TILT

Le Magazine des Jeux Electroniques

FABULEUX !
TOUTES LES NOUVEAUTÉS
EN AVANT PREMIÈRE

EXCLUSIF !!
LE LABYRINTHE
QUI REND FOU...

JOUEZ !!!
11 ORDINATEURS
A MOINS DE 5000 F.



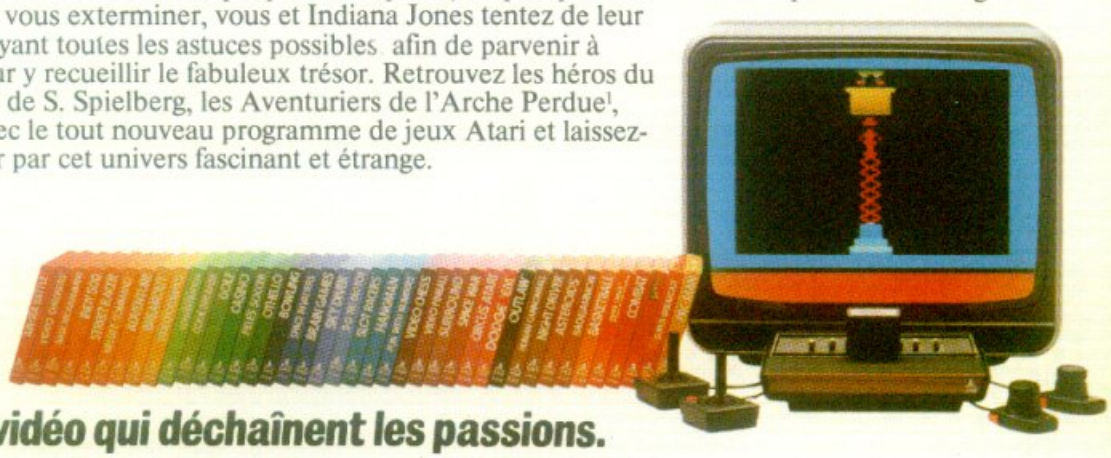
SUPER
CONCOURS !!!!
GAGNEZ UN VOYAGE
A EPCOT CENTER

M 3085-4-15 F N° 4 BIMESTRIEL MARS/AVRIL 1983 - 15 F - BELGIQUE : 120 FB - SUISSE : 6 FS - CANADA : 3 $ CANADIENS



Avec Atari, vivez la fabuleuse odyssée des Aventuriers de l'Arche Perdue.

Assaillis dans les ruines du temple par les serpents, traqués par des ennemis implacables sauvagement animés du désir de vous exterminer, vous et Indiana Jones tentez de leur échapper, en déployant toutes les astuces possibles afin de parvenir à l'Arche Perdue pour y recueillir le fabuleux trésor. Retrouvez les héros du grand succès de S. Spielberg, les Aventuriers de l'Arche Perdue[1], en jouant avec le tout nouveau programme de jeux Atari et laissez-vous captiver par cet univers fascinant et étrange.



ATARI®

A Warner Communications Company

Plus de 1500 jeux vidéo qui déchaînent les passions.

© 1982 Atari, Inc. tous droits réservés. * Marque déposée par Atari, Inc. 1 Marque déposée par Lucas Film LTD (LFL) 1982. Tous droits réservés. Utilisé par Atari Inc. sous licence.

TILT
Le Magazine des Jeux Électroniques

Sommaire

NUMERO 4 - MARS/AVRIL 1983

4 **Tilt-Journal** : nouveautés, shopping, indiscrétions, rencontres, livres.

6 **Les Fanas** : Stéphane Collaro s'entraîne d'arrache-pied sur une mystérieuse cassette de jeux « made in U.S.A. » !

17 **Actuel** : voyage au bout de l'envie... L'univers des obsédés des combats spatiaux, des maniaques d'échecs et des fous du volant.

20 **Super-concours** : gagnez un voyage pour 2 personnes à Epcot Center, la cité futuriste de Walt Disney, en participant au concours Tilt 1983.

25 **Tubes** : toutes les nouvelles disquettes et les cassettes pour jouer avec votre petit écran.

34 **Sélection** : pas une minute à perdre : un invité d'honneur, le serpent, un casse-tête né dans le cerveau du professeur Rubik.

38 **Ludic** : tous les secrets de deux cassettes vedettes : Pitfall et Utopia.

44 **Sésame** : le Fil d'Ariane. C'est notre grand jeu inédit : il vous entraîne dans un labyrinthe sévèrement gardé par un Minotaure. Pour vous aider, trois programmes et un grand tableau p. 48-49.









50 **Dossier** : onze ordinateurs pour jouer (à moins de 5 000 F). Leurs qualités, leurs défauts passés au peigne fin.

60 **Service compris** : l'actualité des flippers et des jeux d'arcades : Subroc, Pole Position, Haunted House et la grande famille des jeux contemporains.

66 **Les Classiques** : le Méphisto sonne toujours deux fois : un nouveau jeu d'échecs deux fois plus rapide que son grand frère.

68 **Pratique** : dis-moi quel est ton standard : comment s'y retrouver dans la jungle des standards de la vidéo.

77 **Escale à Las Vegas** : toutes les nouveautés dévoilées dans la célèbre capitale du jeu à l'occasion du Consumer Electronic Show.

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

90 **Les Minis** : des cristaux au soleil. Toute l'actualité des derniers jeux à cristaux liquides.

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

Ce numéro comporte un encart-abonnement non folioté situé entre les pages 10-13 et 84-87.

COUVERTURE : DESSIN DE FREDERIC LUGUEL

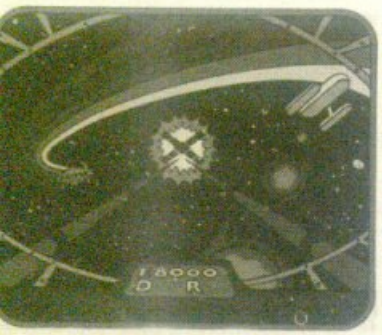
Directeur de la publication : Antoine de CLERMONT-TONNERRE • **Rédacteur en chef** : Bruno BARBIER • **Rédaction** : 2, rue des Italiens, 75440 Paris Cedex 09. Tél. : (1) 824.46.21 • **Publicité** : Gallia Publicité, 1, rue Tailbout, 75009 - Paris. Tél. : (1) 824.97.89 • **Administration** : « Tilt-Jeux électroniques » est un bimestriel édité par EDITIONS MONDIALES S.A. au capital de 10 000 000 F. R.C.S. Paris B 320 508 799. La reproduction même partielle de tous les articles parus dans la publication (copyright Electronic Games et Tilt) est interdite. Les informations rédactionnelles publiées dans « Tilt-Jeux électroniques » sont libres de toute publicité • **Administration du journal** : 2, rue des Italiens, 75440 Paris Cedex 09 • **CONDITIONS D'ABONNEMENT** : **France** (TTC 4 %) 1 an (6 numéros) : 90 F. 2 ans (12 numéros) : 180 F. **Etranger** : 1 an (6 numéros) : 120 F, 2 ans (12 numéros) : 240 F. Service Abonnements : 101, rue Réaumur, 75002 Paris. Tél. : (1) 233.78.75. Les règlements doivent être effectués par chèque bancaire, mandat ou virement postal (3 volets) • **C.C.P.** : 18 900 19 Z.
N° ISSN : 0753-6968

TILT JOURNAL

Coulisses

VIA HOLLYWOOD

Activision et les producteurs des « hit séries » d'ABC, la chaîne de télévision américaine, ont eu une excellente idée de concours : l'une de ces séries s'appelle :« The Greatest American Hero » (le plus grand héros américain) d'où le titre du concours : « The Greatest American Videogame Hero ».



Les participants devront jouer à *Starmaster* sur son niveau de difficulté le plus élevé et les meilleurs scores (sélectionnés dans six tranches d'âge différentes) s'envoleront pour trois jours à Hollywood. Là, ils participeront au tournage d'un épisode de la série, en compagnie des acteurs vedettes, Robert Culp et William Katt. Leur récompense comprendra, en outre, une copie du film et une cassette vidéo qui leur rappellera les jours où ils étaient des stars.

AU VIOL !

Le général Custer, écrasé par les Sioux à Little Big Horn River, va-t-il pouvoir prendre sa revanche ? Rien n'est moins certain : le jeu *« Custer Revenge »* (l'un des premiers jeux électronique pornographique) déchaîne aux USA les passions les plus vives.
Un procès risque même d'être intenté au fabricant de la cassette. Il faut reconnaître que le thème du jeu n'est pas tout à fait innocent : Custer, après avoir franchi plusieurs obstacles, gagne et remporte un prix : une femme indienne qui tombe dans ses bras. « Scène de viol » s'écrie l'association des femmes contre la pornographie. « Custer a su la séduire, elle est consentante » réplique le créateur du jeu dans une interview au New York Times. Un groupe de défense de la race indienne ajoute, pour sa part : « Encore un cliché de l'Indien américain ! Moins qu'un être humain. » Alors, viol ou pas viol ? Racisme ou non ? La société Atari, quant à elle, déclare qu'elle « n'approuve pas cette image de la technologie de sa firme, destinée avant tout au divertissement familial ».
Quoi qu'il en soit, même si le jeu est finalement interdit, Custer aura au moins gagné sur le plan commercial : aux USA, un demi-million de cassettes ont été vendues avant Noël.

STRATEGIES

Peu connue en France, la console VC 4 000 d'Interton Electronics est, d'après une enquête récente, largement diffusée en Europe. Première en Allemagne, la société se situe en Europe juste derrière Atari, en terme d'unités vendues, et ce, malgré une politique promotionnelle très discrète : D'après M. Turk, le directeur de la firme allemande, les efforts publicitaires de la concurrence suffiront à faire monter les ventes. On peut cependant se demander si, dans la course aux jeux vidéo, une telle option peut aboutir, face au dynamisme de Mattel ou d'Atari...

Lire

C'EST EN PROGRAMMANT...

Les livres de programmation, traitant des jeux sont peu nombreux. Une découverte : « Jeux, Trucs et Comptes pour TRS-80 », édité par P.S.I., qui se rapporte aux ordinateurs du type TRS-80 ou bien Vidéo Génie. Il se compose de 29 programmes en Basic, complétés de leurs descriptifs. Vous y trouverez différents jeux (passifs ou contre l'ordinateur). Certains d'entre eux exerceront vos réflexes et votre habilité.
Ce livre comporte des trucs de programmation, ce qui n'est pas négligeable. Il permettra aussi une approche complémentaire du Basic. C'est en programmant que l'on apprend à programmer.
P.S.I. : 41-51, rue Jacquard, 77400 Lagny-sur-Marne. Tél. : 007.59.31.

SUIVEZ LE GUIDE

Les éditions Eyrolles viennent également de faire paraître plusieurs ouvrages « L'assembleur facile du Z 80 » par Olivier Lepape, un guide de la programmation en langage machine pour tous les possesseurs de micro-ordinateurs conçus autour du microprocesseur Z 80. L'auteur réalise une étude très progressive en partant du Basic et en montrant les similitudes et les différences existant entre ces deux langages. Grâce à de nombreux exemples, ce livre est très accessible, même pour les débutants. Il offre, en outre, un intérêt certain pour tous ceux qui utilisent le Z 80. « Z X 81 à la conquête des jeux » propose 35 jeux à réaliser sur Z X 81, 31 jeux pour 1 K Octet, 4 jeux nécessitant l'extension 16 K Ram. Les programmes en 1 K, malgré le peu de place disponible, sont intéressants et les solutions proposées pour résoudre certains problèmes (manque de mémoire, graphisme) très élégantes. Les programmes longs en 16 K sont beaucoup plus ardus : aussi une cassette, commercialisée sous forme de livre, reprend trois jeux sur les quatre ; elle peut être achetée en plus, évitant ainsi plusieurs heures de frappe de programme.
Le troisième ouvrage, « CP/M et sa famille », guide d'utilisation par P. Dax est beaucoup plus ardu, mais cependant bien utile. En effet, le système d'exploitation CP/M, très populaire aux Etats-Unis, est devenu un véritable « standard » pour les micro-ordinateurs à base de microprocesseurs 8 bits. Son influence s'exerce tout particulièrement sur la micro-informatique individuelle et domestique, mais aussi sur l'informatique professionnelle et sur la gestion des P.M.E. Des ouvrages clairs et utiles.

(Suite p. 8)





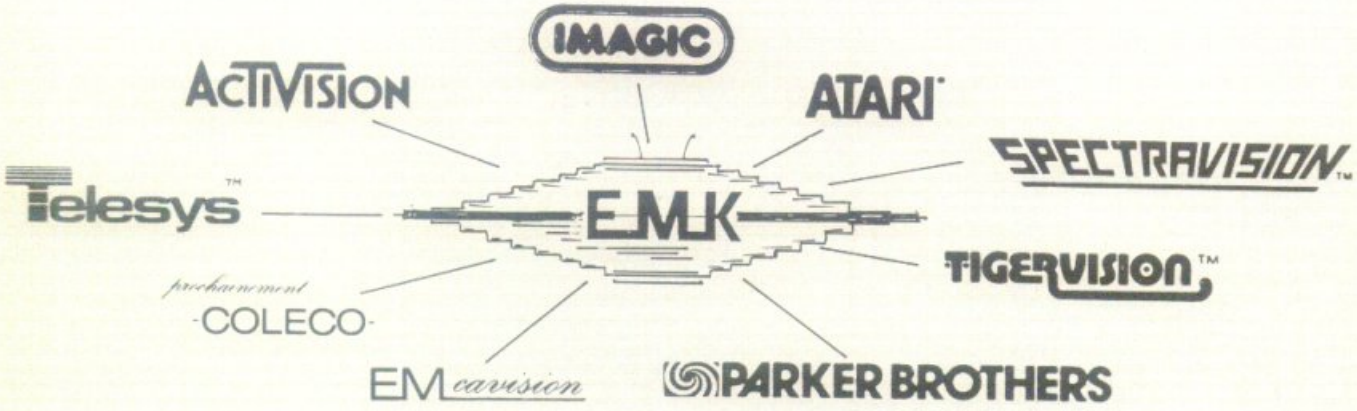
EMK distribution

Tél.: (37) 36.29.71
Télex: 760 830

GROSSISTE SPÉCIALISÉ DANS LE JEU VIDÉO

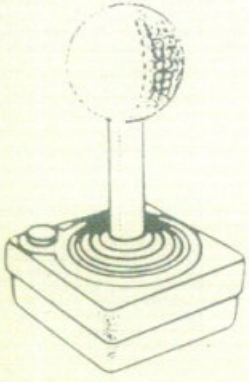
RECHERCHONS REVENDEURS SUR TOUTE LA FRANCE

Livrons tous départements de FRANCE, CORSE, MONACO, ANDORRE



toutes marques compatibles avec ATARI et bientôt MATTEL

ACCESSOIRES :



GOLF STICK – EMCAVISION

1er accessoire fabriqué en France par EMK
Faites de vos manettes ATARI un JOYSTICK de JEUX d'ARCADE !
prix public ttc : 39 F
(Revendeurs, consultez nous)

QUICK SHOT un vrai joystick de COMPETITION
proposé par SPECTRAVISION
prix public ttc : 195 F
(Revendeurs, consultez nous)

UNE QUANTITE INCROYABLE DE NOUVEAUTES CHAQUE MOIS !

7 Nouvelles Marques prochainement, n'attendez plus, INTERROGEZ NOUS ...

- SECTION JEUX ELECTRONIQUES : TIGER
- SECTION TELEPHONIE : les meilleures marques de téléphonie sans fil
  COMPOSEURS EMP à des prix incroyables ...
- SECTION ORDINATEURS DOMESTIQUES : Création d'un nouveau secteur commercial
  concernant les ordinateurs domestiques et leurs programmes.

PARTICULIERS :

MEME PERDUS AU MILIEU DE LA JUNGLE, VOUS POUVEZ RECEVOIR LES DERNIERES NOUVEAUTES DE JEUX VIDEO

Ecrivez à EMK - BP 133 28113 LUCE Cédex en joignant 3,30 F de timbres à votre courrier afin de recevoir notre catalogue et promotions mensuelles.


00240

OH COLLARO!

Le prince des « Coco-girls » se croyait bien tranquille chez lui, à l'abri des regards indiscrets. Et pourtant, nous l'avons surpris à torturer — les yeux pétillants de malice — une de ces cassettes X qui font fureur aux Etats-Unis. Une cassette tout juste polissonne qui (à défaut de satisfaire des fantasmes inavouables) n'engendre pas la mélancolie à condition d'y jouer quand les enfants sont au lit !

Calé dans son fauteuil, cet amuseur public N° 1 tente d'expliquer son acharnement par une phrase délicieuse de rouerie faussement naïve : « Avec ces cassettes, l'imagination anticipe sur l'œil, la curiosité se fait exigeante et l'esprit prend plus d'intérêt au jeu. »

Fermez le ban !

Plus sérieux, Stéphane explique : « J'aime la vie, j'aime me distraire et je n'en ai pas honte. Je m'accorde ainsi volontiers quelques minutes de répit. Car, pour amuser les autres, il faut d'abord savoir s'amuser. » Cela paraît être, aujourd'hui, une lapalissade, dans un pays où la veine chansonnière semble s'être tarie, et où l'on oublie trop facilement de rire et de sourire. Stéphane Collaro sait donc faire redécouvrir — heureusement pour les uns, malheureusement pour les autres — les vertus de l'impertinence.

Danielle Lyard

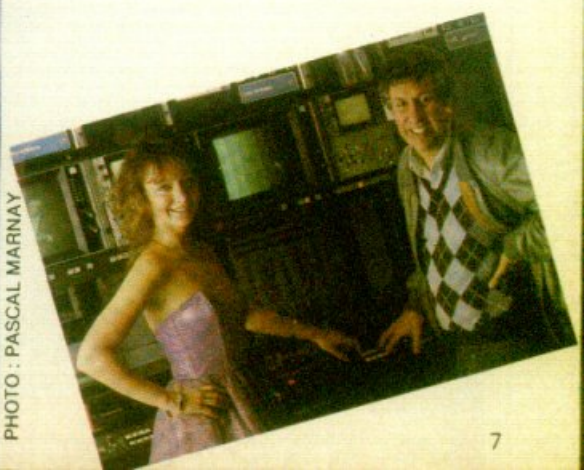


PHOTO : PASCAL MARNAY

TILT JOURNAL

Concours

DE MARS A AOUT

Bêtes de concours, préparez-vous. Le grand challenge inter-régional Atari commence en ce mois de mars. Il se déroulera dans quinze régions jusqu'à la fin du mois d'août avec une grande finale le 17 septembre. Deux catégories pour les candidats (plus ou moins de 18 ans) et trois cartouches Pac-Man, Space Invaders et une cassette Jockey. La récompense suprême ? Une invitation aux Jeux Olympiques de Los Angeles.



VOCATION

La Fondation JMS, créée sous l'égide de la Fondation de France et avec le concours de l'Association nationale Science, Technique et Jeunesse, a pour vocation d'aider des jeunes gens de moins de vingt-et-un ans qui souhaitent réaliser un projet scientifique ou technique, en particulier dans le domaine de l'astronomie et de l'informatique.
Chaque année, la Fondation JMS distribuera des prix à de jeunes talents qui ont le goût d'entreprendre et souhaitent créer une association, constituer une entreprise ou une société, effectuer un voyage d'études, étudier et développer un projet, améliorer une machine, organiser des sessions d'information ou de vulgarisation scientifique, constituer un conservatoire d'objets techniques...
Les dossiers de candidature doivent être présentés avant le 30 avril 1983. Pour obtenir le règlement et plus d'informations, s'adresser à la Fondation JMS, Fondation de France, 40, avenue Hoche, 75008 Paris. Tél. : (563 66.66).

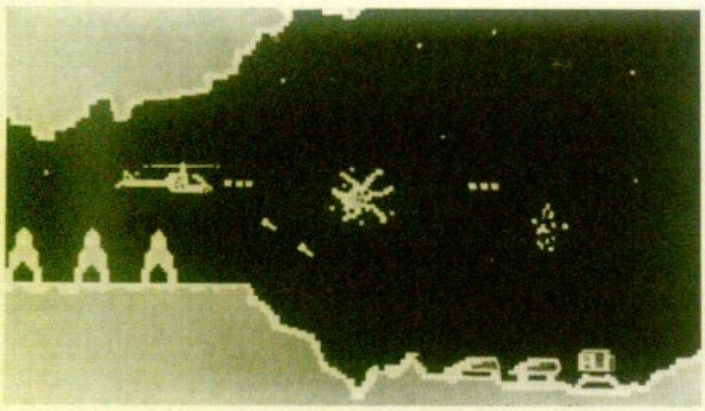
Shopping

ENCORE UN !

Encore un vidéo-club qui se met au jeu vidéo ! Studio 5 propose à la location les cassettes Atari, Imagic, Activision que vous pouvez ainsi essayer puis éventuellement acheter à des conditions avantageuses.
Studio 5 : 5, rue Jeanne-d'Arc - 51200 Epernay. Tél. : (26) 54.62.97.

PERCEE

Miro Meccano, qui a lancé les cassettes de jeu Parker sur le marché français, va poursuivre sa percée. A *Spiderman* et à *Amidary*, déjà sorties en décembre s'ajouteront *Super Cobra* et *Star Wars* (février 83) *Reactor* (mars 83) *Charlottes aux fraises* (mai 83) *Sky Skipper* (mai 83) *Action Man* et *James Bond* (avril-mai 83). Toutes ces cassettes (et bien d'autres encores) seront fabriquées pour Atari, Mattel, Philips, Coleco. Finies les jalousies !



DES CARACTERES DANS LA POCHE



Voici un nouvel ordinateur de poche, programmable en Basic. C'est le petit frère de la FX 702 P, mais d'une plus grande rapidité de traitement et orienté vers l'initiation à la programmation.
La grande originalité du Casio PB 100 est de posséder plus de 114 caractères différents, majuscules, minuscules, symboles physiques, symboles représentant les jeux de cartes, etc.
Il dispose de 544 pas de programmes, qui peuvent être étendus jusqu'à 1568 pas, grâce à l'extension de mémoire vive 0R.1. C'est donc, grâce à une grande variété de signes et une facilité de programmation, une calculette s'adaptant très bien aux jeux. Un regret : l'absence de l'instruction « Wait » qui est bien utile pour les jeux de réflexe.
Enfin, la PB 100 est équipée d'une connection permettant la liaison avec un interface magnétoscope ou une imprimante. Elle est livrée avec un manuel d'aide à la programmation bien utile pour percer les secrets du Basic.

PRIX-SURPRISE

Pour la première fois à Paris, un club se consacre uniquement aux « ludophiles » ; (gloutons des jeux vidéo).
Fans d'Atari, Mattel, Coleco et tous jeux électroniques, l'Electron-Club s'adresse à vous ; plus de 300 cassettes de jeux que vous pourrez louer (comme dans un vidéo-club), acheter (neuves ou d'occasion) ou échanger (vente-reprise).
Des formules d'adhésion et de location souples, des promotions, des remises sur vos achats, des prêts de consoles, des cadeaux de parrainage et à partir du 1er mars, le 1er d'une série de tournois et concours internes, le « *Masters du Tennis Intellivision* ». D'autres suivront pour Atari et Coleco.
Une cassette gratuite à tous les ludomaniaques qui battront son animateur et un prix surprise au meilleur d'entre vous.
Electron-Club : 117, avenue de Villiers 75017 Paris. Tél. : 766.11.77.

HAUTE FIDELITE



***Stampede, Atlantis, Berzerk, Demon Attack, Pitfall* et *Tennis*, tels sont quelques-uns** des titres du catalogue Micromania. Ce club tout récent (il est né le 17 janvier) vend par correspondance les meilleures cartouches de jeu vidéo (plus de 40 titres) pour le VCS Atari ainsi que certaines cartouches destinées à l'Intellivision (Mattel). Conditions avantageuses, système de parrainage, carte de fidélité, voici une entreprise intéressante qui mérite d'être suivie de près.

Micromania B.P. 117 - 06802 Cagnes Principal Cedex. Tél. : (93) 42.57.12.

(Suite p. 14)

PROGRAMMOTHEQUE. PROGRAMMO QUOI?

La programmothèque. Pas seulement un mot nouveau, mais un nouveau concept. Créé et mis au point par Illel, le spécialiste des jeux vidéo et des micro-ordinateurs.

Pour la première fois, reprise de programmes pour micro-ordinateurs et jeux vidéo.

Lorsqu'on connaît parfaitement un programme, quand on a épuisé toutes les astuces et les pièges d'un jeu vidéo, on aimerait bien en découvrir de nouveaux. Problème : ces derniers coûtent cher. Solution : revendre les anciens comme on le fait avec de vieux livres.

Jusqu'à présent, cela n'était pas possible. Et l'on était condamné à stocker des programmes dont on ne servait plus. Aujourd'hui, il en est tout autrement grâce à la programmothèque Illel qui reprend les programmes de toutes les grandes marques : **Atari, Philips, Mattel, Apple, Commodore, Texas Instruments.** A 50 % du prix d'achat. Cela va vous permettre soit de racheter un programme neuf, soit d'en choisir un d'occasion à 65 % de sa valeur. La programmothèque Illel : avec elle, vous disposez d'une véritable ''banque'' de jeux vidéo, de programmes pour micro-ordinateurs neufs et d'occasion à des prix jamais vus sur le marché.





La programmothèque Illel. Venez y faire un tour avec les cassettes ou les disquettes dont vous ne voulez plus. Nous, nous les rachetons.

PROGRAMMOTHEQUE

ILLEL

Le futur, tout de suite.

86, bd Magenta, Paris 10e. Tél. 201.94.68

CICAD

CONCHESS

ORDINATEUR D'ECHECS



MONARCH

Echiquier de très haute performance. Superbe présentation en bois mahogany.
Dim. 52 x 52 x 3.7cm.

ESCORTER

Echiquier de haute performance et d'avant garde cuivre et argent.
Dim. 30 x 30 x 3.0cm.





Programmes ordinateur présentés en cassettes interchangeables.
17 x 10 x 1.8cm.

AMBASSADOR

Echiquier de haute performance. Belle présentation classique en bois de rose.
Dim. 38 x 38 x 3.7cm.



La meilleure performance

Les CONCHESS donnent une nouvelle dimension à la famille des échecs électroniques.

- Design élégant
- Echiquier auto-répondeur
- Prix compétitif
- Possibilités sans limite

Principales caracteristiques

- Echiquer auto-répondeur entièrement automatique – aucune pression à faire ni sur les touches, ni sur les cases.
- 10 niveaux de jeux.
- 2 niveaux spéciaux pour analyse de la position et recherche de mat.
- Mémoire de tout le jeu permettant le retour intégral de la partie.
- Peut jouer les blancs ou les noirs, ou jouer contre lui-même.
- Le programme et le micro processeur sont contenus dans un module interchangeable.
- Peut suggérer des coups à son adversaire.
- Réfléchit sur le temps de son adversaire.
- Pratique éventuellement la sous promotion.
- Arbitre les parties entre joueurs.

Distribuè Par

Lansay S. A.

149, Bd Voltaire 92600 Asnières
Tél: 733-80-80 Télex: 611533.

Profitez de cette offre exceptionnelle !

Pour économiser

18F

et recevoir en cadeau "JEUX EN TETE"

renvoyez-nous votre titre d'abonnement privilégié aujourd'hui même.

GARANTIE:

satisfait ou remboursé

Si, par extraordinaire, TILT ne vous donnait pas entière satisfaction, vous pourriez résilier votre abonnement à tout moment. Nous vous rembourserions alors les numéros restant à servir.

URGENT

NE PAS AFFRANCHIR

TILT

AUTORISATION 1662 75

75085 PARIS CEDEX 02

CORRESPONDANCE-RÉPONSE

Valable du 01.10.82 au 30.09.85

A utiliser seulement en France métropolitaine et dans les départements d'Outre-Mer pour les envois ne dépassant pas 20 g.

OFFRE SPECIALE

Titre d'abonnement privilégié

à compléter et à nous retourner dès aujourd'hui.

OUI, je désire m'abonner à TILT pour 1 an (6 numéros) au prix de 72 F au lieu de 90 F. J'économise ainsi 18 F sur le prix au numéro.

☐ Je joins mon règlement (chèque ou mandat à l'ordre de TILT) et recevrai gratuitement en cadeau, le hors série de TILT: "JEUX EN TETE".
(Détachez cette carte et envoyez-la sous enveloppe avec votre règlement à TILT Service Abonnement:
101, rue Réaumur - 75002 Paris)

☐ Je préfère vous payer plus tard, sur facture. Mais, dans ce cas, je ne recevrai pas mon cadeau "JEUX EN TETE"

Nom _____

Prénom _____

Adresse _____

_____

Code postal |_|_|_|_|_|

Ville _____

204

TILT
Le Magazine des Jeux Electroniques

vous offre une réduction de

18F

+ 1 cadeau "JEUX EN TETE" que vous recevrez avec le premier numéro de votre abonnement.

Profitez en vite!

18F d'économie
+1 cadeau

TILT

Le Magazine des Jeux Electroniques

NOUVEAU

Vous avez tout intérêt à vous abonner tout de suite

1 Vous économiserez 18 F.

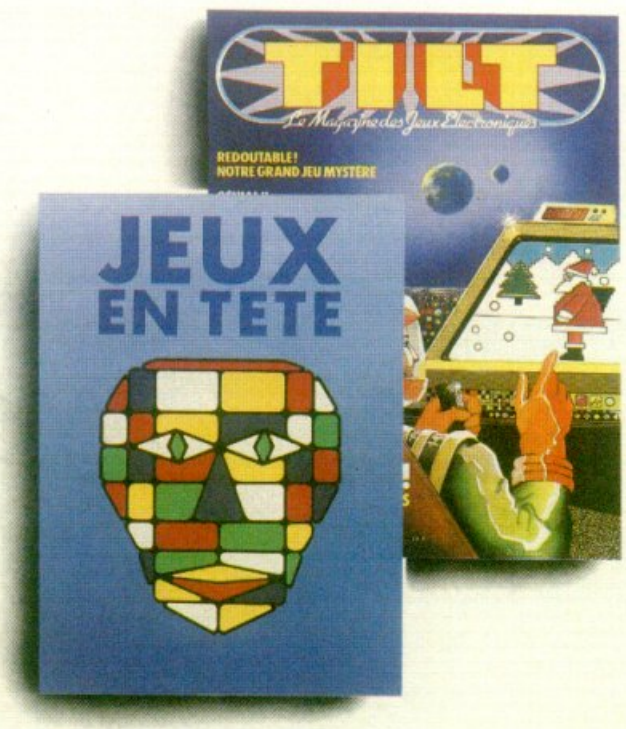
En vous abonnant dès aujourd'hui à TILT vous bénéficierez d'une réduction exceptionnelle de 18 F sur votre abonnement d'un an : vous ne réglerez en effet que 72 F pour 6 numéros au lieu de 90 F, prix au numéro. Et puis vous êtes assuré que ce prix ne bougera pas puisqu'il sera payé une fois pour toutes.

2 Vous recevrez TILT, dès parution tous les 2 mois.

Dès que TILT sort de presse, les numéros des abonnés sont expédiés sans délai.

Et vous savez que dans chaque numéro de TILT :

- vous découvrez les nouveaux jeux électroniques en avant première (consoles, micro ordinateurs, flipper, échecs, backgammon, jeux de poche, calculettes).
- Vous choisissez les plus performants grâce à des tests complets et détaillés.
- Vous améliorez vos performances car TILT vous donne des trucs de spécialistes pour devenir un vrai champion.
- Vous mettez au point des jeux inédits qui feront de vous le "spécialiste" qui utilise à fond les possibilités de ce nouveau domaine.
- Vous pouvez gagner des super-cadeaux de TILT car des concours sont régulièrement proposés avec des lots importants.



3 Vous recevrez un cadeau : JEUX EN TETE un numéro de TILT hors série.

16 pages de jeux inédits faisant appel, entre autre, à la logique, la patience, la déduction, le calcul, l'observation etc... De quoi stimuler vos cellules grises qui adorent cela !

Aujourd'hui même renvoyez la carte ci-contre.

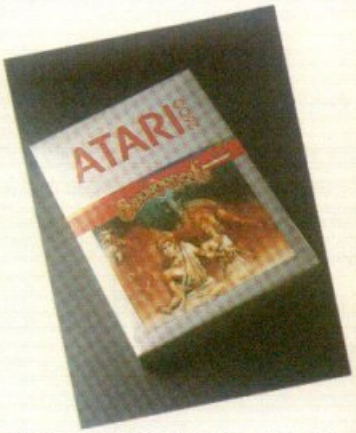
NOAO

TILT JOURNAL

Shopping

EN EPISODES

La société Atari, qui s'enorgueillissait, il n'y a pas si longtemps de rassembler le plus grand nombre de jeux possible sur une simple cartouche est maintenant décidée à prendre un parti opposé avec *Swordquest* (La quête de l'épée) un nouveau jeu d'aventure : pour mener à bien cette quête, il ne faudra pas moins de quatre cassettes différentes. Mais rassurez-vous, chacune d'elle offre à chaque fois un jeu complet ; il faut simplement résoudre le mystère de l'une pour passer à l'autre. Les concepteurs du jeu ont, par ailleurs, disséminé dans chaque cartouche, des objets à la manière des « œufs de Pâques » des premiers jeux (chaque « designer » s'amusait, en effet, à faire apparaître ses initiales ou celles de ses proches à un moment quelconque de la partie). Mais cette fois-ci, votre



récompense sera plus importante. Chaque cartouche fera l'objet d'une compétition aux USA : ainsi, le vainqueur de Earthworld, par exemple, rapportera chez lui un talisman incrusté de bijoux d'une valeur de 25 000 $.
Il y aura une « babiole » de ce genre pour chaque vainqueur des différentes cartouches. Enfin, une confrontation entre les différents champions verra l'attribution d'une épée incrustée elle aussi de diamants. Sa valeur ? 50 000 $. De quoi repousser tous les orques et trolls de l'univers !

NOUVELLES CASSETTES

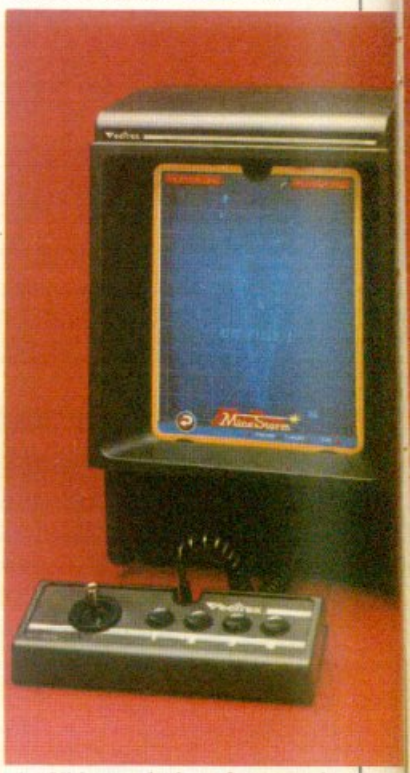
Micro-Vidéo n'a peur de rien : le vidéo-club bien connu des fous de jeu vidéo propose désormais à la location les cassettes pornographiques jusqu'ici disponibles seulement aux U.S.A. Vous trouverez aussi de nouvelles manettes et, en particuliers, le petit « golf stick », une simple boule noir et or qui s'enfiche sur les joysticks Atari et améliore grandement la prise en main. Et toujours le « super charger » — dont nous vous parlerons plus longuement dans un prochain numéro —, les cassettes Coleco pour le VCS, etc. A noter également : l'apparition prochaine des cassettes *Gakken* (marque célèbre pour ses jeux à cristaux liquides), présentées à Nuremberg, lors du Salon du jouet. Sans oublier l'extension qui transforme le VCS en un micro-ordinateur mais là, pas de date précise d'arrivée en France.

Micro-Vidéo : 8, rue de Valenciennes 75010 Paris. Tél. : 201.24.30.



ARCADES REPLICA

Le 17 août dernier Consumer Electronic Corporation devenait une filiale à part entière de Milton Bradley Company. Lors du Vidcom de la même année, la console Vector est présentée au public. De format réduit, elle possède son propre écran de visualisation : pas de couleur à proprement parler mais un astucieux système de filtre multicolore en plastique qui se fixe directement sur l'écran. Vous contrôlez l'action par l'intermédiaire d'un petit joystick métallique et de quatre boutons numérotés. *« Mind Storm »*, *« Hyperchase »*, un jeu de conduite *« Scramble »* semblable au *« Stern »* des arcades, *« Star Trek »*, un combat corps à corps dans l'espace, tels sont les titres qui vous sont proposés. Disponibilité prévue : printemps 83 ■





VIDEO JEUX NOUVEAU!

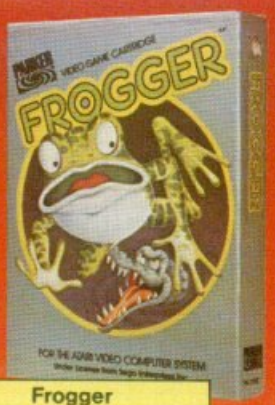
MICROMANIA

présente : Les six tubes de l'hiver*

le meilleur jeu vidéo de l'année de la revue Electronic Games



Pitfall !
Harry doit éviter tous les pièges de la jungle : crocodiles, serpents, scorpions...

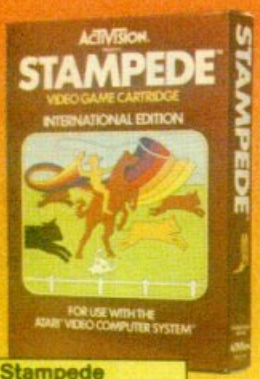


Frogger
C'est dur d'être une grenouille ! Chaque saut effectué par Frogger pourrait être le dernier.

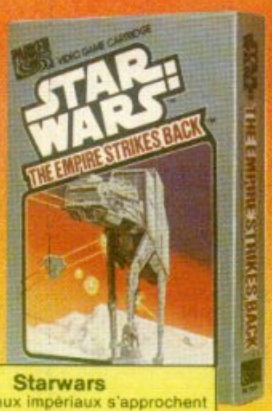


1er PRIX

Demon Attack
Des légions de créatures démoniaques envahissent la planète Krybor !



Stampede
Galopez vite et attrapez au lasso autant de veaux que vous le pouvez.



Starwars
Les vaisseaux impériaux s'approchent du générateur de puissance sur Hoth. Si vous ne les en empêchez pas, ils feront tout sauter.



2e PRIX

Atlantis
Vous êtes le seul espoir de la cité perdue de l'Atlantide attaquée par des êtres maléfiques.

* Pour console ATARI VCS : Pitfall ! – Stampede Frogger – Starwars Demon Attack – Atlantis
* Pour console INTELLIVISION : Pitfall ! – Stampede Demon Attack – Atlantis

OSMOSO

Le Club MICROMANIA c'est aussi 40 autres titres.

Grâce à sa carte de fidélité, MICROMANIA vous offre des remises IMPORTANTES, demandez notre CATALOGUE GRATUIT.

Bon de commande EXPRES et de catalogue gratuit à retourner à :
MICROMANIA - B.P. 3 - 06740 Châteauneuf



EXCLUSIF
Demandez notre nouvelle manette de jeux pour ATARI VCS et améliorez vos scores.
PRIX DE LANCEMENT : **149 F**

	DESIGNATION	PRIX UNIT.	PRIX TOTAL	REDUCTION
ATARI	Manette de jeux	149 F		
	Pitfall !	380 F		38 F
	Stampede	280 F		28 F
	Frogger	340 F		34 F
	Starwars	340 F		34 F
	Demon Attack	380 F		38 F
	Atlantis	380 F		38 F
INTELLI VISION	Pitfall !	380 F		38 F
	Stampede	380 F		38 F
	Demon Attack	390 F		39 F
	Atlantis	390 F		39 F
TOTAL A PAYER :			Franco de Port	

ATTENTION : Réduction MICROMANIA applicable sur carte de fidélité

MICROMANIA - B.P. 3 - 06740 Châteauneuf

☐ **Le catalogue MICROMANIA gratuit**

Nom : _____

Prénom : _____

Adresse : _____

_____

Code postal : _____ **Ville :** _____

TIT 383.

Mode de règlement : ☐ Mandat-lettre ☐ Chèque bancaire ☐ Chèque postal de paiement (joindre les trois volets) ☐ Contre remboursement majoré de la taxe postale. (Cochez la case correspondante et rédigez vos chèques à l'ordre de MICROMANIA. Toute commande dont le règlement n'est pas joint dans l'enveloppe sera adressée automatiquement contre-remboursement).

PASSEZ-VOUS DE BONS FILMS EN VOUS PASSANT DES MAUVAIS

Le plus beau magnétoscope ne peut passer que les films que vous lui donnez.

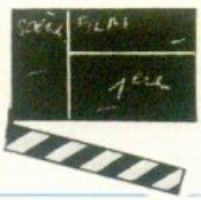
Pour vous, chaque mois Vidéo News publie les critiques, bonnes ou mauvaises, des films qui viennent de sortir en cassettes (une cinquantaine en moyenne). C'est l'aspect pratique et indispensable de Vidéo News, pour louer ou acheter vos cassettes.

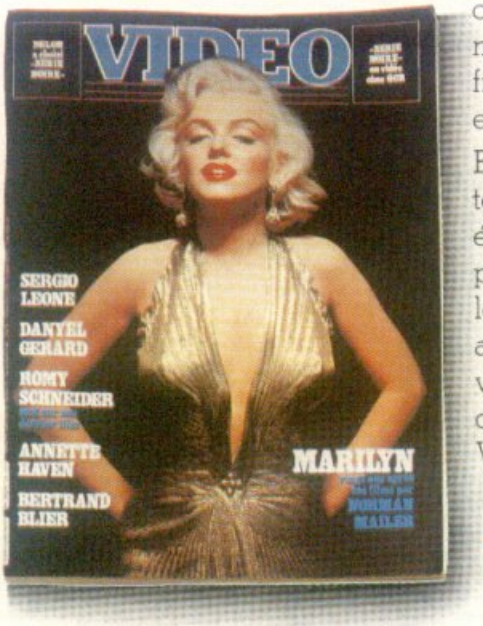
Dans sa partie magazine, chaque mois Vidéo News vous



offre un grand dossier consacré au cinéma (déjà parus : Marilyn, Bogart, la M.G.M....), des reportages sur les tournages, des interviews, des portraits... et de superbes photos. Tout le cinéma, depuis les dessins animés pour enfants jusqu'aux films X, pas vraiment pour enfants, intéresse Vidéo News.

Enfin, Vidéo News découvre, teste, et explique les nouveaux équipements vidéo, aussi bien pour passer vos films que pour les réaliser vous-même. Si vous avez un magnétoscope il ne vous manque plus que Vidéo News.





VIDEO NEWS, LE MAGAZINE DES VIDEOPHILES QUI ONT UN FAIBLE POUR LE CINEMA.

Votre cadeau d'abonnement : 2 numéros gratuits.

11 numéros au prix de 9. C'est l'offre (irrésistible) que Vidéo News vous fait aujourd'hui.

Renvoyez sans tarder votre bulletin d'abonnement et vos 2 premiers numéros seront gratuits.

VIDEO NEWS

ABONNEZ-VOUS A VIDÉO-NEWS

Je m'abonne à Vidéo News pour un an, soit 11 numéros pour 135 F seulement (au lieu de 165 F, prix de vente au numéro), ce qui représente 2 numéros gratuits.

☐ Ci-joint mon règlement à l'ordre de ACP.
par ☐ chèque bancaire ☐ CCP
☐ mandat lettre
☐ Je règlerai plus tard à réception de facture.

A retourner à ACP./Vidéo News,
Service Abonnements 101, rue Réaumur - 75002 Paris.

Nom : _____
Prénom : _____
Adresse : _____
Ville : _____
Code postal |_|_|_|_|_|
Signature :

NOAO

VOYAGE AU BOUT DE L'ENVIE

Plus qu'une passion, c'est une véritable fièvre. Une partie chasse l'autre, puis une autre. L'animal est ferré ! Non seulement, il reviendra régulièrement dans l'univers des jeux électroniques, mais il entraînera d'autres néophytes qui - à leur tour - se passionneront. Olivier Chazoule a fait le voyage. Il a rencontré les obsédés de combats spatiaux, les maniaques d'échecs et les fous du volant.





Un bruit strident me tire d'une fin de nuit très agitée. Depuis plusieurs années lumières, je voyais défiler des vaisseaux ennemis remplis à ras bord de créatures hideuses et impitoyables. Certaines me lançaient des éclairs désintégrateurs, d'autres m'empêchaient de regagner ma base, d'autres encore épuisaient l'énergie de mes propulso-réacteurs dans des poursuites inutiles. Dans un mélange de couleurs fantasques et hallucinantes, à des vitesses dépassant l'imagination, je bondissais de galaxies en trous noirs pour échapper à la destruction définitive. Les mains crispées sur les commandes, balloté par les orages magnétiques, ruisselant de rayonnements Gamma, je voyais mes chances s'amenuiser au fil des secondes. Les indicateurs de niveaux étaient proches du zéro. Alors, tandis que le Maître du Système que je traversais saturait mon bouclier de défense, je décidai de sauter dans la quatrième dimension.

Le bruit qui me déchirait les oreilles était sans doute le signal précédant le passage de mon corps à l'état de plasma... Non, ce n'était que la sonnerie un peu particulière de mon mini-jeu électronique à cristaux liquides qui jouait à l'occasion son rôle annexe de réveille-matin. Une fois de plus, j'avais échappé aux rêves de l'espace que me procurait la pratique intensive des jeux électroniques.

"Tu n'utiliseras pas la console quand papa regarde les informations"

Tout engourdi par cette lutte sans pitié, je prépare mon café et — entre deux tartines — pianote les touches de *Snoopy Tennis* pour essayer d'améliorer mon score de la veille. Mais du coin de l'œil, je ne peux m'empêcher de fixer ma console. Dans une semaine aura lieu le championnat de France. Je dois perfectionner mes résultats aux *Jeux de Casino*, au *Pac-Man*, au *Defender* et *Star Wars*. La compétition sera dure, autour de moi tout le monde s'est entraîné aussi. Pas seulement mon frère et ma petite sœur, mais également tonton René et mon ignoble cousin Frédéric qui est un as de *Defender*.

ON A DEPASSE LA STATION

Collé à mon écran de télévision, je tente pour la vingt-quatrième fois de détruire la machine à deux pattes en forme de grue, tirée de la Guerre des étoiles, mais elle résiste. Un coup d'œil à ma montre pour m'apercevoir que j'aurai au moins une demi-heure de retard à mon rendez-vous, mais tant pis, le salut de la civilisation vaut bien des petits sacrifices. Plus qu'une partie ! C'est 3 parties plus loin (et un quart d'heure plus tard) que je parviens à m'en arracher. Ce soir je ferai mieux.

Hop, j'introduis mon ticket de métro qui fait « clic » dans le lecteur électronique qui fait « clac », et je m'installe pour le voyage. *Donkey Junior* en version mini me permettra de ne pas perdre le moral pendant le trajet. Je m'enfonce dans ma petite jungle, fasciné par les bruits aigus qui rythment le scénario. Autour de moi, une dame âgée et un cadre au costume sombre ouvent des yeux ronds comme des billes.

Mais je n'ai que faire du monde extérieur, je dois trouver la clé pour délivrer *Papa Donkey*. J'y suis presque... Ça y est, j'ai gagné ! Oui, mais j'ai aussi gagné un voyage dans l'autre sens, car le métro a déjà dépassé ma station depuis cinq bonnes minutes !

Le rendez-vous s'est bien passé, et j'emporte sous le bras la console Coleco pour la tester pendant une semaine. Mais un petit détour par une arcade ne me fera pas de mal et je me précipite sur les dernières nouveautés en relief. De *Subroc* à *Buck Rogers*, en passant par le nouveau *Millipede*, *Sky Army* et *Pole Position*, j'en ai pour deux bonnes heures.

Quand j'en sors, mon budget jeux électroniques est déjà bien entamé. Mais je dois encore courir dans ma boutique préférée pour choisir deux cassettes révolutionnaires compatibles l'une sur la console Mattel et l'autre sur le G 7 200 de Philips. Il ne faut pas se tromper.

Cet après-midi, il faudra partir dans le désert pour refaire la bataille d'El Alamein contre l'ordinateur. Vivement ce soir, que je puisse oublier un peu l'enfer du jeu électronique.

Trop vite dit. Quand je pénètre à la Scala, la célèbre discothèque aux panneaux de lumières scintillantes, je découvre des jeux vidéo çà et là, pour la plus grande joie des danseurs fati-



gués. Elles sont bien dix jolies filles à être délaissées par leurs cavaliers au profit des envahisseurs et des super-héros. Un des joueurs m'explique que « les machines sont nettement plus intéressantes que la musique et que la danse, parce qu'elles font vraiment entrer dans le rêve ». Je n'ai plus rien à dire devant cet argument.

Un dernier jeu vidéo sur ma console avant de m'endormir et je pourrai rejoindre mon jeu à moi programmé sur une imagination intarissable. J'entre dans le rêve...

TOUS LES COUPS SONT BONS...

Tout le monde est concerné et rien ne semble devoir enrayer le succès des jeux d'arcades (ou jeux de café), des jeux vidéo, des mini ou des jeux de table, ou des jeux sur micro-ordinateurs.

C'est souvent dans les cafés ou les arcades que le virus est contracté. En principe, ces jeux sont interdits aux moins de dix-huit ans. Mais tous les coups sont bons pour se faufiler, dans la tradition des astuces trouvées par les adolescents pour entrer dans les cinémas interdits aux mineurs.

Celui qui passe devant une arcade a peu de chances d'échapper à l'attraction des bruits inhabituels, des flashes qui traversent l'obscurité des salles ou des vociférations des joueurs. A peine la victime est-elle entrée que son regard est happé par les écrans multicolores. Elle ne fait même pas attention aux traditionnels vigiles chargés d'éviter les débordements des clients trop heureux ou trop déçus, c'est selon... Elle s'approche pour observer les initiés qui s'en donnent à cœur joie et tente de comprendre les mécanismes des jeux. Mais tout ceci sera de courte durée et très vite la proie va se précipiter vers une machine libre, fouiller fiévreusement le fond de sa poche pour en tirer deux pièces d'1 franc ou une de 5 francs et l'introduire dans la fente miracle. Et puis, tout va aller très vite. Au Japon, on appelle ça des « games centers », mais c'est exactement la même chose qu'en Europe ou aux Etats-Unis. Le rythme de sortie des jeux y est cependant plus alerte puisqu'il arrive chaque jour sur le marché environ deux ou trois jeux nouveaux. Dans le quartier des grands magasins de Tokyo s'est ouvert un complexe spécialisé dans les programmes et les consoles de jeux électroniques, le Micom Base Ginza, qui ne comporte pas moins de dix étages.

PAS DE JEU DE GUERRE

Après les arcades, on veut posséder, chez soi, les jeux effleurés dans les salles publiques. Et on achète une console, des cassettes, et des jeux de poche pour pouvoir les transporter partout.

Comme les jeux électroniques sont plus chers que les jeux en bois, en carton ou en plastique, les parents interviennent largement dans le choix du jeu et la décision d'achat. La passion des adolescents commence à les inquiéter. La plupart du temps, ils acceptent d'acheter le jeu, mais ils assortissent son utilisation de restrictions de type éducatif (« pas de jeux de guerre »), pratique (« tu n'utiliseras pas la console quand papa regarde les informations ») ou de santé (« il ne faut pas rester devant l'écran pendant plus d'une heure par jour »). Ou bien les parents décident que le jeu ne pourra être pratiqué que pendant les jours fériés ou les vacances. Mais, ceux qui emportent leurs consoles dans leur maison de campagne ou leur chalet de neige, ont vite fait de la ramener au domicile principal à la fin des congés.

L'expérience prouve que les freins mis par les parents ne tiennent pas longtemps pour la bonne raison qu'eux-mêmes se laissent prendre dans les filets de la machine et transgressent les interdits qu'ils avaient fixés à leurs enfants.

Dès lors, la compétition sera dure les samedi et dimanche après-midi entre le père qui se prépare à une partie d'échecs avec la console et le fils qui veut s'entraîner à *Asteroïds*.

Dans ces conditions, il est difficile de tracer le profil type du joueur électronique. Une enquête récente soulignait que les hommes étaient plus intéressés que les femmes, dans une proportion de 80 %. Mais en ce qui concerne l'âge des joueurs, on ne peut être plus vague puisque, selon cette enquête, 30 % ont moins de 15 ans, 25 % de 16 à 24 ans, 25 % de 25 à 34 ans et 20 % au delà de 35 ans.

Il est vrai que tout le monde ne joue pas aux mêmes jeux. Selon l'âge, le caractère, les centres d'intérêts culturels ou professionnels, on s'orientera vers des jeux de réflexion ou des jeux en temps réel, des histoires paisibles ou des guerres sans pitié. Il y a des inconditionnels des courses de voitures, les obsédés des combats de l'espace, les maniaques des jeux d'échecs aux capacités de mémoire toujours plus puissantes ou les rêveurs qui peignent des figures sur leurs écrans avec des crayons électroniques.

UN FLEUVE INFESTE DE REQUINS

Il y a les jeux de sports (ceux qui évitent la fatigue aux joueurs en leur permettant de faire s'épuiser des bonshommes électroniques) qui représentent 35 % du marché vidéo. Les vedettes sont, bien entendu, le tennis et le football, mais aussi la boxe, le basket et les courses de chevaux, le ski et le golf.

Les jeux de société, comme le bridge, le poker, la roulette, le backgammon ou autre ne représentent que 15 % du marché.

Ce sont les jeux de guerre, de stratégie et de fantaisie qui représentent la plus grande part du marché avec près de 50 % des jeux vendus. Des reconstitutions des guerres historiques, en passant par la troisième guerre mondiale (qui paraît-il sera très dure) pour aboutir aux scénarios de science-fiction — la plupart de ces jeux ne prêchent pas pour un monde paisible. Les jeux d'aventure inspirés du cinéma, des contes et des légendes célèbres ou des histoires de donjons et de dragons, ont aussi leurs adeptes ; ce sont souvent des joueurs plus patients, plus rêveurs mais pas moins acharnés quand il s'agit de découvrir le saint Graal ou la rivière enchantée. *(Suite p. 70)*

SUPER CONCOURS

GAGNEZ UN VOYAGE A EPCOT CENTER

● ... en participant au super-concours Tilt. Premier prix : un voyage pour deux personnes au fameux EPCOT-CENTER du Walt Disney World en Floride...

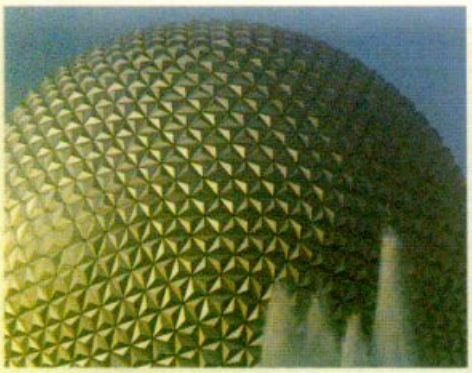
● ... et de nombreux autres prix : un ordinateur Atari 400 (2e prix), une console VCS Atari (3e et 4e prix), trois cassettes Atari (5e au 25e prix), une cassette Atari (26e au 50e prix) et un T shirt TILT (51e au 100e prix).

● Notre concours se déroule dans les numéros 4 (mars-avril) et 5 (mai-juin) de Tilt.

● Il s'agit de répondre à une série de questions incluses dans une Odyssée Galactique en 10 étapes (5 étapes dans ce numéro, 5 étapes dans le numéro 5).

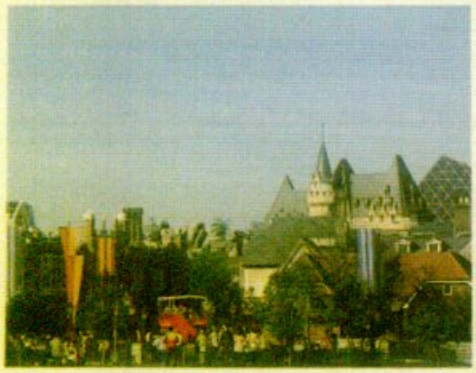
● Votre résultat final qui se limitera à trois chiffres et un nom propre, sera à inscrire sur votre bulletin-réponses (à paraître dans le prochain numéro de Tilt) et à retourner à CONCOURS TILT/MEDIAPLAY, 1, Cité de Paradis, 75010 PARIS avant le 6 juin 1983 à minuit (règlement complet p. 94).

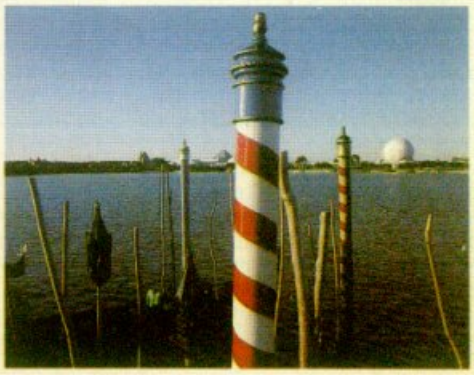
● Avant de vous envoler pour Epcot Center, bon voyage dans notre Odyssée Galactique et... que les meilleurs gagnent !











Alan DAITT
Réf. : 400 R

Objet : Mission E.P.C.

Lutèsvil EUROPE
Juin 2067

Capitaine,

Le Vidextéléo vient de m'apprendre votre retour sur Terre. Sitôt revenu, sitôt accaparé par les services, mais le dur métier d'agent est ainsi fait. J'attends sous peu les résultats de votre mission sur Alga 21. Depuis 1983, année de votre départ, beaucoup de choses ont changées. Je sais que vous êtes resté en communication avec Terre jusqu'au moment où vous dépassiez G. 82 en 1994. Mais en 1997, grâce à la découverte du sérum de vie éternelle, le Subtum H, chaque humain pouvait devenir l'exception que vous représentiez au 20e siècle comme seul Terrien immortel. D'autre part, au retour de Pioneer 600 en Avril 2003 nous apprîmes que derrière la Galaxie B 44 se trouvait un autre système totalement inexploré que nous appelons encore actuellement E.P.C. Aussi, en fin 2017 une équipe internationale (E.I.) fut envoyée sur E.P.C. Les quelques renseignements reçus entre 2017 et 49 nous permirent d'apprendre qu'E.P.C. était de structure très différente des systèmes reconnus et visités, que d'autre part, E.P.C. comprenait 16 ou 18 planètes très intéressantes à explorer. Depuis, plus rien.
L'invasion des Asfars de Klerum 21 en 2050 causa de grands troubles sur Terre et malgré la capitulation de nos ennemis, les Terriens durent rétablir de nombreux blocs et même quelques cités sous-marines protégées. Après ce conflit, le conseil Suprême ayant retiré aux Asfars le droit d'utiliser les Nouveaux Systèmes de Destruction, tout redevint normal et, depuis, les Asfars sont aussi pacifiques que les Krix. Enfin, ceci n'est plus qu'un mauvais souvenir, l'important reste que depuis 49, aucune nouvelle des seize membres de l'E.I. Même les sondeurs placés sur la Galaxie d'Artiriade ne reçoivent plus d'échos. Le fait que tous soient vaccinés contre la mort nous évite de penser au pire, mais un silence de 216 mois n'est pas logique. Notre dernière assemblée dominicale s'est donc tenue avant-hier et a décidé de vous envoyer sur E.P.C. Votre mission, si toutefois vous l'acceptez, consiste à nous dire sur quelle planète d'E.P.C. se trouve l'E.I., et surtout le code de référence de cette même planète. Vous partez demain dans la journée.
Bon courage, Capitaine, et attention, nous avons encore des ennemis.

Alan DAITT

P.S. : Souvenez-vous que vos résultats et réponses doivent être numériques. Vous devrez donc transcrire tous les résultats littéraux que vous trouverez, en chiffres ou nombre. Il est évident que ce système ne sera pas forcément applicable au sein même des problèmes.
Le principe est simple, il vous suffira de remplacer chaque lettre par son numéro d'ordre dans notre alphabet (A = 1, B = 2... Z = 26).

Exemple : EPCOT s'écrira

5	16	3	15	20

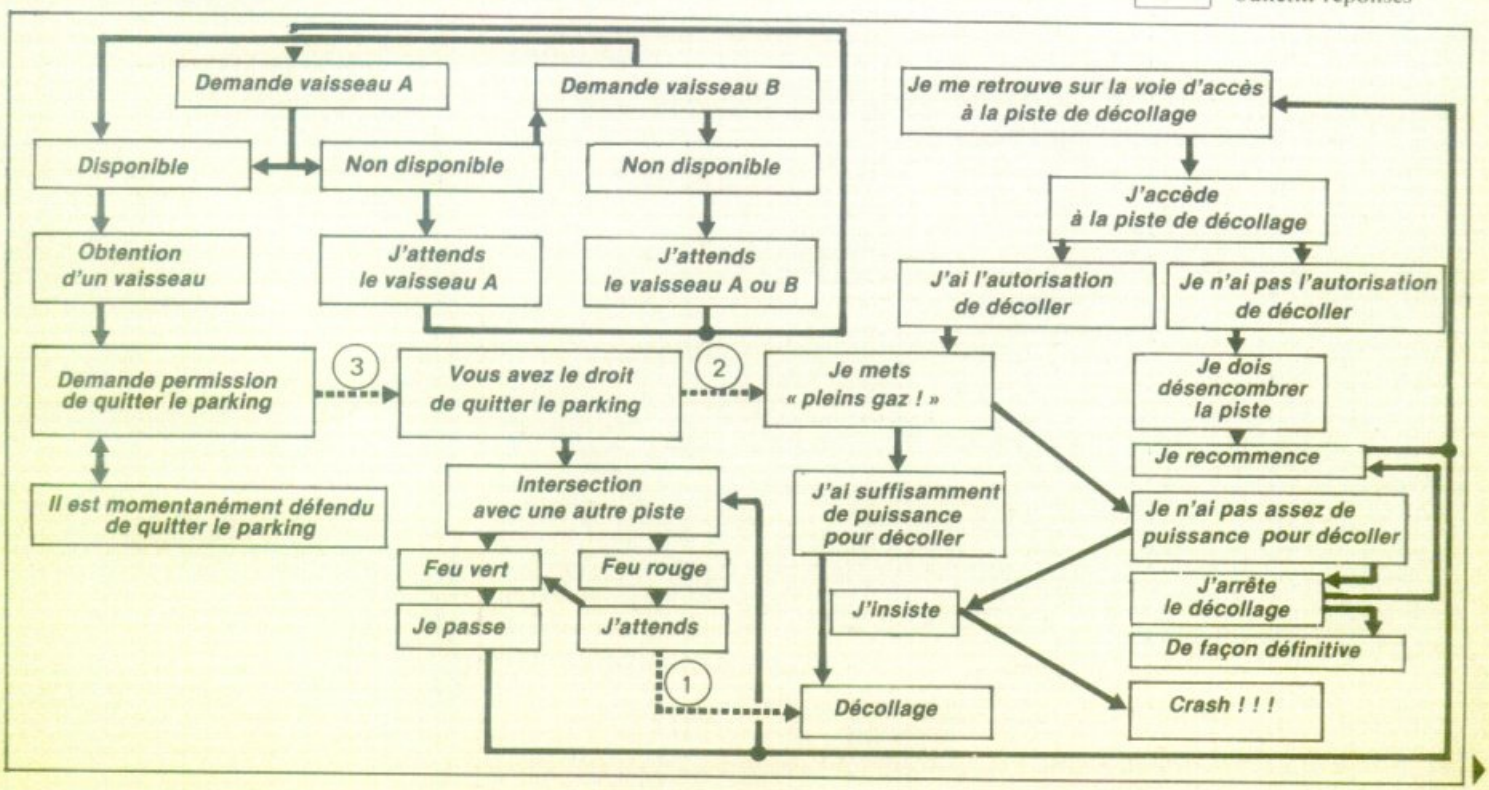
Un conseil : suivez bien toutes les instructions pour les résultats.

1re ETAPE



Vous compulsez votre ordinateur pour obtenir le plan d'envol. Il l'affiche tout en vous indiquant grâce à son système de sécurité que le programme a été quelque peu modifié par une personne étrangère au service. L'incertitude porte sur trois liaisons (flèches en pointillés). Deux flèches doivent être bannies, une doit absolument demeurer, laquelle ? 1, 2 ou 3 ?

REPONSE A reporter sur le bulletin-réponses



SUPER CONCOURS

2e ETAPE



ORDINATEUR DE BORD

Le système galactique EPC est un plan qui se trouve au sein du plus étendu des trois amas galactiques situés à plusieurs milliards de milliards d'années-lumière de la Terre et qui sont eux-mêmes des espaces à deux dimensions maximum.

On connaît l'existence de ces trois amas grâce au C.I.T.I. (Centre d'Informations Télémétriques Intergalactique), mais on n'en connaît pas l'étendue.
On peut imaginer leur forme respective grâce aux points de repère situés à la lisière des amas et calculés par les computers du C.I.T.I.

On sait déjà que pour déterminer la surface du premier amas circulaire appelé « PETIT CIRCULUS », deux points A et B distincts, distants de 82 années-lumière suffisent. Pour déterminer la forme du second amas, appelé « MAGNUM TRIANGLIS », trois points A, B et C distincts suffisent, leur distance relative, en années-lumière, étant AB = 880, BC = 692, AC = 1572.

Pour déterminer la forme du dernier, appelé « MEDIUM CARREAS », quatre points distincts de référence sont nécessaires et l'on a su ultérieurement que chacun des quatre points avait toujours au moins deux des trois autres points situés à égale distance de lui-même et que cette distance était invariablement de 72 années-lumière.

VERS QUEL AMAS GALACTIQUE ALLEZ-VOUS DIRIGER LE VAISSEAU ?

1 - PETIT CIRCULUS
2 - MAGNUM TRIANGLIS
3 - MEDIUM CARREAS

REPONSE 1, 2 OU 3 ☐ A reporter sur le bulletin-réponses

3e ETAPE



ORDINATEUR DE BORD

..... PERFECTA.....
..... La planète sur laquelle nous arrivons est certainement la plus merveilleuse que nous ayons rencontré jusqu'à maintenant.
..... Elle est tellement parfaite, qu'elle en est indéfinissable .....
..... Positionnement effectué .....
... Décodeur OK .....

VOUS :
« Fantastique, je n'ai jamais posé le pied sur un sol aussi agréable. La chose qui se présente à moi est irréelle de beauté. Elle ressemble à nos femmes terriennes mais la pureté de ses formes et l'éclat de ses yeux font d'elle l'archétype même de la beauté. »

ELLE :
« Cesse de t'étonner ! L'image de PERFECTA ne pourrait que te faire souffrir à ton départ. Rien n'égale notre planète dans l'Univers. Malheureusement pour toi, car tu ne peux y séjourner longtemps, ni en repartir sans avoir passé l'épreuve de connaissance. Je vais te parler d'un ancien peuple de ta planète Terre, mais ce texte contiendra plusieurs fautes, ce qui est inadmissible ici. Tu dois me dire combien. »
« Les Français disputent à l'envi de leur orthographe. Qu'elle ait fâcheuse réputation, on n'en saurait douter. Qu'on en conclue pas qu'elle est illogique. Quelles que soit les difficultés qu'elle soulève, quelque complexes qu'en paraissent les règles, elle n'exige qu'un peu de travail et de méthode. Les grammairiens ne se sont pas seulement donné la peine de la codifier, ils se sont plu à la rendre accessible. Quoiqu'on ait pu dire, le travail auquel ils se sont astreint n'a pas été inutile. Les efforts qu'il a coûtés, les recherches qu'il a nécessitées ne doivent pas être sous-estimés. »

(D'après René THIMONNIER)

REPONSE = NOMBRE DE FAUTES ☐ A reporter sur le bulletin-réponses

4e ETAPE



ORDINATEUR DE BORD

..... MORES TEMPORA .....
..... Atmosphère ..... : Oxygène Krypton Azote Hydrogène ..... respirable .....
..... Décodeur OK.....
..... Entre en relation avec un minéraloïde.
..... Nom : GRAND QUARTZ ..... Vous êtes maintenant en relation .....

GRAND QUARTZ :
« Alors Capitaine, vous êtes donc à la recherche de vos amis de l'E.I. passée ici, après-demain ou bien celle qui passera avant-hier... »

VOUS :
« N'essaie pas de brouiller le canevas spacio-temporel GRAND QUARTZ, je sais que tu n'as pas pouvoir absolu sur le temps et les mondes parallèles. Il faut que tu m'aides à retrouver ces hommes et ces femmes qui méritent que le temps que tu leur as offert grâce au Subtum H ne soit pas un calvaire éternel... »

GRAND QUARTZ :
« Tu dois toi-même maîtriser le temps qui t'est offert et connaître avec la perfection du Césium ce trésor que je donne aux tiens. Tu as mis presque trois années pour parvenir jusqu'ici. Tu ne peux donc pas nier avoir dépassé et de beaucoup la vitesse que j'avais imposée aux Hommes : celle de la lumière ! Pour te punir il te faudra me donner le nom exact du jour où tu as quitté la terre, sachant que tu as voyagé 113 jours pour parvenir jusqu'au relais ALPHA 13, que tu t'y es reposé 11 jours, que tu es reparti pour atteindre le cygne que tu atteignais au bout de 365 jours d'un voyage qui était assez éprouvant, d'autant que tu n'as pu te reposer que 48 heures à cause des guerres cloniques qui éclataient alors et qui durent toujours. Tu atteignais le système E.P.C. d'une seule traite après 517 jours de pérégrination et tu l'explores depuis 55 jours. Aujourd'hui, tu es là devant moi à m'implorer de te laisser repartir retrouver tes amis. »

VOUS :
« Mais je ne m'en souviens plus ! »

GRAND QUARTZ :
« Alors fais appel à ta mémoire et même, s'il le faut, à tes puissantes unités de calcul, mais donne moi une réponse ! »

1 - LUNDI 2 - MARDI
3 - MERCREDI 4 - JEUDI
5 - VENDREDI 6 - SAMEDI
7 - DIMANCHE

REPONSE (1, 2, 3, 4, 5, 6 ou 7) ☐ A reporter sur le bulletin-réponses

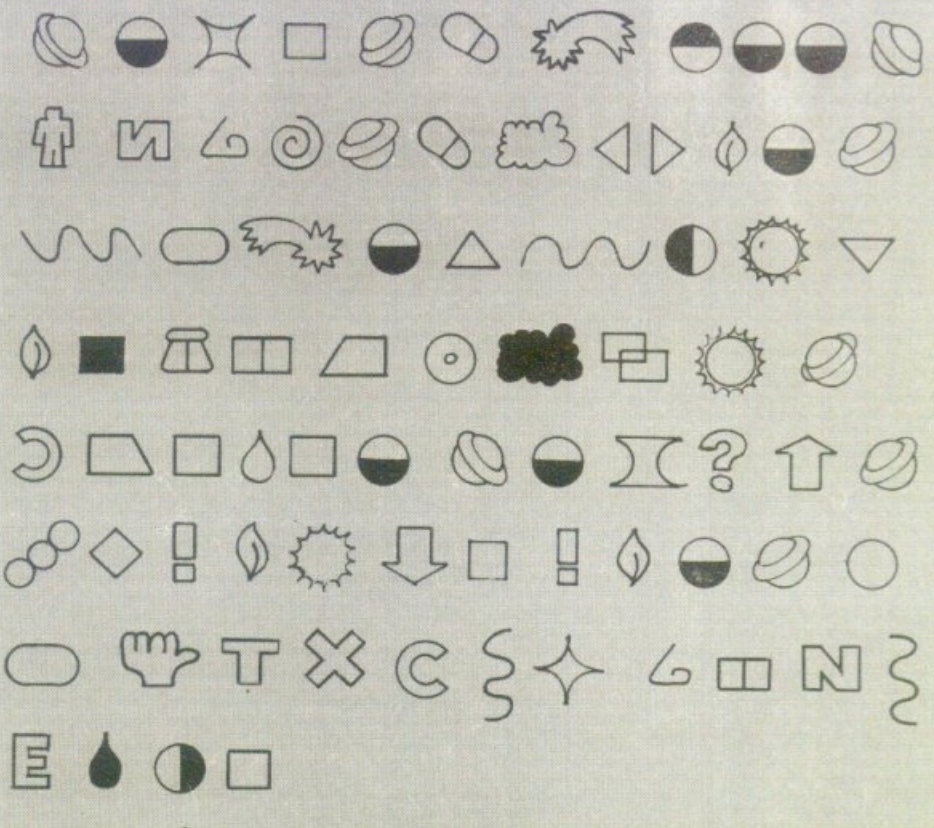
5e ETAPE



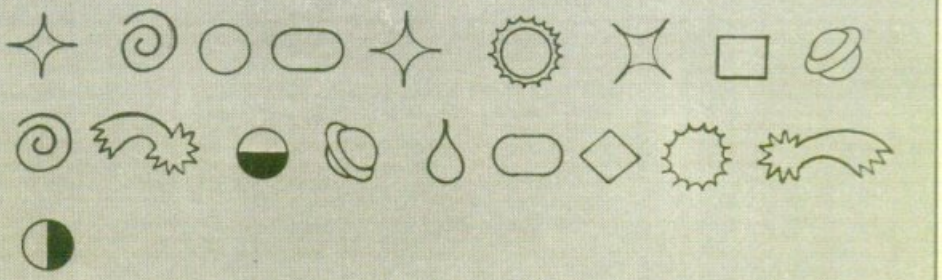
ORDINATEUR DE BORD

..... Arrivons sur SEMISTOS..... ..... Présence de monoxyde de carbone... hydrogène..... oxyde nitreux..... argon..... azote : irrespirable ! ..... caméra extérieure opérante..... voir écran..... Cette planète semble être le temple de la sémiologie universelle..... sur la paroi rocheuse apparaît un message qui nous est destiné suivi d'une question à laquelle nous devons répondre..... je traduis..... c'est très simple..... :
« Les Hébreux étaient passionnés et zélés. Mais ils ne comptaient pas pour certains. Ils étaient comme imposés moralement car ils entendaient trop souvent : « vous mentez ! » C'est mal équipés et lésés qu'ils durent quitter la terre où ils naquirent et où ils étaient bien. Maintenant chacun d'eux ne désire qu'une chose : s'en aller... ALERTE... ALERTE... ATMOSPHERE TROP RICHE EN OXYDE NITREUX... JE DOIS PROTEGER MES CIRCUITS ET VOUS LAISSER FINIR SEUL LA TRADUCTION..... LE TRAVAIL QUE J'AI DEJA REALISE VOUS SERVIRA DE REFER .....
.....

ECRAN DE CONTROLE



... RESTE A TRADUIRE LA QUESTION ...



Réponse à la question posée :

☐☐

Un seul chiffre par case. On additionnera ensuite ces chiffres pour obtenir un chiffre ou un nombre à reporter dans la case ci-après.

REPONSE ☐ A reporter sur le bulletin-réponses

TILT vous emmène à Chicago

avec le concours d' AIR FRANCE organisation technique : licence A464

au Consumer Electronics Show

la plus grande exposition mondiale de jeux électroniques

Du 5 au 8 Juin 1983 (inscriptions avant le 15 Avril)

Programme

•Dimanche 5 juin 1983.
Départ d'Orly Sud à 12 heures par vol AF019. Arrivée à Chicago O'Hare à 20 H 50 (heure locale). Transfert et hébergement en hôtel 1ère catégorie. Centre ville.

•Lundi 6, mardi 7, mercredi 8 juin 1983 : Journées de visite du Consumer Electronics Show. Dîner de clôture du Salon.

•Jeudi 9 juin 1983. Tour de Chicago en autocar spécial avec visite du Sears Building (l'immeuble le plus haut du monde) et du Musée des Sciences et de l'Industrie. En fin d'après-midi, transfert à l'aéroport de Chicago pour retour à Paris ou extensions Epcot Center-Montréal en option.

Options

•Epcot-Center, la cité du futur du Walt Disney World. Envol pour Orlando (Floride) le 9 juin à 17 H 10 - visite d'Epcot Center les 10 et 11 juin, séjour à Miami-Beach et retour Miami-Paris le dimanche 12 juin à 11 H 55.

•Week-end au Québec. Envol de Chicago à Montréal le 9 juin à 18 H 55. Arrivée le soir à 21 H 45. Transfert en ville. Hébergement. Visite de la ville et shopping les 10 et 11 juin. Retour à Paris CDG le dimanche 12 à 8 H 50.

•Province. Préacheminement possible sur toutes les lignes intérieures pour venir à Paris et retourner dans la ville de province de départ. (30 à 40 % de réduction).

Veuillez m'adresser, sans engagement, le programme détaillé du voyage TILT/VOYAGES/CES à Chicago.

Nom : _____

Prénoms : _____

Adresse : _____

_____

_____

Code Postal |_|_|_|_|_| Ville : _____

_____

Téléphone : _____

Profession : _____

_____

Ce bon est à retourner à TILT/VOYAGES/CES, 2, rue des Italiens 75009 Paris

TUBES
Cassettes

VOLLEY BALL

Nous vous les avions annoncées ; elles sont enfin là... qui ça ? les fameuses cassettes de sport d'Atari, entièrement repensées en fonction du graphisme Mattel et sans doute aussi de la console Coleco, dont l'arrivée risque de bouleverser le monde du jeu vidéo. Dans *Volleyball*, le terrain est vu en perspective. De part et d'autre du filet, deux joueurs attendent, jambes fléchies, les mains sur les genoux. Au loin, la mer... les rouleaux se brisent sur la plage de sable. Une équipe engage. Aussitôt, nos joueurs se redressent légèrement, prêts à renvoyer la balle, dans la position classique des vrais professionnels. Une passe, deux passes, trois passes ; smash ! la balle part comme une fusée, son ombre parcourt le terrain... out ! Changement d'engagement. Cette fois-ci, il ne faut plus commettre d'erreur : pour rattraper la balle, suivez son ombre qui vous indique le point de chute. En mettant vos pieds sur celui-ci, vous avez toutes les chances de ne pas la rater ? Hélas, le soleil peu à peu se couche, les ombres disparaissent et la partie n'est pas terminée : conservez alors la tête de votre joueur sous le ballon pour le renvoyer ou... appuyez sur Game Reset pour recommencer une nouvelle partie. Excellente simulation qui a toutes les chances de devenir un classique. Dommage cependant qu'il n'y ait pas plus de joueurs en présence. (Atari).

Type : adresse.
Intérêt : 5/6.
Graphisme : 5/6.
Bruitage : 2/6.
Durée : de 30 secondes à une demi-heure pour les acharnés.
Prix : 289 francs.

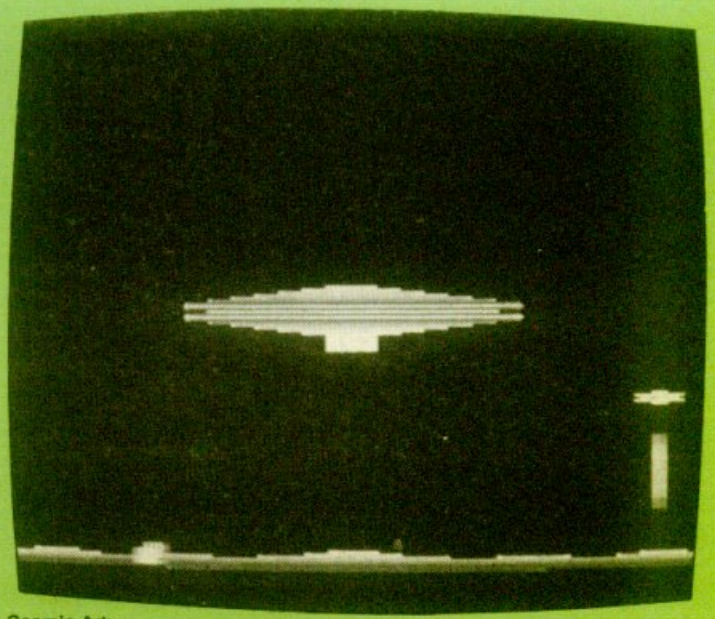
COSMIC ARK

Cosmic Ark (L'arche cosmique) a dû quitter l'Atlantide, détruite par la flotte des Gorgones. Privés de patrie, les Atlantéens errent sans fin dans l'univers ; leur but, secourir les peuples, qui, comme eux, sont voués à la destruction. Un système solaire a particulièrement retenu leur attention : Alpha Ro, tel est son nom, voit son soleil s'estomper peu à peu. Cosmic Ark vole au secours des créatures peuplant les planètes qui gravitent autour du soleil moribond. Bravant des pluies de météores, l'arche apparaît sur votre écran, aussitôt bombardée de projectiles qui — s'ils l'atteignent — la détruiront immanquablement. Heureusement, vos ressources d'énergie vous permettent encore de vous défendre et à l'aide de votre canon à photons, de désintégrer les météores. Lorsqu'une vague est détruite, vous embarquez à bord de votre navette spatiale et vous vous rapprochez du sol. Là, deux farouches petites créatures courent en tout sens. Vous essayez de les prendre dans votre faisceau d'attraction, et, dès qu'elles sont attrapées, vous les hissez à bord. Mais, déjà, un sinistre bourdonnement de l'arche vous indique qu'une nouvelle pluie de météores arrive : il faut alors regagner de toute urgence votre navire spatial. Un projectile surgit, vous le détruisez et repartez à toute allure vers une nouvelle planète.
Lorsque vous atteignez cette dernière, tout recommence. Vos réserves de carburant ont été augmentées de 10 unités par créature attrapée, et c'est tant mieux ! Les météores sont de plus en plus nombreuses et rapides (leur vitesse augmentera au fur et à mesure de votre quête spatiale). Vous faites front cependant. Aïe ! un projectile vous a touché. L'arche se désintègre sous vos yeux mais puise dans ses réserves d'énergie et réapparaît. Vous partez à bord de votre navette. Cette fois-ci, la tâche se complique : les planètes disposent maintenant d'un système de défense automatique. Les canons lasers montent et descendent tirant à intervalles réguliers. Vos qualités de pilote sont mises à rude épreuve : il faut attraper les êtres vivants de cette planète sans vous faire détruire. Si cela arrivait, vous perdriez une des créatures déjà attrapée... De plus, votre temps est compté : les pluies de météores se succèdent de plus en plus rapidement. Essayez quand même d'atteindre autant de planètes que vos réserves d'énergie vous le permettront. Tant qu'il vous restera du carburant, vous ne serez pas perdu...
Une bonne cassette, simple, rapide et amusante. Détail intéressant dans les jeux à deux : les joueurs ne sont pas opposés l'un à l'autre, mais « travaillent » la main dans la main : l'un se bat contre les pluies de météores tandis que l'autre à la lourde charge de piloter la navette spatiale. (Imagic pour VCS Atari).

Type : jeu d'action.
Intérêt : 4/6.
Graphisme : 5/6.
Bruitage : 5/6.
Durée : de 3 à 20 mm.
Prix : 350 francs environ.



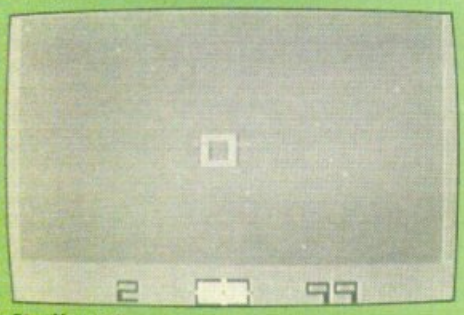
Volley-Ball



Cosmic Ark

TUBES

STAR VOYAGER



Star Voyager

Star voyager, le vaisseau galactique, croise tranquillement aux confins de la galaxie. Soudain, un message urgent lui annonce que la capitale galactique est assiégée et que les vaisseaux ennemis gardent les sept portails. Or, ces portails stellaires sont d'une importance vitale pour Star voyager puisqu'ils lui permettent de refaire le plein d'énergie. Immédiatement, vous partez à l'assaut : les étoiles défilent de chaque côté de la passerelle de commandement, et votre écran radar n'indique aucune présence hostile. Un minuscule écho apparaît tout à coup. Vous ne distinguez encore rien dans l'espace. Un point un peu plus brillant que les autres : c'est lui ; il fonce sur vous, tirant sans arrêt. Calmement, vous l'alignez dans votre viseur et vous faites feu, soit avec votre laser (consommation d'énergie importante mais portée plus longue et plus efficace) soit avec vos torpilles photons. Vous tirez dans les bombes pulsar de l'ennemi avant qu'elles ne vous atteignent (si elles vous touchent, votre vaisseau perd ses réserves de carburant) et vous tentez de détruire le vaisseau hostile. Si vous y arrivez, un son à la tonalité soutenue vous indique la proximité d'un portail stellaire. Repérez-le au plus vite sur votre écran radar et conservez-le soigneusement dans votre mire : si vous le passez correctement, tous vos réservoirs d'énergie sont remplis, mais si vous le heurtez, votre vaisseau est immanquablement détruit. Une fois ce portail franchi, une nouvelle vague d'ennemis surgit, plus importante que la précédente. Cette version de *Star Raiders* (Atari 400) est, c'est vrai, plus simple : on ne dispose pas de tous les perfectionnements offerts par l'ordinateur (différents niveaux de destruction, retour à la base, etc). Mais le plaisir du jeu reste très grand et il vous faudra du temps avant de devenir amiral. De plus, certaines variantes vous permettent de jouer à deux, soit ensemble (l'un contrôle le tir, l'autre est aux commandes du vaisseau) soit l'un contre l'autre (la navette de gauche permet de manœuvrer le Star Voyager, celle de droite servant alors à diriger les ennemis et à contrôler leur tir). En outre, les effets sonores et lumineux sont réussis — chaque portail traversé correspondant à une couleur précise. Ceci compense cela ! (Imagic pour VCS Atari).

Type : jugement, réflexe.
Intérêt : 4/6.
Graphisme : 5/6.
Bruitage : 5/6.
Durée : très courte au début.
Prix : 350 francs environ.

DEMON ATTACK

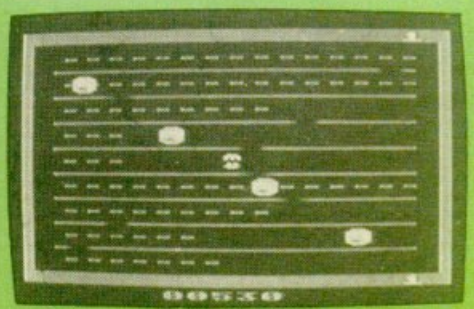
Des légions de créatures diaboliques planent dans le ciel noir de Krybor, la planète des glaces. Arriverez-vous à survivre, malgré les pluies de projectiles qu'elles lancent sur vous ? Votre arme : un canon laser à la puissance de tir illimitée ; tant que vous n'êtes pas touché, vous pouvez tirer sans arrêt sur les oiseaux malfaisants, qui battent des ailes en poussant des cris étranges et néfastes. Mais, si vous êtes atteint par un projectile, vous devrez utiliser un nouveau réservoir d'énergie et vous n'en avez que trois au début de la partie (à chaque fois que vous triomphez d'une vague, un nouveau réservoir vous est attribué, jusqu'à concurrence de six). Au fur et à mesure de la partie, les légions d'attaquants deviennent de plus en plus vigoureuses et agressives, leur cadence de tir augmente et elles se renouvellent de plus en plus vite. En outre, certaines créatures font preuve d'une résistance peu commune : touchées par votre rayon laser, elles ne disparaissent pas mais se divisent, donnant naissance à deux plus petits monstres. L'un continue à arroser le sol de ses bombes meurtrières tandis que le second continue à planer dans l'éther. Mais si vous touchez le premier, le second fonce sur vous en poussant des cris terrifiants et tente de vous détruire de son bec et de ses ongles, avant de s'écraser au sol. Votre tir, lui aussi, peut heureusement se modifier, et, dans certaines variantes, vous disposez de rayons traçants, dont vous pouvez modifier la trajectoire avec le joystick. Vous pouvez également vous associer avec un autre joueur si la tension nerveuse est trop forte ; chacun affronte alors une vague différente ou possède la lourde responsabilité de tirer pendant quatre secondes ; au bout de ce bref laps de temps, son partenaire reprend le relais pour le seconder et ainsi de suite. Les effets sonores, le graphisme poussé (il faut voir les deux silhouettes d'oiseaux partir de chaque côté de l'écran pour se réincarner) offrent un réel plaisir de jeu. De plus, le haut niveau de compétitivité fait que le joueur le plus blasé passera facilement la moitié de la nuit sur son VCS afin d'affronter un écran de plus. Une dernière précision ; ce jeu créé par Bob Fullop (le « designer » de *Missile Command*) a été consacré « jeu vidéo de l'année » par les lecteurs américains d'« Electronic Games » : devant le succès remporté, une version pour Mattel a été créée, qui est encore supérieure à celle d'Atari ; dans celle-ci, vous pouvez quitter le sol de Krybor pour aller attaquer le « vaisseau-mère », qui engendre les monstrueux volatiles. Mais chut ! nous vous en reparlerons par la suite. (Imagic pour VCS Atari).

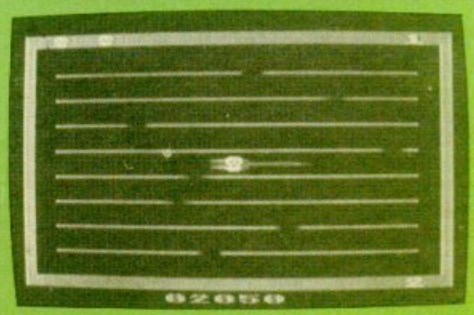
Demon Attack



Type : réflexe.
Intérêt : 5/6.
Graphisme : 5/6.
Bruitage : 5/6.
Durée : 2 mn à...
Prix : 350 francs environ.

JAWBREAKER





Jawbreaker

Que peut faire une superbe paire de mâchoires dans une fabrique de bonbons ?

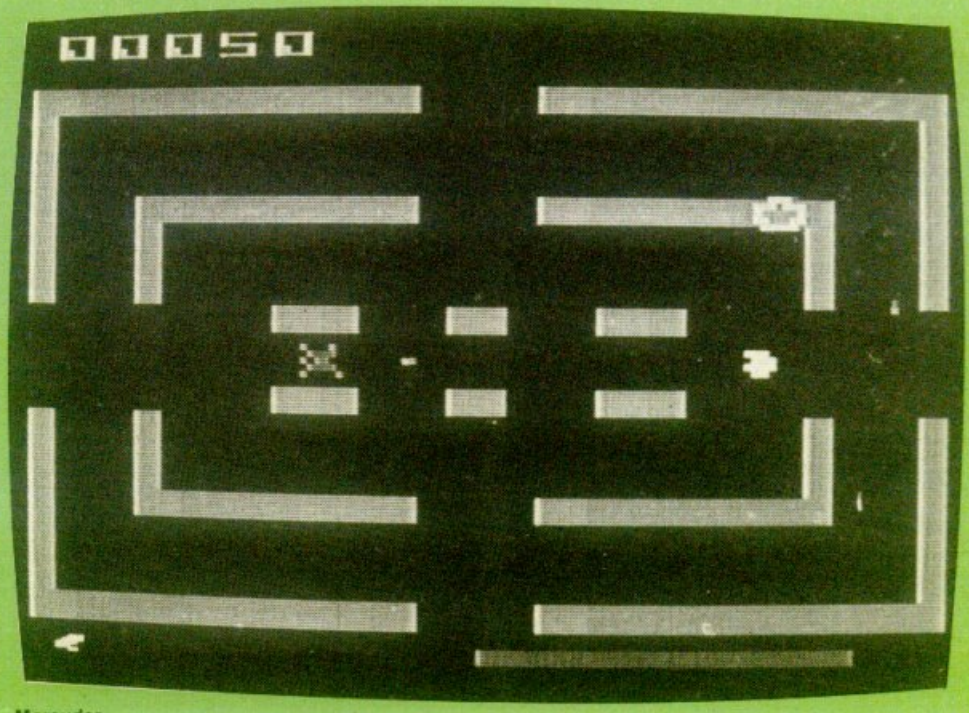
Se dépêcher d'engloutir le maximum de sucreries, bien sûr. Et elle a tout intérêt à se hâter, car des masques souriants — qui se déplacent en tournant sur eux-mêmes — n'ont qu'une idée en tête :attraper cet intrus qui vient dévaliser leur fabrique de bonbons. Heureusement, apparaissent parfois au centre de l'écran des pilules d'énergie qui, pendant un laps de temps assez court permettent aux mâchoires d'engloutir les masques gardiens. Vous vous déplacez dans neuf rangées de bonbons, séparées par des murs. Dans ces derniers, des ouvertures se déplacent sans cesse, et vous permettent de passer d'une rangée à l'autre (vous pouvez également aller jusqu'au bout d'une rangée pour changer de ligne, mais vous ne vous le conseillons pas, car c'est par là que surgissent les masques). Lorsque vous avez mangé tous les bonbons du tableau, une brosse à dents rouge apparaît et vient vous nettoyer les gencives... hygiène oblige. Une variante du *Pac-Man* assez originale, amusante au début, mais dépourvue de tout aspect stratégique. Ici, seuls vos réflexes comptent. (Tigervision pour VCS Atari).

Type : réflexe.
Intérêt : 3/6.
Graphisme : 3/6.
Bruitage : 2/6.
Durée : 5 à 10 mm.
Prix : 300 francs environ.

MARAUDER

Vous avez été envoyé en mission sur une planète ennemie. Votre tâche : détruire le centre d'énergie du système d'attaque hostile, qui est caché au plus profond de la base ; pour y accéder, il faut errer dans des labyrinthes mystérieux, dont seulement une partie est visible sur l'écran. Tout cela ne serait pas bien dangereux si des robots défenseurs ne surgissaient à tout moment, au détour d'une porte ou d'un couloir. En effet, lorsque vous êtes séparé de ceux-ci par un mur, vous ne pouvez les voir, alors qu'eux vous détectent grâce à leurs super-pouvoirs. De plus, si vous quittez une pièce après en avoir éliminé tous les robots, vous les retrouverez (en pleine forme) si vous repassez par là ! Heureusement, vous pouvez tomber sur une « armure magique ». Lorsque vous l'aurez revêtue vous serez pour quelque temps invulnérable : aucune balle tirée par un robot ne pourra vous atteindre et vous n'aurez plus à vous préoccuper d'eux (si vous en trouvez sur votre route, foncez et écrasez-les). Mais cette armure, elle aussi restera invisible si elle est cachée derrière un mur : il faut la chercher si vous voulez vous en servir. Enfin, vous voilà dans la fameuse pièce du centre d'énergie ; là, ce n'est pas la peine de vous attaquer aux robots, à moins qu'ils ne soient trop menaçants ! En effet, de nouveaux monstres métalliques apparaissent, si besoin est, pour qu'il y en ait toujours 4 dans cette pièce. Foncez donc droit sur le centre vital de la base ennemie, ajustez-la dans votre viseur et faites feu — un seul coup bien ajusté devrait en avoir raison. Aux points déjà accumulés, s'ajoutent le reliquat de votre bonus (calculé à partir du temps qu'il vous restait pour accomplir votre mission) et vous pourrez regagner votre base avec la satisfaction du devoir accompli. Mais... Horreur ! Voilà de nouveaux robots qui foncent sur vous, fermement décidés à vous tuer ! Tout est à recommencer avec des adversaires de plus en plus rapides. Bonne chance !
Encore une version d'un jeu célèbre (*Berzerk* cette fois-ci) mais assez drôle et très rapide. (Tigervision pour VCS Atari).

Type : réflexe et un peu de stratégie.
Intérêt : 3/6.
Graphisme : 2/6.
Bruitage : 2/6.
Durée : 5 à 10 mm.
Prix : 300 francs environ.



Marauder

THRESHOLD

Nous retrouvons dans cette cassette le principe de *Demon Attack,* d'Imagic. Le graphisme, bien sûr, n'est pas comparable, mais le jeu est à la hauteur de la cassette vedette d'Imagic, ce qui n'est pas peu dire. Vous êtes dans un secteur inconnu de la galaxie, seul au commande de votre vaisseau. Des inconnus vous agressent soudain : ils ressemblent aux oiseaux que vous avez dû affronter sur la planète Krybor, en plus petits et plus laids (ils sont verdâtres). Mais là, vous n'êtes pas rivé au sol ! Vous pouvez vous déplacer dans l'espace et les accompagner dans leur descente. Ne croyez pas qu'il soit pour autant facile de les toucher. Ils sont très rapides et, en plus, larguent sans arrêt des missiles redoutables, parfois normaux, (ils tombent en ligne droite) parfois téléguidés (leur direction est im-


Threshold

TUBES

prévisible). Au début, vous aurez du mal à vaincre cette première vague d'ennemis. Et pourtant, ce n'est pas la plus dangereuse ! D'autres vont surgir rapidement, de tous les coins de l'écran, tantôt régulières tantôt avec des mouvements saccadés. Et croyez-nous, vous n'arriverez pas facilement à affronter toutes les vagues, 11 au total avec pour chacune 6 attaquants ! (Tigervision pour VCS Atari).

Type : jeu d'action.
Intérêt : 5/6.
Graphisme : 3/6.
Bruitage : 3/6.
Durée : quelques secondes à 30 mn.
Prix : 300 francs environ.

KING KONG

Le « *King Kong* » de Tigervision n'est pas désagréable du tout. Le principe est bien connu : King Kong a enlevé une jeune fille et, pour la rechercher, vous devez grimper en haut du building où elle est retenue prisonnière, tout en évitant les projectiles que jette King-Kong. Dans cette version, ces projectiles sont des bombes de deux sortes. L'une et l'autre vous tuent si vous n'arrivez pas à sauter pardessus, mais certaines (qui ressemblent plus à une pièce montée multicolore) sont magiques : lorsque vous bondirez allègrement pour l'éviter, vous gagnerez des points supplémentaires et vous vous retrouverez à l'étage supérieur d'où un gain de temps fort appréciable. Autre danger que vous devez affronter : des trous dans le sol ; si vous tombez, vous perdez une vie. Mais que cela ne vous arrête pas, laissez-vous porter par la petite musique qui accompagne le déroulement de la partie et gravissez allègrement les sept étages du petit building. En cas de succès, une nouvelle partie commence, avec des bombes plus rapides. (Tigervision pour VCS Atari).

Type : jeu d'action.
Intérêt : 3/6.
Graphisme : 3/6.
Bruitage : 4/6.
Durée : 5 à 10 mn.
Prix : 300 francs environ.

LES GUERRIERS DE L'ESPACE

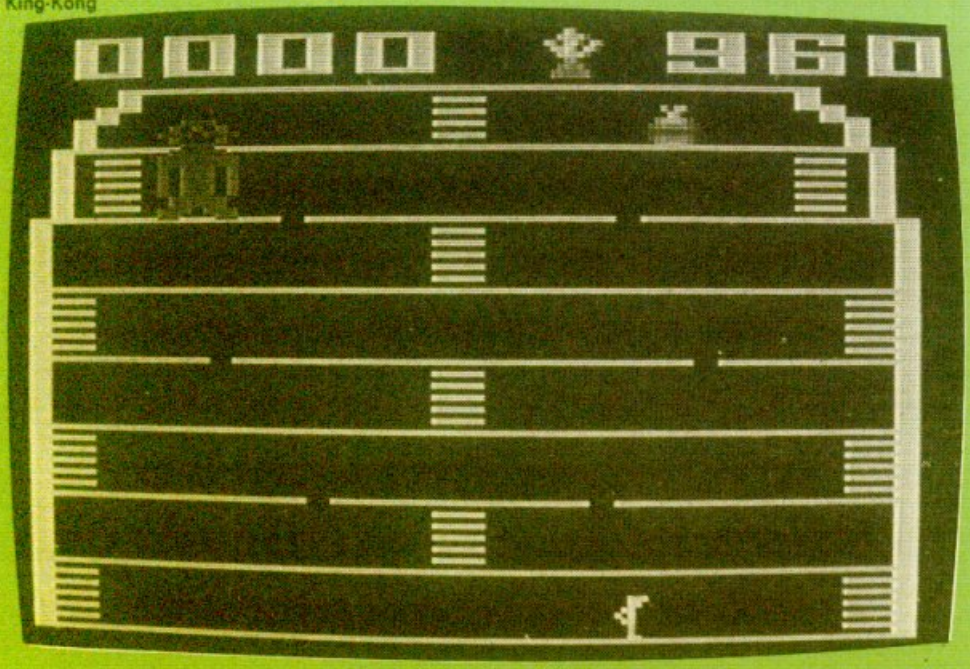
Votre vaisseau spatial, une fois de plus, vous a fait faux-bond : il est tombé en panne sur une planète étrange et dangereuse. D'immondes méduses planent dans l'éther ; elles bombardent le sol de projectiles qui, lorsqu'ils vous touchent, vous électrocutent. Armé de votre désintégrateur, vous tentez de les détruire, ou du moins, de les annihiler. En effet, une fois atteintes, les créatures hostiles ne disparaissent pas purement et simplement, mais se replient sur elles-mêmes et se laissent tomber ; elles s'enfoncent dans le sol et réapparaissent, régénérées et pleines d'agressivité, en haut de l'écran. Danger supplémentaire, une araignée énorme, capable de vous envoyer une décharge meurtrière, apparaît parfois d'un côté et de l'autre de l'écran. Pour la détruire, vous devez pousser le joy-stick vers le haut pour tirer à gauche et vers le bas pour tirer à droite. Et bien entendu, vous ne pouvez pas combiner plusieurs actions en même temps : il est impossible de se déplacer en tirant et de faire feu simultanément en haut, à droite ou à gauche. Pour survivre dans ce monde cruel, il faut faire le bon choix !
Sans grande originalité, cette cassette est amusante par la variété des situations (48 variantes au total pour 1 ou 2 joueurs, avec des méduses plus ou moins grosses, rapides ou nombreuses), par son graphisme et par le bruitage, qui rendent les décharges très désagréables (vous vibrez, changez de couleur, etc.). (Apollo pour VCS Atari).

Type : jeu d'action.
Intérêt : 3/6.
Graphisme : 4/6.
Bruitage : 4/6.
Durée : de 1 mn à ...
Prix : 160 francs environ.



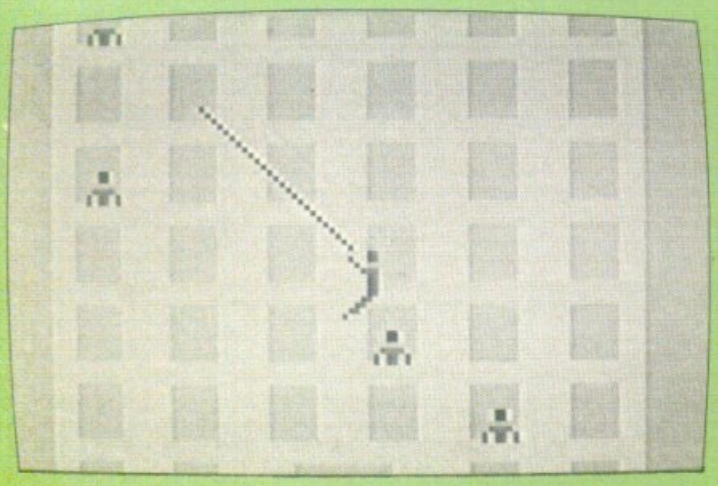
Les Guerriers de l'espace

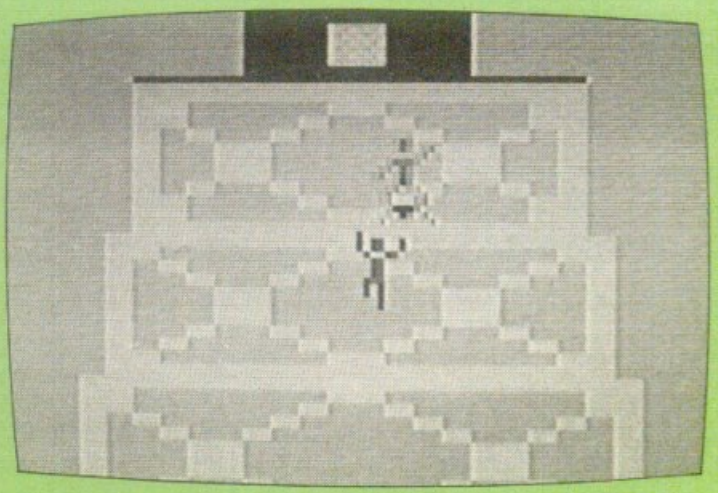
King-Kong



SPIDERMAN

Panique à la « High Voltage Tower », la tour où se situe le poste de commandement de tout le réseau électrique américain : un lutin fou, à la tête d'une armée de gangsters, rejoue « la Tour infernale ». Il a dissimulé un grand nombre de bombes dans le gratte-ciel. Seul Spiderman peut redresser la situation et faire échec au plan diabolique du « Goblin ». Mais son temps est compté et ses réserves de fluide ne sont pas inépuisables... Il part du pied de l'immeuble. Thwipp ! Son fluide arachnéen jaillit. Il escalade la façade. Des bandits le guettent aux fenêtres, prêts à couper le mince fil qui l'empêche de tomber. Spidie vole littéralement dans les airs ; au passage, il neutralise les bandits qui passent à sa portée. Soudain, son fluide est mal lancé et frappe une fenêtre sur laquelle il n'a aucune prise. Il glisse, tombe... non, il s'est rattrapé ; il reprend son ascension ; ça y est, le voilà au sommet, des bombes sont là : il en désamorce une, deux. Une autre explose entre ses mains. Il tombe, repart. Tout en haut, le lutin vert veille sur





Spiderman

la super-bombe. Il faut à tout prix la désamorcer. Mais Spiderman a utilisé tout son fluide : il tombe et s'écrase sur le sol... Son remplaçant bondit alors, (vous avez trois vies) escalade l'immeuble à toute vitesse. Trop tard, le building commence à trembler sur ses structures, une violente explosion, tout devient rouge... Spiderman a échoué. Saurez-vous faire mieux ? (Parker Brother pour VCS Atari).

Type :jeu d'action.
Intérêt : 5/6.
Graphisme : 5/6.
Bruitage : 5/6.
Durée : 5 à 30 mn. Entre 350 et 400 frs.

$$$$ $ $$$$ $$$ $$$$$ $$$ $$ $ $
$ $ $ $ $ $ $ $ $ $ $ **** * * *
$$$$ $ $$$$ $ $ $$$ $ $ $ $ $ * * * * ****
$ $ $ $ $ $ $ $ $ $$ * * * * * *
$$$$ $$$$ $$$$ $$$ $ $ $ $$ $ $ **** * ***** ****

117, Avenue de Villiers 75017 PARIS Tél : 766.11.77

TOUS LES JEUX ELECTRONIQUES DU MOMENT ET DU FUTUR

LOCATION : : ATARI
VENTE : DE TOUS PROGRAMMES JEUX POUR : MATTEL
ECHANGE : : COLECO

5 FORMULES DE LOCATION AVEC TARIF CLUB, REMISES - PROMOTION - CONCOURS - TOURNOIS - CADEAUX -

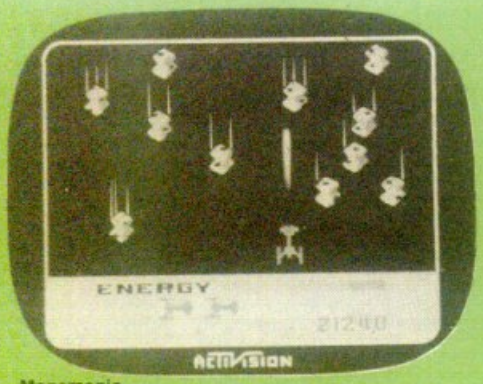
ADHESION GRATUITE A TOUT ACHETEUR DE CONSOLE OU DE 3 CASSETTES. 3 LOCATIONS GRATUITES A TOUT NOUVEAU MEMBRE JUSQU'A FIN AVRIL.

DEBUT MARS : TOURNOI ELECTRON TENNIS INTELLIVISION
Une cassette gratuite aux seize premiers joueurs qui battront l'animateur lors des qualifications
Premier prix du tournoi : Une batterie électronique MATTEL
Deuxième prix : Un module INTELLIVOICE avec SPACE SPARTANS (jeux parlants)

TEL : POUR RESERVER VOTRE COURT : 766.11.77

TUBES

MEGAMANIA



Megamania

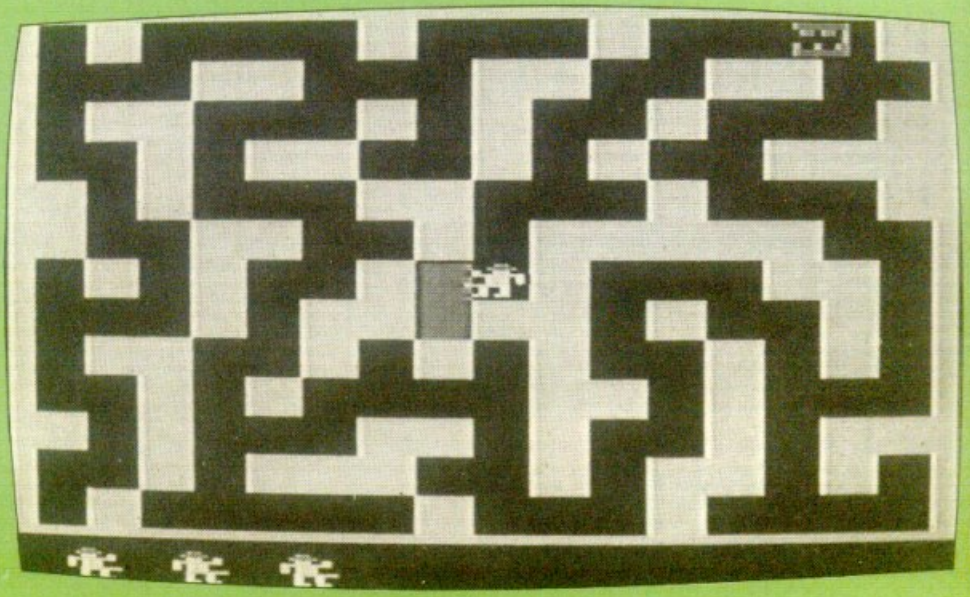
Vous êtes un pilote égaré dans la galaxie. Vous patrouillez depuis des jours et des jours et vous êtes exténué. La journée qui vient de s'achever a été particulièrement éprouvante et vos nerfs sont dans un piteux état: Un bon repas, pensez-vous, serait le bienvenu et... vous tombez dans un profond sommeil. Soudain, une horde d'ennemis surgit : ce sont d'affreux hamburgers qui défilent à toute allure en vous bombardant. Vite, votre laser. Les trois rangées sont vite détruites ; leur rythme était tout à fait régulier et il n'était pas trop difficile de les descendre les uns après les autres en évitant leur tir. Mais ceux-ci à peine détruits surgissent des fromages ronds qui descendent verticalement en tirant, bien sûr, mais aussi en se déplaçant d'un côté et de l'autre de l'écran. Si un fromage vous touche, votre canon est détruit, mais si vous lui échappez, il réapparaît intact en haut de l'écran. Pas de problèmes pensez-vous ? Eh bien, détrompez-vous : votre temps est limité et vous voyez vos réserves d'énergie décroître au fur et à mesure de l'assaut. Si vous n'arrivez pas à détruire la vague d'assaillants avec votre canon et ses réserves, vous perdez ce dernier. Toutes sortes de projectiles se succèdent depuis les nœuds papillons jusqu'aux cornichons en passant par les hot-dogs et les morceaux de gruyère. En tout, huit vagues d'assaillants qui reviennent régulièrement, mais avec, à chaque fois, des mouvements différents et imprévisibles. Bref, un exemple parfait d'un jeu excellent, drôle, (il a été consacré le jeu le plus humoristique de l'année aux U.S.A.) difficile et, c'est le cas de le dire, terriblement alléchant. Un must.
(Activision pour VCS Atari).

Type : jeu d'action.
Intérêt : 6/6.
Graphisme : 6/6.
Bruitage : 4/6.
Durée : de 3 mn à l'infini.
Prix : entre 350 et 400 francs.

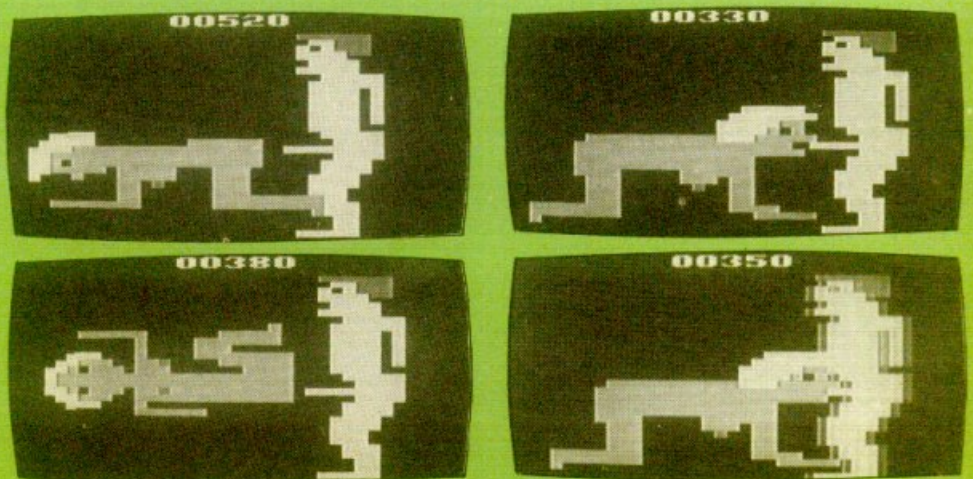
X-MAN

Une femme, toute rose et toute nue, passe sur l'écran, suivie par un homme, tout nu également, dont les intentions sont on ne peut plus claires. Entre l'intention et la réalisation, il y a une marge, en l'occurrence, un labyrinthe — pas trop compliqué heureusement, mais parcouru par une paire de ciseaux et un dentier, sans pitié pour les virilités maladroites... Au départ, vous disposez de quatre vies (si l'on peut dire !). Vous arpentez les arcanes du labyrinthe pour atteindre, au centre, un petit rectangle rose, bleu ou jaune selon les délices promis. Pour échapper à vos ennemis, castrateurs, il n'y a d'autre solution que d'attendre (pas trop longtemps, car votre temps est limité) qu'ils s'engouffrent dans une impasse, pour vous précipitez dans la bonne voie. (Il n'est pas dit, hélas, qu'ils ne vous fonçeront pas dessus, au lieu de se fourvoyer, comme quoi, en amour, la chance joue aussi son rôle). Une fois le centre du labyrinthe atteint, changement de décor, à vous les vertiges de l'amour : vous avez quelques dizaines de secondes pour emmener votre partenaire au septième ciel ! Nous ne vous en dirons pas plus ; sachez seulement que le Kamasutra en vidéo reste fort classique, mais pas forcément désagréable. Un intérêt ludique limité, mais une cartouche nécessaire dans toutes les ludothèques dignes de ce nom. (Gamex pour VCS Atari).

Type : jeu d'action (et quelle action !)
Intérêt : 4/6.
Graphisme : 4/6.
Bruitage : 2/6.
Durée : très variable suivant votre forme.
Prix : 500 francs environ.



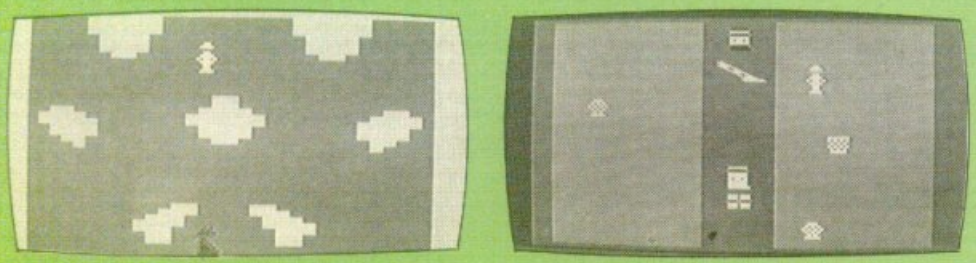
X-Man



LES AVENTURIERS DE L'ARCHE PERDUE

Le film avait connu un grand succès lors de sa sortie ; cette cartouche Atari battra, probablement elle aussi, des records. Indiana Jones, plus connu dans le milieu archéologique sous le nom respectable de professeur Jones, est persuadé que l'arche d'alliance, dont parlent les textes sacrés, dort quelque part en Egypte. A la suite de longues et minutieuses études, il pense qu'elle est enfouie aux environs du Caire, dans l'un des hauts plateaux qui dominent la vallée empoisonnée. Fort de son expérience (il a mené à bien d'autres dangereuses missions) et de ses connaissances, Indiana part sur les traces de l'arche perdue. Dès son arrivée en Egypte, les ennuis commencent : des serpents venimeux l'attaquent, une araignée géante tente de le capturer, des mouches tsé-tsé le paralysent si elles le piquent, etc. Pour triompher de tous ces obstacles, Indiana doit utiliser des objets qu'il a trouvés ou achetés à des cheikhs patibulaires : flûte magique, croix ansée, revolver et, bien sûr, son célèbre fouet. Pour jouer, vous utilisez les deux joysticks en même temps (l'un sert à se déplacer, l'autre à utiliser les objets nécessaires à la quête) et seule l'habitude vous permettra de vous en sortir. De plus, la recherche de l'arche vous entraîne en de multiples lieux, souks, temples, salle des cartes, hauts plateaux, etc. et, au début, vous aurez beaucoup de mal à vous y retrouver, malgré une notice très complète. Une cartouche très séduisante — sans aucun doute longue à maîtriser — mais qui se rapproche tout à fait des jeux complexes d'aventures. Peut-être l'amorce d'une évolution des jeux vidéo ? (Atari pour VCS Atari).

Type : jeu d'aventure.
Intérêt : 6/6.
Graphisme : 6/6.
Bruitage : 4/6.
Durée : 30 mn environ.
Prix : 349 francs.

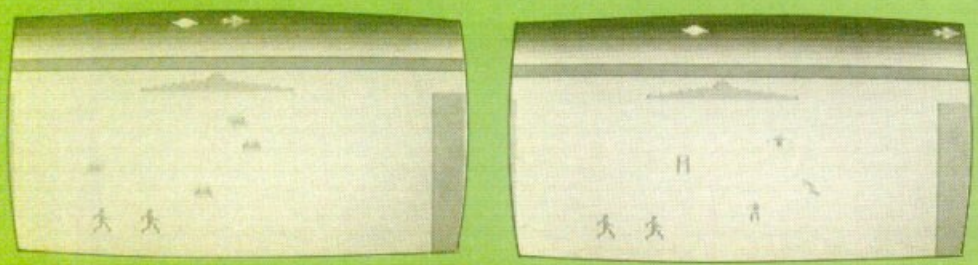


Les aventuriers de l'arche perdue

LA VALISE PIEGEE

Dans l'aéroport, c'est l'heure de pointe : des avions tournent dans le ciel, attendant l'autorisation de se poser, des passagers cherchent leur porte d'embarquement, d'autres attendent leurs bagages. Soudain, rien ne va plus : un « carrousel » (le plateau tournant sur lequel arrivent les valises) s'est emballé et il projette sacs et valises en l'air. Saurez-vous tout rattraper au vol ? A la moindre hésitation, gare au ridicule : tous les bagages s'ouvrent, répandant leur contenu sur le sol, ce qui déclenche l'hilarité des autres voyageurs. Mais rira bien qui rira le dernier : si vous ratez la valise noire, c'en est fini de l'aéroport ; une bombe est cachée dedans. Une variante de *Kaboom* d'Activision, plus originale mais moins rapide et finalement moins plaisante. (Apollo pour VCS Atari).

Type : réflexe.
Intérêt : 3/6.
Graphisme : 3/6.
Bruitage : 3/6.
Durée : quelques secondes au début.
Prix : 160 francs environ.



La valise piégée

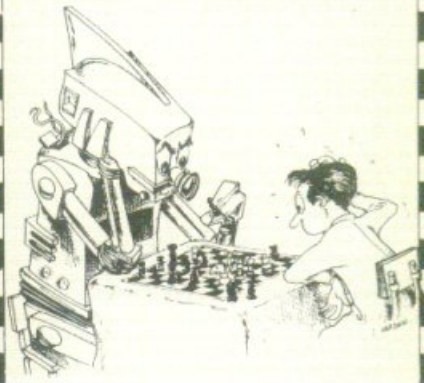
LE DEFI
ALPHA LOISIRS
☎ [1] 506.05.83

★ LOUER ★
DES MICRO-ORDINATEURS DE JEU
du jour au mois

★ REMBOURSER ★
VOTRE LOCATION POUR TOUT ACHAT

★ GARANTIR ★
DES PRIX DE VENTE TRES SERRES

SERVICE PAR CORRESPONDANCE



▪ JEUX VIDEO TV
CONSOLES & CASSETTES
ATARI • MATTEL • PHILIPS
★
▪ ORDINATEURS D'ECHECS
tous niveaux
et bien sûr le CHALLENGER 9
DAMES (Françaises), BRIDGE

et
Un CLUB de
LOCATION de
PROGRAMMES de JEUX

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

TUBES

Disquettes

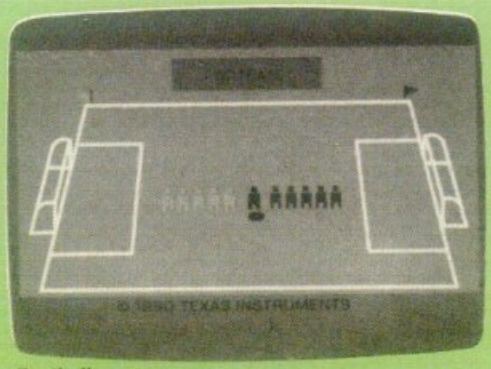
MILLE BORNES

Le Mille Bornes était un jeu de société très répandu, mais l'apparition des jeux électroniques a causé sa perte.
Votre but sera de parcourir mille kilomètres (mille bornes) avec des cartes-kilomètres qui sont tirées au hasard par l'ordinateur. Tout en vous jouant des embûches que votre adversaire sème sur votre parcours, vous pourrez, vous aussi, placer les pièges que vous possédez dans votre jeu. Il existe des cartes prioritaires, qui vous permettront, si vous les possédez, de déjouer toutes les embûches.
La présentation, sur l'écran, du *Mille Bornes* est la même que celle d'un jeu d'aventure, c'est-à-dire sans aucun graphique, mais avec du texte seulement. L'ordinateur vous demande tout d'abord de patienter un moment. Puis, à gauche de l'écran, apparaissent sept nombres, suivis des cartes constituant votre jeu (elles sont disposées l'une en dessous de l'autre) ; plus bas, figure votre situation dans le jeu, ainsi que celle de l'ordinateur. Vous pourrez également connaître la nature de l'embûche qui vous arrête.
Ce programme a le mérite d'être français, ce qui facilite beaucoup sa compréhension, surtout dans le cas d'un jeu de société. (Vidéo-génie 1 / Tandy TRS-80 / cassette Sideg).

Type : jeu de société.
Intérêt : 4/6.
Durée : 20 mn environ.
Graphisme : aucun.
Bruitage : aucun.
Prix : 70 francs.

FOOTBALL

Vous voulez retrouvez les joies du Mundial ; qu'à cela ne tienne. Il ne vous reste plus qu'à vous installer avec un partenaire et que le meilleur gagne !



Football

Après avoir choisi votre durée de jeu, l'engagement a lieu. Vous dirigez une équipe composée de quatre joueurs et d'un goal. La plupart des actions classiques du football peuvent être effectuées : tackle ; passe à un autre joueur de l'équipe ou interception, si vous avez mal contrôlé le ballon ; action solitaire ; tir au but, en contrôlant la direction et la force de votre ballon. Le joueur qui vient de marquer un but lève les bras, en signe de joie. Si un but vous a particulièrement plu, vous pouvez le revoir au ralenti. Il faudra prendre garde aux fautes que vous pourriez commettre, car elles sont toujours sanctionnées par un coup-franc ou un penalty. A la fin du match l'équipe gagnante saute de joie. En cas de match nul, il faut choisir entre les prolongations, les penaltys et le premier but. Ce jeu agréable fait appel aux tactiques habituelles du football. (Texas TI 99/4A/cartouche).
Type : tactique et réflexe.
Intérêt : 4/6.
Graphisme : 4/6.
Bruitage : 3/6.
Durée : celle que vous désirez.
Prix : 350 francs environ.

ROAD RACE

Dans le programme *Road Race*, vous pilotez une voiture de course, au rallye de Monte-Carlo. Dans une étape de nuit, il vous faut parcourir une distance maximum et cela en 99 secondes. Attention : la nuit, tous les platanes sont gris.
Une fois le programme mis en route, vous voyez apparaître sur l'écran l'horloge, en haut à gauche, qui décompte les secondes ; plus bas, de gauche à droite, le compteur de vitesse, puis le compte-tours, qui comporte une zone rouge : si de trop longues accélérations provoquaient une surchauffe du moteur, vous verriez alors apparaître « overheat ». Ensuite, figurent le témoin signalant la vitesse engagée, suivi de l'indicateur de température d'eau, et la distance que vous avez à parcourir. Votre voiture — dont vous ne distinguez que le capot — est située au milieu de l'écran. Les platanes, de chaque côté, déterminent la route. Vous devez conduire en restant au centre de la chaussée.

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

(Commodore/Vic 20/Cartouche).

Type : adresse.
Intérêt : 5/6.
Graphisme : 3/6.
Bruitage : 4/6.
Durée : 10 mn environ.
Prix : 200 francs environ.

J.M. BLOTTIERE

NE JETEZ PLUS VOS JEUX ÉLECTRONIQUES EN PANNE
(Vidéo-Échec)
NOUS LES RÉPARONS
TOUTES MARQUES, TOUTES PROVENANCES, DU PLUS SIMPLE AU PLUS SOPHISTIQUÉ
NOUS FAISONS MIEUX
SUR DEMANDE NOUS CRÉONS ET RÉALISONS DES JEUX ET DES ENSEMBLES ÉLECTRONIQUES
RC 2000 220 bis Avenue du Général Leclerc · 93110 Rosny sous Bois · 876.89.31

TI 99/4A. L'ORDINATEUR FAMILIAL. C'EST FACILE, BRANCHEZ-LE, BRANCHEZ-VOUS.

Branchez l'Ordinateur Familial de Texas Instruments sur votre téléviseur.* Enfichez le module du programme de votre choix, c'est tout. L'Ordinateur Familial est prêt à dialoguer avec vous. Education, gestion, loisirs. C'est dire à quel point les possibilités du TI 99/4A sont étendues. Il aide l'enfant à apprendre, à se détendre. Il aide son papa ou sa maman à découvrir l'informatique, ou à gérer facilement la maison. Du fichier d'adresses au foot, des envahisseurs de l'espace à l'anglais, des maths à la musique : une très vaste bibliothèque de plusieurs centaines de programmes tout faits (en majorité sous forme de modules et en version française). Avec ses périphériques en option, l'Ordinateur Familial TI 99/4A est un véritable ordinateur. Evolutif, il se développe avec les besoins de chacun. D'autant plus facilement que le TI 99/4A a un atout majeur, son prix : 2.500 Francs environ*.*



*Prise péritélévision. **Prix couramment pratiqué.

TEXAS INSTRUMENTS


COUPE des COUPES
Soyez Entraîneur d'un Club de Football
COUPE des COUPES
Vous vivrez la stratégie de votre club pendant la saison pour conquérir le trophée.
Un jeu pour toute la famille.
ZARGO'S LORDS
STRUGGLE
LE ZAKHIA
CHIMISTE
HUTE
TE
NELSON
SAPIN
CAROTTES
S
LE JEU DE LETTRES ET DE CONNAISSANCES

PAS UNE MINUTE A PERDRE !

Le professeur Rubik récidive... Avec un serpent que vous n'êtes pas prêts d'oublier. C'est l'une des vedettes de notre sélection qui - une fois encore - ne manque pas de surprises.

ZARGO'S LORDS

Dans le monde de Zargo, on ne badine pas avec le pouvoir. Au commencement, tout allait pour le mieux — les Chevaliers s'étaient mis d'accord avec les Sorciers pour assujettir les humains. Et puis, des trouble-fête, venus du fin fond de l'univers sont arrivés, bardés de pouvoirs magiques pour déclencher la « Guerre des Seigneurs ».
Vous êtes donc en plein dans cette sale histoire avec un an pour en sortir victorieux, c'est-à-dire pour prendre le pouvoir. Un an compte vingt-cinq mois dans le calendrier local et chaque mois est représenté par un tour. Pour vaincre, il faut posséder le maximum de villes en fin de partie. Que vous soyez Chevaliers, Dragons, Moines ou Ailés, le monde de Zargo vous réserve des surprises. Tout vos pions ne se déplacent pas sur le magnifique plateau de jeu selon les mêmes lois, le terrain peut modifier leurs caractéristiques (il y a la mer et les monts, mais aussi les « gouffres magiques), et vos adversaires ne vous laissent pas une minute de répit, qu'ils soient Fantarchers, Serpents, Sorciers ou Faucons.
Il vous est vivement conseillé de pratiquer des alliances pour survivre, mais aussi de trahir ces alliances pour triompher. *Zargo's Lords*, c'est sain et vivifiant ! De 2 à 4 joueurs. (International Team.)

SHOGUN

La trouvaille de ce jeu stratégique est la magnétisation des pièces. Chacune des huit pièces allouées aux joueurs affiche un numéro allant de 1 à 4 qui conditionne son prochain déplacement sur le plateau de 64 cases. Toute la configuration de la partie peut-être remise en question en un seul coup.
L'objectif est de capturer la pièce maîtresse de l'adversaire, son Shogun. Pour cela, il faut d'abord dégager les pions qui le protègent, mais évidemment ceux-ci ne se laisseront pas faire. Pour 2 joueurs. (Nathan.)

BABYLONE

Pour rejoindre le ciel, les hommes voulaient bâtir une tour qui dépassait de loin leurs véritables capacités. Heureusement, le casse-tête *Babylone* est un peu plus facile à réaliser (à peine) et surtout sans encourir le courroux (à prononcer sans respirer !) d'un dieu vengeur. Un nombre de combinaisons formé de 30 chiffres pour ces 36 billes en dégradé de 6 couleurs réparties sur 6 colonnes... ouf ! (Idéal.)

COUPE DES COUPES

Les enjeux sont aussi de taille en matière de football et *Coupes des coupes* vous propose d'être l'entraîneur d'une équipe pendant une saison. Vous aurez la responsabilité de mener votre équipe à la victoire en tenant compte de tous les aléas de la compétition (suspensions de joueurs, blessures), des contraintes financières (transferts de joueurs, nombres d'entrées de spectateurs, amélioration du terrain) et des impératifs sportifs (acquisition des joueurs « vedettes »).
Finalement, on obtient beaucoup de satisfactions en faisant courir les autres de match aller en match retour. De 2 à 4 joueurs. (J.L.B.)

SOGO

Le *Sogo*, mélange du *Gobang* japonais et *du Tic-Tac-Toe* anglo-saxon, prend un intérêt tout particulier quand on constate qu'il permet un jeu en trois dimensions. A tout moment, le joueur doit penser ses coups dans l'espace et non sur une surface plane. Mais il doit aussi anticiper ceux de l'adversaire — toujours dans l'espace.
Le principe est simple qui consiste à enfiler des perles de couleur sur des barres plantées verticalement sur un socle. Chacun pose une bille à tour de rôle. Le but est d'aligner quatre billes de même couleur.
Jeu de tactique et de stratégie à la fois, *Sogo* vous captivera. Pour 2 ou 4 joueurs. (Ravensburger.)

LE SERPENT

A mi-chemin entre un casse-tête et un jeu éducatif, *Le Serpent* a été inventé par le professeur Rubik (le redoutable Hongrois auteur du terrible cube du même nom). Il a reçu le diplôme Loisirs Jeunes du Meilleur Jouet en 1982 (ainsi que *Boomerang*, dont nous avions parlé dans Tilt n° 2).
Au premier abord il s'agit d'un objet classique permettant l'articulation de vingt-quatre éléments. Mais à peine l'aurez-vous touché que vous serez happé par la « Serpenmania ». Vous ne pourrez plus lâcher le jeu.
Pour les plus petits, c'est un instrument de création irremplaçable (animaux, engins de toutes sortes...). Pour les plus grands, *Le Serpent* se révèle être un moyen de percevoir la géométrie dans l'espace. Et pour les très grands, il est l'occasion de manipuler un objet très agréable au toucher. (J.L.B.)

STRUGGLE

Struggle, c'est une lutte sans merci et c'est aussi un jeu de tactique passionnant. Il n'est pas sans rappeler le fameux *Risk* puisque au début de la partie chaque joueur reçoit une carte d'objectif qui va commander son attitude durant tout le déroulement du jeu. Soit qu'il bluffe pour tromper ses adversaires, soit qu'il joue conformément à ses intérêts directs au risque de dévoiler aux autres son véritable but.
Sur un plateau de jeu élégant et très classique évoluent cinq pions selon les résultats donnés par le lancement de cinq dés. Chaque joueur lance les cinq dés à son tour et il peut relancer tout ou partie de ceux-ci une ou deux fois. Selon le résultat donné par les dés (ils représentent sur cinq faces les cinq figures des pions et sur la sixième un as qui joue le rôle de joker) le joueur avance les pions en tenant compte des aléas du circuit (case déjà occupée : cases jaunes ; rouges ou noires).
Le but est de faire parvenir les pions dans l'ordre donné par la carte d'objectif. Le gagnant est celui qui obtiendra le plus de pions dans le bon ordre quand ceux-ci auront parcouru les 31 cases du circuit. De 2 à 4 joueurs. (Miro Meccano.)

LE ZAKHIA

Après le dictionnaire du même nom utilisé par les passionnés de Scrabble et de mots croisés, il s'agit d'un jeu de lettres original. Sans bouleverser le système cent fois imité du Scrabble, le *Zakhia* se démarque de celui-ci par un certain nombre de règles différentes. En particulier, les joueurs ne sont pas tenus de relier le mot qu'ils forment à leur tour avec des mots déjà déposés sur le plateau. D'autre part, l'interdiction d'employer des noms propres est levée et, dans le *Zakhia*, il est possible d'employer ceux du dictionnaire.
Un système de bonifications par case représentant des thèmes très divers (science, sport, histoire, cinéma, etc.) permet de multiplier les scores par 2, 3, 4, 5 ou 6. A noter encore que toutes les lettres sont créditées d'un point — on évite ainsi les angoisses de fin de partie avec les X et Z irréductibles. C'est un jeu vraiment différent de ce qui existe par ailleurs dans ce domaine. De 2 à 4 joueurs. (Ceji.)

Olivier CHAZOULE

… jeux d'adresse, d'aventure, de stratégie…
… initiation à la programmation…



La micro-informatique "familiale" se répand tous les jours davantage. Un jour prochain, il sera aussi normal pour chacun d'en être équipé que de posséder un réfrigérateur ou un téléviseur.

La vraie question n'est pas de savoir si l'on va introduire l'ordinateur chez soi mais de savoir **comment le choisir, sur quels critères,** car les techniques évoluent et les utilisateurs aussi.

La réponse que vous apporte SIDEG est simple, évidente:

- Un matériel capable d'évoluer sans se périmer. A compléter, pas à renouveler.
- Le plus grand choix de programmes dans lequel vous pouvez puiser à volonté.

LE CHOIX DU MATÉRIEL

SIDEG a sélectionné les appareils des marques leaders pour leur fiabilité et leurs performances, mais surtout parce qu'elles ne restent pas figées et qu'il vous sera très facile de leur adjoindre des éléments pour multiplier leurs capacités. (Cartes d'extension mémoire, imprimante, etc.)
Pour vous guider dans l'achat de votre matériel, les techniciens de SIDEG sont à votre disposition pour tout vous expliquer dans les moindres détails. N'hésitez pas à leur demander un conseil. Ils prendront tout le temps nécessaire pour que vous soyez informés "à fond".
Pour vous donner une idée de prix, vous pouvez posséder un ordinateur évolutif à partir de 2.450 F.

LES PROGRAMMES: DES POSSIBILITÉS ILLIMITÉES

Aujourd'hui, vous n'avez peut-être pas besoin de chacun des 700 programmes que nous vous proposons pour exploiter la puissance de votre ordinateur, mais avec le choix de SIDEG l'avenir vous reste ouvert. Voici quelques unes des possibilités de votre système micro:

L'initiation à l'informatique
Découvrez le monde passionnant de la programmation. Vous pouvez développer facilement vos propres programmes en langage BASIC et en d'autres langages plus sophistiqués par la suite, (Pascal, Lisp, Forth, etc.). Vous ne connaîtrez de limite que votre imagination créatrice.
Programmes: Autoformation au Basic, Basic Applesoft, cours de Basic.

L'éducation avec un maître idéal
L'ordinateur est un maître infaillible et infiniment patient. Il enseigne les mathématiques, l'orthographe, les langues et, bien sûr, la programmation et apporte une aide précieuse pour le dessin et la musique.
Programmes: les Fractions, Savoir Écrire, Micro Painter, Orgue, etc.

Des jeux de plus en plus fous
Jeux d'adresse, d'aventure, de stratégie, des "Wargames" ou des classiques, aujourd'hui plus de 700 références dans le catalogue SIDEG et des nouveautés chaque mois.
Les programmes: Pucman, La Maison

apple

commodore

VIDÉO-GÉNIE
TRS - 80

Appareils / Une gamme complète
Programmes (jeux, etc.) / + de 700 références

L'ouverture vers l'avenir: c'est cela le grand



SIDEG

LOISIRS

170, rue Saint-Charles
75015 Paris

Hantée, Les Campagnes Napoléoniennes, Les Échecs, etc.

La gestion familiale ? Bien sûr !
Votre ordinateur est un outil puissant. Pourquoi vous gêner ? Faites le travailler ! Il peut vous aider à tenir vos comptes bancaires, votre plan épargne, votre carnet d'adresses ou vos recettes de cuisine... Il peut même régler votre chauffage ou mettre en marche un système d'alarme...

Une librairie spécialisée sans pareil !
Que vous soyez débutant ou informaticien expérimenté, SIDEG avec plus de 250 titres, réunit toute la richesse de la littérature spécialisée. D'autre part, une trentaine de revues d'origine française, anglaise ou américaine vous informent des derniers développements en micro-informatique.
Livres : les Éditions Bordas, Eyrolles, McGraw-Hill, P.S.I., Sybex, Radio, etc.
Revues : l'Ordinateur Individuel, La Commode, Pom's, Trace, etc.

SIDEG : DES AVANTAGES EN PLUS

Les conseils de spécialistes, pour vous guider dans votre choix et vous aider à améliorer votre équipement. Une simple carte d'extension, par exemple, peut multiplier la capacité de votre ordinateur.

La sécurité que SIDEG vous apporte pour la qualité des produits mais aussi pour la certitude de trouver le meilleur rapport **"qualité-service-prix".**

Un vrai service après-vente : Pour SIDEG, le service ne s'arrête pas à la vente. Son équipe de techniciens est toujours prête à vous dépanner, pendant et après la période de garantie.

Un catalogue extraordinaire : 120 pages, 1300 références. Une information complète et détaillée concernant tous nos produits ; ordinateurs, logiciels, extensions spécialisées, imprimantes, moniteurs, librairie, et fournitures diverses.
Vous pouvez le recevoir gratuitement sur simple demande.
N'hésitez pas à utiliser tous les services de SIDEG et d'abord informez-vous en nous demandant **le catalogue général** ou, encore mieux, en nous **rendant visite à notre point de vente.**

Que vous soyez familiarisés ou non avec la micro-informatique, nous sommes sûrs d'avoir toujours une information pour vous.

choix de SIDEG

DEMANDE DE CATALOGUE GRATUIT

à retourner à SIDEG 170, rue St-Charles 75015 PARIS

M. Mme Mlle

Prénom

N° Rue

Code postal Ville

Pays

Tilt

PITFALL
AAAAAHIAHIAAAOOO!...

Dernier né d'Activision, Pitfall rafle, outre Atlantique, toutes les premières places aux hit-parades des jeux vidéo. Tilt vous révèle tous les secrets de cette fabuleuse cassette. Gardez votre sang-froid et... accrochez-vous !

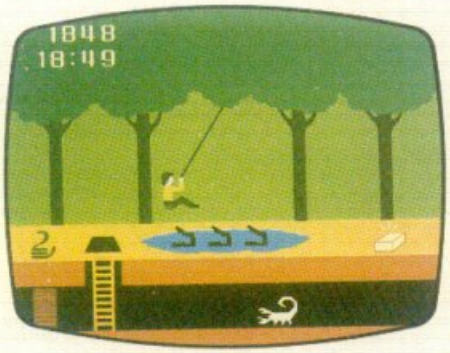
VINGT MILLE POINTS

Votre nom ? Pitfall Harry (Harry Le Traquenard). Votre domaine ? La jungle mystérieuse, avec ses serpents venimeux, ses sables mouvants et ses trésors. Des trésors bien tentants pour les aventuriers de tous poils. Vous voulez essayer ? D'accord, mais méfiez-vous ! Tout a été fait pour que vous ne reveniez pas vivant de cette aventure !

Tout d'abord, vous n'avez que vingt minutes pour réunir tous les sacs d'or, lingots et autres diamants qui ont été enfouis au plus profond de la forêt, et ce n'est pas de trop ! Cela correspond juste au temps que le meilleur joueur peut mettre pour explorer les deux cent cinquante cinq scènes de la jungle que contient cette cassette ! S'il réussit, il possède cent douze mille points, cent quatorze mille s'il n'a commis aucune faute. Pour vous donner une idée de la difficulté du jeu, les concepteurs de la cassette eux-mêmes ont fixé à seulement vingt mille points la barre qui vous permettra, si vous la franchissez, d'entrer dans la prestigieuse phalange des explorateurs Activision.

LES OBSTACLES A SURMONTER

La liste des difficultés est, il faut le reconnaître, assez épouvantable. Les plus faciles à aborder sont les trous que vous pouvez rencontrer, car il suffit de sauter par dessus (mais au bon moment, ni trop tôt, ni trop tard). Il suffit également d'éviter les troncs qui roulent ou sont arrêtés — cela dépend du bon plaisir de l'ordinateur — en bondissant allégrement, lorsqu'ils sont près à vous écraser. Et puis, si vous ne pouvez les éviter, ces obstacles vous feront simplement perdre du temps et des points, ce qui est peu de chose, comparativement à ce qui va suivre. En effet, vous allez rencontrer, tout au long de votre parcours, des animaux « sympathiques », tels que les crocodiles, les serpents à sonnette, les scorpions, quelques accidents du terrain, fosses à bitume, sables mouvants, marécages et, pour vous tenir au chaud, de beaux incendies. Bien entendu, tous ces dangers sont mortels ; or, comme vous n'avez que trois vies et qu'ils se répètent, dans des combinaisons variées tout au long des deux cent cinquante cinq tableaux successifs, vous comprendrez qu'il n'est



vraiment pas facile d'être un Pitfall Harry et, qui plus est, un Pitfall Harry vivant et riche !

UN GRAND PAS EN AVANT

Mais ne perdez pas courage, il y a tout de même moyen de s'en tirer honorablement. Dans un premier temps, il faut apprendre à sauter, pour éviter les obstacles ou pour attraper une liane. Là, seul l'entraînement est valable ; vous apprendrez à bondir au bon moment (on a toujours tendance, au début, à s'élancer trop tôt) et également à bien retomber, car il faut lâcher la liane à laquelle vous êtes agrippé, au moment opportun. De même, lorsque vous sautez de crocodiles en crocodiles (eh oui !, cela arrive), il faut parfaitement se maîtriser. Certains marécages ne peuvent, en effet, être franchis au moyen d'une liane : seuls les crocodiles sont là et forment un gué redoutable, surtout si vous êtes pressé. Là, plus que jamais, il faut garder son calme. Prenez votre temps ; les sauriens ouvrent et referment leur gueule régulièrement : quand les mâchoires sont fermées, sautez et vite mettez-vous juste sur le crâne de l'animal, en donnant de très légers à-coups avec le joystick. Vous ne risquez plus rien ; procédez de même pour le deuxième et le troisième et, là, attention, profitez de ce que les mâchoires du croco sont fermées pour vous avancer un peu sur elles et sauter sur la terre ferme. La distance entre le crâne et le sol est trop grande pour que vous atteigniez directement le bord du marécage en un seul bond. C'est là un des plus réels dangers de ce parcours ; lorsque vous maîtriserez parfaitement la manœuvre, vous aurez fait (c'est le cas de le dire) un grand pas en avant !

QUAND PASSENT LES SCORPIONS...

Les serpents et les feux ne présentent, eux, que peu de dangers et sont facilement évitables, sauf si l'on perd le contrôle de ses nerfs, ce qui arrive assez souvent. On sort alors d'une scène pour se jeter dans un incendie, tout cela parce qu'on a appuyé sur le bouton de saut une fraction de seconde trop tard.

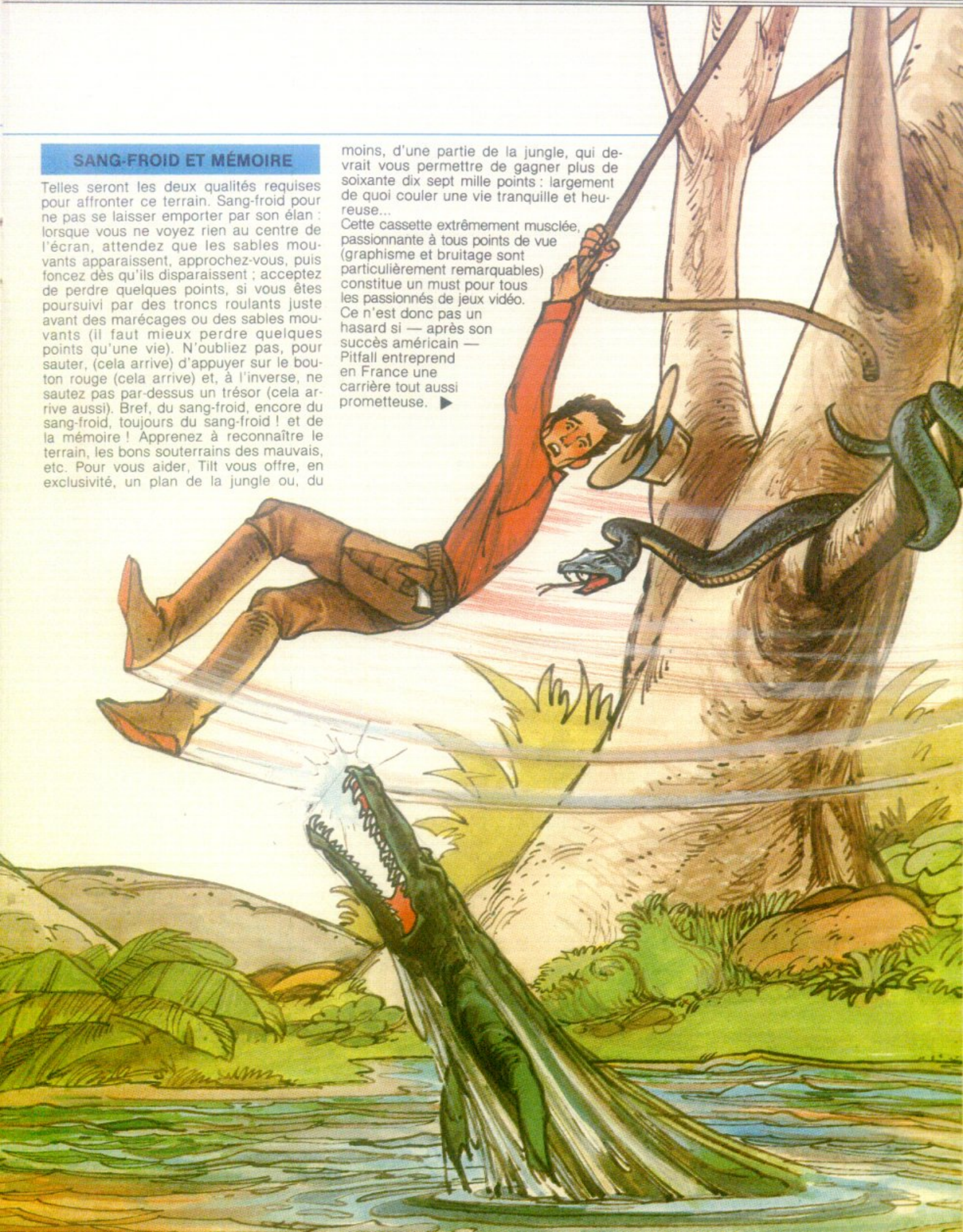
Beaucoup plus délicat est le passage des scorpions. Un des nombreux atouts de cette cassette est, en effet, de voir à la fois la surface du sol et du sous-sol. Dans celui-ci, se trouvent des souterrains que Pitfall peut, dans certains cas, emprunter pour gagner du temps. Mais tous ne sont pas valables et, au lieu de déboucher à l'air libre, on se heurte à un mur de briques infranchissable. Il faut rebrousser chemin et ce n'est pas gai, car, dans ces culs de basse-fosse, rôdent de sinistres scorpions, extrêmement difficiles à éviter : dans ces étroits boyaux, vous sauterez sur une distance ridicule et il faut pratiquement calculer son coup au millimètre près pour passer, donc beaucoup de sueur froide en perspective. Les souterrains sont à proscrire pour les débutants. Rien ne vaut pour eux le grand air ! Un petit truc pour ceux qui voudraient s'y risquer : pour descendre élégamment l'échelle de bois, il faut d'abord sauter dans le trou, puis abaisser le joystick vers le bas, sinon vous avez toutes les chances de tomber.

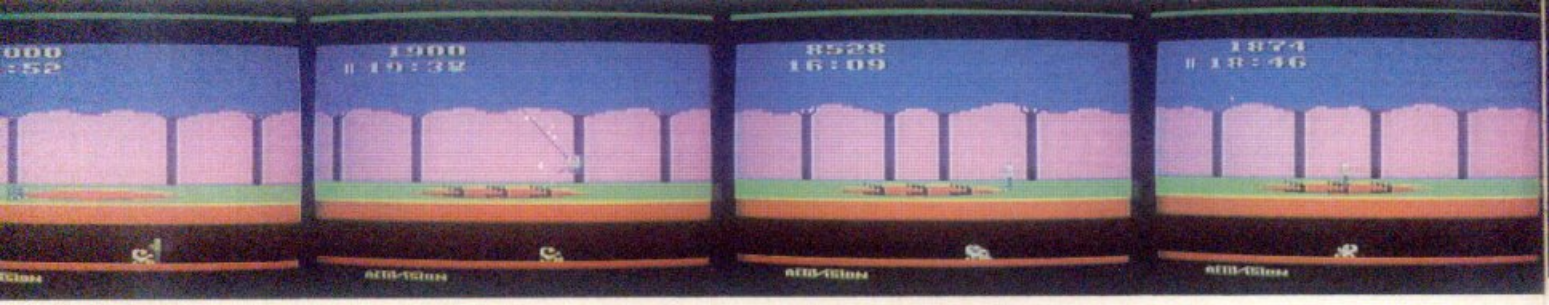


SANG-FROID ET MÉMOIRE

Telles seront les deux qualités requises pour affronter ce terrain. Sang-froid pour ne pas se laisser emporter par son élan : lorsque vous ne voyez rien au centre de l'écran, attendez que les sables mouvants apparaissent, approchez-vous, puis foncez dès qu'ils disparaissent ; acceptez de perdre quelques points, si vous êtes poursuivi par des troncs roulants juste avant des marécages ou des sables mouvants (il faut mieux perdre quelques points qu'une vie). N'oubliez pas, pour sauter, (cela arrive) d'appuyer sur le bouton rouge (cela arrive) et, à l'inverse, ne sautez pas par-dessus un trésor (cela arrive aussi). Bref, du sang-froid, encore du sang-froid, toujours du sang-froid ! et de la mémoire ! Apprenez à reconnaître le terrain, les bons souterrains des mauvais, etc. Pour vous aider, Tilt vous offre, en exclusivité, un plan de la jungle ou, du moins, d'une partie de la jungle, qui devrait vous permettre de gagner plus de soixante dix sept mille points : largement de quoi couler une vie tranquille et heureuse...

Cette cassette extrêmement musclée, passionnante à tous points de vue (graphisme et bruitage sont particulièrement remarquables) constitue un must pour tous les passionnés de jeux vidéo. Ce n'est donc pas un hasard si — après son succès américain — Pitfall entreprend en France une carrière tout aussi prometteuse. ▶





PITFALL : LA JUNGLE VOUS LIVRE SES SECRETS

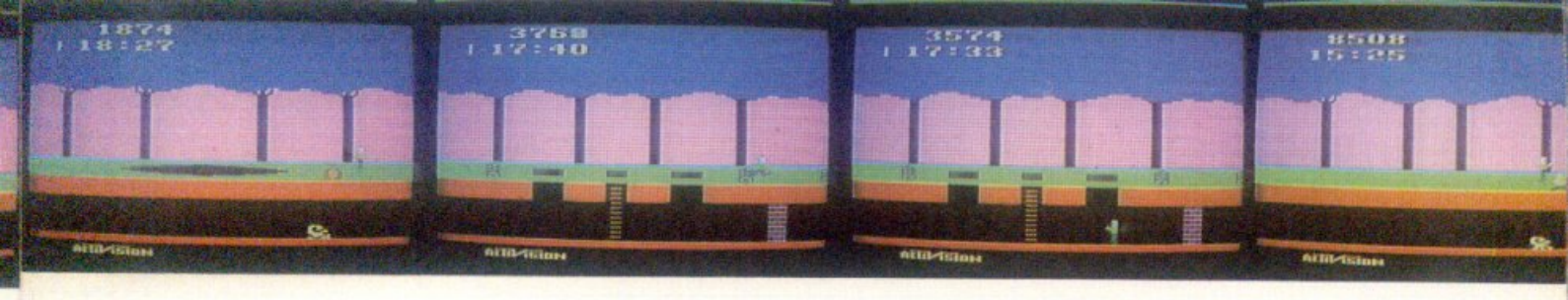
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
SOUTERRAIN A UNE OUVERTURE	oui						non				non	non	non	non	non				
SOUTERRAIN A TROIS OUVERTURES						non				non									
MARECAGE ROUGE		★			★			★								★			
FOSSE A BITUME									★								★		
SABLES MOUVANTS				★															
FOSSE A BITUME MOUVANTE			★															★	★
CROCODILES		★						★								★			
LIANE		★	★		★			★	★								★		★
TRONC ROULANT			2	1					2	1		2	2	1	1		1		
TRONC FIXE	1				1						1								1
FEU						★													
SERPENT							★												
TRESOR																		★	

	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64
SOUTERRAIN A UNE OUVERTURE	non	non																	
SOUTERRAIN A TROIS OUVERTURES							non												
MARECAGE ROUGE			★					★					★						
FOSSE A BITUME				★		★									★		★		★
SABLES MOUVANTS										★	★	★							
FOSSE A BITUME MOUVANTE					★				★					★		★		★	
CROCODILES			★					★											
LIANE				★		★			★				★		★		★		★
TRONC ROULANT		2		1			2		2	2									
TRONC FIXE	1					1					1						3		3
FEU												★							
SERPENT													★		★				
TRESOR					★									★		★		★	

	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106	107	108	109
SOUTERRAIN A UNE OUVERTURE																			
SOUTERRAIN A TROIS OUVERTURES														non					
MARECAGE ROUGE								★					★		★		★		
FOSSE A BITUME	★																		
SABLES MOUVANTS				★	★	★	★				★	★							
FOSSE A BITUME MOUVANTE		★	★						★	★						★		★	★
CROCODILES															★				
LIANE	★		★					★		★			★		★	★	★		★
TRONC ROULANT	3			2							3					3	2		
TRONC FIXE			1		3							3							
FEU						★							★						★
SERPENT							★	★		★				★					
TRESOR		★							★									★	

	136	137	138	139	140	141	142	143	144	145	146	147	148	149	150	151	152	153	154
SOUTERRAIN A UNE OUVERTURE						non													
SOUTERRAIN A TROIS OUVERTURES					non					non					non				
MARECAGE ROUGE		★					★		★		★			★		★			
FOSSE A BITUME				★															
SABLES MOUVANTS													★					★	★
FOSSE A BITUME MOUVANTE	★		★					★				★					★		
CROCODILES							★				★					★			
LIANE	★	★		★			★	★	★		★	★		★		★	★		
TRONC ROULANT		2			3			2	2			3	2				3	2	
TRONC FIXE	1					3				1				1					1
FEU				★											★				
SERPENT																			
TRESOR			★																

Les clefs du plan de la jungle : OUI : prenez le souterrain - NON : évitez le



20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45
		non									non	non													
	oui									non												non			non
★			★				★						★								★		★		
									★															★	
					★	★									★	★	★	★	★	★					
				★				★						★											
			★										★												
★			★	★			★		★					★									★		
2				2	1					3		2		1	1						★		★	★	
	3					1					3					1								3	2
		★					★										★								
									★									★	★	★	★	★			
								★																	

65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90
					non	oui	non					non													
				non							non									non				non	
			★					★		★			★						★		★		★		★
		★												★		★									
★	★								★						★		★	★				★			
								★					★								★				★
	★		★						★	★			★	★		★		★	★		★	★	★		★
		2				3	2		1	1				2					2			3	2		
	3		3								1					1		3		3				1	
				★								★													
					★																				
★															★		★								

110	111	112	113	114	115	116	117	118	119	120	121	122	123	124	125	126	127	128	129	130	131	132	133	134	135
																			non						
						non							non					non				non			
	★				★		★							★						★			★		
								★		★		★			★		★				★			★	
★				★																					
		★	★						★		★					★									★
	★		★		★		★	★		★		★			★		★			★	★			★	
3				3				3					2		2			2			2	1		2	
	3				3					1		3					1		3						
						★																			
			★																						
		★							★		★					★									★

155	156	157	158	159	160	161	162	163	164	165	166	167	168	169	170	171	172	173	174	175	176	177	178	179	180
		oui								non	non				non										
	non								non					non											
★			★		★			★				★				★				★					
													★								★				
				★		★	★										★	★	★		★		★	★	★
			★									★				★									
★			★	★	★		★	★					★			★	★		★	★		★		★	
				2	1			3			3		1	1			2								2
									3						1				1	3				3	
★							★			★															
	★	★																					★		
						★												★			★			★	

souterrain - ZONES PLUS SOMBRES : parcours évité en prenant le souterrain.

UTOPIA
A L'ABORDAGE !!!

Deux îles perdues au milieu de l'océan. Sur chacune d'elles, un millier de personnes végètent, dans l'attente d'un hypothétique sauveur. Une charge écrasante !

Typhons et orages tropicaux ravagent l'île, détruisant tout sur leur passage, y compris les bâtiments qui ont coûté tant de labeur.

Des pirates hantent les mers ; ils s'attaquent aux bateaux de pêche et n'ont qu'une seule loi : pas de quartiers ! Enfin, la population n'hésitera pas à se venger, si vous ne tenez pas bien les rênes de l'Etat ; au moindre faux-pas, des foyers de rébellion naîtront un peu partout, se développant rapidement, si vous n'y prenez garde.

VOS ATOUTS

Cependant, ne vous découragez pas, vous êtes en possession d'un trésor de cent lingots d'or, qui vous permet de lancer votre plan d'aménagement. Ce trésor grossira régulièrement en fonction du déroulement de la partie ; plus vous apporterez d'amélioration sur l'île, plus le gain réalisé sera important ; mais que les débutants se rassurent : même en cas grave (usines détruites par les typhons, bateaux de pêche coulés, mauvais placement des capitaux), leur bien augmentera toujours au minimum de dix lingots d'or. Mais attention ! le but du jeu n'est pas d'amasser de l'or coûte que coûte pour repartir en abandonnant son peuple à la misère. Le vainqueur sera celui qui aura su dépenser son argent au meilleur escient !

Lorsque commence une partie, vous devez avant tout choisir le nombre d'années que vous passerez au pouvoir (de une à cinquante) et le temps que durera chacune d'elles (de trente à cent vingt secondes). Si vous jouez seul, le principe est simple : il faut obtenir le plus de points possible pendant le temps choisi, un grand nombre de points correspondant, bien sûr, à un niveau de vie élevé. Vous choisissez une île au départ et vous ne vous occupez pas de l'autre (il n'est pas possible de gérer les deux îles à la fois, avec une seule manette). Si vous jouez à deux, deux voies s'offrent à vous : ou vous collaborez avec l'autre joueur — en ce cas, vous vous entendez avec lui pour bloquer l'arrivée des pirates au moyen de patrouilleurs communs ; vous vous engagez à ne pas tenter de déstabiliser son île en y envoyant des soldats rebelles, etc. ; ou bien vous vous opposez à lui et, à ce moment-là, que le meilleur gagne ! Tous les moyens deviennent bons : vous essayez de couler ses navires, l'agressez sans cesse... bref, vous vous mettez en guerre contre lui ! Inutile de préciser que, au départ, cette dernière solution n'est pas du tout positive ; car il est déjà suffisamment difficile de gérer une île sans, en plus, se mettre à dos les voisins. Nous vous conseillons donc vivement de débuter en mettant vos forces en commun, ce qui vous laissera plus de liberté. Tout d'abord, apprenez à connaître votre île. Certaines zones sont plus favorables que d'autres à l'agriculture, car elles sont sur le passage des tropicales ; d'autres sont épargnées (relativement !) par les typhons, c'est donc là qu'il faudra implanter vos usines. Enfin, la proximité du port reste un bon lieu pour bâtir une ville, d'autant plus qu'un patrouilleur coûte moins cher qu'un fort et défend aussi efficacement contre les attaques des pirates.

DÉCOUVREZ LES FICELLES

Lorsque vous connaîtrez votre territoire, vous pourrez alors l'aménager avec rentabilité. Vous découvrirez certains « trucs » qui permettent une bonne gestion. Ainsi, vous pouvez planter plus qu'il n'est apparemment besoin au début du jeu. Si vos champs sont judicieusement placés, ils ne vous coûteront pas cher (un acre de récolte vaut trois lingots d'or, mais vous en rapporte un lorsqu'il pleut dessus) et maintiendront la population dans un état de béatitude pendant quelque temps, ce qui vous permettra d'investir dans des usines et non dans des logements, sans encourir le risque d'une révolte (n'abusez pas trop de ce système cependant !). Vous pourrez également vous offrir tout de suite un bateau de pêche, qui ne coûte pas très cher et reste la seule source de revenus que vous puissiez vraiment contrôler : lorsque vous

vous déplacez sur un banc de poissons, votre navire vous rapporte un lingot d'or à chaque seconde. Vous apprendrez aussi à ne pas négliger les écoles, qui augmentent le niveau de vie de la population et de la productivité des usines et vous accepterez d'investir soixante-quinze lingots d'or dans un hôpital (soit deux usines !), si vous voulez une population en bonne santé (et une population en bonne santé est une population rentable !).



Bref, cette cassette vous apprendra à devenir un parfait dirigeant, capable d'affronter les coups du sort, de développer un plan économique valable, qui sache lier une politique sociale au développement économique, tout en préservant l'indépendance du territoire. Un dernier conseil à ce propos : si vous jouez à deux, en convenant au départ d'une politique commune, construisez quand même votre ville en rond, avec de la place au milieu pour un fort ; on ne sait jamais, les alliances que l'on peut conclure sont rarement éternelles...

POUR BIEN GÉRER VOTRE ILE

Pour vous donner un avant-goût des délices qui vous attendent, lorsque vous serez au pouvoir, voici la liste des dépenses auxquelles il vous faudra consentir pour bien gérer votre île, un aperçu de la météo locale et les différents renseignements que vous communique l'ordinateur.

• **Fort** (Figurine 1 sur la plaquette de jeu)
Coût : 50 lingots d'or.
Valeur : protège tout ce qui se trouve aux alentours, dans un rayon égal à celui du curseur.
Si vous jouez seul, le fort n'est pas indispensable, voire même inutile. A deux, c'est autre chose...

• **Usine** (Figurine 2)
Coût : 40 lingots d'or.
Valeur : augmente vos revenus à chaque round ; fait baisser la natalité. Cela est important, surtout si vous n'avez pas les moyens de construire beaucoup de logements.
Veillez à construire loin des zones de passage des typhons.

• **Acre de récolte** (Figurine 3)
Coût : 3 lingots d'or.
Valeur : nourrit cinq cents personnes ; rapporte un lingot lorsqu'il pleut sur lui ; calme la population.
Ne pas planter exagérément cependant.

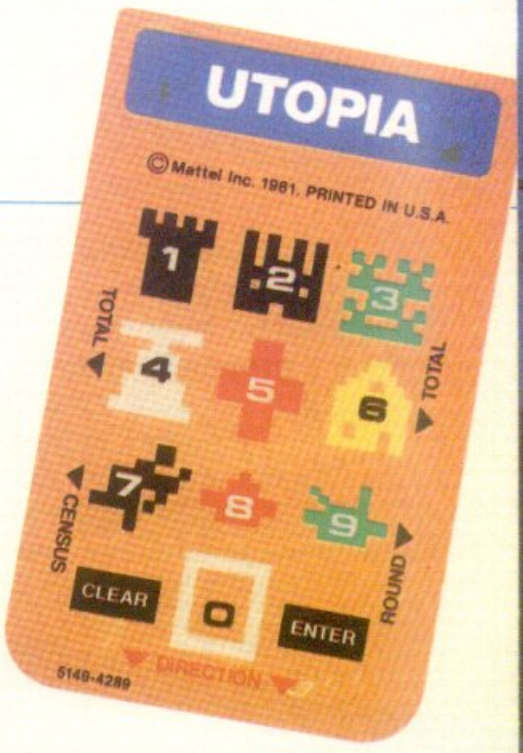
• **Ecole** (Figurine 4)
Coût : 35 lingots d'or.
Valeur : augmente le niveau de vie et donc le rendement de la population.

• **Hôpital** (Figurine 5)
Coût : 75 lingots d'or.
Valeur : augmente considérablement la productivité et accroît la population.
Gare à la surpopulation !

• **Logement** (Figurine 6)
Coût : 60 lingots d'or.
Valeur : loge cinq cents personnes et rend la vie paisible (finies les révoltes !).

• **Soldat rebelle** (Figurine 7)
Coût : 30 lingots d'or.
Valeur : fait perdre des points à l'adversaire en déstabilisant son île.

• **Patrouilleur** (Figurine 8)
Coût : 40 lingots d'or.
Valeur : protège votre bateau de pêche contre les pirates ; empêche ces derniers d'accéder au port ; peut couler les bateaux de pêche de votre adversaire.



• **Bateau de pêche** (Figurine 9)
Coût : 25 lingots d'or
Valeur : nourrit la population et rapporte au trésor si sa pêche est bonne.

Ne vous laissez pas enfermer dans des baies ; méfiez-vous des typhons et des orages ; mais, si vous êtes bloqué, jetez vite l'ancre. Ne craignez pas trop les pirates ; vous pouvez passer tout près d'eux, si vous êtes sur un banc de poissons particulièrement important par exemple : ils ne sont dangereux que s'ils prennent votre place. Il est, en revanche, risqué d'abandonner son navire près d'un bord de l'écran (c'est par là qu'arrivent les catastrophes), pour aller construire une usine ou un autre bâtiment. En fait, efforcez-vous de toujours ramener votre bateau près du lieu d'action.
Enfin, les orages font pousser les récoltes ; ils suivent souvent les mêmes trajets, ce qui permet de planter dans des zones régulièrement arrosées. Les orages tropicaux, eux, peuvent détruire vos récoltes et parfois même un bâtiment ; ils peuvent également faire fructifier vos récoltes, selon leur violence. Les ouragans, quant à eux, sont sans pitié : ils détruisent deux fois sur trois ce qui se trouve sur leur passage ; et, plus ils vont vite, plus ils sont meurtriers.

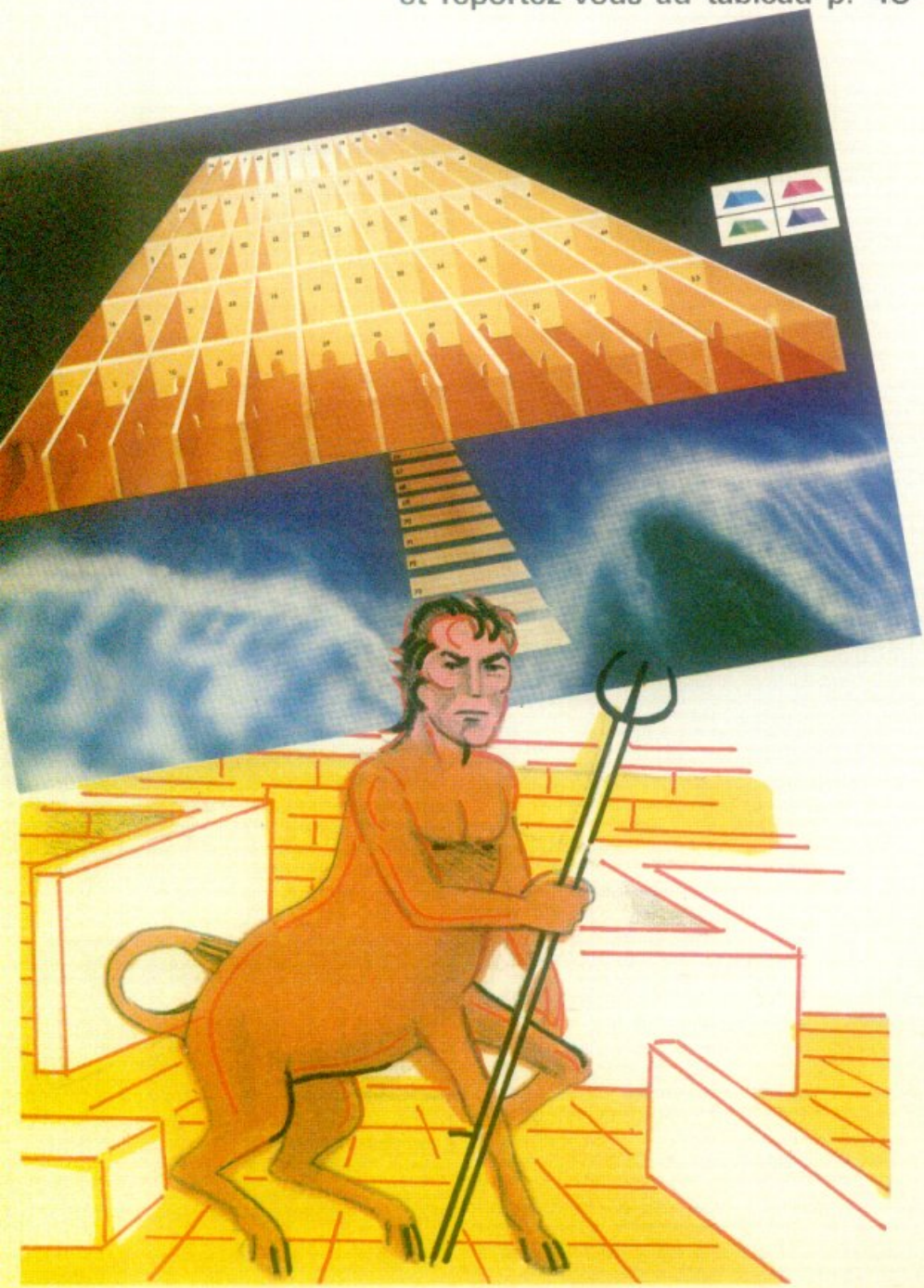
PRATIQUE

CLEAR : permet d'effacer une instruction tant que ENTER n'a pas été appuyé.
O : en appuyant sur cette touche, après avoir placé le curseur sur un navire, vous prenez le commandement du bateau.
TOTAL : affiche le score total obtenu.
CENSUS : affiche le nombre exact d'habitants ; celui-ci peut croître ou décroître, vérifiez-le régulièrement.
ROUND : affiche le score précédemment réalisé.

LOUISE LABAYE

LE FIL D'ARIANE

Par crainte du Minotaure, Ariane se réfugie sur la dernière marche de l'Escalier de la mort, attendant que son héros vienne la sauver. Le Minotaure est furieux car il ne peut l'atteindre sans risque; il va donc aller chercher des cordes. Pendant son absence, vous devrez pénétrer dans le labyrinthe. Bonne chance et faites bien attention à ce diabolique Escalier de la mort qui effraie tant le Minotaure. Armez-vous de votre calculette et reportez-vous au tableau p. 48-49.



Vous êtes passionné par les mythes grecs. Une grande aventure ne vous effraie pas, et vous possédez l'une de ces trois calculettes HP 41 CV ou HP 41 C+ quadri (Hewlett Packard), FX 702 P (Casio), PC 1500 (Sharp). Vous pouvez alors entrer dans le labyrinthe où d'innombrables salles vous séparent d'Ariane.

BUT DU JEU

Il existe de très nombreuses versions de la légende d'Ariane. Celle-ci n'a rien de réel, mais ne manque pourtant pas d'attrait et d'action. Imaginez Ariane poursuivie par le Minotaure : elle perd dans le labyrinthe sa bobine de fil, qui était son seul espoir de retrouver la sortie. Elle se trouve maintenant sur la dernière marche de l'Escalier de la mort et court un grand danger. Le labyrinthe est formé d'innombrables couloirs communiquant les uns avec les autres et de salles taillées dans la roche. Malheureusement, chaque couloir peut, à tout instant, s'ébouler. Mais il peut aussi à tout moment devenir à nouveau libre. Vous devrez parcourir le labyrinthe jusqu'à la salle « repos » (65). Puis descendre l'Escalier de la mort, qui se compose de dix marches. Là, vous trouverez Ariane qui vous attend pour fuir.

PRINCIPE DU JEU

Ce jeu aura beaucoup plus d'attrait, s'il y a concurrence entre les participants. Il nécessite donc de deux à quatre joueurs, bien qu'étant possible pour un seul joueur. Vous parcourez le labyrinthe jusqu'à la salle « repos » en vous déplaçant d'une salle à l'autre à condition qu'elles communiquent entre elles. Au départ, tous les joueurs doivent se trouver dans la salle « espoir » (1). D'innombrables couloirs se présentent à vous, lequel choisir ? Là, seul votre instinct peut vous guider jusqu'à Ariane. Votre épopée dans le labyrinthe étant très longue, vous devrez obligatoirement passer par la salle 4 ou 5 pour reprendre haleine quelques instants. Le tracé du labyrinthe sera différent pour chaque joueur et à chaque dé-

placement. Un couloir éboulé pour un joueur peut être libre pour un autre (si les Dieux grecs sont avec lui). Une fois parvenu à la salle « repos », votre odyssée n'est pas terminée et le plus difficile reste à accomplir. Il vous faudra descendre l'Escalier de la mort, pas plus de deux marches à la fois, jusqu'à Ariane. Ne vous arrêtez pas sur une marche usée par les flots, ce serait la longue chute jusqu'aux profondeurs infinies de cet abîme bleu. Vous n'auriez alors, plus aucune chance de revoir un jour Ariane. Soyez vigilant et tout ira bien.

COMMENT JOUER AVEC VOTRE CALCULETTE

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

Tout d'abord, un petit détail de programmation. Il était plus logique d'utiliser une boucle pour le contrôle des couloirs éboulés, mais le traitement est beaucoup trop long. Le contrôle s'effectuera grâce à une suite de tests.
Faites SIZE 050, puis introduire le programme dans votre HP 41 CV ou HP 41 C+ quadri. Vous êtes prêt à jouer. Le nombre de participants n'est absolument pas limité. Les joueurs doivent tous se placer dans la salle « espoir », point de départ du jeu. Taper sur votre calculette XEQ TILT, le jeu commence. Lorsque vous verrez apparaître NOMBRE ?, il faudra entrer dans la machine un nombre compris entre 1 et 21555, puis faire R/S. Il peut arriver en cours de partie que votre HP 41 CV, redemande NOMBRE ? et cela, plusieurs fois. Vous verrez ensuite apparaître A VS DE JOUER, puis SALLE ?. Dès maintenant, vous pénétrez dans le labyrinthe, sans oublier de passer par la salle 4 ou 5. Seul, votre instinct peut vous guider. Entrez le nombre correspondant à la salle où vous désirez avancer, puis faire R/S. Deux cas possibles : vous parvenez jusqu'à la salle désirée, il apparaîtra alors sur l'écran LA VOIE EST LIBRE. Vous ne parvenez pas à changer de salle car le couloir permettant le passage est éboulé ; il apparaîtra alors sur l'écran CE COULOIR EST EBOULE.
Chaque joueur joue après l'autre. A partir de la salle « repos », vous devrez descendre l'Escalier de la mort, dont vous ne pourrez franchir plus de deux marches à la fois. Si une marche cède sous votre passage, tout est fini. Le jeu continue sans vous. Patientez quelques instants et vous pourrez à nouveau parcourir le labyrinthe. Le gagnant sera celui qui, le premier, parviendra à sauver Ariane. Ensemble, ils fuiront loin du Minotaure.

• FX 702 P (CASIO)

Avant tout, entrez le programme et faites DEFM 5. Vous êtes dès maintenant prêt à jouer. Placez-vous dans la salle « espoir » qui sera votre point de départ. Vous allez errer dans ce labyrinthe, (mais passez obligatoirement par la salle 4 ou 5), au risque de vous perdre à tout jamais. N'oubliez pas que vous êtes le seul rayon d'espoir d'Ariane. Pour jouer, faites F1 (zone de programme) ; il apparaîtra alors sur l'écran l'identification du jeu. Puis la question COMBIEN DE JOUEURS ÊTES VS ? Entrez un nombre compris entre 1 et 4. Lorsque vous entrez le prénom du ou des joueurs, faites attention à ce qu'il ne dépasse pas sept caractères. La partie commence, chaque participant joue à tour de rôle (sauf dans le cas où il n'y a qu'un seul joueur). Votre calculette précisera le prénom du joueur avant de demander DANS QUELLE SALLE ALLEZ VS ? Si vous tentez d'atteindre la salle « repos » (65) trop rapidement, en vous déplaçant de plusieurs salles à la fois, votre calculette passera automatiquement au joueur suivant. Une fois la salle « repos » atteinte, il ne vous restera plus que l'Escalier de la mort. Vous ne pourrez descendre plus de deux marches à la fois et ceci jusqu'à Ariane. Attention aux éboulements.

• PC 1500 (SHARP)

Une fois le programme introduit dans votre calculette PC 1500, vous êtes prêt à jouer.
Placez tous les joueurs sur la salle « espoir » (1). Faites RUN ENTER et le jeu commence. Après l'identification du jeu, apparaîtra COMBIEN DE JOUEURS ÊTES-VS ? Comme le jeu n'est possible pour que pour 1, 2, 3 ou 4 joueurs, entrez un nombre compris entre 1 et 4. Puis, le ou les prénoms de chaque joueur. Vous êtes dès maintenant dans le labyrinthe, (n'oubliez pas de passer par la salle 4 ou 5). Votre calculette précisera le prénom du joueur, avant de demander DS QUELLE SALLE ALLEZ-VS ? Bien sûr, il est inutile de passer par dessus les salles pour atteindre plus rapidement la salle « repos », votre calculette veille à tous vos déplacements.
Après avoir parcouru le labyrinthe, avant d'atteindre Ariane, il vous restera à descendre l'Escalier de la mort. Cela pas plus de deux marches à la fois et jusqu'à Ariane qui se trouve sur la dernière marche (75).

Bertrand RAVEL

EXEMPLE DE JEU AVEC LA FX 702 P (Casio) - POUR 2 JOUEURS.

```
POUR DEUX JOUEURS
LE FIL D,ARIANE
COMBIEN DE JOUEURS
ETES-VOUS ?
2
PRENON D,UN JOUEUR ?
ELODIE
PRENON D,UN JOUEUR ?
REMY
UN INSTANT S.V.P
ELODIE A VS DE JOUER
DS QUELLE SALLE ALLE
Z-VS?
38
UN INSTANT S.V.P
CE COULOIR S,EST
EBOULE DOMMAGE
REMY A VS DE JOUER
DS QUELLE SALLE ALLE
Z-VS?
48
UN INSTANT S.V.P
VS ETES DS LA SALLE
48
UN INSTANT S.V.P
ELODIE A VS DE JOUER
DS QUELLE SALLE ALLE
Z-VS?
29
UN INSTANT S.V.P
VS ETES DS LA SALLE
29
REMY A VS DE JOUER
DS QUELLE SALLE ALLE
Z-VS?
18
UN INSTANT S.V.P
VS ETES DS LA SALLE
18
UN INSTANT S.V.P
ELODIE A VS DE JOUER
DS QUELLE SALLE ALLE
Z-VS?
18
UN INSTANT S.V.P
VS ETES DS LA SALLE
18
REMY A VS DE JOUER
DS QUELLE SALLE ALLE
Z-VS?
58
UN INSTANT S.V.P
VS ETES DS LA SALLE
58
UN INSTANT S.V.P
ELODIE A VS DE JOUER
DS QUELLE SALLE ALLE
Z-VS?
50
UN INSTANT S.V.P
VS ETES DS LA SALLE
50
REMY A VS DE JOUER
DS QUELLE SALLE ALLE
Z-VS?
65
NE TRICHEZ PAS
UN INSTANT S.V.P
ELODIE A VS DE JOUER
DS QUELLE SALLE ALLE
Z-VS?
57
UN INSTANT S.V.P
VS ETES DS LA SALLE
57
REMY A VS DE JOUER
DS QUELLE SALLE ALLE
Z-VS?
21
UN INSTANT S.V.P
VS ETES DS LA SALLE
21
UN INSTANT S.V.P
ELODIE A VS DE JOUER
DS QUELLE SALLE ALLE
Z-VS?
42
UN INSTANT S.V.P
VS ETES DS LA SALLE
42
REMY A VS DE JOUER
DS QUELLE SALLE ALLE
Z-VS?
28
UN INSTANT S.V.P
VS ETES DS LA SALLE
28
UN INSTANT S.V.P
ELODIE A VS DE JOUER
DS QUELLE SALLE ALLE
Z-VS?
5
UN INSTANT S.V.P
VS ETES DS LA SALLE
5
REMY A VS DE JOUER
DS QUELLE SALLE ALLE
Z-VS?
5
UN INSTANT S.V.P
VS ETES DS LA SALLE
5
UN INSTANT S.V.P
ELODIE A VS DE JOUER
DS QUELLE SALLE ALLE
Z-VS?
27
UN INSTANT S.V.P
VS ETES DS LA SALLE
27
REMY A VS DE JOUER
DS QUELLE SALLE ALLE
Z-VS?
27
UN INSTANT S.V.P
VS ETES DS LA SALLE
27
UN INSTANT S.V.P
ELODIE A VS DE JOUER
DS QUELLE SALLE ALLE
Z-VS?
7
UN INSTANT S.V.P
VS ETES DS LA SALLE
7
REMY A VS DE JOUER
DS QUELLE SALLE ALLE
Z-VS?
39
UN INSTANT S.V.P
VS ETES DS LA SALLE
39
UN INSTANT S.V.P
ELODIE A VS DE JOUER
DS QUELLE SALLE ALLE
Z-VS?
8
UN INSTANT S.V.P
CE COULOIR S,EST
EBOULE DOMMAGE
REMY A VS DE JOUER
DS QUELLE SALLE ALLE
Z-VS?
45
UN INSTANT S.V.P
VS ETES DS LA SALLE
45
UN INSTANT S.V.P
ELODIE A VS DE JOUER
DS QUELLE SALLE ALLE
Z-VS?
56
UN INSTANT S.V.P
CE COULOIR S,EST
EBOULE DOMMAGE
REMY A VS DE JOUER
DS QUELLE SALLE ALLE
Z-VS?
26
UN INSTANT S.V.P
VS ETES DS LA SALLE
26
UN INSTANT S.V.P
ELODIE A VS DE JOUER
DS QUELLE SALLE ALLE
Z-VS?
38
UN INSTANT S.V.P
CE COULOIR S,EST
EBOULE DOMMAGE
REMY A VS DE JOUER
DS QUELLE SALLE ALLE
Z-VS?
51
UN INSTANT S.V.P
VS ETES DS LA SALLE
51
UN INSTANT S.V.P
ELODIE A VS DE JOUER
DS QUELLE SALLE ALLE
Z-VS?
51
UN INSTANT S.V.P
VS ETES DS LA SALLE
51
REMY A VS DE JOUER
DS QUELLE SALLE ALLE
Z-VS?
65
NE TRICHEZ PAS
UN INSTANT S.V.P
ELODIE A VS DE JOUER
DS QUELLE SALLE ALLE
Z-VS?
65
NE TRICHEZ PAS
REMY A VS DE JOUER
DS QUELLE SALLE ALLE
Z-VS?
65
NE TRICHEZ PAS
UN INSTANT S.V.P
65
UN INSTANT S.V.P
ENCORE DIX MARCHES
ET C,EST GAGNE
QUELLE MARCHE CHOISI
SSEZ-VS ?
67
VS POUVEZ CONTINUER
ELODIE A VS DE JOUER
QUELLE MARCHE CHOISI
SSEZ-VS?
VS POUVEZ CONTINUER
REMY A VS DE JOUER
QUELLE MARCHE CHOISI
SSEZ-VS?
69
CETTE MARCHE N,A PAS
RESISTER TOUT EST FI
NI
ELODIE A VS DE JOUER
QUELLE SALLE CHOISIS
SEZ-VS ?
71
VOUS POUVEZ CONTINUE
R
ELODIE A VS DE JOUER
QUELLE MARCHE CHOISI
SSEZ-VS ?
75
VS AVEZ PARCOURU
LE LABYRINTHE
L,ESCALIER DE LA
MORT====)BRAVO!!!
```



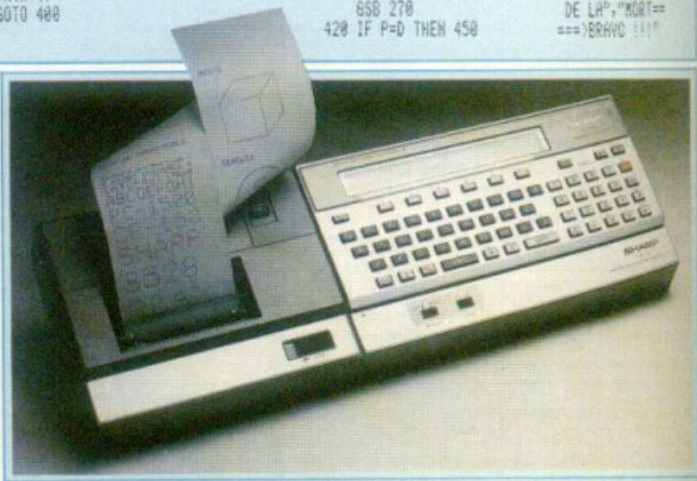
PROGRAMME POUR FX 702 P (CASIO)

```
10 VAC :J=40:WAIT
   J:PRT "LE FIL D
   ,ARIANE"
20 PRT "COMBIEN DE
   JOUEURS":INP "
   ETES-VOUS ",G
21 IF G≥5 THEN 20
22 IF G≤0 THEN 20
23 IF G=1:INP "PRE
   NOM DU JOUEUR "
   ,A$(1):GOTO 37
25 FOR I=1 TO G
30 INP "PRENOM D,U
   N JOUEUR ",A$(I
   )
35 NEXT I
37 WAIT J:PRT "UN
   INSTANT S.V.P":
   GSB 200
40 I=0:FOR M=1 TO
   G
50 WAIT J:PRT A$(M
   );" A VS DE JOU
   ER"
53 IF A(M+4)<0 THE
   N 110
55 A(M+4)=A(M+4)+1
58 IF A(M+4)≥31007
   3 THEN 410
60 INP "DS QUELLE
   SALLE ALLEZ-VS
   ",F
65 IF F≥65:IF A(M+
   4)≤15:WAIT J:PR
   T "NE TRICHEZ P
   AS":GOTO 110
68 WAIT J:PRT "UN
   INSTANT S.V.P"
70 FOR N=10 TO 40
80 IF A(N)=F THEN
   330
85 IF F≥65:A(M+4)=
   310073:GOTO 400
87 NEXT N
90 WAIT J:PRT "VS
   ETES DS LA SALL
   E";F
110 NEXT M
115 GOTO 37
200 FOR I=10 TO 40
210 A(I)=INT (RAN#*
   65)
220 NEXT I
260 RET
270 D=INT (RAN#*75)
280 E=INT (RAN#*75)
290 IF E≤64 THEN 28
   0
300 IF D≤64 THEN 27
   0
310 IF ABS (D-E)=1
   THEN 270
320 RET
330 WAIT J:PRT "CE
   COULOIR S,EST",
   "EBOULE DOMMAGE
   "
340 GOTO 110
400 WAIT J:PRT "ENC
   ORE DIX MARCHES
   ","ET C,EST GAG
   NE"
410 INP "QUELLE MAR
   CHE CHOISISSEZ-
   VS ",P
415 WAIT J:PRT "UN
   INSTANT S.V.P":
   GSB 270
420 IF P=D THEN 450
430 IF P=E THEN 450
435 IF P=75 THEN 46
   0
440 WAIT J:PRT "VS
   POUVEZ CONTINUE
   R":GOTO 105
450 WAIT J:PRT "CET
   TE MARCHE N,A P
   AS","RESISTER T
   OUT EST FINI"
453 A(M+4)=-9:GOTO
   110
460 WAIT J:PRT "VS
   AVEZ PARCOURU",
   "LE LABYRINTHE,
   "
470 PRT "L,ESCALIER
    DE LA","MORT==
   ===)BRAVO !!!"
```

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

```
01*LBL "TIC"
02 BEEP
03 "LE FIL D,ARIANE"
04 AVIEW
05 PSE
06*LBL 04
07 TONE 7
08 "NOMBRE ?"
09 PROMPT
10 STO 00
11 XEQ 00
12*LBL "JEU"
13 TONE 1
14 "A VS DE JOUER"
15 AVIEW
16 PSE
17 TONE 8
18 "SALLE ?"
19 PROMPT
20 STO 01
21 75
22 X=Y?
23 GTO "TEP"
24 XEQ 01
25 TONE 2
26 "RECHERCHE"
27 AVIEW
28 2
29 STO 39
30 3
31 STO 40
32*LBL "BOUCLE"
33 RCL IND 39
34 2
35 +
36 STO IND 40
37 RCL 02
38 11
39 /
40 RCL IND 40
41 +
42 INT
43 STO IND 40
44 1
45 ST+ 40
46 1
47 ST+ 39
48 RCL 40
49 34
50 X≠Y?
51 GTO "BOUCLE"
52 TONE 3
53 "CONTROLE"
54 AVIEW
55 RCL 02
56 RCL 01
57 X=Y?
58 GTO 00
59 RCL 03
60 RCL 01
61 X=Y?
62 GTO 00
63 RCL 04
64 RCL 01
65 X=Y?
66 GTO 00
67 RCL 07
68 RCL 01
69 X=Y?
70 GTO 00
71 RCL 06
72 RCL 01
73 X=Y?
74 GTO 00
75 RCL 07
76 RCL 01
77 X=Y?
78 GTO 00
79 RCL 00
80 RCL 01
81 X=Y?
82 GTO 00
83 RCL 09
84 RCL 01
85 X=Y?
86 GTO 00
87 RCL 10
88 RCL 01
89 X=Y?
90 GTO 00
91 RCL 12
92 RCL 01
93 X=Y?
94 GTO 00
95 RCL 13
96 RCL 01
97 X=Y?
98 GTO 00
99 RCL 14
100 RCL 01
101 X=Y?
102 GTO 00
103 RCL 15
104 RCL 01
105 X=Y?
106 GTO 00
107 RCL 16
108 RCL 01
109 X=Y?
110 GTO 00
111 RCL 17
112 RCL 01
113 X=Y?
114 GTO 00
115 RCL 18
116 RCL 01
117 X=Y?
118 GTO 00
119 RCL 19
120 RCL 01
121 X=Y?
122 GTO 00
123 RCL 20
124 RCL 01
125 X=Y?
126 GTO 00
127 RCL 21
128 RCL 01
129 X=Y?
130 GTO 00
131 RCL 22
132 RCL 01
133 X=Y?
134 GTO 00
135 RCL 23
136 RCL 01
137 X=Y?
138 GTO 00
139 RCL 24
140 RCL 01
141 X=Y?
142 GTO 00
143 RCL 25
144 RCL 01
145 X=Y?
146 GTO 00
147 RCL 26
148 RCL 01
149 X=Y?
150 GTO 00
151 RCL 27
152 RCL 01
153 X=Y?
154 GTO 00
155 RCL 28
156 RCL 01
157 X=Y?
158 GTO 00
159 RCL 29
160 RCL 01
161 X=Y?
162 GTO 00
163 RCL 30
164 RCL 01
165 X=Y?
166 GTO 00
167 RCL 31
168 RCL 01
169 X=Y?
170 GTO 00
171 RCL 32
172 RCL 01
173 X=Y?
174 GTO 00
175 RCL 33
176 RCL 01
177 X=Y?
178 GTO 00
179 TONE 4
180 "LA VOIE EST"
181 AVIEW
182 PSE
183 "LIBRE ))))))"
184 AVIEW
185 PSE
186 GTO "JEU"
187*LBL 00
188 RCL 00
189 LN
190 FRC
191 10
192 *
193 INT
194 STO 02
195 X=Y?
196 GTO 01
197 RTN
198*LBL 01
199 2
200 ST* 00
201 RCL 00
202 21555
203 X<Y?
204 GTO 04
205 GTO 00
206*LBL 00
207 BEEP
208 "CE COULOIR"
209 AVIEW
210 PSE
211 "EST EBOULE"
212 AVIEW
213 PSE
214 GTO "JEU"
215*LBL "TER"
216 TONE 6
217 BEEP
218 "VS AVEZ FINI"
219 AVIEW
220 PSE
221 "LE JEU"
222 AVIEW
223 PSE
224 END
```





PROGRAMME POUR PC 1500 (SHARP)

```
10:CLEAR :DIM B(4
   1)
15:DIM A$(4)
20:BEEP 5:PAUSE "
   LE FIL D,ARIAN
   E"
30:INPUT "COMBIEN
   DE JOUEURS ET
   ES-VS",G:C=1
35:CLS
40:IF G=1THEN 920
60:IF G<=0THEN 30
70:IF G>=5THEN 30
80:INPUT "PRENOM
   D,UN JOUEUR ?"
   ,A$(C)
90:IF C=GTHEN 110
100:C=C+1:GOTO 80
110:D=1
150:IF B(D)<0THEN
   550
158:BEEP 5:PAUSE A
   $(D);" A VOUS
   DE JOUER"
160:IF B(D)>=31007
   3THEN 550
170:INPUT "DS QUEL
   LE SALLE ALLEZ
   -VS ?",F
175:CLS
180:IF F>=64THEN 5
   00
190:I=10
200:RANDOM
210:B(I)=RND 65
220:I=I+1
230:IF I>=40THEN 2
   50
240:GOTO 210
250:I=10
260:IF B(I)=FTHEN
   700
270:I=I+1
280:IF I>=40THEN 3
   00
290:GOTO 260
300:BEEP 5:PAUSE "
   @@@ LA VOIE ES
   T LIBRE @@@":B
   (D)=B(D)+1:D=D
   +1:GOSUB 800:
   GOTO 150
500:IF B(D)<=15
   THEN 520
510:GOTO 550
520:BEEP 5:PAUSE A
   $(D);" NE TRIC
   HEZ PAS !!!!!"
   :B(D)=B(D)+1:D
   =D+1:GOSUB 800
   :GOTO 150
550:BEEP 5:PAUSE "
   Encore une diz
   aine de"
553:PAUSE "marches
    et c,est gagn
   e"
555:PAUSE A$(D)
560:INPUT "QUELLE
   MARCHE CHOISIS
   SEZ-US ?",P
580:RANDOM
590:E=RND 10+65
600:F=RND 10+65
610:IF ABS (E-F)=1
   THEN 580
620:IF P=ETHEN 660
630:IF P=FTHEN 660
640:IF P=75THEN 90
   0
650:BEEP 5:PAUSE "
   Cette marche n
   esiste"
653:PAUSE "vous po
   uvez continuer
   ":B(D)=310073:
   D=D+1
655:GOTO 150
660:BEEP 5:PAUSE "
   Cette marche n
   ,a pas"
665:PAUSE "resiste
    tout est FINI
    !!":B(D)=-9:D
   =D+1
670:GOTO 150
700:BEEP 5:PAUSE "
   CE COULOIR EST
    EBOULE":B(D)=
   B(D)+1:D=D+1:
   GOSUB 800
705:PAUSE "VS NE P
   OUVEZ PASSER"
710:GOTO 150
800:IF D>GLET D=1:
   RETURN
810:RETURN
900:BEEP 10:PAUSE
   "VS AVEZ REJOI
   NT ARIANE"
905:PAUSE "VS POUR
   REZ FUIR"
910:PAUSE "LOIN DU
    MINOTAURE":
    END
920:INPUT "PRENOM
   DU JOUEUR ?",A
   $(1)
940:GOTO 110
```



HOME ARCADE™

L'AVENTURE A L'ECRAN

Une nouvelle dimension de Jeux Vidéo – Déjà plus de 35 cassettes – Des centaines de Jeux à haute définition graphique...

CASSETTES DE JEUX

Chez vous, au calme, le réalisme des cassettes Home-Arcade vous transporte dans l'ambiance d'une salle de jeux.

Parmi le choix existant vous trouverez :
– 16 cassettes où vous pouvez découvrir les différentes phases des jeux grâce à un système de démonstration automatique.
– 19 cassettes avec "arrêt sur image" qui permet le gel de l'écran en cours de partie.
– Prochainement, un grand nombre de nouvelles cassettes, dont la cassette basic pour une initiation à l'informatique, et possibilité d'expansion à "l'ordinateur domestique".

Présent au Festival du Son et de l'Image.
Hall Pershing - Allée A - Stand N° 138

CONSOLE VIDEO-JEUX

D'un encombrement réduit : 29 × 18 × 6,5 cm, la console vidéo-jeux Home Arcade est équipée :
– d'un voyant témoin de fonctionnement
– d'un adaptateur 12 Volts incorporé (cordon non fourni) pour une utilisation en caravane, voiture, bateau...

Ses possibilités de 16 couleurs à l'écran, sa définition graphique, sa capacité mémoire permettent de hautes performances.

HOME ARCADE™ fabriqué pour et distribué par

ADVISION® FRANCE

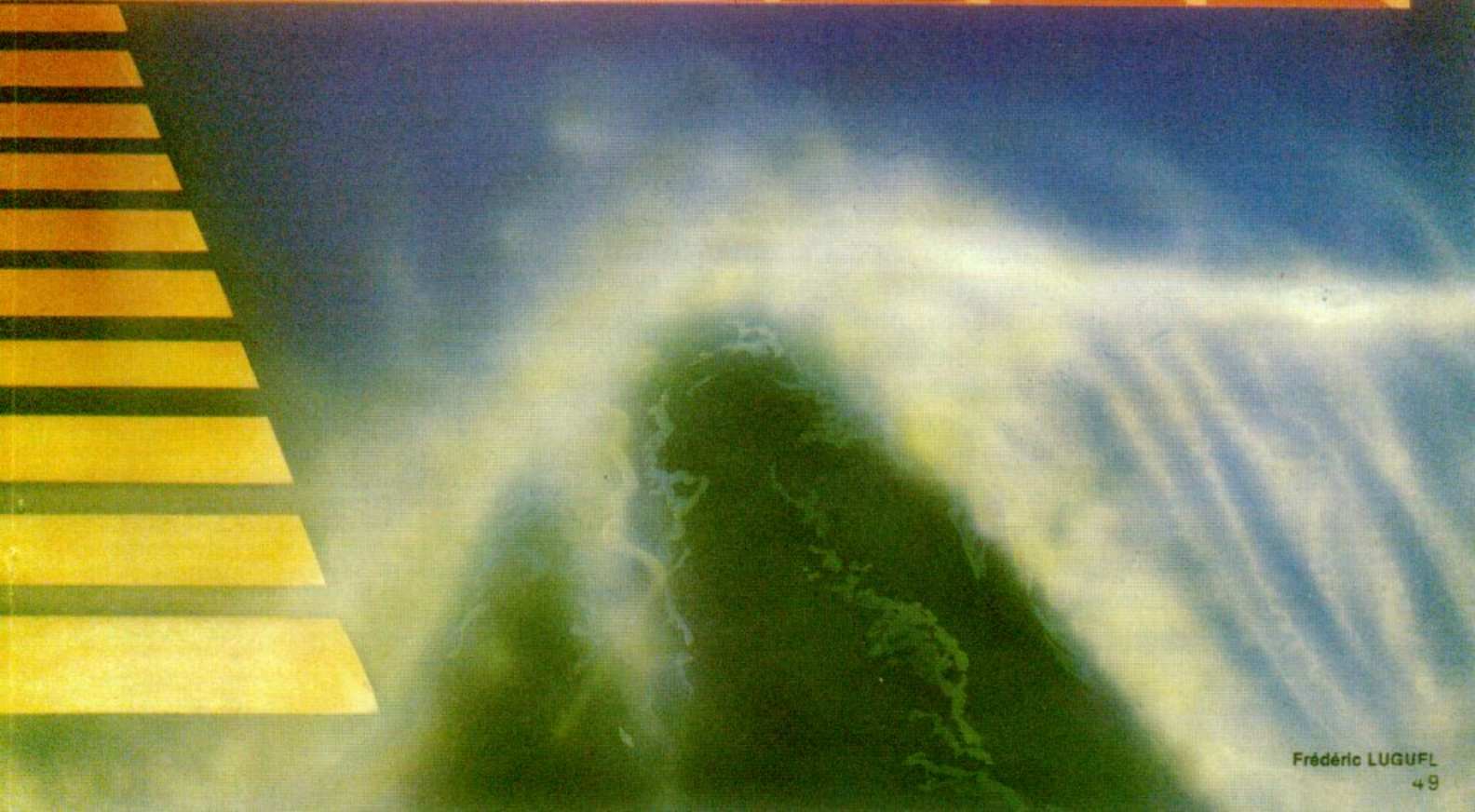
R.N. 7 - 06270 VILLENEUVE-LOUBET



66
67
68
69
70
71
72
73
74
75

Sésame
LE FIL D'ARIANE





Frédéric LUGUFL

DOSSIER

11 ORDINATEURS A MOINS DE 5000 F.

Heureusement, beaucoup de micro-ordinateurs ne se contentent pas de gérer des budgets ou d'apprendre l'orthographe. Ils savent jouer et même, ils l'avouent (plus ou moins spontanément !) Ces merveilleuses petites machines coûtent de moins en moins cher et offrent — en plus de leur caractère ludique — des capacités informatiques qui augmentent de manière appréciable leur intérêt. Des concurrents sérieux pour les consoles ? Peut-être. A condition que tous les ordinateurs se prêtent aux jeux. Voici une sélection de 11 micro-ordinateurs. Critère de choix : le prix (moins de 5000 francs). Nous les avons interrogés longuement pour connaître tous leurs petits secrets. Une opération sans complaisance qui a mené 11 ordinateurs sur le billard.

VIC 20 : il peut aussi se transformer en orgue

Micro-ordinateur semi-professionnel, le *Vic 20* possède cependant une assez vaste bibliothèque de jeux, atout supplémentaire et souvent décisif lors de l'acquisition d'un ordinateur dit « familial ».

Premier problème lorsque vous voulez utiliser votre ordinateur : le raccordement avec le poste de télévision. Il faut, en effet utiliser son interface Secam, indispensable lorsque l'on ne possède pas de téléviseur Pal/Secam. Véritable jeu d'assemblage, la connexion entre le *Vic*, l'interface Secam Péritel et la T.V. vous demandera un peu de courage et de persévérance. De plus, l'interface PS 2000 (Pal-Péritel-Secam) semble d'une grande fragilité, défaut pallié depuis peu par la commercialisation d'un nouvel interface, apparemment plus solide : le *Vic 20* et l'interface s'encastrent désormais l'un dans l'autre et forment un bloc compact. L'utilisation de l'interface permet de brancher le *Vic 20* soit sur la prise Péritel du poste T.V., soit sur la prise Antenne (U.H.F.) avec une très nette différence de qualité graphique : en Péritel, l'image est parfaite, alors qu'en U.H.F. nombre de détails disparaissent dans un flou artistique !

L'unique manette de jeu connectée, (une nouvelle manette, beaucoup plus sensible que la précédente qui vous garantissait des crampes aux mains au bout d'un quart d'heure de jeu), vous êtes prêt à jouer, ou presque. Il reste en effet à introduire une cartouche de jeu dans le *Vic*, ce qui est parfois une affaire de force... Autre détail, les boîtes livrées avec les cartouches sont faites d'un carton très fragile et ne permettent pas le rangement dans une bibliothèque. Heureusement, la variété des jeux (tous les classiques sont présentés et il y a même des jeux d'aventure, en version anglaise), leur rapidité d'emploi (aucun temps de chargement n'est nécessaire) compensent largement ces défauts.

Les cassettes de jeux, quant à elles, posent parfois quelques problèmes de chargement et nécessitent souvent la présence d'extension mémoire, ce qui signifie des frais supplémentaires. Les qualités sonores, graphiques et les couleurs du *Vic* sont pleinement utilisées par les jeux, avec cependant quelques faiblesses : la qualité de l'image n'est pas toujours parfaite et les déplacements saccadés risquent de vous fatiguer, surtout au début. En outre, la manette de jeu unique ne permet pas de jouer à deux.

« Alien » vous envoie à la recherche de martiens qui hantent un labyrinthe : il faut bien sûr, les tuer, en évitant de se faire tuer ou capturer, et cela en moins de trois minutes. Un jeu captivant avec des ennemis démoniaques.

« The Count » (une des cinq cartouches de jeu d'aventure du *Vic 20*) vous met aux prises avec l'ignoble et terrifiant comte Dracula.



« Astéroïdes », software produit par la société Bug-Byte, reprend un thème désormais célèbre ; bien d'autres « classiques » sont également disponibles.

A la mise sous tension, le langage Basic est opérationnel. Le *Vic* est un micro-ordinateur tout d'abord orienté vers la programmation et, accessoirement, vers les jeux. Il possède seize couleurs, pour vingt-trois lignes de vingt-deux gros caractères ; le cadre extérieur peut être de huit couleurs différentes. Le graphisme du *Vic* est très simplifié, grâce à l'utilisation de soixante symboles placés directement sur le clavier, symboles que l'on peut atteindre par la touche « Shift-lock ». La fonction d'édition permet une correction facile des programmes. La notice d'utilisation, en français, est simple et permet un bon apprentissage de la programmation. Commodore commercialise, en outre, un cours d'autoformation au Basic, qui se compose d'un manuel et de deux cassettes. La programmation en Basic sera ainsi à la portée de tous. Très rapidement, les modules d'extensions mémoire sont nécessaires. Capable de générer des sons (alto, ténor, soprano), le *Vic* peut se transformer en orgue, mais aussi réaliser des effets sonores tels que des bruits de vagues, explosions ou

autres. Le *Vic 20* possède, bien sûr, toutes les instructions Basic les plus courantes que l'on s'attend à trouver sur un micro-ordinateur.

Importateur : Procep, 19-21, rue Mathurin-Régnier, 75015 Paris. Tél. : 306.82.02.



• *Nous avons aimé :*	• *Nous avons regretté :*
— *sa biblothèque de logiciels*	— *les problèmes de branchement*
— *les cartouches de jeux*	— *le manque de fiabilité de l'interface Secam*
— *son Basic.*	— *le manque de mémoire vive.*

DRAGON 32
un appareil presque parfait

L'aspect du *Dragon 32* rappelle celui de l'*Apple*, tant par sa ligne que par ses dimensions. La mise en place s'effectue rapidement ; le transformateur est fourni avec l'appareil ; vous pouvez utiliser soit la prise péritélévision, soit l'antenne de votre téléviseur.

La bibliothèque de logiciels du *Dragon 32* est assez complète : les cartouches (300 F) ou les cassettes (200 F) couvrent la gamme des jeux d'arcades, des jeux de réflexion (Othello, échecs) et des jeux d'aventure.

Encore un labyrinthe avec *Phantom Slayer*, labyrinthe gigantesque, peuplé de fantômes qui en veulent à votre vie. Il faudra, malgré tout, trouver la sortie et avoir des réflexes rapides en cas de rencontre inopinée avec un fantôme. La représentation en trois dimensions ajoute encore à l'attrait de ce jeu. Dans *Planet Invasion*, vous devez, à l'aide de votre vaisseau, sauver les habitants de la terre qui sont attaqués et kidnappés par des envahisseurs. Vous allez tout à la fois devoir détruire ces envahisseurs, effectuer le sauvetage des victimes et surveiller votre vol pour ne pas vous écraser sur une montagne. Votre vaisseau vous autorise heureusement toutes les fantaisies : vol à différentes allures, en avant et en arrière, sur place, etc. Un bon jeu d'arcade, au graphisme réussi.

Ultimate Adventure (en anglais) vous entraîne sur des voies difficiles. Vous disposez au départ d'un capital force et argent. Vous achetez ce qui vous semble nécessaire au marché de la ville, puis, vous partez immédiatement à la recherche des trésors perdus, sur une route semée d'embûches : attaques d'animaux (qui se déroulent en temps réel) et autres. Vous finirez souvent par vous apercevoir que vous n'avez pas acheté le matériel dont vous avez besoin. Par bonheur, différentes infirmeries disséminées vous permettront de réparer vos forces.

Le clavier, de type Qwerty est composé de 53 vraies touches ; la barre d'espacement et la touche « Enter » sont largement dimensionnées. Cela concourt à une frappe rapide et agréable. L'éditeur de ligne est très complet et après un petit apprentissage, nécessité par ses possibilités étendues, très pratique. Doté du même Basic étendu microsoft que le *TRS* couleur, le *Dragon 32* dispose des instructions Restore, On error... Goto, Print using, If... Then..., Else, Mode trace et accès au langage machine. Le son, s'étendant sur cinq octaves vient d'un synthétiseur programmable par les instructions Sound et Play. En mode texte, l'écran permet l'affichage de 16 lignes de 32 caractères, tandis qu'en mode graphique, la résolution atteint 192 x 256 pixels, en deux couleurs seulement, au lieu des neuf couleurs disponibles en basse résolution. Il n'est malheureusement pas possible de mélanger affichage alpha-numérique et haute définition, mais il existe des caractères semi-graphiques mixables avec l'affichage alpha-numérique. Enfin, la haute définition bénéficie d'instructions très puissantes, qui permettent l'animation automatique et les trois dimensions (Get, Put, Draw, Line, Circle, Scale), tandis que l'instruction Paint autorise la mise en couleur de toute surface délimitée.

Basic microsoft étendu, haute définition, couleur, son, logiciels développés et possibilités d'extensions multiples, le *Dragon 32* dispose, pour son prix, d'atouts considérables.

Importateur : Goal computer, 15, rue de Saint-Quentin - 75010 Paris. Tél. : 200.57.71.



• ***Nous avons aimé :***
— *son basic étendu*
— *sa rapidité*
— *son rapport qualité/prix*

• ***Nous avons regretté :***
— *La non-mixibilité des textes et des graphiques haute résolution.*
— *La limitation des couleurs en haute résolution.*

ATOM : un bon dessinateur

Un aspect agréable, bien que peu moderne, une bibliothèque de logiciels bien fournie (70 programmes environ), de nombreux périphériques, l'*Atom* ne manque pas d'atouts.

Le raccordement au poste de télévision ne pose pas de problèmes et votre T.V. vous demandera simplement un petit réglage de stabilité verticale pour éviter que l'image ne saute. Seule, le gros transformateur d'alimentation risque de vous effrayer : il semble chauffer plus que de raison, sans pour autant donner d'autres signes de faiblesse !

Aucune difficulté pour charger les programmes : chaque cassette en contient trois en moyenne, avec des niveaux en qualité souvent différents ; certaines manquent totalement d'attrait, alors que d'autres utilisent au mieux les possibilités de l'*Atom*.

Ainsi, *Minotaure* vous plonge dans les arcanes d'un labyrinthe hanté par un féroce minotaure. Vous devez retrouver les cinq trésors qui sont jalousement gardés par le monstre et les emporter, avec vous. Vos armes : un sérieux sens de l'orientation (le labyrinthe est représenté en trois dimensions, ce qui corse l'action), un compas de relèvement et... un détecteur électronique de minotaure (!!) qui émet un son d'autant plus aigu que le monstre est plus proche.

Babies rappelle le célèbre *« Au feu »* des jeux à cristaux liquides. Vous voilà promu sauveteur. Un immeuble est en flammes, les portes de sortie inaccessibles. Seul recours pour les enfants : sauter par la fenêtre d'un étage élevé.

Votre tâche consiste à déplacer un trampoline, de façon à faire parvenir ces enfants par bonds successifs jusqu'au sol. Le feu gagnant encore, ils seront de plus en plus nombreux à se défenestrer. A vous de leur éviter le grand saut !

Synth transforme l'*Atom* en synthétiseur. Son clavier devient celui d'un piano et, pendant que vous jouez, les notes s'inscrivent au fur et à mesure sur des portées musicales. La mélodie peut être jouée avec quatre timbres différents : clavecin, synthétiseur, guitare basse, orgue Hammond. Il est possible de mémoriser quatre airs, de les rejouer au tempo désiré et de les sauvegarder sur cassette. Trois airs de démonstration sont inclus sur la cassette, pour vous montrer les possibilités de ce programme.

Quant aux possibilités de l'ordinateur en programmation, elles sont désormais bien connues. Le clavier de type QWERTY est composé de 60 vraies touches, dont certaines ont une seconde fonction accessible en « shiftant ». Il est d'emploi agréable et autorise une frappe rapide (on peut seulement regretter que la touche « RETURN » soit de même taille que les autres). La répétition automatique des caractères est possible par l'appui simultané d'une touche et de la touche « REPT » ; l'éditeur de ligne est assez complet. Dans sa version de base, l'*Atom* est dans un Basic restreint : calcul sur entiers seulement, absence quasi-complète des fonctions mathématiques (trigonométriques, puissances, racines, logarithmes), absence de traitement de chaînes de caractères, absence d'instruction Read, Data, Restore entre autres. L'*Atom* est aussi programmable directement en Assembleur, ce qui permet un gain de place mémoire et surtout de temps d'exécution, au prix d'une programmation plus complexe. En mode texte, l'écran affiche 16 lignes de 32 caractères, tandis qu'en mode graphique, la résolution de l'*Atom* atteint 192 x 256 pixels dans le mode le plus élevé. Malheureusement, il n'est pas possible de mixer affichage alpha-numérique et affichage haute-résolution.

Lors de sa mise sur le marché, en 1979, l'*Atom* constituait un ordinateur performant, doté de multiples possibilités évolutives et d'un bon rapport qualité/prix ; l'arrivée de matériels plus performants contribue à rendre cet appareil moins compétitif, malgré sa bibliothèque de jeux.

Importateur : JCS composants, 4, bd Voltaire - Paris. 355.96.22.

• ***Nous avons aimé :***
— *sa rapidité ;*
— *ses possibilités d'extension ;*
— *ses possibilités graphiques.*

• ***Nous avons regretté :***
— *son Basic restreint.*
— *pas de programmation facile du son.*





Le Basic du *ZX 81* présente certaines lacunes (pas d'instructions Else, Data, On Error Goto, Print Using), mais il présente certains avantages : Goto et Gosub peuvent être suivis d'une expression ; tableau à dimensions non limitées (sauf par la taille mémoire évidemment) ; accès au langage machine. En mode texte, l'écran permet l'affichage de 24 lignes de 32 caractères, mais les deux dernières sont réservées à l'entrée des lignes et aux messages d'erreurs. En mode graphique, la résolution n'atteint que 64 x 44 pixels. Mais il existe aussi 20 caractères graphiques, mixables avec les caractères alphanumériques et le mode graphique.

Malgré ses possibilités graphiques et sonores réduites, ce véritable ordinateur, au Basic relativement complet, ne manque pas d'atouts. Et, à 670 francs, il serait dommage de s'en priver.

ZX 81 : vive le petit Poucet !

Que les dimensions, qui séduiront les amateurs de miniaturisations, et le prix ne vous trompent pas : le *ZX 81* est un véritable micro ordinateur, au rapport qualité/prix sans équivalent sur le marché.

Son installation est rapide ; le transformateur est fourni et l'image obtenue par l'intermédiaire de la prise UHF parfaitement stable (canal 36). La bibliothèque de logiciels est complète, programmes utilitaires (il y a même un compilateur Basic fort bien fait), jeux d'actions (programmés en Assembleur pour la plupart car la lenteur de l'affichage vidéo handicape les jeux d'action en Basic), jeux d'aventure (type *Donjons et dragons*) et wargames, tous ces jeux nécessitant l'extension mémoire 16 Ko.

Qui ne connaît pas *Defender* ? Vous pilotez votre vaisseau spatial et vous voyez de votre cockpit (en trois dimensions) les envahisseurs qui s'apprêtent à atterrir. Vous foncez et, d'un feu nourri, tentez de détruire toutes les soucoupes. Mais attention, vos ennemis eux aussi sont armés. Les graphismes superbes (pour un ordinateur ne possédant pas la haute-résolution) et la représentation en trois dimensions ajoutent encore au réalisme de ce jeu difficile.

Dans *Dictateur*, vous êtes le président d'une république inconnue et vous devez garder le pouvoir le plus longtemps possible, (tout en mettant, bien sûr, de l'argent en Suisse !). Mais votre tâche ne sera pas facile. Les requêtes des différentes parties de la population mettent souvent en jeu des intérêts contradictoires ; vous mécontenterez toujours quelqu'un. A vous de naviguer dans ces eaux troubles en ménageant la chèvre et le chou, avec l'aide de votre police secrète, dont il vaut mieux utiliser les services. Attention à ne pas susciter trop de mécontentement, car révoltes et tentatives d'assassinat sont vite arrivées. Un bon jeu de simulation de pouvoir, en anglais malheureusement.

Vol vous entraîne dans les airs ; à la limite du jeu, ce programme simule les conditions réelles de décollage, de vol et d'atterrissage d'un Boeing 747 partant de Roissy pour New-York. Vous vous apercevrez que la conduite d'un Boeing 747 n'est pas chose aisée.

Le clavier de type Qwerty comprend 40 touches sensitives. Certaines ont jusqu'à quatre fonctions accessibles par « Shift » et « Fonction ». Cela n'autorise pas une frappe rapide, mais, heureusement, les mots clés sont entrés par appui d'une seule touche (très agréable), cette possibilité permettant aussi le contrôle syntaxique immédiat. L'éditeur de lignes est assez complet.

Importateurs : Direco International, 30, av. de Messine - 75008 Paris. Tél. : 359.72.50 et Goal Computer (beaucoup plus fourni en extensions et en logiciels), 15, rue de Saint Quentin - Paris 10e. Tél. : 200.57.71.

- ***Nous avons aimé :***
  - *son rapport qualité/prix étonnant ;*
  - *sa bibliothèque logicielle ;*
  - *son codage sur une touche des mots-clefs.*
- ***Nous avons regretté :***
  - *certaines limitations du basic ;*
  - *son clavier ;*
  - *son chargement cassettes difficile.*



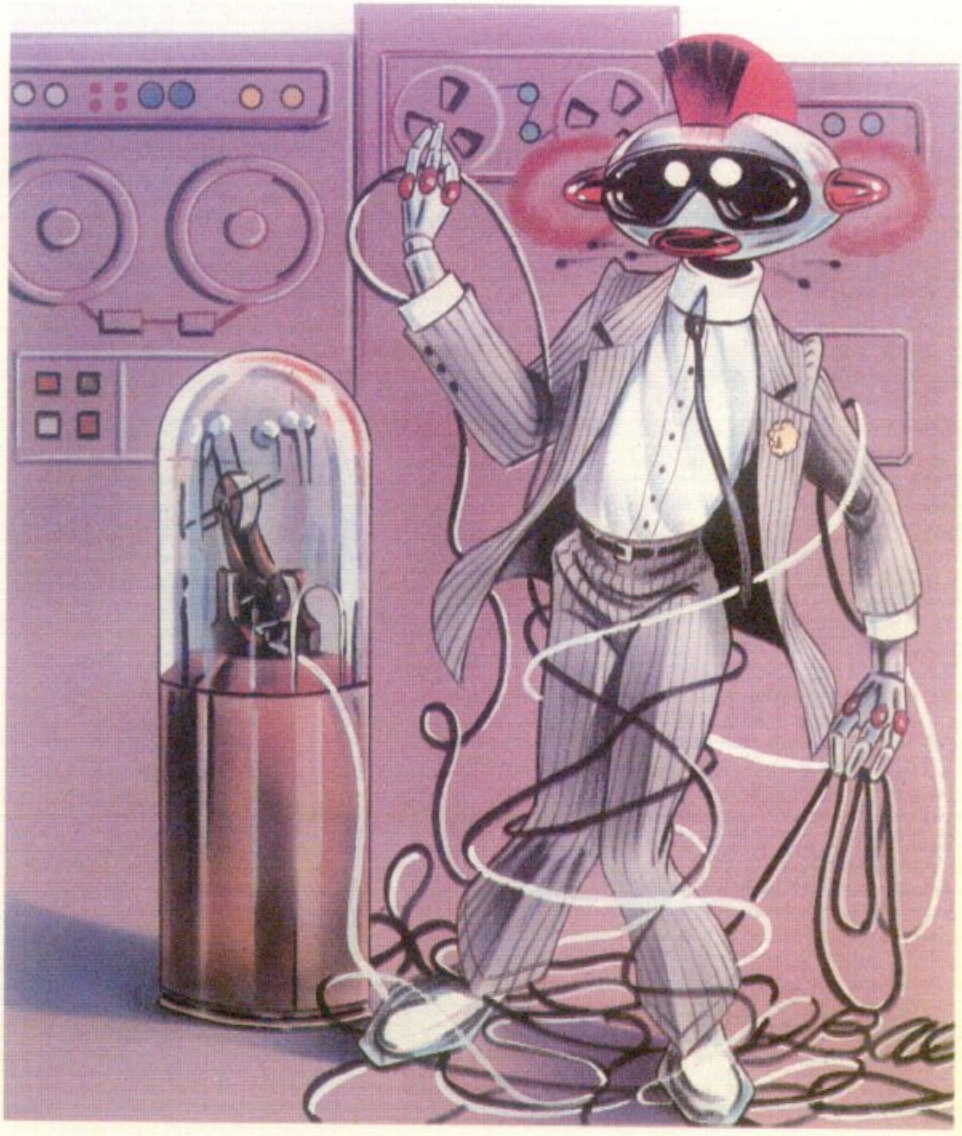
TI 99/4A : de plus en plus joueur !

Le *TI 99/4A*, nous vous l'avions déjà présenté dans Tilt n° 2. Son esthétique agréable, ses possibilités graphiques et sonores nous avaient séduits.

Seul problème, à l'époque, on ne disposait pas en France de plus de dix cartouches. Cette lacune est aujourd'hui en partie comblée, puisque le *Texas Instruments* possède plus de cinquante cartouches, dont la mise en place ne pose guère de difficultés, une fois l'appareil reliée, d'une part au secteur par l'intermédiaire du transformateur, d'autre part à la prise péritélévision grâce à l'interforce fournie. La plupart des cartouches utilisent au mieux les possibilités du *TI 99/4A* et les effets sont souvent saisissants.

« Wumpas » est un monstre assez peu sympathique, mythique et sanguinaire, qui hante un labyrinthe constitué d'une succession de cavernes. Votre mission : aller à sa recherche, le localiser par déduction et l'abattre. Attention ! lorsque vous pénétrerez dans des cavernes aux parois maculées de sang, sa tanière ne sera plus loin. Votre quête sera encore compliquée, lorsque vous serez contraint de franchir des sols vaseux où l'on peut s'enliser ou d'affronter des chauves-souris, qu'il eût mieux valu ne pas déranger. Quand vous penserez avoir localisé le monstre, il ne vous restera plus qu'à tirer votre seule flèche, mais ne commettez pas d'erreur, sinon le *Wumpas* vous avalera tout cru.

Dans *« Chisholm Trail »*, vous voilà cowboy, assurant la conduite d'un troupeau de bétail. Mais des dangers vous guettent : voleurs de bétail et bandits, qui cherchent à vous tuer pour s'approprier votre bétail ou votre argent. A vous d'être le plus rapide et le plus précis, vos cartouches étant comptées...



Le clavier, du type Qwerty, comprend quarante-huit vraies touches, à répétition automatique. Deux touches sont particulières : touche Fctn (fonction), qui permet, en conjonction avec les touches chiffres, d'avoir accès à certaines commandes ; touche Ctrl : appel des caractères graphiques que l'on aura définis auparavant. L'éditeur de lignes permet, quant à lui, une correction rapide des erreurs. Le *TI 99/4A* est doté d'un Basic associant des possibilités étendues et certaines limitations. En effet, il possède la numérotation automatique, le mode Trace, les instructions If... Then... Else, Restore, Call Joyst. Le synthétiseur permet de générer simultanément jusqu'à trois notes réparties sur quatre octaves et un bruit. Mais, on note l'absence dans le Basic résident de l'instruction On Error Goto, des opérations boléennes et de l'accès au langage machine. L'écran se décompose en mode texte de vingt lignes de quarante caractères. En mode graphique, la résolution atteint 192 x 256 pixels. Malheureusement, avec le Basic résident, cette haute définition n'est gérable que par définition de matrice 8 x 8 composant un caractère (un vrai casse-tête !). Plus agréable : seize couleurs sont disponibles dans tous les modes et il est possible de mixer affichage alphanumérique et graphique.



Importateur : Texas Instruments, 8-10, av. Morane-Saulnier - 78141 Vélizy-Villacoublzay Cédex. Tél : 946.97.12.

- ***Nous avons aimé :***
  - *son rapport qualité-prix ;*
  - *ses possibilités sonores ;*
  - *son esthétique.*
- ***Nous avons regretté :***
  - *certaines limitations du Basic résident.*
  - *sa difficulté de gestion graphique*



- ***Nous avons aimé :***
  — *son design*
  — *sa définition graphique*
  — *son stylo optique.*

- ***Nous avons regretté :*** — *son Basic non résident*
  — *son clavier*
  — *son peu de logiciels.*

TO 7 : une définition et des couleurs éclatantes

Le design très réussi du *TO 7* (qui fait oublier ses dimensions relativement importantes), la haute définition, le crayon optique, le soutien de Nathan, tout cela laissait espérer une réussite dans le domaine du jeu.
Or, à ce jour, la bibliothèque de logiciels pour le *TO 7* est encore assez restreinte : dix cartouches seulement sont disponibles, avec des jeux « éducatifs », qui s'adressent plus à la logique et à la réflexion qu'aux purs réflexes. Mais « éducatif » ne veut pas dire ennuyeux et nous avons été séduits par les programmes utilisables, soit à partir du clavier, soit directement à partir du crayon optique intégré.
« Survivor » reprend le célèbre « jeu de la vie », auquel on peut jouer seul ou à deux (on cherche alors à détruire la population adverse en créant une cellule à un endroit critique). La population de départ est facilement introduite grâce au crayon optique, les générations se succèdent assez rapidement ; enfin, un diagramme permet de représenter l'évolution de la population au cours des générations.
« Atomium » vous invite à découvrir le mystère de la boîte noire. Il faut réussir à déterminer par déduction la position des atomes au sein d'une grille, en la bombardant de rayons. Ceux qui pénètrent à l'intérieur de la grille seront absorbés, déviés ou réfléchis en fonction de la position des atomes. Vingt-six niveaux de difficulté vous garantissent des heures de jeu...
« Logicod » ou le Master Mind style *TO 7*. On peut jouer de un à quatre joueurs, sur douze niveaux de difficultés. La combinaison peut comporter de trois à huit pions, pions qui se différencient par leur forme (sept possibilités) et par leur couleur (sept possibilités). Deux types de jeux sont proposés : facile avec combinaison secrète fixe et difficile avec combinaison secrète permettant une permutation de deux pions. Inutile d'ajouter qu'avec une combinaison de huit pions, le succès n'est pas garanti. Dernière précision : les cartouches sont présentées dans un emballage façon libre et accompagnées d'un manuel d'utilisation très complet.
Le clavier, de type Azerty, est composé de cinquante-sept touches sensitives, un peu dures, ce qui n'autorise pas une frappe très rapide, défaut accentué par une tendance très nette au rebondissement. A part ce léger inconvénient, tous les perfectionnements sont présents : touches à répétition automatique ; enregistrement de chaque frappe signalé par un petit bip sonore ; majuscules, minuscules et caractères accentués (ces derniers d'accès un peu difficile toutefois) ; éditeur pleine page très facile et très agréable d'emploi.
Pour pouvoir programmer en Basic, il est impératif d'introduire dans le lecteur de cartouche (qui se présente comme un lecteur de cassette classique) la cartouche de basic (16 Ko). Il s'agit du Basic Microsoft Version 5, adapté au *T0 7*, Basic étendu possédant les fonctions : On error... Goto, Print Using, If... Then... Else, Mode Trace, accès au langage machine ; on regrettera seulement l'absence de fonction « randomize ». Enfin, le crayon optique intégré, fer de lance du *TO 7*, est programmable par trois instructions spécialisées. En mode texte, l'écran affiche vingt-cinq lignes de quarante caractères et il est possible de créer son propre jeu de caractères. En mode graphique, la résolution du *T0 7* est de 320 x 200 pixels, ce qui est remarquable dans cette catégorie de prix. De plus, huit couleurs sont disponibles et l'on peut mélanger graphiques et caractères alphanumériques les graphiques étant gérés par les instructions Pset, Line, Box et Boxf. Le *TO 7* a est également un bon musicien, puisqu'il possède un synthétiseur programmable sur cinq octaves et cela de façon très simple, grâce à l'instruction Play.
Le *T0 7* a des atouts certains, grâce à sa haute définition permettant des images très fines aux couleurs éclatantes et à son crayon intégré son Basic complet (à Epcot Center, la dernière création de Walt Disney, les ordinateurs à crayon optique mis à la disposition du public, remportent un immence succès). Il serait dommage d'handicaper un ordinateur de cette valeur par une bibliothèque de logiciels trop réduite.

Thomson, 67, quai Paul-Doumer - Courbevoie. Tél. : 788.33.33

PHC 25 : déjà des programmes dans son berceau

Premier micro-ordinateur de Sanyo, le *PHC 25* est équipé du célèbre microprocesseur Z 80, qui le dote d'une mémoire morte de 20 Ko et d'une mémoire vive de 16 Ko (plus 6 Ko vidéo), et cela avec la couleur !
En prime : un bon nombre de logiciels en français existent déjà sur le marché, malgré la naissance récente de cette petite merveille.
De petite taille, le *PHC 25* est extrêmement simple à utiliser : il suffit de brancher l'alimentation, puis de choisir entre la prise péritélévsion et la prise antenne (U.H.F.), selon votre poste T.V. Vous sélectionnez alors le jeu choisi (50 logiciels sont déjà proposés, programmes de jeux et programmes éducatifs, ce qui est plus qu'honorable pour un ordinateur si jeune) ; vous déterminez la taille mémoire («Screen » 1 ou 2) et entrez le programme, grâce à l'ordre « Cload » suivi du nom du programme. Le tour est joué, le *PHC 25* est prêt. Les manettes sont livrées en option, mais le clavier, très agréable à utiliser, convient parfaitement à tous les jeux. Magnétophone, clavier, branchement, l'ensemble nous a paru assez fiable ; aucune cassette n'a posé de problème.
Les logiciels que nous avons testés s'adressent, dans l'ensemble, à des enfants. Mais ce péché de jeunesse, va sans aucun doute, se transformer avec le temps.
Le célèbre jeu du pendu offre un graphisme agréable : à chaque mauvaise lettre donnée, on voit l'échafaud se monter, jusqu'à la pendaison ou la découverte du mot. Détail intéressant, un grand nombre de mots se trouvant en stockage, il n'est pas nécessaire qu'une autre personne entre dans l'ordinateur le mot à chercher.
Réflexes et adresse sont les qualités requises par le « jeu de l'espace ». Le but de votre mission : percuter les bases ennemies, tout en évitant les missiles.



Le *PHC 25* ne possède pas de son, mais grâce à un interface, il peut en acquérir. Il dispose de huit couleurs, très nettes et agréables à l'œil. Le clavier Qwerty se compose de soixante-cinq touches autorépétitives, dont quatre sont réservées à des fonctions définies par l'utilisateur. Grâce à la touche Shift, on obtient huit fonctions réservées. Le langage Basic est très complet : il comporte tous les ordres classiques et bien d'autres, tels que « Cton » et « Ctoff » — marche et arrêt du moteur cassette —, « Exec » — saut au langage Machine —, « Paint » — coloriage d'une forme —, « Preset » — effacement de carré —, « Pset » — coloriage d'une zone de l'écran — ; la fonction « Joy » est aussi présente, ce qui est bien agréable pour les jeux.

Les possibilités graphiques du *PHC 25* sont définies selon quatre modes. Le mode 1 a quatre couleurs, c'est un mode texte de trente-deux caractères par seize lignes. Les modes 2, 3 et 4 possèdent quatre couleurs ; le mode 4 permet d'atteindre la haute résolution, d'une matrice de 256 x 192 pixels.

Importateur : Sanyo, 8, rue Léon-Harmel - 92160 Antony. Tél. : 666.21.62.

- ***Nous avons aimé :***
- *son rapport qualité-prix.*
- *son graphisme*
- *sa lenteur.*
- *son esthétique.*
- ***Nous avons regretté :***
- *sa vitesse de traitement*
- *l'absence de son*
- *la pauvreté du manuel.*



Oric 1 un brillant musicien

L'*Oric 1* nous a réservé bien des surprises, surprises agréables évidemment ! Il existe deux versions : la version de base (16 Ko) et la version « améliorée » (64 Ko).

L'*Oric 1*, qui possède la couleur, le son, la haute résolution avec une matrice de 200 x 240 pixels, tout cela pour une très petite dimension (52 x 280 x 175), est livré avec un câble péritélévision. Sont disponibles en option un modulateur Secam et un modulateur N/B, respectivement aux prix de 300 et 230 francs. Ainsi, chacun peut connecter l'*Oric 1* sur son téléviseur (le raccordement est d'une étonnante simplicité), les modulateurs restant dans des zones de prix tout à fait abordables.

Disponible seulement depuis le mois de janvier, le nombre de logiciels que possède l'*Oric 1* (qui se définit comme un micro-ordinateur utilisable pour la gestion, mais avant tout destiné au jeu) n'est pas encore élevé : lors de notre essai, aucun n'était disponible ; mais aujourd'hui vous trouverez au minimum cinq cassettes de jeux. Les premiers logiciels seront le célèbre *Pac-Man, Echec, Air Craft Lander*, des « classiques ». Mais pour Ellix, qui distribue l'*Oric 1*, ce n'est qu'un début : un appel est lancé à tous les créateurs de logiciels qui pourront trouver ici un moyen d'éditer et de diffuser leurs jeux. De plus, des logiciels spécifiquement français sont en ce moment à l'étude...

L'affichage de caractères sur l'écran se fait sur vingt-huit lignes de quarante caractères. Le clavier de cinquante sept touches est légèrement incliné, la disposition des touches agréable. De plus, un contrôle évitera certaines erreurs de frappe, tel que l'oubli d'un caractère ou la succession de deux caractères ; les caractères disponibles sont programmables et peuvent être redéfinis ; l'*Oric 1* possède majuscules et minuscules, mais pas encore adaptées à l'alphabet français.

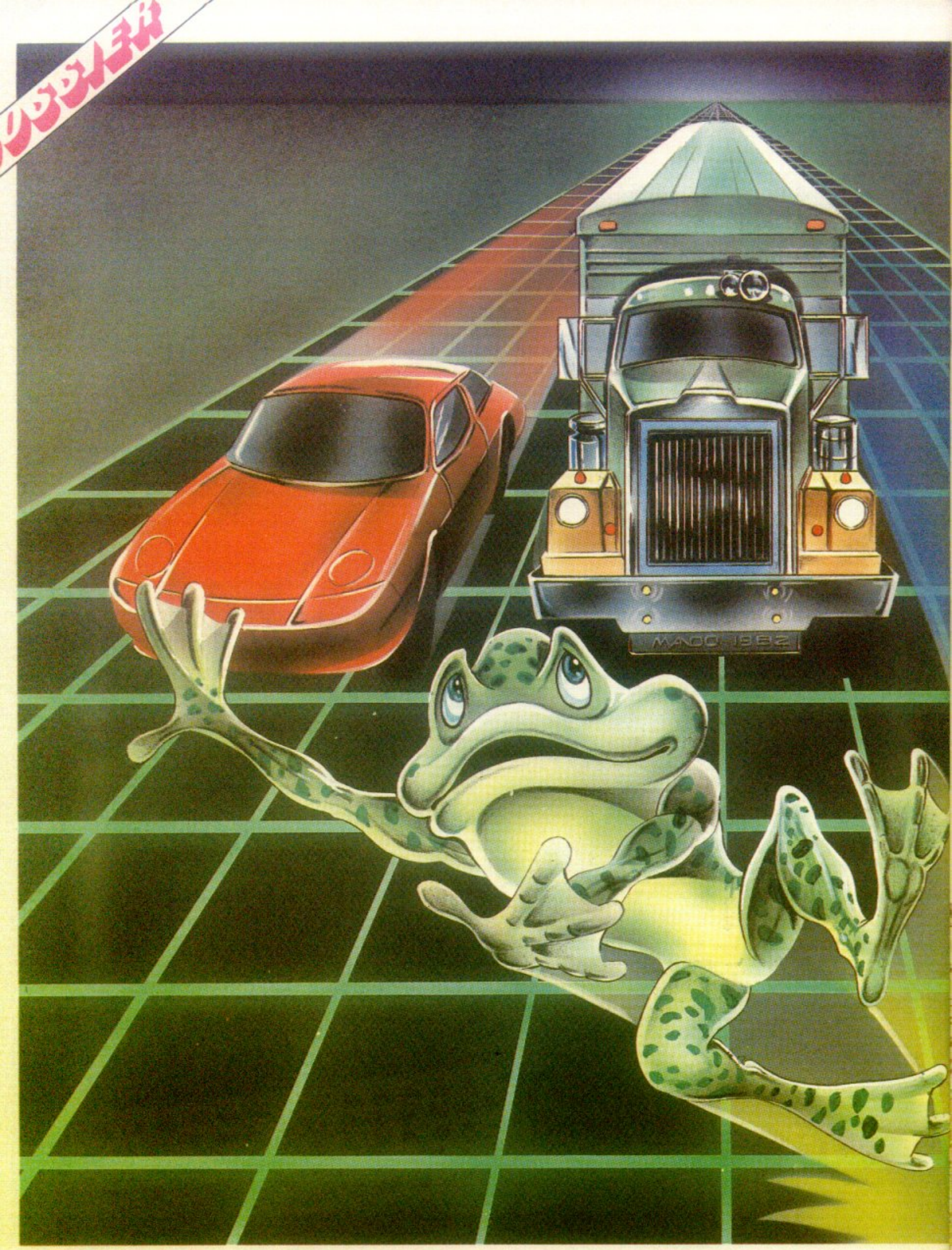
Le Basic de l'*Oric 1* est très complet, car, en plus de tous les termes courants, vous y trouverez des ordres tels que « Draw » qui permet de tracer une ligne, « Circle » un cercle, « Plot » un point. Vous pourrez, grâce à l'ordre « Paper » changer la couleur du fond et aussi choisir la couleur des caractères, leur clignotement ou bien encore leur taille. Il est possible pour l'instant de programmer l'*Oric 1* en Basic-Microsoft ou en Forth-un projet de Pascan et de BBC Basic étant en cours. Un cours d'autoformation au Basic (trois cassettes et un manuel) sera bientôt disponible, qui vous garantira, quelle que soit votre compréhension du langage Basic, une formation très complète.

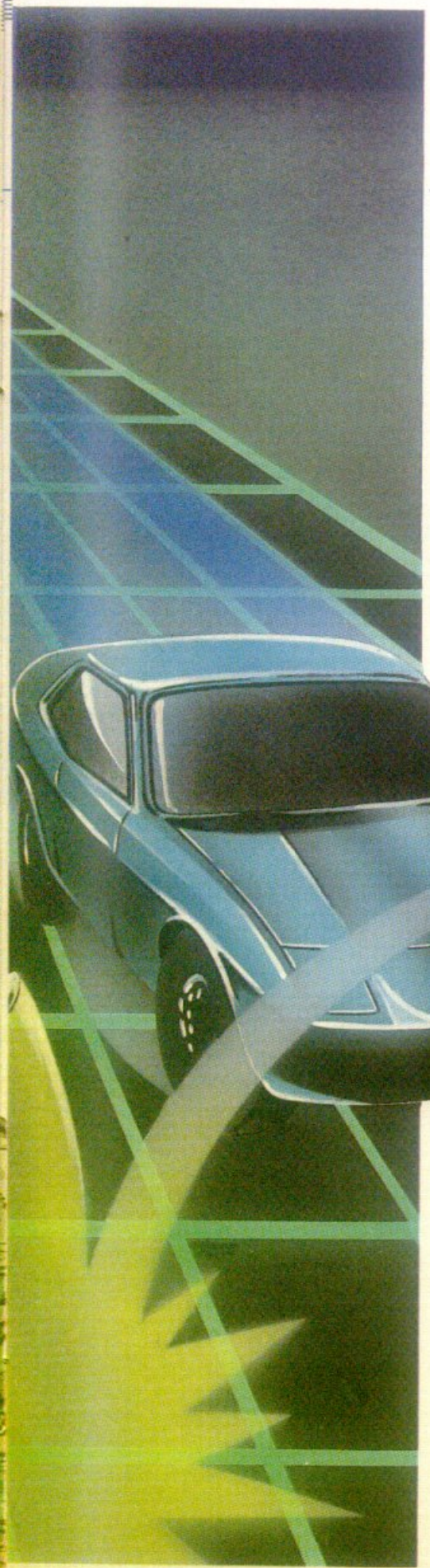
Mais nous avons gardé le meilleur pour la fin. L'*Oric 1* est un brillant musicien : équipé d'un haut-parleur et d'un amplificateur incorporé, il peut être relié à une chaîne hi-fi et dispose d'un générateur musical à trois voies indépendantes, qui permet des sonorités très complexes.

Importateur : Ellix, 7, rue Michel-Charles - 75012 Paris. Tél. : 307.65.58.

- ***Nous avons aimé :***
- *son prix*
- *ses qualités sonores et graphiques*
- ***Nous avons regretté :***
- *l'absence d'entrée cartouche*
- *le manque de manettes de jeu.*







11 ORDINATEURS

VICTOR LAMBDA II HR : en français dans le texte

Trois versions du *Victor Lambda* sont actuellement disponibles : le modèle I avec 16 Ko de mémoire vive, le modèle II avec 48 Ko et le modèle II HR (haute résolution) avec 48 Ko de mémoire vive, que nous avons testé pour vous.

Victor Lambda est, ne l'oublions pas, une société française : vous ne trouverez donc aucune phrase en anglais, quels que soient les logiciels utilisés.

L'utilisation du *Victor II HR* ne posera pas de problème ; l'ordinateur se relie au poste T.V. par l'intermédiaire d'une prise péritélévision ; mais, si votre poste ne dispose pas de cette dernière, il sera toujours possible, moyennant l'acquisition d'un adaptateur, de brancher le *Victor* sur la fiche UHF. Deux poignées robustes et maniables — fait original, elles servent à la fois de « manche à balai » et de « molette » —, un magnétophone incorporé, l'équipement ludique est complet et très fiable. Sélectionnez « résolution standard » (les cassettes que nous avons pu tester n'utilisaient pas encore les capacités haute résolution du *Victor Lambda II HR*, qui a une matrice de 241 x 231 pixels), placez votre cassette, tapez « L » : la cassette se charge très rapidement, tandis qu'apparaît sur l'écran son identification. Détail agréable : les cassettes sont présentées dans des boîtes en plastique (identiques à celles des bandes vidéo), très pratiques et facilitant le rangement. Les soixante cassettes de programme couvrent un très large éventail.

Elles se classent en trois groupes. La collection rouge rassemble les jeux électroniques, la collection bleue, la programmation et la collection verte les fonctions domestiques. Les cassettes de programme ne sont compatibles qu'entre les ordinateurs de la gamme Victor Lambda ; les cassettes à venir utilisant la haute résolution fonctionneront seulement sur le *Victor II HR*. Les logiciels de jeux peuvent parfois sembler un peu simples, mais à l'utilisation, certains s'avèrent très attrayants.

« La grenouille », qui n'est qu'une reprise de *« Frogger »*, nous est apparue, à l'usage, comme le jeu le plus attrayant. Il faut faire traverser l'autoroute, la piste cyclable, puis la rivière à une grenouille, qui parfois refuse de sauter, tout cela dans un temps limité. Mais plus les points s'élèvent, plus la cadence des voitures augmente, tandis que les radeaux nénuphars et les serpents se font de plus en plus rares. Ce jeu, qui peut sembler très simple, devient, une fois les dix mille points atteints, un véritable jeu d'adresse.

« Goofy Golf » offre un véritable parcours de golf de neuf ou dix-huit trous, au cours duquel il est possible de moduler sa force de frappe, ainsi que l'angle pris par la balle.

Une fois la cassette Basic chargée, le *Victor II HR* offre un langage très complet (il est aussi possible de programmer le *Victor II HR* en Assembleur). Son clavier se révèle fort agréable à l'usage. Dans un listing de programme, les numéros de lignes apparaissent en rouge, mais défilent relativement lentement. Enfin, la correction de programme se fera grâce à la cassette *Basic-Edit*. Autres avantages : la commande sonore donne accès à une multitude de bruits allant de l'hélicoptère à la pluie ; la haute résolution recèle d'innombrables possibilités graphiques, qui nous ont émerveillés ; l'instruction Joy permet d'utiliser dans un programme les manettes de jeux. Fort désagréable pour la création de jeux est, en revanche, l'absence de Random, qui permet d'obtenir des nombres aléatoires différents à chaque tirage.

Le *Victor II HR* nous a séduits par ses qualités graphiques, et par sa mémoire vive de 48 Ko. Le lecteur de cassettes incorporé s'est révélé très fiable à l'usage, ce qui est fort appréciable et, si les programmes de jeux restent toujours un peu enfantins, ils ne manqueront pas d'évoluer avec le temps. Mais surtout vous pouvez, grâce à des extensions, donner à tous les ordinateurs Victor les capacités du *Victor II HR*.

Victor Lambda, 61, rue Ferdinand-Laguide - 91110 Corbeil-Essonnes. Tél. : 088.29.41.

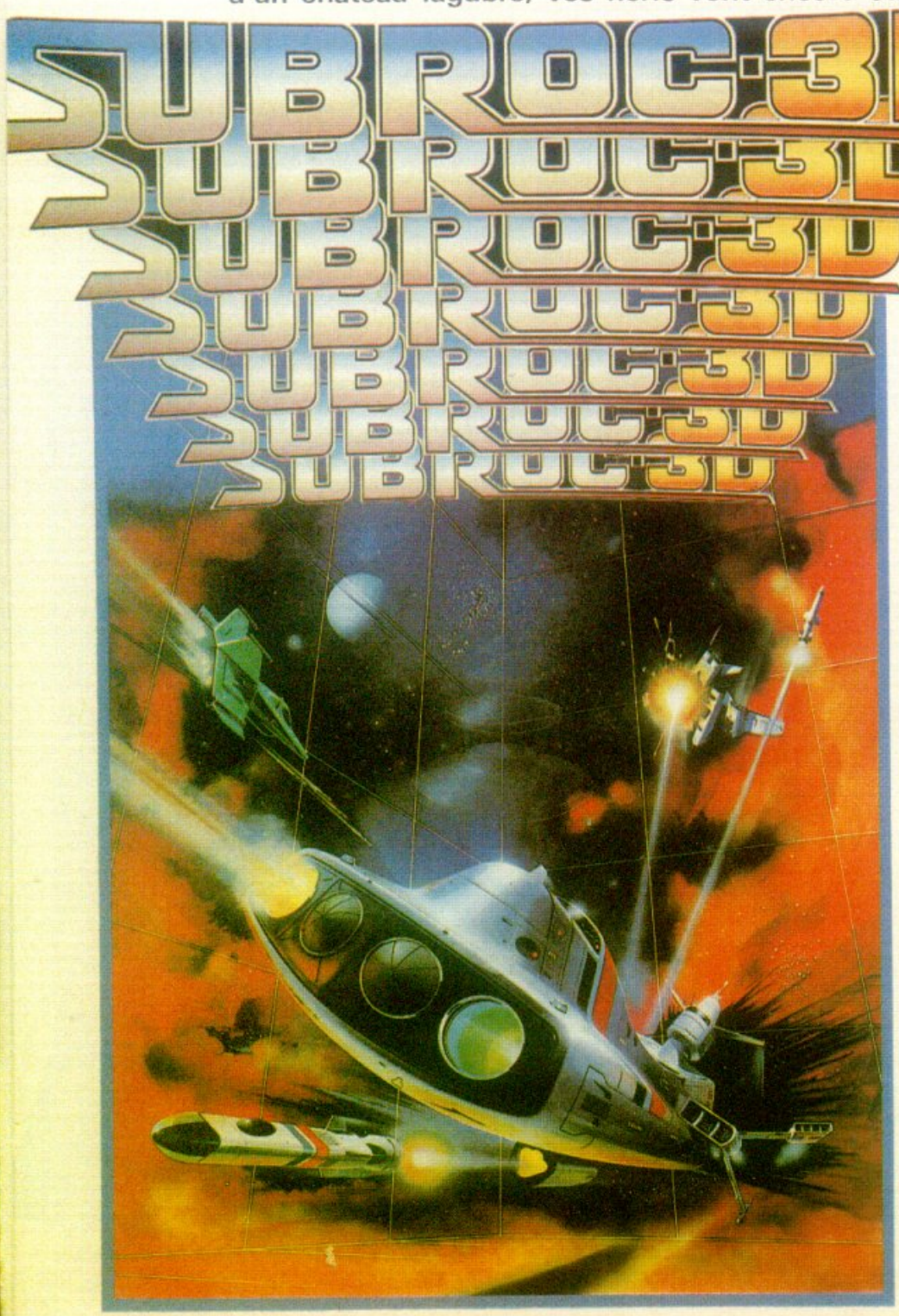
- ***Nous avons aimé :***
  - *son graphisme ;*
  - *les manettes de jeux ;*
  - *la fiabilité du magnétophone à cassettes ;*
  - *sa rapidité.*
- ***Nous avons regretté :***
  - *son prix ;*
  - *son manuel ;*
  - *sa taille ;*
  - *son Basic non résident.*



(Suite page 73)

ENCORE DES ÉMOTIONS...

Que vous soyez au volant d'un bolide de course, aux commandes du redoutable Subroc ou dans les couloirs sans fin d'un château lugubre, vos nerfs vont encore être mis à rude épreuve !



SUBROC

***Subroc* existe en deux versions : « upright type » (le joueur est debout et « cockpit type » (le joueur est assis). Mais vous ne devez pas avoir une seule hésitation et c'est incontestablement la version « cockpit » qu'il faut choisir.**

Avec elle, les émotions fortes sont garanties car si le jeu est le même sur les deux versions, assis dans la coquille infernale vous serez beaucoup plus absorbé par le combat.

Après avoir introduit votre obole dans la machine, vous collez vos yeux sur la lunette (type périscope de sous-marin) et devant vous apparaît une image en trois dimensions, obtenue par un procédé révolutionnaire. De chaque côté de la lunette se trouvent les bâtons de commande qui permettent de contrôler la direction de votre engin (gauche-droite), sa profondeur (haut-bas) et le tir des missiles.

A peine avez-vous pris possession de votre engin que commence la ronde infernale menée par des attaquants implacables. Le danger est partout, à droite, en dessous, au-dessus (on s'étonne que les vaisseaux ennemis n'aient pas encore eu l'idée d'attaquer par derrière). Alors il ne faut surtout pas s'affoler, mais au contraire agir méthodiquement pour choisir le terrain de combat.

La meilleure solution est de se limiter au combat naval pour commencer. Les bateaux défilent devant votre viseur à des distances et des allures différentes (comme dans les jeux classiques de sous-marins d'attaque mais avec un réalisme hallucinant) et vous devez en abattre le maximum. Ce n'est qu'au moment où vous aurez acquis une bonne dextérité qu'il sera temps de passer aux choses sérieuses.

Les choses sérieuses, ce sont les vaisseaux de l'espace qui viennent de l'horizon. Quand vous redressez votre lunette vers le ciel ou à mi-chemin entre celui-ci et la surface de la mer, vous ne voyez d'abord que des petits points dans le fond de l'écran. Mais ces terribles moustiques grossissent à une vitesse stupéfiante pour venir vous taquiner.

Les vaisseaux attaquent par groupes de

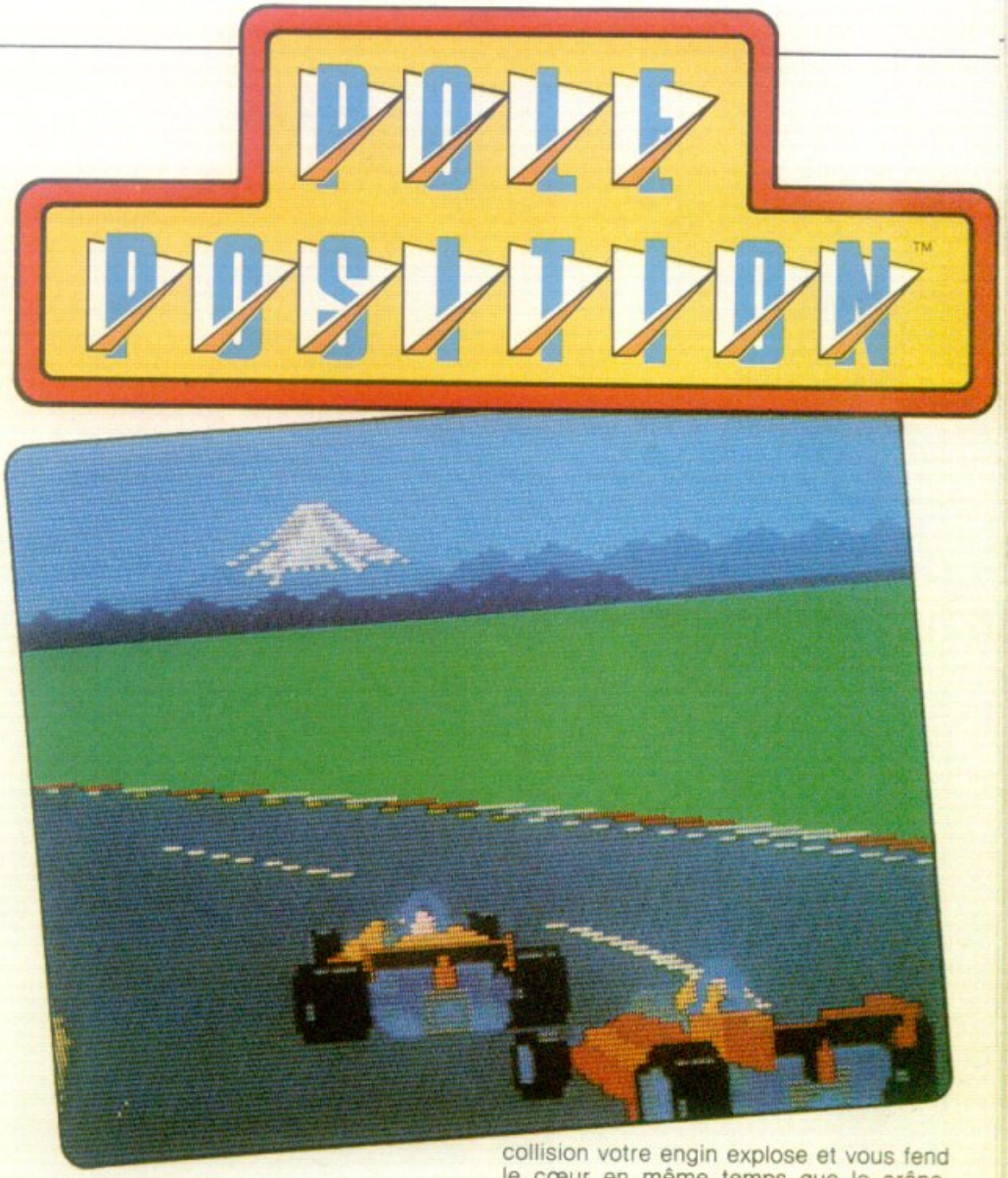
trois. Si vous êtes peureux, vous pouvez les éviter plusieurs fois, mais si vous êtes décidé à sauver l'humanité de la destruction, il faudra affronter le danger en piquant droit sur les agresseurs. Quand l'un d'eux est dans votre ligne de mire, cela signifie que vous pouvez le détruire, mais aussi que *vous* êtes dans sa ligne de mire et qu'il peut vous envoyer au tapis à l'aide de ses missiles sans scrupules. Tirez donc très vite et très précisément ou vous aurez la terrible surprise de voir venir vers vous une fusée qui grossira, grossira et grossira encore, jusqu'à envahir la totalité de l'écran avant de vous percuter (au dernier moment, vous verrez même les ailerons du terrible engin qui fonce sur vous).

Ajoutez à ce scénario fantastique des conditions de combat qui varient à tout moment vous passez de l'aube à la nuit, du plein soleil au crépuscule, modifiant la couleur du fond de l'écran mais aussi celle des vaisseaux. Mais vous n'êtes pas encore au bout de vos peines car des barrières de protection isolent vos agresseurs si vous ne parvenez pas à les détruire en tirant droit sur leur centre.

Au bout de ce périlleux chemin se trouve le salut. Chaque bateau coulé vous rapportera 100, 200 ou 300 points. Le coulage du bateau Mystery peut en rapporter beaucoup plus. Quant aux vaisseaux de l'espace, c'est en terme de 300 points qu'il faut raisonner (plus 200 points par barrière de protection détruite), en terme de 1 000 points pour le Vaisseau Amiral et en terme de mystère (encore un !) pour les groupes de trois vaisseaux abattus en même temps.

Ouf... Vous n'aurez pas volé une vie supplémentaire (une quatrième) si vous atteignez le « high score ».

SUBROC de Sega ★★



POLE POSITION

Des jeux de conduite en version d'arcades il y en a eu des dizaines, aux graphismes inégaux et aux performances variables. Mais sans aucun doute *Pole Position* va faire un malheur, tant il renouvelle le genre et offre de possibilités aux fanas du sport automobile sur écran vidéo.

On ne répétera jamais assez que — *Pole Position* existant à la fois en version assise et en version jouée debout — il est indispensable de tester ses talents de coureur auto en s'insérant dans le cockpit, de préférence à une expérimentation en position debout (d'autant plus que dans cette position, il n'est pas commode d'actionner la pédale d'accélération).

Un méchant compte à rebours vous met en condition avant le départ et vous permet de déglutir avec angoisse. Autour de vous, d'autres se préparent à démarrer et achèvent de vous placer dans des conditions de peur optimale.

Votre but est la qualification pour la course du grand prix. En moins de 73 secondes !

Dans l'hypothèse où vous ne réussiriez pas un tel score, vous ne pourriez utiliser le temps supplémentaire qu'à vous promener tranquillement sur les routes comme un vacancier paisible. C'est vexant à un point !... C'est pourquoi il faudra vous qualifier à tout prix pour avoir le bonheur intense de figurer sur la ligne de départ dans l'ordre fixé par le temps des essais par rapport aux autres voitures. Ça va de la première place (la « pole position ! ») jusqu'à la huitième.

Le départ est donné dans un vrombissement étourdissant. Manœuvrez habilement et essayez de duper vos concurrents pour arriver le premier, mais aussi pour réaliser le temps record. En cas de collision votre engin explose et vous fend le cœur en même temps que le crâne. Votre voiture ne réapparaît que deux secondes plus tard, soit une perte de temps terrible. Beaucoup de précieuses secondes perdues également s'il sort de la piste ou passe sur une flaque.

Attention, cela ne s'adresse qu'aux grands champions ! Le joueur qui finit la course le premier et conserve encore du temps, peut rejouer. Si c'est une « bête de course », il peut aller jusqu'à trois ou quatre courses et ainsi il aura le droit d'inscrire son nom dans la mémoire du jeu pour que chacun sache désormais de quoi il est capable.

Que les plus timorés se rassurent cependant. Nul n'est contraint à mener un train d'enfer et il est toujours possible d'utiliser le levier de vitesses autant pour rétrograder que pour aller plus vite. De plus, une pédale de frein judicieusement placée à côté de celle d'accélération, permet de modérer ses élans. Elle n'existe — hélas — que sur la version jouée assis.

POLE POSITION d'Atari ★★



SUPER PAC-MAN

Méfiez-vous car un *Pac-Man* peut en cacher un autre. Après l'énorme succès du *Pac-Man* aux Etats-Unis, il était bien naturel qu'apparaissent des suites à l'histoire gloutonne. Il y a eu *Mrs. Pac-Man*, voici *Super Pac-Man* !

Bien naïf est celui qui imagine être tranquille après avoir dévoré le Power Booster. Certes, celui-ci donnera le pouvoir de battre le monstre, mais ce ne sera qu'une étape sans envergure en comparaison des fabuleuses possibilités offertes par le Super Rower Booster ! Avaler ce Booster-là c'est pour Pac-Man la panacée. Il devient alors in-vin-ci-ble. Il peut se déplacer à une vitesse nettement supérieure qu'auparavant et n'a plus rien à voir avec le *Pac-Man* que nous avions l'habitude de rencontrer sur notre route. (Power + Super Power = Super Pac-Man).

Quelques innovations supplémentaires ajoutent de l'intérêt à ce jeu. C'est le cas de la « Lucky Target » qui, mangée par Pac-Man, peut rapporter jusqu'à 5 000 points d'un seul coup (en comptant sur la chance). D'autre part, un système de clés permet d'accéder aux compartiments où sont emmagasinés les fruits qui donneront à notre glouton des forces et des points.

A chaque scène les compartiments changent de contenu : pommes à 10 points, bananes à 20 points, beignets à 30 points, etc. Pour accéder à ces compartiments existent deux solutions. La première est de se munir d'une des clés disposées sur le parcours. La seconde est tout simplement de devenir le Super Pac-Man. Autrement dit, le Pac-Man Miracle ! »

SUPER PAC-MAN de Bally Midway ★★

JUNGLE KING

C'est sans doute le seul jeu qui vous permettra d'acquérir la force et l'agilité de Tarzan sanas avoir besoin des secours de la musculation ou de l'aérobic.

La tâche du héros est bien entendu de délivrer la langoureuse Jane, prisonnière des cannibales. Avec un peu d'imagination, (facilitée par une excellente définition de l'image) vous vous identifierez à lui et prendrez à cœur de redonner à la captive une liberté bien méritée.

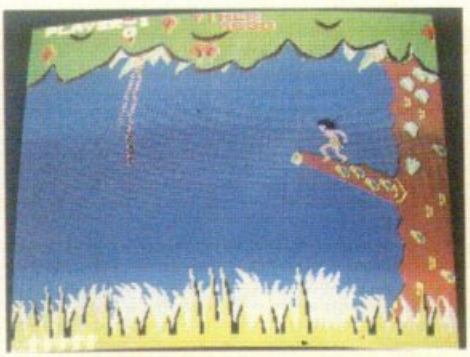
Mais il vous faudra affronter quatre tableaux de jeu qui ne sont pas aussi inoffensifs qu'il peut sembler à première vue. D'abord, dans la plus pure tradition du genre, tout commence par une distance à parcourir en empruntant un réseau complet de lianes qui se balancent indépendamment les unes des autres. L'astuce consiste à faire coïncider le balancement de deux lianes pour qu'elles se trouvent très proches l'une de l'autre au moment où vous vous élancez, sinon la chute sera la seule rançon de votre audace. Pour contrôler la réalisation de vos objectifs, vous disposez d'une manette d'action sur la vitesse et d'un bouton commandant le saut.

Le second tableau vous plonge dans un fleuve redoutable que vous devrez traverser en nageant sous l'eau. Evidemment, l'endroit est truffé de crocodiles qui se réjouissent à votre vue et cherchent à vous dévorer. Ils seront aidés en cela par des bulles d'air inattendues qui vous feront remonter à la surface si vous ne vous en méfiez pas et feront de votre petit personnage un mets de choix. Pour corser le tout, il est indispensable de signaler la durée limitée du temps de plongée qui vous contraindra à surveiller à tout moment le compteur de la consommation d'oxygène.

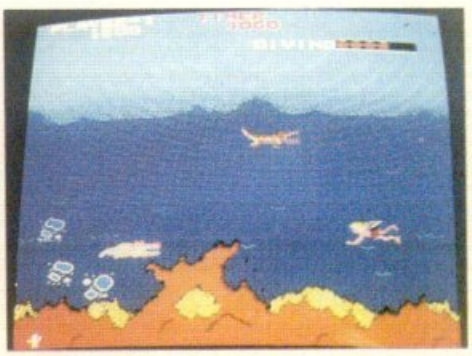
A peine séché après votre bain forcé, c'est dans l'allégresse que vous partirez gravir une pente en évitant les éboulis de roches. Deux solutions doivent être adoptées. La première exige de s'aplatir sur le sol pour laisser passer l'orage, la seconde — plus athlétique — vous fera sauter au-dessus des rochers juste au moment où ils vous arrivent dessus (mais pas trop tôt surtout).

C'est exténué que vous atteignez enfin le camp des cannibales. Mais sans prendre le moindre repos, jetez-vous sur eux pour les massacrer avant qu'ils ne fassent de votre chère Jane le plus délicieux de leur quatre heures en la bouillant dans une vaste marmite. Quand ils seront tous au tapis, vous pourrez délivrer Jane et deviendrez alors le roi de la jungle.

JUNGLE KING de Karateco ★★



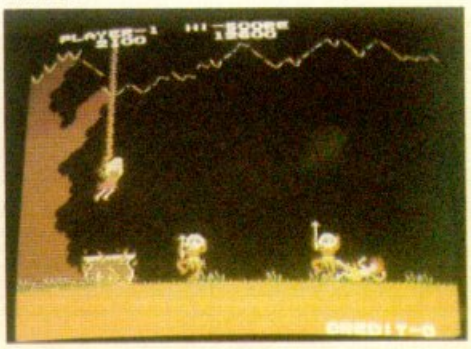
Jungle King PHASE 1



PHASE 2



PHASE 3



PHASE 4

Olivier CHAZOULE

TROIS NIVEAUX HANTES

Les plateaux à étages surviennent fin 1980 avec *Black Knight,* Williams, puis *Flash Gordon,* Bally. Le *Xenon* ayant préfiguré, avec son tube transporteur inspiré de pinballs de l'avant-guerre, la mode imminente des « multi-niveaux ». Puis *Haunted House,* à triple niveau.

Ce dernier se déroule sur 3 lieux superposés et communiquants. Sous les toiles d'araignées, se distingue la cave à l'inclinaison inverse, tel le mini-plateau du *Black Hole :* toutefois, (et c'est son point faible) la bille qui échappe aux flippers n'est pas perdue comme c'était le cas de ce dernier, mais remonte au milieu du rez-de-chaussée. Celui-ci, équipé de quatre flippers, est essentiellement meublé de cibles fixes et de cheminements vers les autres niveaux. Ainsi, le passage secret se révèle être une cible qui s'affaisse, laissant l'accès à la cave. Sous la rampe d'accès aux combles est dissimulé le « Trap-Door » : ce gadget se verrouille et se déverrouille laissant ainsi la bille circuler ou choir.

Comment jouer à Haunted House

3 billes par joueur

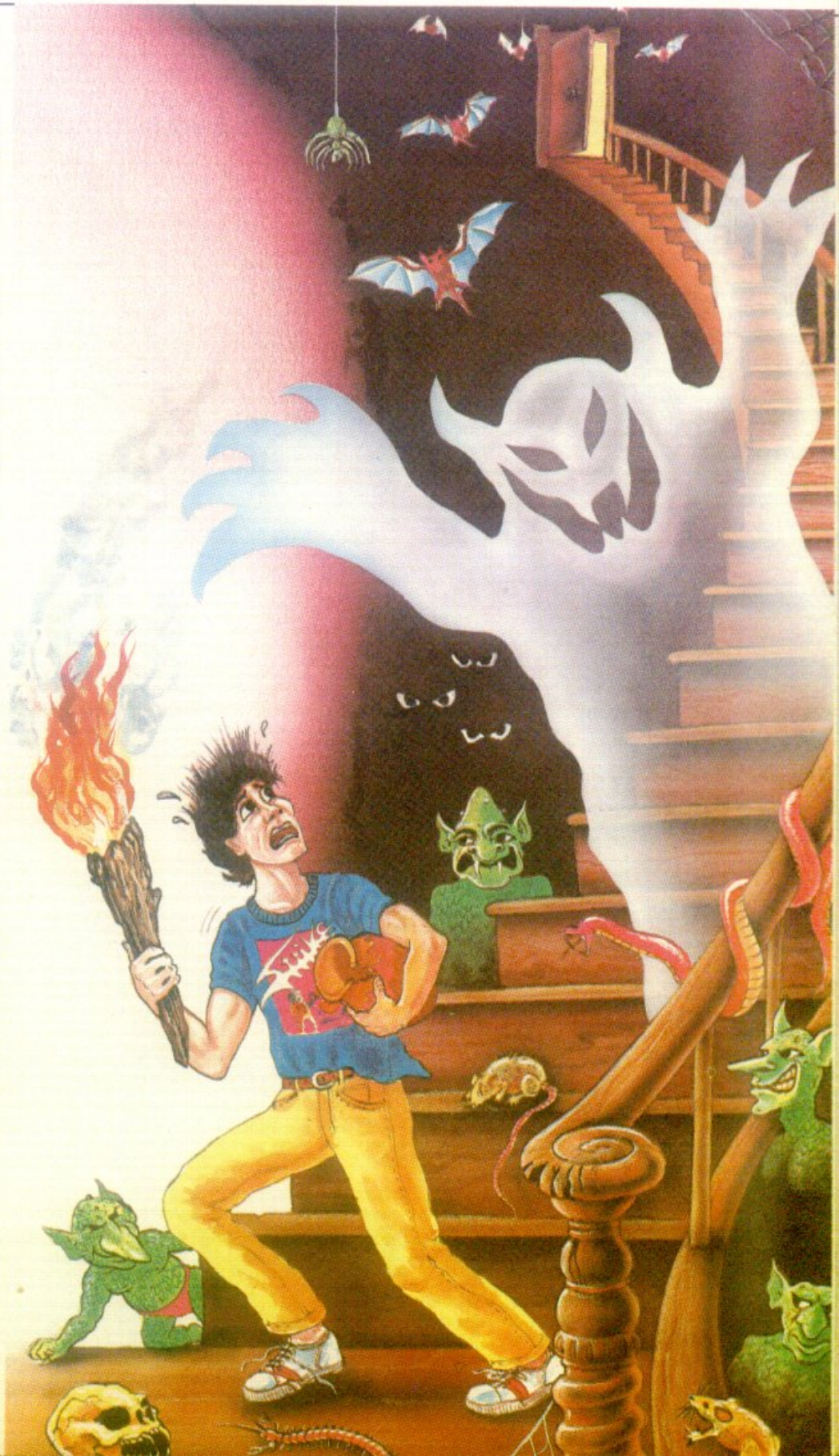
Multiplicateur de bonus : la bille en changeant de niveau fait avancer le multiplicateur de bonus — excepté quand elle est éjectée du niveau inférieur et qu'elle arrive au niveau supérieur par la rampe.

Score double : abattre 2 fois les cibles du plateau inférieur ou 3 fois celles du plateau supérieur, double les points du plateau intermédiaire. Après 11 touches de la bille sur le plateau supérieur, le double score s'allume pour le plateau inférieur. Après 11 touches de la bille sur le plateau inférieur, le double score pour le plateau supérieur s'allume.

Double bonus : entrer dans un des 3 trous quand il est allumé, déclenche le double bonus. Le trou gauche allume le plateau supérieur, le trou central le plateau inférieur, le trou droit le plateau intermédiaire.

Extra-ball : faire les cibles rondes 1-5 dans l'ordre ou bien abattre une des rangées de cibles allume l'extra ball.

Spécial : faire les cibles rondes 1-5 dans l'ordre ou bien abattre 3 fois la rangée de cibles du plateau supérieur, allume le spécial du plateau inférieur. Abattre 2 fois la rangée de cibles du plateau inférieur allume le special du plateau supérieur.



L'étage supérieur est le plus exigu : on y trouve, comme à la cave, une série de drop-targets et encore 2 flippers qui portent à 8 leur total. Un record ! A ce sujet, il faut remarquer des boutons rouges et verts destinés à agir sur les flippers du rez-de-chaussée et des autres niveaux, séparément. *Haunted House* n'étant pas un multiballe, l'on demeure perplexe quant à l'utilité de cette différenciation des commandes. Pour terminer la visite de ce grenier de spectres, n'oublions pas le tube qui permet d'atterir directement au sous-sol, particulièrement privilégié par ce quatrième accès.
Enfin, pour rassurer les malchanceux qui ne parviendraient pas toujours à jouer dans les étages supérieurs des flippers multi-niveaux, Gottlieb a eu l'heureuse idée d'agencer un hall qui reçoit et distribue, à chances presque égales, la bille vers les 3 surfaces, dont le grenier par un ascenseur...
Les combinaisons de jeu semblent, pour *Haunted House* secondaires : l'on s'amuse à utiliser tous les chemins possibles pour quitter la seule zone danagereuse qu'est le rez-de-chaussée. Même si ces changements d'altitude de la bille bénéficient de primes, comme nous l'explique le mode d'emploi du jeu (en français), l'on ne peut, à l'évidence, négliger les éléments indispensables du niveau principal, et en accepter les risques...

LE COIN DES MONSTRES

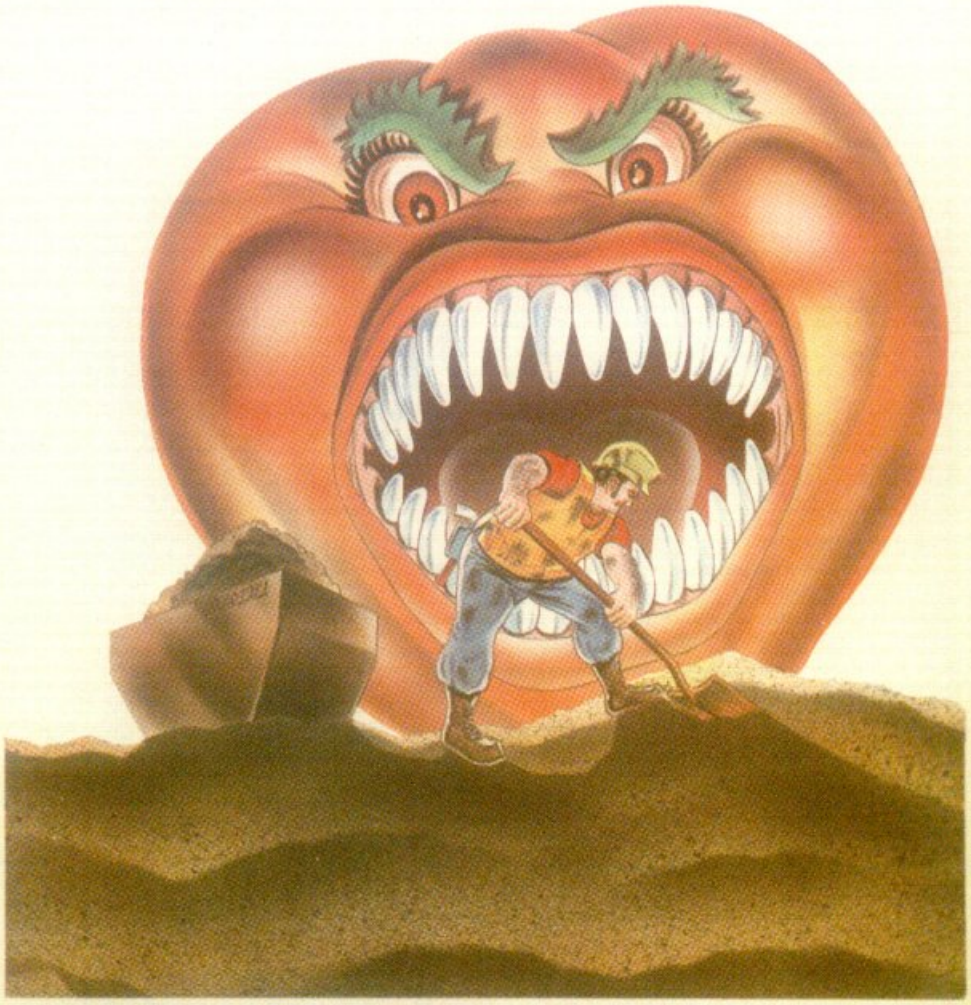
Après l'avènement des jeux vidéo qu'inaugure *« Pong »* de Nolan Bushnell, en 1972, la transposition des flippers sur l'écran TV semblait inévitable, voire irrémédiable.

En 1975, alors qu'une firme de Phoenix (Arizona) marque le bicentenaire des Etats-Unis d'Amérique par le premier pinball électronique de l'histoire, *Spirit of 76, Games*, un vidéo pinball fait son apparition sous deux marques distinctives : *« Super Flipper »* de Chicago Coin et *« U.F.C. »* de Model Racing (Italie). Ce vidéo-pinball présente sous le thème des « ovnis » un meuble traditionnel dans lequel l'écran noir et blanc remplace la surface d'évolution de la bille. Un adhésif colore l'image et situe, par de maigres figures jaunes, les bumpers au milieu des flying saucers (traduction : soucoupes volantes)... Bien que le joueur soit devant un appareil classique dans sa présentation, il lui faut beaucoup d'imagination pour se croire en train d'affronter un flipper. Mais une telle idée ne peut s'abandonner facilement et Atari, en 1979, lance son « vidéo-pinball » dont l'utilisation conjuguée de la lumière noire et de jeux de glaces parvient néanmoins à faire oublier l'écran noir et blanc.
Mais considèrant que la couleur n'a pas encore été (dans les versions d'arcades) utilisée pour cette simulation du flipper, et que les grands noms de Chicago, Bally, Gottlieb, Stern, Williams, signent des jeux vidéo, le tube cathodique ne peut avoir dit son dernier mot...

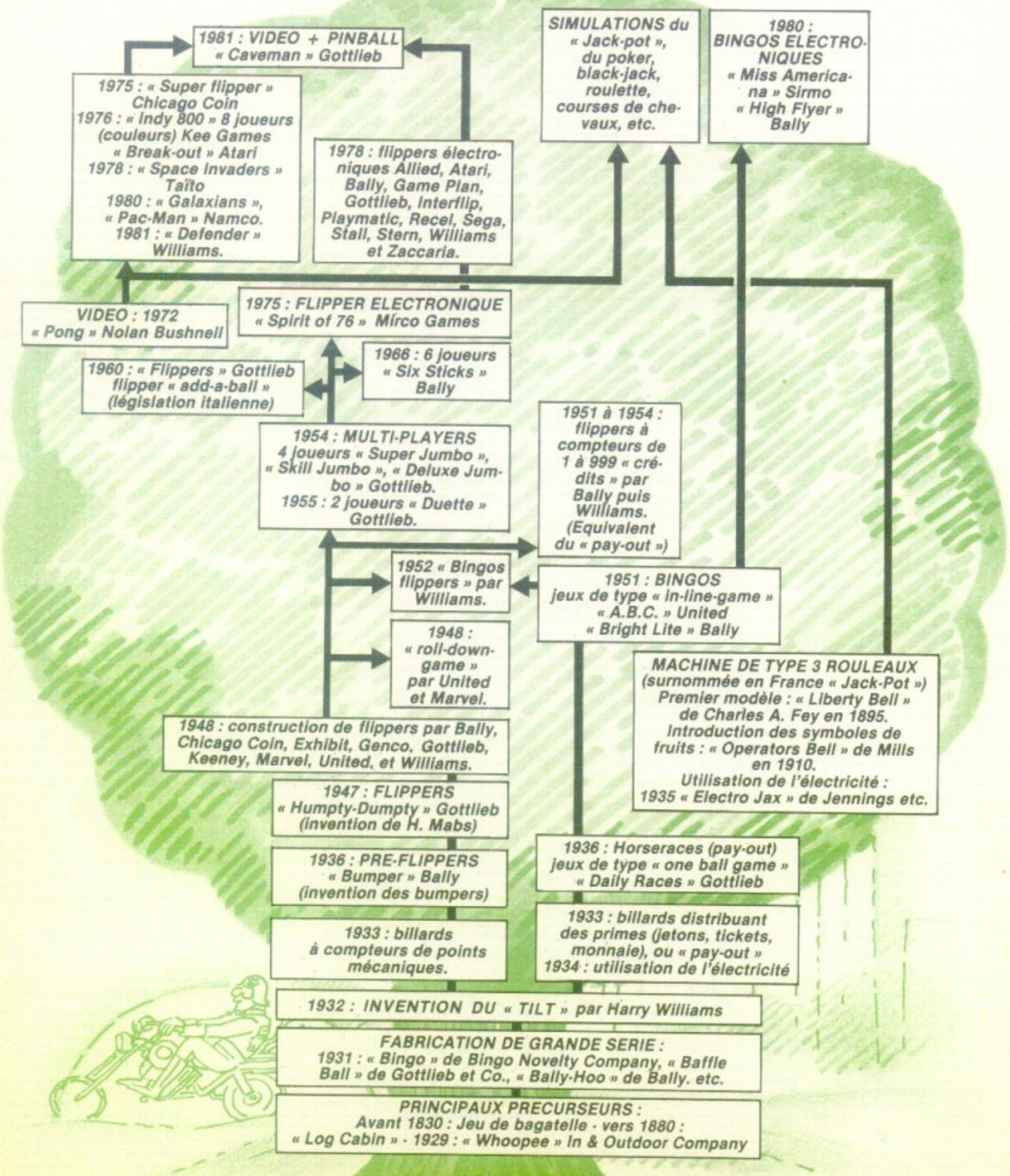
Jean-Pierre Cuvier

EXTRA-BALLS

Enfin des nouvelles de Williams, unique compagnon de route de Gottlieb pour la fabrication des flippers entre 1952 et 1962. L'on sait que cette firme fondée en 1943 par Harry Williams, l'inventeur du « tilt », s'est fait une place dans les vidéo d'arcades — à tel point qu'elle semblait se désintéresser des pinballs.
Outre *Cosmic Gunfight*, déjà connu, sont annoncés *Warlok* (4 joueurs), *Time Fantasy* et *Defender* (2 joueurs). Ce dernier modèle reprend les graphismes et effets du vidéo d'arcade très répandu qu'est le jeu du même nom selon le principe adopté par Bally pour *Space Invaders*... le pinball et, récemment, *Mr. et Mrs. Pac-Man*.
Williams souhaite, lui aussi, attirer par *Defender*... le pinball..., les inconditionnels du petit écran.
Un nouveau venu dans le monde des flippers : Elbos avec son premier modèle *Genesis*. Ce constructeur, qui se veut « européen », propose ici un multiballe à double plateau et à l'agencement très heureux. Les inconditionnels du *Xenon* de Bally, y retrouveront des sonorités et combinaisons de jeu évoquant ce classique.



LA GRANDE FAMILLE DES JEUX AUTOMATIQUES CONTEMPORAINS



LE MEPHISTO SONNE TOUJOURS DEUX FOIS

Une bonne nouvelle dans la famille de «Mephisto» : la naissance du Mephisto 2S. Deux fois plus rapide que son grand frère (le Mephisto 2, voir Tilt n° 1), des phases de jeux améliorées et... il coûte moins cher. Une surprise agréable !

Voyons donc de que nous propose cet ordinateur d'Hegener et Glaser. Extérieurement il s'agit du même petit boîtier noir, autorisant les mêmes facilités que le *Méphisto 2*. Toutefois, le fonctionnement sur piles est impossible avec ce modèle, car le programme du *Méphisto 2S* réside dans une Eprom, plus gourmande en énergie que les Rom habituelles.

Une solide force stratégique

Au niveau du jeu, *Méphisto 2S* a accompli des progrès certains dans les différentes parties du jeu. Tout d'abord, la gamme des ouvertures, déjà importante, a été encore étendue. Ceci lui permet d'aborder la phase de milieu de partie sans déséquilibre (la plupart du temps). En milieu de partie, la force tactique du *Méphisto 2S* s'est grandement améliorée. Cela tient, d'une part, à l'utilisation d'un microprocesseur deux fois plus rapide, autorisant, dans le même temps, une analyse plus profonde. D'autre part, certaines modifications du programme lui-même ont permis une optimisation de son analyse tactique. Toutefois, le jeu tactique du *Méphisto 2S*, malgré ces améliorations, laisse encore à désirer comme nous le verrons dans la résolution des problèmes de mat. Cette faiblesse tactique relative est heureusement compensée par une solide force stratégique rendant les attaques difficiles. L'amélioration la plus importante concerne la phase finale de jeu qui constituait le point faible du *Méphisto 2*. D'énormes progrès ont été réalisés en ce domaine et le *Méphisto 2S*, sans être un foudre de guerre en finale se défend maintenant fort honorablement.

Nous avons opposé, comme à notre habitude, le *Méphisto 2S* au *Sensory Challenger 9* de Fidelity Electronics. Cette partie a été effectuée au niveau tournoi (quarante coups en deux heures), correspondant au niveau 6 de chacune des deux machines. Les blancs ont été attribués au *Méphisto 2S* par tirage au sort. Voici le déroulement de cette partie :

1	d4	Cf6	**28**	Rf3	Fxb2
2	c4	g6	**29**	Rg2	b5
3	Cf3	d5	**30**	Te2 + ?	Rf6
4	cxd5	Cxd5	**31**	Td2	Cf4 +
5	e4	Cb6	**32**	Rg3	b4
6	Ff4	Fg7	**33**	Td7 ?	Ch5 +
7	Cc3	Fg4	**34**	Rf3	Cg7
8	Cb5	Ca6	**35**	Tb7	Ta3 +
9	Dc1	Fxf3	**36**	Re2	b3
10	Fxc7 ?	Dd7 !	**37**	Rd3	Fa1
11	Fxb6	Fxg2	**38**	Tb6 + ?	Ce6
12	Cxa7	Fxf1	**39**	Rd2	b2
13	Txf1	De6 !	**40**	Rc2	Th3
14	Dc2	Dxb6	**41**	Rb1	Txh4
15	Cc8	Da5 +	**42**	Txb2	Th1 +
16	Re2	Cc7	**43**	Ra2	Fxb2
17	Cxe7	Rxe7	**44**	Rxb2	h5
18	e5	Ce6	**45**	Rc3	h4
19	Dc3 ?	Th8-d8	**46**	Rd3	h3
20	f4	Txd4	**47**	Re3	h2
21	Dxa5	Txa5	**48**	Rf3	Tg1
22	Td1	Cxf4 +	**49**	Re2	h1 = D
23	Re3	Txd1	**50**	Rd3	Tg3 +
24	Txd1	Fxe5	**51**	Rc4	De4 +
25	Td2	Txa2	**52**	Rb5	Tb3 +
26	h4	f5	**53**	Ra5	Da8 mat
27	Tf2	Cd5 +			

Après une phase d'ouverture équilibrée, les blancs commettent au 10e coup une erreur qui va leur coûter la partie. L'attaque du fou en C7 conduit à mettre rapidement ce fou et le cavalier B5 dans une position difficile dont ils ne se sortiront pas : perte de ces deux pièces dans les sept coups suivants. Cette situation déjà très difficile est encore aggravée au 19e coup par une attaque peu justifiée de la dame noire par la dame blanche. Cette attaque va permettre aux noirs d'accentuer leur pression par l'échange des dames alors qu'ils ont une forte prépondérance de pièces. Cela conduit rapidement à une situation désastreuse : un cavalier, un fou, et trois pions de moins chez les blancs au 29e coup. Quelques échecs inutiles des blancs ne redressent pas la position. Enfin, au 44e coup il ne reste plus aux blancs que le roi solitaire. Celui-ci va tenter d'empêcher la promotion d'un pion noir alors qu'il se trouve hors du carré de promotion et que la tour noire peut lui interdire de se rapprocher du pion.

Une bonne maîtrise des pions

Au terme de cette victoire relativement facile du *Sensory Challenger 9* sur le *Méphisto 2S*, rappelons tout d'abord qu'il n'est pas possible d'évaluer comparativement la force de deux ordinateurs d'échecs sur une seule partie. En effet, qui ne s'est pas fait battre au moins une fois par un adversaire nettement moins fort que lui ! L'intérêt de cette partie de démonstration est surtout de permettre d'analyser les réponses respectives à une position donnée. La défaite du *Méphisto 2S* face au *Sensory Challenger 9* provient surtout d'une relative faiblesse tactique qui lui donne une vision un peu courte parfois de la situation. Mais cette défaite ne doit absolument pas vous faire conclure que le programme est faible. Les parties que nous avons jouées à différents niveaux nous ont prouvé le contraire. Il est toujours difficile de battre le *Méphisto 2S* et une baisse de concentration conduit souvent à un retournement de situation, même en finale, car le programme possède une très bonne maîtrise des pions ainsi d'ailleurs que des cavaliers qui sont toujours aussi redoutables. Pour les problémistes, le *Méphisto 2S* ne se montre pas sous son meilleur jour. Les temps de recherche sont longs et l'absence de sous-promotion interdit certaines combinaisons.



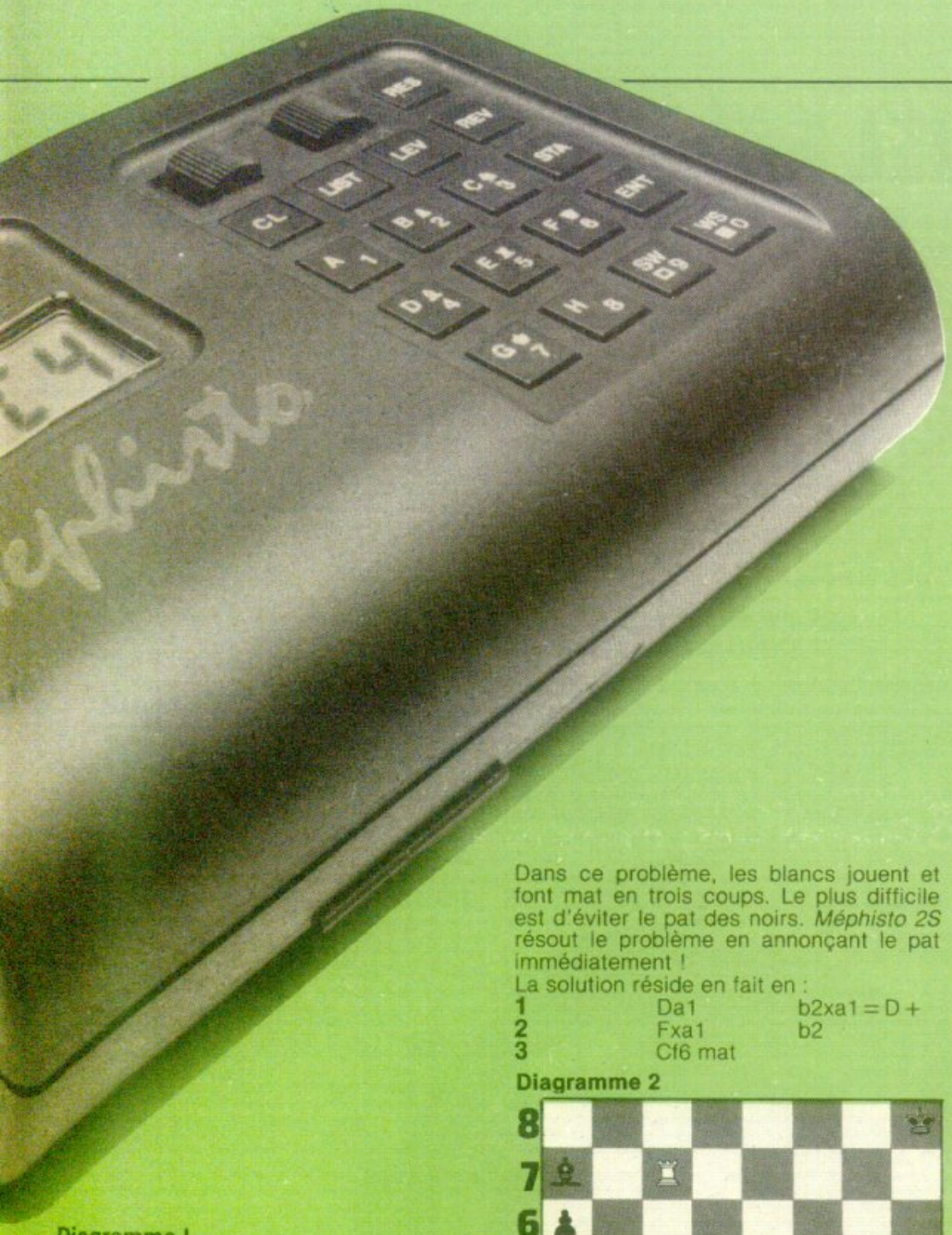


Diagramme I



Dans ce problème, les blancs jouent et font mat en trois coups. Le plus difficile est d'éviter le pat des noirs. *Méphisto 2S* résout le problème en annonçant le pat immédiatement !
La solution réside en fait en :

1	Da1	b2xa1 = D +
2	Fxa1	b2
3	Cf6 mat	

Diagramme 2



Ici les blancs doivent faire mat en quatre coups. *Méphisto 2S* donne la solution en seize minutes :

1	Txa2	Cb2
2	Txa3	Cb3
3	Txa6	fb6
4	Ta8 mat	

Diagramme 3



Méphisto 2S donne la solution de ce mat en cinq coups, quinze heures et quinze minutes :

1	b4	Tc5
2	b4xc5	a2
3	c6	Fc7
4	c6xb7	Fb8 (exemple)
5	b7xa8 = D mat	

Diagramme 4



Malgré une réflexion ayant duré cinquante-huit heures, *Méphisto 2S* n'a pas pu résoudre ce problème de mat en six coups. Il répond, en effet, g6xh7 conduisant ainsi à une partie nulle inéluctablement, alors que la solution est :

1	Fh6 +	Rg8
2	g7	Rf7
3	g8 = D +	Rxg8
4	Re6	Rh8
5	Rf7	e5
6	Rg7 mat	

Au total, malgré quelques points faibles, le *Méphisto 2S* a réalisé des progrès importants par rapport à son prédécesseur, *Méphisto 2*. Il constitue un appareil compétitif, performant et d'esthétique agréable ; il sera, même pour de forts joueurs, un adversaire à la hauteur. Son prix est de 2 400 F.

Jacques Harbonn

DIS-MOI QUEL EST TON STANDARD ?

Roissy, 8 heures du matin. Le sourire épanoui, vous quittez l'aérogare avec sous le bras, la super console «Matari» que vous venez de passer sans encombre sous le nez d'un douanier peu combatif. Achetée chez un «discounter» fou de New York dans un pays où la T.V.A. ne fait pas recette, l'affaire est belle. Trop belle !

Bien sûr, vous n'avez pas beaucoup dormi dans l'avion, mais la tentation est là. Une notice en anglais, pas de problème ! Le câble d'antenne est différent, c'est plus ennuyeux, enfin un câble cela se change. Un jack, un rouleau d'adhésif, voilà votre console « européanisée ». Enfin presque ! Il reste le problème de l'alimentation (110 V) et de la prise (standard américain).

Bravo ! Vous avez déniché le transformateur adéquat et un adaptateur pour la prise, il ne vous reste plus qu'à régler le téléviseur pour enfin jouir de votre acquisition après une telle débauche d'efforts.

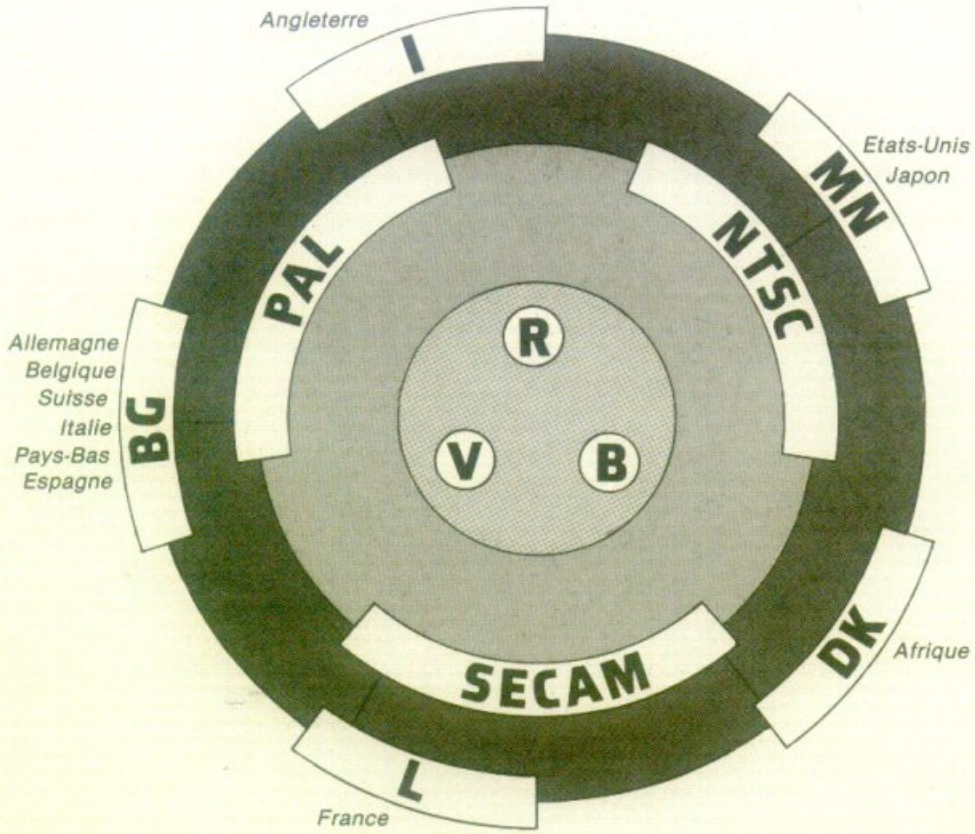
Las ! vous avez cherché sur tous les canaux même les plus improbables, sans jamais voir apparaître la moindre image. Vous venez de faire l'amère expérience de l'incompatibilité des standards de télévision couleur. Ce problème affecte chaque année un certain nombre de Français qui ont l'occasion de rapporter des produits de l'étranger, qu'ils y soient moins chers ou bien non encore disponibles dans notre pays.

INCOMPATIBILITE D'HUMEUR

Nous l'avons vu plus haut, un certain nombre de difficultés d'adaptation se résolvent facilement. Il en va ainsi des différentes prises (antennes, secteur) ou des différences de voltage. Un problème est lui, par contre insoluble, à moins d'investir des sommes importantes dans un téléviseur multistandard — c'est l'incompatibilité des images TV entre les différents pays.

Une console de jeu, un micro-ordinateur ont besoin d'un écran pour s'exprimer. Il est donc important de savoir quel type de signal sort de l'appareil que vous désirez vous procurer, pour savoir si votre téléviseur est à même de le passer.

Sur le schéma, vous pouvez remarquer qu'il y a trois niveaux de sorties possibles, symbolisés par trois cercles concentriques. Le plus extérieur correspond aux sorties « Antenne », quelquefois appelées « HF ». Il intéresse la plupart des consoles de jeu. Le cercle intermédiaire correspond aux sorties « Vidéo » **SECAM/PAL/NTSC.** Il intéresse micro-ordinateurs et magnétoscopes. Le cercle central correspond aux sorties RVB, soit



rouge/vert/bleu (RGB dans les notices anglaises). Il intéresse presque exclusivement les ordinateurs.

Y A-T-IL UNE SORTIE VIDEO ?

Si l'appareil a une sortie RVB, peu de problèmes. Vous constatez sur le schéma que c'est la seule partie commune à tous les pays. Vous pouvez connecter l'appareil, quel que soit son pays d'origne, si votre téléviseur est muni d'une prise péritélévision.

Si l'appareil n'a pas de sortie RVB, a-t-il une sortie vidéo ? En cas de réponse positive, quel standard vidéo ?

Vidéo Secam, c'est parfait. Malheureusement, c'est extrêmement rare.

Vidéo Pal, il vous faut absolument un appareil bi-standard, **PAL/SECAM.**

Vidéo NTSC, cela se complique car il vous faut absolument un appareil multistandard et si les appareils bistandards sont désormais à peine plus onéreux que les postes simples, les multistandards sont encore chers, d'autant plus qu'ils doivent accepter un **NTSC** particulier, le **NTSC 3,58.** Le **NTSC 4,43,** plus courant en Europe, n'est pas suffisant.

Dernière remarque, mais essentielle, un moniteur acceptera automatiquement un signal vidéo, mais en cas d'utilisation d'un téléviseur, quel que soit le standard il devra *obligatoirement* être muni d'une prise *péritel.*

Si l'appareil ne possède qu'une sortie « Antenne » ou « HF », vous n'êtes pas au bout de vos peines. D'abord, la qualité de l'image est moins bonne. Faites transformer votre console de jeu avec une sortie RVB et vous verrez de quoi je veux parler. Ensuite, au problème des différents standards couleurs, s'ajoutent celui des différentes normes de diffusion de chaque pays. Si vous regardez de nouveau le schéma, vous constaterez que, bien que la Belgique et l'Angleterre aient adopté le standard **PAL,** une console de jeu achetée chez l'un, ne fonctionnera pas chez l'autre et vice-versa. Il est donc nécessaire, au cas où l'appareil ne possède qu'une sortie « Antenne », de prendre une précaution supplémentaire et de vérifier que votre téléviseur possède la norme de transmission du pays où vous achetez.

Exemple : vous possédez un téléviseur **PAL/SECAM,** il paraît sans risque d'acheter une console de jeu en Angleterre, et pourtant nombre de téléviseurs **PAL/SECAM** ne possèdent que la norme **BG** usitée en Allemagne, Belgique, etc.

Le schéma vous donne les normes et les standards des pays dans lequel vous avez le plus de chance d'acheter ce genre de matériel.

CASSETTES COMMUNES A TOUTE L'EUROPE

En ce qui concerne les cassettes, tout est beaucoup plus clair. Contrairement à la vidéo-cassette où il existe des cassettes en **SECAM,** en **PAL** et en **NTSC,** les cassettes de jeu vidéo sont produites soit pour le **NTSC** soit pour le **PAL/SECAM.** La production est le plus souvent commune pour toute l'Europe. Ainsi, une cassette achetée à Bruxelles fonctionne à Paris, une cassette acheté à Paris est bonne à Londres.

Mais bien sûr, comme toute règle, celle-ci a des exceptions. Donc, méfiez-vous quand même ! *Cross Force* et *China Syndrome* compatibles avec le VCS d'Atari ont dû être fabriquées spécialement en **SECAM,** la version **PAL** ne marchant pas en France. Un petit point de repère, les cassettes ayant le plus de chance de présenter un problème sur Atari sont celles qui utilisent le contacteur BW/couleur.

Les cassettes pour le marché américain sont elles incompatibles, ceci tenant plus aux différences sur le nombre de lignes (525-625) qu'au codage couleur proprement dit.



Philippe GIUDICELLI

Une réplique californienne aux pratiques orientales...

Une autre série de jeux, préférée par les spécialistes du système D propose, au choix, de sauver les occupants d'un immeuble en flamme, de transporter des fruits d'une rive à l'autre d'un fleuve infesté de requins, ou de recueillir des parachutistes avant qu'ils ne soient dévorés par les requins.

DOCTEUR PAC-MAN

Très vite, les joueurs éprouvent le besoin de s'améliorer et de confronter leurs scores avec ceux de leurs proches. Quand les bonnes volontés de la famille et du cercle des plus proches amis sont épuisées, ils ont recours aux petites annonces pour trouver des adversaires à leur mesure. C'est tout naturellement qu'ils fondent un club dès qu'ils sont assez nombreux. Le regroupement se fera autour d'un type de console ou d'un micro-ordinateur, plus rarement autour d'un unique jeu (le *Pac-Man* constitue sans doute une exception de poids). Les plus habiles parviendront à se faire sponsoriser par une marque qui leur créera des facilités pour organiser des championnats, leur prêtera des lots de cassettes ou dotera leurs concours de différents prix.

D'autres joueurs se contenteront de participer aux nombreux concours, organisés par les fabricants de jeux vidéo pour promouvoir leurs produits. Les grandes surfaces sont fréquemment associées à des opérations de ce type.

C'est ainsi que Gérard Kieffer, médecin à Strasbourg, est devenu champion de France senior de *Pac-Man*. Ce passionné de glouton de trente-sept ans avoue ne se consacrer aux jeux vidéo que pendant les vacances et ne pas être devenu esclave de sa machine. Il n'en reste pas moins que sa performance lui a demandé plusieurs mois d'entraînement à raison de trois heures par jour. Dans la catégorie des juniors, c'est un garçon de treize ans qui a été couronné. Ce lycéen d'Aubervilliers a remporté le titre avec 13 262 points.

Ils étaient 50 000 candidats inscrits au concours *Pac-Man*, rien que pour la France et pour les 300 tournois organisés sur le territoire national. Mais ils étaient 150 000 candidats à travers le monde entier, dans 18 pays, autant dire une armée de passionnés, une armada d'inconditionnels prêts à tout pour dévorer plus de proies que les voisins.

Mais on ne devient pas champion du premier coup. Un néophyte a autant de chance avec *Defender* qu'il en aurait en se mettant aux commandes d'un Mirage 2000. Dans les jeux électroniques, il n'y a pas de génération spontanée. Pour devenir un champion, il faut beaucoup s'entraîner et passer des dizaines, voire des centaines d'heures devant l'écran. Il n'y a pas de règle générale, mais cependant, on constate chez les enfants et chez les adolescents une aptitude plus grande que chez les adultes à saisir les éléments de base des jeux électroniques. Les plus jeunes iront directement à la machine pour se familiariser avec les commandes et la maniabilité du jeu. Les adultes préféreront lire attentivement le mode d'emploi avant de se lancer dans la bagarre.

ACHETER UNE TRES BELLE VOITURE

Pour atteintre plusieurs milliers de points sur *Defender* en deux minutes, il faut déjà être un « athlète » des videogames.

Seuls les super-joueurs, qui ne se trouvent que dans les arcades les plus prestigieuses, peuvent atteindre le score de 500 000 points.

C'est pourquoi, quand le jeune Steve Juraszeck, de Boston (USA), atteignit le score de 15 963 100 points après 16 h 34 mn de lutte acharnée, on commença à s'intéresser à lui de très près.

Juraszeck faisait partie d'une bande, fanatique des flippers. Il secoua sa première machine à l'âge de dix ans, tandis que les jeux électroniques étaient encore en gestation. Aujourd'hui, il dit en souriant qu'avec tout l'argent donné aux machines, il aurait pu acheter une très belle voiture.

Puis, vint le temps des jeux d'arcade. Il s'initia au *Defender* en juin. En août, c'était déjà un excellent joueur. Le jour où il établit son record, il se maintint en forme en avalant des morceaux de pizza que des admiratrices lui mettaient dans la bouche, et ne prenait le temps ni de dormir, ni d'aller aux lavabos.

Tout au long de son exploit, sa mère veillait attentivement sur lui. Elle confia plus tard à un spectateur qu'elle souhaitait qu'il mît autant d'ardeur à faire ses devoirs.

Mais tout le monde ne vouait pas au jeune héros une admiration sans limite. Nombreux sont ceux qui demandèrent à quoi servait toute cette mise en scène.

UN SACRE BRUIT DE FERRAILLE

A ces sceptiques, on pourrait répondre que l'esprit de compétition justifie assez une telle entreprise. Mais les exploitants de salles de jeux ont dans leurs poches une réponse plus convaincante : elle se résume à un bruit de ferraille, le bruit de ferraille que font les 25 millions de « quarters » (les pièces de 25 cents, soit un quart de dollar) qui tombent chaque année dans les caisses des jeux d'arcades. Et encore ce n'est là qu'une estimation !

Une autre application immédiate de l'expérience fut l'idée d'un restaurateur ingénieux, un marchand de pizzas. Il fit installer des jeux vidéo dans son restaurant et en quelques semaines, tripla son chiffre d'affaires. L'histoire ne le dit pas, mais on espère qu'il invita Steve Juraszeck à venir en déguster quelques-unes.

Mais les restaurants ne sont pas les seules places investies par le démon du jeu. Malgré le prix élevé des jeux d'arcades (certains atteignent 3 500 dollars), les seuls acquéreurs ne sont pas les exploitants de salles. Ainsi, deux dentistes de Manhattan, Phil Pierce et Jeanet Tejoda, ont commandé un *Space Invaders* pour leur salle d'attente...

On en trouve aussi dans des endroits inattendus : un YMCA du Michigan, une église baptiste en Floride, à Yale University. A Fort Elustis, l'armée utilise un *« Battle Zone »* pour l'entraînement stratégique.

SAUTER SON DEJEUNER

L'an dernier, Dun et Bradstreet, les éditeurs du plus célèbre répertoire du monde des affaires, ont tenu une conférence pour 120 de leurs dirigeants à l'hôtel Hilton de New York. A leur disposition était mise, en plus d'une bibliothèque et d'un bar, une collection de 33 jeux vidéo.

Malgré les dénégations des organisateurs, il paraît que tous ces respectables hommes d'affaires en costume trois pièces rayés ont passé plus de temps devant les écrans que dans les salles de conférence. A Washington, au centre de « l'Enfant Plaza », on voit des messieurs, tout aussi sérieux que les précédents, agglutinés devant les machines, qui laissent refroidir leurs cafés dans des gobelets de plastique. Il y en a toute la journée dans cet endroit, ouvert de 7 h du matin à 19 h. Il faut dire que l'Enfant Plaza est bien situé, puisqu'à proximité immédiate de 5 agences gouvernementales parmi les plus importantes. L'affaire prend de telles proportions que les enfants se sont plaints de ne pas trouver une seule machine libre en sortant de l'école. On frôle l'incident administratif !

L'opinion de Tom MacAuliffe, trente-trois ans, vice-président de la chaîne de magasins 51 à qui appartient l'arcade, en vaut une autre, quand il déclare que « les gens travaillant dans les bureaux ont davantage besoin de se défouler que les autres personnes ».

SI MA FEMME LE SAVAIT...

Les vrais mordus ne s'arrêtent jamais. Myron, qui bat tous les records au *Centipede*, est redouté par tous les autres joueurs de l'arcade. Il saute toujours son déjeuner, mais si on en croit la rumeur publique persistante, il ne dépense jamais plus de 75 cents (5 francs) pour toute la pause.

A New York, c'est un cadre bancaire, Garry Simon, qui se lamente : « Les jeux vidéo sont pires que la drogue, nous nous retrouvons tous ici après le bureau, toujours les mêmes. J'ai essayé de ne plus revenir, j'ai essayé de me désintoxiquer, mais il n'y a rien à faire. »

Dans la même arcade, un homme qui se cache sous un imperméable trempé, refuse de donner son nom. « Si ma femme le savait... » Ce monsieur n'est pas un agent secret, mais un avocat connu de Manhattan.

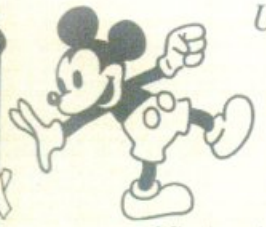
Faut-il voir dans ce défoulement généralisé une action bénéfique ? Une réplique californienne aux pratiques de relaxation orientales ?

Il ne semble pas que la relaxa-

(Suite p. 72)



Mickey et Donald© chez JI 21



Un grand dessin animé en jeu de poche

LES FABULEUX personnages de Walt Disney héros d'une nouvelle aventure... dont vous êtes l'acteur principal. Mickey, Donald, Dingo et Minnie, chacun dans leur rôle : Mickey débrouillard et serviable, Donald bien brave et un peu borné, Dingo gentil, mais un peu paresseux. A vous de jouer avec eux et d'arrêter l'incendie infernal d'un grand building (on a déjà vu ça quelque part...) avec cette équipe de sympathiques bénévoles. Un baiser de la charmante Minnie récompensera Mickey - si vous l'avez bien secondé - et vous par la même occasion !

L'animation des personnages est prodigieuse de vérité, les péripéties sont hilarantes : la tête de Donald quand il se balance sur la hampe du drapeau, l'air pimbêche de Minnie, tout est là...

Le spectacle et l'humour... sans méchanceté

Mickey et Donald est un superbe exemple de la génération actuelle des Jeux JI 21 : un dessin animé qui suit la cadence que vous lui imposez, et qui vous pose de sacrés problèmes... mais passionnants à résoudre.

Des jeux spectacles, qui rappellent par leur thème des films récents... ou célèbres : le scénario de Donkey Kong, l'énorme gorille qui a enlevé une charmante jeune femme est transparent...

Mais aussi des jeux sympathiques, où il s'agit d'aider un sauveteur, de rendre service, d'exécuter une prouesse, sans que cela soit au détriment des autres. Aucune méchanceté agressive, dans cette sélection JI 21, qu'il s'agisse de thèmes de sauvetage, de recherche, d'aventure, ou de protection.

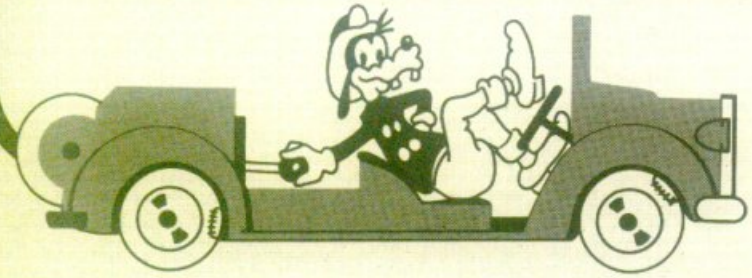
Audiovisuel et humour y font bon ménage, depuis les requins rigolards du « parachute », jusqu'à l'air dégoûté de « Snoopy » qui va se coucher quand il rate une balle. Le son ici, renforce l'image : guillerettes quand vous réussissez, les notes électroniques deviennent sarcastiques lorsque vous perdez.

Et les grands classiques

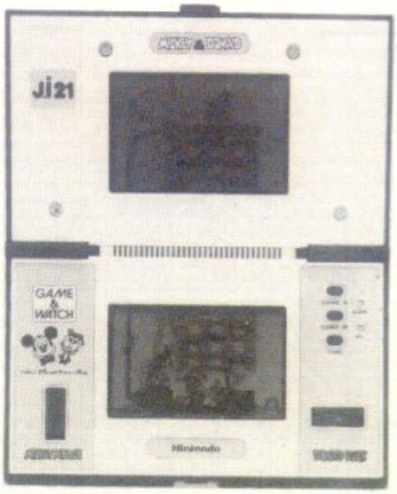
Si actuellement les jeux JI 21 en sont à la commande quadridirectionnelle et au double écran, le succès des grands classiques ne se dément pas : Parachute, Pieuvre, Snoopy, Mickey, Popeye, Fort Apache, Pont des Tortues...

Tous contribuent encore à associer à JI 21 l'image de ces jeux d'attente ou de voyage, avec leurs deux boutons de commande, leur écran, et bien sûr, leur montre réveil.

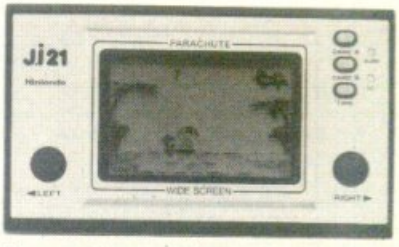
En attendant de nouvelles surprises dans les loisirs électroniques, JI 21 tient son pari : un nouveau jeu audiovisuel sympathique, format poche, toutes les six semaines. Disons-le tout de suite : le prochain s'appelle « Green-House ».



© Walt Disney Productions



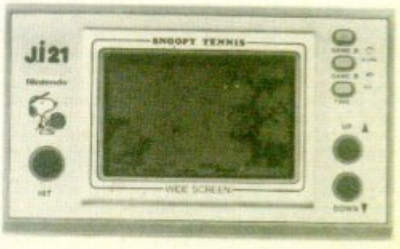
Mickey et Donald : *Mickey, Donald et Dingo luttent contre l'incendie d'un grand immeuble. Mais quand Dingo oublie de pomper, ça sent le roussi pour Donald... Un jeu où il est possible de faire de super scores.*



Le parachute : *les parachutistes sortent de l'hélicoptère au-dessus d'une mer infestée de requins. Soyez rapides pour les sauver avec le canot.*



La pieuvre : *les scaphandriers vont récupérer le trésor englouti dans l'épave. Mais la pieuvre guette avec ses tentacules. Vite, au canot !*



Snoopy : *Snoopy joue au tennis contre ses deux petits camarades. Mauvais perdant, il se couche dès qu'il rate une balle... mais reprend le jeu juste après...*

tion soit à l'ordre du jour, comme me dit cet autre joueur : « C'est terrible quand je sors de cet endroit. J'ai sauvé plusieurs fois la terre des horribles envahisseurs de l'espace et personne ne fait attention à moi. Un jour, je retournerai mes lasers sur l'espèce humaine »...

DES JEUX... AVIDES DE SANG

Il est vrai qu'en regardant autour de moi, j'ai plutôt l'impression de voir des gens nerveux que des individus totalement relaxés. Pourtant, certains puisent dans les jeux électroniques des ressources qu'ils ne trouvent pas ailleurs. C'est le cas du producteur Frank Marshall qui pense que les jeux vidéo sont le meilleur moyen de se déconnecter du stress de la vie professionnelle harassante qu'il mène.

« Quand vous vous préoccupez d'un film, votre taux d'adrénaline est très élevé, et ces jeux parviennent à vous en décharger rapidement. » Pendant la préparation des « Aventuriers de l'arche perdue » il avait une machine *Astéroïds* sur laquelle il passait ses nerfs... Avec un succès professionnel qui ne s'en n'est pas ressenti, à en voir les résultats du film. Maintenant, il y a aussi un *Defender,* un *Missile Command* et un *Donkey Kong* dans les vastes bureaux qu'il partage avec le producteur Kathleen Kennedy et Steven Spielberg, qui avoue être, lui aussi, un inconditionnel des jeux vidéo.

Les femmes sont, dans l'ensemble, plus circonspectes à l'égard des jeux électroniques. Elles disent à qui veut l'entendre qu'elles sont trop sensibles pour pouvoir apprécier des jeux si avides de sang. Ce à quoi les hommes répliquent que la lutte est présente autant dans la vie réelle que dans les scénarios de jeux d'arcades. Mais très vite, tout le monde s'emballe et le débat n'a plus grand chose à voir avec les jeux vidéo.

CAUSES DE DIVORCE

Il paraît cependant que les femmes jouent beaucoup au *Pac-Man.* Le caractère vorace du très célèbre glouton suffit-il à l'expliquer ? Lucy Hopkins, qui dirige un salon de coiffure en Californie, est une inconditionnelle de *Pac-Man.* Mais, quand elle a découvert qu'elle laissait chaque jour 5 dollars dans la machine, elle a décidé d'acheter un appareil et l'a installé dans son salon de coiffure. « Mais ce n'était pas une excellente idée, avoue-t-elle, pleine de regrets, car depuis ce jour-là, je me précipite sur *Pac-Man* dès que je ne suis pas occupée. Mes affaires s'en ressentent et mes employées dépensent tous leurs pourboires dans le jeu ».

Dans certains cas, la passion des jeux électroniques trouble non seulement le travail (mais on l'a vu, c'est rare) mais aussi les relations conjugales. Quand, dans un couple, les relations sont distantes et que les jeux vidéo débarquent dans la famille pour accaparer l'un des conjoints, on risque une dégradation rapide. A Chicago, un commerçant raconte que les maris délaissés se ruent sur les jeux électroniques pour compenser leur solitude. Mais leurs épouses, voyant cela, les laissent complètement tomber. Alors, ils reviennent acheter des jeux pour se consoler d'avoir été définitivement abandonnés. « Mais n'en déduisez surtout pas que les jeux électroniques sont des causes de divorce, ce serait mauvais pour moi », s'empresse-t-il d'ajouter.

Le débat est ouvert sur l'individualisme des jeux vidéo ou au contraire son caractère convivial. Certains joueurs se complaisent dans la solitude et passent du Walkman au jeu vidéo par crainte de communiquer. Mais n'agiraient-ils pas ainsi même s'ils ne jouaient pas ? Au contraire, ceux qui prétendent que les jeux électroniques développent les contacts humains ne doivent pas ignorer que la plupart de ceux-ci ne sont pas vraiment conçus pour plusieurs joueurs simultanés (chacun, à son tour, joue une partie différente. Les joueurs d'échecs sont partagés sur l'attitude à avoir vis-à-vis des partenaires-ordinateurs. Ils sont encore nombreux à préférer affronter un adversaire de chair et de sang. « Pour vaincre quelqu'un et non triompher de circuits », nous dit Philippe T., un passionné des échecs qui s'est toujours refusé à livrer bataille contre une machine. « Parce que les ordinateurs ne sont pas assez puissants », renchérit un de ses partenaires.

QUAND LES INDIENS ATTAQUENT

A l'inverse, Daniel G., trente ans, inconditionnel de l'ordinateur d'échecs, affirme ne plus pouvoir se passer de son computer. « C'est d'autant plus pratique que je peux commencer la partie quand j'en ai envie, que ce soit au milieu de la nuit, entre deux films sur mon magnétoscope ou en plein repas. D'autre part, je n'ai pas à chercher un partenaire. Je peux réfléchir le temps qu'il faut et interrompre la partie quand bon me semble pour la reprendre plus tard «. Il ajoute aussi que les jeux d'échecs électroniques se perfectionnent très vite et que certains sont évolutifs, c'est-à-dire qu'il suffit de changer une cartouche, quand on est devenu aussi fort que l'ordinateur, pour passer à des niveaux de jeu supérieurs. « Mais, le plus important, à mes yeux, conclut-il malicieusement, c'est que, quand il gagne, je n'ai pas à supporter ses roulements de mécanique et ses cris de victoire, je n'ai qu'à le débrancher... »

Aux dernières nouvelles, la folie des jeux électroniques gagnerait aussi les salles de cinéma. Côté écran, bien sûr, avec E.T., les Aventuriers de l'arche perdue, la Guerre des étoiles et Tron, mais aussi côté spectateurs, si l'on en croit les bruits suspects entendus au cours des projections. Il y a toujours quelqu'un dans la salle pour actionner son mini-jeu au moment où les Indiens attaquent ou pendant les scènes de baisers.

JOUER AUX HEURES DE BUREAU

L'entreprise, elle-même, n'est pas épargnée, comme cette grande société française de matériel électronique où les cadres prennent à peine le temps de déjeuner pour pouvoir jouer sur leurs terminaux. Ceux-ci sont reliés à l'ordinateur central de l'entreprise qui sert habituellement à effectuer des opérations de gestion ou de la programmation. Et pourtant, on voit apparaître sur l'écran de contrôle le mot GAMES qui couvre la majeure partie du traitement entre midi et deux heures. Mais, ce qui inquiète le plus les dirigeants de cette société, c'est que le mot magique ne s'efface jamais vraiment de l'écran de contrôle, ce qui signifie... que même pendant les heures de bureau il y en a qui ont le toupet de jouer, au nez et à la barbe de tout le monde !

Dans un groupe bancaire, on est allé encore plus loin, puisqu'en fin d'année un concours interne réunit les meilleurs cadres commerciaux. Ces employés modèles seront tous récompensés, bien entendu. Mais ils ne recevront pas tous les mêmes cadeaux, car... c'est leur habileté qui le décidera ! Réunis dans le salon d'honneur du groupe, ils vont se livrer pendant tout un après-midi à des joutes sur jeux électroniques pour se départager...

Alors Jean-Pierre M. me confie :« Il est très important d'être un bon cadre, mais ça ne suffit pas. Si je veux partir sous les cocotiers avec ma femme, cet hiver, je dois être maître de l'espace. C'est pour cela que je m'entraîne chaque jour sur ma console depuis trois mois ! »

Olivier CHAZOULE

"Je retournerai mes lasers sur l'espèce humaine"



VIDEO GENIE 1 : des scenarios captivants

Le *Vidéo Génie 1* n'a plus besoin de faire ses preuves : ce micro-ordinateur noir et blanc le plus vendu au monde avec le *TRS 80* de Tandy (les deux appareils sont totalement compatibles), dispose de la seconde bibliothèque de logiciels — ce qui le situe, dans ce domaine, au deuxième rang, après Apple.

Pour jouer, nul besoin de périphérique : le *VGS* possède un magnétophone incorporé — malheureusement assez peu pratique, car pour entrer certains logiciels tels que les jeux *Big-Five*, il faut se livrer à un véritable exercice de patience, lié aux niveaux d'enregistrement différents. Il se relie simplement à un moniteur ou à un banal poste T.V. (prise U.H.F.). Branchement très simple, recherche du canal sur le téléviseur très rapide : l'image noire et blanche est nette, presque irréprochable ; vous voilà prêt à jouer ! Ne cherchez pas les manettes de jeu ; seul le *TRS 80* en possède et vous devrez ici vous contenter du clavier.

L'absence de couleurs pourrait, a priori, en rebuter plus d'un. Or, le graphisme de certains jeux nous a parfois stupéfié — graphisme lié à des scénarios souvent captivants. Les logiciels *Big-Five*, qui présentent un grand nombre de jeux de l'espace, sont à cet égard passionnants. D'autre part, les amateurs de musique pourront transformer leur *VGS*, qui possède un haut-parleur incorporé, en orgue électronique.

Le *VGS* est, il est vrai, plus destiné à la programmation qu'au jeu. Son langage Basic très complet, lié à une mémoire de 16 Ko, permet de le programmer très facilement (vous pourrez également utiliser le langage Assembleur). Mais l'absence de couleurs — qui fausse, au départ, la comparaison avec d'autres ordinateurs de jeux considérés, à bon droit, comme plus évolués — ne doit pas faire oublier la grande quantité de logiciels, un peu simples, mais distrayants, peu chers et en français, qui existent actuellement. La demande sans cesse croissante notée par certains distributeurs (tel Sideg) laisse présager une évolution dans le sens de la qualité et de la quantité. De plus, Vidéo Génie comme Tandy, qui a arrêté la production du *TRS 80* en décembre 82, vont très bientôt proposer du matériel couleur, avec un graphisme encore amélioré et de multiples possibilités de jeux. Une bonne bibliothèque de logiciels, la couleur, des capacités accrues... une affaire à suivre !

Importateur : EGS ; 68, rue Ledru-Rollin, 75012 Paris. Tél. : 345.25.92.

*• **Nous avons aimé :***
— sa facilité d'emploi
— sa bibliothèque de logiciels.

*• **Nous avons regretté :***
— son prix
— l'absence de couleurs
— sa difficulté de chargement.

ATARI 400 : créateurs, à vos claviers !

Arrivé depuis peu sur le marché français, l'ordinateur *Atari 400* présente des caractéristiques originales quant au son et à l'animation graphique, ce qui ne peut qu'éveiller l'intérêt du passionné de jeu.

Sur ce micro-ordinateur, trois « chips » (voir lexique) spécialisés déchargent le processeur central (6 502) d'un certain nombre de tâches : Antic gère l'écran et contrôle le GTIA-celui-ci étant responsable des couleurs (256 en Pal), des players/missibles et de la détection des collisions. Pokey génère les sons, les nombres aléatoires et gère les entrées et sorties. Le constructeur a prévu une limitation à 16 Ko de la Ram disponible. Il est possible (cela est très courant aux Etats-Unis) de la porter à 48 et même à 64 Ko. Mais attention ! Cette modification annulera certainement la garantie.

Le clavier, plat, n'est pas aussi rapide qu'un clavier type « machine à écrire », mais les touches sont alvéolées et un bip sonore retentit à chaque frappe. Il permet, en outre, vingt-quatre lignes de quarante caractères, majuscules, minuscules ou graphiques. Ces caractères peuvent d'ailleurs être changés en alphabet chinois, grec ou pavé graphique.

Le synthétiseur est constitué de quatre générateurs de son sur quatre octaves. L'accès à la tonalité, la durée et la distorsion sont aisés en Basic. L'enveloppe (qui est responsable du timbre n'est programmable qu'en Assembleur).

L'interface pour les manettes de jeux est incorporée. On peut y connecter les manettes, molettes et claviers du *VCS*. Ces « entrées manettes » permettent également la connection avec toutes sortes de capteurs ou la commande de périphériques (imprimante...). La standardisation du port « Joystick » (plus de quinze millions de machines diverses utilisent ce port) permet la multiplication des accessoires (nouvelles manettes, track-ball...

Aux Etats-Unis, les *Atari 400* se vendent à une cadence de plus de cinquante mille par mois. La bibliothèque de logiciels est impressionnante, mais les programmes sont encore rares en France, sauf dans les boutiques spécialisées en import. Sont disponibles actuellement tous les grands jeux d'arcades de *« Pac-man »* à *« Qix »*, en passant par *« Defender »*, *« Zaxxon »*, *« Galaxian »*, *« Dig Dug »* ou *« Frogger »*. Sont disponibles également les simulations, telles *« Star Raiders »* (une guerre des étoiles), *« Submarine Commander »* (un affrontement en Méditerranée) ou des wargames comme le célèbre *« Eastern Front »*.

En dehors des jeux, cet ordinateur permet l'apprentissage de la programmation avec le langage Pilot pour les petits, trois Basic dont un de Microsoft, un éditeur Assembleur ou encore Forth : deux langages difficiles, mais indispensables pour ceux qui voudront créer des programmes... de jeux ! Un vaste programme APX est d'ailleurs lancé par Atari pour recueillir et distribuer les programmes réalisés par des particuliers.

Atari : 9-11, rue Georges-Enesco - 94000 Créteil. Tél. : 377.12.63.



*• **Nous avons aimé :***
— le catalogue de jeux
— les possibilités graphiques et sonores

*• **Nous avons regretté :***
— le clavier

11 CERVEAUX AU TILTOSCOPE

	ZX 81	VIDEO GENIE I	VICTOR II HR	ATOM	DRAGON 32	ATARI 400	ORIC 1	PHC - 25	VIC 20	TI 99/4A	TO 7
PRIX	670 F	3 800 F	5 500 F	2 450 F	3 000 F	3 800 F	1 495 F	2 150 F	2 500 F	2 500 F	3 600 F
MEMOIRE MORTE	8 Ko	12 Ko	4 Ko	8 Ko	32 Ko	10 Ko	16 Ko	28 Ko	20 Ko	26 Ko	6 Ko
MEMOIRE VIVE	1 Ko	16 Ko	48 Ko	6 Ko	32 Ko	16 Ko	16 Ko	16 Ko + 6 Ko (Vidéo)	3,5 Ko	16 Ko	22 Ko
VITESSE	★	★	★★★	★★★	★★★	★★	★★	★	★★	★	★★
DEFINITION GRAPHIQUE	44 x 64	128 x 48	241 x 231	256 x 192	256 x 192	320 x 192	200 x 240	256 x 192	160 x 152	256 x 192	320 x 200
SON	non	oui	oui	oui	oui	oui	oui	non	oui	oui	oui
MAJUSCULES/ MINUSCULES	non	oui	oui	non	non	oui	oui	oui	oui	oui	oui
COULEUR	non	non	oui	non	oui	oui	oui	oui	oui	oui	oui
CONNECTION T.V.	Antenne	Antenne	Peritel	Antenne	Peritel + Antenne	Peritel	Peritel	Peritel + Antenne	Antenne	Peritel	Peritel
PRISE EN MAIN	★★	★★	★★★	★	★★★	★★★	★★★	★★	★	★★★	★★★
PRESENTATION	★★	★★	★★	★★	★★★	★★★	★★	★★	★★	★★★	★★★
PRISE MANETTES DE JEUX	non	non	oui	non	oui	oui	non	non	oui	oui	non
MAGNETOPHONE INCORPORE	non	oui	oui	non	non	non	non	non	non	non	non
DISQUETTE	non	oui	non	oui	oui	oui	en cours	non	oui	oui	oui
ENTREE CARTOUCHE	non	non	non	non	oui	oui	non	non	oui	oui	oui
CRAYON OPTIQUE	possible	possible	possible	possible	possible	possible	possible	possible	possible	possible	intégré
DIFFUSION	★★★	★★★	★★	★	★★★	★★★	★★★	★	★★	★★	★
NOMBRE DE LOGICIELS	★★★	★★★	★★	★★	★★★	★★★	en cours	★★	★★★	★★	★
MANUEL	★★★	★★	★★	★★	★★★	★★	★★★	★	★★★	★★★	★★
BIBLIOGRAPHIE	★★★	★★	★	★★	En cours	En cours	En cours	En cours	★★★	★★	★
EXTENSION MEMOIRE	64 Ko	48 Ko	non	29 Ko	64 Ko	64 Ko	existe modèle 64 Ko	non	16 Ko	48 Ko	38 Ko
FIABILITE CASSETTE (K-7)	*	*	★★★	★	★★★	★★★	non testé	★★★	★★	★★★	★★★

11 ORDINATEURS

TOUS LES PROGRAMMES DE JEUX DISPONIBLES

CR = Cartouche
CS = Cassette
DS = Disquette

VIC 20 COMMODORE

CLASSIQUES

Super Splot	CR 200 F
Draw-Pocker	CR 250 F
Pocker	CR 250 F
Sargon II Chess	CR 250 F

ADRESSE

Alien	CR 200 F
Avengers	CR 200 F
Road Race	CR 250 F
Jupiter Lander	CR 250 F
Star Battle	CR 250 F
Jelly Monsters	CR 250 F
Radar Rat Race	CR 250 F
Trap-Seawolf-Bounce Out	CS 300 F
Race	CS 180 F
Blitz	CS 180 F
Alien Blitz	CS 195 F
The Alien	CS 250 F
Amok	CS 195 F
3-D Maze	CS 195 F
Invader Fall	CS 195 F
Star Wars	CS 195 F
Kosmic Kamikaze	CS 195 F
Amazing	CS 195 F
Sky Math	CS 165 F
Supermangman	CS 195 F
Viterm A	CS 195 F
Panic	CS 150 F
Asteroides	CS 150 F
Cosmiards	CS 150 F
Worms Of War	CS 150 F

AVENTURE

The Count	CR 250 F
Adventure Land	CR 250 F
Pirate Cove	CR 250 F
Mission	CR 250 F
Voodoo Castle	CR 250 F

DIVERS

Cursor 26	CS 150 F
Piper	CS 280 F
Type-A-Tone	CS 180 F

DRAGON 32

CLASSIQUES

Cyrrus Chess	CS de 150 à 250 F
Flipper (Othello)	CS de 150 à 250 F

ADRESSE

Astrolabe	CS de 150 à 250 F
Berzerk	CR 350 F
Cave Hunter	CR 350 F
Centripède	CS de 150 à 250 F
Defense	CS de 150 à 250 F
Frog	CS de 150 à 250 F
Ghost Attack	CR 350 F
Golf	CS de 150 à 250 F
Invader Revenge	CS de 150 à 250 F
Invasion Cosmique	CR 350 F
King Kong	CS de 150 à 250 F
Maze Race	CS de 150 à 250 F
Meteorits	CR 350 F
Monster Mine	CS de 150 à 250 F
Pacman	CS de 150 à 250 F
Pack I	CS de 150 à 250 F
Racer Ball	CS de 150 à 250 F
Space War	CS de 150 à 250 F
Spider	CS de 150 à 250 F
Starship Cameleon	CR 350 F
Tube Franzy	CR 350 F

AVENTURE

Aventure Plus	CS de 150 à 250 F
Caverne aux lutins	CS de 150 à 250 F
Calixto Island	CS de 150 à 250 F
Donjon de la mort	CS de 150 à 250 F
Dragon Mountain	CS de 150 à 250 F
Jerusalem	CS de 150 à 250 F
Madness	CS de 150 à 250 F
Maison des horreurs	CS de 150 à 250 F
Mansion	CS de 150 à 250 F
Quest	CS de 150 à 250 F
Tour du diable	CS de 150 à 250 F
Ultimate	CS de 150 à 250 F
Williamsburg	CS de 150 à 250 F

REFLEXION-STRATEGIE

Air Traffic	CS de 150 à 250 F
Flag	CS de 150 à 250 F
Oil Recovery	CS de 150 à 250 F
Switchback	CS de 150 à 250 F
Tank Battle	CS de 150 à 250 F

DIVERS

Alcatraz	CS de 150 à 250 F
Angling	CS de 150 à 250 F
Catacombs	CS de 150 à 250 F
Criblage	CS de 150 à 250 F
Dragon Special I et II	CS de 150 à 250 F
Escape	CS de 150 à 250 F
Gambling	CS de 150 à 250 F
Pack I, II et III	CS de 150 à 250 F
Peloponese	CS de 150 à 250 F
Phantom Slayer	CS de 150 à 250 F
Roman Empire	CS de 150 à 250 F
Samouraï Warrior	CS de 150 à 250 F
Space Monopoly	CS de 150 à 250 F
Tyrant of Athenes	CS de 150 à 250 F

ATOM

CLASSIQUES

Atom Chess	CS 150 F
Reversi	CS 150 F

ADRESSE

Asteroïds	CS 150 F
Babies	CS 150 F
Breakout	CS 150 F
Dodgems	CS 150 F
Dogfight	CS 150 F
Invaders	CS 150 F
Rat Trap	CS 150 F
Snake	CS 150 F
Snapper	CS 150 F
Space Attack	CS 150 F
Stargate	CS 150 F

AVENTURE

Dongeon	CS 150 F
Green Things	CS 150 F
House	CS 150 F
Intergalactic	CS 150 F

STIMULATION

Lunar Lander	CS 150 F

REFLEXION-STRAGEGIE

Amoeba	CS 150 F
Black Box	CS 150 F
Four Row	CS 150 F
Gomoku	CS 150 F
Mastermind	CS 150 F
Simon	CS 150 F
Startrek	CS 150 F
Sub Hunt	CS 150 F
Wumpus	CS 150 F

DIVERS

Ballistics	CS 150 F
Life	CS 150 F
Minotaur	CS 150 F
Robots	CS 150 F
Synth	CS 150 F
Zombies	CS 150 F

ZX 81

CLASSIQUES

Backgammon	CS de 80 à 180 F
Echecs IK	CS de 80 à 180 F
Echecs I et II	CS de 80 à 180 F
Othello	CS de 80 à 180 F

ADRESSE

Alien	CS de 80 à 180 F
Astéroïds	CS de 80 à 180 F
Asteroïds DK	CS de 80 à 180 F
Centripede DK	CS de 80 à 180 F
Defender	CS de 80 à 180 F
Galaxian	CS de 80 à 180 F
Galaxie	CS de 80 à 180 F
Games JRS II	CS de 80 à 180 F
Ghost Hunt	CS de 80 à 180 F
Gulp	CS de 80 à 180 F
Invader DK	CS de 80 à 180 F
Invaders	CS de 80 à 180 F
Invasion Force	CS de 80 à 180 F
Krazy Kong	CS de 80 à 180 F
Maz Drag Race	CS de 80 à 180 F
Pacman DK	CS de 80 à 180 F
Patrouille de l'espace	CS de 80 à 180 F
Scramble	CS de 80 à 180 F
Stock Car	CS de 80 à 180 F
Sub Space	CS de 80 à 180 F
Wallbuster	CS de 80 à 180 F

AVENTURE

Black Cristal	CS de 80 à 180 F
Encounter	CS de 80 à 180 F
Gametape III 3D	CS de 80 à 180 F
Lost Island	CS de 80 à 180 F
Starquest	CS de 80 à 180 F
Trader	CS de 80 à 180 F

SIMULATION

Dictateur	CS de 80 à 180 F
Pilot	CS de 80 à 180 F
Vol	CS de 80 à 180 F

REFLEXION-STRATEGIE

Awari	CS de 80 à 180 F
Intellect Goal	CS de 80 à 180 F
Star Trek	CS de 80 à 180 F
Zygomar	CS de 80 à 180 F

DIVERS

Biorythmes	CS de 80 à 180 F
Chiromancie	CS de 80 à 180 F
Damsel and Beast	CS de 80 à 180 F
Game Pack I et II	CS de 80 à 180 F
Game Tape II à V	CS de 80 à 180 F
Jeux I à VIII	CS de 80 à 180 F
Jeux Packs I à VII	CS de 80 à 180 F
Krakit	CS de 80 à 180 F
Mazogs	CS de 80 à 180 F
Pack PPS	CS de 80 à 180 F
Party Trick	CS de 80 à 180 F
Peloponese	CS de 80 à 180 F
Pimania	CS de 80 à 180 F
Poker	CS de 80 à 180 F
Roman Empire	CS de 80 à 180 F
Samouraï Warrior	CS de 80 à 180 F
Star Pack	CS de 80 à 180 F
Stock Market	CS de 80 à 180 F
Tyrannosaure Rex	CS de 80 à 180 F
Tyrant of Athenes	CS de 80 à 180 F
Warlord	CS de 80 à 180 F
Zor	CS de 80 à 180 F

TI 99/4A

CLASSIQUES

Echecs	CS 300 F
Othello	CS 300 F

ADRESSE

Alpiner	CS 300 F
A-Maze-Ing	CS 300 F
Attack	CS 300 F
Blasto	CS 300 F
Car-Wars	CS 300 F
Chisholm Trail	CS 300 F
Football	CS 300 F
Munchman	CS 300 F
TI-Invaders	CS 300 F
Tombstone City	CS 300 F

AVENTURE

Adventure	CS 300 F
Adventureland	CS 300 F
Ghost Town	CS 300 F
Golden Voyage	CS 300 F
Mission impossible	CS 300 F
Mystery Fun House	CS 300 F
Pyramid of Doom	CS 300 F
Savage Island I et II	CS 300 F
Strange Odyssey	CS 300 F
The Count	CS 300 F
Voodoo Castle	CS 300 F

SIMULATION

Jeux d'entreprise	CS 300 F

REFLEXION-STRATEGIE

Chasse au Wumpus	CS 300 F
Connect Four	CS 300 F
Le jeu du pendu	CS 300 F

DIVERS

Jeux Retro I et II	CS 300 F
Jeux Vidéo I et II	CS 300 F
Black-Jack ; Poker	CS 300 F
Music Maker	CS 300 F
Yahtza (Yam)	CS 300 F
Zero Zap	CS 300 F

TO 7

ADRESSE

Trap	CR de 250 à 300 F

REFLEXION-STRATEGIE

Atomium	CR de 250 à 300 F
Logicod	CR de 250 à 300 F
Motus	CR de 250 à 300 F
Survivor	CR de 250 à 300 F
Tridi 444	CR de 250 à 300 F

DIVERS

Crypto	CR de 250 à 300 F
Echo	CR de 250 à 300 F
Gemini	CR de 250 à 300 F
Melodia	CR de 250 à 300 F
Pictor	CR de 250 à 300 F

PHC-25

CLASSIQUE

Othello	CS de 100 à 150 F
Vingt et un (Blackjack)	CS de 100 à 150 F
Le mot le plus long	CS de 100 à 150 F
Concours Loto	CS de 100 à 150 F

ADRESSE

Lasers contre envahisseurs	CS de 100 à 150 F
Alunissage	CS de 100 à 150 F
Block (Casse-brique)	CS de 100 à 150 F
Jeu de l'espace	CS de 100 à 150 F
Packman	CS de 100 à 150 F
Course de voitures	CS de 100 à 150 F
Startrak	CS de 100 à 150 F
Jeu de labyrinthe	CS de 100 à 150 F
Maison hantée	CS de 100 à 150 F
Pièges	CS de 100 à 150 F
Avalanches	CS de 100 à 150 F

DIVERS

Mastermind	CS de 100 à 150 F
Pendu	CS de 100 à 150 F
Biorythmes	CS de 100 à 150 F
Chemin	CS de 100 à 150 F
Solitaire	CS de 100 à 150 F

ORIC 1

Air Craft Lander	CS de 100 à 150 F
Pac Girl	CS de 100 à 150 F

Echec	CS de 100 à 150 F
Octopus	CS de 100 à 150 F
Tortues	CS de 100 à 150 F
Jeu de l'espace	CS de 100 à 150 F

Et bien d'autres logiciels de jeux seront disponibles dès le mois de mars.

VICTOR II HR

CLASSIQUE

Black Jack	CS 180 F
Backgammon	CS 180 F
Crazy 8	CS 180 F
De + 2	CS 120 F
Micro-Chess	CS 180 F
Micro Yatsee	CS 180 F
Othello-Reversi	CS 180 F
Video Chess	CS 180 F
Jack Pot	CS 180 F

ADRESSE

Alunissage	CS 120 F
Artilleur	CS 120 F
Base spatiale	CS 120 F
Bombardement	CS 180 F
Cascadeur	CS 120 F
Chabyrinthe	CS 120 F
Combat	CS 120 F
Contratac	CS 120 F
Cow-Boys	CS 120 F
Dog-Fight	CS 120 F
Encerclement	CS 120 F
Envahisseurs	CS 120 F
Etoile noire	CS 120 F
Glouton	CS 120 F
Extension glouton	CS 120 F
Goofy Golf	CS 120 F
Grenouille	CS 180 F
Jeu de massacre	CS 120 F
Météorites	CS 120 F
Flipper	CS 120 F
Mur de briques	CS 120 F
Régates	CS 120 F
Sous-marin	CS 120 F
Volley-Ball	CS 120 F

AVENTURE

Le boursier	CS 180 F
La caverne des lutins	CS 180 F
Le désert des Tartares	CS 120 F
Monstres et labyrinthes	CS 180 F

STRATEGIE

Le jeu de la vie	CS 180 F

DIVERS

Addition	CS 120 F
Chrono calcul	CS 120 F
Colorimage	CS 180 F
Concentration	CS 120 F
Cordon bleu	CS 180 F
Logicase	CS 120 F
Music maestro	CS 180 F
Le pendu	CS 120 F
Tic-tac math	CS 120 F

VIDEO GENIE I

CLASSIQUE

Dames Challenger	CS 220 F
Mattix	CS 90 F
Sargon 2	CS et DS 300 F
Solitaire	CS 60 F
Iago-Othello	CS 245 F
Master Reversi	DS 385 F
Mankala	CS 200 F
Z-Chess	DS 350 F
Rummy Master	CS 250 F
Dames Challenger	CS 280 F
Scrabble	CS 70 F
Chiffres et Lettres	CS 70 F
Bridge Partner	CS 70 F

ADRESSE

Rescue At Rigel	CS 325 F
Voyager 1	CS 185 F
Mur de briques	CS 80 F
24 Heures du Mans	CS 70 F
Race Indianapolis	CS 70 F
Laser	CS 70 F
Soucoupes	CS 70 F
Le Trésor du Donjon	CS 70 F
Tank	CS 70 F
Course de Chevaux	CS 70 F
Labyrinthe Vivant	CS 70 F
Galerie de Tir	CS 70 F
Bowling	CS 70 F
Olympic Decathlon	DS 350 F
Morloc's Tower	DS 345 F
Bounceoïds	CS et DS 300 F
Stockcar	CS 70 F
Galaxian	CS 70 F
Super Breakout	CS 70 F
Sos-Zap	CS 70 F
Cible vivante	CS 70 F
Super gloubor	CS 70 F
Belote	CS 70 F
Bugman 80	CS 70 F
Les envahisseurs	CS 110 F
Combat galactique	CS 130 F
Etoile Noire	CS 90 F
Super Nova	CS 168 F
Robot Attack	CS 168 F
Cosmic Fighter	CS 168 F
Defense Command	CS 168 F
Stellar Escort	CS 168 F
Tenpins	CS 190 F
Duel-n-Droids	CS 190 F
Space Rocks	DS 300 F
Frog	CS 250 F
Stone Of Sisphus	DS 250 F
Showdown	CS et DS 300 F
Silver Flash	CS et DS 300 F
Armored Patrol	CS et DS 300 F
Eliminator	CS 250 F
Space Introders	CS et DS 300 F
Starfighter	CS et DS 300 F
Skywarrior	CS et DS 300 F
Missile Attack	CS et DS 300 F
Planetoïds	CS et DS 300 F
Starflite	CS et DS 300 F
Tuesday Morning Quaterback	CS 345 F
Galaxy Invasion	CS 168 F
Meteor Mission 2	CS 168 F
Attack Force	CS 168 F
La Taupe	CS 145 F

AVENTURE

Adventure Land (adv n°1)	CS 195 F
Pirates'Adventure (adv n°2)	CS 195 F
Mission Impossible (adv n°3)	CS 195 F
Voodoo Castle (adv n°4)	CS 195 F
The Count (adv n°5)	CS 195 F
Strange Odyssey (adv n°6)	CS 195 F
Mystery Fun House (adv n°7)	CS 195 F
Pyramid Of Doom (adv n°8)	CS 195 F
Ghosttown (adv n°9)	CS 195 F
Savage Island part 1 (adv n°10)	CS 195 F
Savage Island part 2 (adv n°11)	CS 195 F
The Golden Voyage (adv n°12)	CS 195 F
Asylum	CS 220 F
Deathmaze 5000	CS 195 F
Timequest	CS 265 F
Arrow Of Death	DS 350 F
Morton's Fork	DS 350 F
Balrog	DS 350 F
Escape From Traam	CS et DS 350 F
Treasure Quest	CS et DS 350 F
The Curse Of Crawley Manor	CS 350 F
Danger in Drindisti	CS 265 F
The Datestones Of Ryn	CS et DS 350 F
Temple Of Apshai	DS 300 F
Crush, Crumble & Chomp	CS et DS 350 F
Sorcerer Of Siva	CS et DS 350 F
Curse Of Ra	CS 250 F
Upper Reaches Of Apshai	CS 250 F
Hell Fire Warrior	DS 350 F
The Key Of Archeron	CS 250 F
Lords Of Karma	CS 250 F
Empire Of The Over Mind	CS 250 F
Zork	DS 300 F
Time Trek	CS 250 F

SIMULATION

Flight Simulator	CS et DS 350 F
Jet Fighter Pilot	CS 195 F
Space Shuttle	CS 170 F
Computer Acquire	CS 250 F
Foreign Exchange	CS 250 F
Stocks & Bonds	CS 250 F
Air Trafic Controler	CS 140 F
Night Flighto	CS 170 F
Strip Dice Concentration	CS 250 F
Lunar Lander	CS 250 F
Planet Miners	CS 250 F
Nunkewar	CS 250 F
Course Au Grand Large	CS 70 F
Tigers in The Snow	CS 410 F

STRATEGIE

Computer Bismarck	DS 495 F
The Battle Of Smillion	CS 275 F
Conflict 2500	CS 188 F
Tanktics	CS 315 F
Galaxy	CS 185 F
Binuclear Bomber	CS 250 F
Midway Campaign	CS 185 F
Acquire	CS 185 F
North Atlantic Convoy	CS 250 F
Invasion Orion	CS 320 F
Galactic Empire	CS et DS 350 F
Combat	CS et DS 350 F
Galactic Trader	CS 250 F
Slag	CS 250 F
Conquest Of Chesterwood	CS et DS 350 F
Star Warrior	CS et DS 350 F
Ricochet	CS 250 F
Rescue at Riguel	CS et DS 350 F
Invasion Orion	CS et DS 350 F
Starfleet Orion	CS 250 F
Space Castle	DS 350 F
Mind Thrust	CS 250 F
Adventure	DS 350 F
Stratège	CS 70 F
Mille Bornes	CS 70 F
Mission Secrète	CS 70 F

DIVERS

Horoscope	CS 140 F
Orgue Electronique 1.0	CS 80 F
Orgue Electronique 2.0	CS 100 F
Jabbertalky	DS 350 F
Your Family Tree	DS 350 F

ATARI 400

ARCADE

Asteroïds	CR de 300 à 500 F
Missile Command	CR de 300 à 500 F
Defender	CR de 300 à 500 F
Dig Dug	CR de 300 à 500 F
Galaxian	CR de 300 à 500 F
Pac-Man	CR de 300 à 500 F
Qix	CR de 300 à 500 F
Zaxxon	CS et DS de 300 à 500 F
Miner 2049	CR de 300 à 500 F
Ghost Hunter	CS et DS de 300 à 500 F
Astro Chase	CS et DS de 300 à 500 F
Sp. Invaders	CR de 300 à 500 F
Centipede	CR de 300 à 500 F

WARGAMES

Battle of Shiloh	CS et DS 450 F
Normandie	CS et DS 400 F
Eastern Front	CS et DS 280 F
Légionnaire	CS 340 F

AVENTURE

Castle Wolfenstein	DS de 300 à 450 F
Sands of Egypt	DS de 300 à 450 F
E.T. Phone Home	CR de 300 à 450 F
Deadline	DS de 300 à 450 F
Wizard And The Princess	DS de 300 à 450 F

CARTES

Strip Poker	CS et DS 350 F
Chess	CR 390 F

SIMULATION

Star Raiders	CR 440 F
Submarine Commander	CR 500 F
Jumbo Jet Pilot	CR 500 F

LEXIQUE

AZERTY : disposition française des touches. (Les 6 premières lettres du clavier).

CHIPS : microprocesseurs en américain.

CLAVIER SENSITIF : clavier dont les touches n'ont pas de relief.

DISQUETTE : sorte de petit disque permettant le stockage et la lecture très rapide des programmes et des données.

EDITEUR : fonction permettant la correction des erreurs de programmation.

IMPRIMANTE : appareil permettant d'obtenir vos programmes et vos données sur une feuille de papier.

INTERFACE : permet le lien entre l'ordinateur et ses périphériques. Certaines interfaces sont déjà intégrées à l'ordinateur.

LANGAGE : code de programmation. Le plus répandu est le Basic facile à apprendre. Ce Basic peut être résident, c'est à dire inclus dans l'appareil ou non résident, à charger à chaque fois. Il existe d'autres langages plus ou moins difficiles.

LOGICIELS : ce sont les programmes. Ces programmes peuvent être stockés sur cassette (les mêmes que celles de votre magnéto-cassette), demandant un certain temps avant de charger dans l'ordinateur ou sur cartouche, qui s'enfiche dans un logement spécial et de chargement immédiat.

MEMOIRE : ROM ou MEM : permet l'utilisation de l'ordinateur et de son Basic. RAM ou MEV : permet le stockage des données et des programmes.

PERIPHERIQUES : ensemble des éléments que l'on peut brancher sur l'ordinateur.

PIXEL : point le plus petit que l'on peut représenter à l'écran.

PORT : canal entrée/sortie.

QWERTY : disposition anglaise des touches. (Les 6 premières lettres du clavier).

SCHIFT : équivalent de la touche permettant l'obtention des majuscules sur une machine à écrire.

SCROLLING : défilement de l'image sur l'écran.

STYLO OPTIQUE : permet de désigner directement un point sur l'écran.

Ce dossier a été réalisé par Philippe GIUDICELLI, Jacques HARBONN, Louise LABAYE et Bertrand RAVEL.

Carte postale

ESCALE A LAS VEGAS



Dans la capitale mondiale du jeu et du plaisir, les jack-pots paniquent : vont-ils se faire détrôner par les jeux vidéo ? Le Consumer Electronic Show, (salon de la vidéo) a déclenché un véritable raz de marée. Venus des quatre coins du monde, ils ont submergé la Mecque du jeu. Nouvelles consoles, ordinateurs étonnants, cartouches, cassettes et disquettes à ne plus savoir qu'en faire. Tilt a tout vu, tout essayé. Une moisson fabuleuse...

ESCALE A LAS VEGAS

Philips ouvre le feu avec une console entièrement repensée



Design, graphisme, joysticks, la dernière-née d'Odyssey (Philips en France) (3, 4 & 5) se rapproche encore plus du micro-ordinateur. Des jeux déjà célèbres voient leur graphisme considérablement amélioré — *Catapulte*

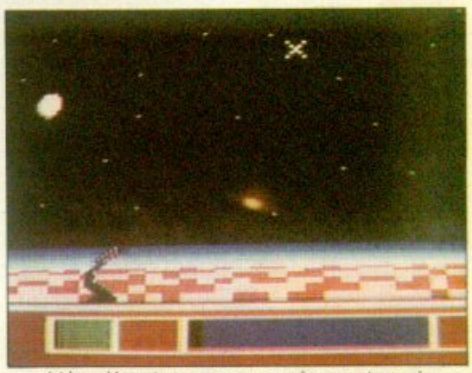










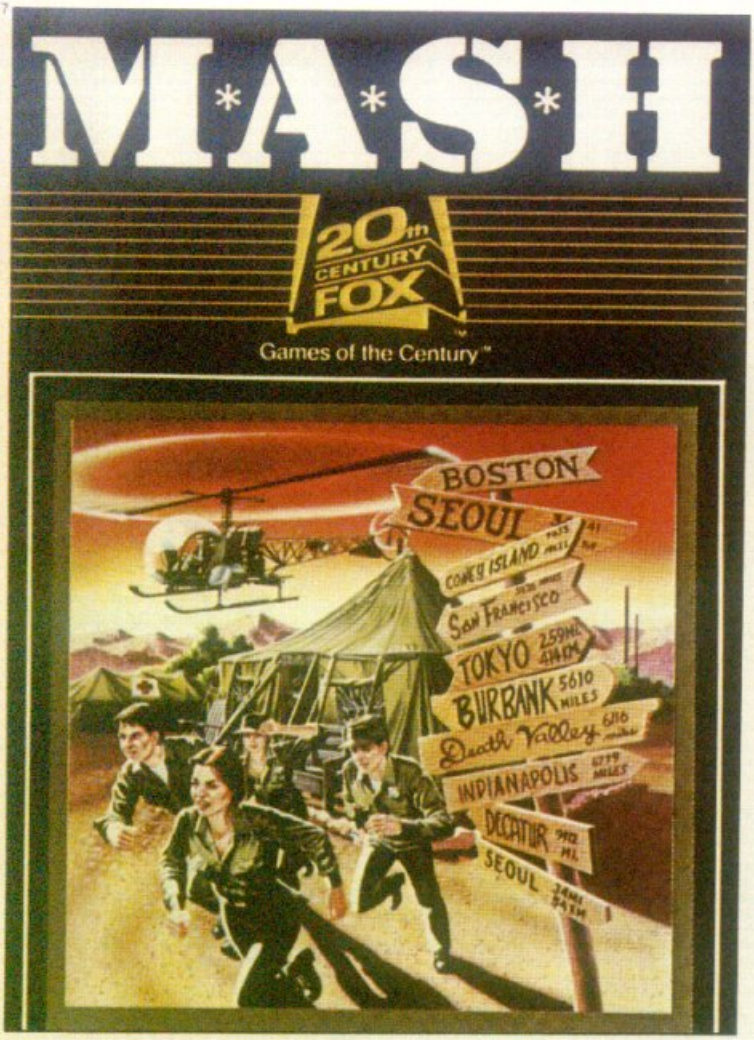


— (1), d'autres apparaissent qui ne manquent pas d'atouts — *Timelord* (une variante de Centipède)— (2). Les joysticks beaucoup plus agréables que ceux des consoles précédentes, se rangent directement sur le boîtier (mais peuvent se débrancher au cas où...).

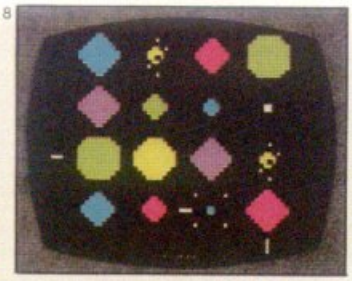
Remous dans le monde des jeux vidéo : 20 th Century Fox et Paramount se lancent dans la bagarre. Thème choisi chez Fox : le film Mash. Sous une tente de l'U.S. Army, des cassettes chocs : *Screaming,* un nouveau Star Raiders (6), *Tomatoes* (8), ou la fin du ketchup (!), *Flash*

tandis que la course au soft s'accélère. Fantasmes et ...

7



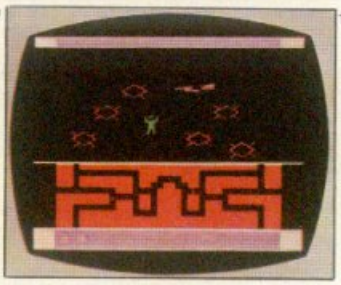
8



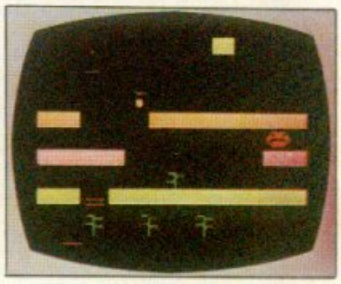
9



10



11

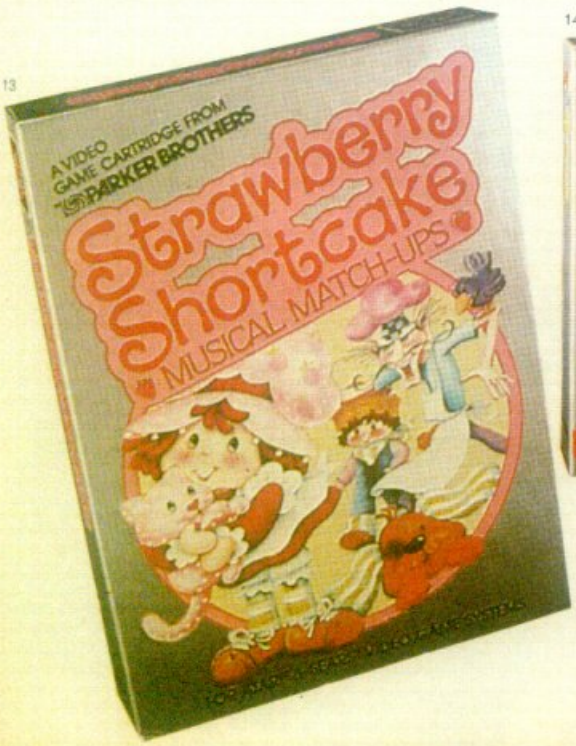


12

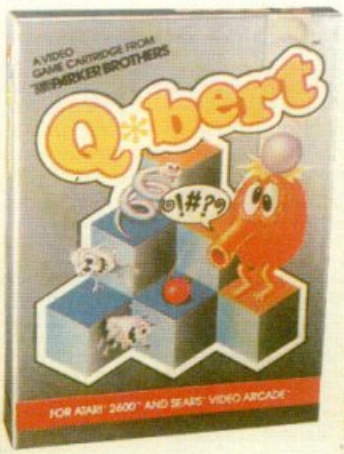


Gordon (9) un sauvetage héroïque au-delà des étoiles, *Fall Guy* (10) ou *Melt Down* (11). *Alien, Mégaforce* et bien d'autres suivront. Impressionnant : toutes ces cartouches seront compatibles avec le VCS Atari, le Vic 20, le T.I. 99, l'Atari 400, Mattel et Coleco.

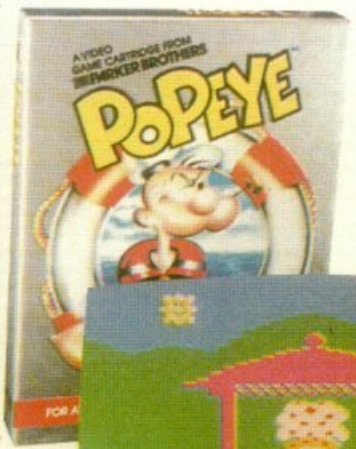
13



14



15



16



Parker fait également du soft tous azimuts, (13, 14, 15 & 16) tandis qu'Odyssey propose un « Voice Module » parfois saisissant, parfois décevant selon le jeu choisi (12).

ESCALE A LAS VEGAS

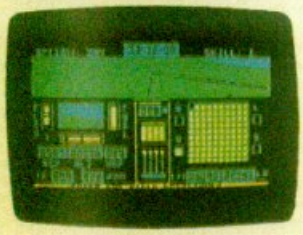
terreur se côtoient, les robots rêvent la nuit, les échiquiers



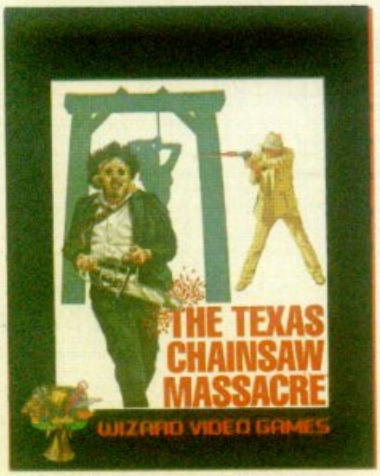






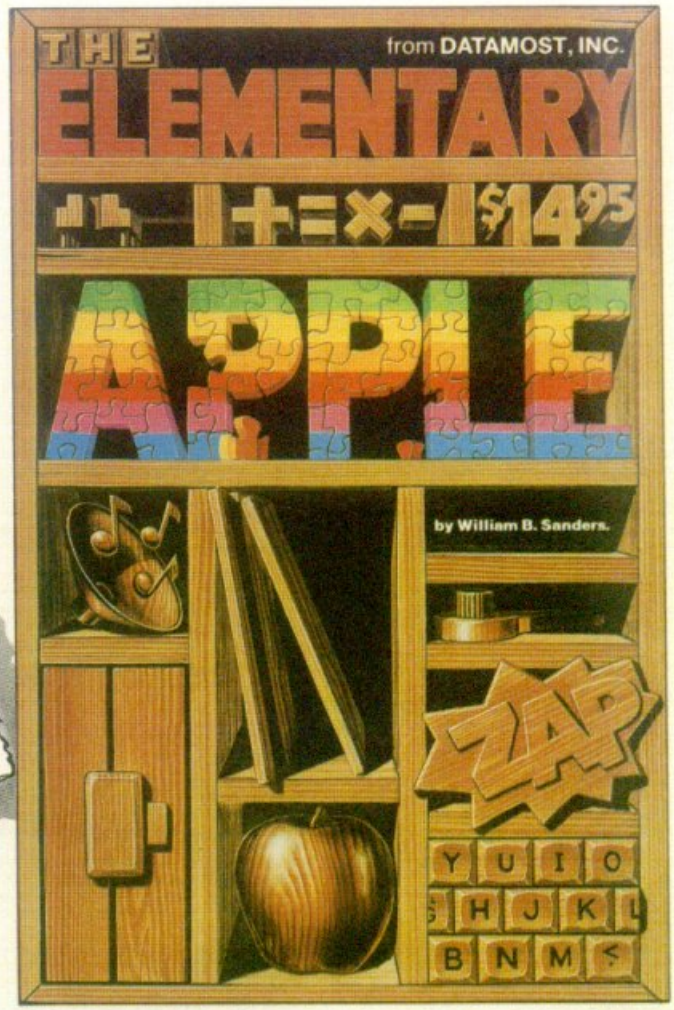






Thorn Emi et ses jeux fabuleux : complexité, graphisme, niveau de

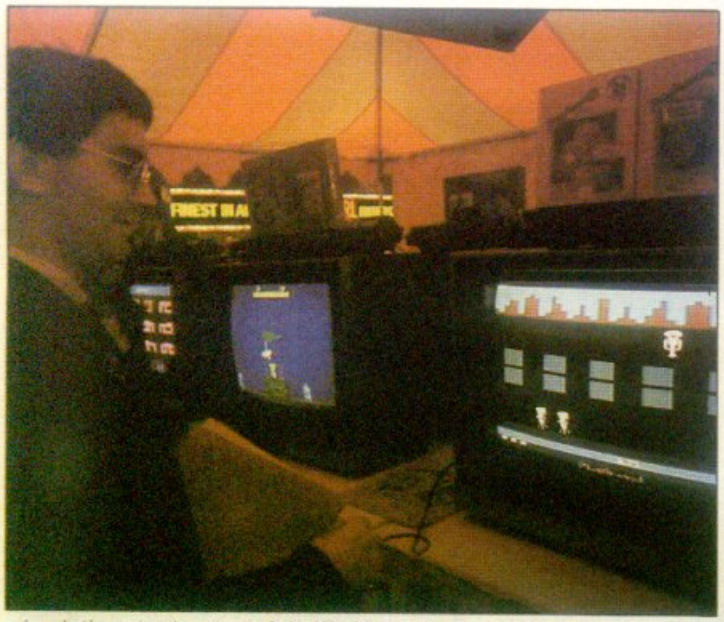
1



Enfants, parents, professeurs, l'Apple dévoile ses secrets (1).



électroniques se battent seuls. Coleco fait une entrée ...



simulation, tout est parfait (2). Violence et pornographie envahissent-ils les jeux vidéo ? En fait, c'est le graphisme qui est ici sans pitié ; *Halloween, Massacre à la tronçonneuse* perdent leur impact terrifiant et il faut une certaine imagination pour fantasmer sur les jeux « X ». Il reste malgré tout un certain plaisir. Plus étonnant : le *Grand Master* (Milton Bradley) déplace ses pièces automatiquement (3), un excellent pédagogue qui vous laisse vous consacrer entièrement au jeu. Un ami pour la vie ?



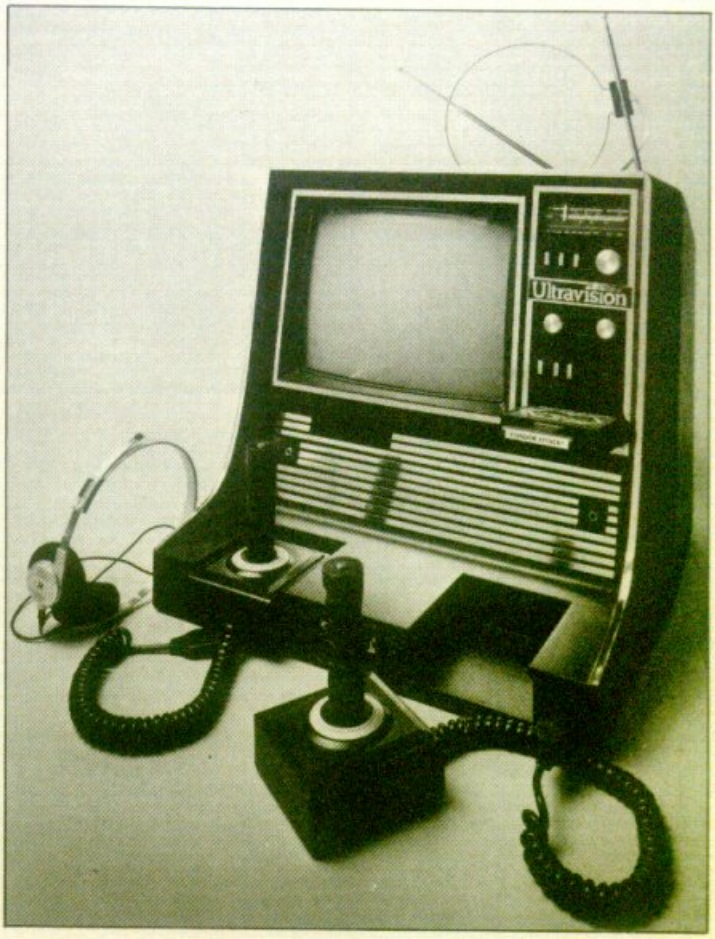
3

Voici Bob le robot. On dit qu'il pense ! Rêve ou réalité ? Nolan Bushnell est derrière et, avec le célèbre créateur d'Atari, on ne sait jamais... (4). Jeu vidéo, téléviseur, ordinateur, voici Ultravision, le système ultra-complet ! (5).

4



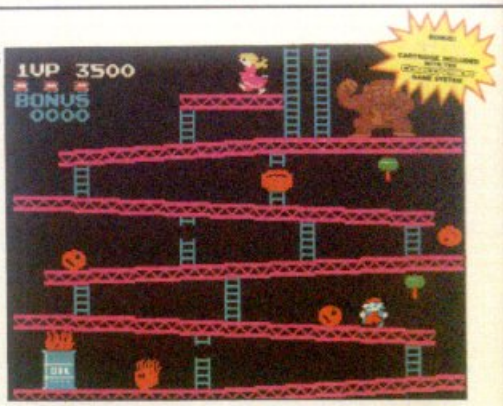
5



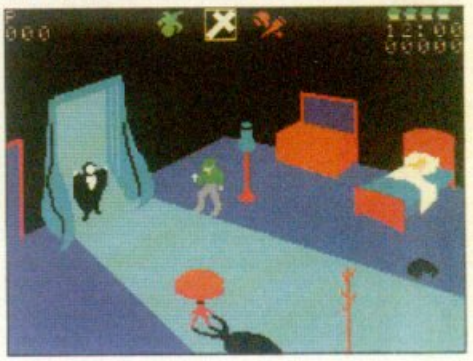
ESCALE A LAS VEGAS

...fracassante mais Mattel ne craint rien : l'Aquarius va...





5



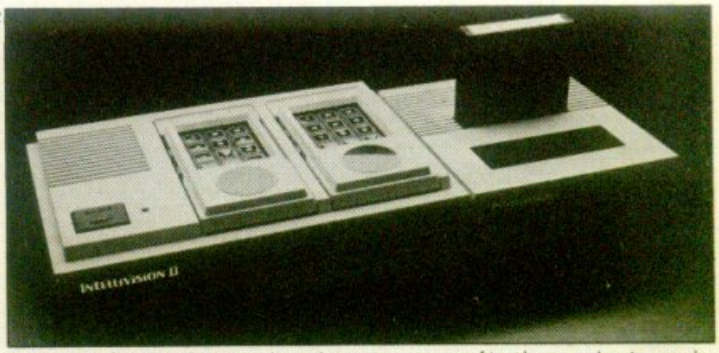
6

Fantastique stand Mattel ! L'Intellivision II, plus petite que la première console, offre plus de possibilités (1 & 2).



1

Clavier d'ordinateur, de piano, module Intellivoice, la liste des



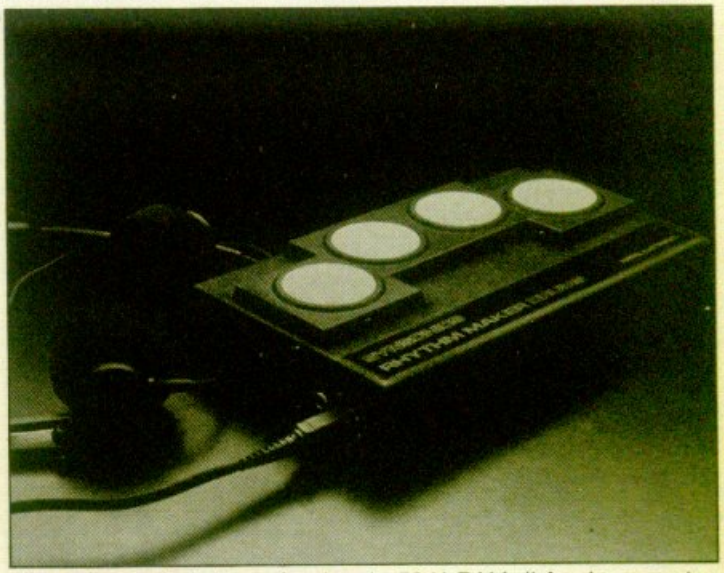
2

une entrée en force : imprimante, magnétophone, lecteur de



3

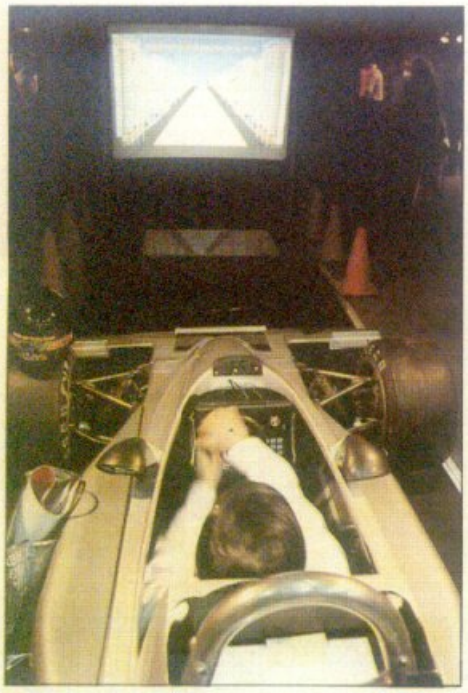
extensions semble infinie. Véritable ordinateur, l'Aquarius fait

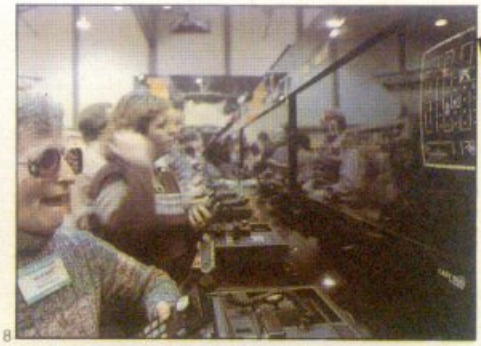


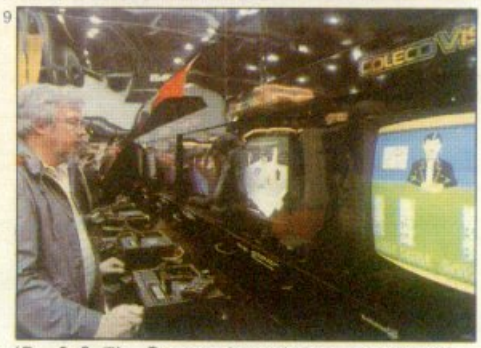
4

disquettes, extension mémoire de 52 K RAM, il faudra compter

faire des bulles dans les eaux troubles du jeu vidéo. Atari ...









avec lui (3). Encore plus petite, la super mini-batterie (4). Tout cela ne sera pas de trop pour contrer Coleco qui aligne, aux USA, des dizaines de jeux passionnants (5, 6 & 7). Super joysticks, track ball, poste de pilotage, tout est mis en œuvre pour satisfaire les fans les plus exigeants (8, 9 & 10). Sans oublier ce cher



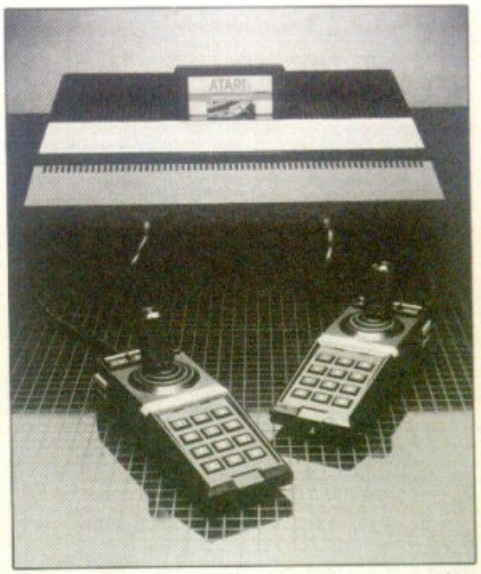


Scoubidoo et un Zaxxon miniature qui vaut presque celui des arcades (11) !

ESCALE A LAS VEGAS

... rejoue « Children corner », le livre parle, l'ordinateur ob

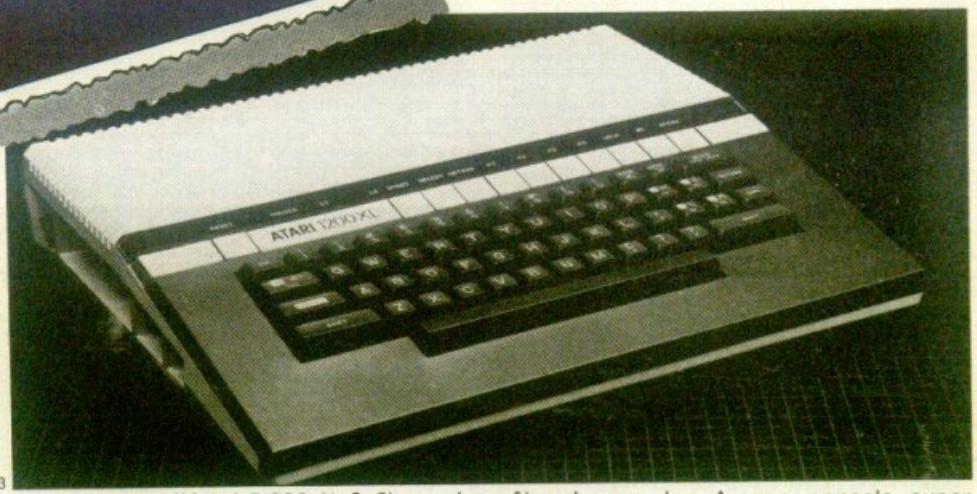




Riposte d'Atari à cette vague de nouveautés :



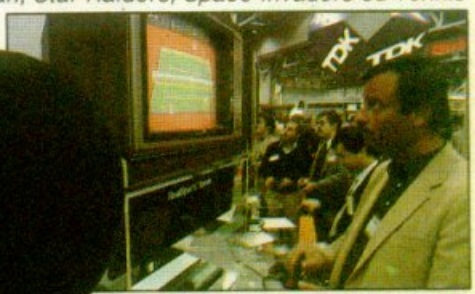
2



3

l'Atari 5 200 (1 & 2), un des pôles de ce salon. A super console, super jeux : *Defender, Galaxian, Star Raiders, Space Invaders* ou *Tennis*





4



5

n'ont rien à envier aux jeux d'arcades (4, 6, 7, 8 & 9). Le coin des enfants (5) voit l'apparition du Muppet Show et de Mickey

... Faites plaisir à vos enfants, à vos amis, à vos parents. Offrez leur un abonnement d'un an à



Oui, vous pouvez faire cadeau à vos amis ou parents d'un abonnement d'un an (6 numéros) à TILT. Et ce, en profitant de notre tarif spécial : 72 F seulement au lieu de 90 F,(prix au numéro,)soit 18 F d'économie. Profitez vite de ce "prix d'ami" et faites un cadeau apprécié à coup sûr !

Bulletin d'abonnement CADEAU

à compléter et à retourner sous enveloppe dès aujourd'hui à TILT Service Abonnement - 101, rue Réaumur 75002 Paris

Je souhaite offrir un abonnement cadeau d'un an (6 numéros) à la personne dont le nom et l'adresse figurent ci-contre.
Je bénéficie de votre tarif spécial et ne vous règle que 72 F seulement au lieu de 90 F, prix au numéro.

Ci-joint mon règlement :

- ☐ par chèque bancaire
- ☐ par chèque postal à l'ordre de TILT

De la part de :

Nom _____

Prénom _____

Adresse _____

_____ Code postal ⌊_⌊_⌊_⌊_⌊_⌋

Ville : _____

à

Nom _____ Prénom _____

Adresse _____

_____ Code postal ⌊_⌊_⌊_⌊_⌊_⌋

Ville : _____

NOAO

Éditions Mondiales S.A. au capital de 10000000 F - R.C.S. Paris B 320 508 799



Un an, 6 numéros :
72F seulement
au lieu de 90 F.

Offrez un
cadeau qui plaira
à coup sûr !
Offrez un abonnement à

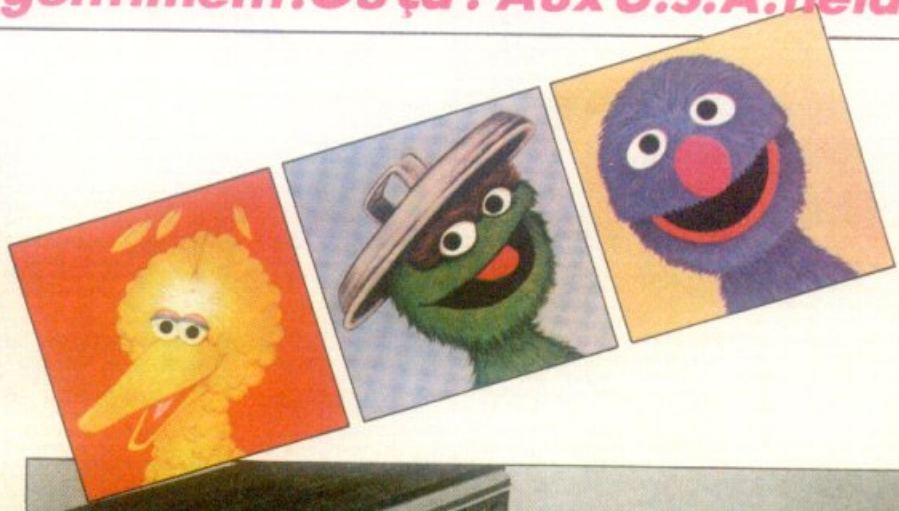
TILT
Le Magazine des Jeux Electroniques

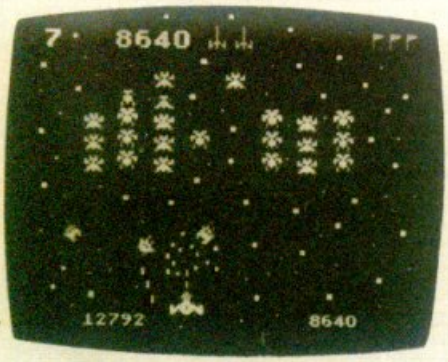
Renvoyez dès aujourd'hui
la carte ci-contre
sous enveloppe, avec votre
règlement, à
TILT Service Abonnement
101, rue Réaumur - 75002 Paris

éit si vous lui parlez gentiment. Où ça ? Aux U.S.A. hélas.

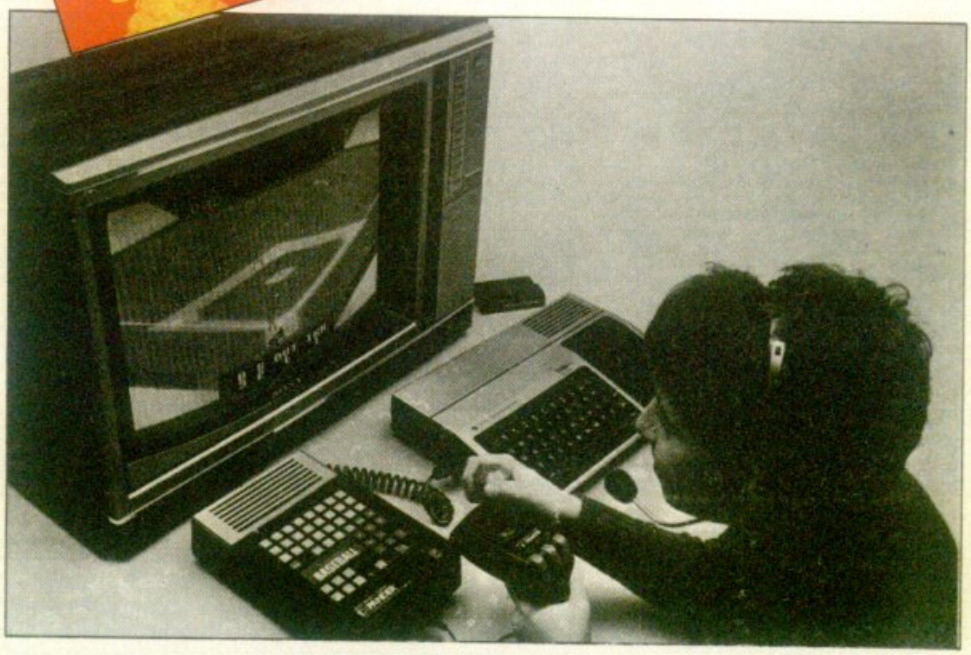


6





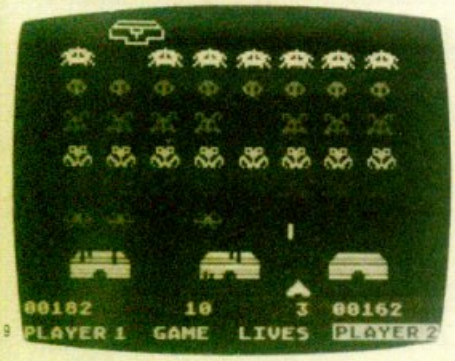
7


10



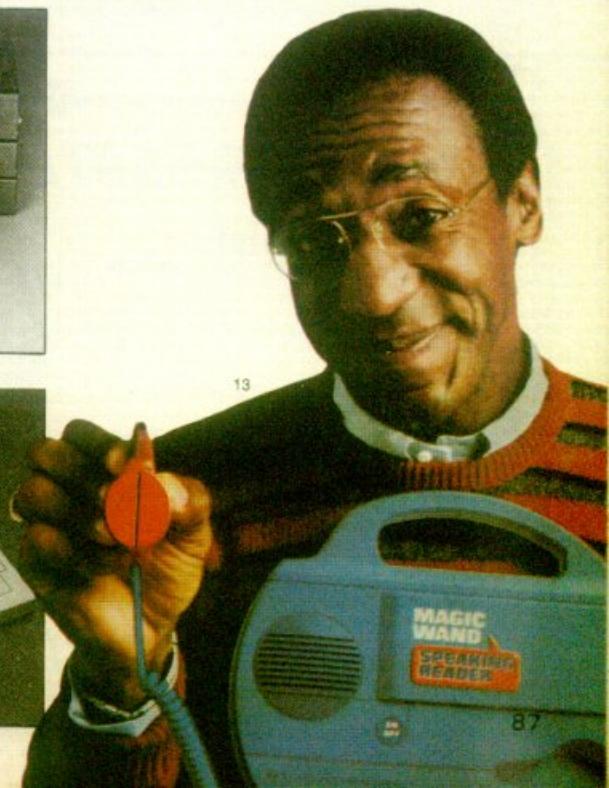
8


11



9


12



13

dans l'univers des jeux Atari. Indiscrétion : après l'Atari 400 et le 800, voici le 1200 XL ; un ordinateur apparemment très compétitif... (3)
Texas Instrument ou comment parler avec l'ordinateur. Casque et micro sur la tête, vous donnez vos ordres à la machine. Fantastique ! (10). « Mini-micro-ordinateurs », tels sont le Compact Computer 40 et le T.I.99/2 (11 & 12). Etonnant ! Grâce à des codes-barres, ce jeu prononce des mots (13).

P.A GRATUITES

VENTES

● Vends jeu Atari, garantie encore valable. Cassettes Combat et Football ; très bon état, 1500 F. **M. TAILLIEZ, 18, rue Constant Darras, 62430 Sallaumines. Tél. : (21) 28.22.02 après 17 h 45.** Proximité Calais si possible.

● Vends ou échange cassettes de jeux, TRS 80. Tanktics, Treasure Quest, Nuclear Bomber, Deathmaze 5 000. **M. VALDEZ D'HOLLANDER, Gouy-en-Artois, 62123 Beaumetz-les-Loges.**

● Vends console Atari avec 4 paires de commande et 38 cassettes de jeux. En solde à 50 %. Achat 9600 F, vente 4800 F. **Didier MACOUIN, 24, place Castellane, 13006 Marseille. Tél. : (91) 37.00.65.**

● Vends Philips Vidéopac N 60, écran incorporé. Garanti 8 mois. Avec 11 cassettes (Pac-Man, Singeries, Asteroïds...) 2 300 F. **David BROUT, Cleville-la-Bonde 14370 par Argences. Tél. : 26.62.05.**

● Vends Vidéopac Philips C 52, état impeccable avec 37 cassettes à moitié prix. **Tél. : 330.30.17. Café-Tabac du Château, 33, av. de Rambouillet, 93220 Gagny.**

● Vends ordinateur d'échecs Méphisto 1 avec module 1 X (1 500 F) ou avec module 2 (2 000 F) ou avec les trois 2 300 F. Valeur d'achat 2 090 F + 680 F + 990 = 3 760 F. Urgent. **M. LARNICOL, 12, rue du Cottage Lafayette 95 890 Goussainville.**

● Vends C 52 Philips + 19 cassettes. 2 500 F. Acheté neuf en déc. 81, 3 105 F. Ou bien échange contre jeu Atari. **J. Pascal MAUJARD, (61) 91.84.78. ap. 18 h.**

● Vends un Master Mind électronique, 100 F, de 3 à 5 chiffres par combinaison. Vends TI 58, 300 F avec manuel, chargeur et batterie (octobre 81). **Eric BOUCHER, 14, rue Georges Braque, 93150 Blanc-Mesnil. Tél. : 867.78.51.**

● Vends jeu électronique de course de voiture et de football avec les piles. Echange jeu électronique Game and Watch, la pieuvre contre Popeye. **Roger PELAUD, 266, bd Robert Schumann, 44300 Nantes. Tél. : 76.52.50.**

● Vends Tremblement de terre Bandaï 130 F très bon état ou échange - contre autre jeu de poche. **M. Le QUOC HUNG, CORMATIN, 71460 Saint-Gengoux le National.**

● Vends ordinateur échecs Novag Super Sensor IV bon état très peu servi valeur : 1 950 F vendu : 1 500 F. **Stéphane DECOSSIN, 51, rue Maurice Berteaux 78600 Maisnil-le-Roi ou Tél. : 962.10.46 après 20 h.**

● Affaire. Vend Philips Vidéopac C 52 avec cassettes : 1, 2, 4, 6, 8, 10, 12, 13, 16, 20, 22, 33, 34, 35, 37, 38, le tout 2 100 F ou Vidéopac avec 1 cassette au choix 990 F, cassette seule 80 F tout est en exc. état. **SACCUTO Hervé, 2, rue Chevalier de Malte 06100 Nice. Tél. : 84.52.86 après 20 h.**

● Vends console de jeux Vidéopac C 52 Philips avec 9 cassettes (Pac-Man Voitures, Chars, Programmation, Duel) valeur 11/81 : 2 000 F le tout pour 1 300 F. **SCHLOTTKE Richard, 3, rue des Champs de la Croix 90300 Cravanche ou 13 rue Général de Gaulle 68490 Ottmarsheim.**

● A vendre jeu électronique Auto Race 60 F. **15, rue Martha Hautebar à Sailly-Lez-Lannoy 59390. Tél. : 75.64.60 chez M. FRATREZ Laurent.**

● Vends ou échange cassette Atari Tennis ou Freeway. **M. JAVAL, 7, rue du Mont-Valérien 92210 Saint-Cloud. Tél. : 771.63.81.**

● Vends 2 cassettes jeu Vidéopac n° 9 Programmation n° 31 Musique 120 F chacune. **M. PERROTIN Dominique, 5, rue des Pinsons 91660 Méreville. Tél. : (6) 495.11.37.**

● Vends à prix très intéressant K7 VCS Atari : Dodge'em 90 F Haunted House 130 F, Basic programming + manettes 335 F bon état, les deux dernières étant toutes neuves. **Thomas LEDOUX, 5, place Neptune 44600 Saint-Nazaire. Tél. : (16-40) 70.33.78.**

● Vends cassettes Atari Maze Craze, Dodge'm 170 F (chaque) Basket Ball, Miniature golf 100 F chaque. **M. DUSEAUX J.-C., 145, avenue Jean-Jaurès le Havre 76600. Tél. : (35) 49.20.01.**

● Vends jeux TV Radiola avec Pistolet et Master Mind Electronic tous deux en bon état. **DESENNE Erick, 49 allée de la Forêt 78170 La Celle St-Cloud. Tél. : 918.47.72 après 18 heures.**

● Vends micro ordinateur Vic 20 + Magneto CN2 + démodulateur TV + livres + programmes pour 2 700 F. Ou avec moniteur 3 500 F. Vds Casio VL tone synthétiseur + boîte rythmique + calculatrice pour 400 F. Vds magnéto à bande stéréo 4 pistes 1 500 F. **PAVAN P., BP 1995 25 000 Besançon.**

● Vends ordinateur Philips Vidéopac C 5 + 13 cassettes de jeux. 1 500 F. **Philippe JUQUIN, 8, rue des Champs, 60100 Creil. Tél. : 425.43.41.**

● Intéressant ! Vends module jeux pour TI /994A « Chasse au Wumpus » neuve 200 F + garantie, très peu servi. **Ecrire à M. Frédéric LISON, 80 rue Napoléon Demarquette, 62 110 Hénin Beaumont.**

● Vends jeu électronique MERLIN 200 F, Harry pour champion 50 F, et nombreux livres de la collection LUG ex. (Strange, etc.) prix 7 F, adresse : **ROMERO Gérard, 31 330 Oades-sur-Garonne. Route de Grisolle.**

● Vends Ludotronic avec heure, alarme... « Peau de banane » 120 F avec piles très bon état - je cherche une TV couleur avec prise péritélévision. **P. PORQUET, 17, place des Vosges 75004 Paris.**

● Vends jeu Microvision + 2 K7 : 300 F ou échange contre 3 ou 4 K7 Vidéopac Philips (sauf 1, 15, 16, 17, 38). **Ecrire à GOURBIER Valéry, 12, rue des Vergers 68 790 Marschwiller-le-Bas. Tél. : (89) 42.00.31.**

● Tu as toujours rêvé d'un vrai flipper ? Oui. Celui-là est électronique. Son état est correct. Même plus. Sa marque la meilleure : Gottlieb. Son nom : Le Joker-Poker. La livraison est comprise dans le prix qui est de 2 500 F. Téléphone-moi à Paris au **561.03.40 après 20 h (Marco).**

● Vends Ti 58 450 F (12-80), Ti 57 160 F (2-80) + livre de pgm et possibilité d'apprentissage. Vds consoles jeu vidéo NB Soundic à K7 250 F. **Laurent TRONCHON, 11, rue de la République 42 170 St-Just St-Rambert. Tél. : (16-77) 36.51.47 après 20 h.**

● Vends jeu Vidéopac Radiola Jet 25 + 6 K7 : n° 9, 16, 18, 22, 25, 38 (Pac-Man) + mini jeux Mattel : Galactica et Bataille de chars. Le tout 1 200 F. **Eric NAPPI, 16, résidence du Vieux Moulin, rue Marcel Wyncke 59 250 Halluin.**

● Vends cause d'argent console Vidéopac Philips + 4 K7 (golf, hockey, duel, foot) au prix de 1 000 F. **Pierre-François CALAS, 190, avenue Jean Moulin, La Plaine, 13127 Vitrolles. Tél. : 89.42.10 dans la journée - réponse assurée.**

● Vends console Soundic SO 04 F + cassette sport (10 jeux) + cassette bataille navale + transformateur, 4 niveaux de difficultés, très bon état, prix 300 F. **ALDEBERT Patrick Bt O, rue des Prodiers 34000 Montpellier. Tél. : (67) 65.95.34 heures de repas.**

● A vendre cassettes VCS Atari état neuf (moins de 2 mois), Pac-Man, Defender, Yars'Revenge, Starmaster, Adventure, Asteroïds 250 F pièce, les 6 cassettes 1 300 F. **Patrick SARRITZU, 219, bd Voltaire 75011 Paris. Tél. : 367.12.96.**

● Vends jeu Vidéo à brancher sur T.V. avec Football, Tennis, Squash, Training, Tir, acheté en R.F.A. 300 F, le vends environ 150 F, carabine comprise, vends aussi jeu électronique Merlin 100 F. **Frédéric BONDON D.P. 69394/A.**

● Vends console Vidéopac Philips C 52 + K7 n° 1,7, 14, 24, 25, 33, 34, 35 + K 7 de programmation, le tout 1700 F. **BRUNO. Tél. : 58.44.96 (Montpellier, Hérault).**

● A vendre console Hanimex SD 070 avec cassettes : Sports (10 jeux) et Car Race (2 jeux), le tout 300 F (avec piles). **ERIC. Tél. : 494.51.66.**

● Vends jeu échecs électroniques valeur 1 100 F, vendu 500 F, état neuf. **Xavier AUBERCY, 34, rue Vivienne 75002 Paris. Tél. : 233.93.61.**

● Vends Donkey-Kong à 160 F, le Pac-Man à 100 F et Monster-Panic à 160 F (neuf). **HARA KOYO, 59, rue la Condamine 75017 Paris. Tél. : 293.39.82.**

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

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

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

DEMANDE D'INSERTION

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

Rubrique choisie :

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

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



● Vends Vidéopac C 52, avril 1982 et 6 cassettes dont « Pacman », le tout 1 300 F. **RONGIONE, 19, allée Diane 95440 Ecouen. Tél. : 419.23.32 après 19 h.**

● Vends console pour T.V. couleur ou noir et blanc avec 4 cassettes + adaptateur pour secteur, prix environ 500 F, valeur 970 F. **CLUSAN Pierre-André, 23, rue de la Grange-aux-Belles 75010 Paris. Tél. : 607.70.49 ou 208.36.83 après 20 h.**

● Vends jeu Vidéo System Univox, Télé-Sports 3 avec 1 cassette de 10 jeux (foot-tennis-tir-basket-squash-hockey) garantie décembre 80 état neuf, acheté 500 F, vendu 350 F (peu servi). **Bernard BAUDRY, 12, rue des Royaux, 52300 Joinville ou tél. chez M. MORIN : (16-25) 96.14.50.**

● A vendre jeu Mattel, Sub-Chase, avril 1981 et Galactica avril 1980, avec notices. **FREUND Paul-Eric, 2, Square de Londres Rennes. Tél. : (99) 50.37.47.**

● A vendre pour VCS Atari K7 : Vidéo Chess 215 F, Slot Racer 93 F, Asteroïdes 192 F, Missile Command 161 F, Pac-Man 210 F, Demon Attack 260 F. **M. LEDAIN, 39 bis, bd Souchet 93160 Noisy-le-Grand. Tél. : 305.42.69.**

● Vends console VCS Atari garantie jusqu'en nov. 83 avec cassettes Combat-Defender-Starmaster (Activision), 2 paires de commandes, valeur 1 900 F, vendu 1 500 F. **HERNANDESSE, 139, bd Charles-de-Gaulle 92100 Colombes. Tél. : 479.30.42.**

● Vends VCS Atari juin 1982 état neuf + 7 cassettes, achat 3 100 F, vendu 2 000 F (peu servi). **M. BOUCHER Eric, 5, rue Emile Pelletier 31100 Toulouse. Tél. : (61) 40.18.95 après 18 h.**

● Vends jeux électroniques : Merlin, Super Missile Vader (Space Invaders) et Flight Time 100 F l'un. **Stéphane ALMOSNINO, 20, galerie des Baladins 38100 Grenoble. Tél. : (76) 22.05.38 après 20 h.**

● Vends jeu Atari janv. 82 avec K7 Combat, Haunted House, Air and Seabattle, Starmaster, Defender, Berzerk, le tout en très bon état, valeur 2 605 F, vendu 1 900 F. **M. DAZIRON Franck, 27, rue de l'Amiral Mouchez 75013 Paris. Tél. : 580.36.35.**

● Vends jeu vidéo ITMC noir et blanc avec 5 cassettes emboîtables Moto, Auto, Sport, Destruction, Sous-marin, état neuf 500 F. **PAILLET Jérôme, 7, rue de la Rocaille Villiers s/Orge 91700 Sainte-Geneviève des bois. Tél. : 015.90.93 après 20 h.**

● Vends Microvision + K7 Blitz 250 F et jeux électroniques Space Fire 100 F (Bandaï), Football 175 F (Entex), Basket-ball 200 F (Bambino). Prix à débattre. **M. ALDHUT Jean-Claude, 5, rue Madeleine 93100 Montreuil. Tél. : 858.22.89.**

● Vends cassettes Atari, Night Driver, Vidéo Pinball, Dodge'em, Asteroïds, Combat + 2 mini jeux : Piétons et Dynamite 100 F chaque, cassette grand prix neuve. **Thierry GROMIK, 83, rue Michelet 94700 Maisons-Alfort.**

● A vendre ou échanger K7 Atari, Grand Prix Auto 90 F et micro-ordinateur ZX 81, garanti mai 83 prix 400 F, servi 1 mois, avec accessoires et facture. **GARCIN, 202, rue de Crimée, 75019 Paris. 347.13.46 ou 200.28.50 le soir.**

● A vendre C 52 Philips 1 an 600 F + 13 cassettes 60 F l'une, 650 F le tout, (n° 1, 4, 11, 12, 18, 22, 24, 25, 29, 34, 35, 36, 38. **L. GAZE Résidence Pléchon rue J.R. Bloch 76300 Sotteville-les-Rouen. Tél. : (35) 72.38.78.**

● Vends Vidéopac Radiola Jet 25 + 9 cassettes, 1, 9, 14, 18, 22, 24, 33, 34, 38 : 1 000 F. **N. TERRAIL, chemin de St-Jean 26340 Saillans. Tél. : (75) 21.51.95.**

● Vends cassettes Philips n° 20 et 22, 70 F l'une ou échange contre K7, 32 ou 33. **Jeanico SEBASTIEN, La Croix du Sud, avenue de Verdun 83700 St-Raphaël. Tél. : (94) 95.84.96.**

● Vends jeu Blip (réflexe et concentration) 100 F, et jeu Merlin 200 F. **SABAS Daniel, 3, allée des Hêtres, résid. du Château, 77000 Vaux-le-Penil. Tél. : 452.40.05 après 17 h.**

● Vends cause besoin d'argent Tennis électronique Miro-Meccano vendu 370 F. **LANTERNIER Sébastien, 61, rue des Chevrins 92230 Gennevilliers. Après 18 h tous les jours tél. 798.74.12.**

● A vendre Flipper Gotlieb « Spirit of 76 » 4 tableaux, extra ball, spécial etc., très bon état, 1 200 F à débattre. **CHAVET Paul, 20, avenue Nationale, 91300 Massy. Tél. : 668.73.62.**

● Vends échiquier électronique Mark V SSV SCISYS, impeccable, février 82. **Tél. : (20) 77.45.93 de 14 h à 21 h.**

● Vends cassettes Atari, état neuf, prix modérés. **F. NASRI, 9, rue Robespierre 94200 Ivry. Tél. : 658.57.23.**

● A vendre jeux vidéo marque Radofin, valeur 700 F, plus six cassettes, valeur unitaire 150 F, le tout pour 700 F, possibilité d'achat d'autres cassettes en grandes surfaces. **Tél. : 377.04.00.**

● Vends jeux électroniques : Space Alert, Merlin, jeu vidéo avec carabine, la pièce 100 F, vends aussi « La pieuvre » jeux à cristaux liquides Nintendo. **David PENTIER, 7, rue Simon Dubois 62600 Berck Plage. Tél. : (21) 09.47.11.**

● Vends Vidéopac Philips avec 17 cassettes différentes, Glouton et Vorace, Guerre de l'espace, Guerre Laser etc., le tout excellent état, prix 2 600 F. **DOS SANTOS Alain, 99, rue André Gide 45120 Chalette. Tél. : 85.44.23 de 17 h 30 à 21 h.**

● Vends jeu d'échecs électronique, Chess Challenger, 8 niveaux de jeu, force débutant à tournoi, prix 1 000 F. **M. BOLOBZA : 261.56.91 avant 20 h ou 634.25.93 après 20 h.**

● Vends ordinateur C1P OH10 Scientific 16 K ram, Basic, Pia, Periphs, Assembleur 6502, nombreux programmes de jeu et utilitaires, prix 4 500 F. **M. BRU, résidence les Hauts de Sèvres, 11 allée des Acacias 92310 Sèvres.**

● Vends ou échange contre cassettes pour jeu Atari, un ordinateur Sinclair avec cassette et un livre de programme. Garantie jusqu'au 30.09.83, valeur 792 F, vendu 600 F. **Tél. : 380.07.65.**

● Vends jeux électroniques : Football, Space Invaders, Mur de briques, Bowling, Puissance 4. **V. DES TOUCHES, 63, rue Crillon 69006 Lyon. Tél. : (7) 893.29.34 (16-7) heures repas.**

● Vends jeux « Game and watch » : Parachutes, Casque, Snoopy, Tennis, très bon état 150 F l'un. Vends aussi jeu électronique de football très bon état, prix 200 F. **Gérald PONCIE, 176, chemin de Sormiou 13009 Marseille. Tél. : (91) 40.06.85.**

(Suite p. 92)

JEUNE FRANCE
108, rue Carnot - 71000 MACON
(85) 38.33.41
Tous les jeux électroniques
JEUX VIDEO
Atari - Intellivision - Mattel - Victor Lambda
JEUX POUR ATARI
Atari - Activision - Parker - Spectravision

BACCARA
61, rue de Rome - 75008 Paris



JEUX D'ECHECS - DE CASINO
ELECTRONIQUES - VIDEO
JEUX DE STRATEGIE
JEUX DE SOCIETE
LOCATION
ROULETTE - JEUX VIDEO
ORDINATEURS D'ECHECS
TEL. 522.30.80

SALON INTERNATIONAL DES JEUX DE L'ESPRIT
DU 18 AU 28 MARS 1983
FOIRE DE PRINTEMPS DE MARSEILLE



TEXAS TI 99/4A
- Mémoire vive 16 à 48 ko.
- Nombreux jeux
- Basic résidant
- 16 couleurs programmables

REPRÉSENTÉ PAR : **CALCULS ACTUELS**
49, RUE PARADIS • 13006 MARSEILLE



DES CRISTAUX AU SOLEIL

Ils demandent toujours plus de concentration et encore moins d'énergie; saurez-vous battre les derniers nés des jeux à cristaux liquides ?

Mickey et Donald
A vous de pomper !

Il était bien étonnant que les créateurs de jeux électroniques, qui s'inspirent volontiers des films ou des bandes dessinées,n'aient pas puisé dans la production Walt Disney. Nintendo donne le coup d'envoi avec un « *Mickey et Donald* » très bien réalisé.

Un incendie a éclaté dans un vieil immeuble ; Donald, Mickey et Dingo ont sauté dans leur voiture de pompiers et se sont rendus sur les lieux du sinistre. Donald est sur le toit, casqué et botté, la lance à la main. Il court d'un bout à l'autre du toit et laisse tomber d'énormes gouttes d'eau sur les trois foyers d'incendie (écran du haut). Dingo, nonchalamment installé, les pieds sur le volant du camion, fait fonctionner la pompe à eau. Et Mickey ? Eh bien, il a fort à faire. Le tuyau d'incendie a été percé en deux endroits au cours de précédentes missions et les rustines qui ont été collées pour boucher les trous laissent souvent passer l'eau. Mickey grimpe le long de la grande échelle pour les recoller mais ne peut rester trop longtemps près d'elles ; dès que Dingo est laissé sans surveillance, il ralentit le rythme et Donald n'a plus d'eau. Rapidité et coup d'œil permettront à Donald d'éteindre l'incendie (et à Mickey d'embrasser Minnie !). Mais à la moindre défaillance, tout flambe : Donald, le feu au derrière, n'aura d'autre alternative que de se jeter dans le vide. Un gros crochet est là, heureusement : notre apprenti pompier vous regarde d'un air navré.
(Nintendo J.I.21)

Green House
Claquement de mâchoires

Second double écran de notre sélection, *Green House* vous met aux prises avec des araignées (écran du bas) et des chenilles aux mâchoires terrifiantes (écran du haut).

Vos fleurs n'en mènent pas large... Vaporisateur à la main, vous bondissez le long d'une grande échelle centrale, prêt à « flytoxer » vos ennemis. Une araignée repoussée vous rapporte un point, une tuée, trois points. Une chenille détruite au moment où elle allait se jeter voracement sur la pauvre plante vous fait gagner trois points et seulement deux points si elle était éloignée de sa proie. Un jeu qui demande de bons réflexes et de la mémoire ; il n'est pas aisé de savoir qui est l'ennemi le plus menaçant lorsque des insectes pullulent dans tous les coins de l'écran.

(Nintendo J.I.21)

Donkey Kong Junior
J.R. attaque

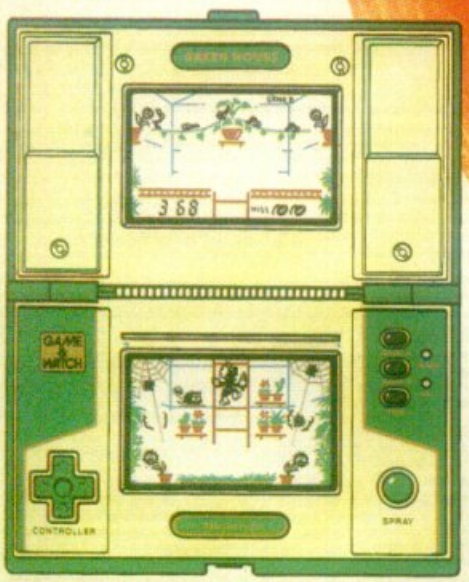
Et voici *Donkey Kong Junior*, sur un simple écran cette fois-ci. Mais rassurez-vous, c'est déjà bien suffisant pour vous donner des sueurs froides.

Donkey Kong Senior a, vous le savez, bien des soucis cette année. D'accord, il a essayé de garder pour lui la jolie fiancée de Mario ; mais croyez-vous que c'était la



peine — après lui avoir repris sa proie — de l'enfermer dans une cage aux barreaux d'acier ? Donkey Kong Junior n'est pas du tout de cet avis et il fera tout pour délivrer son cher papa ! Pourtant, bien des obstacles se dressent sur sa route. Mario a mis au point d'énormes mâchoires métalliques qui adorent manger du singe ; d'autre part, des oiseaux, alliés de Mario, piquent Jr lorsqu'il est à leur portée. Donkey Kong Junior court, se pend aux lianes pour échapper aux mâchoires (méfiez-vous, il ne peut rester suspendu trop longtemps), redescend sur le sol quant surviennent les sinistres volatiles, bref, se démène comme un beau diable. Il peut tout de même ennuyer ses ennemis à son tour en leur faisant tomber sur la tête des noix de coco. Il s'agit de viser juste ! Ultime épreuve : pour attraper la clé qui est suspendue au bout d'une ficelle, il faut, sous l'œil narquois de Mario, sauter en avant (c'est-à-dire appuyer en même temps sur le bouton de saut et sur celui qui permet d'avancer) ; mais quelle récompense lorsque vous avez mené à bien les quatre parcours nécessaires à l'ouverture de la cage ! Donkey Kong éclate de rire, spectacle qui rachète bien des peines.

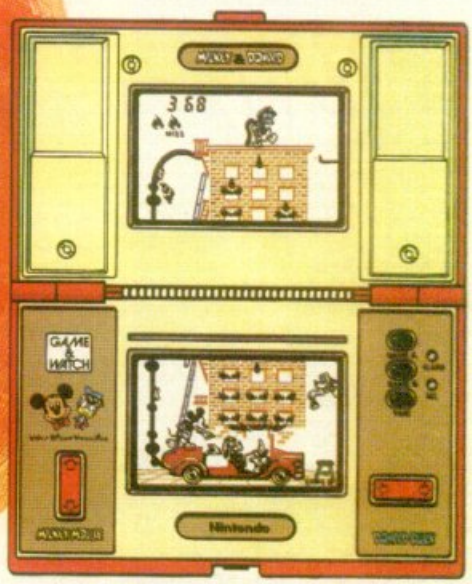
(Nintendo J.I.21)



U-Boat
Périscopie

Autres thèmes, autres techniques, voici les jeux à énergie solaire de Bandaï.
U-boat vous met aux prises avec un destroyer aux grenades meurtrières. Vous êtes dans le sous-marin qui a été touché. Foncez sur les brèches par où l'eau commence à s'engouffrer et colmatez-les — c'est le seul moyen de vous en sortir et de vous venger. En effet, lorsque vous aurez évité la catastrophe, vous pourrez à votre tour torpiller le destroyer qui explosera avec des « baoong » du plus bel effet. Pour gagner, il n'y a pas trente-six solutions : posez le jeu sur une table et pianotez à toute vitesse. A recommander aux pianistes.
(Bandaï)





La Grande Evasion
Limez les barreaux

Encore deux saynètes différentes pour le même jeu.
Fait prisonnier, vous avez la chance de disposer d'une lime, cachée sous votre matelas ; en l'absence du gardien, vous foncez à la fenêtre et limez les barreaux. Si vous êtes surpris, gare à vous ! Vos chances de vous échapper diminuent. Aussi, dès que le gardien fait mine d'entrer, sautez sur votre couchette et faites semblant de dormir. Une fois les barreaux sciés, tout n'est pas fini pour autant ; il vous faut courir vers une camionnette qui apparaît épisodiquement sous le feu nourri des gardiens de la prison, en étant pourchassé par des chiens policiers. Arriverez-vous à vous en sortir ? Même technique que pour *U-Boat*, c'est en pianotant extrêmement rapidement sur les touches que vous gagnerez votre liberté. Stressant ! Deux jeux intéressants, même si l'on peut leur reprocher un côté un peu triste dans la présentation. Techniquement, ils sont très impressionnants : fonctionnement à énergie solaire, deux saynètes différentes par jeu (ce qui en fait des double-écrans à un écran !), son et coupe-son, boîtier fermable pour une meilleure protection, ils n'ont rien à envier à leurs collègues à piles.
(Bandaï)

J.-M. BLOTTIERE

le plus grand choix de jeux electroniques et traditionnels
GAMES
FORUM DES HALLES DE PARIS LES 4 TEMPS - PARVIS DE LA DEFENSE CENTRE COMMERCIAL VELIZY 2
niveau 2 tel 297 42 31 niveau haut tel 773 65 92 niveau bas tel 635 18 81

P.A GRATUITES

● Vends Vidéopac C 52 Philips 725 F, fourni avec K7 n° 1. Vends aussi K 7 n° 3 et 8 à 75 F chacune, et K 7 n° 9 à 105 F. **Jean-Christophe NOEL, 7, rue du Poirier 91800 Brunoy. Tél. : 046.07.37.**

● Véhicule programmable (Bigtrak) avec piles et notice d'emploi + jeu LCD Mickey Mouse avec piles état neuf, 300 F et 250 F. **M. SEYSSEL Pierre, 66, rue des Alpins 74000 Annecy, urgent.**

● Vends 4 jeux électroniques de poche (Mattel) Bowling, Battlestar, Galactica, Football, état neuf, prix à débattre. **Christian VERNIER, 36, rue Cuvier 25400 Exincourt. Tél. : (81) 94.35.82.**

● Chess Sensory, état neuf 2 000 F, Bridge Challenger 2, état neuf 2 000 F, matériel dans malette de transport. Cassettes Atari cédées à 50 % de leur valeur neuve. Liste sur demande. **Tél. : 854.27.41 après 20 h.**

● Vends jeu vidéo Philips C 52 avec 39 cassettes soit plus de 200 jeux, coût d'achat 7 200 F, sacrifiés : 4 800 F. **Jean-Paul SUCHET, 18, rue de Boisséjour 63110 Beaumont. Tél. : bureau (73) 91.09.10 domicile : (73) 26.82.48.**

● Vends VCS Atari, état neuf + cassettes Combat, Night Driver, Space Invaders, Star Raiders avec paire de manettes spéciales, le tout 1 500 F. **Marc HIRT, 36, rue du 11 Novembre 91600 Savigny S/Orge. Tél. : 905.14.13.**

● Vends Vidéopac Philips et 20 cassettes, état neuf, valeur globale 4 500 F, prix de vente 3 000 F. **Tél. : 555.17.60.**

● Vends Vidéopac Philips C 52 avec 21 cassettes, le tout très bon état (novembre 81) valeur neuve 4 300 F, vendu 3 000 F. **Patrick BONNET. Tél. : 981.50.28, 6, allée Soulazard 25100 Argenteuil.**

● A vendre flipper Williams Space mission, 4 joueurs, année 1976 excellent état, en prime : un plateau de pièces détachées. Prix : 1 500 F. **Christophe BOILY, 46, rue de Villacy 78640 Neauphle-le-Château. Tél. : 459.45.92.**

● Vends cassettes Atari Vidéo Chess, Yars' Revenge, Defender, Asteroïds, Pac-Man, Dodge'em. Achat récent. Ensemble pour 1 700 F. Vends aussi montres Casio T-2000, GM-10, MM-400 ou M-12. Etat impeccable + calculatrices diverses. **Pascal AZZI, 944.58.32.**

● Vends VCS Atari état neuf avec 7 cassettes : Combat, Pac-Man, Berzerck, Defender, Yars'Revenge, Volleyball, et une d'Activision-Starmaster. Vendu 2 900 F le tout et sous garantie. **Pascal LEFLOCH, 3, rue Rosily Macros 29200 Brest.**

● Vends ou échange cassettes Atari en bon état : Combat, Outlaw, Night Driver. **Martin SILVA 29 pl. Bobillet 94220 Charenton-le-Pont. Tél. : 368.07.71** ap. 20 h.

● Vends console Intellivision neuve + 3 K7 : Bowling, Roulette, Course de voitures. Achat : 2 400 F, vendu 1 900 F. **Tél. : (62) 92.54.30,** toute la journée.

● Vends Vidéopac Philips C 52 en parfait état + 9 K7 (n° 2, 4, 11, 16, 18, 22, 29, 33, 34) le tout 1 500 F. **Tél. : (21) 97.40.57** ap. 19 h.

● Vends cassettes pour le VCS Atari : Haunted House 200 F, Superman 250 F, Vidéo Pinball 250 F, Indy 500 300 F ou les échanges contre : Defender ou Adventure 1 ou 2. **Dominique PERRODON, 6, rue de Bellevue 69400 Villefranche. Tél. : (74) 65.39.58.**

● Vends Vidéopac Philips C 52 + 26 cassettes. Le tout vendu 2 400 F au lieu de 4 200 F. **M. LACHENAL, 67 D. rue du Maréchal Foch 59283 Raimbeaucourt. Tél. : (27) 87.71.04.**

● A vendre Vidéopac C 52 neuf (août 82) sous garantie + 8 K7, n° 1-2-4-14-22-24-25-33. L'ensemble 1 200 F. **Frédéric WENGER, 55, voie de Chatenay 91370 Verrières-le-Buisson. Tél. : 930.01.80** ap. 19 h.

● Vends Electron-, Detective 220 F. Touché Coulé Computer 280 F. **Laurent MORAZZANI, 4, rue François Couperin, 78100 Saint-Germain-en-Laye. Tél. : 973.08.07.**

● Vends vidéo jeu C 52 Philips + 9 cassettes (Satellite Attack, Cosmic Conflict, Space Monster, Reversi, Combat de Chars, Bataille aéro-navale, Course de voitures, Programmation...) Valeur réelle 2 380 F, vendu 1 500 F, état neuf. **M. SAVIO, 1, av. des Platanes, 69150 Decines. Tél. : (78) 49.17.91.**

● Vends K 7 Atari + notices : Defender 280 F. Vidéo Chess 250 F. Air/Sea Battle, Night Driver et Breakout : 115 F chacune, ou 800 F le tout. Ecrire **Brice BOISSEL, 12, av. J. Moulin, 26500 Bourg-les-Valence ou Tel. : 16 (75) 56.27.35 le mercredi matin.**

● Vends jeu vidéo Philips Vidéopac C 52 (8/81) état neuf avec tous accessoires d'origine + 18 cassettes dont n° 9 (29 jeux, 65 variantes) 2 000 F. **PUIG L. 34, rue des Cailles, 91540 Mennecy. Tél. : 499.61.88.**

● Vends console Vidéopac Jet 25 + six cassettes n° 1, 15, 17, 22, 37, 38, très bon état sous garantie. **Tél. : 540.40.35, 8, villa Cœur de Vey, 75014 Paris, M. JAULMES.**

● Vends petit jeu électronique (état neuf) de la série Ludotronic : Evasion, avec heure, alarme musicale et temps double et chrono, livré avec notice d'emploi et deux piles. Prix à débattre. Pour tout renseignement : **CLAVARON Laurent, 81, rue Paul Bert, 89 100 Paron. Tél. : (86) 65.12.46.**

● Vends jeu Atari 4 paires de commande 43 cassettes parfait état, déc. 81 valeur 12 000 F prix 6 500 F. **Tél. : (21) 53.92.57.**

● A vendre console Mattel + 8 cassettes. Achetées septembre 82 (garantie 1 an) très peu servies, faire offre. **HOSOTTE Guy, 6, résidence du lac Plaisance 94700 Maisons-Alfort. Tél. : 376.60.83 le soir.**

● Vends jeu TV à cartouche noir et blanc neuf + 4 cassettes Voitures, Motos, Casse Briques et la 4e cassette de 10 jeux avec Tir, Foot etc. Prix 250 F. **PIANCASTELLI Nicolas, 30, av. Borriglione 06 100 Nice. Tél. : (93) 84.59.11.**

● A vendre 16 K 7 Atari et 2 Activision. Vendu 2 930 F, les K 7 peuvent être vendues séparément. **M. KRIZ Laurent, 94300 Vincennes. Tél. : 365.22.15 le soir.**

● Vends ou échange cassette vidéo AC Philips. **M. LAMADAVIO, 1, rue de la République, 74000 Annecy. Tél. : (50) 51.66.95.**

● Vends cassettes VCS Atari, n'ont pratiquement jamais servi : Basing programming 250 F. Bowling 100 F. **NEZONDET Didier, 42, av. de Fouilleuse, 92150 Suresnes. Tél. : 506.13.73.**

● Vends jeu vidéo Philips très bon état + 6 cassettes le tout 1 300 F. **CHEMLA Philippe, 64, rue de l'Angelus, 93150 Le Blanc Mesnil. Tél. : 868.25.64.**

● Vends échecs électroniques auto-response board sargon 2,5 sous garantie 4 500 F (neuf 7 000 F) console vidéo Oc 2000 + 15 cassettes + Hobby computer mémoire étendue 4 K + 60 programmes 1 200 F. **Tél. : (38) 30.01.24. L'après-midi BERNARD, 3, rue de la Pie, 45300 Pithiviers.**

● Vends Vidéopac Radiola + 18 K 7 (1, 4, 9, 11, 14, 16, 18, 20, 22, 24, 27, 29, 30, 32, 33, 34, 37, 38) sous garantie valeur 3 700 F vendu 2 500 F. **CHARRETON Stéphane, 4, rue Toustain, 76200 Dieppe. Tél. : 16 (35) 84.04.33.**

● Vends jeu électronique « Tennis électronique » au prix de 250 F valeur 355 F, Battlestra, Galactica, Space Alert 100 F. Vends console Philips 100 F et K 7 Guerre Laser, Duel, Flipper, Monstre de l'espace - Billard - Mur Magique. **OLIVIER. Tél. : 706.80.44.**

● Vends ordinateur Vidéopac Philips C 52 + 9 cassettes n° 1, 2, 4, 9 (progammable) 11, 12, 14, 18, 22, achat en juin 81 cause achat d'un 01 prix 1 100 F. **COULON Jean, 24 rue Gambetta, 08200 Sedan. Tél. : (24) 26.35.76 (après 7 heures).**

● Vends casse-briques électronique Bandaï + transformateur bon état 250 F (4 jeux différents) 4 vitesses de balle sonore **écrire à Michalonski, 2, rue des Frères Rodriguez, 72700 Allones.** Recherche console VCS Atari bon état 700 F maximum.

● Vends cassettes Mattel ou échange contre d'autres cassettes Mattel. **Tél. : 333.22.05 après 17 heures.**

● Vends jeu électronique Détective neuf prix 300 F + 1 jeu électrique SUB Chasse prix 200 F + Jeu électronique pilote de chasse prix 200 F. **M. DUGIMONT Laurent, 12 av. de Porchefontaine, La Roseraie 27, 78000 Versailles. Tél. : 951.56.54 après 17 h.**

● Vends Vidéopac C 52 Philips avec 16 cassettes 1 900 F **Jean Christophe Noël, 7, rue du Poirier, 91800 Brunoy ou Tél. : le soir 046.07.37.** Cassettes n° 1, 3, 4, 8, 9, 10, 12, 14, 20, 22, 24, 25, 28, 32, 35, 36.

● Vends jeu vidéo Philips C 52 + 3 cassettes jeux. Le tout 1 000 F. **M. LABROUSSE Philippe, 4, cité Le Rousseau, 33130 Bègles. Tél. : 85.14.38.**

● Vends vidéopac C 52 Philips + 27 cassettes état neuf le tout valeur 4 000 F vendu 2 500 F à débattre. **REIX Michel, Calleville, 27800 Brionne. Tél. : (32) 45.75.88. heures du repas.**

● Vends Vidéopac Philips C 52 avec 15 cassettes : Foot américain, Singeries, Les satellites attaquent etc. très bon état prix 2 200 F. **CUGNIER Serge, 13, rue du général Leiong 91 230 MONTGERON. Tél. : (6) 940.78.91.**

ACHATS

● Achète cassettes occasion (Activision, Imagic, Spectravision, Atari), bon état, avec notice d'emploi. **Etienne. Tél. : (29) 91.28.10.**

● Achète ordinateur Victor Lambda ou Texas Instrument d'occasion pour raison étudiant à faible revenu. **Philippe GAY, 10, rue Georges Braque, Val Fourré, 78200 Mantes-la-Jolie.**

● Achète cassettes pour VCS Atari occasion bon état. **GARCELON G., 14, rue Ronsard 18000 Bourges. Tél. : (48) 70.51.29.**

● Achète K7 jeu Vidéopac C 52, bon état. **DAUVERGNE Sylvain, 21, allée des Ecouardes 95150 Taverny. Tél. : 960.12.58.**

● Achète K7 jeu Atari à bon prix et échange jeux LCD « Pont des tortues » contre K7 Atari ou autre jeu LCD. **FISCHER, 11, rue Bellevue 68720 Hochstatt. Tél. : (89) 06.29.09.**

● Achète console Atari ou Philips en bon état, environ 500 F. **Vasco PEREIRA, 12, rue Alexis Moneyrol 92370 Chaville. Tél. : 750.16.34.**

● Achète cassette Atari ou Activision avec mode d'emploi et en bon état. Skiing, Missile Command, Tennis, Indy 500, Star Master, Barnstorming, Circus, Warlords, Yars'Revenge, Kaboom, Maze Craze, Freeway. **J-Y GIOVACCHINI, 43, impasse des Lierres 83700 St-Raphaël.**

● Achète cassettes d'occasion en bon état pour VCS Atari. **Olivier DUCLOS, 44, av. Aristide Briand 28000 Chartres. Tél. : (37) 35.49.80 ap. 18 h.**

● Achète cassettes Mattel 150 F. Référence catalogue 1113, 1817, 3333, 2611. **Gilles PEREZ, 33, bd St-Germain 75005 Paris. Tél. : 354.07.65.**

● Achète console Atari ou Mattel. **Geric BERTON « Les Asphodèles », 30, rue Fontaine St-Berthomieu 34000 Montpellier.**

● Cherche ZX 81, moins de 2 ans, avec imprimante et extension mémoire 16 k Ram. Le tout si possible moins de 850 F + notice. Urgent. **Alain CORBIERE, 18, rue de Gascogne 31170 Plaisance du Toutchtel. Tél. : (61) 86.44.75.**

● Achète cassettes pour VCS Atari ou Activision : Pac-Man, Space Invaders, Asteroïds, Night Driver. **Sammy BITTON, 70, place Berthe Albrecht, 93100 Montreuil. Tél. : 857.35.13.**

● Recherche programmes de jeux pour TI-57. Payerai pas trop cher car collégien de 14 ans. **B. ATTEIGNIANT, 28, rue du Général Leclerc, 62440 Harnes. Tél. : (21) 76.92.94.**

● Achète console Atari, bon état, 700 F max. **Fabrice ZAMOLO, 25, route de St-Denis, 95170 Deuil-la-Barre.**

● Achète cassettes pour console Mattel en bon état et avec mode d'emploi. A moitié prix. **Michel SANTIAGO, Mas de Boulle, 07150 Vallon Pont d'Arc. Tél. : (75) 37.11.68 le soir.**

● Passionné de jeux vidéo cherche console Atari bon état. Préciser dans réponse le mode de paiement exigé. **Luc MOLE, impasse de la Cigale 34200 Sète. Merci d'avance.**

● Cherche microprocesseur ZX 80 pour adjoindre sur Philips C 52. Petit prix car sans ressources financières. **Christophe DUPAS, 88, av. des Pervenches 93370 Montfermeil. Tél. : 332.62.81.**

● Etudiant cherche cassettes Atari à moitié prix. **Ludovic DAVIDIAN, 38, bd Léon Gambetta 68100 Mulhouse. Tél. : 54.06.17 ap. 18 h.**

● Cherche console Atari moins de 700 F (sans cassette) et Donkey-Kong. **Luc SOUBIGOU, 27, rue de la Brocéliade 56000 Vannes.**

● Achète console Atari 500 F ou un peu plus. **Tél. : (70) 98.14.11 ap. 18 h merci.**

● Achète cassettes d'occasion pour vidéo jeux Atari, toutes marques, prix intéressants car je suis étudiant, contactez-moi : **Philippe MARCHAL, 155 bis, rue A.-Durafour 42100 St-Etienne. Tél. : (77) 37.41.35.** Toutes les cassettes m'intéressent.

● Achète console Atari bon état prix à débattre plus cassette d'origine. **Jérome CASANOVA, 52, boulevard du Maréchal Juin, Cagnes sur Mer ou tél. : 73.74.40 le week-end.**

S.A.R.L.

THÉNÉSIS

22, rue de Sévigné,
75004 Paris
Métro : St-Paul-le-Marais
Tél : 274.06.31

TEMPS LIBRE
DES JEUX PLEINS D'AVENIR
QUI PASSIONNENT DEJA

MAGASIN SPÉCIALISÉ
dans les
JEUX ÉLECTRONIQUES

JEUX VIDÉO
wargames
casse-tête
etc

CLERMONT-FERRAND
"LA FARANDOLE"
14 bis, Place GAILLARD
Tél. (73) 37.12.58

SPECIALISTE:
Jeux électroniques
Consoles vidéo
MATTEL : 1.950 F
ATARI : 1.490 F

- Démonstration permanente
- Catalogue gratuit sur demande
- Possibilité crédit

Cassettes (ATARI):
Activision,
Spectravision,
Imagic,
Tigervision,
Parker.

● Achète bon prix Sharp PC 1211 + interface K7 (CE 121 ou 122). **David DUFRESNE, 19, rue Louis Vierne 86000 Poitiers. Tél. : (49) 58.51.00.**

● Recherche cassettes Atari ou autres marques compatibles. **M. ZELER, 122, av. Edouard Herriot 10000 Troyes. Tél. : (25) 83.16.87.**

● Achète jeux Pac-Man, Gloutons ou Pack-Monsters d'occasion, prix raisonnable. **MAURIANGE Phil., 17, rue Basse du Rempart 89200 Avallon.**

● Recherche K7 Vidéopac Philips n°1, 21, 31, 32, 34 et plus récentes Pac-Man et Singeries - moitié prix - **M. FLAMANC Mathias, Kerstéphan Plougasnou 29228. Tél. : (98) 67.36.04 après 7 h.**

● Achète cassettes Vidéopac à prix intéressant n° 8, 10, 25, 27, 31, 35, 36 avec mode d'emploi. **CORBIN J.-François, 10, rue des Capucines 89000 Auxerre.**

● Achèterais logiciels pour TI 99/4A en particulier le jeux d'échecs et Space Invaders. **M. ROMEO Marc, 26, rue Benoit Malon 30100 Alès. Tél. : (66) 86.17.92.**

● Cherche cartouche Atari Defender d'occasion, env. 200 F. **Cyrille GIBOT, 19, bd Champagne le Nameau du Lac 51150 Juvigny. Tél. : 67.33.18 à partir de 6 heures.**

● Achète K7 suivantes : Berzerk, Mégamania, Demon Attack, ou les échange contre : Super Breakout, Starmaster, Space Invaders, Nightdriver, Star Voyager. Faire offre au **865-69-10 Pascal après 18 h. Merci.**

● Achète séparément K7 pour VCS Atari (environ 50% du prix d'achat) Starmaster, Tennis, Yars'Revenge, Chopper Command, Defender. **M. BADEAU, 17, rue Sisley 42100 St-Etienne. Tél. : (77) 25.59.22.**

● Achèterai K7 pour le VCS Atari, Imagic, Parker Brothers, Activision, Spectavision et Tigervision. Prix abordable, bon état, environ 150 à 200 F. **M. CLEMENCEAU François, 12, rue Aristide Briand 10300 Luxeuil.**

● Possédant un Vidéopac Philips C 52, achèterais toutes cassettes. Me faire parvenir liste et prix. **M. DUMONTIER, 30, avenue du 14 Juillet 18100 Vierzon. Tél. : (48) 71.10.72.**

● Club jeux électroniques du CMJO achète tous jeux électroniques. **M. DAMS, CMJO, Mairie Orgeval 78630 ou tél. : (3) 975.72.13.** Recherche toute personne intéressée par jeux vidéo, jeux électroniques, micro-clubs, club électronique et informatique.

ECHANGES

● Echange jeu de poche Nintendo : Man Hole, Pieuvre, Chef et jeu Bandaï « Tir aux Corbeaux » contre similaires ou cassettes Atari. **M. BILLET, 16, rue Berthelot - 92150 Suresnes. Tél. : 506.22.88.**

● Echange jeu électronique Merlin et Sub-Chase contre Donkey-Kong double écran, ou bien les vend 125 F pièce. **E. LAMOUR, 30, rue René-Roëckel - 56000 Vannes.**

● Echange cassettes de jeu C52 Philips et Jet 25 n° 1-9-10-11-20-22-24. **Charles TOUSSAINT, rue Verlaine - 57220 Zimming.**

● Echange cassette n° 16 pour Vidéopac C52 contre n° 27-34-35-36-37 ou 38. **Tél. : (21) 23.67.19 le soir.**

● Echange ou vends cassettes pour C52 Philips ou Jet 25 Radiola n° 11-14-18-34. De même pour le VCS Atari : Asteroids, Warlors, Circus Atari, Defender, Chopper Command, Pac-Man, Missile Command, Berzerk, Dodge'em. Haunted House, Video Olympics, Air-Sea-Battle. **Denis au 968.96.87 après 19 h 30.**

● Echange ou vends cassettes pour VCS Atari. **Tél. : (90) 56.10.46.**

● Echange cassettes Mattel contre d'autres cassettes Mattel. **Tél. : 805.69.62.**

● Echange cassettes Mattel contre d'autres cassettes Mattel. **Tél. : (29) 85.45.61, après 19 h.**

● Echange micro-ordinateur Vidéogenie (16 k, minuscules, son) + 3 500 F de logiciels de jeux divers contre console Intellivision + cassettes. **Vincent PENNEL, 9, rue Auguste-Gal - 06300 Nice. Tél. : (93) 56.73.72.**

● Echange jeu Game And Watch-Parachute contre cassette Atari-Asteroids. **Laurent VIALADE, 20, rue Alphonse Pluchet - 92200 Bagneux.**

● Echange jeux électroniques contre cassettes Atari ou Activision. **Philippe ABBOU, 26, av de Villiers - 75017 Paris.**

● Echange cassettes pour VCS Atari : Vidéo Pinball, Casino, Indy 500, Haunted House, Warlords, contre cassettes de valeur équivalente - Sp. Invaders, Superman, Super Breakout, Berzerk, Yars'Revenge, Ice Hockey ou autres. **J.-L. BORELLI 928.47.71. Merci.**

● Région Nancy uniquement échangerais Defender contre Super Breakout, Outlaw ou Surround (Atari). **R. THEISSEN, 8, rue des Hespérides-54600 Villers-lès-Nancy. Tél. : 340.18.78.**

● Cherche dans la région de Fougères personnes ayant un Vidéopac C52 pour échange de cassettes ou pour s'affronter. **Arnaud TRUBERT, 14, pl. Carnot - 35000 Fougères. Tél. : (99) 99.06.10.**

● Echangerais K7 jeux et programmes pour VIC 20 Commodore. Recherche passionnés micro-informatique pour club et animation émission radio hebdomadaire. Habitant la banlieue est. **PAUL 859.07.20 et 847.06.56.**

● Echange cassettes Atari Dodge'em + Night-Driver contre Pac-Man, Indy 500 ou Defender. **ARIEL. Tél. : 326.58.86.**

CLUBS

● Association en cours à but non lucratif achète jeux vidéo, cassettes, etc. **Christian GORAND, 206, rue Saint-Jean - 14300 Caen.**

● Recherche dans la région d'Auxerre des joueurs ayant un VCS Atari pour fonder un club. **Stéphane LELUX, 7, allée Puget - 89000 Auxerre. Tél. : (86) 52.04.46.**

● Avis de recherche de toute personne intéressée par des prêts de cassettes Atari sur Nice, ainsi que par des échanges de logiciels de jeux sur TRS-80 et Apple II. **Vincent PENNEL, 9, rue Auguste-Gal - 06300 Nice. Tél. : (93) 56.73.72.**

● Urgent ! Fonderais club de jeux à cristaux liquides et autres petits jeux électroniques sur la région de Nantes. Pour les passionnés de 10 à 16 ans au plus. **M. PARQUE, tél. : 74.96.10 à Nantes ap. 17 h.**

● Désire rencontrer des personnes pour former un club et organiser des tournois de jeux Atari en Belgique. **Guy DIET, 19, rue Emile-Henricot - 1490 Court-Saint-Etienne, Belgique.**

● Cherche à fonder un club d'électronique à Besançon. De même, cherche à acheter d'occasion un ordinateur entre 2 000 et 3 000 F. **Sylvain POSSENTI, 15, rue Tristan-Bernard - 25000 Besançon. Tél. : (81) 80.59.61.**

● Recherche toutes personnes désireuses de se rencontrer pour jouer sur jeux Mattel, Atari, Philips et organiser des tournois région Pertuis (Vaucluse). **François BOYER, 44, cours de la République - 84120 Pertuis. Tél. : (90) 79.41.71 après 18 h.**

● Cherche arcade non interdite au moins de 18 ans et si possible club Pac-Man à Paris, contacter **Christophe GAURON, 6, rue de Dantzig - 75015 Paris, réponse assurée.**

DIVERS

● Aimerais correspondre avec filles ou garçons âgés de 16 à 19 ans, s'intéressant aux jeux vidéo, habitant la France ou autres pays et parlant français ou anglais - joindre photo si possible. **J.-Christophe TROUFLEAU 12, avenue Jean Jaurès 94600 Choisy-le-Roi.**

● 12 ans, passionné de jeux vidéo, recherche renseignements sur console Mattel et personnes aussi passionnées par le même sujet. **Sébastien SOUAN Groupe scolaire Brancy - 51000 Châlons-sur-Marne. Tél. : (26) 64.02.92.**

● Cherche passionnés de jeux électroniques pour réaliser émissions de radio hebdomadaires sur Bordeaux et sa région. **M. MILLOT, 69, rue des Ayres - 33000 Bordeaux.**

● Recherche personne sympathique qui donnerait jeux Atari VCS avec ou sans cassettes. **J. Michel DUVIVIER, 51, rue des Religieuses - 50700 Valognes.**

● Cherche programmes jeux pour PC 1211, échange possible. **J. PETIT, 10 allées des Aubépines - 94510 La Queue en Brie. Tél. : 576.72.98.**

● Recherche programmes pour ZX 81 Sinclair. **GUIRIN François Magny s/Tille - 21110 Genlis.**

Vous jouez aux échecs ?

Vous souhaitez vous initier ou vous perfectionner?
Vous avez besoin d'un jeu, d'une pendule?
Vous n'avez pas de partenaire et aimeriez vous procurer un jeu électronique?
Vous avez un cadeau à faire de belle qualité ?

Une seule adresse



Librairie Saint-Germain

140 bd St Germain
75006 Paris

Écrivez-nous
Téléphonez-nous

326.99.24
325.15.78

Profitez de notre service de vente par correspondance

Mieux encore
Rendez-nous visite!

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

et des jeux de stratégie

Cher TILT

HESITATIONS

Je trouve Tilt très bien, mais il serait mieux si vous pouviez présenter encore plus de cassettes avec les prix.
J'hésite entre plusieurs cassettes : *Star Raiders* d'Atari, *Star Master* d'Activision et *Star Voyage* d'Imagic. J'aimerais aussi savoir laquelle des 3 est la plus intéressante au point de vue du graphisme, des difficultés, etc. Enfin, laquelle présente le tableau de contrôle le plus complet (moteurs, lasers, énergie) ?

Yvan Guyot - Grenoble

Un vaste dossier sur toutes les cassettes de ce type dans Tilt n° 5.

EFFETS SONORES

Bravo pour votre revue et tout particulièrement pour la rubrique « Tubes » (je trouve pourtant qu'on devrait ajouter une 3e note pour les effets sonores). Je possède un Intellivision de Mattel et je voudrais savoir quels titres Coleco diffusera en France pour cette console et quand on pourra se les procurer.
Parker Brothers produit-il des cassettes pour l'Intellivision ?

Yves Geisenberger
Bougival

Les premières cassettes Coleco pour l'Intellivision Mattel devraient apparaître sur le marché en avril. Un seul titre pour l'instant : Donkey Kong. La suite au prochain numéro !
D'autre part, Parker Brothers va effectivement commercialiser des jeux pour l'Intellivision. Date de parution prévue : second trimestre 83.

VIDEOPAC

Comme tout le monde, je vous écris pour vous dire que votre revue est sensationnelle. Je m'intéresse aux jeux électroniques depuis un certain temps et je possède une console de jeux vidéo. J'aimerais savoir si des marques genre Coleco, etc. font ou vont faire des cassettes pour le Vidéopac ?

F. Sartiaux
Fontaine-Notre-Dame

Seul Parker Brothers (distribué par Miro Meccano) propose aujourd'hui des cassettes pour le Vidéopac.

CRITIQUES

Je tiens à vous féliciter pour la qualité de votre journal qui est le premier dont les articles sont tous bien écrits et très intéressants. Il y a quand même un « hic » dans les pages consacrées aux jeux vidéo pour cassettes. Je n'ai jamais vu la moindre critique sur les jeux. Vous allez me dire que seules les bonnes cassettes y sont décrites, mais elles ont quand même des défauts. J'aimerais aussi que vous consacriez quelques lignes pour ces deux jeux vidéo d'arcades : d'abord *Pentos* le petit pingouin qui doit aligner trois cubes en diamant tout en évitant les êtres bizarres qui le poursuivent. Et ensuite *Tempest* le dernier d'Atari.
Votre lecteur passionné,

Hervé

Vous ne lisez pas Tilt assez attentivement !

EFFERVESCENCE

Je crois que mes félicitations et encouragements ne feraient qu'allonger une liste déjà longue et justifiée. Sachez en tout cas que la première apparition de votre revue me fit l'effet d'un bonheur incomparable et que c'est avec une effervescence sans égale que je guette chacune de vos parutions.
Votre rubrique sur les jeux d'arcades devrait faire part des nouveautés à venir. Il court justement une rumeur selon laquelle certains de ces jeux devraient apparaître prochainement avec les bienfaits du relief. Qu'en est-il ?

Patrick Camugli - Marseille

Sitôt dit, sitôt fait ! Voir page 60 de ce numéro.

DECHAINEE

J'ai lu dans Tilt n° 3, un article sur une console nommée Turbo de la firme CBS, que je ne connaissais pas. Je compte sur votre magazine, qui semble être le premier en la matière, pour me faire découvrir les secrets de cette console. (Arrivée en France, prix et possibilités). Une lectrice déchaînée,

Kalou

Le « système vidéo CBS Electronics » sera disponible en France vers le mois de juin. Il coûtera environ 1 850 F. Ses possibilités (spectaculaires !) vous seront révélées en détail dans un prochain numéro.

REVOLUTION

Un grand merci à ceux qui ont donné le jour à ce petit chef-d'œuvre. On l'attendait...
J'attend avec impatience des précisions sur la sortie d'une seconde console Atari en prévision aux Etats-Unis. Quelle révolution, ces jeux vidéo ! Que Tilt devienne le plus grand. Amicalement.

Philippe

L'Atari 5200, c'est son nom, sortira en France vers le mois de septembre. Patience !

LOCATIONS

Je tiens tout d'abord à vous féliciter pour votre excellent magazine qui, je l'espère, nous fera découvrir toutes les nouvelles cassettes adaptables sur le VCS Atari. Pourriez-vous m'indiquer s'il existe dans ma ville des locations de cassettes de jeux vidéo.

Florent Rovello - Marseille

A notre connaissance, pas de club à Marseille. Mais, nous profitons de cette lettre pour lancer un appel à tous les clubs de location de jeux vidéo : envoyez-nous vos coordonnées ; nous signalerons votre existence.

DISTRIBUTION

Je n'arrive pas à trouver certaines cassettes de jeux dans le commerce. Connaissez-vous la raison de ce problème ?

Sophie Bogrow - Créteil

Effectivement, la distribution des cassettes ne semble pas encore parfaitement maîtrisée. Nous préparons une enquête sur ce sujet. Entre-temps, espérons que votre lettre améliorera la situation !

CONVAINCRE

Comment convaincre mes parents de m'acheter une console de jeux : ils disent qu'ils m'en offriront une si j'ai de bonnes notes à l'école !

Dominique L. - Maisons-Alfort

Que tous les lecteurs concernés par ce grave problème nous envoient leurs « trucs ». Nous les publierons.

REGLEMENT DU JEU-CONCOURS :

1) Les Editions Mondiales organisent dans la revue TILT-MAGAZINE DES JEUX ELECTRONIQUES, un jeu-concours du 15 mars 1983 au 16 juillet 1983.

2) Le jeu consiste à répondre exactement à une série de questions incluses dans une odyssée galactique. Le résultat final se limite à un nombre de trois chiffres et un nom propre, ne pouvant se découvrir que grâce à l'utilisation des résultats précédents.

3) Le jeu-concours est ouvert à toute personne résidant en France métropolitaine, à l'exclusion des personnels des EDITIONS MONDIALES et de la société TERA CONSEILS-MEDIAPLAY ainsi que les membres de leurs familles.

4) Dans l'éventualité où le gagnant de ce jeu-concours serait un mineur, celui-ci devra être obligatoirement accompagné d'un de ses parents, père ou mère ou par une personne majeure du choix de ses parents, sous décharge de responsabilité des organisateurs du jeu-concours.

5) Les gagnants seront les concurrents qui auront trouvé le bon résultat ou qui s'en seront le plus approché. En cas d'ex-aequo, il sera procédé à un tirage au sort par l'un des membres de la S.C.P. SAVART & BIANCHINI, huissiers de justice à Paris.

6) Les bulletins réponses devront parvenir avant le 6 juin 1983 à minuit, le cachet de la poste faisant foi, à l'adresse suivante : CONCOURS TILT/MEDIAPLAY, 1, cité de Paradis - 75010 Paris.

7) Les réponses et une copie du présent règlement ont été déposées en l'étude de la S.C.P. SAVART & BIANCHINI, 12, rue de la Chaussée-d'Antin - 75009 Paris.

8) Chaque participant pourra établir autant de bulletins réponses qu'il le désirera, mais il ne pourra gagner qu'un seul prix (correspondant à son meilleur bulletin).

9) Les bulletins raturés, illisibles, erronés ou incomplets seront éliminés.

10) Le dépouillement du présent jeu-concours aura lieu le 20 juin 1983 au sein de MEDIAPLAY, en présence d'un des membres de la S.C.P. SAVART & BIANCHINI huissiers de justice à Paris.

11) Les réponses et la liste des gagnants seront publiées dans TILT MAGAZINE DES JEUX ELECTRONIQUES N° 6 du mois de JUILLET/AOUT.

12) Une copie du présent règlement pourra être obtenue sur simple demande adressée à MEDIAPLAY (joindre une enveloppe timbrée).

13) Une liste des gagnants avec leur adresse sera déposée en l'étude de la S.C.P. SAVART & BIANCHINI huissiers à Paris. Quiconque pourra en obtenir copie en écrivant à MEDIAPLAY (joindre une enveloppe timbrée).

14) La participation au présent jeu-concours implique l'acceptation sans réserve de ce règlement et de l'utilisation ultérieure des noms et adresses des participants.

15) Les lots :
1er PRIX : un voyage pour deux personnes à EPCOT CENTER (U.S.A.) (Walt Disney World, Floride)
2e PRIX : Un ATARI 400
3e et 4e PRIX : Un V.C.S. ATARI
5e au 25e PRIX : 3 cassettes ATARI
26e au 50e PRIX : 1 cassette ATARI
51e au 100e PRIX : 1 tee-shirt TILT.

16) Les organisateurs du présent jeu-concours se réservent le droit d'annuler ce jeu-concours en cas de force majeure.

Le Directeur de la Publication : Antoine de CLERMONT-TONNERRE - Dépôt légal : 3e trimestre 1982 - Photocomposition : Compotronic - Gravure : Graphis-Photogravure - Imprimerie : N.I.C., Reims - Distribution : N.M.P.P. - Numéro de commission paritaire : 66671.

VIDEO JEUX APOLLO

La grande émotion

Pour ordinateurs de jeux ATARI.

Demandez
notre documentation
en retournant le coupon à
RCA Vidéo Jeux
9,avenue Matignon 75008 Paris

Nom _____

Prénom _____

Société _____

Adresse _____

Code postal/_____

ville _____ Tél. _____



Prenez les commandes du Phœnix, et affrontez d'impitoyables rapaces.

Avec Phoenix†, l'un des nouveaux programmes de jeux Atari, vivez des émotions fortes et sortez vainqueur du combat. Vous êtes le commandant du Phoenix, défendant votre planète contre un vaisseau spatial étranger, déterminé à tout détruire sur son passage. Pris au piège, vous devez riposter au tir incessant d'impitoyables rapaces, et ils sont sans merci. Atari, c'est plus de deux nouveaux programmes de jeux par mois, qui vous plongeront dans un monde plus passionnant que jamais.



ATARI®

A Warner Communications Company



Plus de 1500 jeux vidéo qui déchaînent les passions.

© 1983 Atari Inc. Tous droits réservés. * Marque déposée par Atari, Inc. †- Marque déposée propriété de Centuri, Inc.