

# TOMCAT

MICRO-JEUX-VIDEO

**SUSPENSE!**

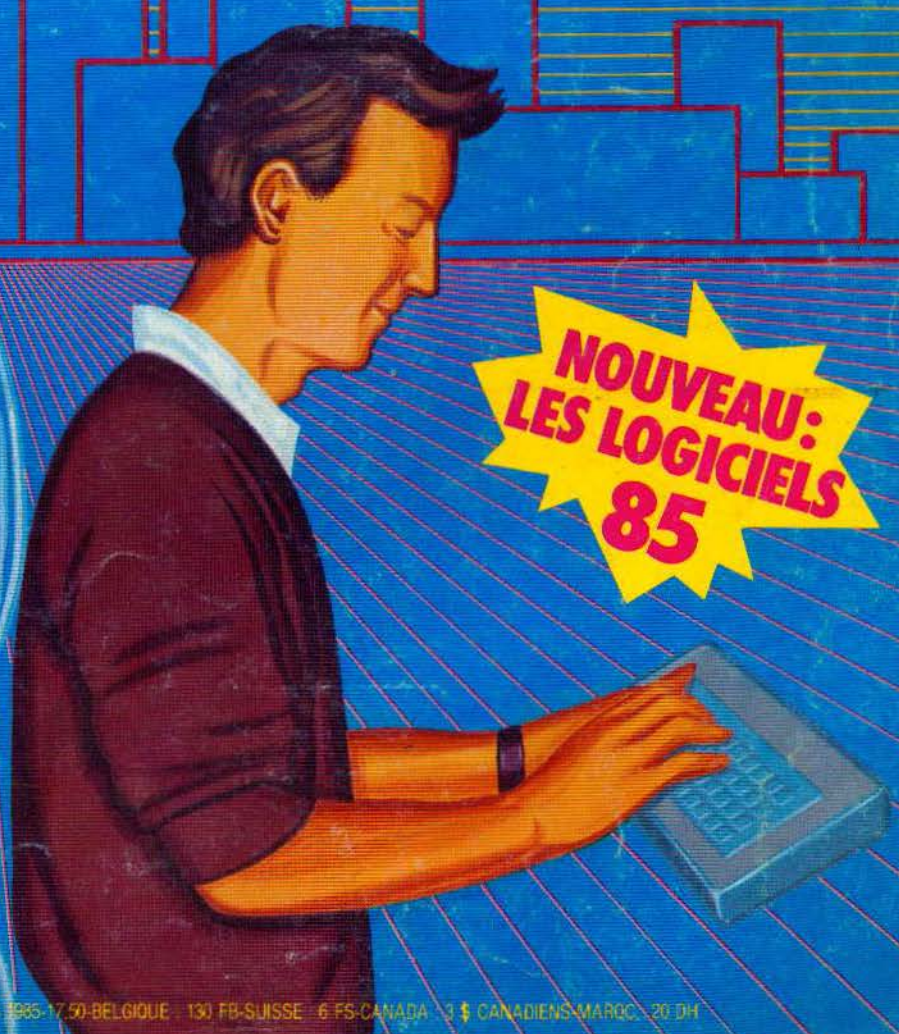
8 ordinateurs  
sur le ring

**PASSION !!**

60 jeux  
d'aventure

**ANGOISSE !!!**

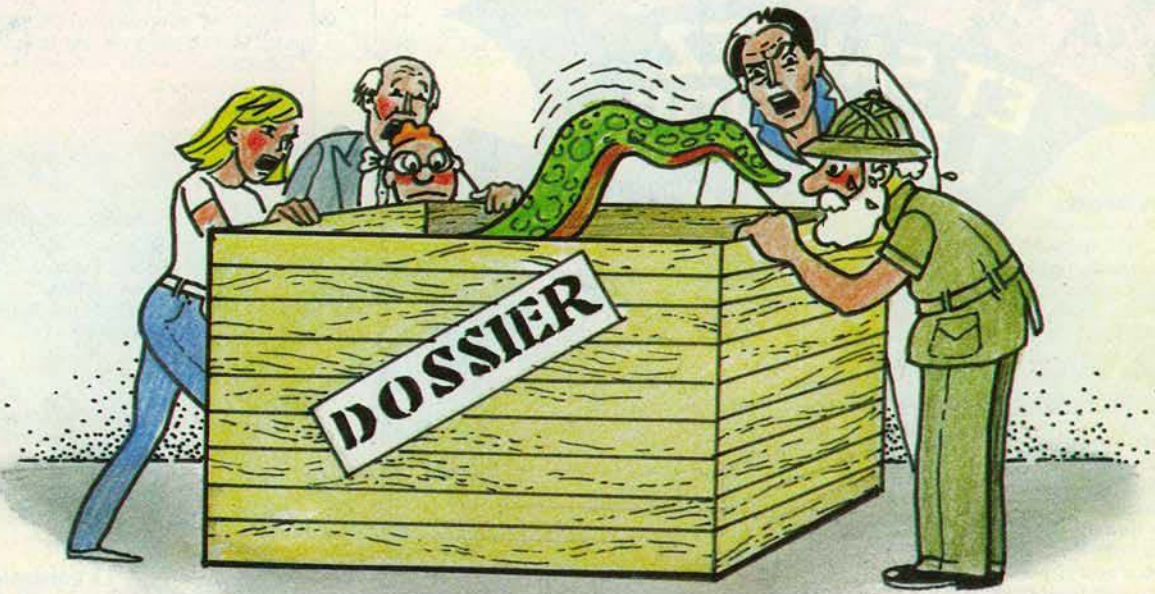
Du rififi  
pour M.S.X



**NOUVEAU:  
LES LOGICIELS  
85**

# TILT

MICRO-JEUX-VIDEO



N° 18 - JANVIER/FÉVRIER 1985

## MAGAZINE

**Tilt Journal** - l'actualité des jeux électroniques et de la micro-informatique. Nouveautés, indiscretions, livres, etc. p. 6

**Actuel** - Microscopie. le biologiste Joël de Rosnay, auteur de « Branchez-vous », vous dit tout sur les relations qui existent entre jeux vidéo et micro-informatique familiale. p. 16

## EXCLUSIF

**Dossier** - Accros les héros! Jeux de rôles et jeux d'aventure vous défient : 60 logiciels passés au tiltoscope. p. 56

## CONTACT

**Service compris** - Victoire aux poings. Les arcades sportives du mois et les conseils de Tilt pour acheter un flipper d'occasion. p. 96

**Petites annonces** - Achats, ventes, clubs, échanges, tournois... p. 88

**Cher Tilt** - Le courrier des lecteurs. p. 102

## JEUX

**Sésame** - « Tout shuss » et « Du rififi pour M.S.X. ». Deux listings pour jouer avec la calculette Canon X 07 et votre ordinateur, au standard M.S.X. p. 50

## NOUVEAU

**Tubes** - Cassettes, cartouches et disquettes : les meilleurs logiciels testés par la rédaction. p. 24

**Banc d'essai** - M.S.X. Arrivent-ils pour sauver la micro ?

Pour ceux qui veulent tout savoir sur le nouveau standard. p. 40

**Banc d'essai** - VG 5000 : le micro d'un grand. p. 46

**Banc d'essai** - Amstrad Ça va bouillir! p. 48

**Coup d'œil** - En bref, les jeux qui nous ont séduits. p. 38

**Les classiques** - Echec au roi, vive l'Empereur! Plein feu sur l'échiquier électronique de C.L.J. p. 82

Couverture : Jérôme Tesseyre

Ce numéro comporte un encart-abonnement non folioté entre les pages 18-21 et 84-87.

Directeur de la publication : Antoine de CLERMONT-TONNERRE • Directeur délégué : Jean-Pierre ROGER • 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) 824.46.21 • Service des ventes : 16.05.321.321, téléphone vert gratuit 24 heures sur 24 • Administration : « Tilt-Jeux électroniques » est un mensuel 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 : 95 F. 1 an (10 numéros) : 145 F. 2 ans (20 numéros) : 290 F. Etranger : 6 numéros : 125 F. 1 an (10 numéros) : 195 F. 2 ans (20 numéros) : 390 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.



# GAGNEZ

# 250000

# ET SAUVEZ LE MONDE!



**IAN LIVINGSTONE**

Déjà auteur de romans d'aventure, vendus à plus de deux millions d'exemplaires, Ian Livingstone est le créateur d'Eureka.

Il a imaginé les énigmes et les pièges les plus tortueux. Il est d'ailleurs le seul, pour l'instant, à connaître la bonne réponse. Programmé par les équipes d'Androméda, sous la direction de Donat Kiss et Andras Csascár, Eureka représente 5 années de travail et le concours de 4 graphistes, 2 musiciens et d'un professeur de logique.

Nous voulions une aventure qui vous pousse dans vos derniers retranchements. Ils l'ont fait!

### LE TALISMAN TEMPOREL

Au cours de la dix-septième mission Apollo, les astronautes américains découvrent sur la Lune un étonnant cristal poli de 40 cm de côté. Réfractaire à toute analyse, le talisman explose sous l'effet de rayons laser, qui dispersent chacun de ses angles. Grâce à des ondes radio, 3 des coins sont retrouvés, mais 5 autres manquent toujours.

Comme par coïncidence, la Lune connaît de très fortes secousses sismiques. Selon le Dr Majid, elles sont liées à l'explosion du cristal et la lune serait elle-même sur le point d'exploser, bombardant la Terre de gigantesques météorites. Il affirme, d'autre part, que chaque coin manquant a été propulsé dans l'espace temps allant de la préhistoire à l'époque moderne.

Votre mission consiste, avec l'aide de la Nasa et de son Chronotron, à remonter le temps pour les rapporter.

A chaque étape vous devez user de toute votre intelligence pour résoudre chaque énigme; votre adresse vous aidera à survivre. Eureka, en proposant un jeu d'Arcade suivi d'un jeu d'Aventure, teste parfaitement les qualités que l'aventure au réel exigerait de vous.

Vous désirez participer au Concours Eureka: c'est très simple. Il faut que vous possédiez, soit un système Commodore 64 ou Spectrum 48K et acheter le programme Eureka... A vous de jouer.

Pour découvrir la bonne réponse, il faut, tout en reconstituant le cristal, décoder les énigmes contenues dans les poèmes et les illustrations.

- Le premier à nous télégraphier la bonne réponse recevra le Chèque de 250.000F.

- Le second gagnera un voyage d'une semaine pour 2 personnes.

- Les 3 suivants, des bons d'achat de 5.000 FTTC.

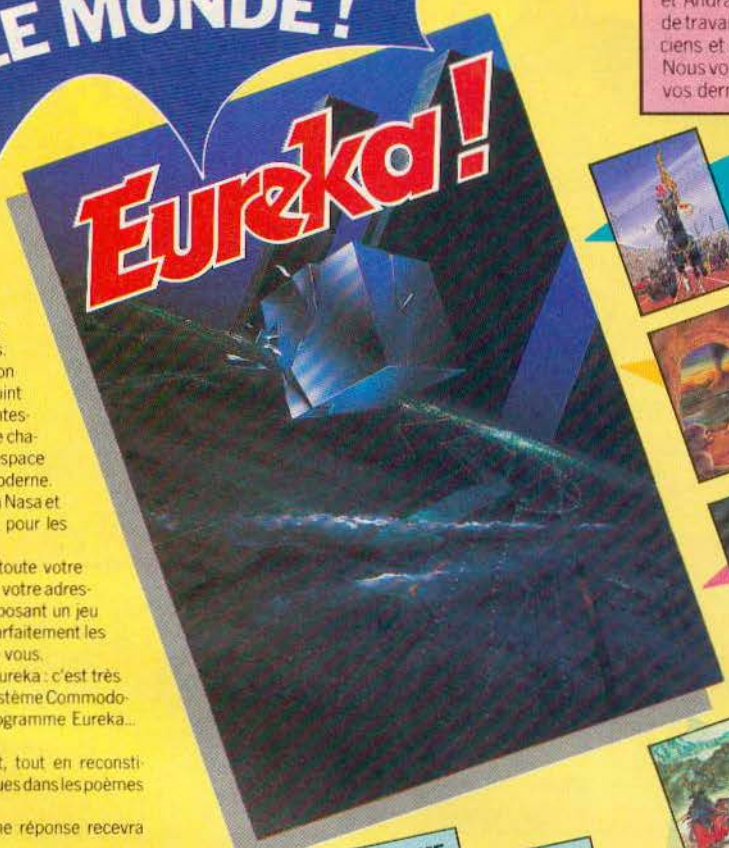
- Les 245 autres, des bons d'achat de 100 FTTC.

### COMMENT GAGNER ?

Vous avez reçu la cassette de jeu et son fascicule. Un bon de garantie, surtout destiné à formaliser votre participation, comporte 2 volets: un que vous devez absolument conserver, l'autre que vous devez impérativement nous retourner dûment rempli. Il constitue la seule véritable preuve de votre participation. N'oubliez donc surtout pas de nous le retourner. Si, d'autre part, vous avez découvert la bonne réponse, ne nous téléphonez pas! Adressez-nous un télégramme répondant aux conditions prévues dans le règlement.

Eureka est un programme aussi spectaculaire qu'une super production de cinéma. Les graphismes et les animations sont surprenants de vérité. La bande sonore et les bruitages vous replongent, grâce à une simulation parfaite, dans chacune des cinq époques. Vous percevrez tout.

Il est joint à ce programme un fascicule détaillé qu'il est essentiel de lire attentivement. Illustré, il contient toutes les explications du jeu et les énigmes auxquelles il vous faudra répondre.



Eureka, c'est cinq aventures en une seule cassette.

Remontez le temps et sauvez le monde!

### AGE PREHISTORIQUE

Seul, sans défense, vous vous retrouvez à l'aube des temps. Autour de vous? la jungle, le bruissement des feuilles, des pas dans les broussailles. Votre sang se fige. Une ombre immense vous recouvre. Le sol tremble.

### LA ROME ANTIQUE

Le départ de la course de char va être donné. Les autres concurrents vous observent et vous clouent du regard, tous au même gabarit, ils vous dépassent de deux têtes et leurs chevaux semblent mieux entraînés que le vôtre. Vous parcourez le stade du regard. La course est partie!

### LE MOYEN AGE

Les créneaux de la Tour de la Fée Morgane ne peuvent rien pour empêcher la brise glaciale de transpercer votre armure. Seul en haut de cette tour, vous entendez une voix qui vous crie de la rejoindre, là, dans l'ombre. Derrière vous, des pas résonnent. Vous vous décidez à descendre au plus profond de la tour. Des hurlements déchirent la nuit...

### COLDITZ

Un long couloir, gris, sombre et glacé. Vous avancez pas à pas, attentif au moindre bruit. Du bout du couloir vous parvenez une conversation assourdie. A votre droite, une porte! Sur la porte un mot: VERBOTEN! Vous l'ouvrez. Le bruit métallique des boîtes se rapproche. Vous serrez les poings.

### LES CARAÏBES MODERNES

Vous remontez le temps à la vitesse de la lumière. Dans l'immense laboratoire du Dr Von Berg, l'écran de l'ordinateur affiche les informations. Callé dans un fauteuil, les mains posées sur le clavier, vous vous préparez à un duel où l'arme est l'esprit...

### EXTRAIT DU RÈGLEMENT

La Société PROSPECTIVE INTERNATIONALE DE DISTRIBUTION, dont le Siège Social est situé 39, rue Vicor-Massé - 75009 PARIS, organise à partir du 1<sup>er</sup> Décembre 1984, un Concours avec obligation d'achat intitulé EUREKA. Le premier dépouillement aura lieu le 31 Mars 1985. Si nécessaire, un dépouillement mensuel sera ensuite effectué jusqu'à ce que les 250 Prix soient distribués. Ce concours est ouvert à toute personne physique résidant sur un territoire francophone, à l'exception du Personnel des Sociétés organisatrices ainsi que toute personne ayant participé à l'élaboration, la promotion, la distribution et la vente du jeu EUREKA. Pour participer au Concours, il faut: acheter le jeu EUREKA et renvoyer le Bon de Participation joint; pour gagner, il faut être l'une des 250 premières réponses aux énigmes contenues dans le jeu et ce, par télégramme. Le règlement complet a été déposé chez Maître JAUNATRE, Huissier de Justices à PARIS, et peut-être obtenu, sur simple demande accompagnée d'une enveloppe timbrée à: Concours EUREKA - 39, rue Victor Massé - 75009 PARIS.

### TELEGRAMME

**VOUS AVEZ LA BONNE REPONSE**  
**BRAVO - STOP. ADRESSEZ-NOUS**  
**UN TELEGRAMME SELON LES**  
**INDICATIONS DU RÈGLEMENT - STOP.**  
**ENCORE TOUTES NOS FÉLICITATIONS**  
**- EUREKA - STOP.**

### BON DE COMMANDE

Je désire recevoir le JEU EUREKA SUR CASSETTE, au prix de 250F. Je ne le recevrai qu'à partir du 1/12/1984, date de début du concours; et mon règlement ne sera encaissé, au plus tôt, que 8 jours avant la livraison du jeu.

JEU EUREKA POUR COMMODORE 64  250 F TTC.

JEU EUREKA POUR SPECTRUM 48 K  250 F TTC.

Nom \_\_\_\_\_ Prénom \_\_\_\_\_

Adresse \_\_\_\_\_

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

Gijoïnte la somme de F \_\_\_\_\_ TTC, par chèque bancaire à l'ordre de EUREKA INFORMATIQUE, 39/41, rue Victor-Massé - 75009 PARIS.

# OFFRE EXCEPTIONNELLE!



**ensemble\*  
SPECTRUM  
48K  
2.890 F**

Un ordinateur SINCLAIR SPECTRUM 48K / Un interface Peritel / Un magnétocassette / Un Interface Joystick / Un Joystick / Les divers câbles de branchement / Le programme EUREKA.



**ensemble\*  
COMMODORE64  
3.990 F**

Un ordinateur Commodore 64 / Un interface Peritel / Un magnétocassette pour C64 / Les divers câbles de branchement (magnétophone, télé et secteur) / Un joystick / Le programme EUREKA.

Le concours n'ouvrant que le 1<sup>er</sup> décembre 1984, aucun jeu Eureka ne sera livré au public avant cette date. Les expéditions des programmes Eureka débiteront donc le 30 novembre 1984 et seront effectuées dans l'ordre d'arrivée des commandes. Les chèques seront encaissés 8 jours seulement avant la date d'expédition. Le matériel, lui, sera livré immédiatement.

\*Les éléments de ces ensembles peuvent être acquis séparément : consulter le bon de commande ci-dessous ou notre catalogue VPC.



## CADEAU

Les personnes ayant passé commande avant le 31.12.84. Recevront gratuitement le guide des logiciels 84.

### BON DE COMMANDE

PRIX EN FRANCS, TTC

QTÉ

Votre Commande en Francs

Signature:

- ENSEMBLE COMMODORE PROMO EUREKA ..... 3990
- COMMODORE 64 PAL SEUL ..... 2790
- COMMODORE 64 PERITEL SEUL ..... 3450
- COMMODORE SX 64 PORTABLE ..... 8490
- UNITE DE DISQUETTES COMMODORE ..... 3190
- LECTEUR DE CASSETTE POUR COMMODORE ..... 400
- IMPRIMANTE COSMOS 80 ..... 2850
- INTERFACE CENTRONICS POUR IMPRIMANTE ..... 320
- LOT DE 10 CASSETTES VIERGES ..... 75
- BOITE DE 10 DISQUETTES VIERGES ..... 190
- ENSEMBLE SPECTRUM PROMOTION EUREKA ..... 2890
- ORDINATEUR SPECTRUM 48K PAL ..... 1890
- ORDINATEUR SPECTRUM 48K PERITEL ..... 2220
- INTERFE ZX1 SPECTRUM ..... 745
- INTERFACE JOYSTICK SWITCHABLE ..... 240
- MICRO-DRIVE SPECTRUM ..... 745
- DOUBLE MICRODRIVE ROTRONICS ..... 1990
- MICROCASSETTE POUR MICRODRIVE SINCLAIR ..... 75
- LECTEUR DE CASSETTE ..... 450
- IMPRIMANTE THERMIQUE ALPHACOM 32 ..... 920
- ROULEAU DE PAPIER THERMIQUE ..... 30
- MONITEUR COULEUR CM14 FIDELITY OU OTP 200 ..... 2890
- CABLE POUR BRANCHER UN COM. 64 SUR CM14 OU TP 200 ..... 80
- CABLE POUR BRANCHER UN SPECTRUM SUR CM14 ..... 130
- MONITEUR N/V PHILIPS TP200 ..... 950
- JOYSTICK SPECTRAVIDEO ..... 95
- JOYSTICK KRAFT ..... 85

Total de votre commande:

F TTC.

Signature des parents  
(Pour mineur)



Nom: \_\_\_\_\_

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

Code postal: [ ] [ ] [ ] [ ] [ ]

Ville: \_\_\_\_\_

Nom \_\_\_\_\_ Prénom \_\_\_\_\_

Adresse \_\_\_\_\_ Ville \_\_\_\_\_ Code postal \_\_\_\_\_

Ci-jointe la somme de F \_\_\_\_\_ TTC, par chèque bancaire à l'ordre de EUREKA INFORMATIQUE

39/41, rue Victor-Massé - 75009 PARIS.

Je désire recevoir votre catalogue de vente par correspondance. Ci-joint 5 Francs en timbres-poste pour contribution aux frais d'expédition.

## LA NUIT DES TILT D'OR

« La Piscine » — la boîte la plus « branchée » de la capitale — n'en croyait pas ses carrelages. On nageait dans le bonheur. Tous les grands noms français du monde des jeux vidéo et de la micro-informatique étaient là. Car l'événement était de taille : la remise officielle des « Tilt d'Or 1984 » des mains mêmes de Bruno Barbier, et en présence de Jean-Pierre Roger, directeur délégué de Tilt, saisis sur le vif en compagnie de leurs nombreux invités.



1 - Danielle HENRY (Activision) et Jean-Michel BLOTTIERE (Tilt). 2 - Alain RICHELLE et Bertrand RAVEL (Sprites) aux côtés de Bruno BARBIER. 3 - Albert LORIDAN (D & L Research) et Fabienne DEXIDOUR (Directrice de publicité de Tilt). 4 - Patrick CHACHUAT et Liz EDERLY (Ariolasoft). 5 - Jean-Marie LAUSSEURE, Olivier GUEDON (M.C.C.). 6 - Martin de GROOT (Atari). 7 - Serge GUERCHON (J.B. Industries). 8 - L'équipe Loricels au grand complet. 9 - Jean-Pierre MARTIN (A.S.N. Diffusion), Patricia BOUJILLOT (Agence Vitamine) et Claude TAIEB (A.S.N. Diffusion). 10 - Jean-Pierre ROGER (Directeur délégué de Tilt). 11 - Michel MOTRO (Vifi Nathan) et M. et Mme Claude BARBIER, créateurs de « Mots en fleurs ». 12 - Marine VIGUIE (Chef de publicité de Tilt), Maryse BRAILLON (Relations extérieures de Gallia Publicité) et Bruno Barbier.

# HALTE!

## A L'OCCUPATION DE LA TELE!

Pour éviter d'immobiliser le téléviseur familial, il est temps d'offrir à votre ordinateur un moniteur vidéo spécialement conçu pour cet usage, et qui lui procure une qualité d'affichage nettement meilleure:

Le FIDELITY CM14.

### ENTRÉE PÉRITEL RVB :

La plupart des ordinateurs, et la presque totalité des micros français sont équipés d'une sortie RVB-PÉRITEL. Il suffit de les brancher directement dans le CM14.

### ENTRÉE VIDÉO COMPOSITE PAL :

De nombreux ordinateurs importés d'Angleterre ont une sortie Vidéo composite PAL. Là aussi, le CM14 fonctionne parfaitement.

### ENTRÉE SON :

Contrairement à de nombreux moniteurs, le CM14 possède un circuit son avec réglage de volume qui lui permet de reproduire les informations sonores provenant de l'ordinateur.

### COMPATIBILITÉ :

Le CM14 est compatible avec la plupart des micro-ordinateurs actuels : Apple II avec carte RVB, Apple IIC, Commodore 64 et Vic20, Dragon, Excelvision, Hector, Laser 3000, Oric1 et Atmos, Philips VG5000, Spectravidéo, Spectrum, Thomson T07 et M05, etc., ainsi que de nombreuses consoles de jeu et les magnétoscopes possédant une sortie à ce standard.

Pour acheter un FIDELITY CM14, retourner le bon ci-dessous accompagné du règlement correspondant à :

**EUREKA INFORMATIQUE**, 39, rue Victor-Massé, 75009 PARIS.  
(Livraison franco domicile par SERNAM.)



## MONITEUR CM14



### BON DE COMMANDE :

- Moniteur FIDELITY CM14 .....  2 890 F
- Câble pour Commodore 64 .....  80 F
- Câble pour Spectrum .....  130 F
- Câble pour Oric avec alimentation ..  150 F
- Interface Pal/Péritel .....  650 F

TOTAL .....

Signature :

Règlement ci-joint  
par chèque bancaire  
ou postal.

NOM \_\_\_\_\_

Adresse \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Code \_\_\_\_\_ Ville \_\_\_\_\_

# TILT D'OR TILT JOURNAL



13



14



15



16



17



18



19



20



21



23



24



22



25

13 - Olivier BOULET (Miromeccano-Parker). 14 - Jean-Bernard DUMAS (Run Informatique). 15 - Philippe Maury (Matra). 16 - Emmanuel DERODE (Atari) et Henri MATHIAS (Agence D.D.B.). 17 - Frédéric PINON (Canon) et Dominique BARDEZ (Pac +). 18 - Olivier GUEDON (M.C.C.) et Bruno BARBIER. 19 - Gilles BOUTE (Agence Dyade). 20 - Yvan CORIAT (Electron) et Thomas ORMOND (Ormond Electronic). 21 - M. et Mme ASSOR (Vidéoshop), Patrice ROBIN (Le jeu électronique). 22 - Willy LUNARDI et Jean-Marc FOULONNEAU (Procepp). 23 - Didier PALLIX (C.B.S. Loisirs). 24 - Georgio SPANU (Logicommunication) et Hubert TAIEB (Ségimex). 25 - Jean PETERS (I.T.M.C.), Georges de la ROCHEBROCHARD (Exelvision).



## ATARI: ILS ONT GAGNÉ!

Frédéric Ducrot, 15 ans, est le champion de France Atari 1984. Lors de la finale nationale qui a eu lieu à Paris le 21 novembre 1984, il a réalisé 376 500 points sur *Astérix* en dix minutes. Cette grande finale clôturait plusieurs mois de compétition acharnée dans toute la France pour les éliminatoires et les finales régionales qui ont réuni plus de soixante-dix mille participants en près de deux cents tournois. Pour les trente-huit finalistes et les nombreux spectateurs, ce fut une après-midi de fête, animée par Alain Maneval, Dominique et Mélanie. Dès les éliminatoires, les scores les plus fous sont réalisés sur cinq minutes. Sept challengers se sont affrontés en finale, au lieu des six prévus — les éliminatoires ayant dégagés des 38 candidats sélectionnés deux sixièmes ex-aequo ! La tension monte pour l'ultime épreuve. Chaque champion est

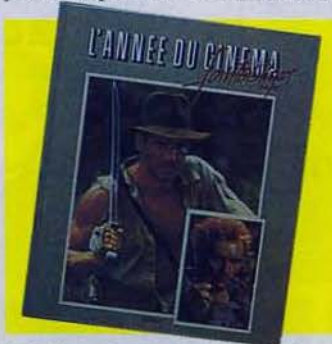
contrôlé par un juge incorruptible. Les spectateurs suivent le duel grâce à des écrans géants. Le suspense dure jusqu'à l'ultime seconde. Mais Frédéric Ducrot est bien le plus fort. Il devance nettement Benoit Lopez, 15 ans, qui réalise 358 500 points et Fabrice Bouquerel, 15 ans lui aussi, avec 356 000 points. Tous trois reçoivent leur prix des mains de Guy Millant, directeur général d'Atari France: un Atari 800 XL avec lecteur de disquettes et deux Atari 600 XL.

### VIFI AU JAPON

Vifi-Nathan's est associé au groupe d'édition japonais Denpa, leader mondial de la presse électronique, qui occupe également 10 % du marché japonais des programmes pour micro-ordinateurs. Vifi diffusera ainsi ses programmes au Japon.

### EMOTIONS FORTES

Noël n'a pas encore englouti toutes vos économies? Et il vous reste encore assez d'énergie pour affronter « S.O.S. Fantômes » et les petits monstres de « Grem-lins »? Alors, n'hésitez pas: foncez sur *L'année du cinéma Fantastique 84/85*. Vous y trouverez tous les secrets des plus grands films de l'année: les tournages, les monstres (avec de sublimes photos en couleur), les effets spéciaux réalisés dans le plus grand mystère à Hollywood, et même — en avant-première — les émotions fortes qui nous attendent en 85 (« *Dune* » en particulier). Un ouvrage de grande classe indispensable pour tout connaître sur



« *Indiana Jones* », « *Greystoke* », « *Vidéodrome* », le super vidéo clip de Michaël Jackson et une centaine d'autres films éblouissants... Guy Delcourt est l'auteur de ce grand plongeon dans le fantastique et la science-fiction. (Editions Bédéràma - 145 F. 160 pages).



### SPECTRUM NEW LOOK

Le Spectrum + est parmi nous! Fini, les affreuses petites touches en gomme qui prennent un malin plaisir à provoquer des fautes de frappe. Le Spectrum s'est habillé d'un superbe clavier noir, d'un dessin proche de celui de son grand frère le QL, à la fois élégant et pratique. Les caractéristiques du « + » demeurent les mêmes que celles de l'ancien Spectrum 48 K. Prix: 2 230 F en version PAL, et 2 590 F en version Pétitel.

### L'ORIC FRANÇAIS

Denis Taïeb a démissionné de son poste de directeur d'Oric France. Il a été remplacé par son frère Claude Taïeb. D'autre part, Oric Computers envisage la fermeture de ses unités de fabrication en Grande-Bretagne et la mise en place en France d'une unité de production, Oric ayant réalisé sa plus grosse percée commerciale dans notre pays.



### POUR LES MORDUS, LES SCORES DU MOIS

Voici les meilleurs scores réalisés par les lecteurs de Tilt.



**C.B.S. Colecovision:** *BC's Quest for Tires*: 38 135 points, Martial Foucart, 93320 Châtillon.

- *Décathlon*: 22 022 points, Robert Levesque, 819 Henri, Canada.
- *Pitfall*: 119 000 points, Christophe, 13000 Marseille.
- *Tarzan*: 285 000 points (niveau 4), Olivier B., 75012 Paris.
- *Venture*: 2 080 800 points, Stéphane Bonvallet, 77330 Ozoir-la-Ferrière.

**Mattel Intellivision:** *Astromash*: 845 365 points.

- *Gorf*: 28 points.
- *Happy Trails*: 372 611 points (jeu n° 3). Ces trois scores ont été certifiés par photo et réalisés par Jérôme Devisme, 92110 Clichy.

**Atari 2 600:** *Asteroids*: 46 660 points (variante n° 9), Hervé Beaune, 63340 Germain-Lembron.

- *Frogger*: 26 276 points, Frédéric Bertrand, 12100 Millau.

• *H.E.R.O.*: 1 million de points (certifié par photo), François Heitz, 45160 Olivet.

• *Pole Position*: 60 810 points, Thierry Lemaire, 94800 Villejuif.

**Vectrex:** *Flipper Pinball*: 396 140 points, Serge Zangheri, 93290 Tremblay-lès-Gonesse.

• *Forteress of Narzod*: 115 020 points (certifié par photo), Bertrand Ertorgnes, 19110 Bort-les-Orgues.

• *Mine Storm*: 12 470 699 points (champs n° 518), Frédéric Pinson, 02120 Guise. 10 064 545 points (champs n° 430, certifié par photo), Matthieu Saro, 38170 Seyssinet-Pariset.

• *Starship*: 1 102 800 points, F. Pinson.

**TI 99/4A:** *Burger Time*: 62 150 points (13° tableau).

• *Pole Position*: 111 800 points.

• *Parsec*: 1 819 400 points. Les trois réalisés par Nicolas Chambaz, 78100 Saint-Germain-en-Laye.





Le club  
des fans  
du jeu vidéo

# MICROMANIA

BP 06740 CHATEAUNEUF (93) 42.57.12

SPECIAL  
ANNIVERSAIRE

POUR SON 2<sup>e</sup> ANNIVERSAIRE, MICROMANIA VOUS OFFRE  
LA MEILLEURE SELECTION DE LOGICIELS AUX PRIX CLUB!

## COMMODORE 64

HARRIER ATTACK	90 F
SCUBA DIVE	90 F
JET SET WILLY	95 F
MR WIMPY	95 F
HUNCHBACK	95 F
CHINESE JUGGLER	95 F
TROLLY WALLY	99 F
PSYTRON	99 F
TALES OF ARABIAN	
NIGHTS	95 F
FIGHTER PILOT	120 F
PSY-WARRIOR	120 F
MY-CHESS	120 F
BOULDER DASH	120 F
ASTRO-CHASE	120 F
FLIP FLOP	120 F
BRISTLE	120 F
BLUE MAX	129 F
FLIGHT 737	125 F
GHOSTBUSTER	129 F
DECATHLON	129 F
HERO	129 F
PITFALL	129 F
BEAM RIDER	129 F
RIVER RAID	129 F
BEACH HEAD	130 F
FORT APOCALYPSE	145 F
BRUCE LEE	145 F
ZAXXON	149 F
NATO COMMANDER	149 F
STRIP POKER	140 F
RAID OVER MOSCOU	150 F
THE STAFF OF KARNATH	150 F

GRAND MASTER	165 F
THE HOBBIT	175 F
SHERLOCK HOLMES	175 F
MAX	195 F
SOLO FLIGHT	210 F
EUREKA (Fr)	249 F
INT SOCCER	249 F
SUMMER GAMES	225 F
TENNIS (Disk)	299 F
SCRABBLE (Fr)	349 F

## SPECTRUM 48 K

JET SET WILLY	75 F
T LL	85 F
SCUBA DIVE	85 F
TENNIS (MATCH POINT)	95 F
FOOTBALL (MATCH DAY)	95 F
DECATHLON	95 F
MR WIMPY	95 F
HUNCHBACK	95 F
POGO	95 F
KONG	95 F
ESKIMO EDDIE	95 F
MUGSY	95 F
MANIC MINER	95 F
FIGHTER PILOT	95 F
MOON ALERT	95 F
PITFALL II	99 F
ENDURO	99 F
GHOST BUSTER	99 F
HERO	99 F
BEAM RIDER	99 F
BLACK HAWK	99 F
PSYTRON	99 F
LORDS OF MIDNIGHT	119 F
BEACH HEAD	119 F

SABRE WULF	119 F
COMBAT LYNX	125 F
VIDEO CALC	149 F
VIDEO FICHES	149 F
VIDEO 3D	149 F
DON JUAN ET	
LES DRAGUEURS	149 F
THE UNDER WURLDE	149 F
VOX	179 F
THE HOBBIT	175 F
EUREKA (Fr)	249 F

## T07 - M05

WORLD WAR 3	95 F
CARA	95 F
JEUX MTS JACQUES	95 F
METRO	129 F
PULSAR 2	139 F
CHALLENGE VOILE	139 F
UNE AFFAIRE EN OR	144 F
ELIMINATOR	119 F
YETI	159 F
FLIPPER	179 F
TENNIS	179 F

## AMSTRAD

GALAXIA	75 F
STAR AVENGER	80 F
ANDROMEDA	99 F
GEM OF STRADUS	99 F
MANIC MINER	109 F
JOHNNY REB	119 F

FLIGHT 737	119 F
GHOULS	119 F
ZEN EDITEUR	
/ASSEMBLEUR	280 F

## ORIC/ATMOS

HARRIER ATTACK	89 F
MISSION DELTA	95 F
CATEGORIC	95 F
SCUBA DIVE	99 F
ZORGON'S REVENGE	99 F
ZOOLYMPICS	119 F
MISSION IMPOSSIBLE	119 F
FIRE FLASH	119 F
LA TOUR FANTASTIQUE	119 F
HYPER SPACE	119 F
LE TOUR DU MONDE 80 J	119 F
MICROCIEL	119 F
STYX	119 F
COBRA PINBALL	139 F
TRANSAT ONE	139 F
DON JUAN	149 F
1815	149 F
AIGLE D'OR	179 F
LE YI-KING	179 F
POLYFICHIER	179 F
THE HOBBIT	175 F
CHESS	179 F
TYRANN	185 F
SCRABBLE (Fr)	279 F

INTERFACE	
PROGRAMMABLE	
POUR MANETTES	425 F

1 AN de garantie  
TOTALE

5 F de réduction supplémentaire sur chaque  
logiciel à valoir sur la carte fidélité.

Votre jeu chez vous dans 48h\* en téléphonant au 16 (93) 42.57.12

\* Pour tout programme disponible en stock. Certains jeux ne seront disponibles que très bientôt, nous téléphoner pour connaître la disponibilité exacte.

BON de COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 3 - 06740 CHATEAUNEUF

TITRES	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage	+ 15 F
Total à payer =	F

demande de catalogue pour jeux  précisez votre ordinateur

NOM .....

ADRESSE .....

Règlement: je joins  un chèque bancaire  Mandat-lettre  je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 15 F pour frais de remboursement)

Précisez votre ordinateur de jeux  ATARI 600 800 XL  T07/M05  AMSTRAD  ORIC  TI 99/4A  C64  SPECTRUM

## LUDEO-FOLIES

Ludeo, un drôle de nom pour une manifestation exceptionnelle. Du 12 au 26 décembre dernier, le futur s'est conjugué au présent sur la parvis de la Défense, grâce au Carrefour international de la communication, organisateur de Ludeo. Les visiteurs ont pu découvrir les prototypes des jeux d'arcades les plus fous, jouer à huit sur un même écran ou avec un partenaire se trouvant à l'autre bout de la France. Ils ont appris à apprivoiser la magie du mur musical devant lequel il suffit de passer avec une sorte de tête de lecture pour restituer la musique à sa guise. Les plus doués se sont essayés à la création de dessins animés grâce à *Movie Maker*,



ont participé à des tournois ou au concours de grimaces. Toujours à la pointe de la recherche, le Carrefour de la communication a permis des expériences originales comme celle de la création de jeux littéraires informatiques. Des auteurs amateurs et professionnels écrivent, avec le concours de l'informatique, des contes et des romans dont la trame narrative est une succession d'alternatives. Les lecteurs peuvent donc choisir, à différents moments-clés, la version qu'ils désirent ! Enfin un jeu de rôles s'est déroulé pendant plusieurs jours, entre différentes villes françaises ! L'imagination était au rendez-vous du Ludeo. *Tilt* y reviendra plus longuement dans son prochain numéro.



## MICRO PENCIL II

Hanimex, connu pour sa console de jeux, entre dans la danse micro-informatique avec *Pencil II*, un micro familial proposé à environ 2 000 F.

Le *Pencil II* possède un Basic Microsoft en cartouche, des touches de clavier préprogrammées, quatre générateurs de sons indépendants. L'unité centrale est composée autour d'un microprocesseur Z 80 A. La mémoire morte est de 8 Ko pour la gestion de l'écran, et de 12 Ko pour le SD-Basic sur cartouche. La mémoire vive est de 18 Ko extensibles par ajout de 16 Ko et 64 Ko, avec affichage de 24 lignes de 32 colonnes en mode caractères, haute résolution de 256 x 192 points et 16 couleurs. La prise Péritel est standard, et l'interface magnétophone accepte une vitesse de 2 400 bauds.

Le *Pencil II* peut grandir avec une interface série RS 232 C et un contrôle de disquettes pour l'utilisation de disquettes CP/M, le système d'exploitation le plus répandu sur micro-ordinateur et qui donne accès à une très importante bibliothèque de logiciels. Il peut également recevoir un adaptateur Coleco, ce qui ouvre la porte à la fantastique ludothèque Coleco-CBS !

Le *Pencil II* est ambitieux. S'il tient vraiment ses promesses, il faudra compter avec ce nouveau venu.



## HECTOR ET JIM

Le saxophoniste Jim Cuomo poursuit son idylle avec l'ordinateur (voir *Tilt* n° 15). Il compose aujourd'hui en langage Forth sur un *Hector HRX*, et projette sa musique sur écran : les notes sont transformées en un dessin !



## A LA VOIX

Une nouveauté dans le monde des minis jeux à cristaux liquides : la possibilité de déplacer le personnage uniquement avec la voix ! Le *K.O. Boxing* de Lansay comprend six ordres (en anglais), ce qui permet un combat de haut niveau. Le match se déroule en quatre reprises, et il est également possible de jouer manuellement.



## L'EDEN A NOS PORTES

Un nouveau paradis de l'informatique vient d'ouvrir ses portes à Paris : Eden. Mille cinq cents mètres carré, un cadre qui unit puces et chlorophylle pour présenter livres, logiciels et matériels. Eden : 30, avenue George-V, 75008 Paris. Tél. : (1) 723.50.10.

## DÉCENTRALISATION

VTR, qui possédait deux boutiques à Paris (54, rue Ramey dans le 18<sup>e</sup> et 105, boulevard Jourdan dans le 14<sup>e</sup>) se décentralise et ouvre une boutique à Lyon qui

## SHOPPING

proposera l'ensemble du catalogue, autour des ordinateurs Sinclair, Oric, M.S.X., Commodore, Memotech et Sanyo. VTR Micro : 49, rue de la Charité, Quartier Perrache, 69002 Lyon. Tél. : (7) 842.14.16.

## RIVE DROITE

La boutique Run Informatique fait peau neuve et se dédouble. A son ancienne adresse, Run s'est agrandi, modernisé et devient véritablement méconnaissable. Un deuxième point de vente est ouvert dans le 11<sup>e</sup> arrondissement, à côté de la place de la



République. On y trouve le choix et l'accueil qui ont forgé la réputation de cette société célèbre pour sa très haute compétence. Avec les toutes dernières nouveautés Commodore, le 16 et le +4, les M.S.X., et l'*Amstrad CPC 464* déjà entouré de nombreux logiciels, tels que *Forest at world end*, *Raid over Moscou* ou *Interdictor Pilot*, un simulateur de vol de fusée de très grande qualité (également disponible pour le *CBM 64*). Run Informatique : 62, rue Gérard, 75013 Paris. Tél. : (1) 581.51.44, et 5, boulevard Voltaire, 75011 Paris. Tél. :

# COCONUT

## PROGRAMME

Le Spécialiste Logiciel de Paris

c'est + de 800 TITRES

**SPECTRUM  
THOMSON  
ELECTRON  
JASMIN**

**ORIC / ATMOS  
COMMODORE  
MSX  
ATARI**

M. S. X.	ORIC	COMMODORE 64	SPECTRUM
HOLE IN ONE ..... 220 K	1815 ..... 140	GOHSTBUSTERS ..... 120 C	FRANKENSTEIN ..... 100
SUPER BILLARDS ..... 220 K	DIAMANT DE L'ILE MAUDITE. 170	RAID OVER MOSCOW ..... 140 C	SPACE SHUTTLE FRANÇAIS.. 140
ROLLERBALL ..... 220 K	MICROCIEL ..... 160	RAID OVER MOSCOW ..... 140 D	LA TOMBE DU PHARAON .. 160
ATHLETIC LAND ..... 220 K	TERMINUS ..... 140	ANT ATTACK ..... 130 C	AD ASTRA ..... 120
HYPER OLYMPICS I ..... 220 K	LE MILLIONNAIRE ..... 160	SPACE SHUTTLE FRANÇAIS. 90 C	AIR TRAFFIC CONTROL .... 160
HYPER OLYMPICS II ..... 220 K	ÉLYSÉE ..... 160	BRUCE LEE ..... 120 C	FOOTBALL MANAGER ..... 110
CIRCUS CHARLIE ..... 220 K	HYPERSPACE 4 ..... 140	MATCH POINT ..... 120 C	HARRIER ATTACK ..... 95
SPACE TROUBLE ..... 220 K	LORIGRAPH ..... 290	PSYTRON ..... 120 C	JASPER ..... 110
ANTARTIC AVENTURE ..... 220 K	MYSTERY TOWERS ..... 120	PITFALL II ..... 130 C	JUMP CHALLENGE ..... 120
HYPER SPORTS I ..... 220 K	BUDGET FAMILIAL ..... 160	ALICE AVENTURE FRANÇAIS. 190 D	MANIC MINER ..... 95
BUZZ OFF ..... 140 C	MISSION IMPOSSIBLE ..... 140	HERO ..... 130 C	PINBALL WIZARD ..... 120
SHARK HUNTER ..... 160 C	TITAN ..... 120	BEACH HEAD ..... 130 C	SPECTRUM ASSEMBLER ... 170
737 FLIGHT SIMULATOR ... 160 C	TALISMAN ..... 160	BEACH HEAD ..... 180 D	TURMOIL ..... 100
HOT SHOE ..... 120 C	DURANDALL ..... 140	THE HULK ..... 140 C	ANT ATTACK ..... 120
OH MUMMY ..... 120 C	DON JUAN ET DRAGUEURS. 160	STRIP POKER ..... 140 C	BATTLE CARS ..... 110
CHAMP ASSEMBLEUR/ DESASS ..... 160 C	DEDAL ..... 160	GRAND MASTER ECHECS FRA. 190 C	BEACH HEAD ..... 110
SUPERCHESH ..... 140 C	DEFENCE FORCE ..... 110	GRAND MASTER ECHECS FRA. 220 D	CYCLONE ..... 120
LES FLICS ..... 120 C	HARRIER ATTACK ..... 90	AZTEC CHALLENGE ..... 140 C	COMBAT LYNX ..... 130
HUSTLER ..... 120 C	SCUBA DIVE ..... 90	CAVERNS OF KHAFKA ..... 130 C	CODE NAME MAT ..... 100
TIME BANDITS ..... 120 C	HOBBIT ..... 150	CAVERNS OF KHAFKA ..... 160 D	CHEQUERED FLAG ..... 120
DOG FIGHTER ..... 120 C	CHESSE II ..... 160	THE DALLAS QUEST ..... 190 D	DECATHLON ..... 110
DRILLER TANKS ..... 130 C	CATEGORIC ..... 100	COMBAT LYNX ..... 130 C	EUREKA ..... 250
BINARY LAND ..... 130 C	AIGLE D'OR ..... 130	THE STAFF OF KARNATH .. 170 C	ENDURO ..... 110
FIRE RESCUE ..... 120 C	TYRANN ..... 170	SUMMER GAMES ..... 180 C	FIGHTER PILOT ..... 110
HYPER VIPER ..... 120 C	MISSION DELTA ..... 80	SUMMER GAMES ..... 280 D	HERO ..... 110
HOLDFAST ..... 110 C	MR WIMPY ..... 120	7 CITIES OF GOLD ..... 350 D	HOBBIT ..... 190
BLAGGER ..... 120 C	XENON ..... 80	FLIGHT SIM II.. FRANÇAIS. 570 D	JACK AND THE BEANSTALK. 120
MAXIMA ..... 130 C	ZORGON ..... 80	SOLO FLIGHT ..... 190 C	JET SET WILLY ..... 110
CHUCKIE EGG ..... 130 C	3D MUNCH ..... 130	SOLO FLIGHT ..... 210 D	KUNG FU ..... 100
CUBE INFORMATIQUE ..... 410 C	REVERSI CHAMPION ..... 130	FIGHTER PILOT ..... 130 C	KNIGHT LORE ..... 150
	SUPERCOPY ..... 120	FIGHTER PILOT ..... 180 D	L'ILE MAUDITE ..... 145
	BASIC +1 ..... 125	HOBBIT ..... 190 C	LORDS OF MIDNIGHT ..... 170
	BIBLIOTHEQUES ..... 130	FORT APOCALYPSE ..... 100 C	MATCH POINT ..... 120
	POLYFICHIER ..... 190	BLUE MAX ..... 100 C	MUGSY ..... 120
	CHALLENGER INTERFACE	PSY WARRIOR ..... 170 C	M. CODER II ..... 150
	JOYSTICK PROGRAMMABLE	INTERNATIONAL SOCCER .. 200 K	OMNICALC II ..... 250
	TOUS JEUX ..... 449	LE VOYAGEUR DU TEMPS .. 160 C	PSYTRON ..... 110
	QUICKSHOT II ..... 120	DECATHLON ..... 140 C	SHERLOCK HOLMES ..... 180
	GP 50 SEIKOSHA ..... 990	EUREKA ..... 250 C	SABRE WULF ..... 150
	JASMIN MONO ..... 3690	FLIP AND FLOP ..... 130 C	TIR NA NOG ..... 140
	EASYTEXT ..... 590	ASTROCHASE ..... 120 C	THE HULK ..... 140
	ASSEMBLEUR 3 PASSES ... 490	QUESTRON ..... 520 D	TORNADO LOW LEVEL .... 120
	SYNTHÉISEUR ..... 450	ULTIMA II ..... 810 D	UNDERWURLDE ..... 160
	LIGHT PEN ..... 450	ULTIMA III ..... 810 D	VOX ..... 185
	CARTE 8 ENTRÉE/SORTIE .. 450	VIRGULE 64 ..... 700 D	VALHALLA ..... 170
	CABLE ADAPTATION ..... 120	TOOL ..... 640 K	3D MOVER ..... 185
	CABLE IMPRIMANTE ..... 190	SUPER BASE 64 ..... 1200 D	LA MONTAGNE MAGIQUE .. 160
	DISQUETTES 3 POUCES .... 55	ASSEMBLEUR 64 FRANÇAIS. 400 D	INTERFACE STONESHIP JOYSTICK ..... 350
		LECTEUR 1541 ..... 3200	QUICKSHOT II ..... 120
		QUICKSHOT II ..... 120	

### ATARI

# COCONUT

13, BOULEVARD VOLTAIRE - 75011 PARIS  
MÉTRO RÉPUBLIQUE

 (1) 355.63.00

DU LUNDI AU SAMEDI DE 10 H A 19 H

- démonstration permanente
- des spécialistes
- des imports

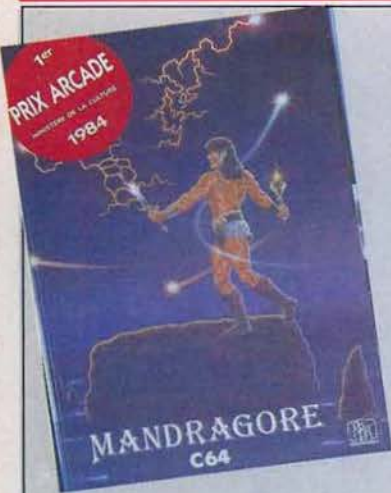
- les derniers logiciels
- des exclusivités
- des prix très British...
- un club (moins 10 %)

VENTE PAR CORRESPONDANCE

catalogue sur demande

Joignez votre chèque à la commande, ajoutez 30 FF pour le port.

10 FF de réduction sur présentation de ce bon.



## AU PAYS DE MADRAGORE

*Mandragore* est un nouveau jeu d'aventure qui possède tous les atouts pour faire date. Créé par un auteur français, *Mandragore* est un jeu de rôles graphique et animé pour *Commodore 64*, qui permet de découvrir, en quatre cents tableaux, les dix donjons du pays de Mandragore. Un livre et une carte accompagnent le logiciel, et des romans contant l'histoire de Mandragore suivront. Ils aideront les joueurs dans leur recherche qui, de l'aveu même de l'auteur, est particulièrement ardue. *Mandragore* est distribué par Infogrames.

## LIVRES ET MICRO

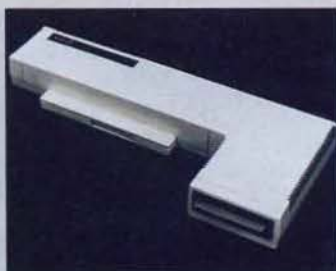
- **Le ZX Spectrum et ses micro-dives, A. Pennell.** Découvrez les possibilités du micro-drive et des réseaux et mettez-les en pratique grâce à différents programmes Basic ou Assembleur. (Editions Hachette Informatique. Prix : 95 F.)
- **Progresser rapidement, Alberic O'Kelly de Galway.** Un bon ouvrage didactique qui vous enseignera peu à peu les grands principes du maître-jeu. (Editions Grasset-Europe Echecs. Prix : 100 F.)
- **MO 5, programmation assembleur, Fagot Baraly.** Initiation au langage roi de la programmation. Pas facile — il faut d'abord maîtriser le Basic —, mais très performant. (Sybex, 200 pages, 98 F.)

## MICRO-EXPO

Le dixième congrès-exposition de micro-informatique aura lieu du 16 au 19 février 1985, au Palais des congrès de la porte Maillot, à Paris. Tout sur les micro-ordinateurs, leurs périphériques, leurs logiciels, etc.

## LE PROF

Diréco international, l'importateur des ordinateurs Sinclair, propose seize cassettes de programmes éducatifs pour ZX 81 16 K. Ils pourront suivre un enfant de la maternelle (prélecture) à l'entrée en sixième (améliorer son vocabulaire, entraînement au calcul). Quatre disciplines sont abordées : lecture, créativité en littérature, grammaire et orthographe et enfin le calcul. Prix : 65 F la cassette.



## UN NOUVEAU LECTEUR

L'Electron d'Acorn (2 995 F avec câble péritel) dispose maintenant d'un lecteur de disquettes 3,5 pouces d'une capacité de 320 K (3 850 F). En février prochain doit également arriver l'Electron avec un clavier Azerty accompagné d'un traitement de texte. Les ordinateurs Acorn sont distribués par Tekelec.

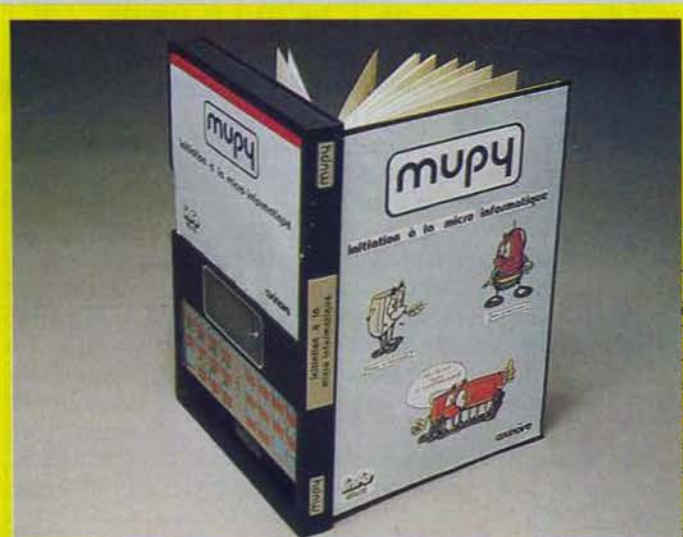


Photo : Atelier audiovisuel Strasbourg

## L'OSCAR POUR MUPY

Mupy, ce n'est ni un livre ni un ordinateur. C'est plutôt la réunion des deux. Un outil complètement original, qui a d'ailleurs obtenu le premier prix de « L'Oscar 1985 La Villette ». Mupy comporte une partie livre, pour apprendre ce qu'est un ordinateur, comment il fonctionne, quel est le sens des principaux termes utilisés en informatique. Mais il propose également une partie ordinateur, avec un manuel de programmation, des exercices et des programmes. L'écran à cristaux liquides est intégré, le microprocesseur est du type monochip quatre bits, la mémoire vive est de 1,4 K. Vendu moins de 700 F, Mupy se veut un initiateur. Il enseigne un langage de programmation original très simplifié (il ne possède que treize instructions de base) pour parvenir progressivement aux instructions en langage Basic. Des exercices d'application et des programmes sont proposés pour clore le tout. (Mupy est distribué par Info Réalité.)

## LES LUTINS FACILES

Voici deux logiciels utilitaires pour *Commodore 64* qui simplifieront la vie de tous ceux qui veulent créer eux-mêmes des jeux, mais qui sont rebutés par la complexité de la programmation. *Go Sprite* permet la création et l'animation de lutins de façon très simple. Il est possible de tester les séquences avant de les charger. *Games Creator* facilite la programmation de jeux. Animation de monstres préprogrammés, aide à la création d'une musique d'accompagnement et d'effets sonores, scrolling, niveaux de difficultés, etc., toutes ces fonctions permettent de s'initier sans douleur à la création en réalisant un gain de temps. *Go Sprite* et *Games Creator* sont des logiciels Mirrorsoft distribués par Prism.

## CASSETTE VIERGE

Programmeurs une nouvelle cassette vierge pour sauvegarder fidèlement vos meilleurs programmes, vient d'arriver, la PAC+C20. Deux fois dix minutes de très haute fiabilité. Cassette PAC+, 15 F environ. (PAC+ : 54, rue d'Amsterdam, 75009 Paris. Tél. : [1] 874.00.24).

## MOINS CHER

Atari ne se contente pas de casser les prix de ses ordinateurs. Les périphériques suivent le mouvement. Le lecteur-enregistreur de cassettes est maintenant à 499 F et le lecteur de disquettes à 2 899 F.

## AÏE !

Dans *Tilt* n° 17, p. 184, nous étions déçus par les 29 K utilisateurs en Basic du *Yashica YC 64*. Cette caractéristique est commune à tous les M.S.X., contrairement à ce que nous laissons supposer. Aucun M.S.X. n'offre plus en Basic. L'*YC 64* est importé par la Ségimex, qui distribue également les logiciels Konami, Hal, Soft bank, Sprites et Mac'intosh, les moniteurs Philips, Taxan et Fidelity ainsi que les imprimantes Seikosha et les ouvrages de l'éditeur britannique Granada Collins. (Ségimex, 140, bd Haussmann, 75008 Paris. Tél. [1] 562.03.30.)

# MICROSCOPIE

« Branchez-vous ! » Le titre du dernier livre, déjà best-seller, de Joël et Stella de Rosnay sonne comme un mot d'ordre. Biologiste de renom, Joël de Rosnay a découvert la micro-informatique par hasard et le jeu par plaisir... Patrice Desmedt l'a rencontré.

Joël de Rosnay n'appartient pas à la famille des ludomaniaques. Pour lui, la micro-informatique dépasse largement le domaine du jeu. Pourtant, le mot « jeu » apparaît dès sa première rencontre avec la micro-informatique : — « On m'a prêté un micro, avec mini écran LCD, et nous avons commencé par réaliser de petits programmes en Basic, des jeux du style : il y a des types au bord d'une rivière, des antropophages et des explorateurs. Vous disposez d'une barque à deux places pour franchir la rivière et vous devez toujours conserver un équilibre entre les deux groupes. Mais finalement, nous nous en sommes lassés assez vite, car une si petite machine est tout de même limitée. Pour moi, c'était surtout l'occasion de reprendre le contact avec la programmation en Basic. J'avais utilisé des ordinateurs il y a quelques années, mais c'étaient de grosses machines. Je ne croyais pas au micro-ordinateur à la maison. Le jeu



était plus un prétexte pour me replonger dans la programmation, et m'attirait pour son côté convivial avec les enfants. » Cette machine va rapidement trouver ses limites. Poussé par ses enfants, qui veulent un micro pour faire leurs devoirs et pour... jouer, Joël et Stella de Rosnay achètent un *Apple II*. A vrai dire, pas uniquement pour faire plaisir à leurs enfants (âgés de 14, 17 et 20 ans à l'époque). — « Personnellement, j'avais quelques idées d'application. Je voulais réaliser des dessins animés en couleur, et enregistrer avec une caméra vidéo sur l'écran du téléviseur couler ces animations, pour l'enseignement et pour la formation. Petit à petit nous avons trouvé d'autres applica-

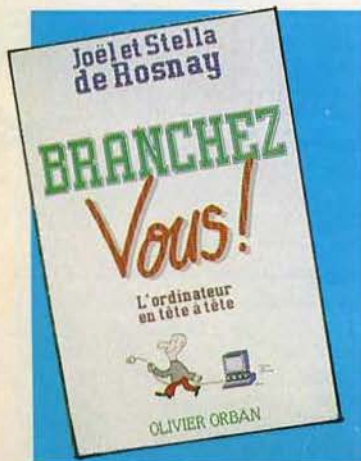
tions comme le traitement de texte, la communication, la gestion de petits fichiers, etc. L'ordinateur est entré dans la maison et a trouvé son utilisation pour toute la famille ; jusqu'à notre livre *Branchez-vous !* qui a été entièrement réalisé avec l'ordinateur, y compris la couverture. » L'arrivée de l'ordinateur a pourtant bouleversé la vie familiale : chacun essayant de s'accaparer la petite merveille.

— « Les premiers six mois on ne pouvait pratiquement pas approcher de l'ordinateur. Les enfants avaient tous un ami qui avait un ami, et il y avait cinq personnes autour de la machine en train de jouer. Il fallait mettre son nom sur une liste d'attente ! On épinglait une feuille au mur et cha-

cun inscrivait son nom... Mais finalement, cela s'est dissipé assez rapidement. Les enfants jouaient surtout à des jeux du type « batailles spatiales » où il faut tirer ; ensuite, ils se sont tournés vers des jeux d'aventure, du genre « Wizardry » ou « Wolfenstein ». Aujourd'hui, ceux qui restent sont soit des jeux de simulation, soit des jeux d'aventure ». Les jeux de simulation sont justement ceux préférés par Joël de Rosnay. Pour lui, ils sont stimulants pour l'esprit, ne lassent pas et apprennent souvent quelque chose. Ses trois préférés sont *Decathlon*, *Three Miles Island* et *Microbe*.

— « *Decathlon* est très amusant, car avec les doigts, on court, on saute, etc. Et c'est très difficile, parce que même en y ayant joué des quantités de fois, on se perfectionne toujours. C'est un jeu de réflexe, mais un jeu de réflexe qui donne le « timing » de l'épreuve. Par exemple, si vous voulez exécuter un saut arrière, mettre le pied au bon moment et déclencher l'effort musculaire, vous devez agir ni trop tôt ni trop tard, sinon vous ne passerez pas la barre. C'est le rythme même d'un athlète qui court en arc de cercle pour sauter.

— Le second jeu que j'utilise beaucoup, est un jeu de simulation sur la centrale nucléaire de Harrisburg, *Three Miles Island*. Ce jeu est très intéressant car il vous fait voir le fonctionnement complet d'une centrale à eau pressurisée, avec la pile, la partie vapeur, la production d'électricité, toutes les pompes qui se colmatent, s'entartrent. Vous êtes vraiment là en train de gérer la



centrale, non seulement sur le plan ingénierie, c'est-à-dire qu'il faut ouvrir les vannes au bon moment, les fermer, monter ou descendre les barres d'uranium dans la pile, les remonter parce qu'elles chauffent un peu trop, lancer des turbines pour produire de l'électricité... De plus, le monde extérieur est également simulé. Il faut répondre aux augmentations de la demande d'électricité, et tenter d'équilibrer les coûts de la centrale en fonction des rentrées qui arrivent par la vente de l'électricité produite. Il y a des pièces qui sont programmées pour tomber en panne au bout d'un certain temps d'utilisation. Vous connaissez le cahier des charges de la maintenance. C'est vraiment un jeu très sérieux, qui m'a appris comment fonctionnait exactement une centrale nucléaire. Il a un intérêt évident, et je pense que ce genre de jeu va se développer à l'avenir.

— Le troisième jeu que j'aime beaucoup, peut-être à cause de ma formation, s'appelle *Microbe*. Il a été réalisé par deux médecins californiens et consiste à pénétrer dans le corps d'un malade grâce à un petit sous-marin injecté dans les veines comme dans *Le voyage fantastique*. Dans ce film, les héros allaient détruire avec un laser un caillot de sang formé dans le cerveau du malade. Dans *Microbe*, il y a une vingtaine de cas différents au choix. On vous décrit le malade, par exemple la personne est tombée en faisant de la moto et s'est cognée la tête. Face à des symptômes, réels, votre mission consiste à opérer le malade. Vous avez un tableau de bord indiquant l'état des réserves du sous-marin, en air et en carburant et l'état de la batterie ; vous êtes à la fois un navigateur, un pilote, un technicien, un réparateur et un médecin. Ce sous-marin est attaqué par toutes sortes de microbes, de parasites, de bactéries et il est phagocyté par les globules blancs. A chaque fois qu'il cogne contre les parois des vaisseaux, il provoque une hémorragie. Il faut soigner son patient en lui administrant des remèdes, passer à travers le cœur, et donc l'arrêter pendant quelques instants etc. *Microbe* apprend pas mal sur la médecine en état de choc ! — En dehors de ces trois jeux, je trouve les jeux d'aventures

passionnants. Dans la vie, lorsque vous avez un problème auquel vous n'avez jamais été confronté, vous essayez de comprendre la situation, d'écouter les gens, de faire des hypothèses, des modèles puis de les tester, d'apprendre par essais et erreurs successifs.

C'est la vie. Or un jeu d'aventure, c'est quelque chose qui vous conduit, à partir d'une situation donnée, à trouver une solution, à l'arrivée. Vous n'avez aucune idée de la manière d'aller de A à Z. Strictement aucune. Le seul moyen d'aller de A à Z, c'est d'essayer et de raisonner. En cela, c'est une excellente école de rigueur, de logique. Ce qu'il faut, c'est ne pas s'enfermer avec l'ordinateur et ses jeux, et rester dans un petit monde artificiel, synthétique, coloré, faisant des bruits et des bips, et qui deviendrait une espèce de vie en soi.

minitels d'un côté, des minitels de l'autre ».

L'auteur de *Branchez-vous !* considère que les jeux garderont leur place parmi les autres utilisations de la micro-informatique, même si l'engouement actuel lui paraît excessif. Remarquons pourtant que le parc des micro-ordinateurs est en pleine expansion et que la multiplication rapide des machines compense la baisse d'intérêt des utilisateurs.

— « Les jeux d'action resteront amusants, comme les billards électriques dans les cafés. Mais l'avenir appartient aux jeux éducatifs qui vont exploser. On n'a pas encore vu le début de ce que seront vraiment les jeux éducatifs ou, plus exactement, ce que j'appellerais les programmes éducatifs, ressemblant à des jeux mais qui vous apprennent beaucoup. Pour certains, programme éducatif signifie travail, et il y a

années à venir. Et l'on va voir se démocratiser de plus en plus les petites machines à faire du graphisme. Le vidéodisque ne va pas supplanter l'animation classique, mais la compléter. D'ailleurs, quand on voit la difficulté qu'ont les programmes à réécrire dans un jeu d'aventure un écran complet à partir de pixels, alors qu'un vidéodisque envoie non seulement l'image, mais peut animer une succession d'images, on comprend clairement qu'un vidéodisque grand public, moins coûteux qu'aujourd'hui, sera un outil essentiel à la fois pour l'éducation, pour le jeu et pour les archives personnelles. Dans les cinq ans qui viennent on connaîtra certainement des vidéodisques effaçables, sur lesquels on pourra stocker des jeux, des programmes éducatifs ou ses propres archives. »

Joël de Rosnay est partisan de ce qu'il nomme l'ordinateur « personnel/professionnel », c'est-à-dire une machine capable d'être couplée à un modem, à un lecteur de disquettes et suffisamment performante pour réaliser du traitement de texte ou de la gestion de fichiers. Il croit moins à l'ordinateur familial dont l'intérêt en version de base reste limité et qui, muni de toutes ses extensions et périphériques, atteint le prix d'un micro plus performant. Une exception, le *T07/70* de Thomson.

— « Nous avons cherché partout un micro-ordinateur qui commençait petit, et qui aboutissait à une configuration pour une utilisation intéressante personnelle/professionnelle. Le seul produit que nous ayons trouvé, qui comble toutes ces étapes, est le *T07/70*. Partant d'un peu moins de trois mille francs, il est possible, petit à petit, de rajouter des mémoires, une imprimante, un modem, d'utiliser le crayon optique avec des logiciels d'interaction entre le téléviseur familial et le programme, de stocker sur cassette, sur disquette. Ce qui nous mène à une configuration professionnelle de quinze mille francs ou même plus. Le clavier reste encore assez rudimentaire, il ne permet pas par exemple de faire du traitement de texte pour une secrétaire professionnelle, mais on peut penser qu'il s'améliorera dans les années à venir ».

## LORSQUE LE JEU DEVIENT UNE EXCELLENTE ÉCOLE DE RIGUEUR ET DE LOGIQUE...

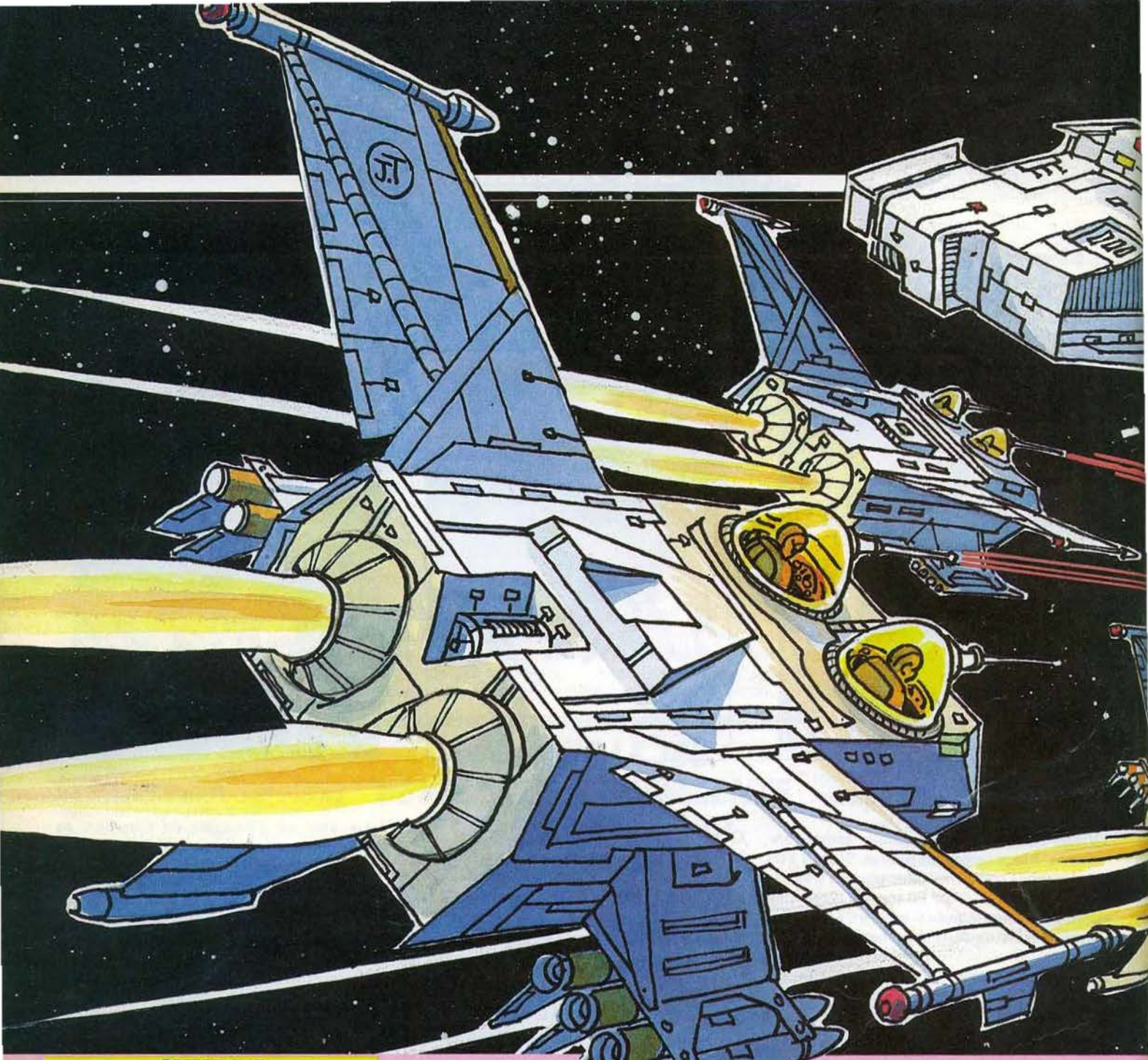
C'est un piège. Le jeu de mes rêves porterait sur l'économie ou sur l'écologie, utiliserait le vidéodisque, serait interactif, et apprendrait aux gens ce que sont les grands mécanismes, etc. Il y a certainement des programmeurs quelque part qui sont en train de le faire. J'espère qu'il existera rapidement. Ma philosophie est de jouer et d'en tirer quelque chose. Ne pas se contenter du ludique pur, qui est un peu frustrant. »

Mais, s'il est un joueur occasionnel, Joël de Rosnay ne croit pas pourtant que le jeu soit le meilleur moyen de « s'acclimater » à la micro-informatique. Pour lui, le minitel est une meilleure approche parce qu'il apprend à envoyer des procédures et oblige à une certaine rigueur. La télématique pourrait pourtant se marier avec le jeu.

— « L'utilisation du réseau télématique par les jeux est tout à fait possible. Il faudrait que les responsables des centres serveurs fassent preuve d'imagination. Il y aurait des équipes avec des

deux types de programmes bien distincts, les éducatifs et les ludiques. Mais si on parvient à réaliser la réunion des deux, c'est-à-dire apprendre en s'amusant ou s'amusant en apprenant, je crois qu'à ce moment-là, distraction et éducation auront fait un grand pas. Le jeu a sa place à côté de autres utilisations de l'ordinateur. Il faut concevoir cette machine comme une palette de possibilités. C'est un catalyseur de créativité. Le jeu peut également être un catalyseur de créativité.

— Le vidéodisque a lui aussi un grand avenir. C'est vrai qu'il est encore trop coûteux pour descendre dans les foyers. Mais dans les années qui viennent, il n'y a aucune raison pour qu'on ne puisse réaliser des graphismes très complexes, à animer chez soi. Il y a des ordinateurs avec des écrans à très haute définition qui viennent de sortir sur le marché, mais malheureusement en noir et blanc, et cela entrave la réalisation de dessins animés qui ont besoin de la couleur. Ce problème pourrait être réglé dans les



## SKYFOX

### Une attaque d'envergure !

Votre appareil de chasse dernier modèle, est équipé de mitrailleuses et de missiles guides, d'un radar de détection et de tir, d'un bouclier de protection et surtout d'un pilote automatique qui reconnaît les forces

ennemies et vous dirige directement dans leur secteur. Mais ce n'est pas à titre d'essai vous vous en doutez bien que l'on vous a confié cette petite merveille. En effet, les ennemis viennent de lancer une attaque de grande envergure dont le but est la destruction totale de votre base. Skyfox vous donne le choix entre 15 scénarios différents ; chaque scénario comprenant cinq niveaux de difficulté. Les sept premiers proposent des missions d'entraînements où vous affronterez des bataillons de chars ou des escadrilles d'avions. Après chaque mission victorieuse, vous retournez à la base pour y refaire le plein de munitions, de missiles et de carburant. Les trois scénarios suivants vous opposent à des vaisseaux, en nombre croissant, qu'il faudra détruire avant qu'ils n'aient eu le temps

de larguer tanks et avions contre votre base. Les cinq derniers scénarios sont de loin les plus difficiles car, face à une invasion totale, il vous faudra adapter une tactique pour chaque ennemi spécifique. Aussi, avant de décoller, commencez par analyser le mouvement de ses forces sur votre radar longue portée.

Portez tous vos efforts sur le secteur occupé par l'ennemi, le plus proche de la base. N'oubliez pas de surveiller votre indicateur d'altitude et l'état de votre bouclier. Ce combat aérien, servi par des graphismes et une animation remarquable, exige adresse et sens tactique. (Disquette Electronic Arts pour Apple II.)

Type : action

Intérêt : ★★★★★

Graphisme : ★★★★★

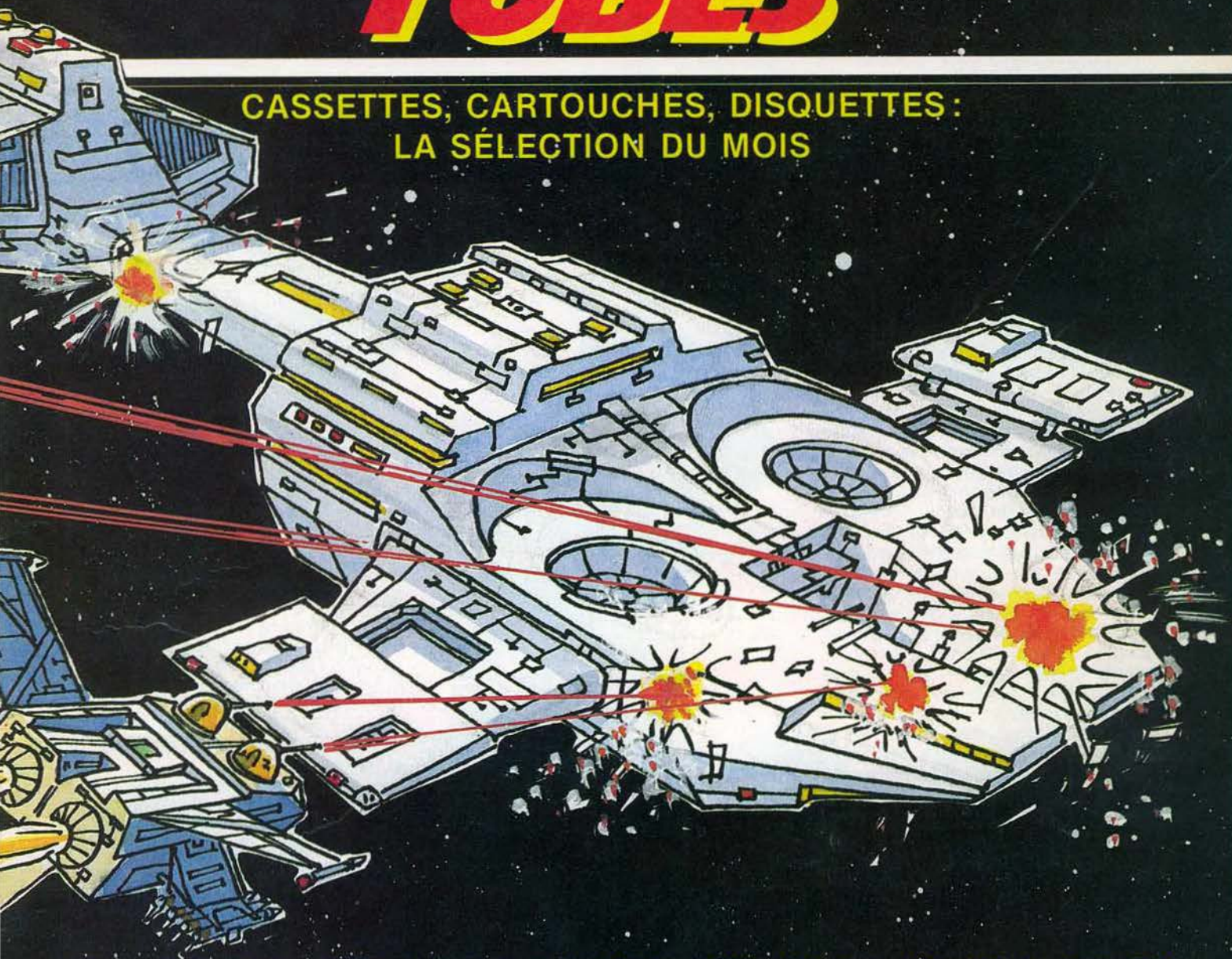
Bruitage : ★★★

Prix : catégorie E



# TUBES

CASSETTES, CARTOUCHES, DISQUETTES:  
LA SÉLECTION DU MOIS



PRIX: A = moins de 100 F; B = de 100 F à 200 F; C = de 200 F à 300 F; D = de 300 F à 400 F; E = de 400 F à 500 F; F = plus de 500 F.

## RAID OVER MOSCOW D'ouest en est

Tandis que *Beach Head* est enfin disponible couramment sur le marché, *Raid over Moscow* fait son apparition dans les boutiques spécialisées de la capitale. Et pour tous les amateurs de logiciels d'action,



c'est une grande nouvelle ! *Raid over Moscow* reprend les mêmes principes que son illustre prédécesseur : plusieurs tableaux qui vous mènent de votre base de défense U.S., au cœur même de la principale base nucléaire soviétique, si vous réussissez, bien évidemment, à franchir les redoutables barrages russes !

Graphismes et animations excellents, épreuves variées et sophistiquées mettent à rude épreuve coup d'œil et rapidité.

*Raid over Moscow* s'impose dès aujourd'hui comme un des meilleurs logiciels de combat.

(Cassette ou disquette Access pour Commodore 64.)

Type: action

Intérêt: ★★★★★

Graphisme: ★★★★★

Bruitage: ★★★★★

Prix: catégorie B

## CODENAME MAT

### Les portes de l'espace

Depuis des années, les Myons cherchent à dominer le système solaire contrôlé par les humains. Mais ils connaissent maintenant l'existence du terrible vaisseau que les hommes ont mis au point. Aussi ont-ils





# TUBES

décidé de lancer une attaque massive. Vous commandez le seul prototype de ce vaisseau, à la fois navire de combat et centre de contrôle, et votre but consiste à protéger les planètes du système solaire en livrant la chasse aux escadrilles ennemies. Vous disposez d'un radar à courte portée qui vous renseigne sur la position des planètes ainsi que des bases et des vaisseaux de l'adversaire. Si quatre flottes réussissent à encercler une de vos planètes ou satellites, il faut au plus vite en détruire une dans les trois minutes. Pour vous rendre sur les lieux, sélectionnez votre destination et actionnez vos réacteurs. Mais il vous faut aussi maintenir votre vaisseau centré par rapport à l'index de direction jusqu'à ce que vous arriviez à bon port. Dans le cas contraire, vous seriez dérouté et tout serait à recommencer. Au combat, protégez-vous derrière votre bouclier. Quant à l'ordinateur de bord, il vous renseigne sur la position de l'adversaire et la distance qui vous sépare de lui. Il sélectionne également, et ce automatiquement, l'écran de protection. Mais c'est à vous que revient le mérite de centrer l'ennemi dans votre mire et de l'anéantir d'un ou plusieurs coups au but. Pour changer de secteur, il suffit de franchir la « porte » de l'espace, en vous maintenant toujours bien au centre. Mais vous n'êtes pas seul dans cette lutte sans merci. Des flottes humaines n'attendent qu'un ordre de votre part pour foncer en un point donné et protéger le périmètre environnant. Un très bon jeu d'action et de stratégie, aux graphismes en 3D. (Cassette Microméga pour Spectrum 48 K.)

Type : action et stratégie

Intérêt : ★★★★★

Graphisme : ★★★★★

Bruitage : ★★★

Prix : catégorie B

## SIR LANCELOT

### Une si noble cause

Vous incarnez ici un Sir Lancelot amoureux d'une belle tenue prisonnière par un très ignoble seigneur. Introduisez-vous dans le château du ravisseur et récupérez tous les objets que vous y trouverez. Ce n'est qu'en échange de ce butin que vous pourrez libé-



rer la jolie jeune fille. Mais il ne s'agit pas d'une partie de plaisir. Le seigneur a placé dans chaque salle différents monstres chargés de garder le trésor. Evitez de tomber entre leurs griffes car leurs morsures sont mortelles. Vous explorerez successivement les vingt-quatre salles du château et ne devrez laisser aucun objet derrière vous. Mais que ne feriez-vous pas pour une si noble cause? Un des meilleurs jeux d'action pour Spectrum. (Cassette Melbourne House pour Spectrum 16 K.)

Type : action

Intérêt : ★★★★★

Graphisme : ★★★★★

Bruitage : ★★★★★

Prix : catégorie B

## EMPIRE

### Vive la Ligue !

L'empire du Dragon étend de manière inquiétante son hégémonie sur le monde. Son but évoué est de mettre chaque pays sous sa coupe. Mais les pays visés résistent vaillamment au sein de la Ligue que vous avez l'insigne honneur de commander. Le monde se divise en trente neuf pays formant six continents. Comme votre redoutable adversaire, vous disposez de trente-neuf armées. Trente-neuf autres armées neutres sont quant à elles basées sur treize territoires.

Commencez par choisir vos treize pays et leur assigner un certain nombre d'armées pour assurer leur défense. Après avoir essuyé l'attaque des forces de l'Empire, vous pourrez riposter. Décidez de l'endroit (vous pouvez attaquer des armées neutres) et commencez la bataille. Si celle-ci tourne à votre désavantage, n'hésitez pas à ordonner une retraite stratégique avant qu'il ne soit trop tard. Le gagnant sera celui qui détruira l'ensemble des forces adverses. Ce wargame intéressant est une adaptation du jeu Risk. (Cassette Shards Software pour Dragon 32.)

Type : wargame

Intérêt : ★★★★★

Graphisme : ★★★

Bruitage : aucun

Prix : catégorie C





## COURSE AUX LETTRES

### De A à Z

Voilà sans aucun doute une des méthodes les plus divertissantes disponibles à l'heure actuelle pour apprendre l'alphabet sans peine. Le jeune Cyprien doit classer dans l'ordre alphabétique des lettres et des syllabes disposées au hasard sur les différents étages d'un immeuble. Il peut, lors de son déplacement, ramasser une lettre en passant dessus ou l'éviter d'un saut et descendre aux étages inférieurs. A la place de chaque lettre prise apparaît alors un trou par lequel il peut aussi changer de niveau. Arrivé en bas de l'immeuble, c'est en prenant l'ascenseur qu'il remontera chercher les lettres restantes. Un aide-mémoire

facultatif est à la disposition du joueur : situé en haut de l'écran, l'alphabet s'inscrit faisant clignoter la lettre à choisir. Pour corser la difficulté, il est possible de classer des syllabes de deux lettres ou des mots de trois lettres. De même, la rapidité du jeu ainsi que le nombre d'éléments à classer sont variables. *La course aux lettres* intéressera les enfants de 7 ans et plus. (Cassette Loricels pour Oric 1, Spectrum, MO5 et TO 7.)

Type : éducatif

Intérêt : ★★★★★

Graphisme : ★★★

Bruitage : ★★

Prix : catégorie A

## LE TRIDENT DE NEPTUNE

### Par Neptune !

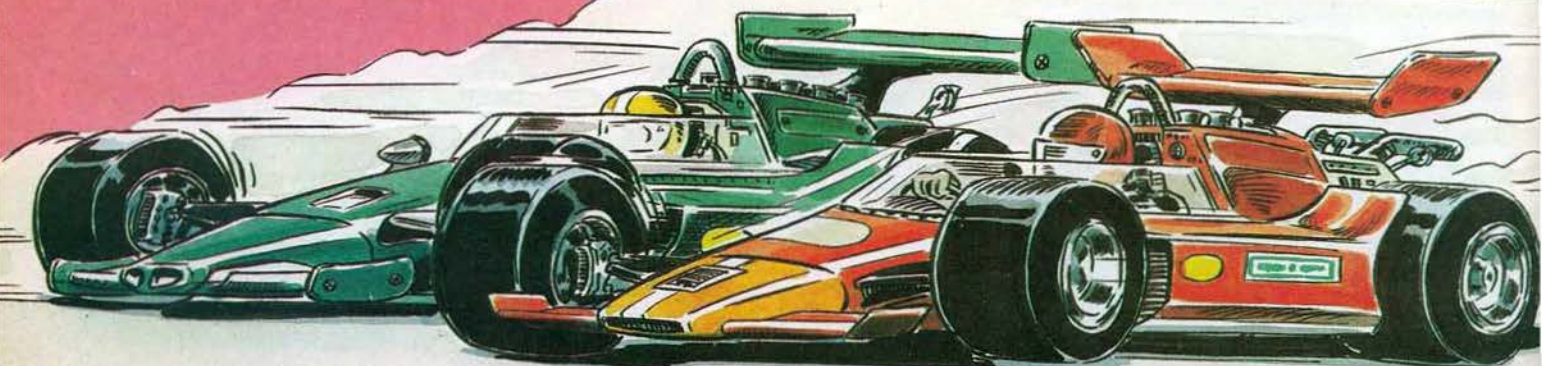
Aux commandes de votre soucoupe sous-marine, plongez en mer pour défendre le sort de votre planète. Neptune, roi des océans, a décidé d'asservir la Terre. Votre rôle consiste à mettre un terme à ses pro-



jets. Mais attention : avant de plonger, n'oubliez pas de faire de sérieuses réserves d'oxygène en évitant avec sang-froid les « géants éraseurs », rois du ciel, qui tentent de vous aplatir à grands coups de masse. Il vous faut maintenant plonger. Dès lors, la lutte véritable commence. Quatre portes, protégées par les défenseurs de Neptune, vous mèneront aux différents retranchements de votre ennemi : la galerie aux portes mouvantes, dédale de couloirs où rôde sans cesse le danger ; la pyramide de la lumière qui pourrait bien devenir votre tombeau ; la voûte de la mort ; mais aussi le labyrinthe infernal où la rapidité et le sang-froid sont plus que jamais ▶



# TUBES



nécessaires. D'étranges créatures vous poursuivent sans cesse et vous portent des coups plus ou moins mortels selon la quantité d'oxygène que vous aurez chargée à la surface. Ne perdez pas une minute. Pour chacune de ces batailles, vous devez détruire les blocs du « Trident », tous marqués d'un « T ». Pour cela, il vous suffit de les percuter. Mais prenez garde ! Ces blocs se régénèrent rapidement et seul leur anéantissement total provoquera l'explosion du « T ». (Cassette No Man's Land pour Oric 1-Atmos.)

Type : action

Intérêt : ★★★

Graphisme : ★★★

Bruitage : ★★★

Prix : catégorie C

## STRATAC Strategissimo

La bataille atteint son paroxysme. Un char ennemi vient de sauter sur une mine. L'adversaire ne renonce pourtant pas, et lance des éclaireurs dans des missions suicides. Leur sacrifice n'est pas inutile : il renseigne sur la nature des combattants ou des installations de défense. Votre roi est bien prêt d'être démasqué, le combat est plus indécis que jamais...

Stratac porte bien son nom : stratégie et tactique. Stratégie, parce que dans un premier temps, il vous faut disposer 40 pièces sur le damier. Votre adversaire — l'ordinateur — ne voit, en début de combat, que

les pions, tous identiques. Mais la réciproque est également vraie ! Ensuite, les combattants ne sont pas tous de même force. Lorsque un char attaque un chevalier, ce dernier est éliminé. Mais un chevalier sortira vainqueur face à un sapeur. Même si les sapeurs sont les seuls à ne pas être anéantis par les mines...

Stratac est un jeu très prenant, original, et chaque partie est différente de la précédente (quatre niveaux de difficulté). On lui reprochera surtout sa lenteur : l'ordinateur « réfléchit » trop longtemps entre chaque coup. (Cassette To Tek pour TO 7.)

Type : stratégie et tactique

Intérêt : ★★★

Graphisme : ★★

Bruitage : ★★★

Prix : catégorie B



## U.S. RALLYE Le pied léger

Vivez le frisson de la compétition automobile ! U.S. Rallye propose trois courses différentes. La première fait figure d'entraînement. La route est droite, il suffit de doubler les autres concurrents. La deuxième épreuve est beaucoup plus délicate. La nuit est venue, et la route est sinueuse. Il faut redoubler de prudence car chaque accident provoque une perte de carburant, ce qui ampute d'autant la distance totale parcourue. Le troisième circuit est totalement verglacé et particulièrement dangereux. Seule la conduite type « pied léger-œuf sous

l'accélérateur » mène à bon port... Une adaptation habile d'un thème très classique. (Cassette Philips pour VG 5000.)

Type : simulation sportive

Intérêt : ★★★

Graphisme : ★★★

Bruitage : ★★★

Prix : catégorie B

## ATTRAPE-MOTS L'embrouille

Utilisez les lettres qui se déplacent sur l'écran afin de reconstituer le mot que l'ordinateur a ainsi brouillé. Votre temps de réponse est bien entendu limité mais, assez vite, les caractères s'immobilisent les uns après les autres dans l'ordre d'écriture du terme à découvrir. Il vous suffit alors de taper le mot sur le clavier et le tour est joué. Neuf degrés de difficulté font varier de trois à dix le nombre de lettres à votre disposition. Il est cependant dommage que la rapidité de votre réponse ne soit pas prise en compte. Que vous trouviez la solution immédiatement ou après l'immobilisation de toutes les lettres, les points obtenus restent les mêmes : à vous de fixer vos limites, le jeu n'en aura que plus d'intérêt. (Cassette No Man's Land pour TO 7 et MO 5.)

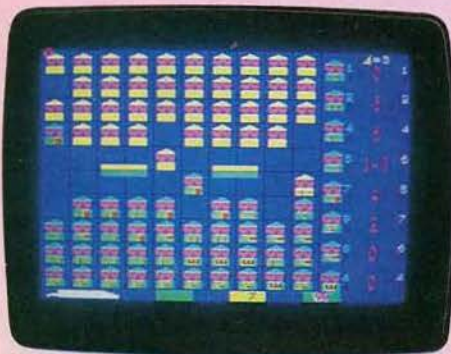
Type : éducatif

Intérêt : ★★★

Graphisme : ★★★

Bruitage : ★★

Prix : catégorie A





## LA MOTO INFERNALE

### Le perpétuel mouvement

Votre mission : atteindre le repaire du dangereux Scarfos pour détruire sa centrale. Le parcours d'approche s'effectue en moto. La route est truffée d'obstacles à éviter et d'armes à charger. Au bout de la route, une porte blindée dont le seul point faible est une cible en perpétuel mouvement... L'un des meilleurs jeux pour le VG 5000 actuellement. (Cassette Philips pour VG 5000.)

Type : action

Intérêt : ★★★★★

Graphisme : ★★★★★

Bruitage : ★★★

Prix : catégorie B

## ATTACK OF THE MUTANT CAMELS

### Fastueux

Inspiré de la scène finale de l'« Empire contre-attaque », ce logiciel vous met aux prises avec les dromadaires les plus redoutables de l'univers. A bord de votre vaisseau de combat, vous ferez tout pour les abattre les uns après les autres. Si le thème est désormais classique, la réalisation pour Atari 600/800 XL est fastueuse. Les effets sont saisissants et les combats d'une violence étonnante. (Cassette Llamasoft pour Atari 600/800 XL.)

Type : action

Intérêt : ★★★★★

Graphisme : ★★★★★

Bruitage : ★★★

Prix : catégorie B



## BEACH HEAD

### Le jour J

En reconnaissance aérienne au-dessus du territoire ennemi, établissez votre stratégie quant à la bataille qui va suivre. Vous avez deux possibilités : lancer votre flotte dans la crique truffée de mines et surprendre votre ennemi ; ou déclencher sans plus attendre les hostilités. Dans ce dernier cas, il faudra faire face au raid aérien de l'armée adverse. Les avions surgissent de l'horizon et foncent droit sur vous. Le tir répété de vos canons est efficace mais méfiez-vous des obus ennemis. Puis c'est la bataille navale. Ici, vous inclinez vos lance-roquettes à 45°. L'ordinateur de bord vous indique si le tir est trop court ou trop long. Suivant la stratégie adoptée en début de partie, le nombre de bâtiments adverses varie. La dernière phase de cette lutte se passe sur terre. C'est le débarquement sur les plages du front. Malgré les obstacles semés par l'ennemi, vos tanks se rapprochent de la forteresse. Un seul y arrivera peut-être : il faudra alors que dix obus atteignent leur but pour déclencher l'explosion finale. Un bon jeu d'action tant par ses graphismes que par la diversité de ses situations. *Beach Head* est enfin disponible sur



cassette. (Cassette US Gold pour Commodore 64.)

Type : action

Intérêt : ★★★★★

Graphisme : ★★★★★

Bruitage : ★★★

Prix : catégorie B

## SPORTS HERO

### Le bon timing

*Sports Hero* vous propose quatre épreuves olympiques. A chaque fois, vous disposez de trois essais pour vous qualifier. La première épreuve est le 100 mètres. La quali-



sur le système standard

# MSX 64

YASHICA, CANON, YAMAHA

**ELECTRON**  
vous fait profiter  
de cette offre  
extraordinaire  
(dans la limite  
des stocks disponibles)  
tous les jours  
même le dimanche!  
Et comme toujours on  
commande par téléphone  
et on est livré  
dans l'heure\*\*.

\*le dimanche de 14h à 19h

\*\*Paris uniquement, province sous 72 heures.

Forfait livraison 50F, livraison gratuite au delà de 1.500F d'achat.

LES MICROS DU FUTUR AU PRÉSENT

# ELECTRON

117, AVENUE DE VILLIERS PARIS 17<sup>e</sup> • TÉL. 766.11.77 • MÉTRO PÉREIRE BUS 83  
163, AVENUE DU MAINE PARIS • 14<sup>e</sup> TÉL. 541.41.63 • METRO ALESIA  
Ouvert du lundi au samedi de 10h à 20h et le dimanche de 14h à 19h.



# TUBES



fication est relativement facile avec un joystick mais beaucoup moins évidente si vous utilisez le clavier. Dans la seconde épreuve, le 110 mètres haies, là vous devrez courir le plus vite possible en sautant les haies au bon moment. Vous pouvez renverser autant de haies que vous le voulez



mais vous serez pénalisé à chaque échec. La troisième épreuve est le saut en longueur. Vous commencez par prendre votre course d'élan et avant de marcher sur la bande, vous prendrez votre appel. Conservez votre doigt appuyé sur la touche de saut jusqu'au moment où l'angle vous semble le meilleur (environ 45 degrés). Le saut à la perche est de loin l'épreuve la plus délicate. Là aussi, prenez votre course d'élan le plus rapidement possible puis plantez votre perche au bon moment en appuyant sur la touche de saut. Vous devrez garder votre doigt sur cette touche jusqu'au moment où vous pensez avoir pris suffisamment de hauteur pour franchir la barre. Si vous lâchez trop tôt, votre hauteur sera insuffisante, tandis que si vous lâchez trop tard, la perche ira percuter la barre et votre saut serait raté de la même façon. Un très bon jeu de sport aux graphismes et à l'animation très étudiés. (Cassette Melbourne House pour Spectrum 48 K.)

Type : simulation sportive  
Intérêt : ★★★★★  
Graphisme : ★★★★★★  
Bruitage : ★  
Prix : catégorie A

## DANGER MOUSE IN DOUBLE TROUBLE

### Halte-là !

Vous êtes la souris Danger. Votre chef vous informe que le baron Silas Grennback est sur le point de terminer un robot à votre image qui peut infiltrer votre esprit, vous réduire à l'impuissance, lui laissant alors le champ libre pour sa conquête du monde. Il est temps d'agir au plus vite. Pour cela, dirigez-vous vers la demeure du Baron. Mais celui-ci, prévoyant votre atta-

que, a envoyé toute une escadrille de robots volants qui foncent sur votre aérocar. A vous de les anéantir en sélectionnant la note de musique adéquate. Vous pouvez également contacter l'agent 57 pour qu'il vous donne quelques renseignements. Une fois arrivé dans la jungle, vous traversez à pied le marécage en sautant sur le dos d'un crocodile. Prenez garde à bien viser car si vous ratez votre saut, vous vous enliserez. Évitez aussi les pumas en grimpant au plus



vite dans un arbre où vous pousserez le cri de Tarzan pour appeler les éléphants à la rescousse. Les singes et les serpents cherchent aussi à vous faire basculer. Dans la retraite du Baron, éteignez toutes les lampes de la boîte de contrôle en sautant sur les interrupteurs au bon moment. Un amusant jeu d'action, varié et aux graphismes superbes. (Cassette Créative Sparks pour Spectrum 48 K.)

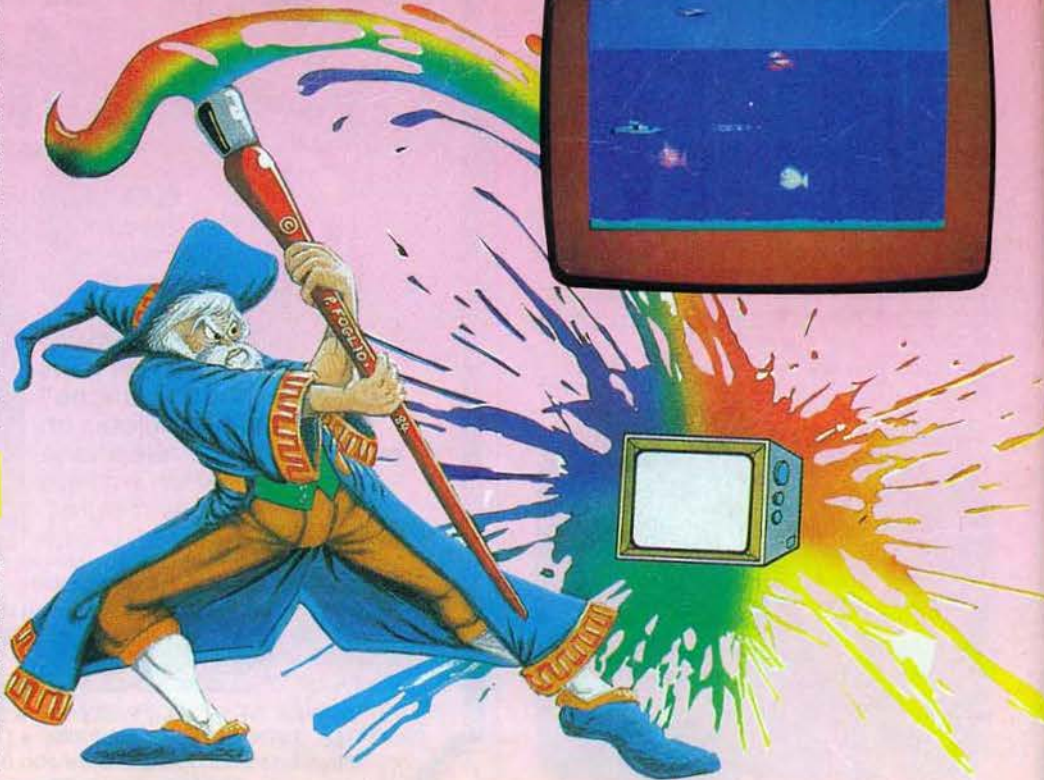
Type : action  
Intérêt : ★★★★★  
Graphisme : ★★★★★★  
Bruitage : ★★★★★  
Prix : catégorie A

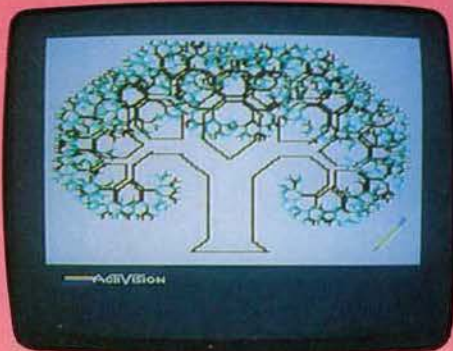
## SUB HUNT

### Un gros poisson

Simple mais efficace, *Sub Hunt* vous lance à la rescousse de vos hommes-grenouilles. De gros poissons et un avion font tout pour vous détruire. Évitez de heurter les poissons et échappez aux bombes lancées de l'avion. Un rapport qualité-prix imbattable pour ceux qui privilégient les purs réflexes au dépens de la sophistication. (Cassette Mastertronic pour Commodore 64.)

Type : action  
Intérêt : ★★★  
Graphisme : ★★  
Bruitage : ★★  
Prix : catégorie A





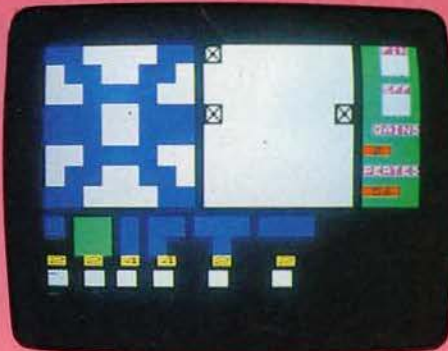
## DESIGNER PENCIL Sans hésitation

*Designer Pencil* n'est pas un logiciel d'aide à la création graphique comme les autres ! Ici, en effet, vous ne dessinez pas directement sur l'écran par l'intermédiaire d'un crayon optique, d'un joystick ou d'une tablette graphique, mais vous concevez un programme que l'ordinateur se chargera d'appliquer. Rassurez-vous, vous n'aurez pas à écrire un listing selon le modèle traditionnel : toutes les instructions que vous pouvez utiliser sont affichées à l'écran et vous n'avez qu'à sélectionner celles dont vous souhaitez vous servir. Une fois votre programme terminé, l'ordinateur l'applique sous vos yeux (éblouis !) et trace à l'écran votre dessin. Inutile de préciser que les premiers essais sont déconcertants ! Mais une fois les bases maîtrisées, vous découvrez peu à peu des possibilités passionnantes qui permettent de dépasser bien des logiciels actuels, apparemment plus riches. Atout non négligeable, *Designer Pencil* permet de gérer des sons pour créer une animation sonore... Bref, une nouvelle voie est ouverte une fois encore par Activision qui mêle création artistique, jeu et initiation à la programmation : suivez-la sans hésiter, elle en vaut la peine. (Cassette Activision pour Commodore 64.)

Type : aide à la création graphique  
Intérêt : ★★★★★  
Graphisme : selon vos talents  
Bruitage : idem  
Prix : catégorie B

## THOMPUIZZ Au bout du crayon

*Thompuzz* est une adaptation du célèbre jeu *Tamgram*. Vous devez, à l'aide de briques de différentes formes, reconstituer le dessin composé sur l'écran. Après avoir choisi votre modèle parmi les trente-deux possibilités du programme, pointez le crayon optique sur une brique en bas de l'écran et placez-la sur le quadrillage vierge. Attention, toute fausse manœuvre risque de vous pénaliser en points négatifs et le maniement du crayon doit être très précis. En cas d'erreur, un fonctionnement « effa-



cement» permet, dans certains cas, de modifier votre dessin. Celui-ci terminé, l'ordinateur en fait la correction et définit le total des points obtenus. La difficulté du jeu peut être modifiée : absence de quadrillage, coloration des briques, etc. *Thompuzz* est un logiciel éducatif astucieux mis en valeur par un graphisme précis. (Cassette *No Man's Land* pour TO7 et MO5.)

Type : éducatif  
Intérêt : ★★★★★  
Graphisme : ★★★★★  
Bruitage : aucun  
Prix : catégorie A



## GHOSTBUSTERS S.O.S. fantômes

Si vous voyez un fantôme, who you gonna call ? Ghostbusters ! Les chasseurs de fantômes célèbrissimes agissent aussi dans nos micro-ordinateurs, alors foncez acheter un véhicule, équipez-le en détecteur de guimauve, en aspirateur de fantômes et autres pièces farfelus et foncez dans les rues de la ville sur le rythme infernal de la B.O. du film. Et n'hésitez pas à dépenser votre énergie pour accumuler les fantômes dans votre cellule portable à laser et sauver la ville en pénétrant dans le temple maudit de Zuul. Votre récompense sera à la hau-



sur toute la gamme

# COLECO ADAM

**ELECTRON**  
vous fait profiter  
de cette offre  
extraordinaire  
(dans la limite  
des stocks disponibles)  
tous les jours  
même le dimanche\* !  
Et comme toujours on  
commande par téléphone  
et on est livré  
dans l'heure\*\*.



\*le dimanche de 14h à 19h

\*\*Paris uniquement, province sous 72 heures.

Forfait livraison 50F, livraison gratuite au delà de 1.500F d'achat.

LES MICROS DU FUTUR AU PRÉSENT

# ELECTRON

117, AVENUE DE VILLIERS PARIS 17è • TÉL. 766.11.77 • MÉTRO PÉREIRE BUS 83  
163, AVENUE DU MAINE PARIS • 14è TÉL. 541.41.63 • MÉTRO ALESIA  
Ouvert du lundi au samedi de 10h à 20h et le dimanche de 14h à 19h.

## TUBES



instants. Vous devrez encore sauter par-dessus les plantes vénéneuses et les flaques de boue dans lesquelles vous vous enliserez si vous n'y prenez garde. Pendant le trajet, n'oubliez pas de vous ruer sur les bonus pour les accaparer. Ce n'est que lorsque vous en aurez accumulé un nombre suffisant que la cachette de la jeune fille vous sera révélée. Six parcours différents seront proposés. Si le premier est assez facile, il en va tout autrement du sixième. Un jeu d'action amusant. (Cassette Loriciels pour Spectrum 48 K.)

Type : action

Intérêt : ★★★★★

Graphisme : ★★★★★

Bruitage : ★★★

Prix : catégorie B

teur de votre action : la reconnaissance de vos concitoyens et des millions de dollars... pour poursuivre la lutte. Ensorcelant ! (Cassette Activision pour Commodore 64.)

Type : action

Intérêt : ★★★★★

Graphisme : ★★★★★

Bruitage : ★★★★★

Prix : catégorie C

### LA BALLADE DU LUTIN

#### La belle au bois

Vous êtes Wall, le gentil lutin. Vous venez de recevoir un message d'une jolie jeune fille prisonnière au sein de la forêt, et qui attend avec impatience votre secours. Mais vous connaissez cette forêt et savez que bien des créatures malfaisantes la peuplent. Pourtant, devant cet appel de détresse émanant d'une si gentille personne, rien ne peut vous faire reculer.

Vous avancez donc dans la forêt une chauve-souris apparaît, évitez-la ! Trop tard, elle a volé votre chapeau qui vous protégeait des coups et, si vous ne le ramassez pas rapidement, elle vous assommera. La morsure du serpent aussi est dangereuse et peut vous paralyser pendant quelques



### WHERE'S MY BONES

#### Squelette en miettes

Un moine vivait jadis dans le bonheur et la sérénité. Un démon l'assassina et éparpilla ses ossements dans les profondeurs de la terre afin qu'il ne connaisse jamais le repos éternel. Venez au secours de ce pauvre homme et partez à la recherche des os disséminés dans des labyrinthes. Une armée de créatures souterraines malfaisantes est à vos trousses. Araignée, chauve-souris, vampire, tuez-les tous avant qu'ils ne vous anéantissent. Votre déplacement n'est pas facile. Les passages sont étroits, des rayons lasers et des blocs de pierre mouvants rendent votre progression très périlleuse. N'oubliez pas de ramasser tous les os que vous rencontrerez. Pour mener à bien votre mission, vous possédez huit vies. Mais prenez garde ! Si vous heurtez dix monstres, c'est la mort et ces derniers prennent un malin plaisir à surgir devant vous à l'improviste. Un jeu très prenant. (Cassette Interceptor pour Commodore 64.)

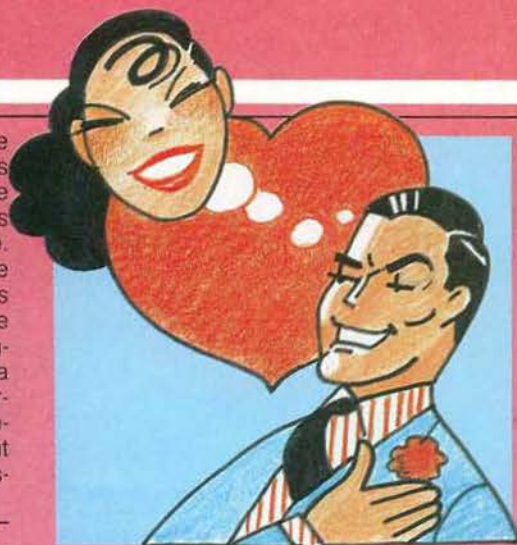
Type : adresse

Intérêt : ★★★★★

Graphisme : ★★★★★

Bruitage : ★★★

Prix : catégorie A



### DON JUAN

#### L'attrape-cœur

« Entendez-vous leur cœur qui bat ? ». C'est ainsi que se présente Don Juan, jeu de stratégie... amoureuse. Le thème est original : vous devez faire monter votre côte d'amour auprès d'une charmante demoiselle. Choisissez tout d'abord la personnalité de votre bien aimée puis tâchez de la séduire. Pour cela un vocabulaire étendu est à votre disposition : les mots-clé, dont la liste vous est rapidement énoncée pour la somme de 300 francs sont très efficaces. Pour le reste, il faut se fier à l'inspiration du moment. « Amour » est un peu brutal et ne rapporte souvent que des points négatifs. « Lire » ne conviendra qu'aux intellectuelles. Plus votre cote d'amour augmente, plus le visage aimé s'anime : un sourire, un battement de cils, ne perdez pas courage. Vous êtes sur la bonne voie. Mais attention, un rival peut surgir d'un moment à l'autre. Les mots-clé s'avèrent alors d'une grande utilité. Le jeu possède trois niveaux de difficulté qui font varier la cote maximale à atteindre de 300 à 800.

Signalons aussi la fonction « aide » qui vous dévoilera, pour 2 000 F, la personnalité cachée de votre future conquête ! (Cassette Duc pour Oric 1.)

Type : stratégie

Intérêt : ★★★

Graphisme : ★★★

Bruitage : ★★★

Prix : catégorie B





### BMX RACERS A négociier

Les cassettes Mastertronic, d'un prix remarquablement bas, offrent des jeux simples mais amusants. *BMX racers* vous lance sur une route vue d'avion, au guidon d'un vélo de cross. La route défile de haut en bas sur votre écran et vous parcourez ainsi des paysages variés : beaucoup de réflexes et un zeste d'habileté — mieux vaut serrer la corde pour négocier certains virages — vous seront nécessaires pour réaliser des scores avouables. (Cassette Mastertronic pour *Commodore 64*.)

Type : action

Intérêt : ★★★

Graphisme : ★

Bruitage : ★★

Prix : catégorie A

### SAFARI RACE Le rhino nonchalant

Les safaris automobiles sont des courses pleines d'imprévu. Il faut s'attendre à voir déboucher à tout moment un rhinocéros, un éléphant ou une gazelle, qui traverse la piste nonchalamment. Sans oublier les autres concurrents... Si le graphisme est très réussi, l'animation est un peu décevante. (Cartouche Sega pour *Yeno SC 3000*.)

Type : course automobile

Intérêt : ★★★★★

Graphisme : ★★★★★

Bruitage : ★★

Prix : catégorie D



### KATUVU Diabolique

Un jeu éducatif n'est pas forcément ennuyeux, out affublé d'un graphisme sommaire. La preuve : *Katuvu* existe. Comme son nom l'indique, il s'agit d'un jeu de mémoire visuelle. Mais qui n'a rien à voir avec le traditionnel jeu de Kim.

*Katuvu* propose une série de cinq ou dix vues (selon le niveau), tirées au hasard parmi six scènes différentes (mer, ferme, montagne, désert, barrage et ville). A chaque fois, deux, trois ou quatre personnages ou objets (chat, voiture, oiseau, ballon, etc.)

traversent l'image. A la fin de la série, l'ordinateur demande : « Où avez-vous vu le chat, la voiture... ? » Impossible de bluffer : toute mauvaise réponse est sanctionnée par des points négatifs. Le jeu continue avec un nouveau paysage, et la disparition du premier de la mémoire.

Démoniaque ! Il faut « effacer » de sa propre mémoire ce que l'on a tenté péniblement d'y faire entrer.

Le graphisme est superbe, l'animation renforce la difficulté et, à plusieurs (jusqu'à 7 joueurs), la bonne humeur est garantie. (Cassette Prism pour *Commodore 64*.)

Type : éducatif

Intérêt : ★★★★★

Graphisme : ★★★★★

Bruitage : ★★★

Prix : catégorie A

### KIM Bien vu !

Voici quatre jeux destinés à aiguïser votre sens de l'observation.

Des objets de formes et couleurs variées apparaissent sur l'écran pendant un court laps de temps. Vous devez ensuite, selon le jeu choisi, vous souvenir du nom-



sur toute la gamme

# ATARI®

**ELECTRON XL**, vous fait profiter de cette offre extraordinaire. (dans la limite des stocks disponibles, tous les jours, même le dimanche. Et comme toujours on commande par téléphone et on est livré dans l'heure\*\*.

\*le dimanche de 14h à 19h

\*\*Paris uniquement, province heures.

Forfait livraison 50F, livraison gratuite au delà de 1.500F d'achat.

LES MICROS DU FUTUR AU PRÉSENT

## ELECTRON

117, AVENUE DE VILLIERS PARIS 17<sup>e</sup> • Tél. 766.11.77 • MÉTRO PÉREIRE BUS 83  
163, AVENUE DU MAINE PARIS 14<sup>e</sup> • Tél. 541.41.63 • MÉTRO ALESIA  
Ouvert du lundi au samedi de 10h à 20h et le dimanche de 14h à 19h.







bre d'apparitions de telle ou telle figure, de l'objet qui manque ou de celui qui a été rajouté.

Pour corser la difficulté, vous pouvez faire varier le nombre de figures affichées, de questions posées ainsi que le temps d'affichage des données.

Le graphisme de *Kim* est agréable : la diversité des couleurs stimule l'observation bien plus que la forme des objets. Ajoutons à cela la possibilité de jouer à plusieurs : l'ordinateur mémorise les résultats de chacun et dresse, en fin de partie, le classement des joueurs. (Cassette No Man's Land pour TO 7 et MO 5.)

Type : observation

Intérêt : ★★★

Graphisme : ★★★

Bruitage : aucun

Prix : catégorie A



## DRELBS

### Trêve de réflexion

Des plaques pivotantes composent un labyrinthe étrange et maléfique ; efforcez-vous de reconstituer au plus vite des carrés en les positionnant judicieusement par de simples poussées. Mais ne réfléchissez pas trop longtemps ! Une ou plusieurs chenilles parcourent inlassablement la périphérie du champ de jeu et une tête robotisée, digne des meilleurs Frankenstein, vous poursuit sans répit. Le

graphisme peut sembler simple, mais les parties sont diaboliques... (Cassette Synsoft pour Atari 600/800 XL.)

Type : action et stratégie

Intérêt : ★★★★★

Graphisme : ★★★

Bruitage : ★★

Prix : catégorie B



## UNE AFFAIRE EN OR

### Prospérez et fructifiez

P.D.G. d'une importante fabrique de compote, l'Apples Company, faites fructifier votre entreprise sur le marché européen de la pomme. Ce jeu admet quatre joueurs. On y retrouve toutes les activités d'un homme d'affaire, la présentation des diverses données économiques est claire et précise. (Cassette Free Game Blot pour Oric 1.)

Type : simulation

Intérêt : ★★★★★

Graphisme : ★★★

Bruitage : —

Prix : catégorie B



## BIG BIRDS

### SPECIAL DELIVERY

#### Manipulations

Vous devez attribuer les bons objets aux bonnes personnes. Ce jeu éducatif s'adresse aux tout petits, et reprend les personnages de « Cézanne Street », série américaine particulièrement suivie aux U.S.A. Le graphisme est d'une clarté suffisante pour que les objets soient reconnaissables ; les manipulations, qui se font par l'intermédiaire du clavier, le familiariseront avec l'ordinateur. (Disquette CBS Software pour Commodore 64.)

Type : éducatif

Intérêt : ★★★★★ (de 3 à 6 ans)

Graphisme : ★★★

Bruitage : ★★★

Prix : catégorie E



## THE HEIST

### L'agent Crackers

Graham Crackers, agent secret, se voit confier par ses supérieurs une mission particulièrement difficile : retrouver un microfilm contenant des informations capitales pour la défense du pays. Ce microfilm est caché dans un objet situé dans l'une des cent quarante-quatre pièces du musée. Mais Graham ignore de quel objet il s'agit et devra ramasser tout ce qui lui tombe sous la main. Le musée se compose de trois



étages reliés entre eux par des ascenseurs, des cordes et des escalators. Pour franchir les portes, Graham se munira auparavant des clés qu'il découvrira sur son chemin. Mais ses adversaires ne lui facilitent guère la tâche. En effet, le musée est surveillé par différents gardiens, robots et balayeurs qu'il prendra bien soin d'éviter. Notre agent se méfiera aussi des trous qu'il enjambera en sportif entraîné : un bon calcul de l'élan s'avère ici nécessaire pour éviter une malencontreuse chute. Un amusant jeu d'action, aux tableaux très variés. (Disquette Micro Fun pour Apples II).

Type : action

Intérêt : ★★★★★

Graphisme : ★★★★★

Bruitage : ★★★

Prix : catégorie F

## TALES OF THE ARABIAN NIGHTS Oriental

Pour délivrer la princesse Anita, le prince des Kalendars, Imrahif, va affronter les pires dangers de l'Orient : bateau sur la mer Rouge, caverne d'Ali Baba, jardin fleuri, palais mystérieux... Dans ces tableaux et dans bien d'autres, il devra reconstituer le mot Arabian, dont les lettres ont été dispersées. Jeu d'escalade classique, entrecoupé de scènes d'action pures — à bord, entre autre, d'un tapis volant — ce logiciel bénéficie d'un graphisme superbe, quoiqu'en



deux dimensions seulement, et d'un accompagnement musical recherché. A noter sur le plan de la performance technique, la voix synthétique qui vous annonce le menu des réjouissances... La difficulté de ce programme est d'autre part garantie de longues heures de jeu, du moins si vous êtes d'un naturel persévérant. (Cassette et disquette Interceptor Software pour Commodore 64.)

Type : action

Intérêt : ★★★★★

Graphisme : ★★★★★

Bruitage : ★★★

Prix : catégorie B



## TENNIS L'effet canon !

Le tennis, thème ancêtre des jeux vidéo, ne cesse de rajeunir ! Le dernier en date, le Tennis Exelvision, est absolument superbe.

Et il parle d'une voix tout à fait distincte qui annonce chaque point. Graphisme et animation sont très réalistes, et le jeu lui-même du meilleur niveau et très complet. On peut jouer à deux ou seul contre l'ordinateur, en trois ou cinq sets, dans trois niveaux de difficulté. Les règles du tennis sont scrupuleusement respectées, et toutes les finesses du jeu sont possibles : engagement

« canon » ou assuré, smash, lob ou passing shot. Une grande réussite. (Cartouche Exelvision pour EXL 100.)

Type : simulation sportive

Intérêt : ★★★★★

Graphisme : ★★★★★

Bruitage : ★★★★★

Prix : catégorie D

## DOGGY

### Une vie de chien

Doggy court dans les bois sur un chemin semé d'embûches. Afin d'éviter tronc d'arbres, fils barbelés, murets, etc. deux manœuvres lui sont permises : les déplacements latéraux et les sauts. Si les petits obstacles sont contournés, ceux qui barrent totalement la route devront être franchis d'un bond. La vitesse de la course dépend uniquement du niveau de difficulté choisi par le joueur.

En bas de l'écran, une barre horizontale représente l'énergie que possède Doggy. Tout au long de la course, cette dernière diminue et se rétablit lorsque notre chien mange les os qui se trouvent sur son passage. Mais attention ! Des hordes de chiens sauvages surgissent parfois à droite de



sur toute la gamme de

# SOFT

en importation directe des U.S.A.

pour ADAM, ATARI 800XL, COMMODORE 64, APPLE et MSX y compris les Best Sellers en tête du Hit Parade des logiciels.

**ELECTRON** vous fait profiter de cette offre fabuleuse (dans la limite des stocks disponibles) tous les jours même le dimanche\*!

Et comme toujours on commande par téléphone et on est livré dans l'heure\*\*.

\*le dimanche de 14h à 19h

\*\*Paris uniquement, province sous 72 heures.

Forfait livraison 50F, livraison gratuite au delà de 1.500F d'achat.

LES JEUX DU FUTUR AU PRÉSENT

# ELECTRON

117, AVENUE DE VILLIERS PARIS 17<sup>e</sup> • TÉL. 766.11.77 • MÉTRO PÉREIRE BUS 83  
163, AVENUE DU MAINE PARIS • 14<sup>e</sup> TÉL. 541.41.63 • MÉTRO ALESIA  
Ouvert du lundi au samedi de 10h à 20h et le dimanche de 14h à 19h.



# TIBES



l'écran. Si Doggy ne les évite pas d'un bond, il devra alors livrer combat et perdre ainsi beaucoup d'énergie. Bien que classique, le passage d'obstacles conserve dans ce jeu tout son intérêt. L'animation graphique est particulièrement réussie. La course du chien qui se fait au tempo d'une musique entraînante est d'un réalisme appréciable. (Cassette Loriciels pour Oric 1.)

Type : réflexe

Intérêt : ★★★★★

Graphisme : ★★★★★

Bruitage : ★★★★★

Prix : catégorie B

## ALICE AU PAYS DE LA VIDÉO Un concours d'adresse

Voulez-vous suivre Alice dans le terrier du lapin Blanc ? Attention ! une fois engagé, vous ne pourrez plus reculer... Vous vous décidez, soit : première promenade : Alice tombe, tombe, tombe dans une chute sans fin ; aidez-la à attraper clef, gâteaux, fioles mais gare aux tableaux et aux lampes fixés aux murs. Si vous les heurtez, tout est à recommencer...

Une fois le sol atteint, vous partez à l'aventure, essayant d'ouvrir toutes les portes qui se présentent devant vous. Manger des gâteaux vous permet de grandir, boire des fioles de raccourcir mais gare à la pendure volante : si elle vous touche, il est l'heure de passer aux autres tableaux. Suivent alors un concours d'adresse pour attraper papillons et chevaux volants sans se faire



toucher par le pollen des fleurs vénéneuses ou par les ronds de fumée du chat du cheshire ; une lutte de rapidité et de stratégie pour faire traverser à Alice un échiquier malgré les pièges diaboliques dressés par la Reine et ses fous noirs (elle est heureusement aidée par deux chevaliers blancs) et enfin une partie de croquet acharnée contre la Reine noire...

Alice est un jeu d'action et non un jeu d'aventure. Mais ici, rapidité et précision riment avec intelligence et finesse : nous sommes loin de la brutalité de certains logiciels ; les graphismes et les bruitages concourent également au plaisir du jeu. (Disquette Micro Application pour C64.)

Type : action

Intérêt : ★★★★★

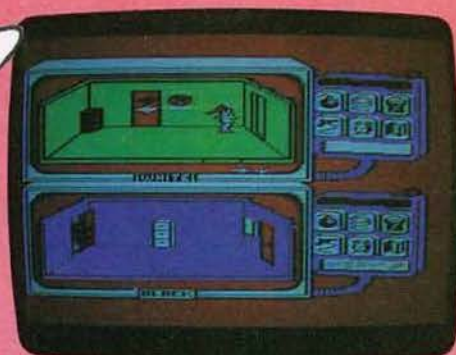
Graphisme : ★★★★★

Bruitage : ★★★★★

Prix : catégorie B

## SPY VS SPY Les mateurs

Deux espions, costume noir et costume blanc, s'affrontent dans une ambassade. Leur but : trouver des plans secrets ultra-confidentiels et quitter ensuite le pays à bord d'un banal avion de tourisme. Originalité principale du logiciel : chaque joueur dispose de sa propre « fenêtre » sur l'écran de télévision et peut donc suivre les exactions de son redoutable confrère. La panoplie dont chacun dispose est classique mais efficace : bombes, pistolet, explosif avec retardateur mais aussi seaux d'eau (pour électrocuter l'adversaire) et ressorts aux effets étonnants. Tout va très vite dès que l'on maîtrise toutes les possibilités du logiciel. Graphismes et bruitages sont déments, le jeu ne laisse pas une seconde de répit :



la folie et l'humour à l'état pur. (Disquette First Star pour Atari 600, 800 XL.)

Type : action

Intérêt : ★★★★★

Graphisme : ★★★★★

Bruitage : ★★★★★

Prix : catégorie D

## CARA

### Si j'ai bonne mémoire

Ce logiciel éducatif s'adresse aux enfants de sept ans et plus. Il s'agit de résoudre des chaînes d'opérations (additions et soustractions) en un temps limité. L'intérêt de ce programme réside dans le fait qu'il développe tout particulièrement la mémoire du joueur. En effet, la suite des calculs à effectuer ne s'affiche à l'écran que terme à terme : l'enfant doit donc mémoriser chaque phase de l'opération pour trouver le résultat final. S'il échoue, l'ordinateur fournit le détail du calcul, ce qui permet de situer l'erreur commise. Le nombre d'opérations, leur complexité et le temps de réflexion accordé au joueur varient selon le niveau de difficulté choisi. En fin de partie, l'ordinateur affiche le tableau des résultats : il peut ainsi conserver en mémoire trente résultats globaux. (Cassette No Man's Land pour TO7 et MO5.)

Type : éducatif

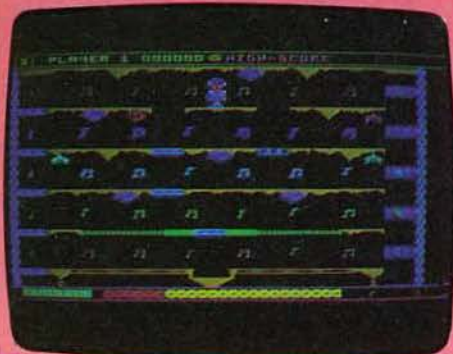
Intérêt : ★★★★★

Graphisme : ★★★★★

Bruitage : aucun

Prix : catégorie A





### JET BOOT JACK Une pagaille de notes

Foncez dans les différents tableaux d'une mine d'un nouveau genre : ici, ce ne sont pas l'or ni les diamants que vous devez prospector, mais des notes de musique. Escalators et tapis roulants sont autant d'alliés ou d'ennemis ; des rochers, plus ou moins agressifs, vous obligent à vous courber pour passer sous leurs pointes acérées. Gag : si vous restez longtemps sur place, vos réserves de carburant s'épuisent à toute allure. (Disquette Datamost pour Atari 600/800 XL.)

Type : action

Intérêt : ★★★★★

Graphisme : ★★★★★

Bruitage : ★★★

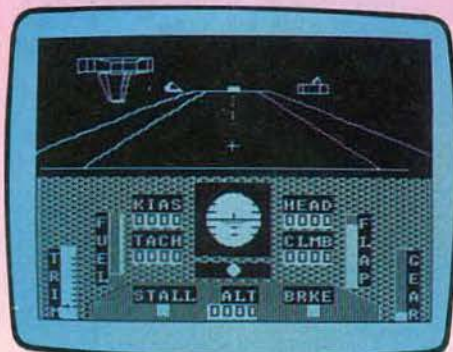
Prix : catégorie C

### WORLDS OF FLIGHT Charly Bravo Papa Tango

Et si nous quittions le plancher des vaches ? Vous allez voler dans un monde composé de neuf régions différentes.

Pour décoller, sortez les volets, mettez les gaz et lâchez les freins, actionnez le gouvernail de profondeur et commencez à monter. N'oubliez pas de rentrer rapidement les volets avant qu'ils ne soient détériorés. Il ne vous reste plus qu'à stabiliser votre altitude et votre vitesse.

Vous désirez rentrer ? Alignez-vous sur la piste et descendez. Réduisez le régime des moteurs et sortez un peu les volets. Continuez à descendre doucement et, si tout va bien, vous toucherez terre sans encombre...



Ce simulateur de vol est bien fait, mais le temps de réponse des commandes est un peu trop long. (Cassette Microdéal pour Dragon 32.)

Type : simulateur de vol.

Intérêt : ★★★★★

Graphisme : ★★★★★

Bruitage : ★★★

Prix : catégorie C

### BOMBYX Tais-toi et mange !

Croyez-vous que la vie d'une chenille soit de tout repos ? Bombyx vous prouve le contraire. Vous voilà ver à soie dans un jardin entouré de haies. Vous devez manger le plus de fruits possible. A chaque fruit avalé vous gagnez un anneau et devenez ainsi une chenille un peu plus grande. Mais prenez garde aux ballons que les enfants font voler au-dessus de votre tête. Ils pourraient bien vous assommer.

Au début de la partie, vous vous dirigez vers le haut de l'écran : tournez à droite ou à gauche en visant soigneusement le fruit à



manger. Vous ne pouvez pas arrêter votre chenille, ce qui ne laisse guère de temps à la réflexion. Les novices se cogneront aux haies, tourneront autour du fruit sans l'atteindre ou pire, feront demi-tour. Dans ce cas, c'est la mort assurée. Dès le fruit mangé, un autre apparaît. Si vous tardez trop, les fruits s'accumulent, et c'est la panique. Lorsque votre taille dépasse les cinq anneaux, faites de larges boucles afin de ne pas entrer en collision avec vous-même. Votre repas fini, une brèche dans la haie vous permet d'accéder aux 34 autres jardins de ce jeu. La disposition des haies se corse à chaque tableau. Notons aussi 20 niveaux de difficulté croissante qui modifient le nombre des ballons volants au-dessus de votre tête. Bombyx possède un graphisme simple mais très attrayant. (Cassette Dialog Informatique pour Oric 1.)

Type : adresse et réflexe

Intérêt : ★★★★★

Graphisme : ★★★★★

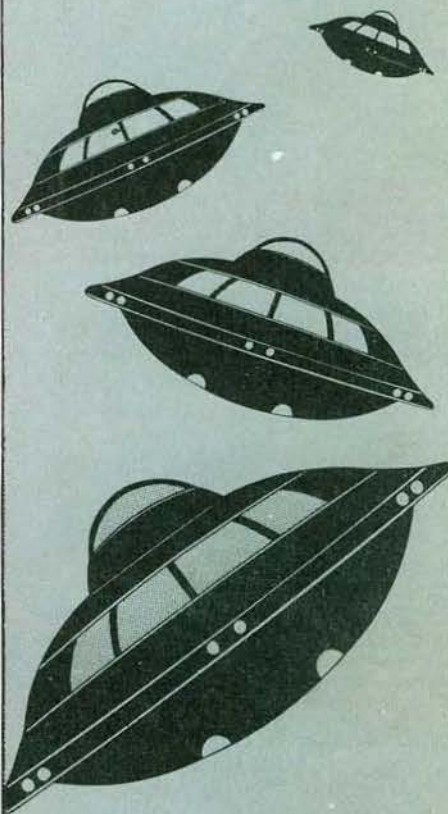
Bruitage : ★★★

Prix : catégorie B

## ORDINATEURS DE JEUX

### JEUX ELECTRONIQUES

### JEUX DE SIMULATION



## TEMPS LIBRE

22, rue de Sévigné  
75004 Paris

Tél. : 274.06.31

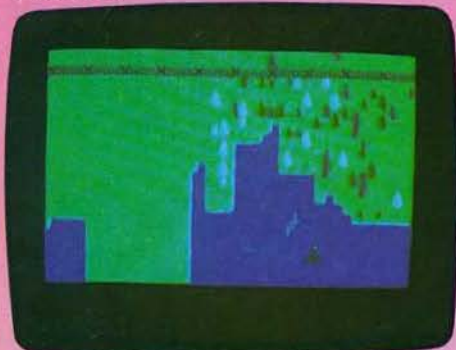
Métro : St Paul - le - Marais



# COUP D'ŒIL

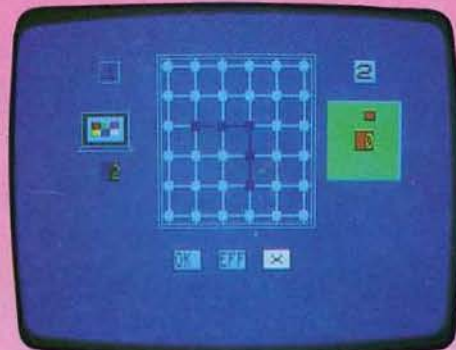


**Arcadians** : un bon vieux classique dont vous avez sûrement entendu parler. Mais peut-il être absent d'une ludothèque ? (K7 Acorn soft pour Electron. Prix : 110 F. Intérêt : ★★).

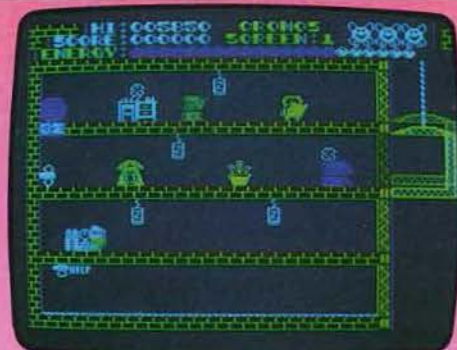


**Black Hawk** : à bord du Black Hawk (faucon noir), survolez le territoire ennemi afin d'en détruire toutes les bases. Un graphisme réussi. (K7 Thorn Emi pour C'64. Prix : n.c. Intérêt : ★★★★★).

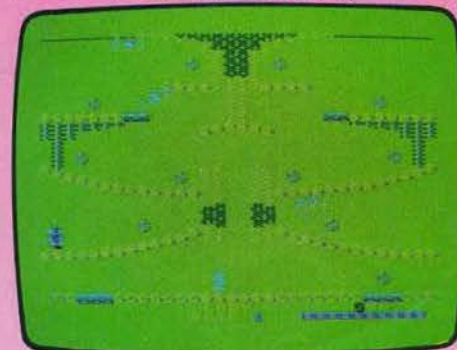
Cartouches célèbres sur consoles, aujourd'hui disponibles pour nos micro-ordinateurs, futurs stars en jupon, voici un bref panorama des nouveautés du mois. Pour ceux qui veulent tout savoir...



**Buds, 1, 2, 3.** : remplissez, à l'aide de segments de droite, une grille de 6 cases sur 6 de telle façon à être le dernier à jouer. (K7 Totek pour TO 7 et MO 5. Prix : 130 F. Intérêt : ★★★★★).



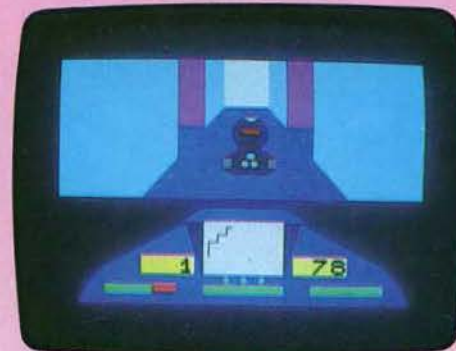
**Billy bluebottle** : parviendrez-vous à guider Billy, la supermouche, pour qu'elle évite la mort par noyade à sa chère amie ? (K7 Power Software pour Spectrum 48 K. Prix : 100 F. Intérêt : ★★★★★).



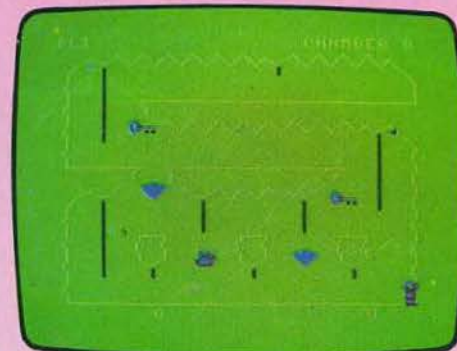
**Cashman** : sautez de trampoline en échelle pour vous approprier les trésors disséminés dans les différentes salles. (K7 Microdéal pour Dragon 32. Prix : 170 F. Intérêt : ★★).



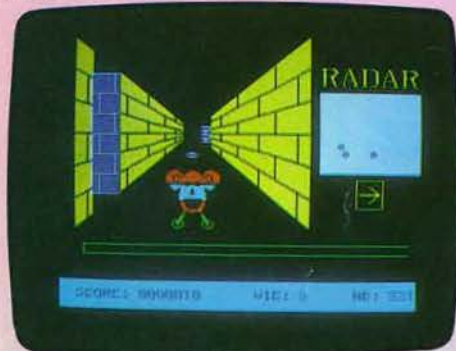
**Cock'in** : la vie de coq est parfois difficile. Ne pas oublier les poules, chasser les intrus, se nourrir. Excellent jeu au superbe graphisme. (K7 Prism pour Commodore 64. Prix : 99 F. Intérêt : ★★★★★).



**Cyberlab** : lancez-vous dans des couloirs infestés de robots féroces sur votre engin armé d'un canon et d'un bouclier protecteur. (K7 Totek pour TO 7 et MO 5. Prix : 160 F. Intérêt : ★★).



**Downland** : il s'agit ici de collecter le maximum de trésors en évitant les fourmis, les araignées et les chauve-souris. (K7 Microdéal pour Dragon 32. Prix : 170 F. Intérêt : ★★★★★).



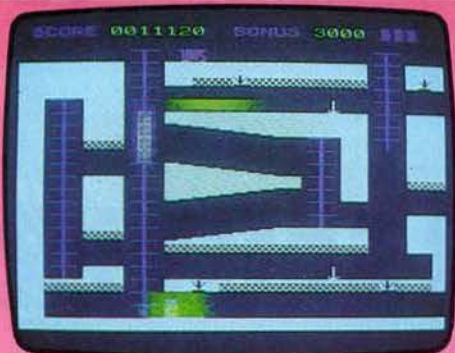
**3D Munch** : un labyrinthe en trois dimensions pour ce thème bien connu ; les fameux gloutons sont ici aidés par un radar leur indiquant l'approche des monstres (K7 Loricels pour Oric 1. Prix : 140 F. Intérêt : ★★★★★).



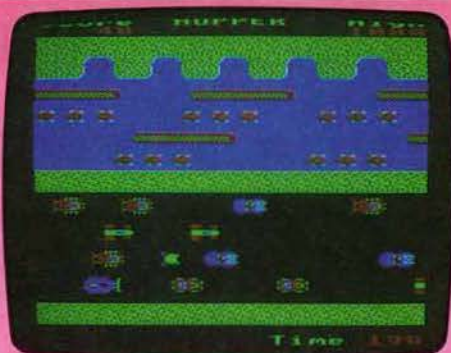
**Enduro** : participez à cette folle course de voitures où les conditions météorologiques ne sont pas toujours des meilleures. (K7 Activision pour Spectrum 48 K. Prix : 115 F. Intérêt : ★★★★★).



**Frank N. Stein** : récupérez les différentes parties d'un monstre pour le reconstituer. Plus vous êtes lent, plus le monstre est agressif. (K7 P.S.S. pour Spectrum 48 K. Prix : 120 F. Intérêt : ★★).



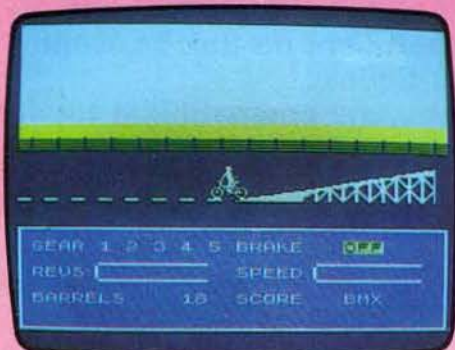
**Giligan's gold** : ramassez tous les sacs d'or dispersés dans la mine sans vous faire capturer par les gardiens ni écraser par les wagons. (K7 Ocean pour Spectrum 48 K. Prix : 95 F. Intérêt : ★★★).



**Hopper** : une grenouille au bord de l'autoroute. On connaît la suite... Pas d'originalité, mais une bonne réalisation (K7 Acorn soft pour Electron. Prix : 110 F. Intérêt : ★★★★★).



**Hustler** : ce logiciel propose six versions de billard américain à un ou deux joueurs. Vous y contrôlez même l'effet de la boule. (K7 Bubble bus pour Spectrum 16 K. Prix : n.c. Intérêt : ★★★).



**Jump challenge** : aidez Eddy à sauter à moto ou à vélo au-dessus de voitures ou de barils en nombre croissant. (K7 Martech pour Spectrum 48 K. Prix : 99 F. Intérêt : ★★★★★).



**Lotoriels** : selon les statistiques de 400 précédents tirages, comment rentabiliser le prix de la cassette en jouant au loto les combinaisons gagnantes. (K7 Loricels pour Oric 1. Prix : 120 F. Intérêt : ★★★).



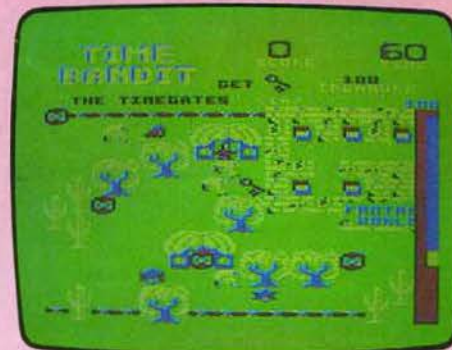
**Night mission pinball** : un des meilleurs flippers actuels pour micro-ordinateur, enfin disponible pour le Commodore 64 (disquette Sublogic pour Commodore 64. Prix : n.c. Intérêt : ★★★★★).



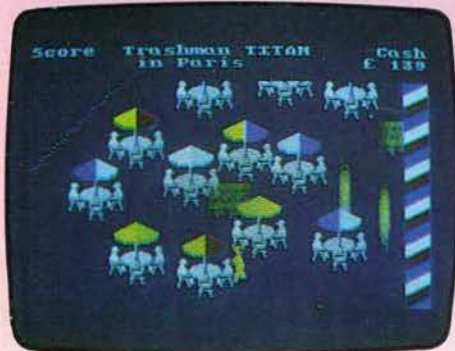
**Monster** : échappez aux monstres à travers un dédale d'échelles, les faire tomber dans les trous que vous creusez avant de les assommer. (K7 Acorn soft pour Electron. Prix : 110 F. Intérêt : ★★★★★).



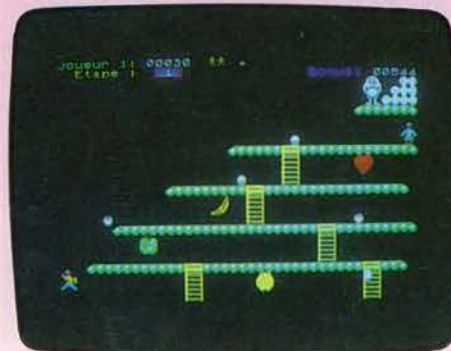
**Survivor** : lutez contre les envahisseurs qui menacent votre planète. Un jeu d'action aux tableaux variés. Classique mais attachant. (K7 Loricels pour Oric 1. Prix : 95 F. Intérêt : ★★★★★).



**Time Bandit** : explorez les différents mondes auxquels vous pourrez accéder à l'aide de la clé appropriée et ramassez le plus de trésors possibles. (K7 Microdéal pour Dragon 32. Prix : 170 F. Intérêt : ★★★).



**Travel with Trashman** : aidez notre éboueur bien connu (Tilt n° 14) à effectuer différentes missions de nettoyage. (K7 New Generation Software pour Spectrum 48 K. Prix : 80 F. Intérêt : ★★★★★).



**Yeti** : tâchez de délivrer votre bien aimée malgré les assauts toujours plus surprenants de l'abominable homme des neiges. (K7 Loricels pour MO 5 et TO 7. Prix : 160 F. Intérêt : ★★★★★).



**Zenji** : parviendrez-vous à rétablir la continuité du labyrinthe malgré les flammes du désir et les illusions ? (K7 Activision pour Spectrum 48 K. Prix : 120 F. Intérêt : ★★★).

# M.S.X

## ARRIVENT-ILS POUR SAUVER LA MICRO?

**On les attendait depuis des mois. Les grands voyageurs rapportaient du Soleil-Levant leur réussite exemplaire et leurs exploits mirifiques : un graphisme somptueux, des capacités sonores de haut vol et... une compatibilité totale d'un modèle à l'autre ! De quoi exciter curiosité et convoitise !**

Le premier M.S.X. pointa le bout de son joystick au SICOB de printemps, et tous d'admirer la version M.S.X. d'*Hyper-Olympic*. Et de rester sur leur faim.

Le SICOB de septembre devait permettre le début du déferlement de la vague japonaise de M.S.X.

Aujourd'hui, plusieurs modèles sont disponibles. Norme oblige, ils se ressemblent beaucoup. Mais dans le détail, on découvre des différences qui prennent de l'importance. Un M.S.X. s'écarte résolument du lot : le *Yamaha YIS 503F* possède une extension qui le transforme en un véritable synthétiseur. Celle-ci n'est adaptable directement que sur le Yamaha. Mais un adaptateur est prévu pour la rendre compatible avec les autres ordinateurs à la norme. Extérieurement, les M.S.X. trahissent leur appartenance à une même famille. Ils ont un air de ressemblance sans être vraiment identiques. L'un choisit une couleur très claire (Spectravideo), d'autres préfèrent les teintes foncées (Canon) ou plus métalliques (Yamaha). Tous les modèles actuellement disponibles en France sont dotés d'un clavier de type professionnel, qui assure une frappe aussi rapide que précise. Mais ils diffèrent sensiblement les uns des autres. On trouve des claviers Qwerty et Azerty. Tous possèdent quatre touches de direction pour déplacer le curseur, très pratiques, mais leur emplacement changent d'un modèle à l'autre, et elles « tombent » plus ou moins facilement sous les doigts. Celles du Canon sont un modèle : largement dimensionnées, placées au bon endroit, elles sont d'une grande efficacité. Cette solution a pourtant un inconvénient : il n'y a plus de place pour des touches numériques indépendantes du clavier principal, comme c'est le cas pour Spectravideo, le seul actuellement à proposer ce clavier numérique.

Bien qu'ils soient tous d'un encombrement similaire, certains micro-ordinateurs de la famille possèdent une alimentation intégrée et d'autres pas. Il est pourtant si agréable de ne devoir brancher qu'une seule prise !

### La mémoire aux 100 crochets...

Les possibilités quant à elles sont identiques d'une machine à l'autre, à la capacité mémoire près. La rigueur de la norme M.S.X. permet justement une véritable compatibilité d'un ordinateur à l'autre.

Voici les caractéristiques communes à tout micro M.S.X. : un microprocesseur Z 80 synchronisé sur la fréquence de l'horloge de couleur (environ 3,6 Mhz), un Intel 8255 PPI, un Texas Instruments 9918A ou 9928A Vidéo Display Processor (qui permet la génération de lutins et possède une RAM vidéo indépendante) et un General Instrument AY-2-8910 Programmable Sound Generator, une M.S.X. ROM de 32 K

(mémoire morte), une RAM (mémoire vive) de 16 K minimum et une Vidéo RAM de 16 K, entièrement consacrée à la gestion de l'écran et une fente à broche capable d'accepter des accessoires embrochables. Le M.S.X. Basic intégré est une forme évoluée du Basic Microsoft. Il possède plusieurs instructions graphiques (« CIRCLE, DRAW, LINE, PAINT... »), la possibilité de créer 64 lutins et d'en gérer 32 à l'écran, les instructions « PLAY » et « SOUND » pour une programmation musicale de huit octaves sur trois canaux.

Le M.S.X. Basic possède une particularité intéressante, celle de pouvoir ajouter de nouvelles instructions. A l'aide de plus d'une centaine de « crochets » dans la mémoire vive, il est possible d'interrompre le Basic occupant la place d'exécution des routines-clé, ce qui permet d'ajouter du logiciel ou de nouvelles instructions Basic. Le M.S.X. Basic profite des balbutiements des Basic plus anciens que lui, et propose une version particulièrement achevée.

Deux modes textes sont disponibles. L'un de 24 lignes de 40 caractères, l'autre de 24 lignes de 32 caractères. De même, l'utilisateur dispose de deux modes graphiques. En haute résolution avec 256 x 192 points, ou en basse résolution avec 64 x 48 blocs. La palette est forte de seize couleurs. L'interface cassette permet un chargement en 1200 ou 2400 bauds, ce qui est très rapide. L'interface manettes de jeu est intégrée et dispose de deux connecteurs à la norme Atari, de très loin la plus répandue. Une précision sur la mémoire vive : elle est de 64 K maximum, mais n'offre pas plus de 28 815 bytes utilisateurs en Basic. Un peu plus de trois kilobytes sont affectés au moniteur, et trente-deux à la gestion interne, par exemple du M.S.X. DOS. Les 64 K de mémoire vive ne sont donc acces-

### RADIOSCOPIE

**Origine :** diverses  
**Connexion T.V. :** Péritel (sauf SVI 728 : prise antenne avec téléviseur PAL)  
**Microprocesseur :** Z 80 A cadencé à 3,579 Mhz  
**Mémoire vive :** 16 K pour la vidéo + 16, 32 ou 64 K environ. 29 K utilisateurs en Basic  
**Mémoire morte :** 32 K  
**Affichage :** 24 lignes de 40 ou 32 colonnes  
**Haute résolution :** 256 x 192 points  
**Couleurs :** 16  
**Sprites :** 32  
**Son :** 3 canaux sur 8 octaves  
**Prix :** divers (entre 3 000 et 4 000 F)

sibles qu'aux programmeurs en Assembleur ! Certains modèles, comme le Yamaha YIS 503, annoncent 32 K de mémoire vive. Or cette machine offre également près de 29 K utilisateurs en Basic ! Miracle ? Pas tout à fait. Dans une telle configuration, le M.S.X. DOS est absent. Ce qui signifie en clair qu'il faudra acheter une extension pour pouvoir utiliser un lecteur de disquettes. Mais pour ceux qui se contentent d'un lecteur de cassettes, les performances en Basic d'un 32 K sont similaires à celles d'un 64 K...

### Des maladies juvéniles

Le tableau est donc, à priori, très positif. Les principaux concurrents de ces ordinateurs venus d'ailleurs gardent pourtant un calme olympien. Selon eux, le gros de la vague ne va déferler que dans plusieurs mois. Le temps pour eux d'apporter d'autres innova-

#### Nous avons aimé :

- les possibilités graphiques et sonores ;
- la qualité générale des claviers ;
- le Basic Microsoft.

#### Nous avons regretté :

- l'incompatibilité des câbles ;
- la capacité mémoire utilisateur Basic limitée à 29 K ;
- la « jeunesse » de la ludothèque.

tions pour rendre leur gamme plus performante, alors que les M.S.X. sont contraints à la quasi-immobilité, respect de la norme oblige. Certains considèrent que le monde de la micro n'est pas encore suffisamment stabilisé pour pouvoir imposer une norme avec succès. Certaines méchantes langues susurrent d'ailleurs que tous les M.S.X. ne sont pas totalement compatibles entre eux ! Ce qui est en partie vrai, même s'il ne faut pas exagérer le phénomène. La première incompatibilité, relativement mineure, est celle des câblages. Pour des raisons apparemment mystérieuses, les câbles Péritel ne sont pas interchangeables, bien que les prises DIN soient identiques. Si l'unité centrale est vendue sans câble Péritel, il est donc obligatoire d'acheter celui de la marque. Pour les appareils nécessitant une alimentation extérieure (Yamaha, Spectravideo), là aussi, seul le transformateur de la marque est utilisable. Par contre, le raccord magnétophone fonctionne indistinctement sur les différents modèles.

Côté périphériques, il est encore trop tôt pour se forger une opinion.

Autre incompatibilité, plus sournoise : en langage machine, certaines routines diffèrent ! Si, par malheur, un programme utilise l'une de ces routines « maudites », il ne tournera pas sur n'importe quel M.S.X.

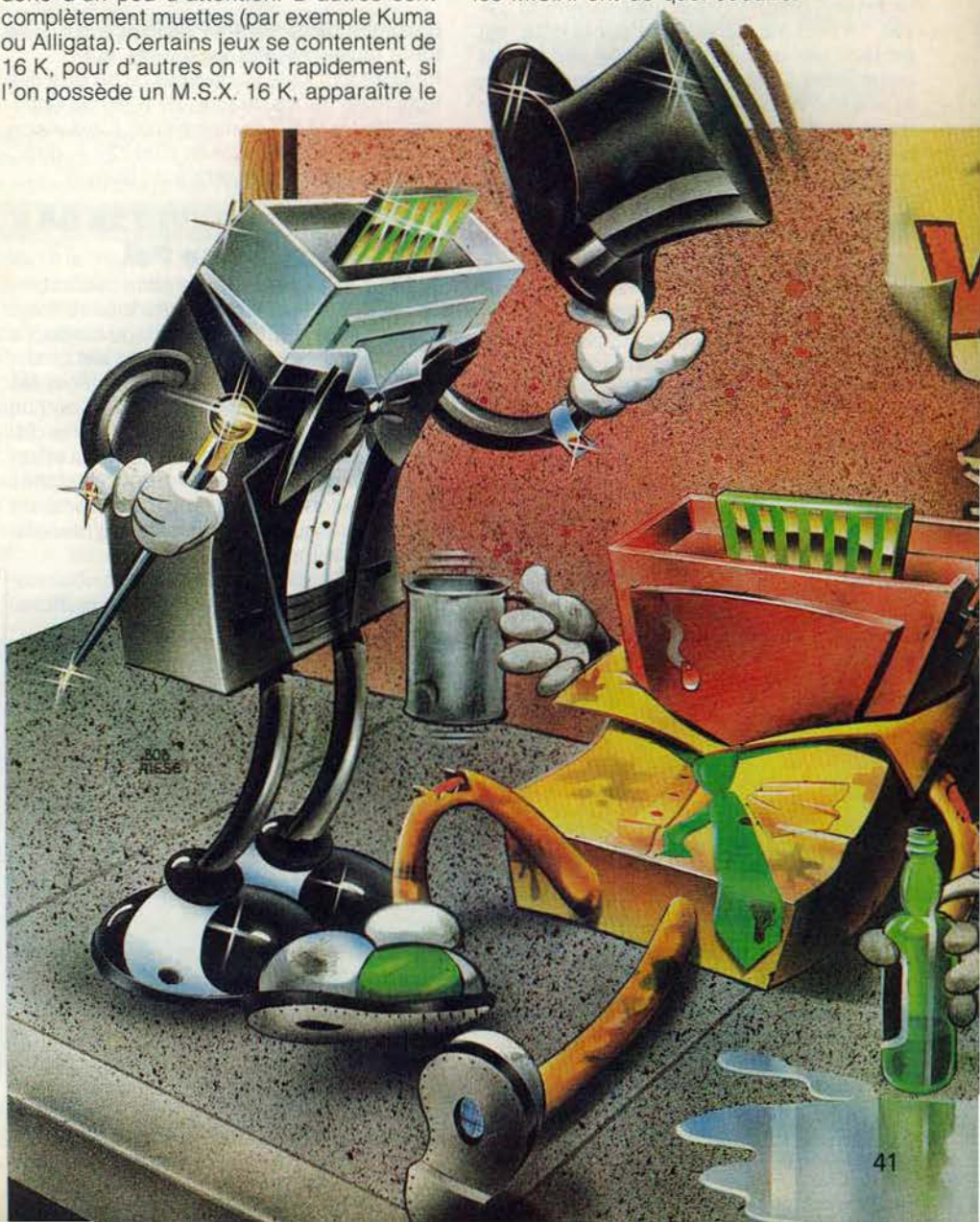
Actuellement, plus d'un programmeur se pose des questions. Car avant de commercialiser un jeu, il faut le tester sur les différentes machines, pour être certain qu'il fonctionne parfaitement.

Heureusement, les incidents sont rares, et ne remettent pas en cause la norme. Ils sont pourtant irritants.

Dernière dissemblance enfin : la norme impose un minimum de 16 K de mémoire vive. On trouve donc des machines 16 K (le Sanyo), 32 K (le Yamaha) ou 64 K (Canon, Yashica, Spectravideo, Yeno). Certains jeux se contentent de 16 K. Là, aucun problème. D'autres en nécessitent 32, et ne tournent donc pas sur un 16 K, ce qui oblige à une certaine vigilance au moment de l'achat. Certaines marques de logiciels indiquent clairement la capacité mémoire nécessaire (par exemple Electric Software), il suffit donc d'un peu d'attention. D'autres sont complètement muettes (par exemple Kuma ou Alligata). Certains jeux se contentent de 16 K, pour d'autres on voit rapidement, si l'on possède un M.S.X. 16 K, apparaître le

message « out of memory ». Très désagréable... La surprise survient parfois au moment où l'on prend en main la cassette. Sur la jaquette de « 737 Flight simulator » de chez Mirrorsoft, il est indiqué en bandeau « for all MSX machines ». Parfait. Mais sur la cassette elle-même, il est indiqué en petits caractères « All 32 K MSX microcomputers ». Sans commentaires ! Souhaitons que ces imprécisions ne soient que des maladies de jeunesse. Car le bilan des M.S.X. reste positif.

Leur Basic est très complet, et certains petits « gadgets » se révèlent bien pratiques, telle l'instruction « AUTO » qui permet la numérotation automatique des lignes. En haute définition, les lutins autorisent d'excellentes animations graphiques, et les capacités musicales sont de premier ordre. Pour un peu plus de trois mille francs, les M.S.X. ont de quoi séduire. ▶





## CANON V-20 64 K Droit au but

Esthétiquement, le V-20 est, avec le Yéno, le plus réussi de la gamme des M.S.X. Tout en jouant délibérément la carte de la sobriété, Canon a su éviter l'écueil de la tristesse, en jouant harmonieusement sur les gris. Le clavier est de type Azerty et sera donc particulièrement apprécié par ceux qui dactylographient. Les chiffres sont toujours accessibles directement, que l'on soit en majuscules ou en minuscules. Les guillemets, parenthèses, etc., sont obtenues en appuyant sur la touche majuscule (shift). Les touches de déplacement du curseur sont surdimensionnées et très pratiques d'emploi, tout comme les cinq touches de fonctions préprogrammées ainsi que celles affectées à l'insertion et l'effacement.

Les prises pour joysticks sont placées sur le devant, place logique mais rarement utilisée. Le port à broche, situé sur le côté, est protégé par un cache, qui allie sécurité et esthétique. Outre les prises magnétophone et télévision (câble Péritel), le V-20 dispose d'une sortie audio. Le manuel, en français, présente de façon complète les instructions du M.S.X. Basic. Les débutants ont toutes les chances de s'y perdre... (Prix : 3 000 F environ. Importateur : Canon).

## SANYO PHC-28S La mémoire courte

Le PHC-28S est le plus grand par la taille, et le plus petit par la mémoire vive : en version de base, il ne dispose que de 16 K, soit



environ 12 K utilisateurs en Basic. Une partie des jeux sur cassettes ne fonctionne donc pas sans l'adjonction d'une extension pour augmenter la mémoire vive disponible. Les indications inscrites sur le boîtier sont en français, mais le clavier demeure Qwerty. Dommage.

Le Sanyo est le seul micro de la gamme M.S.X. à posséder deux entrées cartouches et une alimentation intégrée, ce qui explique en partie son volume relativement imposant. Autre détail bienvenu, le bouton d'initialisation — placé sur le côté droit, à



proximité des prises joysticks, ce qui évite toute fausse manœuvre.

Proposé tout juste en dessous de la barre des trois mille francs, le PHC-28 n'est qu'apparemment le M.S.X. le moins cher. L'extension mémoire de 64 K coûte en effet 727 F. (Prix : 2 990 F environ. Importateur : Sanyo).

## SPECTRAVIDEO SVI 728 64 K Le visage Pal

Le SVI 728 se distingue de ses cousins germains par des couleurs très claires avec clavier Qwerty gris sur habillage beige. Le deuxième élément qui frappe, c'est le clavier « bis », où sont répétés les chiffres, les opérateurs, la touche « ENTER », et où l'on trouve les touches de direction. Cette disposition facilitera la tâche de ceux qui effectuent des calculs. Par contre, les touches de déplacements du curseur tombent moins bien sous les doigts, et sont peu pratiques pour jouer sans joystick.

Le SVI 728 est alimenté par un transformateur extérieur — ce qui oblige à un branche-

ment supplémentaire — mais possède un interrupteur. Les prises pour joysticks se trouvent sur le côté gauche de l'appareil, l'alimentation sur le côté droit, et les autres prises sur la partie arrière. C'est d'ailleurs là que cet ordinateur dévoile son gros point faible : il ne présente pas de prise pour câble Péritel ! Il faut donc posséder un téléviseur Pal (rappelons qu'en France le standard est le Secam) et se contenter de la prise antenne, donc d'une image moins nette. L'importateur du SVI 728 annonce une prochaine livraison de modèles équipés de la prise Péritel. Mais attention au moment de l'achat !

Le manuel, même s'il est en anglais, est très clair et conviendra aux débutants. (Prix : 3 850 F. Importateur : S.E.R.E.P.E.).

## YAMAHA YIS 503F Le miracle du son

Yamaha a choisi le look métallique. On aime ou on n'aime pas. Le clavier Qwerty est sans surprise. Prises joysticks sur le côté droit, prises magnétophone, im-



mante, port pour extensions sur l'arrière. L'entrée cartouche, sur le dessus, est munie d'un dispositif de sécurité. Une initiative qui devrait bien se généraliser. Jusque là, le YIS 503F ne se distingue guère des autres M.S.X., exception faite du transformateur extérieur, laid et imposant. Mais quand on retourne la bête, on découvre un emplacement pour une extension originale : un synthétiseur, sur lequel vient se brancher un clavier de type piano. Et là, un véri-

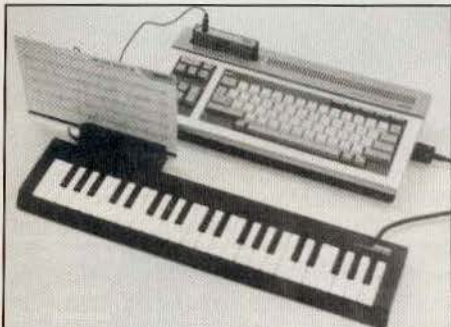


table miracle se produit. Le micro-ordinateur se métamorphose en un véritable synthétiseur, écrasant tout ce qui existe dans le domaine de la micro-informatique familiale. Branché sur une chaîne haute fidélité, le YIS 503F produit des sons époustouffants. Quarante-six instruments sont préprogrammés ! Et il est possible de créer ses propres instruments, en intervenant sur tous les paramètres du son.

La création musicale peut s'effectuer sur huit voix, en définissant chaque note. Mais la « saisie » directe sur le clavier permet également la mise en mémoire de la mélodie. Les notes apparaissent au fur et à mesure sur l'écran, et l'on pourra ensuite effectuer toutes les corrections voulues, pour rectifier un « canard » ou modifier la durée de certaines notes. Une extension supplémentaire permet d'utiliser un lecteur de cartes magnétiques. Un simple passage, et la mélodie est prête à jouer. Libre ensuite à l'auditeur d'en transformer le tempo ou les instruments, ou de s'exercer au clavier pour apprendre le morceau. A chaque touche enfoncée par erreur, la musique s'arrête, pour ne redémarrer qu'une fois la correction effectuée. Cette utilisation à des fins pédagogiques du synthétiseur est marginale, mais n'en demeure pas moins spectaculaire.

Le Yamaha YIS 503F se distingue donc du lot de ses concurrents. On regrettera cependant que sa version de base ne propose que 32 K de mémoire vive. Actuellement, le synthétiseur ne fonctionne que sur cet ordinateur. Mais Yamaha doit mettre en vente un adaptateur qui permettra de l'utiliser sur n'importe quel M.S.X. (Prix : unité centrale : 3 390 F ; synthétiseur : 1 350 F ; clavier : 850 F ; compositeur musical M.F. : 400 F ; programme pour Playcard : 540 F ; programme de registration : 400 F.



### YENO DPC-64 Le clavier illustré

Le Yeno joue la carte du contraste, avec un clavier clair, un fond noir, et une note de gaieté apportée par le bleu des touches de direction.

Le clavier Azerty est l'un des plus réussis. Sur la tranche de chaque touche sont dessinés les caractères graphiques accessibles (à la manière du Commodore 64). C'est tout simple, mais cela évite d'aller fureter dans le manuel dès que l'on veut utiliser ses caractères.

Prises joysticks, magnétophone, sont sur le côté droit. Le port cartouche, sur le dessus, est muni d'une sécurité qui coupe le contact au moment de l'introduction de la cartouche. Tout risque de fausse manœuvre est ainsi supprimé.

Le manuel en français reprend par ordre alphabétique les différentes instructions du M.S.X. Basic, illustrées par de petits exemples. Si l'ensemble est clair (un bon point pour l'explication de « SPRITE »), cette clas-

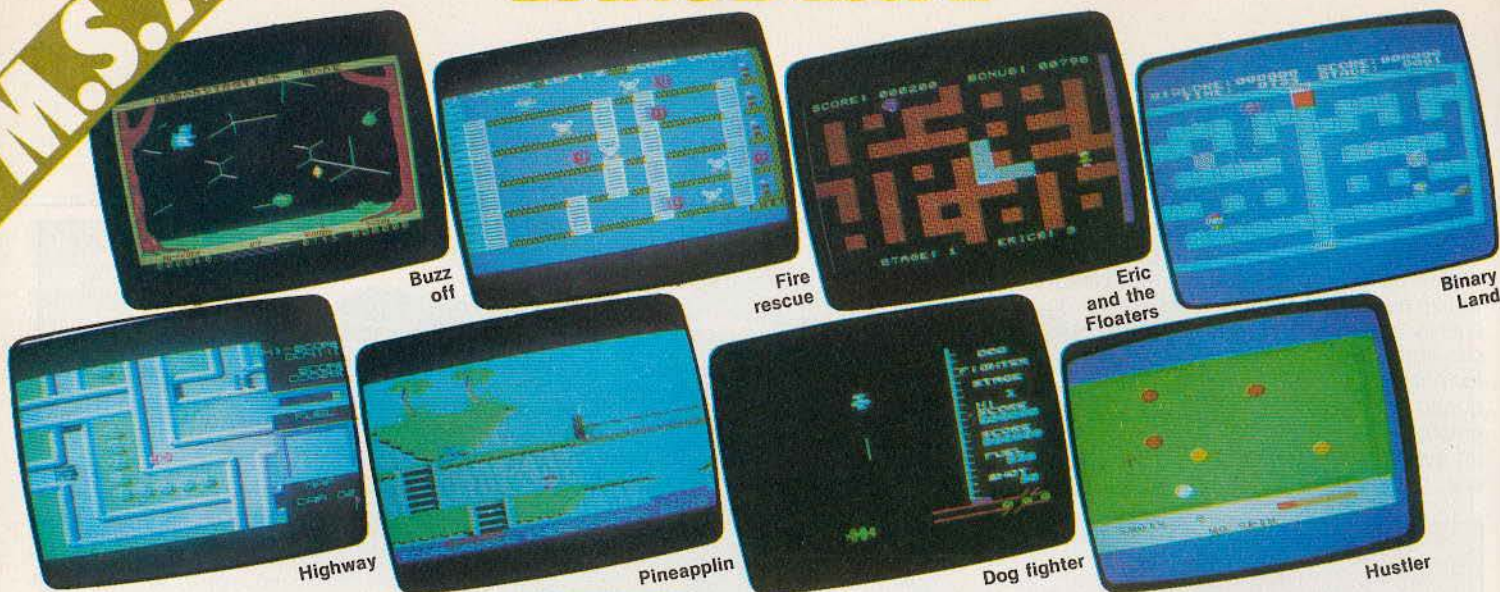
sification dérouterait pourtant les débutants. (Prix : 3 450 F).

### YASHICA YC-64 Mon cher M.S.X.

Le YC-64 ne passe pas inaperçu. En ce qui concerne la teinte, il fait figure d'original au sein de la gamme avec sa couleur lie-de-vin. Son clavier Qwerty est très à plat et la frappe est particulièrement douce. Après une période d'adaptation (il ne faut pas laisser trainer ses doigts...), la frappe est un vrai plaisir. Les prises joysticks sont sur le devant, placement le plus logique. Les autres prises sont regroupées au dos de l'appareil : alimentation, Péritel, magnétophone et imprimante.

Tout est simple, fonctionnel et les indications sont inscrites en français. Les Japonais ne laissent rien au hasard ! Le manuel en français est clair et complet. L'alimentation est intégrée. L'appareil est livré complet avec tous les raccords. (Prix : 2 980 F, Importateur : Ségimex).





Nombreuses sont les machines qui, au moment de leur sortie, manquent cruellement de logiciels. Les M.S.X. se distinguent, avec une ludothèque déjà fournie. Voici une palette des jeux disponibles. Beaucoup manquent encore de maturité, mais partout — y compris en France — des programmeurs « planchent » sur le nouveau standard. Nul doute que ces logiciels sont les premiers d'une longue série.

**Buzz off :** les abeilles adorent les fruits, c'est bien connu. Bertie ne fait pas exception. Mais les fruits qu'elle convoite sont dangereux. A peine gobés, ils sont remplacés par des tiges qui peuvent se révéler meurtrières, si Bertie ne parvient pas à les éviter. Comme elle ne peut ni se poser, ni s'immobiliser en vol, le « pilotage » devient rapidement infernal.

Un jeu qui exige réflexes et concentration, mais qui peut paraître limité. (Cassette Electric Software 32 K).

**Fire rescue :** « Au feu, au feu ! » L'immeuble brûle, et vous êtes seul pour sauver les charmantes petites souris qui sont paralysées par la peur. Le premier tableau est d'une simplicité enfantine. Au deuxième, le feu commence ses ravages. Au troisième, il provoque des trous dans le plancher, et il faut user de ruses de sioux pour sauver les souris : monter et descendre les échelles, aller chercher de l'eau aux bornes d'incendie pour éteindre pendant quelques instants un foyer. Un type de jeu très classique. (Cassette Electric Software 32 K).

**Eric and the Floaters :** Eric est prisonnier d'un labyrinthe, dans lequel déambulent négligemment de dangereuses créatures. Il est facile de leur échapper, mais le but du jeu consiste à les anéantir en posant des bombes à retardement, ce qui est beaucoup moins simple. Pour chaque tableau, le nombre d'explosifs est limité, et les « Floaters » prennent un malin plaisir à demeurer en dehors du champ de l'explosion, avec un ricanement très suffisant. Leur nombre augmente au fil des tableaux, ce qui complique singulièrement la tâche d'Eric. Le graphisme et l'animation demeurent simples. (Cassette Kuma 16 K).

**Binary Land :** le nom de ce jeu est bien choisi, puisqu'il s'agit de guider un couple dans deux labyrinthes parallèles, pour finalement les faire se rejoindre après avoir échappé à tous les dangers de ce double dédale. Comme on ne dispose que d'un seul vrai joystick, la schysophrénie guette ! Alors que le personnage de droite fuit devant l'araignée, celui de gauche vient se jeter dans sa toile... Il faut avoir un œil sur chaque partie de l'écran, et utiliser les culs-de-sac à bon escient.

Un jeu assez simple, mais correctement réalisé. (Cassette Kuma 32 K).

**Highway star :** une tranquille promenade sur une autoroute se transforme parfois en une poursuite de cauchemar. Il suffit de se trouver traqué soudainement par des poursuivants qui veulent votre mort, et devoir fuir dans les méandres d'un enchevêtrement de routes se croisant sur plusieurs niveaux. Cette course folle ne doit pourtant pas être conduite au hasard : il s'agit d'aller chercher le plus grand nombre possible de mouchoirs tombés sur la route, et de ne pas oublier de remplir régulièrement son réservoir d'essence.

Le graphisme est très réussi, et le jeu, s'il ne brille pas par une grande originalité, reste amusant. Les effets sonores demeurent eux aussi très classiques. C'est dommage, car les M.S.X. possèdent d'excellentes possibilités en ce domaine. (Cartouche Canon).

**Pineapplin :** l'amour filial ne connaît pas de limites ! Le jeune Pineapplin brave les dangers de l'île de Zap pour ramasser les ananas qui guériront sa chère maman. Pour y parvenir, il devra échapper aux animaux venimeux qui le poursuivent, sauter au-dessus de fossés, emprunter un radeau. Le principe est simple, mais d'excellents réflexes et des nerfs d'acier sont indispensables pour « moissonner » les ananas. Car ce jeu s'avère beaucoup plus difficile qu'il ne paraît de prime abord. Dommage que la musique soit si monotone. (Cartouche Canon).

**Les flics :** vous êtes un admirateur d'Arsène Lupin ? Alors ce logiciel a toutes les chances de devenir l'un de vos préfé-

rés. Il le mérite. Vous devez voler un diamant sans tomber aux mains de la police, et « visiter » pour cela neuf immeubles en rassemblant autant d'objets indispensables à la réalisation du forfait.

Les animations graphiques et sonores sont réussies, et l'intérêt du jeu place « les flics » au-dessus de la plupart des logiciels actuels pour M.S.X. Il allie réflexes, tactique et réflexion, car la prise simple des différents objets ne suffit pas. Il faut encore les utiliser correctement. (Cassette PSS).

**Dog fighter :** ce jeu de combat aérien est desservi par un graphisme très succinct. Pour abattre ses adversaires, il s'agit de s'élever à la même altitude qu'eux, puis de venir se placer en position d'attaque grâce à une série de loopings... Malgré quelques petites trouvailles (le pilote qui saute en parachute lorsque son chasseur est abattu...), ce logiciel ne fera certainement pas date dans l'évolution des jeux vidéo. (Cassette Kuma).

**727 Flight simulator :** les M.S.X. viennent tout juste d'arriver, et voici déjà un simulateur de vol prometteur. Le tableau de bord est complet, et le pilotage est possible au clavier comme au joystick. Le vol s'effectue de jour ou de nuit, mais cela ne change pas grand chose, car la visibilité est réduite. Une fois le décollage réussi, les seules indications sont celles données par le tableau. Si ce pilotage manque un peu de charme, il nécessite une grande concentration, la position exacte de l'appareil étant donnée par des radiobalises. Le manuel, en anglais, manque d'explications et d'exemples. (Cassette Mirrorsoft 32 K).

**Hustler :** passionnés de billard américain, à vos cannes ! Ou plutôt à vos joysticks, car *Hustler* est une simulation de billard très réussie, avec six boules plus la blanche. On choisit parmi plusieurs versions (n'importe quelle boule dans n'importe quel trou, boules par ordre, chaque boule dans un trou précis) à un ou deux joueurs. Le déplacement des boules est assez lent, et les rebonds paraissent un peu trop amortis, mais la simulation est excellente. Un jeu très prenant. (Cassette Bubble bus software).

cinq broches pour l'alimentation et un connecteur bord de carte de 2 x 25 voies pour le branchement de l'interface manettes de jeu ou de la future extension VG 5216 (16 Ko de mémoire vive, interfaces pour imprimante parallèle et manettes de jeux, entrée cartouche).

Le clavier, de type « Minitel », est une catastrophe pour tous ceux qui utilisent la dactylographie. Trop petites, trop serrées, les touches sont désagréables au toucher. Les doigts ne manquent pas de s'emmêler, et les fautes de frappe surviennent plus que de coutume ! Ceux qui n'ont jamais approché une machine à écrire taperont avec deux ou quatre doigts, et se contenteront bien de ce clavier. C'est pourtant dommage de ne pas profiter de l'intrusion de l'ordinateur pour apprendre la dactylographie. A quoi servira l'utilisation ultérieure d'un traitement de texte si l'on annonce l'alphabet ? Les faiblesses de ce clavier sont d'autant plus irritantes que celui-ci est très complet, avec quatre touches pour les déplacements du curseur ; les instructions « LIST » et « RUN », pour l'effacement de la dernière lettre tapée, ou d'une ligne et l'insertion. Toutes ces fonctions permettent des corrections rapides. Trente-trois fonctions Basic sont d'autre part accessibles par la touche « CTRL », ce qui facilite grandement la programmation, après une période d'adaptation. Il est par exemple bien agréable d'obtenir directement : « FOR 1 = TO » ou « CHR\$ ». On regrettera seulement l'absence de « PRINT » dans ces touches préprogrammées.

### La meilleure signature

Le VG 5000 construit autour du microprocesseur Z80 à 4 MHz, possède 18 Ko de mémoire morte pour le moniteur et le Basic Microsoft intégré, et 24 Ko de mémoire vive, dont un peu moins de 14 Ko (exactement 13 758 octets) utilisateurs en Basic. Une extension commercialisée dans le cours de l'année permettra de porter la mémoire vive à 56 Ko.

Ce micro-ordinateur est un initiateur par excellence, et « Microsoft » reste la meilleure signature qui soit pour un Basic. Ce dernier possède les instructions « AUTO » pour la numérotation automatique des lignes ; « RENUM » pour la renumérotation d'un programme ainsi que « STICKX(i) » et « STICKY(j) » qui permettent de programmer l'utilisation des joysticks. Mais côté graphisme, le tableau est moins rose. Pas de sprites ni d'instruction « LINE » ou « CIRCLE ». Il faut se contenter de « SETEG » pour définir des caractères graphiques spéciaux (192 caractères définissables) ou utiliser les 128 caractères graphiques préprogrammés, et choisir parmi les huit couleurs disponibles (noir, rouge, vert, jaune, bleu, violet, turquoise, blanc).

L'instruction « PLAY » permet de composer de la musique. Il suffit d'indiquer la note (en notation anglo-saxonne : A, B, C...), le tempo, l'octave, et la mélodie est en boîte. Il sera donc facile d'agrémenter ses propres programmes d'une animation sonore. Cependant, celle-ci restera simple, car le VG 5000 ne possède qu'une seule voix sur quatre octaves, ce qui interdit tout arrangement.

### Des proies lumineuses...

Les programmeurs disposent également de l'instruction « SOUND », qui permet de créer des sons, en indiquant la fréquence, la durée et éventuellement une modification du rapport cyclique de l'onde produite. Pour obtenir le son désiré, il faudra procéder par tâtonnements. Le manuel reste fort silen-

### RADIOSCOPIE

- **Origine :** France
- **Connexion T.V. :** Péritel ou prise antenne (avec un interface)
- **Microprocesseur :** Z80 cadencé à 4 Mhz
- **Mémoire vive :** 24 Ko (13 758 octets utilisateurs en Basic)
- **Extension de mémoire vive :** 16 + 16 Ko (courant 1985)
- **Mémoire morte :** 18 Ko
- **Affichage :** 25 lignes de 40 caractères
- **Haute résolution :** 320 x 250
- **Son :** 1 voix sur 4 octaves
- **Couleurs :** 8
- **Joystick :** 2 en option avec interface VG 5200
- **Disquette :** non
- **Prix :** 1 590 F environ

cieux au sujet des possibilités offertes par « SOUND ». La plupart des instructions subsistent d'ailleurs le même traitement. Comme il est écrit dans les premières pages : « Notre intention n'est pas de faire de ce manuel un cours de programmation ; d'excellents livres existent pour cela. » Après quelques points de présentation générale (conseils aux débutants, langage et programmation, phases de l'écriture d'un programme, mode texte - mode graphique, etc.), le manuel passe en revue l'ensemble des 82 instructions du Basic résident. Les débutants risquent fort de se trouver complètement désorientés, et incapables de fabriquer seuls un programme. Quant aux programmeurs plus avancés, ils resteront un peu sur leur faim. Souhaitons que de bons ouvrages soient rapidement proposés aux possesseurs du VG 5000.

Actuellement, les seuls périphériques disponibles sont l'interface VG 5000 pour joysticks (norme Philips) et un modulateur

Secam pour brancher l'ordinateur sur la prise antenne d'un téléviseur dépourvu de prise Péritel. L'extension VG 5216 est annoncée pour le courant de l'année : 16 Ko de mémoire vive, une interface pour imprimante parallèle (qui devrait être disponible à la même époque) et manettes de jeu, et une entrée cartouche, ouverture à des extensions futures, avec pour commencer une extension de 16 Ko de mémoire vive (ce qui porte à 56 Ko la mémoire totale).

La sauvegarde sur cassette et le chargement s'effectuent sans problème avec un magnétophone standard, ce qui est aussi agréable qu'économique. Les cassettes de jeu ont une face pour un chargement en 2 400 bauds (magnétophone spécial informatique), et l'autre 1 200 bauds (magnétophone standard), ce qui réduit le temps de chargement (10'30'' environ en 2 400 bauds).

La ludothèque n'est pas encore très garnie, mais la puissance même de Philips peut laisser espérer une rapide multiplication des titres. Une quinzaine de jeux sont actuellement disponibles, des grands classiques aux adaptations plus originales. Glouton doit parcourir des labyrinthes pour absorber des proies lumineuses poursuivi par d'horribles voraces... On joue au football seul contre l'ordinateur ou à deux, avec cinq joueurs mobiles par équipe. *Citadelle* est un jeu d'aventure en mode texte (à quand le mode graphique ?) Dans *U.S. Rallye*, vous participez à des courses automobiles, de jour comme de nuit, certains circuits étant même verglacés ! On trouve également dans le catalogue les jeux de société : Backgammon et Réversi. Les jeux sont bien réalisés, les graphismes agréables. Il ne faut pas oublier qu'avec 24 Ko de mémoire vive, il est difficile de réaliser des miracles.

Deux cassettes d'initiation au Basic sont également disponibles, ainsi que huit jeux éducatifs Vifi-Nathan existant déjà pour le TO7 (*Mes premiers mots croisés*, *La carotte malicieuse*, *Mots en fleurs*, etc.) et trois logiciels à usage familial (carnet d'adresse, budget et fichier).

Philips est enfin très intéressé par l'expérience du Basicode 2, un Basic compatible avec plusieurs machines après le chargement d'un petit programme de « traduction ». Le Basicode, originaire des Pays-Bas, connaît un vif succès en Allemagne fédérale et en Grande-Bretagne, où plusieurs stations de radio émettent des programmes en ce Basic type Esperanto. Le VG 5000 pourra donc accepter ce langage.

Pour son entrée dans la micro-informatique familiale, Philips a choisi des solutions éprouvées, qui peuvent donner l'impression de déjà vu. Il est intéressant par son prix attractif et ses possibilités d'extensions, même si la concurrence, de plus en plus âpre, abaisse continuellement le prix du kilo-octet.

# AMSTRAD: CA VA BOUILLIR!

**Vertigineuse chute du prix du pixel en vue !  
Avec son rapport qualité-prix hyper compétitif et sa très haute  
définition, l'Amstrad CPC 464 risque de faire du bruit  
dans le monde de la micro-informatique...**

La très haute définition est la qualité première du *CPC 464* : 640 x 200 points, de quoi faire pâlir de jalousie bien des ordinateurs, tout aussi performants mais beaucoup trop chers pour s'affirmer comme des concurrents sérieux face à cette nouvelle « bombe » britannique. La qualité de l'image obtenue sur le moniteur fourni est prodigieuse. Cette perfection représente un avantage incomparable pour le traitement de texte, les logiciels de gestion ou la programmation. On choisira donc avantageusement le moniteur monochrome vert, plus reposant pour la vue. Fini les yeux qui tirent après quelques minutes d'utilisation ! Les amateurs de jeux préféreront bien sûr le moniteur couleur, grâce auquel les qualités graphiques de l'Amstrad explosent. Avec les vingt-sept couleurs disponibles sur la palette, on se prend à rêver aux graphismes les plus somptueux... Ceux qui possèdent la version avec le moniteur vert peuvent utiliser leur téléviseur couleur en se procurant une interface.

Mais revenons à l'Amstrad *CPC 464*. Au sortir de sa boîte, il est superbe. Long, très long, dans un habit noir égayé par le bleu, le vert et le rouge de certaines touches de fonctions. La présence d'un lecteur-enregistreur à cassette intégré explique les dimensions inhabituelles de ce grand micro, particulièrement élégant. Ce lecteur intégré aurait pu le rendre massif, il lui apporte au contraire classe, distinction, et simplicité efficace. Il est en effet impossible de s'embrouiller dans les fils. L'alimentation est intégrée et le moniteur est connecté à l'unité centrale par deux câbles fixes. Tout simplement. Hélas, ces câbles, d'une trentaine de centimètres, sont trop courts. Il est tout de même plus agréable d'avoir du recul face à l'écran pour jouer.

L'installation s'effectue donc très rapidement ; deux interrupteurs à placer sur « on », et le message de bienvenue s'affiche. Rien n'est dit sur la capacité exacte de la mémoire utilisatrice en Basic qui est approximativement de 42 K. Le clavier Qwerty, de type professionnel, est très réussi, les touches bien dessinées, et la frappe agréable. A droite du clavier princi-

pal vient se placer un pavé numérique qui dispose d'une touche « ENTER ». Les touches de déplacement du curseur se trouvent au-dessus de ce pavé, à une place logique dans une telle configuration, même si cela n'est pas des plus pratique.

## Un prix surprise

Le *CPC 464* possède 64 K de mémoire vive et 32 K de mémoire morte avec le Basic et le système d'exploitation. En version de base, il est donc pleinement opérationnel. Le prix de vente est sans surprise. Ou plutôt, ce prix est lui-même une bonne surprise. Situé tout juste sous la barre des trois mille francs avec un moniteur monochrome et sous celle des quatre mille cinq cents francs avec un moniteur couleur. Si l'on tient compte du prix moyen d'un lecteur-enregistreur de cassettes, l'Amstrad se situe aux toutes premières places dans la

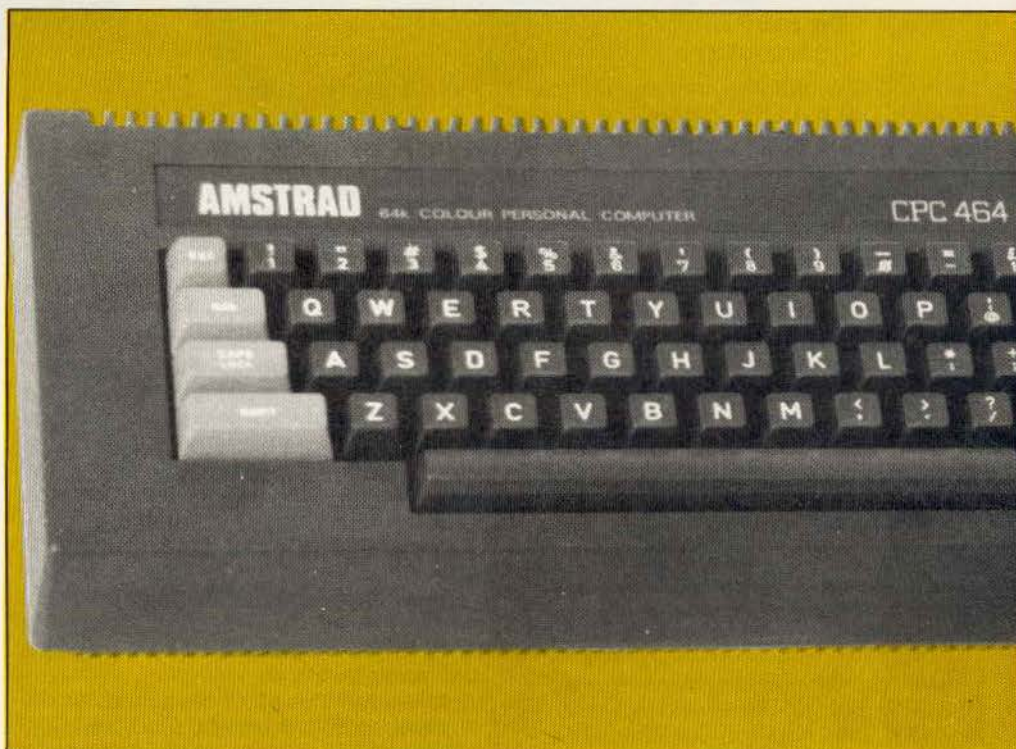
## Nous avons aimé :

- la très haute définition ;
- le prix ;
- la configuration de base très complète ;
- le clavier ;
- l'affichage 80 colonnes.

## Nous avons regretté :

- l'absence de lutins ;
- le peu de couleurs simultanées ;
- les câbles trop courts du moniteur ;
- la prise de joystick unique.

course au kilo-octet le moins cher du marché. Trois modes d'affichage sont disponibles : vingt, quarante ou quatre-vingt colonnes, performance exceptionnelle pour un micro de cette catégorie. Il existe vingt-sept couleurs au choix, mais il n'est possible d'en utiliser à la fois que seize, quatre ou



deux, respectivement pour chaque mode. Les programmeurs regretteront l'absence de lutins qui implique une programmation plus lourde pour obtenir des personnages animés. Par contre, les utilisateurs de tableurs ou de logiciels de gestion disposent de huit fenêtres indépendantes.

Le système de disquettes du *CPC 464* apporte également un avantage déterminant. Celui-ci comprend le langage Logo, qu'il ne faut pas réduire à une simple tortue tout juste bonne à amuser les enfants, et surtout le CP/M, le système le plus répandu parmi les micro-ordinateurs, qui donne accès à la plus importante bibliothèque de logiciels existante.

*Amstrad* affiche donc haut et fort sa prétention de proposer une machine véritablement polyvalente, capable de réaliser du traitement de texte ou de la gestion familiale. Le Basic est assez complet, même si certaines instructions manquent, telles que « CIRCLE » ou « SPRITE ». Les capacités sonores sont très bonnes avec trois voix sur sept octaves, et une programmation musicale complète : hauteur de note (il faut indiquer les fréquences et il n'est pas possible de programmer les notes en clair A, B, C), volume, longueur, enveloppe (seize enveloppes différentes). On regrettera seulement la difficulté d'obtenir des timbres agréables à l'oreille. Mais cela est également une affaire de goût.

L'éditeur demande une certaine habitude pour être utilisé avec efficacité. Corriger une faute de frappe avant de valider est simple : il suffit de placer le curseur sur la lettre considérée et d'enfoncer la touche

« CRL ». Mais lorsque l'on a, d'un coup décidé de l'auriculaire, enfoncé la touche « ENTER » un peu trop promptement, il faut taper « EDIT », puis effectuer la correction. On peut aussi procéder en utilisant la touche « COPY », qui réécrit la ligne de son choix, en prenant soin de la lâcher avant de passer sur la faute à corriger...

### Une nouvelle étape...

Le chargement des cassettes est un enfantillage. Aucune instruction à taper. Il suffit de presser simultanément les touches « CTRL » et « ENTER » du pavé numérique, d'enfoncer la touche « PLAY » du lecteur-enregistreur, et de lancer le tout en appuyant sur n'importe quelle touche. Le chargement s'effectue par blocs, et l'écran indique le numéro du bloc en chargement. Si par malheur une erreur survenait, chose très rare, il suffirait de revenir au début du bloc où l'erreur s'est produite, dispensant donc de procéder au chargement depuis le début. Pour jouer, il est possible de brancher un joystick directement sur l'ordinateur, sans interface. La prise est à la norme Atari, de très loin la plus courante. Cette prise est malheureusement unique.

Il est possible d'utiliser deux manettes de jeu — mais exclusivement celles de la marque — la seconde venant se brancher sur la première.

Le *CPC 464* venant tout juste d'arriver sur le marché français, peu de temps après sa sortie en Grande-Bretagne, sa ludothèque n'a pas encore eu le temps de s'étoffer. On peut formuler la même critique adressée précédemment aux M.S.X. : malgré de gran-

des possibilités, le résultat est parfois décevant. Chez Amsoft, on notera : *Roland on the Run*, où Roland doit sauter d'un train en marche dans la benne d'un camion, puis dans un autre camion roulant en sens inverse, avant de se retrouver enfin de l'autre côté de la route. Le graphisme est superbe, mais l'action plutôt monotone.

*Roland in time*, dans Roland voyage simultanément à travers le temps et des salles,

### RADIOSCOPIE

**Origine :** Grande-Bretagne  
**Connexion T.V. :** moniteur Amstrad ou Péritel avec une interface

**Microprocesseur :** Z 80 A fonctionnant à 4 MHz

**Mémoire vive :** 64 Ko et 42 Ko utilisateurs

**Mémoire morte :** 32 Ko

**Affichage :** 20, 40 ou 80 colonnes de 25 lignes. Huit fenêtres possibles

**Haute résolution :** 200 x 640 points

**Couleurs :** 27

**Son :** 3 canaux sur 7 octaves, prise de son stéréo

**Prix :** 2 990 F avec moniteur monochrome vert, 4 490 F avec moniteur couleur

en quête de cristaux : cinquante-trois salles au cours de neuf époques. Un jeu réussi qui plaira à tous ceux qui adorent ces recherches épuisantes. *Master Chess* — un jeu d'échecs comme son nom l'indique — comporte dix niveaux de jeu, modifiables en cours de partie. Au niveau 1, le temps de réflexion de l'ordinateur est particulièrement réduit, et il est possible de sauvegarder une partie en cours pour la reprendre plus tard.

*Alien Break-In* est un combat spatial sans grande originalité. *Harrier attack*, lui, est plus prenant. Il s'agit d'aller bombarder une base ennemie. Mais le ciel est encombré par les tirs des défenses anti-aériennes et les roquettes lancées par la chasse adverse. Un bon jeu de réflexe, qui cependant ne semble pas utiliser toutes les possibilités graphiques de l'*Amstrad*. Chez Anirog-Runsoft on trouve *Flight path 737*, un simulateur de vol simplifié (sans balises de navigation) qui propose six niveaux de difficulté, du débutant (montagnes culminant à 5 000 pieds, piste d'atterrissage longue de trois miles) au pilote d'essai (montagnes hautes de 9 200 pieds, virages serrés, vent latéral, etc.).

Le très important succès de l'*Amstrad CPC 464* en Grande-Bretagne va sans nul doute provoquer une effervescence chez les concepteurs de logiciels de jeu, qui pourront mettre tout leur savoir-faire au service de cet étonnant micro-ordinateur. Une nouvelle étape dans la course aux machines performantes à des prix toujours plus bas.

Patrice DESMEDT





## TOUT SCHUSS!

**Ne comptez pas seulement sur les talents de votre Canon X-07 mais aussi sur vos réflexes qui seront mis à rude épreuve dans ce premier critérium des neiges.**

**Avant toute chose, lisez attentivement les explications qui suivent, puis reportez-vous à la carte des lieux pages 52 et 53**

### BUT DU JEU

Vous devez aujourd'hui dévaler les pentes enneigées d'une célèbre station de sports d'hiver, dans une épreuve sans merci qui compte pour le championnat du monde. Vous découvrirez en cette occasion vingt-cinq pistes toutes plus difficiles les unes que les autres. Ces pistes, de différents niveaux, se suivent séparées entre elles par des remonte-pentes. Il faut éviter les différentes embûches pour finir chaque descente. Dans ce jeu, il ne suffit pas d'aligner les descentes mais de glisser toujours plus vite. N'oubliez pas que vous n'êtes pas seul en course.

Tous les concurrents sont regroupés au pied de la piste numéro 1. Chacun d'eux doit réaliser le meilleur temps cumulé qui correspond à la descente la plus rapide réalisée sur les 25 pistes. Il faut rester le premier en toute circonstance, ce qui se révèle souvent impossible. A l'aide de deux tou-



ches, que vous aurez sélectionnées, dirigez votre skieur afin de lui faire éviter les nombreux virages du parcours.

### COMMENT JOUER AVEC VOTRE CANON X-07

Après avoir rentré le programme dans votre calculatrice, faites « RUN 1000 », pour initia-

liser le fichier du High-score. Attention, cette opération n'est à effectuer qu'à chaque nouveau chargement du logiciel.

Si vous terminez une partie, il vous suffit de faire « RUN » pour recommencer.

Après l'initialisation du jeu, vous devez définir les touches de déplacement du skieur de droite à gauche.

Pour plus de commodité, choisissez des touches assez éloignées sur le clavier.

Vous devez ensuite choisir le nombre de joueurs (de 1 à 4), puis le niveau de difficulté (de 1 à 6).

Chaque joueur doit essayer de parcourir les vingt-cinq pistes.

Il est possible de percuter cinq fois le bord de la piste, ensuite, vous irez directement à l'hôpital.

Si un joueur a effectué le meilleur score, il peut alors inscrire son nom (au maximum huit caractères).

Bonne chance et surtout gare aux virages !

```

110 CONSOLE0,4,0,1,0:CLS:CLEAR:DEFINT A-Z
120 FOR I=224 TO 231:READ A$:FONT$(I)=A$:NEXT
T
130 DATA"4,4,8,16,32,64,128,128","128,12
8,128,128,128,128,128"
140 DATA"128,128,64,32,16,8,4,4","64,96,
120,96,64,64,64,64"
150 DATA"48,48,16,24,52,88,144,32","48,4
8,104,164,32,180,72,72"
160 DATA"48,48,32,96,176,104,36,16","0,0
,0,124,8,8,200,248"
170 PRINT" TILT presente le progr
amme "
180 PRINT" ~~~~TOUS S
HUSS~~~~";
190 IF INKEY$="" THEN 190
200 D=RND(VAL(RIGHT$(TIME$,2)))
210 CLS:PRINT"TOUCHES DEPLACEMENT:[GAUCH
E] ";
220 G$=INKEY$:IF G$="" THEN 220 ELSE PRINT G$
230 PRINT"[DROITE] ";
240 D$=INKEY$:IF D$="" THEN 240 ELSE PRINT D$
250 CLS:PRINT"NOMBRE DE JOUEURS? ";
260 A$=INKEY$:IF A$="" THEN 260 ELSE NJ=VAL(A
$):IF NJ<1 OR NJ>4 THEN 260 ELSE PRINT A$;
270 DIM VI(NJ),SC(NJ):FOR I=1 TO NJ:VI(I)=5:
NEXT:PRINT"DIFFICULTE (1-6) ? ";
280 A$=INKEY$:IF A$="" THEN 280 ELSE D=VAL(A$
):IF D<1 OR D>6 THEN 280 ELSE PRINT A$:D=9-D
290 FOR NP=1 TO 25:FOR JS=1 TO NJ:IF VI(JS)=0 TH
EN 470
295 CLS:PRINT"PISTE No";NP:PRINT"JOUEUR
No";JS:PRINT"SCORE = ";SC(JS)
298 IF INKEY$="" THEN 298
300 P=RND(0)*(18-D)+1:X=P+D/2:CLS
310 FOR I=1 TO 50
320 SK$=CHR$(229)
330 IFTKEY(G$) THEN X=X-1:SK$=CHR$(228)
340 IFTKEY(D$) THEN X=X+1:SK$=CHR$(230)
350 FA$=CHR$(225+IP):FA$=FA$+FA$:IF IP=1 T
HEN FA$=CHR$(29)+FA$
360 PRINT:T=SCREEN(X,0):LOCATEX,0:PRINTS
K$;
370 LOCATEP-1,3:PRINTFA$:TAB(P+D)FA$;
380 IF PE=0 THEN PE=RND(0)*16-8
390 IP=SGN(PE):PE=PE-IP:P=P+IP:SC(JS)=SC
(JS)+1

```

```

400 IF P<1 THEN NP=1:PE=-PE:IP=0 ELSE IF P>17-D
THEN NP=17-D:PE=-PE:IP=0
410 IFT=32 THEN NEXT I
415 IF I=51 THEN 440
420 BEEP 12,2:VI(JS)=VI(JS)-1:SC(JS)=SC(J
S)-10:IF SC(JS)<0 THEN SC(JS)=0
422 IF VI(JS)=0 THEN CLS:PRINT"5 CHUTES ! U
OUS ETES BON POUR L'HOPITAL !":GOTO 465
425 LOCATEX,0:PRINTCHR$(231);:FOR X=D/2 TO
20:IF SCREEN(X-D/2,0)=32 THEN NEXT
430 IF INKEY$="" THEN 430 ELSE LOCATE 18,3:NEX
T I
440 A$=STRING$(2,225):FOR I=0 TO 3:PRINT:LO
CATEX,0:PRINTCHR$(229);
450 LOCATEP-IP-1,3:PRINTA$:TAB(P-IP+D)A$
;:FOR J=1 TO 80:NEXT J,I
455 PRINTTAB(P-IP-1)STRING$(D+3,227);
460 FOR I=0 TO 2:LOCATEX,I:PRINT" ":LOCATEX
,I+1:PRINTCHR$(229);:FOR J=1 TO 99:NEXT J,I
465 IF INKEY$="" THEN 465
470 NEXT JS:S=0:FOR J=1 TO NJ:S=S+VI(J):NEXT
:IFS>0 THEN NEXT NP
480 MA=0:FOR I=1 TO NJ:IF SC(I)>MA THEN MA=SC
(I):MJ=I
490 NEXT:INIT#1,"SKI-HS":INPUT#1,HS:IF HS
>=SC(MJ) THEN 510 ELSE PRINT#1,SC(MJ)
500 CLS:PRINT"JOUEUR No";MJ:INPUT"QUEL E
ST VOTRE NOM";NM$:PRINT#1,LEFT$(NM$,8)
510 INIT#1,"SKI-HS":CLS:INPUT#1,HS:PRINT
"HIGH SCORE=";HS
520 INPUT#1,NM$:PRINT"REALISE PAR ";NM$;
:PRINT:PRINT"NOUVELLE PARTIE?";
530 A$=INKEY$:IF A$="" OR A$<>"O" AND A$<>"N"
THEN 530 ELSE IF A$="O" THEN CLEAR:RUN 210
540 END
1000 INIT#1,"SKI-HS",20,"D":PRINT#1,0000
:PRINT#1," " " :RUN

```

Programme : Olivier ALEXIS

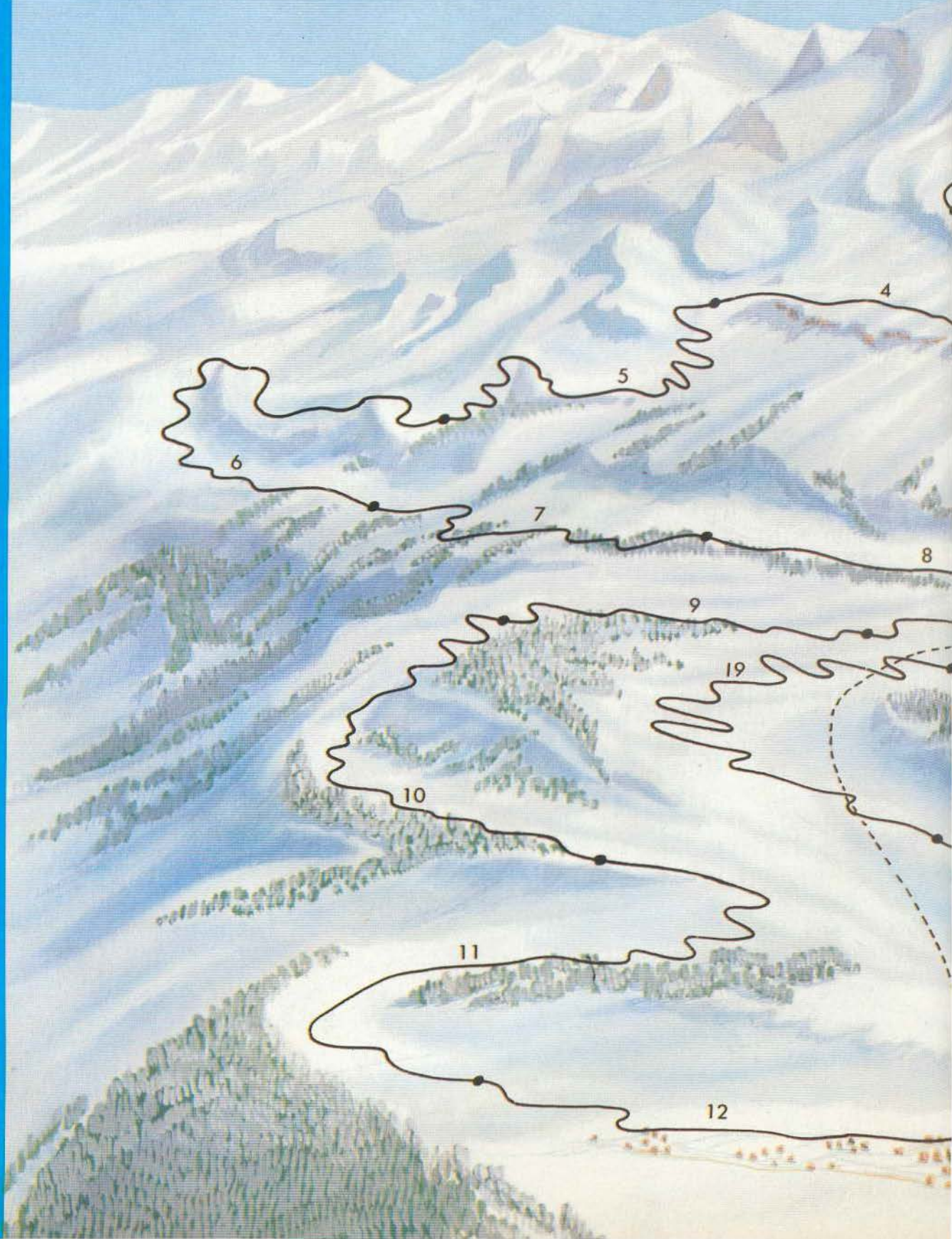




**SESAME**

# TOUT SCHUSS!

PROGRAMME DE JEU  
POUR CANON X07





Dessin : Jérôme TESSEYRE

# DU RIFIPI POUR M.S.X

La bataille fait rage dans ce nouveau listing pour M.S.X.

Principe du jeu : protéger un détroit stratégique miné par l'ennemi et éliminer sa flotte.

Votre canon, très puissant, se déplace grâce aux touches d'édition droite et gauche.

Tirez en pressant la barre d'espace.

Toucher une mine fait perdre un obus mais vaut dix points :

détruire un navire rapporte beaucoup plus !

« L'enfer d'Okinawa » ou « Tonnerre sur le Pacifique » ? A vous de choisir...

```

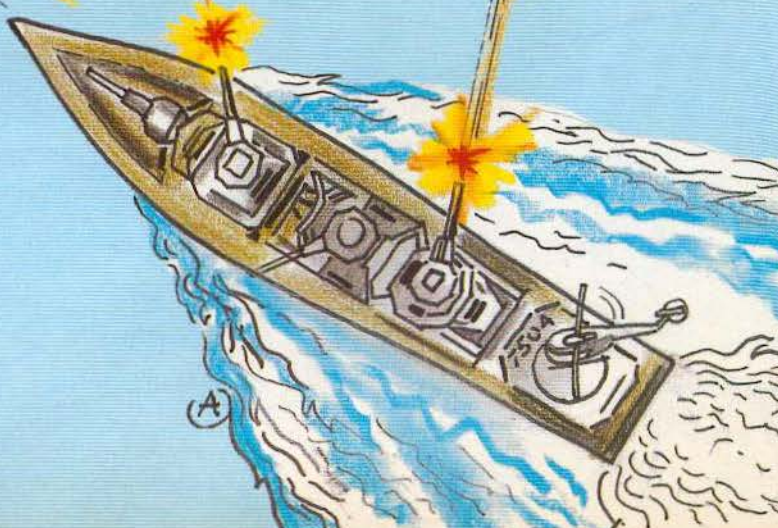
50 OPEN"grp":"FOROUTPUTS#1
60 COLOR15,4,1:SCREEN2,2
70 DEF SNGT-V
80 LINE(0,0)-(256,43),7,BF
90 FOR I%=0 TO 17: A%=STRING$(32," ")
100 FOR J%=1 TO 16: READ A%,B%
110 MID$(A%,J%)-CHR$(A%)
120 MID$(A%,J%+16)-CHR$(B%)
130 NEXT: SPRITE$(I%)=A%
140 NEXT
150 N%=5: T%=120: A%=RND(-TIME)
160 DIM B%(3),M%(10),S%(3)
170 S%(0)=1000: S%(1)=300: S%(2)=100: S%(3)=50
180 FOR B%=0 TO 3: B%(B%)=RND(1)*256: NEXT
190 FOR M%=0 TO 10: M%(M%)=RND(1)*256: NEXT
200 INTERVALON: ON INTERVAL=12 GOSUB 490
210 SPRITEON: ON SPRITE GOSUB 580
220 SOUND6,30: SOUND7,55: SOUND8,7: SOUND12,
50: W%=9: TIME=0
230 LINE(249,18)-(202,10),0,BF
240 LINE(247,20)-(200,12),8,BF: PRINT#1,SC%
250 :
260 :
270 IFTIME>2880 THEN GOTO 750
280 GOSUB 400
290 P%=(B%(0)+1)MOD 256: B%(0)=P%
300 PUTSPRITE0,(P%,33),12,0
310 P%=(B%(1)+253)MOD 256: B%(1)=P%
320 PUTSPRITE1,(P%,41),11,1
330 GOSUB 400
340 P%=(B%(2)+2)MOD 256: B%(2)=P%
350 PUTSPRITE2,(P%,49),10,2
360 P%=(B%(3)+255)MOD 256: B%(3)=P%
370 PUTSPRITE3,(P%,57),9,3
380 GOTO 270
390 :
400 :
410 IFT<33 THEN T=180: V=6: U=11.9: F%=0
420 IFF%=0 THEN F%=STRIG(0)
430 IFF% THEN T=V: V=V*.9609: U=U-.05: SOUND8,
U: SOUND6,30-5*V: GOTO 460
440 IF STICK(0)=3 THEN IFT<252 THEN T%=T%+4
450 IF STICK(0)=7 THEN IFT%>4 THEN T%=T%-4
460 PUTSPRITE30,(T%,T%),15,U
470 RETURN
480 :
490 :
500 PUTSPRITE17,(TIME\12,2)
510 M%=(M%+1)MOD 11: N%=9-N%
520 O%=(M%(M%)+M%+1)MOD 256: M%(M%)=O%
530 PUTSPRITE M%+6,(O%,81+M%*8),14,N%
540 W%=W%+1: IF W%=2 THEN SOUND8,7
550 RETURN
560 :
570 :

```

```

580 IFT<330 RT>169 THEN RETURN
590 SOUND6,30: SOUND8,16: SOUND13,9
600 PUTSPRITE30,(0,0)
610 S%=(T-30)\8
620 FOR C%=0 TO 15
630 PUTSPRITE S%,(T%,T%),C%,7
640 PUTSPRITE S%,(T%-4,T%),C%,6
650 NEXT
660 IFS%<4 THEN B%(S%)=0: PUTSPRITE S%,
(T%,T%),15,12+S%: SC%=SC%+S%(S%) ELSE PUTSPRITE S%,
(T%,T%),15,16: SC%=SC%+10
670 INTERVAL OFF
680 LINE(247,20)-(200,12),8,BF
690 PRINT#1,SC%
700 INTERVAL ON
710 PUTSPRITE S%,(T%,T%),,31
720 W%=0: T=0: RETURN
730 :
740 :
750 :
760 INTERVAL OFF: SPRITE OFF
770 SOUND6,16: SOUND8,16: SOUND13,15
780 FOR I%=0 TO 369
790 PUTSPRITE17,(240,2),I%MOD 16
800 NEXT
810 LINE(224,80)-(32,72),1,BF
820 PRINT#1,"une autre Partie (o/n) ?"
830 A%=INPUT$(1)
840 IFA%="o" THEN RUN
850 IFA%="n" THEN ENDELSEGOTO 830
860 :
870 :
880 DATA&b00000100,&b01000000
890 DATA&b00000100,&b01000000

```





## ACCROS LES HÉROS!

La main atteint votre cou et, doucement, vous arrache un grand morceau de trachée; des piques transpercent vos tempes et, délicatement, traversent votre cerveau... Dramatique? Pas pour les fans de jeux de rôles et d'aventure: ils en ont vu d'autres! Et, pour tous ceux qui hésiteraient encore, suivez Tilt et accrochez-vous, la partie sera rude.

Les jeux d'aventure peuvent se répartir en trois groupes. En premier lieu, les jeux d'aventure classiques où vous incarnez un personnage qui doit réussir seul une mission: découvrir un trésor, s'échapper d'un lieu où il est prisonnier, etc. Ces jeux font appel à votre logique et la part du hasard est le plus souvent inexistante. Viennent ensuite les jeux de rôles où vous évoluez dans l'univers des Donjons et dragons, créés par J.R.R. Tolkien dans ses livres,

«The Hobbit» et «Le Seigneur des anneaux». Vous présidez d'ordinaire à la destinée d'un groupe d'aventuriers parmi lesquels figurent certains personnages dotés de pouvoirs magiques. Vous lutterez contre différents monstres, tous plus redoutables les uns que les autres. Enfin, troisième catégorie: les jeux d'enquêtes policières où vous devez résoudre l'énigme posée par la mort ou la disparition d'un personnage. Ces logiciels font surtout appel à

vos sens de la déduction et peuvent se révéler passionnants pour les Sherlock Holmes en herbe. Les jeux d'aventure en général nécessitent de nombreuses heures de jeu. Aussi existe-t-il presque toujours une option pour sauvegarder le jeu en cours de partie et le reprendre au même endroit. Cette facilité permet également la sauvegarde régulière au cours du programme, indispensable en cas de malheur pour éviter de reprendre la partie à son début.



**Euréka.** — 250 000 F à gagner, simplement en jouant, voilà qui n'arrive pas tous les jours! Spid lance pourtant cet alléchant défi à tous les aventuriers de la micro. Et pas avec n'importe quel logiciel! *Euréka* vous propose en effet un voyage dans le temps qui vous mènera des cavernes préhistoriques aux Bermudes de James Bond 007. Cinq jeux en un, à cinq époques différentes, plus un challenge supplémentaire accessible uniquement à ceux qui auront triomphé des cinq précédents. Les graphismes sont «honnêtes» dans certains cas, réussis dans d'autres, les péripéties pleines d'humour font appel à toutes les sources possibles (Monty Python entre autres!), le démarrage est aisé dans tous les cas et ne



vous laisse pas bloqué dès le départ, (évidemment, plus vous avancez dans le cœur du jeu, plus le mystère s'épaissit). *Euréka*

est donc loin de représenter une simple opération promotionnelle mais satisfait amplement tous les amateurs. Un seul point nous laisse sceptique: Spid assure qu'il faudra des mois et des mois aux meilleurs joueurs pour triompher de l'ensemble des épreuves. Or, connaissant vos talents de spécialistes es-jeux sur micro ou consoles...

**Le trésor du pirate.** — Pénétrez dans la caverne des pirates, un trésor s'y trouve caché dans ses 42 pièces. Vous allez tenir le rôle d'un aventurier en quête de fortune. Vous ne disposez, dans ce jeu, que de six instructions, toutes relatives à votre déplacement: ouest, est, nord, sud, ainsi que haut et bas. Ne tapez sur le clavier que la

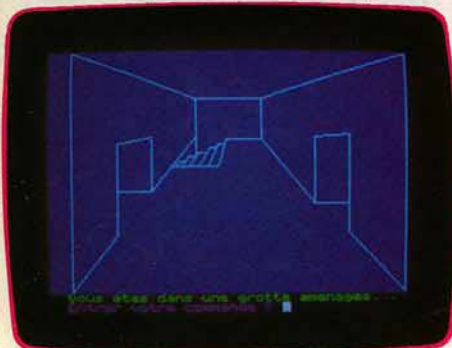


## LA FILLE, LIGOTÉE ET NUE, GÎT DANS LES BAS-FONDS DU TEMPLE...

dramatique ! N'écoutez que votre courage, vous partez, seul, vers le palais du sultan : ça va chauffer ! Hélas, les portes du palais sont fermées à double tour. Vous arpentez le désert devant les hautes murailles. Un marché vous tend les bras, mais vous n'avez pas d'or pour y acheter quoi que ce soit. Un puits ? Qui dit puits, dit corde... Prenez-la, ça peut toujours servir. Allez jusqu'aux cavernes invisibles au loin mais attention aux pillards. Et n'oubliez pas, votre but ultime : la chambre du sultan et l'or qui y est entassé.

Graphismes réussis — vous vous voyez même en chair et en os et pouvez vous déplacer — mais communication difficile et parfois décourageante, *Zimsalabim* s'adresse davantage aux joueurs confirmés qu'aux débutants. (Cassette Melbourne House pour *Commodore 64*.)

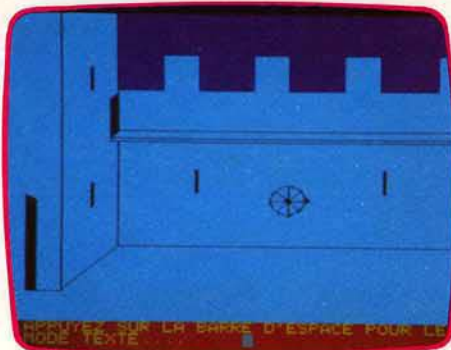
**Le mystère de Kikekankoi.** — Déjà ancien, le mystère de Kikekankoi, comparé à certaines productions actuelles, vieillit bien. Votre quête ? Délivrer une jeune fille



retenue prisonnière par un savant fou qui rêve d'essayer sur elle quelques expériences diaboliques. De barque en delta plane, de médecin en chausseur, vous allez devoir tracer méticuleusement le plan de la cité et des chemins qui y mènent si vous voulez enfin découvrir votre inconnue qui gît, ligotée et nue, dans les bas-fonds du temple de Kikekankoi. Vocabulaire simple mais complet et en français, graphisme sans surprise, ce logiciel a remporté lors de sa sortie un vif succès et peut encore tout à fait enthousiasmer les amateurs. (Cassette Loriciels pour *Oric 1/Atmos 48 K*.)

**Waidor.** — Il était une fois... un petit village dominé par un château fort de sinistre réputation. Jamais personne n'osa pénétrer à l'intérieur de ses remparts menaçants. Pourtant, ce château hante vos rêves : huit trésors, rapporte la légende, y sont enfermés dans ses salles les plus secrètes. Huit trésors qui attendent celui qui aura l'audace ou la folie de les conquérir...

Graphisme agréable eu égard aux capacités de l'*Oric 1/Atmos 48 K*, vocabulaire complet et en français — mieux vaut jongler avec les synonymes pour s'en sortir —



casse-tête multiples qui font appel à tous vos talents d'aventurier, *Waidor* ne rebute pas les débutants et séduira les joueurs confirmés. (Cassette IMS Software pour *Oric 1/Atmos 48 K*.)

**Lord of the Balrogs.** — Osez-vous affronter les couloirs sans fin de la citadelle du Lord of the Balrogs ? Six étages vous attendent, aux pièces regorgeant de trésors et de gardiens impitoyables qui réduiront à merci tous les aventuriers trop lents ou trop naïfs. Ce thème hyper classique n'est malheureusement pas soutenu par un scénario fertile en rebondissement. Le graphisme est d'une simplicité déroutante pour qui connaît les capacités du *C 64*. De plus le vocabulaire — réduit — mis à votre disposition, en anglais, ne se prête guère à un dialogue enrichissant... (Cassette Supersoft pour *Commodore 64*.)

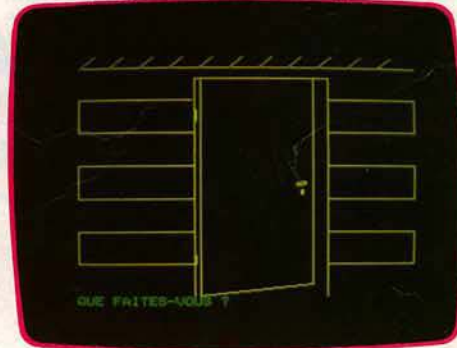
**L'aigle d'or.** — Au fin fond de la Westphalie, un vieux château, presque en ruine, dresse ses donjons édentés. Enfin, vous voilà à pied d'œuvre, prêt à tout, pour conquérir l'aigle d'or qui, selon la légende, est caché dans ces ruines orgueilleuses. Avant de franchir les douves qui l'encerclent, vous avez pris la précaution de vous équiper, malgré les prix exorbitants pratiqués au village voisin. Et l'exploration commence. Les pièces succèdent aux pièces ; des grilles barrent le passage ? Vous les forcez ; des oubliettes s'ouvrent sous vos pas ? Vous les sautez ou,



en cas de chute, grimpez avec votre corde. Soudain, un diamant bleu apparaît... Excellent graphisme, action prenante, voca-

bulaire réduit puisque votre personnage se déplace et agit directement, *l'aigle d'or* est le précurseur d'une nouvelle gamme de logiciels d'aventure, qui seront de plus en plus réalistes, de plus en plus « vrais ». Une réussite indéniable. (Cassette Loriciels pour *Oric 1/Atmos 48 K*.)

**Les aventures de Lilla et Jacky.** — Volez au secours de votre femme ! Elle a été enlevée par les sbires du sultan et ne tardera pas à faire partie de son harem. Du salon à la salle de bains, il est conseillé d'emporter tous les objets que vous trouverez. Vous voilà prêt, le moteur de la voiture tourne, « roulez » et l'aventure commence. Après avoir pris de l'essence à la station service, vous allez devoir affronter des situations des plus épiques. Les lieux que vous traversez ne sont pas toujours sans danger et vous devrez faire preuve de beaucoup de courage pour mener à bien cette mission. En ce qui concerne votre voiture, elle ne pourra certainement pas vous accompagner tout au long de votre



route. L'atout principal de ce logiciel est, sans aucun doute, la variété des lieux où se déroule l'action. Le vocabulaire est assez étendu et augmente lui aussi l'intérêt du jeu. Il est dommage que le graphisme, trop simpliste, ne soit pas toujours à la hauteur de la situation présentée. Quoi qu'il en soit, si vous retrouvez votre femme avant qu'il ne soit trop tard, ramenez-la sans tarder à la maison. Elle a besoin d'être consolée. (Cassette Micropuce pour *Oric 1*.)

**La Montagne magique.** — Vos recherches dans divers parchemins anciens vous ont conduit à cette certitude : le Rouleau de la Sagesse se trouve caché au plus profond de la Montagne magique. Vous devrez, bien sûr, établir un plan rigoureux. Mais les couloirs sont si tortueux qu'il est possible dans certains cas de quitter une pièce par le nord et de vous retrouver à l'est de la suivante. C'est dans le labyrinthe que vous rencontrerez sans doute le plus de difficultés d'orientation. En effet, certaines directions vous ramènent directement dans la pièce que vous venez de quitter. Dans votre



recherche, il faudra faire preuve d'une grande logique et certains objets anodins se montreront souvent d'une importance capitale. Ainsi, vous devrez ramasser la cassette, de façon à pouvoir capturer le lézard qui, à son tour, mangera la mortelle araignée. Ce péril écarté, vous aurez alors tout le loisir de récupérer la mystérieuse bouteille scellée qui se trouvait là. L'aventure est intéressante, mais le dialogue, en français, se révèle fastidieux du fait d'un vocabulaire trop restreint. De plus les graphismes demeurent vraiment trop sommaires et n'agrémentent que quelques rares scènes. (Cassette Les Aventures pour Spectrum 48 K.)

**Crypt of Medea.** — Alors que vous êtes en train de rouler paisiblement sur une route tortueuse, vous ressentez tout à coup un sentiment d'inquiétude. Vous freinez en catastrophe et perdez connaissance sous le choc. Quand vous vous réveillez, vous réalisez que vous êtes maintenant enfermé dans un mausolée lugubre. Vous ne voyez aucune porte de sortie apparente. Maîtrisant peu à peu votre panique, vous commencez l'exploration de la crypte. Il vous faudra faire preuve de beaucoup de courage car vous ferez toute une série de découvertes macabres. D'une façon générale, vous auriez plus intérêt à découvrir des passages secrets qu'à utiliser les issues qui s'offrent à vous, puisque la plupart sont piégées. Et quels pièges ! Dans les uns, c'est la mort, trans-

vous attend. On regretterait presque l'ambiance d'Edgar Poe. Le dialogue, en anglais, est facile, d'autant que le programme peut vous conseiller une tournure de phrase quand il sent que vous approchez de la solution d'un problème. Les graphismes sont honnêtes.

Ce bon jeu d'aventure, difficile, est à réserver à ceux qui n'ont pas froid aux yeux. (Disquette Sir-Tech pour Apple II.)

**Death in the Caribbean.** — Vos dernières recherches vous ont révélé que des richesses fabuleuses reposent dans une des petites îles des Caraïbes. Vous devrez dresser une carte de l'île de façon très rigoureuse. En effet, contrai-



seuls les deux premiers mots sont interprétés. Par contre, si le programme a besoin de renseignements supplémentaires, il vous



rement à la plupart des autres jeux d'aventure, la représentation graphique des lieux visités ne se fait pas en situant systématiquement le nord en face de vous. Cela vous obligera à tourner et retourner votre plan, à moins d'être doté d'un très bon sens de l'orientation. Ce programme présente aussi une autre particularité : si vous demandez à aller dans une direction impossible ou que vous proposez une action illogique, vous avez quelques chances de voir confisquer un des objets recueillis au cours de votre entreprise.

Aussi pesez soigneusement chaque action avant de l'entreprendre. Le dialogue, en anglais, s'effectue sans fatigue, le vocabulaire étant assez complet. Comme toujours,

posera de lui-même les questions qui s'imposent. Les graphismes sont de bonne qualité. Ce bon jeu d'aventure est plutôt réservé aux initiés, car il est assez difficile. (Disquette Micro-Fun pour Apple II.)

**The Saga of Erik the Viking.** — Conçu à partir d'un livre de Terry Jones, auteur bien connu dans les pays anglo-saxons, *La Saga d'Erik le Viking* vous entraînera jusqu'à des rivages fort lointains. Avant de partir, il vous faudra soigneusement visiter les terres de vos ancêtres qui, en votre absence, ont été pillées. Vous y découvrirez les traces des ignobles *dog fighters* qui n'ont pas hésité à s'emparer de votre femme, à tuer et à



percé par des pointes, tandis que dans d'autres c'est une mort par écrasement entre deux murs se rapprochant qui



## VÊTU D'UNE ROBE MAGIQUE, L'HOMME SORT DU TUNNEL DES MORTS



pillier votre ferme. Vous caresserez amoureusement votre bateau, le fidèle *Golden Dragon*, qui seul pourra vous emporter à la poursuite de vos ennemis, vous aidera à affronter dragons, serpents de mer et tempêtes et vous permettra de revenir, chargé de trésors et vainqueur de vos ennemis. Mais soyez patient. Ici pas de décisions hâtives ; seul un sens de l'observation développé vous permettra d'être constructif, aidé en cela par des graphismes agréables et un vocabulaire, en anglais, d'une richesse appréciable.

Il faut préciser que Level 9, l'éditeur du jeu, était jusqu'ici renommé pour ses logiciels purement textuels et qu'*Erik* utilise toutes leurs connaissances dans ce domaine. (Cassette Level 9 pour Commodore 64.)

**Twin kingdom valley.** — Plus de cent soixante-quinze écrans différents vous attendent dans *Twin kingdom valley*, un jeu d'aventure en anglais aux graphismes classiques aujourd'hui. Votre quête : l'or, l'argent et les diamants qui ont été cachés il y a bien longtemps dans les souterrains



et précipices de la vallée des deux royaumes. Les amateurs des jeux de donjons et dragons retrouveront avec plaisir elfes et gobelins accompagnés de crocodiles, de gorilles et autres sympathiques bestioles animées à votre égard d'intentions assez peu charitables. *Twin kingdom valley*, outre ses graphismes et son vocabulaire simple et complet, séduira particulièrement les débutants par la facilité avec laquelle il est possible d'établir des cartes des lieux traversés et par la logique parfaite des actions à effectuer. Les combats sont également

bien rendus et le suspense créé par les différents rebondissements — vous lancez par exemple une hache sur un singe pensant l'estourbir définitivement mais il s'en saisit au vol et vous attaque avec — rend l'action plus prenante encore. Très agréable. (Cassette Bug Byte Software pour Commodore 64.)

**Le sceptre d'Anubis.** — Archéologue renommé en voyage au Caire, partez en exploration dans les labyrinthes de la pyramide de Djeyser, tombeau du roi Aménophis II. Votre but est de retrouver le scép-



tre d'Anubis. Vous possédez, au départ, un fusil, une torche et un décrypteur de hiéroglyphes. Parvenu à l'entrée de la pyramide, trois directions vous plongent dans un dédale de pièces. Plusieurs objets témoignent du passage de vos prédécesseurs : trois squelettes et bon nombre d'ossements divers, sans doute abandonnés là pour vous intimider. Mais aussi, une corde, des boîtes, une clef... Si vous trouvez la lampe à huile et les allumettes avant que votre torche ne s'éteigne, vous êtes dès lors tiré d'un très mauvais pas.

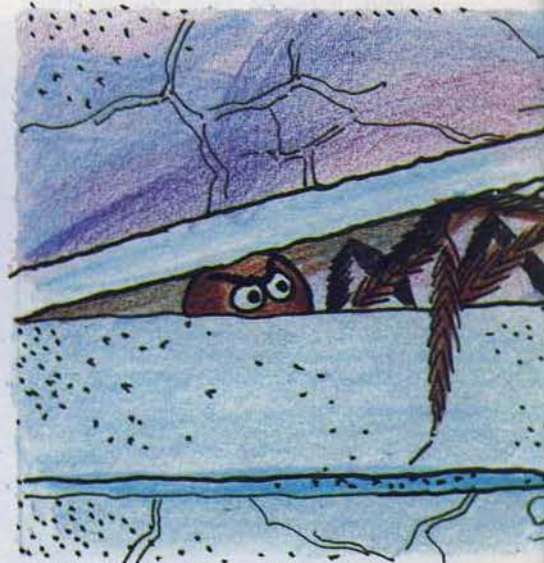
Décryptez tous les hiéroglyphes et tâchez de vous plonger dans l'ambiance fantastique de cette pyramide.

*Le Sceptre d'Anubis* possède toutes les qualités nécessaires au bon jeu d'aventure. L'auteur a su y créer un climat qui entraîne l'imagination au-delà du simple jeu. Le vocabulaire varié proposé par l'ordinateur et énoncé clairement en début de partie donne à l'action une dimension intéressante. Quant au graphisme, c'est encore une réussite : chaque pièce est représentée en perspective, tous les objets présents y sont visibles. Certaines actions sont animées : par exemple, la pièce dont les murs se rapprochent et vous écrasent. Le déroulement de l'histoire se fait avec logique. Ce n'est jamais le hasard qui décide. (Cassette Micro programmes 5 pour *Oric 1*.)

**The sands of Egypt.** — Vous incarnez Lord Charles Buckingham III, le célèbre explorateur. Vous décidez de monter une expédition pour éclaircir les secrets de l'Égypte antique. Tout d'abord, il vous faut trouver de l'eau car la soif commence à

nous tennailler. Pas facile du tout dans un tel désert. Prenez des points de repère en abandonnant un des objets que vous aurez ramassé. En effet, même avec l'aide de votre compas, l'uniformité du sable peut vous induire en erreur et vous faire tourner en rond.

Avant de découvrir la piscine remplie d'une belle eau potable, munissez-vous d'un récipient, vous n'allez tout de même pas perdre vos bonnes habitudes britanniques et boire à même la piscine ! La pelle vous permettra de creuser et de découvrir la loupe, indispensable pour allumer la torche



enduite d'huile de serpent (que voulez-vous, quand on n'a plus rien, il faut bien utiliser les moyens du bord). Vous pourrez alors pénétrer dans la pyramide et commencer vraiment vos recherches. Le dialogue, en anglais, est assez facile. Les graphismes, corrects, sont même agrémentés d'une certaine animation. La nécessité première qui consiste à découvrir de l'eau devient vite lassante. (Disquette Datasoft pour *Apple II*.)

**La tombe du pharaon.** — Vous voici de nouveau à la recherche d'un fabuleux trésor. L'étude de divers documents anciens vous a amené à la conclusion qu'un trésor fantastique est caché dans la tombe d'un pharaon. Vous préparez votre expédition et vous rendez rapidement sur les lieux. Vous y trouvez maintenant dans une oasis située près de la fameuse tombe. Mais, avant d'y pénétrer, explorez davantage les environs. Vous y trouverez quelque chose d'intéressant, que, pourtant, vous laisserez sur place pour venir le récupérer un peu plus tard. Pour entrer dans la tombe, une seule solution : il faut bel et bien déplacer la pierre qui la recouvre, en dépit des protestations de l'ordinateur. Vous devrez absolument dresser une carte détaillée des lieux visités, avec les différents objets qu'ils



contiennent. En effet, vous ne pouvez transporter que cinq choses à la fois, et vos notes vous permettront de revenir plus facilement à un endroit où se trouve un objet devenu désormais utile. A certains endroits, les couloirs peuvent changer de direction, ce qui crée une certaine confusion au début. Le labyrinthe est un vrai casse-tête et il faudra beaucoup de persévérance pour arriver à en sortir. Avant de pénétrer dans le tunnel des morts, revêtez obligatoirement la robe magique qui vous rendra invisible. Un peu d'intuition et une bonne dose de bon sens vous permettront de mener à bien



Horribla et revenir sur Terre. Bien que le programme accepte de longues phrases (cinq lignes au plus), le vocabulaire est, en fait, assez limité, mais cela peut suffire car il reconnaît un certain nombre de synony-

absorber très régulièrement. Vos recherches ultérieures vous apprendront que seul le « masque du soleil » pourra vous guérir définitivement.

La découverte de ce talisman s'avère maintenant vitale car les médecins n'auront plus d'autres pilules à vous offrir. Alors que vos recherches commencent à tourner court, vous recevez un télégramme du professeur Perez de Mexico. Il est en possession d'une carte révélant l'une des trois localisations possibles du masque. Réunissant rapidement tout le matériel dont vous aurez besoin, vous sautez dans un avion. A votre arrivée, le professeur Perez vous attend. Il vous donne la carte et vous procure une jeep ainsi que la compagnie d'un de ses collaborateurs pour vous guider. Le dialogue avec l'ordinateur s'effectue très simplement. On peut ainsi s'exprimer en anglais courant et même inclure plusieurs instructions dans la même phrase, ce qui n'est pas si fréquent. Les graphismes sont de bonne qualité et leur succession rapide (trois images par seconde) donne l'illusion du mouvement. Un bon jeu d'aventure. (Disquette Ultrasoft pour Apple II.)

**The lion's share.** — Vous voici transporté trois mille ans en arrière à Babylone, cité célèbre pour ses jardins suspendus, sous le règne de Nabuchodonosor. N'oubliez pas



cette aventure. Les dialogues, en français, sont limités par l'étrécissement du vocabulaire. Les graphismes, rares, sont de toutes façons de bien piètre qualité. Dommage car l'intrigue est intéressante. (Cassette Les Aventures pour Spectrum 48 K.)

**Epidémie.** — Une fois n'est pas coutume, *Epidémie* est l'un des rares jeux d'aventure en français, ce qui mérite d'être souligné. Le thème du jeu est tout à fait original. En effet, un virus « gratouilleur » s'est abattu sur la Terre. Tous les hommes sont victimes d'horribles démangeaisons. Il faut que cela cesse. Votre rôle consiste à trouver le remède contre cette curieuse épidémie. Pour cela, vous devrez visiter quatre planètes complètement loufoques et ramener tous les éléments qui vous permettront de vaincre ce virus. Commencez par visiter la planète Cultura. Vous devrez réussir une série de tests de culture générale pour acquérir certaines informations. Si certains tests sont plutôt faciles, d'autres, en revanche, nécessiteront la consultation d'une encyclopédie. Dans d'autres planètes, vous devrez percer certaines énigmes ou faire preuve d'une adresse certaine. Ne vous découragez surtout pas, d'autant qu'il vous faudra découvrir absolument tous les éléments si vous voulez vaincre la sorcière

mes. Ce logiciel s'éloigne un peu des jeux d'aventure classiques, mais son humour, sa variété et ses graphismes agréables vous permettront de passer d'excellents moments. (Disquette Froggy Software pour Apple II.)

**The mask of the sun.** — Vous incarnez Mac Steele, le célèbre archéologue, aventurier et chercheur de trésors. Une dégénérescence rapide menace votre corps et



seules les pilules réalisées par les médecins de l'hôpital pourront temporairement arrêter le processus. Vous devrez donc en



## LE RAYON PI TRANSFORME LES CHEFS D'ÉTAT EN BANANES...

que, dans ces temps reculés, la vie d'un homme valait bien peu de chose et que la moindre entorse aux règles strictes de l'époque peut vous conduire tout droit à la mort. Votre mission consiste à signaler aux Persans, vos amis, quand et comment prendre cette ville. Pour cela, vous devrez bien sûr commencer par réussir à passer les murs de la cité. Dans votre entreprise, vous rencontrerez différents personnages dont certains pourront vous être utiles. Il faudra donc évaluer correctement le risque à chaque fois. Vous serez ainsi amené à voir Daniel (ce programme étant basé sur le livre biblique de Daniel). Il est fortement déconseillé d'approcher les lépreux sous peine de contracter à votre tour la maladie, sachant qu'il n'existait encore aucun traitement à cette époque. De même, n'essayez pas systématiquement de descendre dans les trous car, dans certains cas, la chute que vous ne manqueriez pas de faire serait fatale. Enfin, si vous accédez au temple, n'omettez surtout pas de vous plier au rite dû à l'idole comme les



vous serez poursuivi par un guerrier philistin. Il sait que vous êtes à la recherche du trésor et espère pouvoir s'en emparer tout seul. Vous trouverez sur votre chemin différents objets, la plupart très utiles. Mais certains ne feront qu'attirer le redoutable Philistin. Même si vous êtes équipé d'une épée et d'un bouclier, le combat risque de tourner court pour vous. De même n'essayez pas de tuer le lion qui se trouve dans les sous-sols de la hutte. Ses dents et ses griffes sont acérées et il sait fort bien s'en servir.

Le roi Eglon connaît quatre indications capitales pour localiser le trésor. Mettez-vous tout de suite en quête de son château, si vous ne voulez pas arriver trop tard.

Le vocabulaire du jeu, en anglais, est assez complet et permet de dialoguer sans fatigue.

Vous n'avez droit qu'à cinq cents actions pour retrouver et faire valoir vos prétentions sur le trésor.

Les graphismes sont bien faits, agrémentés par moments d'animations et de bruitages. Un bon jeu d'aventure. (Disquette Davka Corporation pour Apple II.)

**Mission impossible.** — Sur une musique rappelant la fameuse série américaine du même nom, l'ordinateur vous dicte votre mission : vous devez voler les plans du nouveau missile SX I dont la surpuissance ris-

que de perturber les équilibres stratégiques établis. Le lieu de vos recherches est la centrale où est actuellement testé le SX I. Après vous y être discrètement introduit, vous devez en visiter les moindres recoins. Outre les salles ayant trait à la fabrication d'armes de guerre, vous découvrirez des pièces bien plus ordinaires : cuisine, dortoir, etc. Méfiez-vous : les objets les plus courants ne sont pas toujours aussi inoffensifs qu'ils en ont l'air.

En vue de votre visite, les possesseurs actuels du SX I ont piégé leur propre bâtiment. Par exemple, ce four qui, à peine ouvert, décharge sur vous des radiations mortelles. Méfiez-vous de même des sentinelles. Elles ont l'oreille fine et n'apprécient guère les espions. N'oubliez pas de vous munir d'un plan précis de la centrale. Cela vous évitera peut-être de déboucher au beau milieu d'une salle de tir !

Mission impossible ou pas, la chance tient une place importante dans ce jeu d'aventure. Le dialogue avec l'ordinateur est assez riche. Vous pouvez vous exprimer par



autres, où il vous en coûtera. Dressez la carte des lieux visités pour vous y retrouver. Dans certains cas, un chemin qui paraît à l'est, par exemple, peut très bien bifurquer au nord et vous conduire ainsi au nord-est. Il faudra en tenir compte dans votre plan. Les dialogues avec l'ordinateur sont établis sur le format classique : un verbe et son complément. Le vocabulaire est assez étendu. Ce jeu d'aventure, en anglais, est intéressant, d'autant qu'il est servi par de bons graphismes auxquels s'ajoutent parfois animation et bruitages. (Disquette Davka Corporation pour Apple II.)

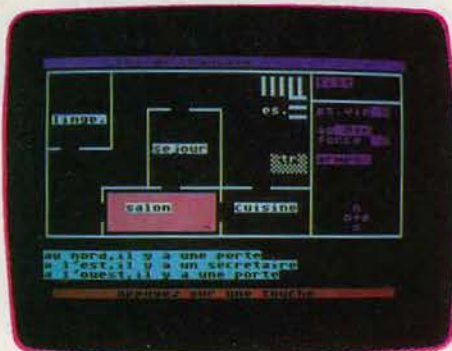
**The philistine ploy.** — Vous vous trouvez sur les collines de Judée, près de mille quatre cents ans avant Jésus-Christ. Juif errant, vous êtes à la recherche de fabuleuses richesses. Pendant toute votre enquête,



verbe seul, verbe plus nom ou encore verbe, nom et adjectif. Le graphisme est simple et dénudé. Quant au bruitage, il est aussi discret que votre enquête ! (Cassette No Man's Land pour Oric I.)

**Série noire.** — Comme son nom l'indique, voici un jeu d'aventure policière. Si vous jouez seul, votre rôle consiste à trouver le plus d'argent possible. Pour le jeu collectif (six joueurs au maximum) chacun doit établir et remplir un contrat concernant sa mission. Pour cela, répondez aux trois questions suivantes : Qui voulez-vous tuer ? Qui





voulez-vous voler ? Qui voulez-vous embrasser ? Mais attention ! Vos partenaires ne doivent pas connaître votre réponse. L'action se déroule dans une maison de trois étages.

Du rez-de-chaussée, vous accédez à la cave. Celle-ci n'est en fait qu'un labyrinthe dont il n'est pas facile de ressortir. Sur l'écran figure un plan précis des lieux ainsi qu'un tableau où s'affichent vos points de vie, vos armes, votre force et le montant de votre fortune. A chaque tour, vous avez droit à un déplacement et à une action. Lorsque vous entrez dans une pièce, les autres joueurs doivent s'éloigner de l'écran afin de ne pas profiter de vos découvertes. L'ordinateur vous vient en aide dès que vous le désirez en ce qui concerne les commandes possibles, la liste des objets trouvés ou le rappel du contrat à remplir. Vous pouvez de même, pour 100 francs, connaître l'emplacement du prochain objet à découvrir. Signalons aussi cinq degrés de difficulté possibles et la possibilité de faire varier le nombre d'objets mis à votre disposition. Un jeu palpitant. (Cassette Micro Application pour Commodore 64.)

**Danger mouse in the black forest cha-teau.** — Vous êtes la souris Danger, le meilleur agent secret de tout l'univers. Votre chef, le terrible colonel K, dirige un département de services si secrets que même lui n'en connaît pas le nom. Il compte sur vos talents et sur ceux de votre inséparable compagnon, Penfold. En effet, de sombres choses se trament dans le monde. Depuis déjà quelque temps de nombreux chefs de gouvernement ont été touchés par un mystérieux rayon Pi qui les transforme en bananes. Il va sans dire que cela n'est pas sans poser quelques problèmes pour

la conduite des affaires publiques. A vous d'éviter le désastre. Fort heureusement, l'endroit d'où surgit le rayon maléfique a été localisé au cœur de la forêt noire, dans un endroit sinistre. Pourtant, n'écoutant que votre devoir, vous acceptez la mission (de toutes façons, mieux vaut ne pas penser à ce que vous auriez réservé le colonel en cas de refus de votre part). Vous montez à bord de votre voiture volante et vous vous rendez d'une traite sur les lieux, atterrissant dans une petite clairière au milieu de la redoutable forêt. Commencez par explorer les lieux avant d'aller plus avant. Notez bien les différents objets disponibles car vous ne pourrez pas en ramasser plus d'un à la fois. Ce qui vous oblige à des aller-retours pour récupérer l'instrument dont vous avez



besoin. Le dialogue, en anglais, s'effectue très simplement grâce à un système d'options qui évite toute recherche vaine de vocabulaire. Les graphismes sont agréables. Ce logiciel, très amusant, est à réserver en priorité aux jeunes aventuriers, qui pourront retrouver ici le héros de leur dessin animé préféré. (Cassette Sparks pour Spectrum 48 K.)

**L'enlèvement.** — Vous incarnez le célèbre détective new-yorkais Michael Alan. Vous avez été contacté par Mr. Kadok, le milliardaire texan bien connu. Le pauvre homme est dans tous ses états. Aujourd'hui même, sa fille bien-aimée, Guewdoline, vient d'être enlevée par d'infâmes ravisseurs, à quatorze heures, aux Champs-Élysées. Les ravisseurs exigent une rançon de 500 000 dollars pour sa libération. De plus, ils ont interdit à Mr. Kadok de faire appel à la police s'il veut retrouver sa fille saine et sauve. Ce brave homme est prêt à tout pour sortir sa fille des griffes de ces ignobles individus, mais avant de payer la rançon il a pensé à utiliser vos talents pour retrouver les ravisseurs et leur faire payer



cher leur audace. Il laisse un chèque de 5 000 dollars pour couvrir vos frais. Commencez par explorer votre bureau, vous y trouverez différentes choses intéressantes. Une fois dehors, allez à la banque pour déposer votre chèque. N'oubliez pas de prendre aussi de l'argent français pour pouvoir payer vos dépenses une fois arrivé à Paris. Vous vous y rendrez rapidement, en Concorde, pour perdre le moins de temps possible. N'omettez pas de déposer votre revolver avant de monter dans l'avion ; les contrôles policiers sont assez stricts et vous risqueriez fort de vous faire arrêter comme un vulgaire malfaiteur. Le dialogue avec l'ordinateur s'effectue en français. Le vocabulaire est assez étendu et permet une relation facile. Ce jeu de détective est intéressant et ses graphismes agréables rehaussent encore sa qualité. (Disquette C.I.L. pour Apple II.)

**Terminus, tout le monde descend.** — Humour et décontraction pour ce logiciel français qui vous lance, vous le célèbre agent 17, à la recherche de documents d'une importance vitale. Mais attention, votre habileté proverbiale ne doit pas vous faire mésestimer les dangers qui vous guettent, dès que vous aurez accepté cette mission. L'ordinateur, narquois pour ponctuer vos actions « intelligentes » — que peut-on faire face à une porte qui refuse obstinément de s'ouvrir lorsque l'on a trouvé par terre une grosse épingle ? — n'hésitera pas à vous expédier sans pitié



dans un autre monde à la moindre défaillance. Et ce n'est pas la peine de vous mettre en colère, vous en seriez pour vos frais ▶

## DÉCROCHEZ LE COMBINÉ, DITES « ZORCH » ET QUI VIVRA VERRA...

et obligé de lui présenter vos excuses... Le graphisme n'est pas d'une beauté inoubliable mais se révèle amplement suffisant pour créer une ambiance, aidé en cela par des bruitages tout à fait convaincants. Le vocabulaire mis à votre disposition est également adapté au niveau du jeu, ni trop simple, ni trop difficile. (Cassette Ere Informatique pour Oric 1/Atmos 48 K.)

**Murder on the Zinderneuf.** — Bienvenue à bord du luxueux dirigeable, le *Zinderneuf* ! Londres-New York : la traversée s'annonce calme d'autant que vous bénéficiez d'un temps particulièrement clément. Mais, des seize passagers qui ont embarqué avec vous, il n'en reste maintenant plus que quinze. Le *Zinderneuf* est à douze heures de route de New York, douze heures au cours desquelles vous aurez à résoudre l'énigme et démasquer le meurtrier du seizième passager. (En temps réel : trente-



six minutes de jeu.) Vous incarnez l'un des huit détectives possibles. Chaque détective possède des qualités particulières mais souffre aussi de lacunes que vous apprendrez à connaître. Le disparu et l'assassin sont à chaque fois différents, d'où la grande variété des enquêtes. Comme tout détective qui se respecte, l'interrogatoire des suspects pourra se révéler capital. Une fois que vous aurez recueilli suffisamment d'éléments, vous pourrez tenter d'accuser quelqu'un. Si vos preuves sont solides, il se confessera. Dans le cas

contraire, vexé, le suspect refusera de parler pour tout le reste du jeu. Si votre enquête tourne court et que vous n'avez pas découvert le meurtrier une fois arrivé à New York, il vous reste encore la possibilité de formuler une ultime accusation. La police fera son enquête et vous dira si vous êtes dans le vrai. Mais, attention, en cas d'erreur, votre réputation de génial détective risque fort d'en souffrir. Le dialogue en anglais s'effectue sans problème. Un très bon jeu

d'enquête policière aux graphismes un peu trop succincts. (Disquette Electronic Arts pour Apple II.)

**Masquerade.** — Célèbre détective privé, vous avez de nombreuses réussites à votre actif. Pourtant, cette fois, l'affaire semble vous échapper totalement. Vous êtes sans



nul doute tombé sur le cas le plus difficile de votre carrière. Pour réussir à mener à bien votre enquête et à démanteler le redoutable gang, il vous faudra un peu de logique, beaucoup d'imagination, la plus débridée possible, et de nombreux coups de téléphone à vos amis, car ce jeu est qua-



siment irréalisable tout seul. Ainsi, pour découvrir l'entrée du souterrain de l'hôtel, seule issue à peu près sûre, vous devrez vous rendre à la cabine téléphonique à 6 h 05, décrocher le téléphone et dire « Zorch » au combiné. Quelques instants avant l'explosion qui va détruire l'hôtel, vous allez appuyer sur le bouton de la mystérieuse boîte trouvée sur le cadavre du tueur. A ce moment précis, une trappe s'ouvre, vous permettant enfin d'accéder aux sous-sols de l'établissement. Méfiez-vous des ascenseurs car les révisions sont

loin d'être faites régulièrement et un accident est si vite arrivé. Il faudra aussi trouver l'entrée du zoo et c'est là que se situe le nœud de l'intrigue.

Contrairement aux autres jeux d'aventure, un même objet pourra ici vous être utile pour des fonctions très différentes. Le dialogue a lieu en anglais et le vocabulaire se montre assez étendu. Ce jeu est l'un des meilleurs logiciels d'aventure sur ordinateur et certainement le plus loufoque. Vu sa difficulté, il est surtout réservé aux joueurs chevronnés, auxquels il donnera encore bien du fil à retordre. Ses graphismes, de toute beauté, lui confèrent une allure de bande dessinée. Un must. (Disquette Phoenix Software pour Apple II.)



**Sherlock.** — Vous voici dans la peau de Sherlock Holmes, le fameux détective. Vous vous trouvez dans votre appartement en compagnie de votre fidèle ami, le docteur Watson. La nuit dernière, deux amies proches, Mrs Brown et Jones, ont été assassinées à leurs domiciles respectifs, apparemment avec la même arme. Vous ne pouvez laisser demeurer ce mystère plus longtemps.

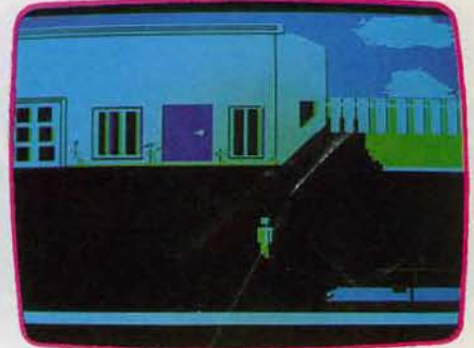
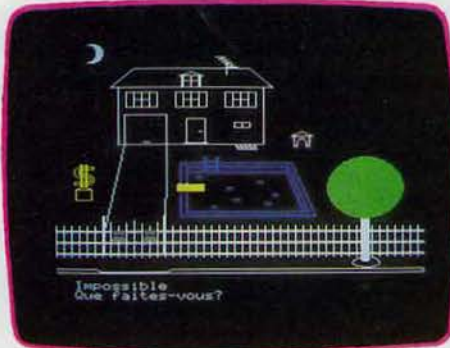
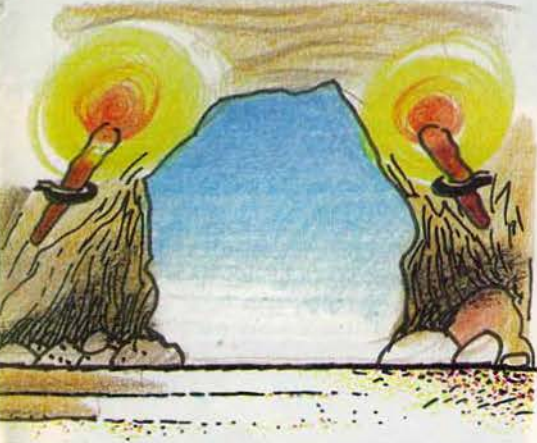
Imaginez la tête que fera Lestrade lorsque vous lui apporterez la solution ! Vous commencez à vous mettre en route. Veillez toujours à vous munir d'assez d'argent pour payer vos déplacements en taxi ou en train, les deux seuls moyens de locomotion mis ici à votre disposition. De toutes façons, vous pourrez en emprunter à Watson.

Le dialogue en anglais ne pose aucun problème, le programme acceptant des phrases très complexes et un vocabulaire particulièrement étendu. En théorie, des graphismes complètent la description de chaque lieu visité, mais nous n'avons pas réussi à les obtenir sur la version utilisée



pour ce test. Un très bon jeu de détective.  
(Cassette Melbourne Software pour Spectrum 48 K.)

**Arsène Lapin.** — « Heureux qui comme  
Arsène réussit un beau casse... » Ainsi  
début le poème qui est censé vous aider  
à pénétrer dans la villa qui hante vos rêves  
de cambrioleurs. Mais n'allez pas trop vite,  
sélectionnez d'abord soigneusement le



matériel dont vous allez avoir besoin ; pince-  
monseigneur, bien sûr, mais aussi canigou  
pour les chiens de garde ou pompe pour...  
à vous de le découvrir !  
Graphisme et vocabulaire sont corrects  
mais l'ordinateur, comme dans la plupart  
des jeux sur *Oric 1*, n'accepte pas plus de  
deux mots pour effectuer près de  
400 actions différentes. (Cassette Infogra-  
mes pour *Oric 1/Atmos* 48 K.)

**Profession détective.** — La famille Pallajet,  
de Villefranche-sur-Mer, vous appelle.  
Celle-ci vous annonce que Lily, le dauphin

acrobate du parc d'attractions, a disparu.  
Les Pallajet ont déjà fait appel à la police,  
mais celle-ci ne parvient pas à trouver le  
moindre indice. Vous disposez, au départ,  
d'une liste de huit suspects. Pour chacun,  
il vous sera possible de connaître son  
adresse, son jour de sortie et son numéro  
de téléphone. La notice du jeu vous four-  
nira aussi une rapide biographie de tous ces  
suspects. Vous verrez que chacun a de  
bonnes raisons de voler ou de faire dispa-  
raître Lily. Pourtant, il n'y a qu'un seul cou-  
pable. Lorsque vous questionnez un sus-  
pect, celui-ci met fin à l'entretien après une

# COMME DES P'TITS PAINS...

# 49

Logiciels de jeux en cassettes  
pour : Commodore 64,  
Vic 20, Spectrum Sinclair,  
BBC, Dragon.



SERIE 49

Importateur et  
distributeur :



54, rue d'Amsterdam - 75009 PARIS - 874.00.24

## LOUXOR, ÉCRASE MORTNOIRE ET SES HORDES MALÉFIQUES...



seule question. N'hésitez pas à revenir immédiatement pour en savoir plus. Conduisez prudemment en ville. En cas d'accident, votre voiture sera immobilisée pendant la réparation et cela vous ferait perdre un temps précieux.

Chaque jour, à votre bureau, l'ordinateur vous donnera un renseignement spécial, susceptible de vous mettre sur une piste. C'est aussi dans votre bureau que vous pourrez décider d'innocenter un suspect si vous pensez avoir découvert un alibi suffisant. L'ordinateur vous répondra si c'est le cas ou non.

Ce programme est l'un des meilleurs jeux de détective en français. Regrettons toutefois que le déroulement en soit assez long et que les graphismes n'aient pas été mieux soignés. (Disquette Software pour Apple II.)

**Dragon's Keep et Troll's Tale.** — Deux programmes signés Sierra on Line qui s'adressent aux plus petits et à tous ceux

en vous lançant à la recherche de trésors gardés par un Troll. Le système des options est toujours utilisé (d'où une facilité de dialogue certaine), mais vous devez faire plus appel à votre logique que dans *Dragon's Keep*; les lieux traversés et les actions à effectuer s'apparentent plus à ce que connaissent les amateurs de D & D et forment à de bonnes habitudes d'observation. Boîtiers et modes d'emploi sont remarquables et comportent carte dépliant des lieux, stickers pour marquer les trésors ou les animaux, etc. Bref, ces deux logiciels

gnome, chaque race ayant des habilités différentes. Certains disposent de sorts de prêtre ou de magicien, qui se révèlent essentiels quand on sait bien les utiliser. Une fois les personnages constitués, il faudra les équiper en achetant chez le marchand les objets dont ils auront besoin. Au début, vous ne pourrez faire que peu d'achats car l'argent vous est compté.



qui n'ont jamais touché un jeu d'aventure de leur vie et n'osent s'y frotter. Dans le premier vous devez délivrer de nombreux animaux retenus prisonniers dans la maison — très civilisée — d'un dragon. Les manipulations sont très simples puisque vous vous servez simplement de la barre d'espacement et de la touche « Return » de votre Atari : ici, pas de vocabulaire à chercher ; l'ordinateur vous propose avec chaque tableau un certain nombre d'options. Vous en sélectionnez une avec la barre d'espacement, pressez « Return » et vous voyez le résultat.

*Troll's Tale* est d'un niveau supérieur et se rapproche des jeux d'aventure classiques,



sont idéaux pour les jeunes enfants qui veulent découvrir les jeux d'aventure. (Disquette Sierra On Line pour Atari 600 et 800 XL.)

**Sorcellerie I et II.** — *Sorcellerie*, adaptation française de *Wizardry*, est l'un des meilleurs jeux de rôles sur micro-ordinateur. Destiné aux personnes ayant déjà joué à *Donjons et Dragons*, il peut aussi se révéler passionnant pour les autres. Au début de *Sorcellerie I* (le donjon du suzerain hérétique), vous devrez tout d'abord créer vos personnages (vingt au maximum). Ces personnages peuvent appartenir à des races différentes : humain, elfe, hobbit, nain ou

Votre équipe sera constituée de six personnages au choix, mais il n'est pas possible de faire cohabiter les bons et les mauvais. L'équipe sera constituée au mieux de trois guerriers, d'un prêtre, d'un magicien et d'un évêque, seul capable d'identifier les objets que vous trouverez.

Une fois que tout sera prêt, faites descendre votre équipe dans le labyrinthe et surtout dressez le plan des lieux. Une fois parvenu victorieux à la sortie du dernier étage du labyrinthe, avec des personnages du treizième niveau, vous pourrez continuer l'aventure dans *Sorcellerie II* (le chevalier de diamants). Vous aurez à combattre des monstres encore plus redoutables et même à résoudre deux énigmes assez difficiles. Un très bon jeu de rôles, aux possibilités innombrables.

Domage, toutefois, que le graphisme ne soit pas plus travaillé. (Disquette Editiel pour Apple II.)

**The lord of midnight.** — *The lords of midnight* est un jeu très particulier, tout à la fois jeu d'aventure, jeu de rôles et wargame. Vous incarnez Luxor, le prince de la Lune, seigneur de la liberté, dont le but est de renverser Mortnoire, le roi-sorcier de Minuit. Il n'existe que deux façons de vaincre ce der-



nier. Vous y parviendrez soit par la guerre, en envoyant vos troupes vers le nord, dans les plaines du désespoir pour s'emparer de la citadelle d'Ushgarak, d'où Moirnoire commande ses hordes maléfiques (vous y guiderez plusieurs personnages en même temps dont certains agissent isolément et d'autres commandent une armée). Soit vous vaincrez en envoyant votre fils Morkin à la tour sombre avec pour mission de détruire la Couronne de Glace, source du pouvoir de Moirnoire. Seul votre fils peut résister au froid mortel de la couronne car sa mère était une fée.

Le dialogue avec l'ordinateur ne s'effectue pas avec des mots mais en choisissant

l'une des nombreuses options proposées, variables avec la situation. Les graphismes sont bien finis et près de trente mille images différentes peuvent être générées par le programme. Un très bon jeu (en anglais, mais il devrait bientôt être traduit), qui stupéfie par ses innombrables possibilités. (Cassette Beyond pour Spectrum 48 K.)

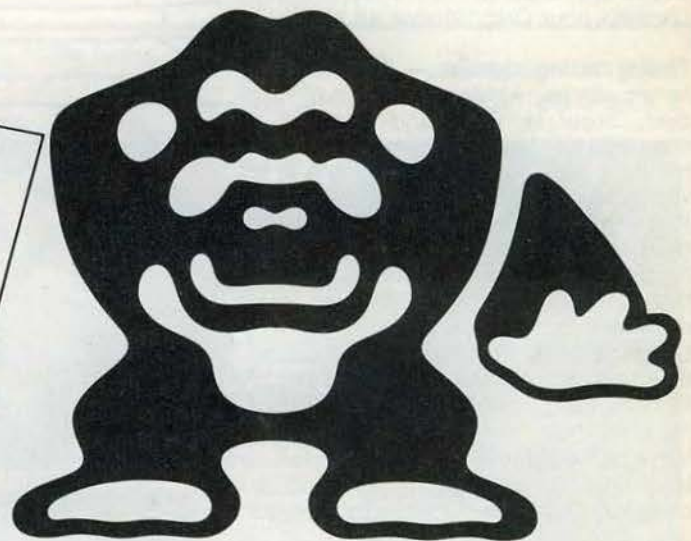
**Tyrann.** — Voici un jeu de rôle et d'aventure qui vous emmène dans le village médiéval de Golanur. Six personnages, créés en début de partie, vont agir sous vos ordres. Votre équipe constituée, il faut l'armer et la protéger. Envoyez vos personnages un par un dans l'échoppe. Leur fortune varie selon leur caste : il est parfois nécessaire de regrouper l'argent de deux d'entre eux pour en armer un troisième. Pour ce qui est de l'aventure, deux niveaux de jeu sont proposés : sur la face A de la cassette, un labyrinthe à neuf niveaux vous permettra de vous entraîner et de faire la connaissance de monstres tous plus meurtriers les uns que les autres.

Lorsque l'équipe aura atteint, en moyenne, le onzième niveau d'expérience, la face B



la plongera dans le secret de Tyrann, but véritable du jeu. Dans un labyrinthe bien plus étendu que le précédent, vous découvrirez alors des sorts nouveaux dont il faudra pénétrer le sens. Ne laissez pas trop diminuer vos points de vie. Le grand alchimiste peut aisément vous remettre sur pied mais ses tarifs sont à la hauteur du service qu'il vous rend. Un jeu captivant. (Cassette Norsoft pour Oric 1.)

**La citadelle.** — Jeu de rôles cent pour cent textuel, *La citadelle* décevra les amateurs du déjà célèbre *Aigle d'or*. Pourtant, ce ▶



Conçu comme un moyen simple et logique d'initiation à l'informatique par le basic, le MSX Canon V.20 ouvre un nouveau monde captivant. Rappel des caractéristiques principales : mémoire vive 28 Ko extensible à 64 Ko, clavier Azerty accentué, 8 octaves, sortie péritel.

Bon de commande à renvoyer  
68 bis, avenue des Minimes 31000 Toulouse -

Nom H Adresse \_\_\_\_\_

Tél. \_\_\_\_\_

Code Postal \_\_\_\_\_

Ville \_\_\_\_\_

à : Le jeu électronique 35, rue Saint-Lazare 75009 Paris - Tél. : 874.43.20 ou  
Tél. : 16 (61) 22.60.49.

Je désire recevoir le MSX Canon V.20 pour 2990 F + les frais de port  
35 F = 3025 F et je joins le règlement.



## MAIS OÙ EST DONC CETTE PIERRE QUI CHANGE LE PLOMB EN OR ?



type de logiciels, qui connaît un vif succès dans les pays anglo-saxons, peut séduire tous ceux dont l'imagination aime à vagabonder en compagnie d'elfes ou de trolls. Votre but sera de trouver l'entrée d'un labyrinthe souterrain dans lequel est caché un trésor inestimable. Pour guider votre guerrier, vous disposez de 260 mots de commandes que vous entrez deux par deux selon la célèbre règle verbe plus complément. Et c'est là le principal défaut de *La citadelle* : dans les derniers logiciels textuels anglais, il est possible de dialoguer par l'intermédiaire de véritables phrases et ici, il est frustrant de rester au niveau des éternels « combat monstre », « va nord », etc. Restent cependant la grande variété des scènes et un nombre d'ennemis propre à décourager les plus téméraires. (Cassette Loricels pour *Oric 1/Atmos 48 K*).

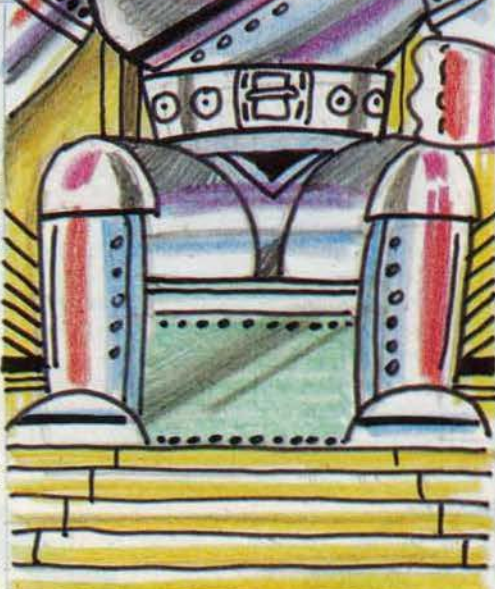
**The Standing stones.** — Il y a fort longtemps Merlin, le puissant mais naïf magicien, organisa un grand banquet en compagnie de tous ses compagnons. Il leur offrit les mets les plus recherchés et les vins les plus fins. Après quelques heures, tout le monde dormait, repu et la soif largement étanchée. Tout le monde excepté Kormath, le traître. Profitant du sommeil des gardes, il s'empara de tous les objets de valeur qu'il put trouver.

La colère de Merlin à son réveil fut terrible. Il lança maints et maints sorts mais rien n'y fit. Son plus grand souhait était de récupérer le Graal.

Votre personnage est doté de cinq caractéristiques : le courage, capital pour les combats, l'intelligence, très utile pour jeter des sorts de magicien, la piété pour les sorts de clerc, l'agilité et enfin un montant des points de vie.

Dressez un plan minutieux du labyrinthe car il est assez complexe. Au début, vous aurez tout intérêt à n'effectuer que de rapides incursions dans le donjon en ressortir ensuite. En effet, une fois dehors, vous guéririez immédiatement de vos blessures et des empoisonnements. Dans certains cas, l'esprit de Lancelot peut vous venir en aide et repousser vos agresseurs sans que vous ayez à combattre.

Certains monstres pacifiques vous offrent même un présent tandis que d'autres peuvent être soudoyés avec un peu d'or.



Un jeu de rôle, en anglais, très intéressant, mais dont nous regrettons les graphismes des monstres, trop sommaires. (Disquette Electronic Arts pour *Apple II*.)

**Questron.** — Le royaume de Questron est en grand danger : Mantor le sorcier envoie de son donjon des forces maléfiques qui ont pour objectif de détruire votre cher pays. Si par votre courage, votre volonté et votre sagacité vous parvenez à détruire l'ignoble Mantor, alors la princesse Lucane, fille du roi Gerald, vous sacrera chevalier.



L'argent est l'un des moteurs de ce jeu. C'est lui qui vous permettra d'acquiescer tout ce dont vous aurez besoin : armes, armures, nourriture, sorts de combats et même des points de vie.

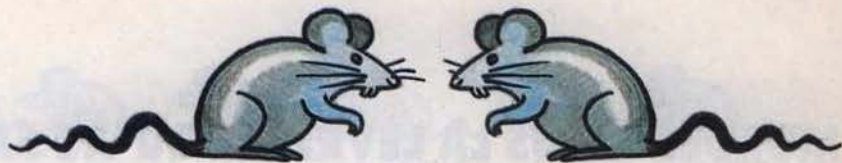
Vous allez maintenant pouvoir sillonner le pays à pied ou à l'aide d'un des moyens de locomotion que vous pourrez acheter : cheval ou lama sur terre, voilier ou frégate sur l'eau. Vous rencontrerez différents monstres sur votre chemin. Tous ne sont pas mauvais et certains vous rendront bien des services si vous savez les prendre.

Dans les combats, vous vous apercevrez que chaque monstre a des habiletés propres et qu'il faudra donc utiliser l'arme la mieux adaptée.

Vous trouverez aussi dans ce monde trois donjons : chacun nécessite une clé différente pour y pénétrer.

Ne vous y aventurez que lorsque vous serez muni d'objets très puissants. En effet, ces donjons sont truffés de pièges et de monstres particulièrement vicieux. C'est d'ailleurs au fond de l'un d'eux que se cache l'abominable Mantor.

Le dialogue avec l'ordinateur s'effectue en choisissant parmi une série d'options. Les graphismes peuvent sembler un peu sommaires, mais il n'est pas si facile de représenter un monde entier. Un très bon jeu de rôles en anglais. (Disquette S.S.I. pour *Apple II*.)



**Pierre magique.** — Le château de « Graf von Scharzherzen » abrite depuis bien longtemps la pierre philosophale qui permet de changer le plomb en or. Avec en poche une amulette qui change de couleur sous l'influence de la magie noire, vous partez à la recherche de ce trésor aux ressources

fantastiques. Le lieu de votre aventure est parsemé d'énigmes. Il n'est pas une pièce où vous ne découvrirez un message étrange, tantôt sur un tableau, tantôt sur une plaque ou à même le mur. Phrase sans signification apparente, hibou qui cligne de l'œil, toutes ces découvertes ont leur impor-

tance. Votre progression dans le château doit être très régulière. Visitez toutes les pièces auxquelles vous avez accès avant d'aller plus loin. En ce qui concerne les objets placés sur votre route, vous ne pouvez en porter que quatre. De nombreux aller-retours seront donc nécessaires afin d'avoir toujours à portée de main certains d'entre eux. Le dialogue avec l'ordinateur est agréable. Lorsqu'il ne comprend pas votre ordre, il vous indique si c'est l'action (verbe) ou l'objet (nom) qui ne convient pas. Si le vocabulaire employé lui est inconnu, il vous le signale. De nombreuses animations graphiques et sonores, grincement de porte, tableau qui pivote, donnent au déroulement de l'action une réalité satisfaisante. La pierre magique découverte, saurez-vous en tirer profit? (Cassette Micro Application pour Commodore 64.)

grande conjoncture des trois soleils permettra de rétablir l'harmonie du monde et de mettre fin au règne des terribles Skekses. Dans votre quête, vous ne trouverez aucun objet à ramasser, au contraire des autres jeux du même type. Vous devrez apprendre à vous rapprocher

de la nature et à entrer en communion avec elle. Ce n'est qu'en écoutant les fleurs, les arbres, les animaux, le vent et les ruisseaux que vous pouvez espérer en apprendre suffisamment pour poursuivre votre quête. Bien des dangers émaillent cette aventure mais le plus terrible d'entre eux est sans



de la nature et à entrer en communion avec elle. Ce n'est qu'en écoutant les fleurs, les arbres, les animaux, le vent et les ruisseaux que vous pouvez espérer en apprendre suffisamment pour poursuivre votre quête. Bien des dangers émaillent cette aventure mais le plus terrible d'entre eux est sans

**The dark crystal.** — Ce logiciel est l'adaptation sous forme de jeu d'aventure du célèbre film d'animation. Vous incarnez Jen le Gelfling, qui doit parcourir le monde à la recherche d'un fragment de cristal. Seule la réunion de tous les morceaux avant la

de la nature et à entrer en communion avec elle. Ce n'est qu'en écoutant les fleurs, les arbres, les animaux, le vent et les ruisseaux que vous pouvez espérer en apprendre suffisamment pour poursuivre votre quête. Bien des dangers émaillent cette aventure mais le plus terrible d'entre eux est sans

# VIDEOSHOP

50, rue de Richelieu, 75001 PARIS. Tél: 296.93.95  
Métro Palais-Royal. Du lundi au samedi de 9h30 à 19h  
251, bd Raspail, 75014 Paris. M° Raspail. Tél: 321.54.45

**l'espace le plus  
micro de Paris !**

## du soft à prix micro !!!

<p><b>VCS ATARI</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Décathlon (K)..... 265 F</li> <li>● River Raid (K)..... 265 F</li> <li>● Pitfall II (K)..... 265 F</li> <li>● Hero (K)..... 265 F</li> </ul> <p><b>COLECO CBS</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Décathlon (K)..... 295 F</li> <li>● River Raid (K)..... 295 F</li> <li>● Pitfall II (K)..... 295 F</li> <li>● Module Turbo (K)..... 690 F</li> <li>● Super Controller + Rocky (K)..... 690 F</li> <li>● Tennis (K)..... 390 F</li> <li>● Dragon's Lair (Adam) (C)..... 390 F</li> </ul> <p><b>ATARI 600/800 XL</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● River Raid (C)..... 185 F</li> <li>● Pitfall II (C)..... 185 F</li> <li>● Décathlon (K)..... 295 F</li> <li>● Bruce Lee (C)..... 185 F</li> <li>● Solo Flight (C)..... 195 F</li> <li>● Spillfire Ace (C)..... 145 F</li> <li>● Nato Commander (C)..... 145 F</li> </ul> <p><b>COMMODORE 64</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Defender 64 (C)..... 69 F</li> <li>● Decathlon (C)..... 99 F</li> <li>● River Raid (C)..... 120 F</li> <li>● Ghost Buster (C)..... 120 F</li> <li>● Designer Pencil (C)..... 120 F</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Eureka (C)..... 250 F</li> <li>● Scrabble (C)..... 290 F</li> </ul> <p><b>ORIC I / ATMOS</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● The Ultra (C)..... 69 F</li> <li>● Harrier Attack (C)..... 69 F</li> <li>● Tyrann (C)..... 160 F</li> <li>● The Hobbit (C)..... 175 F</li> <li>● Défense Force (C)..... 95 F</li> </ul> <p><b>SINCLAIR SPECTRUM</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Scuba Dive (C)..... 69 F</li> <li>● Alchemist (C)..... 69 F</li> <li>● Enduro (C)..... 99 F</li> <li>● Ghost Buster (C)..... 99 F</li> <li>● Balle de Match (C)..... 99 F</li> <li>● Foot (C)..... 95 F</li> <li>● Paytron (C)..... 99 F</li> <li>● Lord of Midnight (C)..... 120 F</li> <li>● 3-D Mover (C)..... 165 F</li> <li>● Vox (C)..... 165 F</li> <li>● The Hobbit (C)..... 165 F</li> <li>● L'île maudite (C)..... 165 F</li> <li>● Eureka (C)..... 250 F</li> <li>● Scrabble (C)..... 290 F</li> <li>● Designer Pencil (C)..... 99 F</li> </ul> <p><b>THOMSON MO5 / TO7 70</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Le Trésor du Pirate (C)..... 99 F</li> <li>● Eliminator (C)..... 120 F</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Yell (C)..... 160 F</li> <li>● Pilot (C)..... 165 F</li> <li>● Pulsar II (C)..... 165 F</li> <li>● Airbus (K)..... 450 F</li> </ul> <p><b>EXELVISION</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Tennis (K)..... 360 F</li> <li>● Capitaine Menkar (K)..... 360 F</li> <li>● Wizard (K)..... 345 F</li> <li>● Imagix (K)..... 345 F</li> </ul> <p><b>AMSTRAD</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Galaxia (C)..... 70 F</li> <li>● Roland in the cave (C)..... 95 F</li> <li>● Star Avenger (C)..... 95 F</li> <li>● Harrier Attack (C)..... 95 F</li> <li>● Echecs (K)..... 95 F</li> <li>● Flight Path 737 (C)..... 120 F</li> <li>● Assembler (C)..... 260 F</li> </ul> <p><b>MSX</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Hyper Viper (C)..... 95 F</li> <li>● Time Bandits (C)..... 95 F</li> <li>● Tennis (K)..... 220 F</li> <li>● Boxe (K)..... 220 F</li> <li>● Hyper Olympic (K)..... 220 F</li> <li>● 737 Flight Simulator (C)..... 159 F</li> <li>● Zen (Assembler) (C)..... 185 F</li> <li>● Forth (C)..... 390 F</li> </ul>
--	--	---

C cassette K cartouche D disquette

---

**BON DE COMMANDE** à adresser à VIDEOSHOP, 50 rue de Richelieu, 75001 PARIS TL

NOM \_\_\_\_\_

PRENOM \_\_\_\_\_

ADRESSE \_\_\_\_\_

VILLE \_\_\_\_\_

CODE POSTAL \_\_\_\_\_

Je règle par :

C. Bancaire  CCP  Contre-remb.

DEMANDE DE DOCUMENTATION

Je possède un micro de marque \_\_\_\_\_

Je joins 2 timbres à 2,10 F pour frais d'envoi.

Designation des articles demandés

- \_\_\_\_\_ F
- \_\_\_\_\_ F
- \_\_\_\_\_ F
- \_\_\_\_\_ F

Frais de port \_\_\_\_\_ 20 F

Total TTC \_\_\_\_\_ F

69

## MORDEZ-VOUS LA LÈVRE JUSQU'AU SANG, VOUS NE SEREZ PAS DÉÇU

doute la rencontre avec les Garthims. Ces colosses, à la carcasse impénétrable, ont été envoyés par les maléfiques Skekses pour vous capturer et vous détruire. Mieux vaut donc ne pas vous retrouver sur leur chemin. Le dialogue s'effectue en anglais et le vocabulaire est assez complet. Ce très bon jeu d'aventure vous plongera pour une fois dans un univers plein de poésie que des graphismes superbes contribueront encore à embellir. (Disquette Sierra-On-Line pour Apple II.)

**Les conspirateurs de l'ombre.** — Vous êtes le chef des services secrets de Sa Majesté l'Empereur. Tout allait bien dans l'empire jusqu'au jour où vous avez eu vent d'une conspiration. Décidant d'éclaircir l'affaire, vous demandez à Vicambolo, votre meilleur agent, de vous rapporter les ren-



seignements nécessaires. Vous commencez votre quête dans une maison inconnue dont la porte de sortie est bloquée. Il est indispensable de trouver une issue et de poursuivre vos recherches.



Méfiez-vous des couloirs pentus car les glissades sont souvent mortelles. Le chien qui garde l'escalier paraît bien impressionnant, mais, avec un peu de viande, vous arriverez à l'amadouer. Une fois parvenu dans le labyrinthe, vous aurez à combattre dragons, fantômes et squelettes pour trouver la meilleure sortie. Si vous parvenez à la crypte où se trouve la liste sacrée, ne vous en emparez pas tout de suite. Les conspirateurs sont là, prêts à vous maîtriser si vous tentez le moindre geste dans ce sens. Le dialogue avec l'ordinateur se fait en fran-

çais, à l'aide de deux mots. Le vocabulaire compris par le programme est assez complet. Cet intéressant programme, tout à la fois jeu d'aventure et jeu de rôles, présente des graphismes agréables. (Disquette No Man's Land pour Apple II.)

**Le hobbit.** — *Le hobbit* est quasiment le seul jeu d'aventure où les difficultés que vous aurez à surmonter sont connues dès le début. En effet, l'intrigue suit très fidèlement celle du livre de Tolkien, « Bilbo le hobbit », fourni avec le logiciel (en anglais malheureusement).

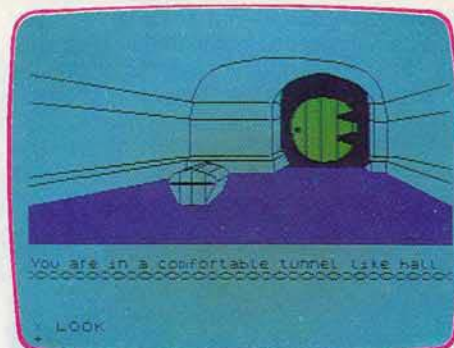
Bilbo est un petit personnage d'un naturel plutôt tranquille. Il se voit, un beau jour, entraîné malgré lui par Gandalf le magicien dans une expédition difficile : la quête d'un trésor volé et gardé par un dragon. Bilbo pourra réclamer l'aide de Gandalf et Thorin, l'un des nains qui l'accompagne ou des gens qu'il rencontre. C'est d'ailleurs l'une des grandes originalités de ce jeu. Les différents personnages sont animés d'une vie propre et n'attendent pas votre action pour faire ce qu'ils ont prévu.

Vous pourrez ici formuler vos phrases dans un anglais courant et dans le jargon employé habituellement. Ainsi, l'ordinateur



comprend parfaitement l'expression : « Attack the troll carefully with the sword and say to Gandalf fight with me. » De plus, le programme est capable de réaliser directement certaines actions nécessitant deux temps ailleurs.

Tout cela autorise une grande facilité d'utilisation, laquelle, associée à l'indépendance



des personnages et à des graphismes de fort bonne qualité, fait de ce jeu l'un des meilleurs programmes sur cassette. (Cassette Melbourne House pour Spectrum 48 K, Commodore 64, Oric-Atmos 48 K.)

**Ultima III** — Vous avez vaincu le magicien Mondain et son conseiller Minax (*Ultima I et II*). Pendant plus de vingt ans, la paix a régné sur le vaste pays de Sosaria. Mais voici qu'un jour funeste une île s'est élevée au milieu de l'océan, surmontée d'un château maléfique.

Parviendrez-vous à défaire les forces de l'enfer ? Pour cela deux solutions s'offrent à vous. Vous pouvez partir seul et espérer trouver des compagnons une fois arrivé à Sosaria. Mais vous pouvez aussi — et c'est plus sûr — constituer dès maintenant votre équipe. Elle sera formée de quatre personnages. Chacun d'eux peut être humain, elfe, nain, hobbit ou « fuzzy » (petit être poilu). L'importance des sorts que vous pourrez lancer est fonction de votre puissance magique. Chaque sort coûte un certain nombre de points d'énergie que vous récupérez en fonction de l'endroit où vous vous trouvez et de votre métier. Pendant votre voyage, vous traverserez des villes. Vous pourrez y acheter toutes sortes d'objets et faire soigner vos blessures.



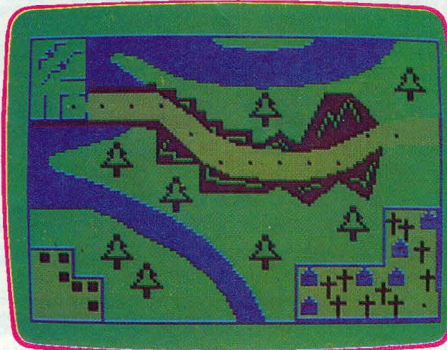
Dans la campagne, les monstres sont légions, alors méfiez-vous. Mais c'est surtout dans les donjons que votre équipe affrontera les plus grands périls, car monstres et pièges se liguent pour vous faire succomber. Un très bon jeu de rôles en anglais, aux possibilités quasi inépuisables. (Disquette Lord British pour Apple II.)



**Graal Quest.** — Vos recherches longues et difficiles ont enfin été couronnées de succès. Vous venez de découvrir un manuscrit vous permettant de localiser le Saint Graal. Il vous faut monter une expédition pour mener à bien votre quête.

Le groupe pourra comprendre plusieurs personnages (jusqu'à neuf), éventuellement joués par différentes personnes. Il existe cinq types de personnages : guerrier, magicien, voleur, clerc ou elfe.

Pendant votre exploration, vous rencontrerez différents monstres, faibles ou très puissants. Certains ne pourront être touchés que par des armes magiques. Chaque combat victorieux vous apportera son lot de points d'expérience et éventuellement l'acquisition d'un trésor : argent, arme, armure ou objet magique. Lorsqu'un personnage aura amassé suffisamment de points d'expérience, il pourra tenter de passer au niveau supérieur. Mais il lui faudra encore réussir différents tests pour y accéder. Vous pourrez aussi rencontrer des marchands qui vous fourniront divers objets utiles. Si vous manquez d'argent, vous pouvez toujours essayer de les voler, mais prenez garde à ne pas vous faire surprendre :



les marchands sont de fiers gaillards et leur épée est toujours bien affûtée.

Ce jeu de rôles en français est intéressant, mais les graphismes auraient pu être plus travaillés. (Disquette Goal Computer pour Dragon 32.)

**The Hulk.** — Faites-vous partie des fans de « Strange » ? Alors vous savez tout sur Bruce Banner, ce chercheur en biologie qui, à la suite d'une explosion survenue au cours d'une de ses expériences, a été irradié : résultat, à la moindre contrariété, il devient Hulk, un monstre d'énergie, qui

vous toute sa force à la défense du bien. Or, c'est à vous d'incarner le monstre. Pour l'instant, il n'est pas facile d'agir ; vous êtes ligoté sur une chaise sans pouvoir remuer le petit doigt. Par contre votre bouche est encore mobile : mordez-vous donc les lèvres jusqu'au sang, vous serez surpris du résultat ! Votre mission, lutter contre Nightmare et Ultron, deux individus qui ne rêvent que d'une chose : détruire le monde, avec l'aide du docteur Strange et de l'homme fourmi. (Les fourmis jouent un rôle de premier plan dans ce jeu...).

Graphismes de toute beauté sur le *Commodore 64* mais inexistant sur l'*Atari 800* qui semble *bugger*. Vocabulaire classique et en anglais, The Hulk n'est pas simple à démarrer. Mieux vaut garder son sang-froid si l'on veut s'en sortir. (Cassette Adventure International pour Atari 800.)

**Dallas quest.** — Regardez *Dallas* c'est bien, participez aux intrigues du clan Ewing, c'est mieux. *Dallas quest* vous en donne la possibilité. Grâce à ce jeu d'aventure au thème original, vous pourrez évoluer dans le célèbre ranch. Sue Ellen vous attend dans le salon, mais reste de glace. Impos-

# ELECTRON SOFTWARE

présente

**EXEL  
POKER  
ET  
EXEL  
FICHIERS  
2 LOGICIELS  
POUR EXL 100**



les premiers nés d'une nouvelle génération de soft

Enfin des logiciels adaptés à vos besoins.  
EXEL FICHIERS permet la tenue et la mise à jour de tous vos fichiers. Il travaille pour vous.  
EXEL POKER est un jeu passionnant grâce auquel vous ressentirez toutes les impressions fortes du poker.

Boderma

VECTRON 73, RUE DU CHERCHE-MIDI 75006 PARIS TEL 549.14.50. TELEX 200696F

BON DE COMMANDE À RENVoyer À: VECTRON 73, RUE DU CHERCHE-MIDI 75006 PARIS

NOM \_\_\_\_\_ PRENOM \_\_\_\_\_ EXEL POKER 129F X \_\_\_\_\_

ADRESSE \_\_\_\_\_ EXEL FICHIERS 199F X \_\_\_\_\_

TELEPHONE \_\_\_\_\_ EXL 100 3,240F X \_\_\_\_\_  
(AVEC LES 2 LOGICIELS) Frais de port \_\_\_\_\_ 20F

CODE POSTAL \_\_\_\_\_ VILLE \_\_\_\_\_ TOTAL TTC \_\_\_\_\_

Je joins à ma commande un règlement par  mandat  
 chèque bancaire ou  C.C.P. à l'ordre de VECTRON.

## LE MORAL EST AU PLUS BAS? CHANGEZ DE PEAU...



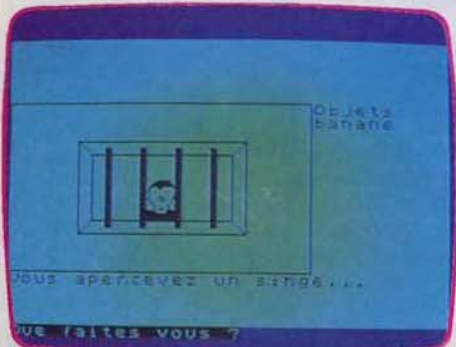
sible de décrocher le moindre renseignement. Sue repousse toutes les avances. Il faut alors partir reconnaître les lieux, ce qui n'est pas sans danger. Deux gardes du corps genre « armoires à glace » attendent derrière une porte pour transformer votre cervelle en bouillie, comme punition de votre indiscretion.

Dans la grange, un rat géant risque fort de vous sauter à la gorge et s'aventurer dans les pâturages est hasardeux : les buffles s'énervent très vite. Heureusement, ils sont particulièrement sensibles à la musique de Brahms... (Pourquoi pas ?) Comme tous les jeux d'aventure, *Dallas quest* demande de la réflexion et surtout beaucoup de temps.

Les textes, en anglais, ne facilitent pas le dialogue. Il ne faut pas hésiter à utiliser plusieurs formules, jusqu'à trouver celle qui provoquera une réaction autre que le « What ? », qui devient un peu exaspérant à la longue. Mais l'enjeu est de taille et pousse à la persévérance : il s'agit de trouver la carte de gisements de pétrole, que Sue Ellen achètera 2 000 000 dollars !

Pour la découvrir, il faudra affronter la jungle d'Amérique du Sud, puis revenir à Dallas pour se plonger de nouveau dans l'univers impitoyable de Southfork. Plus de quarante scènes, un graphisme de qualité, promettent de très longues heures de réflexion. (Disquette Datasoft pour Atari 600 et 800 XL.)

**L'île maudite.** — Vous vous promenez tranquillement quand, soudain, une ombre se glisse derrière vous et, avant d'avoir eu



le temps de faire le moindre mouvement, vous recevez un grand coup sur la tête. Quand vous vous réveillez, avec un bon mal

de crâne, vous ne reconnaissez plus rien de votre environnement familial. Vous êtes désormais enfermé dans une cellule et le garde qui vous a apporté votre repas vous a même précisé que vous vous trouviez sur une île. Maintenant, il va falloir sortir de là. Approchez-vous de la fenêtre. Vous y trouverez un singe, captif comme vous. Et, comme vous aimez particulièrement les animaux et que la pauvre bête semble bien affamée, donnez-lui la banane qui vous reste de votre repas. Le singe reconnaissant vous offrira en retour une pioche. Avec cette pioche, creusez un trou dans le mur côté est. Miracle, vous n'êtes plus enfermé. Mais, attention, vous aurez à surmonter bien d'autres complications avant de sortir vivant de cette île maudite. Le dialogue en français est assez fastidieux car le pro-



gramme ne reconnaît qu'un nombre très limité de mots.

Les graphismes sont de qualité moyenne, mais le jeu demeure intéressant. (Cassette Loriciels pour Spectrum 48 K.)

**Paranoïak.** — Ce jeu d'aventure en français présente un thème vraiment original. Vous voilà affublé d'une dizaine de problèmes et complexes en tous genres dont vous allez chercher à vous débarrasser afin de vous remonter le moral. Bien sûr, il ne faut pas que cela se fasse aux dépens de votre santé. Voici vos différents problèmes : complexe d'infériorité, asthme, complexe d'Œdipe, amnésie, timidité, vertige, superstition, persécution, manque d'argent et enfin claustrophobie. Autant dire que vous aimeriez bien changer de peau. Mais, heureusement, il vous reste encore un peu de volonté.

Commencez par explorer la ville et dressez un plan de celle-ci. A ce propos, évitez de passer avec votre argent par la forêt de « chère woude » (sic), car vous seriez tout étonné, après, de vous retrouver les poches vides. Dans la maison de vos amis, vous pourrez vous détendre un peu et même tenter votre chance auprès de Sophia... à vos



risques et périls. Le vocabulaire du programme est assez limité mais suffit amplement. Ce jeu amusant et original, doté de graphismes corrects, vous fera passer de très bons moments. (Disquette Froggy Software pour Apple II.)

**Sur les traces du Deirdron.** — Jadis, Archibald découvrit le Deirdron, cet objet mystérieux qui détient les secrets de l'Univers. Malheureusement, il le perdit quelque part dans les marais. Aujourd'hui Archibald souhaiterait que vous partiez à votre tour à la recherche de cet objet fabuleux et que vous le rapportiez à Métallica.

Vous devrez acquérir en priorité de la nourriture, du combustible pour l'astrovelle et le logiciel Music. Ce logiciel vous sera fort utile pour composer des chansons durant votre voyage et qui s'avèreront capitales pour mener à bien les négociations avec certaines tribus du marais. Il vous faudra aussi apprendre à parler leur langue et faire preuve d'un bon sens du négoce.

Dans votre quête, vous aurez à affronter tempêtes, crabes des marais et bien d'autres dangers.

Si vous trouvez sur votre route un galadrier, secouez-le. Ses fruits constituent une nourriture fort riche. Les pierres de nuit se trouvent à proximité immédiate des gisements de pétrole. Mais soyez vigilant car les crabes des marais peuvent parfois prendre leur apparence.

Ce jeu d'aventure, qui aurait pu être amusant, est malheureusement handicapé par



des graphismes médiocres et surtout une lenteur intolérable dans l'action. (Disquette Spinnaker Software pour Apple II.)



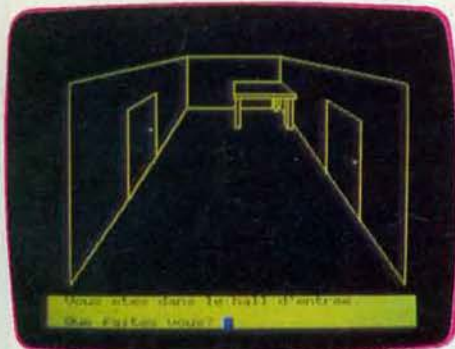
## IL RÈGNE ICI COMME UNE ODEUR DE MORT...



**Le tour du monde en 80 jours.** — Faites vos bagages et partez faire le tour du monde. Philéas Fogg et son valet Passepartout, vos prédécesseurs, ont tenu leur pari en accomplissant ce voyage en moins de 80 jours. A vous de relancer le défi !

Lorsque le voyage commence, une carte de la région traversée s'affiche sur la partie supérieure de l'écran. On y voit une moyenne horaire à respecter (si possible !) ainsi que le tracé du chemin parcouru. Port-Saïd, Calcutta, Yokohama et New York sont les étapes principales de votre odyssee. Entre chacune de ces villes, tout est mis en œuvre pour vous retarder. Les moyens de transport ne sont pas toujours fiables. Quant à vos compagnons de route, seul l'argent les intéresse... Un œil sur la carte et l'autre sur votre portefeuille, ne perdez pas une minute. Quatre-vingt jours, ça passe très vite ! (Cassette No Man's Land pour Oric 1.)

**Catacombs.** — Un silence de mort plane sur la lande. Dans le brouillard glacé, trois silhouettes avancent, silencieuses. Leur nom ? Oswich the Witch, Duke the Warrior, Silvester the Cat. Leur but : rencontrer le



Sorcier, celui dont nul ne sait plus le nom, celui qui peut le bien ou le mal, celui qui, peut-être, n'existe pas. Dans les catacombes qui sont son repaire, les nains Helf, Delph et Selph attendent accompagnés de toutes les créatures souterraines.

Graphisme très réussi, larges possibilités de dialogues en anglais, pourvu que vous respectiez l'orthographe exacte des mots (gare aux majuscules oubliées !) ; niveau de difficulté élevé, *Catacombs* s'adresse aux joueurs confirmés. Certains sont ainsi restés bloqués à l'entrée même des catacombes pendant des jours et des jours ce qui, à la longue, peut décourager... (Cassette Anirog pour Commodore 64.)

**Le manoir du Docteur Génius.** — Le manoir du Docteur Génius s'inscrit dans la lignée du mystère de Kikekankoi ou de *Terminus tout le monde descend*, l'originalité et le suspense en moins. Vous allez errer dans les différentes pièces d'un manoir lugubre où règne une odeur de mort. A votre disposition, un vocabulaire classique



mais assez complet et en français bien sûr puisque ce soft est signé Loriciels. Mais, est-ce dû au graphisme sommaire ou à la lenteur du programme, le joueur a du mal à se laisser imprégner par l'atmosphère de drame qui devrait planer sur ce manoir : les torches piégées qui explosent sous votre nez ou les couteaux qui vous transpercent le cœur ont du mal à surprendre (Cassette Loriciels pour Oric 1/Atmos 48 K.)

**Le vampire fou.** — Vous êtes vraiment un aventurier sans peur. Voilà que vous venez de décider de débarrasser le monde du monstrueux comte Dracula. Vous devez donc pénétrer dans son château. Vous n'avez encore aucune idée sur la façon de l'éliminer. Il faudra faire preuve d'astuce et aussi d'habileté. Vous devrez apprendre à surmonter votre répulsion et embrasser un crapaud baveux. Vous verrez, le jeu en vaut la chandelle.

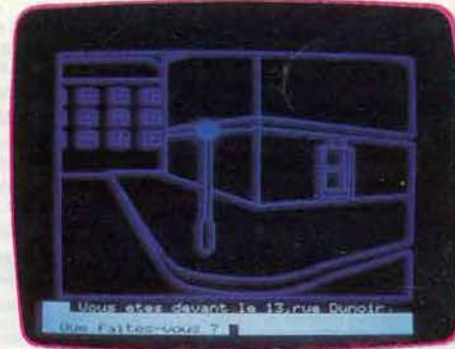
Une fois que vous serez débarrassé du comte, n'allez surtout pas imaginer que vous pourrez repartir auréolé de gloire. Il faudra aussi délivrer la fille du comte, que son ignoble père gardait prisonnière. Le dialogue, en français, s'effectue grâce à



un ou deux mots. Mais le vocabulaire reste plutôt restreint et oblige parfois à de nombreuses tentatives infructueuses avant de réussir à se faire comprendre.

Ce jeu d'aventure, plutôt destiné aux débutants, est amusant. Regrettons toutefois que les graphismes soient vraiment trop sommaires. (Disquette Ciel Bleu pour Apple II.)

**Le rendez-vous de la terreur.** — Invité à déjeuner chez un ancien ami de collège, vous vous trouvez prisonnier d'une demeure truffée de pièges mortels.



# les livres de vos micros



## EYROLLES

### DESSINER, PEINDRE... ET JOUER AVEC ALICE ET TANDY MC 10

Par **L. Gros**  
152 pages 79 F  
Apprendre à programmer en dessinant, en coloriant et en jouant, tel est l'objectif de ce livre. Vous pourrez faire du dessin à main levée et créer des effets graphiques merveilleux en traçant électroniquement des traits de toutes les couleurs... apprendre la géographie en dessinant la carte de France.

### ZX SPECTRUM À LA CONQUÊTE DES JEUX

Par **A. Perbost** 160 pages 85 F  
Vous apprendrez des astuces très utiles pour : créer des sprites, utiliser les manettes de jeu, redéfinir le générateur de caractères, obtenir des effets spéciaux. Vous découvrirez les trucs indispensables pour programmer des jeux en langage machine et 10 programmes avec explications détaillées.

### FAITES VOS JEUX AVEC ATMOS

Par **C. Delannoy** 224 pages 95 F  
Ce livre propose 20 jeux exploitant pleinement les capacités sonores et graphiques de l'ATMOS et vous offre la possibilité d'adapter chacun d'eux par des suggestions de personnalisation.

### ATMOS À LA CONQUÊTE DES JEUX

Par **J.Y. Astier**  
144 pages 80 F  
Ce livre comporte 15 jeux de réflexion et d'action qui vous permettront de mieux connaître votre micro et d'apprendre à programmer vos propres jeux.

### LE LIVRE DE JEUX DU COMMODORE 64

Par **E. Massé et N. Chatelain**  
160 pages 90 F  
Ce livre vous donnera envie de programmer vos propres jeux d'action et de réflexion, et cela en vous faisant découvrir les immenses possibilités du Commodore 64 et du Basic.

### FAITES VOS JEUX AVEC COMMODORE 64

Par **M. Ducamp et P. Schaeffer**  
192 pages 90 F  
Voici 20 jeux écrits en BASIC qui vous permettront en vous amusant de devenir un programmeur confirmé.

### FAITES VOS JEUX AVEC CANON X07

Par **Ph. Ibrah**  
104 pages 78 F  
Vous pourrez calculer votre biorythme, réaliser les dessins de votre choix, calculer rapidement le montant de vos impôts, mettre à l'épreuve vos talents de chef d'entreprise, contrôler un vaisseau spatial, jouer aux dames, etc.

### MO 5 ET TO 7 À LA CONQUÊTE DES JEUX

Par **R. Crowther et D. Hartley**  
144 pages 80 F  
Tout ce que vous désirez savoir sur les jeux sur micro-ordinateur. Des classiques, des nouveautés, en tout, dix-neuf jeux tous compatibles : MO 5, TO 7, TO 7-70.

### ORIC À LA CONQUÊTE DES JEUX

Par **J.Y. Astier**  
144 pages 80 F  
La première partie contient quinze jeux, utilisant les possibilités sonores et graphiques de l'ORIC-1. La seconde partie contient des renseignements pour pouvoir programmer ses propres jeux.

### JEUX ET APPLICATIONS POUR ZX SPECTRUM 61 programmes

Par **D. Harwood**  
112 pages 68 F  
L'auteur a rassemblé dans ce livre une collection passionnante de programmes de jeux et utilitaires pour le ZX Spectrum, tous présentés « prêts à tourner ».

DANS TOUTE LIBRAIRIE,  
BOUTIQUE-MICRO ou LIBRAIRIE EYROLLES :  
61, BD ST-GERMAIN 75240 PARIS CEDEX 05

Veillez m'adresser 1 exemplaire de :

- |  |  |
|--|--|
| <input type="checkbox"/> FAITES VOS JEUX AVEC ATMOS ..... (8222) 95 F        | <input type="checkbox"/> MO 5 ET TO 7 A LA CONQUÊTE DES JEUX ..... (8694) 80 F |
| <input type="checkbox"/> FAITES VOS JEUX AVEC CANON X07 ..... (8211) 78 F    | <input type="checkbox"/> JEUX POUR ZX SPECTRUM ..... (8632) 68 F               |
| <input type="checkbox"/> ATMOS À LA CONQUÊTE DES JEUX ..... (8706) 80 F      | <input type="checkbox"/> ORIC À LA CONQUÊTE DES JEUX ..... (8673) 80 F         |
| <input type="checkbox"/> FAITES VOS JEUX AVEC COMMODORE 64 ..... (8215) 90 F | <input type="checkbox"/> ZX SPECTRUM À LA CONQUÊTE DES JEUX ..... (8647) 85 F  |
| <input type="checkbox"/> LE LIVRE DE JEUX DU COMMODORE 64 ..... (8507) 90 F  | <input type="checkbox"/> JOUER AVEC ALICE ..... (8500) 79 F                    |

Cocher la case correspondante.  
Port en sus : 12 F - Par ouvrage supplémentaire : 2,50 F

NOM \_\_\_\_\_  
ADRESSE \_\_\_\_\_

## LA MALÉDICTION

## RÔLE AU CHÂTEAU...



La maison de la terreur possède un graphisme relativement simple permettant de visualiser avec logique la disposition des lieux. Les bruitages sont variés et significatifs, notamment lorsque vous vous trouvez en difficulté.

L'ordinateur se révèle un partenaire agréable. Il est intéressant de noter qu'en toute circonstance, il ne manque jamais d'humour ! (Cassette Ere Informatique pour Oric 1.)

**La maison de la mort.** — Au cours d'une ballade en forêt, vous voilà soudain sur le perron d'une demeure étrange. Le heurtoir de bronze qui brille sur la porte attise votre curiosité. Vous frappez. La porte s'ouvre et l'aventure commence...

Ici, tout a rapport au cinéma. Ancien lieu de tournage de films d'horreur, la maison de la mort a conservé le goût de l'épouvante. Votre mission est de découvrir les cinq trésors qui s'y cachent. Dans ce jeu

**Voodoo castle.** — Vous êtes dans la demeure du comte de Monte Cristo. Il repose dans son cercueil, l'âme en peine. En effet, il y a fort longtemps un magicien avec qui il avait eu maille à partir lui lança un sortilège. Et, depuis, son esprit erre sans

bloqué, faute de posséder un objet se trouvant dans une autre salle. Les issues les moins praticables sont souvent celles qui sont les plus riches en découvertes. Sachez tour à tour faire preuve de courage ou de prudence selon les circonstances et au bon moment. Ainsi certains breuvages pourront vous être bénéfiques, tandis que d'autres... Le dialogue en anglais s'effectue en deux mots, mais il est un peu trop limité. Les graphismes sont agréables et variés.

Ce bon jeu d'aventure n'est pas trop difficile et semble surtout destiné aux joueurs encore peu expérimentés. (Disquette Adventure International pour Apple II.)

**La tour fantastique.** — Dernier refuge de tous les monstres de l'univers, la tour fantastique vous offre ses soixante étages de danger et de terreur. Votre rôle consiste à découvrir la combinaison de quatre chiffres qui vous mènera au fabuleux trésor oublié là depuis bien longtemps. Chaque étage



jamais pouvoir trouver le repos. Il fait désormais partie des non-vivants. Vous avez eu vent de cette malédiction et avez décidé de porter secours au comte. Dressez bien sûr un plan complet de tous les endroits visités. Il vous permettra de revenir plus rapidement dans une salle où vous étiez

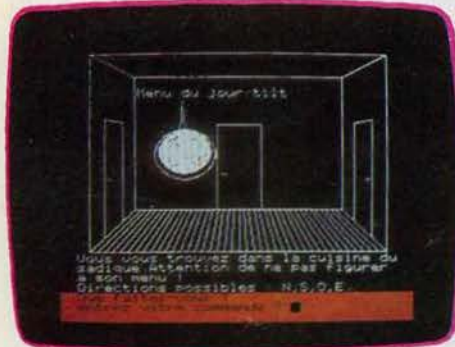


présente un labyrinthe d'une quinzaine de pièces et couloirs parsemés de « ? ». Lorsque vous vous placez sur une de ces cases spécifiques, une énigme vous est proposée. Elle peut s'avérer très simple et ne présenter aucun danger particulier... Mais c'est rarement le cas ! Plusieurs monstres vous entraînent ainsi dans des combats où vos points de vie s'épuisent rapidement.

Ce jeu d'aventure laisse malheureusement peu de place à la logique et au raisonnement. Le hasard y tient une place trop importante et il n'existe guère de méthode efficace pour découvrir le trésor. Ici, tout est question de chance. (Cassette No Man's Land pour Oric 1.)

## UNE DIMENSION EN MOINS

En dehors des logiciels avec représentations graphiques, il existe quelques programmes de jeu d'aventure uniquement textuels. Certains sont loin d'être inintéressants comme *Witness* (un bon jeu de détective), *Crystal Cavern* ou *The Forbidden Quest*, qui sont de fort bons jeux. Pourtant, il faut bien le reconnaître, des graphismes de qualité ajoutent une nouvelle dimension à l'aventure, car ils dispensent le joueur d'un réel effort de représentation des lieux visités. Si l'absence de graphisme peut se trouver justifiée sur des machines de faible capacité mémoire (*ZX 81*, par exemple), elle est plus difficile à admettre lorsque le jeu est sur disquette, car alors le problème de la place mémoire ne se pose quasiment plus.



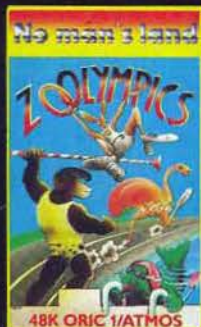
le vocabulaire utilisable est à découvrir par le joueur. N'hésitez pas à formuler de diverses manières vos ordres et insistez sur les points qui vous semblent importants. Il est parfois utile de « forcer » quelque peu la main à l'ordinateur. Le bruitage, quasi absent tout au long du jeu, ne fait son apparition que dans les instants critiques : chute dans le vide, plongeon, etc. Quant au graphisme, il est inexistant.

*La Maison de la Mort* vous laisse le soin de tramer le scénario de votre aventure ! Dressez dès que possible un plan des lieux sûr et précis. Quant aux trésors trouvés, ne les laissez pas seuls trop longtemps... (Cassette Micro Programmes 5 pour Oric 1.)



# No man's land

LOGICIELS POUR CBM 64, VIC 20, ORIC1/ATMOS, SPECTRUM, ZX 81, T07-M05, BBG-B, DRAGON, ATARI LASER, ALICE, APPLE



**G0602 ZOOLYMPICS OR/ATM 48 K.** Aidez les gorilles, autruches, etc. à participer à 4 épreuves olympiques : nage libre, 100 mètres, javelot et saut en longueur. Leurs performances dépendent de vos capacités à taper sur les touches rapidement. Jusqu'à 4 pays donc 4 joueurs. 120 F. TTC.



**G0624 MISSION IMPOSSIBLE OR/ATM 48 K.** Les équilibres stratégiques établis ont été bouleversés par l'intervention d'un missile surpuissant, le SX1. Votre mission consiste à trouver les plans de cette arme redoutable, en dialoguant avec votre ordinateur. 120 F. TTC.



**G0625 TRANSAT ONE OR/ATM 48 K.** Homme libre, toujours tu chériras la mer... Superbe simulation de course transatlantique très colorée. La traversée ne sera pas facile, il faudra tenir compte du vent, du courant, du temps, de l'heure. Plusieurs trajets possibles. De 1 à 5 joueurs. 140 F. TTC.



**G0524 TOUR FANTASTIQUE : OR/ATM 48 K.** Dans une tour de 60 étages se trouve un trésor fabuleux. A quel niveau se trouve-t-il, quel est le code qui permettra d'y avoir accès, comment reconnaître vos rares amis ? et si vous rencontrez le Sphinx, saurez-vous répondre à ses questions pernicieuses ? 120 F. TTC.



**G0537 DAYTONA : ZX16. VA VA VOUM !** Ils sont partis... Pilotez votre voiture sur la piste sinueuse jusqu'à la ligne d'arrivée et tachez d'obtenir le meilleur score ; votre nombre d'accidents et une vitesse trop basse le feront vite réduire. 8 niveaux de difficultés. 70 F. TTC.



**G0512 STYX OR/ATM 48 K.** En lutte contre le MAL, vous vous attaquez à l'un des châteaux des enfers, celui qui protège la rivière STYX. 4 tableaux. Les aigles, les malins et les yeux du diable seront vos pires ennemis. Ils lâchent des bombes flottantes. En détruisant le vautour, les mines disparaissent. 120 F. TTC.



**G0528 COMPTE BANCAIRE CBM 64.** Grâce à ce logiciel capable de gérer 4 comptes simultanément, vous saurez toujours où aller. De nombreux avantages : calcul de deux soldes, le solde réel et celui de la banque grâce à la mise à jour effectuée d'après vos relevés, représentation graphique des résultats. 140 F. TTC.



**G0550 LOGO-LOGIC 1 : CBM 64-VIC 20.** Contrôlez les mouvements d'une tortue sur l'écran et apprenez ainsi les bases de la programmation. Idéal pour les jeunes des classes primaires, ce programme en français, très documenté, fera d'eux de brillants informaticiens. 120 F. TTC.



**DO 725 LES CONSPIREURS DE L'OMBRE APPLE II, IIe, IIc et PLUS.** Elu meilleur jeu d'aventure au Festival du Logiciel d'Avignon, 29 tableaux en haute-résolution couleur avec des voleurs, des dragons, des fantômes et bien d'autres monstres!! Allons, du courage, et bon séjour dans le sinistre repère des conspirateurs de l'ombre. 249 F. TTC.



**G0553 LE TRESOR DU DOCTEUR SPECTRADAMUS : SP 48 K.** Superbe jeu d'adresse dans lequel il faut retrouver le fameux trésor du Docteur Spectradamus. 5 tableaux différents. Facile ? Non, pas vraiment. 100 F. TTC.



## DANS PLUS DE 400 POINTS DE VENTE

"RÉSERVÉ AUX REVENDEURS"

INNELEC - NO MAN'S LAND, 110 BIS, AV. DU GAL LECLERC 93506 PANTIN CEDEX

Adressez-moi votre catalogue avec votre tarif revendeur.

Société \_\_\_\_\_ Activité Principale \_\_\_\_\_

Nom \_\_\_\_\_ Fonction \_\_\_\_\_

Rue \_\_\_\_\_

Ville \_\_\_\_\_ Code Postal \_\_\_\_\_

Téléphone \_\_\_\_\_

Je distribue les micros des marques suivantes :

CBM 64  VIC 20  ATMOS  SPECTRUM  ZX 81  T07-M05  APPLE  IBM  ATARI  LASER  AUTRES

## 60 LOGICIELS D'AVENTURE AU TILTOSCOPE

LOGICIELS	MARQUE	EXISTE EN K7, CART., DISQ.	ORDINATEURS	DIFFICULTÉ	ORIGINALITÉ	FACILITÉ DE DIALOGUE	GRAPHISME	INTÉRÊT	PRIX T.T.C
<b>ARSENE LAPIN</b>	Infogrames	K7	Oric 1/Atmos 48 K	★★★★	★★★★	★★★★	★★★	★★★★	160 F
<b>CATACOMBS</b>	Anirog	K7	C 64	★★★★★	★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	110 F
<b>CRYPT OF MEDEA</b>	Sir Tech	Disq.	Apple II	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★★	620 F
<b>DALLAS QUEST</b>	Datasoft	Disq.	600/800 XL Apple II C. 64 - IBM	★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★★	★★★★★	265 F
<b>DANGER MOUSE...</b>	Creative Sparks	K7	Spectrum 48 K	★★★	★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★	95 F
<b>DARK CRYSTAL</b>	Sierra On Line	Disq.	Apple II	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	500 F
<b>DEATH IN THE CARIBBEAN</b>	Micro-Fun	Disq.	Apple II	★★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★★	640 F
<b>DRAGON'S KEEP</b>	Sierra on Line	Disq.	600/800 XL	*	★★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★★ (pour les petits)	480 F
<b>EPIDEMIE</b>	Froggy Software	Disq.	Apple II	★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	350 F
<b>EUREKA</b>	Domark Euréka	K7	C. 64 Spectrum 48 K	★★★★★	★★★★★	★★★★★ en français	★★★	★★★★★	250 F
<b>GOLDEN BATON</b>	Digital Fantasia	K7	Oric 1/Atmos 48 K C. 64 - Spectrum	★★★★★	*	★★★★	★★★★★	★★★★★	250 F
<b>GRAAL QUEST</b>	Goal Computer	Disq.	Dragon 32	★★★★	★★★★	★★★★★	★★★	★★★★	500 F
<b>HARERAISER 1 &amp; 2</b>	Haresoft	K7	Oric 1/Atmos 48 K C. 64	★★★★★	★★★★★	—	★★	★★★	120 F
<b>HEROES OF KARN</b>	Interceptor	K7	C. 64	★★★★★	★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	175 F
<b>LA CITADELLE</b>	Loriciciels	K7	Oric 1/Atmos 48 K	★★★★	*	★★★★	—	★★★★	120 F
<b>L'AIGLE D'OR</b>	Loriciciels	K7	Oric 1/Atmos 48 K MO 5	★★★★★	★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	180 F
<b>LA MAISON DE LA MORT</b>	Micro Programme 5	K7	Oric I	★★★	★★★★	★★★	—	★★★	120 F
<b>LA MONTAGNE MAGIQUE</b>	Les Aventures	K7	Spectrum 48 K	★★★★★	★★★★	★★	*	★★★★	140 F
<b>LA TOMBE DU PHARAON</b>	Les Aventures	K7	Spectrum 48 K	★★★★★	★★★★	★★	*	★★★★	140 F
<b>LA TOUR FANTASTIQUE</b>	No Man's Land	K7	Oric I	★★★★	★★	★★★★	★★	★★	120 F
<b>LE MANOIR DU DR GENIUS</b>	Loriciciels	K7	Oric 1/Atmos 48 K Spectrum	★★★	★★	★★★★	★★	★★	140 F
<b>LE MYSTERE DE KIKEKANKOI</b>	Loriciciels	K7	Oric 1/Atmos 48 K	★★★★★	★★★	★★★★	★★★	★★★★★	180 F
<b>L'ENLEVEMENT</b>	C.I.L.	Disq.	Apple II	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	450 F
<b>LE RENDEZ-VOUS DE LA TERREUR</b>	Ere	K7	Oric I	★★★★	★★★	★★★	★★★	★★★	95 F
<b>LES AVENTURES DE LILLA ET JACKY</b>	Micropuce	K7	Oric I	★★★★	★★★★	★★★	★★	★★★	120 F
<b>LE SPECTRE D'ANUBIS</b>	Micro Programme 5	K7	Oric I	★★★★	★★★	★★★★	★★★★	★★★★	140 F
<b>LES CONSPIRATEURS DE L'OMBRE</b>	No Man's Land	Disq.	Apple II	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★★	★★★★	249 F
<b>LE TOUR DU MONDE EN 80 JOURS</b>	No Man's Land	K7	Oric I	★★★	★★★★	★★★★	★★★	★★★★	n.c.
<b>LE TRESOR DU PIRATE</b>	Free Game Blot	K7	Oric I	★★★	★★	★★★★	★★★	★★	105 F
<b>LE VAMPIRE FOU</b>	Ciel bleu	Disq.	Apple II	★★★	★★★★	★★★	★★	★★★	350 F

LOGICIELS	MARQUE	EXISTE EN K7, CART., DISQ.	ORDINATEURS	DIFFICULTÉ	ORIGINALITÉ	FACILITÉ DE DIALOGUE	GRAPHISME	INTÉRÊT	PRIX T.T.C
<b>L'ILE MAUDITE</b>	Loricels	K7	Spectrum 48 K	★★★★	★★★	★★★	★★★	★★★★	
<b>LORD OF THE BALROGS</b>	Supersoft	K7	C. 64	★★★	*	*	*	*	110 F
<b>MASQUERADE</b>	Phoenix Soft.	Disq.	Apple II	★★★★★	★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	550 F
<b>MISSION IMPOSSIBLE</b>	No Man's Land	K7	Oric 1	★★★	★★	★★★	★★★	★★	120 F
<b>MURDER ON THE ZINDERNEUF</b>	Electronics Arts	Disq.	Apple II	★★★★★	★★★★	★★★★★	★★	★★★★★	750 F
<b>PARANOIAK</b>	Froggy Soft.	Disq.	Apple II	★★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	350 F
<b>PIERRE MAGIQUE</b>	Micro-Application	K7	C.64	★★★	★★★	★★★★	★★★★	★★★	145 F
<b>PROFESSION DETECTIVE</b>	Spinnaker Soft. Editiel	Disq.	Apple II	★★★★	★★★★	★★★★	★★★	★★★★★	450 F
<b>QUESTRON</b>	S.S.I.	Disq.	Apple II	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★★	785 F
<b>SERIE NOIRE</b>	Micro Application	K7	C. 64	★★★	★★★★	★★★★	★★★	★★★★	120 F
<b>SHERLOCK</b>	Melbourne House	K7	Spectrum 48 K	★★★★★	★★★★★	★★★★★	—	★★★★★	175 F
<b>SORCELLERIE 1 &amp; 2</b>	Editiel	Disq.	Apple II	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★	★★★★★	(1) : 700 F (2) : 500 F
<b>SUR LES TRACES DU DEIRDON</b>	Spinnaker Soft. Editiel	Disq.	Apple II	★★★★	★★★★	★★★★	★★	★★★	500 F
<b>TERMINUS...</b>	Ere Informatique	K7	Oric 1/Atmos 48 K	★★★★	★★★	★★★★	★★	★★★★	120 F
<b>THE HOBBIT</b>	Melbourne House	K7	Spectrum 48 K C. 64 Oric-Atmos 48 K	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	249 F
<b>THE HULK</b>	Adventure Internat.	K7	600/800 XL - C.64 Spectrum	★★★★★	★★★★★	★★	—	★★★★★	140 F
<b>THE LION'S SHARE</b>	Davka Corp.	Disq.	Apple II	★★★★	★★★	★★★★	★★★★	★★★★	575 F
<b>THE LORDS OF MIDNIGHT</b>	Beyond	K7	Spectrum 48 K	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	150 F
<b>THE MASK OF THE SUN</b>	Ultrasoft	Disq.	Apple II	★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	450 F
<b>THE PHILISTINE PLOY</b>	Davka Corp.	Disq.	Apple II	★★★★	★★★	★★★★	★★★★	★★★★	295 F
<b>THE SAGA OF ERIK...</b>	Level 9	K7	C. 64	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	170 F
<b>THE SANDS OF EGYPT</b>	Datasoft	Disq.	Apple II Atari 800	★★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★	495 F
<b>THE STANDING STONES</b>	Electronic Arts	Disq.	Apple II	★★★★	★★★★	★★★★	★★★	★★★★	750 F
<b>TROLL'S TALE</b>	Sierra on Line	Disq.	600/800 XL	★★	★★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★★ (pour les petits)	480 F
<b>TWIN KINGDOM VALLEY</b>	Bug Byte	K7	C. 64 - Spectrum	★★★	*	★★★★★	★★★★	★★★★★	140 F
<b>TYRANN</b>	Norsoft	K7	Oric I	★★★★★	★★★★	★★★★	★★★	★★★★★	185 F
<b>ULTIMA III</b>	Lord British	Disq.	Apple II	★★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★	★★★★★	735 F
<b>VOODOO CASTLE</b>	Adventure Internat.	Disq.	Apple II	★★★	★★★	★★★	★★★★	★★★★	495 F
<b>WAIDOR</b>	IMS Software	K7	Oric 1/Atmos 48 K C. 64	★★★★★	*	★★★★	★★★★	★★★★★	140 F
<b>ZIMSALABIM</b>	Melbourne House	K7	C. 64	★★★★★	★★★	★★	★★★★★	★★★★★	130 F

# ECHEC AU ROI VIVE L'EMPEREUR!

L'Empereur, conçu par David Lévy  
pour la firme française C.L.J., fait honneur à son nom.  
Magnanime, il se met à la portée  
des débutants, sans négliger pour autant son rôle de tacticien

L'Empereur se présente comme un grand échiquier en bois, de design fort agréable. Les pièces, en bois elles aussi, peuvent paraître un peu petites au début, mais se marient finalement très bien avec l'ensemble. Nous avons apprécié l'existence d'une reine supplémentaire dans chaque couleur. Seule la présence des diodes et des petites touches qui bordent l'échiquier rappelle l'aspect électronique de celui-ci.

Diagramme 1 :  
Fischer-Ciocaltea, 1962



Le déplacement des pièces s'effectue de façon entièrement sensitive, chaque pièce étant équipée d'un noyau magnétique qui permet à l'ordinateur de la reconnaître. Sur les premiers modèles, ce système demandait un centrage assez strict des pièces, mais ce défaut a été corrigé et le confort d'utilisation est maintenant parfait. Ainsi les risques d'erreurs sont inexistantes et de toutes façons, il est encore possible de demander très simplement le contrôle des positions (cela ne s'avérera nécessaire que si vous avez renversé l'échiquier et que vous ne vous souvenez plus de la position exacte des différentes pièces).

L'Empereur 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. L'appareil peut tenir indifféremment les Blancs ou les Noirs et éventuellement jouer contre lui-même. Différentes options supplémentaires complètent la machine. Ainsi, si vous avez effectué un déplacement malheureux, il est possible de reprendre votre coup une fois que l'ordinateur vous aura répondu. Ce retour-arrière peut s'effectuer sur quarante coups. C'est bien, mais cela pourrait être mieux. En effet, il n'est ainsi pas possible, arrivé en fin de partie, de reprendre le jeu depuis le début et d'analyser ses coups pour découvrir le moment où la faute a été effectuée. C'est d'autant plus dommage que l'appareil propose une option complémentaire de la précédente qui permet de revoir un à un les différents coups repris. Cette impossibilité de retour complet reste un mystère car elle ne peut s'expliquer par aucun argument sérieux.

La touche « conseil » vous permet de demander à l'ordinateur une idée de déplacement si vous êtes dans l'embarras. Le conseil donné dépend bien sûr du niveau de jeu sélectionné, et dans les premiers niveaux, l'ordinateur pourra vous conseiller une bourde de première grandeur. Par contre, dans les niveaux supérieurs, ses

conseils pourront vous être d'un précieux secours. Cette même touche sert aussi à connaître le déplacement envisagé par l'ordinateur au cours de son temps de réflexion. Certes, c'est une façon de tricher, mais cela peut s'avérer utile lorsque cette réflexion s'éternise. De toutes manières, il est possible d'arrêter net cette recherche et de l'obliger à jouer immédiatement son meilleur coup envisagé jusque-là.

Diagramme 3 :  
Olafsson-Karpov, 1980



Diagramme 2 :  
Tal-Semenkin, 1954



Une autre option autorise deux joueurs humains à s'affronter sur l'échiquier, l'ordinateur se bornant alors à vérifier la validité des coups. Cette même option permet aussi de rentrer une ouverture non connue de l'ordinateur.

### Le roque en toute sécurité

L'Empereur n'est pas vraiment modulaire, dans le sens où le remplacement de la ROM nécessite l'ouverture de l'appareil. De plus, aucun emplacement n'a été prévu pour ajouter des modules supplémentaires d'ouvertures ou de fin de partie.

Le programme est dû au Maître international David Levy, et son équipe. Il propose neuf niveaux de jeu normal, depuis le blitz au niveau 1, jusqu'au temps de tournoi



(40 coups en deux heures trente) pour le niveau 9. Ces niveaux sont bien échelonnés et leur force croît régulièrement. En particulier, le premier niveau sera accessible après quelques temps à un débutant. Ce fait a son importance. Trop souvent, en effet, les joueurs de petite force se lassent de leur ordinateur d'échecs qui, plus forts qu'eux au niveau 1 (comme le *Constellation* par exemple), les bat régulièrement sans leur laisser la moindre chance. Or le joueur ne se sentira motivé que si la machine se met à sa portée, au moins aux premiers niveaux. Le neuvième niveau est, lui, très particulier et peut se révéler tout à fait intéressant. En effet, l'ordinateur calcule alors son temps de réflexion en se basant sur le temps de vos cinq derniers coups. Pour les problémistes, les programmeurs ont conçu deux niveaux spécifiques. Le premier est réservé à la résolution des mats, tandis que dans le second, l'ordinateur réfléchit indéfiniment, jusqu'à ce qu'on l'oblige à jouer. Lors du dernier championnat du monde des micro-ordinateurs, qui se tenait en septembre dernier à Glasgow, *l'Empereur* s'est classé 16<sup>e</sup> sur 19. Cela peut ne pas sem-

bler très brillant, mais il faut savoir que le faible nombre des rondes donne au hasard une place importante. Ainsi les *Conchess*, qui étaient présents en trois exemplaires sous des noms différents, se sont placés respectivement 1<sup>er</sup>, 5<sup>e</sup> et 13<sup>e</sup> ! Etudions donc plutôt comment se comporte le programme face à un adversaire humain. Sa bibliothèque d'ouvertures est riche de trois mille coups. C'est un peu moins que ce que l'on trouve maintenant sur certaines machines concurrentes, mais cela suffit pourtant à assurer des débuts de partie assez variés. Par contre, l'appareil n'est pas capable de reconnaître la simple inversion de coups, ce qui l'amène alors à sortir prématurément de sa bibliothèque avec tous les inconvénients que cela comporte. En milieu de partie, le programme est capable de combinaisons puissantes et fait preuve d'un sens tactique correct. Il roque en toute sécurité et ne fait pas l'erreur de se laisser dégarner des pions qui veillent à la protection de son roi. Son sens stratégique, s'il est moins développé que celui du *Méphisto 3*, n'en demeure pas moins correct et en tout cas bien supérieur à celui des ordinateurs d'échecs de la génération précédente.

### Panne sèche sur FG5

En finale, le programme ne se montre pas sous son meilleur jour, bien qu'il semble connaître la règle du carré et celle de l'opposition rapprochée. C'est d'ailleurs une caractéristique commune à tous les programmes, quel que soit leur niveau, et les programmeurs devraient maintenant s'attacher à combler cette lacune regrettable. Nous avons soumis à *l'Empereur* quatre

positions issues de parties de grands maîtres. L'appareil a été réglé au niveau 8, soit 2 minutes 45 secondes en moyenne par coup joué.

### Diagramme 1

(Fischer-Ciocaltea, 1962) : les Blancs jouent et gagnent. Le programme répond h5 après 3 minutes 30 secondes, alors que la solution résidait en Fg5. C'est d'autant plus étonnant que, jusqu'à présent, toutes les machines testées avaient trouvé la solution correcte à ce problème...

**Diagramme 2** (Tal-Semenkin, 1954) : les Blancs doivent ici trouver un mat en six coups. Comme tous les autres, *l'Empereur* se trompe et répond F x f6 en 5 minutes, au lieu de T x f6.

**Diagramme 3** (Olafson-Karpov, 1980) : les Noirs jouent et gagnent. Le programme donne Da2 en 2 minutes, contre 1 minute pour *Superstar*, 5 minutes pour *Constellation* et *Sargon III*, et 5 minutes 30 secondes pour *Méphisto 3*.

**Diagramme 4** (Burga-Karpov, 1982) : il existe un mat forcé pour les Noirs. Au bout de 2 minutes, *l'Empereur* répond f5, ce qui ne conduit qu'au gain d'un fou. Nous l'avons mis alors au niveau de résolution des mats. Après 4 minutes 30 secondes, le programme a trouvé la solution correcte par Dg1+.

Ces réponses montrent que *l'Empereur* se situe à un niveau moyen pour la résolution des problèmes et que son analyse combinatoire et son algorithme d'attaque du roi sont parfois dépassés par certains de ses concurrents. *l'Empereur* ne peut espérer tenir tête à un joueur de club de haut niveau, mais son programme nous a paru très correct. Son excellent rapport qualité-prix constitue un attrait supplémentaire qui ne saurait être négligé. (*Empereur*-C.L.J. Industries. Prix : 3 000F environ.)

Jacques HARBONN

**Diagramme 4 :**  
Burga-Karpov, 1982



# COMPLETEZ VOTRE COLLECTION

**1 DOSSIER :** Les jeux à cristaux liquides. **LUDIC :** Pac Man (ATARI 2600). **BANC D'ESSAI :** Mattel Intellivision. **LOGICIELS TESTÉS :** Warlords, Kaboom, Freeway, Haunted House (ATARI 2600), Singeries, Billard américain (PHILIPS VIDEOCAP), Boxe, Ski (MATTEL INTELLIVISION), Faucons, Sneakers (APPLE II\*), Le désert des tartares, La caverne des lutins (VICTOR LAMBDA 1), Missile command (ATARI 600 XL).

**2 DOSSIER :** Match à cinq : les consoles vidéo et leurs logiciels. **LUDIC :** Horse Racing (MATTEL INTELLIVISION). **BANC D'ESSAI :** Texas TI 99 4/A. **LOGICIELS TESTÉS :** Yars Racing, Video Pinball, Starmaster, Adventure, Super Breakout, Barnstorming, Space Invaders, Asteroids, Circus, Missiles Command, Pac Man, Tennis, Kaboom (ATARI 2600), Triple Action, Space Hawk, Tron, Skiing, Auto-Racing, Snafu, Football, Golf, Frog Bog (MATTEL INTELLIVISION), Les satellites, Le labyrinthe, Ski, Musique, Las Vegas, Le secret des pharaons, Les satellites attaquent (VIDEOCAP PHILIPS), Magie des nombres, Car Wars, Zero Zap, Munch Man, Hustle, Tombstone City (TI 99 4/A), Evasion, Vautour de l'espace (PRESTIGE), Eastern Front (ATARI 600 XL), Choplifter (APPLE II\*).

**3 DOSSIER :** Passeport pour l'aventure. **LUDIC :** Stampede (ATARI 2600). **BANC D'ESSAI :** Le Philips G 7200 et ses 40 logiciels testés à fond. **LOGICIELS TESTÉS :** Bridge, Starwars, Maths grand prix, Othello, Démon et diamants, Berzerk, Defender, Grand prix, E.T., Frogger, Adventure, Hanted House, Riddle of the sphynx, Sword Quest, Spiderman, James Bond 007, Superman (ATARI 2600), Sub Hunt, Frog Bog, Snafu, Reversi, Sword and Serpent, Micro Surgeon, Utopia, Tron II (MATTEL INTELLIVISION), Quatre en ligne, Sammai, Combattant de la liberté, La quête des anneaux (VIDEOCAP PHILIPS), Cross Fire, Congo, Empire of the over Mind, Cyborg, Castle Wolfenstein, Kabul Spy (APPLE II\*), Sammy le serpent de mer, The Quest, Star Raiders, Caverns of mars (ATARI 600 XL), Jupiter Lander, Radar rat race (VIC 20), Caverne des lutins (VICTOR).

**4 DOSSIER :** Onze ordinateurs à moins de 5000 F. **LUDIC :** Pitfall (ATARI), Utopia (MATTEL), CARTE POSTALE : Escalade à Las Vegas. **LOGICIELS TESTÉS :** Volley Ball, Cosmic Ark, Star Voyager, Demon Attack, Jawbreaker, Marauder, Threshold, King Kong, Les guerriers de l'espace, Spiderman, Megamania, X Man, Les aventuriers de l'arche perdue, La valise piégée (ATARI), Mille bornes (TANDY TRS 80), Foot Ball (TI 99 4/A), Road Race (VIC 20).

**5 DOSSIER :** Les combats spatiaux. **LUDIC :** Les aventuriers de l'arche perdue. **BANC D'ESSAI :** Colecovision et Vectrex. **CHALLENGE :** 7 logiciels de tennis. **CARTE POSTALE :** Epcot Center. **LOGICIELS TESTÉS :** Mrs pac man, sea Quest, Sky Jinks, Football, Centipede, Planet Patrol, Reactor, Jedi Arena, Fast Eddie, Turmoil, Nid d'espion, Video Olympics, Tennis, Space Invaders, Defender, Asteroids, Space War, Threshold, Space Chase, Nexar, Cosmic Ark, Yars Revenge, Planet Patrol, L'empire contre-attaque, Laser Blast, Vanguard, Missile Command, Megamania, Guerriers de l'espace, Demon Attack, Phoenix, Star Raiders, Star Master, Star Voyager, Phaser Patrol, Space Attack (ATARI 2600), Word Fun, Maths Fun, Tennis, L'armada de l'espace, Atlantis, Star Strike, Chasseur de l'espace, Astromash, Demon Attack, Space Battle, Space Spartans (MATTEL), Shamus, Star Raiders (ATARI 600 XL), Pictor (TO 7), TI Invaders (TI 99 4/A), Olympics (VIDEO SYSTEM), Monstre de l'espace, Les satellites attaquent, Combattants de la liberté (VIDEOCAP), Mine Storm, space Wars, Star Hawk, Scramble (VECTREX), Trader (ZX 81), Jeux de balle, Invaders (INTERTON), Grand Slam Tennis (ADVISION), Tennis (CREATIVISION).

**6 DOSSIER :** 120 jeux à emporter en vacances. **BANC D'ESSAI :** Home Arcade, Datavision, Interton, Tronic. **ACTUEL :** Les pirates du XX<sup>e</sup> siècle. **LOGICIELS TESTÉS :** Action Force, Sky Skipper, world end, Gorf, Spider Fighter, River Raid, Fast Food, Dragon, Fire Miner 2049 (ATARI 2600), Atlantis, Microsurgeon, Beauty and the Beast (MATTEL INTELLIVISION), Super glouton, La quête des anneaux, La conquête du monde (VIDEOCAP), Parsek (TI 99 4/A), Trap, Tridi 444 (TO 7), Cosmic Chasm (VECTREX), Quizmaster (VIC 20), Donkey Kong, Les Schtroumpfs, Venture (COLECOVISION), Miner 2049, Les cavernes de Mars, Oix (ATARI 600 XL).

**7 DOSSIER :** Les simulateurs de vol. **LUDIC :** Advanced dungeons and dragons (MATTEL), **BANC D'ESSAI :** Commodore 64, Home Vision, Extension ordinateur de la console Mattel. **CARTE POSTALE :** Les coulisses d'Atari à Silicone Valley. **LOGICIELS TESTÉS :** Asteroids Fire, Jungle Hunt, Sorcerers Apprentice, Demolition Herby, Ram II, Qink, Enduro, Wall Break, Jacky Jump, Galaxian (ATARI 2600), Happy Trails, Burger Time (MATTEL), Cosmic Avenger, Mouse Trap, Turbo (COLECOVISION), Jumbo jet pilot (Atari 600 XL), La maison hantée, Killer Bees, Le ballon fluo, Terra Heights (VIDEOCAP), Soldier (DAI), IFR Flight Simulator, Rendez-vous, Spitfire Simulator, Air Sim 1, Flight Simulator, A 2 FS1 Flight Simulator (APPLE 48 K), T 80 FS 1 Flight simulator (TRS 80), 747 Simulator (DRAGON 32), Vol, Pilot (ZX 81).

**8 SUPER GUIDE DES JEUX VIDÉO 1984. - 10 CONSOLES DE JEU VIDÉO :** Video Secam System, VCS 2600 Atari, Mattel Intellivision, Interton VC 4000, Home Vision, Vectrex, Advision, Colecovision, Videopac C 52 et G 7200, Jopac G 7400 et Philips G 7400. **24 ORDINATEURS POUR JOUER :** Multitech, MPF II, VIC 20, Commodore 64, Intellivision, Dai, PHC 25, Jupiter Ace, Apple II\*, Oric 1, Laser 200, Hektor HRX, Tandy MC 10, TO 7, TI 99 4 A, BBC, Lynx, ZX 81, Spectrum, Dragon 32, Yeno SC 3000, Atari 600 XL, Sharp MZ 700, Tandy TRS Color, Spectravideo SV 318. **12 ÉCHIQUEURS ÉLECTRONIQUES :** LES MINIS QUI MARCHENT. **300 LOGICIELS AU TILTSCOPE ET LES 60 LOGICIELS COURONNÉS PAR TILT :** Pitfall, Enduro, River Raid, Centipede, Tennis. Les aventuriers de l'arche perdue, Action Force, Mrs Pacman (ATARI 2600), Dracula, Advanced Dungeons and Dragons, Atlantis (MATTEL), Turbo, Donkey Kong Junior, Zaxxon, O\* Bert, Donkey Kong (COLECOVISION), Submarine Commander, Front de l'Est 1941, Fort Apocalypse, MULE, Pinball Construction Set (ATARI 600 XL), Pictor (TO 7), Parsek (TI 99 4/A), Road Race, Alien, Avenger, Arcadia (VIC 20), Terra Hawks, La quête des anneaux (VIDEOCAP), Cosmic Chasm (VECTREX), Duel (DAI), Choplifter, Microbe, IFR, Flight Simulator, Apple Cider Spider (APPLE II\*), Sonar, Temple of Apsah, Invasion Orion (TRS 80), Doodle Bug, Shuttle (DRAGON 32), Intercepteur, Xenon 2, Dark Cristal, Dictateur (ZX 81), Congo Bongo (Yeno SC 3000), Jupiter Lander, Laser Zone, Jump Man, Protector 2 (COMMODORE 64), Le mystère de Kikekankoi (ORIC 1), Gobbledagook (JUPITER ACE), Felix in the FACTORY (BBC), Corn Cropper, Intercepteur Cobalt, Ah Diddum (SPECTRUM 48 K), Hangman (LASER 200), La grenouille, Asteroïde (HECTOR 2).

**9 DOSSIER :** Les courses automobiles. **LUDIC :** Intercepteur Cobalt (SPECTRUM), **BANC D'ESSAI :** Atari 600 XL, Aquarius, Sega Yeno SC 3000. **LOGICIELS TESTÉS :** Asterix, Popeye, Tuttenkham, Decathlon, Artillery Drive, Super Kung Fu, Ghost Manor, Spike's Peak, Poo Yan, Keystone Kappers, Moon Patrol, Joust, Battlezone, Dig Dug, Le retour du Jedi, Street Racer, Indy 500, Math Grand Prix, Dodge Em, Grand Prix, Dragster, Night Driver, Enduro, Pole Position (ATARI 2600), Beamrider, Auto Racing (INTELLIVISION), Looping, Space Fury, Turbo (COLECOVISION), Pole Position (ATARI 600 XL), Car Wars, Ambulance, Driving Demon (TI 99 4/A), Road Race (VIC 20), Chez Maxime, Course de voiture (VIDEOCAP), Web Wars, Fortress of Narzod, Hyper Chase (VECTREX), A.E. (APPLE II\*), Croqueur, Race Fun, Stock Car (ZX 81), Le ballon d'or, 3 Gloopier, Slap Dab (COMMODORE 64), Cubert, Driver (ORIC 1), Zoom, Jumping Jack, Jungle Trouble, Maziacs (SPECTRUM), Planet Patrol (LASER 200), Le clochard, Route 16 (ADVISION).

**10 DOSSIER :** Les wargames. **LUDIC :** Le mystère de Kikekankoi. **BANC D'ESSAI :** Spectravideo SV 318, Super charger de Starpath pour Atari 2600. **CARTE POSTALE :** Las Vegas 1984. **LOGICIELS TESTÉS :** Cookie Monster Munch, Alpha Beam, Bird Bird, Frobsite Bailey's, H.E.R.O., Star Trek, Buck Rogers, Sir Lancelot, Robin Hood (ATARI 2600), Safecracker, Ice Trek (INTELLIVISION), Space Panic, Pepper II, Rocky (COLECOVISION), Le mur de Berlin (VIC 20), Frogger, O\* Bert (VIDEOCAP), Flipper Pinball, Spike (VECTREX), Zaxxon (APPLE), Mineur (ZX 81),

Monaco GP (YENO SC 3000), Dicky's Diamond, Skramble (COMMODORE 64), Vol Oric (ORIC 1), Invincible Island, Manic Miner, Kong (SPECTRUM), Tennis (LASER 200), Le Dragon du donjon (HECTOR), Protector (LYNX).

**11 DOSSIER :** Les robots attaquent. **LUDIC :** Manager (SPECTRUM 48 K). **BANC D'ESSAI :** Electron Acorn, Atmos. **LOGICIELS TESTÉS :** Jet Pac, Atic Atac, Ant Attack, M. Wimpy, Pssst, Deathchase, Stargazer Secret, Alchimist (SPECTRUM), Block Head, el Bandito, Skramble (DRAGON 32), Bounzy, Siren City, Slix (COMMODORE 64), Spannerman, Space Trek, The Worms (LYNX 81), Choplifter, Meter Mania (VIC 20), High Resolution (ZX 81), Champion Tennis (YENO SC 3000), Night Flight, Zorgon's Revenge (ORIC 1), Pharaon's Curse (ATARI 600 XL), Omega Race, Time Pilot, Fathom, Slither, Nova Blast (COLECOVISION), Cosmic Rescue (LASER 200), Police Artist (APPLE II\*), Snoopy et le baron rouge, Pitfall II, Pigs in Space, Panda (ATARI 2600), Donjons et dragons (AQUARIUS), Mes premiers mots croisés (TO 7), Chat et souris (VIDEOCAP).

**12 DOSSIER :** Les secrets du dessin électronique. **LUDIC :** L'aigle d'or (ORIC), **BANC D'ESSAI :** Sega, Yeno SC 3000. **LOGICIELS TESTÉS :** Paint Brush, Paint Magic, Hover Boover, Hexbert, Laser Zone, Jeep, Kong (COMMODORE 64), Connexion (TO 7), Laser Gates, Mario Bros (ATARI 2600), Encounter, Super Cobra, Popeye, Movie Maker, Tablette graphique, Stylo optique, Frogger (ATARI 600 XL), Piège (HECTOR), Stokers, Panique, Spectra Smash, Jigger, Intruders, Fantasia, Rocket Raider, Scuba dive (SPECTRUM), Safari Hunting, Exerion, Borderline (YENO SC 3000), Black Jack Poker, Mr. Do, Wing War (COLECOVISION), Tortues (VIDEOCAP), Pedro, Leggit, Cuthbert in the Mine, Stylo optique, Nerble Force (DRAGON 32), Quackers, Andes Attack, Laser Zone (VIC 20), Mushroom Mania, Centipede, Morpion, Jackpot 1, Dextérité, Lochness Monsters (ORIC 1), Subspace Striker, Zor, Dallas (ZX 81), Bezoff, Snake Byte, Canyon Climber (APPLE II\*), Treasure Island, Muncher (LYNX), C.L.I.O. (DAI), Koala Pad (APPLE, ATARI 600, IBM PC, Commodore 64), Colour Graphic (BBC), Pictor, Caractor (TO 7), Art Master, Animation (VECTREX).

**13 DOSSIER :** Les jeux de sport. **LUDIC :** Fort Apocalypse (COMMODORE 64 et ATARI 600 XL), **BANC D'ESSAI :** Adam. **RÔLES :** Invincible Island (SPECTRUM 48 K). **LOGICIELS TESTÉS :** Basket Ball, Boxing, Decathlon, Ice Hockey, Tennis, Volley Ball, Cristal Castle, No Escape (ATARI 2600), Dimension X, Millipede, Jungle Hunt, Pengo, Demon Attack, River Raid, Keystone Kappers, Megamania, Basket Ball (ATARI 600 XL), 3D Seiddad Attack, 3 Space Wars, Cuthbert Goes Digging, Glaxxon (DRAGON 32), Birth et the Bees, Chuckie Egg, Bugaboo, Meteoroids, Crawler, Derby day, Road Toad, 3D Tunnel, Moon Buggy, Hunchback, the Turk, Voice Chess, Handicap Golf, Royal Birkdale (SPECTRUM), Harrier Attack, Rat Splat, Gaspak, Villes de France, Pengoric (ORIC ATMOS), Sky Blazer, Atom Smasher, Catcha Snatcha, Dragon Fire, Space Fortress (VIC 20), Frogger, Oil's Well, Pit Stop, Serpentine, Teleguard, Foot Ball, Kick Off, Le ballon d'or (COMMODORE 64), Tamponneur, Roman Empire, Scramble, Gulp, La Pulxa (ZX 81), Miner 2049, Laser chase, Circus (LASER 200), Olympic Decathlon, One on one, Norad, Othello Reversal, Serpentine (APPLE II\*), Tron II (AQUARIUS), Basket Ball, Jeu de quilles, Football américain, Football de table, Football électronique, Hockey électronique, Jeu de panier, Volley Ball (VIDEOCAP), Boxing, Hockey, NBA Basket Ball, PGA Golf, Soccer, Tennis (INTELLIVISION), Champion Golf, Champion Tennis (YENO SC 3000), Goofy Golf, Volley Ball (HECTOR II), Olympic Decathlon (TRS 80), Rocky (COLECOVISION).

**14 DOSSIER :** 55 jeux éducatifs au télscope. **RÔLES :** La citadelle (ORIC-ATMOS). **BANC D'ESSAI :** MO 5 Thomson et Laser 3000. **LOGICIELS TESTÉS :** Planetoids, Space Raiders, Hungry Horace, Trashman, Jet Set Willy, Doomsday Castle, Penetrator (SPECTRUM), Lunar Rover Patrol, Junior Revenge, Bridge Master, Chuckie Egg, Cu Bert, Whirlbird Run (DRAGON 32), Falcon Patrol, Tranz Am, Rooter, Tootin, Robin to the Rescue, O'Rileys Mine, China Rescue, Lode Runner, hard Hat Mack, Burgertime, Congo Bongo, Defender 64, Get off my Garden, Genesis, Wheelin Wallie, Zodiac (COMMODORE 64), Robotron, Necromancer, Final Legacy, The Dreadnaught factor (ATARI 600 XL), Chess, Awan (LASER 200), Atom Smasher (ELECTRON ACORN), Evolution (APPLE II\*), BS's Quest for Tires, Wargames, James Bond 007, Burger Time, Destructor, Cabbage Patch Kids (COLECOVISION), Dèveure, Sectionneur, Namtir Raider, Voleur (ZX 81), Ice Giant, Scuba Dive, Starfighter, Super Meteors (ORIC 1), Night Stalker, Solar Storm, Galaxian (ATARI 2600).

**15 DOSSIER :** Les logiciels d'aide à la création musicale. **RÔLE :** Valhalla (SPECTRUM), **BANC D'ESSAI :** EXL 100. **CARTE POSTALE :** Chicago 1984 : Le Consumer Electronic Show. **LOGICIELS TESTÉS :** Editeur musical, Memorix, Bombyx, Drive Point, Quark Flight Simulator, Strip 21, Tendre poulet, Chef, Ultima Zone (ORIC ATMOS), 3D Lunattack, Touchstone, Kriegspiel, Cosmic Cruiser, Crash, Fruity, Ugh, Chess, Dragon Chess, Shenanigans (DRAGON 32), Front Line, Frantic Freddy, Victory, Frenzy (COLECOVISION), Bruce Lee, Beamrider, Decathlon, Hes Games, Summer Games, Space Action 64, Castle Wolfenstein, Pitfall, Cudly Cubert, Pilot 64, Skier 64, Dancing Feats, Fantomusic, Musicalc, Music Construction Set, Multisound Synthetiser, Synthly 64, Ullitsynth 64, Chinese Juggler (COMMODORE 64), Lunar Lander 2, Autoroute (TI 99 4/A), Dallas Quest, Bruce Lee, Galaxie L (APPLE II\*), Sabre Wulf, Stoppez les missiles, Blue Thunder, The Train Game, Cookie, Thrusta, Super Sabre, Bruce Lee, Olympimania, Pedro, Pi Ballet, Pinball Wizard, Horace Goes Skiing, Jungle Fever, XOGS 4 (SPECTRUM), Bidul, Chasseur Omega, Ciel des chants, Melodia, Polyphonia, Synthetia, Pilot (TO 7), Mangia (ATARI 2600), Boîte à musique, Editeur de sons, Jouer du piano, Los Angeles 84, Music Composer, Dallas Quest, Bruce Lee (ATARI 600 XL), Xeres, Les dés d'or (LASER 200), Othe Vic (VIC 20), Morceaux divers, Music Tutor (DAI), Création musicale (LYNX).

**16 DOSSIER :** Tous les joysticks. **LUDIC :** Flight Simulator 2 (APPLE II et COMMODORE 64). **RÔLE :** Waydor (ORIC ATMOS). **BANC D'ESSAI :** MTX 512 Memotech. **LOGICIELS TESTÉS :** World Cup, Match Point, Cosmic Cruiser, Jack and the Beanstalk, Night Gunner, Psytron, Titanic, Cavern Fighter, Pi Eyed, Foot Ball Manager, Star Warrior, Intercepteur, Knight Driver (SPECTRUM), Gold Mine, Mission Aphatron, Nemo (MTX 512), Drol, Minit Man (APPLE II), Samy Light, Foot, Pump and Jump, Zenji, Roc'n Rope, Montezuma Revenge, Tarzan, Flipper Slipper, Decathlon, Pitfall (COLECOVISION), 3D Formule 1, Crocky (ZX 81), Bumblebee, Tri Jeu, Way Out (APPLE II), 4<sup>e</sup> Dimension, Aztec Challenge, Strip Poker, Gyrruss, Boulder Dash, Rescue Squad, Bozo's Night Out, Loco, Cybotron, Decathlon, Pesky Painter, Petch, Savage Pond, Hero, Starwars, Gateway of Apsah (COMMODORE 64), Flip and Flop, Boulder Dash, Spare Change (ATARI 600 XL), Felix and the factory (ELECTRON ACORN), Lancelot, Canada, Bering, Le trésor du pirate, OSTYX, Coloric, Cock'in (ORIC 1), Evasion Record (LASER 200).

**17 SUPER GUIDE DES JEUX VIDÉO 1985. - 8 CONSOLES DE JEU VIDÉO :** Colecovision, VCS 200, Vectrex, Intellivision, Advision, G 7400, JOPAC 7400, video color, HMG 7900. **40 MICRO-ORDINATEURS :** MO 5, Alice, Alice 90, Adam, Amstrad CPC 464, Atari 800 XL, Alphatron PC, Apple IIe et IIc, B.B.C. Acorn, Canon V 20, Commodore 64, DAI, Dragon 32/64, VIC 20, E.X.L. 100, Extension Basic C 7420, Hektor HRX, IBM PC Jr, Jupiter Ace, Lansay 64, Laser 3000, Laser 200-310, Lynx 48 K, Aquarius, M.T.X. 500/512, Oric Atmos, Sanyo PHC 25, Sanyo PHC 28, Sharp MZ 700, Sinclair QL, Spectravideo SV 318, Tandy MC 10, TI 99/4 A, T 07/70, TRS Color 2, Yashica TY 64 MSX, Yeno SC 3000, Electron, ZX 81, ZX Spectrum. **9 ÉCHIQUEURS ÉLECTRONIQUES :** Constellation, Conchess, Concord, Elite AS, L'Empereur, Grand Master, Mephisto, Superstar, Sensory 9. **LES MINIS QUI MARCHENT. TOUT SAVOIR SUR LES ROBOTS. 500 LOGICIELS DE JEU AU TILTSCOPE. TILT D'OR : LES 20 MEILLEURS LOGICIELS COURONNÉS PAR TILT :** Atari Artist, Bruce Lee, Pole Position, BC Quest for Tires (ATARI 600 XL), Gyrruss (ATARI 2600), Wing War, Rocky (COLECOVISION), Summer Games, Gyrruss, Fantom Music, Fort Apocalypse, Archon, Decathlon, Hes Games (COMMODORE 64), Mots en fleurs (TO 7), L'Aigle d'or (ORIC/ATMOS), Flight Simulator II, Sargon III, BC Quest for Tires, Germany 1985 (APPLE II\*), Scuba Dive, Match Point (SPECTRUM 48 K).

# RA

## PETITES ANNONCES

### ACHATS

- A11/67** — Mattel achat K7 150/180 Kool aid Man, Safecracker, Tarmin, Pineball nova Blast ou autres inédites. **DEFARGE**. Tél. : (95) 21.03.90 après 18 h.
- A10/1** — Achète pour Colecovision module Super Controllers + K7 Rocky 450 F K7 Imagic Wing War 250 F. Vends adaptateur antenne CBS 350 F. **Philippe RAFFARD**, 6, rue des Lavandis, 13200 Arles. Tél. : (90) 96.30.98.
- A06/51** — Achète K7 Mattel à bas prix en bon état. **Xavier HEUILLE**, 122, rue Henri-Duroe, Bruille-Saint-Amand, 50199 Hergnies. Tél. : (27) 48.08.75.
- A06/52** — Achète K7 ou cartouches pour Atari 600 XL à bas prix. **Thomas LECLERC**, rue Anne-de-Bretagne, 37700 La ville aux Dames. Tél. : (47) 44.45.51.
- A06/54** — Achète moins de 50 F ordinateurs individuels toutes marques, ainsi que consoles Mattel, CBS, Atari. Merci

d'avance ! **Salo FEDER**, 22, avenue Galliéni, 92400 Courbevoie.

- A06/55** — Achète micro ordinateur Atari 600 XL ou 800 XL pour écolier passionné en micro informatique. Achète au prix de 1 000 à 1 500 F pour le 600 XL ou 1 500 à 2 000 F pour le 800 XL. Merci d'avance, frais de port payés. **H. LEJEUNE**. Tél. : (29) 34.15.50 (heures de repos).
- A06/56** — Cherche moniteur occasion. Prix maximum 400 F (frais d'envois à ma charge). Écrire ou téléphoner aux heures de repas. Urgent ! **Stéphane SOUCHE**, quartier Fontbernade, 30120 Le Vigan (Gard). Tél. : (67) 81.07.29.
- A06/57** — Cherche ordinateur de poche Sharp PC-1251 et PC-1245 (ou TRS 80 — PC3). Faire propositions. **Stéphane AUZOLLES**, 119, avenue du Machéral-Leclerc, 93330 Neuilly-sur-Marne. Tél. : (1) 308.30.23.
- A06/58** — Cherche pour TI 99/4A K7 Basic étendu. **Michel BONELLI**, 16, rue Sainte-Victorine, 13003 Marseille. Tél. : (91) 84.64.99.
- A06/59** — Cherche Apple II d'occasion, environ 6 000 F en bon état de marche avec manettes de jeux. **Sébastien KOENIG**, 16, rue Jules-Lévy, 90000 Belfort. Tél. : 22.07.37.
- A06/60** — Achète pour VCS K7 : Decathlon, Joust Pitfall 2, Battlezone, Dig-Dug, Pingd, Robotank, Tennis-Real, Tricks-

hot. Cherche Spectrum 48, 600 XL en très bon état. **Jean-Marc DAUMONT**, Montfort, escalier 20, n° 194, 34700 Lodeve. Tél. : (67) 44.19.10.

- A06/61** — Achète ZX 81 avec clavier mécanique (3 couleurs) 500 F ou échange Videopac T.B.E. contre ZX 81 avec CM... Merci. Echange Videopac + 3 K7 contre Commodore 64. **Alex VIGIER**, 43380 Lavoûte-Chilhac. Tél. : (7) 77.43.36.
- A08/1** — Achète K7 CBS Cabbage Patch Kids 220 F ou BC'S Quest For Tires ou Victory. **Léo FOURASTIC**, Laroche Jaune, 22220 Plouguenil. Tél. : (96) 92.57.35, après 20 h.
- A08/2** — Achète CBS Coleco + Turbo + 1 K7 au prix de 1 500 F ou échange contre TI 994/A + câble Péritel + les 4 meilleurs modules ou les 6 meilleurs K7. **Lucien MAD-DAD**, 112, boulevard de Courcelles, 75017 Paris. Tél. : (1) 763.02.35.
- A08/3** — Achète PB 700 Casio. Vends Atari VCS avec 4 K7 1 100 F ou 200 F la K7 et 500 F le VCS. Vends Donkey Kong et Snoopy (initando) 120 F. **Laurent HUNERBLACS**, 125, avenue Carnot, 54130 Saint-Max. Tél. : (8) 321.25.93.
- A08/4** — Cherche CBM 64 + moniteur + lecteur de K7 moins de 4 500 F. **Olivier SCAMPS**, 17,3 avenue de la Redoute, 92600 Asnières. Tél. : 798.45.92.
- A08/5** — Achète K7 Activision entre 50 F et 100 F (Kaboon,

Freeway, Skyjinks, etc.). **Etienne BRUN**, 7, rue Noël-Bechon, 64550 Saint-Rémy-sur-Durolle. Tél. : (73) 94.30.12.

- A08/6** — Achète module Basic étendu pour TI 99/4A. **Bruno LAFABRIE**, rue Carnot Saint-Macaire, 33490 Saint-Macaire. Tél. : (56) 63.10.22.
- A08/7** — Achète pour TI 99 4A Basic étendu. Prix : 300 F maxi et manettes de jeux 100 F le tout avec notices, merci d'avance. **Richard BELTRAME**, rue Pompeyrie, bât. A, apt 51, 47000 agen. Tél. : (53) 66.17.62, h-r.
- A08/8** — Recherche Oric-Atmos 48 K disponible pour moins de 2 000 F. Cherche aussi imprimante GP 100 A d'occasion pour 1 600 F maximum. **Nicolas MORIN**, les Prestreaux, 37290 Chamizay. Tél. : (47) 94.62.96.
- A08/9** — Achète téléviseur couleur avec prise Péritel à prix intéressant. **Mme JACQUELIN**. Tél. : (8) 791.10.90, heures de bureau.
- A08/11** — Achète tous programmes pour TI ou échanges. Achète la cart. Basic étendu pour TI 99/4A ou boîte pour les périphériques. Vends 2 livres sur ZX : 120 F. **Christophe ECHES**, Montée du Sanctuaire, 30650 Rochefort-du-Gard.
- A08/12** — Achète Commodore 64 pour moins de 2 000 F avec si possible lecteur K7. Uniquement Moselle. Contactez-

## IMPORTANT!

Désormais, nous sommes dans l'obligation de vous demander une participation aux frais forfaitaire de 65 F pour certaines catégories de petites annonces (**achats et vente**), les autres demeurant gratuites (**échanges, clubs et tournois**). Nous avons pris cette décision de manière à assurer à nos lecteurs un meilleur service. Afin de publier rapidement vos annonces payantes, celles-ci devront parvenir à la rédaction avant le 15 du mois précédent la parution. La parution des annonces reçues après cette date sera automatiquement reportée au numéro suivant. Pour toute insertion, écrire dans les cases ci-

dessous en caractère d'imprimerie le texte de votre annonce (une lettre par case, une case pour chaque espace, avec un maximum de 8 lignes). Les petites annonces ne peuvent être domiciliées au journal : vous devez donc inscrire votre nom, votre adresse ou toutes autres coordonnées permettant de vous contacter directement. *Vous joindrez pour chaque annonce payante un règlement de 65 F par chèque bancaire à l'ordre de Tilt ou chèque postal (CCP Paris 4608.54 J.)* Nous vous rappelons enfin que les annonces sont réservées aux particuliers et ne peuvent être utilisées à des fins professionnelles ou commerciales.

## DEMANDE D'INSERTION

à retourner accompagné de votre règlement à Tilt : 2 rue des Italiens, 75009 Paris

Ne rien inscrire dans ces cases.

### RUBRIQUE CHOISIE :

- ACHATS (65 F)
- VENTES (65 F)
- ÉCHANGES (GRATUIT)
- CLUBS (GRATUIT)
- TOURNOIS (GRATUIT)

NOM : \_\_\_\_\_

PRÉNOM : \_\_\_\_\_

ADRESSE : \_\_\_\_\_

TÉL. : \_\_\_\_\_

NOUVEAU !

# VIDEO TROC

## VENTE - ÉCHANGE DÉPÔT - VENTE DE TOUT MATÉRIEL VIDÉO ET MICRO-INFORMATIQUE

- CONSOLES ET JEUX VIDÉO (CBS, ATARI, MATTEL, VECTREX, ETC.)
- ORDINATEURS ET LOGICIELS DE JEUX (ATARI, COMMODORE, APPLE...)
- JEUX D'ÉCHECS
- SERVICE NOUVEAUTES
- CLUB DE JEUX



# VIDEOTROC

OUVERT DU LUNDI AU SAMEDI de 10h à 19h

89 bis, rue de Charenton 75012 PARIS

Métro : Gare de Lyon et Ledru-Rollin

Tél. 342.18.54

VENTE PAR CORRESPONDANCE PRIX PAGE SUIVANTE

moi le week-end. **Hervé MORTIMORE, 62, boulevard de la Boucle, 57310 Guenange.** Tél. : (8) 283.67.0.

**A08/13** — Achète ordinateur : Sinclair (sauf ZX 81), Commodore, oric, Apple, Lynx, Atari, Thomson, I.B.M., dragon, Dai ou Yeno pour 1 200 F à débattre le tout en très bon état. **Nicolas DEMAND, 21, Les Véroniques, 06270 Villeneuve-Loubet.** Tél. : (93) 73.34.60.

**A08/14** — Achète K7 CBS et autre pour Coleco (- 250 F). Vends K7 Zaxxon 200 F et Venture 130 F. Cherche posters Flipper et vidéo-jeux. Achète Flippers. **François ISNARD, Villeneuve, 86300 Chauvigny.** Tél. : (49) 46.50.86.

**A08/15** — Achète Logiciel Star Crash 35 F avec ou sans notice (pour CBM 64). Merci d'avance ! **Claude VOOORT, 1433, quai aux Fleurs, 59240 Dunkerque.** Tél. : (28) 61.22.02.

**A08/16** — Achète extension 16 Ko pour VIC 20 à un prix assez bas. Faites parvenir vos propositions par téléphone après 18 h S.V.P. Merci (Val d'Oise). **Jean-Charles HEREMAN, 25, allée Cuimont, Le Prieur de Bailion, Asnières-sur-Oise, 95270 Luzarches.** Tél. : 035.88.53.

**A08/17** — Achète Chopflifter pour VIC 20 : 200 F. VDS K7 CBS : Schtroumpfs, Donkey Kong, Pepper 2 à 200 F chaque. Zaxxon 300 F ou 950 F le lot des 4 K7. **Julien CANTON, 27, rue Saint-Hilaire, 54210 Lupcourt.** Tél. : (8) 348.34.66.

**A08/18** — Achète K7 Vectrex Fortress of Narzod pour 145 F et jeux Frogger valeur 452 F et j'échange aussi Scramble contre Spike. **Alexandre GEOFFROY, Villeneuve-d'Ascq (Nord).** Tél. : (20) 91.72.49.

**A08/19** — Achète lecteur de disquettes pour Commodore 64. Faire offre à : **Stephane PRUD'HOMME, 65, rue Violet, 75015 Paris.** Tél. : 57.84.78.

**A08/20** — Achète Ladybug de Coleco boîte (vide) 15 F. Appeler à partir de 18 h. Urgent. **Ibrahim TRAORE, 67, avenue Potier, bât. B, porte 848, 93380 Pierrefitte.** Tél. : (1) 829.23.83.

**A08/21** — Achète pour TI 99/4A « Terminal Emulator II » à prix raisonnable. **Guillaume CEUGNIET, 99, avenue Pasteur, 76410 Saint-Aubin-les-Elbeuf.** Tél. : (35) 77.27.78.

**A08/22** — Achète Commodore 64 bon état + lecteur de disquette pas plus de 3000 F et vend Atari 2600 + 4 K7 1000 F garantie jusqu'en juin 85. **Christophe AYCARD, les Muffiers, av. Louis-Imbert N3, 83160 La Valette.** Tél. : (94) 27.38.72.

**A08/23** — Vous avez un ordinateur hors d'état, je vous en débarrasse. Écrivez-moi. **Fabrice GAUDE, 46, rue Catenne, 62410 Wingles.** Tél. : (21) 40.91.38 (après 18 h 30).

**A08/24** — Cherche programmes jeux pour extension Intelevison Mattel et K7 n° 4539 « Game-Maker » + K7 extension mémoire. Tél. à partir de 17 h 30. **Merci Jean-Claude GUERRIER, Chemin des Amoureux, 13800 Istres.** Tél. : (42) 55.25.51.

**A08/25** — Cherche télé couleur 36 cm, si possible moins de 500 F. Merci d'avance, c'est très urgent. **Christophe CLEMENT, 14, boulevard de Baudricourt, 54600 Villers-les-Nancy.** Tél. : (8) 327.09.26

**A09/1** — Achète ZX 81 en bon état + transformateur + mode d'emploi et si possible cordon magnéto pour 400 à 450 F avec documentation. **Laurent FERSTER, 43, cité Sainte-Cécile, 62410 Meurchin.** Tél. : (21) 74.09.67.

**A09/2** — Achète pour TI 99/4A paire de manettes 100 F. Vends module Wumpus 100 F ou échange contre autre modèle. Vends listings pour tout ordinateur 3 F. **Julien ALEZRA, 52, avenue du 8 mai 1945, 95400 Villiers-le-Bel.**

**A09/3** — Urgent ! Achète Atari 800 en 48 K + cartouche Basic. Prix à convenir ou échange contre 20 logiciels. **Egido BASSO, rue J.-Friot, 114, B-6180 Courcelles (Belgique).**

**A09/4** — Achète boîtier commande et K7 Vectrex à prix intéressant ainsi que ZX 81. **Nicolas BAYLE, 10, lot Lou Castanou, rue Lionel Bompar, 34170 Clapiers.** Tél. : (67) 59.23.58.

**A09/5** — Achète Interface FA3 pour PB 100 150 F Max. **David.** Tél. : 426.01.43.

**A09/6** — Achète ou échange programmes pour Commodore 64. Adresser liste. **Vincent GADONNEIX, 30, rue de Saint-Nom, 78620 Etang-la-Ville.** Tél. : 958.40.87.

**A09/7** — Cherche câble magnéto K7 pour ZX 81. Prix à débattre. Me joindre de préférence par courrier. **David SCHEFFER, 10, rue Raspail, 94200 Ivry-sur-Seine.** Tél. : 658.48.57 après 18 h.

**A09/8** — Cherche module Turbo pour CBS Colecovision environ 300 F, autres K7 environ 150 F. **Thierry DAIK, 8, avenue du 8 mai 1945, 77270 Villeparisis.** Tél. : 427.74.68.

**A09/9** — Vends 11 K7 pour VCS 180 F pièce et donne mon VCS. K7 au détail : Q\* Bert, Space Shuttle, Ms Pac Man, Tennis, Skiing, Pôle Position, etc. **Eric GUYADER, 144, avenue de Valenton, 94190 Villeneuve-Saint-Georges.** Tél. : 389.69.40.

**A09/10** — Cherche micro ordinateur à prix raisonnable et en bon état. **Yannis COUZI, 75017 Paris.** Tél. : 227.69.22.

**A09/11** — Urgent ! Achète TV couleur avec prise Péritel à très bas prix (si possible petit écran 36 ou 42 cm). **Frédéric THEYS, 6, impasse de l'Aigas, 69160 Tassin La Demi-Lune.** Tél. : (7) 834.39.79.

## CLUBS

**C10/1** — Belgique : aimerais former un club Commodore 64 : j'ai de nombreux jeux (Dallas Quest, Zaxxon, Summer Games), K7 et disquettes : tous bienvenus. **David LOOS, V.V. de Tongres 41, 4000 Liège (Belgique).** Tél. : 04 126.03.81.

**C10/2** — Cherche intéressés pour former club ZX Spectrum, région Mulhouse et banlieue uniquement. **Raymond FELLMANN, 7, rue Laurent, 68100 Mulhouse.** Tél. : (89) 45.29.18.

**C10/3** — Désire fonder un club de micro-ordinateurs, dans la région de Montargis dans le Loiret, Atari 400, 800, 600 XL, 800 XL. **Olivier COURAL, 4, allée de la Roseiraie, 45200 Montargis.** Tél. : (38) 93.08.96.

**C10/4** — Fonde un club à Toulouse pour toute sorte d'ordinateur ou VCS. Cherche programmes pour Oric Atmos. **Gilles MOUSSINAC, 65, rue du Taur, 34000 Toulouse.** Tél. : (61) 021.35.83.

**C10/5** — Cherche intéressés pour former club Vidéoopac, région Caen et alentours. **Franck HERAN, 24, résidence des Sorbiers, 14610 Colomby-sur-Thaon.** Tél. : (31) 80.07.31.

**C10/7** — Fonde club Atari 600 XL à Marseille. Echange également ZX Spectrum 48 K contre Atari 1050 ou 1010 + K7 ou 1020 ou 1027 ou 5 jeux ou tab. **Patrice BALL, La Maurelle, bât. E, 143, car.des Soquilles, 13013 Marseille.** Tél. : (91) 70.80.59.

**C10/8** — Club Mattel de Thann cherche membres dans les environs de Thann pour échange d'idées et de cartouches. Téléphonez le dimanche vers 11 h 30. **Lionel SCHEIBEL, 13, rue de l'Étang, 68800 Thann.** Tél. : 37.83.82.

**C10/9** — Cherche club ou possesseurs console Coleco CBS pour échange d'idées, etc. **Gérard PREVOTE, 143, avenue du Général-Leclerc, 95480 Pierrelaye.** Tél. : 464.38.55 (heures bureau).

**C10/10** — Cherche dons ou bas prix ZX 81 sans periph. ni extension pour formation d'un club d'initiation à l'informatique des élèves du collège. **Samir ABIKHALIL, 17, avenue de l'Europe, 50310 Montebourg.** Tél. : (33) 21.11.29.

**C10/11** — Cherche habitants de Strasbourg pour participer aux réunions ou club CBM4 et pouvant fournir un local assez grand pour une dizaine de personnes. **Olivier PEIFFER, 19, rue de l'Anneau, 67200 Strasbourg.** Tél. : (88) 30.39.72.

**C10/12** — Cherche contact avec clubs ou particuliers utilisant l'ordinateur Canon X07 et ses périphériques. Pour tous contacts, écrire ou téléphoner. **André RAMEFISON, 17, rue de Suisse, 44000 Nantes.** Tél. : (40) 47.88.92.

**C10/13** — Cherche possesseurs de Spectrum 48 K ou 16 K dans la région d'Auray (sud Bretagne) pour échange programmes. **Guillaume LESAGE, allée de l'Étang, golf de Saint-Laurent, Ploemel, 56400 Auray.** Tél. : (97) 56.87.07.

**C10/14** — Cherche adeptes Aquarius pour fonder club Limoges et région (échange programmes Aquarius par correspondance). **Samuel CARDONA, 5, allée du Maréchal-Fayolle, 87100 Limoges.** Tél. : (65) 33.70.10, poste 42.12.

**C10/16** — Oric cherche personnes qui m'aideraient à former un club Oric 1/Atmos par correspondance ou si c'est dans votre région, par un autre moyen. **Frédéric RAES, 13, rue de Tourmignies, 59710 Pont-à-Marcq.**

## ÉCHANGES

**E07/51** — Echange K7 CBS : Tutankham, Q\* Bert, DK Junior, Threshold, Omega Race, Time Pilot contre Moon Sweeper, Miner 2049 Buck Rogers, Popeye, Hero, Star War. **Philippe SHANE, 31, rue Dumas, 93800 Epinay-s/S.** Tél. : 829.56.05.

**E07/52** — Echange programmes de haute qualité, pour Commodore 64. Réponses assurées. **Jean-Marc BOULADE, 14, rue de Verneuil, 03100 Montluçon.**

**E07/53** — Echange ou vends K7 Atari, Tic-Tac-Toe, Warlords, Breakout, Night Driver et Haunted House. **Alexan-**

**dre NABAIS, 155 C, rue Antoine-Durafour, 42100 Saint-Etienne.** Tél. : (77) 25.35.47 (à 18 h).

**E07/54** — Possesseur du Sega SC-3000, cherche logiciels de jeu à acheter ou à échanger. **Thomas DUMOULIN, 2, allée du Vert-Gallant, 59840 Lompret.** Tél. : (20) 08.91.93.

**E07/55** — Echange Quatro Computer contre TI 57/58 ou 59. **Raymond MACEIRAS, 52, rue de la République, 93100 Montreuil.** Tél. : 859.33.58.

**E07/56** — Echange K7 Vectrex : Cosmic Chasm, Star Hawk et Clean Sweep (sans filtre) contre K7 Colecovision. **Yannick FROMENTAL, 25, route de Rosette, 24100 Bergerac (Dordogne).** Tél. : (63) 67.01.85.

**E07/57** — Cherche Contacts 400, 600, 800 XL Atari. **Gérard BAILLY, 02600.** Tél. : (4) 459.00.57.

**E07/58** — Possesseur Oric 1, 48 K, échange, vends programmes de jeu dont : Orion, Mushroom Mania, Srip 21... Réponses assurées. **Bruno BOIVIN, 14, rue Raymond-Lefebvre, 93100 Montreuil.** Tél. : (1) 287.82.96.

**E07/59** — Echange K7 pour CBS, échange Turbo + K7, Venture, Donkey-Kong contre toutes K7 sauf Cosmic Avenger, Pepper 2, River Raid. **David IVERNEL.** Tél. : (1) 628.71.23 (après 18 h).

**E07/60** — Sanyo PHC-25, échange progs : Laser, Labryrinthe, Alunissage, Raid Aérien, etc. Plus de 40 progs. **Loïc SALAUN, 47, rue Victor-Hugo, 29200 Brest.** Tél. : (98) 80.17.71.

**E07/61** — Echange K7 Atari et Activision contre K7 de même valeur : Phoenix, Kangaroo, Space Invaders, Pac Man, Barnstorming, Maze Craze, et 9 autres. **BENOIT, 77300 Fontainebleau.** Tél. : 422.25.40.

**E07/62** — Echange K7 pour Atari 2600, Video Pinball, Asteroids, Warlords, Haunted House, Spiderman, Centipede, Space Invaders, 3 contre une (Q\* Bert...). **Pascal MEVELLE, Mariba Baie des Anges, Amiral, app. E03, Villeneuve-Loubet.** Tél. : (93) 20.63.28.

**E07/63** — Possesseur Atari 800 XL Drive recherche correspondants pour échange programme. Uniquement sur disquettes. **Laurent MONTOYA, 6, rue J.-J.-Rousseau, 37150 Bière.** Tél. : (47) 30.21.70 (après 20 h).

**E07/64** — Apple II et Macintosh cherchent correspondant(e) pour échanger programmes (réponse assurée). **Marc LIND-BLOM, Villa La Creuse, F-01220 Divonne-les-Bains.** Tél. : (50) 20.12.63 (après 19 h).

**E07/65** — Oric-1 échange, vends pgms (+ de 200) 18 F pièce ; offre un Merlin au premier acheteur de 5 pgms. Cherche futur possesseur de Elan-Lansay 64. **E. LAMOUR, 30, rue René-Ročekel, 56000 Vannes.** Tél. : (97) 63.23.99.

**E07/66** — Electron et BBC modèle B cherchent correspondants pour échanger trucs, astuces, programmes, idées nouvelles. **Marco PULIDO, Fomanoir, Tour 3, appartement 294, 33600 Pessac.** Tél. : (56) 45.16.83.

**E07/67** — Apple, Atari (VCS ou HCS), Oric, ZX 81, nous sommes un groupe de sympathiques collègues et nous vendons ou échangeons tous jeux et autres. **Stéphane JACQUEMAIN, 116, rue Bolivar, 83, rue Ourcq, bat E2, 75019 Paris.** Tél. : (1) 202.88.88.

**E07/68** — Recherche possesseurs Atari 400, 600, 800 pour échange prog. jeux ou idées. Possède quelques jeux et utilitaires sur disq., K7 et cartouche. **Tony CAZAUBON, 16, pl. Bosquet, 91940 Les Ulis.** Tél. : 928.64.50.

**E07/69** — Echange K7 Atari contre autres K7 pour Atari ou Coleco (ou cède moitié prix) Miner, Poyan, Boxing, Basket, Tennis, Grand Prix, Polarix, King Kong, Spiderman, Amidar, Venture, etc. **VINCENT.** Tél. : (1) 875.66.63.

**E07/70** — CBM 64 échange contre logiciel : manuel d'utilisation de : Simons Basic, Supergraphik, Comal 64, Vizavrite, Multiplan, Logo ou Knight of Desert. **Olivier GAROBY, 26, rue Jemmapes, 49000 Angers.** Tél. : (41) 47.61.58.

**E07/71** — Echange nombreux programmes pour CBM 64 (+ de 300), jeu ou utilitaire. **Laurent MEISTER, Les Occitans, appt. 318, bat. D, 11430 Gruissan.**

**E07/72** — ZX Spectrum 48 K échange programmes (Cobalt, Ant Attack, Jetset Willy), contre d'autres programmes. **Arnaud LHOTELLERIE, Belval, 08000 Charleville-Mézières.** Tél. : (24) 56.03.05.

**E07/73** — Dispose + 100 pgms pour ZX Spectrum 48 K échange contre un ZX 81 d'occasion ou contre d'autres programmes. **Stéphane LAVEAU, 10, avenue G.-Clémenceau, Courcouronnes, 91000 Evry.** Tél. : (6) 078.40.92.

**E07/74** — Cherche Spectrum pour échange programmes jeux. Si possible sur le Hainaut. **Alain BEER, 30, rue de Mariemont, La Hestre.**

**E07/75** — Possède VIC 20, cherche contacts pour échange prog., trucs, et idées. Si possible à besançon. Réponse assurée. J'ai 14 ans. **Stéphane BAUDOIN, 19 bis, rue de Vesoul, 25000 Besançon.** Tél. : (81) 53.43.12.

**E07/76** — Cherche possesseurs Spectrum pour échange programmes, en possédée environ 50. Vends Atari + Enduro,



# PETITES ANNONCES

Décathlon, Tennis, Defender, excellent état, 1350 F. Jérôme PAJARD, 57, rue Ségoffin, 92400 Courbevoie (région parisienne). Tél.: (1) 788.21.37.

E07/77 — Echange Atari 2600 avec 12 K7 au choix contre Commodore 64 en bon état. François DEKEYSER, 8, avenue Pré-des-Agneaux, 1170 Bruxelles. Tél.: (02) 672.53.28.

E07/78 — Echange 6K7 Mattel Vectrex, Atari 48 Ko (pas intéressé par la vente) contre toutes autres K7 de même marque (possède 150 jeux Atari). Tél.: (47) 57.98.02 en Touraine.

E07/79 — Echange, vends, achète programmes pour TRS 80 modèle 1, niveau 2 + Oric 1. Axel HOEBEKE, Haagwindelaan 13, 1500 Overysse, Belgique.

E07/80 — ZX 81 (16 K) voyant la vie en rose (16 couleurs) et ayant une douce voix synthétisée, cherche coeur à prendre en vue d'échanges de logiciels. Laurence GOASDOUE, Villa Santa Monica, 13122, Ventabren. Tél.: (42) 28.81.06.

E07/81 — Echange contre un micro-ordinateur ou vends très belle lunette astronomique, vendue avec son matériel, cartes... Utilisable dès réception. Jean-Claude HIBERT, 1, rue des Chênes Villeneuve, 31270 Cugnaux.

E07/82 — Recherche poss. Laser 200 pour échange progs, trucs et idées. Réponse garantie. Romuald BERIC, M.F. de la Grande-Place Champsecrét, 61700 Domfront. Tél.: (33) 38.10.57.

E07/83 — Cherche contacts durables pour échanger de nombreux progs L.M. pour Commodore 64 + Vic 1541. Cherche photocopies de manuels de jeux divers. Fabrice SIETBERT, 116, rue de Hilsprich, 57510 Remering-lès-Puttelange. Tél.: (8) 709.52.08.

E07/84 — Echange K7 Space Shuttle ou Dead Star Beale (Star Wars) pour VCS Atari contre autre K7 Atari (The Empire Strikes Back). Régis COLLECO, 2, avenue Jean-Jaurès, 56700 Hennebont. Tél.: (67) 36.13.19.

E07/85 — Help! Manque d'argent et de jeu échange Bambino : Master Blaster contre Waugard, Asteroids ou Pac Man. Emmanuel BOUDARD, 12, rue de la Verrière, 02130 Fere-en-Tardenois. Tél.: 82.22.98.

E07/86 — Echange K7 Xonox double Enter Robin Hood, Sir Lancelot, état neuf, contre Super Cobra de Darker. Cyrille GRUNENMEYER, 98, avenue de Sully, 93190 Livry-Gargan. Tél.: (33) 20.38.29.

E07/87 — Montgomery (Apple II) needs Contact. Envoyez la liste de vos programmes — d'entre la mienne. Egalement valable pour échange d'idées... Jean-Paul ANDRE, apt. 40, 53, rue du Dôme, 92100 Boulogne-Billancourt.

E07/88 — Echange programmes (jeux L.M.) pour Commodore 64. Réponse assurée. Envoyez liste (K7 uniquement). Cherche renseignements sur Tool 64. Jean-Philippe MOREUX, La Saunerie, Manzac, 24110 Saint-Astier. Tél.: (53) 54.25.05.

E07/89 — Echange console Mattel Intellivision + 9 K7 géniales contre Coleco ou Spectrum, Oric, etc. ou la vends 1000 F. Vends K7 Mattel 100 F une. FRANCK. Tél.: 534.95.55.

E07/90 — Echange module Turbo CBS contre 2 K7 CBS Venture, Mousstrap, Donkey-Kong Jr, Space Furie. Thierry ANDRIEU, 22, allée Paul-Riquet, 34500 Béziers. Tél.: (67) 28.34.85 (avant 19 h).

E07/91 — Possède une cinquantaine de jeux sur Apple II. Aimerais échanger programmes amicalement dans la région. Matthieu PICHOU, 30, rue des Scours-Blanches, 74000 Annecy. Tél.: (50) 45.59.40.

E07/92 — Echange pour Atmos progs de jeux et utilitaires. Possède Fireflash, Delta, Xenon, Zorgon, etc. Seulement sur région de Bergerac. Alain COUROUGE, 2, rue St-Simon, 28100 Bergerac. Tél.: (53) 63.07.11.

E07/93 — Echange-vends-achète programmes pour ZX Spectrum. Vends prgs pour Vic 20 et CBM 64. Vends aussi Galaxy 2. Laurent CHAMPION, quartier St-Martin, 07200 Aube. Tél.: (75) 93.82.39.

E07/94 — Oric 1 cherche-échange progs. Paul TAO, 26, rue Surcouf, 75007 Paris. Tél.: 555.80.16 (après 19 h).

E07/95 — Amis du CBM 64 j'échange 400 progs pour votre ordinateur favori. A vos plumes ou à vos téléphones. Lionel TABARD, 18, rue Passenterie, 42390 Villars. Tél.: (77) 93.08.76.

E07/97 — Echange progs Apple II (20), Zaxxon Broadsides, Filbustiers, etc. et utilitaires multiplan, PFS, Koala Pad. Thierry AUBERT, 11 bis, avenue Beauséjour, 77500 Chelles. Tél.: 008.17.01.

E07/98 — Oric 1 Atmos cherche, échange plus de 100 programmes: Aigle d'Or, Kikekankoi, Forth, etc. Richard LEBLANC, 10, avenue Jean-Jaurès, 08330 Urigne-aux-Bois.

E07/99 — Oric 1 48 Ko recherche et échange nombreux programmes. Olivier BOUDAREL, 276, bd Raphaëlle, 13730 Saint-Victoret. Tél.: (42) 89.27.57.

E07/100 — Echange K7 CBS: Mr Do ou Cosmic Avenger + Lady Bug contre Popeye, Pitfall II, Buck Rogers, Super Cobra, Wing War ou James Bond 007. Patrice MACAR, 16 bis, rue de Noisy, 78870 Bailly. Tél.: (3) 460.92.69.

E07/101 — Echange programmes Oric-1, 100 programmes au total. Echange voiture TT RC Buffalo + radio 4C divers CTR Commodore 64 ou Atari 800 48 K. Jean-Louis BIBRAC, 22, boulevard Jean-Jacques ROUSSEAU, 92230 Gennevilliers. Tél.: 794.67.60.

E07/102 — Oric 48 K. Echange tous logiciels. Alain BARTOLO, 3, rue Saint-Exupéry, 95250 Beauchamp. Tél.: (3) 995.25.63.

E07/103 — Echange programmes pour ZX 81 16 K. Possède + 80 programmes (jeux, utilitaires, programmes pour carte AGB-HRG 256 x 192). Vente possible: 12 pour 100 F. Didier WAXIN, 353 rue du Croemstraet, 59279 Loon-Plage

E07/104 — Commodore 64 + disquettes + K7 possède très nombreux programmes. Echange logiciels récents (jeux et utilitaires). Gilles ZEITOUN, 102, avenue Marceau, 92400 Courbevoie. Tél.: (1) 788.68.32.

E07/105 — Echange Commodore 64. Vends programmes (jeux et utilitaires). Eric BRUSQUET, Moulin à vent, 30670 Aigues-Vives.

E07/106 — ZX 81: Cherche Crocky, Buggle Bugs, Bank Robber, Galaxy, Jailbreak, Galactic Trooper, Namtir Raiders, 3D-Monster-Maze, Galactic Patrol. Possède 130 programmes. François PAYSANT, 16, rue des Bocannes, 78820 Juziers. Tél.: (1) 479.61.57.

E07/107 — Echange la K7 Jungle Hunt avec boîte et notice contre Pole Position ou Decathlon avec boîte et notice de préférence. Mathieu ROLLAND, 10 bis, rue Ferdinand-Fabre, 34000 Montpellier. Tél.: (67) 079.75.92.

E07/108 — Echange Vectrex + K7 Scramble en très bon état contre Mark 5, Méphisto 2S, Super Star Constellation ou autre jeu d'échec pour très bon joueur. Affaire sérieuse. Eric HANULA, groupe scolaire Guynemer, 13700 Mari-gnane. Tél.: (42) 09.78.08.

E07/109 — Pour Atari 800 XL cherche échange nombreux programmes sur K7 (jeux et utilitaires). Roger HENEL, 2, square P-Bretenneau, 78390 Bois-d'Arcy. Tél.: (3) 058.55.39.

E07/110 — Echange VCS Atari + 5 K7: Berzerk, Defender, Space Invaders, Phoenix, Pitfall contre un ordinateur, espère Spectrum 48 K + livres. Alexandre BALOG, 10, rue des Fusillés, 94600 Choisy-le-Roi. Tél.: 890.67.60.

E07/111 — Possède un Commodore 64, recherche Commodoristes pour faire des échanges de programmes. Alain-Philippe DURAND, 300, chemin de la République, 13420 Gemenos. Tél.: (42) 84.29.58.

E07/112 — Stop! Echange tout programme sur papier pour tout micro-ordinateur (Apple, Commodore, 600 XL, 400, 800, etc.). Si tu possèdes un de ses bécanes, téléphone. Raphaël AZZEDINE, 3, avenue des Portes de Lyon, Saint-Symphorien d'Ozon. Tél.: (78) 02.74.17.

E07/113 — Salut! Je cherche garçon ou fille pour échanger programmes sur mon Atari 800 XL. Nombreux programmes sur disquettes ou K7. Envoyer liste. Jean-Bernard RICHAUME 68, rue des Jardiniers, 54000 Nancy. Tél.: (8) 332.04.17.

E07/114 — Atari 800, 600, 400. Echange nombreux programmes sur disquettes. Laurent SCHUMZIGER, 12, chemin des Halliers, 1234 Vessy-Genève (Suisse).

E07/115 — Echange disques et K7 de Hard Rock et des années 60 au total 12 disques contre les numéros 1 à 11 de Tilt. S'adresser à: Frédéric BOUCHER, 36, rue du 19 mars 1962, 17400 Saint-Jean-d'Angely. Tél.: (46) 32.27.80.

E07/116 — Echange console Atari 2600 + K7 Asteroid + Space Invaders + Yar's Reveng + Combat + 2 manettes Paddle contre console CBS + K7 au choix (3 K7). Christophe SIMONET, 46, boulevard Flandrin, 75116 Paris. Tél.: 503.11.83.

E07/117 — Echange K7 Mattel Intellivision Triple Action, Star Strike, Auto-Racing, avec boîtiers et notices en bon état contre Tennis, Pitfall, Ski. Régis ICARD, La Méjane, rue Frédéric-Mistral, Domaine de la Source, 13120 Mimet. Tél.: (42) 58.95.53.

E07/118 — Echange K7 Defender contre Pole Position ou jeux Atari. Achète un lecteur de K7 Commodore 64 à moins de 250 F. Nadia REYREL, 17, boulevard Kléber, 33500 Libourne. Tél.: (57) 74.00.98.

E07/119 — Echange console Mattel + Intellivoice + 13 K7 supers (valeur 5 300 F) contre Atari 400 + lecteur K7 ou mieux contre Atari 800 + lecteur disque. Gilbert ITHOROTZ, 22-30, rue du Borrego, 75020 Paris. Tél.: 636.82.33.

E07/120 — Echange ou vends programmes VIC 20 8 K dont Graf, Stat, Forth, Shamus, Chopflitter... Contre logiciels gestion ou jeux L.M. Liste sur demande. Michael WORMSER, 29, route de Rouffach, 68000 Colmar. Tél.: (69) 41.75.50.

E07/121 — Echange ou vends de nombreux logiciels pour Oric 1 ou Atmos. Recherche logiciels sur disquette Oric. Michel POTIER, 42, rue Voltaire, 94190 Villeneuve-St-Georges. Tél.: 389.62.44.

E07/122 — Avis aux Oricophiles: possède 150 logiciels sur Oric 1/Atmos. Je désire les Echanger ou vendre amicalement avec d'autres. Vincent JAJOLET, 6, rue du Mesnil, 61270 Aube. Tél.: (33) 24.30.45.

E07/123 — Echange ou vends 14 cartouches de jeux vidéo allant sur la console CBS Colecovision. Achète également cartouche récente d'occasion. Bruno LOUIS-REGIS, 38, rue Auguste Renoir, 78400 Chatou. Tél.: 952.50.88.

E07/124 — Echange jeu électronique Donkey-Kong (Table Top) Nintendo contre K7 CBS Coleco: Looping ou Lady Bug ou Stroumpfs ou Q-Bert Merci! Franck LERNER, 74, rue Curial, 75019 Paris. Tél.: 239.24.40. (Après 20 h).

E07/125 — Echange Hanimex HMG 7900 + 8 K7 (201, 202, 203... 208) contre Vectrex + 1K7. Thierry DINOIR, 47, rue Anatole-France, 59150 Wattrelos. Tél.: (20) 76.56.30.

E07/126 — CBM 64 cherche contact pour échange programmes (Jeux Otil) en K7 audio: Fort Apocalypse, Shamus, Chopflitter, Skramble, Forbidden Forest, etc... Lionel GUIL-LANG, Cidex 317, 90150 Fontaine. Tél.: (84) 23.80.41.

E07/127 — CBM 64 échange ou vends (Bas prix) très nombreux programmes (+ de 400) sur disk ou éventuellement K7 liste contre 1 timbre. Thierry BLANCHOT, 57, rue des Fougères, 57070 Metz. Tél.: (8) 775.35.97.

E07/128 — Echange Software Apple contre Hardware. Envoyez-moi le nom du logiciel désiré (Professionnel, éducatif ou autre). Olivier ENGELAERE, 51, boulevard Basly, 62700 Bruay-en-Artois. Tél.: (21) 62.44.08.

E07/129 — Echange ou vends K7 Coleco Donkey Kong JR, Venture, Mr Do, contre K7 Zaxxon, Wing War, Fathom, Rocky ou module Turbo. Affaire à saisir. Frédéric ALETTI, 6, allée Heurtebise, Zac, 89000 Auxerre. Tél.: (86) 46.72.41.

E07/130 — Echange K7 VCS Frogger, Jungle Hunt, Super Cobra, Pac Man, Stampé, Freeway, Stroumpfs contre Dig-Dug, Moon, Patrol, Joust, Q. Bert, Popeye, etc... Denis MARTIN, 14, rue des Nouettes, 85100 Le-Château-d'Olonne. Tél.: (51) 95.65.13.

E07/131 — Echange TI 99/4A + câble Péritel + Invader + Carvans + Munchman + 3 autres cartouches contre CBS Colecovision + 1 cartouche (J'offre jeux Apple 2 C). Fabrice Haddad, 112, boulevard de Courcelles, 75017 Paris. Tél.: (1) 763.02.35.

E07/132 — CBM 64 échange ou vends programmes sur disquettes (80 programmes), liste sur demande, si possible dans la région. Robert et Betty FRANCHI, 12, place de la Reine-Blanche, 95270 Asnières-sur-Oise. Tél.: 035.82.85.

E07/133 — Echange Venture, Popeye, Donkey-Kong contre Pitfall, Frogger, Subroc ou autre pour la Colecovision. Alexis MALLET, La-Roussellerie, 14240 Livry.

E07/134 — Echange Prgs pour VIC 20 et CBM 64 (surtout en LM). Vds Interface PS 2 000: 600 F. Didier CAPDEVILLE, 13, rue des Rosières, 33600 Pessac. Tél.: (65) 45.11.33.

E07/135 — Echange prgs pour VIC 20 et CBM 64 (surtout en LM). Vds Interface PS 2 000: 600 F. Didier CAPDEVILLE, 13, rue des Rosières, 33600 Pessac. Tél.: (65) 45.11.33.

E07/137 — Qui échange des programmes pour le Commodore 64? J'en ai 150! Envoyez-moi vos listes et demandez la mienne PS: qui à Gryuss pour 64? Robert LOSCH, 1, rue de la Résistance, 8262 Mamier (Grand-Duché de Luxembourg).

E08/01 — Echange K7 Atari Galaxian + Q\* Bert + Phoenix + Centipède + Jedi Arena contre Module adaptable sur CBS. Eric BOMBLED, 2, rue Aristide-Briand, 94250 Gentilly. Tél.: 546.32.00, après 12 h.

E08/02 — Echange K7 pour VCS: Yars Revenge, Pacman, Centipède, Star Raiders, Barn Storming, Spiderman, Q\* Bert, Action Force, Infiltrate, etc., contre K7 Activision. Jean Louis. Tél.: (1) 928.47.71.

E08/03 — Echange K7 CBS pour Coleco: Venture, Cosmic, Avenger. Ou vends 200 F. Echange ou vends (250 F) K7 mrs. Pac-Man pour Atari 600 XL. Vends 50 K7 Atari VCS. Romuald DAUBES, Catonvielle, 32200 Gimont. Tél.: (62) 07.84.05.

E08/04 — Cherche matériel Commodore ou Atari (tous périphériques acceptables). Echange contre programmes Atari 16-48 K D-K7. Liste sur demande, + 500 titres). Si intéressé, P. COURTOIS, 23, av. Ab. de Remiremont, B.P. 11, 1420 Braine l'Alleud - Belgique. Tél.: 02.3850613, entre 20 et 22 h.

E08/05 — Echange Echange K7 Vidéoopac 32 ou 34 contre la n° 9. Ou échange console Vidéoopac + 2 K7 (n° 32, 34) contre un ordinateur. Donne en + 11 albums de Tintin. Jérôme FRAUDET, rue des Artisans, 12200 Villefranche-de-Rouergue. Tél.: (65) 45.08.13.

E08/06 — Echange Vidéoopac G 7200 avec écran incorporé + 8 K7 (n° 22, 32, 33, 35, 36, 37, 38) + musique contre

un CBS Colevision + 3 K7 ou plus. Poss. vente 2200 F. Benoît SAINT-GIRONS, Angerville-la-Campagne, 6, rue du Bois-de-la-Lune, 27390 Evreux. Tél.: 33.17.50.

E08/07 — Echange K7 Star Voyager et Super Cobra pour le VCS Atari 2600 contre toutes K7 compatibles avec le VCS Atari 2600 et Tutankham. Christophe OLIVIER, 42, rue Bara, 59790 Ronchin. Tél.: (20) 88.07.31.

E08/09 — Apple II + cherche contact sur manettes et bande-bleue pour échanges programmes jeux et utilitaires. Bernard ENGVEIER, 6, rue des Prés-Naux, 44230 Saint-Sébastien-sur-Loire. Tél.: (40) 34.40 06.

E08/10 — Urgent. Echange Atari 2600 VCS + 8 K7 contre le 600 XL + lecteur de K7 ou contre le Q800 XL seul ou contre Coleco + 5 K7. Kok Leng UNG, 12, square de la Commune, 78190 Trappes. Tél.: (3) 062.69.07, après 17 h.

E08/11 — Echange et cherche programmes jeux sur Atari 800 XC. Recherche également mode d'emploi de Night Mission et Pinball. Albert SAADA, 144, rue Lafayette, 75010 Paris. Tél.: 200.99.55, après 20 h.

E08/12 — Grande famille logiciels Apple II cherche nombreux cousins. Envoyez-moi vos listes. Réponse assurée. 300 programmes. Pascal CREUSOT, 16, rue J.-de La Fontaine, 90000 Belfort. Tél.: (84) 28.32.12.

E08/13 — Echange Atari 800/800 XL. Echange programmes jeux, utilitaires sur K7, disques. Yves. Tél.: (1) 672.84.88, de 18 à 22 h.

E08/14 — Echange pour TI 99 modules et Tombstone city et Moonsweeper contre Basic étendu ou Atari Soft ou Driving Demon ou Burgetime. Didier GAUTHIER, 22, rue de l'Enclosure, 17230 Marans. Tél.: (46) 01.05.27.

E08/15 — Belgique. Echange nombreux programmes pour Atari 400, 600, 800, 600 XL (Arcade, Wargame, Simulation, Utilitaire). Possède 48 K + K7. Jean-Noël HERINCKX, 14, rue Montagne-aux-Ombres, 1150 Bruxelles - Belgique. Tél.: 02.271.30.30, le soir.

E08/16 — Si vous possédez un VIC 20 avec des programmes en langage machine, je suis votre homme! CHRISTOPHE PHE. Tél.: (83) 66.34.07.

E08/17 — CBM 64. Echange programmes de jeux. Possède: Tool 64, Pacman, Frogger, Skramble, Motormania, Grand-masér (jeu d'échecs), Hunter on Ice, Congo Bongo, Shamus, Crossfire, BC Quest for Tires... Laurent GUY, rue de Mousson, Cidex 509, Atton, 54700 Pont-à-Mousson.

E08/18 — Echange logiciels Oric 1 ou Atmos, prg minimes. Cherche imprimante et moniteur, bas prix. Denis NOBLESSE, 27910 Perriers. Tél.: (32) 49.36.48.

E08/19 — Echange K7 Zaxxon + Fire Fighter pour VCS Atari contre Jungle Hunt et Crystal Castles + Vends montre Casio (39 fonct.). Valeur: 1 950 F. Cédé à 750 F. Thierry DEROSIAUX, 111, rue de la République, 62700 Bruay-en-Artois. Tél.: (21) 53.07.11.

E08/20 — Cherche possesseurs Coleco pour concours par correspondance. Mais surtout pour échange cartouches dans région Somme. K7 Rocky, Pitfall I Decathlon, Zaxxon... Fabrice MARCHANDISE, 8, rue de la Bruyère, 80470, Ailly-sur-Somme.

E08/21 — Echange VCS Atari 2600 + 5 K7 (Atlantis, Spinwaders, Pac Man, Galaxian, Super Contra) contre CBS Coleco + K7 Zaxxon, Gorf, Donkey Ko ou autres. Jean-Emmanuel ROUX, 6, rue Bernard-Duplessis, 77520 Donnemarie-Dontilly. Tél.: 067.31.27.

E08/22 — A l'aide! Passionné jeux vidéo en manque! Cherche correspondant pour échange de jeux pour Spectrum possédant Arcadia, Cobalt, 3D Tanx... Stéphane CHATRON, 67, rue de Chateaurignon, bât. A, Domaine du Landry, 35100 Rennes. Tél.: (99) 51.80.39.

E08/23 — Echange ou vends K7 Mattel Armad Battle et Auto Racing contre Space Hawk ou autres. Vends mini jeu La Chasse aux Corbeaux, 8 F. Sylvain ROHE, 6, rue de Fort-France, 68740 Fessenheim. Tél.: (89) 48.84.65.

E08/24 — Cherche possesseur(s) de commodore 64 pour échange de programmes (jeux, utilitaires...). Possède déjà Fort Apocalypse, Chopflitter, etc. Frédéric EDEL, 13, rue de Breteuil, 94100 Saint-Maur-des-Fossés. Tél.: (1) 883.43.97.

E08/25 — CBM 64 cherche contact pour échange jeux utilitaires, Truc et astuces Basic ou langage machine. André SMOLDEREN, 10, rue Berninont, 6178 Gouy-les-Pieton, Hainaut - Belgique.

E08/26 — Echange nombreux programmes sur CBM 64 sur K7. Cherche jeux de rôles ou d'aventure. Laurent TESTOT, 19, chemin de la Coccinelle, 34200 Sète. Tél.: (67) 51.06.96.

E08/27 — Echange ou vends K7 CBS Coleco (Drapene, Q\* Bert) de Parker contre autres K7 pour Coleco. Doreane LAINE, 24, boulevard Sainte-Anne, 14100 Lisieux. Tél.: (31) 62.36.61.

E08/28 — Echange programmes pour Atari 400, 800 et la série XL en 16 Ko et en 48 Ko sur K7. Jean-Marc MATEU, 41, place d'Armes, 95920 Magny-en-Vexin. Tél.: (3) 467.00.02.

**E08/28** — Echange programmes pour Atari 400, 800 et la série XL en 16 Ko et en 48 Ko sur K7. **Jean-Marc MATEU, 41, place d'Armes, 95920 Magny-en-Vexin. Tél. : (3) 467.00.02.**

**E08/29** — Echange console Vectrex + 9 K7 contre CBS Atari ou possibilités de vente (valeur neuf : 4 000 F). Vendue 1 500 F. **Philippe KOCH, B.P. 168, 67604 Sélestat Cedex.**

**E08/30** — Echange pour Colecovision K7 Nova Blast, Moonswaper contre Burger Time ou autre K7. **Jean ABLASOU, 96, rue de Villiers, 78 Poissy. Tél. : 074.54.14.**

**E08/31** — Echange Dracula, Utopia contre autres K7 de même valeur. **Claude MEURISSE, 5, rue Pasteur, 59390 Lys-lez-Lannoy. Tél. : 83.62.44.**

**E08/32** — Echange ou vendis nombreux programmes pour VIC 20. Liste sur demande. Echange aussi Lodderunner contre 2 cartouches. Cherche extension 8 K. **Philippe SANINO, 18, Clair-Torrequé, 13600 La Ciotat. Tél. : (42) 83.14.88.**

**E08/33** — Echange pour VCS 2600 K7 Atlantis ou Demon Attack ou Centipède contre Super Cobra ou River Raid ou Popeye ou Pitfall 1 ou 2 ou Hero ou Q\* Bert. **STÉPHANE. Tél. : (61) 86.85.78, de 17 à 19 h.**

**E08/34** — CBM 64. Echange nombreux logiciels de jeu. Recherche particulièrement Simulateur de Vol ou Chess ou Othello, mais aussi tous autres jeux d'arcades. Merci ! **Jean-Denis GENCE, 68, rue Roger-Salengro, 62000 Achicourt. Tél. : (21) 51.21.06.**

**E08/35** — Echange K7 Vidéoopac Las Vegas contre K7 n° 9. **Alain CARPENTIER, 3, rue du Chemin-Vert, 80500 Montdidier.**

**E08/36** — Echange ou vendis jeux sur disquette pour ordinateur Atari (série XL) : Fort Apocalypse, Pole Position 2, Buck Rodgers, Jungle Hunt, Blue Max. **Bruno MUSSARD, 44 bis, chemin des Petits-Cadeneux, 13170 La Gavotte. Tél. : (91) 51.21.89.**

**E08/37** — Echange K7 Atari Mrs. Pac Man ou K7 Defender (janvier 84) contre Pole Position ou Tutankham ou Pitfall 1 ou Zaxxon ou K7 CBS et Parker (VCS). **Emmanuel DELAMARRE, 39, rue Jean-Jaurès, 31210 Montrejeun. Tél. : (61) 95.63.73.**

**E08/38** — CBM 64. Echange tout programme (jeux utilitaires). Réponse assurée. **Sammy KREBS, 5, square Rémy-Belleau, 91100 Saint-Germain-les-Corbeils. Tél. : (6) 975.57.80.**

**E08/39** — Echange K7 Mattel contre autres K7 comme Dracula, Night Stalker, Maze Atron ou autres. J'ai Horse Racing, Tennis, Star Strike, Armor Battle, Basket, Triple Action et Mission X. **Franck RAVEL, 3, Le Club des Pins, avenue d'Austerlitz, 83700 Saint-Raphaël. Tél. : (94) 95.25.03.**

**E08/40** — Echange Zaxxon et Golf (Mattel) contre Mission X (Mattel) ou échange Tron 1 contre Burger Time. Vends VCS Atari 650 F. **Stéphane DUPONT, 2, rue Raphaël-Ponson, 13260 Cassis. Tél. : (42) 01.88.96, après 19 h.**

**E08/41** — CBM 64. Echange nombreux logiciels de jeu. Recherche Simulateur de Vol ou Chess ou Othello, mais adore tous autres jeux d'arcades. Réponse assurée. Merci. **Jean-Denis GENCE, 68, rue Roger-Salengro, 62000 Archicourt. Tél. : (21) 51.21.06.**

**E08/42** — Echange programmes pour CBM 64 uniquement 1541. **Xavier DE BEAUVOIR, Beaulieu Neuville, 49680 Vivy.**

**E08/43** — Avis à tous les Vectrexistes ! Echange, dans la région parisienne, K7 Rip Off, état neuf (1 mois) avec 2 bites et filtre contre K7 Web Warp, en bon état. **Tél. : (1) 508.92.02.**

**E08/44** — Echange programmes LM/Basic pour VIC 20, version de base à 9 Ko. Contacter **Michel BENOÏT, 91, avenue Michelet, 13300 Salon.**

**E08/45** — K7 VCS Pac Man Freeway contre Strange n° 50 à n° 115, 117, 118, 127, 129, 134, 136, 143, 144, 145 + SP Strange n° 1 à 17 + n° 19. **Denis MARTIN, 14, rue des Novettes, 85100 Le Château-d'Olonne. Tél. : (51) 95.65.13, heures des repas.**

**E08/46** — Echange K7 Tutankham pour CBS contre Q\* Bert. **Eric LIEBGOHT H.L.M. Les Eglantines, rue Alexandre-Fleming, Ent. 3, 54700 Pont-à-Mousson. Tél. : (8) 381.02.47.**

**E08/47** — CBM 64 cherche contact pour échanger de nombreux jeux ou utilitaires. Réponse assurée. **Alain ROY, 22, rue de Metz, 54000 Nancy. Tél. : (8) 337.07.57.**

**E08/48** — Pour CBM 64 : échange logiciels sur K7 ou disquette (utilitaires + jeux). En possède environ 150. Réponse assurée. Votre liste à **Dimitri DE MARNEFFE, 121, rue de Messancy, 6798 Aubange - Belgique. Tél. : (063) 37.74.23.**

**E08/49** — Vends ou échange programmes pour Apple II ou II+ et donne trucs sur programmes de jeux. **FABRICE. Tél. : (1) 263.07.81, entre 18 et 19 h 30.**

**E08/50** — Echange K7 Chopper Commander, Berzerk, Grand Prix, Starmaster contre Moon Patrol, Asterix, Pole Position ou vends les K7 à partir de 150 F pièce. **Marc MANZANO, 70, rue du Pressoir, 45400 Chateaufort. Tél. : (38) 75.01.66, après 18 h.**

**E08/51** — Echange K7 Asteroids contre une des K7 Atari ou Activation suivantes : Q\* Bert, Pitfall 1 ou 2, Moon Patrol, Action Force, Sky Skipper, Donkey Kong, World End, Wizard of War, Gorf, River Raid, Dragon Fire. Réponse assurée. **Stephan ROHE, 5, imp. Gurie, 57500 Saint-Avold.**

**E08/52** — ZX Spectrum. Echange jeux K7, livre, int. manettes, 200 F + ordin. Alice, très bon état. Prix à débattre. Cherche int. manettes programmable (type AGF ou autres). **Jean-Paul KELLER, 15, rue du Nord, 68000 Colmar. Tél. : (89) 41.30.46.**

**E08/53** — Oric 1. Echange jeux et utilitaires, si possible en langage machine. **Olivier HADORN, 66, rue de Besançon, 25300 Pontarlier. Tél. : (81) 39.57.97.**

**E08/55** — Echange Ladybug de Coleco + Nova (n° 14, 15, 24 à 28, 34 à 36, 45, 47, 48, 64, 66, 68, 70, 71, 74 à 78). Le tout contre Zaxxon de Coleco. **Ibrahim TRAORE, 67, avenue Potier, 93380 Pierrefitte. Tél. : (1) 829.23.83, à partir de 18 h.**

**E08/56** — Echange K7 Vidéoopac n° 1, 4, 11, 22, 25, 33, 34, 35 et 39 contre n° 2, 3, 9, 19, 20, 26, 36, 37, 38 (au détail) ou vends 65 F l'une. **Régis AVENET, 218 bis, rue Jolivet, 37000 Tours. Tél. : (47) 46.03.36, après 19 h.**

**E08/57** — Echange programme pour Atari 400, 800, 600 (disque ou K7). Je possède plus de 100 logiciels (Shamus, Pitfall, Archon, M.U.L.E., Chess, etc.). **Jean-Bernard RICHAUME, 68, rue des Jardiniers, 54000 Nancy. Tél. : (8) 332.04.17.**

**E08/59** — Echange programmes pour ZX Spectrum 16/48 K, sur K7 (The Hobbit, Manager, Fighter Pilot...). Faire parvenir liste à **Philippe PORQUET, 212 ter, boulevard Perreire, 75017 Paris. Tél. : (1) 574.40.91.**

**E08/60** — Possesseur Spectrum échange 35 logiciels de jeu + divers contre jeux ou utilitaires. Région Maurespas-Blancourt de préférence. **Guillaume GENTY, 25, rue Edison, 78310 Achicourt. Tél. : (3) 062.16.32.**

**E08/61** — Cherche personne ayant programmes en 64 Ko pour Atari 800 XL 64 Ko. Donne ou échange contre Missile Command. Merci d'avance. **Serge WERMELINGER, 34, rue de Dunkerque, 68200 Mulhouse. Tél. : (89) 53.40.30, après 20 h.**

**E08/62** — Echange K7 Mattel Empires Strikes Back, Stars-trike, Astronash contre K7 Magetron, BurgerTime, Demon Attack, Gendarmes et Voliers. **Olivier BUCHOUCOURT, Ma maison, route de La Roche-sur-Yon, 85300 Challans. Tél. : (51) 68.04.91, de 9 h à 12 h et de 15 h à 19 h.**

**E08/63** — Possède nombreux programmes pour CBM 64. Cherche correspondant pour faire échanges. **Frédéric ELGRISHI, 16, Les Tennis, 34110 La Peyrade.**

**E08/64** — Echange programmes pour CBM 64 (jeux d'aventures). **Jean-Philippe EGENSEPERGER, 5, impasse Oberfeld, 68360 Soutz. Tél. : (89) 76.50.56.**

**E08/65** — Echange ou vendis nombreux logiciels pour les ordinateurs Atari, entre 40 et 70 F (disque ou K7). Liste sur demande. **Yuan L'HOTE, 71, avenue Jean-Rondeaux, 76100 Rouen. Tél. : (35) 62.04.95, après 19 h.**

**E08/66** — Possesseur C 64 + disques cherche correspondant pour échange programmes, idées, astuces (nombreux programmes de qualité disponibles). **Christophe PATAULT, 4, allée des Bièvres, 78000 Versailles. Tél. : 953.85.38.**

**E08/67** — Echange programmes pour Atari 800 et 800 XL sur disquettes. Possède nombreux jeux et utilitaires. **Thierry DANIEL, 6, place des Griottes, 13010 Marseille. Tél. : (91) 44.37.21.**

**E08/68** — Commodore 64. Possède programmes. Cherche contact pour échange durable sur disquette. **Ludovic BANET, 5, rue Montaigne, 74000 Annecy. Tél. : (50) 23.30.32.**

**E08/69** — Echange pour VCS Atari : K7 Pole Position ou Phoenix (janv. 84) contre Decathlon. **Rémi POLARI, 2, rue Robert-Baron, 95420 Magny-en-Vexin. Tél. : (3) 467.09.97.**

**E08/70** — K7 CBS Space Panic à échanger contre BC's Quest for Titres. Echange aussi Donkey Kong contre autre K7 CBS. Urgent ! **Nils ENGELBERTS, 3, Grand'Rue, 1204 Genève. Tél. : 21.61.92.**

**E08/71** — Echange K7 Activation Keystone Kapper contre Decathlon pour le VCS. En excellent état. **Emmanuel PRELLE, Querciole di Casinca, 20213 Corse.**

**E08/72** — Echange Vectrex + K7 Scramble et Rip Off + ZX 81 + 16 K + nombreux programmes (Cobalt, Tyrannosaurus, Rex Mazogs, Stock Car, Panique, etc.) contre ZX Spectrum ou Colecovision, avec au moins une K7. Angoulême. **Fabrice DUFAULT, 143, rue des Agniers, 16600 Ruelle.**

**E08/73** — Echange ou vendis jeux et utilitaires pour Commodore 64 et recherche photocopie notices pour utilitaires. **Nicolas CHERONET, 57 bis, bd Wilson, 53200 Bordeaux. Tél. : (56) 24.19.18.**

**E08/74** — Possesseur Spectrum cherche correspondants pour échanger des programmes de 16 K ou de 48 K. **Nicolas CHAMOURET, 27, rue Anatole-France, 08170 Fumay. Tél. : (24) 41.11.20.**

**E08/75** — Echange ou vendis Atari 2600 (12/83) avec K7 récentes. Le tout 2 000 F. Ou échange contre CBS de même valeur. **Franck BRAQUEHAIS, rue du Bouquet, 23500 Felletin. Tél. : (55) 66.51.84, après 18 h.**

**E08/76** — Echange programmes pour ZX Spectrum 48 K. Envoyez-moi une liste de vos programmes. **Laurent BERNIER, 54, place du Baty, 08170 Fumay. Tél. : (24) 41.00.49.**

**E08/77** — Echange Dracula Mattel avec boîte et notice contre Pitfall avec boîte et notice. Echange jeu électronique Boxing contre Boxing ou Tennis Mattel. Vends jeux à cristaux liquides 1 écran, 4 phases de jeux. Vendu 220 F. Prix réel : 350 F. **Tél. : (20) 90.92.00, poste 1167.**

**E08/78** — Echange pour ZX 81 16 K : 200 programmes et 70 plans, extensions. Demander liste contre 5 timbres à 2,10 F. **Jean-Pierre DELUMEAU, 4, rue Saint-Amarin, 67100 Strasbourg.**

**E08/79** — Echange ou vendis programmes pour Commodore 64 sur disquettes ou K7. Prix d'un programme : de 10 à 30 F. En possède une centaine. Et vends Atari + K7 moitié prix. **Raphaël AZZEDINE, 3, avenue des Portes-de-Lyon, 68380 Soisize. Tél. : (7) 802.74.17.**

**E08/80** — Echange programmes Oric 1/ Atmos contre back up, copieur pour Atmos ou autres utilitaires. **François KEMPER, 5, rue Philippe-de-Gueldres, 54700 Pont-à-Mousson. Tél. : (8) 381.31.55.**

**E08/81** — Echange 2 K7 Mattel contre 1 Happy Trails + Soccer ou Tropical Trouble + Horse Racing contre Super Cobra ou Safe Cracker. **Yves-Alain CAMINADA, 5, square Pergolèse, 78150 Le Chesnay. Tél. : (3) 954.63.33.**

**E08/82** — Dragon 32. Echange ou vendis à très bas prix jeux sur K7, entre autres : Zaxxon, Lunar Rover Patrol, Donkey, Pac man, Shuttle, Invasion, Phantom... **Stéphane POULLAIN, 38, rue de la Croix-Champion, 85300 Noirmoutier.**

**E08/83** — CBM 64. Echange ou vendis programmes (Decathlon, David's, Time Pilot, Zaxxon...). Plus de 100 titres. **Olivier BERGER, 56, bd Kellemann, 75013 Paris. Tél. : 580.49.23.**

**E08/84** — Cherche programmes pour Oric Atmos sur disquettes : échanges et achats possibles. Réponse assurée. **Eric CHEMLA, 92160 Antony. Tél. : (1) 237.74.79.**

**E08/85** — Echange K7 Vidéoopac (n° 22, 11, 38, 4, 9), ordinateur + notice contre autres K7. De plus pourrait acheter K7 Q\* Bert pour Vidéoopac. **Laurent POLETTI, Domaine de Bourtoen, 78 allée de la Source, 83160 La Vallette-du-Var. Tél. : (94) 27.01.64.**

**E08/86** — Echange K7 Atari Pole Position contre Defender ou Demon Attack. Excellent état. **Michel MARIÉ, 6, rue des Hironnelles, 59560 Camines. Tél. : (20) 39.16.62, après 18 h.**

## TOURNOIS

**T08/01** — Organise tournois par correspondance sur Atari (Pole Position, Enduro, Dig Dug, Kangaroo, Pitfall, etc.). Téléphoner et demandez **Etienne BRUN, 7, rue Noël-Bechon, 63550 Saint-Rémy-sur-Durolle. Tél. : (73) 94.34.26.**

**T09/01** — Cherche personnes habitant la région lyonnaise pour échanger des scores sur Vidéoopac et Vidéoopac sur K7 n° 37, 38, 44, 52, 22, 1. **Christophe DIREMSZIAN, 621, route de Neuville, 69730 Genay. Tél. : (7) 898.11.38.**

## VENTES

**V11/51** — Spectrum 48 K + garantie + Pritel + Interface + manette + magnéto K7 + 3 livres + 15 super K7. Etat neuf, valeur 4 900 F, vendue 3 000 F. Garantie jusqu'au 06/85. **Raymond PHILIBERT, 58, rue Jean-Pierre Timbaud, 92130 Issy-les-Moulineaux. Tél. : 644.05.87.**

**V11/52** — Vends console Mattel Intellivision + 13 K7. Le tout pour 2 500 F seulement (valeur actuelle supérieure à 5 000 F). **Alexandre LEHMANN, 10, allée des Gentianes, 78480 Verneuil-sur-Seine. Tél. : (3) 971.77.90.**

**V11/53** — Vends micro ordinateur Lynx 48 K très peu servi, encore sous garantie + livre + 1 K7 jeu avec prise Pritel. Le tout 2 000 F à débattre. **Alexandre LEHMANN, 10, allée des Gentianes, 78480 Verneuil-sur-Seine. Tél. : (3) 971.77.90.**

**V11/54** — Vends 7 K7 Atari VCS 2600 (Jungle Hunt, ET, Combat, Space Shuttle, Venture, Night Driver, Basic programming) + manettes de jeux (Paddle controllers, commandes à clavier). Prix : 1 200 F. **Frédéric LACAZE,**

# VIDEOTROC

## PRIX NEUFS

<b>COMMODORE 64</b>	<b>: 2 690 F</b>
<b>LECTEUR DE DISQUETTES</b>	<b>: 2 890 F</b>
<b>IMPRIMANTE SEIKOSHA</b>	<b>: 1.950 F</b>
<b>MONITEUR ZENITH</b>	<b>: 950 F</b>
<b>MONITEUR COULEURS</b>	<b>: 2 490 F</b>
<b>SINCLAIR SPECTRUM</b>	<b>: 1 750 F</b>
<b>ORIC ATMOS</b>	<b>: 1 950 F</b>
<b>ATARI 800 XL</b>	<b>: 2 190 F</b>
<b>MSX CANON V20</b>	<b>: 3 049 F</b>

**3, avenue Maurice-de-Viaminck, 77680 Roissy-en-Brie. Tél. : 028.09.29.**

**V11/55** — Cause double emploi, vends console CBS + Module Turbo, avec K7 + Donkey-Kong, Zaxxon. Très peu servi (noté 83). Prix neuf 3 350 F, vendu 2 300 F. **Patrick NADJAR, 61 A, rue Marcel-Bourdarias, 94140 Afortville. Tél. : 893.69.81 après 19 h.**

**V11/56** — Vends Mattel + 8 K7 2 100 F et vends Alice 4 K + 1 K7 et 1 livre de programme 1 000 F. Faites vite s'il vous plaît. **Guillaume LEVEL, 41, rue de Pelleport, 75020 Paris. Tél. : 360.79.22.**

**V11/57** — Vends pour VIC 20 25 cartouches de jeux. Le tout 300 F. Si intéressé, téléphoner les mercredis à partir de 19 h 30, poste 15. **Jean-Louis MATARD, boîte postale K, 85305 Challans Cedex. Tél. : (51) 68.07.39.**

**V11/58** — Vends VCS Atari 2600 très bon état avec 10 K7 + 2 manettes au prix de 1 750 F. Urgent ! **Franck AMIACH, 228, route Forestière du Mont-Boron, 06300 Nice. Tél. : (93) 01.86.21.**

**V11/59** — Vends jeu CBS 900 F (01/84) + 1 K7 + Looping 150 F + Zaxxon 200 F + adaptateur UHF 150 F. Le tout peu servi 1 300 F ou séparément. Urgent. **David CAIE, 10, rue Eugène-Lefebvre, 91170 Viry-Châtillon. Tél. : 905.77.46 après 18 h.**

**V11/60** — Vends jeux CBS avec K7 Zaxxon Time Pilot, Donkey-Kong + Interface PHS 60 + 3 jeux de poche. Le tout très bon état, vendu 1 700 F. **François BONETON, 8, rue Danielle-Casanova, 94120 Fontenay-sous-Bois. Tél. : 875.02.60.**

**V11/61** — Vends console Atari (2 paires manettes) + transfro + 9 K7 : 1 800 F. Le tout en bon état. **Laurent AMELOUT, Charenton. Tél. : 368.01.86 tous les soirs après 18 h.**

**V11/62** — Vends Mattel Intellivision 700 F avec 1 K7 + clavier informatique 600 F + 24 K7 Mattel (mission X, requins), Imagic (White Water, etc.), Parker, Activation. **Sébastien POTIN, 1, rue de l'Eglise Fontaine Eteuvelour, 14790 Verzon. Tél. : (31) 26.74.46.**

**V11/63** — Vends ZX 81 + Ext. 16 K + magnéto + 4 K7 16 K + 4 K7 vierges + 2 K7 + 1 K7 + livres. Prix : 1 500 F. Bon état. **Ingrid TAIEB, 16, allée de la Désirée, 13009 Marseille. Tél. : (91) 82.11.27.**

**V11/64** — Vends Mattel + 10 K7 dont Mission X, Zaxxon, Pitfall 1, Soccer, etc. Prix : 1 900 F. **Frédéric AVERISIN, 19 boulevard Perier, 13000 Marseille. Tél. : (91) 37.22.72.**

**V11/66** — Vends Oric Atmos + lecteur de disquettes + programmes sur disquettes + livres acheté (06/84). Prix : 5 700 F. **Christian GRIGNON-DUMOULIN, 4, rue Georges-Ville, 75116 Paris. Tél. : 500.98.79.**

**V11/68** — Vends Atari 600 XL PAL/SECAM + lecteur de K7 Atari 1010 + K7 Pote Position sous garantie jusqu'au 04/85. Prix : 2 500 F. **Guillaume LUCAS, 23, rue Philippe-de-Girard, 75010 Paris. Tél. : 208.86.85.**

**V11/69** — Vends K7 Atari 2600 : Ms Pac Man, Centipède, Raiders of the L.A., Space Invaders, Human Cannonball, 3D Tac-Toe, Alphabam, Kid's contollers 800 F. **Ludovic D'ANCHALD, 2, rue de la Fraternité, 59830 Bachy. Tél. : (20) 79.89.72.**

**V11/70** — Vends ordinateur Acorn Atom + alimentation + manuel Basic Atom + livre Magic Book (programmes jeux Atom). Le tout 1 500 F débattre. **Eric HAGÈGE, 3 bis, rue de Cambrai, Tour M, 75019 Paris. Tél. : 203.04.89 vers 20 h.**

**V11/71** — Vends Oric 1 48 K + cordon + adapt. (UHF) + 3 livres de Basic + 20 programmes (Xenon, Zaxxon, Hobbit, Harrier, Intercepteur, Cobalt, etc.). Valeur 4 500 F, vendu 1 800 F. **Philippe LECOMMANDEUR. Tél. : (1) 258.74.85.**

# LOGICIEURS

## UN TRÈS GRAND CHOIX DE PROGRAMMES

**A DÉCOUVRIR**

dans le "THÉOLOGUE", le catalogue\* de tous les logiciels Thomson.

**A VOIR**

sur le VIDÉO-DISQUE, tous les logiciels du catalogue et de nombreuses nouveautés telles qu'elles apparaîtront sur votre écran.

## DES ORDINATEURS PERFORMANTS ET COMPLETS

**THOMSON**

**Commodore**

**SANYO**

**PHILIPS**

**ADAM COLECOVISION**

**ATARI**

disponibles avec des centaines de logiciels.

### SPÉCIAUX JEUX :

Pour les vrais fanatiques du jeu : COLECOVISION, la meilleure console de jeux et maintenant un ordinateur complet avec ADAM.

(Adaptation à la console COLECOVISION avec imprimante et traitement de texte intégré).

\* Gratuit en notre magasin.

**V1172** — Vends Module N° 1 adaptateur multi-services de CBS Colecovision avec K7 (Tennis et Demon Attack) au prix de 900 F, valeur 1410 F (mai 84). **Jérôme MACKO-WIAK, 33, rue Sartat au 3 de Liévin, 62800 Pas-de-Calais. Tél. : (21) 28.27.48.**

**V1173** — Vends Oric 1 48 K (janvier 84) Péritel, alimentation cordon Din, 10 K7 de jeux dont Xenon, Zorgon, lecteur K7. Valeur 3700 F, cédé 2500 F. **Philippe VIGNERON, 6, rue Claude-Debussy, 92220 Bagneux. Tél. : (1) 656.24.66.**

**V1174** — Console Mattel + 11 K7 (Pitfall, Atlantis, Tou-tanikam, etc.), emballages d'origine. Prix : 1000 F. **Pascal SPILER. Tél. : (1) 324.52.26.**

**V1175** — Vends K7 Mattel de 150 F à 200 F pièce (Trésors de Tamin, Maîtres de l'univers et beaucoup d'autres. Vends K7 CBS Venture 150 F et Pitfall II 210 F. **Alain VILAIN, 27, rue T. Maillard, 10160 Aix-en-Othe. Tél. : (25) 46.72.97 après 19 h.**

**V1176** — Affaire ! Cède pour 2250 F la console CBS Colecovision avec 8 K7 dont The Heist (90 tableaux), Rocky, et poignées, BC'S Quest, Popeye, Decathlon. **Bruno LOUIS-REGIS, 38, rue Auguste-Renoir, 78400 Châtou. Tél. : (3) 952.50.86.**

**V1177** — Vends T1 99/4A (décembre 83) + Basic étendu + modules jeux + câble K7 + manettes + livres programmes : 2500 F. Boîte exts Périphérique + 2 unités disquette : 6500 F. **Bernard BAILLE, 1, rue Albert-de-Mon, 92600 Asnières. Tél. : 793.06.97.**

**V1178** — Vends Coleco CBS + 3 K7 : Donkey-Kong + Carnival + Zaxxon. Le tout pour 1200 F + vend Module Turbo 450 F, K7 Time-Pilot 250 F. **Cyril DONNE, 29, rue de la Montjoie, 78750 Mareil-Marty. Tél. : 958.05.25.**

**V1178A** — Affaire rare ! Vends CBS + 5 K7 (Donkey, Zaxxon, Ventures, Pitfall, Mouse Trap) mars 1984 : 3350 F. Vendu 2150 F. **Olivier BERTON, 1, rue Massenet, 77380 Roissy-en-Brie.**

**V1048** — Vends console Coleco + Turbo avec K7 + poignées Coleco avec K7 Base Ball + Roller Controller avec K7 + 11 K7, état impeccable, prix 4500 F. **Jean-Claude FABRE, 8, rue des Eaux, 75016 Paris. Tél. : (1) 527.79.95 après 20 h.**

**V1049** — Vends console Mattel extension clavier alphanumérique + 14 K7, peu servi, 3000 F, à débattre. **Marc CHIESA, 31 bis, rue Franklin-Roosevelt, 91480 Quincy-sous-Sénart. Tél. : (6) 900.77.39.**

**V1050** — A saisir très vite pour possesseurs de la console CBS 5 K7 Venture, Donkey-Kong Jr, Mouse Trap, Mr DO, Cosmic Avenger, 225 F 1 K7 ou 1000 F le lot. **Frédéric ALETTI, 6, allée Heurtebise Zac, 89000 Auxerre. Tél. : (86) 46.72.41.**

**V1051** — Incroyable ! Vends console Mattel Intellivision avec 16 K7 dont Popeye et Dungeons Dragons. Le tout très bon état, valeur 5300 F, cédé à 2200 F. **Stephan POUPEAU, 5, square Arthur-Honneger, 91450 Soisy-sur-Seine. Tél. : 075.86.58.**

**V1052** — Vends console CBS 1200 F + module n° 1 300 F, CBS, Zaxxon, Donkey-Kong, Black-Jack. Activation : Decathlon, Tennis, Atari : Moon Patrol, Dig-Dug, Vanguard, Popeye. **Patrick BOURSON, 116, bd Richard-Lenoir, 75011 Paris. Tél. : (1) 805.80.71.**

**V1053** — Vends CBS Coleco sous garantie + 6 K7 : Donkey-Kong, Donkey-Kong Jr, Q\* Bert, Zaxxon, Pitfall, Lady Bug 2000 F. Vends chaîne Hi-Fi Akai 2x48 W 4000 F. **Nicolas WITCZAK. Tél. : (1) 287.18.20.**

**V1054** — Vends T1 99/4 A Péritel, poignées, câble K7, ext. Basic, Parsec, TI-Iny, Car War, Echoes, Wampus, Dragon, Bas. et Ext. Bas. par soi-même, jeu entr. + K7 + livres. **Michèle FERRAND, 46, rue des Prés-Hauts, 92290 Châtenay-Malabry. Tél. : (1) 860.01.12.**

**V1055** — Vends VCS Atari + 2 paires de joysticks + 6 K7 1250 F. Vends console CBS + Donkey-kong + Schtroumpfs 1800 F + projecteur Chiron SP 330 + 6 films sonores 1650 F. **Raphaël RICHARD, 8, place Saint-Louis, Zup de la Madeleine, 28900 Chartres. Tél. : (37) 34.82.02.**

**V1056** — Vends jeu Atari très peu servi, complet avec encore le carton d'emballage, excellent état avec K7 : Defender, Asteroid, Star Raider et autres 1500 F. **Eric ANDRAULT, 57, rue du Général-de-Gaule, 94290 Villeneuve-le-Roi. Tél. : 697.45.52.**

**V1057** — Vends console CBS 1150 F + Turbo 450 F + adaptateur 550 F - Gat. to Apshai 325 F + James Bond 325 F + Subroc 290 F + Pepper 230 F + Smurf 230 F + Lady Bug 195 F. **Laurent KOHLER, 6, rue Alasser, 75015 Paris. Tél. : 567.90.38.**

**V1058** — Vends Mattel + 2 K7 au choix 700 F et K7 supplémentaires 100 F pièce, Imagic 150 F. **Mathieu STRICKER, 9, Villa Loandre, 75018 Paris. Tél. : 254.52.23.**

**V1059** — Vends Atari VCS TBE + 10 K7 (Phoenix, Dig-Dug...) 2300 F. Vends Commodore 64 sous garantie + lecteur K7 + (Scramble, Rnest Gateway...) + 5 livres 3500 F. **Patrice GARDIN, 9, rue des Martyrs-de-la-Résistance, 93390 Lannoy. Tél. : (20) 75.49.57.**

**V1060** — Urgent. Vends CBS Coleco cause double emploi 1200 F + 1 K7 + K7 Looping 150 F + module adap. antenne 200 F + K7 Zaxxon 250 F, le tout 1700 F. **David CAJE, 10, rue Eugène-Lefebvre, 91170 Viry-Châtillon. Tél. : 905.77.48 après 18 h.**

**V1061** — Vends Vectrex (09/84) + 6 K7 de jeu (Armor Attack, Hyperchase, Star Ship, Blitz, Sweep Clean, Berserk), état neuf, le tout 1300 F. **Christian POTION, 10, av. d'Evian-le-Chambord, 74200 Thonon-les-Bains. Tél. : (50) 70.27.27.**

**V1062** — Vends K7 CBS Coleco Mousse Trap 200 F + Carnival 150 F + Golf 200 F + Donkey-Kong Junior 200 F + Zaxxon 200 F. **Pierre PRADOUX, 4, rue Henri-Gormand, 69120 Vaulx-en-Velin. Tél. : (7) 826.35.67.**

**V1063** — Vends Vic 20 sous garantie + cartouche d'échecs + Vic Avenger + manuel français, valeur réelle 2700 F, vendu 1100 F. **Vilston FILIPOVIC, 13, rue Riblette, 75020 Paris. Tél. : 373.91.88 après 20 h.**

**V1064** — Vends Vic 20 + autoform + lecteur K7 + 5 K7 jeux éducation familiale + livre. Valeur 3000 F, vendu 2800 F, état neuf juin 84. **Tél. : (3) 035.88.53 après 18 h.**

**V1065** — Vends console Mattel, déc. 82 + 12 K7 (Donjon et Dragon, Tennis, Golf, Night Stalker, Ski, Space Battle, etc.), état neuf, valeur 5000 F, vendu 2100 F. **Luc WICTOR, 10, rue du Paquis, 95170 Ancerville. Tél. : (20) 70.37.20.**

**V1066** — Vends ordinateur ZX 81 février 84 avec Mem. 16 K + manuel + 70 programmes pour ZX + Ordi-5 n° 1 et 2 + 5 jeux : Tyrannosaure Rex, Mazogs, Simulateur de Vol Psion, ZX Chess II, Simulateur de Vol (Intercepteur cobalt), le tout pour 850 F. Merçi d'avance. **Stéphane BOHN, 4, rue de Picpus, 75012 Paris. Tél. : 341.45.31 après 19 h.**

**V1067** — Vends Vic 20 + Floppy Vic 1540 + imprimante NC 1615 + ext. 16 K Ram + manuels et livres. Programmes : Vicwriter, Echecs, Jeux, Disquettes, le tout 7000 F. **Torry BARBIER, 14, rue Taine, 75012 Paris. Tél. : 342.14.07.**

**V1068** — Urgent. Vends Oric-1 48 Ko Août 83 1000 F avec console Vectrex en prime. **Patrick FERRAND, 162, rue du Faubourg-St-Denis, 75010 Paris.**

**V1069** — Vends ordinateur Thomson TO 7, neuf 2500 F. **Alain LEVILLAIN, 45230 St-Maurice-sur-Aveyron. Tél. : (38) 97.13.21.**

**V1070** — Vends console Coleco84 1000 F + module multi K7 500 F + 40 K7 CBS Atari, Parker, 100 à 200 F pièce ou le tout 4000 F. **Dominique ALGAZZE, 88, res. Elysée 2, 78170 La Celle-St-Cloud. Tél. : (3) 968.28.95.**

**V1071** — Stop ! Vends Vectrex + 11 K7 pour 1300 F + 2 manettes de jeux. Urgent ! **Robin COOPER, 59, rue des Fraisières, 93420 Villemontais. Tél. : 861.54.78.**

**V1072** — Vends console CBS + K7 Donkey-Kong 900 F + K7 CBS Venture 150 F + Zaxxon 150 F + Lady Bug 150 F + Schtroumpfs 150 F + module Turbo + K7 Turbo 500 F (sous garantie) + Super Controller + K7 Rocky 500 F, état neuf. **Sylvain LAMBLLOT, 1, allée des Guinguettes, 92310 Sèvres. Tél. : 534.18.40.**

**V1073** — Vends Commodore 64 Pal + boîtier Pal-Péritel + K7 Beach-Head + moniteur couleur + lecteur K7 + Joystick, le tout sous garantie pour 7000 F. **CHABIN, 54, rue Pajol, 75018 Paris. Tél. : 249.66.56.**

**V1075** — A saisir. Vends console CBS Colecovision avec 4 K7 dont Zaxxon, BC'S Quest For Tires, vendu avec ou sans adaptateur Péritel 2350 F. **Jean-Paul BLANC, 64, avenue des Iris, 93370 Montfermeil. Tél. : 330.64.31 après 18 h.**

**V1076** — Vends Oric 1 48 K + câbles + documentation origine + nbrx logiciels jeux et utilitaires + 2 livres + 3 revues micronic + listing 2800 F. **Yves COTIN, 8, rue Verlaïne, Saint-Martin-du-Manoir, 76290 Montivilliers. Tél. : (35) 30.08.54.**

**V1077** — Vends Commodore CBM 64 Secam avec lecteur de K7 garantis jusqu'en décembre, 3000 F. **GODARD, 77174 Villeneuve-le-Comte. Tél. : 025.06.33.**

**V1078** — Urgent. Vends VCS Atari (1982) + 7 K7 (Combat, Space Invaders, Missile Command, Pelé Soccer, Décalation, Tennis), prix réel 2700 F, vendu 1700 F, GAR. 2 mois. **François THOS, 124, avenue Daumesnil, 75012 Paris. Tél. : 345.82.38 après 20 h.**

**V1079** — Super affaire ! Vends console CBS Colecovision + 5 K7 dont Time Piloe, Zaxxon, Cosmic Avenger, Mouse Trap, Donkey-Kong, le tout 2200 F. **Philippe GUILLOUX, 52, Pré-Chapotin, 38470 Vinay. Tél. : (76) 36.66.85.**

**V1080** — Vends VCS Atari 2600 + transto + 2 paires manettes + 3 K7, TBE 1000 F + Orgue Yamaha Porta Sound PC 100 + 25 playcards + boîtier + transto TBE 1800 F. **Olivier THOMARAT, 134, rue de Charenton, 75012 Paris. Tél. : (1) 307.56.61.**

**V1081** — Vends 30 F chacun ou échange prog. pour Spectrum 48 K. Liste sur demande timbrée (Jeux d'aventure, simulateurs, utilitaires, etc.). **Jean-Marie PABST, 30, rue Louis-Antier, 76300 Sotteville-les-Rouen. Tél. : (35) 72.47.65.**

39, rue de Lancry, 75010 PARIS.  
Tél. : (1) 206.72.28. Métro. J. Bonsergent

# PETITES ANNONCES

V110/82 — Vends Sharp 1261 + Sharp 1255 (9 K) + Sharp 1245 + CE 125. Prix neuf moins 30 %. **J.-P. DUPLANIL**, 2, rue Ravel, 92300 Levallois. Tél.: 731.45.23.

V111/1 — Vends jeux CBS + module Turbo + 9 K7 (007, Pitfall, Buck Rogers, Zaxxon...) + adaptateur Périel, prix 3 000 F. **Thierry ZAWADZKI**, 3, rue Gérard-Philipe, 94400 Vitry-sur-Seine. Tél.: 681.79.86, après 18 h.

V112/2 — Vends Oric-Atmos écran couleur Taxan, crayon optique. Neufs sous garantie 5 500 F. **Christophe POISSON**, 75002 Paris. Tél.: 233.15.38.

V113/3 — Urgent ! Vends cause achat d'un ordinateur console VCS Atari 2600 état neuf + 8 K7 (Tennis, Décaathlon, Demon Attack, etc.). Prix 1 990 F. **Raphaël HENRY**, 7, square A.-Ribot, 77000 Melun. Tél.: (6) 068.58.51.

V114/4 — Urgent, besoin d'argent. Vends Vectrex + 7 K7 + crayon optique + jeu en mémoire et 2 jeux LCD pour celui qui répond le plus vite. Prix 2 500 F. **Olivier FRANCESCAIN**, 3, rue des Potiers, 91410 Dourdan. Tél.: 459.58.54.

V115/5 — Vends console Mattel + K7 Beamrider, Dracula, Zaxxon, Tron, Foot, Space Hawk, Roulette, 1 500 F ou échange contre Vectrex + 1 K7. **Philippe POTTIER**, 1, rue Léon-Bueme, apt. 904, bat. H, Bouleau, 44200 Nantes. Tél.: (40) 89.62.90.

V116/6 — Vends CBS + K7 Donkey Kong 1 200 F, 1/12/83 excellent état, emballage. **Marc MIGUERINA**, 73, rue des Gros-Grès, 92700 Colombes. Tél.: 785.17.91.

V117/7 — Stop ! Vends jeu vidéo CBS (12/83) TBE, très peu servi + 9 jeux + 1 volant. Prix à débattre (valeur réelle 5 000 F). **Guillaume LAMONACA**, 14, av. de la Durance, 13117 Laverne. Tél.: (42) 81.05.25, après 18 h.

V118/8 — H. 38 ans vends cons. CBS peu servie + 8 jeux : Zaxxon, Looping, Donkey-Kong et Donkey-Kong Junior, Venture, Schtroumpfs, Q\* Bert, Turbo. Val. 4 800 F, cédé 3 600 F. **Alain LOUPIAS**, 76, av. de la Chardonnière, 78124 Marolix-sur-Mauldre. Tél.: (3) 090.92.26, après 20 h.

V119/9 — Vends console Mattel + Intellivoice + 24 K7 : Les Maîtres de l'Univers, B 17, Sewer Sam + nombreux K7 Parker Imagio..., - 50 % du prix d'achat + vends ordinateur Aquarius + extension + manettes de jeux + K7 Trésor de Tarmin. Acheté 2 400 F, vendu 1 800 F + vends K7 Spectrum 48 K - 30 %. **ALAIN**. Tél.: (42) 43.17.45.

V1110/10 — Vends Atari 600 XL + Interface Pal Secam + 4 cart. : Pole Position, Donkey-Kong, Pengo, Jumpman Jr, garantie (valeur 4 300 F), sacrifié 2 500 F. **Gonzague JOUFRAY**, 265, allée Chardin, 95650 Villeneuve-d'Ascq. Tél.: (20) 05.01.89.

V1111/11 — Vends console Vectrex + 14 K7 bon état 1 800 F. Vends K7 pour CBS : Gorf 150 F, Cosmic-Avenger 150 F, Donkey-Kong Jr 200 F, Zaxxon 300 F, Q\* Bert 300 F. **Jean-Luc HUFSCHEMITT**, 27, rue Buffon, 93420 Villepinte. Tél.: 860.99.86, après 19 h.

V1112/12 — Vends Coleco + 6 K7 (Donkey-Kong, River Raid, Q\* Bert, M. Do, Time Pilot, Zaxxon), valeur réelle 3 800 F, prix 1 600 F. **Philippe LECOMMANDEUR**, 18, rue Eugène-Süe, 75018 Paris. Tél.: 258.74.85, entre 18 h et 19 h 30.

V1113/13 — Vends Spectrum + 60 Logiciels + Interface manette de jeux, le tout vendu 2 800 F. **Issy-les-Moulineaux**. Tél.: 554.46.23, après 19 h.

V1114/14 — Vends VCS 2600 Atari (février 84) avec K7 Pac Man, Frogger, Space Shuttle, Space Invaders, Space War, le tout 1 600 F. **Stéphane GAHERY**, 13, allée du Prunier-Hardy, 92220 Bagneux. Tél.: 656.67.78.

V1115/15 — Vends console CBS 1 300 F + adaptateur pour antenne UHF 250 F + module de pilotage et K7 Turbo 450 F, Zaxxon 250 F, Donkey-Kong 100 F. **Antoine SOLDANI**, 8, rue du Pressoir, 28500 Luray (près de Dreux). Tél.: (37) 46.32.04.

V1116/16 — Vends console CBS (01/84) + 6 K7 : Cosmic A., Looping, Mr Do, Space Panic, Tutankham, Donkey-Kong. Le tout 2 800 F, vends K7 CBS de 100 à 300 F. **Alexandre LELOUTRE**, 6, rue du Caire, 75002 Paris. Tél.: 233.98.75.

V1117/17 — Vends batterie électronique Mattel Synsonics Drums très peu servie 1 000 F + baguettes gratuites. **Hélène ARDITTI**, 54 bis, rue Cardinet, 75017 Paris. Tél.: 227.71.24.

V1118/18 — Vends pour Coleco : Donkey-Kong Junior, Venture, Victory, Frogger, Lady-Bug, Schtroumpfs, James Bond, Frezzy, 200 F pièce. Module Atari + Wizard of Wor 410 F. **Stéphane BIDOUBE**, 417, route du Médoc, 33520 Bruges (Bordeaux). Tél.: (56) 28.54.24.

V1119/19 — Vends Atari VCS 2600 TM + 3 K7 990 F, Joust, Dig-Dug, Space Inv. + transfo + 2 manettes. Etat neuf. **Christophe BONNET**, 10, rue du Docteur-Rouques, 95100 Argenteuil (ou région parisienne). Tél.: 410.34.33.

V1120/20 — Vends chaîne Bang Olufsen type 5000 : ampli + tuner + platine + 2 enceintes 80 W + magnétophone + commandes distantes. Facture garantie neuve 20 000 F. **Bernard MAIRET**, n° 2 HLM Les Grandes Vignes, Damparis, 39500 Tavaux. Tél.: (84) 81.97.60.

V1121/21 — Vends ordinateur Atari 400 (+ 6 K) + cartouche Basic + 1 Joystick + Pac Man + K7 multijeux, le tout 1 500 F, acheté fin décembre 83. **Pierre BROS**, 116, rue Réaumur, 75002 Paris. Tél.: 233.03.69.

V1122/22 — Vends console Phillips C 52 + 5 K7, valeur 2 300 F à débattre 1 000 F, console Atari 2600 + 5 K7, valeur 2 600 F à débattre 1 500 F. **Danièle NEBBIA**, 15 B, boulevard Péro, 13008 Marseille. Tél.: (91) 71.91.03.

V1123/23 — Vends Videopac + G 7400 (état neuf, déc. 83) + 4 K7 : n° 13, 24, 33, 51, prix 800 F. **Jacques FLOTES**, 28, rue Paul-Bert, 94290 Villeneuve-le-Roi. Tél.: 597.49.59.

V1124/24 — Vends jeu CBS 600 F, Turbo 350 F, Roller 350 F et 20 K7 de 100 à 250 F (import). Vends 10 K7 Vectrex, 60 F pièce. **Philippe SCHAAN**, 3, rue Lacépède, 93800 Epinay-sur-Seine. Tél.: 829.56.05.

V1125/25 — Vends Spectrum 48 K + 3 livres + Interface et manette de jeux + 2 K7 de jeux, prix 2 500 F. Vends également K7 Colecovision. **Sébastien GREBOT**, 37, bd St-Martin, 75003 Paris. Tél.: 278.51.38.

V1126/26 — Vends ZX 81 + clavier + lecteur K7 + Alimen + cordons + filtre + 16 K7 + 10 K7 + 5 livres + manette + rev., le tout 2 000 F en espèces. **Jacques BOURGEOIS**, 49, rue de la Goutte-d'Or, 75018 Paris. Tél.: 262.05.15.

V1127/27 — Vends Atari 2600 + 4 K7 + manettes supplément état neuf, prix 900 F. **Philippe GAGNEUX**, 5, rue des Mésanges, 91130 Ris-Orangis. Tél.: (6) 906.92.62.

V1128/28 — Vends programmes originaux pour Apple II + ou lie le à partir de 200 F. **Fabrice LAGNEAU**. Tél.: (1) 263.07.81.

V1129/29 — Vends Mattel + 14 K7 3 000 F et Vectrex 2 K7 900 F. Tél.: (1) 241.09.75.

V1130/30 — Vends console Vectrex + 2 boîtiers de commande + Star Hawk + Football. Valeur 2 800 F, août 83, peu servie, vendue 1 800 F. **Laurent CORDIER**, 75016 Paris. Tél.: (1) 651.80.47.

V1131/31 — Economique ! Vends Vectrex 2 boîtiers + 10 K7 : Ripoff, Space Wars, Berzek, Soccer, Solarquest, Starship, Armor, Cosmic Scramble, Cleansweep 2 000 F. **Daniel BOUCHER**, 20, rue Marc-Sangnier, 93190 Livry-Gargan. Tél.: 383.83.04, après 19 h.

V1132/32 — Vends console Mattel + Intervoice + 26 K7 jeux (dont 2 sonores) + prise Périel (4 000 F), excellent état (1983). **Marc OCHLHAFEN**, 13, rue des Ursulines, 93200 Saint-Denis. Tél.: (1) 820.72.04.

V1133/33 — Vends 3 K7 Colecovision Donkey-Kong 200 F, Venture 200 F, Zaxxon 300 F, ou les 3 K7 pour 650 F. **Renald NOAILLES-GOBBY**, Messon, 10190 Estissac. Tél.: (25) 70.33.95.

V1134/34 — Vends K7 Atari : Pelé's soccer 150 F + Berzek, E.T., Tennis 190 F + Joust, Moon Patrol, Star Raiders, Pole Position, Mr Pac Man 210 F + Asrérodes 190 F. **Frédéric LANGLOIS**, Hameau de Chanteloup, Gironles, 45120 Chalettes-sur-Loing. Tél.: (38) 85.47.18, après 19 h.

V1135/35 — Super ! Vends Atari CX 2i Ko Pal, TBE + 4 K7 + Joysticks + transformateur 800 F, proposition honnête surtout, n'hésitez pas à vous renseigner. **Hervé BARRIQUAND**, Rambures, rue du Château, 80140 Oisemont. Tél.: (22) 25.81.48.

V1137/37 — Vends CBS 1 000 F, Turbo + K7 600 F, Contrôleurs + K7 Rocky, Base Ball 800 F, 13 K7 dont Q\* Bert, Zaxxon, Looping, donkey-Kong Jr, etc., 200 à 250 F chaque. **André FAVA**, 4, av. des Chataigniers, 77140 Moncourt-Fromonville. Tél.: (6) 428.86.66.

V1138/38 — Achète console CBS Coleco avec K7 800 F. Achète lots de K7 Coleco 6 K7 pour 500 F avec notices. **Jacky BIDOUX**, 18, rue Bertrand-Bonin, 93130 Noisy-le-Sec. Tél.: (1) 847.95.29.

V1139/39 — Vends jeu Philips Videopac N 60 + 32 K7 dont les K7 n° 1, 9, 31, 42, Super Cobra, Popeye..., (le tout en très bon état), vendu 2 100 F (valeur 5 000 F). **Alexandre BILLARD**, 5, square Saint-Germain, Les Grandes-Terres, 78160 Marly-le-Roi. Tél.: 958.12.77.

V1140/40 — Vends avec piles Mario Bros double écran 130 F, Donkey-Kong double écran 120 F, Monster Piano 130 F, Snoopy Tennis 100 F, Frogger 220 F, Puck Monster 220 F, Pipeline 220 F, Gravity 3 jeux en 1 gratuit pour achat 2 jeux. **Armand BERTHOLOME**, SP 69 045/D, Allemagne. Tél.: (19-49) (6321) 16135.

V1141/41 — Vends module informatique Mattel, prix à débattre et 3 K7 Mattel 100 F pièce. **Jean-Noël JACQUIS**, allée de la Croix-des-Rameaux, 63430 Pont-du-Château. Tél.: (73) 83.15.94.

V1142/42 — Vends console Mattel (12/82), peu servie, parfait état, + 7 K7 (Sub Hunt, Roulette, Auto Racing, Snafu, Utopia, Tennis, Star Strike) pour 2 000 F. Urgent. Tél.: (1) 624.53.51.

V1143/43 — Cherche pour Mattel Intellivoice K7 Intellivoice complète avec boîte, livre et plaquettes de jeu. Faire offre

après 19 h. **Bernard BOUXIERES**, 54270 Essey-les-Nancy. Tél.: (8) 320.42.87.

V1144/44 — Vends Vic 20 + 16 K7 + Drive 1541 + imprim. GP 100 VC + magnéto + K7 autoform. Basic + Vicat + Basicalc + divers autres extensions 4 100 F + port. **Vincent HIREL**, 23, rue de Villeroij, 91480 Quincey-sous-Senart. Tél.: (6) 900.68.29.

V1145/45 — Vends console Atari 2600 avec 36 cartouches de jeux pour 3 000 F, valeur 12 000 F + micro Atari 400 avec lecteur K7 pour 1 200 F. **ERIC**, Chartres. Tél.: (37) 35.23.27.

V1146/46 — Vends ZX 81 + 16 Ko + manette de jeux + 14 K7 + 2 livres de programmation, très bon état, le tout 1 000 F. **Daniel CLASSEAU**, 4, Mail des Tilleuls, 77420 Champs-sur-Marne. Tél.: (6) 005.10.53.

V1147/47 — Vends CBS Coleco + 4 K7 dont Zaxxon 1 500 F et console Mattel + 4 K7 980 F, le tout parfait état. **Philippe IMBERT**, 318, rue du Felibrige, 83600 Fréjus. Tél.: (94) 51.53.48.

V1148/48 — Vends CBM 64 Printer 4 coul. + disquette 170 Ko + lecteur K7 + Joystick + Paddles + Tool 64, Stat 64, Autobasic, jeux, livres (déc. 83) 9 000 F. **René FESTEL**, B.P. 50003, ZI Paris Nord 2, 95945 Roissy-Ch.-de-gaulle Cedex. Tél.: (1) 867.14.38.

V1149/49 — Vends lecteur de disquettes 1541 pour Commodore 64, garantie 1 an et demi, pilces et main-d'œuvre, état neuf, prix 2 000 F. **Philippe TONDU**, 55, rue du Ranelagh, 75016 Paris.

V1150/50 — Urgent ! Vends Moniteur couleur Europhon 36 cm (janvier 84), valeur env. 3 000 F, cédé à 2 000 F (possibilité de discussion), révision faite en oct. 84. **Guillaume OEH-LIG**, 23, rés. Antibes II, 80000 Amiens. Tél.: (22) 47.30.72, le soir.

V121/1 — Vends ordinateur d'échecs Elite A/S février 1984, excellent état Elo : 1850, emballage d'origine, prix net : 5 700 F, cédé 4 200 F. **Brice BOISSEL**, 12, avenue Jean-Moulin, 26500 Bourg-les-Valence. Tél.: (75) 58.27.35.

V122/2 — Vends Spectravideo 318 Périel (4-84) + magnéto + 6 K7 + 1 cartouche + 30 programmes personnels + livres : 3 350 F. **LAMBERT**, 1, square Henri-Sellier, 94600 Choisy-le-Roi. Tél.: 884.17.70.

V123/3 — Stop affaire ! Vends ZX 81 + 16 K + magnéto + clavier ABS + près de 90 programmes 16 K + mode d'emploi + cordon + 1 livre. Le tout en très bon état : liquidé à 1 600 F. Vite ! **Stéphane FRIGO**, 27, rue Albert-Thomas, 94280 Fresnes. Tél.: 350.96.65.

V124/4 — Vends Mattel Intellivoice + 15 K7 (janvier 84). Liste sur demande. Le tout : 1 500 F seulement ! Dépêchez-vous... **Gilles BRUNEL**, 6, villa Gagliardini, 75020 Paris.

V125/5 — Urgent ! Affaire ! Console CBS + Pitfall + Sub-roc + Venture + Donkey Kong (septembre 1984) sous garantie : 1 500 F à débattre ! Parfait état. **Philippe MARTINES**, 58 bis, rue Tourgueneff, 78380 Bougival. Tél.: (3) 918.31.54.

V126/6 — Vends Atari 2600 + 17 K7 les meilleures + 2 paires de manettes, valeur 6 000 F, cédé 3 800 F. **Gérard DEMARET**, 62700 Bruay-en-Artois. Tél.: (21) 53.24.16 (après 17 h).

V127/7 — Vends CBS Coleco + 1 K7 : 800 F. Vends aussi K7 CBS (Décaathlon, Monweeper, T. Pilot, Donkey-Kong, Donkey Kong Jr, Zaxxon, Carnival, Lady Bug), 200 F le K7. **Arnaud LEROY**, 106, rue Marc-Sangnier, 94700 Maisons-Alfort. Tél.: (1) 207.83.49.

V128/8 — Vends console CBS + 7 super cartouches + Quick Shot 3, le tout cédé 3 000 F au lieu de 3 900 F. Etat neuf. Urgent. **Laurent VERDIER**, 182, avenue Rouget-de-l'Isle, 94400 Vitry-sur-Seine. Tél.: 681.47.20.

V129/9 — Vends CBS + Donkey Kong : 900 F + nombreuses autres K7 de 200 à 550 F. **LAMBERT**, 1, square Henri-Sellier, 94600 Choisy-le-Roi. Tél.: 884.17.70.

V1210/10 — Incroyable ! cédé PC-1500 + imprim. + magnéto + mémoire 8 Ko + 30 magazines + livres + coffret rangement + manuels le tout 1 500 F ! **Kiyon TRAN**, 50, avenue Kleber, 78110 Le Vésinet. Tél.: (1) 071.66.56.

V1211/11 — Vends Dragon 32, état neuf (1 an) avec + de 200 programmes de jeux (Arcades, Reflexion, etc.) + 2 joysticks + lecteur de K7. Le tout : 2 300 F (à débattre). **Christophe COURCEL**, 9, rue Emille-Duclaux, 75015 Paris. Tél.: (1) 783.49.85.

V1212/12 — Vends ZX Spectrum Périel 48 Ko (10/84) + interface jeux et N/B + K7 jeux + 2 livres : 2 300 F. **Pascal MARQUET**, 39, av. Jean-Jaurs, 75019 Paris. Tél.: (1) 290.68.54.

V1213/13 — Vends Oric-1 48 Ko, moniteur Zenith : 1 600 F. Acheté en août 83 : 3 270 F. A peu fonctionnant. Possibilité échange contre Atari 2600 avec K7. **Patrick FERRAND**, 162, rue du faubourg Saint-Denis, 75010 Paris. Tél.: 240.97.33.

V1214/14 — Vends Intellivoice bon état + 20 K7 (séparément 90 F la K7) : console 1 000 F ou 2 500 F la console et les 20 K7. **Fabien DASSONVILLE**, 34100 Montpellier. Tél.: (67) 40.03.46 aux heures des repas.

V1215/15 — Vends Spectrum 48 Ko Périel sept. 84 + 10 K7 jeux (Cobalt, Psytron, Zaxxon, etc.) + livre 50 programmes : 2 200 F, K7 jeux disponible séparément - 50 % de leur prix. Urgent. **Arnaud DAVID**, 75000 Paris. Tél.: 883.62.30.

V1216/16 — Vends Mattel + K7 Burger Time, Soccer, Utopia, Supper Cobra, Ski, Tennis, Tron, Deadly Disc, Star Strike. Valeur : 3 300 F, vendu : 2 000 F. A débattre. **Xavier DALUZEAU**. Tél.: (3) 451.08.17.

V1217/17 — Vends K7 Mattel Astromash, Space Battle (95 F) + Star Strike, Soccer, Basket, Tennis, Tron 1, Triple Action, Sub-Hunt, Night Stalker (135 F) Ecs. 800 F. **Renaud MARIN**, 27, bd Lénine, 69200 Villeseux. Tél.: (7) 870.99.95.

V1218/18 — Vends Vectrex + 6 K7 l.b.6. valeur 4 000 F, cédé 2 500 F. Jeu LCD. Le canyon au diamant 3 écrans 180 F. Jeu Hanimec + 2 K7 (sport, bat. nav.) pour TV : 3 000 F. **Yann ANTIGNAC**, rue du Prieur-Saint-Philibert, Le Collier, 44850 Ligné. Tél.: (40) 25.41.74 après 19 h.

V1219/19 — Vends pour Atari 800 XL, 800, 600 XL, 400 jeux ! Pôle Position 150 F, Missiles Command 150 F, Caverns of Mars 150 F + logiciel Pilot utilita. 700 F. **Jean-Pierre MALETANO**, 22, rue des Tulipes, 77340 Pontault-Combault. Tél.: (6) 028.43.54.

V1220/20 — Vends console Mattel + ext. informatique + 6 K7 (parfait état, emballages d'origine et notices) + lecteur enregistreur. Le tout 3 000 F. **Sébastien COSTE**, 58, bd de la République, 92210 Saint-Cloud. Tél.: 602.51.43 après 19 h 30.

V1221/21 — Vends Oric-1 48 Ko Périel + magnéto + 2 livres + revues + 30 programmes (jeux et utilitaires) + joystick + interface. Le tout 2 500 F. **Guillaume BAILLARD**, 93 bis, av. du Roule, 92200 Neuilly. Tél.: 722.86.74.

V1222/22 — Vends TI 99/4A + Périel + magnéto TI + câbles + manettes + 6 cartouches (Parsec, Invaders, Mash...) + Basic par soi même + livres. Valeur : + 3 100 F. Prix : 2 000 F. **Sébastien RICHARD**, 37, rue J.-F.-Kennedy, 94370 Noisieux. Tél.: (1) 590.36.21.

V1223/23 — Vends VCS Atari l.b.6. (83) + K7 (Battle Zone, Vanguard, Joust, Donkey Kong, Breakout, Warlords, Space Invaders). Le tout 1 300 F. **Eric DELRIEU**, 1, rue Emmanuel-Chatrier, 94430 Chennévières. Tél.: 594.78.45 après 20 h.

V1224/24 — Vends Atari 400 + cartouches, Basic, Star Raiders, Jumbo Jet Pilot + K7 jeux + 1 joystick Wico. 1 200 F. Tél.: 063.12.41.

V1225/25 — Vends console Mattel Intellivoice + 6 K7 (Advanced Dungeons & Dragons, Zaxxon, Burger Time, Sea Battle, Soccer, Echecs). Prix : 1 400 F. **Pierre NOIROT**, 10, rue des Concessions, 91470 Limours. Tél.: 4858.17.23.

V1226/26 — Vends K7 CBS Coleco Cosmic Avenger, Pepper 2, Venture, Zaxxon, Time Pilot, Super Cobra, Gorf, etc., de 150 à 250 F + console CBS 1 000 F à débattre. **Jean-Mar Boyer**, 111-113, av. de la République, 93170 Bagnole. Tél.: 384.31.00 à partir de 19 h.

V09/01 — Urgent ! Vends Atari VCS 2600 1 500 F avec 3 K7 + 2 manettes + transformateur + Dig Dug + Space Invaders et Joust. **Christophe BONNET**, 10, rue Rouques, 95100 Argenteuil. Tél.: 410.34.33.

V09/02 — Vends VCS Atari + K7 Combat + Basic-programming + 2 commandes dont celle à touche, le tout 1 000 F. Achteur dans région parisienne de préférence. **Olivier DIDELOT**, 8, rue St-Denis, 93400 St-Ouen. Tél.: 257.43.91.

V09/03 — Vends Donjons n° 2, Treasure of Tarmin 200 F + Intellivoice avec B 17 + Nova Blast, prix très compétitifs + Paples Controllers Atari. **Eric DELAUNE**, 19, rue du Collège, 75008 Paris. Tél.: 359.20.94.

V09/04 — Vends TI 99/4 A + Périel (9/83) + cordon magnéto + manettes + modules Parsec et Burger Time + Aventures (3 K7) sans le module + jeux et prog TI + revues 1 300 F. **Cyril DOMINIC**, 68, avenue Paillipoteaux, 08200 Sedan. Tél.: (24) 29.66.32.

V09/05 — Vends console Videopac C 52 + 1 cartouche, ses choix entre les n° 1, 4, 6, 11, 20, + 27, 29, 36, 38, 53, + 400 F. Faire offre le tout en très bon état. **Véronique DUMIOT**, 49, avenue de la Division-Leclerc, 93150 Le Blanc-Mesnil. Tél.: (1) 867.71.53.

V09/06 — Vends ordinateur Laser 200 TBE, acheté mars 84 + 1 K7 Expansion, le tout 1 780 F ou ordinateur Philips Videopac + 6 K7 TBE 1 200 F. **STEPHANE**, 95660 Champagny/Oise. Tél.: 470.25.37.

V09/07 — Vends ordinateur Hector + K7 jeux + K7 vierges 2 200 F (valeur 3 500 F). **Claude MARCHINI**, 15, rue Jean-Jaurs, 91670 Angerville. Tél.: (6) 495.26.51.

V09/08 — Vends TI 99/4 A complet + Joyst. + 4 jeux + 2 livres + cordon K7 + Magnéto K7. Prix : 2 200 F. **Frédérique MERTEN**, 7, allée des Paturins, 77500 Chelles. Tél.: (1) 426.06.43 après 17 h.

V09/09 — Vends VCS Atari + transformateur + 2 paires de manettes + 1 spéciale Star Raiders + 1 livre de range-

ment + 16 K7, TBE. Prix: 3700 F au lieu de 6000 F. **Serge GARNIER, 53 ter, impasse des Prés, Le Jupiter A, 83140 Six-Fours-les-Plages.** Tél.: (94) 25.71.75.

**V09/09 bis** - Cause départ étranger vendus TO 7 (juin 84) + cartouche et livre Basic + 1 livre. Valeur 3400 F, vendu 1800 F. **Max URIEN, 16, rue des Alouettes, 38300 Bourgoin-Jallieu.** Tél.: (74) 28.12.29.

**V09/10** - Vends véritable Flipper électro-mécanique de café, type: Surf Champ, Gottlieb, parfait état de fonctionnement. Prix 1500 F. **MARC.** Tél.: (1) 821.42.87.

**V09/11** - Vends accordeur électronique Korg WT 12, 5 octaves, calibre, sélecteur d'octave et de note de démon en demi-ton, très peu servi. Prix 1000 F. **Christian LE GUEN, Lycée d'Etat, rue J.-J. Rousseau, 95200 Sarcelles.** Tél.: (3) 990.26.41.

**V09/12** - Vends ZX 81 complet, très bon état, 1983 + manuel Basic + 16 K + Interface et manette de jeux + 50 prosgr sur K7, prix 900 F. **Philippe DHOTTE, 88, av. Pasteur, 93100 Montreuil.** Tél.: (1) 858.28.08.

**V09/13** - Vends K7 pour ZX 81, clavier ABS et « Clefs pour le ZX 81 ». Recherche n° Ordri 5, si possible dans les premiers n°. **Laurent LE CORRE, 5, allée des Amandiers, 78310 Elancourt.** Tél.: (3) 062.10.12.

**V09/14** - Vends Microvision + K7 Casse-Briques et Flipper 300 F, à débattre, 100 F pièce. **Eric DELHAYE, 18, rue de la Monnaie, 34920 Le Crès.** Tél.: (57) 70.27.46.

**V09/14 bis** - Vends TO K7 pour Atari 2600 VCS pour leurs prix d'achat soit 2000 F et je vous cède mon Atari 2600 VCS pour 1000 F. Attention c'est une affaire. **David DEFLACHE, Gruges-Les-Côtes, 69210 Bully.** Tél.: (74) 01.43.89.

**V09/15** - Vends CBS Colecovision + 10 K7 peu utilisés (sous garantie) + module Turbo, prix à débattre. **Jean-Philippe LABRUYERE, Ecole maternelle, 26770 Tauignan.** Tél.: (75) 52.54.02 après 18 h.

**V09/16** - Vends Videopac Philips G 7200 écran incorporé + 2 K7 (Monstre de l'Espace et Cauchemar), très bon état (1 an), acheté 1500 F, vendu 1000 F. **Eric RAMBAUD, 58, rue P.-V. Couturier, 93180 Noisy-le-Grand.**

**V09/17** - Vends console Atari + 5 K7 très bon état: Demon Attack, Pac Man, Combat, Dodg'em, Asteroids. Cédé 1200 F. **Pascal AZZI, 7, allée Ambroise-Paré, 91170 Viry-Châtillon.** Tél.: 944.58.32.

**V09/17 bis** - Vends Videopac Philips C 52 état neuf + 10 K7 n° 1, 4, 6, 18, 22, 24, 25, 36, 38, 39, le tout à 2000 F. **Christophe MARTIN, 28, Route Nationale, 06530 Peymeinade.** Tél.: (3) 86.03.12.

**V09/17 ter** - Vends Spectrum 48 K + magnéto + Interface ZX 2 + Quick Shot 1 + 13 K7 jeux (Jet Set Willy, Sabre Wulf, Manic-Miner, Cheq-Flag, Atic Atac...) + 4 livres Basic, valeur 4200 F, laissé à 2000 F (démonstration possible). **Denis MERCIER, 26, bid Alber-Carnus, 95200 Sarcelles.** Tél.: 990.06.63.

**V09/18** - Vends pour Atari 2600 K7 Enduro, Pitfall II, Phoenix, Yars Revenge et Space Invader, état parfait. **Nicolas MICHEL, 15, rue du Saut-de-Loup, 78290 Croissy.** Tél.: 978.28.72 après 18 h.

**V09/19** - Vends pour Coleco Roller Controller + K7 Slither dans sa boîte 600 F, K7 Space Fury 250 F, le tout 800 F, K7 Nova Blast (Imagic) 340 F. **David MALKA, 16, rue Maxime-Gorki, 93150 Blanc-Mesnil.** Tél.: (1) 867.44.23.

**V09/20** - Vends console CBS 1100 F + module Turbo 600 F + Texas Instrument TI 99 + K7 1100 F + 1 Joystick SS 20 adaptable CBS, Atari, TI 99 2500 F + Videopac Philips G 7400 + 4 K7 1000 F + 1 jeu Echec Electronique Fidelity SCC 8 800 F. **Denis ACCARY, 62, av. de Verdun, 94450 Limeil-Brevannes.** Tél.: 589.05.81.

**V09/21** - Urgent! Vends console Vectrex très bon état 850 F, garanti encore trois mois et K7 Cosmic Chasm 250 F, Fortress of Narzod 250 F, Starhawk 120 F. **Renaud CHATELAIN, 3, Grande Traversière, Le Parc des Aigles, 60270 Gournieux.** Tél.: (4) 457.05.04.

**V09/22** - Vends Videopac Philips + K7 n° 7, 9, 14, 18, 22, 25, 38, le tout pour 1000 F + nombreux livres: « Strange », « Titan », « Nova ». **Thierry MAGNE, 40, rue Gallieni, 87100 Limoges.** Tél.: (55) 79.52.58 après 19 h.

**V09/23** - Vends pour TI/99: Munchman, Parsec, TI Invaders, Moosweeper 125 F pièce. Vends ou échange pgms pour CBM 64. **David PENTIER, 7, rue Simon-Dubois, 62600 Berck-Plage.** Tél.: (21) 09.47.11.

**V09/24** - A ne pas manquer! Vends K7 Defender, jamais servi, 200 F seulement! **Cedric FERON, 11, place Talma, 59218 Poix-du-Nord.** Tél.: (27) 26.40.81.

**V09/25** - Vends K7 CBS module Turbo + K1 400 F (Looping, Cosmic Avengers, Gorf, Venture, Lady Bug, Schtroumpfs). **Christian DAMOUR, Lotissement Les Sabotères, 30820 Cavelan.** Tél.: (56) 81.48.85.

**V09/26** - Vends Videopac Philips C 52 + 15 K7 n° 1, 4, 9, 12, 16, 18, 20, 22, 24, 25, 26, 32, 33, 34, 35. Le tout soldé à 2000 F. **Alexis ROLLIER, 118, avenue Félix-Faure, 75015 Paris.** Tél.: 554.85.53.

**V09/27** - Vends Commodore 64 Secam + lecteur K7 + jeux (3). Etat neuf (âge: 9 mois), valeur du lot 4410 F, vendu à 4000 F. **Franck MARCHAND, 14, rue du Gard-Chasse, 93260 Les Lilas.** Tél.: (1) 843.11.86 après 18 h.

**V09/28** - Vends ZX 81 + 16 K + son + 142 progs + 6 livres + 1 K7 + séerie Ordri-5, prix 1800 F. **L. TOUZE, 6, rue Carcat, 77120 Coulommiers.** Tél.: (6) 403.56.00.

**V09/29** - Vends micro-ordinateur Atari 800 XL + lecteur de K7 + raccord Pal Secam et Péritel + K7 jeu Dimension X + livre. Prix neuf 6500 F, vendu 5500 F (sous garantie). **Fabrice GADEAU, 44, rue Georges-Clémenceau, 93190 Livry-GARGAN.** Tél.: 388.50.94.

**V09/30** - Vends cartouche Atari Defender 200 F ou échange contre Schtroumpfs, Venture ou Cosmic Adventure pour CBS. **Julien MARUSI, 62, rue Jean-Martin, « Le Riviera », 13005 Marseille.**

**V09/31** - Urgent. Vends console CBS Coleco sous garantie (jamais servie) + 4 K7 (Zaxxon, Donkey-Kong, Cosmic Avenger, Venture), laissé pour 1500 F. **Bruno BIRON, 16, rue de Dijon, 94140 Alfortville.** Tél.: 375.48.54.

**V09/32** - Vends Alice jan. 84, état neuf + 2 K7 de jeu + 1 livre + cordon Péritel. Prix total 1500 F, vendu 995 F. **Emmanuel DENAVE, 81, rue Victor-Hugo, 71000 Macon.** Tél.: (85) 38.10.35.

**V09/33** - Vends console Mattel de nov. 82 + 12 K7 (Tennis, Golf, etc.). Le tout 3000 F (valeur d'achat 4635 F). **François CHARLES, 20, rue de Corse, 93600 Aulnay-sous-Bois.** Tél.: 868.32.79.

**V09/34** - Vends console Mattel + 14 K7 dont Dungeons ans Dragons, Pitfall, Q\* Bert, Happy Trail, Tron 1 et 2, Ski, Tennis, Burger Time... Valeur 5000 F, sacrifié 3800 F. **Bruno GARCIA, 23, bd Lénine, 69200 Venissieux.** Tél.: (7) 867.20.06 après 18 h.

**V09/35** - Vends K7 Vectrex (Webwar, Scramble, Hyper Chase, Star Hawk, Cosmic Chasm, Blitz, Soccer, Spike, Clean Sweep). Prix intéressants. **Pascal DESNOGUES, 7, avenue Brown-Séguard, Hall A, 06000 Nice.** Tél.: (93) 53.00.26.

**V09/36** - Vends Oric 1 48 Ko modulateur N/B intégré + Péritel + K7 jeux (Aigle d'Or, Driver, Galaxian...) + K7 utilitaires (Dao, Fichiers...) + livres: 2000 F. **Manuel SILVERINHA, Champs de la Ville, bt C 1, n° 11, 45500 Gien.** Tél.: (38) 67.03.35.

**V09/37** - Vends duplicateur pour K7 Atari + 1 K7 vierge jamais servie, le tout acheté 1095 F, vendu 850 F + frais d'envoi + Miss Pac Man 250 F pour Atari + Donkey-Kong 250 F pour Atari + Atari Circus + commande Paddle 500 F. **Tél.: (38) 93.39.66 après 17 h 30.**

**V09/38** - Vends K7 VCS: Zaxxon, Phoenix, Venture, Space Shuttle, Hero, Mario Bros, Space Invaders, Berzerk, Retour du Jedi, Pin in Space de 150 à 280 F + VCS 2 K7 800 F. **Eddy POULIN, 50, avenue de la République, Arnouville-Gonesse.** Tél.: 993.42.96.

**V09/39** - Occasion! Vends CBS 1500 F + zaxxon et Q\* Bert 350 F chaque + Venture 300 F + adaptateur antenne 300 F, le tout dans un état parfait. **Bertrand VUILLERME.** Tél.: (4) 421.21.17.

**V09/40** - Vends Sega SC 3000 + 7 cartouches et 3 K7 de jeux + moniteur-désassemblable + manuels + 2 joysticks + Péritel, prix 3000 F. **Georges LUCO, 26, av. Dimitrov, 69120 Vaulx-en-Velin.** Tél.: (7) 879.28.59.

**V09/41** - Vends ordinateur de jeu multiservices CBS Colecovision, occasion 9 mois d'âge, état neuf, avec K7 Donkey-Kong et Gorf. **Luc FROMENTAL, La Romarin, Qu. Malamouque, 30220 Aigues Mortes.** Tél.: (66) 51.83.09.

**V09/42** - Vends console Atari + 10 K7 dont Swordquest Earthworld, Pac man, Starmaster, Yars' Revenge, etc. Faire Offre. **Tél.: (61) 91.50.65.**

**V09/42 bis** - Vends TI 99/4 A + câble magnéto + manuel et programmes 1000 F + 4 modules + TTI 600 F + Parker, Q\* Bert 300 F + Atari Soft Ms. Pac Man 250 F, l'ensemble pour 2000 F. **Eric VELIN, 107, rue de Sèvres, 75006 Paris.** Tél.: 548.46.28.

**V09/43** - Vends K7 VCS Atari Marauder + l'Empire Contre-Attaque (200 F l'unité, 300 F les 2) ou échange les 2 K7 contre Pitfall 2, Décatlon, Zaxxon, Lady Bug pour Atari. **Claude ARCHIMEDE, 8, rue Du Dr-Paul-Casalis, 94000 Créteil.** Tél.: 899.39.02.

**V09/44** - Vends K7 pour ZX 81: Crazy Kong, Galaxians, Pac Man, Glunch, Sim. de Vol, Combat et jeux 1 K. Le tout 350 F ou 75 F la K7. **Arnaud DAVID, 22, rue d'Atigny, 37300 Joue-les-Tours.** Tél.: (47) 67.34.41.

**V09/45** - Vends Vic 200 (4/83) + carte couleur (PS 2000) + autorotation au Basic + 2 K7 + magnéto + 5 livres 3500 F. **Michel BOVET, 919, Le Haut Faron, Cormiche Marius-Escarfigue, 83200 Toulon.** Tél.: (82) 92.35.83.

**V09/46** - Vends console Atari 2 K7, déc. 83. **LOBRY, P.T.T. Sous-le-Bois, 95600 Maubuge.** Tél.: (27) 62.50.82.

**V09/47** - Vends J. Vidéo C 52 + 13 K7 n° 11, 12, 14, 16, 22, 23, 25, 29, 36, 38 (Pac Man) + 39, 41 et « Chez

maxime »! Le tout cédé au prix incroyable de 1300 F. **Pierre CHEVALLIER, 93 bis, rue de la Vendée, 49300 Cholet.** Tél.: (41) 62.34.51.

**V09/48** - Vends pour TI 99/4 A module Aventure avec 3 K7: Pirate Island, Strange Odyssey, Golden Voyage 300 F ou 100 F la K7. **Anne DESVERITE, Route du Fourneuil, Verderel, 60112 Milly-sur-Therain.** Tél.: (4) 481.72.23.

**V09/49** - Vends Oric 1 48 K, Péritel, avec magnétophone et 50 jeux. Prix 2100 F + CBS Coleco avec 5 jeux dont Turbo avec Volant, le tout 2200 F. **Gilles ANQUETIL, Alpes-Maritimes et Paris.** Tél.: (93) 75.23.40.

**V09/50** - Vends VCS Atari avec ces 17 K7 et 2 poignées manche à balai 1500 F le tout. Vends aussi Stampede et Space Invaders 100 F. **Gilbert DEGAINE, 13, rue de la Brèche-aux-Loups, 75012 Paris.** Tél.: 307.81.45.

**V09/51** - Vends Apple III 256 K (84) + Péritel + disk + Moniteur III + câble série + SOS + émulation Apple II + 100 jeux + Visicalc... + livres 2200 F. **Frédéric FORTE, 1, rue des Marichers, 94440 Marolles-en-Brie.** Tél.: 599.31.84 après 20 h.

**V09/52** - Vends console Mattel Intellivision + 5 cartouches, 1 an d'utilisation au mois de novembre. Prix 1500 F (prix réel 2500 F). **Stéphane MESPOULET, 5, rue Emmanuel-Chabrier, 78330 Fontenay-le-Fleury.** Tél.: 460.12.76.

**V09/53** - Urgent! Vends ZX 81 + mémoire (16 K) + livre de jeux + 2 K7. Prix 500 F ou le tout + télévision noir et blanc 800 F. **Stéphane MESPOULET, 6, rue Emmanuel-Chabrier, 78330 Fontenay-le-Fleury.** Tél.: 460.12.76.

**V09/54** - Vends Spectrum 48 K sous garantie + 20 logiciels + périphériques (Inter II, ampli son, interf. manettes jeux, modulateur N/B, magnéto, télé), vendu 35% prix initial, possibilité vente séparée. **François MOREL, 13, rue du Gouvernement, 01600 Trevoix.** Tél.: (74) 00.10.60.

**V09/55** - Vends Mattel Intellivision + 5 K7 2000 F. **Marc GIRSZYN, 75, bd Exelmans, 75016 Paris.** Tél.: 743.03.34.

**V09/56** - Vends console Intellivision + 2 K7 + jeux électronique Donkey-Kong double écran + Sauvetage 1 écran, le tout 1790 F. Urgent. **Christophe KARST, 23, res. Beau-regard, Puisseux-le-Hauberger, 60540 Bernel.** Tél.: (4) 426.69.42.

**V09/57** - Vends programmes de jeu pour CBM 64. Ayant + de 45 jeux, je les vends 25 F pièce (Pole Position, Fort Apocalypse, Quest For Tires, Dig-Dug, Q\* Bert). **Arnaud FELMY, 15, rue du Tir, 68500 Wuenheim Guébwiller.** Tél.: (89) 76.71.87.

**V09/58** - Super affaire! Vends K7 pour CBS: Wing War 300 F + Popeye 250 F + Looping 250 F ou le tout 700 F ou alors échange 2 d'entre-elles contre Décatlon CBS. **Cyril ROBERT, 258, av. de la Libération, 33110 Le Bouscat.** Tél.: (56) 02.37.89.

**V09/59** - Vends HP 41 CV, très bon état 1800 F. **N LECOUEVEY, 10, rue de la Brèche, 78720 Dampierre.** Tél.: 052.51.18.

**V09/60** - Occasion! Vends CBS 1500 F + Zaxxon et Q\* Bert 350 F chaque + Venture 300 F + adaptateur antenne 300 F, le tout dans un état parfait. **Bertrand VUILLERME.** Tél.: (4) 421.21.17.

**V09/61** - Vends console Mattel + 5 K7 1800 F. Vends console Atari + 2 K7 1100 F. Vends jeux LCD Microvision + 6 K7 600 F. **Gilles PRUNIER.** Tél.: (1) 876.81.07 après 16 h.

**V09/62** - Vends TO 7 + lecteur K7 + 4 K7 (Basic Logic od Pictor Atomium) + 5 livres + 40 programmes à taper 3500 F. **J.-B. GHIZZO, 61, avenue du Petit-Château, 91800 Brunoy.** Tél.: 046.39.88.

**V09/63** - Vends Dragon 32 (6/83) complet (Péritel) + nbreux programmes + nbreux livres 3100 F (valeur 5000 F). **J. VERGNON, 28, rue du Gal-Savoir, 95220 Herblay.** Tél.: (3) 997.95.84.

**V09/64** - Vends console Coleco + Donkey-Kong + Zaxxon + Donkey-Kong Jr + Quick Shot 1, le tout sous garantie 1800 F au lieu de 2700 F. **Pascal DENAUX, 209 bis, rue d'Ypres, 59118 Wambrechies.** Tél.: (20) 78.83.06.

**V09/65** - Vends pour ZX 81 nombreux listings et K7 de progs 16 K, 1 F le listing, 5 F le prog. **Pascal BOUR, 6, square des Pins, 57600 Forbach.**

**V09/66** - Urgent! Vends pour CBS Zaxxon 250 F + Mouse Trap 200 F + Donkey-Kong 150 F ou échange K7 citées ci-dessus. **Marc LANTOINE, 11, rue Corot, 77330 Ozoi-la-Ferrière.**

**V09/67** - Vends VCS Atari très bon état + 1 transfo + 2 paires de manettes et 3 K7. Prix 1000 F + frais de port. **Sébastien CASANOVA, 3, rue Professeur-Roux, 63200 Venissieux.** Tél.: (7) 800.17.84.

**V09/68** - Vends cause double emploi Videopac Philips C 52 (mai 1983) + 12 K7 (n° 9, 11, 17, 18, 21, 27, 29, 33, 34, 38, 43, 53), état neuf. Valeur 3500 F, vendu 2800 F. **David TATE, Les Grandès, 83143 Aups-le-Viel.** Tél.: (94) 69.23.39.

**V09/70** - Vends K7 CBS Gorf au prix de 300 F, K7 en très bon état. **Vincent COURNAC, Montgesty, 46150 Catus.** Tél.: (65) 22.73.72.

# DES PRIX FOUS!



## MICROSTORY

COMMODORE C 64 : 2 499 F.  
DRIVE C 64 : 2 699 F.  
MONITEUR COULEUR : 2 399 F.  
et bien d'autres sur  
ATARI, THOMSON, ORIC,  
SINCLAIR, MSX, APPLE,  
et tous périphériques.  
DISQUETTES US HAUT DE GAMME  
149 F LA BOÎTE  
VENTE-ÉCHANGE

DÉPÔT-VENTE, REPRISE  
VENTE PAR CORRESPONDANCE  
**LOCATION**  
DE TOUS NOS LOGICIELS,  
JEUX ET UTILITAIRES.  
**UN CLUB**  
NOMBREUX AVANTAGES,  
VENEZ NOUS VOIR.

## MICROSTORY

14 RUE DE POISSY 75005 PARIS  
A l'angle du 25 bd Saint-Germain  
Métro Maubert-Mutualité  
Ouvert : lundi de 14 h 30 à 19 h 30  
Mardi au samedi de 10 h 30 à 19 h 30  
TÉL. : 325.51.52

A ADRESSER A MICROSTORY,  
14 RUE DE POISSY 75005 PARIS  
JE DESIRE RECEVOIR VOTRE CATALOGUE DES PRIX   
LA DOCUMENTATION SUR VOTRE CLUB

Nom : \_\_\_\_\_  
Adresse : \_\_\_\_\_  
Code postal : \_\_\_\_\_  
Ville : \_\_\_\_\_

JOINDRE 3 TIMBRES A 2,10 F  
POUR FRAIS D'ENVOI

# VICTOIRE AUX POINGS

**Punch d'acier, œil de Lynx :  
du mois où se lancer  
Dans un cas comme dans l'autre**

**le profil idéal pour affronter les arcades  
dans l'achat d'un flipper.  
ménagez vos forces ou... vos économies**

1984 restera une année charnière dans les annales du jeu d'arcades. L'avènement du disque laser, en pleine période de crise, fit que les *Dragon's Lair* et autre *Match 3*, qui remportaient aux USA un succès considérable, reçurent ici un accueil plutôt mitigé. Le coût élevé de ces machines, la hausse du dollar, les taxes supplémentaires (avec pour conséquence la partie à cinq francs) expliquent en partie ce demi-échec. Exploitants et joueurs préférant se tourner vers des jeux plus traditionnels, une nouvelle vague de consoles envahirent bientôt les arcades : les jeux sportifs.

Dans la foulée de *Hyper Olympic* de Kjonami, qui réalisa les meilleures recettes l'année passée, on trouva bientôt toute une variété de jeux ayant pour nom *Punch Out*, *VS. System*, *Karaté I* et autres jeux de football, plus classiques, qui paraissent rassembler aujourd'hui tous les suffrages.

## **HYPER OLYMPIC II LE SENS DU TIMING**

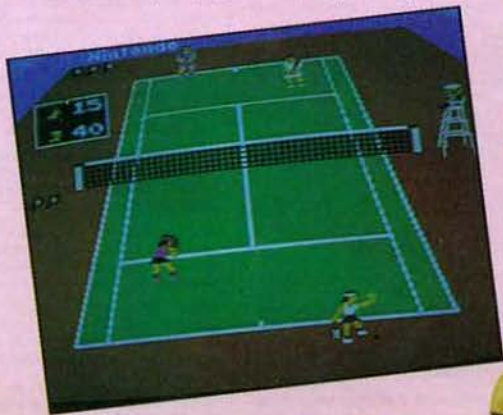
A tout seigneur tout honneur : nous avons salué avec ferveur dans le n° 10 de *Tilt* l'arrivée de ce jeu dans les arcades. L'originalité de *Hyper Olympic I* résidait dans le fait qu'il permettait à plusieurs joueurs (de 1 à 4) de concourir sur six des plus prestigieuses épreuves olympiques : le 100 m, le saut en longueur, le lancer du javelot, le 110 m haies, le lancer du marteau et le saut en hauteur. La qualité du programme d'animation, des graphismes et des effets sonores en firent le succès que l'on sait. Aussi n'est-il pas étonnant que Kjonami, suite à l'engouement suscité par ce jeu, nous propose aujourd'hui une deuxième version de son fer de lance : *Hyper Olympic II*. Si le principe du jeu reste le même, nous nous trouvons confrontés à une série d'épreuves tout à fait nouvelles.

Contrairement à la première version, axée exclusivement sur l'athlétisme, *Hyper Olympic II* vous propose de participer à des épreuves très variées, telles la natation, le ball trap, la gymnastique, le tir à l'arc, le triple saut, le saut à la perche et l'haltérophilie : un vrai parcours du combattant !

Si le tableau de commandes reste identique à la première version, avec deux boutons « pulsion » et un bouton « saut », et si les qualités requises dans *Hyper Olympic I*, à savoir le sens du timing, l'appréciation des angles, la vitesse et la précision, restent valables dans la deuxième version, la mul-



tiplicité des manœuvres à effectuer et la diversité des épreuves font de ce remake un jeu beaucoup plus difficile que son prédécesseur. L'épreuve de gymnastique semble à cet égard tout à fait représentative : vous devez effectuer trois sauts au cheval-arçons. Votre athlète s'élanche, prend appel sur le tremplin, prend appui sur le cheval-arçons et effectue une ou plusieurs figures avant de se réceptionner... Au total quatre manœuvres, extrêmement délicates à négocier, qui nécessiteront de l'entraînement. Le saut à la perche est également très spectaculaire et peu évident à négocier. Mais depuis la médaille d'or de Quinon aux J.O., n'est-ce pas un domaine où les Français excellent ? Les graphismes, toujours aussi excellents, et surtout la joie de jouer à plusieurs, semblent assurer à *Hyper Olympic II* un destin comparable à celui de son prédécesseur, car l'important ici est de participer...



## **VS. SYSTEM**

### **TOUT Y EST**

« It's more fun to compete ». Ce slogan jusqu'alors exclusivement réservé aux flippers est en passe de devenir le leitmotiv de la nouvelle vague des jeux vidéo, puisque, outre *Hyper Olympic I* et *II*, Nintendo vient de lancer un nouveau jeu de tennis, le *VS. System*, qui permet à plusieurs joueurs de s'affronter sur le court.

Ce jeu se présente sous l'aspect d'une double console surmontée de deux écrans. Pourquoi deux écrans ? Tout simplement pour que chaque joueur puisse bénéficier de l'angle de vision le plus avantageux par rapport à sa position sur le court. Je m'explique : le joueur que vous dirigez se trouve au bas de l'écran, de dos, sur la partie du court la plus proche de vous. Son adversaire est placé en haut de l'écran de face, sur la partie la plus éloignée en fonction de la perspective. Pour que les deux joueurs partent sur un pied d'égalité, les concepteurs ont donc rajouté un écran qui permet aux deux protagonistes d'obtenir une vision similaire du champs de jeu.

Sur le tableau de commandes, vous disposez, sur la gauche, d'un joystick à huit directions grâce auquel votre joueur évoluera sur toute la surface du court. Vous devez



impérativement contrôler cette manette avec aisance car, comme dans la réalité, le placement du joueur par rapport à la balle constitue un des fondements de la pratique de ce sport.

Le bouton « B » vous permet de lobber vos adversaires et le bouton « A », à vocations multiples, de servir, d'amortir, d'effectuer des volées et de smasher.

Il existe différents modes de jeux :

- **simples**

Mode 1 : 1 joueur contre l'ordinateur.

Mode 2 : 1 joueur contre 1 joueur.

- **doubles**

Mode 3 : 2 joueurs contre l'ordinateur.

Mode 4 : 2 joueurs contre 2 joueurs.

Dans le mode 2 et le mode 4, le ou les gagnants peuvent affronter l'ordinateur après avoir battu leur(s) adversaire(s). Les vaincus peuvent également continuer la partie en glissant des pièces dans la machine lorsque « Insert coin » s'affiche sur l'écran.

Au centre de l'écran apparaît le Central de Roland Garros : la foule trépigne sur les gradins qui entourent le court en terre battue et l'arbitre semble régner de toute son autorité du haut de sa chaise. Sur la gauche de l'écran, un tableau lumineux présente les scores (points, jeux, sets et matches) de la partie en cours.

### Avec le flegme de Lendl

C'est à vous de servir. Votre adversaire se concentre et se balance de gauche à droite, prêt à recevoir votre bolide. La balle s'élève et grossit à vue d'œil... Au moment adéquat, appuyez sur « A » : le joueur effectue un mouvement parfait et frappe la balle mais surprise, celle-ci sort hors des limites du carré de service. L'arbitre crie « out ! » ; la balle était trop haute au moment où vous l'avez frappée. De la même manière, si vous frappez la balle trop bas elle finira à coup sûr sa course dans les filets, et l'arbitre vous apostrophera alors d'un cruel « double faute » à vous faire perdre tous vos moyens.

Comme dans la réalité, le timing est ici primordial. Un peu d'entraînement vous sera nécessaire pour passer des « aces » comme Mac Enroe, mais quel plaisir lors-



que vous laisserez votre adversaire immobile et sans voix à deux mètres de la balle. Dans l'échange, soyez vigilant quant à votre placement sur le court par rapport à la balle : si vous devez renvoyer en revers, dirigez le joystick vers la gauche ; pour frapper en coup droit, dirigez la manette vers la droite, le tout bien sûr dans le plus parfait timing. Si vous avancez trop vite vous risquez de remuer beaucoup d'air sans trop de résultat, alors prenez le temps d'ajuster vos coups — pensez au flegme d'un Lendl — Si vous aimez le jeu d'attaque d'un Noah, n'hésitez pas à monter au filet, c'est plus difficile mais beaucoup plus spectaculaire. N'oubliez pas que, dans cette situation, vous vous exposez aux lobs de votre adversaire. Enfin si l'occasion se présente, sachez que vous pouvez également exécuter des amortis ou encore smasher. Ces deux derniers coups s'adressent aux joueurs avertis, capables de juger parfaitement la trajectoire de la balle. Toute la panoplie des actions de jeux figure dans cette version extrêmement aboutie de tennis vidéo. Le réalisme des graphismes ajouté à la qualité des effets sonores vous donneront des sensations proches de la réalité, tout ceci transcendé bien sûr par le plaisir de jouer à plusieurs.

La partie se termine lorsque le joueur a perdu trois jeux. La partie en solitaire coûte 5 francs alors que quatre parties valent 10 francs. Seul petit problème, pour jouer sur les deux écrans il faut mettre des pièces dans les deux consoles ; mais ce petit détail ne saurait gâcher en rien l'intérêt du jeu. Le VS System est compatible avec d'autres cartes de jeux comme par exemple le baseball. Les exploitants de salle peuvent ainsi varier les jeux en fonction des saisons sportives.

En somme, un jeu d'excellente facture, passionnant de bout en bout, à qui revient sans contexte la palme du meilleur jeu vidéo sportif de l'année.

## PUNCH OUT

### LE TITRE ET LA GLOIRE

A une époque où la compétition à laquelle se livrent les grands de l'industrie des jeux vidéo ressemble étrangement à un match de boxe entre Marvin Hagler et Larry Holmes, Nintendo a mis tout le monde au tapis avec son nouveau jeu *Punch Out*.

La console de *Punch Out* comporte deux écrans : le premier, statique, où figurent les portraits des vaillants combattants ainsi que le tableau lumineux qui affiche les scores ; et le second représentant le champs de jeu, en ce qui nous concerne le ring.

Vous incarnez l'un des prétendants au titre de champion du monde version FIVB (Fédération internationale de vidéo boxe) et vous allez affronter une brochette particulièrement indigeste d'adversaires plus redoutables et expérimentés les uns que les autres. Vous trouverez sur votre route « Glass Joe », la nouvelle terreur des rings ; « Pistol Hur-





ricane », l'homme aux poings d'acier ; le terrifiant « Bald Bull », dit « le buffle au crâne rasé » et pour finir, le détenteur du titre, le démoniaque « Mr Sandman », champion du monde toutes catégories. Mais c'est après avoir défait tous vos concurrents que commence véritablement le calvaire. Comme le dit le dicton : « le plus difficile n'est pas d'arriver au sommet mais d'y rester ». *Punch Out* n'est alors plus du tout un jeu sur le « noble art », mais une bataille sans merci dans laquelle seul un K.O. sans bavure peut vous permettre de conserver le titre. Point ici de style ou de belles phrases techniques. Un seul but : mettre votre adversaire au tapis avant la limite, mais attention un seul faux pas et c'est vous qui risquez d'être compté... Votre adversaire apparaît de face sur l'écran, arborant l'œil du tigre et les muscles saillants : impressionnant de puissance...

## L'uppercut fatidique

Vos gants de boxe apparaissent au premier plan, tels d'énormes massues... Votre vision de l'action est ainsi particulièrement saisissante. Le fait que vous soyez pratiquement invisible vous permet de voir votre challenger beaucoup plus distinctement lorsque ce dernier administre une droite à assommer un bœuf dans l'estomac de votre protégé. Les graphismes sont très bons et le programme a été conçu pour que l'action se déroule sur la presque totalité du ring. Les effets sonores sont particulièrement réussis avec les clameurs de la foule en délire, les interventions de l'arbitre, et le ton solennel du présentateur annonçant le début de chaque reprise ou les résultats du match. Ne vous laissez pas impressionner par les

infectives de votre adversaire lorsqu'il vous lance un ironique « allez, remues-toi, allez ! ».

La partie dure le temps d'un round normal, c'est-à-dire trois minutes. Vous devez mettre votre adversaire au tapis avant la limite car si votre challenger est toujours debout lorsque le gong résonne vous êtes éliminé. Les spectateurs peuvent suivre l'évolution du match sur le tableau lumineux qui affiche les scores en fonction des coups portés ou encaissés.

Vous disposez, pour diriger votre poulain, d'un joystick à quatre directions vous permettant de vous déplacer de gauche à droite ainsi que de monter ou de baisser votre garde. Deux boutons, situés à gauche, et à droite, vous permettent de libérer vos coups (crochets, directs), de la droite ou de la gauche. Un bouton spécial, sur la droite du tableau de commandes, et à manipuler avec la paume de la main droite, vous permet au moment opportun d'asséner l'uppercut fatidique dont votre adversaire ne se relèvera pas.

Si ce jeu présente un intérêt certain au début, on se lasse vite de garder le titre de champion à force de se confronter aux

mêmes scènes et aux mêmes adversaires, le programme revenant en boucle.

Pour décrocher le titre de champion du monde, il vous faudra affronter cinq adversaires ; mais avec du courage et de la ténacité, vous entrerez dans la légende de la FIVB...

*Punch Out* est un jeu original, inspiré des nombreuses cassettes d'appartement (*Rocky*) avec la qualité des graphismes et les effets sonores d'un jeu d'arcades.

## KARATE I ET II SOUS L'ŒIL DU MAÎTRE

Restons dans le domaine des sports de combat avec *Karaté I & II* dont les consoles se multiplient dans les salles d'arcades : un signe incontestable de succès.

Le principe du jeu est très simple : dans *Karaté I* vous affrontez un adversaire contrôlé par la machine ; dans *Karaté II*, vous pouvez jouer à deux et vous mesurer à l'adversaire de votre choix.

Sous le contrôle d'un grand maître chinois, et pour les beaux yeux d'une jeune fille, vous disputez le combat de votre vie, le tout bien sûr dans les règles de l'art.

Vous disposez pour diriger votre Bruce Lee en herbe de deux boutons à huit directions vous permettant, d'une part de vous déplacer sur la surface impartie et, d'autre part, de contrôler vos coups (coups de pieds et coups de mains). Pour gagner, il suffit d'envoyer votre adversaire trois fois au tapis. Les graphismes sont de qualité moyenne et l'intérêt du jeu réside dans votre habileté à porter et esquiver les coups.

Un jeu simple mais efficace à la vue du succès qu'il remporte dans les salles.

Jean-Michel NAVARRE

**CRAQUER  
POUR  
UN FLIPPER**

**Capitain  
Fantastic :**  
un backglass  
détonnant  
signé Dave  
Christensen  
qui évoque  
« Tomy » de Ken  
Russel et le  
trépidant  
Elton John



## UN PINBALL A LA MAISON

Si vous avez toujours rêvé de posséder un vrai flipper pour vous tout seul et vos proches, le moment de concrétiser ce désir semble tout indiqué, d'autant plus que l'acheteur potentiel peut encore bénéficier de conditions de choix et de prix favorables. En effet, le marché des flippers d'occasion pour particuliers a bénéficié dernièrement du retrait des modèles électro-mécaniques du marché et aussi de l'euphorie consécutive aux débuts de l'électronique. Mais attention, tout a une fin ! Les machines à sous, les vidéo d'arcades, la conjoncture internationale, ont mis à genoux la production américaine des pinballs. Et moins de nouveaux modèles signifie moins de flippers retirés du circuit d'exploitation. Par ailleurs nous exportons à présent une bonne partie de ce matériel vers des pays d'Afrique — voire même des pays de l'Est — où ces machines devraient connaître une seconde carrière. Le stock de flippers d'occasion réduit donc à vue d'œil...

Nul besoin d'être expert en la matière pour ►





Ne pas négliger l'état de la menuiserie : plateau et backglass

constater que les modèles les plus récents sont, d'une manière générale, moins complexes que les productions sorties entre 1980 et 1982 avec des dispositifs de « multiball », « multilevel », effets lumineux, parole, grands formats, etc. On comprend pourquoi les propriétaires de ces machines préfèrent les faire fonctionner dans les lieux publics le plus longtemps possible, d'autant que l'électronique résiste bien à l'usure. Dans les villes les plus importantes, vous trouverez des magasins spécialisés en flippers, juke-boxes, jeux vidéo d'arcades, remis à neuf et garantis pour l'usage aux particuliers. Ailleurs, le guide des vendeurs possibles devient l'annuaire des téléphones et ses pages jaunes, aux rubriques « jeux automatiques » ou « jeux pour cafés ». Indépendamment de son année de fabrication, de nombreux critères entrent dans l'appréciation du prix d'un flipper d'occasion. Bien sûr, l'état de la menuiserie, plateau et backglass (vitre décorée), entre en ligne de compte, mais si son aspect n'est pas satisfaisant, l'appareil n'est pas (en

principe) mis en vente. Considérons donc que les machines présentées dans le tableau ci-contre sont de belle présentation et fonctionnent parfaitement (avec garantie). La constante évolution des productions électroniques, variable d'un constructeur à l'autre entre 1977 et 1982, impose la prise en compte des perfectionnements apportés. En premier lieu, c'est le son par module électronique qui remplace les xylophones ; le plus remarquable dans l'évolution du son restant Williams, le précurseur du pinball parlant avec son *Gorgar* (tous les spécimens du *Gorgar* ne bénéficient pas pour autant du module de parole). Les possibilités de mémorisation restent l'apanage de Bally dont on se souviendra longtemps du premier appareil du genre, l'*Eight ball*. (Vous remarquerez sur le tableau que l'*Eight ball* ainsi que les deux modèles suivants ne possèdent pas de module de son). Les grands formats ajoutent à l'intérêt et la valeur d'une machine. Pour Williams et Bally c'est une quinzaine de centimètres

supplémentaires à la largeur du plateau... Pour Stern et Gottlieb on retrouve sensiblement le même rapport longueur/largeur du format standard avec un agrandissement de la surface de jeu. Enfin la série des quatre géants de Gottlieb surpasse en encombrement tout ce qui précède...

Avec le logo du « K-i-s », « Future SPA » et le double backglass du *Space Invaders* et du *Xenon*, Bally renforce ses effets lumineux par un module ajouté à l'attrail électronique habituel. Ce dispositif constitue une surenchère sur les modèles de même période ou format, jusque-là non équipés. Il reste un point qui peut sembler négligeable : le look du flipper qui trônera peut-être demain dans votre salon. Bally offre les thèmes iconographiques les plus recherchés avec des signatures comme David Christensen (1) et Paul Faris. Gottlieb est le plus prisé, semble-t-il, dans ses modèles de 1976 et 1977. Pour Williams et Stern, la décoration n'est pas toujours du meilleur goût, avec quelques superbes exceptions pour confirmer la règle...

Le tableau ci-contre présente les pinballs à quatre joueurs les plus couramment proposés. Il ne tient pas compte des modèles fabriqués en Europe, ni des appareils à un ou deux joueurs, ni des fabrications US de petites séries et prototypes sans suite. Pour plus d'informations sur ces listes, consultez les numéros antérieurs de *Tilt* (3, 5, 7 et 10). Les fourchettes de prix ici communiquées s'appliquent à des appareils révisés et garantis en magasins spécialisés.

Jean-Pierre CUVIER

(1) Voir le *Captain Fantastic* dont le prix s'envole...

## CE QU'IL FAUT SAVOIR

**ENCOMBREMENT :** prévoir 80 × 180 cm pour un flipper de format standard et le joueur l'affrontant.

**CONSOMMATION :** 150 à 250 watts selon l'appareil.

**SÉCURITÉ :** (pour les pinballs électroniques) brancher l'appareil sur une prise avec « terre ». Ne jamais jouer, ni laisser sous tension, pendant les orages.

**BRUIT :** les xylophones se débranchent facilement. Un potentiomètre baisse le son sur les versions à module de son ou parole. Le flipper peut donc, éventuellement, fonctionner avec le seul bruit des bumpers, kickers, flips, et aussi compteurs sur les modèles électro-mécaniques.

**TAXES :** aucune, contrairement au magnétoscope... Demandez bien au vendeur de laisser le manuyeur afin de constituer une cagnotte avec vos amis. Vous amortirez peut-être ainsi votre investissement.

**CRAQUER  
POUR  
UN FLIPPER**

	ANNÉE	BALLY	WILLIAMS	CHICAGO-COIN/STERN	GOTTLIEB	PRIX
<b>ELECTRO-MÉCANIQUE</b>	1974	CHAMP AMIGO	DEALERS CHOICE STRATO FLITE STAR POOL		BIG INDIAN MAGNOTRON	1 600
	1975	RO-GO AIR ACES WIZARD	PAT HAND LITTLE CHIEF	GOLD RECORD BLUE MAX	FAR-OUT SUPER SOCCER FAST DRAW 300	à 2 300 F
	1976	FLIP-FLOP OLD CHICAGO CAPT. FANTASTIC (7)	VALENTIA SPACE MISSION ATZEC	CINEMA	SPIRIT OF 76 ROYAL FLUSH SURF CHAMP CANADA DRY	1 700
	1977	FREEDOM NIGHT RIDER	GRAND PRIX BIG DEAL ARGOSY HOT TIP	RAWHIDE	TARGET ALPHA BRONCO JUNGLE QUEEN JET SPIN VULCAN CLEOPATRA	à 2 500 F
	1978	MATA-HARI		PINBALL	SINBAD JOKER POKER CLOSE ENCOUNTERS DRAGON CHARLIE'S ANGELS	2 000 à 2 500 F
<b>ELECTRONIQUE AVEC MÉMORISATION DES SITUATIONS DE PLATEAUX</b>	1977	FREEDOM NIGHT RIDER EVEL KNEIVEL	HOT TIP	PINBALL STINGRAY	CLEOPATRA	2 500
	1978	POWER PLAY MATA-HARI		STARS MEMORY LANE	SINBAD JOKER POKER	à 3 500 F
		EIGHT BALL BLACK JACK STRIKES & SPARES				
		LOST WORLD 6 MILLIONS DOLLAR MAN PLAYBOY	WORLD CUP CONTACT (2) DISCO FEVER (BF) POKERINO (2)	LECTRONAMO WILD FIRE NUGENT	CLOSE ENCOUNTERS DRAGON CHARLIE'S ANGEL	3 000 à 3 500 F
	1979	SUPERSONIC STAR TREK KISS (1) PARAGON (2) HARLEM GLOBETROTTERS DOLLY PARTON FUTURE SPA (1) (2) GROUNDShAKER	PHOENIX FLASH STELLAR WAR (2) TRI ZONE TIME WARP (BF) LASER BALL (2)	DRACULA TRIDENT HOT HAND MAGIC METEOR	SOLAR RIDE COUNT DOWN PINBALL POOL TOTEM GENIE (5) INCREDIBLE HULK ROLLER DISCO (5) BUCK ROGERS TORCH	3 000 à 3 500 F
			GORGAR			
	1980	SILVERBALL MANIA SPACE INVADERS (1) (2) ROLLING STONES MYSTIC HOT DOGGIN' (2) VIKING SKATEBALL FRONTIER	FIREPOWER (4) BLACKOUT SCORPION (2) (4) ALIEN POKER BLACK KNIGHT (3) (4)	GALAXY ALI BIG GAME (6) SEAWITCH CHEETAH (6) QUICKSILVER STAR GAZER NINE BALL (4)	SPIDERMAN (6) PANTHERA (6) CIRCUS (5) COUNTERFORCE (6) STAR RACE (5) JAMES BOND 007 (6) TIME LINE (6) FORCE 2 (4) (6)	5 000 à 10 000 F
		XENON (1) (4)		FLIGHT 2000 (4) (6)		

(1) : module d'animation lumineuse ; (2) : plateau large ; (3) : multilevel (double plateau) 8 000 à 12 000 F ; (4) : multiball ; (5) : format Gottlieb géant (5 000 à 10 000 F) ; (6) : grand format ; (BF) : « banana flippers » (flips incurvés) ; (7) : entre 3 000 et 4 000 F. Les modèles Européens, contemporain de ces appareils, sont d'un prix en permanence inférieur.

## L'EAU A LA BOUCHE

Bravo *Tilt*, tu t'améliores de jour en jour ! J'aimerais savoir quelles sont les cartouches, disquettes et cassettes compatibles avec le *TO 7*, car sincèrement quand je lis la rubrique « Tubes », cela me donne l'eau à la bouche.

**Mylène Brunneau**  
94000 Créteil

*Il n'y a aucune compatibilité entre le TO 7 et les autres ordinateurs. Il faut se contenter des logiciels conçus pour le TO 7 (qui sont en très grande majorité sur cassettes). Certains d'entre eux nécessitent l'extension mémoire du TO 7.*

## Ô RAGE...

En lisant la rubrique « Tubes », je rage ! Car vous parlez très rarement des jeux pour *TO 7*. Pourtant, ils ne manquent pas. Je voudrais savoir s'il existe d'autres manettes de jeu que celles fournies avec l'extension.

**Éric Libert**  
02400 Nesle-la-Montagne

*La ludothèque du TO 7 n'était jusqu'à présent pas très fournie, mais c'est vrai qu'elle progresse en quantité comme en qualité. Tilt ne manquera pas de tester les jeux les plus réussis. A notre connaissance, il n'existe qu'un seul modèle de manettes de jeu pour le TO 7.*

## SALES VOYOUS !

J'ai le programme *Shenigans* pour *Dragon 32* et je n'en sors pas. J'ai réussi à sortir de la chambre de départ avec le portefeuille, la lampe de poche, les souliers, les habits ; j'ai payé le Landzord, là, ouvert la boîte postale ; j'ai acheté une bière et puis ? Les deux voyous ne me laissent pas passer ! Qui pourra m'aider ?

**Philippe Ortmans**  
4800 Verviers. Belgique

*Les bonnes âmes peuvent écrire au journal...*

## TROP C'EST TROP

J'ai été l'un de vos premiers lecteurs ébloui. Je me précipitais pour acheter *Tilt* au kiosque le plus proche, puis je me suis abonné. Mais depuis le numéro de juin, j'ai pu remarquer que vous avez une fâcheuse tendance à ne voir que par le *Commo-*



*dore 64* et à délaissier les ordinateurs Atari. Nombreux sont les jeux à sortir en plusieurs versions. Pourquoi ne pas le signaler, comme vous l'aviez fait pour *Bruce Lee* ? Sans rancune et longue vie à *Tilt*.

**Marc S. Paris**  
*Nous ne privilégions aucun ordinateur par rapport à un autre. Il faut reconnaître que la ludothèque du Commodore 64 est particulièrement étoffée et de qualité. Mais votre suggestion est bonne et Tilt indiquera désormais si un jeu est disponible pour différentes machines. Sans oublier pour autant que des détails peuvent varier, notamment en ce qui concerne le graphisme.*

## ATARI CHÉRI

Je possède une console *Atari 2600*. Depuis quel temps, *Tilt* présente bien peu de cartouches pour cette console. Pourquoi ?

**Dominique Berger**  
28100 Dreux  
*Tilt ne délaisse pas la console Atari, mais les nouveautés se font beaucoup plus rares actuellement.*

## POUR UN BISOU

Voici la manière de vaincre le dragon sur le jeu *Dragon's Lair* ; une fois arrivé dans sa tanière : lorsque Dirk apparaît près d'une colonne d'objets qui ne tient que par un fil, comptez « un, deux ». A « deux », inclinez la manette à gauche pour soutenir la colonne. Dirk mettra le pied sur un coffre et glissera vers le dragon. Lorsque celui-ci lèvera les oreilles, allez à gauche vers une autre pile d'objets. Cette fois comptez « un, deux trois » (pas trop vite !) et, à

« trois », foncez à gauche une troisième fois. Vous pourrez ainsi vous approcher de la princesse qui vous dira comment tuer le dragon (en anglais, naturellement) : il faut que vous preniez l'épée magique qui permettra de tuer l'horrible bête et de prendre la clé avec laquelle vous ouvrirez le cachot qui retient Daphné prisonnière. Après ce long discours le dragon commencera à poursuivre notre héros qui se réfugiera derrière une colonne que le dragon commencera à détruire en deux coups ; le troisième sera pour vous, si vous ne tirez pas la manette vers vous au moment où le dragon écarte ses pattes. Vous vous retrouvez derrière une nouvelle colonne que le monstre réduira en poussière (et vous avec !). Une fois dans la ligne droite, comptez « un, deux, trois » et à « trois » partez à droite. Ensuite, avancez pour prendre l'épée magique, reculez, donnez un coup d'épée pour parer le jet de flammes, continuez à gauche puis donnez un coup d'épée pour terrasser le dragon. Dirk prendra la clé et s'en ira seul délivrer la princesse qui lui fera un gros bisou.

**Hervé Devanthéry**  
1020 Renens. Suisse

## ASTUCE DE MINEUR

J'ai une superbe astuce pour le jeu *Manic Miner* pour *Spectrum*. Il est toujours pénible de parcourir tous les tableaux avant d'arriver enfin au dix-neuvième ou au superbe « Final barrier ». Il existe un truc pour choisir son tableau. Voilà ce qu'il faut faire. Lancer le jeu, taper le code « magique » 6031769. La chaussure qui sert à vous écraser doit apparaître en

bas de l'écran ; puis vous tapez la référence du tableau choisi suivie du chiffre 6. 2<sup>e</sup> tableau, 1 ; 3<sup>e</sup> tableau, 2 ; 4<sup>e</sup> tableau, 12 ; 5<sup>e</sup> tableau, 3 ; 6<sup>e</sup> tableau, 13 ; 7<sup>e</sup> tableau, 23 ; 8<sup>e</sup> tableau, 123 ; 9<sup>e</sup> tableau, 4 ; 10<sup>e</sup> tableau, 14 ; 11<sup>e</sup> tableau, 24 ; 12<sup>e</sup> tableau, 142 ; 13<sup>e</sup> tableau, 34 ; 14<sup>e</sup> tableau, 134 ; 15<sup>e</sup> tableau, 234 ; 16<sup>e</sup> tableau, 1234 ; 17<sup>e</sup> tableau, 5 ; 18<sup>e</sup> tableau, 15 ; 19<sup>e</sup> tableau, 25 ; 20<sup>e</sup> tableau, 125.

**Ludovic Bodin**  
33400 Talence

## CHER TONTON

Tonton Tilt, si tu me permets de t'appeler ainsi, car je pense honnêtement que tu es notre tonton à tous, nous les amateurs de micro-informatique et de jeux vidéo. « Tubes » est ma rubrique préférée. Et pour le numéro d'octobre, un grand bravo à « Ludic » et « Service compris ».

## HISTOIRE SANS FIN

J'aimerais faire part d'un truc réservé aux initiés de *Dragon's Lair*, qui permet de réaliser des scores époustouflants. Il faut mettre deux joueurs au début de la partie, et réussir à mener le deuxième joueur jusqu'au dragon et le terrasser. Le premier joueur se voit alors crédité d'un nombre de vies infini. Le jeu continue tant que le dragon n'est pas tué. Avec cette méthode, j'ai réussi un score de 750 000 points !

**Marc Vieuffer**  
75016 Paris

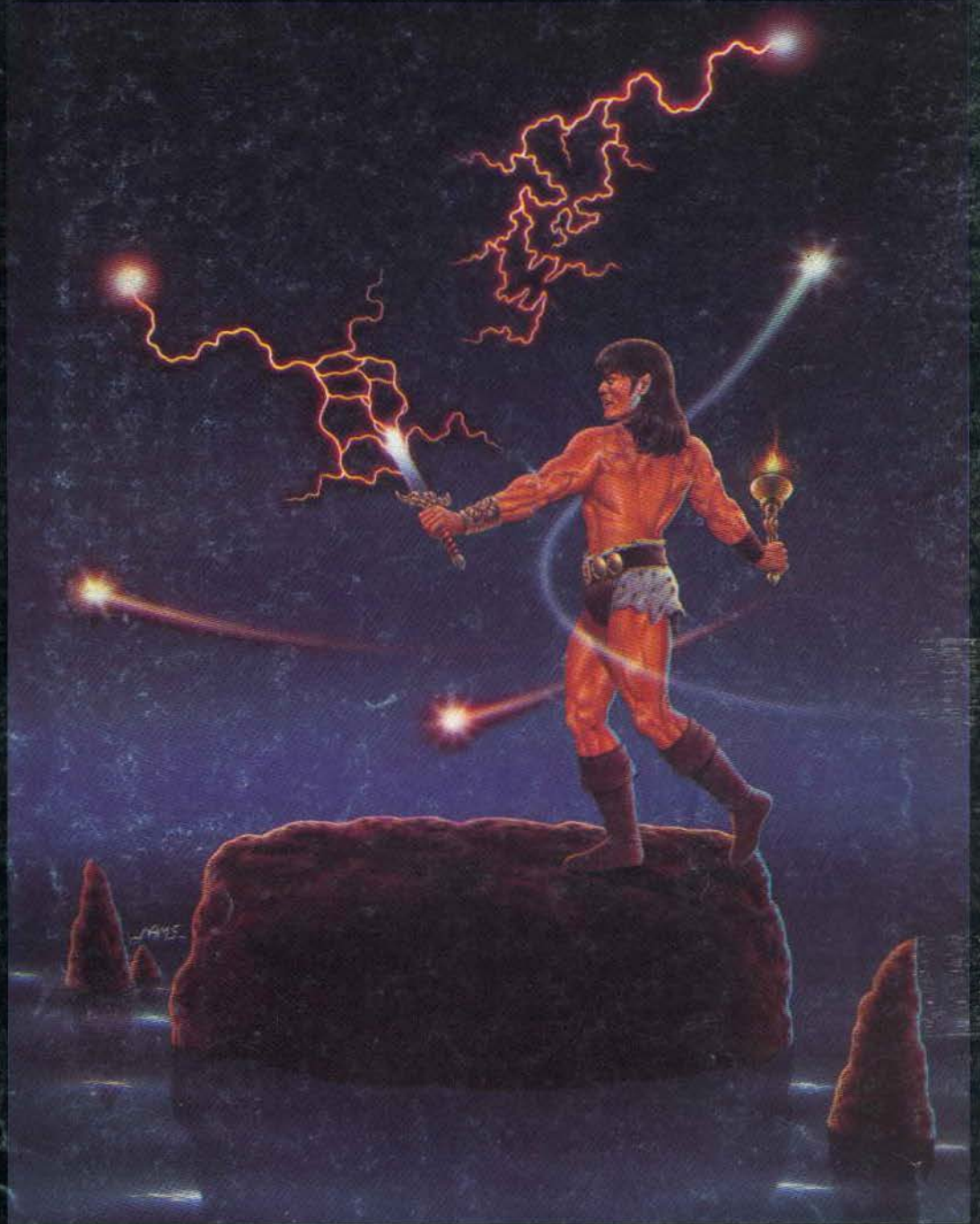
## NE ME DITES PAS...

Je trouve *Tilt* pas trop mal, mais si vous parliez un peu plus de Mattel, ce serait mieux. En effet, à part les numéros 1 et 8, Mattel connais pas. Vous n'allez tout de même pas me dire que vous avez essayé les 61 cartouches qui figurent sur le catalogue 84 Mattel !

**Philippe Laurens**  
93190 Livry-Gargan

*Tilt a présenté des cartouches Mattel dans plus de deux numéros ! On peut trouver également des tests dans les numéros 2, 3, 5, 6, 7, 9 et 13. Depuis de nombreux mois, il n'y a plus aucune nouveauté. Mais Tilt fera le point dans son prochain numéro sur les cartouches pour la console Intellivision.*

QUAND LA LEGENDE FAISAIT L'HISTOIRE...



# MANDRAGORE



GRAND PRIX ARCADE - MINISTERE DE LA CULTURE

Une aventure fantastique  
sur COMMODORE 64  
et bientôt sur MO5 et MSX

