, 92120 Montrouge. Tél. : 656.83.29.

• Vends T199/4A nov. 82, excellent état, complet (Péritel, Câble K7, Doc. Alimentation + modules jeux éducation-Adventure), le tout : 2 000 F justifiés. CROSETTI Noël, 74380 Bonne. Tél. : (50) 36.25.65 après 18 h.

• Vends console Vectrex + Scramble + Hyper Chase + Cosmic Chasm, valeur réelle : 2 700 F vendus : 2 000 F. Urgent. CAVAGNA Christophe, 44, rue Bayen, 75017 Paris. Tél. : 575.23.23.

• Vends K7 Mattel : Tron Deadly Discs : 250 F, Boxe 180 F, Collision d'Étoiles 150 F + vends K7 Atari : Indy 500 avec manettes : 290 F. Pour tous renseignements. M. MOREL Fabrico, la Poulatière, 38330 Saint-Ismier. Tél. : (74) 52.24.13 heures repos.

• Vends VCS Atari très peu servi : 800 F avec K7 Atlantis 170 F ou Haunted House 100 F. Philippe PÉREMANCE, 22, rue Legendre, 75017 Paris. Tél. : 763.66.91.

• Vends Intellivision déc. 82, 3 K7 (Pitfall, Frog Bog, Auto Racing) 1 400 F ; Circuit Carera Indian 10 M, de Rail, Nb. Accès (cpte-tours), Croisem. Trempl., etc.) 8 véhicules 1 000 F ; Jx T.V. SD 04, 120 F ; Jeep Radicom 200 F ou le tout : 2 400 F (neuf 4 700 F). V. HIREL, 23, rue Villeroy, 91480 Quincy-sous-Sénart. Tél. : 900.68.29.

• Cause passion pour la sono, je vends mon ordinateur Jet 25 avec 4 K7 : course auto, Block Jack, Las Vegas, Base ball, (un jeu super captivant) + un jeu vidéo de 4 jeux. Tu me contactes ou : (23) 97.46.61 ou tu viens chez moi avec 1 500 F et tu repars avec le tout. DEVIN A., Wimpy, 02500 Hirson.

• Vends ZX 81 + mémoire 16 KO + lecteur de K7 + claviers ABS + 4 K7 de programmes + 1 livre de programmation, le tout sous garantie jusqu'à avril 1984, valeur : 2 400 F, vendu 1 600 F. Vends K7 VCS Atari Berzerk neuve 160 F. RAEPSAET Luc, 6, rue des Couronnes, 75020 Paris. Tél. : 366.92.56.

• Vends kit électronique « 150 expériences » (Lan-sing) vendu avec micro, écouteurs, électrodes, antenne et guide de montage. Ex. de kit radio, morse, flash, détecteur, etc., 200 F sans fer à souder. Cyril FONLUPT, 25, rue Jean-Moulin, 76530 Gd-Couronne. Tél. : (35) 32.23.13 après 17 h.

• Vends VCS Atari déc. 82, parfait état + 5 K7 : Centipède, Pac Man, Tennis, Missile Command, Combat, prix 1 650 F, valeur réelle 2 780 F. BENAC-QUISTA, 39, rue du 8-Mai-1945, 91350 Grigny. Tél. : (6) 906.71.43.

• Vends VCS Atari avec poignées et K7 Combat, prix 800 F. Vends aussi 3 K7 Space Covern 100 F, Street Racer 80 F, Asteroids 150 F et l'échange Les Aventuriers de l'Arche Perdue contre Star Raiders (VCS Atari). David SEMPERE, 49, rue Jean-Mermoz, 94430 Chennevières. Tél. : 594.32.48.

• Vends K7 Atari Haunted House 100 F, Night Driver 100 F, Space Invaders 200 F, Billard Imagic 200 F, Super Breakout 200 F. Nicolas BENEDETTI, 205, avenue Léon-Blum, 33200 Bordeaux. Tél. : (56) 47.07.48.

• Vends jeu vidéo Mattel avec 11 K7 (Ski, Tennis, Tircé, Auto-Racing, King Kong, Star Strike, Basket, Frog Bog, Tron, La Belle et La Bête d'Imagic, Foot) le tout 2 600 F. Eric MEYNARD, H.L.M. Le Massalia, bêt. G. bd Larousse, 13014 Marseille. Tél. : (91) 67.43.88 après 18 h. Merci. Réponse assurée.

• Urgent, vends pour cause double emploi jeux électroniques, Donkey Kong jr 150 F, Oil Panic 200 F ; peuvent être vendus séparément. PETIT Christophe, 3, clos des Pommiers, 14740 Bretteville-l'Orgueilleuse. Tél. : (31) 80.70.62 après 19 h.

• Vends Vidéopac C52 Philips + 5 K7 (n° 4, 5, 6, 8, 33, 39) le tout 1 500 F + vends Microvision (Casse-briques) 250 F. Urgent. Eric BARBELLION, 5, rue du Pont-Saint-Jacques, 14300 Caen. Tél. : (31) 85.55.29.

• Urgent. A vendre Vidéopac C52 + K7 n° 39, prix 1 200 F cédé 600 F, bon état, encore sous garantie. A vendre vidéo jeu noir et blanc avec Tennis, Football, etc., bon état, 100 F. ISNARD François, Villeneuve 86300 Chauvigny. Tél. : (49) 46.50.86 après 18 h. S.V.P. Merci.

• Vends console Mattel sous garantie (déc. 82), bon état, 1 000 F + 1 K7 ainsi que 4 K7 (Astromash, Skiing, Pitfall, Tron) 100 F ou 150 F l'une (avec boîte et mode d'emploi). Sylvain LEGRAND, 12, place Saint-Timothée, 51100 Reims. Tél. : 85.51.31 après 17 h.

• Vends Atari VCS + K7 Combat, Space Invaders, Asteroids, le tout 900 F. S'adresser à M. DROUIN, 16, Grande-Rue, 60580 Coye-la-Forêt. Tél. : (4) 458.67.59.

• Vends console Radiola Philips avec 10 K7, le tout en très bon état, laissé à 1 200 F + frais d'envoi par recommandé. MENU Alfred, 113, cité 1940, 62820 Libercourt. Tél. : (21) 37.21.03.

• Vends VCS Atari 1 000 F avec Combat, Defender et Space Invaders. Le VCS est de décembre 1981. GI-NOUX Georges, 16, rue des Trois-Mages, 13006 Marseille. Tél. : (91) 48.82.14.

• Affaire unique : vends jeu vidéo Mattel Intellivision très peu servi avec emballage et garantie vendu avec 7 K7 avec notice et celluloides : Tennis, Auto-Racing, Roulettes, Star Strike, Night Stalker, Sub Hunt et Frog Bog, le tout 1 800 F. Tél. : 868.24.48 après 17 h.

• Vends K7 pour VCS Atari état neuf : Dodge'em 110 F, Superman 100 F, Outlaw 100 F, Centipède (neuve) 250 F, Les Aventuriers de l'Arche Perdue 200 F, Defender neuf 350 F, vendu 250 F. CAROUGE Emmanuel, 106, rue Ordener, 75018 Paris. Tél. : 252.42.28 entre 19 h et 20 h.

• Vends VCS Atari complet, état neuf, 850 F. Vends K7 Atari Pac Man 200 F, Space Invaders 200 F, Indy 500 200 F ; Starmaster 200 F, Missil Command 200 F, Adventure 100 F ou les 6 K7 850 F, ou K7 et VCS pour 1 700 F. LAROCHE Bertrand, 7, rue des Merles, Saint-Brice 77160 Provins. Tél. : (6) 400.57.15.

• Vends console Atari + 6 K7 dont Tennis, Demon-Attack, Asteroids, Missile Command, Pac Man, Defender prix total 2 000 F. Peut vendre K7 séparées et offre Combat gratuitement. Vends jeu double écran Game et Watch presque neuf entre 200 et 250 F. Tél. : 503.06.12.

• Vends console Mattel Intellivision : 1 200 F et 9 K7 (Skiing, Space Armada, Space Battle, Astromash, Star Strike, Space Hawk, Sub Hunt, Auto Racing à 150 F et Maze à Tron à 200 F + traductrice parlante T1 avec module à 600 F, le tout en très bon état. L. PUIG, 34, rue des Cailles, 91540 Mennecy. Tél. : 499.61.88.

• Vends K7 Mattel roulette et Astromash 170 F l'une. ENGEL Dominique, 60, rue Jacques-Kablé, 67000 Strasbourg. Tél. : (88) 35.14.11 après 19 h.

## 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.**

**PROMOTION :**  
Consoles CBS : 1 595 F

• Vends jeu électronique de Tennis, avec service, monté au filet : 175 F et vends Merlin servi 1 mois, sans boîte, 170 F. Ivan LEROY, 12, allée du Premier-Hardy, 92220 Bagneux. Tél. : 655.40.89.

• Vends K7 Atari Space Invaders 150 F ou échange contre autres K7 et aussi jeu électronique Monstres et Gloutons et Merlin 200 F ou échange contre jeu à double écran Donkey Kong. Possibilité de détail. Tél. : 848.61.48 après 18 h.

• Vends VCS Atari bon état avec K7 Combat, Pac Man, Atlantis et une poignée Spectravision. Prix : 1 600 F (à débattre). PASCAL. Tél. : 706.37.79 Champigny (Val-de-Marne).

• Vends orgue électronique Coccaglia acheté 550 F, vendu 400 F, prix à débattre. Vends voiture radio-commandée Toyota, prix : 209 F, vendu 100 F. ESCUDE-QUILLET J.-Michel, 323, bd de la Paix, 64000 Pau. Tél. : 62.50.29.

• Vends K7 Mattel Intellivision bon état - Star Strike, Skiing, Soccer (Foot) : 190 F. Sylvain GAUGET, bêt. 8, La Villaparc, 78130 Maurepas. Tél. : 051.05.49 entre 7 h et 9 h.

• Urgent ! Vends Mattel cause double emploi encore sous garantie (fév. 83) + 3 K7 : Night Stalker, Tron 2, Donjons et Dragons. Valeur réelle : 2 500 F ; vendu pour 1 900 F. Très peu servi. Jean-Bernard TONELLI, 145, avenue de Versailles, 75016 Paris. Tél. : 520.07.01.

• Vends TRS 80 MOD1 Niv. 2 + 2 drives + int. 48 K + Orchestra 80 + 500 programmes (CPM, Ndosfo) + jeux (Pac Man, Space Invaders) en tout : 50 disquettes + revues, trace, 80 micro + livres sur le TRS. Le tout à débattre. Je donne rens. si intér. J. GUERREAU, 69, rue A.-France, 92290 Châtillon-Malobry. Tél. : 35.01.53.

**150 F**  
la cassette  
pour console **MATTEL**

**IMAGIC**

**DRAGONFIRE**  
**BEAUTY & THE BEAST**  
**MICROSURGEON** NEW  
**ICE TREK**

**VECTRON** 128, avenue de Malakoff  
75116 Paris. Tél. (1) 502.18.18.

## BON DE COMMANDE

Renvoyez ce bon après l'avoir rempli à  
**VECTRON, 128, avenue de Malakoff 75116 Paris.**  
Tél. (1) 502-18-18.

Nom \_\_\_\_\_  
Prénom \_\_\_\_\_  
Adresse \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_ Tél. \_\_\_\_\_  
Ville \_\_\_\_\_ Code postal \_\_\_\_\_

Veillez me faire parvenir la ou les cassettes indiquées  
contre remboursement (+ 15 F)   
ou je joins à ma demande un règlement par CCP   
chèque bancaire  établi à l'ordre de VECTRON

<b>DRAGON FIRE</b>	150 F x _____ = _____
<b>BEAUTY &amp; THE BEAST</b>	150 F x _____ = _____
<b>MICROSURGEON</b>	150 F x _____ = _____
<b>ICE TREK</b>	150 F x _____ = _____

Frais de port \_\_\_\_\_ 20 F  
**TOTAL T.T.C.** \_\_\_\_\_





- Vends pour Apple II + 105 disquettes (350 progr.) 3 900 F, carte couleur chat mauve 900 F, carte langage 500 F ou échange l'ensemble contre console Mattel ou autres + nombreuses K7. Laurent MONTOYA, 6, rue J.-J. Rousseau, 37150 Blers. Tél. : (47) 30.21.70 après 19 h ou (47) 57.92.32 bureau.
- Vends console CBS (transfo + câble Peritel + Donkey Kong), garantie août 1984 + module turbo + Zaxxon + Venture + Cosmic Avenger + Carnival + Schtroumpf, le tout : 4 200 F (neuf 4 650 F). ASSELIN José, 1 bis, rue Gravel, 95370 Montigny-lès-Cormeilles. Tél. : 997.42.28.
- Vends Philips Vidéopac C52 avec 12 K7 n° 1, 4, 6, 10, 11, 12, 22, 30, 38, 39, 43, 44, prix intéressant : 1 500 F. FIEVET Arnold, Ima, Route de Laval, 72000 Le Mans. Tél. : (43) 28.92.48.
- Vends jeux Mattel avec console, K7 Frog Bog, Auto Racing, Soccer Roulette, etc. : 2 000 F. Achat 11 avril 1983 (facture à l'appui). M. GRENIER Gilles, 37, rue Louise-Breuneau, A2 Laris 2, 91120 Palaiseau.
- A vendre K7 Mattel Battle Char, Smatva Maze a Tron, Chasseur de nuit, Botatole de l'Espace, 130 F. Imagic pour Mattel, Demon Attack, Atlantis, Pitfall, 250 F. Tél. : (6) 430.01.56.
- Vends K7 très bon état Atari : Night Driver 130 F, Pele's Soccer 150 F, Combat 60 F, Surround 100 F, K7 Activation Boxing 200 F, K7 Parker 260 F ; l'empire contre-attaque ou le tout : 850 F. BAUDIN Gilles, 11, rue du Levant, 91800 Epinay-sous-Senart. Tél. : (47) 31.31 après 18 h.
- Affaire. Vends VCS Atari (nov. 82) + 7 K7 : Combat, Pac Man, Pitfall, Phoenix, Missile Command, Yars Revenge et Star Raiders + TV couleurs 51 cm, le tout pour 2 900 F seulement. Christophe SARRAZIN, 9, rue Verte, 91210 Drevail. Tél. : 942.05.73.
- Vends VCS Atari + paire joystick + 2 paires de paddles + transformateur + 18 K7 dont Demon Attack, Atlantis, Mrs. Pac Mans, Marauder, Fast Food, Centipède, Laser Blast, pour la somme incroyable de 3 500 F ou vend au détail ou échange le tout contre Apple II et un drive. Demander NOCINE. Tél. : 851.96.20.
- Vends cause achat ordinateur, console Atari CX 2600S (VCS) + 2 paires de manettes + K7 Activation Chopper Command et Stormaster + K7 Atari Combat et Vanguard, acheté 2 419 F, vendu 1 900 F. Vends jeux Bandai Pilote de chasse 150 F et Casse-briques 350 F. THIERRY. Tél. : 830.42.88.
- Vends VCS Atari + K7 Missile Command, Combat, Donkey Kong, Vanguard, Les Aventuriers de l'Arche Perdue, Defender, le tout : 2 000 F. (janv. 83). Daniel JOUBERT, 17, lotissement Le Maisonneu, 42650 Saint-Jean-Bonnefonds. Tél. : (77) 84.08.28 après 19 h.
- Vends Vidéopac Philips C52 + K7 n° 2 et 35 presque neuf cause besoin d'argent, 900 F ; sans K7 : 800 F. Jeux (déc. 82), prix à débattre. Si possible pas trop loin de chez moi. Franck KIEFFER, 43, rue des Acacias, 75017 Paris. Tél. : 227.56.51 ou 755.68.81.
- Vends console Mattel + 3K7 Armada, Sub Hunt et Golf sous garantie (fév. 83), valeur : 2 200 F, vendus 1 500 F. Bon état, peu servi, ou possibilité d'échange contre Atari 2600 + K7 équivalentes. M. Bernard COLLIN, 9, avenue de Stalingrad, 92220 Bagneux. A partir de 17 h.
- Vends ZX81 + magnéto K7 + 16 K7 + 12 livres + 3 K7 progr. + progrs divers, le tout : 1 500 F. GOMMERY P., 44, rue Georges-Clemenceau, 10100 Mazières-la-Poisserie. Tél. : (25) 24.76.54 le matin avant 14 h.
- Vends VCS Atari + 8 K7 : Asteroids, Pac Man, Space Invaders, Stormaster, Circus Atari, Pitfall, Combat, Indy 500 + 3 paires de commandes ; 2 000 F. GOMMERY P., 44, rue Georges-Clemenceau 10100 Mazières-la-Poisserie. Tél. : (25) 24.76.54 le matin avant 14 h.
- Vends CVS Atari + paddle et levier excellent état 810 F + K7 : Defender 130 F ; Star Raiders 150 F ; Berzerk 120 F ; Adventure 90 F ; Missile Command 120 F ; ordinateur livré avec K7 SAUNAL Edouard. Tél. : 054.09.33 région Yvelines (Plaisir).
- Vends jeux électroniques en très bon état : Mickey Mouse 110 F, Pêche ou Moutinet 80 F, Chasse à l'Homme 50 F. REMONT Jean-Christophe, 75, avenue des Terres, 75017 Paris. Tél. : 574.05.82 après 19 h.
- Vends T199/4A1, juin 83, cause besoin d'argent, très bon état, 1 800 F (acheté 2 290 F). S'adresser à M. MORETTO Pierre, 31, rue Alfred-de-Vigny, 62500 Longueesse.
- Vends Vidéopac Philips C52 + 17 K7 n° 1, 2, 6, 7, 9, 10, 16, 22, 27, 29, 32, 33, 34, 36, 37 + 39 et 42, valeur 3 000 F, vendu 2 500 F. LEVIEU, 147, rue André-Léon-Bourbail, 78590 Noisy-la-Roi. Tél. : 460.71.43.
- Vends jeu d'échecs Chess Challenger 7 avec transformateur, en bon état, prix : 600 F. CAILLAUD David, 23, avenue de la République, 93250 Villemonble. Tél. : 854.14.30.
- Vends console Atari nov. 82 (garantie + facture fournies) + 9 K7 : Frogger, Pac Man, Boxing, Space Invaders, Asteroids, Combat, Pele's Soccer, Maze Craze, Defender. Valeur 3 400 F, vendu 2 000 F. Séparément : Superman 70 F, Dodge'em 70 F, Star Raiders 160 F, Haunted House 110 F. Tél. : (93) 38.28.89 après 21 h sauf mardi et vendredi.
- Vends cause ordinateur : console CBS Coleco sept. 1983 + 5 K7 Zaxxon, Venture, Donkey, Avenger, Schtroumpf, 3 000 F et Z X 81 + ext. 16 K + 2 K7 jeux 600 F. DIDIER. Tél. : 828.84.94 ou 364.15.67.
- Vends Brain Baffler Mattel état neuf 260 F, Master Mind Electron. neuf 100 F, Basket-ball Mattel de poche 120 F. MORIN Jean-Marc, 82, route Nationale, 62420 Billy-Montigny.
- Vends Vidéopac C 52 Philips + 9 K7 : n° 4, 11, 14, 16, 18, 22, (Space Monster), 31, (Musical), 36, 39, achat 01/82. Très bon état. Valeur neuf 2 350 F, vendu 1 500 F. A débattre. Ecrire à Patrick BRUGIER, 28, avenue Marchand, 95160 Montmorency ou tél. : 989.57.02 si possible après 17 h 30.
- Vends Oric 1 48 Ko + magnéto K7 + K7 cours basic sur Oric + K7 Invasion + câbles (Peritel magnéto) + revue Microric + manuel français, sous garantie ; le tout 2 600 F. M. Claude CURIEN, 127, route des Combes, 74400 Chamonix. Tél. : (50) 53.46.14 (heures de repas).
- Vends ZX 81 + 16 K7 (mai 83) + 30 progrs. + schém. réall. périph. + K7 Phantom + disque numér. banque, le tout : 1 000 F. M. BUCHOU, 26, allée M. Proust, le Hameau C. Bourseul, 59500 Douai (Nord). Tél. : (27) 87.44.93.
- Vends Sharp PC 1500 (01/83) + CE 150 (01/83) + magnéto Philips + K7 (nbrs progrs) + « Sultes pour PC 1500 » + « Découverte de PC 1500 » + nbrses listes + EA 150 + manuel + rx papiers, le tout : 4 000 F (val. réelle : 5 000 F). A. OZANNE, 8/10, rue de la Tour-St-Martin, 78200 Montesson-la-Jolie. Tél. : 477.25.69.
- Vends VCS Atari avec K7 Combats et Star Wars, état neuf : 1 000 F. Romain BLONDEL-TAVAN, 74410 St-Jorioz. Tél. : 68.57.10.
- Vends console Atari VCS sous garantie (déc. 82) avec 2 K7 Atari (combat, Circus Atari) prix réel 1 400 F, vendu 800 F. Frédéric SEEWIS, 88/90, avenue Charles-Fourrier, 59100 Roubaix. Tél. : (20) 02.40.35.
- Région Nancy. Vends cause double emploi, VCS Atari + K7 Combat. Acheté en janv. 83, très peu servi, sous garantie au prix de 950 F au lieu de 1 500 F. Faire offre à LABBE Olivier, 15, rue de Lezy, 54870 Villers-la-Chèvre. Tél. : (8) 244.94.71 après 18 h.
- Vends console VCS Atari + K7 Char bon état 700 F et vends aussi K7 Amidar Vanguard et Star Wars, Strick Shot-Baking, Pac Man, Carnival et encore beaucoup d'autres. Emmanuel TESSIERES, 44, chemin de Paris, 78650 Beynes. Tél. : 489.21.67.
- Vends VCS Atari + K7 Asteroids, King Kong Vanguard, Jaw Breaker, Street Racer, (sans étui), Combat, Othello, valeur : 3 000 F + petit jeu parachute. Prix à débattre. VAN ROSA, 15, bd de Cimiez, 06100 Nice. Tél. : 80.92.15.
- Vends VCS Atari + K7 Combat 900 F + K7 pour VCS Donkey Kong 270 F, Pac Man 250 F, Realsports Tennis 200 F, Phoenix 260 F, Air Sea Battle 100 F, Defender 250 F, Maze Craze 200 F, Missile Command 200 F, Frogger 270 F, soit 2 900 F le tout. Demander CYRIL ou (46) 41.22.10.
- Vends VCS Atari sous garantie + 4 manettes, adaptateur, cassette Combat, très bon état + Star Raiders avec commande spéciale 260 F, Video chess 150 F, Golf 250 F. GAUDRY Boris, 19, avenue du Parc, 78830 Bonnefont. Tél. : 041.49.52 après 18 h.
- Vends VCS Vic 20 (02/83) + magnéto + inf. N/B + autoformation basic + nbrs progrs + livre : 2 800 F. VCS Atari (12/83) + K7 Pac Man, Combat, etc. + paddles + joysticks : 1 100 F. Patrice. Tél. : 940.10.46. après 18 h.
- Vends VCS Atari + 4 manettes et K7 Combat, acheté déc. 82, vendu 1 250 F. Très bon état. LA-DONNE Patrick, 151, rue de Bretagne, 53000 Laval. Tél. : (43) 69.13.49 après 19 h.
- Urgent ! Vends console Mattel + 5 K7, le tout en très bon état (9/01/83), 2 200 F au lieu de 3 200 F ou possibilité de vendre la cons. + 1 K7 à 1 500 F et les K7 vendues séparément à 250 F l'une. Dominique CASSOU, lycée d'Archicourt, 62110 Hénin-Beaumont. Tél. : (21) 20.02.24.
- Vends jeu vidéo très peu servi Soundic programmable noir et blanc avec transformateur + 2 K7 Super-sportif. Cours de voitures, prix : 350 F. A débattre. BESSE, 2, rue Gambetta, 33200 Bx-Caudéran. Tél. : (56) 08.15.56.
- Affaire ! Vends Mattel (déc. 82) sous garantie + 11 K7, valeur 5 200 F, vendu : 2 800 F. Possibilité vente séparée. Tél. : 680.24.03 après 19 h.
- Vends K7 pour VCS Atari : Star Raiders 290 F, Combat 90 F, Adventure 90 F, Breakout 130 F, Basic Programming 80 F. ZACIERA Robert, 64, rue Grétillet, 94400 Vitry-sur-Seine. Tél. : 682.39.90.
- Vends VCS Atari, état neuf + 4 manettes 1 000 F avec 6 K7 : Pele's Soccer 250 F, Combat 100 F, Yars Revenge 250 F, Street Racer 100 F, Slot Racer 100 F, Outlaw 100 F, Donkey Kong 300 F + jeu électronique Merlin, état neuf 250 F. MARI Stéphane, bt 37, asc. 42, rue de la Sautoline, 06200 Nice. Tél. : 71.62.40.
- Vends jeu vidéo noir et blanc Jamimex SD-070 + 1 K7 Super-sportif 10 jeu : 200 F. J.-D. GATIGNOL, 9, rue de l'Aubépine-Bleue, 05000 Gap. Tél. : (90) 52.24.48.
- Vends console Mattel très bon état + 4 K7 (Golf, Chasseur de nuit, Sous-marin, Tennis), le tout : 1 800 F. EBSENS Francis, résidence Pontet-Naillies, bât. T3, 33600 Pessac. Tél. : (56) 45.17.22.
- Vends VCS Atari + K7 Space Invaders, Pac Man, Maze Craze, Phoenix, Combat, Circus Atari, Breakout, Prix à débattre. EVRARD Anthony, 10, rue Auguste-Fresnel, 59130 Lambesort. Tél. : (20) 92.89.91.
- Vends PB 100 + imprimante FP 12 + manuel d'initiation au basic (avril 83) prix : 1 000 F. DALAIS Stéphane, 100, avenue Gambetta, 75020 Paris. Tél. : 363.73.20.
- Vends 2 K7 Atari et Imagic, Pac Man et Demon Attack : 300 F/pièce avec mode d'emploi + K7 Combat pour VCS Atari 100 F. M. COUDERT, 7, rue d'Argenteuil, 95210 St-Germain. Tél. : 417.32.04.
- Vends cause achat Apple II\*, VCS Atari déc. 82 très bon état comprenant 2 joysticks + 1 paire de paddles + K7 Combat, Pac Man, Defender, Donkey Kong, CBS, Grand Prix, Aventuriers de l'Arche Perdue. Le tout : 2 400 F. Eric VION, 58, rue Gambetta 51100 Reims. Tél. : (26) 85.57.55 avant 20 h.
- Vends VCS Atari excellent état (avec 2 paires de commandes transformateur + K7 Combat) prix : 800 F (val. 1 200 F) et 5 K7 (Pac Man, Space Invaders, Donkey Kong, Chopper Command, Asteroids), le tout 800 F ou séparées : 190 F. Olivier DEPARDAZ. Tél. : 533.41.57.
- Vends VCS Atari + 5 K7 : Circus Atari, Berzerk, Pitfall, Tennis Activation, Combat. Donne botier Atari rangement K7. Prix réel : 2 720 F, vendu : 1 500 F. Bruno JOAÏDES, 27, avenue du 8-Mai, 95200 Sarcelles. Tél. : 990.31.17 après 18 h 30.
- Vends cause double emploi K7 Atari Haunted House entre 120 et 150 F. WAGNER Jean-Marc, 16, rue Rabalais, 78500 Sartrouville. Tél. : 968.88.68 après 18 h.
- A vendre ordinateur TRS 80 Packet avec interface magnéto, année 1982, l'ensemble : 1 000 F. Possibilité vente divers programmes de jeux. VAL-LAILLET Anthony, 11, impasse de la Poudrière, 76100 Rouen. Tél. : (35) 72.76.35.
- Vends VCS Atari + K7 Combat : 1 000 F. Vds Pac Man 200 F + Vanguard 300 F + Phoenix 300 F (Vanguard et Phoenix très peu servi). Séparément ou le tout : 1 700 F. GOASDOUE David, 39, rue de Calice, 29210 Morlaix.
- Vends ou échange programmes pour Atari 400, 800, 600. M. BAILLY, tél. : (4) 459.00.57. H.B.
- Echange Stars raiders contre Jungle hunt ou Galaxian ou Battle zone. CIZ Franck, 5, rue Arrachart, 93150 Le Blanc-Mesnil. Tél. : 867.26.55 après 18 h.
- Echange K7 Atari : Asteroids et Background contre 2 autres K7 adaptables sur VCS (Q. Bert, Enduro, ou autres) faire propositions à JOACHIM REMI, 63, Ch. Ferrolébrès, 31170 Tournefeuille. Tél. : (61) 49.28.13, après 20 h.
- Echange ou vends K7 Mattel Swords et serpents, Microsurgeon, 250 F pièce ; Subhunt, Horse racing, Soccer, Star strike, Skiing, Night slaker. 150 F pièce ; Golf 100 F. FAGNET Alain, 5 Font Sarade, 13500 Martigues. Tél. : (42) 43.17.45, après 17 h 30.
- Super affaire ! Echange ou vends Venture de Coleco pour Atari contre Driver raid ou Centipède ou toutes autres K7 pour VCS Sébastien PELTIER. Tél. : 254.36.17 après 19 h.
- Echange nombreux programmes pour CBM 64 (jeux, utilit. etc.) Possède nrx progr. en langage machine cherche contacts, échanges astuces, etc. Ecrire à Daniel DELON, Le Jean-Jaurès, tour B, avenue des Arnaux, 13014 Marseille. Tél. : (91) 63.23.55.
- Tennis électronique Miro mecano neuf contre Donkey junior double écran ou un mini arcade ou deux jeux cristaux liquides. PHILIPPE 274.14.88, le soir ou M. BONETTO, 10, rue Vieille du Temple. 75004 Paris.
- Echange jeux de poche King kong, Grand prix, La Chesse ou monstre, Guerre de l'espace + Casse briques, Simon, Beam galaxian, valeur 1 300 F, contre console Atari ou Mattel bon état + 5 K7 ou 4. Vends 900 F le tout. Tél. : 54.47.76. Epernay, le mardi, jeudi, vendredi entre 17 h et 18 h 30.
- Echange 3 K7 pour Mattel (Foot, Auto racing, Utopia) contre K7 : 2 Imagic ou contre 1 K7 Activision-Pitfall ou alors contre K7 Parker, prix 150 F pièce (les K7). Urgent!!! Raphaël DAUGES, 22, rue des Clés. 78650 Beynes. Tél. : (3) 489.60.00.
- Cherche possesseur Apple sur Toulouse pour échange de programmes ex : Raster Blaster, Gargon II, Apple panic, Gamma gabling, Asteron... Cherche jeu Choplifter, Spitfire, Simulator et Twerps. BERNARD YVES, 52 bis, ch. de la Pelude. 31400 Toulouse.
- Affaire ! Echange VCS Atari (acheté nov. 82) avec 3 K7 dont 2 succès d'arcades contre console Coleco sans K7. Eric CHAMPAVERT, 59, rue Henry Gorjus, 69004 Lyon.
- Echange K7 Atari (bon état) contre toutes autres K7 compatibles avec Atari + échange petits jeux élec. (Game and Watch) contre autres. Laurent VOUILLOU, tél. : 889.61.13.
- Echange Logo HO Jouef Roco Lima (TGV) valeur 1 500 F contre VCS Atari 2600 avec K7 si possible. JOLIVET Jean-Michel, 14, rue du Général de Gaulle, 50780 St-Jean-Le-Thomas.
- Atari 800, échange progrs. disk. Possède nombreux logiciels : Dark crystal, Lode runner, Joust, Sam, Papeve, Kangaroo, etc. Cherche imprimante Epson RX 00 FX à bon prix. M. Ralph LEMARECHAL, 14, allée de St Lucien, 92420 Vuurecressant. Tél. : 741.75.29.
- Echange jeu Nintendo double écran Donkey kong, J.R. acheté juin 83 contre K7 CBS ou Atari ou le vends 165 F avec boîte et mode d'emploi (réglage de l'heure, alarme, points, bonus, etc.). Achète aussi ZX 81 16 Ko et programmes prix max. 1000 F. Tél. : 558.20.94 ou 642.37.96.
- Echange ou vends K7 Atari Aventuriers de l'Arche perdue (200 F) ou Real valley ball (150 F), contre Pitfall, Super cobra ou Chopper command. PLUME Stéphane, 9, rue de la Boursaude, 60300 Senlis. Tél. : (4) 453.06.67, après 18 h.
- Echange ou vends nombreux programmes sur Dragon (plus de 200 dont de nombreux jeux inédits en France comme J. Morrison, etc.). T. BLANCHOT, 57, rue des Fougères, 57070 Metz.
- Apple II\* cherche renseignements sur cartes Snapshot-copykit, replay II, et progrs. Back it up trois, Essential data duplicator. Cherche docs complètes de Inspector et Watson. Docteur L. BAUM, 6 carrefour de l'Europe, 71000 Muret. Tél. : (85) 39.05.40.
- Echange K7 VCS Atari Dodge'em ou Superman contre Defender, Pac man, Phoenix, Les Aventuriers de l'Arche perdue ou autres. ALIA Eric, tél. : 837.69.40.
- Echange programmes VIC 20 en K7 et en cart. : Radar ratroce, Jelly monsters (ou bien vends A 110 F pièce) le tout (150 F pièce). DOLLE Jean-Luc, tél. : (88) 30.10.77, à Strasbourg.
- Commodore 64. Echange programmes genre Matrix, Grand master, contre tout autre programme sur K7 achetée dans le commerce (arcade, utilitaire ou stratégie). Urgent. Ecrire à Vincent JUMEAU, Collège de Mouy, 60250 Mouy. A bientôt.
- Echange K7 Vanguard, Amidar, Space invaders, contre K7 l'Empire contre-attaque, Reactor, Chopper command ou K7 récentes Parker Activation ou Atari en région toulonnaise si possible. YAN MAURAND, Immeuble les Ibis, avenue le Bellegou, 83000 Toulon. Tél. : 36.01.17.
- Echange Stranges + Sp. Stranges + Novas + Titans + Stranges origins contre K7 pour Atari 2600 ; Tennis ou Yars revenge ou Volley ball ou Pac man ou autres K7. JAMES Marc, 8, rue Pierre Curie, 93420 Villepinte. Tél. : 860.49.48, après 18 h.
- Echange ou vends K7 pour VCS Atari, Space chasse, Jungle hunt, Pac-man, River raid et Centipède. MECKES Charles, 2, avenue de l'Usine à Gaz, 67240 Bischwiller. Tél. : (88) 53.86.93, le soir.
- Echange K7 Space invaders (bon état) contre K7 Donkey kong, Defender, Night driver ou Vanguard pour VCS Atari ou vends 200 F. S'adresser à DUPUIS Guillaume, 40, rue Claude Monet, 73290 La Motte Servoleux (Savoie). Tél. : (79) 62.56.47 samedi et jours fériés.
- Atari. échange de logiciels pour Atari 400/600/800/1200 (jeux d'arcades, simulations de guerre, matchs, etc.) réponse assurée. LURQUIN Pascal, 380, rue de Malines 6001 Marcinelle, Belgique.
- Echange de nombreux programmes sur ordinateurs Atari 400/800/600/1200. Ecrire à MICHAUX Pascal, 137, rue Jonet, 6000 Charleroi, Belgique. Réponse assurée.

ECHANGES

## ACHATS

• Achète Atari 2 600 pour — de 800 F et vend console Mattel + 9 K7 : Donkey Kong, Atlantis, Foot, Tennis, Ski, Bataille de Chars, Armada de l'Espace, Roulette et course d'autos. Exc. état. 3 500 F au lieu de 4 500 F. Tél. : (80) 22.32.95.

• Achète K7 Atari bon état environ 200 F : Super-breakout, Galaxian, L'Empire contre-attaque et Frogger. **Frédéric TOUNY, 38, rue Bezout, 75014 Paris. Tél. : 327.22.28 après 19 h 30. Réponse assurée.**

• Achète pour Mattel : Pitfall 180 F. Intellivoice 300 F. B17 Bomber 180 F. Bomb Squad 180 F. Château hanté 150 F. Tennis 130 F. Vends ou échange Roulette 130 F ; achète Basket 80 F, Astromash 90 F, Foot américain 90 F, Triple action 80 F, Tron 2, 160 F. **François BONNEVILLE. Tél. : (81) 52.63.39. Merci d'avance.**

• Achète cartouches Atari 600, 600 XL, 800. Prix à débattre (le plus bas possible), état neuf (beaux graphismes). Prière d'écrire à ci-dessous (détailler la lettre). Prix : entre 100 et 150 FF ou 700 et 1 000 FB. **GRANBRAS, 51, rue de la Régence, 6000 Charleroi. Belgique. Tél. : 071-330.868.**

• Achète une paire de manettes pour Atari, en bon état aux environs de 100 F. Cherche aussi cartouches pour Coleco, prix raisonnables. Urgent. **Edouard HOUMEL, 356 avenue George Borel, 13300 Salon de Provence.**

• Achète Atari VCS et K7 : Pac Man, Defender, Frogger et les manettes pour Atari à partir de 700 F. Tél. : 263.14.46.

• Possionné de K7 compatibles Mattel achète ou échange K7 : Mission X, Bomb Squad, Requins, B. 17, Ice Trek, Atlantis, Safe Cracker, Armor Battle de 200 à 310 F avec notice et boîte S.V.P. Contacter **Lionel RENAULT, 10, avenue Charles de Gaulle, 78230 Le Pecq. Tél. : 451.78.33.**

• Achète K7 Atari ou autres marques compatibles avec le VCS 2600 ainsi que des K7 pour CBS Coleco. Faire offre. Tél. : (20) 25.25.21.

• Achète console Colecovision. Vends VCS Atari très bon état avec 2 K7 (Superman, Combat) : 800 F. Vends K7 Enduro, Frogger, Q-Bert pour VCS 220 F/pièce et Galaxy 2 200 F. **VU DO Olivier. Tél. : (1) 631.96.92.**

• Recherche module Parsec pour TI99/4A ou module TI Invaders toujours pour TI99/4A. Si vous êtes intéressé, me contacter. **M. SCIANGULA Fabrice, 26, rue Gaston-Bazille, 34470 Perols ou téléphoner (67) 50.00.95 ou au (67) 50.07.04 aux heures de bureau. Merci !**

• Achète pour Mattel, pas trop chères : Burger Time, Château hanté, Mission X, Treasure of Tarnin. Achète aussi Intellivoice + K7 + Dracula, Bump'n' Jump, Safe Cracker, Beamrider, Maîtres de l'univers. **François BONNEVILLE, Fontain, 25660 Saône.**

• Achète console Atari avec 1 K7 500 F + lot de 7 K 500 F avec boîtes et notices ou console Coleco ou Vectrex à moitié prix. **M. BIDOUX. Tél. : 847.95.29.**

• Achète toutes K7 pour Videopac C52 sauf K7 n° 9, 12, 16, 18, 22, 23, 24, 29, 34, 35, 38, 39, 43, 44, 49. Prix moyen : 50 F. Envoyez-moi vos listes avec un timbre pour la réponse. **JOULOT, Emmanuel, 1, rue W.-Dumazot, 23200 Aubusson. Ne pas téléphoner S.V.P. Me contacter pour club Vidéopac (23).**

• Achète pour Texas TI99/4A magnéto K7 — périphériques — documentation et logiciels (cartouches et K7). **M. GONZALEZ Emile, 136, rue Salvador-Allende, apt 76103, 92000 Nanterre.**

• Achète K7 Vanguard, Moon Patrol, S. Cobra, River Raid, Keystonekapers ou autres. Achète boîtes Atari pour collection. Vends jeu vidéo Hanimex + 2 K7, Sports, Submarine (et n'oubliez pas, Merlin s'emporte partout). **Jean-Marc DAUMONT, Montfort, etc. 20, n° 194, 34700 Lodève. Tél. : (67) 44.19.10.**

• Cherche personne généreuse pouvant me donner ou vendre à bas prix des jeux pour Apple II, surtout jeux de rôles et wargames. Envoyez vos listes. **Thierry MONTGNEAUX, 24, rue de Vire, 67240 Bischwiller.**

• Achat Oric 1, 64 K, bon état avec modulateur noir et blanc + péritel + Manutel en français, prix 1 800 F environ. **Emmanuel LARRIERE, 40, rue de Lieusaint, 77380 Combs-la-Ville. Tél. : (1) 060.66.99, après 18 h.**

• Achète cartouches pour Atari : QIX, Pitfall, River Raid, Kingstone, Kapper et pour CBS : Zaxxon, Cosmic, Avenger + manette de jeu Atari. Faire offre à **KEURTOIS EMMANUEL, 3, rue des Pierres, 77400 Pt-Thibault. Tél. : 430.03.25.**

• Achète pour TI99/4A, K7 basic étendu. **M. Arnaud GOUALLEC, 2, rue Revest, 83100 Toulon. Tél. : (94) 41.71.50.**

• Achète K7 pour VCS Atari Canyon Bomber et Superman, 100 F chacune + frais d'envoi. **HENRY Gérard, 20, rue des Côteaux, 78650, Beynes. Tél. : (3) 489.33.71.**

• Achète extension 16 k ou 64 k à bas prix + recherche photocopie de programmes tous genres (jeux-math-gestion, etc.) car nouveau dans le domaine et peu de moyens + cherche une manette de jeux (gratuite ou bas prix). **JAZON Gilles, 6, rue A.-Bechamp, 67400 Bas-Rhin. Tél. : (88) 66.57.93.**

• Cherche personne qui aurait des K7 ou modules (1, 2, 7) de CBS Coleco pour CBS Coleco. Vends K7 Atari pour A 2600 : Space Invaders, E.T., Combat, Dodge'en, Berzerk, Vanguard et des boîtes. Peut faire des échanges. Tél. : (1) 354.80.93 à Paris. Entre 19 h et 21 h.

• Achète K7 CBS sauf Donkey Kong jr, Zaxxon, Looping, Turbo. Vends K7 Mattel : Demon Attack 250 F, Tron 1 : 200 F. Tél. : (76) 52.24.13 entre 19 h et 20 h.

• Achète à prix intéressant les K7 Jungle Hunt, Star Raiders, Indy 500, Galaxian, Centipède, Sea Quest, Riddle of the Sphinx, Skiing, Nexar, Megamania, Trick Shot, le Supercharger, Starpath et K7 Phosor Patrol. **Olivier MOULIN, 40, rue d'Artois, 93160 Noisy-le-Grand. Tél. : 303.01.30.**

• Achète ZX 81 de Sinclair à moins de 300 F et éventuellement des périphériques (prix à débattre). Vends calculatrice rechargeable sur secteur + cordon. Les deux à 100 F seulement. **Guillaume PRETON, B.P. 21, 38750 Alpe-d'Huez. Tél. : (76) 80.37.07.**

• Achète console Atari avec ou sans transformateur, prix à débattre. **Fabien PAOLI, 8 bis, avenue Alphonse, 94160 Saint-Mandé. Tél. : 374.02.85.**

• Cherche à acheter bas prix jeux électrique de poche d'occasion (même détériorés). Ecrire à **DINARD Frédéric, 15, avenue Thiers, 61600 La Ferté-Macé. Tél. : (33) 37.14.10.**

## DIVERS

• Jeune équipe de cinéma amateur étudierait toutes propositions de location ou de dons par des non-professionnels, de généreux mécènes de matériel vidéo : VHS caméra magnétoscope. **VIENNE Thierry, 20, rue du 11-Novembre, 65460 Bazet. Merci d'avance.**

• J'ai 8 ans et demi et j'ai l'ordinateur CBS Colecovision. J'aimerais bien jouer avec les K7 CBS, Atari, Parker, que vous n'aimez plus (sauf Zaxxon, Mouse-trap, CBS et Demon to Diamond (Atari)). Maman rembourse frais d'envoi. **David PLACCI, 18, avenue de Vaudagne, 1217 Meyrin, Genève, Suisse.**

• Jeune débutant en informatique, possédant l'ordinateur Mattel Aquarius, cherche personnes sympas ayant le même ordinateur et qui pourraient m'envoyer n'importe quel programme. Ecrire à **Vincent PROUVOST, route Nationale, Villers-lès-Guise, 02120 Guise. Tél. : (23) 61.02.02 le week-end.**

• Cherche généreux donateur ou bien achète à très bas prix un transformateur de 24 volts et un autre de 48 volts. Merci d'avance. **Philippe BRIAUDEAU, Scobé-Clairvaux, 86140 Lenclotro. Tél. : (49) 93.82.91.**

• Cherche personne sympa pouvant donner ou vendre à petit prix console Atari VCS ou échange contre aérographe pro. servi une fois. **MANCEAU James, 83, rue Louis-Blot, 37100 Saint-Cyr-s-Loire. Tél. : (47) 51.60.06. Merci.**

• Etudiant 20 ans, cherche épave Apple 2 ou Atari 800 ou Dai pour études. Mes moyens sont faibles cause armée. Accepte toutes propositions. Merci d'avance. **M. PECHEUX Laurent, 19, rue Paul-Lepiat, 78160 Marly-le-Roi.**

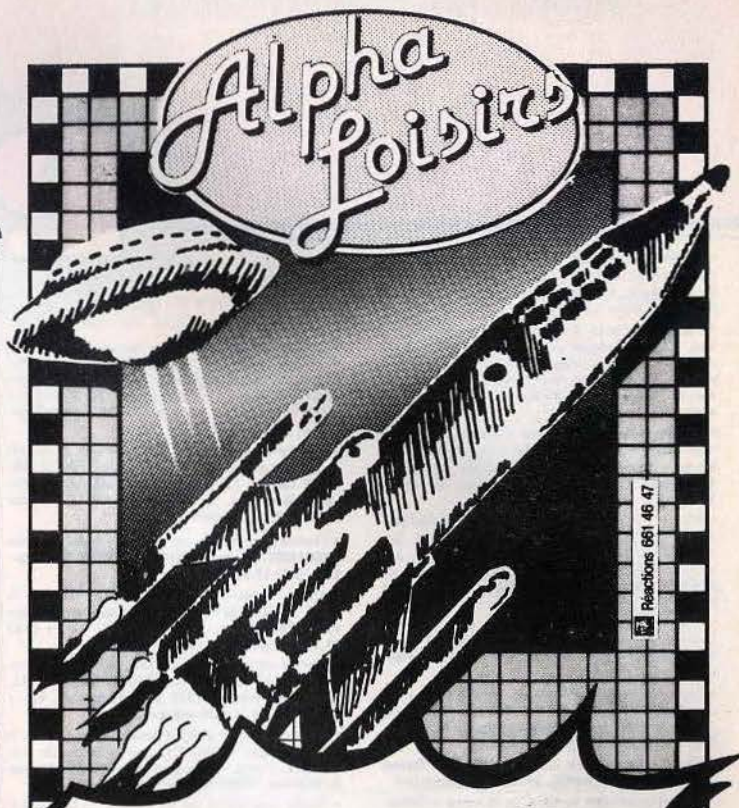
• Cherche possesseur du Spectrum pour correspondance. **Olivier SCAMPS, 173, avenue de la Redoute, 92600 Asnières. Tél. : 798.45.92.**

• Passionné, cherche une personne qui pourrait me donner ou me vendre (à très bas prix) un ordinateur du type Spectra-vidéo SV318, Commodore ou Apple I ou 2. Cherche aussi des spéciaux Strange. Merci. **PAILLON Laurent, 6, allée de la Paix, 92220 Bagneux. Tél. : 664.90.71.**

• Cherche doc, prix, inventaire, total du mat. sur micro Atari A 400 (frais d'envoi remboursés). Vends VCS Atari + 2 K7 (Combat + Breakout) + transfo + 2 paires de manettes, valeur 1 700 F, vendu 1 200 F. **Olivier TERRAND, 6, rue Jean-Sauvy, 21121 Fontaine-lès-Dijon. Tél. : (80) 71.54.54 aux heures de repas. Merci.**

• Achète, vends surtout, échange K7 Mattel ou compatibles contre K7 Mattel ou compatibles récemment sorties. Vends aussi Intellivoice très bon état + 10 K7 dont Microsurgeon, Tron 1 et 2, etc. Valeur : 4 300 F, laissé à : 2 300 F. Merci. **FLORIEL Pa., 18, rue de Stalingrad, 06400 Cannes. Tél. : (93) 38.36.55.**

• Eric 16 ans, cherche correspondants pour échange des renseignements, des scores, sur les K7 Atari I, et en particulier, sur : Mrs. Pac Man, Phoenix, Galaxian, Vanguard, Space Invaders, etc., et sur Enduro et River Raid d'Activision. **LAZZARI Eric, lotissement Les Jardins, 13690 Grasseville.**



Réactions 061 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

Vente ou location d'ordinateurs  
Echecs, dames, bridge

Avantages spéciaux pour les adhérents

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

## ATARI, LES DERNIERS-NÉS

Les micro-ordinateurs ATARI 600 XL et 800 XL sont déjà en vente chez Alpha-loisirs

# ALPHA LOISIRS

(1) 506.05.83

29, rue de Verdun - 92150 SURESNES

### DEMANDE DE TARIF

	vente	location
CASSETTES		
CONSOLES		
ORDINATEURS		
	ATARI 600 XL	
	ATARI 800 XL	

Joindre enveloppe timbrée avec votre adresse.



\* Cherche programmes écrits pour ordinateur T07. Veuillez contacter après 17 h. **H. TURPIN, 2, impasse de Riancourt, La Chapelle-en-Vaux. Tél. : (3) 467.07.08.** Merci d'avance.

\* Vends ou échange disquettes pour Apple 2 : Pac Man, Zaxxon, Frogger (jeux d'arcades), Choplifter, Sabotage (Tilt n° 8), Congo (Tilt n° 3) et beaucoup d'autres. **HERES Olivier, Le Miradou, chemin Noir, plateau de Beauregard, 13100 Aix. Tél. : (42) 23.24.34** après 18 h.

\* Cherche tout programme pour l'Oric 1, étant débutant. Possibilité d'échanger des programmes. Merci d'avance. **HERES Frédéric, 13, rue de Tourmignies, 59710 Pont-à-Marcq (Nord). Tél. : (20) 59.53.31.**

\* Affaire : recherche personnes pouvant m'acheter des K7 Atari. Je vends : Centipède, Jungle Hunt, Galaxian, 200 F la K7. Missile Command, Defender, Adventure, Swordquest, 100 F la K7. Excellent état. **SAUNAL Edouard (région Yvelines). Tél. : (3) 054.09.33.**

\* Acheté livres, disques, posters, etc. sur le Retour du Jedi ou sur la Star Wars saga. **Ecrire à Olivier LAMOTHE, 27, rue François-Mauriac, 93250 Villemable.**

\* Recherche personne cédant une console CBS ou une console Atari 2600 (sans K7) 200 à 400 F. Bien sûr, je paie le port. Merci. **SANDERS Nicolas, 5, rue de Sully, 92100 Boulogne. Tél. : 603.81.01.**

\* Recherche contacts avec possesseur MZ.80K. **Thomas BUSSET, 5, quai du Roethig, 67200 Strasbourg.**

\* Recherche certains numéros de la revue "Ordinateur de poche". Si vous possédez ceux que je recherche, téléphonez au (67) 70.68.61 après 18 h, (sauf lundi, jeudi et vendredi) demandez Geoffrey.

\* Échange de programmes pour Apple II\*, si vous possédez un micro de ce type, cette annonce vous concerne, les échanges se font sur disques (jeux - utilitaires - gestion), etc. Contactez-moi. **TANG Sandy, 7, rue Ambroise-Paré, 78200 Mantes-la-Jolie. Tél. : (3) 094.52.74** après 20 h.

\* Échange K7 Atari Enduro (neuve, 2 semaines), Defender, Yars Revenge contre Pole Position, Jungle Hunt, Super Cobra (Parker), Mrs. Pac Man, Joust (avec boîte, si possible). **M. KURTZ Hubert. Tél. : 257.66.56** après 18 h sauf le mercredi et le samedi.

\* Vic 20, 80 jeux recherchés correspondant dans la région parisienne pour échanges, cherche aussi club à Paris. A vos claviers !! **Laurent ISRAËL, école maternelle, 24, rue Erard, 75012 Paris** ou tél. : 346.54.94 après 18 h.

\* Affaire : échangez 3 jeux à cristaux liquides : Green House, Outishtar, Fort Attack, contre 1 K7 River Raid ou le Retour du Jedi ou Battle Zone ou échangez Combat ou Haunted House contre l'une des K7 que je viens de citer. **FISCHER Alexandre. Tél. : 539.83.61 (Paris 14<sup>e</sup>).**

\* Possesseur Oric 48 K, cherche renseignements (livre, brochure, conseils...) sur assembleur 6502. Merci d'avance. **JEGOU Eric, 16, rue Abel, 33116 Le Bouscat.**

\* Achète K7 CBS pour Coleco. Vends et échange K7 CBS pour Coleco, Zaxxon, Donkey Kong, Space Panic, Cosmic Avenger, Lady Bug, Looping et Space Panic. **STEPHANE. Tél. : 589.31.13.** Paris.

\* Cherche donateur de PB 100, FX 702P, FX 802P, Sharp 1500, 1211, 1212, même en mauvais état. Je peux payer un petit prix (frais de port payés). **Me faire parvenir vos offres à Durand Guillaume, La Gitière n°1, 41110 Saint-Aignan.**

\* Jeune homme de 15 ans avec des moyens modestes cherche âme charitable qui pourrait vendre pour 100 F, un ensemble de K7 de jeux pour ZX81 ou alors un manuel de prog. basic gratuit. **Arnoud MALET, 6, square de Varsovie, 35100 Rennes. Tél. : (99) 51.24.46** après 16 h 30.

\* Achète, vends ou échange K7 pour Coleco. Possède Zaxxon, Junior et 7 autres K7. **STEPHANE. Tél. : 588.40.16 (Paris).**

\* Je cherche de la documentation sur les K7 compatibles sur Atari VCS 2600 ou sur console Atari, rembourse frais d'envoi. Merci. **M. COUDERC Stéphane, 33, ave. des Alliés, 77320 La Ferté-Gaucher. Tél. : (1) 420.18.90** le week-end.

\* Recherche programmes pour PB 100 (Casio) avec l'extension mémoire. **Ecrire à M. GEORGES Fabrice, 3, rue du Lac, 69003 Lyon.**

\* Lycéen 15 ans, recherche documentation sur ordinateur pour débutant (Mattel, Atari, Lynx, Aquarius...). Merci d'avance. **M. Thierry DUMOULIN, 33, rue Bortzelais, 75017 Paris.**

\* Vends ampli guitare Ampeg V4-VT22 125 W + réverb. 1 600 F à débattre ; ampli guitare 40 W Novaxen professionnel 1 200 F avec réverb. + phasing ; synthé guitare Korg X911 + pied + pédales, état neuf 2 200 F ; guitare double manche Eagle, 6-12 cordes + étui : 1 700 F. **BIRON B., 16, rue de Dijon, 94140 Airtortville. Tél. : 375.48.54.**

\* Demande appréciations sur les micro-ordinateurs Atari 600 XL et 800 XL ainsi que pour l'ordinateur CBM64 ; je cherche également correspondante aimant la programmation sur CBM64, 600 XL et 800 XL. **MACE Yvan, 22, ave. de Boisy, 94380 Bonneuil-sur-Marne. (14 ans).**

\* Cherche écran descriptif Atari (derrière les boîtes) et posters publicitaires (Atari, Mattel, CBS...). **SADOWY Yannick, 12, rue du 18-Août, 57124 Saint-Privat-la-Montagne. Tél. : (8) 764.53.14** - (futur n° 753.53.14). Urgent.

\* Cherche programmes pour Vic 20. **Ecrire à Xavier COUILLEROT, 9, route d'Avesnes, 59600 Maubeuge. Tél. : (20) 65.03.91.**

\* Achète, vends, échange tous programmes pour le ZX81. **Envoyez vos listes à BOYER François, 44, cours de la République, 84120 Pertuis. Tél. : (90) 79.41.71** après 17 h. Réponse assurée.

\* Cherche documentation sur Atari 2600 VCS ou documentation K7 Atari 2600. **COUDERC Stéphane, 33, avenue des Alliés, 77320 La Ferté-Gaucher. Tél. : (1) 420.18.90** le week-end après 18 h.

\* Cherche correspondant(e)s possédant un TI 99/4 A ou un Vidéoac Phillips C52 pour échange de programmes, d'idées et de scores. **GILLES GUICHOT, 12, rue de Charente, 44800 Saint-Nebloin.**

\* Achète programmes sur Vic 20 pour 3, 5 K ou 8 K pour le prix d'environ 3 F/pièce. Port payé naturellement. Merci d'avance. **HUDRY Arnaud, 28, rue Léandre-Vaillant, 74000 Annecy. Tél. : (50) 67.10.60.**

\* Jeune étudiant cherche personne généreuse qui donnerait ordinateur toutes marques, mais bon état, ou qui vendrait à un prix bas (— 500 F), car très possesseur d'informatique mais dénué de tous moyens. **BELLENOVE Bruno, 2, rue de Neuville, Bullainville, 28800 Bonneval. Tél. : (37) 47.30.54.**

\* Cherche personne sympathique qui donnerait tous documents ou publicités ou autocollants ou posters, etc., concernant Vectrex. Merci ! **LE GOFF Frédéric, 1, rue des Argentiers, 33000 Bordeaux.**

\* Recherche documents sur K7 VCS Atari 2600 ou catalogues, photos, autocollants. Merci d'avance. Posters publicités. **Didier LAMOUR, 5, rue de l'Ougue, 77230 Longperrier.**

\* Recherche boîte de K7 VCS : Pac Man, Adventure, Breakout, Asteroids, Space Invaders, Vanguard, Bucket-ball, Combat, Pele's Soccer, Circus Atari, 3 D Tic Tac Toe, 20 F si excellent état. Cherche aussi Atariens autour de Bordeaux. **RAVEL Alexis, 2, allée du 1<sup>er</sup> Mai, 33150 Canson. Tél. : (56) 86.51.38.**

\* Recherche plan de câblage ou photocopies du Flipper Shangri-la, de marque Williams apparu dans les années 60-70, retour des documents assurés et remboursement des frais d'envoi. **Ecrire à Didier BRIOT, 7, rue Pierre-et-Marie-Curie, 92360 Meudon-la-Forêt. Tél. : (1) 632.39.83.**

\* Cherche possesseur d'une calculatrice programmable TI 57 LCD, qui pourrait m'envoyer des programmes de jeu. **Ecrire à M.D. GRANJARD, 15/30, rue Henri-Barbusse, 02100 Saint-Quentin.** Merci d'avance.

\* Génial ! Vends 15 programmes pour la K7 n° 9 de Vidéoac : Gloutonnades, Passage, Message, Vidéo-clor, etc. Le livre avec modes d'emploi détaillés, 49 F + 5 F de port. **Envoyer demande de ce livre de 20 pages à C. COMPS, 34, ave. Baron-Hausmann, 33610 Castes.**

\* Cherche personne pour prêter le livre de la K7 Space War d'Atari en français. Merci. **DELARUE François, 60, rue de Rechèvres, 28000 Chartres.**

\* Cherche programmes pour TI 57 LCD. **J.-M. VINCENTI, 12, résidence Argenson, 84100 Orange.**

\* Échange, vends, achète programmes pour Vic 20. **KIEFFER Jean-Yves, 2, rue des Acacias, 90800 Argiosans. Tél. : (84) 21.45.56.**

\* Cherche possesseurs de TI 99/4 à pour échanger jeux, idées, programmes. **SALMON David, 3, rue André-Duperrin, 77500 Chelles. Tél. : (6) 426.01.43.**

\* Futur acquéreur d'Oric 1 48 K cherche désespérément trucs ; programmes-basic langage machine. **FABBI G., 93, rue Pinot-Duclos, 22000 Saint-Brieuc.** Humbles remerciements.

\* Cherche donateur Apple 2 Atari 800 ou autre pour init, ou achète à très bas prix. **Tél. : (47) 47.07.46** le week-end entre 18 h et 21 h.

\* CBM 64 : cherche programmes jeux et aimerais savoir comment passer en hires (sans sprites), en lang. machine et comment utiliser touches fonctions spéciales. Vends prog pour T157 (en possède environ 120), divers. **Laurent GUY, rue de Mousson, Cedex 509, Aitton, 54700 Pont-à-Mousson.**

\* Collégien cherche personne qui pourrait me vendre sa console Atari VCS 2600 en bon état à moins de 500 F ou 500 F. **FRETIER Tony, 6, rue Canet, 33430 Bazas.**

\* Recherche documentation sur ZX81 possible extension interface jeux compatibles avec autre micro documentation sur Spectrum et Oric 1. **Ecrire à Pierre SOGHO, La Gitière, 73240 Saint-Génix-sur-Guiers.**

\* Jeune homme recherche sur région 95 garçons ou filles tous âges mais sympas et fans de TILT pour rencontres amicales sur Coleco. Possède Donkey Kong, Zaxxon, Mouse Trap, Venture, Space Fury, Space Panic, Carnival, Cosmic Avenger. Débutants bienvenus. **Gérald DEFARGES, 17, Bretagne, 95330 Domont.**

\* Gilles : j'ai bien reçu ton paquet. Te remercie sincèrement. Aimerais avoir ton adresse. Etais très content, merci mille fois. **Franck. (Tu connais mon adresse).**

\* Classe primaire utilisant ZX81 à l'école, cherche idées, matériels et tous renseignements et programmes. Accepte volontiers don de matériel Sinclair ou compatible même à réparer. **Patrick TELLIER, CE 1, école de l'Arsenal, rue J.-J. Rousseau, 25000 Besançon.**

\* Je recherche pour TI99/4A tous programmes, jeux sur K7 ou sur écrit. **Thierry CORRE, 43, cité Dutreque, 29260 Lesnevén.**

\* Cherche donateurs de programme pour Vic 20 ou achète à très bas prix (budget très limité), programmes intéressants. Merci d'avance. Correspondants également. **COMPAGNY Gilles, La Viste-Provence, bât. A4, 13015 Marseille. Tél. : (91) 69.07.09.**

\* Recherche documentation sur Atari 600 XL. Voudrais savoir s'il est possible de mettre K7 VCS sur le 600 XL. Merci d'avance ! **ÉVARARD Christophe, 104, rue de Priesmont, 6318 Villers-la-Ville, Belgique.**

\* Vends Tuner Dual CT 19, excellent état, 500 F. **Alain LEMOINE, 7, allée du Bois-Forest, 95470 Fosses. Tél. : (3) 472.43.19.**

\* Je recherche programmes pour ZX81 16K toutes sortes (jeux utilitaires) à très petits prix. **Stéphanie BELLEC. Tél. : 848.34.18.** Merci d'avance.

\* Recherche plan de micro-ordinateur type ZX81 ou ZX Spectrum ou Oric 1. **M. De CARVALHO José, 12, rue du Magasin, 25300 Pontarlier. Tél. : (81) 46.72.88.**

\* Cherche programmes pour micro ordinateur Casio PB 100. **S. BOMPY, 30, rue de Labergement, 21130 Auxonne.**

\* Jeune lycéen de 15 ans, cherche très généreux donateur d'un ordinateur personnel (Apple, IBM, Atari, etc.) ou l'achète à moins de 1 000 F. Un grand merci d'avance. (Port payé évidemment). **Tél. : (4) 426.18.32.**

\* Garçon 14 ans, cherche correspondant (es) même âgé passionné d'informatique et ayant un ordinateur. **GAUTIER Christian, 2, rue Chesney, auto-école Jacques, 74700 Sallanches. Tél. : (50) 93.47.42.**

\* Cherche personne possédant le clavier Mattel d'ordinateur dans Marseille et voulant bien échanger des idées, des programmes, et aussi des K7 de jeux (à titre provisoire). **FREDERIC. Tél. : (91) 82.13.14,** après 19 h.

\* Recherche article paru dans TILT n° 4 sur le jeu Subroc de Sega. Envoyez même photocopie ou le magazine (frais d'envoi remboursés). **M. ARNOULD Patrick, 10, ave. Division-Leclerc, 69200 Vénissieux.**

\* Vends PC 1211 (80) + CE 121 + manuel + variation pour PC 1211 + découverte du PC 1211. Le tout en très bon état. Prix 700 F à débattre. **Ecrire à DESMAISON Stéphane, Le Couderc, 87110 Le Vigen** ou tél. : (55) 30.66.69.

\* Je voudrais avoir des renseignements sur le micro-ordinateur LH06TEL Lrix, date de sortie et les K7 adaptables. **LHOTELLIER Arnaud, 08000 Belval, Charleville-Mézières. Tél. : (24) 56.03.05.**

\* Cherche utilisateurs d'ordinateurs Atari 400/600/800/1200 pour échange de nombreux logiciels (jeux d'Arcades, etc.). Réponse assurée. **LURQUIN Pascal, 380, rue de Nalinnes, 6001 Marcinelle, Belgique.**

\* Aimerais savoir s'il existe club Atari région Cluses + achète Phoenix, Vanguard, Chopper Command 200 F (état neuf, notice) + cherche tout renseignement et appréciation sur K7 et accessoires pour VCS 2600. **Ecrire à GIROD Franck, Le Triplet, rue de L'Épinguy, 74300 Cluses.**

\* Ch. pers. susceptible de donner cours d'assembleur sur 6502 à débutant à Lyon. Vends VCS Atari et K7 séparées à moitié prix. **Tél. : (7) 888.54.29.**

\* Cherche des possesseurs d'un VCS Atari 2600 pour former un club avec location de K7 et nombreux tournois. Possible dans la région Nord-Pas-de-Calais. **Tél. : (21) 70.26.14,** tous les soirs après 19 h.

\* Recherche personnes possédant un Vectrex pour fonder un club pour échanges et tournois dans la région. **DEBON Christophe, 160, allée de la Pointe Gène, 91190 Chevry 2. Tél. : (6) 012.19.17** après 18 h.

\* Création club Vectrex dans secteur Corbeil-Evry. Tous âges, possesseurs de Vectrex ou non ! Pour tous les intéressés, écrire à R. VOYRON, **Club Vectrex, 18, rue de Chilly, 91160 Longjumeau.**

\* Recherche personnes voulant faire partie d'un club dans le Val d'Oise, à 20 km autour de Pontoise. **Tél. : (3) 467.23.67.**

\* Lot et Garonne, un club consoles et micro-ordinateurs pour tous - échanges K7 et programmes - est à votre disposition. **Tél. : (58) 65.74.65** le soir.

\* Cherche utilisateurs d'Oric 1 - habitant sur Angers - pour créer un club permettant échanges de programmes, trucs... **Ecrire ou tél. HETIER Samuel, Bas Pont de l'Arche, 49000 Bouchemaine. Tél. : (41) 48.79.59.** (Prochain numéro voir annuaire).

\* Recherche personnes possédant une console Vectrex pour fonder petit club avec tournois et si possible échanges de cartouches. **MARNE DOREMUS Christophe, 9, rue Edmond Herbe, 51100 Reims. Tél. : (26) 09.12.27.**

\* Cherche club vidéo Mattel sur région Nancy pour échanges scores et cartouches. **M. COIN Michel, 96, rue Mac-Mahon, 54000 Nancy. Tél. : (8) 336.79.74.**

\* Recherche personnes possédant un Vectrex pour mini tournois, échanges de K7 ou d'idées sur la région d'Angoulême (Ruelle inclus). Age maximum : 14 ans. **DUFFAULT Fabrice, 143, rue des Agriers, 16600 Ruelle.**

\* Cherche ami atariens pour fonder un club dans la région de Lureuil-Bains en Haute-Saône (échanges de K7, scores, etc.). **DIRAND Stéphane, 57, avenue de la Vallée du Breuchin, 70300 Froidecoche. Tél. : (84) 04.04.89.**

\* Je désirerais faire partie d'un club Mattel Intellivision dans Cordes ou sa région. **Jean-Marc PRIOU, Grand'Rue, 81170 Cordes (Tarn). Tél. : (63) 56.13.16.**

\* Fonde club pour possesseurs d'un TI99/4A et de l'Extended Basic. Concerné uniquement habitants France Métropolitaine. Les programmes sur des jeux : vous auez 410 programmes par an. **Ecrire à M. CHAMBAZ, 11 ter, bd Victor Hugo, 78100 Saint-Germain-en-Laye.**

\* Possède une console Vectrex avec K7 Scramble, Star Ship et Cosmic Chasm. Recherche personnes pouvant fonder club ou organiser tournois dans région Loain (Aisne), score sur Mine Storm 369 935. **M. Philippe RABOUILLE, rue de l'Eglise, Chivy 02000 Loain. Tél. : 23.42.17.**

## TOURNOIS

\* Video Game Club Lyon organise championnat de jeux vidéo avec l'aide d'une radio libre, participez sur Enduro, Jungle-King (VCS) Budgettime, Carnival (Colesco) 3 consoles à gagner. Expédier photo des scores et 20 F (C.B.) avant le 10 avril 1984 à : **PELTIE Maurice, 27, avenue Lacagnon, 69003 Lyon (3).**

\* Cherche à savoir s'il y a un tournoi de CBS dans le département 37. Si oui, téléphonez ou écrivez à : **Laurent RENARD, 19, rue de Clos-Lucé, 37400 Amboise. Tél. : (47) 57.31.67** après 18 h.

\* Faisant plus de 17 fois le tour du compteur sur CBS Computer, aimerais savoir s'il y a des concours en ce moment, dans Paris sur K7 et Donkey Kong. **M. BLESTEL Rémy, 3, avenue Jacques-Bara, 40500 Chantilly.**

\* Cherches personnes (tous âges !) pour faire tournois par correspondance sur K7 Mattel Pour personnes intéressées, écrire à : **KURTZ Philippe, 18 rue des Bosquets, 67210 Obernai. Réponse assurée si vous joignez votre n° de tél.**

\* Cherche possesseur de console CBS Colecovision pour se prêter les K7 de jeux et pour tournois par correspondance. Cherche aussi possesseur de micro-ordinateur en vue renseignements. **Stéphane ANDREU, 70, avenue de Chalobre, 11260 Espérance. Tél. : (68) 74.12.37.**

\* Cherche personne pour organiser tournois sur Atari 2600 habitant Paris ou la région parisienne. **POULIN Eddy, 50, avenue de la République, 95400 Arnouville-lès-Genesse. Tél. : (3) 993.42.96.**

\* Cherche personne entre 10-15 ans pour réaliser concours ou tournois sur CBS par correspondance, K7 Schtroumpfs, Donkey Kong, Carnival et Turbo ainsi que d'autres. **Ecrire à SARTIAUX Frédéric, 8, rue Pasteur, 59400 Fontaine-Notre-Dame. (J'attends beaucoup de réponse.)**

## CLUBS

\* Cherche utilisateurs d'ordinateurs Atari 400/600/800/1200 pour échange de nombreux logiciels (jeux d'Arcades, etc.). Réponse assurée. **LURQUIN Pascal, 380, rue de Nalinnes, 6001 Marcinelle, Belgique.**

\* Aimerais savoir s'il existe club Atari région Cluses + achète Phoenix, Vanguard, Chopper Command 200 F (état neuf, notice) + cherche tout renseignement et appréciation sur K7 et accessoires pour VCS 2600. **Ecrire à GIROD Franck, Le Triplet, rue de L'Épinguy, 74300 Cluses.**



## UNE ÉTOILE AU FIRMAMENT

Après le programme Mychess qui équipe depuis deux ans le Savant, David Kittinger récidive. Le Constellation de Novag, fruit de ses cogitations, s'impose au firmament des échecs. Un rival très sérieux pour les Méphisto 3, Super 9 et autres Elite As.

Le déplacement des pièces s'effectue de manière semi-sensitive. La force d'appui nécessaire à l'enregistrement des coups a été bien calculée et, ici, nul besoin de défoncer le plateau sensitif pour y parvenir. Le coup joué par l'ordinateur est visualisé à l'aide d'une double rangée de diodes horizontales et verticales bordant l'échiquier. Deux diodes sont ainsi allumées simultanément, correspondant respectivement aux coordonnées horizontales et verticales de la pièce à jouer. Ce système, légèrement moins pratique que celui comprenant une diode par case, reste toutefois tout à fait facile d'usage (une diode « error » s'allume d'ailleurs en cas de déplacement erroné). Cela permet d'augmenter l'autonomie de l'appareil sur piles (environ vingt heures).

### Dans la foulée, il replace les pièces capturées

Il est toujours possible d'alimenter le Constellation grâce à l'adaptateur secteur fourni en option. Le Constellation pratique toutes les règles internationales d'échecs, y compris les cas de nullité par triple répétition consécutive des positions et par la règle des cinquante coups. Il autorise le retour-arrière sur trente demi-coups. Dommage de ne pas avoir doté un appareil de ce niveau d'une possibilité de retour jusqu'au début de la partie ! Pour chaque déplacement de retour, il faut appuyer sur la touche « take back », puis déplacer la pièce indiquée. Ce système devient un peu fastidieux pour peu que l'on revienne en arrière sur un grand nombre

de demi-coups. En compensation, l'ordinateur replace dans la foulée les pièces qui avaient été capturées, ce qui empêche toute erreur. Doté d'un bon esprit didactique, le Constellation peut vous indiquer le coup qu'il aurait joué à votre place. Libre à vous de le retenir ou d'en choisir un autre. On peut aussi lui demander, pendant qu'il réfléchit, le coup qu'il envisage de jouer. La fonction « multi-move » permet à deux joueurs humains de jouer sur l'échiquier, le Constellation se contentant alors de vérifier la légalité des coups. Cette même fonction autorise aussi de rentrer une ouverture inconnue de l'ordinateur.

Le Constellation est de conception modulaire. Une trappe située sous l'appareil donne accès aux deux ROM de 8 K chacune, placées sur support et qui constituent le « cerveau » de l'ordinateur. Le remplacement du programme est donc possible, mais, si la mise en place doit s'effectuer par l'utilisateur, cela risque d'effrayer bien des novices en électronique, bien que, en fait, cette opération ne nécessite aucune habileté particulière.

### Il vous fera payer avec intérêts

Huit niveaux de jeu sont disponibles, depuis le niveau 1, répondant quasi instantanément, jusqu'au niveau 7 jouant quarante coups en deux heures. Le niveau 8 est un niveau infini, où l'ordinateur réfléchit jusqu'à ce qu'il ait trouvé un mat ou que vous l'obligiez à répondre. Ce niveau est particulièrement utile pour

l'étude de problèmes. Toujours pour les « problémistes », le Constellation dispose d'un mode spécial pour la résolution de mat en un à huit coups. Ce mode est particulièrement efficace, et peu de problèmes resteront sans réponse, le programme pratiquant la sous-promotion et recherchant même les solutions multiples. La bibliothèque d'ouverture est assez étoffée et comprend plus de trois mille coups en mémoire. Malheureusement, les lignes sont trop courtes et placent parfois le programme dans une situation difficile à sa sortie de bibliothèque. De plus, le Constellation ne reconnaît pas la simple interversion de coups. En milieu de partie, l'appareil révèle ses fantastiques possibilités combinatoires. S'il vous propose un don apparemment gratuit, vous pouvez être sûr que, dans un délai de deux à trois coups, il vous le fera payer avec intérêts. Le programme pratique un jeu agressif grâce à son algorithme d'attaque sur le roi, mais il sait aussi mesurer le danger et se replier alors avec succès. Sa très bonne force tactique s'associe ainsi à une stratégie correcte.

La phase de finale constitue le gros défaut du programme, qui ne connaît pas l'opposition et n'a que peu de principes de finale. Nous l'avons vu ainsi arriver à une partie nulle par la règle des cinquante coups pour ne pas vouloir échanger sa reine contre un pion allant à promotion, alors même qu'il disposait d'un autre pion ne pouvant être inquiété par le roi adverse et qu'il avait alors partie ga-

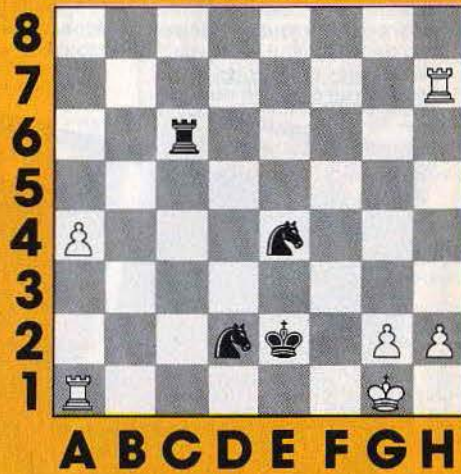
Diagramme 1 :  
Olafsson-Karpov, 1980



Diagramme 2 :  
Kortchnoy-Karpov, 1981



Diagramme 3 :  
Kortchnoy-Karpov, 1978



gnée. Cette lacune est vraiment regrettable sur un programme de ce niveau. Gageons que David Kittinger saura y remédier dans ses réalisations futures. C'est d'ailleurs ce que semblent confirmer les résultats des prototypes *Super-Constellation* et *Novag X*, tous deux dérivés du *Constellation*. A l'open de Pasadena, aux Etats-Unis, le *Super-Constellation* a réussi à battre plusieurs joueurs cotés à plus de 2 000 Elo. Plus récemment, aux championnats du monde des micro-ordinateurs d'échecs, qui se tenait à Budapest, en octobre 1983, *Novag X* et *Super-Constellation* se sont classés deuxième, derrière l'*Elite AS* prototype, faisant jeu égal avec le *Mephisto X* et battant même le *Prestige Challenger* prototype.

### Quand les noirs capturent la dame blanche

Nous avons soumis au *Constellation* différentes positions tirées de parties de grands joueurs afin de connaître ses réactions dans les cas difficiles. L'appareil jouait au niveau 7, soit quarante coups en deux heures. Voici ces résultats :

**Diagramme 1** (Olafsson-Karpov, 1980). Les noirs jouent et gagnent. *Constellation* trouve la solution en cinq minutes. Voici la réponse : 1... Dd2 ! Les blancs doivent parer la menace de mat sur g2. Et après : 2... Cd2+ ; 3... Dxf7.

**Diagramme 2** (Kortchnoy-Karpov, 1981). Les noirs jouent et gagnent. Le programme trouve la solution en quatre minutes par : 1... Dc5+ ! (et non 1... Dxa8 ? car 2. Dxf7+, Rh8 ; 3. Df6+ et si... Rg8 ; 4. Dxc6+ puis 5. Dxc2 et Karpov se retrouvait avec quatre pions de moins). 2. Rh1, Dd5+ ; 3. Rg1, Td1 ! et les noirs capturent la dame blanche.

**Diagramme 3** (Kortchnoy-Karpov, 1978). Les noirs jouent et font mat en trois coups. *Constellation* trouve la solution quasi instantanément par : 1... Cf3+ !! ; 2. gxf3 (si 2. Rh1, Cf2 mat) Tg6+ ; 3. Rh1, Cf2 mat.

**Diagramme 4 :**  
Portich-Fischer, 1966



**Diagramme 5 :**  
Tal-Semenkin, 1954



**Diagramme 7 :**  
Braga-Karpov, 1982



**Diagramme 4** (Portich-Fischer, 1966). Les noirs jouent et gagnent par : 1... Ce3 ! ; 2. Te4xe3 (si 2.f3, Dd2 ; 3. Tg1, Df2 ! avec mat sur h4), fxe3 ; 3. Txe3, Dxa2. Ici, le *Constellation* n'a pas vu le gain, car il répond Rg6, contre tout attente, au bout de trois minutes.

**Diagramme 5** (Tal - Semenkin, 1954). Ce mat en cinq coups a déjà été proposé au *Super 9* dans notre dernier numéro. Comme lui, le *Constellation* propose Fxf6 au bout de cinq minutes alors que le mat est présent par Txf6.

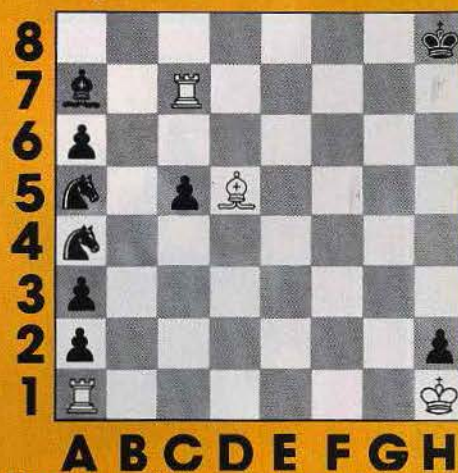
**Diagramme 6** (Fischer-Ciocaltea, 1962). Les blancs jouent et gagnent. Nous avons aussi déjà soumis ce problème au *Super 9*, qui trouvait la solution en cinq minutes (TILT n° 9). Le *Constellation* ne met, lui, qu'une minute pour le résoudre.

**Diagramme 7** (Braga-Karpov, 1982). Les noirs jouent et doivent trouver un mat forcé en cinq coups. Après seulement dix-huit secondes de réflexion, *Constellation* donne la solution par : 1... Dg1+ ; 2. Rh4 (si 2. Rh3, Dh2+ ; 3. Rg4, Dh5 mat), Dh2+ ; 3. Dh3 (si Rg4, Dh5 mat), Df4+ ; 4. Dg4, Dh6+ ; 5. Dh5, Dxc5 mat.

**Diagramme 6 :**  
Fischer-Ciocaltea, 1962



**Diagramme 8 :**



**Diagramme 8 :** il s'agit d'un problème de mat en quatre coups déjà posé au *Mephisto 2S* et au *Super 9*. Ce problème est intéressant, car il s'éloigne assez nettement des positions habituelles de partie, ce qui est généralement le cas des problèmes d'échecs. *Constellation* donne la solution en trois minutes trente secondes alors que *Super 9* a mis près de neuf minutes à trouver et *Mephisto 2S* seize minutes. L'analyse des réponses du *Constellation* confirme donc les excellentes possibilités combinatoires du programme. Seules quelques positions particulièrement difficiles parviennent à le tenir en échec. L'algorithme de résolution des mats apparaît, lui aussi, particulièrement rapide et efficace. En conclusion, le *Constellation* propose, pour un prix voisin de 2 000 francs une machine d'esthétique agréable, d'emploi facile, dotée d'un fort programme et pouvant, de plus, se révéler un excellent outil pour les problemistes. Il constitue actuellement le meilleur rapport performance-prix du marché. (*Constellation* de Novag, Importateur I.T.M.C. Prix : 2 000 F environ).

Jacques HARBONN



ci, au lieu d'adopter la forme d'une sphère, ressemblaient à une pyramide. Avait-il atteint une autre région du globe ? D'ailleurs, était-il toujours sur un globe ?

Il s'arrêta à l'angle d'une artère où le trafic semblait particulièrement intense. Des racines et des maisons se déplaçaient dans tous les sens. Aussi folle que fût la situation, Vincent commençait à s'y habituer. La délivrance était proche, il le sentait. Restait à gagner du terrain. Curieusement, chaque fois qu'il progressait, il lui semblait qu'un signal, semblable à l'invisible mais néanmoins efficace tam-tam africain, rendait compte de son itinéraire. Ah ça, n'était-il qu'un pion sur un échiquier ! Pourtant, personne ne se mettait en travers de sa route. Personne ne l'empêchait de fuir. Il commençait à se sentir épuisé lorsqu'il arriva devant l'entrée d'un couloir différent des autres. Il paraissait plus large et plus dur. Il avait même l'impression de distinguer, à

l'autre bout, un point lumineux. Point de repère ou frontière ? Il n'était plus temps de se poser des questions. Tout à sa hâte de s'échapper de ce monde inextricable, Vincent buta sur quelque chose de dur et d'élastique à la fois, qui s'en-

confortablement assis sur une montagne entourée d'une mer blanche. Ici et là, des algues rouges couraient le long de cet océan sans vague. Il venait de pénétrer dans un nouvel univers, dont il allait encore une fois, chercher à s'échapper. Il

cher à une touffe d'algues pour éviter de chuter dans le précipice sans fin qui s'ouvrait devant lui. Il cherchait désespérément une solution lorsqu'un torrent surgit brusquement derrière lui, le poussant avec force sur un terrain aussi vertigineux qu'un toboggan et...

Le gros homme soupira, ôta le moucheron qu'une larme faisait glisser le long de sa joue et retira les électrodes de la tête de Vincent. Le cerveau d'un joueur était décidément impénétrable. Tous ses mouvements, toutes ses pulsions étaient en alerte lorsqu'il jouait.

Lorsque Sandra et les enfants revinrent de week-end, ils trouvèrent Vincent fort occupé. A force de se creuser la cervelle et de faire marcher sa matière grise, il venait d'inventer un jeu qui, il en était sûr, connaîtrait un succès au moins égal à celui de *Pac Man*. Cela s'appellerait : voyage à l'intérieur du cerveau d'un joueur...

Joëlle ILOUS

## L'HOMME SOUPIRA, RETIRA LES ELECTRODES... DECIDEMENT, LE CERVEAU D'UN JOUEUR ETAIT IMPENETRABLE.

roula autour de lui. Il avait beau essayer de se dégager de ce lien, il ne pouvait faire le moindre mouvement. Littéralement transformé en obus, il eut l'impression de traverser, à la vitesse d'un météorite, une étendue lisse et visqueuse. Une nouvelle fois, il perdit conscience.

Lorsqu'il s'éveilla, il était

avait à peine commencé à descendre la douce montagne où il avait atterri que ce fut le trou noir. En un instant, il se sentit balayé par des plumeaux géants, aspergé d'un liquide salé, entraîné par un courant contre lequel il ne pouvait pas lutter. Il se cogna la tête contre une paroi dure et anguleuse et n'eut que le temps de s'accro-

Pour tout achat de console adhésion pour 1 an au club (200 F) **GRATUITE**. Renseignez-vous sur le TRACK-BALL et sur les nouveaux joysticks.

**VIDEO-FOLIE'S** c'est aussi :

- 1000 K7 VHS.
- 70 nouveautés/mois.
- 1 catalogue.
- 1 concours chaque mois.
- Location télé, vidéo, hifi.

**LOCATION**  
(sauf CBS et T07).

**VENTE :**  
Enduro : 330 F.  
Space Shuttle : 330 F.  
Decathlon : 330 F.  
Zaxxon : 340 F.  
MR. DO : 320 F.

**K7 872.76.96**

**LE PERREUX  
94170**

**CONSOLES**

Atari 2600 : 1 280 F.

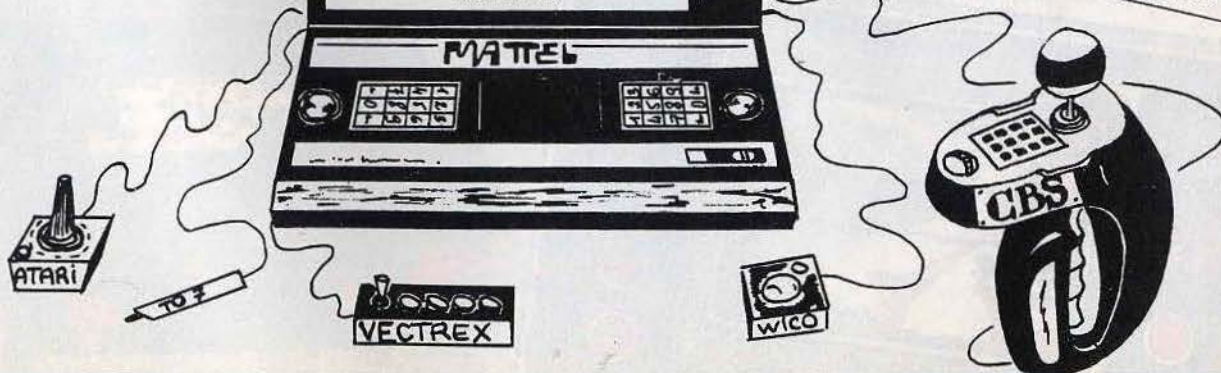
MATTEL : 1 490 F.

CBS : 1 840 F.

VECTREX : 1 840 F.

Atari 600XL : PNC. T07 :

2 850 F.



# LES MINIS QUI MARCHENT



## DONKEY KONG JR

### L'amour filial

Mario a capturé le terrible Donkey Kong et le retient solidement lié par quatre chaînes. Le fils du grand singe tente de libérer son père. Au fin fond de la jungle se trouve la clef de la délivrance. Junior s'en saisit et vole au secours de Donkey. Il doit éviter les oiseaux-tueurs ou les assommer avec des noix de coco. Après ces péripéties, le voici arrivé au bord du fleuve qui le sépare du prisonnier. Il va successivement emprunter des ombrelles descendantes et des ballons qui s'envolent pour se maintenir au-dessus des flots et ouvrir, au passage, le cadenas d'une des chaînes.

Après cela, il repartira dans la jungle chercher la deuxième



clef. Et ainsi de suite, jusqu'à faire tomber les quatre chaînes et libérer son père. Ah ! l'amour filial ! (Nintendo).

## MAN HOLE

### A votre service

Dur métier que d'être « l'homme trou » ou plus exactement l'homme boucheur de trou. Deux ponts enjambent des rivières. Une série d'inconscients circulent sur ces ponts que l'orage a cassés. Notre man hole doit se précipiter sous les pas de ces malheureux promeneurs. Au dernier moment, il bouche les trous avec un bouclier, empêchant la catastrophe.

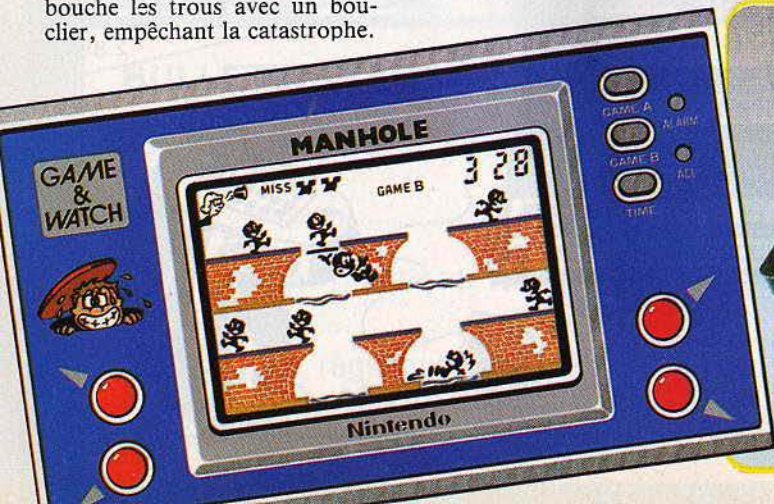
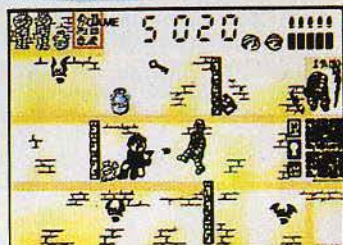
Mais il a bien du mal, car ses ponts sont aussi parcourus que la Promenade des Anglais. Pas question de relâcher son attention... vous l'apprendrez à vos dépens. (Nintendo).

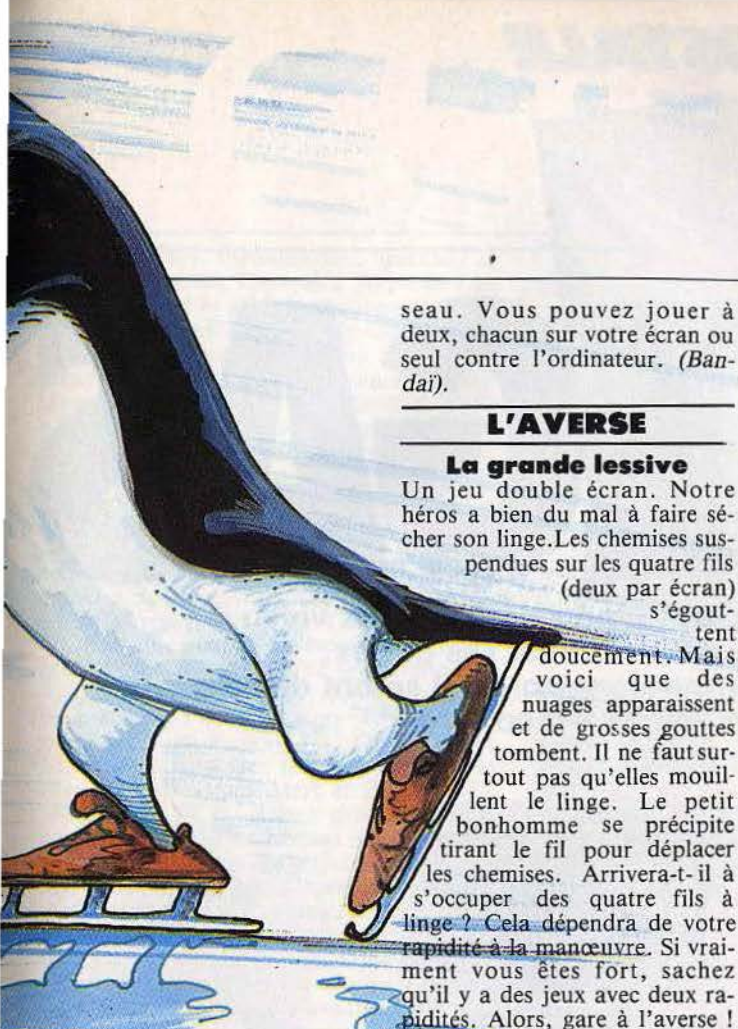
## TOUTANKHAMON

### Drôles de locataires

Bandai vous propose de jouer sur une mini-table électronique, réplique exacte de celles que

vous pouvez trouver dans votre bar favori (le monnayeur en moins). Un valeureux explorateur s'est enfoncé dans les labyrinthes du souterrain de la pyramide de Toutankhamon. Des clefs permettent de passer d'une salle à l'autre. Il doit s'en saisir et avancer vers la porte tout en combattant les dangereux locataires des lieux. Dans la première salle, des chauves-souris l'attaquent, la seconde est habitée par des momies qui arrivent par deux ; dans la troisième table, momies et chauves-souris surgissent par couple. Puis les momies reviennent par trois. Enfin, ultime épreuve : tous chargent en même temps et il n'existe plus aucun mur pour





seau. Vous pouvez jouer à deux, chacun sur votre écran ou seul contre l'ordinateur. (Bandai).

### L'AVERSE

#### La grande lessive

Un jeu double écran. Notre héros a bien du mal à faire sécher son linge. Les chemises suspendues sur les quatre fils (deux par écran) s'égouttent doucement. Mais voici que des nuages apparaissent et de grosses gouttes tombent. Il ne faut surtout pas qu'elles mouillent le linge. Le petit bonhomme se précipite tirant le fil pour déplacer les chemises. Arrivera-t-il à s'occuper des quatre fils à linge ? Cela dépendra de votre rapidité à la manœuvre. Si vraiment vous êtes fort, sachez qu'il y a des jeux avec deux rapidités. Alors, gare à l'averse ! (Nintendo).

### PENGO

#### Bris de glace

Retrouvez un peu de fraîcheur hivernale avec Pengo, le sympathique pingouin. Notre ami Pengo est aux prises avec trois smoby's sur une banquise parsemée de blocs de glace. Pengo doit briser les glaçons en évitant le mortel contact avec les smoby's. Certains blocs clignotants sont indestructibles, mais Pengo peut s'en servir pour écraser un smoby's. Il peut également essayer de les pousser pour en aligner trois centrés contre la paroi du haut et trois autres contre la paroi du bas : ce qui équivaut à 1 000 points de bonus ! (Bandai).

### INSPECTEUR GADGET

#### Sur tous les écrans

Le célèbre personnage télévisé continue sa carrière d'agent secret sur les écrans de ce mini-



Tout comme le jeu des pingouins, il se compose de deux écrans dos à dos. Sur le premier, l'inspecteur Gadget poursuit le machiavélique docteur Gang qui apparaît et disparaît sans cesse. Le pauvre inspecteur Gadget a bien du mal à lui tenir tête, car cet ennemi invisible lui envoie des boomerangs mortels. Pour arriver à ce que le docteur Gang apparaisse, il faut que

l'inspecteur se déplace jusqu'à le bousculer : le duel s'engage alors. L'inspecteur se sert de chaînes, de son chapeau-marteau et de son pistolet à fluide glacial ; le docteur Gang d'un couvercle de poubelle et d'un pistolet. L'affaire se complique avec l'apparition de bombes qui fusent à travers l'espace. Sur le second écran, les rôles sont inversés (plus facile) mais le principe reste le même : vous pouvez jouer seul contre l'ordinateur ou avec un copain ! (Bandai).

### PENGUIN LAND

#### Sur la banquise

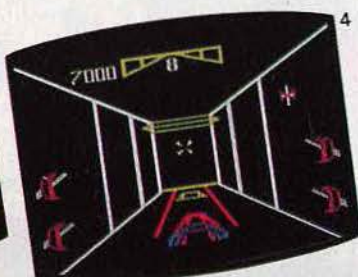
Tout comme *Gundam* vous pouvez retrouver votre personnage sur un autre jeu. Il est composé de deux écrans dos à dos. Sur le premier, un phoque est juché en haut d'une banquise gardant avidement des poissons. En bas, Pengo convoite les victuailles. Il va essayer de les chiper en empilant des blocs de glace pour atteindre le haut de la banquise. Mais un oiseau et le phoque lui lancent des bombes pour l'en empêcher. Pengo doit les récupérer avant qu'elles n'explosent au sol et les renvoyer aux expéditeurs. Sur le deuxième écran, (plus rapide), les rôles sont inversés : c'est le phoque qui tente d'attraper les poissons et Pengo qui les défend avec l'oi-





# LAS VEGAS

Le Consumer Electronic Show, le plus grand salon des jeux vidéo et de la micro-informatique, vient de fermer ses portes. Fabuleuse caverne d'Ali-Baba, il renferme les trésors qui seront demain sur vos écrans. Pour Tilt, un scoop !



Diversification, spécialisation, qualité, le Winter Consumer Electronic Show de Las Vegas a sonné le glas des nouveautés tous azimuts. Chaque fabricant de logiciels, du plus petit au plus grand, fait désormais preuve de la plus extrême prudence. Les catalogues sont épurés de tous les titres jugés d'un intérêt trop faible, les meilleurs jeux sont adaptés aux principaux ordinateurs et jeux-vidéo du moment et les nouveautés sont soigneusement sélectionnées avant d'être présentées au public. La nouvelle gamme Parker Brother illustre à merveille cette évolution. *Q-Bert* est ainsi disponible aux U.S.A. pour Atari 2600 (1), pour Mattel Intellivision (2), pour Commodore 64 (3), ainsi que pour la Colecovision les Atari 600 XL, 800 XL et 1200 XL le Commodore Vic 20 et le TI 99 4/A. Trois nouveaux jeux sont à l'étude : *Star wars arcade game*, en 3 dimensions (4), *Gyruss* (5) et *Chess* un programme d'échecs compatible avec les ordinateurs Atari et IBM (6). L'IBM PC et PCjr, étaient présents sur de nombreux stands. La plupart des fabricants de logiciels tablent en effet sur le futur succès de ces deux ordinateurs et présentent dorénavant du soft compatible avec IBM PC et PCjr. Nouveautés très attendues, les ordinateurs Commodore ont remporté un vif succès. A côté du SX 64, un Commodore 64 « portable » (7) avec écran et lecteur de disquettes déjà présenté en France au Sicob 83, trônaient le C 264 (10) et le C 364 (8). Le premier offre 64 K RAM et 32 K, 128 couleurs, la haute résolution et un clavier de 67 touches et le second 64 K RAM et 48 K ROM, 128 couleurs, la haute résolution, un vocabulaire de 250 mots et un clavier de 86 touches pour ne citer que quelques caractéristiques... Des logiciels plus performants accompagnent ces nouveaux ordinateurs ; *Magic desk*, par exemple, permet d'utiliser l'ordinateur sans la moindre notion d'informatique ! (9). Mollet d'acier pour séduire les belles de Las Vegas (11) ou pour courir à la recherche de logiciels introuvables, Exus (12) est toujours là avec des programmes pour l'Atari 2600. Pédalez, la course se déroule sur l'écran. *Romox* (13), *Cumma* (14), *Xanté* (15), trois machines étonnantes qui bouleverseront sans doute bientôt la distribution des logiciels : vous sélectionnez le programme désiré qui est stocké en mémoire, introduisez une disquette vierge et repartez avec votre jeu. Mattel propose désormais du soft pour IBM -*Burger time*- (16) ou pour Apple -*Night stalker*- (17), présente de nouveaux jeux, mais ne modifie pas sa gamme de matériel, hormis l'ajout de lunettes 3 D et d'un module capable de « lire » les programmes compatibles avec les consoles Atari. First Star sera bientôt disponible en France avec des jeux comme *Astrochase* (18), de même que Datamost avec *Market mogul* (19) et Sublogic avec *Flight simulator II* (20), entre autres ! M.B., pour sa part, présente de nouveaux titres — *Pole position*, *Dark tower*, *Polar-rescue...* —, crée des jeux éducatifs, utilisables avec le crayon optique et mise sur ses lunettes 3 D (21).



12



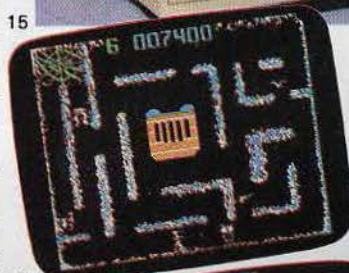
13



15



16



17



19



2



18



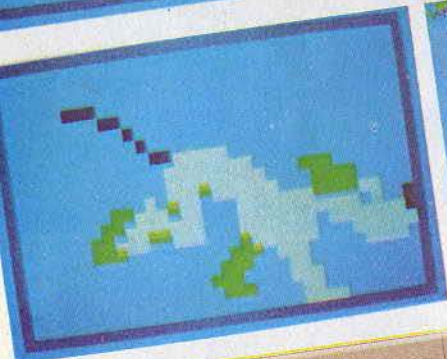
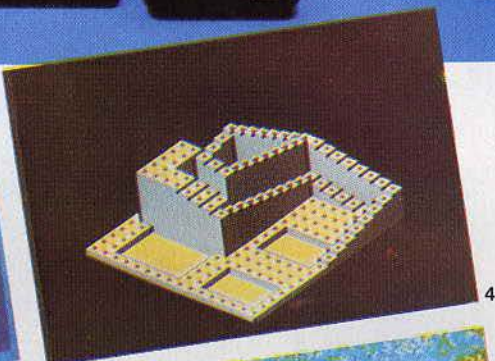
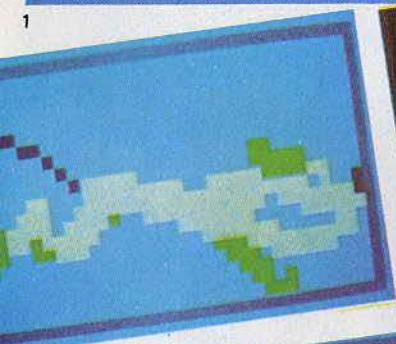
21

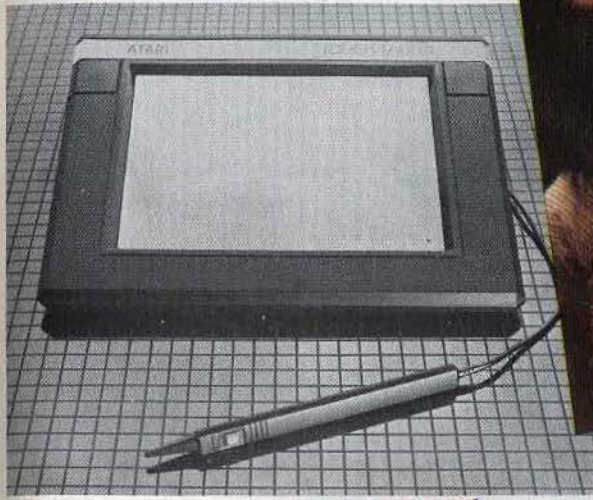
# CARTE POSTALE



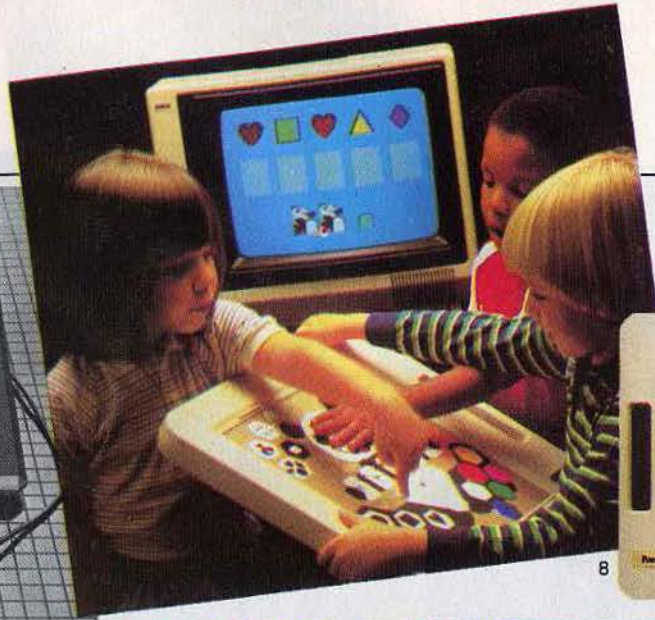
## STABILISATION DU MARCHÉ, LA REGLE D'OR SUR TOUS LES STANDS QUI N'EMPECHE PAS LA FLORISSANCE DE JEUX ENCORE PLUS SEDUISANTS.

Atari, en hardware, ne présentait pas de nouveautés. 600 XL, 800XL et 1450 XL et leurs périphériques (1) sont plus que jamais d'actualité, et l'Atari 3600, pourtant en préparation dans la Silicon Valley, n'était pas sur les stands. De nombreux logiciels font en revanche leur apparition. Des programmes d'animation permettent de créer ses propres dessins animés — *Movie Maker* (2/3) est enthousiasmant — et les jeux d'arcades ne sont pas oubliés. *Cristal Castle* (4) ou *Jungle Hunt* (5), *Mario Brothers*, *Donkey Kong Jr*, *Taz*, *Millipede*, *The Legacy*, *Choplifter*, *La revanche du capitaine Crochet*, autant de titres qui seront bientôt sur vos écrans... et sur ceux des possesseurs d'Apple, Commodore, Texas Instruments et autres IBM sous le label d'Atarisoft. Le petit *Epson HX 20* (6), avec ses 16 K RAM, ses 32 K ROM, son traitement de texte et son magnéto K7 intégré, mérite toute notre attention. « Les graphic tablets sont un pas de plus vers l'interactivité naturelle entre les hommes et les ordinateurs » déclare Howard Leventhal, président de Suncom, une société spécialisée dans ce type de périphérique. Et cet avis est partagé : Atari propose sa « touche tablet » et un crayon optique (7) qui permettent de créer et de dessiner avec les 600, 800 et 1450 XL. *Teck Sketch* s'adresse aux possesseurs de *VIC 20*, *Commodore 64*, *Atari 600* et *800 XL*, *Apple II* et *Ile*, avec son crayon optique, tandis que Suncom (12) élargit encore ce public en présentant sa « touch animation station graphic tablet » conçue pour *IBM PCjr*, *Commodore 64*, *Apple*, *Atari* et *Adam* de *Coleco*... Mais c'est la société Chalk Board inc. qui offre les plus grandes possibilités. Le « Power Pad touch sensitive tablet » bénéficie de la « Leonardo's library », en clair : vous devenez peintre, musicien, apprenez les maths, vous initiez à l'informatique, au pilotage aérien, etc., sans utiliser le clavier mais en appuyant simplement sur cette nouvelle ardoise magique, compatible avec la plupart des ordinateurs actuels (8, 9, 10, 11). En effet, l'apparition des graphic tablets confirme l'évolution des ordinateurs vers les domaines éducatif et créatif. *Soft Kat*, *RJ Brady*, *Digital Research*, *Fliptrack learning system*, *Quick Silva*, *PDI*, pour ne citer que quelques marques de software, créent les logiciels qui enseignent les maths aux plus petits, initient les plus grands à l'astronomie, font appel aux méthodes de Piaget, bref commencent à prendre une importance certaine dans le monde de l'éducation. Mais rassurez-vous, les jeux ont encore de beaux jours devant eux. Ainsi, *Séga*, célèbre pour ses jeux d'arcade (18), arrive en force et offre des logiciels étonnants, compatibles avec les principaux ordinateurs, de l'Atari 2600 ou *Commodore 64* (13, 14, 15, 16, 17).

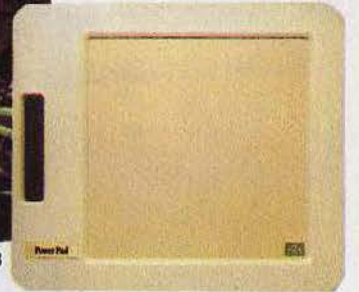




7



8



9



13



10



11



14



12



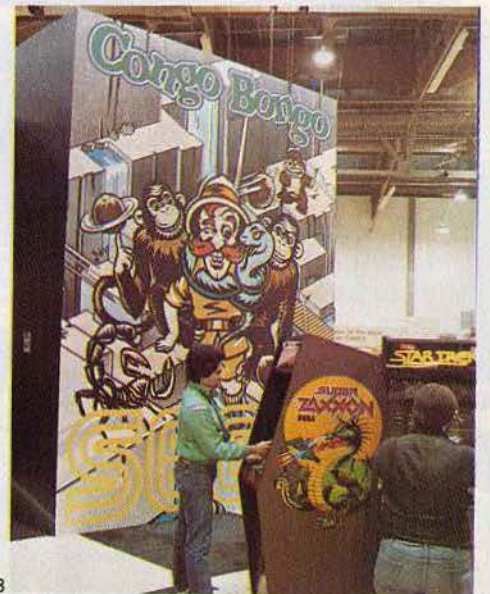
15



16

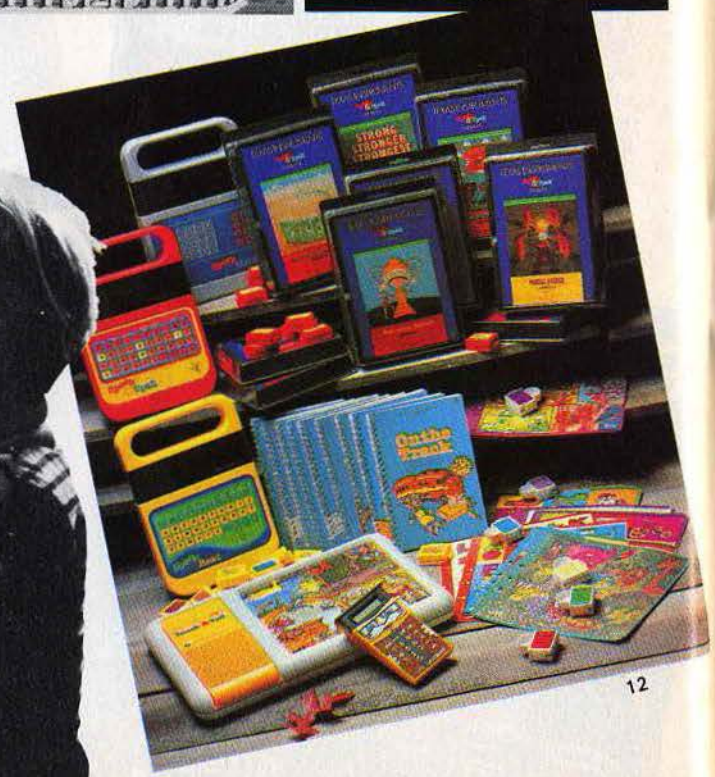
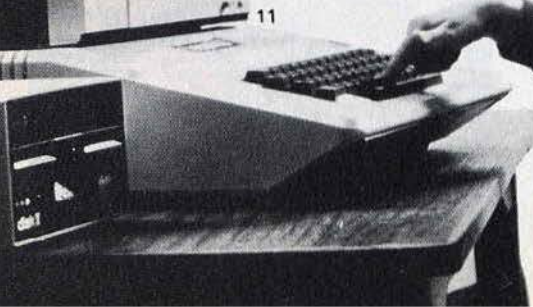
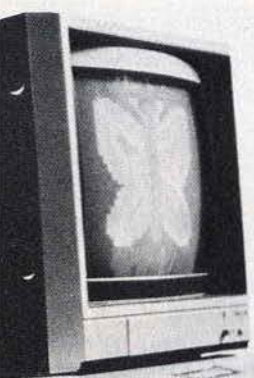
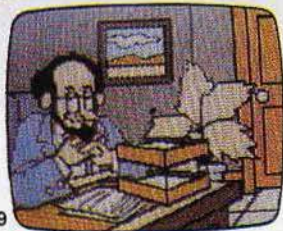
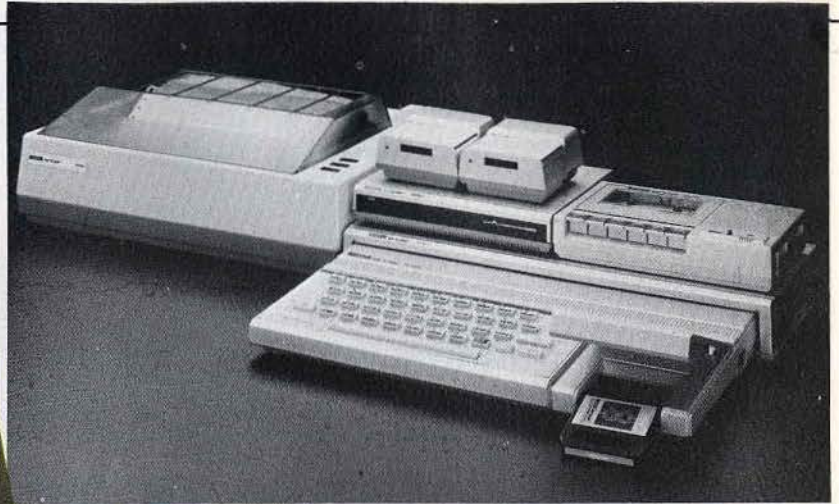


17



18

# CARTE POSTALE



2  
5 6

7 8

30

4

9

10

11

12

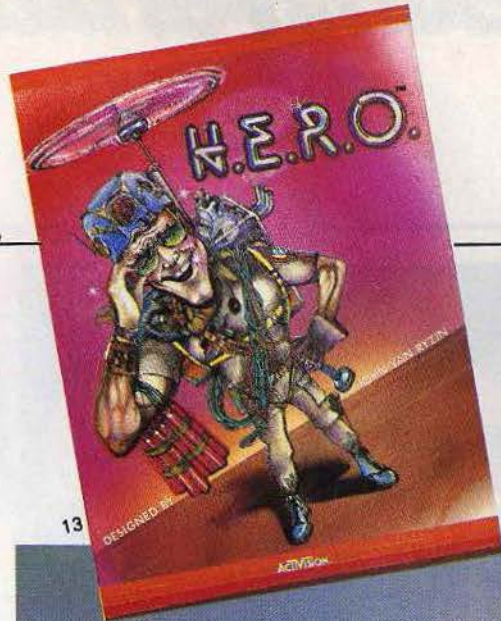


**ACTIVISION, SINCLAIR, APPLE, ETC. LES MAITRES DU SOFT ET DU HARD AFFRONTENT DES CONCURRENTS SERIEUX : L'AGE D'OR EST TERMINE...**

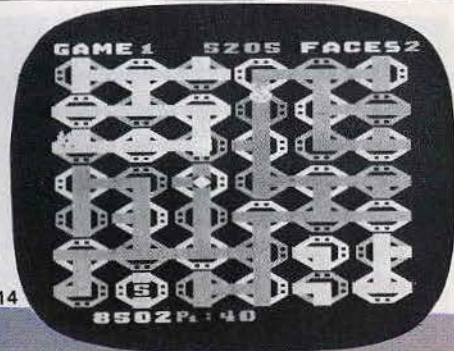
Sinclair fait rêver avec son micro récepteur (1). Le *Tymex Sinclair 2068* est en fait un *Super Spectrum 48 K* de 72 K (48 K RAM - 24 K ROM) présenté ici avec le Modem *TS 2050*, les extensions mémoires *TS 2060*, lecteurs de disquettes *TS 2065* et l'imprimante 80 colonnes qualité courrier *TS 2080* (2). Imagic, comme toutes les marques de soft diversifie sa gamme de jeux et s'adresse aux possesseurs d'*IBM PC Jr.*, *Coleco*, *Atari 600* et *800 XL* et *TI99 4/A*. Au total 14 nouveaux jeux parmi lesquels *Microsurgeon* (3) pour IBM et *Wing war* (4) pour Atari. Datasoft présente un catalogue assez complet : *Dallas quest*, *Lost tomb* (5 et 6), *Nibbler*, *Bruce Lee...* Tymex annonce quatre cartouches « parlantes », pour le *Commodore 64* et *Vic 20*, les ordinateurs Atari et IBM. *Flyer fox*, *Gandalf the sorcerer*, *Pegasus and The trials of Perseus* (7) et *First strike* sont spectaculaires. Génial : les fameux « double-ender » se diversifient et seront bientôt compatibles avec les principaux ordinateurs. Neuf nouveaux programmes chez Scholastic parmi lesquels *Spell diver* (8), éducatif et très ludique, *Banner-catch* et *Agent USA*. Petits catalogues mais jeux de qualité chez Screen Play Computer Software — *The Institute* (9) — ou Access — *Beach Head* (10). Après trois ans et demi d'absence, Apple revient au C.E.S. Beaucoup de jeux éducatifs utilisent les possibilités du II<sup>e</sup> : *The learning compagnie* s'adresse aux tous petits (11) et leur apprend à lire et à compter. Apple arrive, Texas s'en va ou presque... Jeux éducatifs et calculettes, pour attrayant qu'ils soient (12) ne remplacent pas le TI 99/4A. Ce dernier reste malgré tout important dans le monde de la micro informatique ludique : jusqu'ici, aucune marque n'avait le droit de présenter des logiciels compatibles avec le TI mais l'arrêt de sa fabrication a entraîné la levée de l'interdiction. Résultat : beaucoup de soft pour les heureux possesseurs d'un 99 4/A. *Pitfall II*, *Lost cavern*, *H.E.R.O.* (13), *Private eye* et *Zenji* (14) les nouveaux titres Activision sont prometteurs.

De plus, les meilleurs jeux ne vont pas tarder à être adaptés pour les principaux ordinateurs. Avec 32 K ROM, 80 K RAM, 16 couleurs, 32 sprites graphiques programmables, 3 tonalités sur 8 octaves et son clavier professionnel de 87 touches, le *SVI 328 Mark II* (15) offre d'importantes possibilités.

Synapse enrichit une gamme de jeux déjà remarquables. *Dimension X* (16) et *Rainbow walker* (17) s'imposent parmi les meilleurs jeux du C.E.S. 64 K RAM ou 128 K RAM extensibles jusqu'à 4 millions de bytes (!), des capacités graphiques étonnantes, 256 couleurs, une définition graphique de 512 x 672 pixels, l'*Elan Entreprise* (18) est riche de promesses. Les tiendra-t-il ?



13



14



15



16

17



18



## EDUCATION, CREATIVITE, L'INTERACTIVITE ENTRE L'HOMME ET L'ORDINATEUR N'EST PLUS UN VAIN MOT. LE LASER-DISQUE A LA MAISON EST POUR DEMAIN !

Adam, l'ordinateur familial idéal ? Avec ses cassettes « digitales » qui offrent presque les mêmes performances que des disquettes, sa mémoire, son clavier, son traitement de texte intégré, il possède de nets atouts (1). De nouvelles extensions sont annoncées, lecteur de disquettes, modem, et un système qui permettra de brancher sur l'ordinateur un vidéo-disque ! Module de pilotage (2), poignée de contrôle (3), Track ball (4), adaptateur de cartouches Atari (5) commencent enfin à arriver en France. CBS Software lance des jeux tous azimuts, récréatifs ou éducatifs comme *Dinosaure dig* (6). Pour *Colecvision*, *Super Buck Rogers* (7), *Super Donkey-Kong junior* (8) passionnent. *Rocky* (9) ou les *Schtroumpfs* (10) *Dragon's Lair* (11) ou *Tarzan* (12) sont fabuleux. De plus, l'accord signé par Coleco et AT (et commercial) T, le géant du téléphone US, permettra de « dispatcher » des jeux aux possesseurs d'Adam ou de *Colecvision*, par l'intermédiaire d'un modem ! Jeux d'action, de stratégie, jeux éducatifs également, Epyx lance des logiciels pour *Commodore 64*, *PCJr*, *Colecvision* et *Adam* : *Summer games* (13), *Fire fighting* (14), *Pitstop* (15) et *Dragons rider of Pern* (16) font partie des meilleurs. Avalon Hill, se lance dans l'éducation. Broderbund fait de même. IBM, Commodore, Coleco, Apple, Atari, les logiciels Hesware sont compatibles avec tous les plus grands ordinateurs : *Hes Games 64* (18) vous met à rude épreuve ; *Face maker* (17) laisse aux enfants toute liberté de créer des portraits animés ; enfin, *Music box* (19) vous entraîne dans un château à la recherche de mélodies retenues prisonnières par un dragon. Et si votre ordinateur a du mal à digérer tous ces programmes, ne vous inquiétez pas : *64 Doctor*, (20), signé Computer Software Associate, vous permettra grâce à une série de tests de déterminer en quelques minutes la cause de la panne. Avec plus de 100 logiciels, Sierra on Line est un des « grands » du soft : graphismes, animation sont excellents, — par exemple dans *Champion ship boxing* (21) — et certains logiciels très intéressants : *Homeword* reprend le principe de la souris de « Lisa » (Apple) et *Story maker* permet de créer soi-même un jeu d'aventure.

Beaucoup de création aussi chez Electronic Art qui, après *Pinball construction set* propose *Music construction set* (22) et d'autres programmes de qualité, qui devraient être bientôt en vente en France. Le nouveau *Laser 3000* offre 64 K RAM et 24 K ROM, la haute résolution, 6 couleurs en 560 x 192 pixels : il sera sans doute un challenger sérieux pour d'autres ordinateurs dans sa gamme de prix : environ 695\$ (23). Les robot feront-ils bientôt une percée spectaculaire ? *DC2* attend son heure (24). ■



**NEW!**



13

**NEW!**



14

**AWARD WINNER**



15



16



17



18

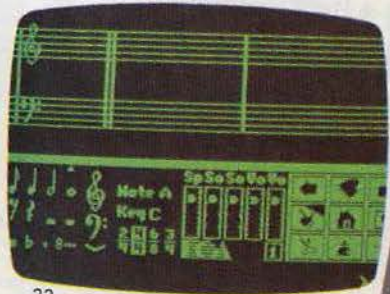


20

19



21

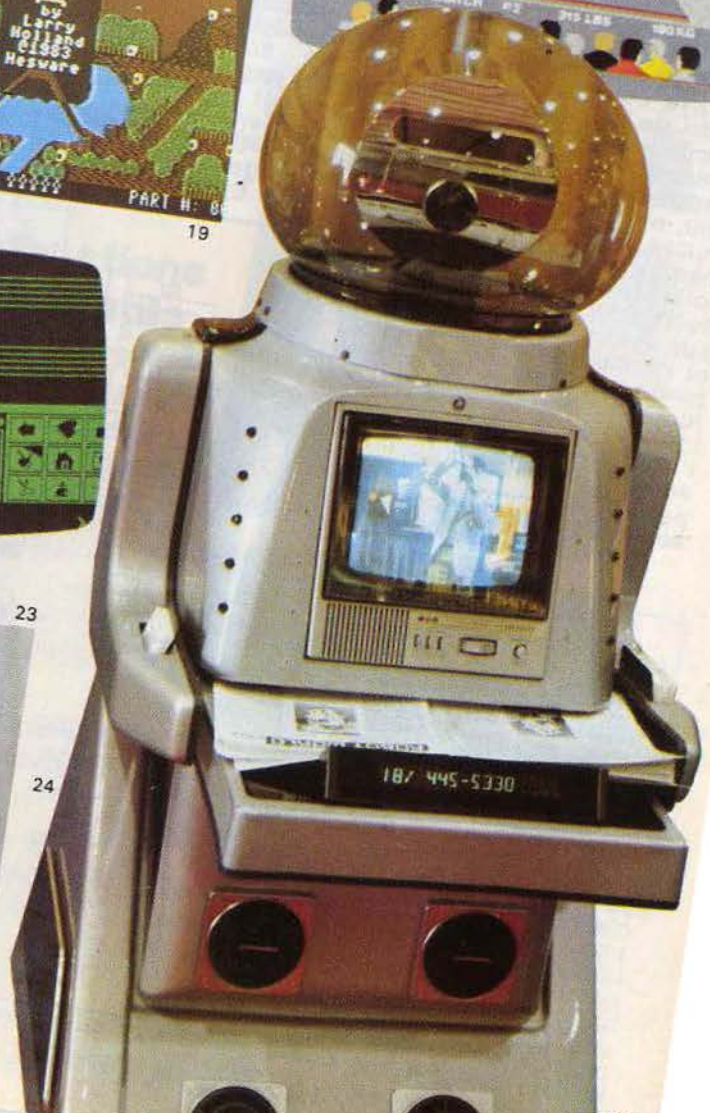


22



23

24



## GENEREUX MAIS STRICT

Je trouve que vous donnez des étoiles un peu trop facilement lors des essais de cartouches. Soyez généreux et stricts selon le réel intérêt des cartouches, vous nous rendriez d'avantage service (certains logiciels, après l'enthousiasme du début, perdent en effet leur intérêt).

Jean-Luc HILAIREAU  
33110 Le Bouscat

## « LE MONDE » DES JEUX VIDEOS

Abonné à votre magazine depuis sa parution, j'ai pu observer (d'un œil critique) son évolution jusqu'à maintenant. J'en suis arrivé à cette conclusion : continuez comme cela, et vous serez bientôt lu autant que « Le Monde » ! Votre plus grand mérite est en effet votre souci de ne pas vous « endormir sur vos lauriers », en essayant de faire mieux à chaque numéro, en améliorant, en retouchant vos formules. Votre dernier numéro, à ce titre, prouve bien votre dynamisme. Petite requête maintenant : j'espère que vous publierez bientôt et de manière plus approfondie des études des derniers ordinateurs d'Atari (1200 XL, 5200...) et de l'Adam de C.B.S. mais je vous fais confiance, je pense que vous y aviez songé bien avant moi.

Olivier LE FLOC'H  
29123 Pont Aven

## VITAMINES

Le père d'un de mes copains avait acheté votre revue par hasard, j'ai eu l'occasion de la lire. Finalement je me suis abonné. Fidèle à TILT depuis le n° 3, j'ai eu l'occasion de lire votre banc d'essai du Commodore 64. Je viens de revendre mon vieux ZX 81, pour acheter ce micro qui, d'après vous, semblait très bon. En effet j'ai eu l'occasion d'apprécier les possibilités multiples de cet ordinateur, tant sur le plan des graphismes que des possibilités sonores. Félicitations donc, à vos nom-

breux bancs d'essais qui sont très utiles aux futurs consommateurs de micros ou de consoles. Une suggestion toutefois : pourquoi ne passez-vous pas dans chaque numéro l'essai d'une cartouche pour chacun des micros les plus répandus (Sinclair ZX 81, Spectrum, Vic 20, Commodore 64, TI 99...). Pensez aux nombreux possesseurs d'ordinateurs qui comme moi lisent votre revue. Finalement, un grand bravo à TILT, revue bourrée d'idées et de vitamines...

Olivier HAEMMERLE  
04200 Sisteron

## BENI SOIS-TU...

Salut à tous les Ataristes, les CBSistes et les autres. Soit béni le copain qui m'a fait découvrir ce journal. Je suis l'heureux possesseur d'une console Philips G 7200 (à propos j'ai désespérément cherché la cassette « Terra Hawks » mais aucune trace... !) mais j'envisage d'acheter une console CBS Colecovision

aux States. Pourriez-vous me dire si elle pourra fonctionner en France ? Et si oui (j'espère) pourra-t-elle fonctionner avec des cassettes achetées dans notre beau pays.

Sébastien ROSE  
13008 - Marseille

Hélas ! Les problèmes de standards risquent de bouleverser vos projets : une console achetée aux USA ne pourra pas fonctionner en France. Pour plus de précisions, vous pouvez vous reporter à l'article « Dis-moi quel est son standard » du n° 4 de TILT (Mars-Avril 83).

## COUP D'ENVOI

J'aimerais savoir quand se dérouleront les prochaines éliminatoires sur console Colecovision ou Atari 2600. Félicitations pour votre super-extra magazine.

François BONHOMME  
82300 Caussade

CBS est en train d'organiser de nombreux concours pour les mois à venir mais rien n'est encore, à l'heure où nous mettons sous presse, décidé. Pour sa part, Atari donnera le coup d'envoi de son championnat de

France dès l'ouverture du festival du son et de l'image qui se tiendra du 14 au 18 mars 1984 au CNIT. Chaque joueur sera sélectionné sur un programme tiré au sort parmi ces neuf cartouches : Pole position, Astérix, Moon patrol, Joust, Mario bros, Dig dug, Xevious, Millipède, Cristal castle. Que tous ceux qui ne pourront pas se rendre à Paris se rassurent. Les éliminatoires se poursuivront toute l'année avec le soutien des journaux locaux et des points de vente Atari. Dernière précision : la finale aura lieu début novembre à Paris. Nous en reparlerons.

## PASSION

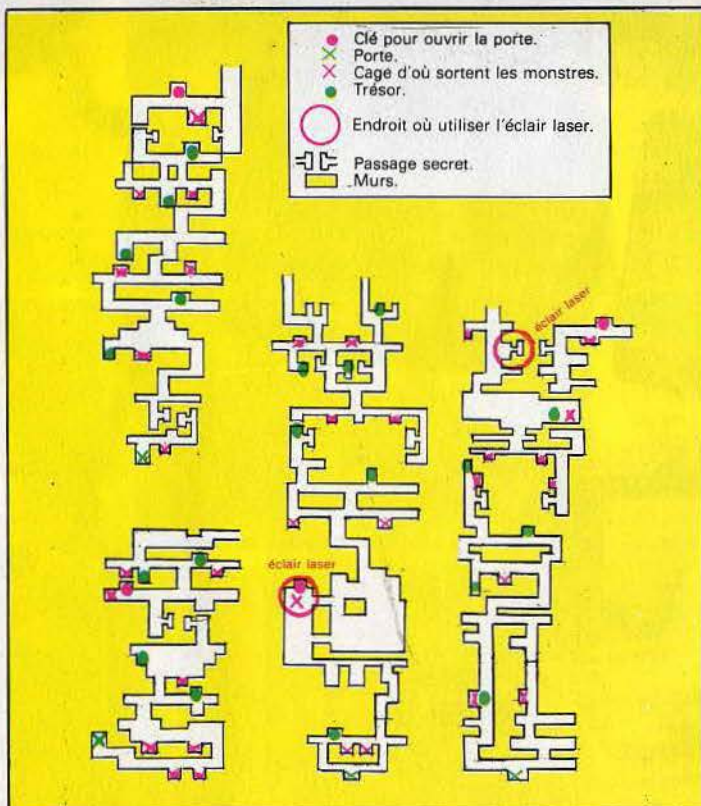
Je t'écris pour féliciter toute la rédaction de TILT. Votre revue est vraiment géniale. Depuis déjà pas mal de temps, je suis passionné que dis-je, je suis fou des jeux-vidéo et des ordinateurs. D'ailleurs, à Noël, un super Commodore Vic 20 m'a été offert. Mon TILT passionné, je ne t'écris pas pour rien. Il serait chouette de ta part que tu édites plus de renseignements sur les cassettes Vic 20. (leur prix, qualité etc...). Je te remercie d'avance. C'est la première fois que je t'écris et ce serait super sympa si tu pouvais passer ma lettre dans le prochain TILT.

Franck BRENNER  
91330 - Yerres

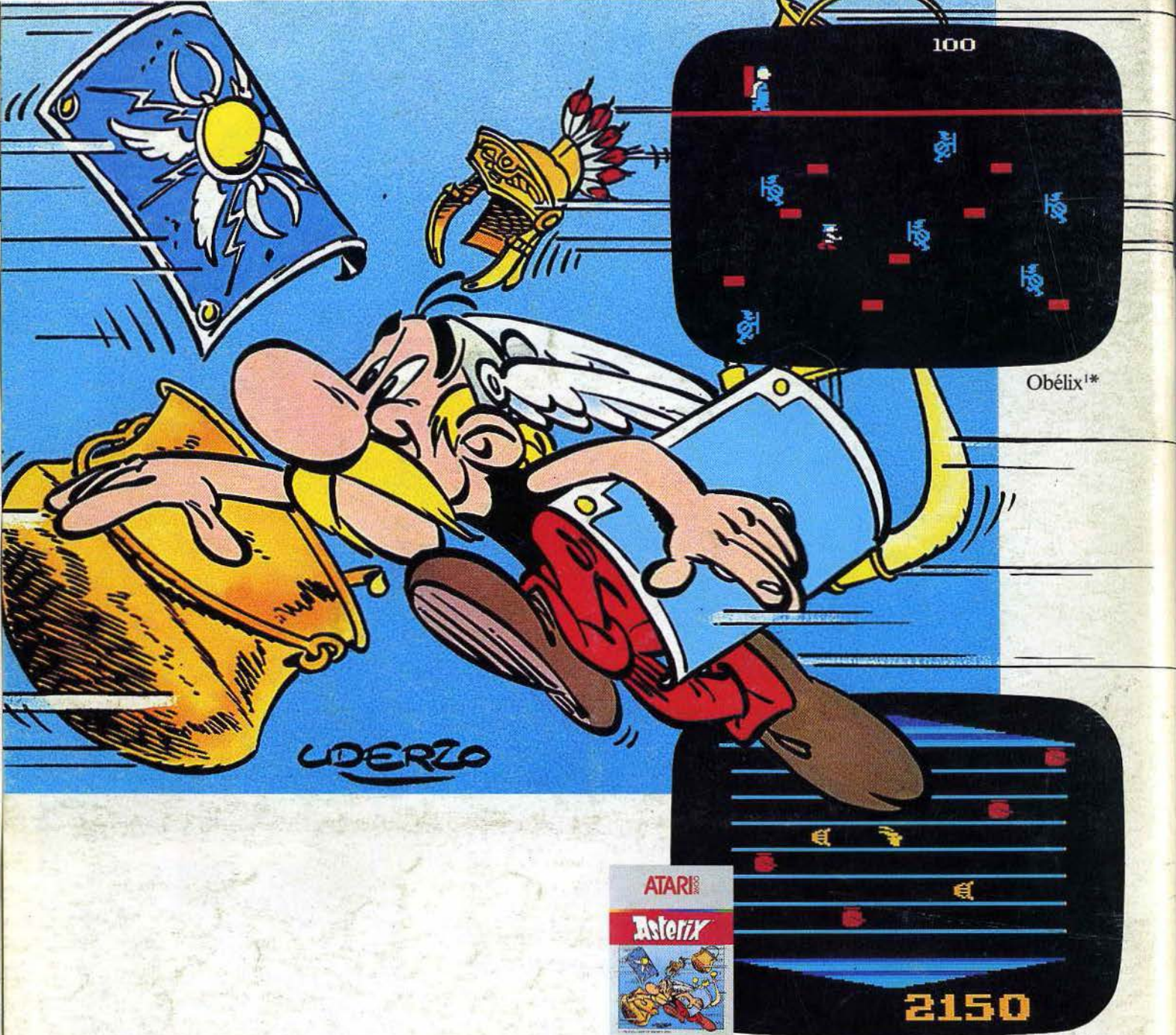
## NOVICE

Heureux possesseur de la stressante cartouche Tutankham de Parker (compatible avec mon VCS 2600 Atari) je vais vous en dévoiler quelques secrets de manière à permettre aux amateurs ou novices de ce jeu formidable de s'en tirer à merveille et de réaliser des scores fort honorables. En effet, j'atteins maintenant le score de 1.500 points et j'arrive au 2<sup>e</sup> niveau de jeu (il y en a 4 en tout dans chaque version : 1 ou 2 joueurs). Je signale, dans ce plan, les endroits précis où il faudra utiliser des éclairs-laser (pour faire disparaître les divers monstres). Je signale également que ces plans ne figurent pas sur la notice d'emploi du jeu.

Thierry ARNULF  
44300 - Nantes



Suivez Thierry dans le labyrinthe de Tutankham



# Avec Astérix<sup>1</sup> et Obélix<sup>1\*</sup>, 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 Astérix<sup>1</sup> et Obélix<sup>1</sup>.

Avec Astérix<sup>1</sup>, déjouez les lyres mortelles tout en ramassant le plus de trophées romains sur les champs de bataille.

Avec Obélix<sup>1</sup>, (\*) 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.

(\*) Obélix<sup>1</sup>, sortie Février 84.

**ATARI**<sup>®</sup>  
A Warner Communications Company

**Les défis de l'imagination.**