TILT

Le Magazine des Jeux Electroniques



TENNIS-VIDÉO !
LA LEÇON DE NOAH

COMBATS SPATIAUX !!
LE CHOC
DE L'HYPERESPACE

STARS !!!
COLECO ET VECTREX

AVANT-PREMIÈRE !!!!
TOUTES LES NOUVEAUTÉS

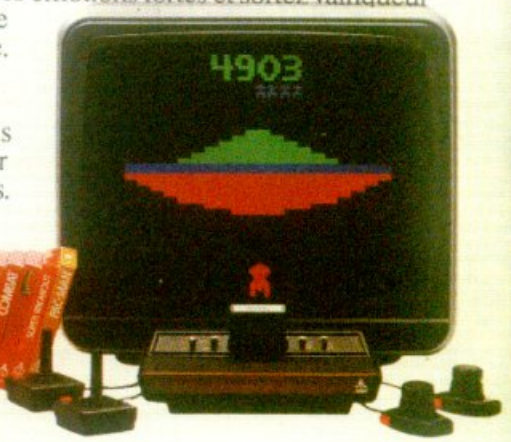
SUPER
CONCOURS
(2ème PARTIE)

M 3085-5-15 F N° 5 BIMESTRIEL MAI/JUIN 1983 - 15 F - BELGIQUE : 120 FB - SUISSE : 6 FS - CANADA : 3 $ CANADIENS.



Prenez les commandes du Phœnix, et affrontez d'impitoyables rapaces.

Avec Phoenix[1], 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 propose en exclusivité Pac-Man, Space Invaders et maintenant Phoenix, qui font partie des jeux vidéo les plus populaires. Atari offre plus de 2 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. 1- Marque déposée propriété de Centuri, Inc.

TILT

Le Magazine des Jeux Electroniques

Sommaire

NUMERO 5 MAI / JUIN 1983

4 **Les Fanas** : Le cours du roi des courts. La leçon de tennis de Yannick Noah... sur écran vidéo.

6 **Tilt-Journal** : l'actualité des jeux électroniques, nouveautés, shopping, livres, indiscrétions etc.

13 **Super-concours** : la deuxième partie de notre grand concours doté d'un voyage pour 2 personnes à Epcot Center et de très nombreux prix (bulletin-réponses page 90).

16 **Tubes** : toutes les nouvelles cassettes et les disquettes pour jouer sur votre télévision.

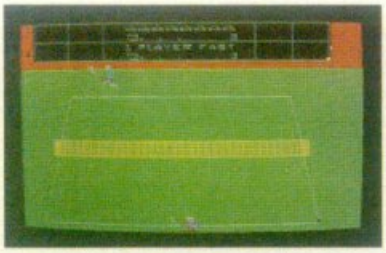
26 **Sélection** : Le coup de Jarnac. De nombreux jeux où vous aurez besoin des qualités du célèbre bretteur.

28 **Actuel** : Apocalypse – vidéo. Accusés de tous les maux, les jeux vidéo ont-ils besoin d'être défendus ? Une grande enquête d'Olivier Chazoule.

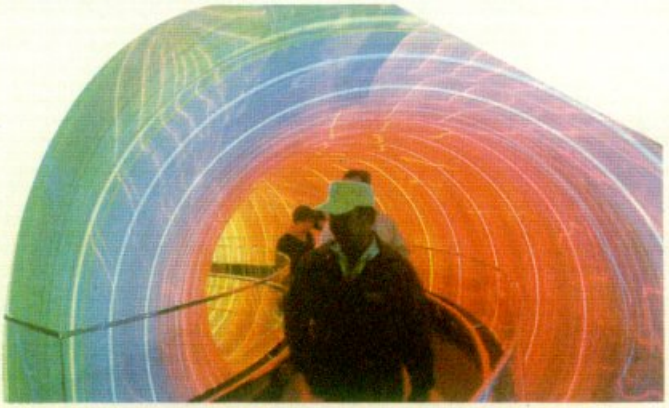
32 **Challenge** : Sept sets au sec. Sept jeux de tennis-vidéo confrontés dans une partie sans complaisance.

36 **Ludic** : Arche ou crève ! Pour la première fois, les secrets des « Aventuriers de l'Arche perdue » dévoilés...









42 **Sésame** : Evasion spatiale. Notre grand jeu exclusif vous entraîne dans une guerre tout à fait inattendue !

53 **Banc d'essai** : Deux stars mises à nu : Colecovision et Vectrex, dignes de leur légende. En avant-première un test, consoles en main.

62 **Dossier** : Le choc de l'hyper-espace. Tous les jeux cosmiques à manier avec précaution pour ne pas être désintégré.

72 **Service compris** : Les sueurs froides. L'actualité des flippers et des jeux d'arcades et un hommage à Harry Williams, l'inventeur du Tilt.

80 **Les Classiques** : L'échec est un succès. Le nouveau jeu d'échecs de Philips s'est révélé un adversaire respectable.

83 **Petites annonces gratuites** : Echanges, achats, ventes, clubs, etc.

92 **Carte Postale** : Passeport pour le futur. Notre album souvenir d'un voyage à Epcot Center.

98 **Cher Tilt** : Le courrier des lecteurs.

Ce numéro comporte un encart-abonnement non folioté situé entre les pages 22-25 et 76-79.

COUVERTURE : PHOTO MOON DOG-STUDIO

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



LE COURS DU ROI DES COURTS

Un mètre quatre vingt dix, quatre vingt kilos de muscles et une raquette d'or. Yannick Noah n'est pas un inconnu. Ni pour le tennis, ni pour la vidéo. Son dernier hobby : une cassette-tennis qu'il découvre avec l'émerveillement d'un enfant. Une manière comme une autre de préparer le grand rendez-vous sportif et mondain de Roland Garros !

Le petit écran, Yannick le connait bien. Il a d'abord contribué à faire pénétrer dans tous les foyers son image de redoutable mousquetaire. Il lui a ensuite servi de miroir. Notamment pour corriger son service .

«Je ne parvenais pas à réussir la «boucle» parfaite indispensable pour donner toute son accélération au service, explique-t-il. C'est en examinant attentivement les bandes enregistrées de mes services sur petit écran que j'ai finalement trouvé le geste idéal. La vidéo sous toutes ses formes est vraiment un outil fabuleux.»

A tel point qu'il a voulu faire profiter de cette expérience en éditant l'année dernière une cassette-vidéo «jeu, set et match». Les conseils d'entraînement d'un champion à l'usage de tous.

«On a toujours besoin de copier un style, d'avoir un modèle. Surtout au début, rappelle Yannick. Même s'il faut s'en débarrasser pour trouver son propre style.»

Quant à ce jeu-vidéo, il n'y voit pas vraiment l'occasion de faire de réels progrès au tennis, mais c'est une distraction, une réelle détente. Et, pourquoi pas, l'occasion de voir comment réagissent les perfides électrons à une tactique qui a tant de fois fait ses preuves sur un court. Avec la sueur et la fatigue en moins.

La démonstration que Noah a fait devant nous était éblouissante mais son jeune partenaire nous a confié que - la veille - il avait donné bien du fil à retordre à l'idole de la raquette.

DR

TILT JOURNAL

Curieux



ROUTIER SYMPA

Les voyages en car sont fastidieux ? Qu'à cela ne tienne : équipons les véhicules en vidéo. Daniel Prins, président d'une ligue d'autocars aux U.S.A., a ainsi enlevé certains sièges de ses autocars pour les remplacer par des jeux de *Pac-Man*. Un grave problème se pose cependant. Doit-il continuer aujourd'hui à rouler « Pac-Man » ou suivre les conseils de son fils et s'équiper en Donkey Kong ?



BREJNEV RESSUSCITE

Pour lancer *« Electronic Stratego »*, Milton Bradley a organisé une rencontre au sommet, à New York, entre Leonid Brejnev et Ronald Reagan. Les deux chefs d'état sont arrivés dans une somptueuse limousine noire escortée par la police, et ont entamé la partie du siècle. Le vainqueur ? Chut ! Secret d'état...

Coulisses

TECHNIQUES NOUVELLES

L'Institut européen des techniques nouvelles (I.E.T.N) a été récemment créé. Cette association a pour but de promouvoir et développer les techniques nouvelles, de conseiller, aider et former les personnes concernées par leur évolution. Pour tous renseignements complémentaires, contacter *Mme Dufour, 7, rue du Cardinal Mercier 75009 Paris. (Tél. : 281.39.15).*

OSCARS

Trois oscars destinés à récompenser les créateurs des meilleurs jeux et jouets à caractères scientifique et technique seront remis par l'Etablissement public du parc de la Villette. Pour tous renseignements supplémentaires, un numéro : *le 16 (1) 240.27.28.*

ELECTIONS

Accueil enthousiaste pour le prix Vidéor qui sera décerné par les rédacteurs en chef de revues spécialisées, à la meilleure console de jeux électroniques 1983, à la meilleure cassette de jeux et au meilleur micro-ordinateur familial.

LOGI'STICK

Une grande première, la société *Logi'Stick* propose des cassettes de programmes pour les calculettes Casio FX 702 P et *PB 100*. Les cassettes, de courte durée, sont enregistrées sur une seule face : l'autre face permettra de sauvegarder des programmes personnels. Il existe à ce jour sept cassettes, dont quatre de jeux pour la *FX 702 P* et deux pour la *PB 100* ; chacune d'elles contient une dizaine de jeux basés soit sur les réflexes, soit sur la réflexion de l'utilisateur. Quelques jeux ont retenu notre attention : *Sim et Tic-Tac-Toc* en trois dimensions dans la cassette jeu 2 et *Plan de Vol, Othello 8 x 8,* dans la cassette jeu 3.

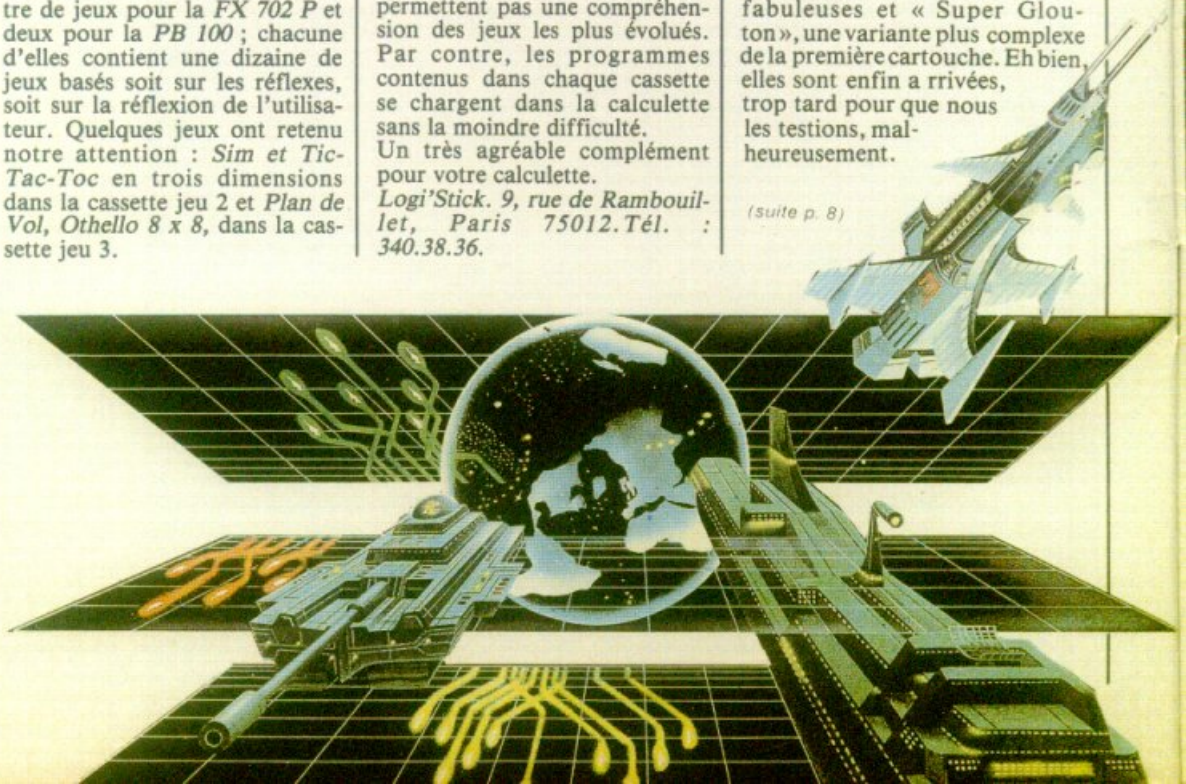
Shopping

Néanmoins, un tiers des jeux nécessitent l'utilisation de tableaux, en plus de la calculette, ce qui nuit à leur facilité d'utilisation. Les explications accompagnant les cassettes sont souvent sommaires et ne permettent pas une compréhension des jeux les plus évolués. Par contre, les programmes contenus dans chaque cassette se chargent dans la calculette sans la moindre difficulté.
Un très agréable complément pour votre calculette.
Logi'Stick. 9, rue de Rambouillet, Paris 75012. Tél. : 340.38.36.

TROP TARD !

Philips annonce depuis longtemps quatre nouveautés : « La conquête du monde », une confrontation stratégique et tactique entre les puissances mondiales. « La quête des anneaux », une lutte terrifiante contre le seigneur des Anneaux. « Peter tête de pioche », la recherche de l'or dans des mines fabuleuses et « Super Glouton », une variante plus complexe de la première cartouche. Eh bien, elles sont enfin a rrivées, trop tard pour que nous les testions, malheureusement.

(suite p. 8)



ENFIN EN CASSETTES JEUX VIDEO

DONKEY KONG®

LE MONSTRE AUX TONNEAUX FOUS.

Une exclusivité C.B.S.



Enfin, sur votre écran T.V., le jeu qui fait fureur. DONKEY KONG,* l'affreux gorille, retient la gentille fiancée de Mario en haut de sa forteresse d'acier.
Faites courir Mario sur les poutrelles tout en évitant les tonneaux fous que lui jette le monstre diabolique.
Mario, parviendra-t-il à la sauver ?
DONKEY KONG* existe en 2 formats pour jouer sur les consoles de jeu ATARI* V.C.S.* et INTELLIVISION* et bientôt aussi sur le système C.B.S. COLECOVISION.*
C.B.S. ELECTRONICS vous offre un choix fantastique de grands succès tous en 2 formats, tous plus incroyables les uns que les autres : GORF,* DONKEY KONG,* WIZARD OF WOR,* CARNIVAL.*
Alors foncez vite au cœur du jeu.

CASSETTES POUR CONSOLES ATARI® V.C.S.® ET INTELLIVISION®

CASSETTES JEUX VIDEO

CBS ELECTRONICS

AU COEUR DU JEU

DONKEY KONG * est une marque déposée appartenant à NINTENDO of America Inc. © NINTENDO of America Inc. GORF ® © 1981 Bally MIDWAY Mfg. Co. Tous droits réservés. WIZARD OF WOR ® © 1981 Bally MIDWAY Mfg. Co. Tous droits réservés © 1982 CBS Toys a Division of CBS Inc. CARNIVAL ® est une marque déposée appartenant à Sega Entreprises, Inc. © 1980 Sega Entreprises Inc. ATARI ® et V.C.S. ® sont des marques déposées appartenant à ATARI Inc. INTELLIVISION ® est une marque déposée appartenant à Mattel Inc. La désignation des marques mentionnées ci-dessus n'est faite qu'à titre documentaire et ne saurait autoriser une confusion quelconque.

TILT JOURNAL

Exclusif

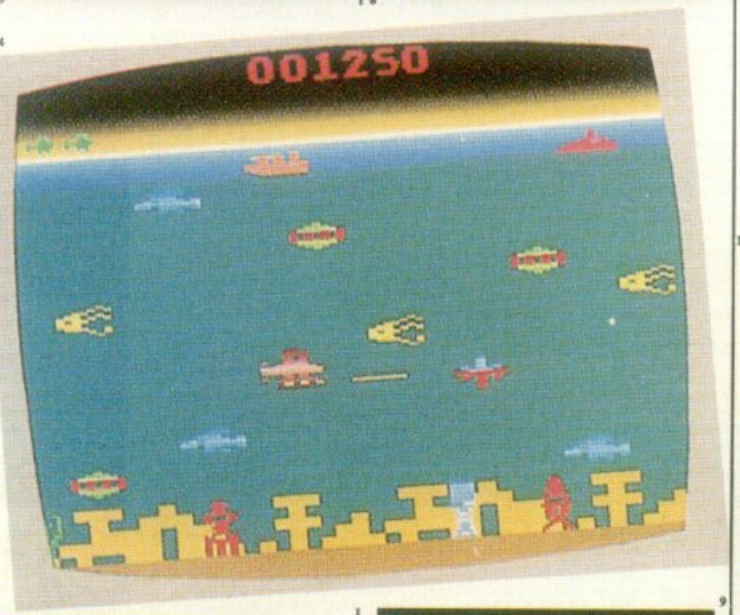
CONVOITISES

Le rush est commencé ! En exclusivité, nous vous présentons une sélection des jeux qui, de main, composeront votre univers vidéo : beaucoup de mouvements dans le monde du jeu électronique, la course aux contrats s'accélère ! Les cartouches 20 th Century Fox, en particulier, font l'objet de nombreuses convoitises avec des titres comme *Mash* (1) (2), *Fantastic Voyage* (3), *Megaforce*, *Alien*, et encore *Fast Eddie* et *Turmoil*. D'autre part, Lansay importe les jeux Gakken, *Poo Yan* (5), tandis que RCV (Régie Cassette Vidéo) se lance dans ce domaine avec la marque Data Age, *Journey Escape*, *Frankenstein* (6), *Bermuda Triangle* (4). Enfin, Activision envisage de fabriquer ses cartouches directement en Secam. Avantages : les couleurs originales seront retrouvées, les écrans rapetissés disparaîtront et la netteté de l'image sera améliorée (7 et 8). Inconvénient : les délais d'arrivée en France de *Sea quest*, *Sky Jinks*, *River Raid* et de *Spider Fighter* (9) seront augmentés de deux mois.

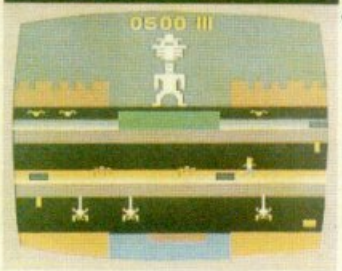


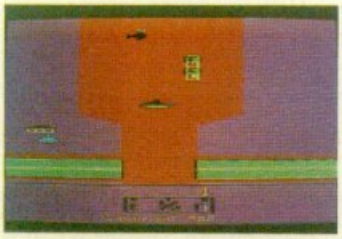


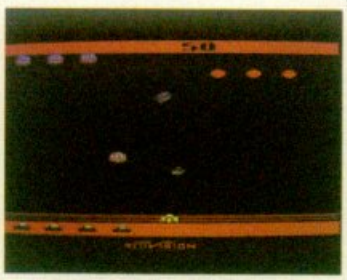






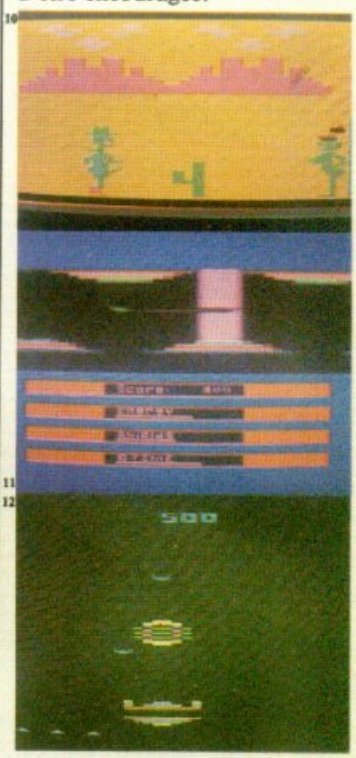






ETONNANT !

EMK Distribution qui fabrique déjà en France le petit Golf Stick et importe les fabuleux joysticks Spectravision fait feu de tout bois : ce grossiste spécialisé dans le jeu vidéo, propose toutes les cartouches de jeux existant sur le marché mais aussi les nouveautés U.S. Parmi les nombreux titres du catalogue, sept cartouches « hard » qui offrent deux jeux par boîtier (celui-ci peut s'enficher des deux côtés) mais sont de qualité inégale (10). A noter également les jeux Sancho (11 et 12), de grande qualité (EMK en est l'importateur exclusif) ainsi que ceux de la marque Venture : les droits sur ces derniers ont par ailleurs été rachetés pour l'Europe par EMK qui envisage de les fabriquer en France. Une tentative courageuse qui mérite d'être encouragée.



Hola!

APOLLO 240

Une erreur s'est glissée dans « Tubes » du numéro 4. Les cartouches Apollo sont vendues 240 francs environ et non 160 !

Ludothèque

TOUT UN PROGRAMME

Dix cartouches de jeux sont actuellement disponibles, pour la nouvelle console Coleco : *Turbo*, *Zaxxon*, *Donkey-Kong*, *Cosmic Avenger*, *Venture*, *Lady Bug*, *Mouse Trap*, *Carnival*, *Gorf*, *Wizard of Wor*. CBS propose, en outre, différents titres pour le VCS Atari et pour l'Intellivision Mattel. En avril, sont parues *Donkey Kong*, *Wizard of wor*, *Gorf*, *Carnival* pour le VCS. En mai, *Donkey Kong*, *Mouse Trap* et *Carnival* pour l'Intellivision. En juin paraîtront *Zaxxon et Schtroumpfs* pour Atari et *Venture*, *Lady Bug* et *Zaxxon* pour Mattel.

(suite p. 11)

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 : 2.300 Francs environ*.*

*Prise péritélévision. **Prix couramment pratiqué.

TEXAS INSTRUMENTS

JEUX VIDEO

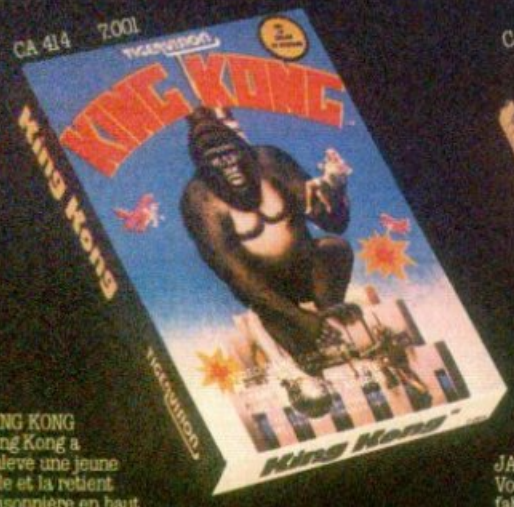
Compatible avec console Atari

CARRERE VIDEO

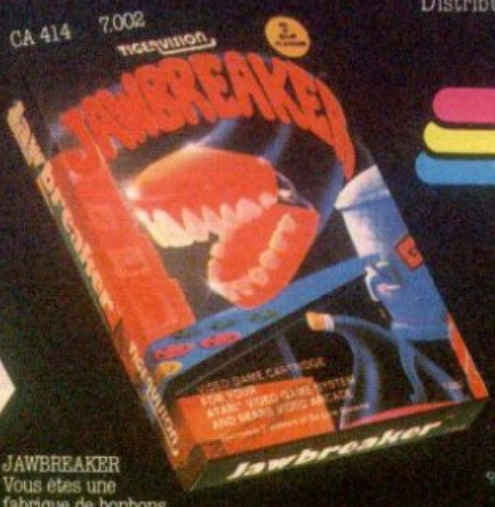
35 rue Gabriel Péri - Issy-les-Mlx
Tél. 645.21.93 - Télex : 200166 F

DISTRIBUTION

Distribution exclusive : Radio, TV, Hifi, Disques, Video



KING KONG
King Kong a enlevé une jeune fille et la retient prisonnière en haut de l'Empire State Building. Vous devez monter en haut du building pour la sauver.



JAWBREAKER
Vous êtes une fabrique de bonbons. Gagnez des points en croquant les bonbons que vous rencontrez dans le labyrinthe. Prenez garde aux masques souriants que vous croisez.

ORLI JOUET

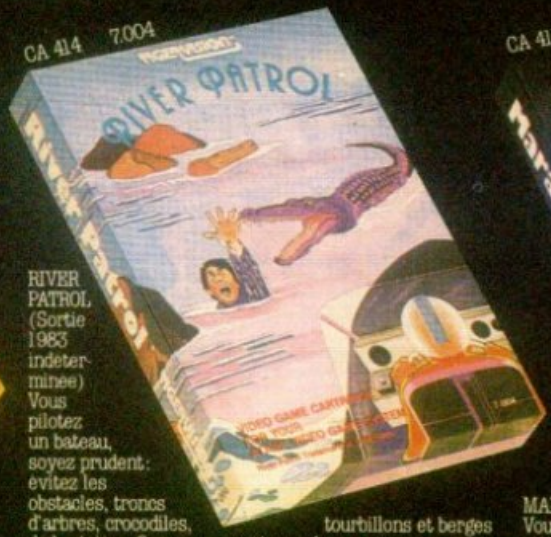
Distribution exclusive jouets et jeux

68 rue Montgolfier 69006 Lyon
Tél. 16 (78) 93.53.51 - Télex : 370653

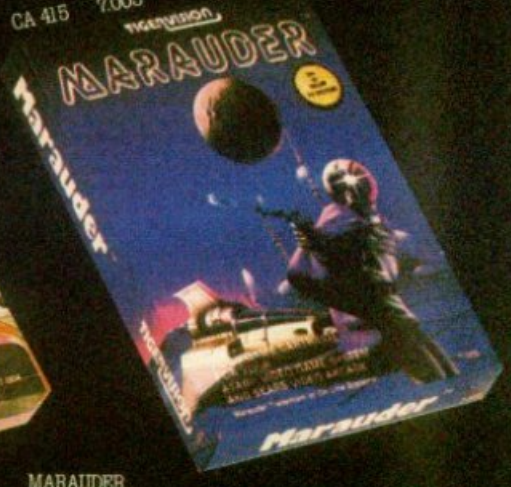
TIGERVISION™



THRESHOLD
Vous patrouillez dans un secteur inconnu de la galaxie, seul dans votre vaisseau équipé d'une arme anti-missiles. Brusquement, vous êtes attaqué par des agresseurs inconnus.



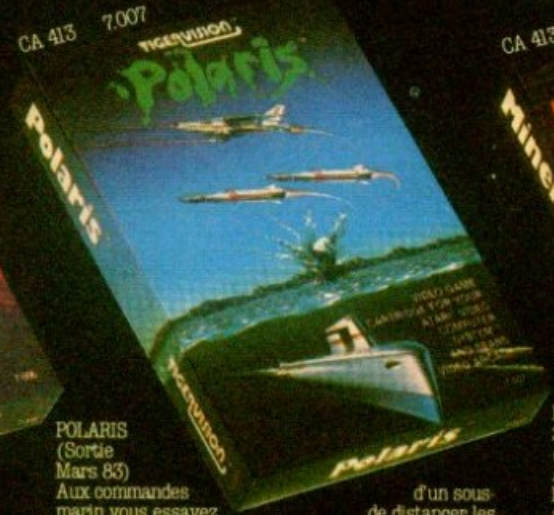
RIVER PATROL
(Sortie 1983 indéterminée)
Vous pilotez un bateau, soyez prudent : évitez les obstacles, troncs d'arbres, crocodiles, tourbillons et berges de la rivière. Sauvez un maximum de personnes, ce qui vous permettra de marquer des points. Terminez la course avant que trop d'eau envahisse votre bateau.



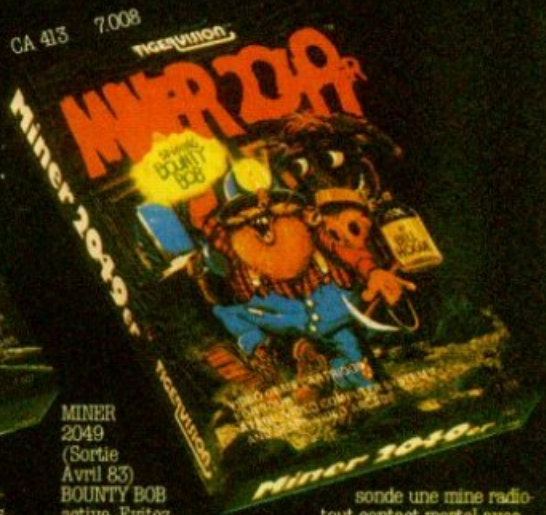
MARAUDER
Vous venez d'atterrir sur une planète inconnue et vous entrez dans la base ennemie qui est défendue par des robots armés. Vous êtes le maraudeur.



SPRINGER
(Sortie Mai 83)
Grâce à vous Super-Springer sautera de nuage en nuage pour atteindre le soleil. Des dragons verts, des boules de feu veillent sur le trésor. En atteignant le soleil ce n'est pas terminé, une autre aventure vous attend.



POLARIS
(Sortie Mars 83)
Aux commandes d'un sous-marin vous essayez de distancer les sous-marins ennemis en évitant les bombes sans toucher le fond de l'océan. Si vous arrivez à survivre à l'attaque, dirigez votre sous-marin à travers le détroit gardé par des charges placées au fond de l'eau.



MINER 2049
(Sortie Avril 83)
BOUNTY BOB sonde une mine radioactive. Evitez tout contact mortel avec les envahisseurs en vous enfuyant ou en les enjambant. Pendant la course, ramassez le plus possible d'objets laissés par les mineurs précédents pour marquer des points.

MET JOURNAL

Shopping

PATIENCE

La nouvelle console Atari, la 5 200, se fait attendre ! Lancement prévu : septembre 83. Patience ! Pour les avides de précision, sachez qu'elle a une capacité de mémoire de 32 Ko, des joysticks entièrement nouveaux et même un bouton de pause pour ceux qui souhaitent interrompre une partie pour la reprendre plus tard. Un adaptateur permet l'emploi des cartouches du VCS mais pas celui des cartouches des Atari 400 et 800. Prix approximatif prévu : 2 100 F.



Whaooo!

GRANDE BRADERIE

1. Micro-vidéo organise une grande braderie de jeux vidéo ouvert à tout particulier désirant vendre ou acheter des cartouches de jeux compatibles avec les consoles Atari, Mattel et Philips.

2. Les cassettes seront déposées dans le magasin de Micro-vidéo *8, rue de Valenciennes 75010 Paris. Métro : Gare du Nord,* entre le 16/05/83 à 13 heures et le 4/06/83 à 19 h 30. Un reçu comportant votre nom, les titres et l'état des cassettes ainsi que le prix demandé vous sera remis.

3. Un droit d'entrée de 15 F sera demandé à chaque participant et 10 % du produit des ventes seront retenus par Micro-vidéo.

4. Toute cassette mise en vente doit être munie de 2 étiquettes, une sur le boîtier, l'autre sur la cartouche elle-même. Les étiquettes devront mentionner le nom du vendeur et le prix demandé.

5. La vente aura lieu du mercredi 8 juin à 10 heures au samedi 11 juin à 19 h 30 dans les locaux de Micro-vidéo. Toute cartouche de jeu non vendue le vendredi 10 juin à 19 h 30 subira une démarque de 15 % pour la vente du samedi. Les participants ne souhaitant pas vendre leurs jeux à un prix inférieur doivent impérativement les retirer le vendredi 10 juin à 19 h 30 au plus tard.

6. Tout participant à la braderie accepte le présent règlement, une autorisation écrite des parents est obligatoire pour les mineurs. Toute cartouche non vendue à la fin de la braderie, ainsi que le produit des ventes pourront être retirés à partir du lundi 13 juin dans les locaux de Micro-vidéo.

PIANO ELECTRONIQUE

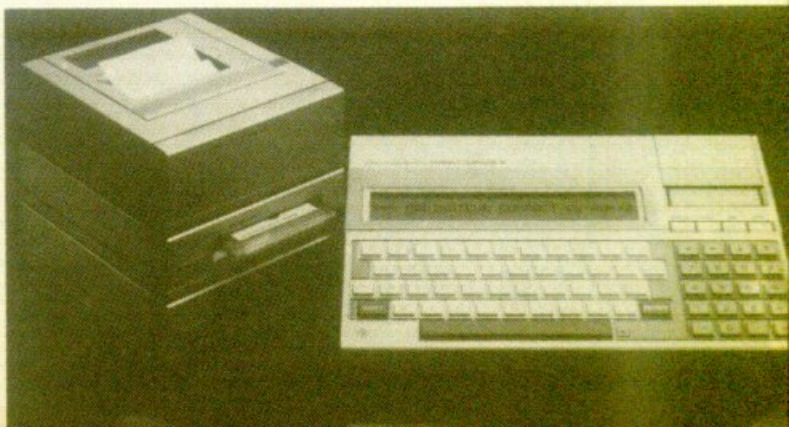
Un clavier électronique avec écran à cristaux liquides, réveil, chronomètre, voici l'une des nouveautés Berchet. De conception et fabrication française, il possède deux registres : orgue et piano. Un outil de travail complet pour les jeunes musiciens à partir de huit ans. A noter un dictionnaire électronique pour les fanas de mots croisés et 6 kits pour les électroniciens en herbe.



POLYVALENT

Le compact *CC 40*, premier ordinateur Texas Instrument, transportable, programmable en **Basic** peut fonctionner à la fois sur pile ou sur secteur. Equipé d'un écran à cristaux liquides de 31 caractères, d'un clavier Qwerty de 64 touches qui permettent une frappe douce et facile, il dispose aussi d'un logement pour module enfichable, ce qui permettra l'utilisation de logiciels d'application. Avec 34 Ko octets de mémoire morte, contenant l'interpréteur Basic et 6 Ko octets de mémoire vive extensible à 18 Ko octets, le *CC 40,* offre de grandes possibilités de programmation. Il est aussi programmable en Assembleur, ce qui en fait un véritable outil professionnel. Il existe un grand nombre de périphériques, tels que l'imprimante (table traçante), des logiciels d'application et la possibilité de la raccorder à un autre ordinateur ou une banque de données.

Sa facilité de programmation, son Basic évolué, son Assembleur, et son prix (2 500 F) en font un ordinateur polyvalent, qui dans l'avenir se révélera sans aucun doute un très agréable partenaire de jeux.



TILT JOURNAL

Rencontres

TENTATIONS

1 000 logiciels, des accessoires, des livres, des revues et bien sûr des ordinateurs Apple, Vidéo Génie 3003 et 3008, Commodore VIC 20 et CBM 64, TRS 80, IBM PC etc., le menu proposé par Sideg est alléchant. *SIDEG : 170, rue St-Charles, 75015 Paris.*

LYON ELECTRONIQUE

Un club de location de jeux-vidéo (console Mattel, Vic 20, T 07 etc.) vient de s'ouvrir à Lyon. Son adresse : *HIFI LYON : 1, avenue Félix-Faure, 69007 Lyon.*

A NOTER

Micro Expo 83, 8e congrès-exposition de micro-ordinateurs aura lieu du 14 au 18 juin 1983, au Palais des Congrès de la Porte Maillot. Qu'on se le dise !

CHAMPIONNATARI

Modifications du concours organisé par Atari : le grand challenge international se transforme en championnat de France des jeux vidéo ; les participants joueront sur deux programmes et non trois : *Centipède* et une cassette Joker tirée au sort.

RENDEZ-VOUS NANTAIS

Une nouvelle boutique *SIVEA* vient de s'ouvrir à Nantes. Comme toujours, la boutique sera divisée en deux aires bien distinctes : une aire informatique pour l'entreprise et une aire loisir/informatique, *21 A Bd G. Guist'Hau BP 388, 44013 Nantes Cedex.*

SKI SANS RISQUES

Electron-club, après avoir organisé un grand tournoi de tennis qui se déroulait sur des consoles Mattel, se lance sur les pistes de ski Intellivision et Activision. Pistes noires et qualifications : *ELECTRON CLUB : 117, av, de Villiers, 75017 Paris. Tél. : 766.11.77.*

DEMONSTRATIONS

Micro-vidéo s'agite encore beaucoup ce mois-ci dans le domaine du jeu vidéo. C'est ainsi qu'en plus de la grande braderie de cartouches Atari-Mattel et Philips (lire le règlement dans ce numéro), des démonstrations comparatives sur grand écran des consoles de dernière génération (CBS/*Colecovision, Atari 5 200*) et des ordinateurs Atari ont lieu les mercredi, vendredi et samedi à 11 h, 15 h et 17 heures.
De plus, au club de location de cartouches Atari, s'ajoute depuis le mois de mars un club de location de programmes pour les ordinateurs *Apple* et *Atari 400/800* avec plus de 100 titres chacun.

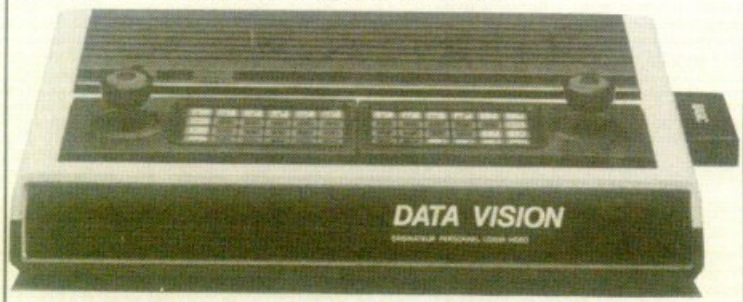
Nouveau!

PUISSANT

Différents modules sont prévus chez Mattel : un puissant adaptateur qui transforme, grâce à son langage Basic intégré, la console en un véritable ordinateur ; un clavier alphanumérique de 49 touches en relief ; deux manettes de commande supplémentaires ; un clavier musical qui, associé à un synthétiseur polyphonique de six registres, fait de l'Intellivision un petit orgue portatif ; un magnéto-cassette ; une interface RS 232 qui permet de raccorder une imprimante et un modem. A paraître en 1983 le synthétiseur de voix, en français, et 16 nouvelles cassettes — 1 de sport, 4 de stratégie, 6 d'actions — ainsi que deux cassettes premier-âge et deux cassettes éducatives.

INTERESSANTE

Une nouvelle console fait son entrée sur le marché français La *« Créativision » possède 16 K* RAM dynamique de mémoire, 1 K de RAM statique, capacités qui peuvent être portées à 64 RAM grâce à un module d'extension. Les deux joysticks offrent un mini-clavier intégré assez complet mais il sera possible d'acquérir un véritable clavier mécanique. Les jeux, s'ils ne font pas preuve d'une grande originalité sont très agréables et la cartouche Basic proposée offre apparemment des possibilités intéressantes. Le prix de la console : 2 500 francs environ, celui des cartouches : 300 francs.



SCOOP

Ne tirez pas sur le V.C.S ! Tilt, une fois de plus, vous livre un secret ; ce clavier, appelé *« mon premier ordinateur »* transformera votre console en un véritable micro-ordinateur : 8 K. Ram de mémoire de base, une capacité d'extension à 32 K., un Basic intégré, la possibilité de recevoir lecteur de disquette, imprimante, modem de télécommunications, *« mon premier ordinateur »* permettra aux débutants de s'initier à la programmation. Son prix aux U.S.A. :90 $. Sa date d'arrivée en France n'est pas encore fixée. Noël peut-être...





Lire

DES LIVRES ET DES JEUX

A l'occasion du Salon du livre, qui s'est tenu du 15 au 20 avril à Paris, Atari et les Editions Hatier ont présenté des logiciels d'apprentissage et d'entraînement sous forme de jeux pédagogiques. Ceux-ci devraient être disponibles dès le second semestre 1983.

SCIENCE-FICTION

E.T., Tron, la Guerre des Etoiles font fureur chez les mordus de jeux vidéo. Pour en savoir plus sur la science-fiction, précipitez-vous sur l'*Année de la science-fiction et du fantastique 82-83,* publiée par les Editions Temps Futur ; un chapitre entier est consacré aux jeux-vidéo.

SUPER CONCOURS

(2e PARTIE)

DERNIERES ETAPES AVANT EPCOT

Un peu difficile notre concours. Mais s'envoler vers la fabuleuse cité de Walt Disney (voir page 92), cela se mérite ! Voici donc notre coup de pouce, les cinq dernières étapes et notre bulletin-réponses :

Pour tous ceux qui découvrent notre concours dans ce numéro, rappelons que :

- Le super-concours Tilt est doté de très nombreux prix et, notamment, un voyage à Epcot Center pour deux personnes (1er prix), un ordinateur Atari 400 (2ème prix), une console VCS Atari (3e et 4e prix), des cassettes, des T-shirts etc...
- Les cinq premières étapes et le règlement complet sont publiés dans le précédent numéro de Tilt (n° 4 mars/avril 1983). Exemplaire qu'il est toujours possible de se procurer au journal (2, rue des Italiens 75009 - Paris)
- Le bulletin-réponses est à retourner avant le 6 juin 1983 (minuit) à concours Tilt/Mediaplay, 1, cité de Paradis 75010 - Paris.

LE COUP DE POUCE DE TILT !

... à ceux qui se sont égarés dans l'espace

Ne cherchez ni la complexité, ni le piège à la première étape, penchez-vous plutôt sur la deuxième, un peu plus dangereuse et pourtant très logique.

Sur PERFECTA, si vous avez trouvé moins de deux fautes ou plus de sept, retournez-y.

Sur MORES TEMPORA, faites plutôt appel à la mémoire qu'aux puissantes unités de calcul.

Sur SEMISTOS, pensez comme vous parlez.

Sur DUPLICA 3, votre réponse finale doit être comprise entre 70 et 80.

Sur DECOX 66, votre réponse sera un peu supérieure à 250.

Pour LATINUS, lire entre les lignes peut vous apporter beaucoup.

Sur PARADOX, les voyelles et les consonnes n'aiment pas se mélanger ; votre réponse ne devra pas dépasser 10 ; et sur LUDENA, elle ne devra pas dépasser 40.

Maintenant à vous de jouer, EPCOT est entre vos mains !

6e ETAPE



ORDINATEUR DE BORD

..... Sommes maintenant hors champ émanations chimiques SEMISTOS..... Taux résiduel oxyde nitreux négligeable..... Décodeur OK..... Arrivons sur planète sphérique..... Magnitude proche zéro..... Luminosité excessive..... Ecrans protection OK..... Atterrissage automatique..... Surprenant..... Le sol n'est qu'un immense miroir..... Recevons un message photonique..... Source non localisée..... Décodeur OK.....

« Vous êtes sur la planète centrale du groupe galactique DUPLICA 3 du système EPC. Tout ce qui est ici possède son équivalent sur Terre. Voyez ce petit amas galactique il n'a l'air de rien, on y trouve pourtant un peuple laborieux et inventif. Un grand fleuve de mercure le traverse, autour duquel, civilisation et végétation se développent sous un soleil bleu accablant. Une grande pyramide de quartz sert de tombeau à un roi qui se nommait Kéoptis... »

VOUS :

« Mais c'est l'histoire de l'Egypte que vous me contez là ! »

« Je vois que vous m'avez bien compris aussi regardez bien votre écran de contrôle septentrional et contemplez cet amas scintillant. Je vais vous raconter son histoire et quand je m'arrêterai, il vous faudra me dire à quoi vous avez pensé.

C'est un lieu paradisiaque baigné de mercure sur lequel circulent des coquilles d'or aux formes étranges et féériques. Des peuples venus de lointaines galaxies ont souvent cherché à envahir ce monde afin de faire leurs, les immenses richesses obtenues grâce au don mercantile très développé de ses habitants. Le premier Sage à patronner ce monde s'appelait THEODORIS. Enfin, je peux vous dire que des chevaux d'airain, grande richesse de cette civilisation, sont sans cesse protégés par un fauve aux ailes majestueuses. »

Réponse littérale à traduire en chiffres ou nombres :

On additionnera ensuite ces chiffres ou nombres pour obtenir un résultat à reporter dans la case ci-après :

REPONSE ☐ A reporter sur le bulletin-réponses

SUPER CONCOURS

7e ETAPE



ORDINATEUR DE BORD

... DECOX 66 ... Planète où tout n'est qu'histoire et connaissance de l'Univers..... Sommes devant un être immense de forme étrange non encore répertorié au C.I.U.R.P. (Centre Inter Univers de Recherches Physiologiques)..... DECODEUR OK.....

« Comme tu le vois, je suis un tétramorphe. Je me nomme SFUNX. Je suis tétradactyle, je vis dans un tétraèdre mais je ne suis ni tétrapode ni tétraptère. Je ne suis pas carnivore malgré mon apparence impressionnante. Je n'aime donc pas les tétramères terriens. Mais j'ai faim.
1) Conseille moi l'aliment terrien qui me serait le plus approprié, et réponds aux questions suivantes :
2) En quelle année est mort l'auteur de « Paroles » et « Histoires » ?
3) En quelle année fut découvert le tombeau de Toutânkhamon ?
4) Quel est le siècle de Roscelin, fondateur du nominalisme ?
5) Quel nom donnaient les Scandinaves au dieu du tonnerre ?
6) Cette île a eu IDOMENEE comme Roi. Les habitants de cette île parlaient encore le Grec au 20e siècle terrien. Laquelle est-ce ?

Réponse n° 1 ☐☐☐☐☐☐☐☐☐
Réponse n° 2 ☐☐☐☐
Réponse n° 3 ☐☐☐☐
Réponse n° 4 ☐☐
Réponse n° 5 ☐☐☐☐
Réponse n° 6 ☐☐☐☐☐

On additionnera ensuite tous les chiffres et nombres figurant dans ces cases et l'on reportera le résultat dans la case ci-après :

REPONSE ☐ A reporter sur le bulletin-réponses

8e ETAPE



ORDINATEUR DE BORD

..... Abordons planète appelée LATINUS..... Instruments de bord fonctionnent parfaitement excepté décodeur qui semble y perdre son latin tant le langage usité en ce lieu lui semble abscons..... Venons de toucher le sol..... Décodeur tente dialogue avec comité d'accueil composé d'êtres linguiformes se déplaçant par reptation..... Différend semble porter sur langage à employer..... PRIORITE A DECODEUR.....

INTERLOCUTEUR :
« Capitaine ! »

VOUS :
« Oui à qui ai-je l'honneur ? »

INTERLOCUTEUR :
« ICI c'est nous qui posons les questions, tu es sur la planète aux milliards de dialectes, le creuset linguistique des générations passées et à venir. Notre pouvoir est déjà bien supérieur à celui de GRAND QUARTZ puisque c'est nous qui avons créé son nom ainsi que le mot TEMPS.
Tu devras pour repartir, subir ainsi que l'E.I. une épreuve linguistique. Nous avons choisi pour toi le LATIN, une langue que tu te dois de connaître. Nous allons te donner une suite de noms latins que nous te définirons succintement, il te faudra nous dire si ces choses minérales, animales ou végétales sont plutôt jugées dangereuses, ou pas, pour l'homme.
BONNE CHANCE !
« Loin de la basse vallée où règnent dans les eaux ténébreuses le SERRASALMUS NATTERERI au grand appétit et ses insatiables amis, j'ai vu dans les forêts de feuillus un SCIURUS VULGARIS, très petit et pourtant symbole dans le domaine des réserves. Plus près du sol, regarde cette superbe LATRODECTUS MACTANS, que de pattes pour un si petit animal et d'ailleurs Stendhal a pu penser à elle en écrivant le titre d'un de ses romans... Oh le joli ORYCTOLAGUS CUNICULUS si on le pose, le rendez-vous est souvent raté. Mais, que vois-je, une CUCURBITA PEPO, il faut faire très attention aux pépins. Regardez ! quel magnifique OPHIOPHAGUS HANNAH il paraît que certains d'entre eux vous cracheraient au visage si on les importunait. Tiens ! Un PASSER DOMESTICUS quand on pense qu'Edith PIAF lui a volé quelque chose. Ce n'est pas le cas de cette RANA ESCULENTA qui pourrait sauter d'une seconde à l'autre au nez et à la barbe d'un splendide PHOENICOPTERUS RUBER que Jacques BREL aurait sans doute moins apprécié que cette GNAPHALIUM LEONTOPODIUM reine des montagnes d'où s'envole « dare-dare » un très joli VESPA CRABRO. »

Nombre de choses jugées dangereuses...

REPONSE ☐ A reporter sur le bulletin-réponses

9e ETAPE



ORDINATEUR DE BORD

..... Arrivons sur PARADOX..... Atterrissage parfait..... Sommes pris dans un champ nucléomagnétique..... Proclame ETAT D'ALERTE..... Atmosphère extérieure.... : N, O, Kr respirable..... Humanoïde approche..... Décodeur OK..... Vous mets en relation..... A VOUS.....

VOUS :
« Je viens de la planète TERRE dans le dix-huitième système de l'Univers des CONFINS, je veux savoir ce que sont devenus les membres de l'E.I. partis de la TERRE voici plus de 1 000 révolutions AMT... »

HUMANOIDE :
« Vous êtes maintenant sur PARADOX, la planète la plus exaltante et la plus insensée qui soit, rien ici ne se passe normalement et pourtant tout est logique... lettres et chif-

fres ne font qu'un sur cette planète où l'esprit a une fâcheuse tendance à se brouiller. Contente-toi puisque tu es là maintenant, voyageur imprudent mais ô combien courageux, de répondre à l'énigme que je vais te poser... Après quoi, je pourrai te laisser repartir. »

VOUS :
« Mais je veux au moins savoir si l'équipe que je cherche a séjourné ici... »

HUMANOIDE :
« Oui elle a séjourné ici, et elle a pu repartir grâce à sa grande sagacité... ce dont tu vas devoir faire preuve maintenant car voici ma question... :

Si... EQUIPE = 2 × PERDUE
... et que : INEXPLOREE = DANGEREUSE
à combien est égal : GALAXIES

REPONSE ☐ A reporter sur le bulletin-réponses

10e ETAPE



ORDINATEUR DE BORD

... LUDENA..... Planète du hasard et du jeu..... Avons dans notre champ optique des milliers d'êtres originaux qui ne cessent d'évoluer, apparaissant et disparaissant sans cesse..... Notre vaisseau semble les intriguer..... Un immense destrier s'approche..... Décodeur OK.....

« Tu viens de Terre. Le devin me l'a dit
Tu recherches tes frères et sœurs, je le sais aussi.
Le lieu où ils sont
Comme tous ici, nous le savons
« Dis lui » m'a dit le grand dé
Mais avant que dévoiler
Je préfère te faire jouer
A nos trois questions, tu dois répondre
La dernière, et sans confondre,
Te dira, en te guidant
L'endroit que tu cherches tant.

Ici, jouer nous aimons
Là, jouets nous sommes,
Ici, jeux nous serons,
La-bas loisirs resterons.

1re question :
En quelle année est né le Grand WALT DISNEY, s'exclama le fou ?

2e question :
Quelle est l'année de naissance de Bela SCHICK ?

3e question :
« Nous voulons savoir » dit le cheval « si tu connais vraiment bien les jeux, aussi tu vas nous dire combien tu comptes d'affirmations vraies parmi les cinq que voici... »

Les Pharaons jouaient au Senet.
Le jeu de Go faisait partie de l'éducation du Samouraï.
Le jeu de Dames se nommait Draughts en Angleterre.
Les Indiens jouaient au Zohn Ahl.
Le pharaon est l'un des plus vieux jeux de cercle et de casino.

Le jeu suivant sera pour toi
Une indication précieuse sur la question
Que tu te poses sur l'endroit
Où tes amis sont en adoration
Et si tu connais la vérité de la mémoire
Entends ce conseil et pense à l'histoire
Car si elle ne peut réconforter,
Elle peut tout du moins guider.

Chaque mot de cette grille a un rapport avec la planète où se trouve désormais l'E.I. Il n'y a pas de mot écrit en diagonale.

H	E	L	L	E	N	I	S	T	E
E	M	E	C	G	V	S	P	L	R
L	Y	G	A	Y	O	A	L	U	U
I	S	E	N	P	L	H	A	C	P
G	T	N	A	T	C	A	T	E	T
O	E	D	R	I	A	R	O	I	I
L	R	E	I	E	N	A	N	L	O
A	E	B	E	N	O	I	T	E	N
N	S	A	S	N	T	R	A	C	E
D	R	A	Z	E	T	I	M	E	E

La seule lettre non employée sera pour toi une clé.

Il ne me reste maintenant
Qu'à te prouver mon amitié
Et à t'aider en te donnant
La liste des planètes d'EPC.

MORES TEMPORA
PERFECTA
SEMISTOS
AUSTERA
HELINEAS
PARADOX
DECOX 66
ALTAIDA
MITOLOGIA
DUPLICA 3
LATINUS
ATLANTIDA
LUDENA
KRAKATEIS
MEDITERANIS 7
MU

REPONSE DE LA 1re QUESTION :

REPONSE DE LA 2e QUESTION :

REPONSE DE LA 3e QUESTION :

Le total des chiffres inscrits dans ces neuf cases vous donne le nombre à reporter dans la case ci-après.

REPONSE ☐ A reporter sur le bulletin-réponses

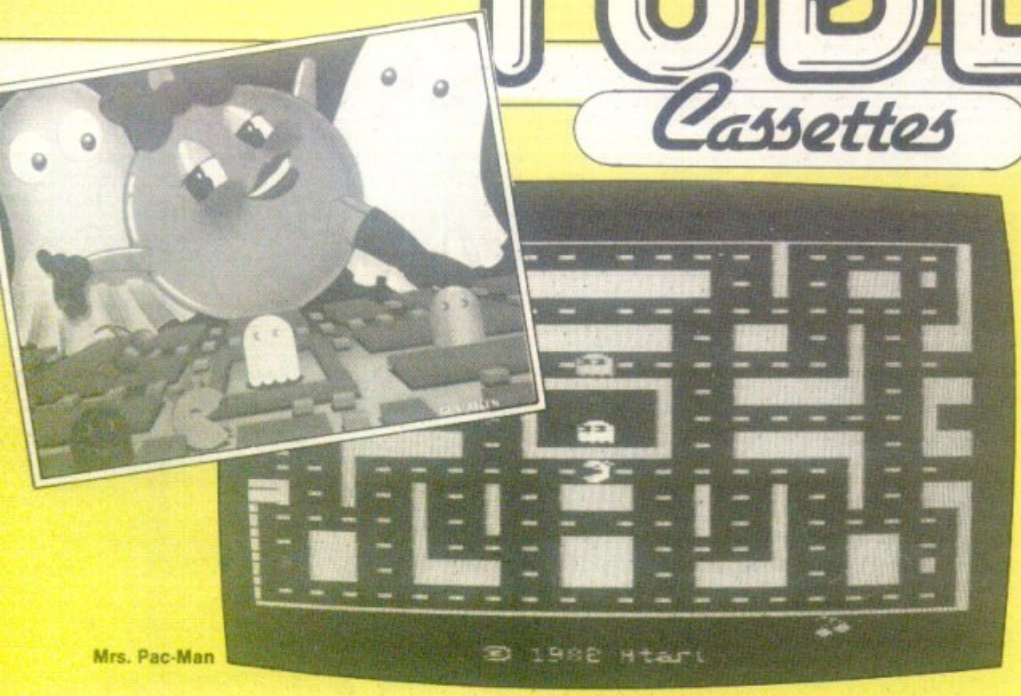
NOM DE LA PLANETE

Je pense que la planète où demeurent encore les membres de l'E.I. s'appelle

L'écrire sous sa forme littérale et le reporter sur le BULLETIN-REPONSES.

Remplissez-donc très lisiblement et sans ratures le bulletin-réponses situé page 90 et retournez-le avant le 6 juin 1983 à minuit. N'oubliez pas d'y faire figurer vos nom, prénom et adresse complète.

TUBES
Cassettes



Mrs. Pac-Man

MRS. PAC-MAN

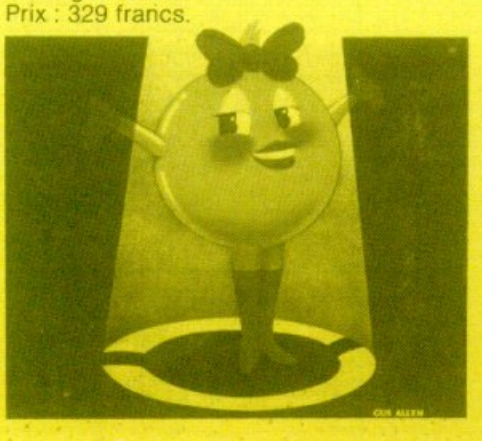
Délicieuse Mrs. Pac-Man ! Avec un charmant ruban noué dans ses cheveux, elle n'hésite pas à se lancer sur les traces de son époux. Le but du jeu, vous le connaissez bien : manger des vitamines sans jamais s'arrêter, vitamines qui parsèment un labyrinthe tortueux, hanté de fantômes à l'appétit féroce.

Mais ne croyez pas qu'Atari réédite là son *Pac-Man* original, sous un nom différent. Tout a été considérablement amélioré et l'on retrouve dans la cartouche pratiquement toutes les caractéristiques du jeu d'arcade : le bruitage, tout d'abord, vous séduira ; il n'a aucun rapport avec celui de Mister *Pac-Man,* qui paraît bien pauvre lorsqu'on a joué avec *Mrs. Pac-Man.* Mais c'est surtout le graphisme qui a pleinement bénéficié du bain de jouvence Atari. Les fantômes sont désormais parfaitement identifiables, grâce à des couleurs et des caractéristiques qui leur sont propres ; de plus, leur clignotement, épuisant pour les yeux, a pratiquement disparu, alors que leur agressivité a encore augmenté. Le labyrinthe a également beaucoup évolué. Les murs ne sont plus limités à de simples traits, et leur épaisseur varie suivant leur position. Point capital ; le parcours que doit suivre *Mrs. Pac-Man* change pratiquement à chaque tableau : certaines ouvertures apparaissent, d'autres disparaissent, et le joueur imprudent risque de se retrouver coincé alors qu'il croyait trouver une issue. Il arrive même parfois que notre gloutonne se trouve engagée dans un couloir sans issue qui semble se poursuivre indéfiniment.

Inutile d'ajouter qu'élaborer une stratégie dans ces conditions relève de la gageure, du moins au début. Petit à petit, en effet, on apprend à connaître les différents tableaux, à découvrir le trajet favori des fantômes et le parcours à suivre, mais l'effort à accomplir pour arriver à des scores honorables est incomparablement plus élevé que celui requis par le précédent *Pac-Man.*

Heureusement, il vous reste la possibilité, pour augmenter vos résultats, d'avaler les cerises, fraises, pommes, poires et autres bananes, sans oublier un « Pretzel » qui vous apportent des bonus bien agréables, mais qui, contrairement aux super vitamines, fines, se déplacent sans cesse en rebondissant dans les arcanes du labyrinthe. Enfin, même si vous perdez — cela arrive d'autant plus au début que les vies supplémentaires sont offertes parcimonieusement — ne soyez pas trop triste ! Chaque fantôme arrivera sur l'écran, bientôt suivi de Mrs. Pac-Man et ils entameront une ronde, tandis que s'affichera glorieusement le nom de l'héroïne. Original : la difficulté de la partie en cours est déterminée chez Atari par le nombre d'oursons en présence sur l'écran. Plus il y en a, plus c'est difficile : le jeu-vidéo se tournerait-il vers les plus petits ? (Atari pour VCS Atari).

Type : stratégie
Intérêt : ★★★★★★
Graphisme : ★★★★★
Bruitage : ★★★★★
Prix : 329 francs.

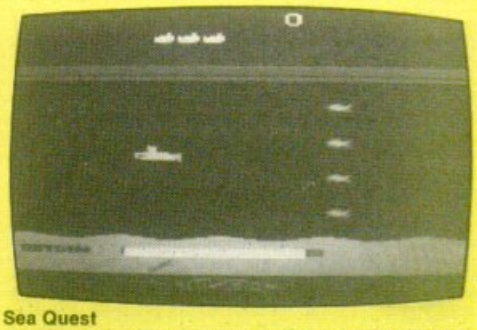


SEA QUEST

Curieusement, *Sea Quest* rappelle le jeu *Stampede.* Le théâtre des opérations est pourtant radicalement différent puisque le joueur est entraîné dans les fonds marins.

Aux commandes d'un sous-marin, qui doit régulièrement faire surface pour renouveler ses provisions d'oxygène, vous tentez de récupérer vos hommes-grenouilles, partis à la recherche d'un trésor. Tout cela ne serait guère difficile si la situation n'était pas compliquée par la présence de requins et de sous-marins hostiles qui peuvent détruire votre vaisseau par simple contact. Difficulté supplémentaire : les sous-marins disposent de torpilles, qu'ils n'hésitent pas à utiliser et ils peuvent également appeler en renfort un cuirassé qui interdira, lorsqu'il sera sur l'écran, l'accès du sous-marin à l'air libre.

Le rapport avec *Stampede ?* Comme ce dernier, *Sea Quest* au début semble bien simple, et puis, peu à peu, le rythme des


Sea Quest

ennemis et leur nombre s'accentuent, suivant en cela la progression du troupeau des « doggies » d'Activision. Que faut-il en déduire ? Peut-être y-a-t-il une stratégie à trouver qui tiendrait compte de l'ordre d'arrivée sur l'écran des squales et des submersibles.

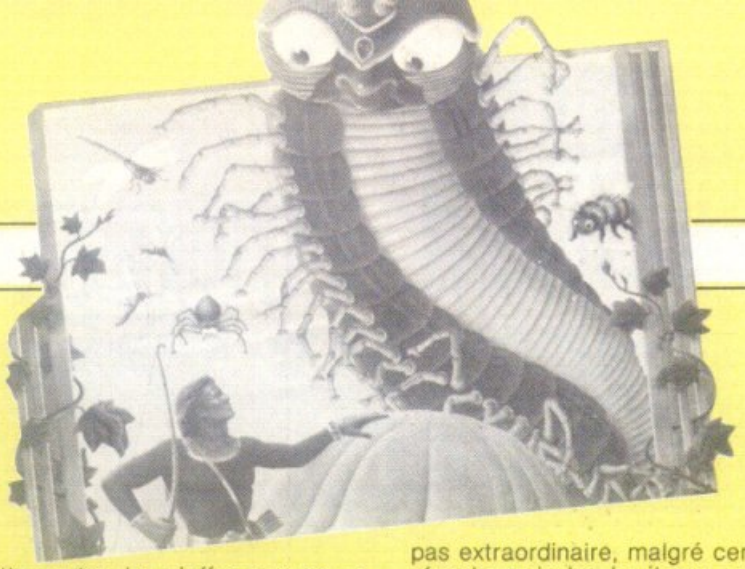
N'hésitez pas à faire le plein d'oxygène avant que cela soit indispensable et souvenez-vous d'un « truc » : en tuant, d'une torpille dans le dos, un requin qui poursuivait un plongeur, vous changez la direction de l'homme à récupérer ; celui-ci revient alors vers vous. Il ne reste plus qu'à le « cueillir » ! (Activision pour VCS Atari).

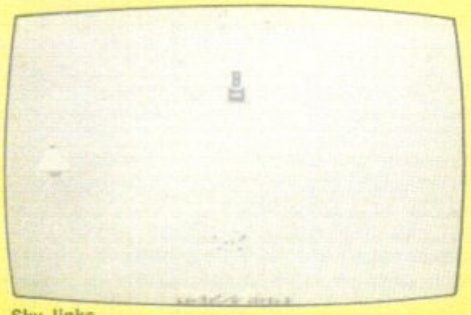
Type : action et stratégie
Intérêt : ★★★★ Graphisme : ★★★
Bruitage : ★★★ Prix : 390 francs environ.

SKY JINKS

Après les grands succès des mois précédents, *Sky Jinks* détonne. Activision s'endormirait-il sur ses lauriers ?

Aux commandes d'un vieux coucou, vous devez effectuer le plus rapidement possible un slalom entre des pylônes. Arbres et montgolfières, les premiers fixes, les secondes en mouvement rendent plus ardue votre tâche et exigent de vous une parfaite maîtrise de votre appareil.





Sky Jinks

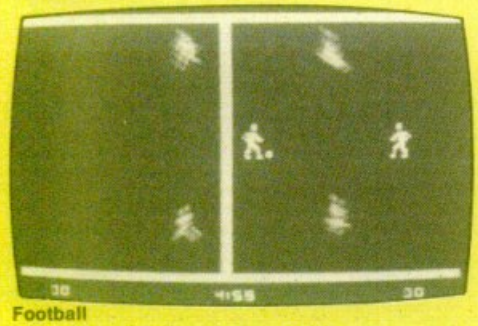
Malgré des effets graphiques amusants, l'ombre de l'avion au décollage et à l'atterrissage, des bruitages trop limités, le décor vraiment pauvre et surtout le caractère répétitif de l'action, nuisent au plaisir du jeu. Une cartouche qui plaira sans doute plus aux petits qu'aux grands. (Activision pour VCS Atari).

Type : jugement, réflexe
Intérêt : ★★
Graphisme : ★★
Bruitage : ★★
Prix : 250 francs environ.

FOOTBALL

Après *Volley-ball* que nous vous avons présenté dans le précédent « Tubes » voici *Football,* seconde cartouche de la nouvelle gamme de sport Atari.

Les progrès réalisés sur ce jeu ne nous ont pas semblé aussi nets que ceux accomplis sur *Volley-ball.* Le graphisme est sans conteste amélioré : les joueurs ont dorénavant tête, bras et jambes et courent très élégamment, beaucoup plus que ceux du précédent jeu sur ce même thème. De plus, les déplacements exigent



Football

une coordination impeccable pour marquer des buts et ne pas en encaisser.

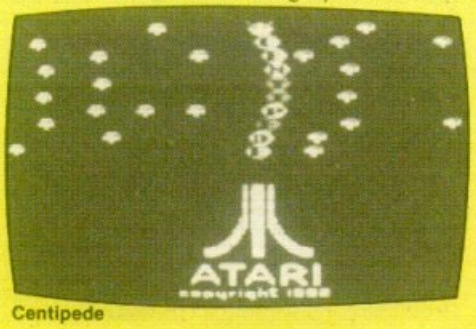
Six joueurs sont sur le terrain, trois pour chaque équipe ; avec votre joystick vous en contrôlez un, choisi en fonction de la position du ballon — l'écran est divisé en trois bandes horizontales correspondant aux joueurs. Pour sélectionner le membre de l'équipe qui va intervenir, il suffit d'appuyer sur le bouton rouge. Le footballeur choisi devient alors blanc. Heureusement, pour simplifier les parties et éviter les temps morts qui nuiraient au déroulement des actions, la sélection du joueur « actif » est automatique lors des passes réussies !

Cependant, en contrepartie de l'animation, cette cartouche n'offre aucune variante. Impossible de jouer seul contre l'ordinateur, possibilité offerte, par contre, par la première cartouche qui bénéficiait, en plus, de multiples niveaux de difficultés, de buts de tailles différentes, etc. Disparues également les explosions de pétards qui saluaient chaque but. Bref, le succès de cette cartouche n'est pas garanti, alors que celui de *Volley-ball* semble pratiquement assuré. Dommage... (Atari pour VCS Atari).

Type : sport
Intérêt : ★★
Graphisme : ★★★★
Bruitage : ★★
Prix : 289 francs.

CENTIPEDE

Vous êtes tranquillement installé dans votre jardin quand soudain surgit une chenille géante, qui répond au doux nom de *Centipède.* Elle va et vient le long de l'écran et descend peu à peu vers vous ; chaque fois qu'elle heurte un champignon, elle descend d'un cran en changeant de sens et se rapproche, se rapproche ! Vite, tirez et détruisez-la. Horreur, seul le tronçon atteint s'arrête, se transformant en champignon, tandis que les autres continuent leur progression infernale. De plus, une araignée va et vient tout près de vous ; tuez-la avant qu'elle ne vous touche : vous seriez pulvérisé ! Bien sûr, la première chenille constituait l'avant-garde d'une véritable armée qui déferle sur vous, jusqu'à ce que vos trois vies soient épuisées. Heureusement, tous les 10 000 points, un bonus d'une vie vous est offert, bonus difficilement accessible au début à moins de tirer dans les différents animaux qui traversent l'écran de temps en temps. Un petit truc pour les débutants : essayez de constituer un couloir de champignons dans lequel la chenille sera obligée de s'engouffrer, constituant une cible idéale. Le graphisme n'est



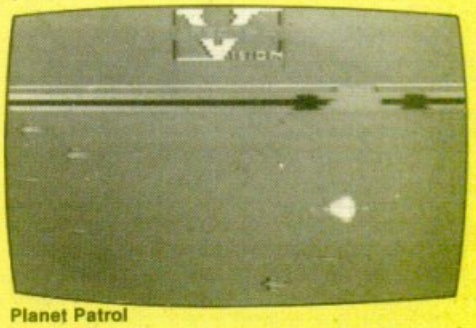
Centipede

pas extraordinaire, malgré certains effets réussis mais les bruitages, parfaitement stressants, renforcent l'impression d'angoisse que le joueur ressent face à cette chenille diabolique. Succès d'arcade, Millipède en a fait frémir plus d'un. Gageons que l'adaptation d'Atari remportera un grand succès auprès des amateurs d'émotions fortes. Une dernière précision : sur ce jeu s'affronteront les candidats au grand championnat organisé cette année par Atari, championnat qui, l'année dernière, se déroulait sur Pac Man... (Atari pour VCS Atari).

Type : réflexe
Intérêt : ★★★★★
Graphisme : ★★★
Bruitage : ★★★★
Prix : 329 francs.

PLANET PATROL

Graphisme assez pauvre, bruitages sommaires, thème archi-connu, *Planet Patrol* n'avait rien de bien tentant. Et pourtant ! Ce jeu est pratiquement aussi passionnant qu'un *Phoenix* ou qu'un *Megamania.* Patrouilleur de l'espace, vous êtes appelé par une planète en danger. A bord de votre vaisseau, vous survolez les étendues désertes, prêt à affronter les hordes ennemies qui, foncent vers vous, en lançant leurs missiles. Votre but : détruire

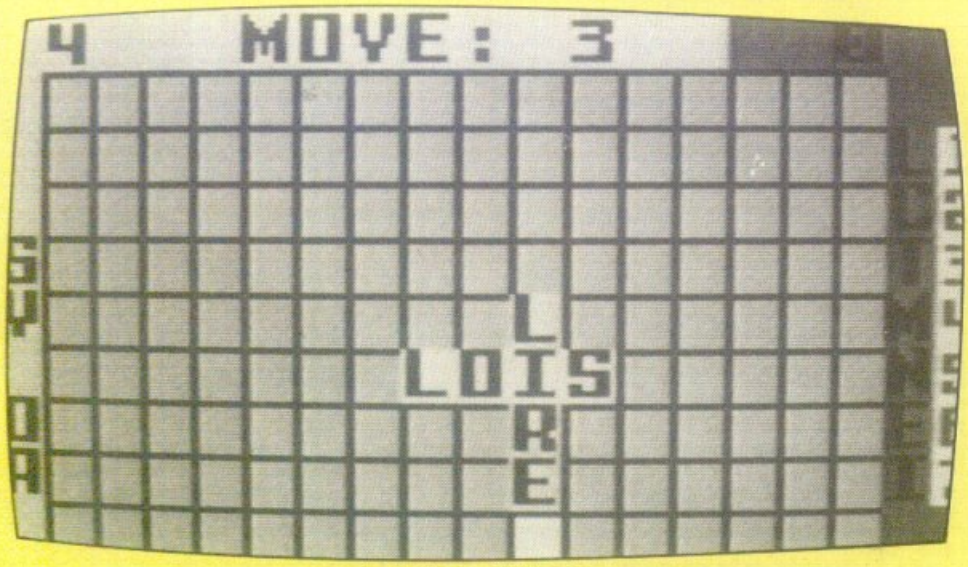


Planet Patrol

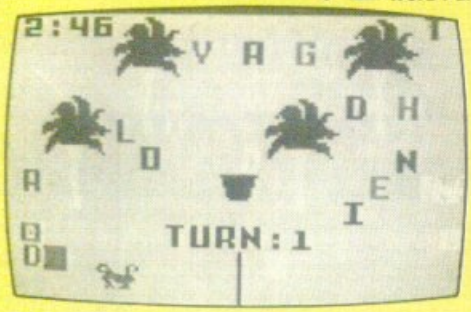
les bases ennemies qui apparaissent régulièrement sans vous laissez toucher par leur défenseurs. Le combat est épuisant car il se déroule 24 h sur 24, sans arrêt. De nuit, vous perdez presque systématiquement au début car la tension nerveuse est trop forte : vous foncez dans le noir et seuls les éclairs de vos missiles vous donneront un peu de lumière. (Spectravision pour VCS Atari).

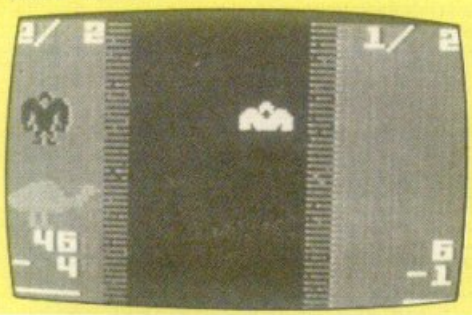
Type : action
Intérêt : ★★★★★
Graphisme : ★★★
Bruitage : ★★
Prix : 300 francs environ.

TUBES



Word Fun - Maths Fun





WORD FUN ET MATHS FUN

« L'anglais en s'amusant », « Les maths en s'amusant », deux nouveautés signées Mattel qui s'adressent aux jeunes enfants. Assez intéressante, la première vous offre trois jeux différents. Dans « Mots croisés » chaque joueur dispose de sept lettres avec lesquelles il doit, bien sûr, composer un mot. L'ordinateur tient le compte des points, sélectionne les lettres, vérifie que les concurrents ne jouent pas deux fois de suite et peut même changer toutes vos lettres si vous n'arrivez pas à composer un mot. « La chasse aux mots » vous transforme en ouistiti : dépêchez-vous d'attraper des lettres disséminées aux quatre coins de l'écran et rapportez-les dans votre camp pour écrire un mot ; mais attention ! Ne vous faites pas devancer par votre adversaire. « Compléter un mot », tel est le but du troisième jeu. Deux lettres passent dans le ciel, espacée par un intervalle. Sélectionnez une voyelle et tirez au bon moment pour que celle-ci aille s'intercaler entre les deux consonnes qui défilent en haut de l'écran.

« Les maths en s'amusant » mettent deux gorilles aux prises avec les additions, soustractions, divisions et multiplications. Une rivière sépare l'écran ; sur chaque rive, un gorille court, cherchant à distancer son adversaire, ce qui n'est guère facile. Différents animaux se dressent sur leur passage et ne les laissent pas passer s'ils ne peuvent résoudre le problème posé. Dans ce dernier cas, une seule solution : plonger dans la rivière et nager de toutes ses forces ; mais gare aux crocodiles !

Réussir à faire un bon jeu éducatif représente une gageure que personne, jusqu'ici, n'a réussi à tenir, dans le domaine des consoles vidéo. Hélas, ces deux cartouches ne font pas exception à la règle : les capacités limitées de l'ordinateur de jeu, exigent la présence d'un adulte pour vérifier la validité des mots choisis dans « L'anglais en s'amusant » et l'intérêt ludique des « Maths en s'amusant » est bien mince. Seule la variante « La chasse au mot » est un peu plus « amusante » par la course aux lettres qu'elle entraîne, mais elle n'arrive pas à racheter la pauvreté des autres jeux. Dommage ! (Mattel pour Intellivision).

L'anglais en s'amusant Type : éducatif
Intérêt : ★★ Graphisme : ★★★
Bruitage : ★★★ Prix : 290 francs.

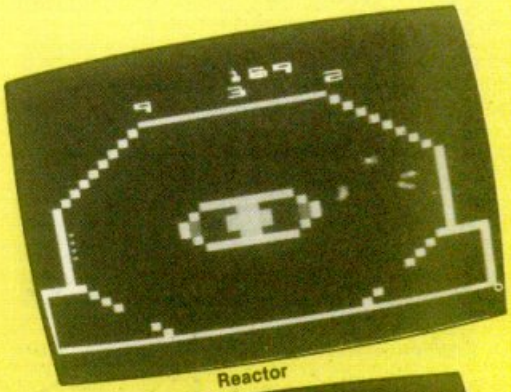
Les maths en s'amusant Type : éducatif
Intérêt : ★ Graphisme : ★★
Bruitage : ★★Prix : 290 francs.

REACTOR

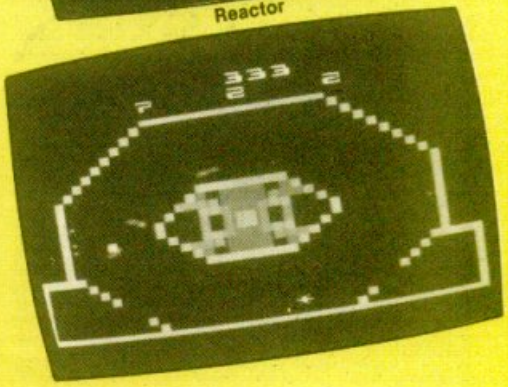
Alerte ! Un réacteur nucléaire s'est emballé ; le point de fusion approche ; les bombardements d'électrons, de neutrons, de positrons s'intensifient ; envoyez d'urgence une équipe de secours pour enrayer la croissance du cœur... Une équipe de secours ? Dites plutôt une équipe-suicide ! Des particules d'énergie sillonnent le champ qui sépare le réacteur du « mur de la mort » et, dès l'entrée de votre vaisseau, se précipitent sur lui. Vous vous croyez perdu ? Détrompez-vous ; leur simple contact ne vous causera aucun dommage « direct » car un champ de force magnétique vous protège. Par contre, chaque choc vous déstabilise et, si vous n'y prenez garde vous repousse peu à peu vers une des cloisons radio-actives, mortelles, elles...

Première stratégie : avec huit directions de déplacement, vous pouvez manœuvrer votre vaisseau : efforcez-vous d'attirer les particules ennemies vers un des murs de la mort, puis faites-les rebondir contre lui (leur destruction est assurée). De plus, vous arrêterez, ou du moins ralentirez l'expansion du cœur nucléaire si les photons, neutrons et autres positrons heurtent les barres de réglage situées à droite et à gauche du réacteur et qui contrôlent l'intensité de la fusion. Mais méfiez-vous, la masse et l'énergie de vos ennemis augmentent régulièrement : gare aux chocs trop brutaux !

Vous êtes maître de votre appareil ? Appliquez la stratégie n° 2. Des « chambres de bonification » s'ouvrent dans les



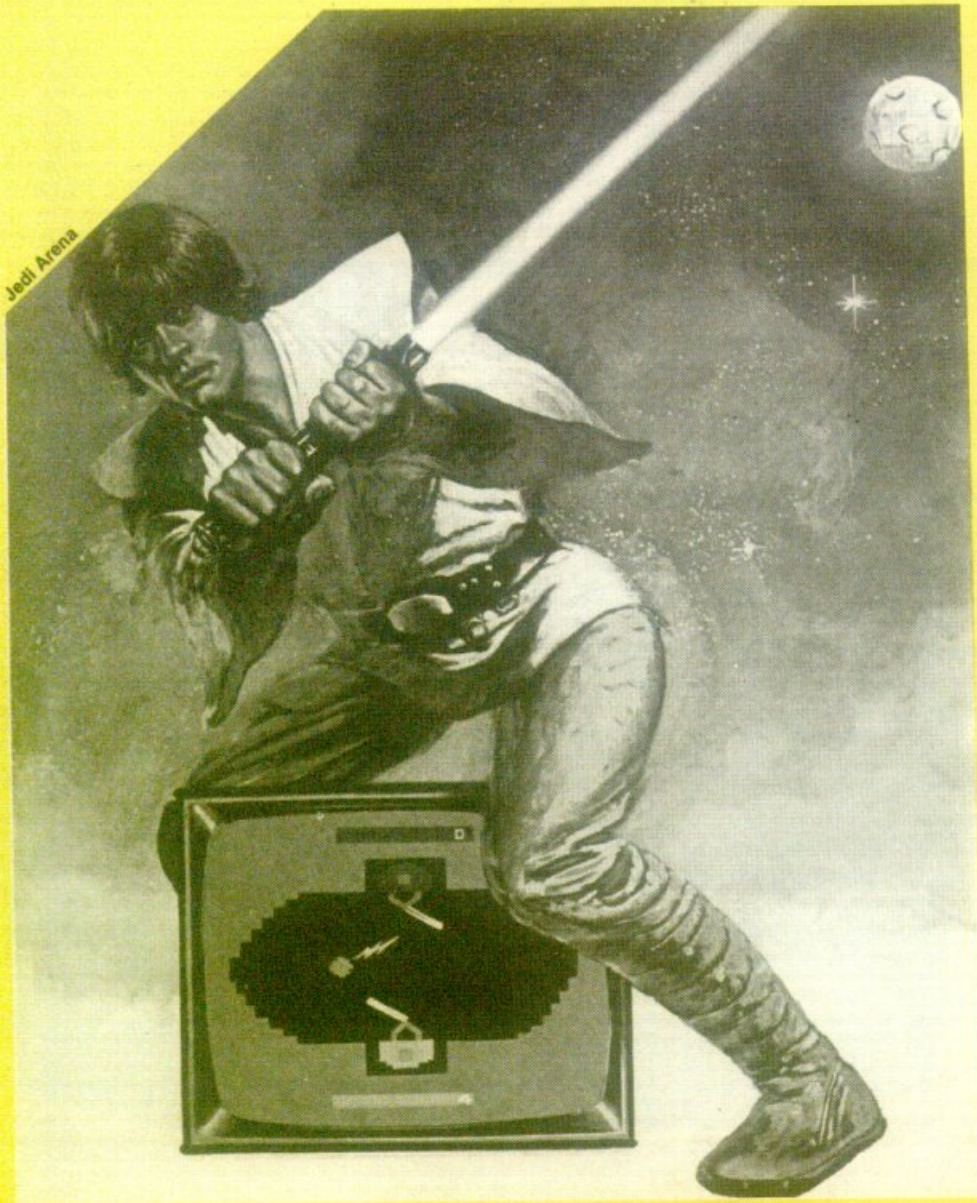
Reactor



angles du réacteur ; si vous réussissez à y attirer vos adversaires, ils rebondiront contre les cloisons (bonus de quinze points à chaque choc) avant de disparaître dans le néant. Cette technique est d'autant plus pratique — malgré l'exiguïté des ouvertures — que vous disposez d'une réserve d'« amorces », celles-ci attirent irrésistiblement les attaquants pendant au moins une seconde, ce qui vous laisse le temps de souffler. Malgré un graphisme peu fouillé, l'animation est épuisante et le jeu lui-même terriblement angoissant. Aucune attaque de missiles ou autres extra-terrestres ne donne ce sentiment d'être malmené, harcelé sans cesse. A déconseiller aux maniaco-dépressifs atteints d'un complexe de persécution ! (Parker pour VCS Atari).
Type : jeu d'action
Intérêt : ★★★★
Graphisme : ★★★
Bruitage : ★★★★
Prix : entre 350 et 400 francs.

JEDI ARENA

Même champ de jeu, à peu de chose près, mais un graphisme beaucoup plus lumineux, beaucoup plus précis, voici *Jedi Arena*, une adaptation (encore une !) de La guerre des Etoiles.
Deux chevaliers s'affrontent à coup de sabres lumineux et de rayons laser, tentent de détruire le champ de protection adverse avant de pulvériser leur ennemi. Très particulier : la direction des tirs lasers est déterminée par la position du « chercheur » et par l'angle que font les épées, ce qui exige une parfaite coordination de tous les mouvements. *Jedi* plaira aux enfants, mais la brutalité simpliste de l'action décevra les adultes. (Parker pour VCS Atari).
Type : réflexe
Intérêt : (pour les jeunes enfants) ★★★
Bruitage : ★★★★★
Prix : entre 350 et 400 francs. ▶


Jedi Arena

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

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

★ REMBOURSER ★
VOTRE LOCATION POUR TOUT ACHAT

★ GARANTIR ★
DES **PRIX** DE VENTE SERRES
SERVICE
PAR
CORRESPONDANCE

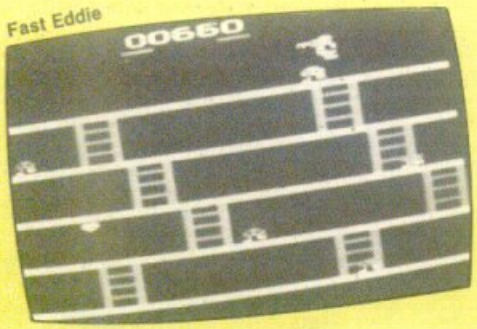


▪ CONSOLES DE JEUX
et
TOUS LES PROGRAMMES POUR
ATARI•MATTEL•COLECO
★
▪ ORDINATEURS D'**ECHECS**
DAMES — BRIDGE
★
ET
Un CLUB de LOCATION
de CASSETTES de JEUX,
aussi par correspondance
RENSEIGNEZ-VOUS

DEMANDE DE TARIF
☐ LOCATION . . . . . .
☐ VENTE . . . . . .
NOM : . . . . . .
ADRESSE : . . . . . .
JOINDRE ENVELOPPE TIMBREE MERCI

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

TUBES



Fast Eddie

FAST EDDIE

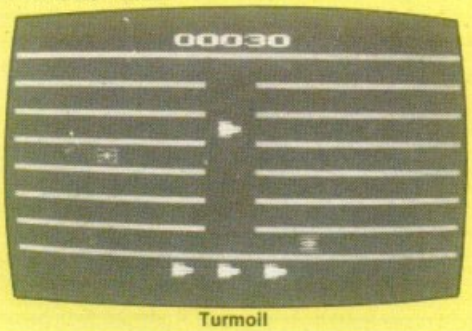
Deux grandes nouveautés en avant-première : voici les fameuses cartouches de jeu 20th Century Fox. *Fast Eddie* (Eddie le rapide) doit attraper des cœurs, des poissons, des flacons de parfum, qui circulent au plafond d'un entrepôt de quatre étages. Pour arriver à ses fins il doit surtout éviter, en sautant, les gardiens robots qui surveillent les lieux. Certains somnolent mais d'autres font preuve d'une activité débordante. De plus, selon la variante choisie (huit au total) les robots sont soit fluets soit énormes ; il faut alors calculer son coup au millimètre près pour les éviter (ils vont par deux ou trois, sont plus ou moins espacés, etc). Heureusement, Eddie, finit par accumuler suffisamment de points pour aller au cinquième étage et bondir dans les bras d'un super-robot qui possède une clé mystérieuse. S'il réussit, il gagne un bonus et repart pour un nouveau parcours. Le graphisme n'est pas désagréable sans être particulièrement riche, certains bruitages étonnants. Agréable sans être génial. (20th Century Fox pour VCS Atari).

Type : réflexe
Intérêt : ★★★★
Graphisme : ★★★
Bruitage : ★★★
Prix : non fixé.

TURMOIL

Beaucoup plus percutant, *Turmoil* séduira les fanas de records. Vous êtes au centre de l'écran, dans un couloir qui coupe verticalement sept lignes horizontales. Des deux côtés de l'écran surgissent des êtres bizarres, hamburgers, diabolos, flèches, cœurs battants, tanks invulnérables sinon par l'arrière, etc. Vous devez — en déplaçant votre laser de haut en bas et en l'orientant à droite ou à gauche selon l'ennemi visé — toucher les objets qui hantent le couloir. Ils se transformeront alors en cancrelats craintifs, en blattes terrifiées et fuiront. Parfois, une sorte de cœur, fixe, se met à battre dans un couloir. Foncez ! Dès que votre laser entrera en contact avec lui, vous gagnerez un bonus. Mais ne tardez pas à sortir de ce lieu pour regagner le centre de l'écran... Si vous preniez votre temps, une toupie invulnérable vous coincerait et vous perdriez une vie (cinq en tout). Neuf niveaux vous assurent de longues heures de jeu. Graphisme, effets sonores, rapidité de l'action sont hallucinants (la méthode du tir en rafale est stupéfiante). Uniquement pour ceux dont les nerfs sont hyper-résistants. (20 th Century Fox pour VCS Atari).

Type : réflexe
Intérêt : ★★★★★
Graphisme : ★★★★★★
Bruitage : ★★★★★
Prix : non fixé.



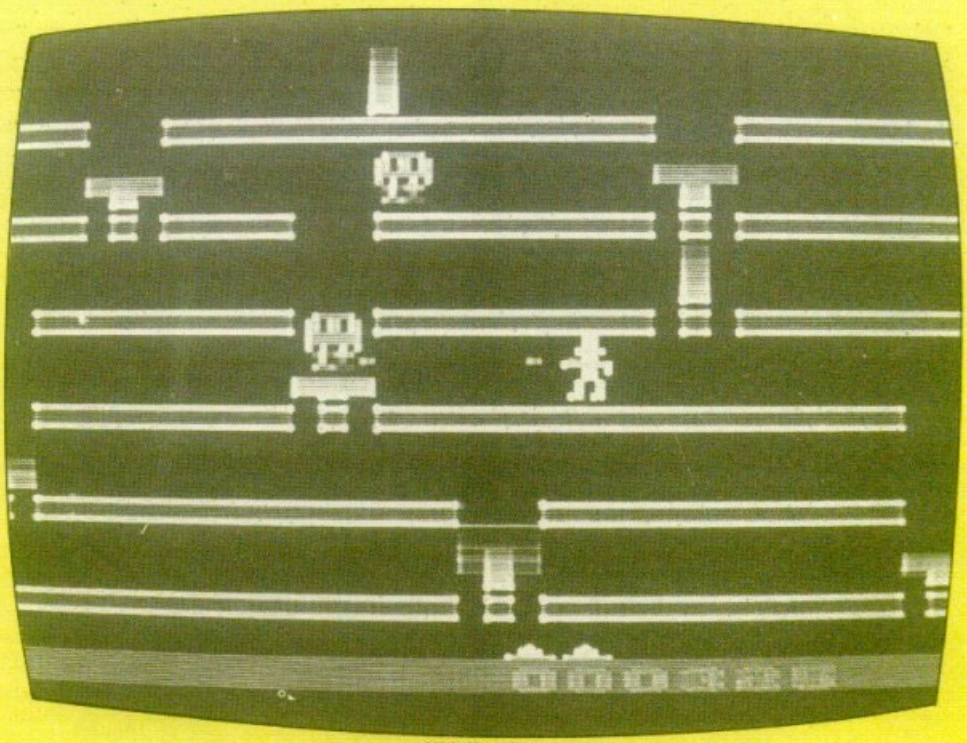
Turmoil

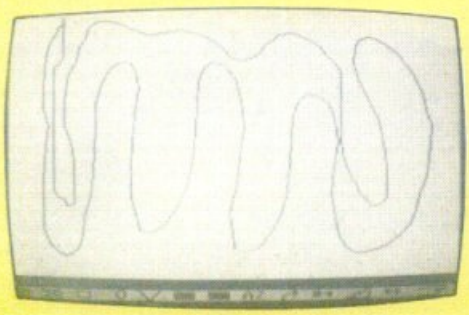
NID D'ESPIONS

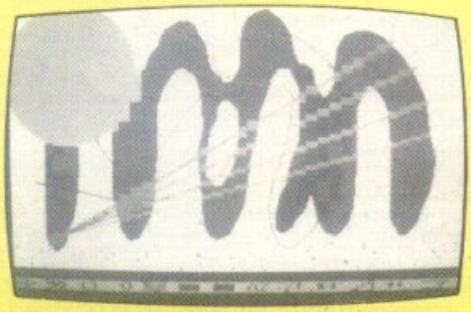
Votre mission, si vous l'acceptez : dérober des documents d'une importance vitale qui ont été dissimulés au cœur d'une forteresse ; des robots, programmés pour tuer, hantent les couloirs déserts et les ascenseurs qui permettent d'accéder aux dossiers secrets. Muni de votre pistolet, vous vous élancez sans crainte ; vous sautez d'ascenseur en ascenseur pour monter toujours plus haut. Mais vos ennemis sont là, qui vous attendent au détour d'un couloir : ils tirent dès qu'ils vous aperçoivent, mais là, vous pouvez prendre l'avantage ; la portée de leur arme est limitée, pour peu que vous ayez pris la précaution de mettre le sélecteur de difficulté sur « b », alors que vos armes couvrent toute la largeur de l'écran. Mais attention, un robot peut vous détruire simplement en vous touchant. De plus, même si vous le tuez, il réapparaît n'importe où immédiatement, et de préférence dans votre dos : ne relâchez jamais votre attention et surveillez toujours vos arrières, les apprentis espions se feront régulièrement « descendre » après avoir cru tuer un ennemi.

Lorsque enfin, vous avez pu atteindre le centre névralgique de la forteresse (en l'occurrence le haut de l'écran) une sirène retentit qui signale la disparition des documents. Tout n'est pas fini pour autant : il faut alors redescendre pour récupérer d'autres papiers, eux-aussi d'une grande importance et ainsi de suite. De quoi avoir prématurément les cheveux blancs ou une balle entre les deux yeux... Trois niveaux de difficulté (au plus élevé, les robots deviennent réellement machiavéliques), la possibilité de rendre vos ennemis invisibles, sauf lorsqu'ils empruntent les ascenseurs, ou plus dangereux en augmentant la portée de leur arme, bref, toutes les conditions d'un suspense éprouvant sont réunies. Amateurs de thrillers, à vous ! (Apollo pour VCS Atari).

Type : jeu d'action
Intérêt : ★★★★★
Graphisme : ★★★
Bruitage : ★★★
Prix : 230 francs environ.


Nid d'espions



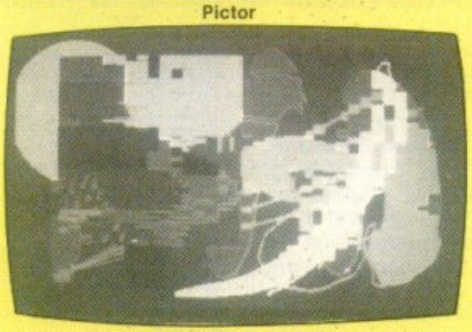


Pictor



PICTOR

Le crayon optique du T07 représente sans nul doute un atout sérieux et les possesseurs de la cartouche *Pictor* ne seront pas déçus par les possibilités qu'elle offre. Vous disposez de trois lignes de commandes, dessin, couleur et ordre. « Dessin » comprend les instructions de base, tracé, gomme, tracé d'une boîte, d'un cercle, d'une droite, coloriage d'une forme, en plein ou en tramé, écriture (pour signer son œuvre) rotation à 90° d'une partie du dessin, translation, réduction ou agrandissement en fonction d'une échelle et duplication. Choisissez une des variantes précédemment énumérées ; la palette de huit couleurs, qui ne



permet malheureusement pas lesmélanges, apparaît. Enfin, la ligne « ordre » vous permet de revoir l'élaboration du dessin, de l'effacer, de changer la couleur du fond ou celle de l'encadrement, de choisir l'épaisseur du trait, de le copier sur papier, disquette ou cassette. Dessiner directement sur son écran impressionne beaucoup. Les enfants adorent créer des formes biscornues, les voir se remplir littéralement de couleurs, etc. Cependant, les adultes risquent d'atteindre relativement rapidement les limites du jeu. Deux épaisseurs de traits sont seulement proposées — sur certains programmes, il est possible de varier celles-ci à l'infini — les huit couleurs réduisent les possibilités artistiques et lorsqu'on superpose deux teintes, le trait devient carrément cubiste ! (Thomson pour T07).

Type : artistique
Intérêt : (pour les enfants) ★★★★★
Graphisme : selon votre talent
Bruitage : aucun
Prix : 500 francs environ.

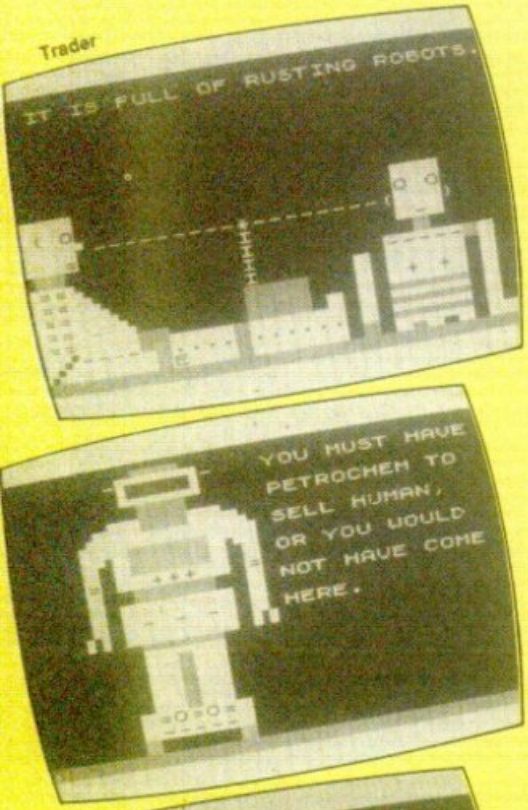


TUBES

TRADER

A l'ère des voyages interplanétaires, *Trader* propose, à ceux qui comprennent un peu l'anglais, de faire du commerce intergalactique. Vous êtes propriétaire d'un vaisseau marchand, « le Pégase », et vous résidez habituellement sur Epsilon.

Trader



Après avoir acheté aux cours du jour votre carburant et votre frêt, vous décollez pour Pson. Une fois arrivé, vous vous apercevez que les habitants de Pson ne sont guère commodes et qu'il vaut mieux pour vous passer avec succès les tests qu'ils vous imposent. Tout content de quitter vivant cette planète, vous vous dirigez alors vers Béta, mais l'attraction de cette planète rend difficile votre mise en orbite. Lorsque vous avez atterri sur Béta, vous pouvez commercer avec les Bétants (escrocs et voleurs, comme vous en avait prévenu votre ordinateur de bord). Les transactions ne sont conclues qu'après de longs marchandages, très réalistes d'ailleurs.

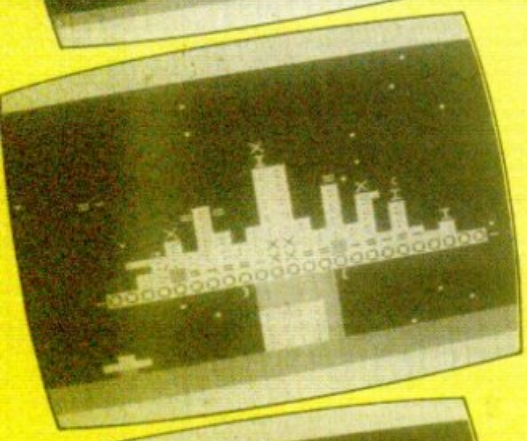
Vous continuez alors votre périple vers Alpha, planète peuplée de robots. Il faut faire preuve d'adresse pour éviter d'endommager « le Pégase » en atterrissant. Les robots n'ayant pas le même sens des valeurs que vous, les propositions d'achat se font à des prix très variables.

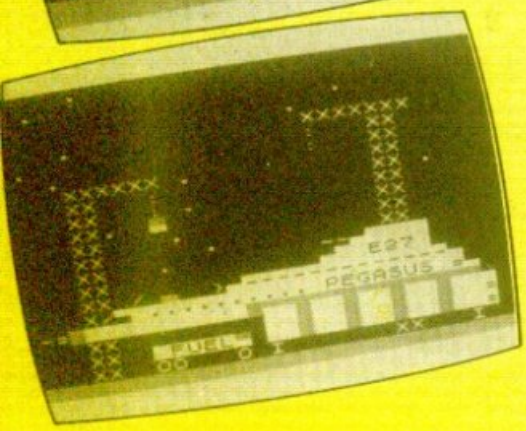
Vous vous dirigez ensuite vers Gamma, entourée de fortes radiations évidemment. Peut-être réussirez-vous à embarquer un peu de pétrole brut, mais gare aux dommages !

Parvenu sur Delta, vous avez fort à faire pour échapper aux multiples embûches qui jalonnent votre route. Si vous en réchappez, vous pouvez alors regagner vos pénates sur Epsilon et faire vos comptes pour juger de vos bénéfices.

Le graphisme, saisissant pour un ZX 81, contribue encore à vous plonger dans cette aventure. (Pixel Productions/ZX 81-16K/trois programmes qui s'enchaînent).

Type : aventure avec réflexion et adresse
Intérêt : ★★★★
Graphisme : ★★★★★
Bruitage : aucun
Prix : 200 francs.





SHAMUS

Le jeu d'arcade a d'ardents défenseurs, mais on ne sort pas un *Donkey Kong* ou un *Pacman* tous les jours. Et bien souvent, trop de jeux se résument dans un « Feu à volonté ».

Une tendance se dessine actuellement vers des jeux mixtes Arcade/Aventure. Certains sont des jeux d'aventure avec des épreuves d'adresse pendant le parcours tel *Action Quest* ou encore *Sword quest* pour le VCS, d'autres sont des jeux d'arcade avec un esprit d'aventure. C'est dans cette catégorie que se situe *Shamus*.

Une suite de couloirs et de salles dont l'accès vous est interdit par une série de créatures en perpétuelle agitation et qui ne se privent pas pour vous tirer dessus. Rassurez-vous ! Vous êtes vous-même amplement pourvu de munitions qui tiennent d'ailleurs plus de la torpille que du plomb de chasse.

Une clé rouge qui ouvre la salle 24 où se trouve probablement la clé bleue — qui ouvre Dieu sait quelle salle — et ces satanées bestioles qui tournent, qui tournent...

Je vous parle actuellement de la salle 57 où tout espoir m'abandonne, ma manette venant de me lâcher dans les mains !

Un graphisme particulièrement réussi, un mécanisme de jeu qui cache jusqu'à la fin de nouvelles salles, un nouveau gagnant de *Synapse*. (Atari 400/800, cassette, disquette, cartouche.)

Type : action et aventure
Intérêt : ★★★★★
Graphisme : ★★★★★
Bruitage : ★★★
Prix : 350 francs environ.



LES ETOILES DE TILT

Pour uniformiser les appréciations portées dans nos différentes rubriques, nous attribuerons désormais une note de une à six étoiles dont voici la signification :

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

Jean-Michel Blottière

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.

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

URGENT

NE PAS AFFRANCHIR

TILT

AUTORISATION 1662 75

75085 PARIS CEDEX 02

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 _____

205

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

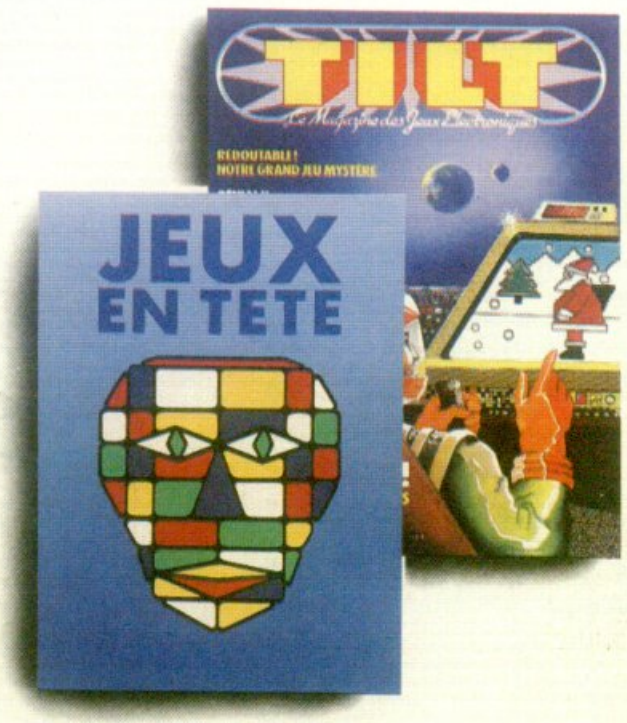
1 Vous économiserez 18 F.

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.

NOVO


Medici
JUSTIPOLY
DIPLOMATIE
DIPLOMACY
CARIES
SORBETS

LE COUP DE JARNAC

Ce nom qui siffle comme un coup d'épée est maintenant celui d'un jeu. Il était temps de rendre hommage à l'impitoyable bretteur dont le souvenir évoque à lui seul toutes les qualités d'un bon joueur : surprise, rapidité, intelligence. Qualités dont vous aurez bien besoin pour affronter Jarnac... et les autres.

TRANSFER

Le premier coup de cœur pour *Transfer* est celui que l'on ressent pour la représentation d'Humphrey Bogart sur la boîte de jeu. C'est très séduisant. Mais bien vite – heureusement – le plaisir de jouer vient en renfort. Le principe est simple et consiste à aligner les cinq pions d'une même couleur pour chacun des deux joueurs. Chaque ligne donne un point, le gagnant est celui qui totalise le plus de points à la fin de la partie. Les transferts se pratiquent grâce à deux curseurs que l'on manœuvre chacun à son tour.
Le « look » du plateau est, lui aussi, très soigné.
(Ravensburger.)

JUSTIPOLY

C'est bien connu, les Français connaissent aussi mal le fonctionnement de la justice qu'ils ignorent la géographie. *Justipoly* les aidera – avec beaucoup d'humour – à se retrouver dans ce dédale de procédures. Mais surtout le « justiciable » passera un moment savoureux.
Un plateau de jeu inspiré de celui du jeu de l'Oie avec tous les petits à-côtés de la vie (salaires, impôts, emprunts etc.). Mais tout devient plus compliqué quand il s'agit de passer au tribunal. D'accusations en « accidentels » les cartes inspirées du droit pénal donnent aux joueurs quelques sueurs froides. Gageons cependant que les plus habiles parviendront à plaider leur cause avec brio. Sinon, ils n'auront plus que la solution d'aller se reposer sur les cases « l'été à la mer », « l'hiver à la montagne » ou « sauvons la mer ».
Il ne faut surtout pas oublier de signaler – comme le précise la règle – que « comme dans la vie, chaque joueur part avec des chances inégales ». Ce qui se traduit dans les faits par une dotation différente au début de la partie.
(Bottu/Rochebloine.)

LE CHAINON MANQUANT

Non, ce n'est pas un dessin animé, mais un redoutable casse-tête. Il s'agit de rassembler les morceaux d'anneaux de même couleur pour reconstituer des chaînes homogènes. Un espace — « le chaînon manquant » — , permet le mouvement des autres éléments.
(Idéal.)

DIPLOMACY

Inventé par Allan B. Calhamer, en 1958, aux Etats-Unis, *Diplomacy* est devenu le grand classique des jeux d'alliances. Sur un plateau de jeu représentant l'Europe, les joueurs (suivant leur nombre ils dirigent chacun une ou plusieurs des sept grandes puissances en 1900) disposent d'arsenaux avec armées et flottes de guerre.
Le but est, bien entendu, de devenir le maître de l'Europe. Mais, ce qui est original dans ce jeu, c'est l'obligation de pratiquer sans cesse des alliances pour arriver à ses fins. Vaincre, c'est gagner 18 centres de ravitaillement sur 34. Quand on sait que la dotation initiale n'est que de 3 ou 4 centres de ravitaillement, on mesurera le nombre d'alliances, de compromissions et de trahisons qu'il faudra pour aboutir !
Très dur pour les nerfs fragiles et les joueurs qui ont encore des illusions sur la candeur de leurs adversaires. En deux mots, c'est l'école du cynisme !
(Miro Meccano.)

MAD

On connaissait déjà *Mad*, le jeu de société loufoque (Tilt n° 3). Voici *Mad*, le jeu de cartes. Rassurez-vous, il est, au moins, aussi loufoque que son prédécesseur. On retrouve pêle-mêle des cartes « canailles », des cartes « quel sens », et même des cartes blanches « qui ne servent à rien du tout et qu'on peut utiliser comme dessous de verre » !
Quant au but du jeu, pourrait-il être autre chose que de se débarrasser de toutes ses cartes ?
(Miro Meccano.)

JEUX DE VOYAGE

Les vacances approchent et il est temps de penser aux jeux qui vous accompagneront en voyage et au cours de vos loisirs d'été. Reprenant des grands classiques des jeux de société, Orli Jouets propose toute une gamme de poche. Plats, ils tiennent vraiment dans votre poche et permettent de s'adonner au démon du jeu d'un seul coup de main. En plus, le graphisme est bien fait. Existent notamment : jeu de l'Oie, Petits Chevaux, Solitaire, Backgammon...
(Orli Jouets.)

JARNAC

J'arnaque, j'arnaque pas, telle est la question qui se pose inévitablement à tout joueur qui aborde cet excellent jeu de lettres. On y joue à deux ou par équipes. Il s'agit de former des mots les plus longs possibles avec des lettres tirées au hasard. On peut former des mots nouveaux ou bien reprendre les lettres d'un mot déjà formé pour en ajouter de nouvelles et créer encore un autre mot.
Chacun à son tour tire une lettre (après le début de la partie où le joueur qui commence tire six lettres qu'il place en évidence). Quand un joueur ne peut rien faire, il « passe ». Mais, si son adversaire remarque qu'il a laissé passer une occasion, il dit « Jarnac » et remporte les points du joueur précédent, augmentés des lettres qu'il a pu y ajouter. C'est un des principaux intérêts du jeu que d'offrir des possibilités nombreuses de retourner de fond en comble une position dominante.
(J.L.B.)

MEDICI

La seule façon de ne pas s'empoisonner la vie, c'est d'empoisonner les autres. Voilà à peu de chose près la leçon qu'il faut tirer de *Medici*.
C'est encore un jeu d'alliances, et non des moindres puisqu'il faut une fois de plus prendre le pouvoir et dominer plus impitoyablement. Ici, on comprend vite que la violence n'est pas le seul argument pour aboutir et on s'oriente vers la manipulation des hommes grâce à l'argent et aux mariages d'intérêt.
Ce que la morale y perd, les joueurs le gagnent en passion de jeu.
(International Team.)

MAH JONG

Dans une très belle présentation (mallette à poignée élégante et très pratique pour le transport), on retrouve le célèbre jeu chinois dont tout le monde parle et auquel bien peu savent jouer. C'est l'occasion où jamais de vous initier à un jeu dont l'invention remonterait à plusieurs siècles. On y joue à quatre et chacun cherche à former des combinaisons de « tuiles » pour obtenir un maximum de points. On pense tout de suite à un jeu de cartes. Mais c'est beaucoup plus complexe !
(Schmidt.)

Olivier CHAZOULE

APOCALYPSE-VIDEO

Dépressions nerveuses, tics permanents, pulsions violentes. A peine nés, les jeux vidéo se voient accusés de tous les maux. Danger réel ou phénomène de rejet ? Le progrès dérange mais les prophètes du cataclysme vidéo-maniaque ne font guère recette.

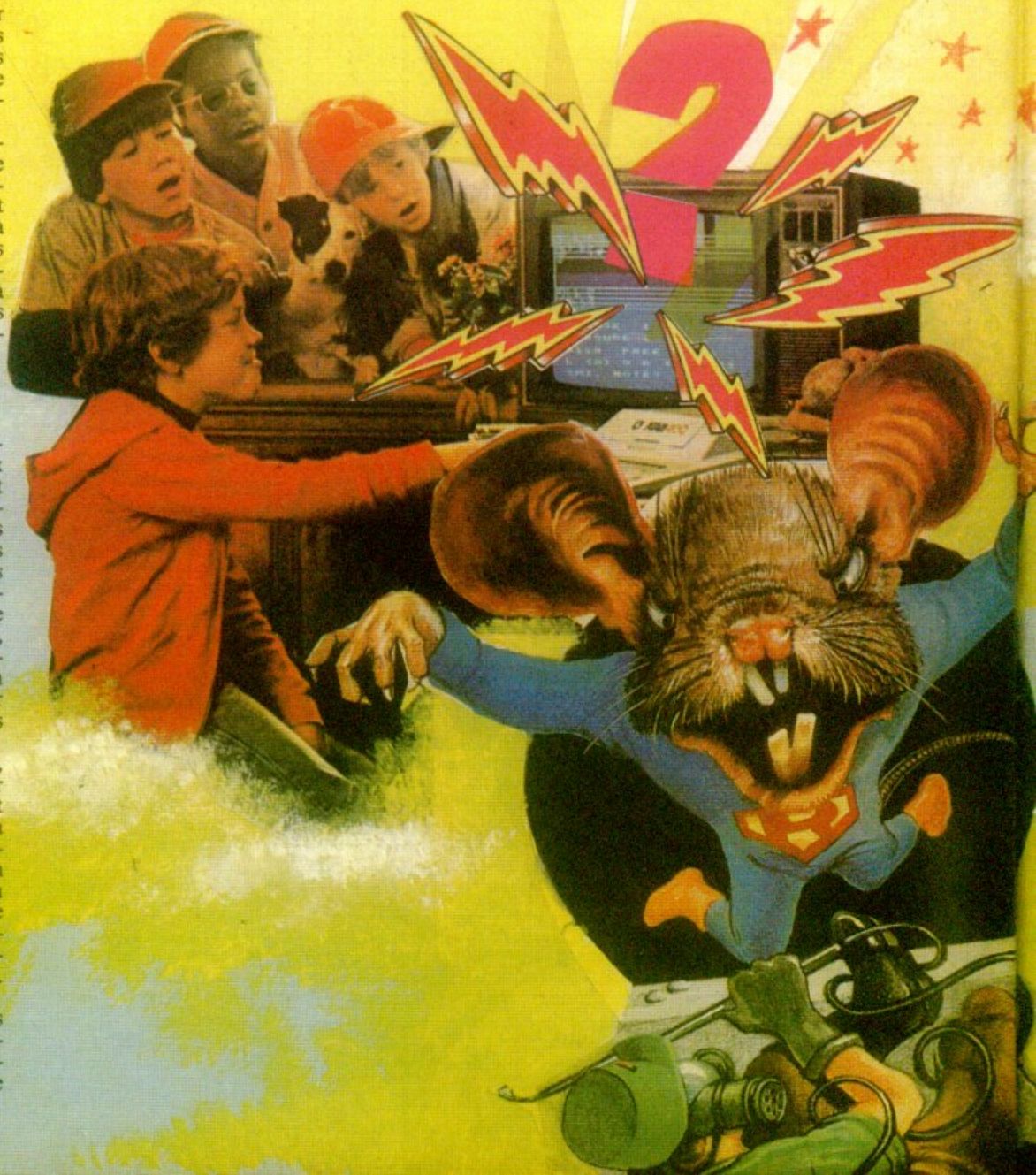
« Il faut interdire les jeux électroniques ! »
« Nous ne laisserons pas nos enfants se faire dévorer par les jeux d'arcades. »
« Plus jamais un tel fanatisme ! »
« Ce n'est plus supportable. »
« Remboursez les consoles ! »
Voilà ce qu'un certain public américain a scandé après avoir porté aux nues les jeux vidéo. Après s'être arraché les consoles et les cassettes, après avoir investi des sommes énormes dans les cafés et les arcades pour multiplier les instants de détente et de combat de l'espace.
Tout a commencé avec la décision du conseil municipal d'une petite ville de Floride qui a décidé d'interdire tout simplement les jeux vidéo d'arcades à moins d'un kilomètre des écoles. Les enfants avaient, paraît-il, une fâcheuse tendance à délaisser leurs devoirs et leurs cours au profit d'exercices ludiques.

DES ANIMAUX MONSTRUEUX

A Philadelphie, certains établissements sont interdits aux moins de dix-huit ans (c'est déjà le cas en France), à Manhattan, on conseille aux enfants de venir accompagnés, dans toutes les petites villes des Etats-Unis la résistance s'organise. On brûle des effigies de *Pac-Man*. On crie au scandale, à la nocivité des jeux électroniques sur les jeunes gens, on en a assez de se faire exploiter par ces animaux monstrueux venus du fin fond de la galaxie.
Après l'âge d'or des jeux vidéo, après le boom fantastique sur tout ce qui fait « bip-bip » et « zoum-zoum », est-on sur la mauvaise pente ? Se prépare-t-on à bannir le jeu vidéo ? Rien n'est moins sûr, bien au contraire. Mais la polémique qui s'est développée en Amérique, il y a quelques mois, mérite qu'on s'y intéresse un peu. Pour différentes raisons.
Très vite, les étudiants ont pris le relais de certains parents mécontents et des conseils municipaux grincheux qui ont fait de la lutte antividéo leur principal cheval de bataille. Page Robinson, par exemple, le responsable d'une association universitaire a déclaré à la revue *Home Video* « Les jeux vidéo sont extrêmement peu recommandables dans le processus éducatif, ils distraient des études et n'ont absolument aucune propriété pédagogique. »

TROUBLES DU SOMMEIL

Mais, ce sont incontestablement les médecins, les psychologues et les psychiatres américains qui ont lancé les attaques les plus vives contre les jeux électroniques. Sans la moindre nuance, Everett Kopp déclare que les jeux électroniques sont nuisibles à la santé des enfants, qu'ils apportent des bruits inutiles, une bonne quantité de stress et des troubles du sommeil, voire des troubles nerveux. De là à faire porter la res-



ponsabilité de nombreux échecs scolaires aux jeux vidéo il n'y a qu'un pas. Un pas que certains médecins franchissent allégrement. Everett Kopp est bien entendu un de ceux-là. Et il est très écouté puisque directeur adjoint du service de la santé au ministère de la Santé des USA, il est aussi très proche du président Reagan.

Le docteur Millman, psychologue au Medical Council Center de New York, n'est pas en retrait puisqu'il considère les jeux vidéo comme des « facteurs dangereux pour le développement de la personnalité ». Pour lui, la plupart des enfants qui y jouent sont trop jeunes pour le sexe et la drogue. Les jeux deviennent alors un monde séduisant : ils offrent une structure sociale, un langage spécial, un système, une référence. Il y a le rituel de la file d'attente, ou bien celui d'être le prédateur dans un jeu violent. Depuis des temps immémoriaux, les enfants veulent changer leur comportement, le modeler, s'absorber dans une activité qui leur procure une évasion totale. C'est pour cela qu'ils essaient n'importe quoi, depuis le jeu jusqu'au fait de « sniffer de la colle ».

CHASSE AUX SORCIERES

Mais le même professeur Millman ne s'arrête pas en si bon chemin et après avoir comparé les jeux vidéo à une drogue dure, il poursuit son raisonnement. Selon lui, le danger est d'autant plus grand pour les enfants à personnalités multiples.

Une seule concession de sa part : « Il est incontestable que les jeux allègent l'anxiété, ce qui est loin d'être négligeable dans une société angoissante comme la nôtre. »

Qu'importent les concessions ! Dans les petites villes, la chasse aux « sorcières électroniques » se poursuit. A Irvington, on décide d'interdire les jeux d'arcades aux moins de dix-sept ans. Une mesure approuvée par la majorité des citoyens.

Et ça recommence de plus belle. Le magazine américain *Health* (La Santé) est venu apporter de l'eau au moulin des détracteurs des jeux électroniques, en publiant l'interview d'un professeur de l'université du Nebraska qui a testé mille joueurs. Ses conclusions sont sans appel. Le stress, le stress et encore le stress. « C'est comme une course de dragster où les freins seraient bloqués à mort. Le cœur pompe sous l'effet d'une tension sans cesse accrue. »

Dans la foulée de cette hystérie anti-électronique, un psychologue californien ira jusqu'à prétendre que les jeux électroniques « acculent à la dépression nerveuse, provoquent des tics permanents, s'opposent à toute concentration de l'esprit et cultivent les pulsions de violence ».

MACHINES INFERNALES

Même avis en ce qui concerne la violence de la part de Ronnie Lamm qui est un éducateur farouchement hostile aux jeux vidéo. « Détruire, toujours détruire, c'est le seul thème ou presque. On perçoit des cris inhumains, des bruits terrifiants, des images hallucinantes. » Selon lui, le seul comportement qui peut en résulter est l'agressivité.



Ceux qui se laissent séduire par les terribles fléaux

Mais ce n'est pas la seule raison qui doit conduire à court-circuiter les jeux vidéo. Un argument de poids est avancé par les mères de famille : les jeux d'arcades coûtent une fortune. Ils ôtent aux enfants toute notion de l'argent, de la mesure, de la difficulté du travail et des efforts qu'il faut faire pour gagner les dollars qui vont filer en quelques minutes dans les machines infernales. Certaines avancent même l'éventualité de comportements agressifs si les enfants ne sont pas approvisionnés régulièrement avec des pièces d'un quart de dollar pour assouvir leur passion malsaine.

A quand l'agression des personnes âgées dans la rue pour pouvoir s'offrir une bonne petite partie de *Pac-Man* ? Dieu merci, nous n'en sommes pas encore là ! Mais, Robert Millman revient à la charge sur des comportements qu'il connaît bien puisqu'il s'occupe aussi du programme sur les drogues et les alcools. Il dit que « le principal signe de danger décelable par les parents est que des enfants dépensent des sommes d'argent anormalement élevées pour ces jeux ».

D'où vient tout cet argent liquide ? « L'argent de la cantine des écoliers », disent les parents mécontents.

POUR REPARER UNE BICYCLETTE

Ce à quoi Ralph Provenzano, propriétaire d'une salle d'arcades, réplique en disant haut et fort qu'il n'a pas l'âme d'un corrupteur. Avec un certain bon sens, il ajoute avoir vu dans son établissement une foule de gamins passionnés s'affairer autour des jeux vidéo. Que ces enfants aient dépensé de l'argent est incontestable, mais personne ne peut affirmer que ces jeux leur aient fait le moindre mal, ni que la provenance de l'argent ait été douteuse.

Mais il faudrait plus d'arguments pour convaincre les détracteurs des arcades qui citent l'exemple d'un gosse de New London, dans le New Hampshire, qui est allé jusqu'à faire la monnaie de 40 dollars pour assouvir sa passion quotidienne.

A Orlando, en Florida, 3 dollars au minimum sont nécessaires pour entrer dans une arcade, mais la plupart des enfants vont y dépenser entre 10 et 20 dollars. « C'était de l'argent pour réparer ma bicyclette », dit avec regret un jeune garçon.

Tous les joueurs sont d'accord pour reconnaître qu'il faut bien de 20 à 50 dollars pour devenir vraiment bon et atteindre des scores compétitifs. Dans ces conditions, ils donnent eux-mêmes la corde pour se faire pendre par les ennemis des jeux électroniques.

Faut-il voir, dans ces conditions, les jeux électroniques, et en particulier les jeux d'arcades, comme une forme moderne de racket, organisé par des puissances avides de pomper l'argent des plus faibles, des déprimés qui se livrent avec innocence à la débauche vidéo ? Y-a-t-il quelque part une mafia de l'électronique qui orchestre tout dans l'ombre ?

LES TERRIBLES FLEAUX

Non, il faut être sérieux et ne pas céder à la tentation caricaturale de mettre sur le compte des jeux vidéo tous les péchés du monde. Si les enfants ne passaient pas autant de temps devant leur écran à manipuler leurs joysticks, il regarderaient tout simplement la télévision et ne consacreraient pas forcément plus de temps à leurs devoirs. Et si la télévision n'existait pas, ils joueraient au ballon... Et si... le jeu des questions/réponses peut conduire très loin et n'est pas du tout une garantie de sérieux, bien au contraire.

Les jeux électroniques sont là et il faut en tenir compte, ne pas les encenser inutilement, savoir critiquer leur usage abusif, ne pas hésiter à écarter ceux qui peuvent avoir une mauvaise influence sur les plus jeunes. Mais, il ne faut pas exagérer et tomber dans une forme moderne d'inquisition. On a connu de tels mouvements d'opinion à chaque invention nouvelle, comme la radio ou la télévision ou à chaque nouvelle mode. Quand le hoola-hop, le yoyo, les porte-clés, ou encore les tic-tacs sont apparus, de nombreuses voix se sont élevées pour avertir de dangers imaginaires ceux qui se laisseraient séduire par les terribles fléaux.

Et puis le temps est passé et les passionnés de ces modes successives n'ont pas succombé en masse aux assauts répétés et agressifs de leurs passe-temps. Il s'est même trouvé des détracteurs pour se convertir. Combien de foyers hostiles à la télévision dans le début des années soixante possèdent maintenant plusieurs téléviseurs ! Un pour la salle à manger et l'autre pour la maison de campagne ou la chambre des enfants.

DE L'EAU DANS LE VIN

D'ailleurs, les psychologues et les médecins qui ont tant attaqué les jeux électroniques sont un peu revenus de leurs démonstrations sans appel pour mettre de l'eau dans un vin un peu fort. Au dire de certains d'entre eux, on aurait mal interprété leurs propos, les médias auraient exagéré leurs critiques, etc. Il faut dire qu'ils se sont aperçus eux-mêmes de l'excès d'une condamnation sans appel. Les protestations des fanas de jeux vidéo, qui n'entendaient pas qu'on les prenne pour des malades ou des drogués sans futur, y sont pour beaucoup. On n'a pas relevé, parmi les joueurs, plus de maniaques que dans les autres couches de la société et petit à petit les choses sont rentrées dans l'ordre.

Des avis plus nuancés que les premiers ont été émis par d'autres grands spécialistes. Selon le docteur Mitchell Rosenthal, président de la Phoenix House (le centre de désintoxication de Manhattan), « ces jeux ne changent pas le niveau de conscience – au contraire de la drogue. Mais ils peuvent avoir un effet de narcotique dans certains cas. Ils peuvent calmer les nerfs, ou au contraire les exciter. Mais, cela dépend des individus et pour un même individu, tout dépend des circonstances, de son état psychologique, du moment de la journée, etc. » Le docteur Mitchell Rosenthal poursuit : « La plupart d'entre nous étaient des joueurs inconditionnels de flippers ; les jeux électroniques accrochent sans doute plus encore la vue et l'ouïe, c'est peut-être cela qui nous inquiète autant. »

Au conseil national sur les contraintes du jeu, (à Manhattan), qui coordonne les recherches et le traitement de l'information, on a demandé quel était l'impact des jeux vidéo. La réponse est très nuancée : « Ces jeux sont trop récents et nous n'avons pas de statistiques suffisamment précises sur la façon dont les gens s'impliquent dans ces jeux ni même sur leur âge. De nos recherches sur les joueurs, nous savons seulement que la plupart commencent à jouer entre onze et treize ans. Certains parents inquiets nous ont demandé s'il y avait une connexion entre les jeux électroniques et l'obsession du jeu, mais à ce jour, nous ne savons pas. »

Renseignement pris auprès des responsables de programmes de réhabilitation des environs de New York, on a la confirmation qu'« il n'existe pas un nombre significatif d'enfants ayant eu à suivre un traitement prolongé dû à la pratique des jeux vidéo. On n'a pas vu d'enfants aller voir les « joueurs anonymes » qui se chargent d'aider ceux qui n'arrivent pas à sortir du jeu comme certains n'arrivent pas à sortir de l'alcolisme. »

UNE FOIS LA CRISE PASSEE

Encore paraît-il que ce n'est pas là une garantie de la non-nocivité des jeux vidéo puisqu'il est courant que les obsédés du jeu ne viennent chercher de l'aide qu'une fois la crise passée, lorsqu'ils ne sont plus sous l'emprise de leur passion, c'est-à-dire trop tard.

Serions-nous revenus à la case départ ? Pas tout à fait si l'on en croit les fabricants de jeux vidéo. « L'attachement à ces jeux est une mode, un concept spécifique », dit Jonas Halpern, assistant du vice-président de la Warner Communication Inc, « Je ne pense pas qu'il existe au monde un produit fabriqué pour les enfants et dont ils puissent abuser. Les jeux sont surtout faits pour aider les enfants. » Et il appuie ses propos en montrant une documentation concernant l'utilisation des jeux vidéo dans des programmes pour enfants retardés mentaux et épileptiques, dans les hôpitaux des « Veteran Administration », pour réconforter et distraire les patients.

SUR UN PIEDESTAL

C'est le retour du balancier et maintenant on replace les jeux vidéo sur un piédestal. On les trouve « associatifs, éducatifs ». Ils deviennent des « facteurs essentiels du développe-

(Suite p. 46)

WIZARD OF WOR®

PRISONNIER
DANS UN LABYRINTHE
PEUPLE DE CREATURES
CREEES POUR TUER
L'HOMME A ABATTRE :
LE SORCIER DE
WIZARD OF WOR.

Une exclusivité C.B.S.

Précipitez vous dans les couloirs. Attention les lasers fusent, les monstres surgissent aux intersections, disparaissent et se matérialisent derrière vous pour vous tirer dans le dos. Courez et tuez les tous. WIZARD OF WOR* existe en 2 formats pour jouer sur les consoles de jeu ATARI* V.C.S.* et INTELLIVISION* et bientôt aussi sur le système CBS COLECOVISION™ C.B.S. ELECTRONICS vous offre un choix fantastique de grands succès tous en 2 formats, tous plus incroyables les uns que les autres : DONKEY KONG,* GORF,* WIZARD OF WOR,* CARNIVAL*.
Alors foncez vite au cœur du jeu.

CASSETTES POUR CONSOLES ATARI* V.C.S.* ET INTELLIVISION*

CASSETTES
JEUX VIDEO

CBS
ELECTRONICS

AU COEUR DU JEU

ATARI* et Video Computer System* sont des marques déposées appartenant à ATARI INC. INTELLIVISION* est une marque déposée appartenant à Mattel Inc. WIZARD OF WOR* 1981 Bally MIDWAY Mfg. Co. Tous droits réservés. *1982 CBS Toys, a Division of CBS Inc.* DONKEY KONG* est une marque déposée appartenant à NINTENDO of America Inc. NINTENDO of America Inc. GORF* 1981 Bally MIDWAY Mfg. Co. Tous droits réservés. *1983 CBS Toys, a Division of CBS Inc. CARNIVAL* et SEGA* sont des marques déposées appartenant à Sega Enterprises, Inc. 1980 Sega Enterprises Inc.



SEPT SETS AU SEC

Courts de tennis pris d'assaut ? Printemps incertain ? Une solution : vous livrer à votre sport favori et rejouer Roland-Garros... sur votre petit écran. Sept tennis-vidéo se lancent dans une partie sans merci.

Mais qu'est-ce qu'il fait ? Il monte systématiquement sur le revers ; il est en retard sur toutes les balles. Mais pourquoi ne bouge-t-il pas ? Excédé, vous éteignez rageusement votre téléviseur ; et puis non, tout compte fait, vous le rallumez : vous allez lui montrer, à Bjick Nolaslen, comment on joue au tennis.
Un peu d'échauffement tout d'abord. Pour mieux doser votre effort, vous décidez de ne pas parcourir le court en tous sens, mais de vous déplacer simplement sur une ligne droite ; en d'autres termes, vous allez, dans un premier temps, jouer au « Pong ». Premier jeu vidéo à avoir acquis une célébrité certaine, le « Pong » conserve aux yeux du néophyte un charme indéniable et l'amateur éclairé y revient avec plaisir. Les raisons d'un tel succès ? Des règles d'une simplicité enfantine — une, deux et parfois six raquettes par joueur se déplacent verticalement sur l'écran et s'efforcent de renvoyer la balle, en l'occurrence un simple carré lumineux, au-delà du champ adverse — pour un jeu qui exige des réflexes parfaits. De plus, le nombre impressionnant de variantes sur ce thème, le rythme échevelé de certaines parties compensent, relativement, le graphisme et les bruitages extrêmement sommaires.

LE ROI DES PONGS

Vidéo Olympics d'*Atari* offre des titres alléchants en une seule cartouche : Football, Hockey, Volley ball, Hand Ball et bien sûr Pong, Super Pong et Quadrapong, le roi des Pongs. En fait, il s'agit toujours du même principe : un petit carré noir ou blanc rebondit sur des « raquettes » qui se déplacent verticalement ou horizontalement. Seuls changements : le nombre de joueurs en présence, de un à quatre, avec une, deux ou même quatre raquettes par adversaire ; le sens du rebond, la vitesse des balles (fou rire garanti lors des parties à quatre) et la forme du terrain. Au « Pong », la balle ne peut sortir ni par le haut ni par le bas de l'écran et rebondit avec des angles plus ou moins farfelus contre deux lignes horizontales. Avec « Football », le terrain est clos ; seul échappatoire pour notre point lumineux : les buts. Même terrain pour « Fooz Pong » mais un nombre de raquettes beaucoup plus important, puisque chaque joueur contrôle deux rangées de trois raquettes, soit vingt-quatre raquettes pour quatre joueurs ! « Hockey », « Volley Ball », « Basket Ball » et « Hand Ball » se jouent en champ entièrement fermé, ce qui autorise des rebonds pratiquement infinis. Au Volley et au Basket, il faut faire rebondir plusieurs fois de suite le ballon pour lui donner suffisamment de puissance, tandis qu'au Hand chaque joueur doit soigneusement veiller sur « sa raquette » : si elle clignote, tout contact avec la balle est interdit et c'est à l'autre de jouer. Bref, une cartouche agréable, qui séduira par sa simplicité, la variété de situations et par l'animation qu'elle entraîne immanquablement. A déconseiller aux solitaires !

UN BOWLING GEANT

Soixante variantes pour **Jeux de balle,** cartouche de la gamme *Interton !* Nous retrouvons les jeux précédemment évoqués avec certaines variantes, rendues possibles grâce à l'utilisation du joystick et non plus des paddles. Ainsi, les raquettes peuvent évoluer verticalement et horizontalement, ce qui donne un piment supplémentaire à l'action. Un jeu nouveau apparaît, sorte de bowling géant : la balle, renvoyée par les raquettes, renverse sur son passage des quilles grossièrement symbolisées. Cette variante, pour un ou deux participants, est accompagnée de bruitages assez agréables dans leur simplicité. Une cartouche idéale pour la console *Interton VC 4000,* aux possibilités relativement réduites.
Avec le tennis de la cartouche **Olympics** *(Vidéo System),* nous nous rapprochons des jeux plus évolués. Le graphisme est semblable aux jeux précédents, mais les effets que le joueur peut imprimer à sa balle rendent l'action plus vivante. Pas si facile que cela !

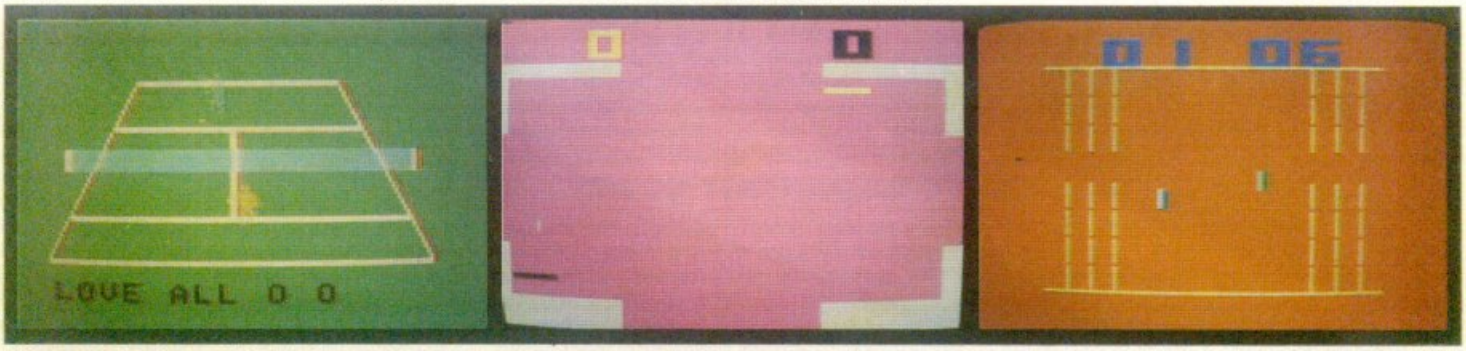
TOUS LES COUPS SONT PERMIS

Première console à offrir un graphisme précis, l'Intellivision de *Mattel* révolutionne le monde des jeux vidéo lorsqu'elle sort en France, au mois de septembre 1982. Sa ludothèque est impressionnante, mais ce sont surtout les simulations sportives qui déchaînent l'enthousiasme. Avec la cassette **Tennis,** finis les carrés grossiers pour représenter une balle et les traits épais pour simuler les raquettes ! Le court est vu en perspective, de la place de l'arbitre. Au fond, deux rangées de spectateurs, qui suivent les évolutions de la balle des yeux, applaudissent et sifflent à qui mieux mieux. Devant le public, le tableau des scores, le court lui-même — vert — et les deux joueurs, l'un vêtu de rouge, l'autre de bleu.
Vous avez glissé le cache sur les touches à pression souple ; le contact est mis ; vous êtes prêt à jouer. Choisissez une vitesse de jeu rapide, moyenne ou lente — le court apparaît ; placez votre joueur dans la position de service que vous souhaitez en pressant la touche « corner », « outer » ou « center » (attention, vous déterminez ainsi l'endroit où la balle va arriver et non son point de départ !) et appuyez sur un bouton de « swing ». Votre joueur, qui s'était automatiquement placé en bonne position derrière la ligne du fond, lance la balle en l'air ; celle-ci s'élève, puis commence à retomber : pressez « hard swing » ou « soft swing » au bon moment pour la frapper. Votre adversaire doit, bien entendu, attendre que la balle ait rebondi une fois dans son carré de service pour la renvoyer, en

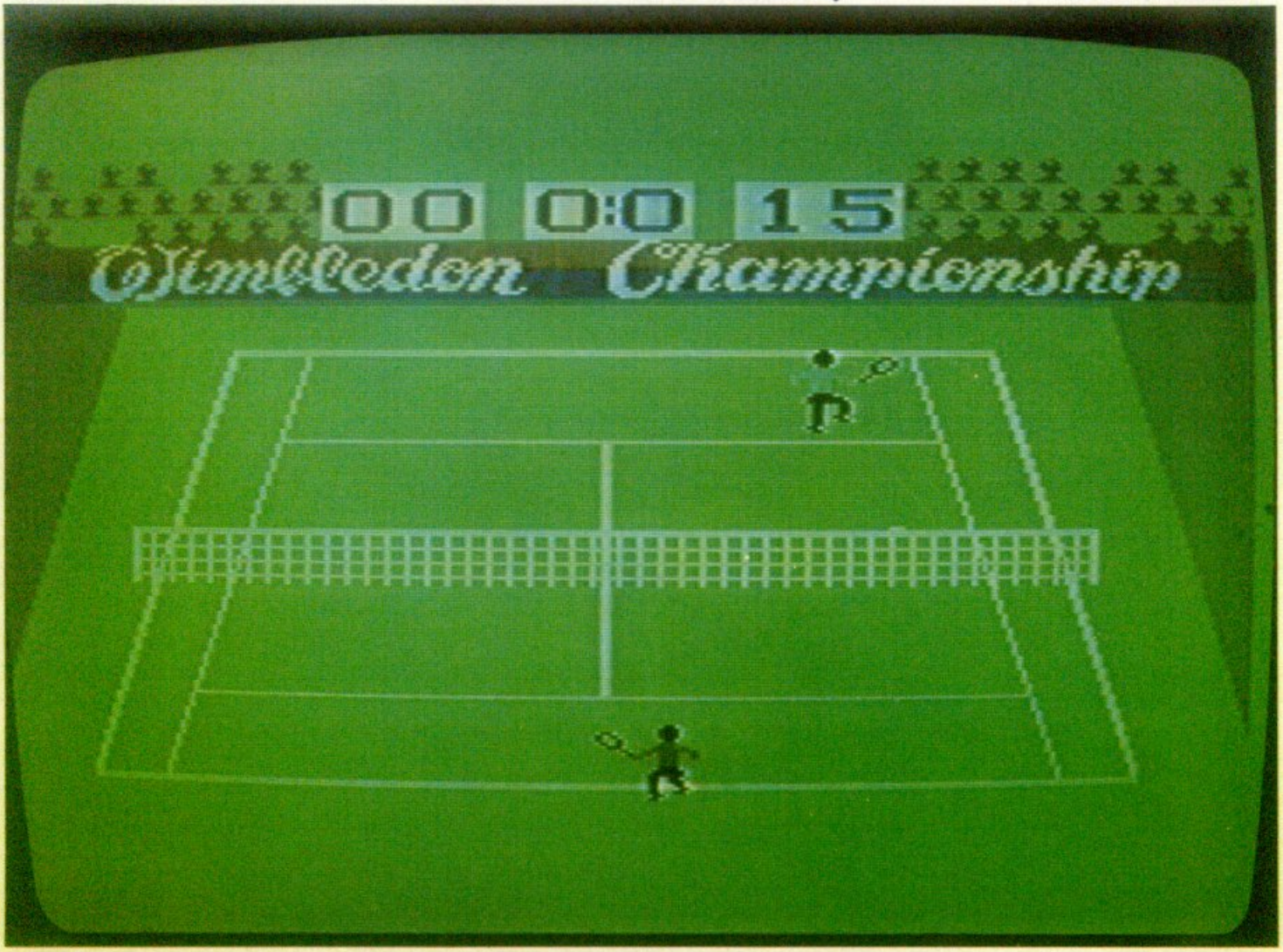
pressant à son tour une des touches « swing » après s'être correctement placé. Tous les « coups » classiques du tennis sont permis : lob, smash, reprise de volée, passing-shot, etc. et la plupart des règles sont respectées : les mauvais services sont sanctionnés, les services « let » sont possibles, ainsi que ceux de « tie break », en cas d'égalité. Seule restriction dans ce dernier cas, les joueurs ne changent pas de camp après un « tie break ».

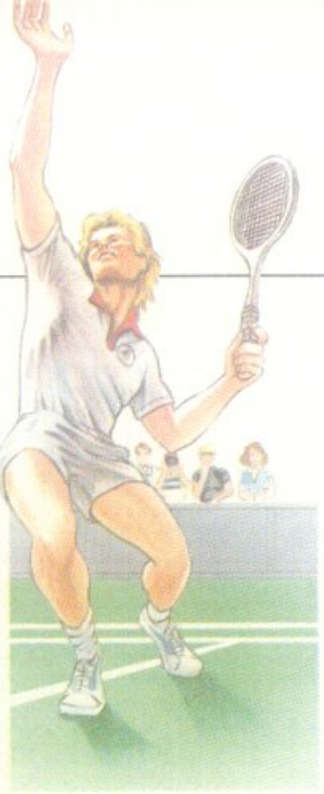
MAITRISE ET PRATIQUE

Graphisme très précis — la position de la raquette, nettement visible, détermine la trajectoire de votre balle, les joueurs courent élégamment... — bruitages étudiés, inscriptions qui marquent les différentes étapes du jeu, le **Tennis** de *Mattel* est remarquable. Seul problème : il est impossible d'affronter l'ordinateur et les joueurs solitaires devront trouver un partenaire pour s'entraîner. C'est d'autant plus regrettable que l'on ne s'improvise pas tennisman : les mouvements des joueurs, les renvois de balles exigent une parfaite maîtrise du joystick, maîtrise qui s'acquiert à force de pratique...
Grande vedette d'*Activision* lorsque la



Grand Slam Tennis (Advision) ▲ Olympics (Atari) ▲ Tennis (Créativision) ▼ Jeux de balle (Interton) ▲





CHALLENGE

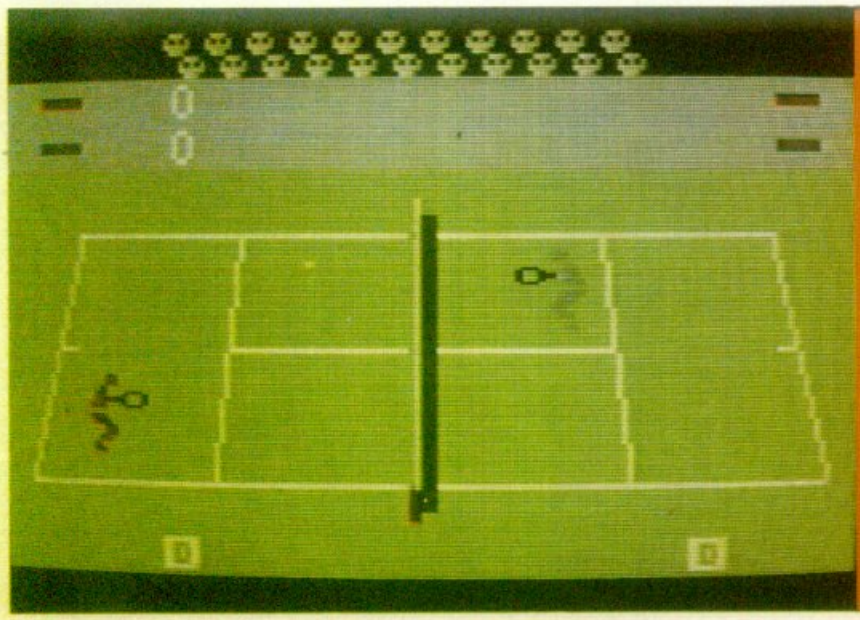
marque fit son apparition sur le marché, **Tennis** est beaucoup plus simple que le jeu *Mattel,* mais très amusant, plus peut-être pour le débutant. Le court est vu en enfilade. Vous n'avez pas à choisir la place de l'engagement, l'ordinateur le fait pour vous, mais simplement à frapper la balle en appuyant sur le gros bouton rouge du joystick. Les déplacements sont extrêmement rapides. Au début, vous irez droit sur la balle pour être sûr de la renvoyer, mais, peu à peu, vous apprendrez à la frapper avec le bout de la raquette, pour obtenir les angles propres à tromper votre adversaire. Quatre niveaux de jeu, dont deux contre l'ordinateur, qui est d'une force redoutable ; deux choix de difficulté, « a » pour des angles de trajectoire très simples, « b » pour des angles très larges ou très aigus et un plaisir de jeu très grand. Les bruitages sont sommaires, mais le graphisme agréable et les scores sont indiqués comme au véritable tennis. Simple, mais passionnant !

UN PARFAIT NOVICE

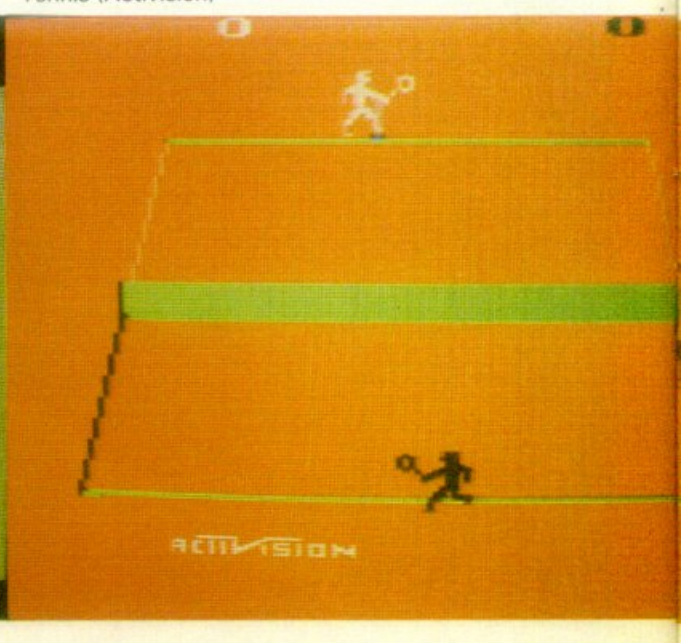
Récemment arrivé sur les courts, le **Tennis** d'*Advision* (une nouvelle console dont nous vous parlerons plus longuement dans un prochain numéro) nous a déçus. Le court est également présenté en enfilade, avec un marquage précis des différentes zones, inexistant chez *Activision.* Vous sélectionnez la taille de votre raquette, choisissez la couleur de vos joueurs (toute une palette est à votre disposition) et déterminez la variante de jeu que vous désirez. Vous pouvez jouer contre l'ordinateur, contre vos amis ou vos enfants, en fixant un handicap selon la force des protagonistes ; vous décidez de ne pas déplacer vous-même votre joueur, mais de frapper simplement la balle (l'ordinateur prend en charge tous vos mouvements) ; vous pouvez même vous installer confortablement pour suivre une démonstration de jeu ! Ce panorama séduisant se gâte, hélas, lorsque la partie commence. Pour sélectionner la force de frappe, pas de problème. Les touches du joystick (similaire à celui de *Mattel)* sont très souples. En revanche, placer son joueur présente quelques difficultés. Il court d'une façon ridicule, caricaturale. Heureusement, vous pouvez, en appuyant sur une des touches « step », ralentir ses mouvements pour le mettre en bonne position de service. Mais lorsque la balle est en jeu, la situation se complique encore et il vous faudra un certain temps avant de maîtriser les déplacements de votre tennisman, qui est régulièrement pris à contre-pied, s'arrête

	Olympics Atari	*Jeux de balle* Interton	*Olympics* Video System	*Tennis* Mattel	*Tennis* Activision	*Grand Slam Tennis* Advision	*Tennis* Creativision	*Tennis* Atari
GRAPHISME	★	★	★	★★★★★	★★★★	★★★	★★★★★★	★★★★★★
BRUITAGES	★	★★	★★	★★★★	★★★	★★★	★★★★★★	★★★★★
NOMBRE DE VARIANTES	50	60	60	3	8	10	16	2
INTERET DES VARIANTES	★★	★★	★★	★★★	★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★
NOMBRE DE JOUEURS	1 à 4	1 à 2	1 à 2	2	1 à 2	1 à 2	1 à 2	1 à 2
PLAISIR DU JEU	★★	★★	★★	★★★★	★★★★★	★★	★★★★★★	★★★★★★

Tennis (Mattel)



Tennis (Activision)



entre chaque changement de direction, ne peut repartir rapidement après s'être arrêté pour frapper la balle, bref se conduit comme un parfait novice, réticent, de surcroît, aux instructions de son professeur. De plus, chaque adversaire clignote sans cesse, ce qui, à la longue, fatigue les yeux. Malgré des possibilités originales, ce **Tennis** d'*Advision* ne suscite pas l'enthousiasme, loin de là. Heureusement, la gamme de cartouches *Advision* (trente-deux au total) offre d'autres jeux beaucoup plus passionnants !

Nouvelle également, la console *Creativision* propose un **Tennis** absolument remarquable. Le graphisme est un des meilleurs que nous ayons vu, avec des zones parfaitement délimitées, des tableaux de scores réalistes, un public attentif et même le nom du tournoi en cours ! Seize variantes sont mises à votre disposition : matchs à deux joueurs de forces égales, à deux joueurs dont le plus fort est handicapé (la différence n'est pas très sensible), à un joueur contre l'ordinateur, matchs rapides ou super rapides, etc.

FRAPPEZ LA BALLE

Pour servir, aucune difficulté, l'ordinateur vous met automatiquement dans la bonne position. De même, vous n'avez pas à vous préoccuper de frapper la balle ; essayez simplement de bien vous placer. La sensibilité des joysticks, leur précision, la rapidité des déplacements, tout concourt au plaisir du jeu. La position des joueurs est primordiale : l'angle de frappe détermine la trajectoire de la balle, qui partira dans le filet en cas de reprise prématurée ou trop basse, ou en dehors du court si vous smashez au mauvais moment. A cet égard, la phase de démonstration est très utile pour les débutants qui détermineront vite les places dangereuses et les places favorables. Un tennis excellent, agrémenté d'effets sonores très appréciables.

MONTEZ AU FILET !

Ce jugement très favorable doit cependant être nuancé, après l'apparition du nouveau **Tennis** d'*Atari*. En effet, le prix de la console Creativision n'est pas du tout comparable à celui d'un VCS, alors que le plaisir de jeu est pratiquement le même. Le graphisme de la cartouche *Atari*, très fin, les couleurs sans « bavure » traduisent bien le remarquable effort de la firme, qui s'endormait un peu sur ses lauriers. Le jeu lui-même est passionnant, très rapide et très vivant. L'absence de nombreuses variantes ne nuit pas à son intérêt, puisque l'essentiel est là : on peut jouer à deux ou seul contre l'ordinateur. Ce dernier est d'ailleurs d'un niveau remarquable, même s'il fait preuve de gentillesse : au début d'un match, il se contente de renvoyer des balles du fond du court, sans se presser. Profitez-en et montez au filet sans attendre, afin de smasher tant que vous pourrez (n'oubliez pas d'appuyer sur le bouton rouge pour renvoyer la balle, contrairement au **Tennis** d'*Activision* qui demande simplement de déplacer le joueur) ; si cette tactique échoue, préparez-vous à souffrir : le joueur guidé par l'ordinateur monte à son tour au filet et, généralement, marque le point en deux coups de raquette ! Bien entendu, les règles de base sont respectées et, si le public n'est pas là pour vous encourager, une ravissante mélodie saura vous donner du courage. Tennis remarquable, que tout amateur doit impérativement posséder dans sa ludothèque ; cette nouveauté d'*Atari* fera date. Encore bravo !

Louise LABAYE

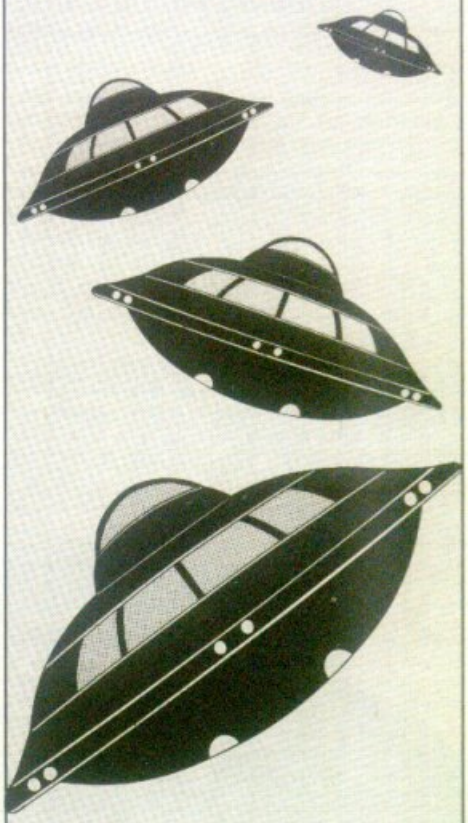


Tennis (Atari)

JEUX ELECTRONIQUES

JEUX VIDEO

WAR GAMES



TEMPS LIBRE

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



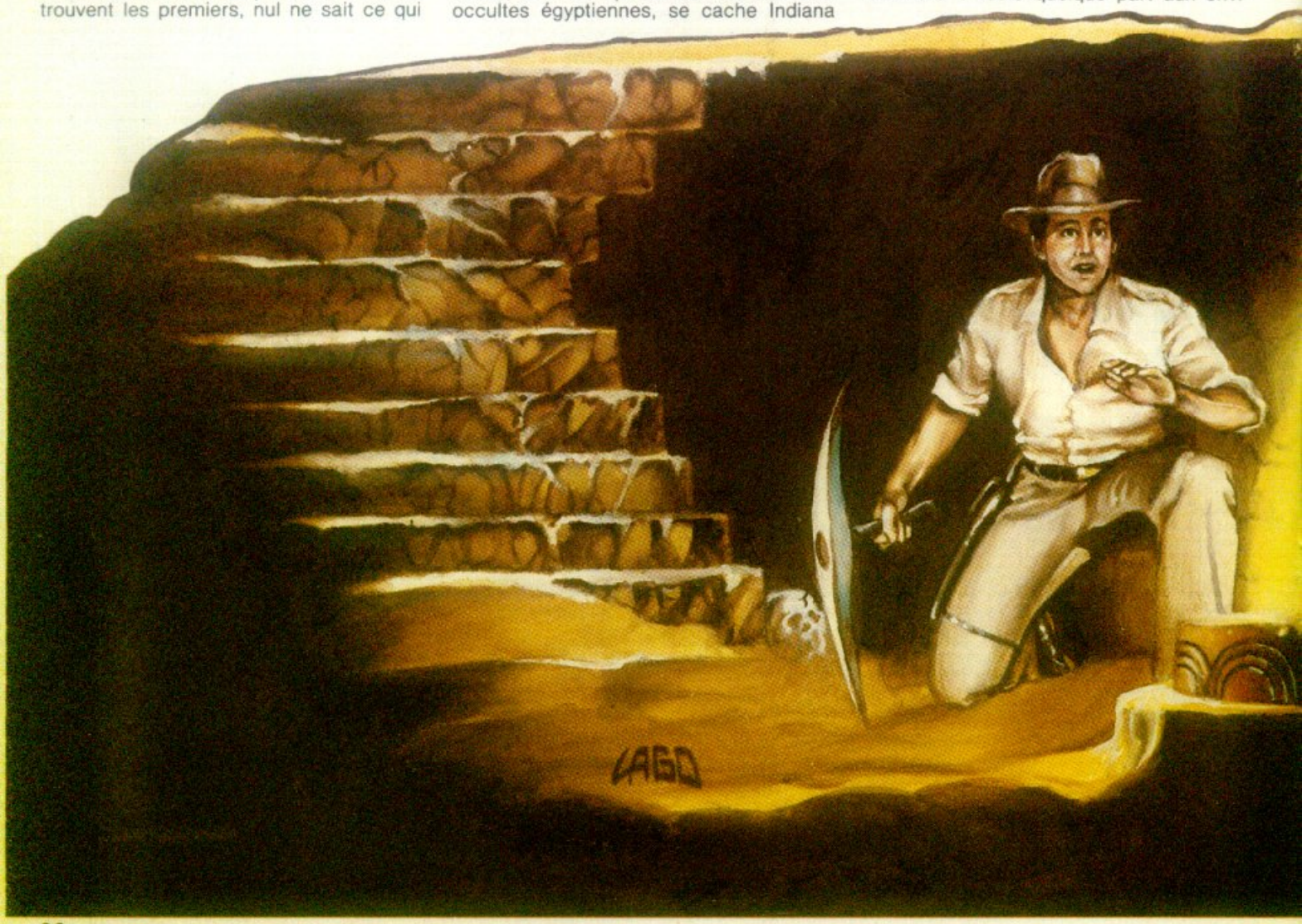
LES AVENTURIERS DE L'ARCHE PERDUE
ARCHE OU CRÈVE !

Trouver l'Arche ? Impossible ! Nombre de joueurs ont échoué dans leur quête, les dépressions succèdent aux crises de nerfs, le fantôme de l'échec absolu se profile au loin. Tilt vous sauve de la folie ! Voici, en exclusivité, le secret de l'Arche, enfin dévoilé...

L'Arche d'Alliance... Les plus audacieux frémissent, les plus courageux baissent la voix, en jetant autour d'eux des coups d'œil effrayés, lorsque ce nom mystérieux, symbole de la toute-puissance divine, est prononcé. « Une armée qui porterait devant elle l'Arche serait invincible ; rien, ni personne ne lui résisterait... »
Nous sommes en 1937 et celui qui prononce ces paroles est un des chefs de la C.I.A. Les Allemands sont sur la trace de cette source infinie de puissance. S'ils la trouvent les premiers, nul ne sait ce qui se passera, mais chacun l'imagine assez bien, même dans le paisible amphithéâtre d'une université américaine. Les yeux du célèbre professeur Jones brillent. Toutes ses études, toute sa vie ont tendu vers ce seul but : retrouver le premier ce fabuleux témoignage du passé, découvrir les tables de la Loi, enfermées par Moïse dans un coffre d'une richesse inouïe et les offrir à la science. Mais que les apparences ne vous trompent pas : sous le strict complet trois pièces du professeur Jones, éminent spécialiste des sciences occultes égyptiennes, se cache Indiana Jones — Indy — un aventurier à la ténacité à toute épreuve...
Veste de cuir patinée par les intempéries, vieux feutre vissé sur votre tête, vous êtes paré pour affronter la cassette d'aventure la plus extraordinaire du moment, dans le monde des consoles vidéo.

ESCORTE DE MOUCHES TSE-TSE

Vos recherches ont établi que l'Arche se cache dans la Source des Ames, une chambre enfouie quelque part aux envi-



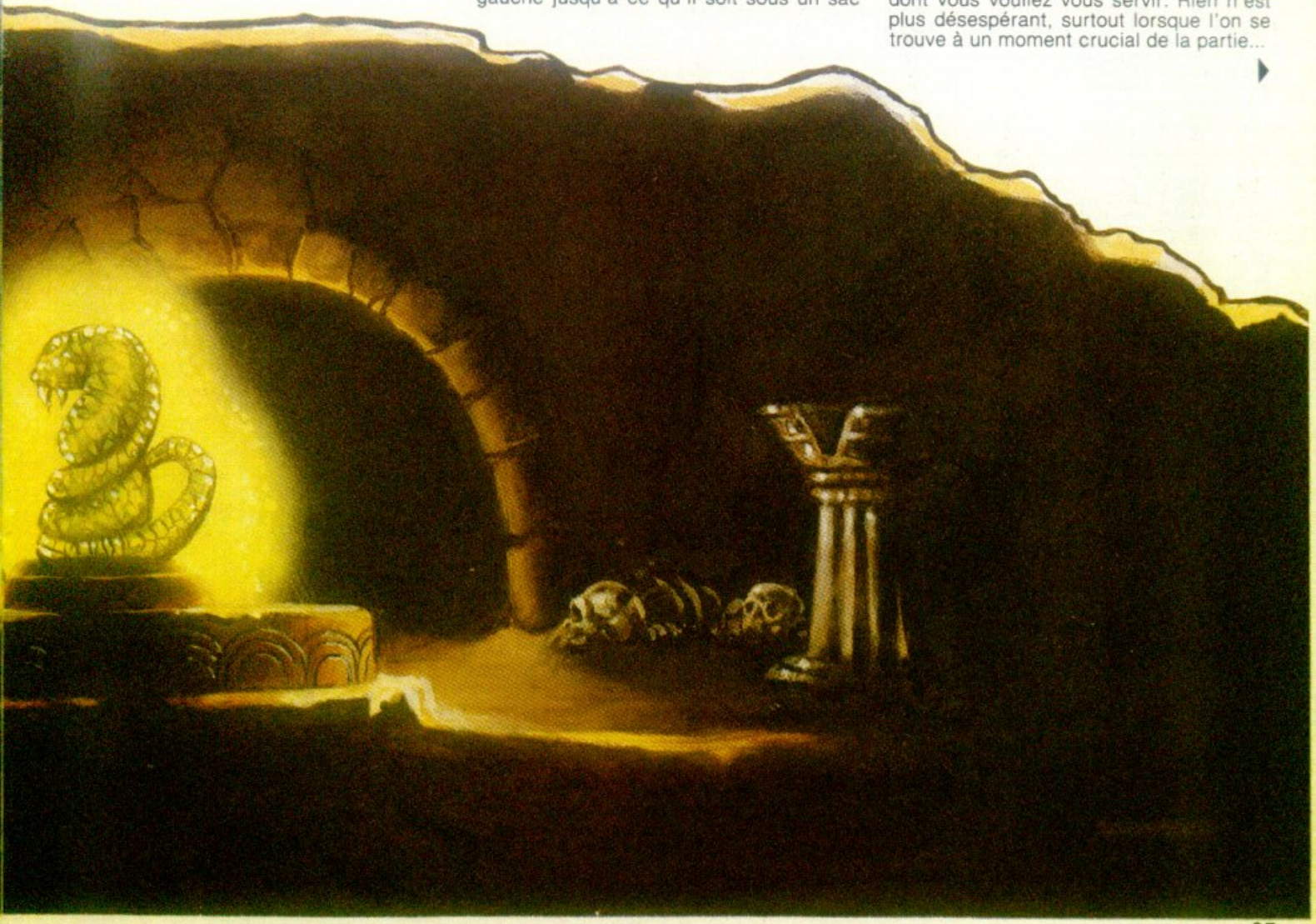
rons du Caire, au cœur d'un des hauts plateaux qui dominent la vallée empoisonnée de sinistre mémoire : un bandit redoutable, toujours escorté de mouches tsé-tsé, hante les lieux, à l'affût de toutes les intrusions dans son domaine. Pour localiser le lieu exact où reposent les Tables de la Loi, vous devez vous rendre dans la salle des cartes, salle ensevelie sous une tempête de sable inexplicable, qui a sévi pendant plus d'un an. Inutile de préciser que l'accès à la salle des cartes n'ira pas de soi, si vous vous présentez les mains vides à l'entrée. Seul un objet mystérieux vous donnera la clef de ce sanctuaire. Une fois entré, brandissez le symbole de la révélation et vous verrez l'endroit précis de la Source des Ames. Vous n'avez plus qu'à trouver une pelle, à vous rendre au bon endroit et à creuser. Simple, non ? Hélas ! Entre les apparences et la réalité, il y a une marge bien difficile à franchir et rares sont ceux qui peuvent se vanter d'avoir tout réussi à la première tentative.

LES DEUX MANETTES ENSEMBLE

Première difficulté : la manipulation des joysticks ! Non, ne souriez pas... Dans cette cartouche, vous utilisez les deux manettes de commande ensemble ; celle de droite sert à déplacer Indy sur l'écran, à ramasser les objets que vous rencontrez au cours de vos pérégrinations et à les utiliser ; celle de gauche vous est utile pour vous débarrasser de certaines pièces de votre équipement, devenues encombrantes et également pour vous servir d'un objet. Pour vous emparer des symboles, sac d'or, fouet ou autres, deux solutions se présentent : si ce que vous convoitez est abandonné, il suffit de faire passer Indy dessus : le symbole correspondant s'affichera automatiquement en bas de l'écran. Attention, vous ne pouvez vous charger de plus de six objets simultanément. En revanche, si vous avez affaire à un cheik, il faudra payer : déplacez le curseur avec la manette de gauche jusqu'à ce qu'il soit sous un sac d'or, positionnez Indy en face du cheik et appuyez sur le bouton de gauche. Immédiatement, votre sac d'or sera remplacé par ce que vous venez d'acquérir.

UN CHEIK SANS PROVISION

Méfiez-vous des cheiks, ce sont de redoutables commerçants et, si vous les touchez au moment d'une transaction, ils s'estimeront offensés et garderont votre or, sans rien vous donner en échange. Sachez aussi que si vous appuyez sur le bouton de gauche, le symbole qui surmonte le curseur disparaîtra : cela signifiera que l'objet correspondant est retourné à sa place d'origine. Enfin, l'utilisation du fouet et du revolver n'est possible que si Indy se déplace. Un dernier conseil avant de vous lancer dans l'aventure : n'hésitez pas à nettement différencier les deux joysticks, avec du scotch coloré ou tout autre moyen de marquage ; cela vous évitera de renvoyer « at home » la pièce de votre équipement dont vous vouliez vous servir. Rien n'est plus désespérant, surtout lorsque l'on se trouve à un moment crucial de la partie...





PRECIPITEZ-VOUS DANS LE SOUK

Prêt à partir en chasse ? Contact ! Indiana apparaît sur l'écran. Il se tient sur une plate-forme, dans la Source des Ames, qui descend vers le sol. Au-dessus de lui, l'Arche sacrée ; profitez-en pour la regarder : elle disparaît dès qu'Indy atteint le sol et vous ne la reverrez pas de sitôt ! Appuyez sur le bouton rouge ; vous voilà dans l'antichambre. Soyez prêt à vous déplacer immédiatement, car les serpents surgissent aussitôt (heureusement, il ne peut y en avoir plus d'un à la fois sur l'écran) et, s'ils vous touchent, vous perdez une vie ; d'accord, vous en avez trois, mais il vaut mieux les ménager. Les reptiles descendent toujours du haut de l'écran et ils sont attirés vers vous, sans pour autant vous toucher, si vous êtes à l'opposé de leur point d'apparition. N'hésitez pas à vous servir du rocher pour les fuir. Si vous l'abordez par le côté gauche, vous ne pourrez pas passer, mais, par le côté droit, vous le « traverserez » très rapidement. Mais mieux vaut ne pas vous attarder ; ramassez votre fouet et précipitez-vous dans le souk, en passant par le bas de l'écran.

Dans le souk, vous êtes tranquille, tant que vous ne touchez à rien. Profitez-en pour faire un inventaire des lieux. Dans la partie supérieure, se tient le cheik noir ; ce sera votre prochain interlocuteur : achetez-lui immédiatement une flûte avec le sac d'or mis gracieusement à votre disposition au début du jeu (ne le touchez pas au moment de la transaction !!). Puis, placez aussitôt le curseur sous la flûte : une mélopée orientale s'élève, qui ne cessera pas, tant que le curseur sera sous l'instrument. Dorénavant, vous ne risquez plus rien : tant que vous utilisez la flûte, les serpents sont inoffensifs. Promenez-vous dans le souk. Dans la partie droite, deux paniers, dans la gauche un seul ; en bas, un cheik blanc qui vend des parachutes. Pour l'instant, c'est le panier de gauche qui nous intéresse. Il contient... une grenade, prenez-la. Un serpent apparaît, mais vous ne craignez rien, grâce à la flûte. Sortez du souk par le haut ; surtout, ne vous aventurez pas en bas, vous tomberiez immanquablement dans la vallée empoisonnée.

LA FLUTE ET LES SERPENTS

Une fois de retour dans l'antichambre, placez-vous à mi-hauteur, près du mur de droite. Dès qu'un serpent est passé, emparez-vous de la grenade (manette de gauche), appuyez sur le bouton de droite et précipitez-vous dans le souk sans attendre. Le symbole de la grenade a disparu ? Parfait, vous pouvez remonter en vérifiant que la flûte vous protège des serpents. L'explosion a soufflé une partie du mur, dévoilant une ouverture. Fouet et flûte bien en main, pénétrez dans la salle de l'horloge. Là, aucun risque ! Prenez l'horloge, regardez l'heure, en sachant que midi et minuit sont des heures très importantes et... reposez-la, vous n'en avez guère besoin. Vous devez même, à l'aller, passer sans vous en préoccuper, vous verrez au retour combien de temps il vous reste.

Si vous sortez par l'issue supérieure droite, vous allez tomber dans la salle de l'araignée. Des mouches tsé-tsé tentent de vous paralyser (vous ne risquez rien si vous avez la flûte) ; des balles, faciles à éviter, sont tirées régulièrement dans six directions différentes ; enfin, vous attirerez l'araignée en touchant les gros blocs roses qui parsèment son antre. Allez vers la cloison opposée à celle par où vous êtes entré et... vous vous retrouvez enfermé dans le cachot, situé à droite de la chambre de la lumière éblouissante. Seule différence : en empruntant la sortie inférieure de la salle de l'horloge, vous auriez été directement dans le cachot de gauche. Avec votre fouet (on peut utiliser le revolver, mais vos munitions sont limitées), faites une brèche dans le mur et sortez vite, par la droite, sans toucher les cloisons, ni les piliers, ni, bien sûr, le gardien de cette salle. N'oubliez pas de vous déplacer pour vous servir de votre fouet !

ENTRE LA PRISON ET LE TEMPLE

Enfin dans la salle aux trésors du temple ! Prenez l'or, un trésor apparaît immédiatement. Si vous le laissez, vous sortirez sans problème ; si vous vous en emparez, à vous le cachot de la chambre à la lumière éblouissante. De toute manière, vous n'avez pas le choix. Pour mener à bien votre quête, vous aurez besoin de la « Croix Ansée », du « Chaï » et du sablier. Suit alors une succession d'al-



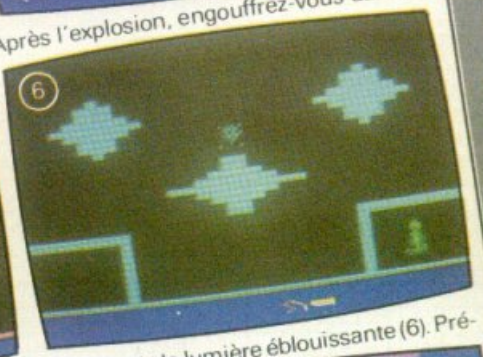




L'aventure commence ! (1) Dans le souk, achetez une flûte et prenez une grenade (2). Après l'explosion, engouffrez-vous dans la

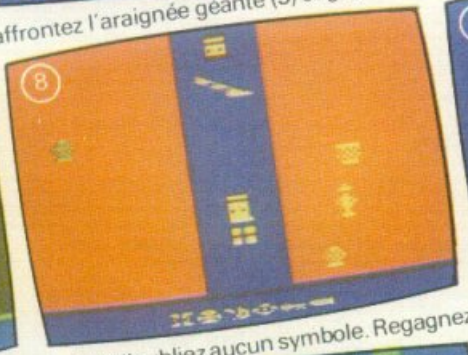






brèche (3), traversez la salle de l'horloge (4), affrontez l'araignée géante (5) et gagnez la chambre de la lumière éblouissante (6). Pré-







cipitez-vous dans la salle aux trésors du temple (7). N'oubliez aucun symbole. Regagnez le souk (8), évitez de tomber dans la vallée de







la mort (9), bondissez plutôt de cime en cime. (10). Cherchez la salle des cartes (11). La clé bien en main, entrez-y (12-13) et attendez







l'apparition du soleil (14, 15, 16, 17) : l'emplacement de l'arche vous est révélé. Repartez chercher de l'or puis affrontez les gardes

lers-retours entre la prison et le temple, ponctuée d'arrêts pour vous débarrasser des sacs d'or trop encombrants et c'est le retour au point de départ. N'hésitez pas cependant à conserver la flûte et le fouet ; en repassant par la salle de l'horloge, jetez un coup d'œil à cette dernière, sans oublier que les phénomènes importants se produisent à la douzième heure : vous saurez ainsi si vous devez vous hâter ou, au contraire, prendre votre temps.

Une fois le souk regagné directement par l'issue inférieure de la salle de l'horloge, les choses sérieuses commencent. Prenez la clef cachée dans le panier inférieur droit (on se sert peu du pistolet, mais sachez qu'il est dans le panier supérieur droit) et cherchez le médaillon de cristal qui vous permettra de localiser la Source des Ames. Une technique très simple consiste à passer plusieurs fois de suite sur le panier de la grenade. Après quelques allers et retours, le symbole caché apparaîtra.

NE BRULEZ PAS LES ETAPES

Vous êtes paré ? Placez le curseur sous la Croix Ansée (gare aux serpents) et appuyez sur le bouton rouge de droite : vous voilà sur l'un des hauts plateaux, muni d'un grappin que vous faites tournoyer autour de vous. Poussez le levier de droite pour élargir la trajectoire du crochet ou tirez-le pour la resserrer. Lorsque le point blanc qui tournoie passe au-dessus du plateau visé, pressez le bouton de droite. Soyez prudent, une chute serait mortelle. Gardez votre sang-froid et, surtout, n'allez pas trop vite ; n'essayez pas de brûler les étapes : les bords de l'écran sont redoutables.

Vous êtes arrivé sain et sauf au point le plus au sud des hauts plateaux (en bas de l'écran). Débarrassez-vous du crochet, en renvoyant la Croix Ansée à son point de départ. Placez-vous exactement au centre du promontoire sur lequel vous êtes, prenez la clef et descendez, sans dévier d'un pouce, le long de la mince bande de terre qui apparaît. Descendez encore et, juste avant d'arriver en bas, vous verrez la maquette de la région des hauts plateaux se matérialiser. Arrêtez-vous et, très délicatement, gagnez le centre du rectangle bleu inférieur, sans le dépasser. Rangez la clef (sans vous en débarrasser pour autant) et saisissez le médaillon. Surtout, ne bougez pas de votre place ! Attendez alors que le soleil atteigne son zénith (12 heures à l'horloge !), l'emplacement de la Source des Ames



qui interdisent l'accès au marché noir. (18) Repérez bien la sortie de ce dernier (19) et achetez une pelle au Cheik du bas (20). Après avoir fait l'acquisition d'un somptueux parachute, retrouvez le haut-plateau qui mène à l'Arche (21), sautez et laissez-vous glisser dans l'anfractuosité nettement visible (22). Creusez dans la butte mystérieuse (23). L'Arche d'alliance est là... (24)

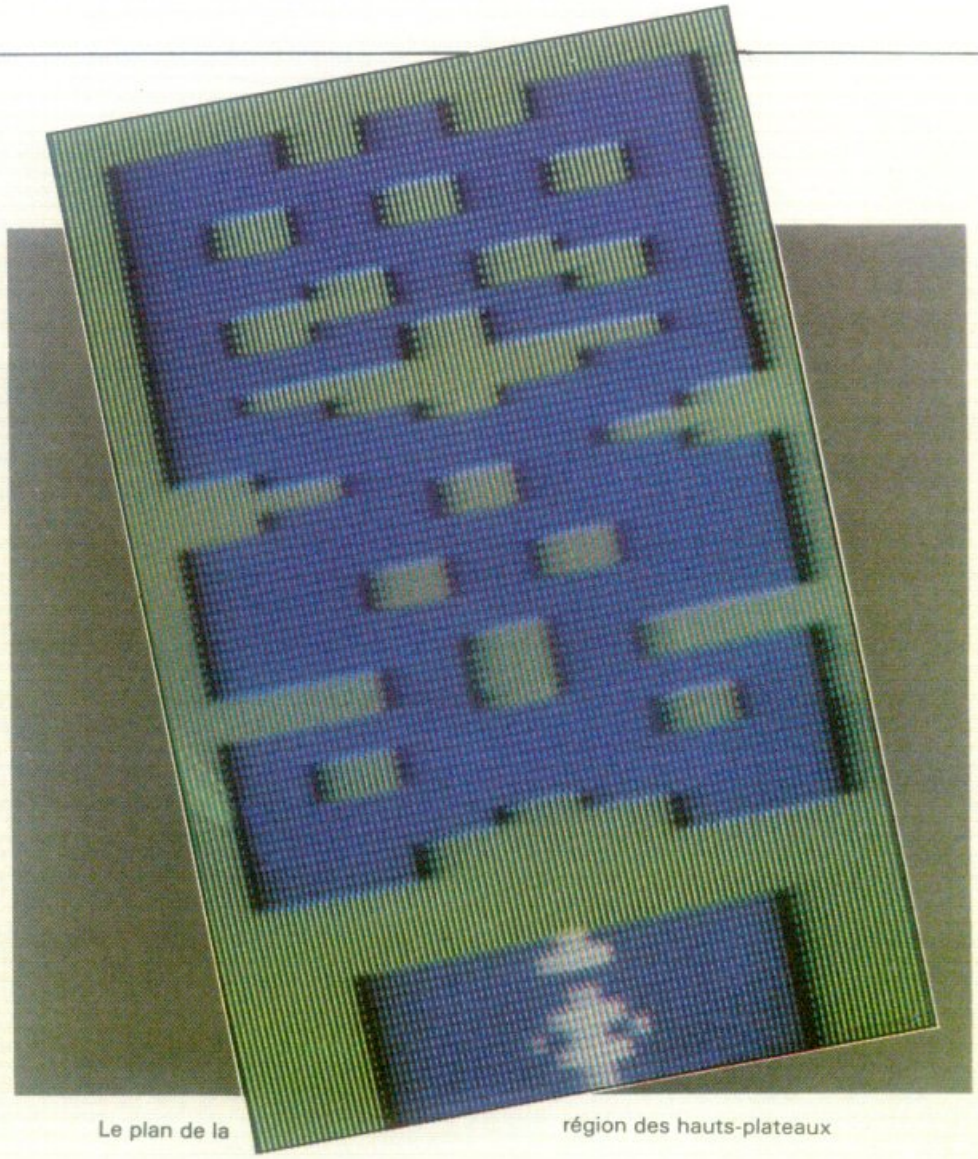
vous est révélé. Notez-le sur le plan que nous vous proposons. Reposez le médaillon (vous n'en aurez plus besoin) et reprenez la clef : vous pouvez sortir.
Remontez sur le haut plateau d'où vous veniez et placez le curseur sous le sablier : le crochet surgit. Bondissez de plateau en plateau jusqu'aux promontoires les plus au nord (en haut de l'écran) ; là, débarrassez-vous du sablier. Montez, vous êtes de retour au souk.

UNE SALLE SILLONNEE DE GARDES

Il faut maintenant aller chercher de l'or, afin d'acheter la pelle et donc retourner au temple. Saisissez la flûte, ramassez votre fouet, et en avant ! Antichambre, salle de l'horloge (sortie inférieure droite), chambre à la lumière éblouissante. Emportez trois sacs d'or et récupérez le « Chaï » et le sablier. Ne tardez pas trop, car les issues du temple se referment progressivement. Elles vous obligent même à passer par la salle de l'araignée et gare aux mouches tsé-tsé ! De retour au souk, prenez le « Chaï », puis regagnez les hauts-plateaux. Traversez ces derniers comme si vous retourniez à la salle des cartes, franchissez la passerelle et gagnez le bas de l'écran. Attention ! La salle dans laquelle vous allez pénétrer est sillonnée de gardes. De plus, des zones obscures vous empêchent de vous repérer. Soyez rapide et affûtez vos réflexes ! Efforcez-vous de toujours rester dans les zones lumineuses. Si l'un des gardes vous touche, il vous vole un objet ! Une fois la sortie trouvée (elle est en bas, à droite), vous surgissez dans le marché noir. Achetez au cheik du bas une pelle, il vous en coûtera deux sacs d'or et repartez sans chercher à affronter le fou de gauche qui n'a qu'une envie : vous tuer... Très important : dans le panier de droite, vous trouverez une grenade ; munissez-vous en, elle vous sera peut-être de quelque utilité. La sortie est en bas de cette salle, à droite. Ne tentez pas de trouver une autre issue, il vous en cuirait... Traversez la salle des gardes et gagnez le bord supérieur de l'écran. Si vous ne voulez pas périr, sortez bien par le milieu de l'écran. Lorsque la passerelle qui donne accès à la salle des cartes a été franchie, vous retrouvez les hauts-plateaux. Il ne vous reste plus qu'à gagner l'endroit où est enfouie l'arche et à creuser... et, là, la déception risque d'être immense, car rien ne se passe !

DANS LA VALLEE EMPOISONNEE

Ultime piège ! Les indications étaient fausses !... Fausses ? C'est impossible ! Vous ne pouvez pas vous être trompé à ce point. Vous réfléchissez, les poings serrés sur les tempes. Si un éclair de clarté pouvait jaillir dans les ténèbres ! Eclair, éclair... cela éveille en vous une impression étrange, un sentiment de déjà vu. Oui, c'est cela ! Un texte ancien parle d'un éclair et d'une mystérieuse cavité. Vous vous souvenez : un jour, vous êtes tombé dans la vallée empoisonnée et vous avez nettement distingué, après un jaillissement de feu, une anfractuosité dans le flanc de la montagne. Mais, comment y accéder ? Soudain, vous pensez au cheik blanc. Ne vendait-il pas des parachutes ?

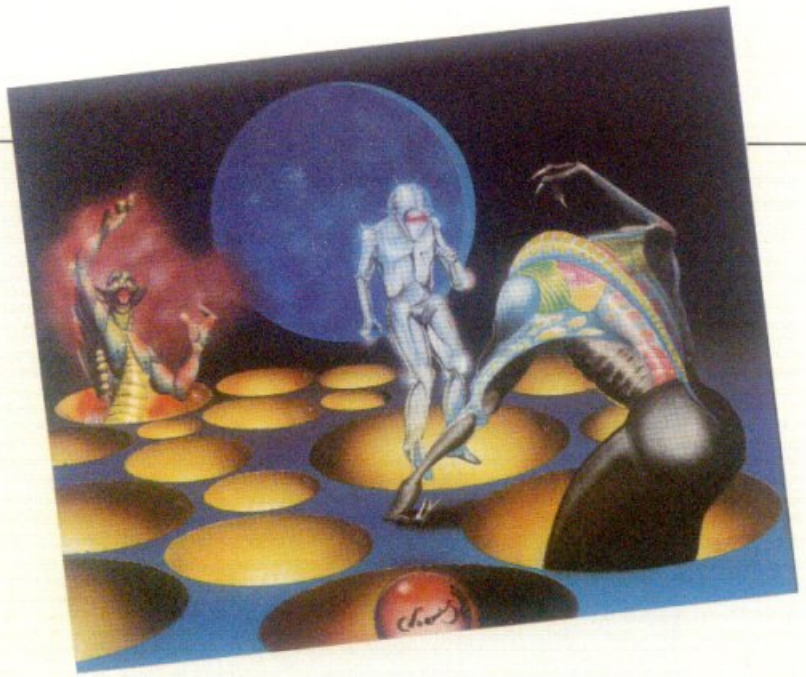


Le plan de la région des hauts-plateaux

ASSUREZ VOTRE PARACHUTE

Vous voilà reparti ! Heureusement, vous avez gardé le sablier, qui se transforme en grappin. Vous volez littéralement de cime en cime, arrivez au souk, sans argent hélas ! Vite, le temple et ses trésors. La brèche faite au début du jeu est comblée ; qu'à cela ne tienne, vous dégoupillez la grenade et courez vous mettre à l'abri. Sans attendre que les débris soient retombés, vous franchissez l'ouverture, foncez dans la salle des trésors : un sac d'or et la Croix Ansée pour regagner la région des hauts-plateaux. Sans même marchander, vous faites l'acquisition d'un superbe parachute. Paré ? c'est parti !
Vous regagnez le plateau indiqué par le rayon de soleil dans la salle des cartes ; assurez votre parachute, saisissez la pelle et sautez du côté indiqué par le point lumineux. Vite ouvrir et glisser vers le trou dans la paroi. Vous échappez à la tige qui pointe, avide de déchirer votre parachute (il faut calculer son coup minutieusement) et pénétrez dans une grotte où règne une clarté diaphane. Des gardes là aussi se précipitent en tous sens et à des vitesses variables. Evitez leur contact, sinon, adieu la pelle ! Epuisé, vous vous jetez au sol, hors de portée des cerbères. Un dernier effort : vous avez remarqué une sorte de butte, vous creusez, creusez, la butte se résorbe peu à peu jusqu'à disparaître tout à fait. Fou de joie, vous contemplez enfin l'Arche d'Alliance, qui s'élève devant vos yeux : vous avez gagné !!

Louise LABAYE



ÉVASION SPATIALE

Encore une guerre qui risque de mal finir. Mais, cette fois, il ne s'agit pas d'un vulgaire conflit de mauvais voisinage terrestre. C'est pire. Metalix attaque la Terre. Avec une avance technologique écrasante et une supériorité inquiétante. Tout est joué. A moins que...

La seule arme qui peut vous sauver est l'une de ces trois calculettes, FX 702 P (Casio), PC 1500 (Sharp), HP 41 CV ou HP 41 C + module quadruple (Hewlett Packard). Suivez attentivement nos conseils et reportez-vous au tableau de jeu p. 50-51.

BUT DU JEU

La planète METALIX est entrée en guerre avec la TERRE. Mais la supériorité d'armement et l'avance technologique de METALIX rendent la lutte inégale. Un seul homme peut sauver la TERRE et sa population du terrible danger qui la menace, *VOUS*. Avant de débarrasser l'univers des redoutables guerriers mutants et des guerriers de chrome, il vous faudra fuir du vaisseau pénitencier, dans lequel vous êtes retenu prisonnier. En parcourant les quinze sas qui vous séparent du vaisseau de sauvetage, bon nombre de soldats vous obligeront à vous battre et ceci au péril de votre vie. Certains parviendront même à vous blesser.

PRINCIPE DU JEU

Prisonnier sur un vaisseau pénitencier de la planète METALIX, vous êtes le seul à pouvoir sauver la population terrienne. Un mystérieux ami a démagnétisé le sas de votre cellule. Il a déposé un pistolet laser et un fouet, ce qui vous permet de fuir à travers ce vaisseau inconnu. Derrière chaque sas, vous risquez de rencontrer un guerrier mutant ou un guerrier de chrome.
Un guerrier mutant est imbattable, car il réagit avec une étonnante rapidité. Vous serez donc obligatoirement blessé et ces blessures vous feront perdre deux jours de vie.
Face à un guerrier de chrome, vous aurez deux solutions : la fuite ou le combat. Si vous choisissez la fuite, deux cas se présentent :

- votre fuite est réussie mais vous avez — par peur — reculé de trois sas (si vous êtes à moins de trois sas de votre cellule, vous retournez juste devant).
- votre fuite est un échec : il vous faudra alors combattre un guerrier de chrome, mais vous n'aurez ni le choix des armes, ni la possibilité de combattre en premier. Le combat se déroulera au fouet, chaque coup porté par votre adversaire vous fera perdre un jour de vie, ceci jusqu'à son anéantissement ou le vôtre.

Vous avez choisi le combat : un choix judicieux entre le pistolet laser et le fouet s'impose. Le pistolet laser a le grand avantage d'atteindre son but à chaque coup tiré. Attention ! Vous ne disposez que de trois cartouches laser, à utiliser judicieusement au cours de votre fuite. Le fouet est une arme rudimentaire et son emploi ne vous protègera pas des blessures du soldat de chrome, qui vous privent d'une journée de vie. Par contre, vous pourrez utiliser le fouet à votre gré, et si la force de vaincre vous envahi, vous serez toujours vainqueur.
Parfois, vous ne rencontrerez aucun soldat, la voie sera libre. Profitez de cette chance, car ceci est très rare. Après ce long périple, vous arrivez devant le sas du vaisseau de sauvetage ; un robot de chrome surgit : éliminez-le. Pour vous échapper du vaisseau pénitencier et sauver votre vie, un seul moyen : découvrir le CODE. Sinon, tout est fini pour vous. Ce code devra être découvert avant l'arrivée des soldats de la planète METALIX, en huit essais (ou plus s'il vous reste des cartouches laser).
Vous avez 15 jours de vie au départ de votre odyssée. Il se peut que vous succombiez à vos blessures, durant votre évasion !
Alors bonne chance ! La population terrienne toute entière compte sur vous.

REGLES PARTICULIERES

Comme vous avez pu le constater, vous serez seul durant cette longue quête vers la liberté. Mais, si vous avez un ami possédant une des trois calculettes nécessaire au jeu, vous pourrez alors jouer l'un contre l'autre, muni de votre propre calculette.
Lorsque vous arrivez vivant devant le sas du vaisseau de sauvetage, après un combat avec le robot de chrome et s'il vous reste encore des cartouches laser, chacune d'elle vous donnera droit à un essai de plus, dans votre découverte du mot code.

COMMENT JOUER AVEC VOTRE CALCULETTE

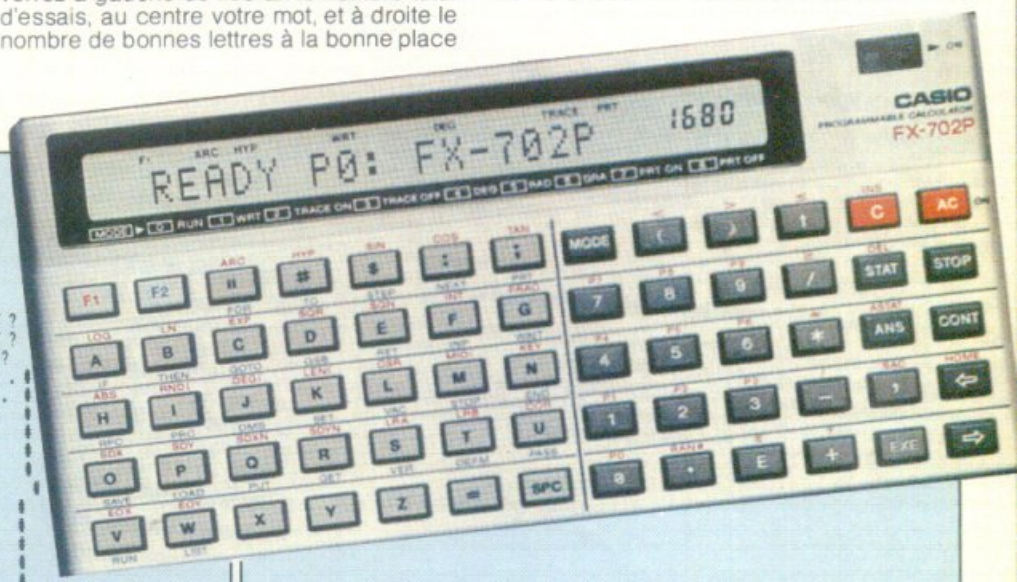
• FX 702 P (CASIO)

Placez-vous en MODE 1, puis entrez le programme, faites DEFM 2 et repassez en MODE 0. Votre calculette est dès maintenant prête à vous accompagner dans cette aventure. Faire F1 (zone de programme). Lorsque la question MOT ? appraîtra, une tierce personne devra introduire un mot

code de cinq lettres, que vous ignorez naturellement. Il constituera la clef de votre évasion.

Le jeu commence, plus personne ne peut vous aider. Lors du choix, entre la fuite et le combat, tapez F pour fuite et C pour combat. L'utilisation de la fonction KEY vous dispensera de taper EXE après chaque interrogation. Il est à signaler qu'il faut garder chaque touche enfoncée quelques instants, pour que la calculette enregistre l'ordre. Le combat avec un guerrier mutant se déroulera avec une telle rapidité que vous ne pourrez rien observer sur l'écran. Par contre, le combat avec un guerrier de chrome se visualisera sur l'écran. Vous serez représenté par le signe «#», placé à droite.

Votre évasion est presque réussie, vous êtes devant le sas du vaisseau de sauvetage. Il ne vous reste plus qu'à combattre un robot de chrome en faction devant ce sas. Si vous sortez vainqueur de ce combat, vous devrez — avant d'être totalement hors de danger — découvrir le mot code permettant votre évasion. Ce mot sera composé de cinq lettres. Lorsque vous verrez apparaître la question CODE ?, entrez un mot de cinq lettres, puis faire EXE. A chaque essai, vous verrez à gauche de l'écran le nombre total d'essais, au centre votre mot, et à droite le nombre de bonnes lettres à la bonne place par rapport au mot code. Vous aurez huit essais pour découvrir ce code, mais chaque cartouche laser conservée vous donnera droit à un essai de plus, si nécessaire. A l'issue de cette dernière épreuve, vous aurez découvert le mot code et pourrez ainsi fuir dans le vaisseau de sauvetage — vous aurez la vie sauve. Dans le cas contraire, tout sera perdu. Il n'y aura plus aucun espoir de vous revoir un jour. Bon courage pour cette aventure et faites attention à chacun de vos mouvements.



EXEMPLE DE PARTIE AVEC LA FX 702 P (CASIO)

```
± EVASION SPATIALE ±
MOT ?
KAYAC
VS ETES SAS 15
LA VOIE EST LIBRE
VS ETES SAS 14
GUERRIER MUTANT
RESTE 13 JOURS DE VI
E
 3 COUPS LASER
VS ETES SAS 13
GUERRIER MUTANT
RESTE 11 JOURS DE VI
E
 3 COUPS LASER
VS ETES SAS 12
GUERRIER MUTANT
RESTE 9 JOURS DE VIE
 3 COUPS LASER
VS ETES SAS 11
SOLDAT DE CHROME
FUITE OU COMBAT ?
FUITE OU COMBAT ?
FUITE OU COMBAT ?
LASER OU FOUET ?
LASER OU FOUET ?
```



```
SOLDAT CHROME AMEANT
I
RESTE 9 JOURS DE VIE
 2 COUPS LASER
VS ETES SAS 10
GUERRIER MUTANT
RESTE 7 JOURS DE VIE
 2 COUPS LASER
VS ETES SAS 9
SOLDAT DE CHROME
FUITE OU COMBAT ?
FUITE OU COMBAT ?
FUITE OU COMBAT ?
LASER OU FOUET ?
```

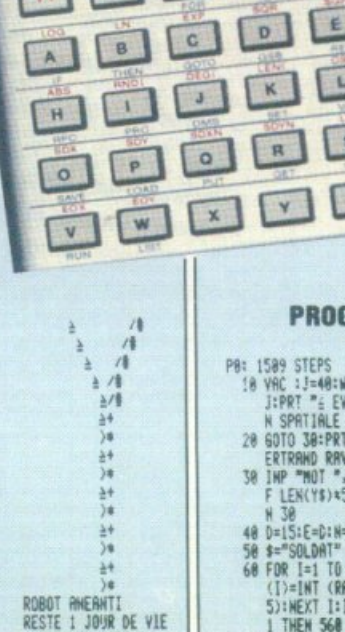


```
SOLDAT AMEANTI
RESTE 5 JOURS DE VIE
 2 COUPS LASER
VS ETES SAS 8
SOLDAT DE CHROME
FUITE OU COMBAT ?
FUITE OU COMBAT ?
FUITE OU COMBAT ?
FUITE OU COMBAT ?
FUITE OU COMBAT ?
FUITE OU COMBAT ?
LASER OU FOUET ?
```



```
SOLDAT CHROME AMEANT
I
RESTE 5 JOURS DE VIE
 1 COUP LASER
VS ETES SAS 7
LA VOIE EST LIBRE
VS ETES SAS 6
SOLDAT DE CHROME
FUITE OU COMBAT ?
```

```
FUITE OU COMBAT ?
FUITE OU COMBAT ?
LASER OU FOUET ?
```



```
SOLDAT CHROME AMEANT
I
RESTE 5 JOURS DE VIE
 0 COUP LASER
VS ETES SAS 5
GUERRIER MUTANT
RESTE 3 JOURS DE VIE
 0 COUP LASER
VS ETES SAS 4
GUERRIER MUTANT
RESTE 1 JOUR DE VIE
 0 COUP LASER
VS ETES SAS 3
LA VOIE EST LIBRE
VS ETES SAS 2
```



```
SOLDAT AMEANTI
RESTE 2 JOURS DE VIE
VS DEVEZ COMBATTRE
UN ROBOT
LASER OU FOUET ?
LASER OU FOUET ?
LASER OU FOUET ?
LASER OU FOUET ?
LASER EPUISE,RESTE L
E FOUET
```



```
ROBOT AMEANTI
RESTE 1 JOUR DE VIE
VOTRE MOT CODE ?
CHIEN
 1  CHIEM   0
VOTRE MOT CODE ?
ROUTE
 2  ROUTE   0
VOTRE MOT CODE ?
KELEK
 3  KELEK   1
VOTRE MOT CODE ?
KETCH
 4  KETCH   1
VOTRE MOT CODE ?
LABEL
 5  LABEL   1
VOTRE MOT CODE ?
KAPOK
 6  KAPOK   2
VOTRE MOT CODE ?
KAPPA
 7  KAPPA   2
VOTRE MOT CODE ?
KAYAK
PLUS AUCUN ESPOIR
```

PROGRAMME POUR LA FX 702 P (CASIO)

```
P0: 1589 STEPS
  10 VAC :J=40:WAIT
     J:PRT "± EVASIO
     N SPATIALE ±"
  20 GOTO 30:PRT " @
     ERTRAND RAVEL"
  30 INP "MOT ",Y$:I
     F LEN(Y$)<>5 THE
     N 30
  40 D=15:E=0:N=3
  50 $="SOLDAT"
  60 FOR I=1 TO 15:A
     (I)=INT (RAN#*1
     5):NEXT I:IF E<
     1 THEN 560
  70 WAIT J:PRT "VS
     ETES SAS";E
  80 FOR I=11 TO 15
  90 IF A(I)=E THEN
     150
 100 NEXT I
 110 FOR I=1 TO 10
 120 IF A(I)=E THEN
     170
 130 NEXT I
 140 WAIT J:PRT "LA
     VOIE EST LIBRE"
     :E=E-1:GOTO 60
 150 WAIT J:PRT "GUE
     RRIER MUTANT"
 160 D=D-2:E=E-1:GOT
     O 330
 170 WAIT J:PRT $;"
     DE CHROME"
 180 PRT "FUITE OU C
     OMBAT ?":F$=KEY
 190 IF F$="" THEN 1
     80
 200 IF F$="C" THEN
     340
 210 WAIT J:PRT "VS
     FUYEZ !!!"
 220 G=INT (RAN#*3)
 230 IF G=2 THEN 260
 240 E=E+3:WAIT J:PR
     T "FUITE REUSSI
     E"
 250 GOTO 470
 260 WAIT J:PRT "VS
     DEVEZ COMBATTRE
     "
 270 R$="/":P$="#":G
     SB 740
 280 M=INT (RAN#*6)+
     1:H=A(E)
 290 H=H-(M/2):D=D-1
 300 IF D<0 THEN 730
 310 IF H<0:E=E-1:GO
     TO 470
 320 GOTO 290
 330 GOTO 470
 340 PRT "LASER OU F
     OUET ?":O$=KEY
 350 IF O$="" THEN 3
     40
 360 IF O$="F" THEN
     420
 370 IF N<0:WAIT J:P
     RT "LASER EPUIS
     E,RESTE LE FOUE
     T":GOTO 420
 380 R$=".":P$="#":V
     =0:GSB 740
 390 WAIT J:PRT $;"
     CHROME AMEANTI"
 400 N=N-1:E=E-1
 410 GOTO 470
 420 R$="/":P$="#":G
     SB 740:H=A(E)
 430 M=INT (RAN#*6)+
     1
 440 H=H-(M/2)
 450 IF H<0:E=E-1:WA
     IT J:PRT $;" AM
     EANTI":GOTO 470
 460 D=D-1:GOTO 440
 470 U$=" JOURS":IF
     D<1:U$=" JOUR"
 480 WAIT J:PRT "RES
     TE";D;U$;" DE V
     IE"
 490 IF D<0 THEN 730
 500 IF W<1 THEN 590
 510 IF E>16:E=15
 520 IF E<1 THEN 560
 530 T$=" COUPS":IF
     N<1:T$=" COUP"
 540 PRT N;T$;" LASE
     R"
 550 GOTO 60
 560 $="ROBOT"
 570 WAIT J:PRT "VS
     DEVEZ COMBATTRE
     ","UN ";$
 580 W=1:GOTO 340
 590 FOR I=1 TO 5:$=
     Y$:R$(I)=MID(I,
     1)
 600 NEXT I:D=0
 610 INP "VOTRE MOT
     CODE ",P$:Q=0+1
     :D=0:IF LEN(P$)
     <>5 THEN 610
 620 IF P$=Y$ THEN 7
     20
 630 FOR K=6 TO 10:$
     =P$:R$(K)=MID(K
     -5,1):NEXT K
 640 FOR I=1 TO 5
 650 IF R$(I)=R$(I+5
     ):D=D+1
 660 NEXT I
 670 IF Q<8+N THEN 7
     30
 680 IF D=5 THEN 720
 690 GSB 710
 700 GOTO 610
 710 WAIT J:PRT Q;"
     ";P$;"  ";D;RE
     T
 720 WAIT J:PRT "VAI
     SSEAU ATTEINT":
     END
 730 WAIT J:PRT "PLU
     S AUCUN ESPOIR"
     :END
 740 FOR I=1 TO 7
 750 IF R$="/":V=1
 760 WAIT 7:PRT CSR
     J+I;"±":CSR 17-
     I:R$;CSR 18-V:P
     $:NEXT I
 770 K=0
 780 IF R$="/":P$=""
 790 WAIT 4:PRT CSR
     18;"±+":CSR 17;
     P$
 800 WAIT 4:PRT CSR
     18;"#+":CSR 17;
     P$
 810 K=K+1
 820 IF K<4 THEN 790
 830 RET
```



• PC 1500 (SHARP)

Placez-vous en mode PRO, entrez le programme, ensuite passez en mode RUN. Dès maintenant, une grande aventure spatiale vous attend.
A la question MOT ?, demandez à une personne étrangère au jeu de placer dans la machine un mot de cinq lettres et faire ENTER. Bien sûr, vous ignorez ce mot, qui est la clef de votre évasion.
Quand vous serez face à un guerrier mutant, le combat se passera à une telle rapidité, qu'il n'y aura aucune visualisation possible. Face à un guerrier ou un robot de chrome, vous devrez choisir entre fuite et combat — F pour fuite et C pour combat — puis faire ENTER. Si vous avez choisi le combat, il vous restera il vous restera à déterminer l'arme choisie — L pour le pistolet laser et F pour le fouet, une arme rudimentaire mais sûre. Vous verrez le combat avec un guerrier de chrome se dérouler sur l'écran. N'oubliez pas que vous êtes représenté par le petit personnage situé à gauche.
Vous avez réussi à franchir les quinze sas ? Il ne vous reste plus qu'à combattre un robot de chrome, chargé de garder le vaisseau de sauvetage. Si vous êtes vainqueur à l'issue de ce combat, vous devrez — avant d'être totalement hors de danger — décoder l'ouverture du sas du vaisseau de sauvetage. Ce code est composé d'un mot de cinq lettres. A la question MOT CODE ?, entrez dans la machine un mot de cinq lettres. A chaque essai, vous verrez apparaître sur l'écran, de gauche à droite, le nombre total de vos essais, votre mot, puis le nombre de lettres de votre mot se trouvant au bon emplacement par rapport au mot code. Vous avez au maximum huit essais. Chaque cartouche laser inemployée, vous donnera droit à un essai supplémentaire.
Si vous réussissez à décoder l'ouverture du sas, alors tout ira bien et vous aurez la vie sauve. Dans le cas contraire, il ne vous restera plus que quelques secondes de survie, avant l'arrivée des soldats de METALIX. Bonne chance, et méfiez-vous de chaque bruit suspect, un guerrier vous a peut-être tendu un piège !

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

Ce programme a été conçu pour la HP 41 CV, mais il peut très bien convenir à une HP 41 C avec un module d'extension mémoire quadruple. Faites SIZE 024, puis entrez le programme. Il est à noter qu'assigner les ordres les plus courants en mode USER, permet un gain de temps considérable, lorsque vous entrez le programme. Vous êtes dès maintenant prêt à affronter les dangereux guerriers de la planète METALIX.
Faire EXE TILT 1, à la question MOT ? Il faudra demander à une personne étrangère au jeu d'entrer dans votre calculette un mot de cinq lettres, puis faire R/S. Bien sûr, vous ignorez ce mot qui constitue la clef de votre évasion. Lorsque NOMBRE ? apparaîtra, entrez un nombre compris entre 1 et 21555, puis faire R/S. Il est possible que vous ayez plusieurs nombres à entrer, ce qui est tout à fait normal. Le jeu commence. Le combat avec le guerrier mutant se déroulera à une telle rapidité, que vous serez immanquablement blessé. Ces blessures vous feront perdre deux jours de vie. Face à ce guerrier mutant, vous aurez le choix entre la fuite et le combat, F pour fuite et C pour combat. Pour le choix de vos armes, ce sera L pour pistolet laser et F pour fouet. Le combat s'il a lieu, sera représenté sur l'écran. N'oubliez pas que vous êtes incarné par le signe « % », situé à gauche.
Vous êtes parvenu jusqu'au sas 1... votre aventure n'est pas terminée. Il vous faudra combattre un dernier soldat de chrome. Si vous sortez vainqueur de la lutte, il ne vous restera plus qu'à découvrir le code d'ouverture du sas du vaisseau de sauvetge. Sinon, vous finirez votre existence dans une cellule de la planète METALIX. Vous aurez huit essais pour découvrir le mot code ou plus s'il vous reste des cartouches laser.
Si vous découvrez le code, vous serez sauvé et pourrez rejoindre la TERRE, votre patrie. Bonne chance et n'oubliez pas que des milliers d'hommes comptent sur vous.

Bertrand RAVEL

FORUM DES PROGRAMMEURS

Au fil de ses 5 premiers numéros, Tilt vous a présenté un grand nombre de jeux. En cartouches, en cassettes ou en disquettes ; d'arcades ou d'aventures ils ont un point commun. Ils ont été conçu à l'étranger et plus particulièrement aux Etats-Unis.
Les Français sont pourtant excellents dans l'art de la programmation. Ils font d'ailleurs preuve d'une grande efficacité dans le domaine des logiciels (programmes) professionnels, il n'y a aucune raison qu'ils soient absents du monde du jeu vidéo. Pour détecter les jeunes talents qui, faute d'une information adéquate, sommeillent ici ou là, Tilt en association avec Micro-Vidéo organise un forum qui récompensera les meilleurs jeux reçus avant le 15 septembre 1983.

MAIS ATTENTION !!!

1. Les récompenses consisteront dans l'édition des meilleurs programmes par Micro-Vidéo et par la mise en contact de leurs auteurs avec les milieux professionnels.

2. Nous ne recherchons pas forcément les meilleurs programmes mais les meilleurs programmeurs, ainsi que les meilleurs concepteurs de jeux, ce qui veut dire qu'il n'est pas nécessaire de posséder la plus grosse machine pour être primé.

3. Un jury composé de spécialistes de Tilt, de Micro-Vidéo et de personnalités du monde du jeu désignera les vainqueurs lors du Salon de l'informatique et de l'électronique de loisir qui se tiendra du 22 au 30 octobre à Paris. Mais même si votre projet n'est pas primé, il pourra cependant intéresser des éditeurs de jeux.
Il n'y a pas de limitations, ni dans les machines employées (de la calculette à l'IBM PC), ni dans les sources d'inspiration (aventure, adresse, stratégie, pédagogie...).

Pour les conditions exactes et recevoir votre dossier de participation, envoyer une lettre mentionnant votre nom, votre adresse complète (et très brièvement sur quelle machine vous travaillez et avec quel genre de jeux vous pensez concourir) à l'adresse suivante :
Tilt Forum des programmeurs - 2, rue des Italiens - 75009 Paris.

PROGRAMME POUR LA PC 1500 (SHARP)

```
STATUS 1
            1660
10:CLEAR :DIM A(
  40):BEEP 3:
  PAUSE "0 EVASI
  ON SPATIALE 0"
20:REM 0.RAVEL
30:INPUT "MOT ?",
  B$
40:C=15:D=C:E=3:U
  $="SOLDAT"
50:RANDOM
60:FOR I=0TO 14:A
  (I)=RND 15:
  NEXT I
70:BEEP 1:PAUSE "
  VS ETES SAS :D
80:FOR I=10TO 14
90:IF A(I)=0GOTO
  160
100:NEXT I
110:FOR I=0TO 3
120:IF A(I)=0GOTO
  180
130:NEXT I
140:BEEP 4:PAUSE "
  Voie libre"
150:D=D-1 GOTO 380
160:BEEP 2:PAUSE U
  $;" DE CHROME"
190:INPUT "FUITE O
  U COMBAT ?",F$
200:IF F$="C"GOTO
  290
210:G=RND 3
220:IF G=2GOTO 240
230:D=D+3:BEEP 1:
  PAUSE "Fuite r
  eussie":GOTO 3
  80
240:Z=0
250:GOSUB 680
260:G=A(E),H=RND 5
  +1
270:IF G<0GOTO 600
280:C=C-1:G=G-H:
  GOTO 220
290:INPUT "Laser o
  u Fouet ?",J$
300:IF J$="F"GOTO
  340
310:IF E<1GOTO 340
320:GOSUB 610:BEEP
  6:PAUSE U$;" A
  NEANTI"
330:E=E-1:D=D-1:
  GOTO 380
340:G=A(E):Z=0.
  GOSUB 680:K=
  RND 5+1
350:G=G-K
360:IF G<0LET D=D-
  1 GOTO 380
370:C=C-1:GOTO 350
380:IF N>1GOTO 470
390:IF C<1GOTO 590
400:IF D>15LET D=1
  5
410:IF D<1GOTO 440
420:BEEP 2:PAUSE "
  reste";C;" jou
  rs de vie"
430:PAUSE E," cart
  ouches laser"
  GOTO 60
440:U$="ROBOT"
450:BEEP 1:PAUSE "
  COMBATTEZ UN "
  ;U$
460:N=9:GOTO 290
470:DIM A$(9)*5
480:FOR I=0TO 4 A$
  (I)=MID$ (B$,I
  +1,1),NEXT I
490:INPUT "MOT COD
  E ?",0$:P=P+1
500:IF B$=0$GOTO 5
  90
510:FOR I=5TO 9.A$
  (I)=MID$ (0$,I
  -4,1):NEXT I
520:FOR I=0TO 4
530:IF A$(I)=A$(I+
  5)LET Q=Q+1
540:NEXT I
550:IF P>0+EGOTO 5
  90
560:IF Q=5GOTO 580
570:BEEP 2:PAUSE P
  ;" ";0$;" ";
  Q.Q=0:GOTO 490
580:BEEP 9.PAUSE "
  VAISSEAU ATTEI
  NT":END
590:BEEP 9.PAUSE "
  PLUS AUCUN ESP
  OIR" END
600:D=D-1:BEEP 1.
  PAUSE U$;" ANE
  ANTI":GOTO 380
610:CLS .GCURSOR 2
  0.WAIT 9.
  GPRINT 8;106;2
  9;106;8,6;4
620:GCURSOR 140.
  WAIT 30.GPRINT
  8;4;124;23;124
  ;4;8
630:FOR I=29TO 138
  STEP 3:GCURSOR
  I:WAIT 5:
  GPRINT 4:NEXT
  I
640:W=10.X=140
650:CLS .GCURSOR W
  WAIT 10.
  GPRINT 2;68;42
  ;29;42;68;2
660:GCURSOR X:WAIT
  60.GPRINT 96;6
  4;64;64;96;96;
  64
670:RETURN
680:FOR I=10TO 20
  STEP 7
690:CLS :GCURSOR I
  +7:WAIT 10.
  GPRINT 16;106.
  29;106;16
700:GCURSOR 140-I
  WAIT 40:GPRINT
  8;68;60;23;60;
  68;8
710:NEXT I
720:U=68.T=2:Y=U:
  CLS
730:GCURSOR 68.
  WAIT 10:GPRINT
  72;42;29;42;U;
  T
740:GCURSOR 82:
  WAIT 40:GPRINT
  8;68;60;23;60;
  Y;8
750:CLS :U=16.T=U:
  Y=4
760:Z=Z+1
770:IF Z=1GOTO 730
780:IF Z=2GOTO 720
790:W=70:X=80:GOTO
  650
```

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



STATUS: 1252
SIZE= 824

```
01*LBL "TILT 1"
02 CLRG
03 "BERTRAND RAVEL"
04 15
05 STO 00
06 STO 01
07 3
08 STO 02
09 BEEP
10 "EVASION SPATIAL"
11 "-E"
12 AVIEW
13 PSE
14 RON
15 "MOT ?"
16 PROMPT
17 ASTO 23
18 AOFF
19*LBL 00
20 "NOMBRE ?"
21 PROMPT
22 STO 16
23 21555
24 X<Y?
25 GTO 00
26*LBL 04
27 RCL 01
28 X<=0?
29 GTO 12
30 RCL 00
31 X<=0?
32 GTO 11
33 TONE 1
34 FIX 0
35 CLA
36 ARCL 01
37 "+ JOURS DE VIE"
38 AVIEW
39 PSE
40 CLA
41 ARCL 02
42 "+ CARTOUCHES"
43 AVIEW
44 PSE
45 CLA
46 "SAS
95*LBL "BOUCLE"
96 RCL IND 14
97 2
98 +
99 STO IND 15
100 RCL 03
101 11
102 /
103 RCL IND 15
104 +
105 INT
106 STO IND 15
107 1
108 ST+ 15
109 1
110 ST+ 14
111 RCL 15
112 14
113 X=Y?
114 GTO "BOUCLE"
115 4
116 STO 14
117 5
118 STO 15
119*LBL "TEST"
120 RCL IND 15
121 RCL 00
122 X=Y?
123 GTO 05
124 1
125 ST+ 15
126 1
127 ST+ 14
128 RCL 15
129 14
130 X=Y?
131 GTO "TEST"
132 TONE 2
133 "VOIE LIBRE"
134 AVIEW
135 PSE
136 1
137 ST- 00
138 GTO 04
139*LBL 01
140 RCL 16
141 LN
142 FRC
143 3
144 *
145 INT
146 STO 03
147 X=0?
148 GTO 02
149 RTN
150*LBL 02
151 2
152 ST+ 16
153 2
154 ST+ 16
155 RCL 16
156 21555
157 X<=Y?
158 GTO 00
159 RTN
160*LBL 03
161 TONE 3
162 "GUERRIER MUTANT"
163 AVIEW
164 PSE
165 2
166 ST- 01
167 1
168 ST- 00
169 GTO 04
170*LBL 05
171 TONE 4
172 "GUERRIER CHROME"
173 AVIEW
174 PSE
175 RON
176 "COMBAT, FUITE ?"
177 PROMPT
178 ASTO Y
179 CLA
180 "C"
181 ASTO X
182 AOFF
183 X=Y?
184 GTO 00
185 TONE 5
186 "VS FUYEZ"
187 AVIEW
188 PSE
189 RCL 03
190 2
191 X=Y?
192 GTO 06
193 TONE 6
194 "FUITE REUSSIE"
195 AVIEW
196 PSE
197 3
198 ST+ 00
199 RCL 00
200 15
201 X<=Y?
202 XEQ 07
203 GTO 04
204*LBL 00
205 TONE 0
206 RON
207 CLA
208 "LASER, FOUET ?"
209 PROMPT
210 ASTO Y
211 AOFF
212 CLA
213 "L"
214 ASTO X
215 X=Y?
216 GTO 09
217*LBL 06
218 TONE 7
219 "COMBAT FOUET"
220 AVIEW
221 PSE
222 "  %/      ("
223 AVIEW
224 "  %/     #"
225 AVIEW
226 "  %/   ("
227 AVIEW
228 "  %/ #"
229 AVIEW
230 "  %/("
231 AVIEW
232 "  %/#"
233 AVIEW
234 "  %/#"
235 AVIEW
236 PSE
237 BEEP
238 RCL 03
239 1
240 +
241 ST- 01
242 1
243 ST- 00
244 GTO 04
245*LBL 09
246 TONE 9
247 "COMBAT LASER"
248 AVIEW
249 PSE
250 RCL 02
251 X<=0?
252 GTO 06
253 1
254 ST- 02
255 "  %     #"
256 AVIEW
257 "  %  ("
258 AVIEW
259 "  %  #"
260 AVIEW
261 "  %  ("
262 AVIEW
263 "  %  +"
264 AVIEW
265 "  %  #"
266 AVIEW
267 PSE
268 1
269 ST- 00
270 GTO 04
271*LBL 07
272 15
273 STO 00
274 RTN
275*LBL 11
276 1
277 ST+ 22
278 RCL 22
279 2
280 X#Y?
281 GTO 05
282 RCL 01
283 X=0?
284 GTO 12
285 GTO "JEU"
286*LBL 12
287 BEEP
288 "TOUT EST FINI"
289 AVIEW
290 STOP
291*LBL "JEU"
292 CLA
293 CLX
294 RCL 02
295 ARCL 23
296 CLRG
297 ASTO 00
298 CLA
299 0
300 +
301 STO 14
302 6
303 STO 07
304*LBL 15
305 "  "
306 ARCL 00
307 ASTO 00
308 ASHF
309 ASTO IND 07
310 DSE 07
311 GTO 15
312 CLA
313 ARCL 01
314 ASTO 00
315 CLA
316 ARCL 02
317 ASTO 09
318 CLA
319 ARCL 03
320 ASTO 10
321 CLA
322 ARCL 04
323 ASTO 11
324 CLA
325 ARCL 05
326 ASTO 12
327*LBL 16
328 0
329 STO 13
330 RON
331 "MOT CODE ?"
332 PROMPT
333 AOFF
334 ASTO 00
335 ASTO 16
336 1
337 ST+ 15
338 6
339 STO 07
340*LBL 17
341 "  "
342 ARCL 00
343 ASTO 00
344 ASHF
345 ASTO IND 07
346 DSE 07
347 GTO 17
348 CLA
349 ARCL 00
350 ASTO Y
351 CLA
352 ARCL 01
353 ASTO X
354 X=Y?
355 XEQ 10
356 CLA
357 ARCL 09
358 ASTO Y
359 CLA
360 ARCL 02
361 ASTO X
362 X=Y?
363 XEQ 10
364 CLA
365 ARCL 10
366 ASTO Y
367 CLA
368 ARCL 03
369 ASTO X
370 X=Y?
371 XEQ 10
372 CLA
373 ARCL 11
374 ASTO Y
375 CLA
376 ARCL 04
377 ASTO X
378 X=Y?
379 XEQ 10
380 CLA
381 ARCL 12
382 ASTO Y
383 CLA
384 ARCL 05
385 ASTO X
386 X=Y?
387 XEQ 10
388 FIX 0
389 CLA
390 BEEP
391 ARCL 15
392 "+  "
393 ARCL 16
394 "+  "
395 ARCL 13
396 AVIEW
397 PSE
398 PSE
399 RCL 13
400 5
401 X=Y?
402 GTO 19
403 RCL 15
404 RCL 14
405 X=Y?
406 GTO 12
407 GTO 16
408*LBL 18
409 1
410 ST+ 13
411 RTN
412*LBL 19
413 BEEP
414 BEEP
415 "VAISSEAU ATTEIN"
416 "+T"
417 AVIEW
418 PSE
419 END
```

Et si la peur était vraiment irréductible?

ment de la mémoire » ou bien « des auxiliaires précieux de l'enseignement ». On en trouve dans les écoles primaires, dans les universités. Ils sont les précurseurs de la civilisation électronique et informatique, les annonciateurs de temps messianiques, ceux du micro-ordinateur tous azimuts.

Selon un professeur de mathématiques de Morristown, dans le New Jersey, l'écran est la meilleure façon d'apprendre et les enfants sont beaucoup plus réceptifs, car ils ne perçoivent pas l'enseignement comme une contrainte. Il ne s'arrête pas en si bon chemin et ajoute que les jeux vidéo comme *Pac-Man* ou *Space Invaders* permettent d'acquérir une excellente coordination entre le regard et la main, qu'ils donnent des notions satisfaisantes de physique, de mathématique et de logique. Savoir déterminer très vite si un vaisseau est ami ou ennemi, décider de le détruire immédiatement quand il commence sa course ou seulement en fin de parcours – tout mettre en œuvre pour parvenir à ses fins – c'est incontestablement rechercher la victoire, la réussite, le challenge. C'est vouloir se dépasser, survivre, etc.



EN EVITANT LES REQUINS

On apprend des gestes simples comme celui de faire la cuisine, ou de s'échapper d'une île déserte en évitant les requins — mais au fait, est-ce une situation si courante ? – on peut aussi apprendre à piloter un vaisseau intergalactique (mais ce n'est pas une notion indispensable vingt-quatre heures sur vingt-quatre). On peut surtout acquérir des notions d'équilibre qui, elles, sont à mettre en pratique tous les jours. Dans le jeu de table *Star Hawk*, par exemple, on apprend à piloter un avion, de son décollage à la réalisation du meilleur score en quelques minutes. C'est classique, mais ça permet en réalité de simuler parfaitement ce qu'on peut voir depuis une cabine de pilotage dans un vol schématique. La notion d'horizon théorique est très bien rendue et on peut aussi acquérir, en jouant, de très bonnes notions de géométrie dans l'espace. Même chose pour la bataille navale électronique en version de table dans laquelle il faut tenir compte du temps mis par les grenades sous-marines pour atteindre leur cible avant de tirer ou, inversement, ne pas lancer trop vite ses torpilles.

Et puis les jeux à cristaux liquides deviennent aussi des êtres intelligents. L'exemple du *Dongeons et Dragons* de Mattel est significatif à cet égard, puisque, pour la première fois, le joueur se déplace dans un espace « à rallonge » et doit anticiper plus qu'il ne voit son parcours pour éviter les oubliettes, échapper à la chauve-souris, trouver l'épée magique et terrasser le dragon. L'imagination n'est pas sacrifiée, au contraire.

LES QUATRE VOLONTES DE L'ORDINATEUR

De là aux énergies nouvelles il n'y a qu'un pas, que franchit Bandaï en introduisant sur le marché les premiers jeux à cristaux liquides alimentés par l'énergie solaire. Qui pourra encore dire que les jeux électroniques ne sont pas éducatifs ?

Ils parviennent aussi à aider certains médecins. Dans une université de médecine, John Hopkins utilise trois programmes spéciaux créés par un fabricant de jeux électroniques pour déterminer les effets de drogues anticonvulsives sur l'habileté et la faculté d'apprendre. L'avantage de ces jeux, selon le docteur Eileen Vining, directeur adjoint de cette université, est que les enfants sont impatients de faire de leur mieux dans les tests de coordination des mouvements.

Le Capital Children's Museum, à Washington, utilise les techniques des jeux vidéo, y compris les brusques changements de couleurs et les interactions rapides entre la machine et le joueur, pour apprendre aux pré-scolaires le principe de l'ordinateur.

Des enfants apprennent le calcul en jouant avec un glouton affamé qui mange des centimètres de segments de lignes.

A New York, le docteur Koz emploie des jeux éducatifs d'initiation aux mathématiques. Particulièrement les cassettes dans lesquelles les chiffres sont remplacés par des figures, ou des animaux. Cela permet d'éviter les problèmes de crispation sur des symboles. Cela permet aussi de placer les enfants directement face à l'ordinateur et de ne pas créer de difficultés comme celles qui pourraient apparaître entre un enfant et un professeur qui ne s'entendent pas. Ici, l'enfant se trouve face au Savoir, mais à un savoir souple qui peut s'adapter à lui. Ce n'est pas l'enfant qui doit se plier aux quatre volontés de l'ordinateur, c'est le contraire.

IMPLACABLES ROBOTS

Et quand en plus les programmes éducatifs sont des jeux ! Que peut-on rêver de mieux ? Argument supplémentaire de taille pour les défenseurs des jeux vidéo éducatifs : ceux-ci sont interactifs et ne contraignent pas l'enfant à assister sans rien faire aux évolutions des personnages sur l'écran. L'enfant intervient, modifie, fait disparaître l'image, la restitue avec de nouvelles couleurs. Il apprend son pouvoir de création et de dialogue. Il apprend bien avant ses parents qu'il ne sera pas esclave de la machine, ce qui lui sera très utile pour comprendre la société future et ne pas sombrer dans les délires apocalyptiques bien connus où l'on voit l'homme dominé par les implacables robots qu'il a fabriqués.

Dans le domaine du nucléaire, par exemple, la génération des joueurs « sur électronique » sera plus au courant de ce qui peut réellement se passer dans un réacteur de centrale. Dans *Reactor*, la cassette vidéo Parker, il faut prévenir un accident dans le réacteur. Cela permet de voir de près ce qui s'y passe et d'exorciser la peur instinctive qu'on éprouve en entendant le mot de nucléaire. Et si vraiment la peur est irréductible, on apprend au moins pourquoi on a des raisons d'avoir peur et ce n'est déjà pas si mal. *(Suite p. 48)*

GORF®

TU ES CERNE. ET AU MOMENT OU TU CROIRAS T'EN ETRE SORTI, LE LASER MORTEL PARTIRA COMME L'ECLAIR.

Une exclusivité C.B.S.

Défendez-vous.
Les envahisseurs déferlent sur la terre.
Détruisez leurs vaisseaux à rayon laser et leurs Kamikazes fous.
Echappez à leurs torpilles mortelles.
Enfin, désintégrez leur super forteresse spatiale dans une fantastique explosion de neutrons.
GORF* existe en 2 formats pour jouer sur les consoles de jeu ATARI* V.C.S.* et INTELLIVISION* et bientôt aussi sur le système C.B.S. COLECOVISION.
C.B.S. ELECTRONICS vous offre un choix fantastique de grands succès, tous en 2 formats, tous plus incroyables les uns que les autres: DONKEY KONG,* GORF, WIZARD OF WOR,* CARNIVAL... Alors foncez vite au cœur du jeu.

CASSETTES POUR CONSOLES ATARI® V.C.S.® ET INTELLIVISION®

CASSETTES JEUX VIDEO

CBS ELECTRONICS



AU COEUR DU JEU

GORF* © 1981 Bally MIDWAY Mfg. Co. Tous droits réservés © "1982 CBS Toys a Division of CBS Inc." DONKEY KONG* est une marque déposée appartenant à NINTENDO of America Inc. © NINTENDO of America Inc. WIZARD OF WOR* © 1981 Bally MIDWAY Mfg. Co. © 1982 CBS Toys a Division of CBS Inc. CARNIVAL* est une marque déposée appartenant à Sega Entreprises, Inc. © 1980 Sega Entreprises Inc. ATARI* et Video Computer System* sont des marques déposées appartenant à ATARI Inc. INTELLIVISION* est une marque déposée appartenant à Mattel Inc. La désignation des marques mentionnées ci-dessus n'est faite qu'à titre documentaire et ne saurait entraîner une confusion quelconque.

Thèmes grossiers et vulgaires dans le monde de l'enfance

Mais surtout, le jeu vidéo, c'est la possibilité de s'évader, de devenir un héros, d'être soi-même l'homme araignée, de devenir le Spiderman dont on a lu toutes les bandes dessinées, de pouvoir lancer sa toile pour grimper magiquement le long de la façade des gratte-ciel. C'est la possibilité de devenir pilote du vaisseau de la Guerre des étoiles, de rentrer dans la légende de l'Empire qui n'en finit plus de contre-attaquer. Et c'est aussi important — que beaucoup de raisons en apparence plus sérieuses — d'aimer les jeux électroniques.

En France, on retrouve les hésitations de médecins ou de membres de l'enseignement à propos des jeux électroniques, mais atténuées par la plus grande nouveauté de ces jeux qui ne sont connus du public que depuis un an et demi.

Selon le psychanaliste Daniel Kipman, les jeux vidéo sont un phénomène de transition entre les jeux classiques et l'apparition du micro-ordinateur dans les foyers de l'Hexagone. Mais il ne les considère cependant pas comme sans danger. Les schémas culturels en seraient modifiés et les enfants deviendraient des machines aux réflexes conditionnés. De cette constatation, il déduit le danger de fabriquer des travailleurs à la chaîne en les abrutissant pendant des heures devant leurs consoles. Et pourtant, remarque-t-il, l'heure n'est plus au taylorisme (forme d'organisation du travail dans laquelle les tâches sont soigneusement réparties et divisées pour arriver à un maximum d'efficacité, mais où les ouvriers sont soumis à des rythmes épuisants et perdent tout suivi dans l'élaboration du produit – et ainsi tout l'intérêt éventuel qu'ils pourraient trouver à leur travail). Et Daniel Kipman rappelle le principe psychanalytique suivant : « Tout ce qui est répétitif, c'est la mort. »

GROSSIERS ET VULGAIRES !

Il faut cependant remarquer que ce même psychanaliste reste optimiste du fait de la généralisation prochaine du micro-ordinateur qui sera un instrument pédagogique privilégié.

Autre avis, celui d'un pédiatre, cette fois-ci, qui voit dans les jeux électroniques une agression de plus contre les enfants à ajouter aux ravages considérables causés par la télévision qui soumet les nerfs des plus jeunes à rude épreuve. « Entre les sons traumatisants et les couleurs ponctuées d'éclairs multicolores, les sens peuvent être durablement affectés. » Il ajoute que le temps passé par les enfants à jouer aux jeux vidéo est pris sur le temps d'exercice physique, la lecture, enfin toutes activités considérées comme plus saines que la vidéomanie.

Pour alimenter la polémique viennent de sortir en France des cassettes de jeux vidéo pornographiques. Elles donnent des arguments de poids aux détracteurs des jeux électroniques qui ont beau jeu de fustiger des « thèmes grossiers et vulgaires qui ne devraient pas avoir leur place dans un monde réservé à l'enfance ». On ne saurait le contester, surtout si on songe que ces jeux sont souvent de très mauvais goût. Mais enfin, il existe un secteur classé X dans le cinéma et dans la vidéo et ce n'est pas pour cela que l'on rejette tout le cinéma ou tout le phénomène vidéo.

IMITER SON HEROS

Autre reproche très fréquemment adressé aux jeux vidéo : la violence de leurs thèmes : « Ce ne sont que guerres, (de l'espace ou non), dans lesquelles s'affrontent des êtres sans scrupules et assoiffés de sang. » Il y a du vrai, bien entendu, si on examine les scénarios, depuis *Space Invaders* jusqu'à *Phoenix*, en passant par *Buck Rogers*, *Missile Command* ou les *Guerriers de l'espace*.

Mais les joueurs répondent unanimement que la lutte fait partie intégrante de la vie quotidienne, lutte pour trouver un emploi et le garder, lutte pour élever les enfants, lutte pour réussir ses études et ainsi de suite... Et puis, le fait de combattre des ennemis imaginaires sur un écran ne permet-il pas justement d'exorciser son agressivité, de la canaliser sur des figurines sans vie plutôt que sur des êtres de chair et de sang ? On retrouve là le vieux débat sur les implications de la violence au cinéma et à la télévision, à savoir si elle incite à la violence ou la calme plutôt. Il suffit de regarder les spectateurs à la sortie d'un film de Kung Fu ou de boxe pour constater que les effets dépendent des individus et que – heureusement – tous ne se mettent pas à taper sur le voisin pour imiter leur héros favori. Il faut aussi se rappeler le mode privilégié de défoulement des ouvriers japonais dans les usines : taper à qui mieux mieux sur des mannequins à l'effigie de leurs chefs de service. Ça leur permet ensuite de revenir travailler sans arrière-pensées !

COMPLEXE D'ECHEC

Un reproche majeur (encore un autre) consiste à prétendre que les jeux électroniques développent chez leurs adeptes le complexe de l'échec puisque, de toute façon, ils seront perdants face à la machine. De toute façon, ils seront vaincus par l'ordinateur. C'est l'opinion de Jacques R., un père de famille qui a banni les jeux électroniques de son foyer. « Je sais de quoi je parle, car, à côté de mon bureau, il y a une salle de jeux vidéo (il ne dit pas « arcades »). J'y ai passé le plus clair de mon temps au cours de la pause déjeuner ces derniers mois. Jamais je n'ai réussi à vaincre définitivement. Il n'y a pas que l'échec devant la machine, il y a la rivalité constante et stérile (c'est lui qui le dit) entre les différents joueurs qui rêvent d'inscrire dans la mémoire de la machine leur nom en face du meilleur score. A chaque fois que je rentrais l'après-midi, j'étais plus agressif avec mes camarades de travail. Maintenant, j'ai définitivement cessé toute activité dans ce domaine et je veux en préserver mes enfants. Jamais nous n'aurons un jeu électronique à la maison. »...

BAROMETRE DE COMPETITION

L'histoire ne dit pas si pour oublier ses déconvenues, il s'est mis à boire, ce qui serait – convenez-en – beaucoup plus grave et tout aussi nocif pour ses nerfs.

La réplique de Didier, un lycéen de seize ans, fana des jeux électroniques, est immédiate. Pour lui, les jeux vidéo sont, au contraire, un excellent baromètre pour la motivation et la compétition. « Je vois chaque jour si je suis nerveux ou pas en mesurant mon habileté sur mon jeu de poche à cristaux liquides. Suivant le score obtenu, je sais s'il faut que je fasse mes devoirs ou s'il est préférable que j'aille me détendre. » Puis, il me confie avec un sourire malicieux qu'il a tendance à interpréter le verdict de la machine un peu trop souvent comme une incitation à jouer au détriment de ses devoirs. « Mais, s'empresse-t-il d'ajouter, ça ne vient pas du jeu lui-même mais de moi. Si je n'en avais pas, je testerais mes nerfs sur un casse-tête »...

Quant à l'esprit de compétition, ses arguments sont plus sérieux. Il souligne que les acquis sont sans cesse remis en question, qu'il cherche toujours à dépasser son propre score, et qu'il n'a jamais l'impression d'être mis en échec par la machine. « Si je perds, je pense immédiatement à recommencer une partie, je ne veux pas rester sur un échec. C'est très motivant, beaucoup plus que les bonnes notes. »

VEHICULE D'INITIATION

Philippe Télion, un sympathique instituteur passionné de jeux électroniques, est du même avis. Pour lui, les jeux électroniques sont une occasion de remettre en question beaucoup de certitudes. « Les enfants se mesurent les uns aux autres et l'expérience prouve qu'ils ne s'isolent que très rarement pour jouer loin de leur groupe d'amis. Ils se prêtent leurs jeux et comparent leurs performances. » Il trouve également que les jeux électroniques sont une excellente introduction à l'informatique. « C'est commencer par l'aspect le plus attractif des micro-ordinateurs et c'est moins rébarbatif que de s'initier tout de suite à de complexes langages informatiques. »

En ce qui concerne l'imagination, il est aussi positif tout en faisant remarquer que certains jeux comportent une trop importante partie imposée.

C'est à ce petit défaut que veulent remédier les chercheurs du Centre mondial de l'informatique, créé par Jean-Jacques Servan-Schreiber. Ils ont pour mission d'étudier et d'aider l'introduction du micro-ordinateur dans les foyers et aussi dans les pays du tiers-monde. Pour eux, l'informatique apportera des améliorations considérables dans l'éducation. Ainsi, ils mettent l'accent sur

(Suite p. 82)



VIDEO JEUX NOUVEAU!

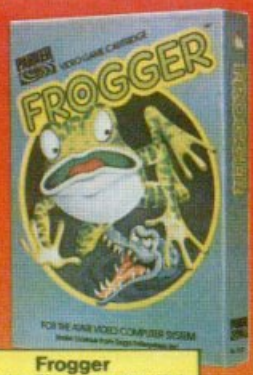
présente : Les six tubes de l'hiver*

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

1er PRIX



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.



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

POUR ATARI®-VCS et MATTEL - INTELLIVISION™

EN AVANT PREMIERE : 3 TUBES QUI VONT BOUSCULER LE HIT PARADE MICROMANIA

UNE ARME REDOUTABLE



8 DIRECTIONS
2 BOUTONS
DE MISE A FEU

149 F
PRIX DE LANCEMENT

POUR ATARI-VCS
ATARI 400 - VIC 20

DONKEY KONG (CRS)
Donkey Kong le singe, détient prisonnière la fiancée de Mario au sommet de sa forteresse d'acier. Mario parviendra-t-il à la sauver ? Avec vos commandes, aidez-le à se faufiler à travers les poutrelles et à grimper aux échelles. Attention, tandis qu'il court, le singe essaye de le neutraliser en lançant sur lui des tonneaux. A vous d'adier Mario à les éviter en sautant, en grimpant... et surtout, faites qu'il arrive à temps au sommet pour sauver sa bien-aimée !

FAST-FOOD (Telesys)
Dépensez votre énergie en prenant de l'embonpoint, consommez autant de calories que possible avant la disparition de tous les cornichons violets et la fermeture du snack-bar, pour 1 ou 2 joueurs !

RIVER-RAID (Activision)
Votre mission : détruire des ponts, des bateaux, des avions et des dépôts d'essence ennemis le long d'un canal fortement défendu. Et ce ne sera pas du tout cuit : la vallée se rétrécit, il il vous faut faire du rase-mottes, et l'ennemi vous tirera dessus tout ce qu'il pourra, il va vraiment falloir les gagner, vos galons !

POURQUOI LE CLUB MICROMANIA ?
Devant le nombre sans cesse croissant des jeux-vidéo, il est de plus en plus délicat de choisir.
Micromania le fait pour vous en publiant le Hit Parade MICROMANIA.
Seul Hit Parade indépendant fondé entièrement sur les goûts et appréciations des membres du club.
MICROMANIA n'est lié à aucune des marques fabricant des jeux vidéo.
Notre équipe de spécialistes recherche sans relâche auprès des divers fabricants les meilleurs jeux vidéo en informant les membres du Club MICROMANIA en avant première, et les fait bénéficier des meilleures conditions.
Dès votre 1er achat au Club, vous devenez membre à part entière et recevez gratuitement le catalogue contenant les nouveautés et tous les commentaires. Vous recevez aussi votre carte de fidélité qui vous permettra d'obtenir une remise importante sur vos prochains achats.
Pour vous encourager à faire connaître le Club MICROMANIA un système de parrainage permet aux membres du Club d'obtenir des bons de réduction supplémentaires.

(93) 42.57.12 COMMANDEZ PAR TELEPHONE ! LIVRAISON SOUS 48 HEURES !

(POUR TOUT JEUX-VIDEO DISPONIBLE EN STOCK ET 20 Frs POUR FRAIS DE CONTRE REMBOURSEMENT)

ATARI-VCS

HIT PARADE	PRIX UNIT.	PRIX TOTAL		REDUCTION
1 Pitfall	380		ATTENTION : REDUCTION SUR LA CARTE DE FIDELITE	38
2 Démon attack	380			38
3 Frogger	340			34
Nouveautés				
Donkey-kong	329			33
River-Raid	380			38
Fast Food	380			38
Manette "Vidéo Commande"	149			

MATTEL INTELLIVISION

HIT PARADE	PRIX UNIT.	PRIX TOTAL		REDUCTION
1 Pitfall	380		ATTENTION : REDUCTION SUR LA CARTE DE FIDELITE	38
2 Démon attack	390			39
3 Atlantis	390			39
Nouveautés				
Donkey-kong	329			33
Frogger	380			38
Microsurgeon	390			39

TOTAL A PAYER : Franco de Port

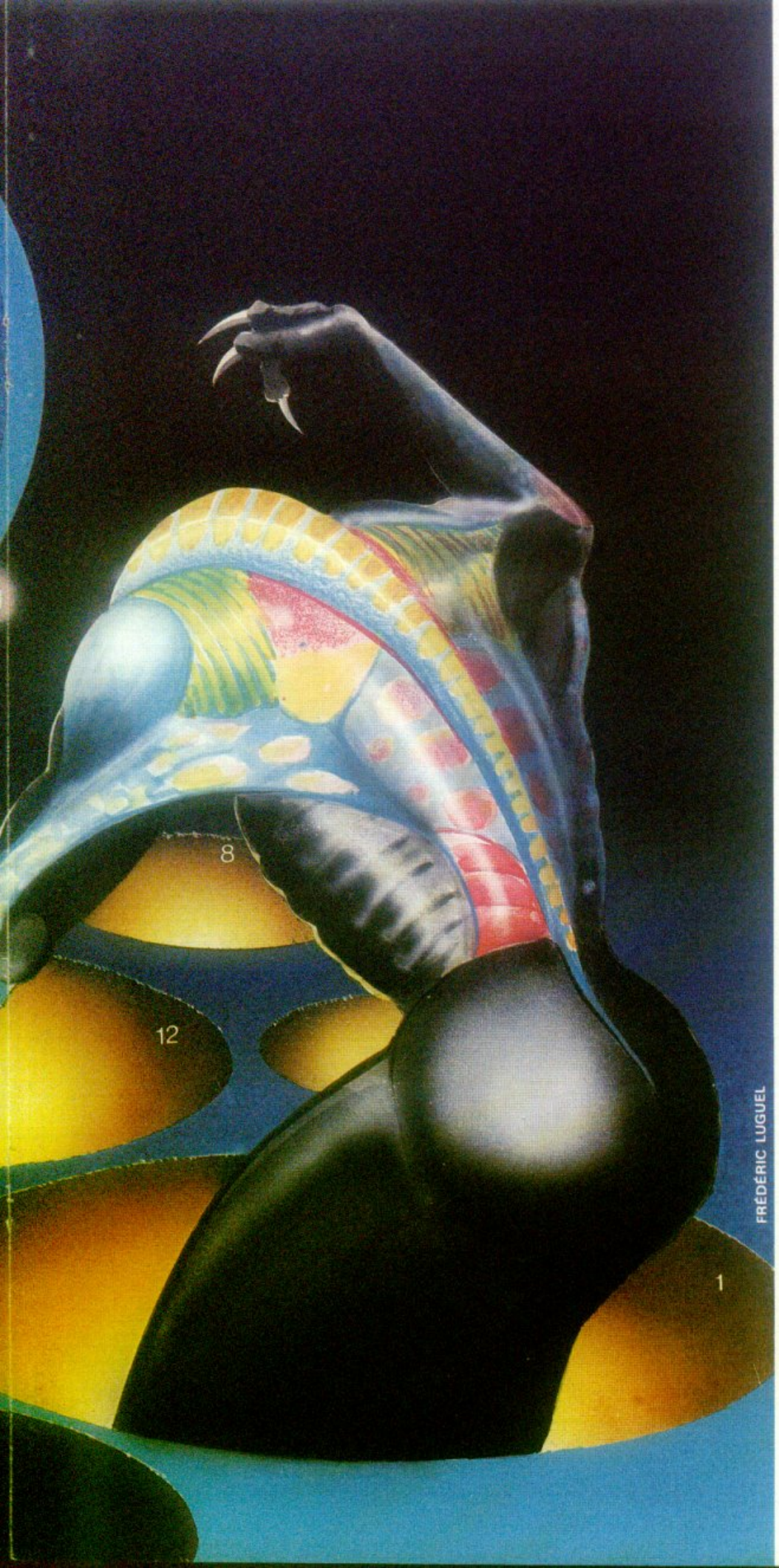
MICROMANIA
B.P. - 06740 Châteauneuf
(93) 42.57.12

Nom : _____
Prénom : _____
Adresse : _____
_____
Code postal : ____ Ville : ____

☐ LE CATALOGUE GRATUIT
☐ ATARI-VCS - ☐ MATTEL INTELLIVISION

Mode de règlement ☐ Chèque bancaire ☐ Chèque postal de paiement (joindre les trois volets) ☐ Contre remboursement (+ 20 Frs pour frais)
☐ Mandat lettre. Cochez la case correspondante et rédigez vos chèques à l'ordre de Micromania.


15
2
13
11
6
9
4
3
14
5
10
7



Sésame

ÉVASION SPATIALE

EXEMPLE DE PARTIE AVEC LA HP 41 CV OU HP 41 C+QUADRI

```
EVASION SPATIALE
SAS : 14.
GUERRIER CHROME
COMBAT LASER
 %       ≠
  %  .    <
  %  .    ≠
   %   . <
   %    +
   %    *
15. JOURS DE VIE
2. CARTOUCHES
SAS : 12.
GUERRIER CHROME
COMBAT LASER
 %       ≠
  %  .    <
  %  .    ≠
   %   . <
   %    +
   %    *
15. JOURS DE VIE
1. CARTOUCHES
SAS : 10.
GUERRIER MUTANT
13. JOURS DE VIE
1. CARTOUCHES
SAS : 9.
GUERRIER MUTANT
11. JOURS DE VIE
1. CARTOUCHES
SAS : 8.
11. JOURS DE VIE
1. CARTOUCHES
SAS : 8.
GUERRIER CHROME
COMBAT LASER
 %       ≠
  %  .    <
  %  .    ≠
   %   . <
   %    +
   %    *
11. JOURS DE VIE
0. CARTOUCHES
SAS : 7.
GUERRIER MUTANT
9. JOURS DE VIE
0. CARTOUCHES
SAS : 6.
GUERRIER CHROME
COMBAT LASER
COMBAT FOUET
  %/       <
   %/      ≠
    %/  <
     %/ ≠
      %/<
      %/+
      %/*
7. JOURS DE VIE
0. CARTOUCHES
SAS : 5.
VOIE LIBRE
7. JOURS DE VIE
0. CARTOUCHES
SAS : 4.
GUERRIER MUTANT
5. JOURS DE VIE
0. CARTOUCHES
1.  ROUTE  0.
2.  CHIEN  0.
3.  KELEK  1.
4.  LABEL  1.
5.  KAPPA  2.
6.  KAPOK  2.
7.  KETCH  1.
8.  KAYAC  5.
VAISSEAU ATTEINT
```

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 presentes 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.

Distribué Par

Lansay S.A. 149. Bd Voltaire 92600 Asnières
Tél: 733-80-80 Télex: 611533.

BANC D'ESSAI

DEUX STARS MISES A NU

Comme toutes les stars, Colecovision et Vectrex ont pris bien du temps pour dévoiler leurs charmes ! Ce qui a entretenu une belle légende que nous avons voulu vérifier consoles en mains. Et en avant-première.



COLECO LA MAGNIFIQUE

Un beau pavé dans la mare des jeux vidéo. L'arrivée fracassante de Colecovision va provoquer un sacré remue-ménage. Nous aussi, elle nous a séduit. Voici pourquoi.

Décidément, les « joueurs vidéo » ne sont pas des consommateurs ordinaires. Avec eux, pas question d'avoir recours aux gadgets, aux accessoires tape-à-l'œil abondamment utilisés dans d'autres domaines — hi-fi, télévision, etc. — pour séduire, attirer les utilisateurs potentiels. La devise actuelle des concepteurs de « hardware » pourrait se résumer à trois mots : sérieux, fonctionnel, fiable. Peu importante l'apparence extérieure, pourvu que la technologie soit au rendez-vous : les amateurs se transforment en professionnels.

La console *Coleco* illustre à merveille cette évolution. Le design austère, rigoureux, inspire d'emblée confiance mais, c'est indéniable, la recherche esthétique n'a pas été pensée bien avant. Les appliques en simili acier brossé, les ouïes d'aération, les motifs géométriques qui délimitent chaque surface constituent les seules décorations de ce parallélépipède rectangle (38 x 24 x 7,5 cm). Les boîtiers de contrôle, fournis avec la *Colecovision*, s'encastrent dans deux niches aménagées dans la moitié supérieure gauche de la console — les petits « champignons » qui servent de joystick dépassant dangereusement.

DES MANIPULATIONS EVITEES

Deux touches de commande seulement sur la console : le contacteur « on/off » et une touche « reset » dont on se sert peu, puisque la plupart des ordres sont transmis par l'intermédiaire des manettes de jeu. Deux trappes dissimulent les broches d'adaptation des programmes et des extensions. La première, située sur le dessus de l'ordinateur, est fermée par une plaquette métallique qui pivote lorsque vous branchez une cartouche de jeu. Maintenue en place par un ressort de rappel, elle reviendra automatiquement à sa position d'origine lorsque vous enlèverez le programme avec lequel vous jouiez. Toutes les entrées de poussière sont ainsi réduites au maximum. La deuxième trappe, qui s'ouvre sur le devant de l'appareil, vous permettra de brancher les divers modules prévus pour les prochains mois ; sa fermeture est assurée par une languette de plastique qui s'efface à l'intérieur de l'unité centrale. Le cordon d'alimentation, quant à lui, se branche à l'arrière de la console ; le transformateur n'est pas intégré, défaut (relatif) dû à son poids et à son encombrement. A ce propos, il vaut mieux dé-

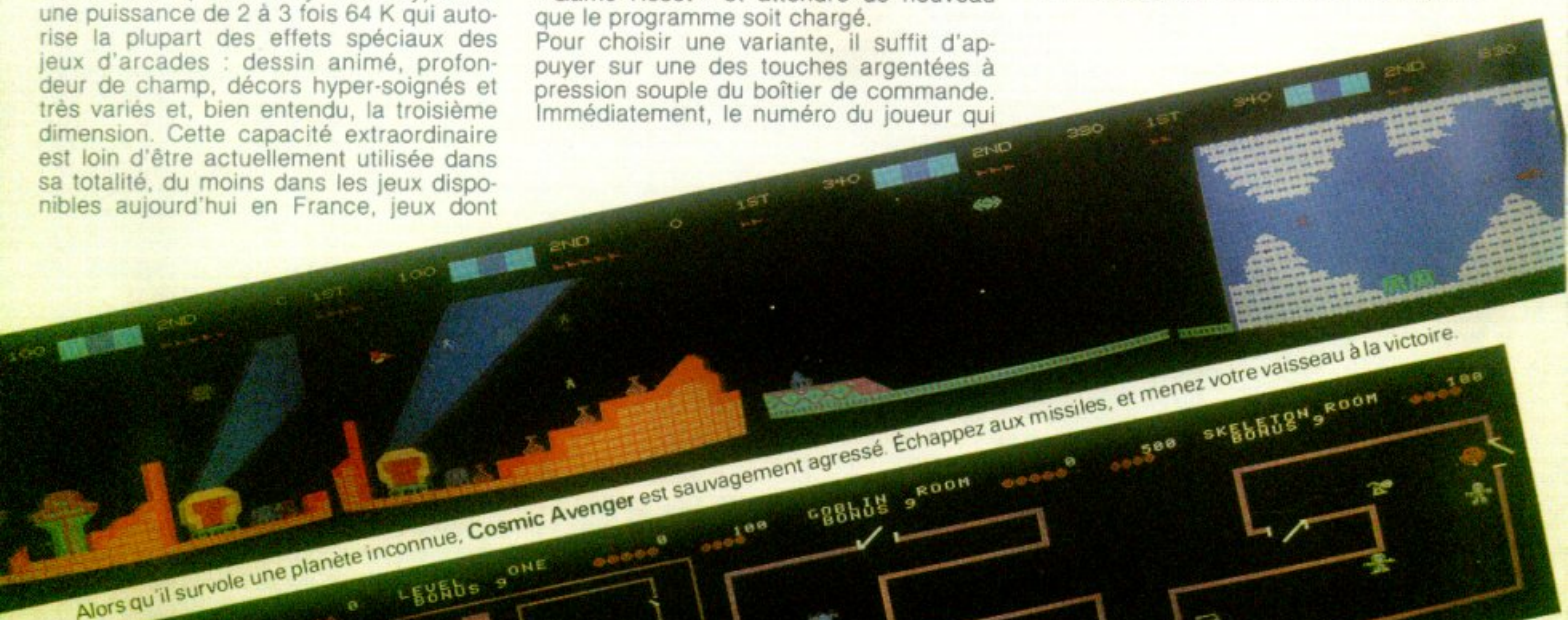
brancher l'ensemble lorsqu'on ne joue pas, pour éviter tout risque de surchauffe. Enfin, de l'arrière s'échappe également le câble de liaison avec la télévision qui passe, bien entendu, par la prise péri-télévision : les couleurs sont parfaites, la netteté impeccable et bien des manipulations sont évitées ; vous n'avez pas besoin, pour jouer, de débrancher à chaque fois le câble de l'antenne TV et n'aurez plus de problème avec la recherche des différents canaux.

Alimentation branchée, prise péri-télévision en place, télé allumée (peu importe la chaîne sélectionnée) vous êtes prêt à jouer ; choisissez une des cartouches de jeu. D'un format légèrement supérieur au format Atari, celles-ci témoignent des recherches effectuées par Coleco, à tous les niveaux : le boîtier a été conçu pour recevoir les caches qui se glisseront sur les touches des commandes pour donner à chacune d'elles sa fonction précise dans le jeu (très bonne idée qui limite les risques de pertes bien connus des possesseurs de console Mattel), mais c'est surtout l'intérieur de la cartouche qui a fait l'objet de soins particuliers : la mémoire ROM (Read Only Memory) offre une puissance de 2 à 3 fois 64 K qui autorise la plupart des effets spéciaux des jeux d'arcades : dessin animé, profondeur de champ, décors hyper-soignés et très variés et, bien entendu, la troisième dimension. Cette capacité extraordinaire est loin d'être actuellement utilisée dans sa totalité, du moins dans les jeux disponibles aujourd'hui en France, jeux dont l'animation est déjà spectaculaire. Aux USA, par contre, certaines cartouches profitent complètement de ces possibilités, avec, entre autres, un *Subroc* délirant...

UNE MULTITUDE DE PETITS POINTS

Pour enclencher la cartouche, pas de problème, la forme du boîtier légèrement asymétrique s'adapte parfaitement au logement prévu et empêche toute erreur de manipulation : il est impossible de brancher une cartouche à l'envers. Interrupteur sur « on », « Colecovision presents » suivi du titre du jeu choisi apparaît sur l'écran et reste pendant douze secondes, temps nécessaire au « chargement » du programme dans l'ordinateur. S'affichent ensuite les options proposées, huit au total, quatre pour un joueur et quatre pour deux joueurs, avec des niveaux de difficulté variables. Ne tardez pas trop à choisir car, au bout de quelques dizaines de secondes, le dispositif destiné à protéger votre écran de toutes altérations jouera et tout s'éteint. Si vous voulez recommencer, il faut alors appuyer sur « Game Reset » et attendre de nouveau que le programme soit chargé.

Pour choisir une variante, il suffit d'appuyer sur une des touches argentées à pression souple du boîtier de commande. Immédiatement, le numéro du joueur qui va concourir le premier s'affiche et la partie commence (l'« émerveillement » serait d'ailleurs plus juste). Le graphisme, l'animation, les bruitages sont fabuleux. Les images créées par l'ordinateur se composent d'une multitude de petits points dont le nombre détermine la finesse du graphisme. Les consoles de la première génération proposaient ainsi des tableaux « cubistes » qui ignoraient les courbes et les décors trop fouillés. Puis, Mattel a déclenché une mini-révolution avec l'Intellivision qui offrait un graphisme se rapprochant, disions-nous alors, de celui des jeux vidéo de café. *Coleco,* aujourd'hui, présente la première console de la troisième génération. La finesse des décors, la précision des personnages rappellent irrésistiblement le dessin animé et ce d'autant plus qu'au « dessin » proprement dit s'ajoutent des capacités d'animation remarquables : les 17 000 Octets de la mémoire RAM, (Random Access Memory) autorisent la présence de 32 objets en mouvement sur l'écran (à titre de comparaison, la console Mattel en anime 8 !!!). Il faut préciser — pour expliquer ces 17 K Octets RAM et les 184 K ROM possi-



Alors qu'il survole une planète inconnue, **Cosmic Avenger** est sauvagement agressé. Échappez aux missiles, et menez votre vaisseau à la victoire.

Venture vous entraîne dans un château fantastique. Pénétrez hardiment dans des salles défendues par de féroces cerbères, tuez-les et... empochez les trésors.

Les Schtroumpfs

bles des cartouches qui pourraient en déconcerter plus d'un (un ordinateur d'une puissance déjà appréciable annonce des chiffres inférieurs) — que le type de composant utilisé est un micro-processeur 16 Bits T.I. série 90 000 qui ouvre d'immenses possibilités. Atari, rendons-lui cet hommage, a été l'un des premiers, sinon le premier, à utiliser cette technique de pointe pour ses ordinateurs, les fameux « player missiles », aujourd'hui plutôt dénommés « spirit », permettant des mouvements réguliers et non plus saccadés des objets sur l'écran, une économie de mémoire et aussi un gain considérable en temps de programmation, ce qui n'est pas négligeable dans une perspective d'avenir.

FINESSE DES DECORS

Enfin, huit directions de déplacement (seulement (!) est-on tenté de dire) et la combinaison de dix actions permettent d'envisager toutes sortes de possibilités de jeux...

Bref, si le système *Coleco* n'est pas parfait, il se situe d'emblée largement au-dessus de toutes les consoles disponibles actuellement (attention, nous ne comptons pas dans celles-ci la *5200* d'Atari qui a de beaux atouts dans son jeu...)

UN SCHTROUMPF QUI SAUTE...

Ce tableau idyllique se ternit légèrement lorsque la partie proprement dite commence. Rassurez-vous, le graphisme reste splendide, les déplacements des personnages ou des objets très proches de la réalité — il faut voir un *Schtroumpf* marcher et sauter dans un décor tantôt verdoyant, tantôt lugubre selon les différentes étapes de son parcours, piloter un avion dans *Zaxxon,* avion qui pique vers le sol, remonte, franchit des obstacles tout en détruisant ses ennemis sur son passage et les bruitages sont parfaits (même un jeu comme *Carnival,* qui vous propose un tir sur cible, reste très attrayant, grâce, en particulier, à la petite musique d'orgue mécanique qui accompagne le déroulement de la partie et à la restitution parfaite des impacts de balles sur les cibles métalliques).
Le seul vrai problème de la console *Colecovision* est posé par les joysticks. Problème d'adaptation direz-vous ? Peut-être. Un joueur américain expliquait récemment que ces boîtiers de commande offraient un meilleur contrôle du jeu que des joysticks plus « compétitifs ».



Carnival : «casse-pipe» digne d'une fête foraine.



Votre chasseur aux prises avec **Zaxxon,** la terrifiante citadelle : un univers en trois dimensions.





Donkey-Kong, une adaptation du célèbre jeu d'arcade qui met Mario, le charpentier, aux prises avec le grand singe. **Mouse Trap** : gare aux matous.



affrontent oiseaux de proie et araignées pour pénétrer dans le château de Gargamel. Mais que ne feraient-ils pas pour l'amour de la Schtroumpfette !

Lady Bug ou les pérégrinations d'une charmante taupe,

BANC D'ESSAI



UNE PRESSION SUR LE CHAMPIGNON

En effet, dans certains jeux, il est possible de varier la vitesse d'un objet en mouvement sur l'écran, simplement en exerçant une pression plus ou moins forte sur le « champignon ». D'où des contraintes techniques auxquelles ne satisfont pas les manettes courantes. Il est également vrai que le choix d'un joystick est toujours délicat, et dépend entièrement de la personnalité de chacun. Cependant, les boîtiers de contrôle *Coleco* sont vraiment décevants. D'abord, ils sont énormes et désavantagent les enfants qui ont de petites mains. Ensuite, les deux boutons de tir, situés de part et d'autre du boîtier, sont encastrés pour faciliter le rangement. Mais ce qui est avantage d'un côté se révèle désagrément de l'autre : pour tirer, il faut adopter une position qui devient à la longue très fatigante. Tout aussi gênant, le petit « champignon » donne parfois l'impression de ne pas réagir aussi bien qu'il le devrait. Dans *Venture* par exemple, vous errez dans un château mystérieux ; dans les salles, gardées par de farouches défenseurs, se trouvent des trésors, eux-mêmes surveillés par différents gardiens, serpents, squelettes, lutins et autres cyclopes. Alors que tout se passe bien tant que le joueur reste dans les couloirs, dès qu'il pénètre dans une pièce à trésor, rien ne va plus. Les réactions sont lentes et, entre chaque changement de direction, un temps d'arrêt est nécessaire.

Pourquoi ? Mystère ! De même, pour *Zaxxon*, les professionnels auront bien du mal à faire réagir leur chasseur dans certaines situations périlleuses. Défaut semblable pour *Lady Bug*, une poursuite infernale dans un labyrinthe à tourniquet. La grande ruse du jeu consiste à faire pivoter le tourniquet sous le nez de son poursuivant, de façon à lui interdire le passage ; eh bien dans les moments difficiles, il est parfois délicat de faire réagir sa Lady Bug au quart de seconde. Enfin, même le clavier à touches sensitives pose quelques problèmes. Chaque touche, contrairement au système retenu par Mattel, est séparée des autres par un croisillon de plastique en relief. Bien sûr, le cache en plastique que l'on glisse par une fente située sur le côté est fort bien maintenu en place mais ce système interdit toute manœuvre rapide et... les ongles longs !

UNE LUDOTHEQUE EQUILIBREE

Heureusement, les fiches de branchement sont les mêmes que celles des consoles Atari. Rien ne vous empêche donc de brancher à la place de ces boîtiers peu performants un joystick plus maniable, du moins si vous jouez seul puisque vous devez conserver une manette à clavier pour choisir les variantes de jeu. Et puis, l'habitude palliera sûrement ces défauts qui, inutile de le préciser, prennent de l'importance parce que le reste de la console est pratiquement parfait !

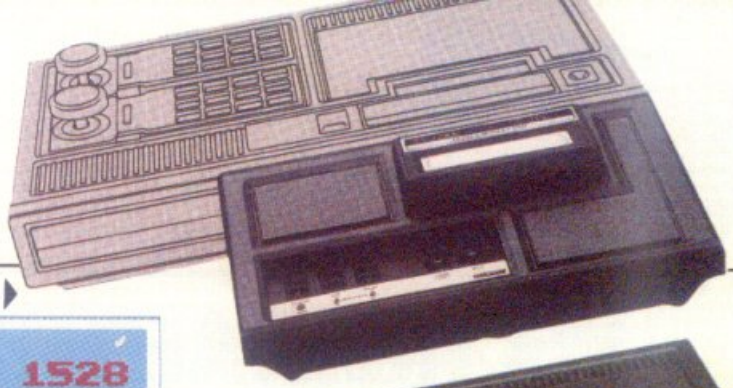
Conçue à partir d'accords avec les plus grands spécialistes de jeux d'arcades (Bally/Midway, Nintendo etc.) la ludothèque *Coleco* ne présente aucun déséquilibre entre les jeux d'adresse, de stratégie, de sport... 10 cartouches sont actuellement disponibles mais bien d'autres existent déjà aux USA ou sont en préparation. 3 succès se détachent particulièrement, 3 adaptations de jeux d'arcades. *Turbo* vous place au poste de pilotage d'un bolide lancé à pleine vitesse sur une route

• *Nous avons aimé*	• *Nous avons regretté*
— le graphisme et les bruitages	— les joysticks
— l'animation	— le design un peu austère
— les possibilités d'extension	— l'absence en France du Track Ball et des poignées Coleco, disponibles aux USA
— la ludothèque	
— le rapport qualité/prix	

	PRIX	DATES D'ARRIVEE EN FRANCE
— Console	1800 francs environ	juin
— Module Turbo	600 francs environ	fin juin
— Adaptateur de cartouches	500 francs environ	septembre
— Clavier micro-ordinateur	non fixé	décembre
— Track Ball	non fixé	non fixée
— Poignées	non fixé	non fixée
— Cartouches Coleco pour Colecovision	250 à 400 francs	juin
— Cartouches Coleco pour VCS Atari	250 à 400 francs	avril
— Cartouches Coleco pour Intellivision Mattel	250 à 400 francs	mai

Le Track Ball et la poignée Coleco.





Module Turbo. Adaptateur de cartouche et clavier d'ordinateur.







parsemée d'embûches — tunnels, flaques d'huile, virages sans visibilité, etc. Les paysages défilent également, toujours changeants, mais le gros avantage de cette cartouche vient surtout du « module » Turbo : véritable tableau de bord, celui-ci comporte un volant et un accélérateur au pied ; un des boîtiers de commande se loge à droite de l'ensemble et sert de levier de vitesse. Le contact « physique » avec la voiture allié aux effets tri-dimensionnels est grisant !

Zaxxon, l'un des grands succès d'arcades, utilise aussi les 3 dimensions de l'écran, effet accentué par l'ombre de l'avion, par ses mouvements — il bascule avant de plonger vers le sol — et par les évolutions de ses adversaires. *Donkey-Kong* ou *Smurfs* (les Schtroumpfs américains) compensent l'absence (relative) de profondeur de champ par des décors particulièrement soignés, des personnages vrais (seule la charmante fiancée de Mario nous a un peu déçus à cet égard) et une animation remarquable.

Cosmic Avenger — un parcours au-dessus de cités perdues, d'étendues sauvages et de fonds sous-marins peuplés, bien entendu, d'ennemis irréductibles — *Venture*, un Donjons et Dragons aux bruitages tellement agréables que l'on se prend à retarder la victoire — *Lady Bug*, *Mouse Trap* — 2 jeux de labyrinthe pleins de trouvailles ingénieuses — les titres proposés suscitent tous, à des niveaux différents, l'enthousiasme et l'admiration.

Enfin, last but not least (!) 2 modules, en dehors du Turbo, risquent de faire quelques remous dans le monde de l'électronique : le premier est un adaptateur pour les cassettes de format Imagic, Activision, M. Network, Parker, etc., soit la très grande majorité des collections disponibles. Le second permettra à la console de se transformer en micro-ordinateur, grâce, en particulier, à un clavier pour la programmation. Mais ceci est une autre histoire... Telle quelle, la *Colecovision* possède largement de quoi séduire la plupart des joueurs.

Seul problème auquel elle risque de se heurter, un marché déjà vigoureusement tenu par des « ténors » du joystick et sur lequel déferlent sans arrêt de nouveaux produits. La lutte promet d'être chaude et les retombées intéressantes... pour les consommateurs.

BANC D'ESSAI

VECTREX : AFFUTEZ VOS REFLEXES

Les amateurs de jeux d'arcades l'attendaient avec impatience. Les fous de combats spatiaux aussi. Enfin, elle est là. Nous l'avons soumise à notre impitoyable banc d'essai.

Inutile de le nier, le lancement du *Vectrex* par G.C.E. (General Consumer Electronics), une société de la côte ouest des U.S.A., plus connue jusqu'ici pour ses montres-bracelets à jeu incorporé, nous a semblé bien hardi. A l'heure des explo-'sions multicolores et des rayons laser sanglants, à l'heure des consoles dont le graphisme tend à se rapprocher sans cesse de celui des dessins animés, nous avions du mal à croire que le petit écran noir et blanc de ce système, distribué en France par Milton Bradley, puisse représenter un concurrent bien sérieux.

Pour beaucoup de joueurs; un bon jeu est indissociable d'un vaste champ de vision et de couleurs éclatantes. De plus en plus répandus, les écrans géants, les systèmes de loupe que l'on place devant sa télévision attirent les passionnés, les fanas de jeux vidéo. Cette tendance est encore accentuée par la possibilité de « composer » dorénavant sa « chaîne vidéo » comme une chaîne audio, avec moniteur et tuner qui offrent une qualité d'image supérieure, sans compter de multiples possibilités de branchement : raccorder sa console à un amplificateur procure des joies rares aux amateurs de bruitages en tous genres ! Alors, s'affirmer leader du M.L.J.V. (Mouvement de Libération des Jeux Vidéo), prôner l'émancipation, l'indépendance vis-à-vis des postes de télévision et, surtout, se proclamer l'égal des jeux d'arcade, est-il suffisant pour s'imposer sur un marché sans pitié ?

L'EGAL DES JEUX D'ARCADE

Le premier contact avec la « bête » est déroutant : on est loin des boîtiers ultra-plats, à la ligne épurée ou au design futuriste des autres consoles. Rien n'a été fait non plus pour accentuer la ressemblance avec un micro-ordinateur. Aucune touche, aucune molette n'est visible ; tout l'appareil semble avoir été uniquement conçu autour de son moniteur. Résultat, un ensemble massif, à l'apparence sérieuse : l'écran (23 centimètres en diagonale) est profondément enfoncé dans le boîtier pour éviter les reflets gênants ; l'habillage, en plastic noir mat, paraît résistant et bien conçu (une alvéole, aménagée dans la structure même de l'appareil, facilite grandement le transport) ; bref, sans pour autant être triste, le *Vectrex* est simple et fonctionnel.

NE CRIEZ PAS « AU SCANDALE ! »

L'acheteur avide de jouer (qui ne s'est pas précipité, dans son impatience, sur un nouveau jeu sans lire la notice ?) aura même une certaine émotion en cherchant désespérément les joysticks. Surtout, ne courez pas chez votre revendeur, en criant au scandale : le joystick (eh oui ! il n'y en a qu'un) s'intègre sous l'écran, pour faciliter le rangement, lorsque vous ne jouez pas. Poussez simplement la petite languette en plastique située juste sous le moniteur et vous verrez le bas de votre appareil pivoter, se transformant en manette de commande. Lorsque vous aurez fini de jouer, réenclenchez cette dernière sur les deux ergots prévus et bloquez-la de nouveau. Surtout, ne forcez jamais ; si vous éprouvez une difficulté quelconque à refermer l'ensemble, cela vient probablement du câble de raccord qui est mal placé.

UN VERITABLE POSTE DE PILOTAGE

La plupart des joueurs, qui approchent pour la première fois du *Vectrex*, éprouvent une certaine méfiance vis-à-vis de ce joystick, véritable poste de pilotage (toutes proportions gardées bien sûr), méfiance qui disparaît dès qu'ils commencent à jouer. Ce joystick est extrêmement bien conçu. Il se compose d'un petit manche à balai métallique, autocentrable et pivotant à 360°, et de quatre boutons de commande. La manette est remarquable : d'une grande sensibilité, tout en restant précise et suffisamment ferme (d'aucuns devraient bien s'en inspirer), elle autorise des déplacements sur le champ de jeu stupéfiants, dignes des meilleurs jeux d'arcade. On est bien loin des joysticks trop « durs » ou, au contraire, trop « flous », pour cause de mauvais réglages des ressorts de rappel. De même, les quatre boutons de commande offrent de multiples possibilités d'action, qu'il faudra combiner, si vous voulez gagner (les concepteurs de programmes s'en sont visiblement donné à cœur joie !), et une efficacité redoutable. Seul problème pour ceux qui ne « pratiquent » pas les jeux d'arcade : il faudra vous habituer à vous servir de vos deux mains. Joystick solidement fixé, grâce à des pieds en caoutchouc, sur une surface bien stable, pianotez de la main droite avec dextérité et dirigez-vous de la main gauche. Rassurez-vous, vous deviendrez vite un expert

Manche à balai, boutons de commande, molettes de réglage, fiche pour joystick supplémentaire : l'essentiel est là.



à ce petit jeu, tant ce module de commande a été bien conçu.
Lorsque vous dégagez votre joystick, relié à l'unité principale par un câble « téléphone », malheureusement trop court, vous avez accès au « tableau de bord » du *Vectrex*. Là encore, efficacité et sobriété : une seule molette pour mettre en marche, arrêter l'appareil et régler le volume sonore ; un bouton « reset » pour commencer une nouvelle partie et remettre le compteur à zéro ; une prise pour brancher un autre joystick, et le haut-parleur. Le petit bouton (Hightness), situé au dos de l'appareil, sert à régler la luminosité : si vous voyez un petit point blanc apparaître au centre de l'écran, tournez le potentiomètre ; dès que l'écran est entièrement vide de toute trace lumineuse, arrêtez-vous, le réglage est parfait.

PAS UNE SECONDE DE REPIT

Enfin, de l'arrière également, s'échappe le cordon d'alimentation que vous branchez directement, puisque le transformateur est intégré. Fait surprenant, alors que tout a été conçu pour faciliter le rangement et le transport, on cherche en vain une place où enrouler ce banal fil électrique : deux simples ergots auraient suffi. Nul n'est parfait et c'est réellement un détail ! Mais, lorsque l'essentiel est là, le joueur devient terriblement exigeant. Ainsi, le haut-parleur remplit parfaitement son office : explosions, bruits de moteur, mitraillades, applaudissements, bruits de foule, musiques se succèdent sans laisser une seconde de répit, mais une prise casque eût été la bienvenue, pour les insomniaques ou, tout simplement, pour ceux qui ne veulent pas déranger leurs voisins.
Un boîtier bien conçu, des réglages sans problèmes, un joystick remarquable, maintenant, il faut jouer ! Et là, nous étions, au départ, beaucoup moins enthousiastes... Sans doute, tout le monde a dû, un jour ou l'autre, interrompre une partie à un moment crucial, à cause du bruit provoqué, de la fatigue (ou de la mauvaise humeur) de son entourage ou, tout simplement, parce que les autres membres de la famille voulaient regarder les programmes proposés. Qui n'a alors rêvé du jour où il posséderait un système autonome ? Mais, jusqu'à présent, il y avait peu d'espoir que cela se réalisât, à moins de se lancer dans des investissements coûteux, le *G 7200*, seul appareil à proposer un écran intégré, restant fort modeste dans ses ambitions : substitut provisoire, le moniteur N & B ne remplace pas une télévision et la possibilité de se raccorder à un poste couleur est primordiale pour tirer tout le plaisir des jeux.



UNE EXCITATION SUPPLEMENTAIRE

Aussi, le *Vectrex*, en prétendant se passer totalement d'autre écran que le sien nous semblait-il bien prétentieux, d'autant que le système retenu afin de pallier l'absence de couleurs laisse, au premier abord, sceptique : avec chaque cassette est fourni un filtre en plastique teinté, qui est censé conférer plus de réalisme à l'action et « apporter une excitation supplémentaire »... au dire du fabricant ! On a l'impression d'avoir affaire aux « minis » des premières générations ! Ce cache transparent est maintenant en place devant l'écran, grâce à quatre petites encoches. Gare aux manipulations ; attention, fragile ! La qualité du plastique est indéniable, mais il vaut mieux éviter de mettre des doigts gras dessus, de les laisser traîner sans protection, etc. Un conseil : sortez le filtre de la boîte *avec* son enveloppe en papier et rangez-le de même. Vous éviterez ainsi les rayures dues au frottement contre l'emballage. Et puis, sachez que Milton Bradley s'est engagé à fournir des caches en plastique de rechange, au cas où...

GRAPHISME STUPEFIANT

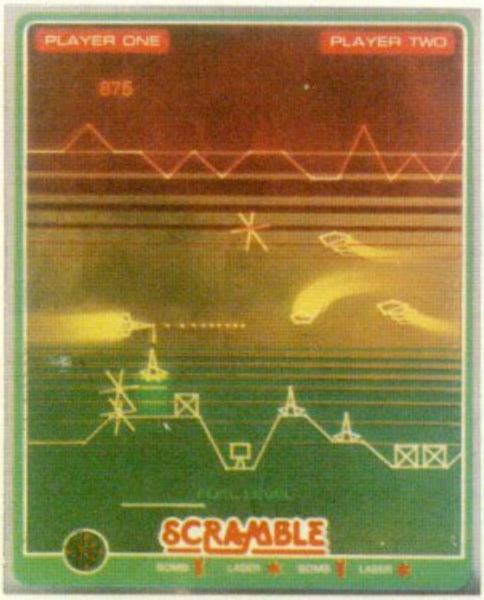
En haut, « Player One », « Player Two » : sous ces inscriptions s'afficheront les scores respectifs des deux joueurs ; en bas, le titre du jeu et un aide-mémoire : les quatre boutons du joystick sont représentés par des symboles différents, selon l'action qu'ils entraînent, lancement de missiles, fuite en hyper-espace, propulsion, mise en service des boucliers protecteurs, etc. Une fois notre filtre mis en place, contact !
« Vectrex, G.C.E. Entertaining New Ideas » apparaît sur l'écran, dans un

cadre de points clignotants, tandis que retentissent quelques notes. Tout s'efface et le titre du programme s'affiche : *Mine Storm*. Des sons métalliques se font entendre. Jusque-là, rien de spécial, sinon une lisibilité des caractères assez exceptionnelle. Vous choisissez le nombre de joueurs : vous faites défiler les chiffres en appuyant sur un des boutons du joystick et vous vous arrêtez à celui qui vous convient, et le jeu commence. Et, à ce moment-là, on oublie tout. Difficile à croire sans doute tant que vous ne l'aurez pas vu de vos propres yeux, mais réellement, l'absence de couleurs, les dimensions de l'écran n'ont plus d'importance, tant le graphisme est stupéfiant : une soucoupe surgit sur l'écran et disparaît dans le lointain en semant derrière elle des points lumineux qui vont se transformer en autant de mines redoutables. Mais rien dans le mouvement de la soucoupe ne rappelle le graphisme d'un jeu vidéo habituel. Aucun clignotement, aucune imprécision dans l'image, aucune discontinuité dans le mouvement. Tout est parfait ; les objets glissent sur l'écran, apparaissent, disparaissent, foncent sur vous du fond de l'infini, bref, la simulation est totale, semblable à celle offerte par des jeux d'arcade.

VOUS ETES EQUIPE D'UN LASER

De plus, les concepteurs de l'*Independant Video System* ont eu l'excellente idée d'incorporer à la mémoire de l'appareil un jeu passionnant. Ainsi, vous n'avez pas besoin d'ajouter au prix du *Vectrex* celui d'une ou deux cassettes plus amusantes que celle fournie d'ordinaire avec les jeux vidéo. Vous êtes aux commandes d'un vaisseau spatial cerné de mines qui se déplacent en tous sens. Bien sûr, vous êtes équipé d'un laser dont vous vous servez abondamment. Les explosions sont spectaculaires et les débris pleuvent de toutes parts. Parfois, une soucoupe ennemie surgit, laissant tomber d'autres mines. Un champ nettoyé et il vous faut en affronter un autre encore plus dangereux. Heureusement, vous pouvez vous déplacer, disparaître dans l'hyper-espace, etc. Cassette passionnante, bien plus proche de l'*Asteroïd* des jeux d'arcade que des innombrables ersatz pour console vidéo.

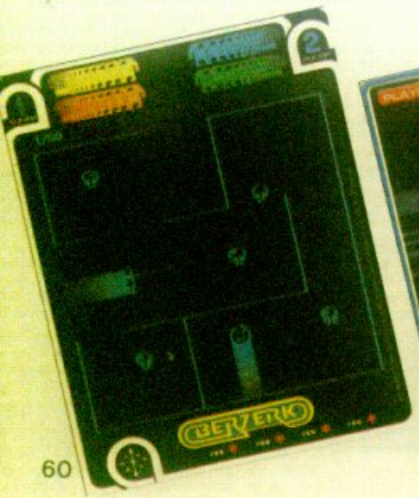
Il faut dire que l'*I.V.S.*, techniquement, ne manque pas d'atouts. Son moniteur utilise la technologie du balayage de vecteur (Vector scan), procédé qui permet un traçage des lignes beaucoup plus clair, une meilleure luminosité, une définition sans comparaison avec celle d'un téléviseur, qui a recours, lui, à une technique de bombardements d'électrons (Raster scan). Ce système est associé à un micro-processeur de 8 bits Motorola 68 A 09, qui fournit une puissance et une vitesse très appréciables. Mais c'est surtout la prodigieuse mémoire du *Vectrex* qui autorise ces performances ; le *Vectrex* possède en effet une capacité mémoire de 64 K ! Pourquoi autant ? Tout simplement pour obtenir une restitution des sons semblable à celle des jeux d'arcade, des effets spéciaux aussi bien visuels (rotation à 360°, troisième dimension, zoom) que sonores (explosions, bruits de foule, musiques, etc.), mais également dans une perspective d'évolution vers d'autres domaines. D'ores et déjà, on peut se procurer aux U.S.A. des cartouches de jeux « parlantes » : à la différence des jeux vidéo traditionnels, le *Vectrex* n'a nul besoin d'un module particulier, cher et parfois fragile, pour recréer la voix humaine ; d'autre part, un clavier et un crayon optique pourront prochainement transformer votre jeu en ordinateur...



- ***Nous avons aimé :***
  - — son graphisme ;
  - — son « indépendance » ;
  - — ses jeux d'action ;
  - — son joystick.
- ***Nous avons regretté :***
  - — l'absence d'un second joystick ; (en option seulement, aux alentours de 400 francs) ;
  - — le cordon du joystick trop court ;
  - — l'absence d'une prise-casque ;
  - — le trop grand parti-pris dans l'élaboration de la ludothèque.

LES SUCCES D'ARCADE AU RENDEZ-VOUS

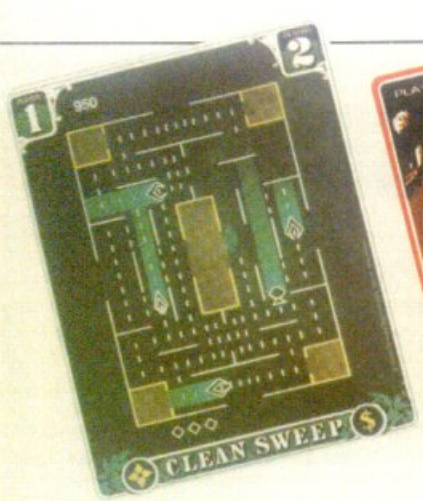
Les cartouches de jeu bénéficient également de cette mémoire très puissante : les jeux proposés sont sophistiqués, l'action trépidante, les bruitages étourdissants. La plupart des grands succès d'arcade sont d'ailleurs au rendez-vous. *Berzerk, Star Trek, Hyper Chase, Scramble* (peut-être le plus passionnant de tous), des titres derrière lesquels se cachent les jeux d'arcade les plus connus. Vous enclenchez la toute petite cartouche dans son logement — les boîtes immenses et fort belles sont là pour protéger les filtres colorés — ce qui

















débranche immédiatement le jeu incorporé à l'appareil et attendez que le titre apparaisse ; ne vous inquiétez pas du temps de chargement, sensiblement plus long que celui des consoles habituelles : le *Vectrex* a les capacités d'un ordinateur et ses réactions ! Lorsque vous avez sélectionné le nombre de joueurs et la variante choisie, vous pouvez y aller. Raffinement supplémentaire, le « cerveau » de l'*I.V.S.* garde, tant qu'il est sous tension, le record de la partie. Tricheries impossibles !

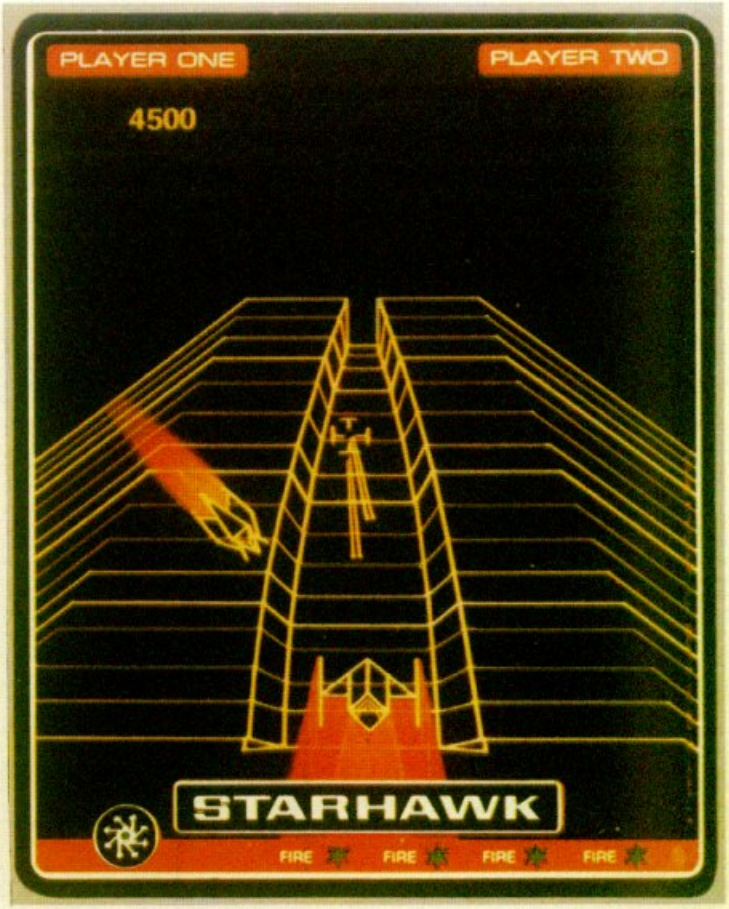
Cependant, et c'est le seul grief que l'on puisse faire à la ludothèque de l'*Independant Video System*, on enregistre un net déséquilibre entre les programmes d'action pure, qui font appel à la rapidité des réflexes, à la présence d'esprit, et les programmes éducatifs ou stratégiques, qui demandent de la réflexion. Déséquilibre provisoire ou définitif ? Aux U.S.A., des cartouches éducatives sont déjà disponibles, mais il est certain que la technologie et les capacités du *Vectrex* ne se prêtent guère à de tels programmes : ils existent, c'est vrai, mais n'utilisent pas à fond les possibilités de l'appareil, ce qui est regrettable.

Alors, pour qui le *Vectrex* ? Sûrement pas pour les amateurs des chiffres et des lettres, pas non plus pour les fanas de stratégie et de tactiques subtiles, ni même pour ceux qui veulent autre chose que des jeux de destruction en tous genres. En revanche, les dingues de combats spatiaux, les cinglés d'explosions fulgurantes trouveront là leur bonheur.

Le *Vectrex* a choisi sa vocation : apporter à la maison le plaisir et l'excitation des jeux d'arcade. Est-ce la bonne voie ? L'avenir le dira. Et puis, 2 000 francs, cela représente combien de parties au juste ?...

Louise LABAYE/Jean-Michel BLOTTIÈRE



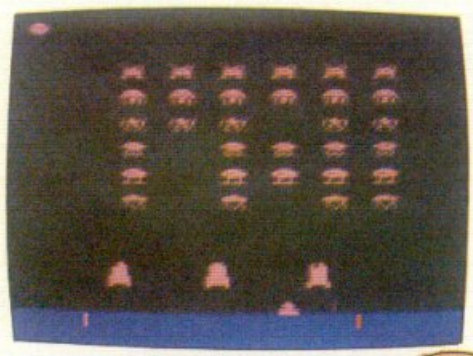


DOSSIER

LE CHOC DE L'HYPERESPACE

Mutants impitoyables, astéroïdes glacés, oiseaux innommables ont sournoisement envahi l'univers cosmique des jeux vidéo. Branchez vos scanners, vérifiez vos rétro-fusées, affûtez vos lasers et suivez Tilt dans un voyage hallucinant au-delà des galaxies.

Cinéma et jeux vidéo font bon ménage : après Warner Bros, 20th Century Fox, Paramount et Disney mettent le pied tour à tour dans le « Game business ». A peine sortis sur les écrans, E.T., Tron, La guerre des étoiles donnent naissance à un jeu vidéo qui bénéficie de l'impact et du succès du film. Mais, cette liaison n'est pas toute récente. Lorsqu'en 1962, Stephan Russell, Wayne Wiitaners et J.M. Graetz, chercheurs du Hingham Institute (Massachussets — USA) se réunissent pour élaborer le premier jeu vidéo, ils choisissent d'emblée « LE » thème qui, à l'époque, fait frémir les foules : la science-fiction. « A l'époque, nous dévorions les livres de S.F. qui paraissaient, raconte Graetz. Et, dès que nous avions un moment de libre, nous foncions dans les cinéma de Boston pour visionner les dernières productions japonaises ou américaines. » Vingt ans après, l'engouement pour les petits hommes verts venus d'ailleurs n'a pas faibli. L'enthousiasme a même décuplé, voire centuplé, grâce, en partie, à des films comme Star Trek ou Star Wars.

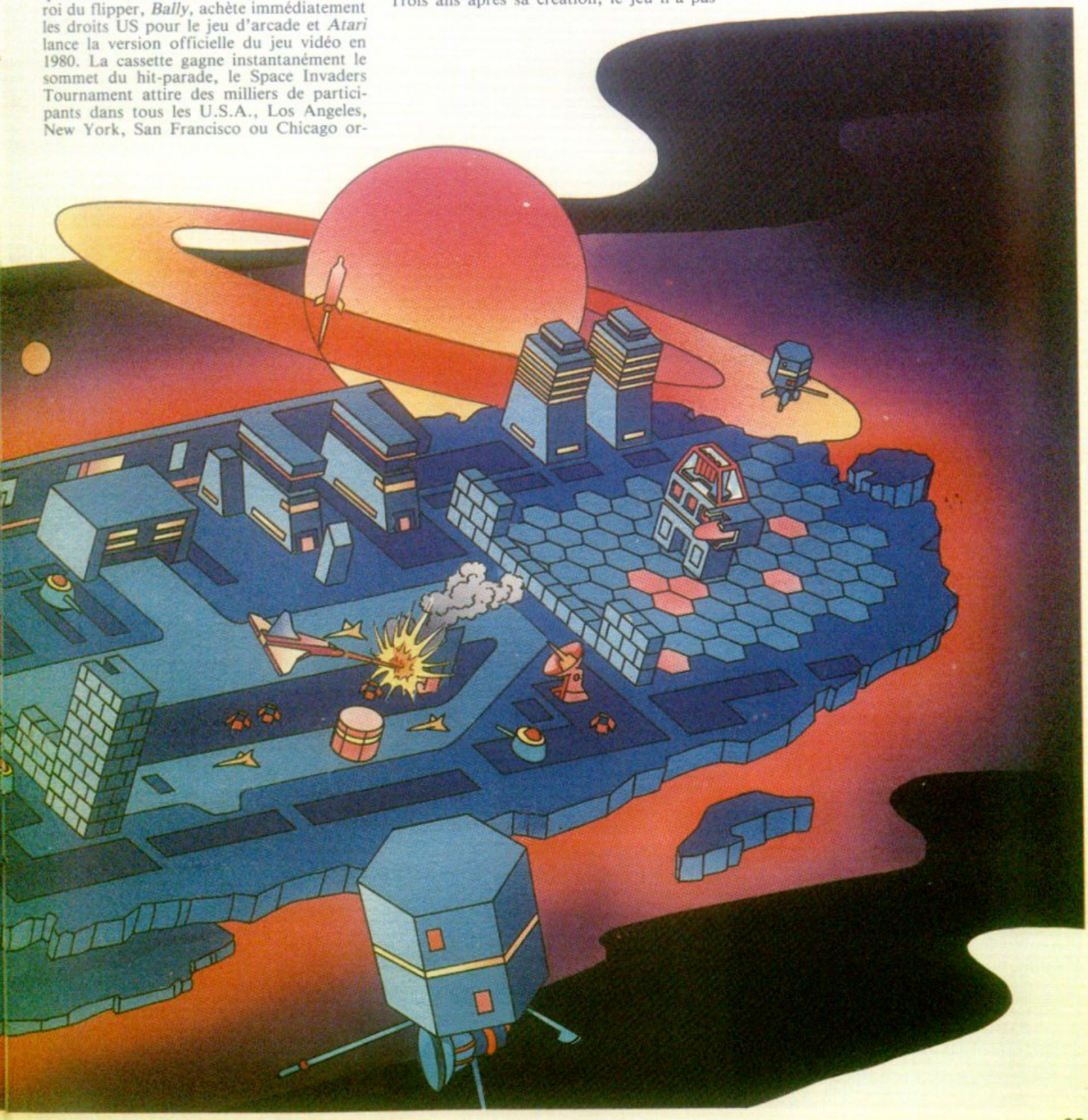


Space invaders (Atari)

Tromp ! Tromp ! Tromp ! Les ignobles créatures de l'espace descendent lentement vers la terre ; rien ne semble devoir les arrêter, rien ni personne. Personne ? Dernier héros de la terre, vous armez votre laser et faites feu sans perdre une minute : le duel électronique éternel entre joueurs et **Aliens** a recommencé.

ON FINIT TOUJOURS PAR CRAQUER

En installant 100 000 **Space Invaders** au Japon, *Taito Ltd* révèle au monde entier qu'une nouvelle forme de jeu est née. Le roi du flipper, *Bally*, achète immédiatement les droits US pour le jeu d'arcade et *Atari* lance la version officielle du jeu vidéo en 1980. La cassette gagne instantanément le sommet du hit-parade, le Space Invaders Tournament attire des milliers de participants dans tous les U.S.A., Los Angeles, New York, San Francisco ou Chicago organisent des championnat locaux, bref, c'est le délire le plus absolu ! On va même jusqu'à déclarer : « Quand vous voyez deux joueurs, vous pouvez être sûr que l'un est en train de jouer à **Space Invaders** et que l'autre attend son tour ! »
Trois ans après sa création, le jeu n'a pas pris une ride, même s'il n'est pas aussi sophistiqué que les productions actuelles. Six rangées de **Space Invaders** se déplaçant de gauche à droite, puis de droite à gauche de l'écran ; dès qu'ils atteignent un bord, ils descendent d'un cran. Vos seules défenses,





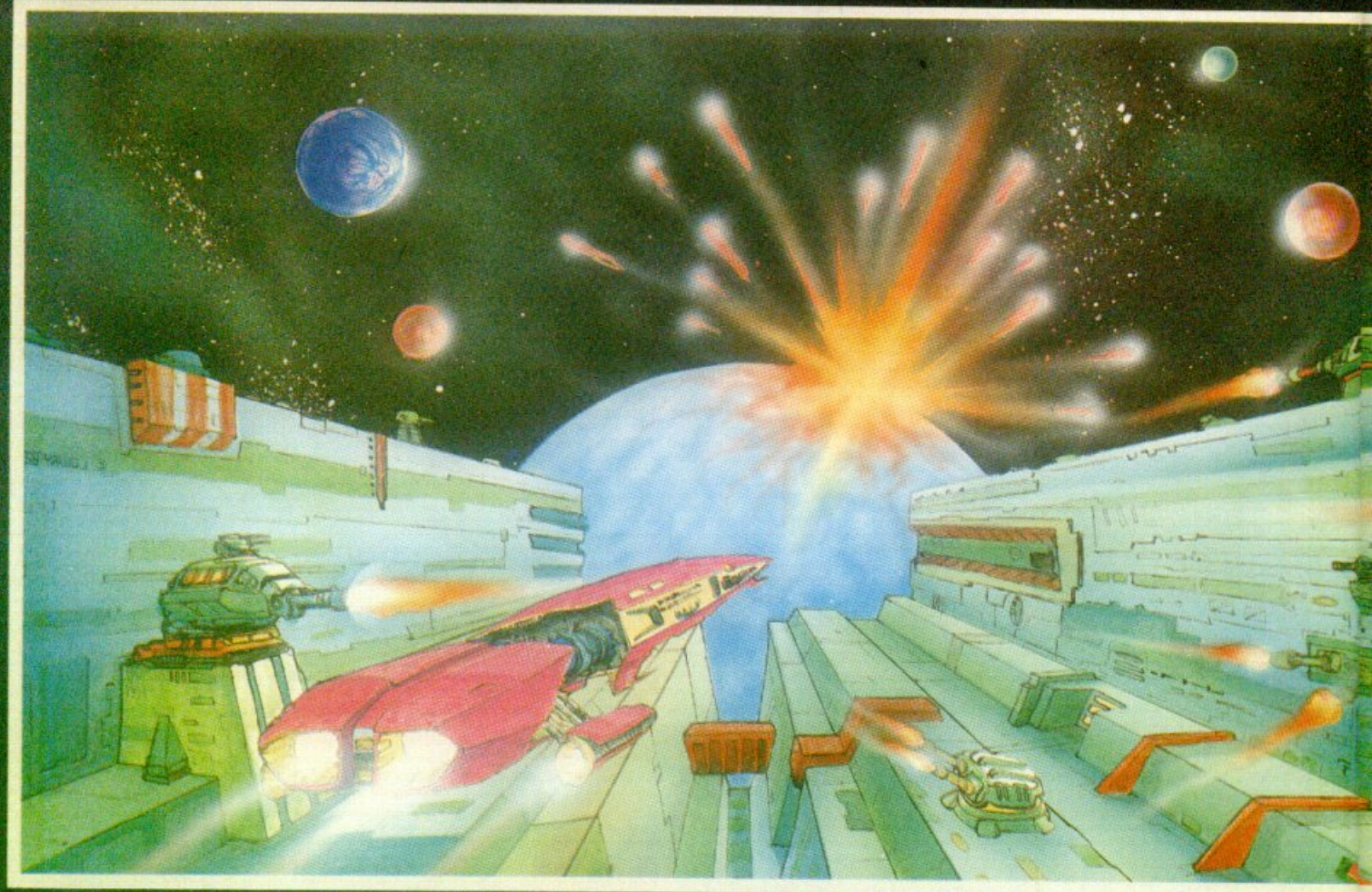
Le monstre de l'espace (Philips)



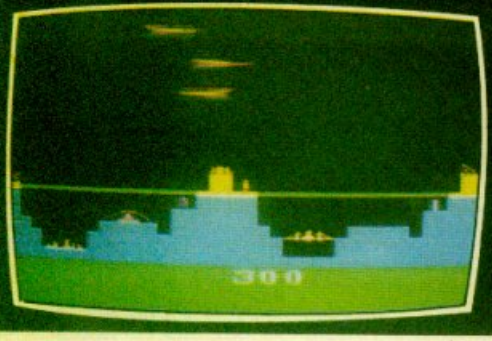
L'armada de l'espace (Mattel)



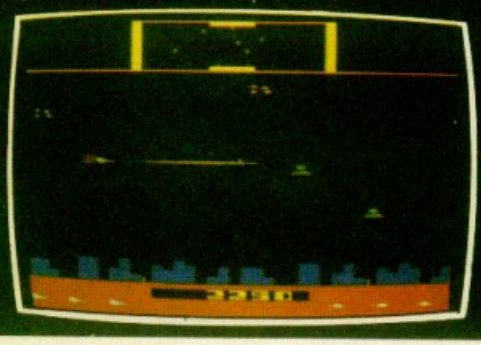
T.I. Invaders (T.I. 99 4/A)



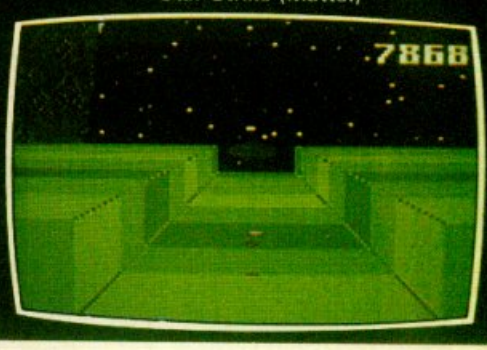
Atlantis (Imagic)



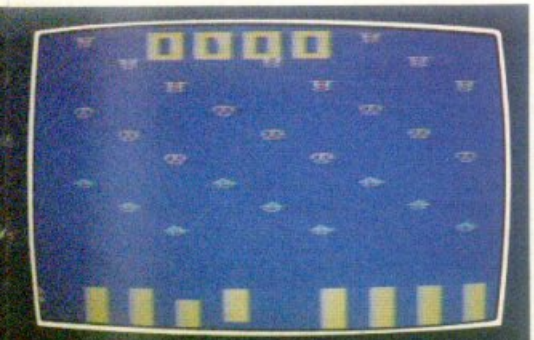
Defender (Atari)



Star Strike (Mattel)



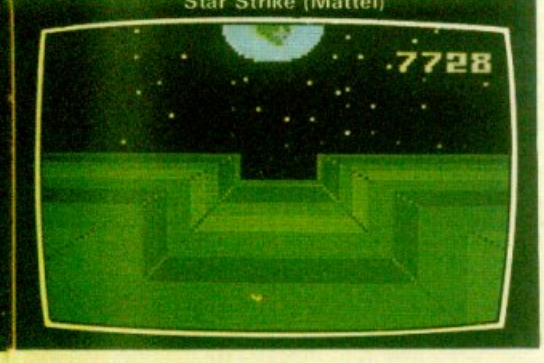
er - bombe explose et tous les Aliens disparaissent



Les envahisseurs de l'espace (VC 4000)



Star Strike (Mattel)



un rayon laser et des abris qui peuvent être entamés par les tirs des missiles. Détail courant, plus vous éliminez d'ennemis, plus leur vitesse s'accélère pour atteindre un rythme démentiel. Une vague d'assaillants enfin détruite, vous pensiez être tranquille ? Une autre surgit immédiatement, plus proche du sol et encore une autre : certains arrivent à résister dix heures mais finissent toujours par craquer... Ajoutez à cela 12 variantes qui permettent de jouer seul, à deux, à tour de rôle, à deux en même temps (opposés ou en équipe) avec des bombes zigzagantes, des boucliers mobiles, des bombes rapides et même des **Space Invaders** invisibles... ★ ★ ★ ★

UN EFFORT ULTIME POUR VOUS DETRUIRE

Beaucoup plus simple, le **Monstre de l'espace** *(Philips)* reste, lui aussi, agréable : là, aucune variante (synonyme de lassitude) et un graphisme assez grossier. Mais, si le principe reste le même que celui de **Space Invaders** (la terre est attaquée par l'espace) les concepteurs du jeu ont apporté certaines touches originales : vos ennemis se dissimulent derrière des boucliers qu'aucun missile ne peut entamer ; vous-même disposez de trois abris inviolables — mais, si vous êtes touché, vous devrez en sacrifier un pour récupérer un autre lance-roquettes — enfin, le monstre de l'espace, qui vous bombarde également tout au long de la partie, finira par foncer sur vous, dans un effort ultime pour vous détruire. ★ ★ ★

L'Armada de l'espace *(Mattel)* vous envoie toutes sortes de projectiles, bombes traçantes, tournoyantes, des projectiles violets qui vibrent en tombant, des bruns qui exploseront en touchant le sol, des fusées guidées... bref, comme le précise très sérieusement la notice, le jeu ainsi ne devient jamais ennuyeux ! Le maniement ne pose plus de problèmes après un peu d'entraînement, entraînement facilité grâce au mode « Practice » : celui-ci vous permet de rejouer la dernière partie du combat, plus lentement et avec toutes vos armes et protections : à vous de comprendre pourquoi l'issue du conflit vous a été fatale, à vous d'élaborer une stratégie plus efficace. Seul défaut, une lenteur certaine... ★ ★ ★

Deux niveaux d'agressivité pour « **TI Invaders** » *(Texas Instrument 99/4 A)* : agressif et hargneux. Dans le premier cas, vos ennemis tirent au hasard, dans le second, leurs missiles sont téléguidés et visent directement votre lance-missiles. Graphisme précis, mise en action des lances-missiles réaliste — lorsque l'un d'entre eux est touché, un plateau va en chercher un autre de la réserve, et vient le placer en position de tir — et surtout des touches originales. Pour obtenir le maximum de points, il faut atteindre la soucoupe hostile en son centre ; après l'extermination d'une vague d'**Invaders,** la soucoupe réapparaît : chaque fois que vous la touchez, elle rebondit vers le centre de l'écran en diminuant ; votre bonus est en fonction de votre habileté. Impitoyable : si vous perdez, un **TI Invader** balaiera l'écran, faisant tout disparaître sur son passage. ★ ★ ★ ★ ★ ★

Beaucoup plus sommaire, les **Invaseurs de l'espace** ne vous laisseront pas un souvenir inoubliable ; bruitage, graphisme sont trop simples et le joystick peu sensible de l'*Interton VC 4000* n'arrange pas les choses ! ★

UN SOURD GRONDEMENT RETENTIT

Changement d'époque, changement de décor : vous êtes toujours sur notre planète, mais, cette fois-ci, vos ennemis ne sont plus de simples **Space Invaders,** robots anonymes avides de destruction ; les **Gorgones,** monstres farouches et résolus, attaquent l'Atlantide — cité fabuleuse et mythique. Parallèlement au thème qui s'est précisé, le graphisme est devenu beaucoup plus fin : les vaisseaux ennemis adoptent des formes, des couleurs variées. La ville elle-même est nettement visible avec ses quartiers différents (la plaine Aqua, le palais du Dôme et le bazar du Pont), ses générateurs d'énergie et, bien sûr, ses trois postes de défense. Tout est calme et chacun vaque à ses occupations ordinaires, lorsque retentit un sourd grondement. La flotte ennemie approche ; il vous faut anéantir les vaisseaux avant qu'ils n'aient pu traverser trois fois l'écran, car, à la quatrième apparition, leur rayon de la mort détruira un centre vital de la ville. Bien entendu, la vitesse des assaillants varie, et l'on ne sait jamais de quel côté ils vont surgir. Heureusement, leur bombardier-pirate, le plus mortel de tous, est toujours annoncé par un vrombissement particulier : si vous le détruisez, tous les autres navires spatiaux explosent. Un plus : il est possible de jouer à deux en équipe. **(Atlantis** — *Imagic).* ★ ★ ★ ★ ★

Hélas, votre belle ville n'a pas pu résister aux vagues impitoyables des assaillants. Dernier survivant, vous vous enfuyez à bord de votre vaisseau : vous êtes devenu un errant voué à une infinie solitude. Soudain, un appel de détresse vous parvient. La terre est attaquée par des **Aliens** qui capturent hommes, femmes et enfants pour les transformer en d'impitoyables mutants. Vos missiles lasers entrent en action : les **Piégeurs, Bombardiers** et autres **Insectoïdes** disparaissent de votre écran-radar. Mais une deuxième vague se rapproche : deux **Terriens** sont happés par leurs rayons diaboliques. D'un tir bien ajusté, vous faites sauter l'attaquant et « cueillez » au vol les humains affolés pour les poser délicatement au sol. Mais trop, c'est trop, devant le nombre d'ennemis, vous vous résolvez à faire exploser une de vos super bombes et tous les **Aliens** disparaissent dans le néant. Un vaisseau sophistiqué qui permet toutes les manœuvres (le **Defender** d'*Atari)* un scanner relativement précis (dommage que le clignotement de points sur l'écran soit si

fatigant) : un cocktail explosif (!) entre finesse de la manœuvre et brutalité de l'engagement. Cette adaptation de jeu d'arcade est remarquable, si remarquable d'ailleurs que vous décidez de poursuivre votre mission : dorénavant votre seule et unique tâche sera de parcourir le cosmos, prêt à défendre les planètes en difficulté. ★ ★ ★ ★ ★

TOUT SAUTERA, ET VOUS AVEC !

Les **Aliens**, dégoûtés, ont abandonné la partie ou, du moins, vous le pensez... Car à peine la stratosphère franchie, vous découvrez avec horreur qu'ils se sont réfugiés dans une station spatiale redoutable. Une énorme tranchée est visible : si la Terre passe devant elle avant que vous ayez détruit les cinq cibles rouges protégées par des vaisseaux de défense, tout sautera, et vous avec... Le graphisme de **Star Strike** *(Mattel)* accentue en plus le sentiment de vitesse et de profondeur de champ. Avant de maîtriser la situation, il vous aura fallu faire d'amères expériences : la vitesse de votre vaisseau est primordiale, de même que votre habileté à maintenir un cap serré, sans vous laisser entraîner par les manœuvres adverses. Et surtout, ici, on ne vous donne aucune autre chance, si vous échouez dans votre mission ; vous n'avez qu'un seul vaisseau : s'il s'écrase, vous n'aurez d'autre solution que de tout reprendre à zéro : humiliant ! ★ ★ ★ ★

Lassé de sauver vos semblables, vous vous êtes retiré au fin fond du cosmos, au beau milieu d'un champ d'astéroïdes. Curieuse idée, il faut le reconnaître, mais bien digne d'un aventurier avide d'émotions. Votre vaisseau est réduit à sa plus simple expression : il s'agit en fait d'un simple canon qui envoie des torpilles à photons, peut disparaître dans l'hyper-espace, basculer ou se protéger pendant quelques secondes derrière un écran invisible du commun des mortels. La stratégie est très simple : faites feu, sans arrêt, déplacez-vous le moins possible (si vous êtes obligé, revenez dès que possible au centre de l'écran) et méfiez-vous de l'hyper-espace qui vous parachutera dans les coins les plus inattendus de l'écran — au risque de vous faire pulvériser dès votre réapparition. Bref, de l'action, encore de l'action, toujours de l'action. **Asteroid** un grand succès d'*Atari* qui souffre peut-être aujourd'hui de son graphisme peu précis. A cet égard, l'apparition de la console *Vectrex* est redoutable, surtout lors des explosions d'astéroïdes. Le fameux système à vecteur, qui est totalement inutile lorsque l'on cherche à créer des jeux comme le **Pac-Man**, permet une animation fantastique, avec des explosions en trois dimensions splendides. Mais dans ce type de cassette, le jeu, inutile de le rappeler, ne laisse pas le temps de s'attacher à ces « détails ». L'action prime ! ★ ★ ★ ★ ★



DES ANTENNES TRES CHATOUILLEUSES

Les concepteurs du *Vectrex* sont d'ailleurs de cet avis, puisqu'ils ont lancé un jeu bâti autour d'un moniteur noir et blanc. **Mine Storm** reprend le thème d'**Asteroids.** Un vaisseau hostile sillonne l'espace, abandonnant derrière lui des mines terriblement dangereuses. Vous voilà au beau milieu d'un tourbillon d'explosifs aux antennes très chatouilleuses ; à vous d'être le plus rapide. Dans le champ de mines numéro 1, pas de problème, tirez comme un fou en tournant sur vous-même. Par contre, le champ numéro 2 exige beaucoup plus de doigté : certains explosifs, en éclatant, libèrent des billes d'acier qui partent à toute vitesse, en tous sens. Mieux vaut attendre d'en être assez éloigné pour les faire sauter ; vous aurez alors le temps de prendre la fuite, soit en disparaissant dans l'hyper-espace — facile, mais dangereux si vous vous matérialisez sur une mine ! — soit en utilisant vos moteurs — plus sûr, si vous les maîtrisez bien. Quant au champ numéro 3, nous préférons vous laissez y aller seul : il est rare d'en revenir intact. Brutalité de l'action, finesse des déplacements, graphisme prodigieux, cette cassette passionnante en remonte à ses aînées. ★ ★ ★ ★ ★



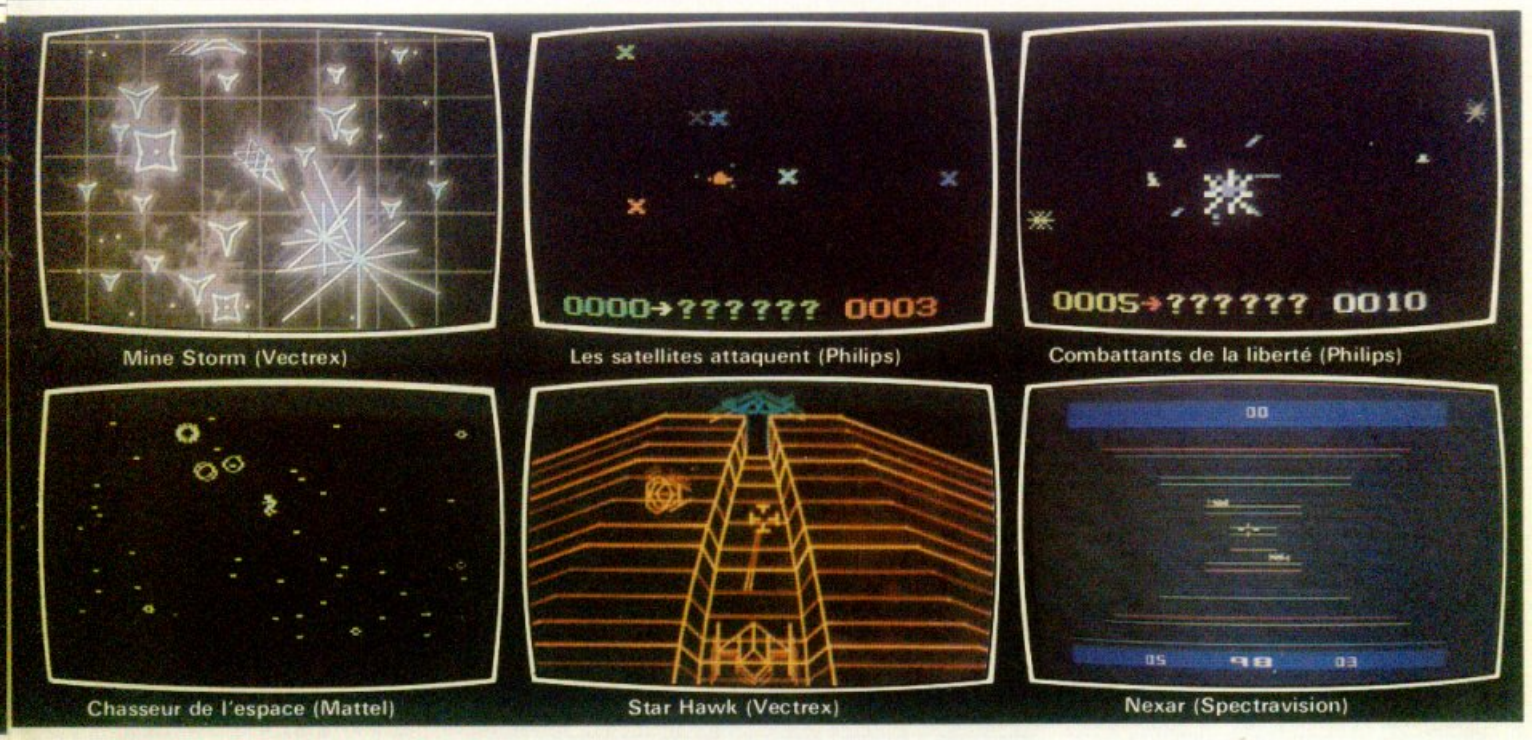
Treshold (Tigervision)



Space wars (Vectrex)

Epuisé par cette lutte contre des ennemis de pierre ou de feu, vous vous réfugiez dans un secteur de la galaxie apparemment désert. Soudain, un objet apparaît dans le lointain ; **Space War,** la guerre de l'espace vient de commencer. Rassurez-vous, elle ne débute pas à grand fracas : cette cartouche d'*Atari* fait partie des jeux de la seconde génération, au graphisme très pauvre, aux variantes peu élaborées. Vous disposez de réserves de carburant et d'une provision de missiles, qui s'épuisent au cours de la partie. Le jeu ? Très simple : il faut faire exploser le plus souvent possible l'aéronef ennemi en évitant, selon les variantes, le soleil cosmique qui vous attire inexorablement, en fuyant dans l'hyper-espace ou en retrouvant sa base stellaire. Bref, une cartouche reposante pour les plus grands, mais encore très agréable pour les plus petits. ★ ★

Le soleil cosmique vous attire inexorablement



Mine Storm (Vectrex) — Les satellites attaquent (Philips) — Combattants de la liberté (Philips)

Chasseur de l'espace (Mattel) — Star Hawk (Vectrex) — Nexar (Spectravision)

SORTIR D'UN MAUVAIS PAS

Espérons que vous ne vous êtes pas trop amolli dans cette zone spatiale ! A peine reparti dans un autre secteur, vous êtes sauvagement agressé par des engins inconnus. Vous « décrochez » rapidement et faites feu. Les éclairs fusent de tous côtés ; ces six assaillants sont pulvérisés. Horreur ! En voici d'autres, plus rapides, plus étroits, leurs bombes pleuvent, certaines peuvent même être téléguidées ! 11 vagues au total pour mieux vous détruire... Graphisme et bruitage ne sont pas bien gais. C'est dommage, car vos réflexes risquent d'être mis à rude épreuve par **Threshold,** une cartouche conçue par *Tigervision.* ★ ★ ★ ★

Ouf, vous vous êtes sorti de ce mauvais pas, enfin, vous le croyez ! Car, dans l'espace, Charybde et Scylla ne sont pas bien loin. **Space Chase** *(Apollo)* reprend exactement le même thème que le jeu précédent avec moins de vaisseaux différents (seuls leurs mouvements varient), mais avec des éclairages changeants (combats de jour et de nuit). 24 variantes sont à votre disposition, mais la tension nerveuse est quand même moins forte que lors des précédents combats. ★ ★

Toutes ces agressions vous ont épuisé. Branchez-donc votre champ magnétique de protection et détendez-vous. Au centre de l'écran, vous regardez tranquillement défiler les astéroïdes multicolores (**Les satellites attaquent** – *Philips).* Peu nombreux, ils ne mettent pas en péril votre existence. S'ils se heurtent à votre vaisseau, ils explosent ; soudain, leur nombre s'accroît. Danger ! votre barrière magnétique vous laisse, à chaque choc, vulnérable pendant quelques dizièmes de secondes. C'est peu, mais cela suffit à vous menacer. A vous de les éviter pour permettre à votre bouclier de se reconstituer. Une soucoupe surgit de l'espace ; elle fonce sur vous, tous lasers dehors. Et votre canon à photons est bien peu maniable !... Seule solution, filez vous dissimuler derrière les astéroïdes qui, d'ennemis, deviennent alliés : si l'aéronef hostile les heurte, vous êtes sauvé jusqu'au prochain assaut. Une cartouche étonnante, choisie par le magazine *Electronic Games* pour représenter les jeux *Philips* au tableau d'honneur des jeux vidéo. Bien mérité. ★ ★ ★ ★ ★

UN LASER EN PANNE

Les combats spatiaux signés *Philips* sont presque tous séduisants. **Combattant de la liberté,** vous affrontez des envahisseurs poseurs de mines, tout en essayant de délivrer au passage vos concitoyens. Le graphisme, un peu décevant, est largement compensé par l'habileté qu'il vous faut déployer. Selon la variante choisie, vous avez un laser en panne, ne pouvez vous déplacer, sinon sur une ligne fixe, allez à votre guise dans tout l'espace, mais à vitesse réduite, etc. Très original !

★ ★ ★ ★

Retour à *Vectrex,* peut-être l'ennemi le plus terrible des spatiaunautes. **Space Wars** reprend le scénario de la cartouche *Atari,* en autrement plus difficile... Les deux vaisseaux foncent dans des éclairs bleutés, filent, virent sur place en un ballet mortel. Une simplicité brutale pour un combat sans merci dans cette cartouche, avantagée par le joystick fantastique de l'*Independant Video System.* ★ ★ ★

Beaucoup plus délicats vous sembleront les déplacements de votre **Chasseur de l'espace.** Grâce à son groupe autopropulseur, il va et vient, au fin-fond du cosmos, à la recherche de faucons assez particuliers : au cours de leurs pérégrinations, ils font des bulles qui sont mortelles pour qui les touchent. Un jeu qui exige du doigté et une maîtrise parfaite du joystick *Mattel.* Un conseil : ne vous servez pas trop de l'hyperespace mais branchez votre tir automatique : il vous indiquera la direction de vos fusées de propulsion. ★ ★ ★

Malgré un titre presque similaire, **Star Hawk** *(Vectrex)* se rapproche plutôt de **Space Armada.** Le sol défile sous votre hublot panoramique. Dans votre viseur vont apparaître des combattants, une fois encore animés de mauvaises intentions (doux euphémisme !) Bombes, rackets, missiles se succèdent à une cadence infernale, et vous n'avez que 60 secondes pour empêcher le maximum d'ennemis d'envahir votre espace vital. Parfois surgissent des vaisseaux amiraux. Touchez-les, votre temps de survie augmente de 5 secondes, mais la rotation de la terre s'accélère... Sidérant !! ★ ★ ★ ★

Même principe, mais effets différents, **Nexar** offre quelques variantes intéressantes — tous vos tirs partent de l'endroit où se trouve le viseur pour s'estomper au centre de l'écran, des émetteurs apparaissent régulièrement, signalés par une petite musique — mais n'atteint pas le niveau de simulation graphique du *Vectrex.* Dommage pour *Spectravision,* car la rapidité de certaines parties est époustouflante. Un plus : une démonstration de jeu se met automatiquement en route si vous ne jouez pas. ★ ★ ★

SAUVER LES ORPHELINS

Après ces longues errances, avide, non plus de solitude, mais de contact, vous décidez de consacrer votre vie à sauver les faibles et les orphelins... Digne descendant de Noé, vous fondez l'arche cosmique qui va voler au secours des habitants d'Alpha Ro, un système solaire en voie de destruction. Après avoir affronté la barrière de météores qui entoure chaque planète, vous tentez de capturer deux petites créatures affolées. Parfois un rayon automatique de protection jaillit. Gare à lui ; à son contact, vous seriez foudroyé. Simple et amusant, **Cosmic Ark** d'*Imagic* séduira tous ceux qui ne recherchent pas un affrontement trop brutal. Enfin, si vous ne suffisez pas à la tâche, il vous reste toujours la possibilité de vous adjoindre un coéquipier pour piloter la navette spatiale qui part récupérer les habitants des différentes planètes. ★★★★

Devenu un maître en combats spatiaux, vous recevez un appel des **Yars,** descendants de la mouche terrienne. Le Qotile les a attaqués sans crier gare et a détruit une de leurs bases. Aidez-les à s'organiser pour résister contre une volonté de destruction aveugle ; cela vous sera utile à vous aussi : avec les réflexes acquis lors des affrontements, vous ne craindrez plus grand-chose. Une cassette *Atari* supérieure à la moyenne qui exige un doigté et un instinct particulièrement développés. ★★★★★

CONTRE LES MONSTRES D'ACIER

Suit alors une série de missions toutes plus éprouvantes les unes que les autres. Sur la planète Spectra, vous foncez en un parcours hallucinant au-dessus des terres arides (plus pratique pour le graphisme !) à la recherche de bases à détruire. Des missiles, des torpilles à têtes chercheuses tentent de vous envoyer au tapis. Et le combat se poursuit, sans même s'arrêter à la tombée de la nuit — jamais vous n'aurez plus fortement attendu le lever du soleil, nous vous le promettons. **(Planet Patrol,** *Spectravision).* ★★★★★★

Epuisant également le combat que vous avez dû mener contre les monstres d'acier de l'**Empire contre-attaque** *(Parker).* 35 coups au but pour exterminer chacun d'entre eux !!! Heureusement, la force, parfois, était avec vous : trente secondes de totale invincibilité : le rêve. Hélas, le réveil était pénible, surtout si vous aviez choisi l'une des plus difficiles parmi les 16 versions proposées, avec dinosaures blindés et bombes à radars automatiques qui vous suivent à la trace — « no stopping ! ». Après tant de brutalité, tant de mouvement (on a vu des joueurs pâlir sur leurs écrans géants, frappés par le mal de l'espace), **Laser Blast** vous a presque paru reposant. Le graphisme beaucoup plus sommaire (étrange, pour un jeu d'*Activision)* vous a même dérouté. Sans méfiance, vous vous êtes déconcentré, croyant vous en sortir sans problème. Funeste erreur ! Vos ennemis sont rapides et n'hésitent pas, eux. Le type même du jeu à record, qui n'admet pas le moindre relâchement et vous mène au bord de l'hystérie, si l'endurance vous fait défaut. ★★★★★

Mais c'est avec **Vanguard,** un des derniers-nés d'*Atari,* que vous avez le plus souffert. Dans un tunnel sans merci, vous affrontez tous les types imaginables d'assaillants. Pourquoi ? Il vous faut impérativement atteindre la cité des mystères et détruire le grand Gond, force cruelle et malfaisante. Heureusement, votre hélicoptère spatial est parfaitement équipé et fait feu de toute part. De plus, outre une version d'auto-démonstration, vous avez la faculté, aimablement proposée par l'ordinateur, de continuer la partie là où vous avez été détruit et cela autant de fois que vous le désirez. Rien ne vous empêche donc de repérer les lieux si vous le désirez, mais méfiez-vous : la victoire ainsi obtenue risque d'avoir un goût amer ! ★★★★★

NE VOUS AFFOLEZ PAS

Scramble, de *Vectrex,* ne propose pas, hélas, cette possibilité. Pour tout connaître du jeu, il faudra peu à peu apprendre à le maîtriser, au prix bien sûr de nombreuses défaites. Nous ne reviendrons pas sur la qualité graphique de l'*I.V.S.* Mais réellement ce jeu serait digne de figurer dans une arcade par la variété des décors, par la brutalité de l'action, tempérée par la finesse des mouvements à exercer sur le palonnier. ★★★★★

« Allo, Allo, la planète Zardon lance un appel à tous les combattants intergalactiques. Nous sommes attaqués par les Krytoliens, je répète... » A peine le message reçu, vous entrez les coordonnées de la planète Zardon dans votre ordinateur, enfoncez le bouton d'hyperespace et, instantanément, vous vous retrouvez au centre de commandement des Zardoniens. Il était temps ! Les premiers engins balistiques interplanétaires foncent sur vos six villes et sur la base de missiles anti-missiles. La place où se trouve votre cuiseur détermine le point d'impact de vos tirs : tenez compte des délais entre la mise à feu et l'explosion Et surtout, ne vous affolez pas ! Soudain, des missiles de croisière surgissent dans un sifflement suraigu. S'ils sont « bornés », pas de problèmes, mais, s'ils sont « intelligents », votre vie ne tient plus qu'à un fil... **Missile Command** d'*Atari* n'a pas pris une ride ; certaines vagues d'attaque vous clouent littéralement sur place. Paralysé par la peur, vous restez là sans rien faire, assistant à votre débâcle... Effondrant ! ★★★★★

Vous avez pris goût à la fermeté d'un sol bien stable sous vos pieds. Finies les manœuvres périlleuses dans un espace truffé d'obstacles. La situation est-elle beaucoup plus confortable ? On peut en douter lorsque **Mégamania** *(Activision)* lance ses vagues hétéroclites sur vous... hamburgers, gâteaux, insectes, pneus, diamants, fers à repasser, nœuds papillons, dé spatial déferlent sur vous ; de plus vos réserves d'énergie s'épuisent à une cadence infernale. Le rythme insoutenable a même entraîné des cas de délirium tremens particulièrement graves, entraînant de graves confusions entre gâteau et fromage rond, pneu et cornichon etc... etc... ! ★★★★★★

LES INGREDIENTS DU SUCCES

Après cette épuisante partie, les **Guerriers de l'espace** semblent presque reposants, pour peu que vous restiez vigilant. Des créatures multicolores volent au-dessus de vous, lançant régulièrement leurs bombes électriques. Parfois surgissent d'énormes araignées qui, lorsqu'elles vous touchent, vous électrocutent. Intéressante par la variété des situations, par la parfaite coordination des tirs qu'elle exige, par son graphisme multicolore, **Les guerriers de l'espace** *(Apollo)* laisse un peu sur sa faim. Dommage, car les ingrédients du succès étaient réunis ! ★★★

Très drôle quoique déprimant, **Astromash** *(Mattel)* tient un compte scrupuleux de vos points, même s'ils sont négatifs !! Des **astéroïdes** tombent sur le sol ; s'ils l'atteignent malgré vos tirs (automatiques ou manuels) vous perdez des points. S'ils vous touchent, en plus d'un malus, votre laser disparaît. Enfin, un missile tourbillonnant, annoncé par un sifflement, ne doit en aucun cas atteindre le sol, ce serait la catastrophe... Distrayant plus que stressant : à recommander aux plus petits. ★★★

Brancher **Demon Attack** *(Imagic)* sur sa console entraîne un changement total d'attitude ; terminé le repos, les choses sérieuses commencent ! Des légions d'oiseaux de mauvais augure, aux gloussements sinistres, planent dans le ciel glacé de Krybor. Vous avez beau les abattre, ils renaissent immédiatement, se dédoublent parfois pour mieux vous attaquer. Heureusement, vous disposez de missiles guidés, pouvez « travailler » en équipe (simultanément ou à tour de rôle) et des bonus vous attribuent de nouvelles réserves d'énergie... Parfait ! ★★★★★★

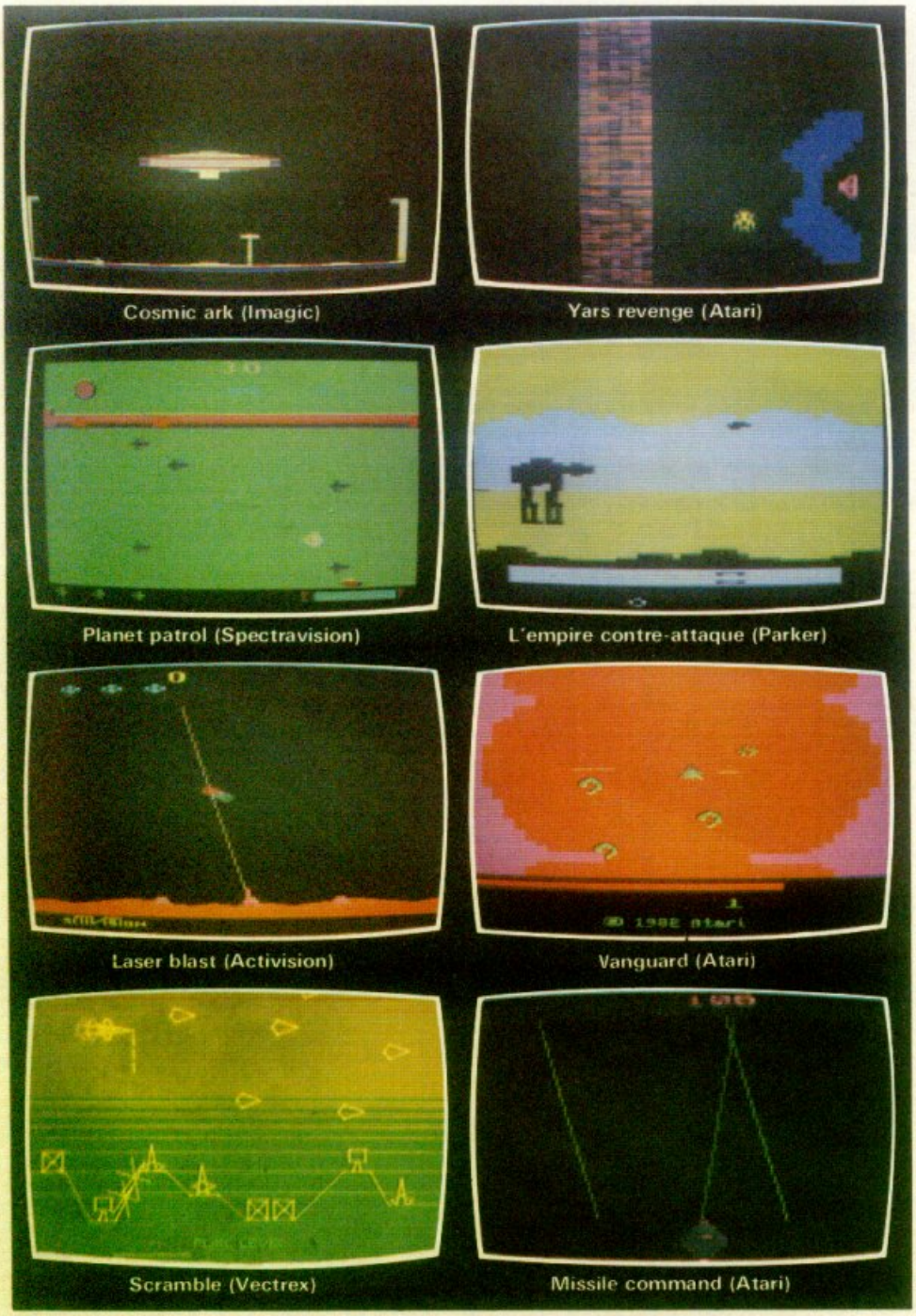
La compétition promet d'ailleurs d'être rude entre *Atari* et *Imagic.* Le **Phoenix** d'*Atari* est, lui aussi, un modèle du genre. Rapidité inégalée de l'action, changements de tableaux, graphisme séduisant, le succès est assuré. Terrifiants, les gros oiseaux ne périront qu'une fois atteints au cœur. Si vous vous bornez à sectionner une aile, ils continuent à exercer leurs ravages et peu à peu, le membre blessé se régénère. ★★★★★★

SIMULATION SUR ORDINATEUR

De la vogue des films de guerres spatiales sont également nés des jeux sur les premiers ordinateurs individuels. Limités par les performances graphiques, ces premiers

ce un appel à tous les combattants intergalactiques

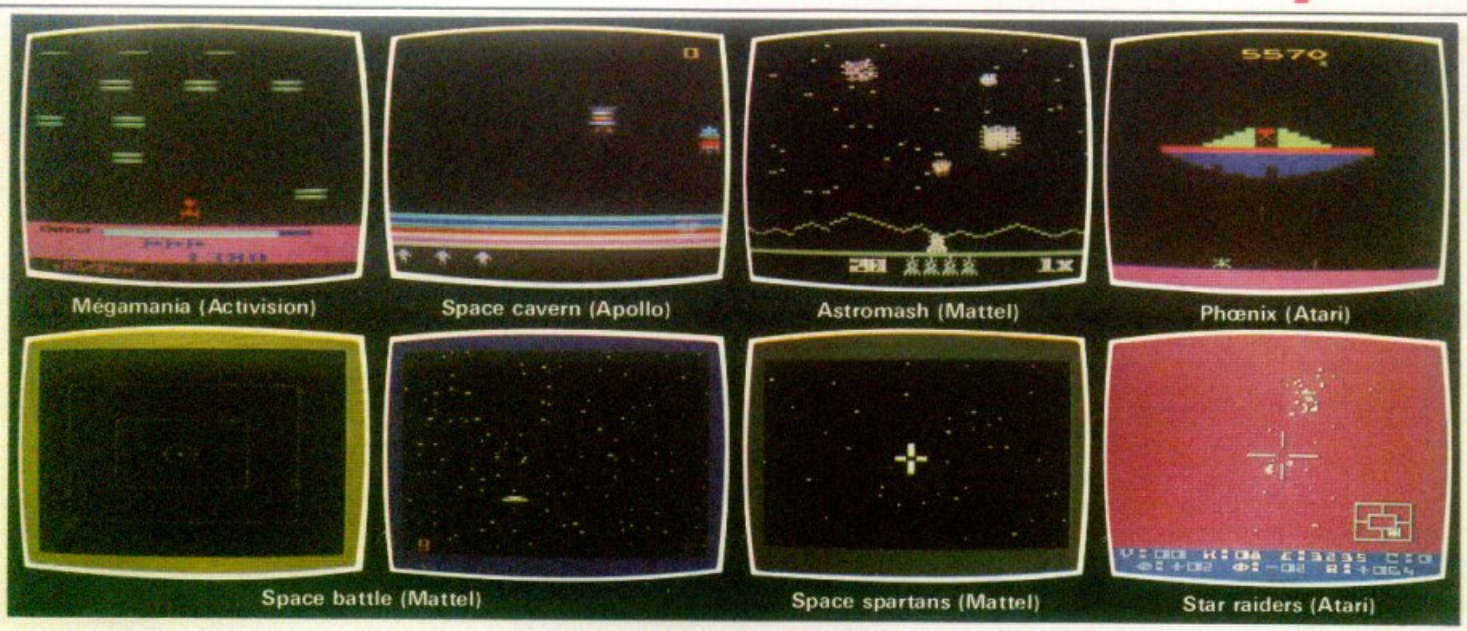
jeux étaient presque exclusivement stratégiques avec des déplacements symboliques sur l'écran. Puis, est venue **Star Raiders,** la première simulation réelle où le joueur se trouve dans le vaisseau spatial, l'écran TV étant le hublot où ont lieu les affrontements. Créé pour les ordinateurs *Atari 400/800,* cette cassette a été élue « jeu de l'année 82 ».
Ce thème a inspiré de nombreux créateurs de jeux et ce n'est pas moins de 5 cartouches pour le *VCS Atari* et de 2 pour l'*Intellivision* de *Mattel* que nous allons comparer pour vous permettre de faire le bon choix.
Aux commandes d'un croiseur de l'espace, vous avez pour mission de défendre votre base contre les attaques de vaisseaux ennemis dont l'unique ambition est bien sûr de vous détruire. Une carte vous permet de vous repérer dans l'espace soit pour détecter l'ennemi, soit pour retourner à la base. Une fois votre destination choisie, une phase d'hyperespace vous permet d'y arriver dans les délais les plus brefs. Le combat s'engage alors, pendant lequel vous pouvez être endommagé ou détruit. En cas d'avarie, vous pouvez regagner la base pour réparer les dommages et ensuite retourner au combat. Suivant les jeux, un élément ou deux de ces scénarios peuvent manquer.
Dans la version ordinateur *(Atari 400),* la carte est un élément de stratégie primordial. Représentant plus de 100 galaxies, elle vous indique la position de vos bases et celle des flottes ennemies. Une horloge se met en route dès le départ du jeu et progressivement les ennemis s'approchent de vos bases. Lorsqu'une d'entre elles est encerclée, vous disposez d'une minute en temps réel pour la dégager. Vous déplacez un curseur dans les diverses galaxies pour indiquer vers laquelle vous désirez aller. Un compteur vous indique la somme d'énergie requise pour chaque déplacement. Une fois la destination choisie, vous entrez dans la phase d'hyperespace.
Dans les versions console de jeu, seul **Star Voyager** ne présente pas de carte galactique, les plus réussies étant celles de **Phaser Patrol** et de **Starmaster** pour le *VCS,* celle de **Space Spartans** pour l'*Intellivision.*
A noter :
• Le graphisme exceptionnel de **Phaser Patrol.**
• La faiblesse graphique et stratégique de la carte de **Star Raiders** *(VCS).*
• Le concept un peu différent de **Space Attack** et de **Space Battle** où vous possédez plusieurs groupes de vaisseaux qu'il faut envoyer à bon escient contre telle ou telle flotte ennemie.



ALERTE ROUGE : DANGER

Sur *Atari 400/800,* une fois choisie la destination, une phase d'hyperespace vous fait traverser les galaxies à des vitesses ultimes.
Des effets sonores à base de basses fréquences, le défilement des nuées d'étoiles et des météorites, l'obligation de maintenir le vaisseau sur sa route (le moindre écart à ces vitesses vous déroute terriblement), tous ces éléments font de la phase d'hyperespace un moment étonnant, surtout sur un grand écran.
C'est certainement la phase la moins bien rendue sur les consoles. Seul **Starmaster** tire son épingle du jeu, mais loin derrière cependant.
Si la phase d'hyperespace vous a emmené dans une zone occupée par l'ennemi, l'alerte rouge vous avertit du danger. Un ordinateur de bord vous donne l'orientation, les coordonnées et la distance de l'ennemi le plus proche. Avec le manche à balai et le sélecteur de vitesse vous réalisez le contact. Si l'ennemi passe derrière vous, vous pouvez afficher à l'écran le hublot arrière.
Vous êtes confronté à trois types d'ennemis, dont un est particulièrement redoutable — puisque doté comme vous de boucliers protecteurs, il doit être abattu pratiquement à bout portant. Le réalisme des combats est poussé à l'extrême. Si au

Des simulations de plus en



TILTOSCOPE

TYPE D'APPAREIL		ATARI 400/800	ATARI VCS					MATTEL INTELLIVISION	
PHASES DU JEU ▼	CASSETTES ▶	STAR RAIDERS (Atari)	STAR RAIDERS (Atari)	STAR (Activision) MASTER	STAR VOYAGER (Imagic)	PHASER PATROL (Star Path) (Micro-Vidéo)	SPACE ATTACK (Mattel) M. NETWORK	SPACE BATTLE (Mattel)	SPACE SPARTANS (Mattel)
CARTE	NB. DE BASES	Plusieurs	1	4	—	1	1	1	3
	ENNEMIS	Entre 15 et 50	Un seul groupe à la fois	Entre 9 et 31	—	A découvrir, certains sont cachés	3 groupes	5 groupes	6 groupes 96 maximum
	DIVERS	Energie requise Temps écoulé	— —	Energie requise Temps écoulé	—	Energie requise Temps écoulé	—	—	—
	GRAPHISME	★ ★ ★	★	★ ★ ★	—	★ ★ ★ ★ ★	★ ★ ★	★ ★ ★	★ ★ ★
	COMPLEXITE	★ ★ ★ ★ ★	★ ★	★ ★ ★	—	★ ★ ★ ★	★ ★ ★	★ ★ ★	★ ★ ★ ★ ★
HYPERESPACE		★ ★ ★ ★ ★	★ Non visualisé	★ ★ ★	—	Non visualisé	—	Non visualisé	Non visualisé
COMBAT	ASSAILLANTS	3 types + ou — difficiles à abattre	3 types + ou — difficiles à abattre	Un seul type	Un seul type	Un seul type	Un seul type	Un seul type	Un seul type
	TIRS	★ ★ ★ ★	★ ★ ★	★ ★	★ ★ ★	★ ★ ★ ★	★ ★	★ ★ ★	★ ★ ★
	VISEUR	★ ★ ★ ★	★ ★ ★	★ ★	★ ★ ★	★ ★ ★ ★	★ ★ ★ ★	★ ★ ★ ★	★ ★ ★
	RENSEIGNEMENTS DONNES PAR LE TABLEAU DE BORD	Coordonnées et distance de la cible Vitesse, Energie Radar, Dommages	Nb. d'ennemis Energie Radar Dommages	Energie Dommages	Nb. d'ennemis Energie Radar	Alerte, Chrono Energie Dommages Radar	Nb. d'ennemis et nb. de chasseurs survivants	Nb d'ennemis et nb. de chasseurs survivants	Pas de tableau de bord Renseignements donnés par Intellivoice
	DEGATS (possibles) Canon/Bouclier/Ordin. Moteur/Scanner/Radio	C B O M S R	C B O M	C B M R	— —	C B O S	— —	— —	Unité partiellement abîmée ou détruite
	EFFETS SONORES	★ ★ ★ ★ ★	★ ★ ★	★ ★ ★	★ ★	★ ★	★ ★	★ ★ ★	★ ★ ★ ★ Intellivoice
	GRAPHISME	★ ★ ★ ★ ★	★ ★ ★ ★	★ ★ ★ ★	★ ★	★ ★ ★	★ ★ ★	★ ★ ★ ★	★ ★ ★
	REALISME	★ ★ ★ ★ ★	★ ★ ★ ★	★ ★ ★	★ ★	★ ★ ★ ★	★ ★	★ ★ ★	★ ★ ★
RETOUR A LA BASE	REALISME	★ ★ ★ ★	Retour à la base non visualisé	★ ★	Pas de retour à la base	Retour à la base non visualisé	Retour à la base non visualisé mais important dans la stratégie	Retour à la base non visualisé mais important dans la stratégie	Retour à la base non visualisé
	GRAPHISME	★ ★ ★	—	★ ★	—	—	—	—	—
	ADRESSE	★ ★ ★ ★	★ ★ ★	★ ★	★ ★	★ ★	★ ★	★ ★	★ ★
	STRATEGIE	★ ★ ★	★	★	—	★	★ ★	★ ★ ★	★ ★ ★
	NB. DE JOUEURS	1	1	1	1 ou 2 adversaires	1	1	1 (ou 2 qui s'entraident)	1
	PRIX	Environ 450 F	Avec une manette environ 340 F	Environ 350 F	Environ 380 F	500 F avec la cartouche de mémoire Seule 170 F	Environ 300 F	Environ 250 F	Environ 320 F

plus terrifiantes

moment où vous traversez les débris de l'ennemi que vous venez d'abattre, vous sélectionnez le hublot arrière, vous voyez les débris s'éloigner lentement dans l'espace.
Ces combats, qui deviennent très violents quand vous sélectionnez des niveaux de jeu élevés, occasionnent de nombreux dommages avant une éventuelle destruction : vos canons, votre bouclier de protection, vos moteurs peuvent être endommagés ou détruits mais aussi votre ordinateur de bord (plus de renseignements de position ni de distance), votre radio (la carte galactique devient muette) ou encore votre Long Range Scan. Le LRS est une carte supplémentaire, une sorte de radar qui marque les positions respectives de votre vaisseau de l'ennemi et de la base dans l'espace. Bien utile, surtout si d'autres instruments sont endommagés.
En ce qui concerne les consoles de jeu, le tableau indique pour chaque cartouche les éléments présents par rapport au scénario original.
A noter :
• Seul le **Star Raiders** *(VCS)* a plusieurs types de vaisseaux ennemis.
• Le réalisme du tir sur **Phaser Patrol.**
• Une première chez *Mattel :* un certain nombre de renseignements utiles à la poursuite des combats sont émis oralement par des voix — masculines ou féminines. L'intelligibilité n'est bien sûr pas parfaite, surtout dans la version anglaise qui était celle de l'essai. Une version française est prévue.

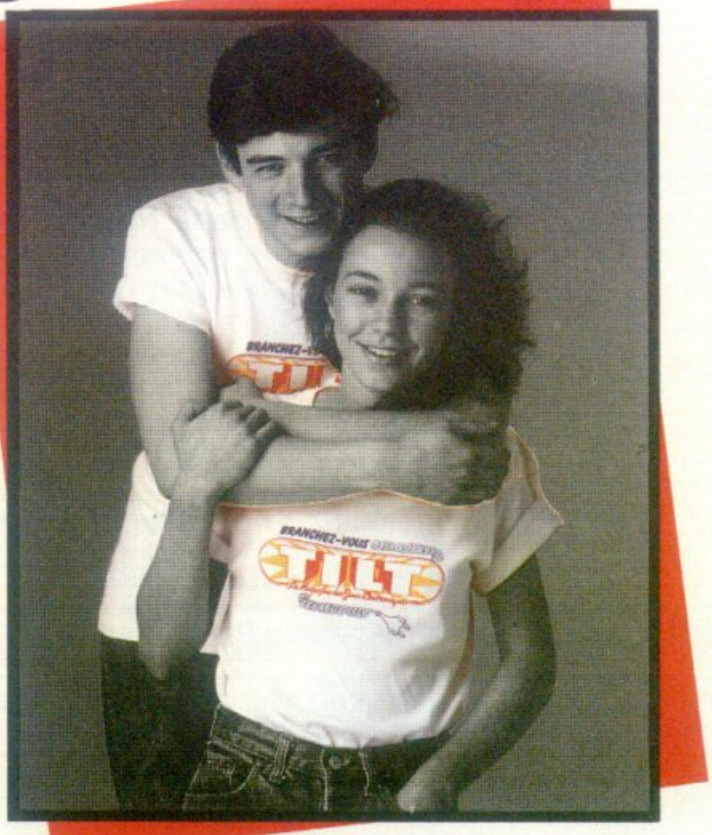
RETOUR AU BERCAIL

Endommagé ou à court d'énergie, vous retournez de temps en temps recharger vos batteries à votre base. Les éléments de recherche (ordinateur de bord, Long Range Scan) sont les mêmes que ceux qui permettent de détecter les ennemis. Une phase d'hyperespace vous permet ensuite de vous y rendre. Une fois le contact établi, un petit LEM de dépannage se détache et vient vous réparer et vous ravitailler. Et le combat peut recommencer, l'Empire compte sur vous.
Pour les consoles de jeu, seul **Starmaster** visualise le retour à la base avec une phase d'amarrage relativement difficile.
Le retour à la base sur **Space Battle** ou **Space Attack** sert à d'autres fonctions que de réparation ou de ravitaillement. Il vient s'inscrire dans la stratégie de défense de la base.
Avec **Star Raiders** on quitte le domaine du jeu simple pour entrer dans celui de la simulation. A en croire les résultats des hit-parades où il a été élu « meilleur jeu de l'année 82 » ce type de jeu a les faveurs de la majorité des joueurs. Avec la baisse de prix des mémoires et l'amélioration spectaculaire du graphique disponible sur les micro-ordinateurs et les consoles de jeu, l'avenir devrait leur apporter ce qu'ils souhaitent : des simulations de plus en plus terrifiantes. Vision d'avenir ?

J.M. BLOTTIERE/P. GIUDICELLI

EXCLUSIF

le tilt shirt



Signe de reconnaissance de tous les branchés des jeux électroniques. Voici le TILT-SHIRT.
Soigneusement confectionné en pur coton interlock, c'est un produit "Made in France", il n'est pas en vente dans le commerce, alors commandez-le vite. Prix : 40 F.

BON DE COMMANDE
TILT-SHIRT

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

Taille	Quantité	Prix	Total
36/38	.....	.....	.....
40/42	.....	.....	.....

Participation aux frais d'envoi + 8,50 F

TOTAL GENERAL ....

Nom _____
Prénom _____
N° _____ Rue _____
_____
Code postal ⌊_⌊_⌊_⌊_⌊_⌋
Ville _____

Ci-joint mon règlement par
☐ Chèque bancaire ☐ C.C.P. à l'ordre de TILT

NOAO

LES SUEURS FROIDES

Les jeux d'arcade font encore dans le terrifiant. Et les flippers dans la perfection. C'est du moins ce qu'il ressort de notre dernière incursion dans un univers qui n'a pas fini de vous surprendre...

MILLIPEDE

Complètement renouvelé ! Plus fort, plus difficile, plus rapide ! Après *Centipède*, voir *Millipède*. Les terribles punaises sont de retour.

Ce nouveau jeu d'arcades arrive tout droit des USA où il recueille un succès fou. On retrouve le stress et les sueurs froides de *Centipède*, mais multipliés par bien plus de 10 ! Entre autres bestioles sympathiques, il y a l'araignée, l'abeille, la libellule, le moustique et autres scarabées.

Le joueur est l'archer qui doit protéger son territoire contre les insectes maraudeurs, des insectes qui deviennent de plus en plus agressifs à mesure que le jeu avance. Quant au *Millipède* – vous savez, la chose gluante qui dégouline du haut de l'écran jusqu'au sol – vous disposez en plus du tir courant de quatre bombes de D.D.T. placées sur l'écran dans des endroits fixes dont vous pouvez déclencher le tir à tout moment.

Des survivants ? Dans la salle d'arcades où nous avons testé le jeu, il n'y en avait pas beaucoup.

MILLIPEDE d'Atari ★★★★



BUCK ROGERS

On est prié d'attacher sa ceinture, parce que *Buck Rogers*, ça décoiffe ! Dans la foulée de la bande dessinée, du film à grand spectacle bourré d'effets spéciaux et d'une série qui fait fureur outre-Atlantique, on en a pour un bon coup de tension nerveuse.

L'aventure du personnage légendaire est fidèlement reconstituée. Mais le plus saisissant est l'impression d'être réellement aux commandes d'un vaisseau spatial, tant les images sont bien rendues. Ce que vous voyez, c'est ce que voit *Buck Rogers* sur son propre écran.

Le scénario est en plusieurs séquences. Incontestablement, la plus terrifiante est bien celle du « trench » dans laquelle il faut piloter dans une sorte de « vallée de la mort », éviter les vaisseaux ennemis et maintenir son cap coûte que coûte. Le jeu existe dans une version « debout » et une version « assise » à laquelle on donnera – comme toujours – une large préférence.

BUCK ROGERS de Sega ★★★★★★

SKY ARMY

L'hélicoptère semble être l'instrument idéal des armées modernes tant dans les guerres réelles que dans les guerres de jeux électroniques. Sur les micro-ordinateurs, *Choplifter* fait un malheur, gageons qu'il en sera de même pour *Sky Army* dans les arcades.

Vous pilotez un hélicoptère très maniable dans un espace aérien infesté d'hélicoptères ennemis qui vous tirent dessus allégrement (et précisément !) et cherchent aussi (c'est bien naturel) à vous percuter. Tout en cherchant à éviter ces pièges vous ne resterez pas inactif si vous voulez aider votre armée à remporter la victoire. Votre mission précise consiste à porter des éléments de pont d'un point de rendez-vous jusqu'à la verticale du fleuve qui sépare vos combattants du champ de bataille. Quand vous aurez achevé votre mission, les fantassins pourront gambader sur l'autre rive pour aller massacrer les méchants (heureusement vous ne verrez pas cette scène, mais il suffit de l'imaginer) et vous devrez rejoindre votre base.



Les différentes phases de jeu présentent de sensibles variantes puisque dans la première vous vous contenterez de protéger le pont qui sera construit progressivement et automatiquement et dans la seconde ce sera à vous que reviendra la délicate construction.

Votre tir peut être vertical (de haut en bas), ou latéral (à droite ou à gauche). C'est incontestablement le tir latéral qui est le plus précis, mais c'est aussi celui qui vous expose le plus au tir de l'ennemi.

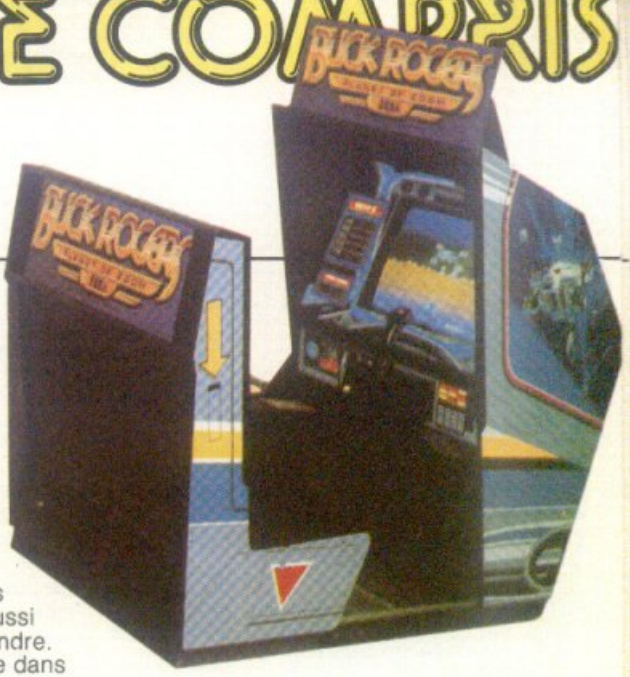
SKY ARMY de Karateco ★★

SATAN'S HOLLOW

Le maître des ténèbres vous convie à un jeu qui n'a rien de morbide mais qui n'en demeure pas moins effrayant. Entouré de gargouilles grimaçantes et de créatures immortelles plus horribles les unes que les autres, il règne sur son antre. Aucun mortel ne traverse le pont de la Mort qui enjambe la rivière de Feu. Lucifer ne craint personne dans son infernal monde souterrain. Personne ?

... Peut-être pas. D'entrée de jeu – histoire de vous mettre en condition – retentit la wagnérienne musique de La Walkirie.

Maintenant, vous êtes en forme pour affronter les gargouilles hideuses qui vous assaillent. Elles se présentent en formation et vous lancent leurs charmants petits œufs de feu et de tonnerre. Elles cherchent à détruire le pont sans fin. Mais elles ne sont pas seules et vous devrez aussi éviter le souffle mortel de la



tête de Satan qui apparaît périodiquement et grossit à chaque seconde.
Votre difficile mission est de détruire ces satanées bestioles (c'est le cas de le dire) et de construire le pont en gagnant ses pièces l'une après l'autre (pour ceux qui se demandent à quoi peut bien servir ce pont, il est recommandé de ne pas s'inquiéter : ce pont ne servira à rien de plus réjouissant qu'un combat ultime avec Satan lui-même).
Une fois le pont construit votre combat pour le bien peut commencer !
Pour riposter, utilisez la commande de tir et la mire judicieusement placée pour ajuster le lancer de vos roquettes (célestes). Utilisez aussi le bouclier pour vous défendre et détruire les ennemis. Mais attention, le bouclier consomme de l'énergie ! A trop l'utiliser, on se retrouve démuni (proverbe angélique).
Dans le conflit ultime vous n'aurez pas le temps de faire votre prière tant le combat est intense, mais consolez-vous, certains joueurs parviennent à sauver leur âme au prix de scores remarquables et s'en retournent chasser des Satans encore plus sauvages.
SATAN'SHOLLOW de Bally Midway ★★★★

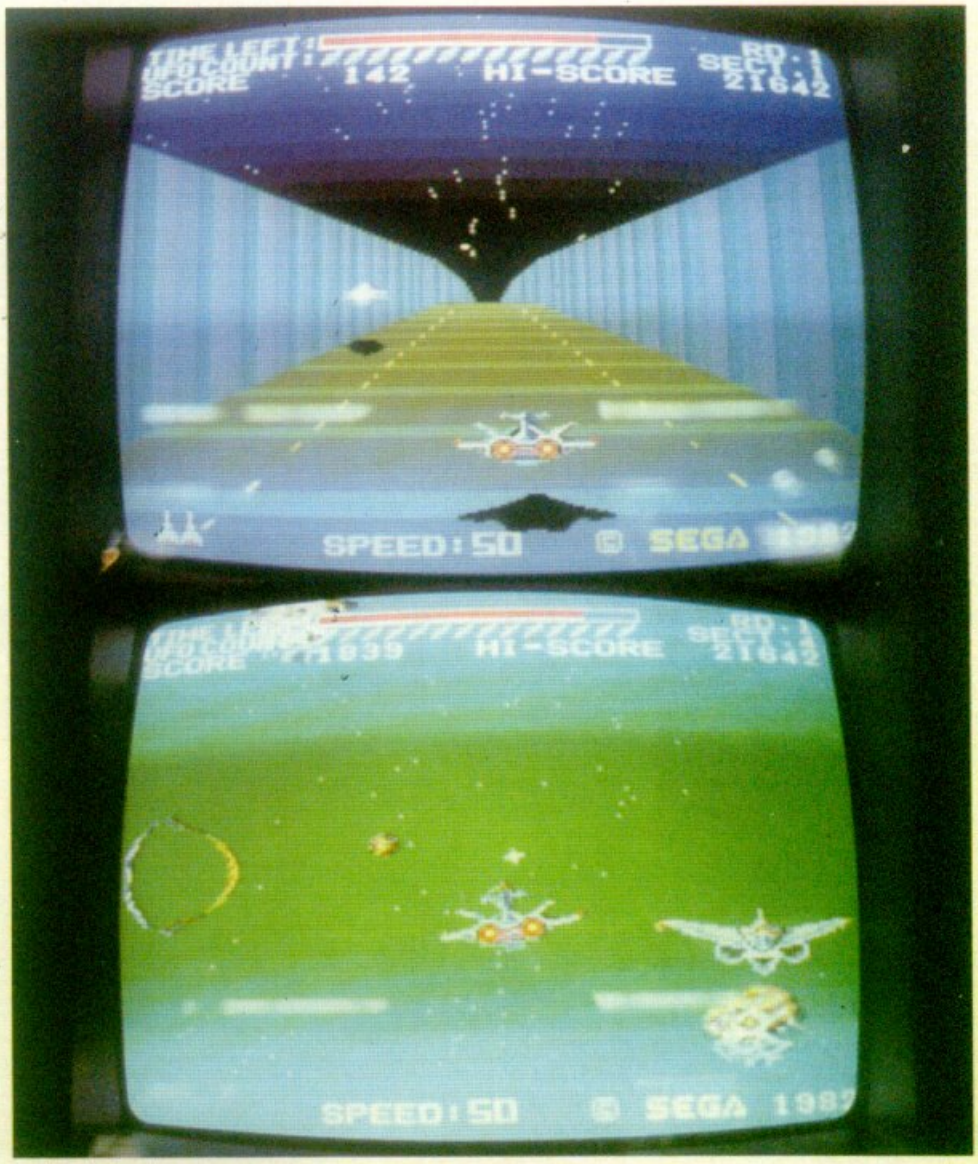
JOUST

La grande nouveauté de *Joust* est de permettre à deux personnes de jouer simultanément. Elles peuvent se combattre l'une l'autre ou bien combattre ensemble un ennemi commun.
On entre dans un monde mythologique de fantaisie. Chacun manœuvre un oiseau. Le premier joueur est une autruche. Le second est une cigogne. Il faut détruire les cavaliers ennemis montés sur des buses. Mais attention aux ptérodactyles mortels qui ne manqueront pas de surgir plus tard dans la scène. Ils fondent sur les oiseaux pour les affronter.
Survivre à cette première partie de jeu vous permet d'accéder à la série des phases dans lesquelles est octroyé un bonus de 3 000 points à tout joueur qui ne perd pas un seul cavalier. Dans ces phases, il est également recommandé de piquer le plus d'œufs possible pour gagner des points et empêcher les ptérodactyles de surgir en trop grand nombre.
JOUST de Williams ★★★★

SCORPION

Un remarquable graphisme pour un jeu terrifiant, c'est la première impression que donne le *Scorpion*. Et puis on s'habitue, on surmonte sa terreur et on se lance dans la bataille pour réaliser le meilleur score possible.
Gardez à l'esprit la contrainte énergétique tout au long du jeu : le carburant est limité (il ne manquait plus que ça !).
Dans la phase 1, les animaux tueurs se placent sur votre chemin et tissent leur toile scintillante. Pour vous sauver vous devez voler très vite et les détruire. Dans la phase 2, l'araignée rôde autour de vous... pour mieux vous cerner, mon enfant... Votre espace de survie se réduit et vous devez utiliser vos armes avec beaucoup d'adresse.
Phase 3, que peut-il encore arriver ? Des scorpions, plein de scorpions dans une caverne, des gros, des petits, et tous voraces. Les bêtes sont cuirassées et seul un coup précis et pointu peut les mettre à mort. Faites attention aussi aux araignées chargées de les défendre.
Dans la phase 4, le voyage continue dans un labyrinthe de toiles colorées qui cache d'autres insectes oppressants et invulnérables (attention aux cauchemars si vous restez trop longtemps devant l'écran).
Enfin, dans la phase 5, la terrible veuve noire vous reçoit en personne. La fin (mais elle sera peut-être définitive) de votre périple approche. Tenez-vous prêt à entreprendre un autre voyage horrible.
SCORPION de Zaccaria ★★★★

Olivier CHAZOULE



Buck Rogers



DES PRIMES IMPORTANTES

Second grand format « Stern », *« Cheetah »* se distingue par les différentes exploitations des séries de drop-targets.

La première série de ces drop-targets, au sommet du plateau, accessible par les bumpers, fait progresser le multiplicateur de bonus (coefficient 2, 3, 4 et 5).

La seconde série, un peu plus bas, reprend le principe des « jackpots », en demandant l'alignement de 3 étoiles de même couleur. Chaque drop-target doit ainsi tomber à l'instant précis où se présente la couleur choisie, matérialisée par une lumière courante.

La série médiane, composée de 5 cibles, doit être exécutée plusieurs fois dans l'ordre 1 - 2 - 3 - 4 - 5.

Des primes importantes et avantages récompensent chaque étape. A titre d'exemple, la seconde réussite de la combinaison accorde la valeur du bonus dans l'interminable couloir latéral gauche : soit un maximum de 500 000 points. Enfin une quatrième série complète épisodiquement le travail des précédentes et éclaire un extra-ball concrétisé sur l'unique cible fixe de l'appareil. Deux passages, ainsi qu'une cible tournante, attribuent également des extra-balls en concordance avec deux autres missions à réaliser. Les passages primés d'un spécial sont également indépendants.

Dans les pays interdisant le gain de parties rejouables, dont l'Italie, *Cheetah* utilise alors une mémoire cumulant les extra-balls, selon le principe « add-a-ball » inventé en 1960 (*« Flipper »* de Gottlieb, oct. 60). Le jeu imaginé par Harry Williams devient, dans ce cas, une extraordinaire machine à concours, records, voire marathons...

NOUVEAUTES : UN REJETON DE PLUS

La famille « Pac-Man » s'agrandit : la cigogne Bally nous livre un rejeton, poursuivant la lignée issue de *Pac-Man, Super Pac-Man, Mr. & Mrs. Pac-Man,* qu'il s'agisse de vidéos ou de flippers.

Le bébé hérite donc des caractéristiques des machines ayant vulgarisé, à travers le monde, son nom et ses graphismes, pour se présenter comme un jeu vidéo doublé d'un jeu de pinball, et vice-versa.

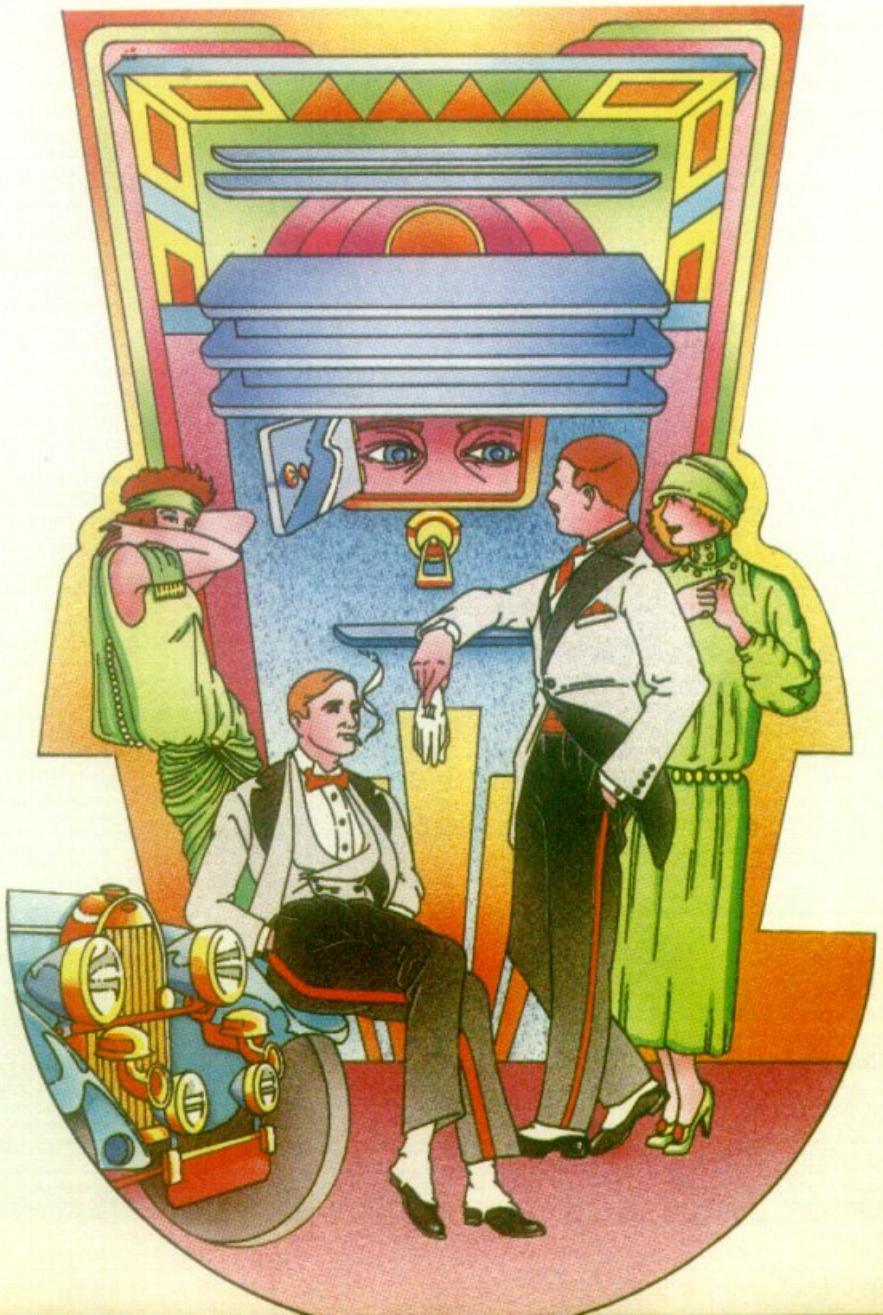
Inky, Blinky, Pinky et Clyde hantent ici une succession de nouveaux labyrinthes qui se distinguent également par l'absence initiale des capsules fortifiantes et la percée de 2 sorties, ouvertes ou non, à la base de l'écran.

Le *Pac-Man* se promène donc selon son habitude en empruntant toutes les voies de circulation, gobant un fruit ou une capsule, pourchassant les fantômes bleus de peur, et cherchant à regagner le plateau du flipper où l'attendent les armes indispensables à sa mission.

Le cycle d'une partie se déroule ainsi ; *Pac-Man* essaie de parcourir toutes les allées du premier labyrinthe sans se faire prendre par ses ennemis héréditaires. S'il n'est pas trop téméraire, il regagne l'un des 2 accès du plateau du flipper, et la bille d'acier poursuit son existence jusqu'à sa sortie où le jeu reprend en vidéo. Malheureusement pour *Pac-Man,* le repli vers le pinball lui est interdit maintenant ; la meilleure chose à faire est de jouer le kamikaze, d'effectuer tout le parcours et d'obtenir ainsi un labyrinthe différent mais pourvu des précieuses sorties...

En vérité, ce qui précède n'est possible que si la phase « pinball » a été rentable, si les drop-targets ont donné les précieuses capsules fortifiantes, si les passages ont augmenté la valeur des fruits ou accordé une traversée du passage secret en survitesse, etc.

Le flipper permet aussi de gagner une extra-ball, ce qui équivaut à une vie sup-



plémentaire (d'une manière générale, Pac-Man dispose de 3 vies par partie), mais aussi des captures de la bille durant lesquelles une incursion vidéo est possible.
Enfin, l'appareil peut donner des parties rejouables (uniquement au score) et, comme tout flipper, décourager à tout moment les abus par son « tilt ».
En conclusion *Baby Pac-Man* fera encore parler de lui, l'on imagine sans peine des records se tenter en solos ou en équipes réunissant des champions de la vidéo et des champions du pinball. En bref, le bébé a tout l'avenir devant lui.
Quelques conseils utiles : à l'exception des premières secondes de jeu, l'itinéraire type *Pac-Man* dans le labyrinthe n'est pas possible considérant les divers tracés successifs à réussir et la présence, ou non, de capsules fortifiantes (1 à 4) ainsi que des sorties vers le flipper.
Dans le pire des cas, sans capsules ni replis, l'on peut simplement conseiller d'effacer le plus possible de pointillés dans les allées en semant ses poursuivants par l'usage intensif du « tunnel » (ou passage secret).



Le jeu de flipper se présente par contre dans une permanente configuration, réserve faite de la bille prisonnière stationnant à droite, ou à gauche, dans sa prison en forme de fer à cheval. Ce gadget de première importance permet la capture de la bille de jeu dans les trous, ce qui équivaut au retour sur l'écran disposant au minimum d'une capsule d'énergie, et du repli autorisé par une sortie unique.
Les quatre drop-targets jaunes doivent être tombées inlassablement pour obtenir les capsules correspondantes aux quatre coins de l'écran. La cible centrale bleue permet l'extra-ball par le même principe de répétition, un timer réduisant toutefois la durée de ses apparitions. Cette drop-target, ainsi que son emplacement libre, est un véritable piège car les billes rebondissent vers la sortie du plateau. Par prudence, il est préférable de jouer les angles supérieurs accédant aux couloirs latéraux : les drop-targets et la bille prisonnière seront néanmoins percutées involontairement si l'on conserve à la bille un déplacement vif et permanent. La bille lente, sans inertie, est vouée à sa perte immédiate.
Enfin, il ne faut pas oublier que le passage droit, ou « tunnel », donnera au *Pac-Man* une vitesse supérieure lors de ses traversées du tunnel vidéo. Faute d'y prendre garde, notre héros risque de se jeter dans les bras du fantôme patrouillant aux abords.



EXTRA BALLS

La récente coupe du monde de football inspire les constructeurs américains et européens.

Après l'Italien *Soccer Kings* (Zaccaria), l'Espagnol *Spain 82* (Playmatic), voici *Striker* de Gottlieb. Outre le thème commun, l'on retrouve sur chaque appareil une volonté d'originalité et de renouvellement d'idées...
Il y a eu *Space Invaders*, puis *Pac-Man* et *Defender*, et maintenant un nouveau transfuge du vidéo d'arcade vers le pinball : *Q*bert* de Gottlieb. Vous retrouverez *Q*bert*, le héros, sur sa pyramide de cubes dont 3 vilains, Coily, Ugg et Wrong-way, s'acharnent à gêner l'édification. *Q*bert's Quest* dispose, pour la mise en scène de cette histoire traduite en flipper, d'un plateau anticonformiste au possible. Détails à suivre...

FLIPMANIA

Après la liste des modèles électroniques *Gottlieb*, voici *Williams*, second grand nom de Chicago avec ses 300 flippers différents proposés depuis 1947. Considérant la rareté des *Lucky Seven*, *Scorpion* et *Algar* dans l'hexagone, ainsi que le début de commercialisation des derniers de cette liste, la flipmania n'est décelable qu'à partir de 15 machines affrontées...

HOT TIP (1)	BLACKOUT
LUCKY SEVEN	SCORPION (2)
WORLD CUP	ALIEN POKER
CONTACT (2)	ALGAR (2-7)
DISCO FEVER (8)	BLACK KNIGHT (3)
POKERINO (2)	JUNGLE LORD (3)
PHOENIX	PHARAOH (3)
FLASH	SOLAR FIRE (3)
STELLAR WARS (2)	BARRACORA
TRI ZONE	HYPERBALL (4)
TIME WARP (8)	COSMIC GUNFIGHT
LASER BALL (2)	VARLOK
GORGAR (6)	DEFENDER (5)
FIREPOWER	TIME FANTASY (5).

(1) : *existe en électro-mécanique (non électronique)*
(2) : *« Wide body » (plateau large)*
(3) : *« Multilevel » (double plateau)*
(4) : *machine apparentée aux pinballs uniquement pour sa présentation identique.*
(5) : *modèle à 2 joueurs (2 tableaux)*
(6) : *premier flipper parlant (en option)*
(7) : *prototype sans suite*
(8) : *« Banana flippers » (modèle équipé de flippers incurvés)*

(Suite p.79)

EMK distribution

Tél.: (37) 36.29.71
Télex: 760 830

GROSSISTE SPÉCIALISÉ DANS LE JEU VIDÉO

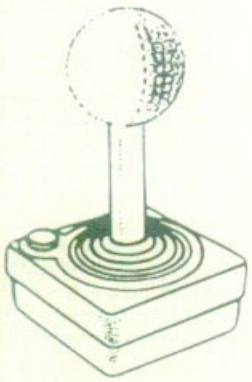
RECHERCHONS REVENDEURS SUR TOUTE LA FRANCE

Livrons tous départements de FRANCE, CORSE, MONACO, ANDORRE

IMAGIC
ACTIVISION
ATARI
SPECTRAVISION
Telesys
EMK
TIGERVISION
EMcavision
PARKER BROTHERS

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 4.50 F de timbres à votre courrier afin de recevoir notre catalogue et promotions mensuelles.

... 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 10 000 000 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

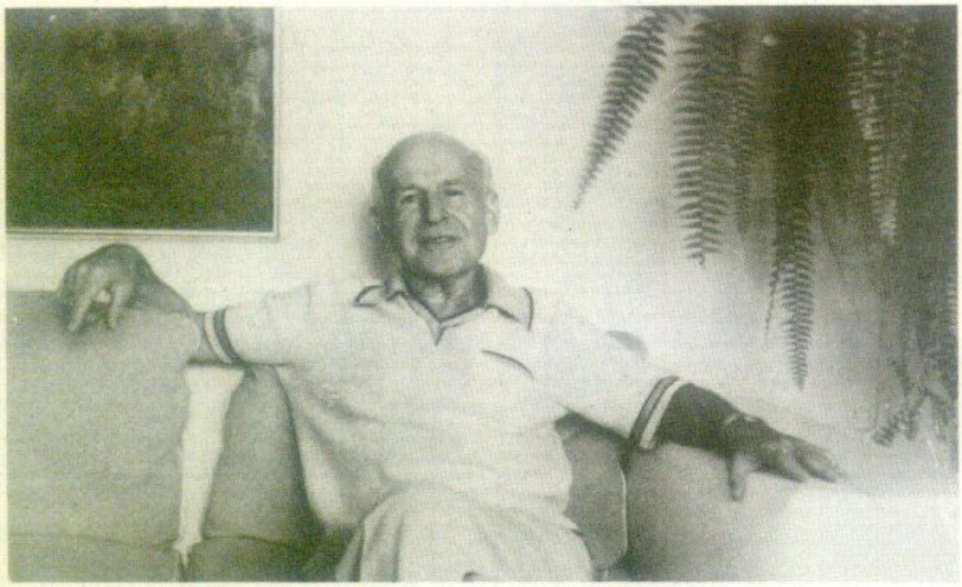


Renvoyez dès aujourd'hui la carte ci-contre sous enveloppe, avec votre règlement, à TILT Service Abonnement 101, rue Réaumur - 75002 Paris

HARRY WILLIAMS : L'INVENTEUR DU TILT

De tous les personnages qui ont fait, depuis 50 années, l'histoire du Pinball et de son industrie, le plus engagé et le plus attachant est incontestablement Harry Williams.

Le « Thomas Edison de l'industrie des Pinballs » entre dans la corporation en 1929. Son activité première est l'élaboration de nouveaux plateaux à partir des billards mécaniques existants, disponibles en très grand nombre. Cette « rénovation » qui ne peut être que prospère quand on sait qu'un modèle comme le *Bally-Hoo*, a été construit alors en 50 000 exemplaires, lui vaut déjà d'être remarqué par Sol Gottlieb, frère de Dave Gottlieb, fondateur de cette firme qui lui propose alors un pourcentage sur la fabrication de billards construits selon ses idées.



En 1932, Harry invente un système destiné à sanctionner la tricherie ; c'est le « Stool Pigeon » dont est équipé l'*Advance*. En entendant un joueur qui malmenait l'un de ses appareils utiliser le mot *« tilted »* pour qualifier son désappointement, Harry Williams donne alors le nom de « Tilt » à son invention la plus célèbre.

Le principe de ce premier mécanisme de contrôle est très simple : une petite bille d'acier repose sur un piédestal dont la partie supérieure est concave ; lorsque le billard est remué, la bille tombe dans la coupelle qui a pour centre le piédestal qui descend, au début de chaque partie, pour récupérer, par gravité, son chargement.

En 1933, Harry introduit l'électricité dans le *Contact* qui en outre, reçoit la première sonorisation grâce à l'adaptation, sur quelques modèles, d'une sonnette du genre carillon de porte d'entrée.

En 1934, Bally propose des modèles dont la publicité repose sur leur créateur, c'est le cas, entre autres, du *Signal* et du *Traffic* signés H. Williams. Après un court passage chez Rock-Ola, c'est chez Exhibit que se distingue alors notre ami, qui, avec un ingénieur en électricité de cette firme, Lyn Durant, fonde United en 1941.

Le conflit en cours réduit leur activité à la rénovation de quelques machines anciennes dont une bonne partie fabriquée précédemment par Exhibit. En 1943, est enfin formée l'entreprise qui porte son nom, *Williams*, dans laquelle entre Sam Stern en 1947.

Passionné d'aviation et pilote confirmé, Harry devient distributeur des avions *Morane-Saulnier* mais l'automatique et son contrat avec Williams Electronics, qui est passé (avec United) à Seeburg Industries, restent les plus forts.

Ces dernières années, après avoir été consultant de *Brunswick* dans l'élaboration de ses pinballs pour particuliers (Home-pinballs), Harry a rejoint son ami Sam Stern. Depuis 1977, ce dernier a repris l'ancienne *Chicago-Coin*, la transformant en *Stern*.

Tous les grands formats de la firme, *Big Game, Cheetah, Flight 2000, Free Fall, Split Second*, portent ainsi la signature de celui qui est maintenant considéré à Chicago comme « le Patriarche du Pinball »...

Jean-Pierre CUVIER



LE COIN DES MONSTRES

Les liens qui unissent les pinballs et le cinéma se manifestent déjà en 1948 quand sort le film de William Saroyan « The Time Of Your Life ». A l'entrée des salles de cinéma les plus importantes où ce film est présenté, le « C.M.I. » ou Coin Machine Institute installe un billard électrique géant destiné à recueillir des fonds destinés à la « Damon Runyon Cancer Fund ». Cette fondation contre le cancer était alors aidée par le C.M.I., composé des firmes Chicago-Coin, Bally, Williams, Gottlieb et United.

Le pinball The Time Of Your Life a donc été construit par Bally avec la contribution de ses amis constructeurs du C.M.I. puis la machine, dont la partie coûtait un quart de dollar, subit les assauts des joueurs perchés sur des caisses en bois du genre de celles que l'on peut voir sur le document ci-contre. De gauche à droite : Lou Wolberg (Chicago-Coin), Ray Maloney (Bally), Harry Williams (Williams). Sont absents de cette photo de famille Dave Gottlieb et Lyn Durant (United).



PHILIPS: L'ECHEC EST UN SUCCES

Une bonne surprise. Le nouveau jeu d'échecs de Philips - une cartouche et un module à brancher sur les consoles de la même marque - s'est comporté en maître. Confronté aux meilleures machines actuelles, il s'est révélé un adversaire respectable.

Le *C 7010* se compose d'une cartouche que l'on enclenche dans son logement de la façon habituelle. Cette cartouche est reliée par un cordon à un bloc volumineux qui s'accroche aux ouïes d'aération arrières du Vidéopac. L'ensemble demeure harmonieux et ne dépare pas la console. L'échiquier apparaît sur l'écran en blanc et gris. Les pièces sont représentées par des symboles différents de ceux utilisés habituellement aux échecs, mais on se fait rapidement à cette différence après quelques parties et cela ne gêne plus du tout le jeu. Par contre, il est regrettable que l'on ait pas attribué une autre couleur aux Noirs. En effet, ceux-ci sont affichés en gris foncé et sont parfois peu visibles sur les cases gris clair de l'échiquier.



Le roque par déplacement de la tour

Le *C 7010* propose six niveaux de difficulté et cela indifféremment avec les Blancs ou les Noirs. Les niveaux 2 à 6 permettent de choisir la profondeur d'analyse de l'ordinateur. Celle-ci varie depuis deux demi-coups pour le niveau 2 jusqu'aux six demi-coups du niveau 6. A partir du niveau 4, les temps de réflexion commencent à devenir trop longs pour être jouables en partie normale. Ils sont, en effet, de dix minutes en moyenne pour le niveau 4, de vingt minutes pour le niveau 5 et peut-être plusieurs heures pour le niveau 6, sans que ce délai soit justifié par des améliorations spectaculaires. Le niveau I est un mode spécial : c'est le

mode tournoi. A ce niveau, le *C 7010* analyse sur six demi-coups, mais en temps limité : trente coups en une heure. Ce niveau constitue un bon compromis entre la force et la rapidité. Pendant les parties, l'écran affiche en permanence le nombre de positions lui restant à analyser, le coup en cours d'anlyse, le meilleur coup trouvé à cet état de la recherche (bien utile pour vérifier vos progrès) et le nombre de coups joués depuis le début de la partie. Par contre, il manque au *C 7010* les fonctions que nous trouvons habituellement sur les autres ordinateurs d'échecs de haut de gamme : retour-arrière, fonction professeur permettant de suggérer un coup à jouer, entrée d'une position donnée.

Il est donc impossible de lui poser des problèmes d'échecs. De plus, il ne connaît pas les cas de nullité par répétition de la même position trois fois consécutivement ou par la règle des cinquante coups sans prise et sans déplacement de pion. Il pratique toutes les autres règles d'échecs : prise en passant, promotion et sous-promotion de pion et roque. A ce propos, le *C 7010* se singularise en annonçant le roque par déplacement de la tour (et non du roi comme d'habitude). Cela est un peu déroutant au début, mais l'affichage des positions sur l'écran permet d'éviter toute erreur.

Le concept stratégique du *C 7010* est identique au programme « Gambit » développé par Wim Rens. La bibliothèque d'ouverture est réduite et ne porte que sur un nombre limité de coups en profondeur. Il est dommage de ne pas avoir doté un programme de ce niveau d'une meilleure bibliothèque. La phase d'ouverture est un moment capital dans une partie d'échecs et une mauvaise ouverture peut compromettre gravement la suite de la partie.

Un partenaire astucieux

Heureusement, sa force tactique lui permet le plus souvent d'éviter certains pièges ; ainsi, le *C 7010* aborde le milieu de partie sans déséquilibre notable. En milieu de partie, le programme fait montre d'une force tactique tout a fait correcte. Son jeu est agréable et suffisament varié. Il semble, en fait, basé surtout sur la défense et parvient ainsi à se sortir parfois joliment de situations périlleuses. Il connaît, par contre, quelques difficultés en attaque et a parfois du mal à concrétiser une supériorité numérique ou positionnelle. Le *C 7010* utilise plus souvent que ses concurrents le grand roque, mais il le fait toujours de façon justifiée. Sa profondeur d'analyse limitée à six demi-coups ne lui permet pas une grande force stratégique. Cela n'est pas spécifique au *C 7010* et cette faiblesse est partagée par la plupart des programmes d'échecs actuels. Cela les conduit parfois à commettre des fautes — impardonnables à un joueur expérimenté.

Les fins de partie, si elles ne sont pas éblouissantes, se situent dans la moyenne de celles de ses concurrents. La maîtrise de l'attaque de pion lui permet souvent de réussir la promotion de pions. Mais les finales resteront encore pour un moment le point noir des ordinateurs d'échecs.



Nous avons opposé le *C 7010 au Sensory 9* de Fidelity Electronics, considéré comme l'un des plus forts programmes d'échecs commercialisés actuellement. Les deux machines jouaient trente coups en une heure : niveau 1 du *C 7010* et niveau 5 du *Sensory 9*. Par tirage au sort, le *C 7010* a commencé. Le *Sensory 9* ne l'a emporté qu'après une longue lutte. Voici comment s'est déroulé cette partie :

1	e4	e5
2	Cf3	Cc6
3	d4	e5xd4
4	Cxd4	Fc5
5	Cxc6	Df6 !

Attaque classique du SC9 conduisant au mat par Dxf2. Le C 7010 pare l'attaque par Fe3, protégeant ainsi le pion f2 menacé, mais cela conduit après l'échange des fous à des pions doublés en e3e4.

6	Fe3	Fxe3
7	f2xe3	Dxb2
8	Dd4	Dc1 +

Cd2 eût été préférable, évitant la perte du pion c2.

9	Rf2	Dxc2 +
10	Fe2	Dxc6
11	Dxg7	Df6 +
12	Dxf6	Cxf6
13	Cc3	d6
14	Ta1b1	Tg8
15	a4	Cg4 +
16	Fxg4	Txg4
17	h3	Tg6
18	g4	c5
19	Th1d1	Re7
20	Cd5 +	Rd7
21	Td1f1	Te6
22	Cc3??	Rc6

Le C 7010 retourne en c3 pour protéger le pion e4. Ce coup est inutile, car si Txe4, Cf6 + et gain d'une tour pour les Blancs. Ce coup entraîne, de plus, la perte de l'avantage positionnel et peut être tenu pour responsable de la perte de la partie.

23	Rg3	Te7

Etonnante attaque du roi Blanc qui va se retrouver dans une situation difficile.

24	Rh4	Fe6
25	Rg5	Tg8 +
26	Rh5	b6
27	Tb1d1	Fc4
28	Tf2	Fb3
29	Td2	Tg6
30	h4!	Te5 +

L'avance du pion en h4 paraît couper la retraite du roi. En fait, cela permet la couverture du pion g5 et d'échapper à l'échec Te5 + .

31	g5	h6
32	Tg2	a6
33	Td2f2	b5
34	a4xb5 +	a6xb5
35	Tb2	Fc4
36	Tg4	b4
37	Cd1	Fe6
38	Tg1	h6Xg5
39	h4xg5	Tg8
40	Rh6	Txe4
41	Rh7	f6
42	Th2	Txg5
43	Txg5	f6xg5
44	Rg6	g4
45	Td2?	g3
46	Tg2	Fb3
47	Td2	Tg4 +
48	Rf5	g2
49	Cf2	Fe6 +
50	Rxe6	Tg6 +
51	Rf5	g1 = D
52	Re4	Tf6
53	Rd3	c4 +
54	Rxc4	Dc1 +
55	Rd3	Dc3 +
56	Re2	Txf2 +
57	Rxf2	Dxd2 +
58	Rf3	b3
59	Re4	b2
60	Rf4	b1 = D
61	Rg5	De3 +
62	Rf6	De5 +
63	Rf7	Db7 +
64	Rg6	Db7g7 mat

Conclusions de cette partie : le *C 7010* possédait au 22e coup un avantage positionnel certain qu'il a gaspillé en jouant à ce moment un coup tout à fait malheureux, dû sans doute à une vision un peu courte de la partie. *Le SC9* en a alors profité pour se ressaisir. Le *C 7010* a cependant réalisé une partie solide contre un adversaire de la force du *SC9*, ce qui prouve la relative cohérence de son jeu.

Le *C 7010* nous a surpris favorablement. Bien sûr, il ne se situe pas au niveau des ordinateurs « haut de gamme », mais, pour l'amateur, sa force est largement suffisante. Ce n'est certes pas en quelques jours qu'un joueur moyen pourra réaliser les progrès nécessaires pour le battre régulièrement à son niveau de tournoi. Enfin, s'il ne possède pas les facilités habituellement offertes par des concurrents comme le *SC9* ou les *Méphisto*, il constitue pour la somme de 900 francs (si l'on posséde déjà la console Philips) un rapport qualité-prix satisfaisant.

Jacques HARBONN

Verra-t-on des jeux électroniques au Louvre?

l'aspect créatif de la petite informatique apprise aux enfants. Les jeux sont un véhicule essentiel de cette initiation.
L'utilisation du Logo, un langage informatique inventé par Seymour Paper pour faciliter l'apprentissage de la machine aux plus jeunes, participe d'un tel esprit.
Un ton résolument optimiste également chez Brigitte Soudakoff, psychologue dans les maternelles. Elle avoue déjà avoir une attirance personnelle pour les mini-jeux électroniques à cristaux liquides. Une passion que semblent partager les tout jeunes enfants, qui ne sont pas les derniers à réussir des scores formidables. « Ces jeux leur apportent concentration, dextérité, coordination et réflexes. » Quant aux scénarios, ils sont souvent une projection de l'être humain avec ses fantasmes, ses joies et ses angoisses. Et les enfants, même jeunes, éprouvent, eux aussi, les sentiments contradictoires qui sont exposés dans les jeux...
D'après cette même psychologue, l'attitude devant les jeux en général et les jeux électroniques en particulier, donne une idée de la personnalité du joueur. Certaines personnes sont dépassées et d'autres « sentent le truc ». Pour les enfants psychotiques (ceux qui ont des troubles relationnels profonds avec leur mère), les jeux électroniques peuvent être un élément de communication élémentaire avec le reste du monde.

VESSIES ET LANTERNES

Seule ombre au tableau – un défaut souvent cité par les personnes interrogées dans cette enquête – le caractère agressif de certains bruits (surtout les jeux électroniques « de table » à diodes luminescentes).
Enfin, les aspects émotionnels du jeu vidéo sont considérés par ces différents enseignants comme essentiels. Mais tous soulignent que les enfants ne doivent pas être compris comme des personnalités a priori naïves qui s'investiraient entièrement dans le jeu et ne parviendraient pas à prendre suffisamment de recul vis-à-vis de lui. La distanciation par rapport au jeu est chose courante chez les enfants qui se rendent souvent mieux compte que les parents combien la vie est différente du bip électronique et de la simulation guerrière dans l'espace. Nombre de ces enseignants soulignent même que les adultes ont presque plus tendance que les enfants à prendre des vessies pour des lanternes et à transposer leurs angoisses et leurs espoirs dans les jeux électroniques !... Des conclusions qui vont en étonner plus d'un. Mais n'y-a-t-il pas du vrai dans ces affirmations, et les cadres, employés et secrétaires ne sont-ils pas enclins à considérer les créatures démoniaques comme leur chef de service ou leur P.D.G., les vilains astéroïdes comme des factures lourdes à avaler ou les méchants fantômes dévoreurs de glouton comme les ennuis de la vie quotidienne qui les poursuivent jusque dans leur sommeil ?

CONCEPTS EN « TIQUE-TIQUE »

Car enfin, il n'y a pas encore d'études psychanalytiques poussées sur *Pac-Man*, mais ça viendra peut-être. Et alors que découvrira-t-on ? Que chacun d'entre nous est un personnage de jeu électronique ? Qu'on retrouve sur les écrans des jeux vidéo les même sentiments qu'au cinéma ou en regardant un dessin animé ?
Et petit à petit, on s'oriente vers une forme nouvelle de communication – car c'est bien de cela qu'il s'agit – fruit du mélange des jeux vidéo, de la télévision, de l'image synthétique, de l'interactivité, de la robotique et de plein d'autres sciences et concepts en « tiquetique », dans laquelle le joueur devient aussi un concepteur, un personnage, un scénariste, un vainqueur, un dessinateur (et encore plein de mots en « eur »).
Au-delà de l'anecdote s'ouvre un monde inconnu, impensable il y a encore dix ans, dont personne ne sait prévoir quelles seront les implications précises. C'est sans doute ce qui inquiète une frange du public et l'incite à se méfier du phénomène des jeux électroniques. Sinon comment expliquer la violence verbale des réactions hostiles ?
L'introduction des ordinateurs dans les universités françaises a commencé depuis longtemps. Les étudiants facétieux du laboratoire de robotique industrielle d'Evry (voir Tilt n° 3) en sont un excellent exemple. Déjà les pouvoirs publics songent à installer des micro-ordinateurs dans les écoles primaires et les lycées. Quelques expériences sont en cours qui démontrent que les enfants répondent positivement à cette forme d'éveil aux techniques informatiques de demain. On se bouscule au portillon et c'est une preuve de plus que « ceux qui ne croient pas dans les jeux électroniques en 1983 sont ceux qui ne croyaient pas dans la machine à vapeur, ni dans la publicité » !

UN OBJET DE CULTE

Peut-être verra-t-on des jeux électroniques au Louvre, dans les stations de métro, à H.E.C. et à l'Ecole polytechnique, dans les centres de recherche nucléaire, et dans les pièces de tir des missiles du plateau d'Albion. Peut-être aussi dans les écoles normales, les bateaux-mouches, les commissariats de police et les gendarmeries, au musée Grévin et dans les cinémas.
Après avoir subi tant d'assauts, le jeu vidéo deviendra peut-être un objet de respect, voire un objet de culte, ou en tout cas un objet de culture. A quand un prix académique des jeux électroniques, une section universitaire spécialisée dans l'étude et la création des jeux électroniques, une bourse qui récompenserait la meilleure idée de jeux vidéo ?

Au fait, qu'en pensent les principaux intéressés, les joueurs ?

ET LES FILLES ?

Dans une remarquable étude sur le jouet idéal, l'association Idéal Loisirs rend compte d'enquêtes effectuées sur des groupes d'adolescents à propos de leurs motivations pour pratiquer les jeux électroniques. Les premiers avantages spécifiques sont énoncés dans l'ordre suivant :

– réalisme de la figuration visuelle et sonore ;
– diversité des thèmes de jeu ;
– possibilité d'établir une comparaison avec les jeux vidéo proposés dans les cafés.

Les auteurs du rapport font remarquer que les jeunes de onze à quatorze ans développent de multiples ruses pour contourner l'interdit qui les frappe quant à la fréquentation de ces jeux de café. Un autre aspect très intéressant est le caractère de jeu familial que ces adolescents souhaitent donner à ces jeux vidéo, ce qui contredit l'image d'isolement trop souvent véhiculée par les jeux électroniques.

Le rapport est dans la ligne des partisans des jeux vidéo pour l'initiation à l'informatique « dont on doit noter que les filles ne veulent pas être exclues », à charge pour les concepteurs de programmes de jeux d'adopter des histoires plus adaptées à leurs goûts.

C'est là l'avenir des jeux électroniques, une osmose parfaite entre les créateurs et les utilisateurs pour parvenir à une adéquation totale entre les deux parties. Nous pouvons déjà vous dire qu'on en parle beaucoup...

Mais alors, tout ce brouhaha aux Etats-Unis autour d'une éventuelle nocivité des jeux vidéo, était-ce du vent ? Sans aucun doute, à moins que ce ne soit un formidable coup de publicité inspiré par des petits malins !

Olivier CHAZOULE

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

N° 1 du jeu électronique
consoles vidéo

MATTEL 1 750 F
ATARI 1 390 F
Ces consoles sont livrées avec une cassette.

Cassettes tous formats
150 TITRES EN STOCK

Pour ATARI : ATARI - C.B.S. Tigervision - Spectravision - Apollo - Parker - Telesys - Activision - Imagic.

Pour MATTEL : MATTEL - Imagic, Activision.

NOUVEAU : Poignée Spectravision. Jeu d'échecs pour vidéopac.

Location de toutes cassettes
Vente par correspondance.

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

P.A GRATUITES

VENTES

• Vends console jeux vidéo noir et blanc programmable TV game SD 05 + K7 de sport : Tennis, Foot, Basket, Tir, Voitures, Sous-marin, prix 650 F, vends aussi jeux d'échecs, Chess Champion Mark V, prix 420 F. **J.-F. BERTINETTO, 7, place du Tertre 75018 Paris. Tél. : 255.28.75.**

• Vends ou échange cassette pour console VCS Atari : Asteroïds 300 F, Combat 250 F, Indy 500, 320 F, état neuf. **GUILLARD Dominique, 18, rue de Charente 44800 Saint-Herblain. Tél. : (40) 46.58.82.**

• Exceptionnel : particulier vend flipper Gottlieb électronique récent pour exploitation ou autre, prix 2 900 F. **Tél. : 839.51.54. M. BLARY, 5, rue de la Martinière 69001 Lyon.**

• A vendre console Atari + 1 cassette et 2 paires de manettes : prix 1 100 F à débattre. **Monsieur LEROUGE, 9, rue Philibert-Delorme 75017 Paris. Tél. : 380.41.50.**

• Vends console Radiola Vidéopac Jet 25, avec 10 cassettes n° 1-2-6-9-11-13-14-16-17-21. 2 000 F. **M. BYTNAR Christian 4, impasse Bernier 77460 Souppes s/Loing. Tél. : 429.78.86.**

• Je vends flippers Gottlieb Joker-Poker électronique, 4 cadrans prix 2 000 F. **CHAPET Jean-Marie, 40, rue du Regard 94260 Fresne. Tél. : 237.68.91.**

• Vends cause double emploi jeu Vidéopac C 52 + 4 K7 jamais servies sous garantie, prix 950 F. **M. MARECHAL, 8, rue de Verdun 94500 Champigny-s/Marne. Tél. : 886.65.36.**

• Vends console Hanimex couleur et cassettes. Liste et prix sur demande. **M. BERNAL, route de Penmarc'h 29138 Plobannalec.**

• Vends matériel Mountain Hardware, parfait état : Music System 1 750 F, Supertalker 900 F, Keyboard fil 75 F, Introl X 300 F, Copyrom 25 F, Rom + 750 F, expansion châssis 500 F. Urgent. **Thierry GALLIENNE, 138, route de Mitry 93600 Aulnay s/Bois. Tél. : 866.06.27.**

• Vends cassettes pour VCS Atari : Freeway, Air Sea Battle, Starmaster, Adventure et Haunted House. **Damien LEBIGRE, 11, rue Friant 75014 Paris. Tél. : 543.22.79.**

• Jeu vidéo couleurs à cassettes + 2 cassettes (Destruction, Sport) très peu servies, décembre 1981, valeur 900 F, vendu 500 F. **M. PEREIRA, 14, avenue des Haras 78170 La Celle - St-Cloud. Tél. : 918.13.68.**

• Vends ou échange cassettes Atari : Missile Command 170 F et Super Breakout 170 F. Les deux 300 F. **Tél. : 283.98.97.**

• Vends cassettes Atari Street Racer, Space War, 140 F et Casino 230 F. Vends jeux électroniques Donkey Kong 270 F. La pieuvre et les Dynamites pour 220 F. **BORNSTAIN Stéphane, chalet A 29 Pra-Loup. Tél. : 84.10.33 après 18 h merci d'avance.**

• Vends Vidéopac C 52 Philips neuf, gagné au concours Philips RTL, prix très intéressant : 800 F. **M. Denis ALEXANDRE 47, bd de Beausèjour 75016 Paris. Tél. : 288.10.33.**

• A vendre console Mattel achetée le 14.9.1982 avec garantie + 7 K 7, Golf, Triple Action, Astromash, Auto-Racing, Space Battle, Night Stalker, Star-Strike. Valeur de l'ensemble 3 700 F, facture à l'appui vendu 3 000 F. Urgent. **Philippe. 526.05.96.**

• Affaire ! vends PC 1500 + CE + 75 programmes et petit magnétophone Philips pour enregistrer les programmes. Vends aussi console de jeux Vidéopac avec 6 cassettes + jeux Nintendo : le tout cédé à 3 500 F. **Tél. : 745.62.68 (après 17 h).**

• Vends console VCS Atari état neuf + 27 cassettes, le tout ou séparé + 2 jeux de manettes supplémentaires + 2 boîtes de rangements. **Tél. : 607.03.76 heures de bureau.**

• Vends console VCS Atari février 1982 + 12 cassettes Atari avec toutes les poignées 2 500 F, au lieu de 5 009 F. **Tél. : 320.88.62. Fabrice MOINE, 25, rue Gassendi Paris 14e.**

• Vends 3 cassettes pour VCS Atari, Defender, Trickshot (Imagic) et Ice Hockey (Activision). Très bon état 220 F pièce, les 3 pour 600 F. **Tél. : (98) 58.34.41.**

• Vends Space Invader 180 F. **Frédéric CHAMBOULEYRON, 1, les Marodes Mauves 95000 Cergy. Tél. : 030.24.49.**

Vends jeu vidéo couleur Soundic SD 0505 + cassettes : Sport, Casse-briques, Quilles et Marine, vendu 350 F, excellent état. **NIVOIS Philippe. Tél. : 954.05.85. 2, square du Retiro 78150 Le Chesnay.**

• Vends console jeux vidéo TV Soundic noir et blanc, avec deux cassettes : une de 10 jeux et une de 2 jeux (course de voitures) 250 F. **Delphine LAMOTTE, 4, rue Saint-Paul 80100 Abbeville. Tél. : (22) 24.10.30.**

• Vends K7 Vidéopac C 52 ou Jet 25, très bon état. Bat. navale et Combat de chars, Bowling, Basket, Course aux dollars, Othello, Ordinateur 3 forces, Monstre de l'espace, 80 F la K7 ou 350 F le tout. **Emmanuel GOLDSTEIN, 144, bd Magenta 75010 Paris.**

• Vends ou échange Missile Invader (Bandaï), état neuf. Vends ou échange console noir et blanc + K7, 10 jeux de balle, Course auto, état neuf. Vends ou échange flipper Atomic (arcade) jamais servi. **Frédéric Saumagne, 104, ave. Franchet-d'Esperey 82 Albi. Tél. : (63) 38.08.13 de 18 à 20 h.**

• Cassettes pour le Vidéopac Philips n° 31 (Musicien) et n° 7 Mathématicien 350 F le tout. **Tél. : (29) 67.71.32.**

• Vends console Mattel Intellivision avec 3 cassettes de jeux, jamais servi avec emballage d'origine le tout 1 750 F au lieu de 2 300 F, sous garantie. **Tél. : 461.87.72 après 17 heures.**

• Vends jeu Atari garanti 9 mois + 5 cassettes (Pac-Man, Defender, Asteroïds, Superbreakout, Combats) + TV NB. Le tout en très bon état, valeur 3 000 F. **Tél. : (35) 71.08.01.**

• Vends console Mattel avec 7 cassettes, novembre 1982, le tout sous garantie, factures fournies, prix commerce 3 200 F, vendu 2 500 F. **PHILIBERT Raymond 58, rue Jean-Pierre - Timbaud 92130 Issy-les-Moulineaux.**

• Vends cause double emploi vidéo jeu Philips C 52 état neuf, console 960 F + lot 8 cassettes (Pacman, Astéroïdes, Space Monster, Bataille navale, Singeries, Duel, etc.) 640 F. **Eddy HUMBERT Le Ranc-Chassiers 07110 Largentière. Tél. : (75) 30.11.05 après 19 heures.**

• Vends jeu échec électronique à échiquier sensitif et sonore : 700 F. **Tél. : (21) 57.66.91 après 18 h.**

• Vends ordinateur Philips Vidéopac C 52 + 5 K7 (n° 9-10-12-22-29), Space Invader, Golf, Course aux dollars, très bon état, début 1982, acheté 1 700 F, vendu 1 000 F. Vends aussi jeu TV Soundic programmable, acheté 800 F, vendu 400 F. **Tél. : (91) 03.25.80 après 18 h.**

• Vends jeu pour Télé Soundic programmable + 3 cassettes Motocyclette (4 jeux) Jeu des destruction (6 jeux) Supersportif (10 jeux) 250 F et vends également jeu de voiture 100 F. Cassette Night Driver pour console Atari 150 F. **Alexandre LEMERCIER, 3, rue Ozoire-Ferrière 77240 Vert-St-Denis. Tél. : 063.25.24.**

• Vends un téléjeu ITMC SD 043 niveaux de difficultés différents : Tennis, Squash, Football, Pelote basque, Tir-vendu avec le pistolet électronique et les piles, prix 200 F. **Jean-Pierre SERGEANT, 269, route de Montigny 77154 Villeneuve-les-Bordes. Tél. : 408.50.37.**

• Vends K7 Space Invaders pour VCS Atari 180 F ou l'échange contre K7 Superman pour VCS Atari. **M. PENNUEN, 258, rue Hème, 45160 Olivet. Tél. : 63.57.35 après 19 h.**

• Vends K7 Philips pour Vidéopac C 52, 3 mois d'utilisation : Football américain, Volley, Labyrinthe, Foot, Hockey : 90 F l'un, prix d'ensemble. **Manuel Mirabel, 30, avenue de la République, 07110 Largentière. Tél. : (75) 39.13.59 heures repas.**

• Vends 2 jeux électroniques : Crazy Climber, Bandaï : 250 F et Master Mind, des chiffres électroniques, Capiera : 100 F. **Patrick BAC-CAM, 24, rue Méliès 78500 Sartrouville. 913.72.19.**

• Vends console de jeux ITMC MPT 05 acheté en 1982, 900 F + 3 cassettes (Jeux de balles, Alien, Invasion) valeur 1 200 F, vendu 800 F. **M. BUNELIER Jean-Luc, 6, rue Lucien-Julie 78780 Maurecourt.**

• Vends Vidéopac Philips C 52/04 + K7, neuf, garantie un an (incompatibilité avec mon téléviseur). **Noël SUBTIL, 45, rue des Bleuets, 57118 Ste-Marie-aux-Chênes. Tél. : 761.83.82.**

• Vends jeu Philips N 60, bon état + 14 cartouches. **Tél. : 986.39.73** de 5 h 30 à 11 h 30 et de 16 h à 19 h 30, sauf lundis.

• Vends 2 unités de rangement pour cassettes Atari : 200 F. **Jérome DONY, 173, rue de Silly 92100 Boulogne Billancourt.**

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

le plus grand choix de jeux electroniques et traditionnels

GAMES

FORUM DES HALLES DE PARIS niveau2 tel 297 42 31 — LES 4 TEMPS – PARVIS DE LA DEFENSE niveau haut tel 773 65 92 — CENTRE COMMERCIAL VELIZY 2 niveau bas tel 635 18 81

P.A GRATUITES

• Vends Vidéopac C 52 Philips (déc. 81) + 14 cassettes le tout vendu 2 200 F. **J.-François SERRURE, 76, rue de la Chapelle 59190 Hazebrouck. Tél. : (28) 41.47.61.**

• Vends jeu vidéo noir et blanc : Mur d'entraînement, Tennis, Pelote, Foot + 2 jeux avec fusil : 200 F. **Sébastien LEGÉ, 25, rue de Valois 78180 Montigny-le-Bretonneux. Tél. : 044.30.77, pendant le week-end.**

• Vends Vidéopac Philips C 52 + 19 K7. **Christophe. Tél. : 962.59.68. Urgent.**

• Vends jeu vidéo TVG S.O. 04 composé de dix jeux. Fonctionne avec neuf piles de 15 volts : 240 F. **Vincent HIREL, 23, rue de Villeroy 91480 Quincy-s/Senart. Tél. : 900.68.29.**

• Vends jeux à cristaux liquides : Parachute, Fire Attack, Octopus, Snoopy Tennis, Mickey Mouse. 140 F chaque. **Emmanuel ROTURIER, 6, rue de l'Evêché 58000 Nevers. Tél. : (86) 61.54.51.**

• Vends Vidéopac Philips + 23 cassettes. Le tout vendu 1 000 F. Superbe affaire ! **Denis MOINDRON, 11, rue du Docteur-Bénasson 95410 Groslay. Tél. : 983.84.17 ap. 19 h 30.**

• Vends toutes les dernières cassettes pour VCS Atari, ET, Bezerck, Star Master, Barnstorming, Yars'Revenge, Asteroids, Star Wars, Sp. Invaders, Tic-Tac-Toe, Combat, Dodge'em. **Tél. : 322.63.38 M. Pierre.**

• Vends jeu électronique Aladin qui comprend 10 jeux : 140 F. Vends Anti-Gang 165 F. **M. HUNERBLAES 125 av. Carnot 54130 Saint-Max. Tél. : 321.25.93 ap. 18 h.**

• Vends console ITMC moins d'un an, peu servie + 2 cassettes dont une de 10 jeux. Valeur 760 F, vendus 350 F + jeu sur TV Elec Digit neuf cause double emploi. **M. HELLEU, 205, rue du Gle-de-Gaulle 78740 Vaux-sur-Seine. Tél. : 474.10.54.**

• Vends Vidéopac C 52 avec 9 K7 n° 8-10-11-14-24-25-35-37-38 ou échangerais contre VCS Atari et K7 Asteroids, Pac-Man ou Missile Command. **Frédéric GRANCOURT, 63, rue S. Cordier 62260 Auchel. Tél. : (21) 27.07.86.**

• Vends neuf Basketball (Mattel) 100 F, Alien (Lansay) 180 F, Galaxy II (Epoch') avec couleurs, 4 phasés de jeux dans une même partie, 3 niveaux d'adresse à 200 F et Jet Fighters (Lansay) 180 F. **M. KLEINER, 48 bis, quai de Jemmapes 75010 Paris. Tél. : 201.91.91.**

• Vends Philips C 52 + 4 cassettes : Singeries, Le mur magique, Le monstre de l'espace et La guerre de l'espace, le tout 1 450 F. **Alain SCHULTZ, 31, rue de Dunkerque 68200 Mulhouse (89) 52.35.31.**

• Vends ou échange cassettes Imagic Riddle Of The Sphinx (VCS). **PECHIN Daniel, Résidence L'écluse, app. 38 - 80800 Corbie.**

• Vends console VCS Atari, année 1982 + cassettes Pac-Man - Grand prix et Combat, environ 1 800 F. **Bruno CAZELLE, 58, rue du Val d'Or Suresnes 92150. Tél. : 728.86.90.**

• Vends jeux cristaux liquides Bandaï : La chasse aux corbeaux, Hamburgershop et Phoque jongleur 140 F l'un. Vends aussi cassettes Atari : Street racer, Air-Sea Battle, 139 F l'une + Football 230 F. **Gregory FIEUR. Tél. : (20) 70.31.77.**

• Vends K7 Atari Indy 500 + commandes spéciales, parfait état, 200 F le tout. Aimerais aussi correspondre avec possesseur d'un VCS Atari pour organiser tournois. **Philippe PETIT, 58, bd de Nice - La Pointe Rouge, 13008 Marseille. Tél. : (91) 73.36.85.**

• Vends console Atari + 12 K7 très bon état : valeur 4 700 F, cédé : 3 290 F. Vends aussi des K7 à l'unité (prix neuf - 30%). Vends également ordinateur d'échecs Méphisto 2, 5 mois sous garantie, très bon état valeur : 2 650 F cédé : 1 900 F. **BOISSEL. Tél. : (75) 56.27.35.**

• Offre intéressante ! Vends 15 K7 Atari moitié prix : Combat, Outlaw, Space War, Circus, Bowling 100 F. Starmaster, Missile Command, Maze Craze, Pele, Space Invaders, Adventure 150 F. Défender, Warlords, Pac-Man, Star Raider 200 F. **M. SELLIER, 13, rue de Plaine, Chennevières. Tél. : 576.53.93 après 19 h.**

• Vends console Mattel neuve, date d'achat 30.12.82, garantie 12 mois, avec 3 cassettes : Golf, Auto Racing, Sea Battle. Valeur du tout 2 450 F, à vendre 1 600 F. **Tél. : 354.72.45.**

• Vends VCS Atari acheté début 1982 + 8 cassettes 2 300 F. Jeu électronique double écran Donkey-Kong 240 F. **Stéphane WATELET, 1, place Van Gogh 77380 Combs la Ville. Tél. : 060.44.25 après 20 h.**

• Vends ordinateur de poche PC 1211 + imprimante CE 122 tous accessoires et livre de programme - le tout en très bon état 1 100 F + tous les n° de l'Ordinateur de poche. A débattre - **BENSOUSSAN Pierre, 3, pl. Watteau 95120 Ermont. Tél. : 414.59.24 ou au travail avant 17 h au 681.19.92.**

• Je vends Street Racer à 100 F, Air Sea Battle à 90 F, Outlaw à 100 F et Slot Racers à 100 F. Elles sont toutes intactes. **BUGLIO Daniel, 20, rue de la République 95440 Ecouen. Tél. : 992.28.35.**

• Vends console jeu vidéo Mattel - acheté déc. 82, état neuf, prix 1 500 F, avec Horse Racing, Auto Racing et Night Stalker - **M. VERAN. Tél. : 372.91.75 après 19 h.**

• A vendre machine à calculer Texas Instruments TI 57, programmable, avec chargeur de batterie et livret de mode d'emploi, neuve, achetée il y a un an, prix normal 300 F, laissé entre 200 et 250 F. **JEAN. Tél. : 651.58.67 après 7 h.**

• Vends jeux électroniques : Merlin 100 F. Pilote de chasse 200 F. Flipper électronique Wildfire 200 F. Le tout 400 F. Achèterais K7 Atari Activision. **PHANNHU Stéphane, 11, square Ericsati 91160 Longjumeau. Tél. : 909.80.93.**

• Vends flipper électronique de poche 150 F ainsi que 2 jeux électroniques de poche (Galactica et Tanks) 50 F pièce ou 90 F les deux. Vends aussi jeu à cristaux liquides (Le chef, game et watch 125 F), vends K7 Mattel. **M. DUKERS. Tél. : 757.05.74.**

• Vends K7 Mattel : Roulette 130 F. Astrosmash 190 F et recherche K7 Football (Mattel) 200 F. **MICHEL 047-35-63.**

• Urgent vends Vidéopac C52 à 750 F + K7 n° 2.3.5.9.14.15.22 - 85 F pièce - c'est donné ! **BONNEAU Phil. 12, rue de Verdun 57100 Thionville. Tél. : (8) 234.08.35.**

• Vends Vidéopac Philips avec 13 cassettes n° 1.2.4.7.9.6.11.14.18.19.22.25.27 très bon état prix 1 000 F urgent - **ZUMBIEHL Nicolas, 203, allée du Bois Fleuri 78830 Bullion. Tél. : 041.47.43.**

• 7 jeux électroniques marque : Mattel ou Bandaï, très bon état 700 F le tout. **Jean-Jacques (6) 407-61-36 Seine-et-Marne de 17 h 45 à 18 h 30** + ordinateur de poche PC 1500 pour 2 000 F valeur 2 400, tout neuf.

• Vends 3 jeux à cristaux liquides : Parachute, Water Polo, Voyage spatial, excellent état, le tout 350 F ou échange contre cassettes Atari. **Frank PRUDHOMME, 8, rue Pierre Perrel 69230 Saint Genis Laval (78) 856.39.78.**

• Vends sur Lyon jeux électroniques Puck Monster (Lansay), jamais servi 300 F + Combat laser (Bambino) très bon état 200 F + Merlin (Miro) état neuf 150 F (adaptateurs). Prix à débattre. **DEFELIX Christian, 64, rue de Marseille 69007 Lyon. Tél. : 869.43.94 après 20 h.**

• Vends jeu télé Hanimex : Foot, Tennis, Squash, Pelote avec 2 vitesses, 2 angles de tir, 2 dimensions avec jeu LCD. Cherche vieille console Atari ou Mattel (très bas prix ou don !) **Valéry HAMM, Les Pelouses, route du Lude 72200 La Flèche.**

• Vends K7 Vidéopac C 52 n° 1.8.18.22.25 - prix 60 F chacune ou 300 F le tout. Vends jeu Microvision + K7 n° 2.5.7.8. : 450 F. **960.83.89.**

• Vends K7 pour VCS Atari Maze Craze 260 F. Air-Sea-Battle, Outlaw et Street Racer : 160 F chaque ou le tout 645 F. - **BARBIER B. 16, rue Henri Giffard 80000 Amiens. Tél. : (22) 46.26.63.**

• Vends jeu sector et détective électronique 600 F ou échange contre VCS Atari - **LALANNE-DASQUE Michel, Rés. Parc du Château, Mérignac. Tél. : (56) 47.48.65.**

• Vends Microvision + K7 Flipper et Simon Pocket - possibilité d'échange avec mini jeu Game and Watch - prix à débattre - **Stéphane CAMAIL, 3, rue du Pont Colbert 78000 Versailles. Tél. : 951.04.31.**

• Vends Donkey-Kong 150 F et Epoch-Man 100 F prix réel - 290 F. **HARA Koyo, 59, rue de la Condamine 75017 Paris. Tél. : 293.39.82.**

• Vends Mattel Intellivision, acheté fin décembre 1982, servi 3 fois 1 700 F avec 3 cassettes au choix 3 000 F avec l'ensemble des 9 cassettes dont Donkey Kong. **David ROBINSON, 34, rue Singer 75016 Paris.**

• Vends jeu Hanimex 10. Jeux sportifs pour 200 F ou échange contre 2 jeux électroniques de poche. **FAXHOURY Rémy, 21, rue des Plantes Hameau 75014 Paris. Tél. : 541.25.14.**

• Vends Philips Vidéopac N 60 avec écran incorporé + cassettes n° 11.19.20.32.34 le tout pour 1 200 F ou alors 1 000 F le N 60 et 300 F les 5 cassettes ou 70 F la cassette. Prix à débattre **PERREAU Eric, 111 bis, av. de Verdun 92130 Issy-les-Moulineaux.**

• Vends Vidéopac Philips C 52 + 8 K7 (1) 7.14.24.28.33.34.35 + K7 de programmation - le tout 1 700 F. **BRUNO (67) 58.44.96.**

• Vends 2 jeux électroniques : Boxing de Bambino, très bon état, valeur neuf 400 F, cédé 280 F à débattre et Auto-Race de Mattel 70 F. **VOLAT Stéphane, 68, rue Parmentier 93240 Stains. Tél. : 821.12.31 après 19 h.**

• Vends 6 K7 Atari, Asteroids, Space Invaders, Casino, Echecs, Dodge'em, Street Racer, le lot 1050 F ou au détail. Tél. : 989.74... 3 après 18 h 30.

• Vends vidéo jeux Klerwox avec 6 jeux : Tennis, Foot, Pelote, Entraînement, Tir sur cible, Tir aux pigeons. 4 niveaux de difficulté avec pistolet 150 F **Claude DARDENNES, E2 Le Thoueur 83130 La Garde-Var. Tél. : (94) 75.54.89 après 17 h 30.**

• Vends cassettes Vidéopac Philips n° 34. Les satellites attaquent et n° 37 Singeries. Prix à discuter ou bien faire offre d'échange contre cassettes Atari : Pac-Man ou Defender. **Tél. : (75) 64.01.56. M. PEREZ, Le Bésignole D, route des Mines 07000 Privas.**

• Vends bataille navale électronique MB 200 F. Logic 5 : 100 F Tomy, Football & Cow-Boys : 200 F. Jeux Télé Hanimex : Foot-Tennis-Entraînement-Pelote basque : 200 F Big Trak 200 F tous peu servi. **Raphaël POLO, 13, rue Amouroux 42100 Saint Etienne. Tél. : (77) 57.57.26.**

• Vends jeux électronique Game And Watch « Le pont des tortues » très bon état 150 F + piles. **VAN SLUYS Tristan, 54, av. de la Victoire - 59290 Wasquehal.**

• Vends K7 Atari. Echangerais contre K7 pouvant s'adapter au VCS + 1 K7 Philips n° 1, 50 F. **PROCO Frédéric, 15, rue Pontis - 13300 Salon. Tél. : (90) 56.10.46.**

• Vends jeu Vidéopac Philips C52 + 8 K7, le tout 1 000 F. **F. HUGUES, 75, rue Béranger - 92700 Colombes. Tél. : 782.51.39.**

• Vends Vidéopac C52 Philips + 9 K7 : Les gloutons, Satellites attaquent, très bon état 1 300 F. **BOURDON Fabrice, 44, rue Dingouville - 76600 Le Havre. Tél. : (35) 42.55.32** après 20 h 30.

• Vends ordinateur Philips C52 + 11 K7 de jeux, valeur 2 500 F vendu 1 200 F. **Olivier LUFRAY, 211, rue du Menil - 92600 Asnières. Tél. : 799.17.94** après 19 h.

• Vends VCS Atari avec commandes neuves + K7 : Combat, Warlords, Superman, Pac-Man, Defender, le tout 2 200 F. Vends OC 2000 avec 12 K7 500 F. **BRASSART Laurent, 67, rue Abbé-Lemire - 59200 Tourcoing. Tél. : (20) 26.85.34.** après 18 h.

• Vends 100 F pièce ou échange contre programmes pour TI 99/4 A, modules ou K7 jeux électroniques (TBE) Merlin, Space Alert de Mattel, Pieuvre de Nintendo, console vidéo (6 jeux). **PENTIER David, 7, rue Simon-Dubois - 62600 Berck-Plage. Tél. : (21) 09.47.11.**

• Vends jeu électronique Dracula, état neuf, prix achat 400 F, prix vente 300 F ou échange contre équivalent. **DELEPINE Bernard, 7, rue Dejean - 75018 Paris. Tél. : 606.28.14** heures de bureau.

• Vends jeux électroniques Donjons et dragons de Mattel 200 F. Sector (chasse aux sous-marins) 150 F et circuit TCR avec voiture Zig-Zag, 400 F. Tous ces jeux sont en très bon état. **Gilles Tél. : 681.76.49 après 20 h.**

• Vends jeu de poche électronique Game & Watch La Pieuvre, avec réveil et montre pour 100 F, acheté en sept. 82, état neuf. **NYEGAARD Thomas, Chemin du Lauron - 06860 Opio A.M. Tél. : (93) 77.24.26.**

• Vends K7 Atari : Space Invaders 200 F + Dodge'em, Video Olympics, Slot Racers, Street Racer, Mazecraze, Night Driver, toutes à 150 F + 3 jeux électroniques Ludotronic, Envahisseurs II, Pac-Man, Auto + Challenge 200 F chacun ou 500 F les 3. **CONQ M. 90, rue Paul-Guieysse - 56100 Lorient. Tél. : (97) 64.20.19.**

• Vends console Mattel (novembre 82) avec neuf cassettes (Course auto, Tennis, Lock'n chase, Frog Bog, Ski, etc.) 3 000 F le tout ou vends console et cassettes séparément, cause départ service militaire, urgent. **MONTOYA Laurent, 6, rue J-J Rousseau, 37150 Bléré. (47) 30.21.70.**

• Urgent : vends ou échange jeu Merlin contre K 7 Vidéopac (ou moins deux). Echange K 7 : 9 du Vidéopac, possibilité de programmation : langage, assembleur ou bien vente à un prix à débattre. **Tél. : (56) 36.59.59.**

• Vends Alien (Lansay), vends aussi jeu électronique « Dracula ». Prix à débattre. **Stéphane NGUYEN, 27, rue du Château d'Eau, 75010 Paris.**

• Vends VCS Atari + 4 commandes + 1 transformateur et 4 cassettes : Space Invaders, Starmaster, Pele's Soccer et Combat, état neuf (déc. 82), le tout sacrifié 1 900 F (valeur 2 500 F). **LAMBERT Philippe, 17, rue Georges Sand, 38140 Rives. Tél. : (50) 91.41.27.**

• Vends K 7 Basic Programming, jamais servi 250 F et K 7 Adventure, état neuf, 170 F ou 400 F les 2. **Vincent TATE, 31, avenue du Général de Gaulle, 59170 Croix. Tél. : 731.12.53.**

• Vends jeu électronique Popeye 100 F. **Stéphane PHILIPPON, 45, quai Carnot, 92210 Saint Cloud. Tél. : 602.02.19.**

• Incroyable vends Apple II Plus, pour le prix de 1 500 F cause double emploi, excellent état, (sept. 82) prix d'origine 9 000 F. Joindre un timbre-poste pour réponse. **PACHOT Stéphane, 66 La Plane, Colline St-Jacques - 84300 Cavaillon.** Répondez vite.

• Vends Vidéopac Jet 25 700 F (acheté en 82), vends K7 n° 10 (80 F), 11, 22, 29, 32, (90 F), 37, 38, (100 F), laisse le tout (jeu + 7 K7) pour 1 200 F au lieu de sa valeur 2 240 F. Affaire. Tous ces prix sont à débattre. **WABLE Vincent, 20, av. Victor-Hugo - 55700 Stenay. Tél. : (29) 80.32.67** après 18 h.

• Vends console VCS Atari (prix à débattre + K7 Atari Activision : Defender, Pac-Man, Grand prix, Starmaster. **Bruno CAZELLES, 58, rue du Val-d'Or - 92150 Suresnes. Tél. : 728.86.90.**

• Vends K7 Atari Defender 150 F. Space Invaders 150 F. Pac-Man 150 F. Indy 500 200 F. Basketball 100 F. Air-Sea-Battle 100 F. Starmaster 200 F. Echecs 150 F ou le tout pour 1 000 F. **Bruno BOREL, Les Alpilles, Bt A2, rue du Verger - 05000 Gap. Tél. : (92) 51.16.20** après 8 h.

• Vends VCS Atari neuf, sortie Péritel 1 300 F. K7 Imagic, Tigervision, etc. 200 F pièce. Console OC 2000 300 F. Hobby Computer 300 F. Echec électroniques Auto-response board sous garantie 4 000 F. **Tél. : (38) 30.01.24 Bernard.**

• Vends K7 Philips n° 1.11.35 100 F pièce ou échange contre n° 22.34.39 parfait état + circuit change voie 4 mètres de piste 400 F. **SOULIE Christophe. Tél. : (65) 41.05.70** après 18 h sauf vendredi après 20 h.

• Vends TI 99/4A (jamais servi) + 2 modules + paignées de jeu + branchement K7. **RUAULT Yann, 47, rue de Paris - 60130 St-Just. Tél. : (4) 478.51.14** (après 20 h).

• Vends jeu Sub-Chase de Mattel à 100 F. Vends jeu Formula 1 Tomy 80 F sans piles. **PAPIN Jacob, 2, rue Barreau - 41500 Mer. Tél. : (41) 81.03.44** après 18 h.

• Vends Vidéopac Philips C 52 avec 9 K7 : Billard américain, Duel, Pac-Man etc. très bon état, prix 1 500 F (à débattre). **Tél. : 345.56.88.**

• Vends ordinateur pour jeux TV (version Elektor) + extension mémoire avec 49 jeux différents ! Possibilité compatible jeux Vidéopac entièrement programmable, 3 sorties audio indép. + 8 couleurs avec manettes de jeux 14 000 F. **LURQUIN, 380, rue de Malinnes 6001 Marcinelle, Belgique.**

• Vends Atari VCS CX 2600 janv. 82 avec 3 jeux de manettes + K7 Combat, Basic, Air Sea Battle, Vidéo Chess, Slot Racers, Dragster, prix 2 000 F. Vends K7 Vidéopac C 52, 2. 3. 5. 7. 8. 9. 10. 11. 16. 18. 20. 24. 30. 35. prix 70 F pièce. **POTIER, 22, rue Diderot - 94190 Villeneuve-St-Georges. Tél. : (1) 382.40.96.**

• Vends cassettes VCS Atari Pac-Man, Yars'Revenge, Warlords, Defender et Chopper Command d'Activision, bon état 150 F chacune. **M. JOUVE, 7, av. Elisabeth - 06100 Nice. Tél. : (93) 53.50.90.**

• Vends Vidéopac Philips C52 avec 16 K7 de jeux différents, année 1982 en très bon état, prix 2 000 F. **GUILLEZ Olivier, 2, square Victor-Grincrd - 77410 Claye-Souilly. Tél. : 026.16.99.** Urgent.

• Vends Space Laser Fight fabriqué par Bambino au prix de 200 F. **AUMONT Olivier Tél. : 584.92.15, 155, bd Vincent-Auriol - 75013 Paris.**

• Vends console Vidéopac Philips C52 + 7 K7 dont Pac-Man et K7 de programmation, tout en bon état, prix 1 200 F. **DEPAIX Franck. Tél. : 287.24.44** après 18 h.

• Affaire ! vends ordinateur Vidéopac Jet 25 avec 12 K7 1.2.4.9.11.14.16.18.19.22.24.27, prix 1 600 F. **Tél. : (47) 46.08.75.**

• Vends K7 comme neuves pour le VCS Atari d'Activision Fishing Derby 170 F et d'Atari : Defender 240 « et » 240 F. Star Raiders 240 F. Possibilité échange contre K7 de marque différente d'Atari. **Jean-François PEROL, 8, rue de Chartres - 91400 Orsay. Tél. : 446.09.00.**

• Vends jeux Atari CX 2600S neuf décembre 82 sous garantie avec 8 K7 Space Invaders, Berzerk, Indy 500, Star Raiders, Pelés Soccer, Combat, Missile Command, Tennis, le tout acheté déc. 82 utilisé 1 mois, valeur 3 000 F vendu 2 500 F. **MALATRAIT Patrice, Le Tillet - 78870 Bailly.**

• Vends K7 pour VCS Atari : Super Breakout 200 F, Night-Driver 120 F, Combat 100 F ou les trois à 380 F. **GRILLE Franck, 5 rés. de Guinette - 91150 Etampes.**

• Vends K7 Space Invaders pour VCS Atari 200 F. **Lionel BRIEND, ker Manick, Briantel - 22260 Pontrieux.**

• Vends flipper électronique excellent état 1 300 F. **Tél. : 410.47.88** après 19 h **à Denis.**

• Vends jeu d'échecs électronique Morphy Encore, 9 niveaux, bon état, batterie ou secteur, 1 200 F au lieu de 2 000 F. Vends aussi K 7 Activision Grand Prix (300 F) ou échange contre Space Invaders ou Indy 500 avec volant spécial. **J.P. LE VAGUERESSE, 6, rue les Romarins, Ancône, 26200 Montélimar. Tél. (bureau) : (75) 65.15.22.**

• Vends jeu Radiola Jet 25 + 18 K 7 n° 1. 2. 3. 6. 8. 9. 10. 11. 12. 14. 15. 16. 20. 22. 23. 34. 35. Prix 2 000 F. Jeux de voitures, jeux de cartes, jeux de labyrinthe, course de chevaux, combat de boxe, jeux de cirque. Prix 500 F. **Alain RIOCREUX, 1, av. de la Marne,, Elisabethville, 78410 Aubergenville.**

• Vends jeux à cristaux liquides « Evasion » de Time et Fun avec piles, acheté 200 F. vendu 110 F. **Philippe MIGONE, 22 rue de Longchamp, 92200 Neuilly-sur-Seine. Tél. : 745.75.14.**

• Vends Vidéopac Jet 25 + 6 K 7, 1 100 F, neuf ou échange le tout contre VCS Atari. **BOUCHER Didier, 7, rue du Bout-Souverain, 14470 REVIERS. Tél. : (31) 97.80.80,** le lundi ou le soir après 18 h 30.

• Vends échiquier électronique bois Auto-Réponse-Board 2 600 F. **PARIS Max, 40 bis, rue Michelet 93100 Montreuil. Tél. : 287.63.84. H.B.**

• Vends K7 Atari suivantes : Pele Soccer, Night Driver pour 150 F. et Adventure, Space Invaders, Maze Craze, Dragster (Activision) pour 200 F. **LEMAIRE Olivier, 5 rue du Besly, Boussy-St-Antoine, 91800 Brunoy. Tél. : 900.95.28.**

• Vends Atari (VCS) + 9 K 7 (Pac-Man, Astéroïds...) au prix de 2 000 F. ou K 7 séparées (très bon état). **Mathieu DI COSTANZO, 28 rue Berghèse, 92200 Neuilly-sur-Seine. Tél. : 624.80.98.**

• Vends VCS Atari acheté le 06/11/82 état neuf + cassette Combat 1 100 F + 3 K 7 : Pac-Man 240 F + Dodge'em 110 F + Super Breakout 180 F + boîte de rangement 8 cassettes 80 F. **ALLAIS Patrick, 13, rue des Ormes, 95290 l'Isle Adam. Tél. : 469.37.15.**

• Vends jeux de poche Nintendo (état excellent) Popeye, Le pont des tortues, Mickey, Pieuvre, Feu, Parachute, Attaque des Indiens, 170 F. Oil Panic (double écran) 220 F. **Anne ROUHIER, 9, rue de la Gravoie, 25150 Pont de Roide. Tél. : (81) 96.46.08.**

• Vends jeu électronique « Pac-Man » neuf, décembre 82, valeur 400 F, vendu 200 F + Golf GTI radiocommandée, état neuf, valeur 350 F, vendu 150 F. **ANDRES Régis, 6, impasse des Aubépines, 55000 Bar-le-Duc. Tél. : (29) 79.38.83** pendant le week-end.

• Vends Merlin 200 F, jeu Cascades Moto 150 F, calculatrice faisant heure, date, chrono... 200 F + circuit auto complet et divers jeux et jouets en bon état. Achète VCS Atari, K 7 + joystiks 500 F à 750 F bon état. **HENNEQUIN, 12 rue A.-Galtier, 11400 Castelnaudary. Tél. : 23.44.50.**

• Urgent Vends Vidéopac Jet 25, janvier 82, pour 600 F (valeur 1 200 F). (T.B. état) et 13 K 7 n° 1.2.9.15.16.18.21.22.25.29.32.34.36 pour 50 F pièce ou liquidation du tout pour 1 000 F. **CRONNE Pascal, 6 allée des Platanes, 78610 Leperray** (Au plus rapide : bravo)

• Pour VCS Atari, vends Pac. Man, Space Invaders, Tennis et Skiing : 1 100 F. Vends aussi console Atari garantie décembre 82 : 1 200 F. Les quatre : port compris, envoi contre remboursement. **Tél. : (56) 31.15.36.**

• Vends jeu vidéo Philips N 60 avec K 7 n° 1.2.4.9.10.11.14.20.22.24.25.29.31.34.38. le tout 1 500 F ou séparément. **30, rue Raoul-Briquet, 62710 Courrières. Tél. : (21) 75.65.65** après 17 h 30.

• Vends ordinateur de jeux Mattel Intellivision + 2 K 7 acheté en décembre 82, garantie un an servi 3 heures 1 850 F. **FOURIER David, 6 rue du Commandant-Charcot, 52800 Nogent.**

IL A NEIGE SUR PARIS !
TOUT SKUSS CHEZ
ELECTRON !

117, Avenue de Villiers 75017 PARIS Métro Place Pereire

TOUS LES JEUX ELECTRONIQUES DU MOMENT ET DU FUTUR

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

NOUVEAU ! VENTE ET LOCATION ATARI 400 ET 800

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

LE 14 MAI : FINALE DU TOURNOI ELECTRON TENNIS INTELLIVISION
LE 15 MAI : CHAMPIONNAT DE SKI "Intellivision et Activision"

1er PRIX : 1 MICRO ORDINATEUR
2ème PRIX : 2 CASSETTES JEUX

766 1177

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

P.A GRATUITES

• Vends VCS Atari bon état + 1 tranformateur + 5 K7 Pac-Man, Star Raider, Combat, Space Invaders, Indy 500. 2 200 F min. au lieu de 2 770 F moyen de paiement à discuter. **Tél. : (4) 457.66.08** après 19 h.

• Vends téléjeu électronique noir et blanc neuf marque ITMC-SD-04 : Foot, Tennis, Tir, Basket, etc., prix 150 F. Achète K 7 vidéopac 9.29.3.34 Pac-Man, Singeries. **DECOBERT Marc. Tél. : (86) 78.62.76** après 19 h.

• Vends 2 jeux électroniques Game and Watch : Le pont des tortues, et Au feu : 380 F + échange K 7 n° 16 Vidéopac Philips C 52 contre K 7 25.29.34.41 (ou autres K 7). **Tél. à Gilles ROYANNAIS : (76) 42.48.03, 3, Grande-Rue, 38700 La Tronche.** Je vous remercie. Vive Tilt.

• Vends jeux électroniques Merlin 200 F et Master Mind électronique 250 F excellent état, éventuellement échange contre K 7 Atari Astéroïds, Circus Atari, Othello, Vidéo Chess, Defender, etc. **MARESCAUX Géry 48/4, rue du Progrès, 59390 Lys-lez-Lannoy. Tél. : (20) 83.53.81.**

• Vends jeu électronique Terra-Hit (marque Tomy) vendu 200 F au lieu de 250 F vendu avec pile (neuves) vends le jeu avec autorisation des parents de la personne voulant l'acheter. **MERLETTE Eric, 77, rue Aristide-Briand, 27530 Ezy-sur-Eure. Tél. : (37) 64.74.57.**

• Vends 12 K 7 Vidéopac prix 1 000 F + Vidéopac Philips N 60 avec écran incorporé. Prix 700 F + jeux électroniques Bandaï : Chasse aux corbeaux, prix 100 F. **DUCHAMPS, 47, rue Tronchet, 69006 Lyon. Tél. : 889.58.74.**

• Vends ou échange jeux de poche Snoopy, Peau de banane, King-Kong In Jungle, Fire Attack. L'unité 100 et 120 F, état neuf (sans piles) + Invader 1 000, affaire 100 F, très bon état avec piles. **FAVIERE Patrice, Parc de Chalin Bt Lully, 69130 Ecully. Tél. : (78) 33.26.85.**

• Vends vidéo jeu Philips neuf garantie 1 an prix 860 F. **FOURNON, 9, rue Indépendance-Américaine, 78000 Versailles. Tél. : après 18 h au 950.48.73.**

• Vends jeu électronique de poche sous marin donnant heure, date, chrono acheté 220 F. Vendu 160 F. **PELLERIN Christophe, 19, rue Gabriel-Thierry - 10300 Ste Savine.**

• Vends console SD 050 Hanimex avec 5 K7 moto, course, voiture, jeu et massacre, Supersportic, bataille navale 600 F. **MIGLIANO Serge, 851, av. de la Croix-Blanche - 93600 Aulnay-sous-Bois. Tél. : 866.28.13.**

• Vends flipper Space Mission marque Williams 4 joueurs année 1976 excellent état, en prime un plateau de pièces détachées prix 1 500 F. Tél. : (3) 489.45.92. **BOILY Christophe, 46 ter, rue de Villancy - 78640 Neauphle-le-Château.**

• Vends 11 K7 Atari : Indy 500, Golf, Tennis, Pelé, Grand prix Othello, Ice Hockey, Defender, Outlaw, Starmaster, Volley-ball ou échanges contre des vieux Stranges et Spécial Stranges. **François LERBIER, 76, rue des Mathouzines - 95170 Deuil.**

• Vends Galaxy très peu servi 12/82 prix 150 F. **Mlle SALM Annick, 8, rue des Roses - 57680 Novoant-sur-Moselle. Tél. : (8) 777.86.79.**

• Vends jeu Philips Vidéopac acheté en octobre 1982 cause double emploi peu servi + 3 K 7 (Gloutons, Astéroïds, Courses de voitures) prix à débattre. **Gérard KRICE, 76, av. Rhin-et-Danube, 38100 Grenoble. Tél. : 96.35.56.**

• Urgent vends console VCS Atari + adaptateur de courant avec K 7 Asteroïds, Defender, Space Invaders, Star Master (Activision), Combat, prix réel 2 600 F vendu 1 700 F. Préférence région Dauphiné. **SCIALOM Bruno, 22, bld Foch, 38000 Grenoble. Tél. : 87.88.74.**

• Vends K 7 Space War, Combat et Air Sea Battle 125 F l'une **LAURENTI Antoine, Lycée St-Exupéry, av. du Commandant-Charcot. Tél. : (94) 95.99.57** heures des repas.

• Affaire : vends jeu Game And Watch Nintendo, Octopus (la pieuvre) très bon état avec piles 120 F. K7 pour Vidéopac 1.4.6.12.15.18.22.32.37 à 80 F l'une ou 650 F le tout très bon état de marche, reste à débattre. **Emmanuel GOLDSTEIN, 144, bd Magenta - 75010 Paris.**

• Vends ordinateur ZX 81 (octobre 82) état neuf + alimentation + manuel d'utilisation 650 F + magnéto 250 F + extension 16 K7 350 F + études pour ZX 81 (60 F) séparément ou le tout 1 200 F. **SAUVAGE Jean-Valéry, 19, rue de la Gare - 80380 Villers-Bretonneux. Tél. : (22) 48.14.03.**

• Vends Mattel Intellivision (Noël 82) Poker, Foot, Chevaux, Grenouille 1 900 F. Tél. : (94) 95.60.90 avec 4 cassettes. **Mlle TAPIN Inès, Le Valris-Curans, av. de Valescure - 83700 St-Raphël.**

• Vends jeu vidéo à cassettes Hanimex SD 070, exc. état avec 2 cassettes Supersportif et Moto 600 F, à débattre. **HUILLIER J.-Charles, Les Malandines N.31, Ch. des Combes, 26200 Montélimar. Tél. : (75) 01.52.25.** Merci d'avance.

• Vends console Sportsmaster presque neuve, cause double emploi, 250 F au lieu de 750 F et 3 K7 (Supersportif, Destruction, Course de voitures) 50 F chacune au lieu de 150 F - SVP répondre avant le 31.06.1983. **RATNAUD Antoine, chemin de Brioudes, 31600 Muret. Tél. (61) 51.04.93.**

• Vends console Mattel avec 7 cassettes, octobre 1982, valeur totale 3 500 F, vendu 2 300 F. **LEBREC Serge, 3, rue Lamartine, 92230 Gennevilliers. Tél. 791.01.07.**

• Vends flipper « Surfchamp » électro-mécanique, en parfait état de marche ; avec Spécial, Extra-Ball, 2 X, 3 X, cibles, bumpers, 4 tableaux, etc. acheté 1 800 F revendu 1 200 F. **Tél. 633.13.51** après 18 h 30. **E. VELIN, 8, rue de Tournon, 75006 Paris.**

• Vends Vidéopac Philips C52 avec 4 cassettes (n° 9, 21, 32, 34) prix 1 000 F neuf sous emballage, garanti encore 11 mois cause double emploi. **GUEZ Gilles. Tél. 254.25.09** de 10 h à 19 h 15.

• Vends Vidéopac Philips + 16 cassettes 2 300 F. **Mlle ARNOUX, 18, rue Edouard Pons, 13006 Marseille. Tél. (91) 48.59.72.**

• Vends 10 cassettes Atari 1 500 F ou au détail. **Tél. 928.68.21** après 18 heures.

• Vends cassettes Mattel : Sub Hunt, Golf, Space Armada, Triple action, valeur l'une 125 F le tout 450 F. **M. DELEPOSSE, 420, rue du Colonel d'Ornano, 59120 Loos Les Lille. Tél. (20) 50.78.24** après 18 h.

• Vends cassettes : Roulette, Star Strike (très bon état) pour console Mattel, les deux pour 300 F. **Emmanuel GUYOT, 9 bis, rue Perignon, 75015 Paris. Tél. 566.70.52** du mardi au samedi à partir de 17 h.

• Vends deux jeux électroniques de poche Game Watch : Parachute, et Octopus un à 150 F, deux à 250 F. **FESZOVSKI Sami, 86, av. Pierre Brossolette, 92240 Malakoff. Tél. 657.04.89.**

• Vends cassettes Flippers, Blitz et Shooting Star pour jeu LCD Microvision 700 FB pièce au lieu de 1 000 FB. **Michel GEONET, 29, rue de Meuse, 5552 Woulsort (Belgique).**

• Sacrifie console jeux Mattel + 9 cassettes : 3 500 F, cause double emploi : Noël 82/83. **Jean HATCHERIAN, 12, rue Valouterie, 84000 Avignon. Tél. (90) 82.51.24 HB ou 86.36.70 (soir).**

• Vends cassette E.T. pour VCS Atari. **Raphaël RAMEL, Les Barres, Peougres, 07340 Serrières. Tél. (75) 34.81.36.**

• Vends console Soundic SD 05 + 3 K 7 Supersportif, Course de voitures, Jeu de destruction, 2 vitesses, 2 largeurs de raquette + adaptateur poste de commande amovible et à manettes, prix 350 F valeur 750 F. **Bertrand SAINT GERALME, 9, chemin Notre-Dame-en-Brie, 94370 Sucy. Tél. 590.45.50.**

• Vends cassettes Atari Night Driver et Vidéo Checkers. 150 F choque. **FERRY, 6, rue Alexandre 1er, 54130 Saint Max. Tél. (8) 321.07.06** le soir.

• Vends console Mattel Intellivision + 4 cassettes (Boxing, Ski, Night Stalker, Astromash) 1 900 F valeur 3 000 F. **Frédéric GUILLAUME. Tél. 628.11.56.** Cherche 20 personnes pour 1er championnat de football Mattel sur Paris.

• Vends jeu électronique Galaxie 2 parfait état 300 F neuf vendu 150 F et vends jeu électronique Tomy, Course de voiture 90 F état neuf. **GUYOT Michel, 47, rue de Montbéliard, 25150 Pont de Roide. Tél. (81) 92.42.76** après 19 h.

• A vendre urgent Vidéopac Philips avec 6 K 7 état neuf, SVP répondre vite. **Jacques BETTAN, 11, rue des Gourmets, 38100 Grenoble. Tél. (74) 44.13.37** après 18 h.

• Vends jeu d'échecs électronique Super sensor IV, 8 K, extensible 24 K piles ou secteur, 8 niveaux, mémoire CMOS, 8 mois, état neuf, prix 1 350 F (neuf 1 800 F). **François CHAPELLE, 25, rue du Drumont, 68260 Kingersheim. Tél. (89) 52.58.98.**

• Vends console Intellivision + 6 K 7 et en avant-première, synthétiseur de voix Intellivoice + K 7 B 17 Bomber. Le tout 3 000 F. **Stéphane MARTIN : 34, rue de Longchamp, 92200 Neuilly. Tél. 722.44.86** heures repas.

• Urgent vends console Mattel oct. 82 + 12 K 7 valeur totale 4 990 F vendu 3 000 F. **CLEMENT Patrick, 7, av. de la République, 94200 Ivry sur Seine. Tél. : 670.15.92, poste 31.08.**

• Vends Casio FX 702 P + impr. FP10 + 7 cass. FA 2 + 4 cass. de PRGM + livre des éditions PSI. Achat : 12/82. Exc. état, très peu servi, prix à saisir 1 800 F l'ensemble. **Hervé BACHELIN, 172, av. Pierre Brossolette, 92240 Malakoff. Tél. 656.18.22** après 20 h.

• Vends VCS acheté décembre 1982 1 100 F + cassettes à vendre séparément : Demon Attack 350 F et Volley Real Sport Atari 250 F. **H. CAILLOUX, 44, rue Antoine Fratacci, 92170 Vanves. Tél. : 642.33.14** après 18 h.

• Vends jeu électronique Merlin très bon état peu servi 120 F ou échange contre cassettes Vidéopac C 52. **S. PRUVOST, 48, domaine du Moulin, 62360 St Léonard. Tél. : (21) 80.87.29.**

• Vends cassette Imagic : Atlantis 290 F (au lieu de 380 F) état neuf ou échange contre Ski (Activision) ou autre bonne cassette pour Atari. **OVERZEE Marco, 3, allée du Moulin, 78730 St Arnould en Yvelines : 041.24.64.**

• Vends K 7 Pitfall (Activision pour Mattel) 350 F neuve. Vends jeu Microvision + 6 cassettes (Bowling, Flipper, Casse-brique, Shooting-Star, Puissance 4, Bataille navale) état neuf, valeur 1 350 F, vendu 900 F (à débattre) ou échange contre console Atari. **M. GLIKSON. Tél. : 808.38.68.**

• Vends jeu Vidéo OC 2 000 + K 7 + Hobby Computer + nombreux programmes : 1 500 F. Vends 50 à 60 % de leur prix cassettes pour VCS Atari (Imagic, Activision, Spectravision). **M. BEUDINC, 29 bis, rue A. Prachay, 95300 Pontoise. Tél. : 032.38.46** heures de bureau.

• Urgent : vends jeux électroniques à 50 % du prix d'achat, vends aussi K 7 de jeux pour VCS Atari. Cherche club Mattel. **Franck ROUSSEL, 21, cours Aristide Briand, 33000 Bordeaux.**

• Vends ou échange cassettes pour TRS 80 modèle 1, niveau 2, 16 K « Frog » « Galaxy Invasion » mais aussi vends K7 pour TRS 80 modèle 1, niveau 1, 4 K 7 « Star pilote » « Space taxi » « Black jack » « Tictacto », prix à discuter. **Fabien PAOLI, 8 bis, avenue Alphand, 94160 Saint Mandé. Tél. : 374.02.85.**

• Vends Z X 81, 16 K, imprimante + 5 K7 + 8 livres programmes + revues Sinclair (11) le tout 2 000 F. **B. BLANCHET, Matteux, 27810 Marcilly s/Eure. Tél. : (37) 48.49.73.**

• Vends Vidéopac Philips C 52 + 3 K 7 (dont Guerre de l'espace, Duel, Bataille navale) prix 800 F, janvier 82. **Philippe LEGAVE, 30, rue de Dunkerque, 75010 Paris. Tél. : 878.97.59** après 19 h.

• Urgent : vends VCS Atari (1/82) avec 13 K 7 dont Basic, Star Raiders, Berzerk, Volley... et claviers spéciaux, valeur réelle : 4 500 F vendu 2 500 F. **Tél. : (40) 70.67.30.**

• Vends T I 59 (avril 1982) en parfait état + 150 programmes (jeux, maths, astronomie, etc.) + 80 dias sur la réalisation des programmes + 2 tomes de « récréations pour TI 57 », le tout pour 7 500 FB (valeur : 150 000 FB). **O. JACQUEMIN, 18, rue Général Leman, 4300 Ans (Belgique). Tél. : (041) 63.44 74.**

• Vends cause double emploi, Vidéopac Jet 2 : très bon état (joysticks neufs) + 22 cassettes prix total : 300 F à débattre. **CALCAGNETTI Rémi, chemin de la Roche Percée, 13500 Martigues.**

• Vends jeu électronique de poche Fire Attack, acheté en décembre 82, parfait état de marche avec réveil + pile + boîte d'origine + notice, prix 220 F à débattre. **FRANÇOIS Eric, 47, rue Chateaubriand, 62100 Calais. Tél. : (21) 97.50.07.**

VERSAILLES
LE BAZAR
60, rue de la Paroisse
950.03.04

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

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

Démonstration permanente

• Vends ordinateur de jeux Atari + 13 cassettes (Defender, Space Invaders, Breakout, Starmaster etc.), valeur 4 500 F cédé 3 000 F, le tout en excellent état. **ARTINO Simon, résidence les Garrigues, 12310 Laissac. Tél. : (65) 69.63.30**, après 20 heures.

• Vends console de jeux VC 4000 ainsi que 4 cassettes (Bataille navale, Envahisseurs, Jeux de balles, Chasse) état neuf, acheté fin 82, valeur totale : 2 000 F vendu 1 600 F. **BUNNER Armand, 2, rue du Riesling, 68630 Bennwihr. Tél. : (89) 47.98.12.**

• Vends console Mattel Intellivision état neuf, 1 500 F avec une cassette ou 1 350 F sans cassette. **GUETTIER Philippe, 22, rue Pierre Curie, 95170 Deuil. Tél. : 983.28.93** de 18 h à 20 h 30.

• Vends VCS Atari, état neuf, sous garantie, acheté fin mars 82 + 2 K 7 Combat + Super Breakout : 1 200 F. **DEHAN Stép., 44, avenue Gabriel Péri, 91370 Verrières le Buisson. Tél. : 013.32.99** après 17 heures. Merci.

• Vends Atari VCS, état neuf, sous garantie, complet + 6 cassettes : Jawbreaker (Tigervision), Defender, Volley-Ball, Missile Command, Surround. Le tout : 1 700 F seulement. **Tél. : 828.25.61** après 18 h.

• A vendre cause double emploi Vidéopac C 52 Philips avec 11 K 7 (Pac Man, Astéroïdes, 35, 33, 22, 11 etc., parfait état, très peu servi ; valeur 2 600 F vendu 1 800 F. **GEIMSENBERGER Yves, 16, rue E. Deborgue, 78380 Bougival. Tél. : 969.13.16** après 18 heures.

• Vends cassettes Atari : Street Racer, Air-Sea-Battle, Space War, Night Driver, à 140 F l'une (TB état). **M. SEGUIN, 1, rue de Turenne, le Clos de la Commanderie, 91160 Longjumeau. Tél. : 448.65.77** après 18 h réponse assurée.

• Vends cassette Atari, Dodge'em 100 F au lieu de 169 F. **Eric au 578.74.32** après 19 h.

• Vends jeu vidéo Maninex noir et blanc + 2 cassettes (sports 10 jeux, basket, foot, tennis, etc.), et Submarine 6 jeux (bataille navale, espace, etc.), marche à piles. Excellent état, 450 F. **M. DAUMONT, Montifort, escalier 20 n° 194, 34700 Lodève. Tél. : (67) 44.19.10** pendant les repas.

• Vends Vidéopac Philips C 52 + 15 K7 N° 1, 4, 7, 9, 10, 11, 12, 14, 16, 18, 22, 31, 32, 34, 38 + mini Tron, voir Tilt N° 2 + Pac-Man, valeur 4 700 F vendu 3 500 F ou moins. Poss. vendre séparément. **Tél. : 606.29.18. REGIS Patrick.**

• Vidéopac Philips N 60 très bon état, vendu avec 6 K 7 (6-9-10-22-29-34), le tout 750 F. Cassette Mattel Utopia 200 F. **Pascal DUPEYRAT, 1, rue Dupont de l'Eure, 27120 Pacy-sur-Eure. Possibilité d'échange à Paris. Tél. : (32) 36.02.95.**

• Besoin d'argent, vends VCS Atari + transfo. + manette + K 7 Combat, 1 200 F, Space Invaders 165 F, Missile Command 170 F, Berzerk 260 F, Astéroïds 220 F, Basic Program 210 F, manette + clavier 100 F ; valeur 3 150 F, vends 2 100 F (encore sous garantie). **Tél. : (54) 77.60.85** après 19 heures.

• Vends cassette Microvision Shooting Star, très peu servi, 70 F + 4 consoles Soundic couleur avec cassette super sportif 300 F. (Ne marche qu'à piles). **RUAS Nicolas, chemin St Croix, 07700 Bourg St Andeolte. Tél. : (75) 96.75.16.**

• Vends console Atari, état neuf plus 4 cassettes, Defender, Combat, Skiing, Starmaster, le tout 1 800 F, au lieu de 2 300 F. **Tél. : 942.27.96, Thierry, 8, rue Corneille, 91270 Vigneux.**

• Vends VCS Atari + cassettes Pac-Man, Yars'Revenge, achat déc. 82, garantie 1 an, valeur 3 100 F, vendu 1 600 F. **Claude BASSAN, 15, rue de la Mine, 57330 Hettange Grande, (8) 253.43.76.**

• Vends VCS Atari 1981 + 8 K 7, 2 200 F (à déb.). **Tél. : 433.32.02** après 18 h 30.

• Vends ordinateur Vidéopac C 52 TB état, peu servi + 12 K 7 n° 1, 4, 10, 12, 14, 16, 18, 20, 22, 25, 34, 38, garanti jusqu'en juillet 83. Valeur 2 775 F vendu 1 950 F. **Benoit DURAND, 31, rue Croix de Fer, 78100 Saint-Germain-en-Laye. Tél. : 451.03.26** après 19 h.

• Vends Combat Laser 200 F, Microvision 150 F, peu servi. **GUITARD Ludovic, 16, allée Eugène Belgrand, 94230 Cachan. Tél. : 665.74.66.**

• Vends Vidéopac C 52 Philips 1 200 F, garanti jusqu'au 15/10/83 + K 7 N° 1, 2, 4, 9, 11, 16, 22, 34 - 120 F pièce au lieu de 140 F, le tout ayant très peu servi. **VALLUET Joël, 9, rue Hélène Boucher, 28190 Courville S/Bure.**

• Vends jeux électroniques Microvision Casse-brique, prix 200 F. **M. BURNICHON Jacques, 79, cours de Verdun, 01100 Oyonnax. Tél. : (74) 77.27.11** après 20 h.

• Vends VCS Atari + 5 cassettes : Combat, Space Invaders, Missile Command, Pac-Man, Indy 500 + classeur de cass., valeur 2 800 F, vendu 2 000 F. **M. LAUMONIER, rue de la Gaîté, St Rémy, 71100 Chalon S/Saône. Tél. : (85) 48.50.70.**

• Vends VCS Atari + 3 manettes différentes + 6 K 7 : Space War, Street Racer, Vidéo Checkers, Air-Sea-Battle, Bowling, Brain Games : **Tél. : (90) 85.12.33,** prix : 2 500 F. **LE CHAN.BORD, 7, avenue de la Trillade, 84000 Avignon.**

• Vends console Atari complète achetée oct. 82 pour 1 000 F et 5 cassettes sous garantie : Space Invaders, Adventure, Starmaster, Skiing, Frogger, pour 250 F chacune ou le tout à 2 000 F. **VALENTIN Jean-Luc, 27, rue des Fleurs, 68720 Zillisheim, (89) 06.26.27** le soir.

• Vends micro ordinateur TRS 80 modèle 1, niveau 2 (01/82), état parfait avec nombreux programmes + 2 livres d'initiation + Magneto + Man. vidéo + 4 numéros de Trace + Doc., 3 500 F. **J.-P. DOHY, 173, rue de Silly, 92100 Boulogne-Billancourt ou tél. : 603.87.10.**

• Vends exceptionnel Vidéopac C 52 (Philips) avec 14 K 7 dont Programmation Pac-Man, Musique, Duel ; jeu + K 7 : 1 700 F. **Tél. : 607.04.96. RAYMOND** (vers 19 heures).

• Vends K 7 Vidéopac C 52 ou Jet 25 N° 3-5-15-21-23-30 (80 F la cassette) et les N° A et 9 programmables à 120 F. **Edmond NAGEL, 7 A, rue de Villing, 57550 Berviller. Tél. : (8) 778.46.44.**

• Vends cartouches Vidéopac numéros : 2, 15, 19, 24 (Alunissage, Reversi, Clown, Flipper) prix intéressant à débattre. **M. JULIEN, 2, rue Pasteur, 35340 Liffre. Tél. : (99) 68.44.82.**

• Vends jeux vidéo Hanimex SDO 70 (300 F) + 2 cassettes : Moto (100 F) et Bataille. Vends aussi Vidéopac + 5 cassettes valeur réelle 1 800 F, solde 1 450 F, TB état, décembre 1982. **Xavier CURTET. Tél. : 57.94.23** à Zuzinay dans l'Isère.

• Vends console de jeux Mattel Intellivision avec jeux cartouches : Courses de chevaux et Space Hawk, très peu servi, le tout 1 650 F. **Louis MONSEUR, 15, rue Lanfranc, 14000 Caen** (région si possible).

• Vends jeu vidéo à K 7 couleur avec 2 K 7 de sports et de voitures de course, prix : 550 F. **FELIOT, 39, rue Jean Renoir, 76210 Bolbec. Tél. : (35) 31.58.19.**

• Vends jeu Microvision + K 7 Casse-brique + Super casse-brique + Bowling, état neuf. Prix : 250 F. **SIMON Christophe, route de St-Lo, 14240 Caumont l'Evente. Tél. : (31) 77.50.13** après 19 heures.

• Vends VCS Atari (07/82) comme neuf pratiquement jamais servi avec 4 K 7 (Combat, Space Invaders, Defender, Surround) valeur 2 100 F, sacrifié 1 400 F. **Maurice BOUCHERON, 7, rue Hoche, 92300 Levallois Perret. Tél. : 757.57.06** (de 18 h à 23 h).

• Vends K 7 King-Kong Tigervision (200 F) et Barnstorming Activision (250 F). **ROUSSANGE Yves. Tél. : (92) 52.02.98** (heures des repas).

• Vends Missile Invader 100 F au lieu de 180 F et le Pont des tortues 120 F au lieu de 220 F, le tout avec emballages d'origine et en bon état. **CHEMIN Philippe, le Pré Billet, rue Jean Moulin, 77510 Rebais. Tél. : (1) 404.53.72** (à partir de 20 heures).

• Urgent cause double emploi vends ordinateur ZX81 Sinclair, sous garantie sep. 83 + 16 K MEV + 2 livres de jeux et cassettes Fast Load Monitor + magazines et programmes, état neuf, peu servi, le tout 1 100 F. **MANGLES Jean-Marie, 14, rue des Roses, 95310 Saint Ouen l'Aumône.**

• Vends cassette Atari Superman ou Space Invaders (400 F les 2). **ERTLE Cédric, 6, rue de Berne, 67000 Strasbourg. Tél. : (88) 37.38.94** prix à débattre.

• Vends jeu vidéo Mattel Intellivision avec 3 K 7, garantie encore 6 mois, prix exceptionnel cause départ, 1 350 F. **Tél. : 887.55.02** (la journée).

• Vends ou échange cassettes Atari Defender 280 F, Superman 180 F, Warlords 180 F, Haunted House 150 F. **DUMAINE Pascal, 10, impasse des Bleuets, 14111 Louvigny. Tél. : (31) 73.55.47.**

• Vends console Atari complète avec 10 K 7 (Pac-Man, Astéroïds, etc.), très peu servi, valeur neuf : 4 000 F cédé à 2 500 F. **DREYFUS Eric, B.P. 10, 83120 Plan de la Tour. Tél. : (94) 43.74.47.**

• Vends ou échange cassettes Vidéopac Philips contre éventuellement des cassettes Atari, prix à débattre, excellent état des cassettes. **M. RADISSON, 207, rue St-Charles. Tél. : 557.80.45.**

• Vends cause double emploi Vidéopac C 52 avec K 7 N° 4-6-12-14-15-38 (Pac-Man) très bon état, prix 1 500 F. Recherche programmes de jeux pour TI 99, notamment jeux d'aventure. **Thomas ou Benoit LERICHE. Tél. : 951.15.58.**

• Vends VCS Atari (sous garantie) + 10 cassettes dont Frogger, Pac-Man, Yars'Revenge, Space Invaders, Star Raiders, Astéroïds, valeur d'achat 4 378 F, vendus 2 500 F. **Tél. : (21) 80.62.61** (le soir sauf mardi et mercredi).

• A vendre VCS Atari complet avec « Combat » et « Circus », garanti jusqu'en août 83, 1 200 F. Vends cassettes « Astéroïds » : 200 F, « Space Invaders » : 180 F, Tennis (Activision) : 200 F, Dodge'em : 100 F et Basketball : 180 F, tout est en très bon état. Mode d'emploi inclus. **Stéphane ZANINI, 3, square J.P. Sartre, 91000 Evry. Tél. : 079.14.29.**

• Vends jeu vidéo Créatonic Bibip 4 (Tennis, Football, Pelotte basque, entraînement avec nbrs variantes) + 1 transfo. neuf : 200 F. **HAJEK Sylvain, 8, rue de l'Eglise, 88250 La Bresse. Tél. : (29) 25.44.61.**

• Vends console Atari (déc. 82) + 9 cassettes (Pac-man, Yar's Revenge, Star-Master, Berzerk, E.T., Tennis, etc.) dans carton d'origine, comme neuf, valeur 3 830 F, vendue 2 680 F (30 % de moins). **Tél. : M. LECUYER. Tél. : 654.15.60 (entre 19 h et 20 h).**

• Vends : jeux Merlin 100 F ; Galaxy II 200 F ; Logic 05 100 F ; bon état. K 7 Atari Haunted House 200 F et K 7 Berzerk 300 F, état neuf ou échange contre K 7 Pac-Man ou Astéroïds d'Atari ou Star Voyager d'Imagic. **LAMBERT Philippe, 65/36, avenue Carnot, 52000 Chaumont. Tél. : 03.38.65.**

• Vends V.C.S. Atari + 10 cassettes dont Frogger, Pac-Man, Asteroïds Yar's revenge, Space Invaders, Star Raiders, valeur d'achat : 4 378 F, vendus 2 500 F. **Tél. : (21) 80.62.61 le soir, mardi et mercredi. Stéphane SAILLY, 17, rue Napoléon, 62126 Wimille.**

• Vends jeu Mattel Intellivision + cassette Golf, le tout état neuf, garantie 9 mois. Prix : 1 350 F. **Frédéric ORLAND. Tél. : 834.24.27, 96, rue D. Casanova, 93300 Aubervilliers.**

• Vends cause double emploi K 7 Activision Starmaster 280 F. **Yves GENDARME, 188, rue E. Branly, 77000 Melun.**

• Vends Philips Vidéopac N 60, écran autonome + 2 cassettes 1 000 F, ou échange contre un VCS Atari. **Tél. : (91) 49.77.08, 7, rue du Docteur Acquaviva, 13004 Marseille.**

• Vends jeu électronique Anti-gang et jeu de poche avec heure alarme date et jeu de l'espace, état neuf. **VILLAIN René, 41, rue Marthe Lefèvre, 02110 Bohain. Tél. : (23) 68.92.59.**

• Je vends casse-brique 210 F au lieu de 300, état neuf. **LUDOVIC, 361.55.55.**

• Vends ordinateur de jeux Philips Jet 25 + 11 cassettes, prix 2 000 F, ou échange contre jeu Atari même valeur. **TOUSSAINT Charles, Gendarmerie, 57220 Zimming.**

• Vends console Vidéopac Philips avec 5 K 7 (Pac-Man, Satellites, Combats, les Acrobates, Voiture de course) achetée en octobre 82, le tout vendu 1 000 F. **LAN-TIM, 5, rue de Lisbonne, Paris 75008. Tél. : 522.16.47** (après 18 heures).

• Vends Vidéopac Philips C 52 avec 11 K 7 n° 1-2-11-16-18-19-20-22-33-34-38 (Pac-Man) très bon état, prix : 1 800 F. **PHIZOTARD Olivier, 3, rue des Rossignols, 95680 Montlignon. Tél. : (3) 416.04.63.**

• Vends ou échange Vidéopac contre VCS Atari vendu avec 7 K7 prix 1 200 F. **Tél. : 419.23.32 RONGIONE, 19, allée Diane - 95440 Ecouen.**



CONFIDENTIEL

Enfin chez vous, nos meilleurs ventes en discount de cassettes compatibles Atari.

à 299 Francs : FIRE FIGHTER, TAPE WORM, NEXAR, KING KONG, JAWBREAKER, TRESHOLD, MARAUDER, GORF, WIZARD OF WOR.

à 339 Francs : DEMON ATTACK, PLANET PATROL, STAR VOYAGER, RIDDLE OF SPHINX, COSMIC ARK.

Location possible 35 francs par semaine déductible en cas d'achat. Vente par correspondance : ajouter 9 Francs de frais de port quelque soit la quantité si chèque joint à la commande. 35 F si contre remboursement.

Librairie LAFON
3, rue Henri IV - 64000 Pau
Tél. : (59) 27.71.40
1er CLUB VIDEO JEU DU SUD-OUEST, AFFILIE JEUX DESCARTES.

OCTET
Le nouveau magasin « in »

FESTIVAL DES :

- *Jeux électroniques*
- *Jeux vidéo T.V. - Consoles - cassettes - ATARI - MATTEL - PHILIPS.*
- *Ordinateurs pour la famille, Jeux, enseignements, gestion familiale, T.I. 99 - VIC 20 - PHC 25 - PC 1212 - PC 1500 etc.*

1. av. Pte de la Plaine - 75015 Paris. Tél. : 530.05.39.

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

Le Wagon Rouge
(23) 62.41.35
JEUX ELECTRONIQUES et VIDEO WARGAMES, CASSE-TÊTE PUZZLES
13, Rue RASPAIL - 02100 St. QUENTIN

P.A GRATUITES

• Vends Vidéopac C 52 fin 81 en t.b. état 750 F. Vends K 7 n° 10, 14, 18, 22, 27, 28, 33, 34 à 60 F chaque + n° 38 à 100 F ou le tout 1 300 F. Vends aussi jeux électroniques Tomy : Soccer et Space War, 50 F. **M. LADEVEZE, 42, chemin de Hérédia, 31500 Toulouse. Tél. : (61) 48.39.91.**

• Vends console Atari + cassettes : Casino, Space Invaders, Vidéo Pinball, Combat et Tennis Activision, excellent état. Prix : 2 000 F. **Tél. : 377.55.25.**

• Vends 2 jeux électroniques : duel électronique 1 ou 2 joueurs + jeu de tennis Tomytronics 1 ou 2 joueurs, prix 200 F chacun ou échange contre K 7 Pitfall ou Demon Attack ou Starmaster ou Star Raiders. **RICHE Frédéric, 15, rés. de la Chapelle, 78310 Elancourt. Tél. : 050.82.71.**

• Vends cassettes jeu vidéo Atari Casino 215 F, vidéo Checkers 215 F, Dragster 190 F, King-Kong 300 F, Space Invaders 215 F. **Olivier LAMIRAND, 4, avenue Herbillon, 94160 Saint-Mandé. Tél. : 328.25.54.**

• Vends Vidéopac C 52 Philips (décembre 82 sous garantie) + 5 K 7 n° 1-22-34-35 et 38, l'ensemble 1 400 F, ou échangerais le tout contre une console Atari + K 7. **CHAINET Christophe, 35, rue Thomas Lemaître, 92000 Nanterre. Tél. : 724.06.35** le soir à partir de 18 heures.

• Vends K 7 Vidéopac n° 5 et K 7 Mattel Golf, PGA à 50 % de leur valeur ainsi qu'un jeu électronique Armor-Battle de Mattel, 50 F. Vends aussi Digit's de Coleco 50 F. **SIMAH Denis. Tél. : 606.32.11.**

• Vends console Mattel + K 7 Tennis, Sub Hunt, Pitfall, Atlantis, Tron, Backgammon, prix 2 300 F le tout. **WEISZ Simon, 6, rue des Immeubles Industriels, 75011 Paris. Tél. : 379.17.98.**

• Vends K 7 Star Voyager d'Imagic pour VCS Atari, très bon état, achetée 369 F, vendue 300 F. **MANKA Marc, 76, rue Pasteur, 62950 Noyelles-Godault. Tél. : (21) 75.45.73.**

• Vends jeu-vidéo ITMC « Rowtron » avec 2 cassettes, parfait état, peu servi (juillet 82), bon graphisme, commandes à clavier 940 F, urgent, neuf 1 150 F en moyenne. **M. NGUYEN NGOC, 37, avenue du Roule, 92200 Neuilly s/Seine. Tél. : 722.41.02.**

• Urgent, vends jeux vidéo Hanimex NB plus 4 K7, 18 jeux, en tout 500 F. **LARTIGUE Franck, Etude 5 LTE, av. de l'Université - 33405 Talence Cedex. Tél. : (56) 41.02.24** samedi et dimanche seulement.

• Vends jeux électroniques Merlin 100 F, Basket-ball 150 F, Racetime 50 F, Subchase 60 F, Simon 100 F, Super Missile Vader 120 F et Fort Apache jeu de poche Nintendo 170 F, prix à débattre. **M. LEMAITRE, 35, rue Savior - 92240 Malakoff. Tél. : 655.35.87.**

• Vends Vidéopac Philips C52, valeur 1 300 F, vendu 900 F + 20 K7 au choix. Le tout neuf. **GUINUR Chantal, 44, rue Guy-Moquet - 75017 Paris. Tél. : 229.14.51.**

• Vends lot de 5 K7, 800 F. Asteroïds, Circus, Space War, Indy 500 + manette, Adventure. **David au 738.22.98 de 19 h à 21 h.**

• Vends jeux électroniques Merlin bon état, alimentation 6 piles 1,5 V, type R6, 6 jeux différents. **Seghouane BELAID, 27, av. F.-de-Pressensé - 92290 Châtenay-Malabry** (prix à débattre). **Tél. : 631.76.07.**

• Vends K7 pour VCS Atari : Missile Command, Air-Sea-Battle, Outlaw, Circus (200, 100) respectivement bon état ou échange le tout contre K7 Activision ou autres. **DELVAL Olivier, 50, bd Poincaré - 59500 Douai. Tél. : (21) 87.18.65,** mettrai complément si nécessaire, merci.

• Vends programmes de jeux pour TI 57 (5 F l'unité) et pour TI 58, TI 58C, TI 59 (10 F l'unité) jusqu'à 480 pas. Transforme programmes pour TI 57 en programmes pour TI 58 avec arrangement de manipulation. **BELMESSIERI J.-Maxime, Le Puisat - 73240 St Genis-sur-Guiers.**

• Urgent, vends Vidéopac Philips C52 + 15 K7 le tout 1 500 F, prix discutable, peut être vendu séparément. **BOURGEOIS Arnaud, 51 bis, rue St-Jacques - 14110 Condé-sur-Noireau. Tél. : (31) 69.13.77** après 18 h.

• Vends ordinateur familial TI 99/4 A avec câble magnéto très bon état le tout 2 600 F vendu 2 000 F. **SALMON David, 3, rue André-Duperrin - 77500 Chelles. Tél. : (6) 020.39.27.**

• Vends ou échange K7 Atari Dodge'em 100 F ou lieu de 180 F Street Racer 100 F ou lieu de 160, Missile Command 200 F ou lieu de 270 F, Asteroids 250 F ou lieu de 220 F, Space Invaders 200 F ou lieu de 260 F. **de BOLLARDIERE Lionel, 103, av. du Bac-La-Varenne. Tél. : (1) 886.03.78** avant 20 h.

• Vends VCS Atari avec 17 K7 (Pac-Man, Frogger, Amidar, Dodge'em, Demon Attack, Missile Command, Space Invaders, Super Breakout, Circus Atari, Maze Craze, etc., prix 3 500 F valeur 5 600 F. **Tél. : 037.99.57** après 18 h 30.

• Vends jeu électronique Merlin 60 F. **Tél. : 383.60.42** après 19 h.

• Vends cause achat ordinateur console Atari neuve (déc. 82) + 2 K 7 (Combat, Defender) valeur 1 800 F, vendue 1 200 F ; console Vidéopac C 52 + 9 K 7 (4-11-16-22-28-33-34-37-38) : valeur 3 000 F, vendue 1 500 F. **SERRURE Jean-François, 76, rue de la Chapelle, 59190 Hazebrouck. Tél. : (28) 41.47.61** après 18 heures.

• Vends jeu échecs électronique Chess Challenger 7 peu servi, 500 F et jeu électronique J I 21 « Lion » 120 F avec piles. **BOURRÉ Thierry, 10, rue Louis-Blanc, 95600 Eaubonne. Tél. : 416.53.26.**

• Vends 5 K 7 Radiola Vidéopac n° 1, 2, 11, 24, 33, les 5 pour 250 F, ou 60 F l'une. **Marc SEREDUANIAN, 27, rue Gounod, 92210 Saint-Cloud. Tél. : 602.57.72.**

• Vends Télé n.b. port garanti 700 F. Vends pour Z X 81 carte son 200 F, hte résolution 800 F, carte bus 150 F et divers progs 16 K cassettes. Cherche utilisateurs Dragon 32 et listings pour ce micro. **Alain MEYER, 73, rue Curial, 75019 Paris.**

• Vends jeu vidéo Jet 25, état neuf avec K 7 n° 4, 12, 22, 29, garantie (9 mois), prix : 1 200 F ou échange contre VCS Atari. Vends jeux de poche Donkey-Kong (2 plateaux) et Donkey-Kong Jr, prix : 190 F pièce ou 240 F les 2. **GEORGES PHILIPPE, 35, rue Fleming, 78120 Rambouillet. Tél. : 646.81.03.**

• Cause double emploi : vends jeu d'échecs Voice Chess Challenger à 200 F. **Cyril RICHARD, 1, La Lisière du Golf, 92380 Garches. Tél. : 741.78.59.**

• Vends jeu Duel, état neuf, sans piles, 290 F et jeu LCD Pac-Man, sans piles 120 F. **Tél. : 884.26.70** après 18 heures.

• Vends K 7 Philips Vidéopac n° 2 (Identification, Rendez-vous spatial et Logique), n° 6 (Bowling, Basketball), n° 11 (Guerre spatiale) et n° 24 (Flipper) très bon état, à 70 F l'unité ou 250 F le lot. **Christophe CORDONE, 7, hameaux des Boutillers, La Batarelle, 13013 Marseille. Tél. : (91) 98.42.20.**

• Vends K7 Sky Diver pour VCS Atari 150 F ou lieu de 170 F acheté cette K7 le 22 décembre 1982, état neuf, ou alors échange cette K7 contre une des K7 suivantes : Space War, Dodge'em, Night Driver, Slot Racer. **RAOUX Paul, 42, rue de la Division Leclerc - 78830 Bonnelles. Tél. : 041.34.47.**

• Vends jeu Galaxian cristaux liquides 250 F + K7 Air-Sea-Battle 150 F ou échange contre K7 Asteroïds, Berzerk, Defender ou K7 Activision, Imagic, Parker. **BLONDEL Stéphane, 76550 Neufmesnil par Offranville. Tél. : (35) 85.41.08** après 18 h 30.

• Vends Pelés Soccer 230 F. Night-Driver 130 F (VCS Atari), Astéroïds 260 F. Cause double emploi, acheté le 10 décembre 1982. **MICHALSKI Françoise, 36, place Carnot - 59500 Douai nord. Tél. : (20) 98.52.14** le soir.

• Vends K7 de jeux pour le CS2 (Jet 25) Guerre de l'espace (11), Le monstre de l'espace (22), Duel (14), Guerre laser 70 F chacune, possibilité d'échanges avec autres K7. **GUFFROY Philippe, route de Beaucamp - 76570 Pavilly.**

• Vends K7 Atari Night driver 100 F. Pelés Soccer 150 F. Breakout 100 F. Haunted House 100 F. **YRIEIX Christophe, 1, square La-Chapelle, Survilliers - 95470 Fosses. Tél. : (1) 468.54.58.**

• Vends jeux électroniques : Galaxian 200 F. Missile Invader 100 F. Pilote de chasse 100 F. Game And Watch : Parachute 100 F ou échange contre K7 allant sur VCS Atari. **Damien GAUSSURON, 20, av. du 8-Mai 1945 - 95200 Sarcelles. Tél. : (3) 419.40.78 après 18 h.**

• Vends Microvision avec 7 K 7 dont Casse-briques, Shooting, Star Puissance 4, Flipper Bataille navale etc. prix réel de l'ensemble 1 500 F vendu 700 F. **CHARPENTIER Ghislain, 5 rue Eglantines, 54350 Mont-Saint-Martin. Tél. : 223.59.36** après 20 h.

• Vends jeu Bandaï : Tir aux corbeaux (2 niv. de dif.) montre alarme, chrono, bon état, peu servi, valeur 180 F vendu 120 F. **PONS Jean Philippe, route de Feydit 33160 St-Médard-en-Jalles. Tél. : 05-01-92** à partir de 17 h 30.

• Urgent vends jeux vidéo ITMC état neuf, très peu servi, encore 11 mois sous garantie + 1 K 7 de sport et une bataille navale (6 jeux) 500 F à débattre. **DELIGNY Thomas, 14 bis rue des Sablons, 60200 Compiègne. Tél. : 420.09.61.**

• Vends jeu électronique Earth Invaders, valeur 400 F vendu 275 F. **BONANSEA Stéphane, 38, rue de la Commune-de-Paris, 93300 Aubervilliers. Tél. : 834.27.80.**

• Vends K 7 Atari (18), à prix imbattable, liste sur demande. **BONDRILLE Franck, 40, rte de Sartène, 20000 Ajaccio. Tél. : (95) 22.03.69.**

• Vends jeu Merlin à 250 F au lieu de 365 F et vends jeu électronique Détective à 250 F. **I. TURCO, allée du Peu, 37320 Esvres s/Indre. Tél. : (47) 26.41.03.**

• Vends Vidéopac Jet 25 + 6 cassettes, Singeries, Pac-Man, Logique chinoise, Monstres de l'espace, Reversis, Course auto. Etat neuf, valeur 2 100 F, vendu 1 100 F. **HITO Joulmes. Tél. : 540.40.35.**

• Vends « Sensory Chess Challenger » ordinateur échecs digital 8 forces, joue contre lui-même ou les noirs ou les blancs-mat en 2 coups, prix neuf 1 750 F, vendu 1 000 F. **MORLET Gonzague, (3) 913.73.64, 9, rue de Reims, 78500 Sartrouville** après 16 h 30.

• Vends La Pieuvre (JI21) avec alarme et horloge, servi 1 an 150 F. **Jean-Pierre BOUCARD, 6, rue de Stockolm, 67000 Strasbourg. Tél. : (88) 61.27.53** après 18 h.

• Vends FX 702 P (2/82) + FR 2 (3/82) + FP 10 (4/82) + magneto compatible + biblio PRGS et K 7 le tout 2 000 F. Vends ZX 81 350 F avec 2 K 7 (TBE) et UD5 TI 57 et LRN TT 1 prog. 50 F pièce ou 80 F les deux. **E. LIMELETTE, route du Pont-Rouge, 59530 Le Quesnoy.**

• Console Atari avec cassettes Combat, Pac-Man, Star Raiders + commande spéciale, le tout peu servi 1 500 F. Vends console Mattel état neuf avec 4 cassettes : Foot, Basket, Snafu, Sky, le tout 2 000 F. **HOUPIN Marc, 18, allée Verte, St Martin des Champs, 29210 Morlaix. Tél. : (98) 62.04.05.**

• Vends cause double emploi Vidéopac C 52 Philips excellent état avec 8 cassettes. Prix : 1 300 F. **MAURER Olivier, Ville « Les Cigales », avenue Georges-Guynemer, 13800 Istres. Tél. : (42) 56.40.29.**

• Vends console Mattel Intellivision + 12 K 7 : Lock'n'Chase, Bowling, Ski, Tennis, Snafu, Starstrike etc., valeur 5 000 F, vendu 3 800 F, encore sous garantie, factures, état impeccable, payable en espèces uniquement. **MILCHTEIN J.-P., 13, rue Gonneron, 75018 Paris. Tél. : 293.18.96.**

• Vends Vidéopac Phillips C52 + 10 K7 (Pac-Man, Billard, Flipper, Football, Hockey) état neuf décembre 81 prix 1 850 F au lieu de 2 600 F. **PARQUE Michael, 34, rue du Transvaal - 44300 Nantes. Tél. : (40) 74.96.10.**

• Vends K7 Atari Human Canon Ball, Street Racer, Space War 100 F l'une ou 250 F les trois. Recherche à moitié prix Amidar, Spider Man, Stampede, Cosmic Ark, Atlantis, Demon Attack, Pitfall. **ETIENNE David, 20, rue des Capucins - 55200 Commercy. Tél. : (25) 91.28.10.**

• Vends urgent jeu Game And Watch Donkey-Kong 200 F, Fort Attack 150 F prix réel de Donkey-Kong 330 F (double écran) et Fort Attack 250 F. Jeux en bon état (piles comprises). **Tél. : 563.78.06 ELIA Jérôme, 88, rue Miromesnil - 75008 Paris.**

• Vends lecteur de carte HP 41 C + 60 cartes 1 150 F, année 10/1/81 + 3 modules Men Simple 120 F le module. **DOUSSIN Phil, 22 rue de la Gibraye, 44230 St-Sébastien. Tél. : (40) 34.19.48** après 18 h.

• Vends cause double emploi Vidéopac Philips C 52 + 9 K 7 (4.11.14.16.20.22.30.34.38), excellent état, garanti prix 1 800 F. **HUYNH, 35, rue de Village, 13006 Marseille.**

• Vends cause besoin d'argent console VCS Atari + poignées + K 7 Pac-Man, Yars'revenge, Sky diver, Indy 500, le tout 2 580 F, laissé à 1 700 F (ou peut être vendu séparément). **Laurent ADOUARD, 25, rue Poliveau, 75005 Paris. Tél. : 331.23.47.**

• Vends console Vidéopac Philips C 52, déc. 1981, très bon état 550 F, fourni avec K 7 n° 1 ; vends aussi K 7 n° 3-8-9 à 75 F la K 7. **Jean-Christophe NOEL, 7, rue du Poirier, 91800 Brunoy. Tél. : (6) 046.07.37.**

• Affaire ! Vends jeu Vidéopac Jet 25 Radiola, plus 21 cassettes, état neuf, 2 000 F. **LAUGIER Stéphane, 7, rue des Lilas, 72600 Mamers. Tél. : (43) 33.44.00.**

• Vends jeux de société (si possible dans la région) à prix exceptionnel, excellent état, très peu servi, liste sur demande. **CASIMIR Patrick, 9, lot. Martyrs Sud, 24430 Razac/Isle. Tél. : (53) 54.51.69.**

• Vends cassette de jeux pour VCS Atari : Star Raiders très peu servi (fév. 82) 240 F, au lieu de 340 F. **Olivier VAKILI, Hôpital de Martagne, 61400 Martagne au Perche.**

• Vends Microvision 250 F, état neuf encore sous garantie, jeu ayant très peu servi. **Antoine LEVEQUE, 237, rue de Beaumetz, 59310 Sameon. Tél. : (27) 34.07.39.**

• Vends VCS Atari jamais servi, cause en double, gagné à un concours + cassettes adventure, combat. Achète cass. d'occasion pouvant s'adapter sur VCS Atari. **Nicolas FRANKARD, 32, avenue de l'Indépendance Beige, 1080 Bruxelles Belgique. Tél. : (02) 425.53.74.**

• Vends K 7 Atari Gangsters' Alley et King Kong, 245 F chacune, Pac-Man 250 F, Tennis 210 F, Adventure 200 F. **M. LE BER, résidence Concorde, 8, square St Florentin, 78150 Le Chesnay. Tél. : 955.35.76** à partir de 8 h ou le dimanche et lundi.

• Vends console jeu vidéo couleur Interton Electronic VC 4000 avec deux cassettes : Intelligence et Hyperspace, valeur 1 400 F, cédé à 800 F, état neuf. **M. CAO. Tél. : (78) 63.49.51** (week-end ou après 18 heures).

• Vends Vidéopac Jet 25 état neuf + cassettes n° 1-3-4-10-16-22-31 (Musique) 34-38 (Pac-Man) prix 1 600 F. **Alain SCIBOZ, 128, rue du Gl-de-Gaulle, 77230 Dammartin-en-Goele. Tél. : (6) 003.13.45** après 19 h.

• Vends K7 pour VCS Atari Berzerk 270 F, Space Invaders 180 F et jeu Les envahisseurs 100 F. Formula 1, 100 F, Wild Fire Flipper de poche électronique valeur 420 F vendu 300 F, 3 niveau difficulté. **BOUCARD Philippe. Tél. : 668.03.17.**

• Vends ordinateur de jeu Vidéopac Jet 25 + 8 K7 : 1-9-14-27-29-33-34-38 (achat fin 1981) 1 200 F le tout ou console seule : 700 F ou échange le tout micro-ordinateur ou VCS Atari (+ ou moins 1 K7). **Nicolas DERVAUX, 31260 Montsaunes. Tél. : (61) 90.60.16** après 10 h.

• Vends console Atari CX 2600 avec 11 cassettes (Defender, Pac-man, Asteroids...) très bon état, garantie 6 mois, le tout 3 300 F, valeur d'achat 4 100 F, plus 1 casier pour ranger 20 cassettes. **BLANCHERI Pascal, 2, allée Jean-Racine, 91390 Morsang-sur-Orge. Tél. : 016.12.40** après 20 h.

• Vends K7 Atari Dodge'em 200 F et achète K7 Asteroids. **COVO Henri, 1, place du 14-Décembre, La Maurelette, 13015 Marseille. Tél. : (91) 60.29.63.**

• Vends jeu vidéo Rallet + 1 cassette qui contient 10 jeux de balle à 500 F au lieu de 700 F. **Tél. : 283.80.36** après 18 h à **LAURENT** le jeudi après 18 h 30.

• Vends Bandaï Electronics FL Galaxian bon état 250 F. **Christophe ICARD, 23, rue de Turenne, 66000 Perpignan. Tél. : (68) 50.49.22** heures de repas.

• Vends ou échange K7 (Mattel) Roulette, Star Strike, Night Stalker. **CONSALVI Fabrice. Tél. : 790.33.36.** 63-65, quai Dervaux, 92600 Asnières.

• Vends Vidéopac C52 avec 12 K7 n° 2-3-4-5-7-18-15-21-24-25-26-27 très bon état. Valeur 2 650 F laissé à 1 400 F. **ROULOT Daniel. Tél. : (1) 200.08.10** après 19 h ou 270.40.74 heures de bureau.

• Vends jeu Vidéopac Philips C52 acheté en septembre 82, très bon état avec K7 n° 4-5-11-12-14-15-17-22-23-32-34-35 dont les dernières sorties sont la 37-38-39 en tout 15 K7 pour 1 700 F. **ROBIN D., 15, rue Bothisy, 93130 Noisy-le-Sec. Tél. : 845.10.25** 19 h - 20 h.

• Vends Vidéopac Philips C52 avec 10 cassettes, très bon état, prix 1 500 F. **BOIVIN Thierry, D33, Les Pommiers, 76170 Lillebonne. Tél. : (35) 38.88.15.**

• Urgent, vends ordinateur Victor Lambda avec imprimante et 6 cassettes de jeux, état neuf, super occasion 4 200 F au lieu de 8 000 F le tout. **Ch. MESSEAN. 527.91.34** après 18 h 30.

• Vends console Mattel neuve avec 3 cassettes Football, Poker, Bowling 1 900 F. **Tél. : 706.37.79. BOUSSIN Pascal, 128, rue Musselburgh, 94500 Champigny-sur-Marne.**

• Vends VCS Atari parfait état + cassette Space Invaders, le tout acheté en déc. 1982, valeur 1 600 F vendu 1 000 F. **Christian BRANDON, 16, rue Jules-Vallès, 93400 Saint-Ouen. Tél. : 264.77.76** après 19 h.

• Vends jeu Space Alert (Mattel) 1 10 F au lieu de 150 F bon état. **BEAREZ Geoffroy, 10 Les Mas-de-La-Treille, 34670 Baillargues.**

• Vends FX 702 P et interface K7 FA-2, acheté le tout 1 400 et cédé à 1 000 F. Interface encore sous garantie et FX 702 P âgé d'un an, cause de cette vente : rachat d'un ordinateur. **Antoine VAREILLE, 64, rue de Turbigo, 75003 Paris. Tél. : 887.34.52** tous les jours après 18 heures. Merci.

• Vends Mattel Intellivision, état neuf, prix 1 250 F + K7 Utopia Sub Hunt, Night Stalker, Tennis 170 F la K, la console et les K7 ont été achetées il y a 5 mois. **Tél. : 322.63.38 Pierre.**

• Vidéo Pinball 200 F, Indy 500 250 F, Mazecraze 200 F, Miniature Golf 100 F, Championship Soccer 200 F, Night driver 100 F. **Tél. : 365.22.15.**

• Vends VCS Atari, garantie jusqu'au 06.11.83, état neuf + 4 K7 Combat, Pac-Man, Super Breakout + Dodge'em + boîte de rangement 8 cassettes 1 900 F à débattre. **Fabrice GUILPIN, 9, rue du Val-d'Oise, 95290 L'Isle-Adam. Tél. : 469.37.15.**

• Vends console SD 050 F + transfo + K7 Course auto et Super sportif, état neuf. Vends Missile Invader (Bandaï) + pile alcaline jamais servi. Vds flipper de table Atomic Arcade jamais servi, prix à débattre. **SAUMAGNE Frédéric, 104, rue Franchet-d'Espérey, 81000 Albi. Tél. : (63) 38.08.13** de 18 h à 20 h.

• Vends jeu Bandaï Electronics très bon état, Pilote de chasse 150 F et jeu Game And Watch Chef, montre et réveil 130 F ou échange contre cassette Mattel. **M. DAJOUX DOURON, rue de Triberg, 83600 Fréjus.**

• Vends console de jeux Philips Vidéopac C52 + 2 K7 au prix de 750 F ou + 17 K7 au prix de 1 850 F. **Raphaël ROSENBLUM, 35, bd Victor-Hugo, 92200 Neuilly-sur-Seine. Tél. : 637.36.66.**

• Vends jeux électroniques, bon état, Sector 200 F, poursuite spatiale 200 F, Logic 5 100 F, Jeu Tennie : 3 niveaux de difficulté 350 F. Jeu vidéo 4 jeux (tennis, pel. basque, etc.) 150 F valeur du lot : 1 000 F cédé 900 F. **FERRIERES Hervé, chemin rural du Bois, 71130 Gueugnon. Tél. : (85) 85.12.92.**

• Vends Vidéopac Philips C52 + 6 cassettes, le tout 1 440 F, état neuf, très peu servi. **LOTTER Benoît, 9, rue de la Grange-aux-Ormes, 57157 Marly. Tél. : (8) 763.54.59** après 18 h 30.

• Vends jeu électronique Bandaï, Tir aux corbeaux, avec piles neuves, 140 F. **PAPONNET Damien, 24, rue Prince-de-Condé, 39100 Dole. Tél. : (84) 72.63.04** de 18 h à 20 h.

• Vends jeux Vidéo Mattel cause double emploi, peu servi, nov. 82 sous garantie, excellent état avec 3 cassettes valeur actuelle 2 400 F vendu 1 800 F. **NELY Serge, square Courbet, 77100 Meaux. Tél. : 434.21.56** heures bureau.

• Vends Electronic Détective 200 F + Tennis Miro Meccano 150 F + Galaxis Electronic Ravensburger 200 F. **GENDARME Yves, 11B, rue Edouard-Branly, 77000 Melun.**

ECHANGES

• Echange programmes pour ZX 81 16 K ou 1 K. **LAMATTE Fabrice, 3, rue Paul Doumer, 17340 Chatelaillon. Tél. : 46.21.05** entre 17 h et 20 h.

• Echange K 7 pour le vidéo jeux Philips C 52 contre n° 22.24.36.35 état neuf (déc. 82). **REY Jean-Louis, 9, av. André, 74150 Rumilly. Tél. : (50) 01.04.52** après 17 h.

• Echange K 7 Atari Space Invaders contre K 7 Tennis Activision ou la vends 200 F. **BLETEAU Erik, 29, rue Georges Pezières, 66000 Perpignan. Tél. : (68) 56.89.09.**

• Echange K 7 Las Vegas, Poker et Roulette, Soccer et Frog-Bog contre autres K 7 Mattel, achète à bon prix K 7 Mattel Minotaur, Donjons et dragons, Auto Racing et Micro Surgeons. **BACQUE Cyril. Tél. : (61) 82.08.62.**

• Echange K 7 Vidéopac n° 8 Baseball contre K 7 9.11.23.25.29.37 possibilité vente. **CHEVALLEY F. 8, rue Thiers, 38000 Grenoble. Tél. : (76) 47.18.24** après 19 h.

• Echange K 7 pour VCS Atari : Vidéo Pinball, Casino, Haunted House, Warlords, Indy 500, Ski d'Activision contre K 7 de valeur équivalente comme Superman, Yars'Revenge, Berzerk, Volley-Ball, Ice Hockey ou autres marques. **Tél. : 928.47.71.**

• Echange K 7 Atari : Missile Command n'ayant servi qu'une seule fois contre Pacman, Berzerk ou E.T. état neuf bien sûr. **PASGRIMAUD Nicolas, 31, rue Aristide Briand, 44390 Nord-sur-Erdre. Tél. : (40) 25.02.16.**

• Echange K 7 Basic Programming avec ou sans commandes à clavier contre toutes autres K 7 intéressantes. **BONICALZI F., 4, rés. du Ruisseau, 77176 Savigny-le-Temple. Tél. : 063.76.01.**

• Echange 3 K 7 pour VCS Atari : Yars'Revenge, Combat, Berzerk neuves contre K 7 Echecs Atari et Pac-Man ou Demon Attack et Atlantis. **HERTLING Patrick, 4, rue Youri Gagarine, 78280 Guyancourt. Tél. : (3) 043.01.58.**

• Echange K 7 Mattel Roulette ou Chasse ou Sous-marins contre K 7 Mattel et donne en prime un jeu électronique Formule 1 et 1 Tomy pour 1 K 7 échangée. **DAMBEAU, 1, imp. Jean Moulin, 32230 Marciac. Tél. : (62) 09.33.43** pendant le week-end.

• Echange 72 Stranges + 19 Special Stranges + 12 Spideys + 34 Novas + 5 albums géants de l'araignée + 2 Warlords + 6 Conan (valeur totale 1 067 F) + 1 mange-disque bon état + 1 jeu électronique de course de voitures valeur totale 1 467 F, contre VCS Atari. **Tél. : 099.70.03.**

• Echange pour Philips C 52 K 7 n° 16 ou 24 contre n° 12.20.21.23.33.34.37 ou 39 ou les achète (maximum 30 km autour de Rouen). **DUPUIS D., 189, rue James Watt, 76480 Yainville Duclair. Tél. : 91.98.78.**

• Echange ou vends K 7 Atari Code Breaker, jamais servi contre n'importe quel K 7 Atari ou vends 100 F, échange aussi K 7 Pac-Man contre Pele's Soccer. **SAZMASSI Ali, ch. de Fontmelle, La Roseraie de St-Jean, 06600 Antibes. Tél. : (93) 33.05.90.**

• Echange K 7 Philips n° 18.22.36 contre K 7 n° 4.27.37.39 ou 21. **Mme BREYNE, 146/4, rue Lavoisier, 59510 Hem. Tél. : (20) 80.94.06.**

• Echange K 7 Atari Haunted House et petit jeu électronique Parachute contre K 7 Spiderman (Parker) Demon Attack (Imagic) Cross Fire (Spectravision) ou Chopper Command (Activision). **GUILLIN Clément, 38, av. Charles de Gaulle, 92200 Neuilly-sur-Seine. Tél. : 722.89.52.**

• Echange K 7 n° 11 contre n° 36 pour Vidéopac C 52 Philips si possible personne habitant près de Paris. **Tél. : 657.00.32.**

• Echange K 7 Atari contre autres. **Tél. : 852.95.57 Stéphane.** Merci.

• Recherche K7 Atari Pac-Man 180 F et Defender 170 F en bon état ou les deux 350 F. **FAVRE John, lieu-dit Chez Gueudet - 74650 Chavanod. Tél. : (50) 51.29.67.**

• Echange K 7 pour Vidéopac Philips n° 4.9.10.27.30.37 contre K 7 n° 15.18.23.24. **CHOQUET Eric, 2, rue Bourget, 80500 Montdidier. Tél. : (22) 37.08.33.** Merci.

• Echange K 7 Atari VCS : Superman, Chess Checkers contre toutes autres K 7 pour VCS Atari, cause double emploi. **BOUTBOUL Emmanuel, 11, av. Daumesnil, St Mandé, 94160 Val-de-Marne. Tél. : 374.06.95** après 17 h.

• Fou d'informatique et de jeux vidéo cherche homologue (possédant ou un TRS 80 PC ou un Intellivision), merci d'avance. **DUMOND Pascal, 16, rue St Aloise, 67100 Strasbourg. Tél. : 34.27.51.**

• Echange K 7 Star Strike Mattel contre autres K 7 pour Intellivision et échange aussi Triple Action (cause double emploi). **COLLIGNON Sébastien, 57, av. de la République. 94160 St-Mandé. Tél. : 374.25.83** après 18 h.

• Echange jeux pour Vic 20 en cartouches ou sur K 7. **FLEURY, 8, rue Marguerite, 93380 Pierrefitte. Tél. : 821.25.31.** après 17 h 30.

• Echange (livre bon marché) Strang c 107 à 150 (sauf 140) + Spécial strange 13 à 28 + 38 Nov 2 contre K 7 Atari : Canyon Bomber, Vidéo Checkers (possibilité achat sans échange) prix total 400 F. **LICA Alain, 4, rue Léo Lagrange, 59128 Flers-en-Escrebieux. Tél. : 87.68.47** après 18 h.

• Echange jeux pour Apple II 48 K (possède Choplifter, Sneakers, Congo, Crossfire, Castle Wolfenstein, Faucons etc.) plus de 100 jeux, envoyer votre liste de jeux, en retour la mienne. **CUGNET Eric, 8, Coteau de la Rivinière, 95520 Osny.**

• Echange Vidéopac Philips + K 7 18 contre VCS Atari + K 7 valeur 3 400 F vendu 3 000 F. **BRUART François, 74, rue Vandâme, 6508 Marlanwelz, Belgique.** Merci d'avance. **Tél. : (064) 44.18.14.**

• Echange Merlin, Genuis contre extension 16 KO (ZX81) ou magnétophone pour le ZX 81 acheté 150 F pièce l'extension et le magnéto. **JDANOFF Maxime, 4, passage Bella Vista, 76600 Le Havre.** Merci.

• Echange Chess Challenger neuf (7 niveaux) + 2 transfos 220.110 et 110.9 V contre Atari VCS (et si possible 1 ou 2 K7). **HERES Olivier, Le Miradou, Chemin Noir, 13100 Aix-en-Provence. Tél. : (42) 23.24.34.**

• Echange K 7 Activision Starmaster neuve contre K 7 Riddle Of The Sphinx d'Imagic et achète K 7 Superbreakout d'Atari en dessous de 200 F. **BERNARD Patrick, 35, av. Pierre Curie 63400 Chamalières. Tél. : (73) 37.94.59.**

• Echange K 7 Mattel (ou compatible) ou l'achète à prix raisonnable. Vds jeu vidéo Soundic NB + 3 K7, neuf, prix 400 F. **Tél. : (42) 20.23.47.**

• Echange K 7 Yars'Revenge en excellent état contre K 7 Frogger de Parker. **ZEITOUN Gilles, 102, av. Marceau, 92400 Courbevoie.**

• Echange K 7 Atari Space invaders contre Missile Command ou Laser Blast. **ODONE Angel, 77, av. de la Gloire, tour 16, 31500 Toulouse. Tél. : 80.80.88.**

• Echange ou vends plusieurs K 7 Mattel contre autres K 7 Mattel ou en achète d'occasion. **ERIC. Tél. : (92) 34.00.36.**

• Echange jeux de poche Oil Panic, Donkey Kong, Chasse à l'homme, Pieuvre + gros jeux : Logic 5, Pilote de course, contre VCS Atari ou Matel Intellivision avec K 7 si possible. **MARECHAL Olivier, 44, rue des Poupliers, 78650 Beynes.**

• Echange jeu électronique « Sector » (chasse aux sous-marins valeur 450 F) bon état contre cassette Atari Indy 500 ou K 7 Activision « Starmaster » et avec le premier numéro de Tilt si possible. **PENAVAIRE Lionel, 7 Clos Belle Angevine, 95350 St Brice. Tél. : 990.18.06.**

• Echange K 7 Vidéopac Philips Ski n° 25 et K 7 Atari Combat. Cherche K 7 Vidéopac n° 34. **BARAN Dominique, Camping du Haras, 50440 Beaumont Hague.**

ACHATS

• Cherche console VCS Atari sur Carcassonne ou Toulouse. **CARRASCO Jean-François, 2, av. Achille-Mirr - 11000 Carcassonne.**

• Achète jeu de poche Black Jack peu cher. **BERNARD François, 32, rue de la Gare - 69480 Anse. Tél. : (78) 67.00.35.**

• Achète K7 pour console Atari, me faire parvenir vos listes et vos prix. **ARIES Gilbert, 2, rue Pontanion - 29200 Brest. Tél. : (98) 49.28.82.**

• Achète K7 pour VCS Atari ou Activision. Me faire parvenir liste, prix et renseignents sur les jeux. Merci d'avance. **LOPEZ Véronique, 12, avenue de Villaine, Le Panoramique B - 06240 Beausoleil.**

• Recherche K7 VCS Atari Vidéo Olympics à moins de 130 F et Night-Driver à moins de 130 F. Vends K7 Basket-Ball neuve (23 janvier 1983) 160 F. **DELIGNY Christophe. Tél. : (6) 452.56.51.**

• Recherche console Atari VCS en bon état. Prix 600 F. Achète cassette Pac-Man, prix à débattre. **PINSAT Eric, 44, av. du Dr Morisson, 40210 Labouheyre.**

• Achète cassettes Atari ou autres marques pour VCS Atari avec mode d'emploi et en boîte à moitié prix du neuf et ne dépassant pas 160 F. **ADAMCZAK Christophe, 15, Prom. Leclerc, 57100 Thionville. Tél. : (8) 234.15.31** après 19 h et avant 20 h.

• Je vends ou échange cassette « Roulette » pour Intellivision et cherche cassette à acheter (environ 100 - 150 F.) : Football, Tennis, Auto-Racing, Ski et jeux d'action. **TRICOT Rémy, 106, rue Paul Painlevé, 94290 Villeneuve-Le-Roi.**

• Sommes acheteurs pour notre association de cassettes occasion Atari et Activision, paiement comptant après réception. Liste et prix à **Christiane GORAND, 27, rue de Vaucelles, 14300 Caen.**

• Cherche console Atari VCS en bon état, prix abordable avec éventuellement cassettes. **Tél. : 997.81.52** - après 18 h.

• Achète cassettes pour VCS Atari. **MONCEAU Nicolas, 5, rue du Pont St Jaime, 38000 Grenoble. Tél. : (76) 42.13.18.**

• Cherche cassettes Intellivision en particulier Tron et Labyrinthe électronique. **Tél. : 502.28.32** à Monaco demander **de Francesco.**

• Achèterais cassettes adaptables sur le VCS Atari si possible à moins de 250 F. Vends cassette Atari « Space invaders » 200 F. (possibilité d'échange contre autres cassettes). **Tél. : 668.69.11.**

• Recherche programmes de jeux pour TI 57 à moins de 50 F. **PONZONE David, 9, rue des Soupirs, 78640 Neauphle Le Château. Tél. : 489.38.79** après heures scolaires.

• Recherche pour Vidéopac C 52 cassettes numéro : 12, 22, 24, 25, 29, 34, 37, 39 à un prix variant entre 40 et 60 F et Voraces à 110 F et K 7 n° 9 à 80 F. **Jérôme DUCLOS, 11, boulevard de la Faisanderie, 77330 Lesigny. Tél. : 002.23.17** entre 18 et 20 h.

• Achète cassettes Atari d'occasion : Warlords, Canyon Bomber Indy 500, Street Racer, Vidéo Olympics, Astéroïd, Berzerk. Achète aussi cassettes Activision d'occasion : Chopper Command, Barnstorming. **BAULU Patrick, 20, rue Guynemer, 49000 Angers. Tél. : (41) 68.55.62.**

• Achèterais cassettes pour Intellivison Mattel à prix intéressant. **Olivier TORNET, 20, avenue de Montalembert, 93600 Aulnay-sous-Bois. Tél. : 868.24.48** après 16 h 30.

• Cherche cassettes pour VCS Atari Berzerk et Starmaster (Activision) envoyer prix. **Sébastien TRAN NGOC, 8 bis, rue Louis Lenoir, 94350 Villiers-sur-Marne. Tél. : 304.24.62.**

• Achète cassettes Atari et autres marques compatibles avec le VCS. **Ludovic MOULIN, 23, rue du Général de Gaulle, 67000 Strasbourg.**

• Cherche console VCS Atari en bon état pour environ 600 - 700 F ou console Mattel pour 800 F. **POENOU Franck, 253, av. de la Libération, 54000 Nancy. Tél. : 398.49.39.**

• Achète K 7 Atari Star Raiders en bon état avec boîte et livret de présentation à 65 % de son prix maximum. **VELLAS Raphaël, 1, rue Paul Doumer, 01000 Bourg-en-Bresse. Tél. : (74) 23.25.44.**

• Achèterais K 7 pour Vidéopac C 52 n° 8, 9, 10, 14, 15, 17, 18, 20, 21, 23, 29, 32, 34, 35, 36. Faire 1 liste avec prix à l'unité ou par lot. K 7 bon état et avec notice SVP. **Stéphane CHOTIN, 27, rue Berlioz, 54400 Longwy Haut.**

• Cherche cassettes Mattel environ 150 F Astrosmash, Faucon de l'espace. **MOSER Guillaume, 12, rue Ambroise Paré, 78130 Les Mureaux. Tél. : 474.84.12.**

• Achète cassettes pour VCS Atari à moitié prix du neuf. **GOMEZ M. 71, tour B, rés. du Lac, 71210 Torcy. Tél. : (85) 56.34.32** (après 18 h).

• Achète cassette Atari et activision d'occasion (avec mode d'emploi). **VERNEVEAUX M. 34, rue de l'Abbaye, 91610 Ballancourt. Tél. : 493.41.15.**

• Cherche console de jeu Atari VCS d'occasion en bon état + K7. Si possible à un prix abordable. **DANDELOT Laurent, 56, rue Jules-Ferry - 21600 Longvic. Tél. : (80) 66.72.06.**

• Cherche K7 pour VCS Atari à un prix convenable, K7 Imagic également. **DELGRANGE Eric, 14, place de la Gare - 92340 Bourg-La-Reine. Tél. : 663.67.25** après 19 h.

• Cherche console Atari à partir de 700 F, + K7 ou OC 2000. **CROUZET J.-Claude, 29, av. de la Division-Leclerc - 93430 Villetaneuse.**

• Cherche (prix moyens car étudiant) programmes quelconques pour le micro-ordinateur Sinclair ZX 81. **GODELLE Olivier, 28, rue des Farrières, Fontaine-Bellenger - 27600 Gaillon. Tél. : (32) 53.42.15** après 18 h 30.

• Cherche K7 pour VCS Atari, Imagic, Activision, Spectravision. Prix abordable. **LEBOUDER Joëlle, 12, rue Louis-Marteau - 95140 Garges-les-Gonesse .**

• Achète K7 pour jeu VCS Atari (Space Invaders ou Haunted House, prix réduit. **MARROU Eric, 16, quartier Salerand - 26110 Nyons. Tél. : (75) 26.33.29.** Heures repas.

• Achète K7 Atari ou compatible avec cette Console à bas prix. **ROLS Sébastien, Le Monel - 73720 Queige. Tél. : (79) 32.41.75** après 18 h.

• Cherche console Atari pour un prix raisonnable avec quelques cassettes. J'offre un jeu Master Mind électroniques à celui qui me propose d'acheter sa console Atari. **CREPIN Cyrienne, 5, rue de la Paterne - 02100 St-Quentin. Tél. : (23) 62.74.27.**

• Achète console Atari environ 600 F, si manettes incorportées prix max. 800 F. **NOBLE Olivier, 665, route d' Hénin-Beaumont - 62119 Dourges. Tél. : (21) 20.53.19** après 17 h ou le week-end.

• Achète ordinateur Atari 400 ou consoles Mattel, Atari en bon état avec K7 écrire avec date, achat, prix, liste de titre à **J.-Paul DELILLE, 27, rue de Vaucelles - 14300 Caen.**

• Urgent cherche K7 pour le C52 à bon prix (Pac-Man, Satellites. (60 F por K7 poss. arrangements pour prix. **DUPAS Christophe. Tél. : 332.62.81 ap. 18 h.**

• Achète K7 d'occasion Atari ou autres prix maxi 100 F. Envoyez liste. **MOREAU Gérard - Villers-le-Château - 51000 Châlons-s-Marne.**

• Cherche pour VCS Atari K7 science-fiction et aventure (Atari, Imagic, Activision, Spectravision, Tigervision, Parker Brothers entre 150 et 250 F, liste et prix. **LAFFORGUE David, 16 bis rue Tyrol - 70800 Fontaine-lès-Luxeuil.**

• Achète cassettes pour VCS Atari : Asteroïds, Pac-Man, etc., prix maximum 200 F. **PLANQUES Gilles, 40, bd Joseph-Vallier - 38000 Grenoble. Tél. : (76) 49.15.79.** Attends offres intéressantes.

• Cherche VCS Atari pour 600 F ou cherche console Mattel pour 700 F. **ZNIBER Sam, 2 place des Charmilles, Apt 78 - 34100 Montpellier. Tél. : 40.45.50.**

• Recherche VCS Atari état neuf avec différent jeux de manettes aux alentours de 1 000 F. **MARMET Olivier, 16, Val de Saône - 69270 St-Romain-au-Mont d'Or. Tél. : (7) 822.19.92.**

• Achète K7 d'occasion bon état pour VCS Atari, toutes marques. **ROVELLO Florent, 51, av. Pasteur - 13007 Marseille. Tél. : (91) 52.29.23.**

• Désire acheter toute K7 adaptable sur VCS Atari, prix à débattre, liste et prix. **THIEFFINE Pierre-Yves, 79, av. d'Esbly - 77330 Lesigny. Tél. : 002.23.64. Réponse assurée.**

• Achète K7 pour console VCS Atari (avec mode d'emploi), prix raisonnable. **DEGIOANNI Denis, 1999 rte de St-Jeannet - 06140 Vence. Tél. : (93) 24.24.68.**

• Achète K7 Atari : Indy 500, Outlaw, Circus, Football, Activision : Tennis, Skiing, Starmaster, Kaboom, Stampede. Imagic : Demon Attack, Atlantis, Parker Brothers : Frogger. **LALOUX Maxime, 671, rue du Marais - 62110 Hénin-Beaumont. Tél. : (21) 75.18.61.**

• Recherche K7 de jeux pour VCS Atari : Defender, Star Raiders, Pac-Man, Yars' Revenge, Star Wars, Frogger, Demon Attack, Tennis. A prix modéré, faire offre intéressante à **LUFRAY Olivier, 211, rue du Mesnil - 92600 Asnières. Tél. : 799.17.94** après 19 h.

P.A GRATUITES

• Achète VCS Atari pour moins de 600 F. **HIGGINS Jonathan, 67, rue des Jardiniers, 67000 Strasbourg.**

• Achète cassettes toutes marques pour VCS Atari. Daniel 943.21.41. **M. WEILER Daniel, 20, rue des Passereaux, 91130 Ris-Orangis.**

• Cherche cassettes pour Vidéopac C 52 Philips n° 40, 41, 42 (prix indifférent, mais mode d'emploi et très bon état exigés). **PLAQUET Pascal, 51, rue St Aldegonde, 59131 Rousies.**

• Cherche K 7 Activision : Starmaster pour 250 F. **Laurent FORTIER, 31, avenue Carnot, 37150 Blere.** et peut acheter K 7 Tennis Activision pour 150 F.

• Achète cassette Mattel Course Auto, Motocross, Chasseur de nuit, Swords And Serpents, Astromash, Armada de l'espace, Star Strike, prix modéré. **Max DAMBEAU n° 1, Impasse Jean Moulin, 32230 Marciac. Tél. : (62) 09.33.43.**

• Achète cassettes pour Atari VCS bon état - prix maxi 250 F la cassette. **HAUBTMANN Loic, 3 bis, route de Châteaudun, 45190 Beaugency. Tél. : (38) 44.56.56** le soir.

• Achète cassettes Mattel prix modéré. **Jérémy SMAGAEZ, 209, avenue de Dunkerque, 59000 Lille. Tél. : 09.51.10** réponse assurée après 17 h 30.

• Achèterais K 7 pour VCS Atari, Space Invaders ou Pac-Man. **MARIE J.-Hugues, 46, route de St Lô, 50890 Conde-sur-Vire. Tél. : (33) 56.50.58.**

• Achète Berzerk, Donkey Kong, Pitfall, Megamania, Skyjinks Raiders of Last Ark. Vends ou échange K 7 pour VCS Atari Combat, Super Breakout, Starmaster, Starvoyager, Space Invaders, Night Driver (cause double emploi). **Tél. : 865.69.10 Pascal.** après 18 h.

• Achète console Atari. Prix max. 500 F avec éventuellement quelques K 7. **Pascal RODES, 9, rue du Perut, 17100 Saintes ou Tél. : (46) 93.52.83.**

• Recherche matériel pour réparer flipper. **JOSSO Christophe Treboa Crossac, 44160 Pontchâteau. Tél. : (40) 01.13.71.**

• Achèterais flippers de café ou jeux d'arcade neufs ou d'occasion entre 1500 et 2500 F ou moins sur région parisienne seulement et photos si possible. **Nicolas DESOBRY, 5, chemin des Arralles, 77123 Noisy sur Ecole.**

CLUBS

• Désire fonder club C-52 Philips pour les week-ends, sur Paris ou région parisienne. **CASTELLES Christophe, 55, rue de la prévoyance, 94300 Vincennes. Tél. : 374.56.07** le samedi après 21 h.

• Désire fonder club Pac-Man pour organiser des tournois sur jeu d'arcade, Thionville/Metz, même les débutants seront acceptés. **Antoine : 256.54.33.**

TOURNOIS

• Concours national sur cassette Astéroïd participation 10 F. 1er prix : une cassette au choix. 2e et 3e prix : la cassette Olympic. Amateur ou professionnel venez participer en vous inscrivant dès maintenant. **Frank MARCHAL, 40, rue de la Procession, Paris. Tél. : 566.66.18.** Possibilités de vente et de prêt.

• Cherche partenaires pour échanges de cassettes et tournois sur Mattel. **MARCUCCILLI Fabien, 22, rue de la Camille, 69600 Cullins. Tél. : 850.28.99.**

• Je possède un TRS 80. Je fais 210 020 points au Pac-Man, cherche adversaire même niveau. **AURIOL J.-B. 6, rue du Tchad, 31400 Toulouse. Tél. : (61) 42.99.33.** Peut éventuellement faire tournoi sur d'autres jeux (Missile Attack, Meteor, Mission 2, Cosmic Fighter, Robot Attack, Space Colony).

DIVERS

• Envoyez-moi vos appréciations sur toutes cassettes pour VCS Atari. Merci. **MANZI Dominique, 6, avenue Emile Ripert, 06300 Nice.**

• Recherche boîtes emballages des jeux vidéo Olympic Basic Programing, Space War, Combat. **PEROT Franck, 598, avenue de la Libération, 77350 Le Mée sur Seine.**

• Cherche parcours du jeu d'arcade Dig-Dug et du Pac-Man. Urgent. **BOMPY Sylvain, 30, rue de Labergement, 21130 Auxonne.**

• Cherche programmes quelconques pour TI 58 C. **GAUTIER François, 97 bis, rue Roissis, 92140 Clamart.**

• Qui pourrait me communiquer le plan pour fabriquer un émetteur-radio qui aurait un rayon d'action 8 km minimum sur FM (CB) ? **DENHARD Yves, 25, avenue Savoye, 92270 Bois Colombes.**

• Cherche renseignements : comment faire sortir un bruit quelconque d'un haut-parleur Foster 100 E 21 ? (prix approximatif du matériel + coordonnées). **KURTZ Philippe, 18, rue des Bosquets, 67910 Obernai.** PS : échangerais informations sur console Intellivision (Mattel).

• Cherche programmes quelconques (jeu) pour micro-ordinateur Thomson. **MILLER Eric, Chemin de Nobile, 42300 Riorges. Tél. : (77) 71.72.30** le mercredi (heures repas).

• Voudrais échanger résultats pour la cassette Ski Activision. Notamment jeux n° 3 et cassette Demon Attack (Imagic) jeux n° 3. **FRITSCH Jean-Philippe, 2, Grand Rue, 68320 Jebsheim. Tél. : (89) 71.61.67.**

• 14 ans, cherche un généreux(se) donateur(trice) d'un ordinateur du type Sinclair, Tandy, Sharp,... (port payé naturellement !). **J.-P. HOUDET, Le Tivoli n° 48, 04000 Digne. Tél. : (92) 32.04.48** (de préférence aux heures des repas merci).

• Je recherche des renseignements sur les jeux-vidéo Activision et VCS Atari, éventuellement des catalogues que je pourrai payer. Vends jeux Donkey-Kong Nintendo Game And Watch. 300 F. (prix à débattre). **BERTOLINI Fabrice. Tél. : (74) 01.79.84.**

• Je voudrais connaître le record de France de Pengo de Sega et de Pitfall d'Activision. **Stéphane POUCHET, 86, avenue Foch, 76600 Le Havre. Tél. : (35) 43.46.17.**

• Recherche personne(s) pouvant m'envoyer documents sur la console VCS Atari et les K 7 s'y adaptant (Activision, Imagic, etc.). **Yannick PIQUET, 14, rue du Moulin-Vent, 60390 Berneuil en Bray.**

• 17 ans, lycéen démuni, passionné par les ordinateurs, cherche généreux donateurs ou achète à bas prix un 01 même déclassé ou ne fonctionnant plus. **Pascal BOJARYN, 3, rue Victor Hugo, 08000 Charleville-Mezières.** Merci d'avance. ■

SUPER CONCOURS

BULLETIN-REPONSES
RAPPORT

Nom : ..... Prénom : .....

Age : ..... Profession : .....

Adresse : .....

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

Cher Alan, je vous fais parvenir le résultat de mes investigations et ceci sous forme numérique ainsi que vous me l'avez demandé à l'exception bien sûr du nom de la planète que je vous remets sous sa forme littérale.

RAPPEL DES RESULTATS INTERMEDIAIRES

PLAN D'ENVOL ☐ DESTINATION ☐ PERFECTA ☐ MORES TEMPORA ☐ SEMISTOS ☐

DUPLICA 3 ☐ DECOX 66 ☐ LATINUS ☐ PARADOX ☐ LUDENA ☐

CODE DE REFERENCE DE LA PLANETE RECHERCHEE = ADDITION DE CES DIX CASES = ☐

REPONSES FINALES LA PLANETE S'APPELLE : (en toutes lettres) ☐

RAPPORT à renvoyer à : MEDIAPLAY, 1, cité de Paradis 75010 PARIS, avant le 6 juin 1983, à minuit (le cachet de la poste faisant foi).
Les éléments techniques, les lieux, l'histoire et les personnages de cette aventure sont purement imaginaires.

Ogilvy & Mather



Jeux vidéo Intellivision : l'intelligence est de la partie.

La console Intellivision vous lance un défi. Elle vient de recevoir la cassette "Mare à grenouilles". Jouez contre l'ordinateur ou contre un partenaire. Votre grenouille doit happer le maximum d'insectes, de jour comme de nuit. Vous sautez, vous croassez, vous plongez dans un ravissant décor dont les couleurs varient avec les heures.

Jeux éducatifs, sport, stratégie, chance, action : la console Intellivision vous lance 46 autres défis, 46 jeux vidéo tout en finesse, en réalisme, en variété.

La console Intellivision vous réserve d'autres surprises. Grâce à ses extensions, vous pourrez dès cette année apprendre la musique et vous initier à l'informatique tout en vous amusant. Vous découvrirez qu'Intellivision de Mattel Electronics est réellement doué d'intelligence.

INTELLIVISION™

MATTEL ELECTRONICS™



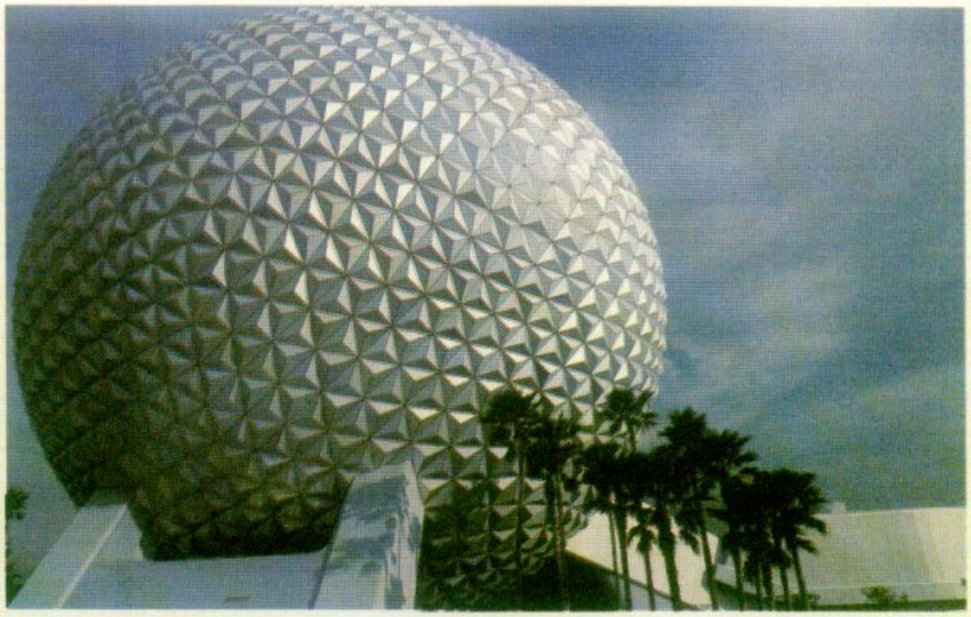


Carte postale

EPCOT

PASSEPORT POUR LE FUTUR

Le gagnant de notre concours a bien de la chance. Il va bientôt connaître un monde fascinant. Celui du 21è siècle inventé de toutes pièces au beau milieu de la Floride. Pour nous, c'est déjà fait. Le voyage est fini. Nous avons parcouru le royaume de Walt Disney à l'époque où les vergers croulent sous les oranges. Aujourd'hui, nous trions les photos et classons les souvenirs. Voici notre album.



Pour découvrir l'Amérique, il faut quitter les autoroutes. Orlando n'échappe pas à la règle. A quelques milles d'Epcot, rien ne laisse supposer que la lande anonyme va révéler ce mirage crée par un Ali Baba futuriste. Sur un monumental panneau routier se détache pourtant en blanc sur fond vert le mot magique qui nous rassure : Walt Disney World. Plus loin, alors que nous avons quitté la freeway, un nouveau panneau nous indique qu'il faut brancher la radio sur canal 90. Un peu de musique, un message de bienvenue : nous pénètrons dans le rêve.

Nous sommes restés deux jours. Trop pour les jambes, pas assez pour











les yeux. Dès l'ouverture nous étions au guichet. Le soir nous croisions les équipes d'entretien. Et pendant ces deux journées pleines, nous n'avons rien manqué. Nous avons enregistré tout ce que notre mémoire — trop vite saturée — acceptait d'ingurgiter, nous demandant parfois si toutes ces images, absorbées pêle-mêle, pourraient rapidement trouver une place confortable dans notre cerveau.

Epcot (Experimental Prototype Community Of Tomorrow) a englouti quelques 800 millions de dollars dans le rêve fou du père de Blanche-Neige en transformant un désert de cinquante hectares en ville du futur, une ville qui prétend être le reflet du monde et affiche — dès l'entrée — une immense géosphère née de la savante composition de quelques deux cent mille cubes en aluminium. A l'intérieur : l'histoire de la communication humaine de la préhistoire à l'ère cosmique. Tout y passe, les Egyptiens, les Grecs, les Romains, un hommage à Gutenberg et à Michel-Ange, le télégraphe, la radio, la télévision, l'électronique. Tout cela survolé en quelques instants à travers une spirale qui défie à la fois le temps et l'espace. Des tableaux animés — plus vrais que nature — dans la grande tradition des attractions de Disneyland.

Autour de la sphère qui prend des teintes irréelles au coucher du soleil, des bâtiments renferment — chacun à leur manière — des thèmes généreusement « sponsorisés » par General Motors, Kodak, Coca-Cola et les autres. Pour s'y retrouver, la « Worldkey Information Service » met à la disposition des visiteurs, une accumulation de techniques de pointe : vidéodisques, lasers, fibres optiques, ordinateurs et une batterie géante d'écrans de télévision qu'il suffit d'interroger pour connaître une cascade de questions-réponses : « Bonjour ! » « Quelle langue parlez-vous ? » « Que cherchez-vous », « plan » ?, « téléphone ? » « médecin ? » « restaurant ? », etc.

Le voyage peut commencer. Dans la féerie des palais aux architectures audacieuses dont le nom résume tout un programme.

1) Le « Monde du mouvement » et les embarras d'une autre époque.

2) Pyramide pharaonique en verre et acier.

3) La voiture du futur vue par General Motors.

4) Aérotrain : la navette ultra-rapide du Magic Kingdom.

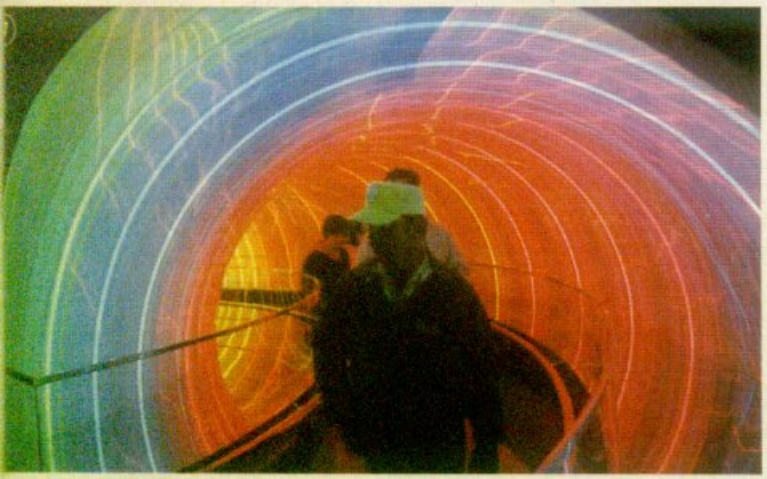
5) Jet d'eau facétieux simulé par... un ordinateur.

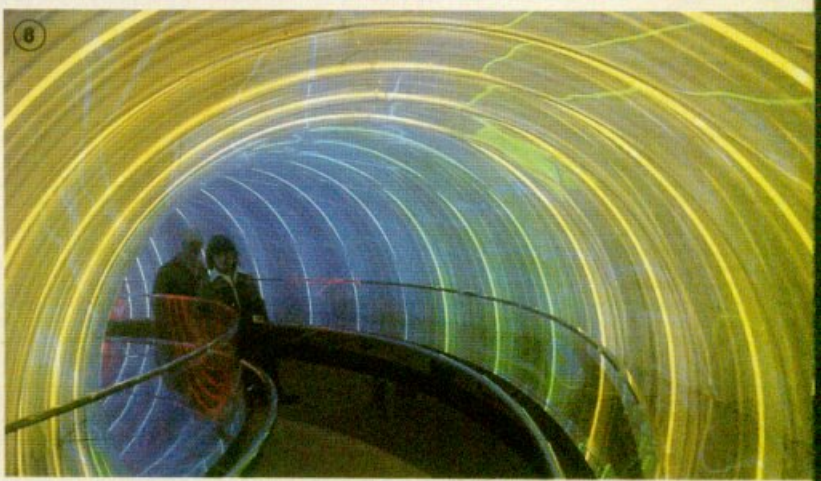
6-7-8) Le tunnel de la couleur vivante (rainbow-corridor).

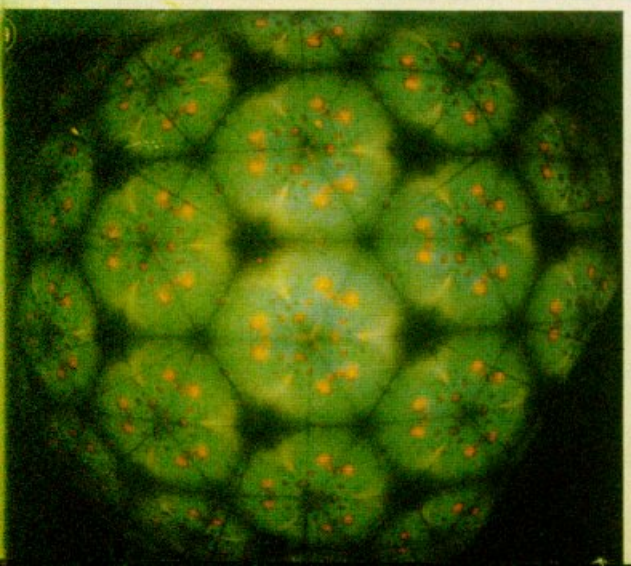
9) Création de rosaces et d'arabesques.

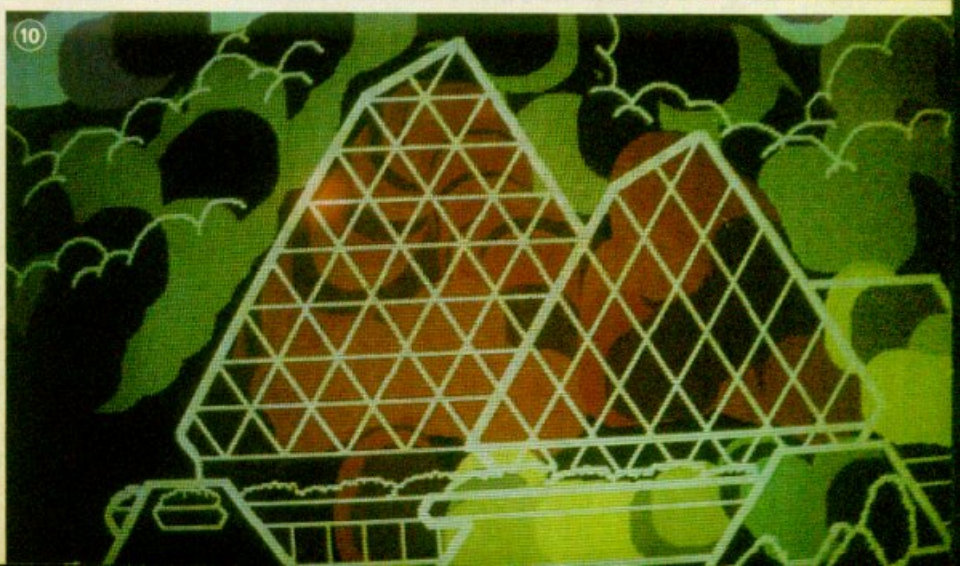
10) Un écran, un crayon optique et un laser : c'est un « Magic Palet ».

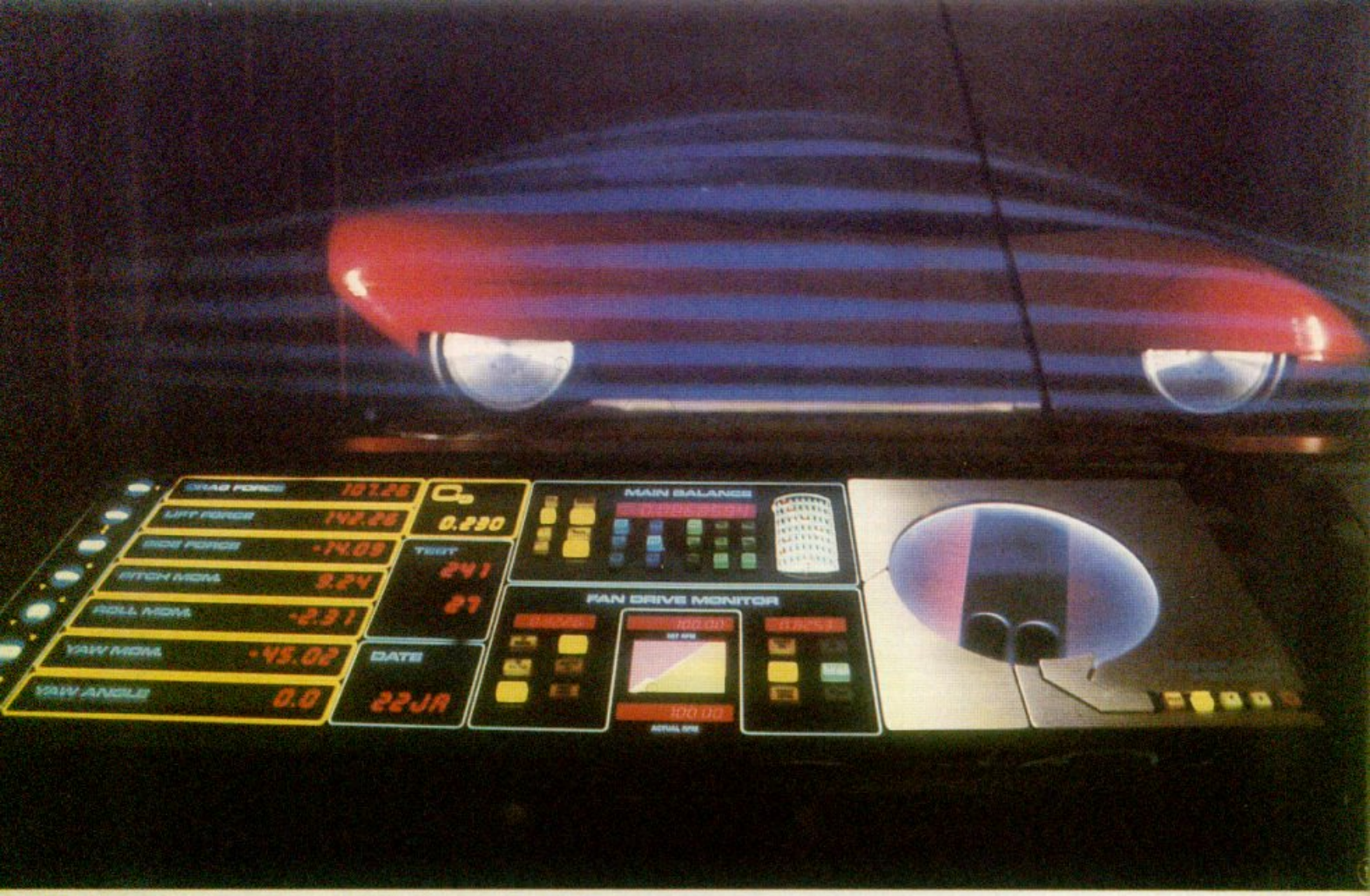


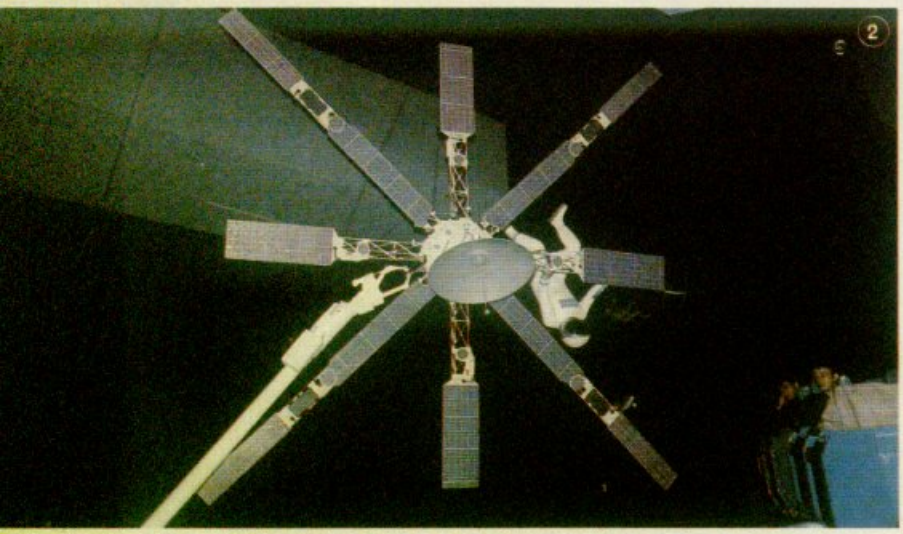


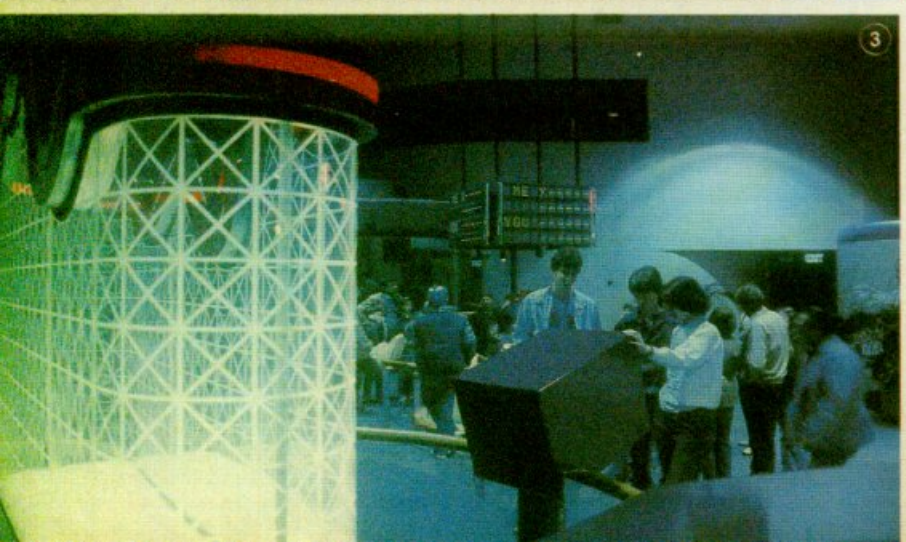

8




10


MAIN BALANCE
FAN DRIVE MONITOR
0.290
241
87
DATE
22JA


2


3


4

TOUT CE QUE L'HOMME A INVENTE

Le « Monde du mouvement » (World Of Motion) une fresque animée et un livre d'images bouleversant de réalisme qui vous transporte du bateau en papyrus à la lévitation magnétique en passant par tous les âges de la locomotion. Et toutes ces technologies aussi : l'automobile du futur, l'aérodynamisme professé par l'ordinateur. Plus loin, « l'Univers de l'énergie » se dresse dans un vaste bâtiment au flanc constellé de miroirs : des capteurs solaires. L'Amérique, inquiète, recense tout ce que l'homme a inventé, utilisé, gaspillé pour le progrès... et tout ce que la Terre recèle encore d'énergies prometteuses.

Ailleurs (The Land) on a recréé artificiellement tous les climats — jungle, désert, plaine, frois, chaud — et planté tout ce qui peut pousser sur Terre. Tomates et haricots verts magnifiques s'épanouissent comme des champignons dans l'atmosphère surréaliste d'une immense serre.

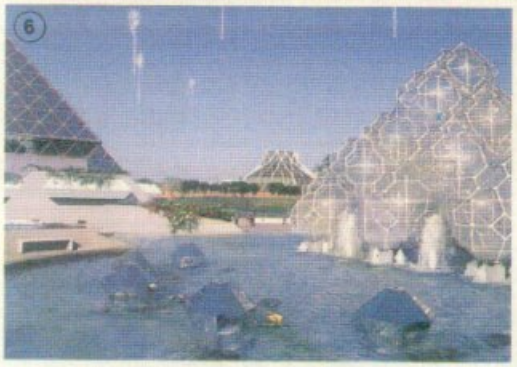
Et puis, il y a les images et la lumière (Journey Into Imagination) apprivoisées par Kodak : films en relief d'un réalisme jamais atteint, tunnel de néons sensibles aux passages, lumières multicolores vibrant sous le poids du corps, etc.

Epcot, c'est tout cela. Mais c'est aussi, plus de vingt mille arbres et plantes d'essences différents, un lac auprès duquel celui du bois de Boulogne ressemble à une mare, un paysage de science-fiction et, pour orchestrer cette symphonie dédiée au futur, une armée de savants, d'ingénieurs, d'écologistes et de designers mobilisés sur le plus fascinant chantier du Monde. Car tout n'est pas fini. Deux pavillons se préparent à ouvrir leurs portes à la fin de cette année : la vie sous les mers (The Living Seas) et la conquête spatiale (Horizons).

Enfin, pour célébrer cet hymne optimiste à l'avenir, plusieurs nations sont présentes : Mexique, Japon, Chine, Canada, Grande-Bretagne, Italie et France. Face à la grande Amérique, ils font piètre figure. La contribution de notre pays au monde moderne se résume à la tour Eiffel, les croissants chauds de chez Lenôtre et un sympathique orchestre bien de chez nous : accordéons et bérets basques. Désolés, mais les Américains nous voient toujours ainsi ! ■

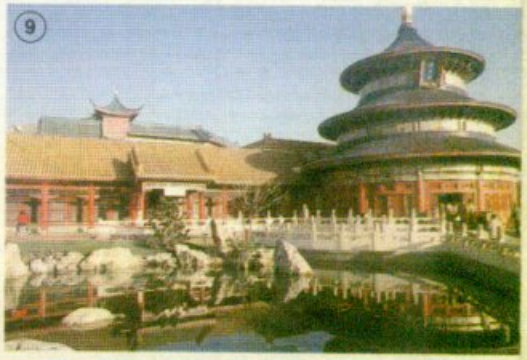


5


6


7


8


9


10

1) Aérodynamisme et tableau de bord du futur.
2) La Terre à l'heure des vaisseaux cosmiques.
3-4-5) Electronique et communications.
6) Coupoles et serres géantes : la maîtrise de l'eau et de l'air.
7) Des plantes qui poussent... dans un bocal.
8) Italie, image hollywoodienne de la vieille Europe.
9) Pékin en Floride.
10) Quand l'Homme apprivoise la couleur.

Cher TILT

DETOURNEMENT

En portant la mention « pour V.C.S. Atari », la Société Gamex établit un lien entre la production de cassettes pornographiques « Xman » et Atari.
Nous tenons à faire savoir qu'il n'existe aucun lien, ni aucun accord entre notre Société Atari et la Société Gamex, tant pour la production que pour la diffusion de cassettes « Xman ».
Atari destine ses ordinateurs de jeux aux loisirs de la famille en général et notamment à ceux des plus jeunes. Ce type d'accessoires nous semble donc détourner nos produits de leur objet.
En cas de commercialisation en France de ces cassettes, Atari réserve tous ses droits et entreprendra auprès des tribunaux les poursuites qui s'imposent.

Guy MILLANT
Directeur général Atari-France

CENSURE

En feuilletant par hasard votre Tilt n° 4 de mars/avril 1983, j'ai été absolument scandalisé par l'article X-Man de la page 30.
Il faut choisir votre clientèle : ou bien vous visez les enfants — ce qui a l'air d'être le cas — et vous exercez une censure sur les produits X venus d'outre-Atlantique, ou vous vous transformez vous-même en revue X et en assumez les conséquences, notamment au plan économique.

Jean DUQUESNE
Paris 16e

A notre sens, X-Man engendre plutôt la bonne humeur que la perversion. Par contre, si l'on en croit notre enquête (Apocalypse Vidéo p.28), les jeux électroniques sont accusés de bien d'autres péchés. Alors, faut-il exercer une censure ?

SUPERBE

Cher Tilt, j'adore tout particulièrement votre super journal qui s'améliore de plus en plus ; le n° 4 est vraiment génial : belles photos d'écrans, comme une lectrice passionnée l'avait demandé. Bravo aussi pour vos reportages, notations et prix que j'attendais avec impatience. Toutefois, il est dommage que votre revue soit bimestrielle. Pensez-vous un jour être mensuel ? Car tous les deux mois j'attends avec impatience que Tilt, le super journal, sorte ! Torture ! Je viens pour la première fois de faire la connaissance avec les cassettes Parker Brothers ! Elles ont, comme vous l'aviez dit, un graphisme superbe et un bruitage excellent à côté d'Atari. Je suis en possession de « Star Wars » que je recommande à tous les lecteurs. Je suis aussi membre du club « Micromania » dont j'ai fait la connaissance grâce à Tilt, merci ! et longue vie à Tilt !

Eric BUZIN
Pérols

PERFORMANCES

Pourquoi ne publiez-vous pas de records ? Cela nous permettrait de comparer nos performances.

Louis, Saint-Brieuc

N'hésitez pas à nous communiquer vos scores, mais attention : seuls seront enregistrés et publiés les records qui nous parviendront accompagnés d'une photo de l'écran. Tous les jeux dont le score revient à zéro à partir d'un certain nombre de points sont donc éliminés de notre sélection. Un conseil pour vous aider à réaliser cette photo : choisissez une vitesse d'obturation de l'ordre du 1/8 de seconde.

OBJECTIVITE

D'après les tests effectués aux Etats-Unis (Pr Irazouki), en Allemagne et même en France, le *Méphisto 2 « S »* se situe à un niveau égal, sinon légèrement supérieur, au *Sensory 9* et fournit de bien meilleurs résultats dans de nombreux cas contre les humains. Au récent tournoi Open d'Aubervilliers, il termine devant toutes les autres machines engagées et avec le même nombre de points que le *Prestige Challenger*.
Comme vous l'indiquez à juste titre, le *Méphisto 2 « S »* est effectivement un piètre problémiste et a quelque relative faiblesse sur le plan tactique ; mais tout cela est largement compensé par sa force positionnelle et son jeu en finale.
Dans ces conditions, pourquoi ne démontrer, par l'exemple, que les défauts et « oublier » les qualités. Si tant il est vrai que le *Sensory 9* gagne certaines parties tactiquement, il en perd au moins autant, sinon plus, positionnellement ou en finale.
Nous tenons, par ailleurs, à vous signaler une erreur de votre part concernant le diagramme n° 1. *Méphisto* n'annonce pas le pat, comme vous le prétendez, mais le mat par Da1 après exactement trois secondes de réflexion au niveau E3.
Vous semblez vouloir démontrer une certaine objectivité dans vos articles . Pour ce faire, il serait bon, toutefois de présenter le produit sous tous ses aspects, dans le souci d'une bonne information de vos lecteurs.

A. FAYARD
Directeur commercial. Chess Robotique, 9, rue d'Artois Paris 8e

Cette lettre appelle quelques réponses. Tout d'abord, s'il est exact que le Méphisto 2 « S » *et le* Sensory 9 *se situent à peu près au même niveau par rapport aux autres machines, un match particulier entre ces deux ordinateurs tourne assez nettement à l'avantage du* Sensory 9 *(opinion confirmée par M. Nolot, grand spécialiste d'ordinateurs d'échecs). En ce qui concerne le diagramme n° 1, une erreur s'est effectivement glissée : le* Méphisto 2 « S » *annonce bien le mat en trois coups au bout de trois secondes de réflexion. Enfin, dernier point, notre étude ne cherchait pas à amoindrir les capacités du* Méphisto 2 « S » *mais à montrer aussi bien les points forts que les points faibles. C'est le but de tout test et passer sous silence les faiblesses du* Méphisto 2 « S » *n'aurait pas permis à nos lecteurs de se faire une idée objective de cet appareil, au demeurant fort intéressant.*

LENTEMENT MAIS...

Pour répondre à la question : « Comment convaincre ses parents d'acheter une console de jeux ? », parue dans le n° 4, je crois avoir une petite idée. Je pense qu'il ne faut pas seulement penser à soi : au lieu d'acheter une console de jeux, pourquoi ne pas se tourner vers un micro-ordinateur qui, grâce à ses capacités, intéressera également nos parents. En ce qui me concerne, je sens que ça commence à venir ; petit à petit, ils regardent ces engins actuels et futuristes de plus en plus près.

Manuel RODRIGUES
Cosne-sur-Loire

IMPATIENCE

Félicitations pour votre revue. Elle est géniale. J'attends avec impatience les prochains numéros de Tilt. Pourrais-je avoir quelques renseignements sur les cassettes Parker qui s'adapteront sur le jeu Vidéopac ? Longue vie.

Frédéric, Besançon

Les cartouches Parker Brothers conçues pour le Vidéopac ne seront pas disponibles avant le troisième trimestre 1983. Tous les titres déjà disponibles pour le V.C.S. Atari seront mis en vente au prix de 400 francs environ.

AMELIORATION

Je possède des cassettes Atari, Activision et Imagic, le graphisme sera-t-il amélioré si je m'en sers avec l'adaptateur de la nouvelle console C.B.S. ?

Alyne, Paris

La Colecovision ne modifiera pas le graphisme de vos cassettes ; par contre, vous retrouverez sans doute les couleurs originalement prévues.

RADIOS

Savez-vous si, dans la région parisienne, il est possible d'écouter des émissions de radios consacrées aux jeux électroniques ?

Philippe BARON
Villepinte

Digitale (88,5 et 102,4 FM) diffuse le premier mardi de chaque mois de 18 à 19 heures, une émission qui traite parfois des jeux électroniques. Bruno de La Tour parle de vidéo et de jeux vidéo sur Paris Fréquence Montparnasse, le samedi à 10 h 30 tandis que Cyril Voidies anime une émission sur le même thème sur Amplitude FFI (96,6 FM) le samedi de 10 h à 13 h. Vous pouvez également écouter Cité 96, le jeudi de 16 h 30 à 17 h 30 (96 FM), Radio Be Bop (88,7 FM) le mercredi de 13 h à 15 h, Radio Gilda (91 FM) le samedi de 8 h 30 à 11 h et enfin Canal 89 (104 FM) le mercredi de 17 h à 18 h (animateur : Jean-Marc Lepissier). D'autres émissions existent, bien sûr ; nous vous en reparlerons plus longtemps dans un prochain numéro.

COMPTE-GOUTTES

Cher Tilt, comme tout le monde nous avons trouvé votre revue passionnante. Nous possédons chacun notre Vidéopac Philips et nous aimerions que vous parliez plus souvent des cassettes Philips (prix, intérêts du graphisme, du son, etc.) Pouvez vous nous satisfaire ?
Deux admirateurs fervents,

Christophe et Laurent
Nevers

Comparées aux cassettes d'autres marques, les nouveautés Philips arrivent au compte-gouttes, ce qui explique leur absence (relative) de nos colonnes.

Le Directeur de la Publication : Antoine de CLERMONT-TONNERRE - Distribution : N.M.P.P. - Numéro de commission paritaire : 64671.
Dépôt légal : 2e trimestre 1983 - Photocomposition : Compotronic - Gravure : Graphis-Photogravure - Imprimerie : N.I.C., Reims -

L'EMPIRE PARKER CONTRE-ATTAQUE.



Parker ne cesse d'agrandir l'univers des jeux vidéo. Déjà six cassettes sont en vente : "L'Empire contre-attaque"®, "Frogger"®, "Amidar"®, "Spider Man"®, "Reactor"®, et "Jedi Arena"®. Dans les tout prochains mois, 12 nouveaux jeux vidéo sont prévus : "Action Force"®, "Super Cobra"®, "Tutankham"®, "Popeye"®, "James Bond"®, "Q. Bert"®..., les héros du grand écran, des bandes dessinées et les jeux d'arcades les plus en vogue. Suivez de près le marché des jeux vidéo. Parker contre-attaque et la Force est avec lui. Les jeux vidéo Parker sont distribués par Miro-Meccano.

Miro-Meccano

PARKER®
JEUX VIDEO

BAZAINE/DFS

LES CASSETTES PARKER DETESTENT VOUS LAISSER GAGNER.



Avec l'expédition Vanguard, partez à la recherche de la Cité Mystérieuse.

Avec Vanguard[1], l'un des nouveaux programmes de jeux Atari, découvrez la Cité Mystérieuse. Mais attention, mille dangers vous menacent au détour de chaque virage. Vos ennemis sont implacables mais vous pouvez faire feu dans 4 directions. Le tunnel est long et semé d'embûches. La Cité Mystérieuse est au bout, secrète et éblouissante. Avec ce nouveau programme de jeux Atari, passez maître dans l'art de piloter votre vaisseau spatial. Atari propose en exclusivité Pac-Man, Space Invaders et maintenant Vanguard, qui font partie des jeux vidéo les plus populaires. Atari offre plus de 2 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. 1 - Marque déposée propriété de Centuri, Inc.