

LE PREMIER MENSUEL
DE JEUX ELECTRONIQUES

FILET

MICRO / JEUX / VIDEO

DOSSIER!
LES ROBOTS ATTAQUENT

EXCLUSIF!!
ORIC-KONG FAIT
UN MALHEUR

STARS!!!
ATMOS ET
ELECTRON

ACTUEL!!!!
PROFESSION
HEROS



4^e Championnat de France ATARI des Jeux Vidéo



Centres officiels de sélection

AVEC LE CONCOURS DE:

Télé 7 Jours

ILE-DE-FRANCE

PARIS

TEMPS X
Rue de la Grande Truanderie
75001 Paris

TEMPS X
Galerie des Champs
84, Avenue des Champs Elysées
75008 Paris

MICRO VIDÉO
8, rue de Valenciennes
75010 Paris

S.C. VIDÉO
23, rue Claude Vellefaux
75010 Paris

VIDÉO SHOP
50, rue Richelieu
75001 Paris

L'ÉTOILE D'OR
28, rue du Faubourg Montmartre
75009 Paris

VISUEL PHOT
49, rue St Blaise
75020 Paris

RÉGION PARISIENNE

TEMPS X
Centre Commercial PARLY II
78150 Le Chesnay

SETICO
Bureaux Mantes la Jolie
Maignanville
78200 Mantes La Jolie

LE BAZAR
60, rue de la Paroisse
78000 Versailles

GALERIE DE JUVISY
7, Grande Rue
91260 Juvisy

VIDÉO BOUTIQUE
65, rue Charles De Gaulle
91330 Yerres

LANGUIN-RADIO FAN 77
65, rue du Commandant Berge
77100 Meaux

ESPACE MICRO ET VIDÉO
103, rue Jean-Jaurès
92300 Levallois Perret

LE GRAND BAZAR
3, rue Thiers
95300 Pontoise

CAMARA
81 et 81 bis rue Dalayrac
94120 Fontenay-sous-Bois

La Voix Du Nord

NORD

TAM
14, rue Jean-Jaurès
59610 Fourmies

PHOTO DESMAREZ
26, avenue Franklin Roosevelt
59600 Maubeuge

PHOTO CINÉ ROBERT PHOX
352, Boulevard Poincaré
62400 Béthune

CUVELIER
34, rue Jean-Jaurès
62880 Vendin Le Vieil

Le Courrier Picard

PICARDIE

STUDIO GUILLAUME
19, rue des Lingers
80100 Abbeville

RIC ET RAC
3, rue Henri Barbusse
80000 Amiens

FRANCE PHOTO VIDÉO
64, rue des 3 Cailloux
80000 Amiens

AU LUTIN BLEU
8, Avenue Jules Uhry
60100 Creil

L'Union

CHAMPAGNE

FIDELSON
35, Boulevard G. Grégoire
02700 Tergnier

Dernières Nouvelles d'Alsace

ALSACE

VIDÉO SELECT
5, Petite Rue de la Course
67000 Strasbourg

LES JOUETS RUYER
Centre Commercial de la Place
des Halles
67000 Strasbourg

FOTOQUELLE
50, Avenue Kennedy
68100 Mulhouse

Est Républicain

LORRAINE, FRANCHE-COMTÉ

JEUX JOHN
7, rue Stanislas
54000 Nancy

TOP JOYS
1, Avenue Ney
57000 Metz

TÉLÉ STATION COULON
41, rue G. Genoux
70000 Vesoul

VISION 3000
2, rue d'Alsace-Lorraine
10000 Troyes

Le progrès de Lyon

RHÔNE - ALPES

TEMPS X
Boutique 325 bis
Centre Commercial de la Part Dieu
69003 Lyon

SIGES
23, rue Auguste Conte
69002 Lyon

DEVENEY
8, rue du Châtelet
71100 Chalon-sur-Saône

Nouvelle République Du Centre Ouest

CENTRE ET POITOU

CAMARA HIFI PHOTO
14, rue Denis Papin
41000 Blois

MÉNARD PHOTO
18, rue St-Jean
79000 Niort

PRÉSENT DU FUTUR
21/23, rue du Change
37000 Tours

TÉNOR
Centre Commercial Mammouth 2
37170 Chambray-Les-Tours

TABARLY
31, rue du Portail Louis
49400 Saumur

EUREKA
Galerie Châtelet
45000 Orléans

MERCREDI
22, rue d'Auron
18000 Bourges

La Montagne

AUVERGNE - LIMOUSIN

NOUVELLES GALERIES
39, Boulevard du Général Koenig
19316 Brive Cedex

VIDÉO POINT
10, Avenue Julien
63000 Clermont-Ferrand

LA GALERIE BLANCHOT
Avenue de la Libération
63800 Cournon d'Auvergne

Le Dauphiné Libéré

DAUPHINÉ

TEMPS X
4 bis rue de la Poste
Galerie Royal Center
74000 Annecy

TEMPS X
Boutique 325 bis
Centre Commercial 3 Dauphins
17 rue de Belgrade
38000 Grenoble

GULLIVER MODÈLES
10, Avenue de Chambéry
74000 Annecy

FOCAL 2
2 Square Temple de Diane
73100 Aix-Les-Bains

GALERIE DU PRINTEMPS
25, Grande Rue
74202 Thonon-Les-Bains

ART ET PHOTO
59/61, rue Carnot
05000 Gap

ELECTRO SERVICE
28, rue Sadi Carnot
07100 Annonay

Le Provençal

PROVENCE

FANFAN
Centre Commercial Carrefour
13127 Vitrolles

ARNAUD
2, rue Paradis
13001 Marseille

CALCULS ACTUELS
49, rue Paradis
13006 Marseille

JES
1 rue Auguste Lacour
84100 Orange

Télé Monte Carlo

CÔTE D'AZUR

TEMPS X
Niveau Bas
Centre commercial Nice Etoile
24, rue Jean Médecin
06000 Nice

PHOTO LIBERTÉ TOULON
3, place de la Liberté
83000 Toulon

CINÉ PHOTO COLOR
18, rue d'Antibes
06400 Cannes

CINÉ PHOTO
Centre commercial Carrefour
Lingostière
RN 202
06200 Nice

MICROTEK
2, boulevard Rainier III
Monaco

Dépêche Du Midi

MIDI - PYRÉNÉES

TEMPS X
Boutique 30
Centre commercial Labège
31320 Castenet Tolosan

FLASH 61
59/61, rue Villefranche
09200 St-Girons

FNAC TOULOUSE
1 bis, promenade du Capitole
31000 Toulouse

GALLONIER
49, rue Sere de Rivières
81000 Albi

Le Midi Libre

LANGUEDOC - ROUSSILLON

SYSTEMS
6, rue Bétéille
12000 Rodez

VIDÉO ROUSSILLON
16, rue Camille Desmoulins
66000 Perpignan

NEW BABY
8, rue du Docteur Pons
Place Bardou Job
66000 Perpignan

ANTENNE CLUB VIDÉO
PUSSUYE LONJON
Galerie de la Comédie
34000 Montpellier

Le Sud Ouest

AQUITAINE - CHARENTE

TEMPS X
3^e niveau

Lot 95 ter
Centre commercial Meriadeck
33092 Bordeaux

LIBRAIRIE LAFON
Base 4, rue Samonzet
64000 Pau

ARMADA
15, rue Thiers
64000 Bayonne

FARANDOLE
Place de l'Eperon
16000 Angoulême

LA RÉCRÉATION
22, rue Charles de Gaulle
47200 Marmande

GAMMES
2, rue de Grassy
33000 Bordeaux

BASSE NORMANDIE BRETAGNE - PAYS DE LOIRE

LA MUSARDIÈRE
6, place Duclos-Pinot
BP 223
22105 Dinan Cedex

NEHLIG
4, rue St Malo
22300 Lannion

CHARLES
28, avenue de la République
44500 St-Nazaire

LA FAUVETTE
Centre Beaulieu
Case 041
44062 Nantes Cedex

CHARLY
1 bis, rue St Maurille
49000 Angers

AU BON MARCHÉ
28/39, rue St Jean
14000 Caen

DOUESSIN
Boulevard du Général de Gaulle
Centre commercial La Découverte
35405 Saint-Malo

ROBERT ET CHAUVIN
15, rue du Mene
56000 Vannes

RAGON
Centre commercial La Luciole
44470 Sainte Luce sur Loire

QUEMERE
27, rue Aristide Briand
53100 Laval

BOILEAU CONNECTION
8, rue Salvador Allende
85000 La Roche-sur-Yon

Paris-Normandie

HAUTE-NORMANDIE

VIDÉO CLUB ST JACQUES
10, rue Sainte Catherine
76200 Dieppe

FORUM VIDÉO CLUB
Espace Oscar Niemeyer
76600 Le Havre

VIDÉO CLUB ST JACQUES
99, rue de la Barre
76200 Dieppe



SOMMAIRE

NUMÉRO 11 - AVRIL 1984



4 Tilt journal. L'actualité des jeux électroniques, nouveautés, shopping, livres, rencontres, curiosités, etc.

14 Actuel. Profession : héros. La vie privée de ceux qui vous font rêver.

22 Tubes. Une sélection des nouvelles cartouches, cassettes et disquettes pour jouer sur votre téléviseur.

38 Banc d'essai. Deux nouveautés venues d'outre-Manche, l'Electron Acorn et l'Atmos d'Oric.

42 Ludic. Monnaie, monnaie ! Manager pour Spectrum 48 K. Devenez P.-D.G. d'une société de micro-informatique.

46 Sésame. Les petits pois mexicains et Oric-Kong : deux programmes Tilt pour jouer avec votre calculette Casio PB 700 et votre ordinateur Oric 1.

54 Dossier. Les robots attaquent ! On a toujours besoin d'un bon robot chez soi.

64 Les minis qui marchent... Les nouveaux jeux à cristaux liquides.

66 Les classiques. Mémoire de star. Le dernier né de Scisys, le Superstar.

68 Service compris. Le grand carnaval. L'actualité des flippers et des jeux d'arcades.

76 Carte postale. Arcades, un musée imaginaire. De l'antique Pong au plus sophistiqué des jeux à disque laser.

89 Petites annonces gratuites. Echanges, ventes, achats, clubs, etc.

102 Cher Tilt. Le courrier des lecteurs.

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

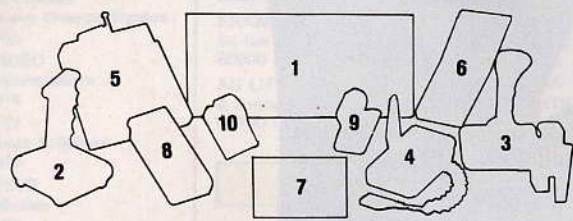
Couverture : Pierre Sabatier

Directeur de la publication : Antoine de CLERMONT-TONNERRE • Directeur délégué : Jacques MONNIER • Rédacteur en chef : Bruno BARBIER • Rédaction : 2, rue des Italiens, 75440 Paris Cedex 09. Tél. : (1) 824.46.21 • Publicité : Regimax Publicité, 1, rue Taitbout, 75009 Paris. Tél. : (1) 824.97.89 • Service des ventes : 16.05.321.321, téléphone vert gratuit 24 heures sur 24. • Administration : « Tilt-Jeux électroniques » est un mensuel édité par EDITIONS MONDIALES S.A. au capital de 10000000 F. R.C.S. Paris B 320 508 799. La reproduction, même partielle, de tous les articles parus dans la publication (copyright Electronic Games et Tilt) est interdite. Les informations rédactionnelles publiées dans « Tilt-Jeux électroniques » sont libres de toute publicité • Administration du journal : 2, rue des Italiens, 75440 Paris Cedex 09 • CONDITIONS D'ABONNEMENT : France (TTC 4 %) 6 numéros : 79 F. 1 an (10 numéros) : 130 F. 2 ans (20 numéros) : 260 F. Étranger : 6 numéros : 109 F. 1 an (10 numéros) : 180 F. 2 ans (20 numéros) : 360 F. Service Abonnements : 101, rue Réaumur, 75002 Paris. Tél. : (1) 508.94.53. Les règlements doivent être effectués par chèque bancaire, mandat ou virement postal (3 volets) • C.C.P. : 18900 19 Z. N° ISSN : 0753-6968.

TEMPS X

Les bases du futur

VENTE PAR
Sélection Temps X
CORRESPONDANCE



1. Micro-ordinateur domestique :

ATARI 600 XL PAL 2 200 F.
• 16 K RAM (extensible à 64 K : extension : 1 300 F). 24 K ROM basic incorporé. • Plus de mille programmes dont certains avec piste sonore offrant des commentaires. • 5 langages de programmation. • Clavier type machine à écrire. • 256 couleurs. • Synthétiseur de musique. • 4 synthétiseurs de voix. • Autodiagnostic.

• Interface PAL/SECAM PVP 80 450 F.
• Extension lecteur de cassettes 890 F.
• Extension lecteur de disquettes 3 690 F. • Extension imprimante graphique 4 couleurs 2 590 F. • Extension imprimante courrier à marguerite 3 490 F.
• Extension tablette tactile 890 F.
• Accessoires commandes, crayon lumineux, câbles module CP/M, etc.

Quelques logiciels

Jeux :
• Kit loisir : 1 cartouche jeux "Donkey kong" + 2 commandes à levier 390 F.
• Cartouche Miss pac man 369 F. • Cartouche pole position 399 F.
Éducatif :
• Cassettes éducation programme basic 1. 249 F. • Cassettes éducation programme basic 3. 399 F. • Cassettes mathématique Tac toe 99 F. • Cassettes Quête du Graal 349 F.
Enrichissement personnel :
• Cassettes biorythmes 199 F. • Cartouche chevalet vidéo 299 F. • Cartouche music composer 499 F.

2. Poignées de jeux utilisables :

• Sur console de jeux : VCS ATARI.
• Sur micro : ATARI 400, 600 XL, 800, 800 XL, COMMODORE 64, VIC 20, NEC PC 6001, SEARS ARCADE GAME.
2. Poignée : QUICK SHOT II 159 F.
• 2 boutons de tir. • Sélection du tir. • Manche ergonomique. • Stabilisation par ventouse.

3. Poignée très technique :

THREE WAY DE LUXE 349 F.
• 3 poignées interchangeables. • 2 boutons de tir. • Sélection de tir.
Peuvent également s'utiliser :
• En rajoutant l'adaptateur "Odyssey" sur les consoles de jeux : Philips, Radiola, Schneider 119 F. • En rajoutant l'adaptateur "T.I." sur micro : T.I. 99 154 F. • En rajoutant l'adaptateur vendu par Sinclair sur micro : ZX 80, ZX 81.

4. Une poignée de jeux utilisables :

• Sur console de jeux : CBS COLECO. • Sur micro : ADAMS.

Poignée très technique :

WICO 264 F.
• Boutons de tir directs. • Clavier numérique.

Consultez-nous pour :

• Poignées TRS 80 539 F. • IBM PC 539 F. • Apple 539 F. • Track ball apple (utilisable avec interface) 762 F. • Souris apple (utilisable avec interface) 649 F.

5. Mini-téléphone sans fil :

CT 620 2 390 F.
• Un des plus petits sur le marché. • Portée de 50 à 300 m suivant obstacle, convient parfaitement pour appartement ou villa. • Rappel du dernier numéro. • Touche "secret de conversation". • Touche "sécurité" ne permettant la réception que sur le combiné. • Possibilité de codage pour prise de ligne. • Interphone entre base et combiné (appareil non homologué PTT, article 89 des PTT, utilisation export).

6. Téléphone automatique :

EUROSTAR 750 F.
• Une personne vous appelle, l'appareil décroche tout seul, et vous conversez jusqu'à 7 m de distance. • Dès que la conversation cesse, votre correspondant, en raccrochant, coupe automatiquement votre ligne. • Peut néanmoins fonctionner comme un téléphone ordinaire. • Touches de numérotation à membrane sensible. • Mémoire du dernier numéro. • Prise pour magnétophone. • Touche "secret". • Pose murale possible (appareil non homologué PTT, article 89 des PTT, utilisation export).

7. Agenda téléphonique/calculatrice :

CASIO PF 8000 785 F.
• L'introduction des informations se fait en dessinant les caractères sur une surface sensible. • Fonction agenda téléphonique : permet, avec ses 961 caractères de mémoire, de rentrer 50 à 60 noms avec leurs numéros téléphoniques. • Fonction bloc-notes : vous notez vos rendez-vous ou autres informations. • Fonction "secret" : vous mettez en mémoire des numéros ou informations confidentielles grâce à des codes secrets. • Fonction calculatrice : 10 chiffres, %, racine carrée, une mémoire non volatile. • Possibilité d'ajouter une extension de mémoire REF/OF 20 portant la capacité à 3 000 caractères 300 F.

8. Calculatrice parlante :

PANASONIC JE 720 795 F.
• Double les fonctions tactiles avec la parole. Une voix synthétique vous parle en vous indiquant toutes vos manipulations. • Capacité 10 chiffres, %, mémoire plus, mémoire moins.

9. Montre-calculatrice :

CASIO CFX 20 699 F.
• Heure, minute, seconde, permutation 12/24, calendrier automatique réglé jusqu'en 2099. • Calculatrice 4 opérations, constante, parenthèse, mémoire, %, conversion sexagésimale, décimale. • 25 fonctions scientifiques : trigonométrie inverse, logarithme décimale et naturel, élévation antilogarithme, exponentiel, puissances et racines, racine carrée, changement de signes, entrée de pi, mantisse de 8 chiffres.

10. Montre anti-choc :

CASIO TW 5000 949 F.
• Étanche 200 m. • Antichoc : on peut la laisser tomber de 10 m, elle ne se cassera pas. • Heure, minute, seconde, am/pm, mois, date, jour, permutation 12/24, calendrier automatique, chrono au 1/100 capacité 59', temps normal, temps net, temps intermédiaire, temps des 2 coureurs, alarme : heure, minute, seconde, alarme à décompte : capacité 12 h, fonctions signal horaire.

TOUS NOS ARTICLES VOUS SERONT LIVRÉS AVEC GARANTIE.



BON DE COMMANDE
A découper et à renvoyer à TEMPS X
12, quai Papacino, 06300 NICE.
Tél. : (93) 55.94.98

Veuillez me faire parvenir le matériel correspondant à ma commande ci-contre, à laquelle je joins mon règlement :

☐ par chèque* ☐ par mandat* de F. TTC

* Cocher la case correspondante.
Il est bien entendu que je conserve la liberté de vous retourner tout ce matériel (dans son emballage d'origine) pendant 10 jours à dater de sa réception et que, dès lors, vous vous engagez à me restituer l'intégralité du montant de ma commande.

Date _____ signature _____

Nom _____

Prénom _____ Adresse d'expédition _____

Code postal _____

Qté	Désignations précises de ma commande	Prix TTC
	Frais de port	35 F.
	Total TTC	

TILT

Nouveau!

ATARISOFT

Les ordinateurs Atari, maintenant très couramment commercialisés, sont accompagnés par des périphériques toujours plus nombreux : parmi les derniers parus, une imprimante qualité courrier et la tablette tactile vont très vite s'imposer auprès des possesseurs d'ordinateurs. Nouveauté importante également : des logiciels Atarisoft compatibles avec les Commodore 64, Apple et IBM ; premiers titres édités : Pole Position et Pac Man, bien sûr !

MUSCLE

L'Atarien, le magazine du Club Atari, se « muscle ». En plus des rubriques habituelles — présentation des nouveautés, courrier, trucs pour gagner, fiches techniques, tests et échos du monde du

L'ATARIEN



jeu vidéo — Atari va très bientôt présenter un cahier de programmes sous forme de listings destinés à votre ordinateur. Pour tous renseignements supplémentaires, contactez l'Atarien, 9-11, rue Georges-Enesco, 94008 Créteil.

HEY MAC!

Le petit dernier d'Apple, le Mac Intosh va-t-il atteindre auprès des joueurs la notoriété de l'Apple IIe, qui offre une ludothèque plus qu'impressionnante ? Pour l'instant, « Mac » est spécialisé dans les travaux de bureau, calculs, graphiques, traitement de textes, etc., grâce, entre autres, à



La nouvelle tablette tactile Atari

sa « souris » incorporée, mais ses capacités permettraient des jeux fabuleux. Gageons que des éditeurs de jeux préparent, d'ores et déjà, du soft pour ce chef-d'œuvre de miniaturisation qui coûte quand même 25 000 F et ne sera pas mis en vente avant le mois prochain.

Whaooo!

TEMPS X EN TOURNÉE

Igor et Grichka Bogdanoff, les célèbres jumeaux de l'émission « Temps X », diffusée sur TF 1 le mercredi après-midi, ont entrepris une série de conférences qui vont les mener dans les plus grandes villes de France. Lieux de rencontre choisis : les bases Temps X, magasins bien connus qui proposent une gamme de produits allant des jeux électroniques aux micro-ordinateurs domestiques en passant par les calculatrices, ou les téléphones d'avant-garde. Au programme de chaque « journée Temps X », 14 h 30 : arrivée des Bogdanoff en hélicop-

tère sur le lieu même de la conférence ; 15 heures : conférence-débat sur le thème des quatre révolutions : spatiale, énergétique, informatique et biologique ; 16 h 30 : dédicaces des différents ouvrages des jumeaux (Cleps pour la science-fiction, l'Effet science-fiction, Chronique du Temps X) ; 18 heures : départ en hélicoptère. La première conférence a eu lieu le 10 mars à Toulouse ; les autres se dérouleront dans les principales bases Temps X au cours des prochains mois. Nous en reparlerons.



Flipper pour Mattel

AFFRONTEMENTS

Êtes-vous un fou de tennis. vidéo ? Sachez que le championnat de tennis, organisé par Electron, se poursuit toujours : les

Igor et Grichka, les jumeaux terribles



champions en sont aux 32^{es} de finales et la qualité des matches s'accroît régulièrement. Pour assister aux affrontements de tennis, contactez Electron et profitez-en pour admirer les dernières nouveautés parues : Jump-man Jr. de Epyx, Time Runner, Globe Grapper, Scraper Caper de Microfun pour CBS Colecovision, Big Quest for Tire de Sierra on Line pour Coleco également et Flipper pour Mattel Intellivision. Electron, 117, avenue de Villiers, 75017 Paris (tél. : 766.11.77).

Coulisses



Wing War d'Imagic



REMARQUABLE!

Imagic repart de plus belle ! Tandis que les mauvaises langues prédisaient la disparition de la société californienne, de nombreux programmes se préparaient au cœur de la Silicon Valley. Au premier rang de ceux-ci : Fathom, No Escape, Laser Gates, Quick Step, Subterranean pour l'Atari 2600 ; Moon Sweeper, Wing War, Nova Blast pour Colecovision ; Atlantis, Demon Attack, Dragon's Fire pour Vic 20... D'après Kurt D. Garehime, directeur de la division internationale, le concept de jeu est loin d'être mort : « Les logiciels ludiques doivent simplement apporter plus qu'ils n'offrent actuellement », avis parfaitement illustré par les dernières productions d'Imagic, remarquables à tous égards...

Chez toi,

Tu connais les nouveaux, les "Points club BAMBITRONIC?"

Des vrais chébrans! Imagines, pour 100 F. par an, avec ta carte, tu peux louer le vidéoplexer, génial! ou des cassettes à la pièce, bénéficies de 10 % sur les cassettes neuves, et enfin le pied! échanger les cassettes ou les programmes de jeux qui n'ont plus la cote. Bonjour les Services!

Ah! j'oublais, questions jeux électroniques, c'est super et c'est pas cher!

Je te refais quelques adresses, s'il n'y a pas ça près de chez toi, tu ferais bien de décider les plus dynamiques, sinon ils vont s'endormir.

- | | | | |
|---|--|--|---|
| 01 - GENTIL JOUETS - 32 rue Paul-Painlevé
01200 BELLEGARDE | 25 - PITCHOUN - 13 rue de Sédoncourt
25400 AUDINCOURT - Tél. 34.39.48 | 45 - EUREKA - Galerie Chatelet
45000 ORLÉANS - Tél. 53.23.62 | MICRO KID - Les Arcades - 7 rue Luizet
69130 ECULLY - Tél. 833.32.95 |
| 02 - Ets TARTRY - 33-35 rue Carnot
02000 CHATEAU THIERRY - 61.04.85 | 26 - PLOUM - Rue des Alpes
26000 VALENCE | 49 - CHARLY - 1 bis rue Ste-Marie
49000 ANGERS - Tél. 87.11.72 | 71 - JEUNE FRANCE - 108 rue Carnot
71000 MACON - Tél. 38.33.41 |
| DOUDOU JOUETS - 18 place F. Marigny
02200 SOISSONS - Tél. (23) 53.38.18 | RAPPEZ B. - 114 Grande Rue
26700 PIERRELATTE - Tél. 04.07.46 | NANA JOUETS - Rue du Devau
49300 CHOLET | 72 - L'ACCESSOIRISTE
51 place des Sablons - 72100 LE MANS |
| 03 - AU CHATELET - 19 rue Paul-Cousteau
03100 MONTLUÇON | 28 - CHARTRES DÉCOR
C.C. du Grand Faubourg
28000 CHARTRES - Tél. 21.80.54 | LIDAE - 49 rue d'Orléans
49400 SAUMUR | 73 - MINUS - 41-43 rue de la République
73200 ALBERTVILLE - Tél. 32.02.69 |
| 06 - TEMPS X - 24 avenue Jean-Médecin
06000 NICE - Tél. 85.22.33 | 29 - TOUS AUX JOUETS - 12 rue Dumont-
Durville - 29110 CONCARNEAU | 50 - NATAL SHOP - 16 rue du Dr Leture
50000 ST LO - Tél. 57.09.10 | 74 - Ets PATUREL - Rue Royale
74000 ANNECY - |
| 08 - NOUVELLES GALERIES MODERNES
20 place de la République
08300 RETHEL - Tél. 39.00.20 | 30 - JEUX JOUETS DE L'HOTEL DE VILLE
RECREATION - 17 rue de la Madeleine
30000 NIMES - Tél. 67.85.03 | 51 - BAZAR MILITAIRE - 4 rue Gde Étape
51000 CHALONS SUR MARNE
Tél. 68.53.34 | GALERIE ANNEMASSIENNE
12 rue de la Gare - 74100 ANNEMASSE |
| 10 - LE LUDOMANE - 18 place J. de Mauroy
10000 TROYES - Tél. 72.14.94 | 32 - HOTTE AUX JOUETS
8 rue Dessolles - 32000 AUCH | 54 - JHON JOUETS - 7 rue Stanislas
54000 NANCY - Tél. 332.17.50 | 75 - TEMPS LIBRE - 22 rue de Sévigné
75004 PARIS - Tél. 274.06.31 |
| 11 - NARBONNE VIDÉO - 3 bd Lacroix
11100 NARBONNE - Tél. 41.55.24 | 33 - S.C.M.O. - 72 rue J.J. Rousseau
33340 LESJARRE - Tél. 41.15.87 | RECREATION - C.C. Les Nations
54500 VANDEUVRE
Tél. 355.20.34 | 77 - VIDÉAL 77 - 21 avenue de Seaux
77000 MELUN |
| 12 - BURGUIRE - 8 boulevard de Guisard
12500 ESPALION - Tél. 44.07.54 | 34 - JOUJOUVILLE - 13 av. G. Clemenceau
34500 BEZIERS - Tél. 28.35.80 | 56 - G.A. DISQUES
2 av. Anatole-France - 56100 LORIENT | 78 - LE BAZAR - 60 rue de la Paroisse
78000 VERSAILLES - Tél. 950.03.04 |
| 13 - ALI BABA - 10 rue Thiers
13100 AIX - Tél. 38.12.02 | 35 - BAZAR BONABRY - 19 rue des Feuteries
35300 FOUGERES - Tél. 99.07.04 | A.J.U.M. - 25 rue Friedland
56300 PONTIVY - Tél. 27.81.61 | 79 - MULTI FRANC - 17 rue Ricard
79000 NIORT - Tél. 24.16.07 |
| 14 - LEGALLAIS et BOUCHARD
2 rue de Vaucelles - 14003 CAEN
Tél. 82.00.28 | 36 - ROSE DES VENTS - 38 rue Villepéjén
36400 ST MALO - Tél. 81.33.13 | 57 - TOP JOYS - 1 avenue Ney
57000 METZ - Tél. 75.10.95 | S.L.E. - Passage de la Poste
79300 BRESSUIRE |
| 17 - Ets BONNEAU - 17 rue Thiers
17000 LA ROCHELLE | 37 - PRÉSENT DU FUTUR - 21 rue du Change
37000 TOURS - Tél. 64.36.24 | 59 - VIDÉO HIFI MUSIC - 12 rue E. Doné
59000 LILLE - Tél. 96.30.21 | 80 - DOUX REVE - 10 place Gambetta
80000 AMIENS - Tél. 91.64.22 |
| LES ENFANTS SAGES
27-29 rue du Palais - 17000 LA ROCHELLE
Tél. 41.20.06 | Ets LA FAUVETTE - 5 rue des Halles
37000 TOURS - Tél. 66.60.11 | 60 - NAIN D'OR - 52 rue Solférino
60200 COMPIEGNE - Tél. 440.10.19 | 83 - NAIN D'AZUR - 90 cours La Fayette
83000 TOULON - Tél. 41.01.64 |
| DAN MUSIC - 121 rue de la République
17300 ROCHEFORT | 38 - LE DAMIER - 25 bis cours Berriat
38000 GRENOBLE - Tél. 87.93.81 | 61 - PINOCCHIO - 16 rue du Pont Neuf
61000 ALENÇON | FLAPPY STARS - 34 rue Eugène-Félix
83700 ST RAPHAEL - Tél. 82.24.24 |
| 18 - MERCREDI - 22 rue d'Auron
18000 BOURGES - Tél. 24.49.90 | LE SAC DE BILLES - 38 place d'Armes
38160 ST MARCELLIN | 62 - HIFI 2000 - 205 bd La Fayette
62000 CALAIS | 85 - ARLEQUIN - 56 rue Molière
85000 LA ROCHE SUR YON
Tél. 37.06.10 |
| 20 - BLANC MUSIQUE - 6 rue Stéphanopolis
20000 AJACCIO - Tél. 21.07.62 | CRIN BLANC - Rue du Gal De Gaulle
38250 VIZILLE | 63 - FARANDOLE - 14 bis place Gaillard
63000 CLERMONT FERRAND
Tél. 37.12.58 | BAMBINO - 8 rue Leclerc
85300 CHALLANS - Tél. 93.03.93 |
| 21 - AU DIABLOTIN - 44 rue Monger
21000 DIJON - Tél. 30.07.39 | 40 - LE PETIT LUTIN - Place de l'Orme
40600 BISCAROSSE - Tél. 78.12.01 | 64 - LIBRAIRIE LA FON - 3 rue Henri IV
64000 PAU | CADET ROUSSEL - 3 place Richelieu
85400 LUÇON - Tél. 56.16.72 |
| 22 - LE FAVE - 53 rue Notre-Dame
22200 GUINGAMP - Tél. 43.77.97 | 43 - HEXAGONE - 23 rue St-Gilles
43000 LE PUY - Tél. 09.54.18 | 67 - MICRO CENTER - C.C. la place des Halles
67000 STRASBOURG - Tél. 22.31.50 | 87 - LIBRAIRIE DU CONSULAT
27 rue du Consulat - 87000 LIMOGES
Tél. 34.14.35 |
| M. MARCHAND - 6 place du Marché
22400 LAMBALLE | 44 - WISARD'S ELECTRONIQUE
3 rue Bossuet - 44000 NANTES | 69 - SIGES - 23 rue Auguste-Comte
69002 LYON | 91 - ACAN TRANSAT - 3 av. de la République
91260 JUVISY SUR ORGES - 921.16.14 |
| 23 - ANIMATION S.A. - 16-18 rue Fond
Froide - 23300 LA SOUTERRAINE
Tél. 63.04.84 | MULTILUD
14 rue J.J. Rousseau - 44000 NANTES | LIBRAIRIE FANTASIO
33 rue Henri-Barbussa
69100 VILLEURBANNE | 92 - Ste BARDOM - 5 rue Etienne d'Orves
92260 FONTENAY AUX ROSES |
| | CINÉ PHOTO HUBERT
32 quai Leray - 44210 PORNIC | | 95 - LE GRAND BAZAR - 3 rue Thiers
95200 PONTBOISE |

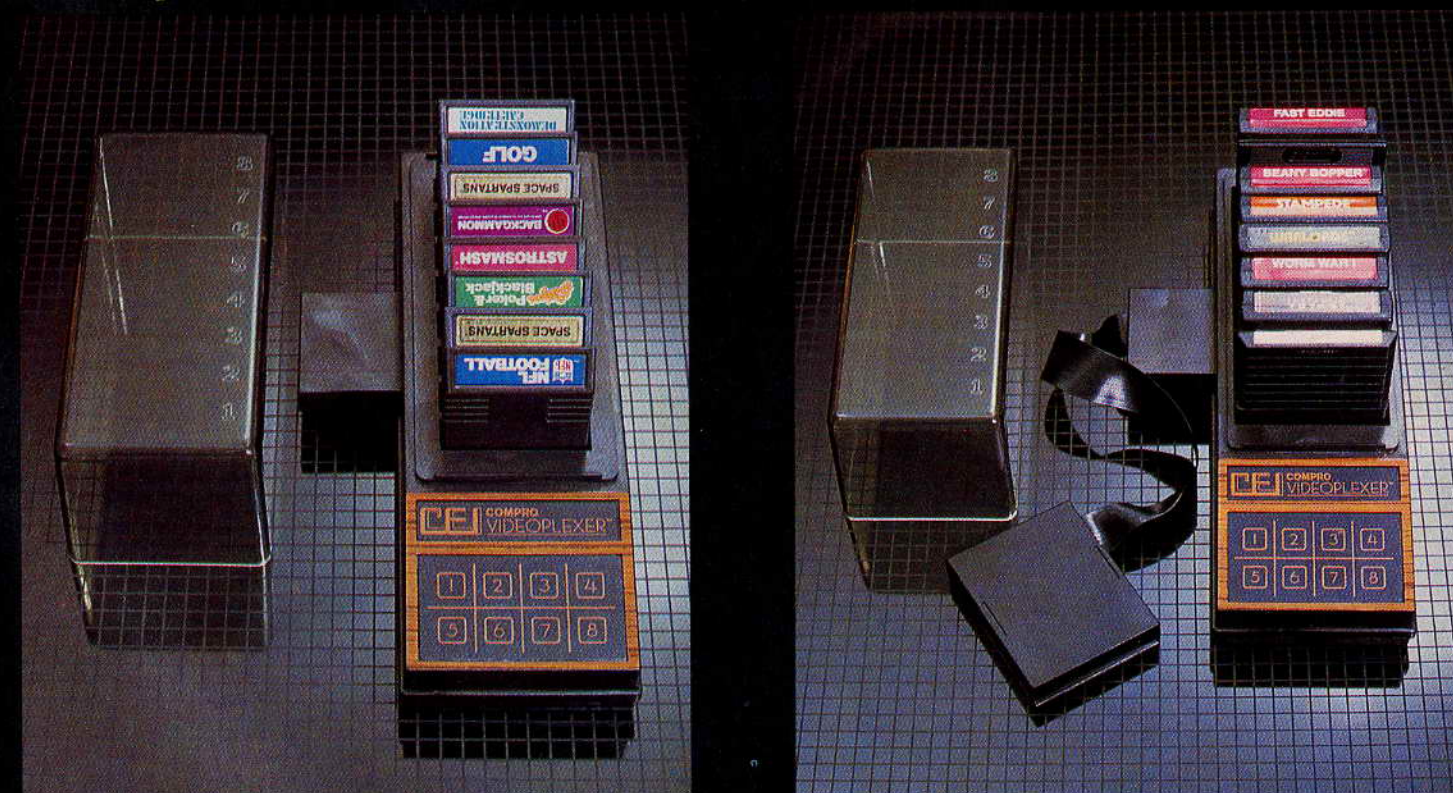
Revendeurs, défendez-vous dans le Boum de l'électronique de loisirs, profitez de notre Centrale d'Achats, gardez votre liberté, mais rompez votre isolement, devenez gratuitement Point club Bambitronic.

Renseignements: M. POUVREAU - Tél. (51) 93.03.93

LOUEZ-LES

Pour tous les branchés de jeux vidéo
INTELLIVISION™ - ATARI™ - COLECO CBS™

LOUEZ VOTRE VIDEOPLEXER™
comprenant HUIT CASSETTES différentes



ECLATEZ-VOUS POUR

1 jour

30 F

1 week-end

50 F

1 semaine

100 F

dans tous les points "Club BAMBITRONIC®"

Avec votre carte d'adhésion
prix club
valable dans tous les points BAMBITRONIC®

TILT Journal

Lire

COLLECTION

Depuis plus d'un an les Editions du P.S.I. proposent une série d'ouvrages intitulée *Jeux, trucs et comptes pour...* Ces livres, tous conçus sur le même principe, sont en fait un recueil d'une trentaine de programmes en Basic pour des ordinateurs bien déterminés. Vous y retrouverez les rubriques : Que programmer ? Comment ? Pour quoi faire ? Chaque logiciel est bien expliqué, et s'accompagne d'un tableau d'identification de variables et d'un organigramme complet. Cette collection vous permettra, entre autres, de vous initier et d'utiliser au mieux toutes les fonctions du TO 7. *Jeux, trucs et comptes pour TO 7*. Michel Benelfoul. Editions du P.S.I.

PREMIERS PAS

L'Oric 1 est devenu très populaire après un an seulement de commercialisation. C'est pourquoi de nombreux ouvrages d'initiation concernant ce micro-ordinateur sont disponibles. Celui-ci n'a rien de classique, il aborde la technique de programmation de façon originale. Les exemples accompagnant chaque nouvelle notion sont décrits par des cas tirés de la vie courante, comme la gestion familiale. Un apprentissage de la programmation surprenant, qui vous donnera les bases pour aller plus loin. *Premiers pas en programmation sur Oric*. Georges Viguière. Edimicro.

PROGRESSIF

Voici l'un des premiers ouvrages se rapportant à la micro-informatique diffusé par Fernand Nathan. Ce livre est un guide d'initiation progressive à la micro-informatique, illustré par de très nombreux exemples. La seconde partie présente pas à pas toutes les instructions du Basic de l'Oric 1. Des fiches, des références permettent de retrouver les détails de programmation oubliés. Un ouvrage clair et précis qui vous aidera à utiliser toute la puissance du Basic. *Guide pratique de l'Oric*. Michel Bussac et Robert Lagoutte. Editions Cedric/Fernand Nathan.



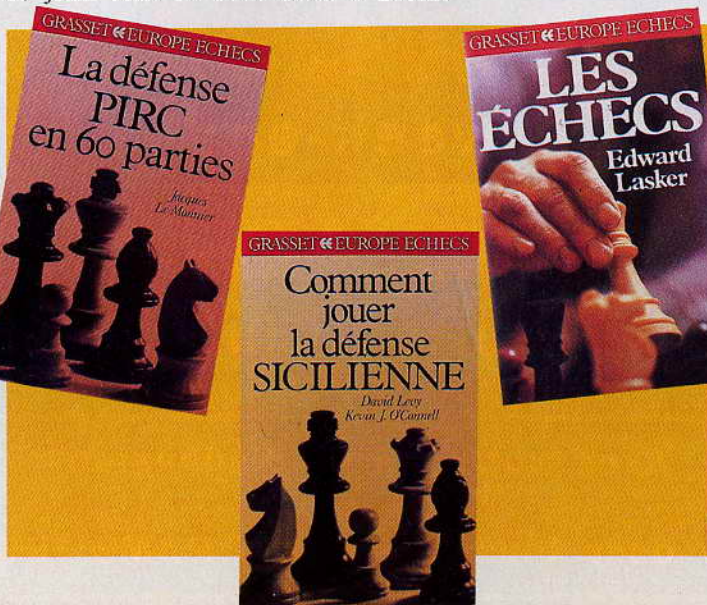
LISTINGS

Les éditions Sybex proposent, depuis quelques mois, une série d'ouvrages intitulés *Jeux en Basic sur...* Aujourd'hui, quatre livres de ce type sont disponibles dans la même collection et reprennent les principaux constructeurs de micro-ordinateurs : Atari, Sinclair, Commodore. Ils sont tous conçus selon le même schéma. Une quinzaine de programmes de jeux sont proposés sous forme de listings avec photos en dernière page. Des explications sur le fonctionnement du jeu accompagnent chaque programme. Une série d'ouvrages très bien réalisés qui séduira les passionnés de jeux. *Jeux en Basic sur...*

Atari..., Spectrum..., ZX 81..., Vic 20. Editions Sybex.

AVENTURES

Vous aimez les jeux d'aventures et vous possédez un micro-ordinateur Commodore 64. Alors pourquoi ne pas créer votre propre programme ? Run Informatique importe un ouvrage anglais ardu mais passionnant. Il ne s'agit pas d'un véritable livre mais plutôt d'un guide pour jouer et programmer des jeux d'aventures. Un seul regret : l'ouvrage non traduit peut parfois poser quelques problèmes de compréhension. *Commodore 64 Adventures*. Mike Grace. Sunshine Books.



MAT

Les Echecs vient de paraître aux éditions Grasset-Europe Echec. Cet ouvrage est dû au talent d'Edward Lasker, le champion américain bien connu, décédé récemment. L'auteur s'adresse ici aux débutants. Après une explication simple et complète des règles du jeu d'échecs, le grand maître analyse les différents schémas de mat contre roi seul, le jeu de la combinaison, le jeu de position, la stratégie de fin de partie et enfin la stratégie de milieu de partie. A chaque stade, les connaissances acquises sont contrôlées par des interrogations pertinentes, permettant ainsi aux lecteurs de faire le point et de reprendre éventuellement un chapitre difficile. Un livre à conseiller à tous ceux qui désirent faire de réels progrès dans le noble jeu. *Les Echecs*, Edward Lasker. Editions Grasset-Europe Echecs.

POPULAIRE

David Levy et Kevin O'Connell s'adressent tous les deux aux joueurs d'échecs confirmés dans *Comment jouer la défense sicilienne*. Ces maîtres de l'art, véritables érudits des ouvertures, vous feront découvrir toutes les fines-ses de cette ouverture souvent jouée, qui constitue la riposte la plus populaire contre l'ouverture du pion roi. Cette analyse se fera sous l'angle des idées tant stratégiques que tactiques qui gouvernent le jeu des deux camps. *Comment jouer la défense sicilienne*. David Levy et Kevin O'Connell. Editions Grasset-Europe Echecs.

DÉFENSE

Jacques Le Monnier, théoricien français de réputation internationale, délaisse l'étude purement théorique dans *La Défense PIRC, en 60 parties*. L'auteur, en effet, a préféré baser son analyse sur soixante parties complètes, permettant ainsi de connaître les tenants et les aboutissants réels de chaque variante. Cet ouvrage fera connaître aux amateurs les secrets de cette défense, qui constitue une réponse passe-partout à différentes ouvertures classiques des blancs. Un livre qui complètera utilement vos connaissances échiquéennes. *La Défense PIRC, en 60 parties*. Jacques Le Monnier. Editions Grasset-Europe Echecs.

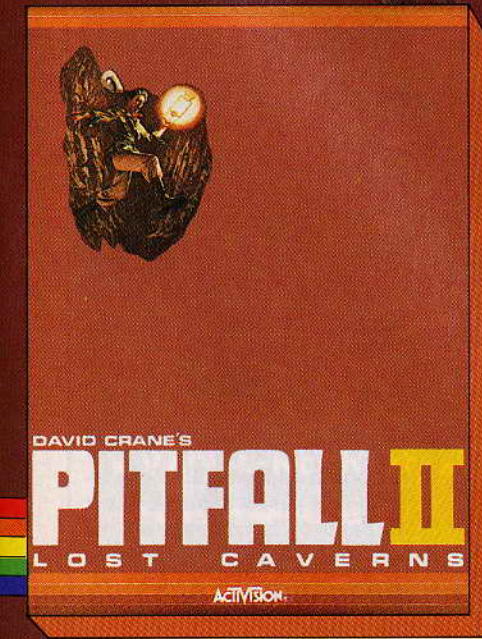
PITFALL

le retour triomphal de Harry Pitfall



Pour
ATARI VCS 2600

Bientôt
disponible pour
• COLECOVISION
ordinateurs domestiques :
• COMMODORE 64
• ATARI 600 XL / 800 XL
• SINCLAIR



LE RETOUR TRIOMPHAL DE HARRY PITFALL

Plus aventurier que jamais, Harry est de retour. Le héros de Pitfall II s'enfonce dans les "cavernes perdues" pour y vivre le triomphe de l'imagination et de l'aventure. Harry s'envole en ballon, plonge dans les cascades et nage dans les rivières infestées d'anguilles électriques. Avec Pitfall II, l'aventure tourne à la folie. A vos scores.

ACTIVISION

REX VIDEO JEUX VIDEO - JEUX pour ordinateur de jeux ATARI
DISTRIBUTEUR EXCLUSIF

Bon pour en savoir plus sur le Club Activision
Quelle console utilisez-vous ? Prénom
Nom Adresse
A renvoyer à :
Rex Video Jeux
rue de la République 10
91420 MORANGIS

TILT

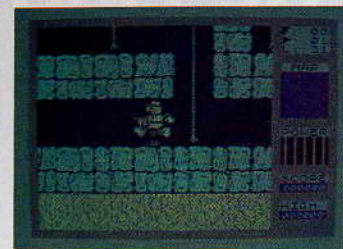
Journal

Exclusif

EN DIRECT DE LONDRES

Les 13, 14 et 15 février dernier se tenait à Londres, au Penta Hotel de l'aéroport d'Heathrow, une manifestation qui pourrait s'assimiler aux Etats généraux des logiciels et des extensions pour ordinateurs familiaux. Cette exposition comprenait plus de cent exposants spécialisés, à 90 % d'entre eux, dans la production des logiciels. On se rend compte ici du fossé qui sépare le marché d'outre-Manche du marché français où les producteurs de logiciels peuvent encore se compter sur les doigts des deux mains.

Les logiciels et extensions concernaient exclusivement les machines anglaises (principalement l'Oric et le Spectrum) et les machines américaines (Commodore 64 et Vic 20 surtout). Il n'était rien proposé, par contre, pour les micro-ordinateurs de France et d'Extrême-Orient, le marché anglais semblant déjà saturé par les machines anglo-saxonnes. Plusieurs produits ont retenu notre attention. tout d'abord, le *Micro Command* d'Orion Data Ltd. C'est un module de reconnaissance vocale se connectant directement sur le bus d'extension d'un Spectrum 48 K. Il permet de commander le Spectrum à la voix et cela dans n'importe quelle langue. En effet, contrairement à d'autres modules de reconnaissance vocale où un certain nombre de mots (anglais, bien sûr) sont déjà mis en mémoire, cette extension commence par « apprendre » les différents mots



Fred de Quicksilver, Dimension Destructor de Artic et 1994 de Vision pour Spectrum 48 K

que vous comptez utiliser, et ce jusqu'à concurrence de 15 mots. Ce système fonctionne parfaitement bien, pour peu que les phénomènes utilisés soient suffisamment différents les uns des autres. Ainsi, « je », « veux », « peux » sont souvent confondus alors que « droite », « gauche », « haut », « bas », « stop » et « tir » sont presque toujours bien reconnus. Ce qui permet, avec des logiciels adaptés évidemment, de jouer à la voix et non au clavier ou avec une manette de jeu. Un module qui pourrait intéresser grandement les handicapés moteurs, y compris pour des applications plus « sérieuses » que le jeu. Stonechip Electronics produit, pour sa part, toute une gamme d'extensions. On y trouve, entre autres, pour le Spectrum, un clavier, une poignée de jeu tactile tout à fait surprenante, un amplificateur et une interface manette de jeu programmable. L'intérêt de cette interface est de pouvoir s'adapter à tous les logiciels, y compris ceux pour lesquels aucune manette de jeu n'était prévue au départ. Certains de ces produits sont d'ailleurs déjà importés en France par No Man's Land-Innelec.

Vertiges

Au stand Cheetah Marketing Limited, on pouvait entendre la « dooce » voix synthétique obtenue grâce à un module s'adaptant sur différentes machines : ZX 81, Spectrum, Oric et BBC. Enfin, de nombreux fabricants proposaient des claviers, des interfaces-manettes de jeu programmables ou non, des stylos lumineux et même des tablettes graphiques. Mais le Salon était, en fait, dominé par les producteurs de logiciels. Imaginez donc 95 exposants dont chacun propose entre dix et cinquante titres différents et cela pour plusieurs machines. De quoi donner le ver-

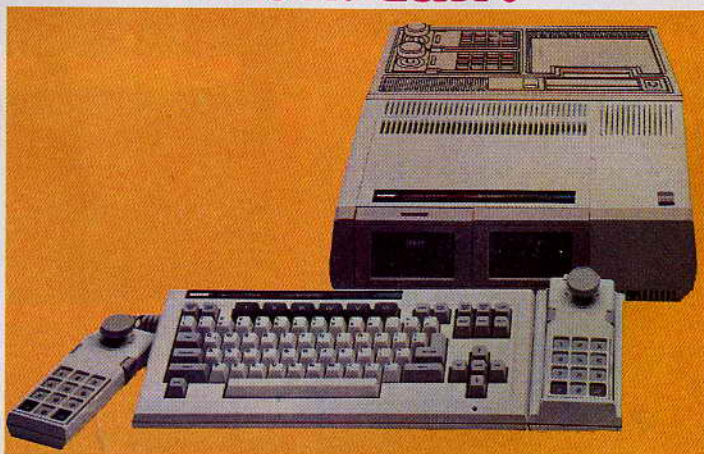


tige aux Français qui ne disposent, en comparaison, que d'un choix bien plus restreint. Les logiciels proposés couvrent tout l'éventail de la gamme avec, en majorité, des jeux d'arcades, mais aussi des jeux de simulation, des jeux de hasard, des jeux d'aventures et des utilitaires. Parmi ces derniers, nous avons essayé *Fifth* de C.R.L., pour Spectrum 48 K. Ce logiciel donne accès à 25 instructions supplémentaires, concernant le graphisme et le son. Il devient, notamment, possible de déplacer des objets à l'écran, pixel par pixel, et cela dans n'importe quelle direction ; d'agrandir en long ou en large un caractère graphique ; de modifier à volonté la couleur du fond ou de l'encre sans avoir à réimprimer la page ; d'obtenir très simplement des

bruitages élaborés et bien d'autres choses encore. L'utilisation en est extrêmement facile, les instructions étant seulement contenues dans des REM. Ce logiciel permet ainsi d'obtenir des animations de fort bonne qualité, sans avoir à entrer dans les méandres de l'assembleur ou du langage machine. Les jeux d'arcades nous ont, en revanche, un peu déçus. Certes, il y en a de très bons (certains, d'ailleurs, déjà importés en France), mais la plupart ne dépassent pas le niveau moyen et quelques-uns sont même franchement médiocres. Mais, dans une telle foison de logiciels, chacun peut, malgré tout, y trouver son compte.

Espérons que nous pourrions bientôt, en France, assister à des expositions aussi riches en programmes de notre cru.

Nouveau!



L'arrivée d'Adam se rapproche de jour en jour

ADAM POUR BIENTÔT

Rocky, Time Pilot, Subroc, Omega Race, Mr Do, Victory, Slither, Miner 2049, Frenzy, Front Line, Pitstop, 11 nouveau-

tés pour la console CBS Coleco- vision sont parues depuis le début de l'année, accompagnées de Jumpman Jr. et de Gateway to Apshai pour le Commodore 64, du Roller Controller et des Super Controllers...

De plus, l'arrivée d'Adam se rapproche de jour en jour et vous pourrez découvrir dans nos colonnes toutes les facettes de ce nouvel ordinateur qui, dans le domaine ludique en particulier, est étonnant.

PREMIERS SERVIS

Les ordinateurs Commodore sont épuisés chez presque tous les revendeurs, exception faite de Run Informatique qui en reçoit régulièrement. Mais, attention ! les premiers arrivés seront les premiers servis. En plus des nouveaux logiciels ludiques en cassettes et disquettes nous avons été séduits par le pistolet-fusil s'adaptant sur le Commodore 64 et le Vic 20. Il est livré avec deux logiciels et coûte environ 600 F. Depuis peu, quelques logiciels de jeux de bonne qualité pour ZX 81 et Spectrum font timidement leur apparition. Run Informatique, 62, rue Gérard, 75013 Paris (tél. : 581.51.44).



Megamania pour H.C.S. Atari



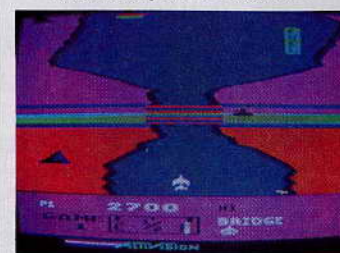
Pitfall pour Colecovision

DÉFIS !

Activision fait feu de tout bois : dès aujourd'hui, les titres les plus prestigieux de la collection Activision sont disponibles pour les ordinateurs Commodore, Atari,



River Raid pour Colecovision



River Raid pour H.C.S. Atari

Sinclair, Coleco et IBM, en cartouche, disquette ou cassette. Possesseurs d'ordinateurs domestiques, Pitfall, Hero, Beamrider, River Raid, Decathlon ou Megamania vous attendent...

Coulisses FANTÔMES

Procep, société qui importe et distribue les ordinateurs Commodore, infirme les rumeurs qui couraient sur les ordinateurs Commodore 264 et 364. Selon certaines sources, en effet, ces deux computers, présentés à Las Vegas en janvier dernier, étaient des produits fantômes, condamnés à disparaître dans les plus brefs délais. En fait, Commodore s'est livré à un test de marché au Consumer Electronic Show, dans un premier temps, puis à La Nouvelle-Orléans où CBM 264 et 364 étaient accompagnés de 150 logiciels.

Les deux ordinateurs seraient prêts à être mis en vente au cas où le succès des Vic 20 et CBM 64 faiblirait. Ce qui n'est pas le cas !

LES JEUX ET LES MICROS DU FUTUR AU PRÉSENT.

ELECTRON

- IMPORTATION DES US : CBS, MATTEL, ET SOFT POUR MICRO.
- SUR COMMANDE : TOUS LES PROGRAMMES DISPONIBLES AUX US (DISQUETTES ET CASSETTES) POUR 600XL ; 800XL ; COMMODORE ET APPLE (+ de 4 000 TITRES).
- VENTE PAR CORRESPONDANCE
- SERVICE "NOUVEAUTES"
 - Pour tout savoir par téléphone 24h sur 24, appelez le 16 (1) 622.17.79
- VENTE-REPRISE ■ LOCATION

Bon à renvoyer à :

ELECTRON

117, AVENUE DE VILLIERS 75017 PARIS • TÉL. 766.11.77

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

Nom : _____ Prénom : _____

Adresse : _____

Ville : _____ Code postal : _____

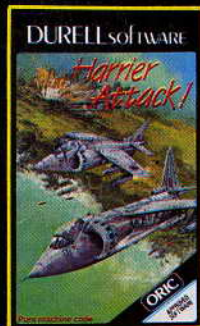
Age : _____ Tél. : _____

J'ai une console : _____

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

No man's land

LOGICIELS POUR ZX 81, SPECTRUM, ORIC-1, ATMOS, VIC 20, COMMODORE CBM 64, BBC-B...



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



2 ARCADIA / VIC 20 - CBM 64 - SPECTRUM 16K OU 48K. Vous commandez le navire de combat ARCADIA qui est spécialement équipé de canons à plasma. Votre mission consiste à détruire les vaisseaux ennemis qui vous attaquent de plus en plus vite en flottes suicidaires. Bonne chance... 95 F TTC.



3 CATEGORIC/ORIC 48 K-ATMOS. Simulation du commandement d'un croiseur au cours d'un combat contre des sous-marins et des chasseurs. Cinq tableaux : poste de pilotage, asdic (sonar), radar, tir, situation générale de la bataille. Pour marins d'eau douce comme pour vieux loups de mer... 95 F TTC.



4 JET PAC/SPECTRUM 16 K OU 48 K. Construisez votre vaisseau spatial pour partir chercher fortune de planète en planète. Ce logiciel au graphisme étonnant donnera satisfaction aux amateurs les plus difficiles. Il est classé N° 1 au hit-parade dans de nombreux pays... 98 F TTC.



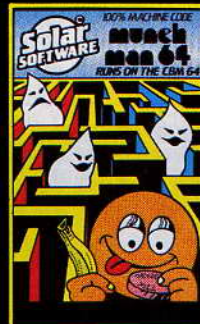
5 MOTOR MANIA/CBM 64. Hallucinant rallye automobile : le terrain est dangereux et les conducteurs des autres voitures sont ivres. De nombreux accidents en prévisions. Fort heureusement, vous avez cinq voitures à votre disposition et, sur votre écran, de nombreux instruments de bord pour vous aider... 165 F TTC.



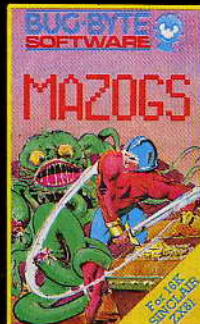
6 ZORGONS REVENGE/ORIC 48 K-ATMOS. Enfin disponible, le logiciel très attendu, écrit par le même auteur que XENON. Un superbe jeu d'arcade écrit entièrement en code machine. Quatre missions difficiles vous attendent pour sauver la princesse Roz, emprisonnée dans le château des ZORGONS... 120 F TTC.



7 MANIC MINER / SPECTRUM 48 K. Enfoncez-vous avec Willy le mineur dans les dédales d'une civilisation disparue. Seuls survivants des robots et une faune étrange qui veulent vous empêcher de vous emparer des métaux précieux. Vingt niveaux et cavernes différents. Difficile et passionnant : un hit. 95 F TTC.



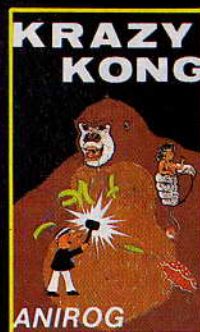
8 MUNCHMAN/CBM 64. Frayez-vous un chemin à travers le labyrinthe en avalant les pastilles d'énergie. Attention aux fantômes affamés. Remake de pac-man. On peut jouer seul ou à deux... 125 F TTC.



9 MAZOGS / ZX81 16K. Un trésor merveilleux est gardé par les féroces MAZOGS. A l'aide de vos clefs et de la complicité des prisonniers des MAZOGS vous devez vous emparer du trésor et vous échapper à travers d'ultimes embûches. 125 F TTC.



10 XENON/ORIC 48 K-ATMOS. Vous êtes le commandant de l'Armada XENON, votre mission aller jusqu'à la planète Radon et protéger le navire sidéral Zorgon. En route de nombreuses difficultés vous attendent. 5 tableaux successifs... Un des meilleurs jeux du genre... 120 F TTC.



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



Vous êtes l'auteur d'un programme de grande qualité (jeux, utilitaires, éducatif, affaires). Ne gaspillez pas votre talent, envoyez-nous deux cassettes avec vos coordonnées. Qui sait, cela peut être le début de votre bonne fortune.

REVENDEURS NOUS CONSULTER

Livraisons sous 48 heures, nombreux supports à la vente, 300 autres titres.

PARTICULIERS GAGNEZ UN LOGICIEL

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

INNELEC 110 BIS, AVENUE DU GENERAL-LECLERC 93500 PANTIN
(EXPEDITIONS ET TEL. CITRAIL BERNIS (1) 840.24.31 - TELEX 213 188)

No man's land

300 TITRES

200 POINTS DE VENTE

PLUS DE 300 TITRES

Nous disposons de plus de 300 titres, des nouveautés sont testées tous les jours. Avec NO MAN'S LAND vous avez l'assurance de disposer en permanence de la meilleure sélection possible, française et étrangère.

DES APPLICATIONS VARIÉES

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

UNE MISE A JOUR CONTINUELLE

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

OÙ TROUVER CES LOGICIELS ?

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

COMMENT GAGNER LE LOGICIEL DE VOTRE CHOIX ?

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

NO MAN'S LAND
LOGICIELS VENDUS EXCLUSIVEMENT AUX REVENDEURS



Rencontres

BRADERIE

Exposition de matériel micro-informatique et de jeux vidéo, braderie de jeux électroniques, informations diverses, le M.I.J.E.V. sera le premier Salon de jeux vidéo organisé dans le Finistère les 22 et 23 avril 1984. Pour plus de renseignements, écrivez à Pierre Lambert, Kermorgan, 29236 Porspoder.

MEDIAGORA

Radio pays de Trégor propose chaque samedi de 19 h à 19 h 30 une émission sur la micro-informatique, la télévision et la vidéo ; elle porte un nom évocateur : « Médiagora ». Innovation et nouveautés (nouveaux logiciels, synthèse de bancs d'essais, expériences de TV privées, progrès scientifiques, sorties

de K7 vidéo) sont abordées régulièrement, de même que les problèmes liés aux nouveaux médias : fraude informatique, piratage vidéo, etc. Enfin, chaque émission est l'occasion d'une revue de presse qui fait le point sur les livres et revues spécialisés. Radio pays de Trégor : 95,5 MHz.

SUR LES ONDES

Après les radios locales, TF 1 a diffusé des programmes informatiques par la voix des ondes. Chaque programme a été transmis dans plusieurs versions compatibles avec les différents micro-ordinateurs et pouvait être enregistré sur un simple magnétophone à K7. D'autres expériences de téléchargement pourraient avoir lieu prochainement. Nous vous en informons.

Shopping

IL PARLE

Magic Voice donne la parole à votre Commodore 64 : grâce à cette synthèse vocale, qui se branche très simplement sur l'ordinateur, il est dorénavant possible d'inclure dans un listing des mots que Magic Voice répétera fidèlement. Etonnant !

PLUS GRAND

La société Loricels, qui propose des jeux remarquables pour Oric 1, Vic 20, Commodore 64, Spectrum 48 K, ZX81 16 K s'agrandit et change d'adresse : pour tous renseignements sur les logiciels Loricels il faut, dorénavant, s'adresser au 160, rue Legendre, 75017 Paris.

EN DÉTAIL

Le nouveau catalogue édité par la société No Man's Land est paru. No Man's Land propose une sélection des meilleurs logiciels pour micro-ordinateurs Commodore CBM 64, Vic 20, Oric 1, Atmos, Spectrum, ZX 81, BBC B, Dragon... Nouveautés, jeux classiques sont présentés en détail, présentation

qui permet au lecteur de faire facilement son choix parmi tous les programmes. Ce catalogue est disponible chez tous les revendeurs Innelec distribuant les produits No Man's Land et Mash.

PARTEZ POUR L.A.

Si vous achetez une console Atari 2600 entre le 1^{er} mars et le 30 juin 1984, vous pourrez peut-être partir quatre jours à Los Angeles pendant les jeux Olympiques ou gagner des programmes de jeux vidéo ; de plus, vous bénéficierez d'un remboursement de 200 F sur votre achat. De bonnes raisons de se laisser tenter. Non ?

POINTS IBM

Deux points de vente « IBM boutique » viennent de s'ouvrir, l'un près de l'Etoile, au 80, avenue Marceau, 75008 Paris (tél. : 723.01.30) et l'autre dans la tour Montparnasse, 33, avenue du Maine, 75015 Paris (tél. : 538.74.47). Pour ceux qui veulent tout savoir sur le matériel IBM en général et sur le PC Junior en particulier...

PROFESSION : HEROS

Les héros de jeux vidéo n'ont pas la vie facile !
Et les héros tout court non plus

car ils n'ont pas attendu l'invention du microprocesseur pour mener un rythme infernal.

Guy Delcourt en sait quelque chose.

Il vient d'enquêter pour Tilt sur le plus vieux métier du monde...

Le premier à avoir mérité le titre de héros, c'est sans doute le primate qui, entre deux grognements et un régime de bananes, eut la judicieuse idée de se servir d'un bout de bois pour montrer à ses ennemis le fond de sa pensée. Depuis ces âges immémoriaux, la « race » s'est perpétuée. Dans la réalité comme dans la fiction, depuis les pages des livres d'histoire jusqu'aux actualités régionales, les héros ont envahi la planète. Et maintenant on ne peut plus se passer d'eux.

Le héros n'est pas contrariant : il se plie facilement aux modes, aux idéaux de chaque génération. Dès que le preux chevalier en armure, cher aux cœurs romantiques du XIX^e siècle, commença à voir sa cote de popularité (et de maille) baisser à la vitesse d'un cheval au galop, on le renvoya à ses verts

pâturages pour le remplacer par un infatigable cow-boy ou un « privé » au sang trempé dans l'encre de Chine. Et, quand ceux-ci manifestèrent des signes de faiblesse, ils s'effacèrent à leur tour devant des personnages de science-fiction ou d'Heroic Fantasy...

Le mythe du héros a la peau dure. Même le concept d'« anti-héros » (appliqué surtout au cinéma, dans les westerns italiens en particulier) n'a pas réussi à en venir à bout. Car, entre le héros et l'anti-héros, seule la netteté du rasage fait la différence. D'une manière plus générale, tous les héros, qu'ils versent dans la

hache néandertalienne, la cape et l'épée ou le pistolet à rayon laser, se ressemblent comme des frères : sous leur peau de bête, leur tunique ou leur combinaison spatiale, c'est le même cœur de brave qui bat. Ceux qui ont le mieux perçu ce phénomène sont sans doute les jeunes cinéastes à succès ayant émergé dans les dix dernières années. Oubliez la mise en scène et les effets spéciaux fabuleux des « Aventuriers de

l'arche perdue », de Steven Spielberg, et il vous reste un Indiana Jones qui pourrait fort bien manier le fouet dans un vieux serial fauché des années 40. Remplacez le monstre à 8 cylindres de « Mad Max » par un bon coursier à quatre pattes et le héros de George Miller se transporte instantanément à Rio Bravo ou à O.K. Corral. Quant aux ennemis jurés de ce personnage, il suffirait de leur enlever un peu de cuir et de leur ajouter quelques plumes pour qu'ils s'enrôlent sans hésiter dans la bande de Geronimo !

L'homme qui est allé le plus loin dans cette direction s'appelle George Lucas. Pour écrire le scénario de « La Guerre des étoiles » (qui couvre en réalité neuf films), il a, en effet, passé deux ans à étudier l'héroïsme sous toutes les coutures (dans la littérature, la bande dessinée, le cinéma, etc.) afin d'en reconstituer l'essence profonde. Résultat : le jeune Luke Skywalker réalise des exploits avec l'aisance d'un Flash

Gordon, manie le sabre-lumière comme un samouraï et — surtout — se livre à une quête initiatique dont la gravité rappelle les plus belles légendes de la Table ronde. Avec un Merlin l'Enchanteur appelé Obi Wan Kenobi (Alec Guinness) à ses côtés, guidé par la puissance mystique de la Force, ce teenager au regard constellé d'étoiles accomplira l'impossible en puisant dans ses ressources vitales, au terme d'un apprentissage fait de souffrance et de désillusions. Ses galons de héros lui auront coûté cher.

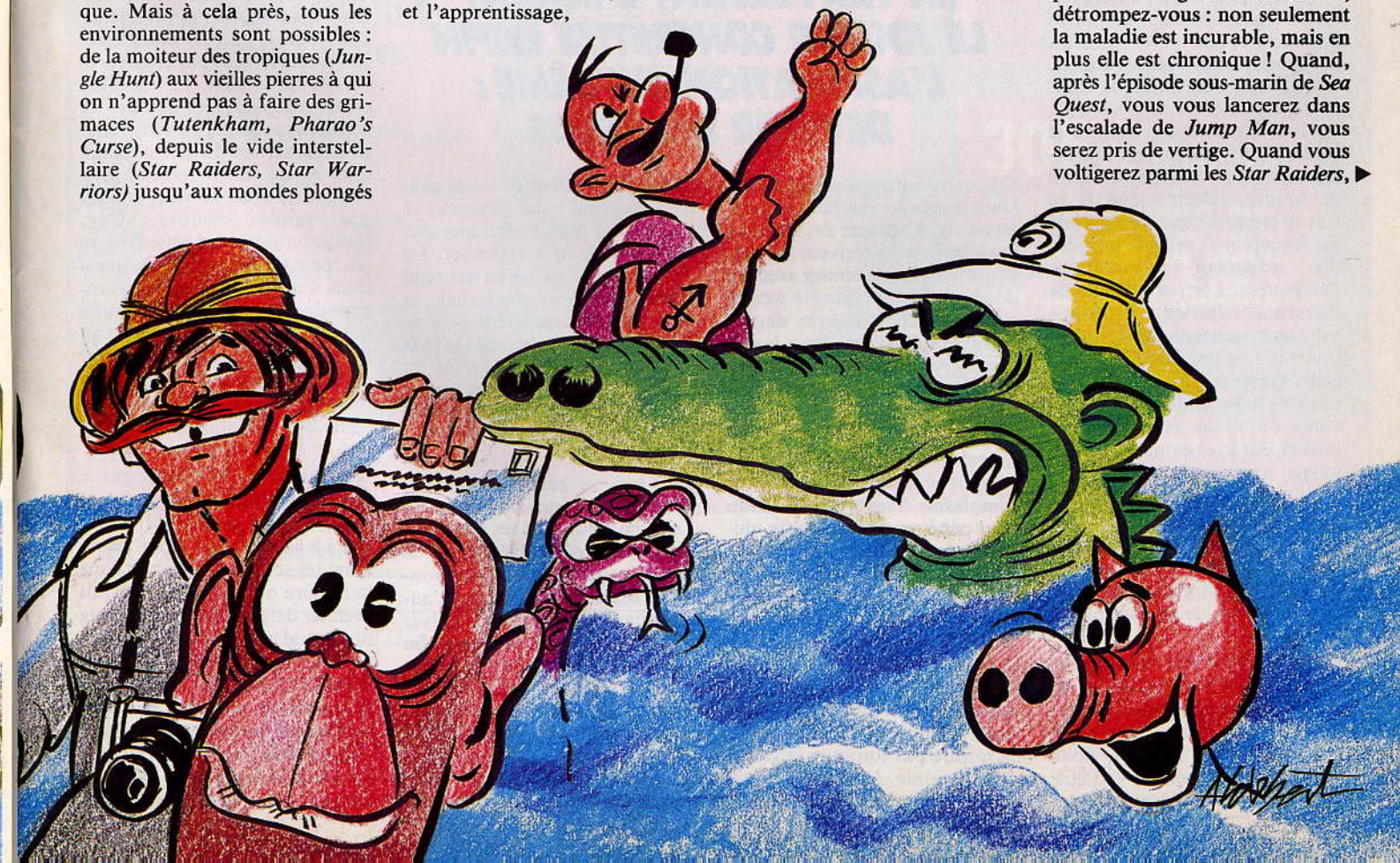
Pour les jeux vidéo ? Même système ! Sans prétendre à un degré de subtilité aussi élevé, votre silhouette électronique préférée repose sur les mêmes principes. A la base, un héros, ça peut être n'importe qui : un lutin bleu à bonnet blanc, un guerrier avec la hache au poing et l'écume aux lèvres ou même... votre voisin de palier. L'essentiel est de ne pas mettre un Schtroumpf aux commandes d'un vaisseau spatial ou un vieil aventurier à chapeau bordé de léopard aux prises avec un univers totalement électronique. Mais à cela près, tous les environnements sont possibles : de la moiteur des tropiques (*Jungle Hunt*) aux vieilles pierres à qui on n'apprend pas à faire des grimaces (*Tutenkham*, *Pharaon's Curse*), depuis le vide interstellaire (*Star Raiders*, *Star Warriors*) jusqu'aux mondes plongés

dans le sang et la sorcellerie (*Swordquest*, *Swords and Serpents*) en passant par le snack-bar du coin (*Burger Time*), rien n'arrête les héros de jeux électroniques... A vrai dire, plus dur c'est, plus ils aiment ! C'est cette difficulté qui constitue le centre névralgique du jeu. Lâchez votre personnage dans un labyrinthe infesté de sangsues carnivores, matraquez-le de rayons désintégrateurs, jetez-le en pâture à un dragon nourri au yaourt maigre depuis cinq siècles... Vous le ferez souffrir, mais vous lui rendrez aussi un fier service : vous en ferez un héros, un vrai. C'est la seule méthode. Quel qu'il soit, le postulant au titre de héros doit, en effet, à l'instar de Luke Skywalker et de tous les autres, effectuer un parcours bien défini. Réunissant toutes ses facultés pour atteindre l'objectif qu'il s'est fixé, il affrontera une série d'épreuves (pièges, obstacles, combats) dont la difficulté ira croissant (en jeux vidéo, cette cascade correspond au passage d'un tableau à l'autre). Mais ses victoires et ses échecs (l'exercice et l'apprentissage,

dans le cadre d'un jeu comme d'un récit de fiction, sont fondamentaux) le rendront plus aguerri et lui permettront d'arriver à ses fins.

Seule l'existence de ce cheminement, qui prend toujours pour modèle la quête du Graal, permet de définir le caractère héroïque d'un personnage. Un vrai héros ne cherche ni à battre des records ni à engloutir des points (ou de l'argent !). Son but n'est pas de réaliser une performance destinée à être comparée à d'autres — ce qui est le cas des sportifs — mais d'aboutir à un *absolu* : une découverte, un sauvetage ou une victoire qui marquera la fin — temporaire peut-être — de son aventure. C'est pour cette raison que le petit Mario, qui cherche à arracher sa fiancée aux pattes de Donkey Kong, a droit à un label de héros à cent pour cent... Tandis que Pac Man, dont le seul objectif est d'avaler autant de pastilles qu'on veut bien lui en fournir, demeurera à jamais un simple mortel. La loi est dure, mais c'est la loi !

Sea Quest : vous êtes dans un sous-marin immergé en eaux troubles. Votre mission : récupérer des hommes-grenouilles que des squalos ont la mauvaise idée de venir taquiner. Vous réussirez à en sauver un, vous en arrachez un autre, in extremis, à une mort particulièrement désagréable en torpillant le requin lancé à sa poursuite. Mais, pour le troisième plongeur, vous arrivez trop tard : les dents de la mer n'en ont fait qu'une bouchée et l'eau commence à se teinter de rouge. Triste spectacle, mais vous n'avez pas de temps à perdre, car vos réserves d'oxygène sont pratiquement épuisées. Il faut revenir à la surface immédiatement. Le sous-marin remonte lentement... L'air devient irrespirable... Le héros commence à suffoquer... Et vous, vous êtes figé devant votre écran, tout rouge, au bord de l'asphyxie ! Que s'est-il passé ? Vous venez tout simplement d'être victime du mal le plus répandu chez les adeptes de jeux électroniques : l'identification au personnage. Et si vous croyez pouvoir en guérir facilement, détrompez-vous : non seulement la maladie est incurable, mais en plus elle est chronique ! Quand, après l'épisode sous-marin de *Sea Quest*, vous vous lancerez dans l'escalade de *Jump Man*, vous serez pris de vertige. Quand vous voltigerez parmi les *Star Raiders*,



vous baisserez la tête à chaque attaque. Et, quand vous vous engagerez dans un *Super Kung-Fu*, vous aurez une trousse à pharmacie à portée de la main ! Ne vous précipitez pas chez le psychiatre le plus proche, votre raison n'a pas encore totalement basculé. Il se trouve simplement que, pour mieux vous faire partager leurs joies et leurs peines, les personnages de jeux vidéo ont l'art et la manière de vous attirer dans leur univers. Insensiblement, sans heurt et sans douleur, ils vous font traverser la seule barrière qui vous sépare d'eux : l'écran de la console ou du téléviseur. Cet écran, la littérature et le cinéma de l'imaginaire lui ont donné d'autres formes : un arc-en-ciel enjambé par Dorothy et son chien dans « Le Magicien d'Oz » ; un vieil arbre creux qui mène Alice au pays des merveilles ; ou encore la fenêtre d'une vénérable demeure britannique par laquelle Peter Pan et sa bande de joyeux garnements prennent leur envol.

Les noms et les apparences importent peu. Ecran ou arc-en-ciel, ces barrières sont les portes à franchir pour entrer dans un monde différent. Mais, attention. Une fois le seuil fatidique franchi, il est difficile de revenir en arrière. C'est ce que montre le film « Tron », où un jeune informaticien subit un véritable « coup de foudre » électronique et se trouve réduit à l'état de particule microscopique perdue au sein d'un ordinateur aux ambitions démesurées. Les participants de l'émission télévisée « Pixifoly » subissent exactement le même traitement : grâce à des effets spéciaux élaborés, ils sont en effet projetés dans le monde des jeux vidéo où ils se chargent eux-mêmes, sur le « terrain », de prolonger les parties qu'ils disputaient jusqu'alors confortablement installés devant leur appareil. Ainsi, ils traversent véritablement l'écran et concrétisent l'aspiration suprême de tout joueur enragé : devenir soi-même un héros !

Fort bien. Mais redescendons sur terre. Ni vous ni moi n'avons de costume digne des chevaliers teutoniques de « Tron » dans notre garde-robe. Qui plus est, nous sommes loin — hélas ! — d'être des héros dans notre vie quo-

tidienne. Et pourtant, quand nous jouons à un jeu électronique, nous passons également — par la pensée — derrière l'écran. Nous transpirons avec les archéologues enfouis, nous crispions l'index sur le levier de commande de notre jet spatial et nous marquons un léger recul de dégoût quand les immondes Skekses de *Dark Crystal* nous posent leur patte griffue dessus. Nous avons beau ricaner, prendre des airs détachés, résister, nous finissons toujours par entrer dans le jeu, nous identifier au personnage qui mène l'action... et, donc, par devenir un héros.

Pourquoi ? Peut-être parce que nous sommes de petits malins. Après tout, comme chacun sait, il y a deux manières d'acquiescer le titre de héros. La première : enfile son plus bel habit de jungle et partir au fin fond de l'Amazonie chasser le caïman à mains nues. La seconde : jouer à un jeu électronique et s'identifier à la

Dans le jeu d'arcades *Dragon's Lair*, par exemple, les techniques combinées du vidéo-disque et du dessin animé nous permettent de trépasser de mille manières, avec un panache inégalable : broyé par d'énormes boulets, étouffé par des ronces (pleines d'épines !), percuté par un tourniquet vicieux, noyé dans un torrent sous-terrain, désossé par un monstre doté d'un sale caractère, ratatiné, transpercé, éventré, etc. ! Le plus surprenant ? C'est qu'on aime ça, qu'on en redemande ! En fait, ces agonies grandioses — que nous vivons par héros interposé — s'avèrent tout aussi captivantes et réjouissantes que nos exploits ou nos victoires. Cette véritable hécatombe, dont nous sommes personnellement les victimes, traduit évidemment une prédilection pour le macabre, comparable à celle éprouvée par les amateurs de films d'épouvante. Mais elle constitue aussi un moyen inno-

rebelle, vous devez vous faufiler à travers les défenses de l'ennemi pour aller détruire l'étoile de la Mort, arme suprême de l'Empereur tyrannique qui tient toute la galaxie sous son joug. Vous décollez. Déjà, des chasseurs impériaux apparaissent. Vous en détruisez une demi-douzaine, évitez les tirs des autres et vous vous en sortez indemne ! Mais le plus dur reste à faire. Car vous êtes maintenant dans la tristement célèbre tranchée de l'étoile de la Mort, réputée pour ses pièges et ses — mauvaises — surprises. Non seulement vous devez continuer de désintégrer les vaisseaux ennemis, mais il vous faut également vous frayer un passage à travers les obstacles qui jalonnent votre parcours. A une vitesse qui défie l'imagination, vous accumulez les acrobaties : loopings, piqués, vrilles, passages en rase-motte avec gerbes d'étincelles à l'appui, tout cela d'une seule main car l'autre sert à manipuler votre mitrailleuse. Et, enfin, vous arrivez en vue de votre objectif. A l'instant crucial, vous larguez votre bombe ultra-puissante... Une explosion titanessque retentit dans toute la galaxie. Une voix se fait entendre dans vos écouteurs : « Luke Skywalker, la Rébellion est fière de vous ! » Vous êtes un authentique héros. Et vous venez de dépenser vos dernières économies en un temps record ! Evidemment, vous ne vous en êtes pas rendu compte. Car, lorsqu'on entre vraiment dans un jeu, on ne se soucie plus de questions d'argent. Transcrit en langage de « business », cela signifie que plus le joueur s'identifie au héros, plus le jeu risque d'avoir du succès. la question est donc, tout simplement, de savoir comment cette identification peut être portée à son maximum.

Sous son air guilleret, le preux Dirk l'Audacieux de *Dragon's Lair* (ainsi que tous ses confrères héroïques) reflète bien l'une de nos angoisses les plus profondes... Mais, pour ma part, j'aurais quand même préféré arriver au bout de la partie et saisir enfin la belle Princesse Daphné dans mes bras plutôt que de périr d'une trentaine de manières, toutes plus délicates les unes que les autres !

Changement de décor. Aux commandes d'un vaisseau spatial

EN TRAVERSANT L'ÉCRAN, LE JOUEUR CONCRÉTISE ENFIN L'ASPIRATION SUPRÊME : DEVENIR UN HÉROS

silhouette qui apparaît à l'écran. Dans le premier cas, vous risquez, au mieux, d'attraper des maladies dont les noms s'écrivent sur plusieurs lignes et de rentrer avec des doigts en moins. Dans le second cas, vous vous vautre devant votre console tout en ayant le sentiment profond d'être aussi brave que Flash Gordon et Popeye réunis.

Sans aller jusqu'à s'offrir une consultation chez Freud, les choses sont évidemment un peu plus complexes. Traverser un écran pour pénétrer dans un autre univers — le monde électronique — reste, pour beaucoup, comparable à une nouvelle naissance. Et il est vrai qu'en se laissant totalement absorber par un jeu, on cherche avant tout à oublier le monde réel, à aborder des situations et un environnement nouveaux. Mais ce monde tout neuf ne respire pas toujours la gaieté et l'harmonie. La preuve : on y meurt plusieurs fois par jour !

Suite page 18



Le club des fanas du jeu vidéo

MICROMANIA

BP 06740 CHATEAUNEUF (93) 42.57.12

MICROMANIA vous offre en avant première les dernières nouveautés du salon de Las Vegas et les nouveaux jeux pour COLECOVISION

199 F

STAR WARS	A
AMIDAR	A
SPIDERMAN	A
ACTION FORCE	A
SKY SKIPPER	A
JEDI ARENA	A
REACTOR	A

299 F

INCROYABLE pour MATTEL

l'ensemble RIVER RAID + HAPPY TRAILS

ou l'ensemble PITFALL et BEAM RIDER

299 F les 2 JEUX

329 F

FROST BYTE	A
H.E.R.O.	A
PITFALL II	A
PITFALL	A + C
RIVER RAID	A + C
BEAM RIDER	C
SPACE SHUTTLE	A
DECATHLON	A
ENDURO	A
KEYSTONE KAPERS	A
ROBOT TANK	A
SEAQUEST	A
MEGAMANIA	A
SPIDER FIGHTER	A
OINK	A
HAPPY TRAILS	M

379 F

SUPER COBRA	A
Q. BERT	A + M
POPEYE	A
FROGGER	A + M
STAR WARS	M

399 F

SUPER COBRA	M
POPEYE	M
Q. BERT	C
FROGGER	C

1 AN de garantie TOTALE !

30F de réduction supplémentaire sur chaque jeu, à valoir sur la carte fidélité

A ATTARI
M MATTEL
C COLECO

* Certains jeux ne seront disponibles que courant mars et avril. Nous consulter pour disponibilité exacte.

Decathlon, Hero, Super Cobra ou tout autre titre sur votre écran dans 48 h, en téléphonant au 16 (93) 42.57.12

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

TITRE	PRIX
Participation au frais de port et d'emballage	+ 20 F
Total à payer =	F

demande de catalogue gratuit ☐ ATARI ☐ MATTEL ☐ COLECO

NOM

ADRESSE

.....

.....

Code postal Ville

Règlement : je joins ☐ un Chèque bancaire ☐ CCP 3 volets ☐ Mandat-lettre ☐ je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 20 F pour frais de remboursement). Précisez votre ordinateur de jeux ATARI ☐ MATTEL ☐ COLECO ☐

Ruses, perfidies, stratagèmes... Tout est bon pour faire croire au joueur qu'il a quitté le triste monde de la vie quotidienne pour se transformer en gladiateur électronique.

Si vous souhaitez devenir créateur de jeux électroniques, il vous faudra appliquer quelques principes essentiels.

En premier lieu, les accessoires. Ils mettent le joueur en condition. N'hésitez pas à en rajouter ! Prenez exemple sur le Turbo de CBS/Coleco, où les recalés du permis peuvent se défouler sur un vrai volant, un embrayage et un accélérateur au pied... Mieux encore, inspirez-vous du jeu d'arcade *Star Wars*. Dans cette course-poursuite interstellaire, le joueur dispose d'un levier de commande courbe, ultrasophistiqué, tout droit sorti du dernier Salon de l'espace. Au cours de la partie, il reçoit les encouragements de ses amis Han Solo, Obi Wan Kenobi, la princesse Leia et le robot R2-D2, dont les voix se font entendre par une « communication cosmique » grésillante à souhait. Inutile de dire qu'une fois plongé dans cette reconstitution de l'univers de « La Guerre des étoiles », même le joueur le plus récalcitrant aura le sentiment d'avoir la Force avec lui !

Soignez le physique de votre héros. C'est la moindre des choses et c'est aussi un facteur déterminant de l'enthousiasme qu'il générera. Contrairement au cinéma, il n'est pas question de profiter du clignement de cils d'une Marilyn ou du regard désespéré d'un James Dean pour faire fondre les foules. Mais sachez qu'en matière de jeux vidéo, la simplicité est souvent une vertu. Si une simple boule jaune dévoreuse de pastilles a su conquérir la planète, c'est qu'il y a une raison ! Le tout est de concevoir un personnage drôle, d'allure sympathique, immédiatement identifiable, avec lequel le joueur aura envie de parcourir un bout de chemin. Tel est, d'ailleurs, le cas d'un grand nombre de stars des jeux électroniques : le bondissant Q*Bert et ses jurons multicolores, le chef escaladeur de *Burger Time*, Donkey Kong & fils, ainsi que la galerie de héros hilares de *La Quête des anneaux*, etc.

Sachez cependant tirer parti des progrès techniques de l'image. Beaucoup de jeux se contentent de nous servir des héros qui semblent avoir subi l'épreuve de la compassion, généralement réservée aux vieilles voitures ! E.T. a l'air encore plus malade que dans le film, le *Wizard of Wor*, lui, semble échappé d'une peinture cubiste et le Mickey de l'*Apprenti sorcier* a visiblement été victime d'un mauvais sort. Désormais, surtout depuis l'arrivée sur le marché de *Dragon's Lair* et de son graphisme digne des meilleurs Walt Disney, ce genre de traitement est à proscrire. Les joueurs sont devenus difficiles et les éditeurs s'en sont rendus compte. Actuellement, ils sont en train de se battre pour qu'il ne manque pas un poil à la fourrure de Donkey Kong, pour que Popeye soit ressemblant jusqu'au bout de sa

schématisques vues à l'écran, et qui, au bout du compte, facilitent son intégration à l'univers du jeu. On notera, par ailleurs, que les jeux électroniques mettant en scène des personnages nouveaux utilisent un procédé comparable. La cartouche est, en effet, accompagnée d'une brochure — ou même, dans le cas de certains jeux Atari, d'une bande dessinée — contenant les exploits des héros de *Fireworld*, *Earthworld*, *Tutankham*, etc. Ces récits contiennent un luxe de détails que l'on serait bien en peine de retrouver sur l'écran... mais qui constituent un excellent tremplin pour bondir dans la peau, le costume ou la cuirasse du héros. Mais, attention, le terrain est piégé. Concevoir un jeu vidéo, c'est aussi, à l'instar du héros, éviter un certain nombre d'embûches. La première d'entre elles est

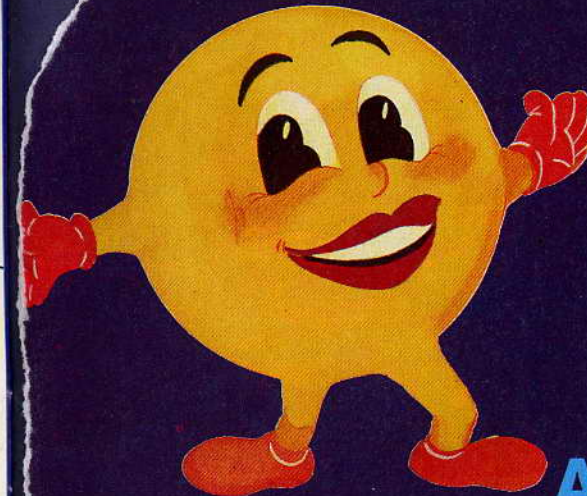
fonctionner dans le jeu vidéo. L'erreur est simple : on s'est trompé de héros ! Pour adapter un personnage de fiction à un environnement ludique, il faut le simplifier, le ramener à une fonction essentielle qui doit être celle avec laquelle le public l'associe d'instinct. Par exemple, Astérix « casse du Romain » ; Popeye se frotte à son ennemi juré Brutus pour les beaux (?) yeux d'Olive Oyl ; Dracula fait le plein de bon liquide rouge toutes les nuits, etc. On remarquera cependant qu'un héros aussi célèbre que James Bond a montré le bout de son revolver dans le domaine des jeux électroniques (sous la forme d'une seule et unique cartouche) pour s'en retirer presque aussitôt, sur la pointe des pieds, avec une discrétion qu'on ne lui connaissait pas. Le jeu vidéo lui a imposé une retraite anticipée. Mais il est certain que l'agent 007 possède tant de cordes à son silencieux, tant de facettes (aventure, exotisme, complot politiques et militaires, jolies filles, poursuites, survie en terrain hostile, etc.) qu'il est difficile d'en dégager un thème unique servant de base à un jeu. En vidéo, Bond est peut-être mort d'avoir trop vécu.

justement l'adaptation d'un personnage connu ou d'un film. Certains cas ne présentent aucune difficulté. La première séquence de *L'Empire contre-attaque*, par exemple, où les pilotes de chasse rebelles affrontent de monstrueuses machines de guerre ambulantes, semble avoir été conçue pour être jouée autant que pour être regardée ! En apparence, l'adaptation d'E.T. pouvait sembler tout aussi évidente. Il suffisait de concevoir un jeu où le petit extraterrestre serait chargé, avec notre aide, de rassembler les différents éléments lui permettant de rentrer sur sa planète. Et c'est exactement ce qui a été fait. Le résultat : un bon jeu... et un échec commercial retentissant ! Les raisons d'un « flop » de cette taille sont nombreuses. Mais on peut penser que le concepteur de cette cartouche maudite a commis une erreur fondamentale : centrer le jeu sur le personnage d'E.T. Car le véritable héros du film, ce n'est pas lui mais Elliott, le garçonnet solitaire qui recueille, protège et sauve son ami venu d'outre-Espace. Le processus d'identification qui opère si bien dans les salles obscures ne peut donc plus

On pouvait également imaginer le pire pour un jeu comme *Les Aventuriers de l'arche perdue*. Un concepteur négligent aurait pu, par exemple, s'inspirer servilement de *Donkey Kong* et envoyer Indiana Jones à la recherche de Marion Ravenwood, captive des nazis. Heureusement, une telle trahison nous a été épargnée. Le jeu tel qu'il se présente actuellement a su tenir compte de la véritable essence du personnage. Indy n'est ni un coureur de jupons ni un combattant lancé à l'assaut de tout le III^e Reich. C'est, avant toutes choses, un archéologue prêt à risquer mille fois la mort pour le seul plaisir de refermer ses doigts sur une statuette maya ou une relique égyptienne. En conséquence, la cartouche des *Aventuriers* s'inspire essentiellement de deux séquences clés du film (celles où le héros localise puis explore la salle où repose l'arche d'Alliance), auxquelles elle ajoute de nouvelles complications, de nouvelles surprises, de nouveaux pièges, qui lui permettent de rivaliser en intensité dramatique et en

IL N'EST NI UN COUREUR DE JUPONS, NI UN COMBATTANT LANCÉ A L'ASSAUT DU III^e REICH

pipe... et pour, comme diraient certains gnomes bleus, qu'un Schtroumpf soit un Schtroumpf. Si vous n'avez pas d'idée géniale pour un nouveau héros, prenez-en un vieux ! Le cinéma et la bande dessinée regorgent de personnages qui ne demandent qu'à s'amuser un peu. Déjà, des films comme « Tron », « Dark Crystal », « Les Aventuriers de l'arche perdue », « Star Trek », « E.T. » et « La Guerre des étoiles » ont inspiré des jeux vidéo. En BD, Astérix, Snoopy, Popeye, Spiderman, Superman et les Schtroumpfs ont été les premiers à se jeter dans la bagarre. Pourquoi cette avalanche de jeux dérivés d'autres médias ? Parce que rien ne vaut un nom célèbre pour « faire vendre », que ce soit une cartouche de jeu ou un paquet de lessive. Mais aussi parce que l'on s'identifie plus facilement à un personnage connu qu'à un héros sorti du néant. Dès le début de la partie, le joueur sait à qui il a affaire. Il possède en lui les références visuelles concrètes (films, BD, etc.) qui stimulent son imagination, qui lui permettent de donner vie aux silhouettes parfois



UNE BONNE NOUVELLE
POUR TOUS LES FANS
DES JEUX ELECTRONIQUES...
TILT DEVIENT MENSUEL

Abonnez-vous
dès aujourd'hui pour recevoir
chez vous chaque mois



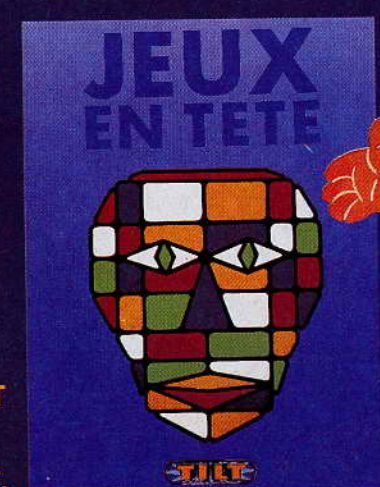
10 NUMEROS
PAR AN
POUR 130 F
SEULEMENT

- Vous découvrirez chaque mois dans Tilt tous les nouveaux jeux électroniques dès leur parution.
- Grâce à Tilt, vous saurez immédiatement que penser des dernières cassettes, cartouches ou disquettes sorties et vous ferez plus facilement votre choix en connaissant d'avance la nature du jeu, sa compatibilité avec votre équipement, son prix, etc.
- Vous serez parmi les premiers informés des innovations que nous réservent pour les mois à venir les grands éditeurs de logiciels.
- Vous apprendrez à mieux connaître les différentes marques d'ordinateurs de jeux et de consoles, leur fonctionnement, l'importance de leur ludothèque, leurs possibilités d'extension.
- Vous vous initierez à la programmation ludique en essayant sur votre calculette les grands jeux exclusifs de Tilt.
- Vous améliorerez vos scores en maîtrisant les pièges des jeux et en utilisant les trucs qui vous permettront de devenir un véritable champion.

ET RECEVEZ
VOTRE CADEAU

Avec le premier numéro de votre abonnement, vous recevrez gratuitement, EN CADEAU, le numéro hors-série de Tilt : JEUX EN TÊTE. 16 pages de jeux inédits, qui mettront à l'épreuve votre esprit d'observation et la vivacité de vos réflexes.

POUR ÉCONOMISER 35 F
SUR LE PRIX DE VOTRE ABONNEMENT
ET RECEVOIR VOTRE CADEAU,
RETOURNEZ TRÈS VITE
LE TITRE D'ABONNEMENT CI-CONTRE.



TUBES

JET PAC

Fusée en kit

Votre brillante carrière d'astronaute vous a conduit au grade de chef pilote d'essai. Vous travaillez pour une compagnie qui livre des fusées en kit. Au début, vous ne disposez, pour vous déplacer, que de votre siège-fusée. Il va falloir dans un premier temps assembler les différentes parties de la fusée, afin de la rendre opérationnelle. Bien sûr, les indigènes voient votre présence comme une agression et cherchent à vous anéantir à l'aide de divers projectiles. Il faudra les détruire ou les éviter car votre combinaison spatiale ne résisterait pas à l'impact. Une fois la fusée assemblée, il vous reste à remplir les réservoirs de carburant à l'aide des différents containers largués régulièrement par votre compagnie. Profitez-en aussi pour ramasser les pierres précieuses, les objets et l'or que vous trouverez. Vos finances sont au plus bas sur la Terre et tous ces trésors ne seront pas de trop pour remettre à flot votre compte en banque. Une fois les réservoirs remplis, il ne vous reste plus qu'à embarquer à bord de la fusée pour votre prochaine destination, une autre planète jonchée de richesses. Mais ce long voyage a épuisé tout votre carburant et il faudra faire le plein une nouvelle fois. Vous allez ainsi poursuivre votre



périple vers des planètes toujours plus riches mais aussi défendues par des ennemis plus redoutables. Un bon jeu d'action. (Ultimate pour Spectrum 16 K, cassette distribuée par No Man's Land.)

Type : arcade

Intérêt : ★★★★★

Graphisme : ★★★★★

Bruitage : ★★★★★

Prix : 95 F environ

ATIC ATAC

La clé d'or

Vous ne croyez pas aux fantômes. Eh bien, il va falloir rapidement changer d'avis. Vous avez été kidnappé et vous vous retrouvez dans un château hanté. Vous pouvez choisir d'incarner un chevalier, un magicien ou un serf. Chacun dispose d'une arme de prédilection, et connaît des passages secrets spécifiques. Pour pouvoir sortir du château, il faudra d'abord retrouver la clé d'or qui sert à ouvrir la porte principale, seule issue possible. Ce château est composé de cinq étages, chacun comprenant plusieurs pièces. Dans chaque pièce, vous trouverez la nourriture, des fournitures ou des objets. Mangez et buvez abondamment si vous voulez conserver votre force vitale. Ramassez aussi le maximum d'objets et utilisez-les au mieux, ils vous seront indispensables. Bien sûr, le château n'est pas vide. Vous rencontrerez différents monstres et des goules. Il vous faudra les éviter ou les anéantir temporairement car leur contact ferait baisser de façon sensible votre potentiel vital. Deux autres dangers vous menacent : tout d'abord des trappes dans lesquelles il vaut mieux ne pas tomber. Ensuite des portes qui ont une fâcheuse tendance à se refermer toutes seules, vous bloquant momentanément dans une pièce infestée de monstres. Toute votre astuce sera nécessaire pour réussir à sortir de ce guépier.



Un très bon jeu d'aventures au graphisme étonnant et ne nécessitant, cette fois, aucune connaissance de l'anglais. (Ultimate pour Spectrum 48 K, cassette, distribuée par No Man's Land.)

Type : aventures graphiques

Intérêt : ★★★★★

Graphisme : ★★★★★

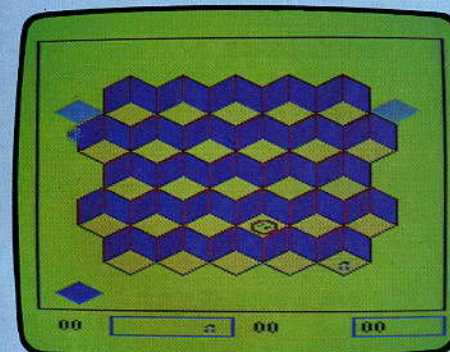
Bruitage : ★★★★★

Prix : 95 F environ

BLOC HEAD

Sur les marches

Il s'agit d'une adaptation pour le Dragon 32 du célèbre jeu de café Q-Bert. Vous vous déplacez sur un escalier multidirectionnel. Votre objectif est de gravir chaque marche afin de la faire changer de couleur. Mais votre tâche n'est pas simple. Vous ne pouvez vous déplacer qu'en diagonale et il faut toujours veiller à ce qu'il y ait une marche à l'endroit où vous voulez sauter, sinon c'est la chute mortelle. Différentes créatures peuvent venir traverser cet escalier. Certaines sont vos amies, d'autres vos ennemies, mais heureusement la plupart ne font que descendre. Le serpent, lui, est beaucoup plus dangereux. Une fois sur l'escalier, il vous poursuivra sans relâche dans tous les sens et n'aura de cesse de vous rattraper. Votre seul recours sera alors



de l'amener à se précipiter dans le vide, ce qui n'est guère aisé. Ce jeu particulièrement difficile requiert de bons réflexes et une stratégie solide. (Dragon Data pour Dragon 32, cassette importée par Goal Computer.)

Type : arcade

Intérêt : ★★★★★

Graphisme : ★★★★★

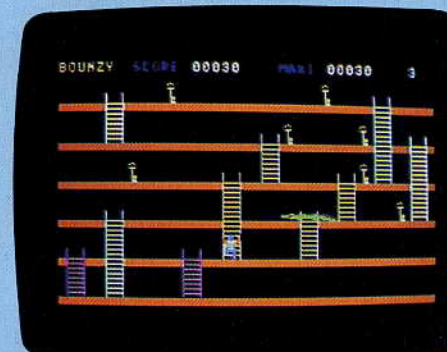
Bruitage : ★★★★★

Prix : 280 F environ

BOUNZY

Contre les mutants

Vous avez sauvé votre fiancée de la jalousie du terrible King Kong. Alors, partez à la recherche d'un trésor, si vous le découvrez, à vous la grande vie à Monaco. Vous voici dans un labyrinthe à plusieurs étages reliés par des échelles. De nombreux trésors sont disposés à chaque étage, ramassez-les un à un. Mais attention, ces trésors sont gardés par de nombreux mutants. A chaque tableau, des trésors différents : clés, cruches, lanternes... Au premier tableau, le labyrinthe n'est gardé que par un crocodile mutant qui ne peut emprunter les escaliers. Au deuxième tableau, en plus du crocodile, un mutant utilisant les escaliers apparaît. A chaque nouveau tableau, un mutant de plus hante le labyrinthe.



Le jeu est entièrement modulable, vous pouvez donc changer des paramètres comme la vitesse des mutants et leur agressivité. Un bon conseil, commencez en vitesse lente... (Loricels pour Commodore 64.)

Type : action

Intérêt : ★★★★★

Graphisme : ★★★★★

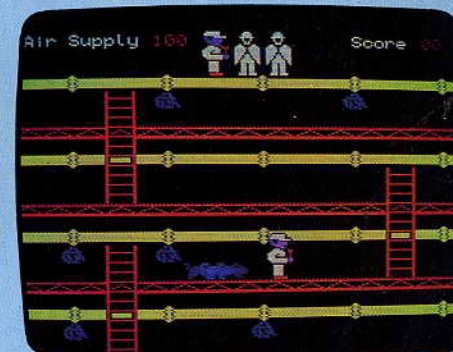
Bruitage : ★★★★★

Prix : 120 F environ (sur cassette audio)

SPANNERMAN

Radioactivité

Votre village se trouve juste à côté d'une centrale nucléaire. Celle-ci, bien surveillée, n'est habituellement d'aucun danger. Mais voilà, un tremblement de terre imprévu vient d'endommager le système de refroidissement du réacteur nucléaire. Sous l'onde de choc, nombre de joints des raccords de canalisations sont détruits et le liquide fuit désormais abondamment. En tant que plombier du village, vous avez été requis pour réparer les dégâts. Il va falloir faire vite car le réacteur risque d'exploser et de raser de la carte votre chère ville. Bien sûr, dans la centrale, les éboulements ont bouché les conduites d'évacuation et l'eau qui s'écoule va monter progressivement de niveau et vous



gêner dans votre travail. Vous pouvez toujours prendre votre respiration et plonger, mais vous travaillerez plus lentement. La montée des eaux a aussi perturbé une colonie de rats vivant près du réacteur. En effet, les radiations les ont transformés en rats géants, dont les morsures sont devenues mortelles. Vous devrez donc les éviter ou les détruire. Mais attention à ne pas en tuer trop, car la Société protectrice des animaux veille et vous seriez fortement pénalisé. Pour corser le tout, le tremblement de terre n'est pas complètement terminé et vous devrez aussi éviter les blocs de pierre qui tombent du plafond. Un très bon jeu d'action. (Cassette pour Lynx 48 K, distribuée par Golem.)

Type : arcade

Intérêt : ★★★★★

Graphisme : ★★★★★

Bruitage : ★★★★★

Prix : 150 F environ

ANT ATTACK

Bouillant héros

Vous êtes un archéologue très connu et apprécié. Vous venez de monter une nouvelle expédition afin de retrouver la légendaire cité de Antesch, perdue au milieu du désert. Au bout d'un long et très pén-

TUBES



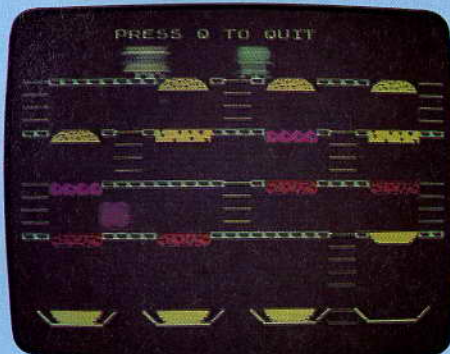
ble voyage, vous atteignez enfin au but tant espéré. La fabuleuse cité s'étend là, sous vos yeux, avec des murs gigantesques et son architecture sophistiquée. Mais là, quelle n'est pas votre surprise ! Vous qui pensiez être la seule créature vivante à des kilomètres à la ronde, vous venez d'entendre un appel au secours, et cet appel provenait de la ville même. Votre sang bouillant de héros ne fait qu'un tour et vous pénétrez d'un bond dans la cité interdite. A votre grand étonnement, la cité n'est pas déserte. Elle est au contraire habitée par une colonie de fourmis géantes, et ce sont elles qui ont capturé la douce et frêle créature qui vous appelle, avec l'intention évidente d'en faire un bon repas. Il va falloir l'aider à s'évader au plus vite si vous voulez qu'elle échappe à son horrible destin. Et vous le voulez, bien sûr, car la peur n'a pas prise sur vous. Mais les fourmis voient votre intrusion d'un très mauvais œil et sont bien décidées à défendre leur butin. Comble d'infortune, vous n'avez emporté sur vous qu'un nombre limité de grenades car vous ne pensiez certes pas avoir à soutenir une bataille rangée dans un désert. Qu'importe, vos grenades épuisées, il faudra pourtant échapper à toutes ces fourmis qui vous entourent. Heureusement encore que vous courez plus vite qu'elles. Ce jeu, facile au début, devient très vite particulièrement ardu. La représentation en trois dimensions, très réaliste, associée à la possibilité de changer d'angle de vue, ajoute encore à l'intérêt du sauvetage. (Quicksilver pour Spectrum 48 K, cassette distribuée par Promo Design.)

Type : arcade et stratégie
Intérêt : ★★★★★★
Graphisme : ★★★★★★
Bruitage : ★★★★★★
Prix : 120 F environ

M. WIMPY Dans le buffet

Vous êtes Monsieur Wimpy, le fameux spécialiste du hamburger. Votre renommée internationale attire les foules mais aussi les ennuis. Et il devient de plus en plus difficile de nos jours de faire des hamburgers tranquillement. Tout d'abord, commencez

par transporter les ingrédients du buffet sur la table, à l'aide de l'un de vos plateaux. Mais votre cuisine est fort passante : en chemin vous devez éviter Waldo, le voleur qui n'arrête pas de se déplacer en tous sens pour trouver quelque chose à manger. Si votre plateau passe devant son nez, il aura tôt fait de le débarrasser de vos précieux ingrédients. Heureusement que votre buffet est bien garni et que les provisions ne manquent pas, vous en serez seulement quitte pour aller en chercher. En revanche, les trous mouvants venus de l'espace sont plus dangereux. Ils absorbent tout ce qui tombe dedans, vous y compris. Bien, vous avez enfin réuni les ingrédients. Il va falloir préparer et faire cuire maintenant vos hamburgers. Votre installation étant ultramoderne, il vous suffira de faire coulisser les tranches de pain et la viande le long de rails préétablis. Mais cela n'est pas du goût de tous les aliments dont certains se rebiffent et cherchent à vous en empêcher. Vous devez, tout en continuant votre travail, les éviter ou les poivrer pour les assagir. Bien sûr, votre poivre n'est pas inépuisable et vous ne pourrez vous en servir que trois fois, à moins que vous ne réussissiez à vous

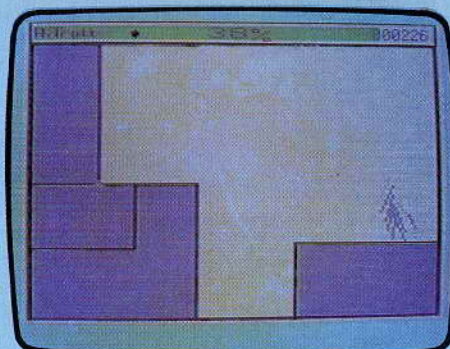


saisir d'une gemme, d'une crème glacée ou d'une tasse de café. Une très bonne version de ce jeu, maintenant bien connu. (Océan pour Spectrum 48 K, cassette distribué par Prom Design.)

Type : arcade
Intérêt : ★★★★★★
Graphisme : ★★★★★★
Bruitage : ★★★★★★
Prix : 120 F environ

STIX Sparks à l'écran

A l'aide d'un joystick, dirigez les Sparks pour prendre le contrôle de l'écran en naviguant entre les faisceaux d'énergie. L'objectif du jeu est de couvrir une surface maximale de l'écran en fermant chaque figure. L'ordinateur vous donne ensuite la superficie remplie. Une fois l'écran coloré à 75 %, vous changez de tableau et ainsi de suite. Mais pour augmenter la difficulté du jeu, de petites bestioles explosives vous



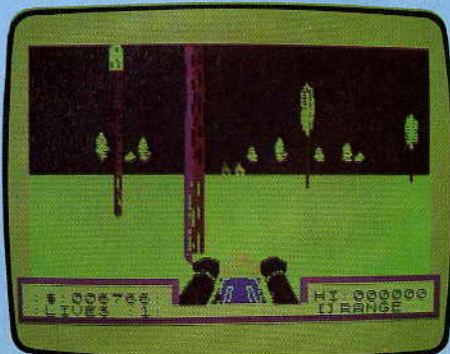
poursuivent : il faut leur échapper coûte que coûte. En pressant le bouton feu, vous diminuez votre vitesse et ne marquez plus de points.

Ce jeu, signé Andrew Trott, un maître de l'assembleur, est à déconseiller aux débutants. Inspiré du jeu d'arcade Stix, il vous fera passer des moments inoubliables. Il peut paraître au premier abord sans intérêt mais, avec un peu de pratique, devient plein de mystère. (Supersoft pour Commodore 64.)

Type : action et réflexion
Intérêt : ★★★★★★
Graphisme : ★★★★★★
Bruitage : ★★★★★★
Prix : 155 F environ (sur cassette audio)

DEATHCHASE Mercenaires d'élite

Nous sommes en l'an 2501, près de cent ans après la Grande Guerre. Le continent nord-américain est maintenant dominé par toute une flopée de seigneurs de guerre qui sont en conflit permanent au sujet des limites territoriales de leurs domaines forestiers respectifs. Vous faites partie de l'élite des mercenaires. C'est un métier qui peut vous rendre rapidement riche, si vous vivez suffisamment longtemps pour en profiter. Votre mission est de patrouiller jour et nuit et de tuer les motards appartenant à d'autres clans, qui se sont aventurés sur le domaine de votre maître. S'ils ne ripostent pas à vos tirs, ils possèdent, en revanche, une fantastique maîtrise de leurs véhicules leur permettant de se faufiler entre les arbres de la forêt. Vous devez vous lancer à leur poursuite, les rattraper afin qu'ils



soient à portée de tir et les abattre. Bien sûr ce n'est pas si simple, car il vous faudra, vous-même, éviter les arbres qui semblent foncer sur vous quand vous roulez à pleine vitesse. Et plus vous pénétrerez dans le domaine, plus la forêt se révélera touffue, rendant votre conduite particulièrement périlleuse. Durant votre patrouille, vous devrez détruire les hélicoptères et les chars ennemis.

Ce jeu, au graphisme trois dimensions, simple mais très réaliste, ne souffre que d'un défaut, son thème très franchement sanglant. (Microméga pour Spectrum 16 K, cassette distribuée par Promo Design.)

Type : arcade
Intérêt : ★★★★★★
Graphisme : ★★★★★★
Bruitage : ★★★★★★
Prix : 120 F environ

ALCHIMIST Maudit Warlock

Vous êtes le magicien le plus extraordinaire de la terre entière. Votre renommée vous a fait engager pour lutter contre l'ignoble Warlock qui terrorise la région. Seuls vos pouvoirs fantastiques peuvent contrecarrer les plans de cet individu. Pourtant, en pénétrant dans son horrible château, un doute vous assaille : arriverez-vous à venir à bout de cette force diabolique ? Votre seule chance de réussir est de retrouver les qua-



tre morceaux du parchemin porteur d'un sort de destruction au pouvoir infailible. Mais Warlock n'est pas seul dans son château. Il a, à son service, toute une armée de monstres puissants, chargés de vous détruire. Pour vous défendre, vous disposez de plusieurs moyens : lancer des éclairs — c'est votre grande spécialité — combattre avec des armes diverses ou utiliser les vertus magiques d'un parchemin découvert lors de votre quête. Bien sûr, tous ces combats vous affaiblissent et il faut manger pour conserver votre force. Vous découvrirez aussi durant votre périple différents objets qui pourront se révéler utiles. Mais attention, vous ne pouvez porter qu'un objet ou qu'un sort à la fois. Warlock a truffé son château de précipices et de couloirs effondrés. Pour pouvoir les traver-

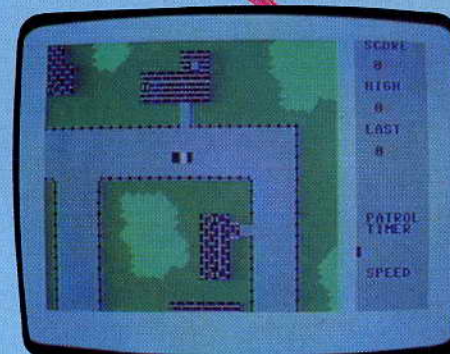


ser, vous allez encore recourir à votre puissante magie qui vous permettra de vous transformer en aigle d'or et survoler les obstacles, mais attention votre force d'envoûtement diminue d'autant. Enfin, vous ne pouvez rester qu'un temps limité dans chaque pièce sinon Warlock vous débusquerait et vos pouvoirs ne pourraient l'empêcher de vous détruire. Un très bon jeu d'aventures graphiques. (Imagine pour Spectrum 48 K, cassette distribuée par Direco International.)

Type : aventures graphiques
Intérêt : ★★★★★★
Graphisme : ★★★★★★
Bruitage : ★★★★★★
Prix : 100 F environ.

SIREN CITY Peur sur la ville

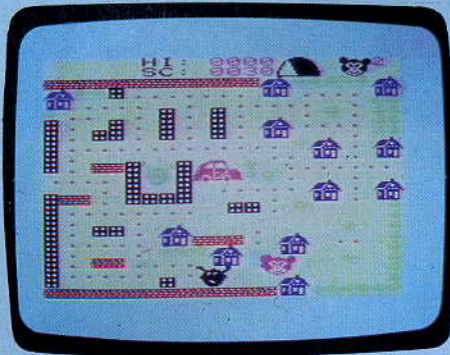
Policier d'élite et as du volant, votre chef de brigade vous envoie dans la ville la plus dangereuse du pays. Siren City est un véritable labyrinthe de gratte-ciel et de rues de banlieue en apparence paisibles. Mais une bande de hors-la-loi s'est échappée du pénitencier, semant la terreur sur la ville au volant de bolides. En tant que policier chargé de maintenir l'ordre, vous patrouillerez dans les rues et devez effectuer diverses missions. Vos supérieurs suivent votre



lutte contre le crime, peut-être serez-vous récompensé d'une promotion. Mais attention, un hélicoptère et une flaque d'huile vous menacent. Faites bien attention aux voies ferrées, un train peut en cacher un autre. Vous risquez d'être emporté par votre vitesse et ne plus pouvoir contrôler votre voiture dans les rues étroites. Ce jeu mettra vos réflexes et le joystick à rude épreuve. (Interception Micros pour Commodore 64.)

Type : course automobile
Intérêt : ★★★★★★
Graphisme : ★★★★★★
Bruitage : ★★★★★★
Prix : 145 F environ (sur cassette audio)

TUBES



METER MANIA Bonjour le Mickey

Vous avez vaincu les terribles fantômes de Pac Man. Après avoir avalé une énorme quantité de pilules d'énergie, plus rien ne vous effraie. Vous êtes encore prisonnier d'un labyrinthe, encore plus fou cette fois-ci. Il ressemble étrangement au plan d'une ville, avec des maisons, des voitures, des murs et d'étranges têtes d'animaux. Vous devez circuler au plus vite dans les rues, ramasser chaque objet que vous rencontrerez. Durant votre périple, une automobile et des animaux aux têtes réjouies poursuivent sans relâche le Mickey qui vous représente. Sur le haut du tableau, un cadran vous indique le temps restant.

Un logiciel ludique d'excellente qualité pour les capacités du Commodore Vic 20. Méfiez-vous même si vos poursuivants n'ont pas l'air méchant, ils n'en sont pas moins redoutables. (Abrasco Limited pour Commodore Vic 20.)

Type: action

Intérêt: ★★★

Graphisme: ★★★★★

Bruitage: ★★★

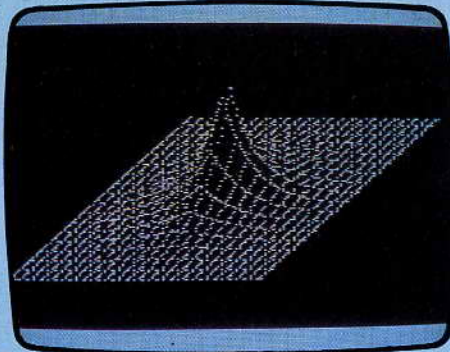
Prix: 140 F environ (sur cassette audio)

HIGH RESOLUTION Pour les courbes

Jusqu'à présent, pour disposer de la haute résolution sur un SX 81, il fallait obligatoirement passer par une modification soit interne soit externe par l'intermédiaire du bus d'extension. Ce temps est désormais révolu et un simple logiciel se propose de faire ce travail jugé jusqu'alors impossible. Le programme occupe environ 3/4 de K et est logé dans un REM à la ligne 0. N'allez pourtant pas imaginer qu'il vous reste 15 K car la haute résolution elle-même occupe 6 K. Il faudra donc limiter vos programmes en conséquence, mais on peut encore faire pas mal de choses avec 9 K. Les nouvelles commandes disponibles sont complètement compatibles avec les commandes classiques, excepté « Pause » et « Slow ». Les possibilités offertes? Vous pouvez inverser instantanément l'écran haute réso-

lution, l'appeler à tout moment ou revenir, quand vous le désirez, à l'écran normal. Vous pouvez écrire des textes sur l'écran mais cela n'est guère pratique car les caractères ne font que le huitième de leur hauteur habituelle.

Par contre, vous avez maintenant la possibilité de définir jusqu'à soixante-quatre caractères différents. La fonction « Plot » est la plus intéressante. Elle vous permet d'atteindre une définition de 192x256 pixels, mais seulement la moitié sera directement adressable en coordonnées horizontales, l'ordinateur affiche le point de coordonnées connu le plus proche. En fait, la différence ne sera guère visible lors du tracé de vos graphiques. Une fois votre chef-d'œuvre tracé, il ne vous reste plus qu'à le sauvegarder indépendamment de son logiciel, ce qui vous permettra de le recharger directement sur l'écran sans avoir à laisser l'ordinateur travailler de longues minu-



tes pour le retracer. Les animations graphiques sont à déconseiller car le mouvement y est particulièrement lent et saccadé en Basic.

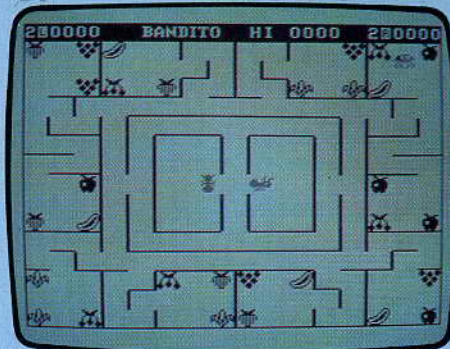
Le logiciel semble donc s'adresser surtout à ceux qui rêvent de faire tracer à leur cher ZX 81 de merveilleuses courbes exponentielles. (Computer Rentals Limited pour ZX 81 16 K, cassette, distribuée par Pluto.)

Intérêt: ★★★

Prix: 140 F environ

EL BANDITO Prévoyante

Vous connaissez tous les habitudes de la fourmi. Cet insecte se préoccupe durant tout l'été d'entasser des provisions afin de passer l'hiver sans avoir à subir les affres de la faim. Vous allez donc devoir aider une pauvre fourmi à remplir son grenier. Quelle aubaine! Tout près de la fourmilière, différents fruits succulents sont disséminés dans un labyrinthe. Il ne reste plus qu'à aller les ramasser et les traîner jusqu'à votre entrepôt. Mais cela n'est pas du goût des araignées qui considèrent ces fruits comme leur bien. Elles font des rondes incessantes dans leur domaine pour vérifier qu'aucun intrus n'y a pénétré. Prenez garde



à vous si l'une d'elles vous aperçoit. Elle se mettra à votre poursuite et vous aurez tout intérêt à lâcher votre butin et à regagner votre abri le plus vite possible car sa morsure est mortelle. Il existe huit niveaux de difficulté, tant pour le nombre d'araignées que pour la complexité du labyrinthe. Si le jeu est facile au niveau I, il vous faudra tous vos réflexes et élaborer une stratégie fine si vous voulez mener à bien votre entreprise au niveau 8.

Dommage toutefois que le graphisme soit en noir et blanc. (Dragon Data pour Dragon 32, cassette distribuée par Goal Computer.)

Type: action et stratégie

Intérêt: ★★★★★

Graphisme: ★★★★★

Bruitage: ★★★★★

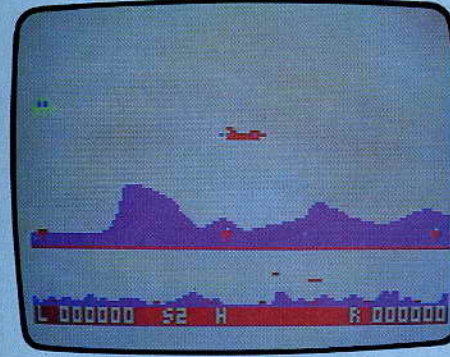
Prix: 280 F environ

SKRAMBLE

Moyens redoutables

Il s'agit, ici, d'une intéressante version pour Dragon 32 de ce jeu désormais bien connu. Vous avez été désigné pour une mission périlleuse, qui entraînera, sans aucun doute, le sacrifice de votre vie. Vous devez survoler, à bord de votre avion doté de mitrailleuses lourdes et d'une quantité quasi inépuisable de bombes, un territoire ennemi et détruire le maximum de radars et de réservoirs d'essence. Bien sûr, vos adversaires ne vont pas rester les bras croisés à vous regarder faire. Vous aurez tout d'abord à éviter ou à anéantir les fusées SAM prêtes à décoller pour vous faire exploser. En pénétrant plus avant, vous aurez à faire face aux soucoupes qui ne tirent pas mais cherchent un contact mortel. Toujours plus loin, vous devrez, cette fois, éviter de redoutables boules de feu sur lesquelles vos tirs se révéleront tout à fait inefficaces. Et plus vous avancerez dans les territoires ennemis, plus les moyens employés pour vous anéantir se révéleront redoutables. Un bon conseil, gardez les doigts appuyés en permanence sur les commandes de tir et de largages des bombes.

Un bon jeu d'action. (Microdeal Software pour Dragon 32, cassette distribuée par Goal Computer.)



Type: arcade

Intérêt: ★★★★★

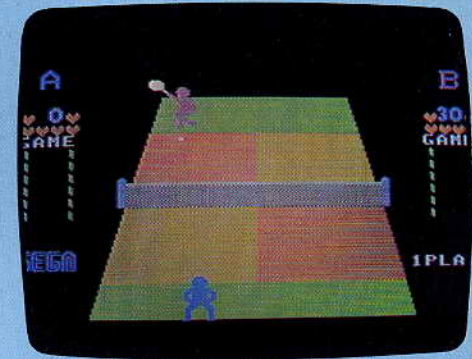
Graphisme: ★★★★★

Bruitage: ★★★★★

Prix: 200 F environ

CHAMPION TENNIS Court de rêve

Sega propose un tennis d'excellente qualité, et le jeu de l'ordinateur n'est pas infail-
lible, une chance non? Mais attention, si le joueur adverse (l'ordinateur) semble parfois



maladroit, il peut quelques secondes plus tard devenir redoutable. Toutes les règles du tennis sont respectées, vous pourrez ainsi monter au filet, smatcher ou jouer en fond de court. Vous n'y serez pas toujours en sécurité. Les scores s'inscrivent sur le côté et permettent de connaître la situation du jeu à chaque instant.

Chaque joueur est représenté par un petit bonhomme bleu ou violet; au repos il ressemble fort à un gorille. De plus, les dessins des joueurs en cours de partie sont très réalistes. Un conseil, laissez tourner le programme Demo, vous comprendrez mieux les finesses du jeu. Un matin, vous vous réveillez avec le souvenir d'un merveilleux rêve. Pendant le tournoi de Roland-Garros, vous êtes sorti de l'anonymat et avez gagné le match comptant pour la finale. Le public parisien tout entier vous acclame. (Sega pour Yeno SC 3000.)

Type: simulation sport

Intérêt: ★★★

Graphisme: ★★★★★

Bruitage: ★★★

Prix: 250 F environ (sur cartouche)

ZORGON'S REVENGE Le gong de la victoire

Après Xenon, l'aventure se poursuit. Les Zorgons ont réussi à prendre en otage la princesse Roz. Mais avant de délivrer la princesse, vous devez découvrir les pierres magiques aux quatre coins de l'empire Zorgon et vaincre les Quonogs, les Terrapoos et de nombreux autres monstres.

Dans votre première aventure, vous devez, aux commandes d'un vaisseau spatial,



TUBES

détruire des météores et de redoutables soucoupes.

Au deuxième tableau, vous devez éviter les boulets, puis attraper les pattes d'un oiseau en vol afin d'accéder à l'étage supérieur. Dans le troisième tableau, un monstre tentaculaire tire dans votre direction avec un pistolet à laser. Pour échapper à cette pieuvre, sautez au-dessus des rayons laser, puis capturez-la. Vous approchez de la princesse, elle est prisonnière dans une tour. Pour la délivrer, passez au-dessus de l'étang avec le téléphérique, et évitez les boulets de canon. Arrivé au pied de la tour, sonnez le gong qui ouvre la porte.

Zorgon est la superbe suite de *Xenon II*. Un jeu d'excellente qualité qui vous surprendra par sa difficulté. Un logiciel qu'il faut absolument posséder dans toute bonne ludothèque sur *Oric 1* (IJK pour *Oric 1*.)

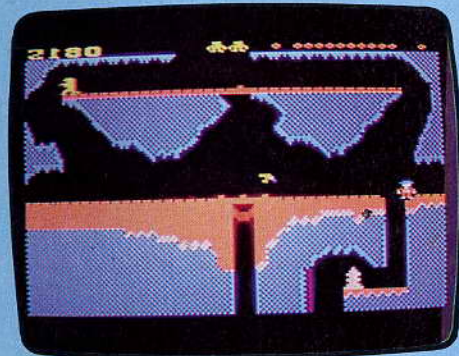
Type: action

Intérêt: ★★★★★

Graphisme: ★★★★★

Bruitage: ★★★★★

Prix: 120 F environ (sur cassette audio)

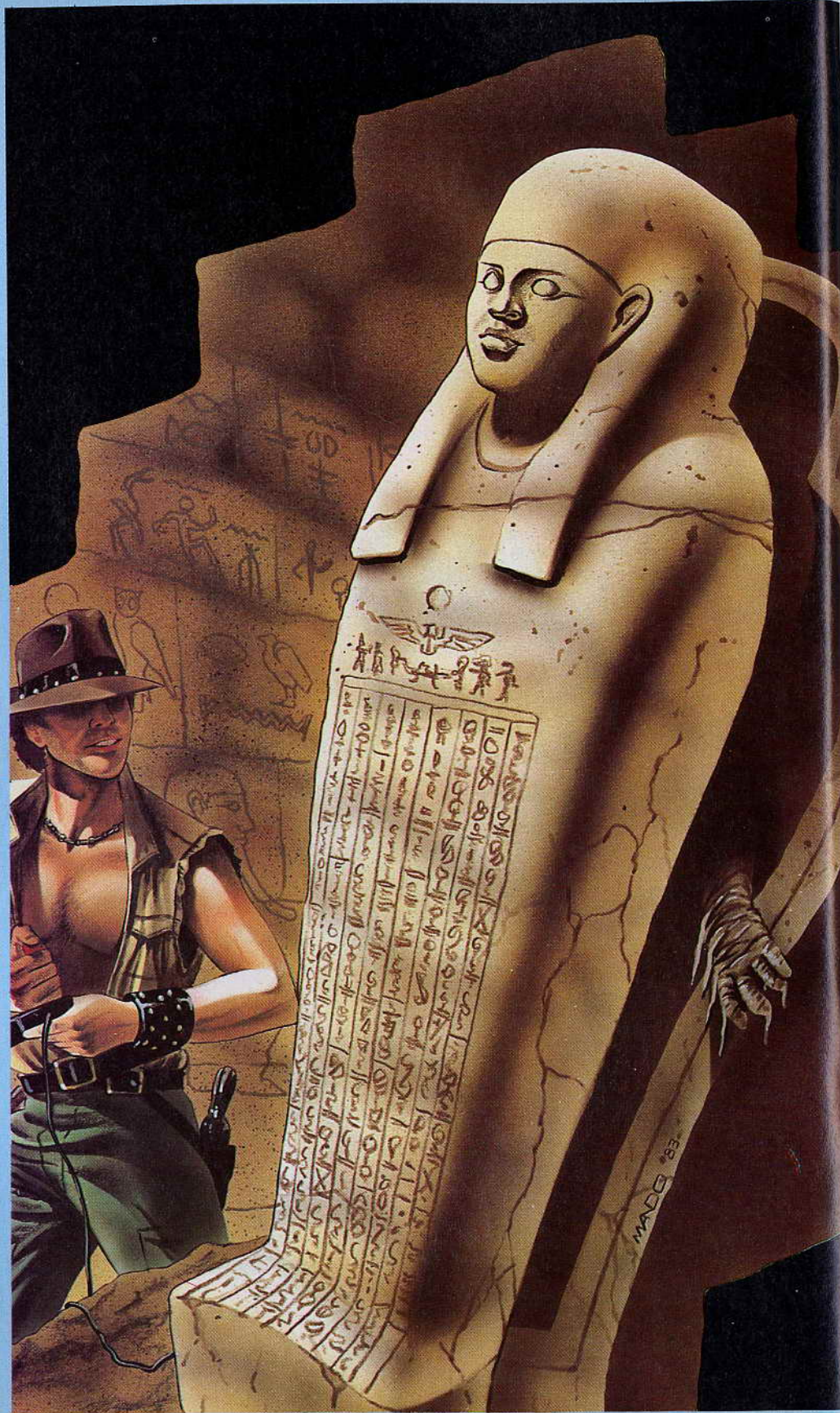


PHARAON'S CURSE

L'esprit d'Osiris

Sur les traces d'une histoire millénaire, vous découvrirez la vie mouvementée des pilliers de pyramides. Peut-être allez-vous ainsi trouver l'un des derniers trésors cachés au centre de ces monuments de pierre. Mais pour accéder à la salle du trésor, il faut éviter le mauvais esprit d'Osiris et la momie diabolique.

Une petite musique retentit, vous êtes prêt à faire un bond dans l'aventure, au cœur d'une pyramide égyptienne. Vous passez de galerie en galerie et devez, dans chacune d'elles, aller chercher des éléments du trésor. Malheureusement, ils sont souvent inaccessibles et pour les atteindre, vous devrez éviter les lances aux pointes acérées qui tombent du plafond, les gardiens fous qui ne cessent de tirer et une foule de petites embûches semblant, à première vue, inoffensives. De petites soucoupes montantes vous serviront d'ascenseur pour atteindre les galeries supérieures. Attention, les pharaons protégeaient très bien



leur sépulture, les pyramides inviolées sont toujours remplies de pièges.

Parfois, un étrange oiseau vous emporte loin de votre but, et vous volez ensemble à l'intérieur des différentes galeries de la pyramide.

Un jeu fort en graphisme et couleurs qui demande une bonne dose de stratégie et de réflexes... sinon pas de trésor ! (Synapse Software pour Atari 400, 800 et 600 XL.)

Type: action et stratégie

Intérêt: ★★★★★

Graphisme: ★★★★★

Bruitage: ★★★★★

Prix: 350 F environ (sur disquette)



OMEGA RACE

Champ clos

Graphisme sommaire, thème (archi-rebattu) de guerre plus ou moins spatiale (vous devez détruire des escadrons hostiles dans un champ clos), *Omega Race* ressemble plus, de prime abord, à un jeu de la première génération. Pourtant, plus les scores s'élèvent, plus cette cartouche, sans pour autant susciter l'enthousiasme, se révèle agréable. Des cloisons renvoient votre vaisseau dans l'espace comme une boule de flipper: l'erre ainsi acquise demande une certaine habitude pour être maîtrisée et développe le sens des réflexes et de l'anticipation. A noter: *Omega Race* peut être joué avec le Roller Controller. (C.B.S. pour Colecovision.)

Type: réflexes et habileté

Intérêt: ★★

Graphisme: ★

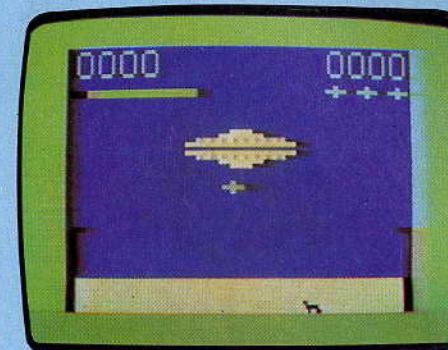
Bruitage: ★★

Prix: 400 F environ

COSMIC RESCUE

Menace sur Metalix

Un nouveau jeu d'action qui fonctionne sur le micro-ordinateur *Laser 200* avec l'extension 16 kilo-octets mémoire vive. Après *Planet Spatial*, vos aventures intergalactiques ne sont pas terminées. Votre planète est encore menacée par de terribles envahisseurs venus de lointaines galaxies. Vous commandez le vaisseau amiral de la pla-



nète Metalix, et devez détruire au plus vite d'étranges animaux mutants à l'aide de votre canon à laser. Mais attention, ils sont protégés par une barrière magnétique. En descendant trop bas, vous serez désintégré et perdrez un vaisseau d'attaque. Vous en possédez quatre, alors ne les gaspillez pas.

Un jeu d'excellente qualité graphique et sonore par rapport aux capacités du *Laser 200*. En adoptant l'extension joystick, vous pourrez diriger les vaisseaux et tirer avec l'une des manettes. Malheureusement, vos déplacements et ceux des animaux ne sont pas assez rapides. (Vidéo Tech pour *Laser 200* avec extension 16 ou 64 Ko.)

Type: action

Intérêt: ★★

Graphisme: ★★★★★

Bruitage: ★★

Prix: 69 F environ (en cassette audio)

POLICE ARTIST

Témoin à charge

Un meurtre a été commis sous vos yeux. Seul témoin oculaire de la scène, la police vous demandera de dresser le portrait-robot de l'assassin, au plus vite.

La technique ne cesse d'évoluer, les services de la police criminelle sont équipés d'un ordinateur très sophistiqué permettant la réalisation de portraits-robots.

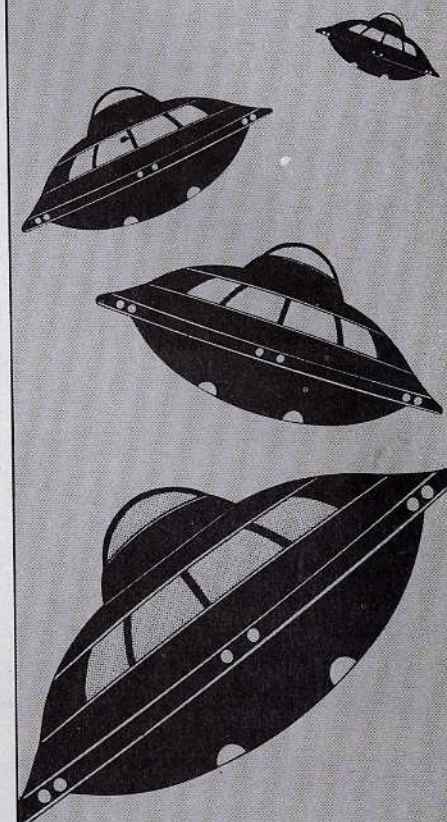
En pianotant sur le clavier, reconstituez le visage du criminel. Vous pourrez choisir le front, les cheveux, les sourcils, les yeux, les



ORDINATEURS DE JEUX

JEUX ELECTRONIQUES

JEUX DE SIMULATION



TEMPS LIBRE

22, rue de Sévigné

75004 Paris

Tél.: 274.06.31

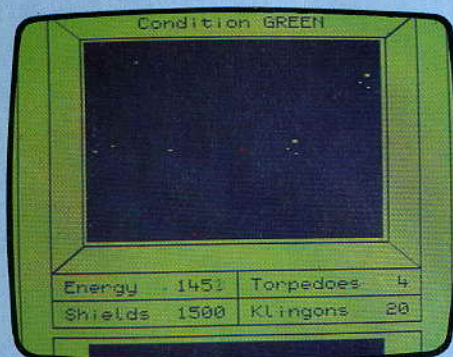
Métro: St Paul - le - Marais



TUBES

oreilles, le nez, la bouche, le menton puis un chapeau, des lunettes ou des boucles d'oreilles, si nécessaire et un à un. L'ordinateur vous donnera le nom du suspect une fois le portrait terminé. Vous pourrez soit reconstituer un portrait que l'ordinateur va vous présenter pendant quelques secondes, soit créer au hasard des portraits pour en connaître les noms. Un jeu passionnant pour les futurs criminologues, mais qui devient rapidement lassant, malgré de merveilleux graphismes, car trop monotone. (Sir-tech pour Apple II.)

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



SPACE TREK

Alerte aux Klingons

Vous êtes le commandant du vaisseau Enterprise et votre mission est de détruire les abominables envahisseurs Klingons qui menacent la paix de votre galaxie. Vous disposez, pour les débusquer, d'un radar courte portée et d'un radar longue portée plus gourmand en énergie. Une fois l'ennemi localisé, enclenchez la commande d'hyper-espace et sélectionnez la direction et la longueur de votre saut. Position rouge, vous êtes dans un secteur occupé par les Klingons. Dès que vos ennemis vous apercevront, ils commenceront à vous tirer dessus. J'espère que vous aurez pris la précaution d'approvisionner suffisamment en énergie votre bouclier de protection car sinon... Centrez l'ennemi dans votre mire et tirez. Pour cela, vous disposez de deux armes : votre canon à rayon laser, qui consomme 200 unités d'énergie par tir, et votre lance-torpille photonique, qui s'il ne consomme pas d'énergie ne dispose que d'une réserve de huit projectiles. Surveillez régulièrement votre niveau d'énergie et dès qu'il atteindra un seuil critique, regagnez votre base pour y refaire le plein d'énergie et de torpilles. Vous pourrez alors repartir pour nettoyer de nouveaux secteurs de l'espace. Ce jeu, classique et intéressant, est ici desservi par un graphisme quel-

conque. (Cassette Quazar Computing pour Lynx 48 K. Distributeur : Golem.)

Type : stratégie et adresse

Intérêt : ★★★★★

Graphisme : ★★

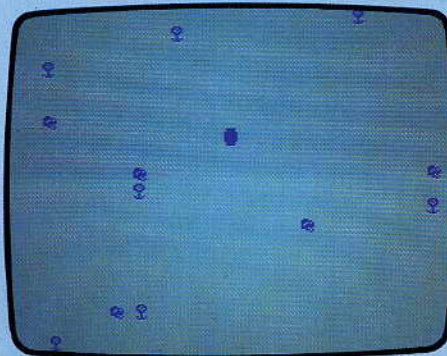
Bruitage : ★★★

Prix : 130 F environ.

THE WORMS

Suaves parfums

Wilberforce est un gentil petit ver qui adore respirer le parfum des fleurs. Sa passion est si forte qu'il les recherche sans jamais s'arrêter. Tout d'abord, Wilberforce se trouve dans un champ clos de murs et parsemé de pierres et de fleurs. Il faut qu'il évite soigneusement pierres, murs et même



sa propre trace s'il veut survivre. Quand Wilberforce a respiré un nombre suffisant de fleurs, il se retrouve dans une autre enceinte, mais sans pierre toutefois. Une nouvelle provision de parfums, et Wilberforce pourra passer à l'étape suivante. Il doit franchir quatre canyons successifs très profonds en sautant de pierre en pierre sans tomber. Cette dure mission menée à bien, voilà que Wilberforce se souvient tout à coup que les fleurs ayant le parfum le plus suave sont situées dans les entrailles de la terre, au sein d'une profonde caverne. Et voici notre petit ver reprenant son périple, tout à sa passion. Cette caverne est établie sur quatre niveaux et il doit parcourir chaque étape pour parvenir à la fleur désirée et sauter rapidement à l'étage suivant. Une fois ce circuit achevé, un autre débute, avec un degré de difficulté supérieur. Un très rapide et difficile jeu d'action qui exige de la part des joueurs, fussent-ils confirmés, une concentration et

une habileté hors du commun. A recommander impérativement aux « maîtres du joystick ». (Quazar Computing pour Lynx 48 K, cassette.)

Type : action

Intérêt : ★★★★★

Graphisme : ★★

Bruitage : ★★★

Prix : 120 F environ

PSSST

Le robot écolo

Robbie n'a qu'un amour, sa fleur. Il la soigne et la cajole à longueur de journée pour qu'elle pousse vite et bien. Mais voilà que le jardin est envahi d'abominables insectes qui veulent sucer la sève de sa chère plante. Il n'en faut pas plus pour mettre Robbie dans tous ses états. Il se précipite sur l'un des pulvérisateurs à insecticide dont il dispose. Mais voilà, il faut trouver le bon parmi les trois. Seul l'insecticide approprié pourra détruire cette vermine, les autres ne pouvant qu'immobiliser momentanément les insectes. Robbie dispose aussi d'une tapette pour éloigner les insectes ainsi que d'un flacon d'engrais super-rapide qu'il comptait offrir à sa fleur le jour de son anniversaire, mais qu'il risque fort d'être obligé d'utiliser avant. Quel bonheur ! Robbie a enfin réussi à se débarrasser de ces plantivores et sa plante peut enfin fleurir. Mais l'enivrant parfum qu'elle dégage va attirer d'autres insectes venus de l'espace, bien plus dangereux que les pre-



miers. Et Robbie devra encore se battre avec toutes les armes qu'il possède, s'il veut avoir une chance de garder sa fleur en vie. Une bonne réalisation au thème nouveau et amusant. (Ultimate pour Spectrum 16 K, cassette.)

Type : action

Intérêt : ★★★★★

Graphisme : ★★★★★

Bruitage : ★★★★★

Prix : 95 F environ

SLITHER

Préhistorique

Etonnant ! Alors que les Super Action Controllers, ces fantastiques poignées, qui remplacent heureusement les classiques joysticks de la console Coleco, sont vendues avec Rocky, un des plus beaux jeux du moment, le Roller Controller, petit frère des « Track ball » d'arcade, est, lui, accompagné de Slither. Le sujet de cette cartouche : échapper aux hordes de serpents qui hantent le désert, de jour comme de nuit, souvent accompagnés de dragons tout droit sortis de la Pré-



histoire. Le graphisme est réussi, mais l'action se résume à un feu roulant qui devient à la longue quelque peu lassant : seul le niveau le plus élevé tire son épingle du jeu en maintenant le joueur dans un état de tension permanente. A recommander aux inconditionnels du tir non stop : les autres risquent d'être déçus. (C.B.S. pour Colecovision.)

Type : réflexes

Intérêt : ★★★ pour les amateurs

Graphisme : ★★★★★

Bruitage : ★★★★★

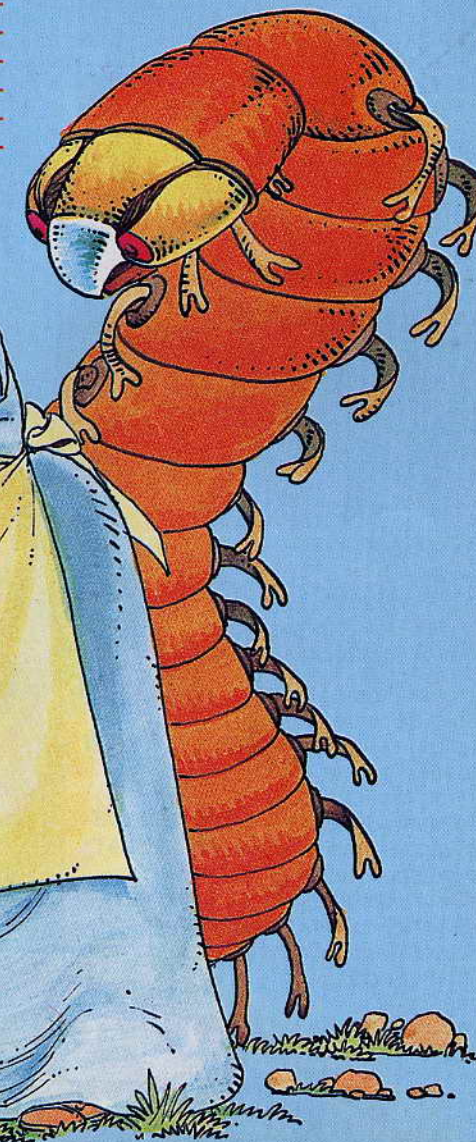
Prix : 850 F avec le Roller Controller

CHOPLIFTER

Evacuation immédiate

Aux commandes d'un hélicoptère, vous devez récupérer un commando rentrant d'une périlleuse mission. Par crainte de l'ennemi, ils sont dispersés dans des maisons aux portes du désert. Décollez de votre base et partez au secours de petits personnages qui vous font des signes de la main lorsque vous les survolez. Dès que vous vous posez, ils se précipitent vers votre hélicoptère et montent en toute hâte. Vous ne pouvez en transporter plus de seize à la fois, d'autres chargements seront nécessaires pour qu'ils regagnent tous la base. L'armée ennemie s'est aperçue de votre manège, des chars et des avions vont essayer d'abattre l'hélicoptère. Ne vous laissez pas faire, ripostez pour sauver votre précieuse cargaison.

Ce jeu, presque un classique, existe en plusieurs versions pour Apple II, Atari 400/800,



TUBES



Commodore 64 et maintenant Vic 20. Il est également servi par d'excellents graphismes mais un plus grand nombre de chars et d'avions et un hélicoptère plus rapide lui auraient donné plus de piment. (Création Software pour Commodore Vic 20.)

Type: action
Intérêt: ★★★
Graphisme: ★★★★★
Bruitage: ★★★★★
Prix: 350 F environ (sur cartouche)

NOVA BLAST

Fissures

Vous souvenez-vous d'Atlantis, cité mythique menacée par les Gorgones? Nova Blast rappelle par plus d'un trait le célèbre jeu d'Imagic. Quatre cités du futur, protégées par des dômes de cristal, flottent sur



les mers d'une planète lointaine. A bord de votre vaisseau spatial, vous patrouillez sans cesse: des ennemis ont été repérés par vos radars, ils s'approchent, détruisant tout devant eux... Les vagues hostiles se succèdent sans cesse et s'acharnent sur vos cités. Vous tirez sans arrêt, volant de l'une à l'autre. Des pirates se mettant de la partie, vous bombardez

leurs navires... Un dôme s'est fissuré! Vous vous précipitez vers un portique d'énergie, vous vous stabilisez au-dessus de lui et rechargez vos réserves. En quelques secondes, vous rejoignez la cité touchée, vous vous rapprochez d'elle et, grâce à l'énergie acquise, régénérez son dôme. Elle est sauvée, provisoirement! Sang-froid et habileté exigés pour une cartouche sans pitié... (Imagic pour Colecovision.)

Type: action
Intérêt: ★★★★★
Graphisme: ★★★★★
Bruitage: ★★★★★
Prix: 420 F environ

SNOOPY ET LE BARON ROUGE

Niche à réaction

Pauvre Snoopy, sa sieste a été interrompue! Le Baron rouge, à bord de son biplan meurtrier fonce sur lui dans un fracas d'enfer, toutes mitrailleuses dehors. C'en est trop! Notre ami sort son casque d'aviateur, noue une écharpe autour de son cou et, à califourchon sur sa niche s'élance à son tour dans les cieux. Les balles sifflent de tous côtés, les deux adversaires enchaînent looping sur looping; de temps à autre, des bières, des sandwiches tombent du ciel, apaisant faim et soif de Snoopy qui a fort à faire pour éviter les assauts de

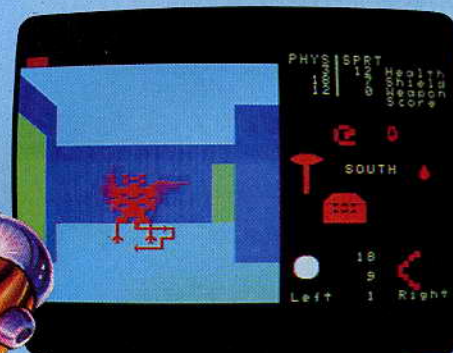


son adversaire; déjà deux impacts de balles marquent sa niche à réaction! Mais le Baron rouge semble en difficulté, son moteur a le hoquet. Vite! Dans un dernier effort, Snoopy fonce et lâche une dernière salve sur son ennemi! C'est le coup de grâce; l'avion déséquilibré pique vers le sol et explose. Snoopy va-t-il pouvoir enfin se reposer? Un point noir grossit à l'horizon: c'est reparti pour un tour! (Atari pour Atari 2600.)

Type: action
Intérêt: ★★★★★
Graphisme: ★★★★★
Bruitage: ★★★★★
Prix: 289 F environ

DONJON ET DRAGONS

Gardez la forme



Partez à la recherche de la célèbre couronne des rois. Ce mystérieux joyau a été enfermé dans un donjon inaccessible par de terribles créatures au service des forces du mal. Avant d'atteindre ce donjon, il faut parcourir un labyrinthe en ramassant une foule d'objets: un panier, un maillet, un coffre... Certains d'entre eux seront d'une grande utilité pour la poursuite de votre aventure. Jusqu'ici rien de très surprenant ni de très compliqué.

Le labyrinthe dont vous ne connaissez pas le tracé est gardé par une horde de dragons aux formes plus étranges les unes que les autres. Lorsque l'aventure commence, vous n'avez que trois flèches, et les combats au corps à corps deviendront très vite inévitables. Dans ce cas il faut surveiller votre état physique, celui-ci baisse très rapidement. Attention à ne pas perdre toutes vos forces au combat sans avoir jamais atteint le donjon.

Vous vous dirigez dans les multiples couloirs du labyrinthe à l'aide des quatre points cardinaux Nord, Sud, Est et Ouest. Un jeu en trois dimensions, où les murs du labyrinthe apparaissent de différentes couleurs. Sur le côté droit de l'écran sont données toutes les informations nécessaires à la poursuite de votre aventure. Les dragons à combattre sont de couleur rouge. L'utilisation des joysticks n'est absolument pas nécessaire pour cette cartouche ludique. (Mattel pour Aquarius.)

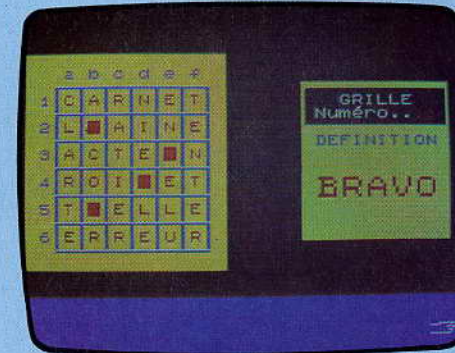
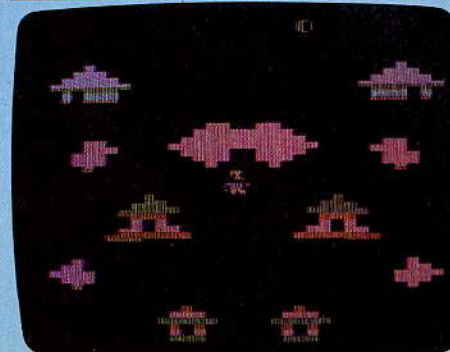
Type: jeu de rôle
Intérêt: ★★★★★
Graphisme: ★★★★★
Bruitage: ★★★★★
Prix: 250 F environ (cartouche)

PANDA

Escalade

Panda fait appel à des recettes bien connues des amateurs de jeux vidéo: le charmant animal doit parcourir une ville en pénétrant dans chaque maison pour en ressortir dès qu'il aura pu atteindre la clef de la porte qui s'est refermée derrière lui. Bien sûr, pour atteindre la précieuse serrure, il doit se livrer à des prodiges d'escalade tout en évitant ses ennemis: de farouches cerbères qui sont ravis d'avoir une proie à poursuivre. Couleurs fort jolies mais graphisme un peu imprécis, musique assez sophistiquée, cette cartouche séduira les amateurs de Frogger, lassés de sauver des grenouilles. (V.D.I. pour Atari 2600.)

Type: réflexes
Intérêt: ★★★
Graphisme: ★★★★★
Bruitage: ★★★★★
Prix: 300 F environ



MES PREMIERS MOTS CROISÉS

Grilles en tête

Ce programme s'adresse aux sept-neuf ans. Le joueur peut, soit résoudre des mots croisés, soit créer ou modifier des grilles. Il existe trente grilles à résoudre depuis les plus simples, composées de quatre cases sur quatre cases, jusqu'aux plus complètes (sept sur sept). Trois types d'aide sont proposés au joueur: pour les plus jeunes, la visualisation de la solution permettra de lire mots et définitions. Il est possible aussi d'obtenir une deuxième définition pour les mots plus difficiles ou de connaître la solution d'une définition. Si l'enfant désire créer sa propre grille, il a le choix entre des grilles de différents formats (de quatre sur quatre à neuf sur neuf). Le programme est bien fait et d'utilisation compatible avec l'âge de l'enfant. Il lui permettra de consolider et d'enrichir son vocabulaire. (Cassette Vifi Nathan pour TO7. Distributeur: Thomson.)

Type: réflexion
Intérêt: ★★★★★
Graphisme: aucun
Bruitage: aucun
Prix: 180 F environ

STARGAZER SECRETS

Ciel à la carte

Ce programme n'est pas un jeu. Il s'agit du seul logiciel d'astrologie commercialisé en France pour le Spectrum. L'auteur en est d'ailleurs un astrologue professionnel. L'utilisation de ce programme est très simple et n'importe quelle personne, même novice en astrologie, peut l'utiliser sans problème. Il suffit d'indiquer à l'ordinateur vos nom, date, heure et lieu de naissance. Il se charge alors d'effectuer les calculs complexes nécessaires et, au bout de deux minutes, affiche à l'écran votre carte du ciel en précisant aussi votre ascendant et votre milieu du ciel. Mais ce n'est pas tout. Pour ceux qui ne sauraient pas interpréter cette carte, le programme effectue ensuite une analyse assez complète de votre thème astral, planète par planète et donne une

VIDEO-SHOP

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

LA PLUS PETITE SURFACE DE PARIS...

MAIS LE PLUS GRAND CHOIX...

A DES PRIX MICROS...

MICRO-ORDINATEURS

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

1 logiciel gratuit
pour tout
achat

JEUX VIDEO et ELECTRONIQUES

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

Vente:

- ATARI
- COLECO
- MATTEL
- VECTREX

JEUX D'ECHEC à partir de 290 F

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

Bon à envoyer à

VIDEO-SHOP

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

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

Nom: Prénom:

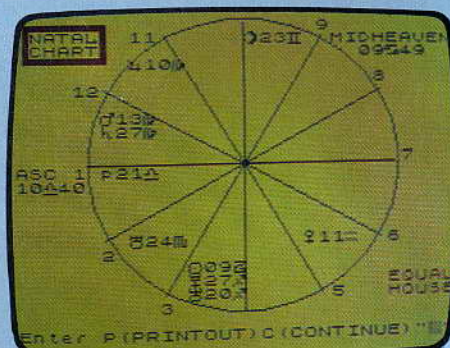
Adresse:

Ville: Code postal:

Type de matériel souhaité:

Joindre deux timbres.

TUBES



conclusion générale. Ce programme très bien fait constitue une approche passionnante des secrets de l'astrologie. Domage toutefois qu'il soit en anglais. (Cassette Computer Rentals Ltd pour Spectrum 48 K. Distributeur : Pluto.)

Type : connaissances

Intérêt : ★★★★★

Graphisme : ★★

Bruitage : aucun

Prix : 95 F environ

FATHOM

Figure de proue

Neptunia, fille de Neptune, a été enlevée par des marins sans scrupules qui l'ont attachée à l'avant de leur navire en guise de figure de proue. Fou de douleur, Neptune a déchaîné les flots et coulé le navire. Hélas ! dans sa colère, il a brisé et perdu



son propre trident et n'a pu délivrer sa fille qui est toujours prisonnière, au fond des flots... Jeune prince plein de courage, vous n'avez de cesse d'avoir libéré la princesse. Mais, avant d'arriver à cet happy end, vous devez d'abord retrouver le trident qui seul vous permettra de sauver la jeune fille. Prince de sang royal, vous avez le pouvoir de vous transformer à volonté en dauphin ou en albatros : oiseau, vous survolez des volcans en éruption, affrontez de farouches oiseaux noirs, attrapez les nuages qui dévoilent une étoile magique ; poisson, vous plongez au fond des mers, à la rencontre de pieuvres maléfiques et d'algues traîtresses...

Graphismes superbes, thème étonnant, *Fathom*, comme *Nova Blast*, classe d'emblée les jeux Imagic pour Colecovision dans le peloton de tête des programmes ludiques. Une réussite ! (Imagic pour Colecovision.)

Type : action et habileté

Intérêt : ★★★★★

Graphisme : ★★★★★

Bruitage : ★★★★★

Prix : 420 F environ



NIGHT FLIGHT

Toujours plus haut

La guerre a éclaté depuis quelques mois. Votre mission consiste à détruire la capitale ennemie au plus vite. Pilote d'un bombardier, vous allez anéantir le quartier général de l'armée adverse, situé au cœur de la cité. Vous allez donc la survoler, mais à chaque passage, par manque de carburant, votre bombardier descendra de quelques centaines de mètres. N'oubliez

pas de bombarder les gratte-ciel les plus hauts en premier. Vous pourrez vous illustrer sur huit niveaux de jeu, chacun déterminant la hauteur des gratte-ciel, de plus en plus hauts.

Night Flight a su se forger une solide réputation. Mais si le jeu devient rapidement lassant, il possède, par ailleurs, un très bon rapport qualité-prix. (Proriciel pour Oric 1.)

Type : action

Intérêt : ★★★

Graphisme : ★★★

Bruitage : ★★

Prix : 70 F environ (sur cassette audio)

CHAT ET SOURIS

A tour de rôle

Jeune souris au grand appétit, vous n'avez qu'un désir : manger sans cesse du fromage ; chat plein d'allant vous avez à cœur de remplir votre rôle : attraper les souris. Inutile de préciser que vous avez fort à faire avec cette cartouche Philips. Le premier round vous met dans la peau du chat. A l'aide de lignes droites horizontales et verticales, vous tentez de construire une souris pour bloquer la souris avant qu'elle ait mangé trop de fromage ; mais au second round les rôles sont inversés et vous voilà souris !

Selon les variantes choisies, le nombre de morceaux de fromage et de parois mis à la disposition du chat varie, des trous de souris, qui constituent autant d'échappatoires apparaissent et disparaissent, enfin, la vitesse des protagonistes s'accélère...

"L'initiateur"



Micro-ordinateur ZX 81 Sinclair

Le ZX 81 de Sinclair est appelé «l'initiateur» car il a déjà permis à 2 millions de passionnés dans le monde de s'initier à l'informatique.

Ainsi, le ZX 81 est le micro-ordinateur le plus répandu sur la planète. A votre tour, rejoignez «l'esprit Sinclair». Pour 580 F, c'est unique.

sinclair
la micro-ordination

DIRECO INTERNATIONAL
IMPORTATEUR EXCLUSIF DE LA MARQUE SINCLAIR

Nous sommes à votre disposition pour toutes informations au 359.72.50.

TUBES



Amusant, surtout pour les plus petits. (Philips pour Videopac, Videopac + et Jopac.)

Type: action

Intérêt: ★★★★★

Graphisme: ★★

Bruitage: ★★

Prix: 168 F environ

TIME PILOT

Au tapis

Original ! Pour symboliser la difficulté croissante des différents niveaux de jeu, les créateurs de *Time Pilot* ont réinventé la machine à remonter le temps. Pilote de chasse émérite, vous affrontez les vieux coucous de 1914 au niveau 1, les stukas de 1945 au niveau 2, les Mirage de 1980 au niveau 3, etc. : chaque vague d'ennemis



devient ainsi plus mobile, plus agressive et donc plus difficile à envoyer « au tapis ». les déplacements des avions, fort bien rendus, accentuent le réalisme des combats et poussent chaque pilote à utiliser à fond la maniabilité de son jet. De plus, à l'issue des

différents assauts, apparaissent des ennemis plus redoutables et bien caractéristiques de leur temps : zeppelins en 1914, bombardiers en 1945, etc., qu'il faut, bien sûr, détruire pour franchir le mur du temps. Bonne idée, astucieusement réalisée, action prenante, graphisme agréable, *Time Pilot*, sans être génial, mérite le coup d'œil. Mais, attention, seuls les super-pilotes découvriront les avions du futur, ceux qui arrivent après 1984... (C.B.S. pour Coleco-Visio.)

Type: action

Intérêt: ★★★★★

Graphisme: ★★★★★

Bruitage: ★★

Prix: 470 F environ



PITFALL II

A vos casques !

Pitfall Harry est de retour ! Le valeureux explorateur, amateur de lianes et de crocodiles en tous genres, s'est découvert une passion pour la spéléologie et n'hésite pas à se lancer dans des cavernes obscures où règnent l'araignée, le scorpion maléfique et le crapaud haineux. Mais aucun de ces animaux n'arrête Pitfall Harry avide des richesses renfermées dans le sous-sol. Notre héros plonge dans des lacs souterrains, royaume des serpents aquatiques, dévale des échelles pourries, échappe aux chauves-souris, se jette dans des précipices insondables et... ressort indemne de chaque épisode : sa seule punition pour avoir fait preuve de maladresse se résume à la perte des richesses acquises et à un retour en arrière. Graphisme et action à la

hauteur des grands jeux d'Activision, bruitages étonnants, *Pitfall II* entame une nouvelle carrière sous de brillants auspices. Explorateurs, à vos casques, le nombre de trésors à découvrir semble infini... (Action pour Atari 2600.)

Type: action

Intérêt: ★★★★★

Graphisme: ★★★★★

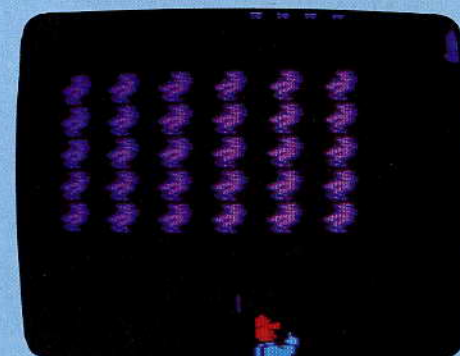
Bruitage: ★★★★★

Prix: 350 F environ

PIGS IN SPACE

Trois en un

Les trois petits cochons devaient réparer leur maison dans *Oink* d'Activision, échap-



per aux loups dans *Pooyan* de Gakken, ils sont maintenant en route pour les solitudes infinies du cosmos. Solitudes ? Pas vraiment : leur première étape les met aux prises avec des oiseaux casqués, aux becs crochus, qui descendent vers eux dans le plus pur style des *Space Invaders*. Deuxième épreuve : un parcours digne de *Frogger* qui les mène tout droit vers un tunnel « vanguardien », dans lequel ils doivent faire preuve d'une habileté consommée pour vaincre leurs ennemis. Bref, trois classiques en un pour une cartouche sans grande innovation : Atari nous a habitués à mieux... (Atari pour Atari 2600.)

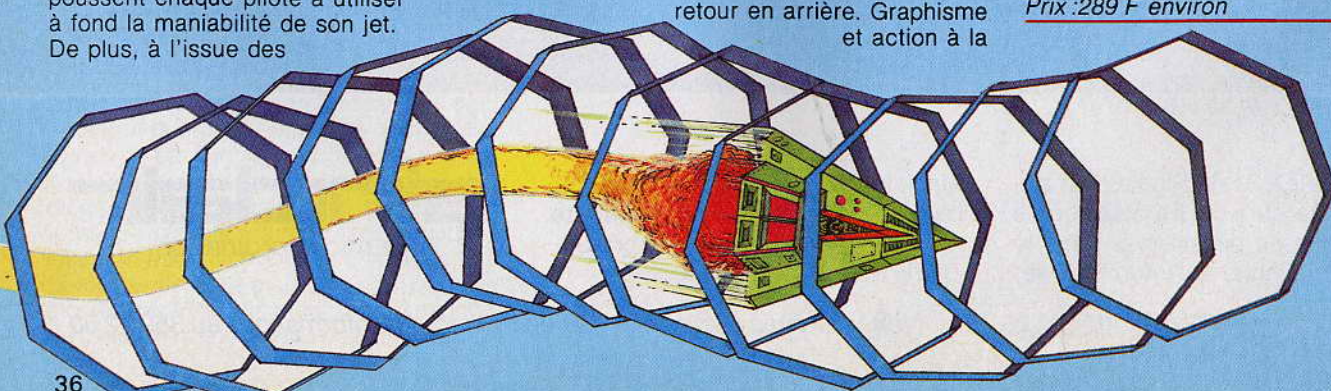
Type: réflexion

Intérêt: ★★

Graphisme: ★★

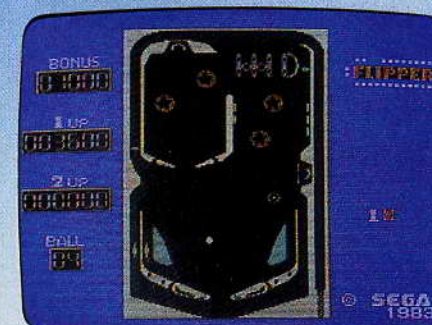
Bruitage: ★

Prix: 289 F environ



ORDINATEUR PERSONNEL YENO SC-3000 SEGA

FABRIQUÉ PAR



Périphériques:

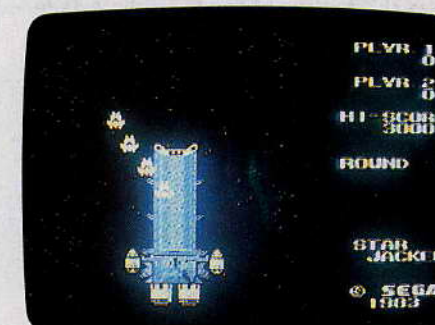
Imprimante 4 couleurs, enregistreur de cassettes, interface avec lecteur de disquettes 252 K (disponibles en Avril).

Une grande variété de fonctions à un prix abordable

La cartouche de BASIC étendue (32 K ROM) livrée avec l'ordinateur comporte des possibilités étonnantes de programmation (16 ou 32 K utilisateur) et de graphisme que la plupart des autres appareils ne proposent qu'en option : Line, Paint, Position, Circle, Recopie d'écran, 32 images superposables (Sprites), 16 couleurs de base, etc.

Les principales fonctions du BASIC sont préprogrammées ou peuvent être entrées au clavier.

De nombreux logiciels d'éducation en français et des jeux d'un graphisme remarquable sont disponibles dès à présent.



IMPORTATEUR EXCLUSIF:

ITMC

86 à 108, rue Louis Roche
92230 GENNEVILLIERS

YENO Tout l'univers de l'électronique de loisirs.

ELECTRON ACORN : L'INITIATEUR

**Un nouveau venu dans la famille des ordinateurs,
diffusé sous le label de la célèbre chaîne de télévision britannique.
Après le BBC, l'Electron Acorn nous a réservé de bonnes surprises.
A commencer par son prix,
nouvelle preuve du punch de nos amis anglais.**

Le BBC modèle B est un micro-ordinateur très puissant mais d'un prix encore trop élevé pour atteindre un large public. Un an après la commercialisation du BBC, la société Acorn Computers Limited, en liaison avec la télévision britannique, propose un ordinateur grand public, l'Electron. Celui-ci est vendu avec tous ses accessoires : deux manuels, câbles magnétophone, alimentation secteur et prise Péritel.

La forme et la couleur de l'Electron sont assez classiques. Un boîtier crème en plastique avec sur le dessus des petits carreaux du type feuille d'écolier. Mais ne vous y trompez pas, cet ordinateur n'est pas un jouet. Aucun câble ne manquera pour le faire fonctionner, encore une preuve de sérieux. Ce qui n'est pas toujours le cas chez d'autres constructeurs. Le branchement au téléviseur s'effectue soit par l'intermédiaire de la prise d'antenne UHF — dans ce cas il faut utiliser un poste multistandard possédant le système PAL — soit par l'intermédiaire de la prise Péritel pour les postes de moins de deux ans. Avec ce type de connexion, l'image est d'excellente qualité, les graphismes ne perdent pas de leur finesse. L'Electron possède une interface-cassette bien pratique pour la sauvegarde des programmes. Une prise-jack la relie à l'appareil. Le port d'extension est également prévu pour recevoir des manettes de jeux.

Gare au manque de mémoire

Le langage utilisé par l'Electron est une fois de plus le Basic. Mais comme le BBC et l'Electron ont servi de support aux cours de programmation réalisés par la chaîne anglaise BBC, de très nombreuses applications ont été réalisées. Le langage Basic de l'Electron est généré par un microprocesseur 6502, la mémoire vive est alors de 32 Ko. Attention, la mémoire-écran en résolution graphique peut consommer jusqu'à 20 kilo-octets, il ne reste plus alors que 12 Ko RAM utilisables.

Le Basic de l'Electron est très bien adapté aux programmeurs débutants. La correction des erreurs est facilitée par un éditeur pleine page ; il est ainsi possible de placer le curseur sur n'importe quelle ligne du listing, puis de la corriger. Les instructions comme « renumber » (renumération des lignes du programme), « delete » (effacement des lignes) et « auto » (numérotation automatique) restent très appréciables et de nombreuses fonctions mathématiques sont accessibles directement comme « modulo », « div », « time » : une particularité assez étonnante du langage Basic que l'on retrouve principalement sur les ordinateurs de poche. Certaines instructions Basic peuvent s'écrire en abrégé, c'est-à-dire en ne tapant que la ou les deux premières lettres suivies d'un point. Par exemple, l'ordre « list » devient « l. » ; la saisie de programmes s'en trouve facilitée. Le manuel est complété par de nombreux exemples qui rendent les explications claires et précises. Un ouvrage d'aide à la programmation est fourni en supplément. Il contient divers logiciels pour assimiler toutes les finesses de programmation de l'Electron. Un complément idéal pour s'initier au langage Basic. L'utilisation de routine en langage machine est d'une grande simplicité grâce à certains ordres devenus classiques comme « usr » et « call ». Le manuel consacre également un chapitre de soixante pages à l'assembleur. Le tout accompagné d'un tableau général qui en cas d'erreur vous remettra sur le droit chemin. Une initiative encore rare à souligner.

L'Electron possède d'excellentes possibilités graphiques, qu'il faut utiliser avec parcimonie et à bon escient. Car la taille de la mémoire vive-écran dépend du mode graphique choisi. Il y a sept modes : deux pour les textes et cinq pour les graphismes. La haute définition maximale est de 640 x 256 pixels avec deux couleurs, la RAM-écran est alors de 20 Ko. Pour obtenir les seize couleurs ensemble, il ne faut pas dépasser 160 x 256 pixels, la RAM-écran est aussi de

20 Ko. Attention, l'Electron ne dispose que de huit couleurs réelles, les huit autres permettant de faire flasher l'écran suivant deux couleurs totalement opposées. Le mode texte 40 x 25 caractères en deux couleurs reste le plus sobre et n'utilise qu'une mémoire vive-écran de 8 Ko. Il faut donc choisir le bon mode avant toute réalisation graphique, sous peine de se heurter à un manque de mémoire. La création de graphisme à l'écran est facilitée par de très nombreux ordres Basic comme « draw » (trace un trait), « move » (positionne le cur-

seur graphique), « plot » (imprime un point). L'Electron ne possède pas les sprites, instructions très pratiques pour les réalisations ludiques. Mais, grâce à l'ordre « vdu », il est possible de redéfinir des caractères graphiques sur une matrice 8 x 8. Plus de deux cents dessins différents : petits envahisseurs ou signes de cartes à jouer, peuvent être ainsi créés. Un détail qui séduira les créateurs de jeux.

RADIOSCOPIE

Origine : Grande-Bretagne
Connexion TV : Péritel
Mémoire vive : 32 Ko
Mémoire morte : 32 Ko
Extension RAM : en attente
Son : oui
Couleurs : 8
Joystick : en attente
Entrée cartouche : non
Crayon optique : non
Disquette : oui
Prix : 3 000 F environ

Une multitude de paramètres

L'un des atouts incontestés du BBC modèle B réside dans les possibilités sonores. L'Electron est plus modeste à ce

niveau. Les deux instructions « sound » et « envelope » qui caractérisent le timbre de chaque instrument, restent assez délicates à manier, surtout si l'on n'a pas l'habitude des synthétiseurs musicaux. De nombreux essais seront nécessaires pour en assimiler toutes les subtilités. Il aurait été préférable d'utiliser un plus grand nombre d'instructions avec, pour chacune d'elles, deux paramètres. Vous disposez de trois canaux de mots — qui correspondent à cinq octaves et demie — et d'un canal de bruit blanc. La création musicale est entièrement compatible avec le BBC modèle B. Voici un exemple où vous retrouvez la multitude de paramètres nécessaires :

10 SOUND 1, 2, 4, 50 ;
20 ENVELOPE 2, 1, 1, -2, 1, 7, 5, 12, 0, 0, 0, 0, 0 ;

Le son est joué sur le canal 1, avec ENVELOPE 2 pendant 2,5 secondes.

Côté logiciel, tout reste à faire. Rien de plus normal puisque l'Electron n'est disponible en France que depuis le mois d'avril. Théoriquement, tous les logiciels conçus pour le micro-ordinateur BBC modèle B fonctionnent sur l'Electron. Mais, en pratique, comme les deux mémoires mortes ou ROM ne sont pas identiques, les adresses

Nous avons aimé :

- le manuel clair ;
- l'aspect initiation ;
- les possibilités graphiques et sonores ;
- le clavier très agréable.

Nous avons regretté :

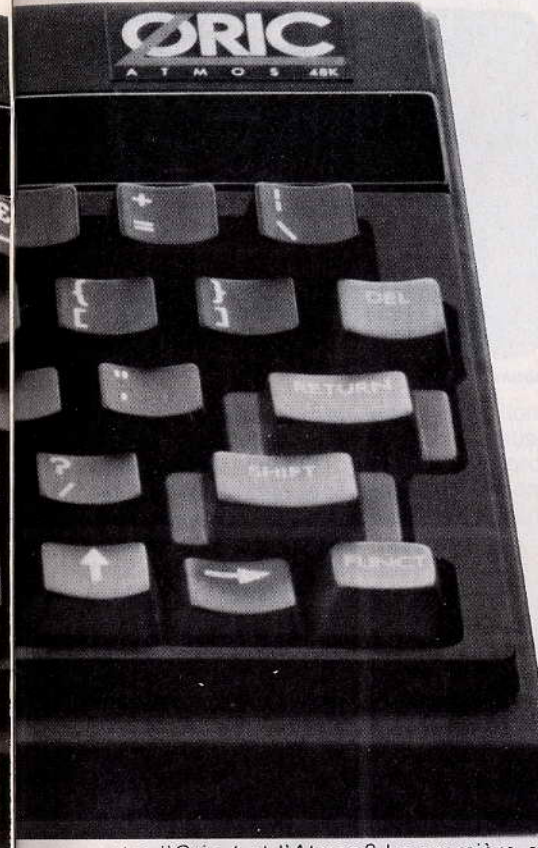
- le rapport qualité/prix un peu élevé ;
- la compatibilité des logiciels du BBC incertaine ;
- les paramètres parfois trop nombreux pour une instruction.

aucune difficulté, être utilisés sur le BBC ou l'Electron. Bientôt, chaque créateur de logiciels, aura testé ses produits et sera en mesure de préciser ceux compatibles à la fois pour l'Electron et le BBC modèle B. La ludothèque de ce dernier est à ce jour suffisamment étoffée pour convenir au ludophile le plus exigeant. Elle comprend des jeux de réflexion, d'action, de simulations et d'aventures graphiques. Les logiciels du BBC ne fonctionnant pas sur l'Electron seront sans aucun doute bientôt adaptés car les transformations sont peu nombreuses. Pour l'instant, il faut se contenter de



mémoires utilisées en langage machine et assembleur sont différentes. Les logiciels écrits uniquement en Basic devraient, sans

la cassette de démonstration et d'une dizaine d'autres logiciels. L'Electron n'a rien de révolutionnaire, mais l'aspect initiation a été exploité au maximum. Et l'on peut dire aujourd'hui qu'il s'agit d'une véritable réussite. (Electron, importé par JCS Diffusion, 4, boulevard Voltaire, 75011 Paris. Tél. : 355.96.22.)



ORIC EST MORT, VIVE ATMOS!

Les petits ordinateurs britanniques n'arrêtent pas de nous surprendre.
Après l'Oric 1, venu il y a un an sur le marché français,
on annonce déjà la naissance de son petit frère : Atmos.
Des fées ambitieuses se sont penchées sur le berceau du nouveau-né.
Tilt était au rendez-vous.

L'enthousiasme pour l'Oric 1 n'a pas faibli, après dix-huit mois de commercialisation : un succès justifié par son rapport qualité-prix excellent pour la version 48 Ko RAM. Et pourtant malgré ce vent de folie, la production de l'Oric 1 vient d'être stoppée. En fait, Oric lance une nouvelle version de l'Oric 1, Atmos. L'avenir de cet appareil s'annonce prometteur. Jugez plutôt : les prévisions de vente pour 1984 s'élèvent à 50 000 unités — auxquelles s'ajoutent

20 000 lecteurs de disquettes —, soit cinq fois le chiffre des ventes atteint par l'Oric 1 en 1983. La part des imprimantes fonctionnant sur Oric 1 et Atmos devraient passer, en 1984, de 3 000 à 20 000 unités. Des chiffres ambitieux qui, s'ils sont réalisés, feront de ce constructeur britannique un leader sur le marché français. L'un des principaux reproches qui puissent être faits à Oric 1 était l'important taux de machines défectueuses, plus de 22 %.

Un look plus professionnel

Concernant l'Atmos, ASN Diffusion annonce un taux de retour maximal de 3 %. Malheureusement, comme les principaux composants de l'Oric 1 sont présents sur l'Atmos, le nombre d'ordinateurs défectueux risque d'être légèrement supérieur aux prévisions... Mais quelles sont les grandes différences

entre l'Oric 1 et l'Atmos ? La première et la plus visible demeure l'aspect esthétique de l'Atmos, de couleur noire avec quelques touches de rouge. Ce micro-ordinateur offre un « look » plus professionnel que son prédécesseur. Le clavier de l'Oric 1 était composé de touches mécaniques très espacées qui ne permettaient pas une frappe rapide. L'Atmos est équipé d'un clavier à touches mécaniques de type machine à écrire Qwerty. ASN annonce la commercialisation en France d'un clavier Azerty plus complet, pour le mois de mai. Les touches de forme arrondie, accolées les unes aux autres, permettront une utilisation semi-professionnelle. Autre différence entre les deux appareils : la mémoire morte ou ROM. L'Atmos est équipé d'une nouvelle ROM

avec interpréteur Basic et de nombreuses instructions supplémentaires. Bien sûr, tous les programmes écrits en Basic fonctionnent à la fois sur l'Oric 1 et l'Atmos. Les logiciels écrits en langage machine posent quelques problèmes, car la nouvelle ROM utilise des adresses mémoires différentes. Dans la pratique, les logiciels écrits en langage machine conçus pour Atmos fonctionnent aussi sur l'Oric 1. Mais ils n'utilisent pas les nouvelles instructions de l'Atmos. Sinon, comment pourraient-ils fonctionner simultanément sur ces deux micro-ordinateurs. Certains logiciels écrits en langage machine pour l'Oric 1 fonctionnent sur l'Atmos. Après le chargement « error found » apparaît à l'écran, il suffit de faire « run » et le programme est lancé.

La bibliothèque de logiciels pour l'Oric Atmos est donc encore peu étendue. A l'avenir, de nombreuses sociétés de logiciels proposeront des programmes pour les micro-ordinateurs Oric en deux versions, l'un pour l'Oric 1 et l'autre pour l'Atmos. Pour plus de sûreté, espérons que chaque créateur de logiciels testera ses réalisations pour préciser ce problème de compatibilité. Proriciel qui diffuse de nombreux logiciels pour Oric par l'intermédiaire de ASN Diffusion, compte en vendre 500 000 en 1984, contre 50 000 en 1983, soit dix fois plus. Ils couvrent tous les thèmes éducatifs, jeux et langages. N'oublions pas la société française Loriciels qui propose des logiciels ludiques d'excellente qualité pour Oric 1 et bientôt pour Atmos.

Echange standard

Le microprocesseur est toujours le traditionnel 650 2A. Les habitués de la marque Oric continueront à programmer sans difficulté. Toutes les autres caractéristiques de l'Atmos sont identiques à celles de l'Oric 1. La définition graphique reste la même, c'est-à-dire 200/240 pixels et huit couleurs. Il existe aussi quatre-vingts caractères définissables par l'utilisateur, qui sont bien pratiques pour la création de programmes ludiques en Basic. Les capacités sonores de l'Atmos sont également identiques à celles de l'Oric 1. Il possède un haut-parleur et un amplificateur intégrés reliés à une chaîne hi-fi. Les extensions de l'Oric 1 sont, bien sûr, compatibles avec l'Atmos. La sortie imprimante parallèle de type Centronics permet de connecter pratiquement toutes sortes d'imprimantes. Il possède aussi une interface-cassette, le branchement au magnétophone s'effectuant par l'intermédiaire d'une prise DIN ou par un cordon adaptateur. Le lecteur de disquettes si longtemps attendu est enfin disponible pour 2 500 à 3 000 F. Il s'agit d'une micro-disquette de 3 pouces, avec une capacité de 320 kilo-octets formaté. Bientôt des cartes entrées-sorties, entrées analogiques et un paddle à huit directions seront disponibles pour Oric chez Sidéna

(117, rue de la Croix-Nivert, 75015 Paris). Cette nouvelle manette de jeux peut être commandée en Basic dans un logiciel de votre réalisation.

L'Atmos est commercialisé depuis le mois de février à 2 480 F environ. Mais ASN Diffusion propose une opération commerciale ambitieuse et complexe. La société vous propose, en effet, d'échanger votre Oric 1 contre un Atmos flambant neuf moyennant 500 à 600 F environ. Mais une question se pose. Que va devenir le stock d'Oric 1 ainsi récupéré par ASN ? Si dans l'ensemble l'idée est séduisante, sa réalisation risque en effet de poser quelques problèmes. Exemple : les ordinateurs achetés en dehors du réseau de diffusion ASN bénéficieront-ils de la même proposition ? ASN Diffusion proposera-t-il un échange standard des logiciels ? Un service information et assistance par téléphone répondra à toutes les questions des utilisateurs notamment celles concernant l'adaptation des programmes. Une grande première en France. Et pour conforter encore son image dynamique ASN Diffusion encourage la création de clubs et la publication d'ouvrages d'initiation et programmes pour l'Oric 1 (et bientôt l'Atmos). Il édite aussi une revue spécialisée sur l'Oric 1, « Mic'Oric ».

Nous avons aimé :

- le nouveau clavier ;
- les extensions ;
- le Basic facilement utilisable.

Nous avons regretté :

- le rapport qualité-prix ;
- le peu de changement concernant la mémoire ROM ;
- l'absence en port cartouche ;
- le chargement des cassettes, peu fiable.

Si l'Atmos apparaît comme une version rajeunie de l'Oric 1, son frère jumeau en quelque sorte, ceci n'empêche pas le constructeur anglais de développer une nouvelle gamme de micro-ordinateurs. Deux nouveaux modèles seront commercialisés en France. Le premier est un Oric grand public accessible à tous et destiné à l'initiation (annoncé pour juillet). Le second est un Oric professionnel qui devrait concurrencer l'Apple II et l'IBM PC Junior (sa date de commercialisation est encore un mystère). Les centres de recherches Oric s'orientent vers la robotique et il est possible que cette jeune société nous propose, d'ici à quelques années, un robot entièrement commandé par ordinateur. Si ces petits automates remportent un aussi vif succès que les micro-ordinateurs, il faut s'attendre à une offensive de choc. (Atmos-Oric, importé par ASN Diffusion, Z.I. La Haie Griselle, B.P. 48, 94470 Boissy-Saint-Léger. Tél. : 599 36 36.)

Bertrand RAVEL

RADIOSCOPIE

Origine : Grande-Bretagne
Connexion T.V. : Péritel ou Pal.
Option UHF noir et blanc
Mémoire vive : 16 Ko ou 48 Ko
Mémoire morte : 16 Ko
Extension RAM : en attente
Son : oui
Couleurs : 8
Joystick : 1 avec extension
Entrée cartouche : non
Crayon optique : non
Disquette : oui
Prix : 2 480 F environ

MANAGER

MONNAIE, MONNAIE!

Grâce à votre Spectrum 48 K, vous voici promu P.-D.G. de la société Info-Gesti, spécialisée dans la fabrication et la distribution de micro-ordinateurs et de logiciels. La fortune est... au bout du clavier.

Votre entreprise commercialise cinq produits : un micro-ordinateur 16 K de milieu de gamme (Micro X 100) ; une unité de disquettes (Flop-Disk) ; une imprimante (AZ-Printer) ; un logiciel de comptabilité (Logi-compta) ; un logiciel de gestion de stock (Logistocks). En plus de ces cinq produits, la société travaille au développement de deux autres articles qui seront bientôt disponibles : un micro-ordinateur de bas de gamme pour l'initiation à l'informatique (Mini-Micro) et un logiciel de gestion de fichier (Super-file).

Cette entreprise utilise les services de cent quinze personnes réparties dans cinq ateliers de production, cinq services de vente et un département financier. Voilà pour la description de la société. Passons à la simulation elle-même. Au début du jeu, comme au début de chaque trimestre, vous devez commencer par visualiser toute une série de

tableaux qui vous renseignent sur la situation de votre entreprise. A vous, ensuite, de prendre les décisions de production, de marketing ou de finance, qui s'imposent. Vous allez vous informer tout d'abord du prix de revient des différents articles. Munissez-vous d'un papier et d'un stylo pour noter au fur et à mesure les changements à apporter.

Pour préserver votre autonomie

Le prix de revient se compose de différents éléments répartis en trois catégories : le coût de production, les frais de marketing et les frais de structure. Le rappel du prix de vente vous permet de calculer votre marge bénéficiaire, variable selon les produits. Vous analyserez ensuite le tableau de bord de production des articles. Il vous renseigne sur votre production,

vos stocks et vos ventes. Vous devez toujours laisser votre stock à un niveau raisonnable afin de disposer d'un fonds de roulement suffisant, sans pour autant stocker outre mesure car vous immobiliseriez alors de l'argent inutilement. Veillez à ce que votre production soit toujours au moins égale aux ventes pour ne pas limiter celles-ci, à moins que vous ne disposiez d'un trop important stock à liquider. Le tableau de bord marketing visualise les ventes réalisées en France et à l'étranger. Vous pouvez les augmenter en accentuant l'effort publicitaire

ou en abaissant votre marge bénéficiaire, rappelée ici. Le tableau de bord financier vous informe de l'inflation trimestrielle et cumulée, et des taux d'intérêt. Il vous indiquera les indices de solvabilité, de liquidité, de rotation de fonds. Ces indices sont très importants pour votre gestion et vous devez les maintenir à un niveau d'un ou deux points si vous désirez conserver une marge de manœuvre suffisante, l'autonomie de votre entreprise en dépend.

Les comptes d'exploitation analysent les différents mouvements d'argent qui entrent et sortent de votre société. Il est évidemment indispensable qu'il y ait plus d'entrées que de sorties si vous voulez développer ou du moins conserver votre entreprise. Le compte des profits et pertes signale les éventuelles pertes d'exploitation et la part prélevée par les impôts (50 % des bénéfices). Quant au bilan, il constitue un rapport de toutes les sommes d'argent en mouvement ou immobilisées qui concernent votre société. Ne perdez jamais de vue le tableau des warnings. Il vous signale les différents points faibles de votre entreprise auxquels vous devez remédier rapidement si vous ne voulez pas courir à la catastrophe. Enfin un score calculé sur différents éléments vous donne le niveau de qualité de votre

*** MENU GENERAL ***	
1... VISUALISATION DES TABLEAUX	
2... DECISIONS DE PRODUCTION	
3... DECISIONS DE MARKETING	
4... DECISIONS FINANCIERES	
5... FIN COMITE DIRECTEUR No 1	
6... SAUVEGARDE DE MANAGER	
VOTRE CHOIX :	

TABLEAU DE BORD FINANCIER	
Trimestre: 1	Année: 1
M.O. PRODUCTION	384.1
COUT MATIERE	830.10
ENTRETIEN	125.25
FRAIS USINE	1045.03
COUT DE PRODUIT	1845.03
M.O. VENTES	255.70
PUBLICITE	187.04
FRAIS VENTES	74.72
FRAIS PERS	64
FRAIS MARKETING	504
COUT DIRECT	1550.82
FRAIS STRUCTURE	1115.28
PRIX DE REVIENT	2664.72
PRIX DE VENTE	2850
Reconstituer / Zéroiser / Réinitialiser	

TABLEAU DE BORD PRODUCTION	
Trimestre: 1	Année: 1
PRODUCTION	64
STOCK	3100
VENTES	3100
COUT PRODUCTION	1045.03
PRIX P.U.M.P.	1045.03
MARGES	181.00
Continuer / Zéroiser / Réinitialiser	

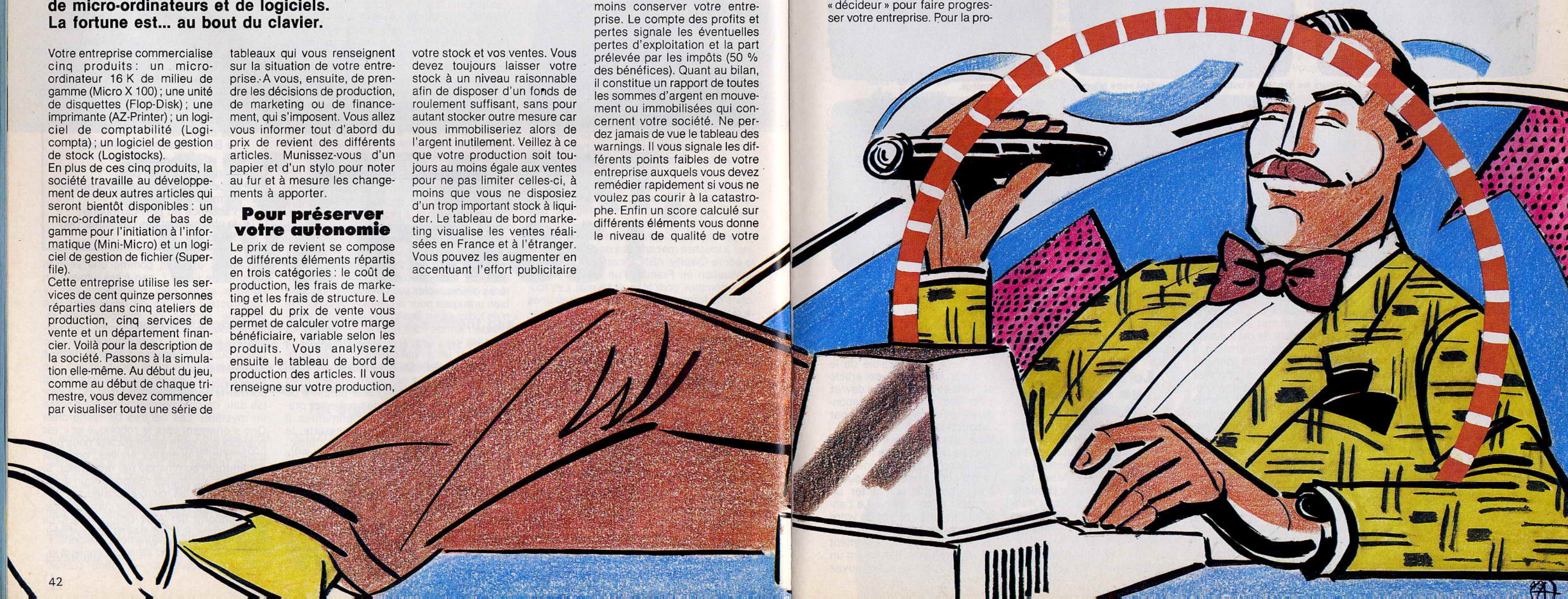
Avant de prendre des décisions, informez-vous sur la situation interne de votre entreprise.

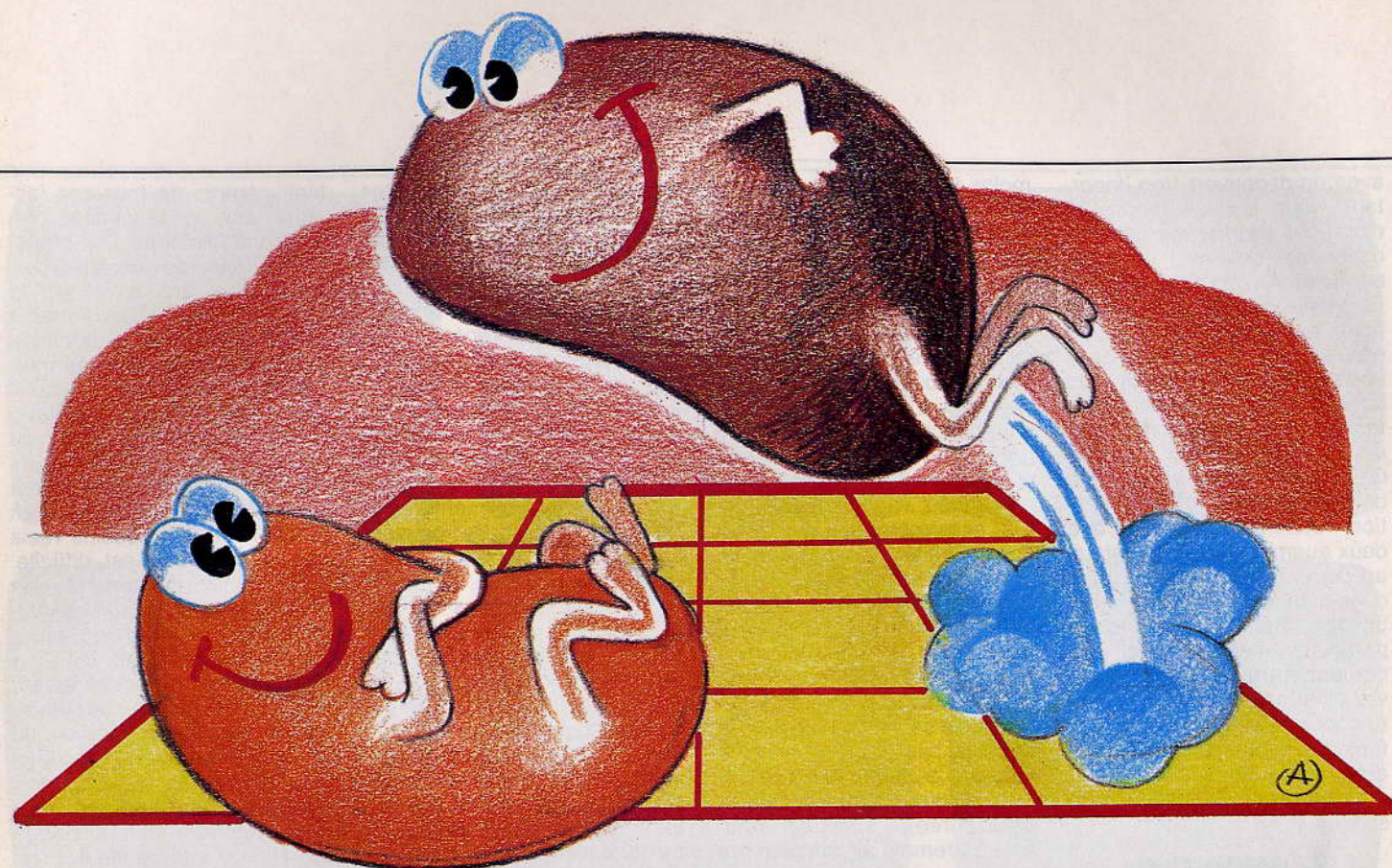
gestion. Il est de 1 946 au départ et peut aller jusqu'à 4 000. Votre intérêt sera, bien sûr, de chercher à l'améliorer sans cesse. Une fois tous ces tableaux dûment analysés, vous allez mettre à profit vos qualités de « décideur » pour faire progresser votre entreprise. Pour la pro-

duction, vous pouvez intervenir à plusieurs niveaux et tout d'abord varier l'activité de production d'un article jusqu'à concurrence d'environ 25 % d'une activité normale, afin

d'adapter la production aux ventes. Un tableau vous indique la capacité maximale de production d'un atelier considéré. Attention, il vous faudra ménager votre personnel. Un rythme

de production trop élevé dégraderait de façon importante le climat social et le risque de grève serait alors imminent. Si vous avez décidé d'augmenter de façon importante la production





LES PETITS POIS MEXICAINS

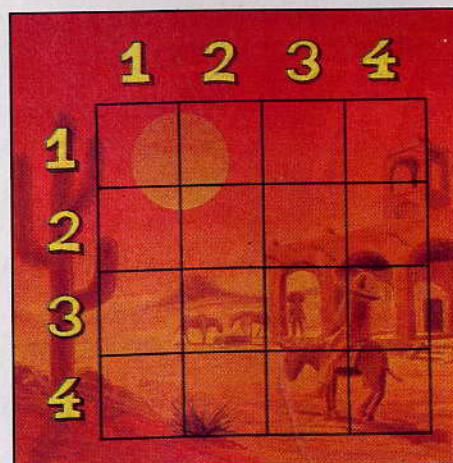
Même les petits pois ont la bougeotte au Mexique.
Ils sautent à droite, à gauche, en haut, en bas... une vraie révolution !
Heureusement votre calculette Casio PB 700
est là pour remettre un peu d'ordre dans cette grande pagaille.
Bonne chance Amigo !

Après les jeux d'action et d'aventures, voici le premier jeu de réflexion. Faites preuve de logique et, avec un peu d'entraînement, peut-être ferez-vous mordre la poussière à ce redoutable adversaire. Vous pourrez jouer contre votre calculette et suivre le déroulement du jeu à l'écran et sur le tableau page 52 et 53.

BUT DU JEU

Qui ne connaît pas le célèbre jeu du Morpion ? Les petits pois sauteurs mexicains en sont une variante plus complexe. Ici vous jouez sur une grille de 4 sur 4, soit au total seize cases et vous devez aligner non plus trois pois mais quatre. Ne laissez pas sauter les pois mexicains au hasard des cases, mais dirigez-les avec astuce. Bien sûr, vous jouerez à tour de rôle.

Au premier coup vous pouvez soit commencer soit laisser jouer la machine qui, par manque d'initiative, utilisera toujours la même ouverture. La calculette PB 700 de Casio n'a pas un jeu d'attaque, elle défend simplement ses positions. Heureusement un tirage aléatoire peut introduire un peu



de suspense, car la machine jouera alors un coup au hasard.

RÈGLES PARTICULIÈRES

Si un ami a déjà réalisé un programme similaire, faites jouer les deux calculettes l'une contre l'autre. Si vous ne possédez pas de calculette, vous pourrez aussi jouer aux

petits pois sauteurs mexicains avec un ami en utilisant uniquement le tableau central.

COMMENT JOUER AVEC VOTRE CALCULETTE

Après avoir entré le jeu dans l'une des zones programmes disponibles, vous pouvez commencer une partie. L'initialisation du jeu apparaîtra à l'écran avec la question « Jouez-vous le premier ? » Vous pourrez répondre par **O** (oui) ou **N** (non). Un bon conseil ne laissez pas la calculette ouvrir le jeu. Les cases du tableau sont numérotées à partir du bord supérieur gauche, horizontalement de gauche à droite et verticalement de haut en bas.

Donc pour jouer la case en bas à droite, il suffit d'entrer à la question « case ? » les coordonnées **44** suivi de **Enter**. A l'écran vous êtes représenté par des pois pleins. Les pois évidés vous indiqueront les différents déplacements de la machine. Inutile de tricher, elle veille à tout. Si vous ne pouvez gagner, vous aurez toujours la consolation d'être possesseur de seize petits pois mexicains.

```

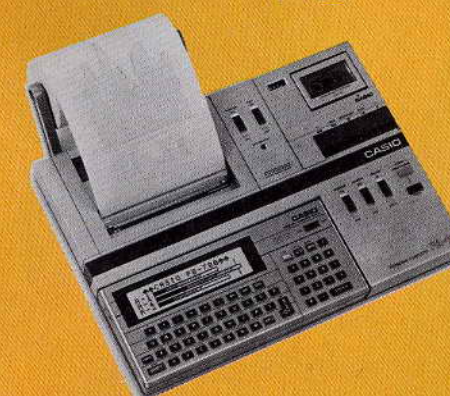
5 CLEAR :DIM B(4,4)
10 CLS :BEEP 0:PRINT " LES PETITS PO
IS SAUTEURS MEXICAINS"
20 INPUT "Jouez-vous le 1er ";R$:FOR
I=1 TO 5:BEEP 1:NEXT I
25 CLS
30 IF R$="O" THEN 50
35 IF R$="OUI" THEN 50
40 IF R$="N" THEN X=2:Y=2:GOTO 700
42 IF R$="NON" THEN X=2:Y=2:GOTO 700
45 GOTO 20
49 REM == JOUEUR ==
50 GOSUB 51:GOTO 55
51 DRAW(32,0)-(32,31):DRAW(0,0)-(0,31
):DRAW(0,0)-(31,0):DRAW(0,31)-(31,31)
52 DRAW(0,8)-(31,8):DRAW(0,16)-(31,16
):DRAW(0,24)-(31,24)
53 DRAW(8,0)-(8,31):DRAW(16,0)-(16,31
):DRAW(24,0)-(24,31)
54 RETURN
55 LOCATE 6,1:PRINT "
60 LOCATE 6,1:BEEP 1:INPUT "Case : ";
C$:X=VAL(MID$(C$,1,1)):Y=VAL(MID$(C$,2,1
))
65 IF X>4 THEN BEEP 1:GOTO 60
66 IF Y>4 THEN BEEP 1:GOTO 60
67 IF X<1 THEN BEEP 1:GOTO 60
68 IF Y<1 THEN BEEP 1:GOTO 60
70 IF B(X,Y)<>0 THEN 60
80 B(X,Y)=1:P=P+1:IF P=16 THEN 210
85 X=X-1:Y=Y-1:LOCATE X,Y:PRINT CHR$(
236):GOSUB 51
100 REM == CASIO PB-700 ==
102 LOCATE 6,1:PRINT " ":BEEP
1
105 LOCATE 6,1:PRINT "Un instant":FOR
W=1 TO 9:BEEP 0:NEXT W
110 T=4
112 IF T=4 THEN IF P<6 THEN 185
115 Y=0
116 Y=Y+1
117 S=0:N=1
120 FOR X=1 TO 4
130 S=S+B(X,Y)
135 NEXT X
140 IF S=T THEN 500
150 IF Y<>4 THEN 116
155 FOR X=1 TO 4
156 S=0:N=2
160 FOR Y=1 TO 4
165 S=S+B(X,Y):NEXT Y
170 IF S=T THEN 500

```

```

175 NEXT X
180 S=B(1,1)+B(2,2)+B(3,3)+B(4,4):N=3:
IF S=T THEN 500
181 S=B(4,1)+B(3,2)+B(2,3)+B(1,4):N=4:
IF S=T THEN 500
185 IF T=4 THEN T=15:GOTO 115
190 IF T=15 THEN T=3:GOTO 115
195 IF T=3 THEN T=10:GOTO 115
200 GOTO 810
210 LOCATE 6,1:PRINT "MATCH NUL !":GO
SUB 51:FOR W=1 TO 9:BEEP 1:NEXT W
220 IF INKEY$="" THEN 220
230 END
500 REM == ANALYSE ==
501 IF T=4 THEN LOCATE 6,1:PRINT "J AI
PERDU !":BEEP 1:BEEP 1:GOSUB 51:GOTO 22
0
505 IF N>1 THEN 540
510 FOR X=1 TO 4:IF B(X,Y)=0 THEN 700
520 NEXT X
540 IF N>2 THEN 580
550 FOR Y=1 TO 4:IF B(X,Y)=0 THEN 700
560 NEXT Y
580 IF N>3 THEN 620
590 FOR I=1 TO 4:IF B(I,I)=0 THEN X=I:
Y=I:GOTO 700
600 NEXT I
620 Y=0
630 FOR X=4 TO 1 STEP -1
640 Y=Y+1
650 IF B(X,Y)=0 THEN 700
660 NEXT X
670 GOTO 210
700 B(X,Y)=5:IF T=15 THEN 705
702 P=P+1:IF P=16 THEN 210
705 X=X-1:Y=Y-1
710 LOCATE X,Y:PRINT CHR$(237):BEEP 1
715 IF T=15 THEN LOCATE 6,1:PRINT "J A
I GAGNE ":BEEP 1:BEEP 1:GOSUB 51:GOTO 2
20
720 GOTO 50
810 X=INT(RND*4)+1
830 Y=INT(RND*4)+1
840 IF B(X,Y)<>0 THEN 810
850 GOTO 700

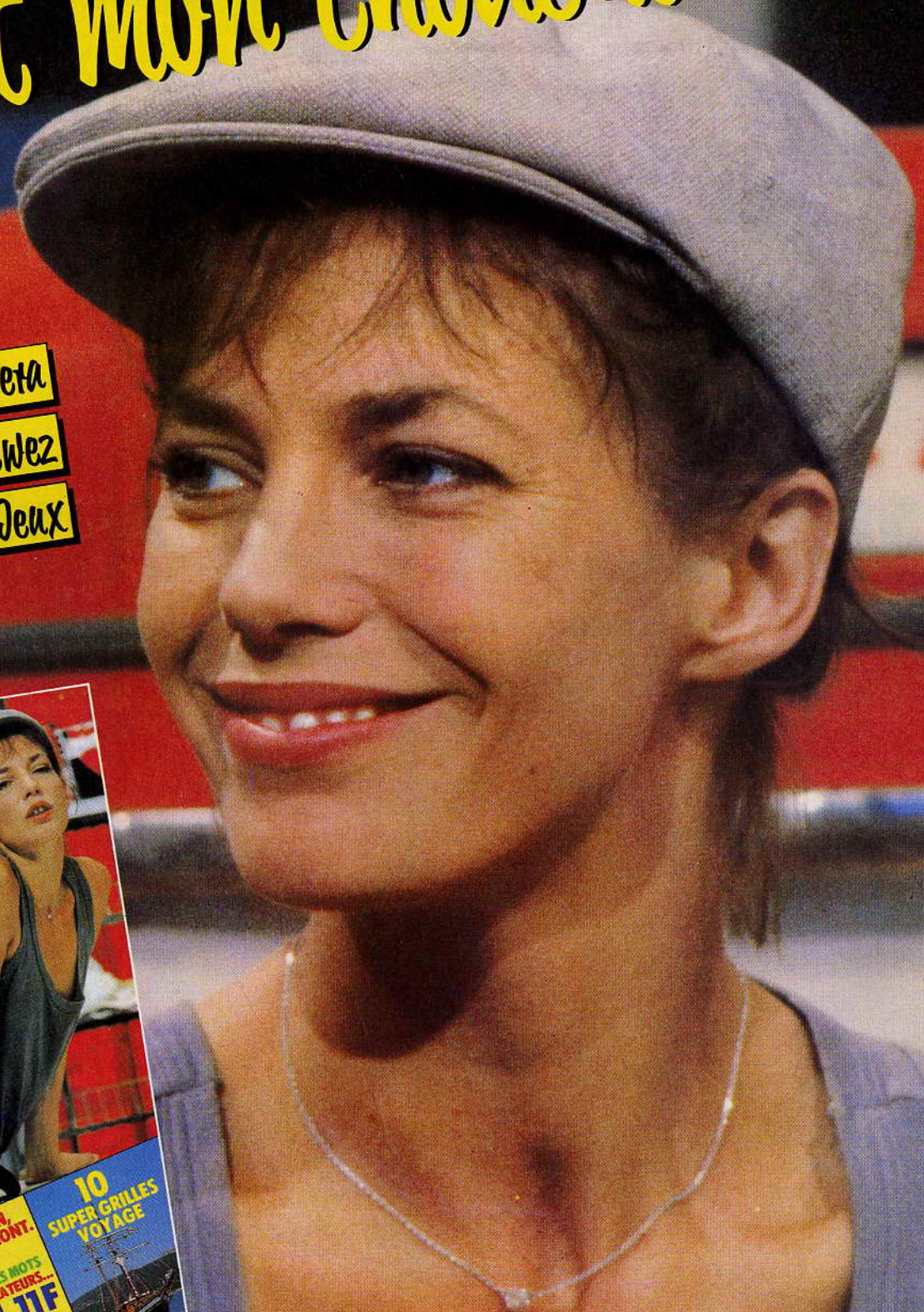
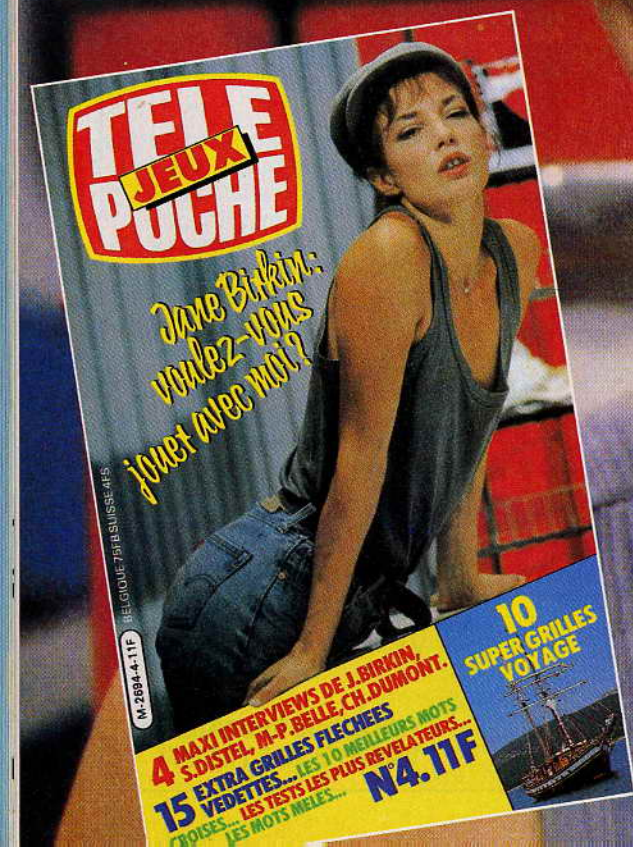
```



**LISTING DU PROGRAMME
POUR PB 700 (CASIO)**

Jane Birkin:
**"Whaouu! Frankenstein,
 c'est mon chouchou!"**

Cette précision vous sera
 utile si vous m'interviewez
 dans TéléPoche Jeux

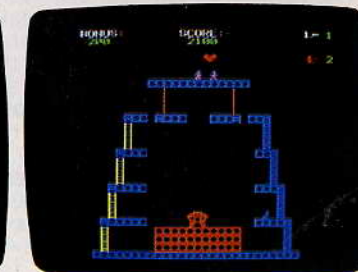
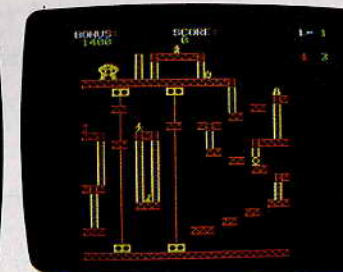
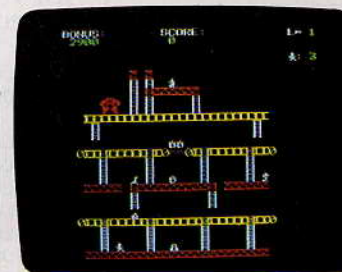
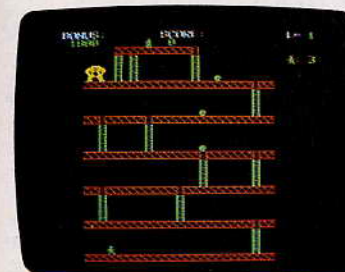


SESAME

EXCLUSIF

ORIC KONG

Vous possédez un Oric 1 ? Alors réjouissez-vous.
 Oric Kong est un programme conçu tout spécialement pour vous par TILT.
 Votre fiancée a été enlevée par le gorille Kong.
 Traqué, l'animal s'est réfugié au sommet d'un bulding.
 À vous de la récupérer en évitant les projectiles lancés par Kong.
 Vous vous déplacez à l'aide des touches «L» = droite, «K» = gauche, «A» = haut, «Z» = bas et
 pour sauter, servez-vous de la barre «espace».



Éviter les tonneaux; se méfier des tapis roulants; utiliser les ascenseurs; faire sauter les rivets; quel programme !

```

1 X=9:Y=25:BH$="d":NB=3:LE=1:GOTO 16
2 K$=KEY$
3 IF K$="" THEN RETURN
4 IF K$=" " THENGOSUB10110:RETURN
5 IF K$="P" THEN GET Z$
6 PLOT X,Y,AP$
7 IFK$="L" THENA=1:BH$="d"
8 IFK$="K" THENA=-1:BH$="e"
9 IFK$="A"AND SCRN(X,Y-1)=104THENB=-4
10 IFK$="Z"AND SCRN(X,Y+1)=104THENB=4
11 X=X+A:Y=Y+B:AP$=CHR$(SCRN(X,Y))
12 IF A<>0 THEN A1=A
13 A=0:B=0:RETURN
16 TEXT:CLS:PAPER0:INK7:ZAP
17 POKE 618,10:PRINT:PRINT:POKE#20C,255
18 PLAY 7,0,0,0
20 PRINTCHR$(4):E$=CHR$(27)
30 PRINT:REM TITRE
40 FOR I=1 TO 7:PRINT:NEXT
50 PRINT$ "N"E$ "C ORIC KO
NG"
60 PRINT CHR$(4)
65 FORI=1TO10:PRINT:NEXT
72 PLOT 2,23,"UN INSTANT S.U.P..."
75 GOSUB 50000
77 PLOT 2,23,"PRESSEZ UNE TOUCHE..."
80 GET R$:CLS
90 PLOT 1,1,3:PLOT 11,1,"-- ORIC KONG --"
91 PLOT 0,9,1
100 REM ^^^^ TABLEAU 1 ^^^^
101 CLS:IF LE>2 THEN HT=0 ELSE HT=4
102 IF LE=1 THEN BO=2000 ELSE BO=3000
103 HO=1:L1=100:GOSUB 1120:X=9:Y=25:AP$=" "
104 GOSUB 40100
105 PLOT X,Y,BH$
110 FOR I= 26 TO 6 STEP -4
115 PLOT 2,I,1:PLOT 2,I-1,2:PLOT 2,I-2,
2:PLOT 2,I-3,2
120 PLOT 6,I,"bbbbbbbbbbbbbbbbbbbbbb"

```

```

130 NEXT
135 PLOT 2,4,3:PLOT 2,5,3:PLOT 6,4,"jk l"
:PLOT 6,5,"mno"
140 PLOT 9,4,2:PLOT 9,5,2
150 FORI=22TO25:PLOT 28,I,"h":NEXT
160 FORI=18TO21:PLOT 8,I,"h":PLOT 18,I,
"h":NEXT
170 FORI=14 TO17:PLOT 21,I,"h":PLOT 28,
I,"h":NEXT
180 FORI=10TO13:PLOT 8,I,"h":PLOT 14,I,
"h":NEXT
190 FORI=6TO9:PLOT28,I,"h":NEXT
200 FORI=3 TO5:PLOT 10,I,"h":PLOT12,I,
n":NEXT
210 FOR I=3 TO 5:PLOT 20,I,"h":NEXT
220 PLOT 9,2,1:PLOT 10,2,"bbbbbbbbbbbh"
230 PLOT 33,3,"d":PLOT 35,3,STR$(NB)
240 REM == ACTION ==
242 PLOT28,9,"h":PLOT8,13,"h":PLOT14,13
,"h":PLOT21,17,"h":PLOT28,17,"h"
244 PLOT 8,21,"h":PLOT 18,21,"h":PLOT 2
8,25,"h":PLOT 20,5,"h"
249 IF LE>1 THENPLOT21,10," " :PLOT17,14
," "
250 PLOT X,Y,BH$
251 PLOT 14,1,"o"
258 SC$=STR$(SC):PLOT 16,1,SC$
259 K$="":A=0:B=0
260 IF TT<3 THEN 340
270 GOSUB 2
280 IF AP$="f" THEN 2100
322 IF Y=5AND X<16THEN X=16
325 IFSCRN(X,Y+1)=32 THEN 30000
328 IF X=20 AND Y=1 THENGOSUB40000:HO=H
O+1:GOTO2000
329 IF A<>0 THEN A1=A
330 A=0:B=0:CO=CO+1:IFCO=5THENCO=0:GOTO
242
340 REM == TONNEAUX ==
345 IF T=0 THENST=INT(RND(1)*8)+6ELSEGO
TO 350
346 FORT=1TO3:XT(T)=15:YT(T)=5:AT(T)=2:
NEXTT:TT=1

```

```

350 FOR T=1 TO TT
352 PLOT X,Y,BH$
360 PLOT XT(T),YT(T)," "
370 XT(T)=XT(T)+AT(T)
372 PLOT XT(T),YT(T),"f"
375 IFXT(T)=X AND YT(T)=Y THEN2100
378 IF YT(T)=25AND XT(T)<6THENGOSUB 107
0
380 IF XT(T)<6 THEN AT(T)=1:GOSUB 1060:
GOSUB 1090
385 IF XT(T)>30THEN AT(T)=-1:GOSUB 1060
:GOSUB 1090
390 IFYT(T)>Y+HTTHENGOSUB 1070
400 IFSCRN(XT(T),YT(T)+1)=104THENS=INT(
RND(1)*3):IFS=2THENGOSUB1050
410 NEXT T
420 IFTT<3THENCPCP+1:IFCPSSTHENCPC=0:T
T=TT+1
600 GOTO 250
1000 PLOTX,Y,"100":WAIT20:PLOTX,Y," "
:SC=SC+100
1010 RETURN
1050 AT(T)=-AT(T)
1060 PLOT XT(T),YT(T)," " :YT(T)=YT(T)+4
:RETURN
1070 PLOTXT(T),YT(T)," " :YT(T)=5:XT(T)=
15+INT(RND(1)*6)+1:AT(T)=1
1080 RETURN
1090 BO=BO-100:IF BO<1000THENPING
1095 BO$=STR$(BO):PLOT 3,1," " :PLOT
3,1,BO$
1100 IFBO<0THEN 2100
1110 RETURN
1120 REM ^^^ HOW HIGH ^^^
1122 CLS:INK1:1=15:PLAY 7,0,0,0:CH=4
1123 IF L1=11000 THEN INK4:CH=3
1125 FOR J=1 TO HO
1130 HA=J*25:HA$=STR$(HA)
1135 PLOT 16,I,"mno":PLOT 16,(I-1),"jk l"
1138 PLOT 20,I,HA$:PLOT 24,I,"M"
1140 I=I-2:NEXTJ
1145 PLOT 1,22,CH:PLOT 9,22,"JUSQU'OU I

```



```

REZ-UOUS ?"
1150 WAIT30:MUSIC 1,4,2,7:WAIT50
1160 MUSIC1,4,7,7:WAIT25
1170 MUSIC1,4,6,7:WAIT50
1180 MUSIC1,4,9,7:WAIT25
1190 MUSIC1,4,7,7:WAIT25
1200 MUSIC1,4,11,7:WAIT30
1210 MUSIC1,5,2,7:WAIT55
1300 PING
1305 WAIT 300
1310 RETURN
2000 CLS:INK7
2020 GOTO 3000
2100 REM ^^^ PERTE ^^^
2102 PLAY 7,0,0,0
2105 FOR I=11 TO 1 STEP -1
2110 MUSIC 1,4,1,7:WAIT 10
2120 IF J=1 THEN WAIT 20:J=0:NEXT I:GOTO2
140
2125 J=1
2130 NEXT I
2140 WAIT 20:SHOOT:WAIT 100
2145 A=0:B=0:T=0:BH$="d"
2150 NB=NB-1:IF NB=0 THEN PLOT15,12,"GA
ME OVER":GOTO 2170
2160 GOTO L1
2170 WAIT 100:IF SC<HS(7) THEN 2260
2180 CLS:INK2
2190 FOR I=1 TO 7:IF SC<HS(I) THEN 2220
2200 NEXT I:GOTO 2260
2220 FOR L=7 TO T STEP -1
2230 HS$(L+1)=HS$(L):HS$(L)=HS$(L):NEXT
L
2240 HS$(T)=SC:PRINT:PRINT:PRINT"UOUS UE
NEZ DE REALISER UN":PRINT"DES 7 MEILLEUR
S SCORES."
2250 PRINT:PRINT:INPUT"VOTRE NOM S.U.P.:
";N$:N$=MID$(N$,1,15):HS$(T)=N$
2260 CLS:INK4
2270 PRINTCHR$(4):PRINTCHR$(27)"N"CHR$(
27)"Q
--- ORIC KONG ---":PRINTC
HR$(4)
2272 PRINT:CL=1
2275 FOR I=1 TO 7:PRINT"--";I;" ";HS(I):PR
INT:NEXT
2278 FOR I=4 TO 16 STEP 2:PLOT I,I,CL:P
LOT 17,I,HS$(CL):CL=CL+1:NEXT
2279 FOR SC=1 TO 9999:NEXT
2280 NB=3:LE=1:SC=0:T=SC:GOTO100
3000 REM ^^^ TABLEAU 2 ^^^
3002 LI=3000:DP=6:YP=21:GOSUB 1120:GOSU
B40100:YB=17:XB=17:AB$=" " :BO=3000
3005 PLOT 33,3,"d":PLOT 35,3,STR$(NB)
3006 INK 7
3008 PLOT 0,26,1:PLOT 0,18,1
3010 FOR I=6 TO 29:PLOT I,26,"b":PLOT I
,18,"b":NEXT
3020 PLOT 0,10,3:PLOT 0,14,3:PLOT 0,22,
3
3030 FOR I=6 TO 29:PLOT I,10,"u":PLOT I,
14,"u":PLOT I,22,"u":NEXT
3040 PLOT 11,18," " :PLOT 23,18," "
3050 FOR I=14 TO 17:PLOT 14,I,"h":PLOT
21,I,"h"
3060 PLOT 8,I,"h":PLOT 27,I,"h":NEXT
3070 FOR I=22 TO 25:PLOT 14,I,"h":PLOT
21,I,"h"
3080 PLOT 8,I,"h":PLOT 27,I,"h":NEXT
3090 PLOT16,14,"u=u":PLOT5,14,"u":PLOT
30,14,"u":PLOT5,22,"u":PLOT30,22,"u"
3100 FOR I=18 TO 20:PLOT 12,I,"h":PLOT22,
I,"h":NEXT
3110 PLOT17,25,"q":PLOT12,17,"p":PLOT29
,17,"i"
3120 FOR I=11 TO 12:PLOT7,I,"h":PLOT28,I,"

```

```

h":NEXT
3125 PLOT0,8,1:PLOT0,9,1:PLOT 8,8,"jk1"
:PLOT8,9,"mno":PLOT11,8,7:PLOT11,9,7
3130 FOR I=6 TO 9:PLOT 12,I,"h":PLOT14,I
,"h":NEXT
3140 PLOT0,5,1:PLOT 12,5,"b b"
3150 FOR I=8 TO 9:PLOT20,I,"h":NEXT
3160 PLOT13,7,1:PLOT15,7,"bbbbbb"
3165 PLOT 17,6,"u":PLOT17,13,"tt"
3170 X=10:Y=25:BH$="d":PLOTX,Y,BH$:AP$=
" "
3200 GOSUB 2
3215 IFY=21ANDIY=1THENPLOTX,Y," " :X=X+1
:IY=0:GOTO3220
3216 IFY=13ANDX>18THENPLOTX,Y," " :X=X-1
:IY=0:GOTO3220
3217 IFY=13ANDX<17THENPLOTX,Y," " :X=X+1
3218 IY=1
3220 S=SCRN(X,Y)
3230 IF S=105 OR S=112 OR S=113THENGOSU
B9000
3240 IF Y=9 THEN GOSUB 40000:HO=HO+1:GO
TO 5000
3250 IFX>29THENX=29
3255 IFX<6THENX=6
3260 IF SCRNX,Y+1)=32 THEN 30000
3270 IF S=116THEN 2100
3280 IFDP>29THENDP=6:YP=21:PLOT30,21,"
"
3285 PLOTDP,YP," " :DP=DP+1
3290 IF SCRNDP,YP)>32 THEN 2100
3295 PLOT DP,YP,"r"
3300 S=INT(RND(1)*2):IFS=0THENS=-1
3302 PLOT XB,YB,AB$
3305 XB=XB+S:IFXB<120RXB>22THENXB=XB-S
3310 SB=SCRN(XB,YB):IFSB<32ANDSB<104A
NDSB<112THEN2100
3312 AB$=CHR$(SCRN(XB,YB))
3315 PLOT XB,YB,"t"
3320 CB=CB+1:IFCB=5THENCB=0:GOSUB1090
3330 PLOT 16,1,STR$(SC)
3399 PLOT X,Y,BH$
4000 GOTO 3200
5000 REM ^^^ TABLEAU 3 ^^^
5002 LI=5000:X=4:Y=22:GOSUB 1120:BO=200
0:XB=16:YB=5
5005 PL$="bbb":B2$="bb":BH$="d":AP$=" "
:YR=5:AR$=" " :AB$=" "
5008 FOR I=1 TO 3:XA(I)=15:NEXT
5009 YA(I)=14:YA(2)=18:YA(3)=22
5010 GOSUB 40100
5015 PLOT 33,3,"d":PLOT 35,3,STR$(NB)
5020 INK3:PLOT 0,0,7
5022 FOR I=8 TO 24:PLOT7,I,1:PLOT10,I,3:PL
OT14,I,1:NEXT
5025 PLOT0,26,1
5030 FOR I=4 TO 30:PLOTI,26,"b":NEXT
5035 PLOT 0,23,1
5040 PLOT 4,23,PL$:PLOT18,23,PL$
5055 PLOT0,12,1:PLOT0,18,1
5060 PLOT 4,12,PL$:PLOT4,18,PL$
5065 FOR I=4 TO 22:PLOTI,6,"b":NEXT:PLOT0,
6,1
5070 FOR I=6 TO 9:PLOT23,I,"h":NEXT
5075 PLOT11,12,"hbb":PLOT 11,20,PL$:PLO
T10,20,1
5080 FOR I=13 TO 19:PLOT11,I,"h h":NEXT
5085 PLOT 0,11,1:PLOT 19,11,PL$:PLOT28,
20,PL$
5090 FOR I=11 TO 13:PLOT20,I,"h":NEXT
5095 PLOT22,22,B2$:PLOT25,21,B2$:PLOT23
,15,B2$:PLOT20,14,B2$:PLOT23,10,B2$
5100 PLOT 26,9,B2$:PLOT 29,8,B2$:PLOT26
,16,B2$:PLOT29,17,B2$
5110 FOR I=8 TO 12:PLOT29,I,"h":NEXT
5120 PLOT 26,13,"bbbbbb"

```

```

5125 FOR I=13 TO 15:PLOT26,I,"h":NEXT
5126 FOR I=18 TO 22:PLOT5,I,"h":NEXT
5128 FOR I=12 TO 17:PLOT6,I,"h":NEXT
5130 FOR I=17 TO 19:PLOT29,I,"h":NEXT
5131 PLOT28,8,1:PLOT25,9,1:PLOT22,10,1:
PLOT25,13,1:PLOT25,16,1:PLOT28,17,1
5132 PLOT21,22,1:PLOT24,21,1:PLOT22,15,
1:PLOT19,14,1
5133 FOR I=9 TO 11:PLOT18,I,3:NEXT
5134 PLOT19,12,3
5136 PLOT25,15,3:PLOT25,14,3
5137 BA$="ccx"
5140 PLOT 8,7,BA$:PLOT15,7,BA$:PLOT8,25
,BA$:PLOT 15,25,BA$
5150 PLOT6,4,"jk1":PLOT6,5,"mno"
5155 FOR I=3 TO 5:PLOT11,I,"h h":NEXT
5160 PLOT19,4,"h":PLOT19,5,"h"
5165 PLOT 14,3,"bbbbbb"
5170 PLOT 12,3,1
5172 PLOT29,7,"q":PLOT4,11,"i":PLOT12,1
9,"p"
5175 PLOT 16,2,"u":PLOT X,Y,BH$
5180 FOR I=8 TO 24:PLOT9,I,"x":PLOT16,I,"x
":NEXT
5182 PLOT22,8,3:PLOT22,9,3
5185 PLOT25,18,3:PLOT25,19,3
5190 PLOT19,13,3:PLOT22,13,1
5195 PLOT10,12,1
5200 REM ^^^ ASCENCEURS ^^^
5210 FOR I=1 TO 3:PLOTXA(I),YA(I)," x"
5220 IF XA(I)=8THENYA(I)=YA(I)-1ELSEYA(
I)=YA(I)+1
5230 IF YA(I)=8THENXA(I)=15
5235 IF YA(I)=24 AND XA(I)=15 THEN XA(I
)=8
5240 PLOT XA(I),YA(I),"bb":NEXT
5241 IF(X=15ORX=16)ANDY>7 THENPLOTX,Y,A
P$:Y=Y+1
5242 IF X=8 ORX=9THENY=Y-1
5243 IF Y>24 THEN 2100
5244 IFYR=20THENYR=5:PLOT26,20," " :IF S
CRN(23,5)>32THENPLOT23,5,"y":GOTO2100
5245 IF YR=5 THEN PLOT 23,5,"y":GOSUB10
90:PLOT23,5," "
5246 PLOT 26,YR,AR$:YR=YR+1:AR$=CHR$(SC
RN(26,YR))
5248 PLOT 26,YR,"y"
5249 IF AR$="a" OR AR$="d" OR AR$="e" T
HEN 2100
5250 K$=KEY$
5255 PLOT 16,1,STR$(SC)
5260 IF K$=" " THEN 5900
5265 DO=SCRN(X,Y+1):DU=SCRN(X,Y-1)
5270 IF K$="L"AND(DO<>104ORAP$<>"h")THE
NA=1:BH$="d"
5280 IF K$="K"AND(DO<>104ORAP$<>"h")THE
NA=-1:BH$="e"
5290 IF K$="A"AND(DU=104ORAP$="h")THEND
=-1:BH$="a"
5300 IF K$="Z"ANDDO=104THEND=-1:BH$="a"
5305 IF K$=" " THEN GOSUB 7000
5306 IF K$="P" THEN GET Z$
5310 PLOT X,Y,AP$:X=X+A:Y=Y+B:AP$=CHR$(
SCRN(X,Y))
5315 IF Y=5 AND X<15 THEN X=15
5320 IF A<0 THEN A=A
5330 A=0:B=0
5340 ST=SCRN(X,Y):IF ST=105ORST=112ORST
=113THENGOSUB9000
5350 IFST=116ORST=121THEN2100
5900 PLOT X,Y,BH$:ST=SCRN(X,Y+1)
5905 IF SCRNX,Y-1)=99 THEN 2100
5910 IF ST=32 OR ST<7 THEN 30000
5915 IF Y=2 THEN GOSUB 40000:HO=HO+1:GO
TO 11000

```

```

5920 S=INT(RND(1)*2):IFS=0THENS=-1
5925 PLOT XB,YB,AB$
5930 XB=XB+S:IFXB<150RXB>22THENXB=XB-S
5935 SB=SCRN(XB,YB):IFSB<32ANDSB<104I
HEN2100
5940 AB$=CHR$(SCRN(XB,YB))
5945 PLOT XB,YB,"t"
6000 GOTO 5210
7000 REM ^^^ SAUT 3EME ^^^
7005 IF BH$="a" THEN RETURN
7006 IF X=16ANDY=13THEN X=20:AP$="h":GO
TO7030
7010 PLOT X,Y,AP$:AS$=CHR$(SCRN(X+A1,Y-
1))
7015 IFX=24ANDY=14THENAP$="h":X=26:Y=15
GOTO 7030
7020 PLOT X+A1,Y-1,"a":GOSUB10210:PLOTX
+A1,Y-1,AS$:X=X+2*A1:Y=Y-1
7025 AP$=CHR$(SCRN(X,Y))
7030 PLOT X,Y,BH$:S=SCRN(X,Y+1)
7040 IFS=98 ORS=104THEN RETURN
7045 FOR I=0 TO 1
7050 PLOT X,Y,AP$:AP$=CHR$(SCRN(X,Y+1))
:Y=Y+1:PLOTX,Y,BH$:S=SCRN(X,Y+1)
7060 IFS=98ORS=104THENRETURN
7062 NEXT
7065 GOTO 30000
9000 REM ^^^ CHAP,PAR,SAC ^^^
9005 PLAY 7,0,0,0
9010 FOR I=20 TO 50:SOUND1,I,9:NEXT:PLAY 0
,0,0,0
9020 PLOT X-1,Y,"500":WAIT50:PLOTX-1,Y,
" " :SC=SC+500
9025 AP$=" "
9028 IFLI=5000ANDST=112THENPLOT11,19,"h
":PLOT13,19,"h"
9030 RETURN
10110 REM ^^^ SAUT ^^^
10120 AS$=CHR$(SCRN(X+A1,Y-1))
10130 PLOT X,Y,AP$
10135 IFLI=3000THENZ=X+2*A1:IFZX<60RZX
>29THENRETURN
10140 PLOTX+A1,Y-1,"a":GOSUB 10210
10141 PLOT X+A1,Y-1,AS$:X=X+2*A1
10142 S=SCRN(X,Y):IFS=114ORS=116ORS=102
THENPOP:GOTO2100
10144 IF S=105 OR S=112 OR S=113 THEN G
OSUB.9000
10145 AP$=CHR$(SCRN(X,Y)):PLOT X,Y,BH$
10150 SD=SCRN(X,Y)
10155 IF SD=102 THEN GOSUB 1000
10160 IF SD=114ORS=116THENGOSUB9000
10170 IF SCRNX-A1,Y+1)=103 THENX=X-A1:
IN=1:GOSUB 12000
10200 RETURN
10210 PLAY7,0,0,0:FOR I=40 TO 60:SOUND1,I,
8:NEXT:PLAY0,0,0,0
10220 RETURN
11000 REM ^^^ TABLEAU 4 ^^^
11010 LI=11000:GOSUB 1120:GOSUB 40100:B
O=3000:NP=0
11012 INK 3:PLOT0,0,7
11015 PLOT 33,3,"d":PLOT 35,3,STR$(NB)
11020 PLOT12,6,"ccccccccccccccx"
11025 PLOT9,10,"ccccccccccccccccccgccc"
11030 PLOT8,14,"ccccccccccccccccccgcccc"
11035 PLOT7,18,"ccccccgccccccccccccccccc"
11040 PLOT6,22,"ccccccgccccccccccccccccc
cc"
11050 FOR I=51031:PLOT I,26,"c":NEXT:PLO
T32,26,"x"
11055 FOR I=6 TO 26 STEP 4:PLOTI,I,4:NE
XT
11060 PLOT1,5,5:PLOT18,5,"u"

```

```

11065 FOR I=7 TO 9:PLOT1,1,1:PLOT14,I,"x":
PLOT 23,I,"x":NEXT
11070 PLOT17,9,"mno":PLOT17,8,"jk1"
11080 FOR I=10 TO 13:PLOT9,I,"h":PLOT13,I,
"h":PLOT23,I,"h":PLOT27,I,"h":NEXT
11090 FOR I=14 TO 17:PLOT8,I,"h":PLOT18,I,
"h":PLOT 28,I,"h":NEXT
11100 FOR I=18 TO 21:PLOT7,I,"h":PLOT14,I,
"h":PLOT22,I,"h":PLOT29,I,"h":NEXT
11110 FOR I=22 TO 25:PLOT6,I,"h":PLOT18,I,
"h":PLOT30,I,"h":NEXT
11120 PLOT9,9,"i":PLOT22,25,"q":PLOT27,
21,"p"
11130 X=12:Y=25:AP$=" " :FOR I=1 TO 4:AB$(I
)=" " :NEXT
11132 YB(I)=9:YB(2)=13:YB(3)=17:YB(4)=2
1
11135 BH$="d":PLOT X,Y,BH$
11136 FOR I=1 TO 4:XB(I)=21:NEXT
11140 REM ^^^ ACTION ^^^
11150 GOSUB 2:C=C+1:IF C=8 THENC=0:GOSU
B1090
11160 S=SCRN(X,Y)
11170 IF S=105 OR S=112 OR S=113THENGOS
UB9000
11175 SD=SCRN(X,Y+1)
11180 IF SD=32 THEN 30000
11185 IF SD=103THENGOSUB 12000
11190 IF S=116THEN 2100
11195 PLOT X,Y,BH$
11200 REM ^ B.FEU ^
11210 FOR I=1 TO 4
11220 S=INT(RND(1)*2):IF S=0 THEN S=-1
11225 PLOT XB(I),YB(I),AB$(I)
11230 XB(I)=XB(I)+5
11240 IF SCRNXB(I),YB(I)+1)=32THEN XB(
I)=XB(I)-S:GOTO 11260
11250 AB$(I)=CHR$(SCRN(XB(I),YB(I)))
11255 IF AB$(I)="d"ORAB$(I)="e"THEN2100
11260 PLOT XB(I),YB(I),"t"
11270 NEXT
11800 PLOT 16,1,STR$(SC)
11910 GOTO 11140
12000 PLOT X,Y+1," " :PLAY 7,0,0,0
12010 FOR I=20 TO 50:SOUND1,I,9:NEXT:PLAY
0,0,0,0
12012 IF IN=1 THEN X=X+A1:IN=0
12015 PLOT X,Y,AP$:X=X+A1:AP$=CHR$(SCRN
(X,Y))
12020 SC=SC+100:NP=NP+1:IF NP=8 THEN GO
SUB 40000:GOTO 13000
12030 RETURN
13000 REM ^^^ FIN ^^^
13005 PLAY 7,0,0,0
13010 FOR I=11 TO 25:PLOT13,I,"
":PLOT12,I,1:PLOT25,I,4:NEXT
13020 FOR I=23 TO 25:PLOT13,I,"ccccccccccc
c":NEXT
13030 FOR I=9 TO 21:PLOT17,I," " :PLOT17,
I-1," "
13035 MUSIC 1,0,1,10
13040 PLOT 17,I,"jk1":PLOT17,I+1,"mno":
WAIT20:NEXT:EXPLODE
13050 PLOT 20,5,"e":PLOT1,3,1
13060 FOR I=1 TO 5:PLOT19,3," " :WAIT50:PL
OT19,3,"sz":WAIT50:NEXT
13080 PLAY 7,0,0,0
13100 MUSIC 1,4,8,9:WAIT 64
13110 MUSIC 1,4,7,9:WAIT 42
13120 MUSIC 1,4,2,9:WAIT 20
13130 MUSIC 1,4,5,9:WAIT 42
13140 MUSIC 1,4,3,9:WAIT 42
13150 MUSIC 1,4,1,9:WAIT 42
13160 MUSIC 1,3,10,9:WAIT 42

```

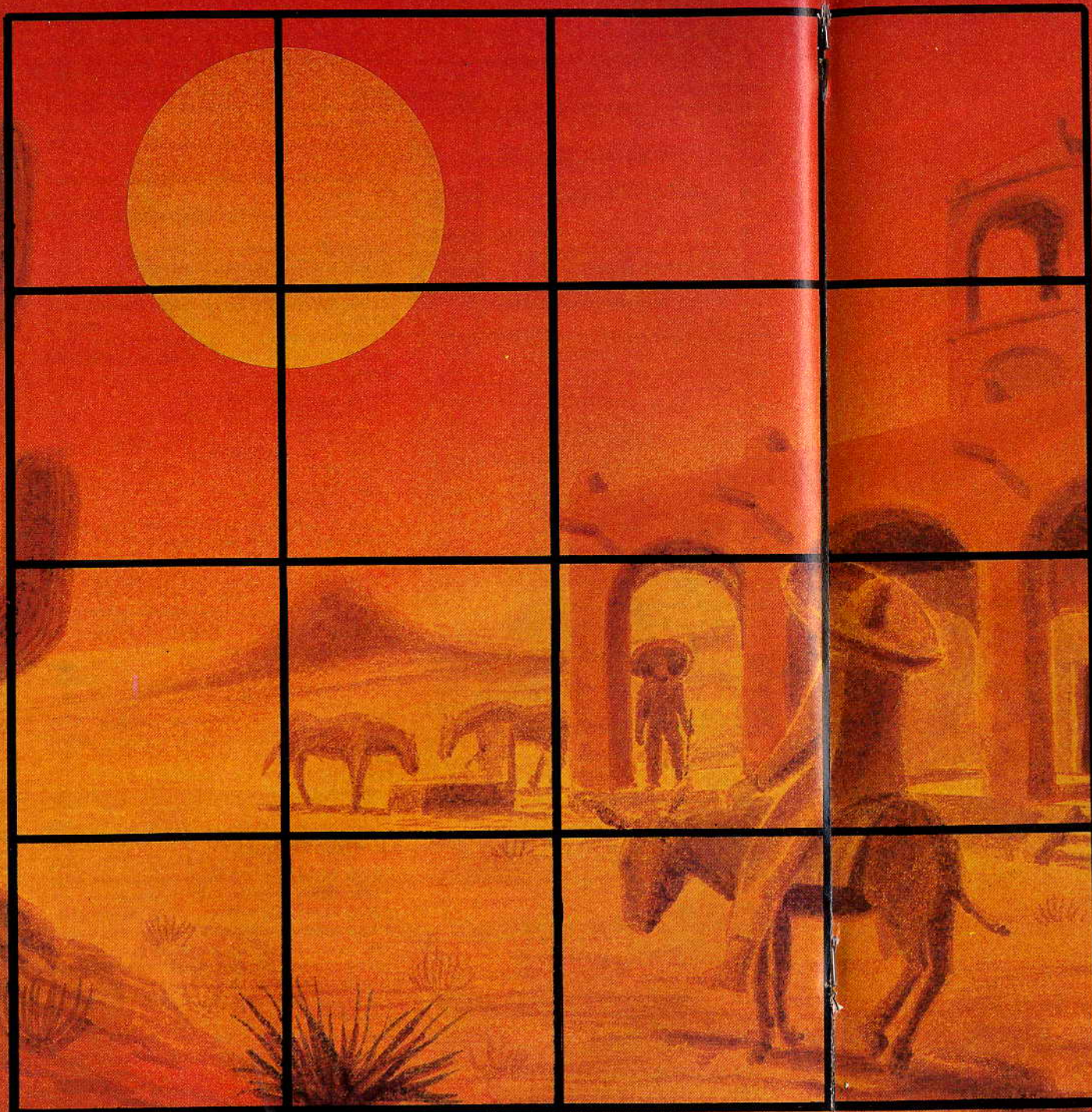
```

13170 MUSIC 1,3,8,9:WAIT 42
13180 MUSIC 1,3,12,9:WAIT 20
13190 MUSIC 1,3,10,9:WAIT 12
13200 MUSIC 1,3,12,9:WAIT 18
13210 MUSIC 1,3,10,9:WAIT 50
13220 MUSIC 1,3,8,9:WAIT 100
13230 PING:WAIT100:LE=LE+1:T=0:GOTO1000
20000 END
30000 REM ^^^ CHUTE ^^^
30002 PLAY 7,0,0,0
30005 FOR I=Y TO 25:MUSIC1,0,1,10
30006 S1=SCRN(X,I+1)
30008 IFST<>32 AND ST>7 THENEXPLODE:GOT
O 30020
30010 PLOT X,I,"a":WAIT 10:PLOT X,I,"
":NEXTI:EXPLODE
30020 PLOT X,I,"a":WAIT 100:GOTO 2100
40000 WA=50:TN=5
40005 SC=SC+BO:PLAY 7,0,0,0
40010 MUSIC 1,1N,1,7:WAIT WA
40020 MUSIC 1,1N,5,8:WAIT WA
40030 MUSIC 1,1N,8,9:WAIT WA
40040 IF WA=50THENWA=25:TN=3:GOTO40010
40050 PLAY0,0,0,0:MUSIC1,1,1,0:PLAY7,0,
0,0
40055 WAIT 150
40060 RETURN
40100 CLS:INK7
40105 LE$=STR$(LE)
40110 PLOT 3,0,"BONUS":PLOT 16,0,"SCOR
E":PLOT 33,0,"L=":PLOT35,0,LE$
40115 PLOT 3,1,STR$(BO):PLOT 16,1,STR$(
SC)
40120 RETURN
50000 REM==GENERATEUR DE CARACTERES==
50005 RESTORE
50010 FOR I=46856 TO 47063
50020 READ AD
50030 POKE I,AD
50040 NEXT I
50050 RETURN
50060 REM === DATA ===
50070 DATA 12,45,45,63,12,12,18,33
50080 DATA 63,63,4,10,17,32,63,63
50090 DATA 63,63,49,32,32,49,63,63
50100 DATA 12,12,8,29,46,12,10,17
50110 DATA 12,12,4,46,29,12,20,34
50120 DATA 0,0,0,28,58,54,46,28
50130 DATA 63,63,45,45,45,45,63,63
50140 DATA 63,33,63,33,63,33,63,33
50150 DATA 4,14,31,21,4,4,20,28
50160 DATA 0,0,1,7,15,31,31,28
50170 DATA 0,63,45,63,51,45,63,51
50180 DATA 0,0,32,56,60,62,62,14
50190 DATA 12,7,7,3,7,7,15
50200 DATA 33,33,51,63,51,33,0,0
50210 DATA 12,56,56,48,56,56,56,60
50220 DATA 0,2,5,2,4,12,30,63
50230 DATA 0,12,18,18,30,51,51,63
50240 DATA 0,0,0,4,12,18,63,30
50250 DATA 12,30,31,31,15,7,3,1
50260 DATA 0,8,42,54,54,34,54,28
50270 DATA12,18,35,37,41,49,18,12
50280 DATA 14,8,28,46,12,28,62,20
50290 DATA 63,63,24,24,24,24,63,63
50295 DATA 32,32,32,32,32,32,32,32
50300 DATA 63,12,18,33,33,18,12,63
50305 DATA 12,30,62,62,60,56,48,32
50310 RETURN

```

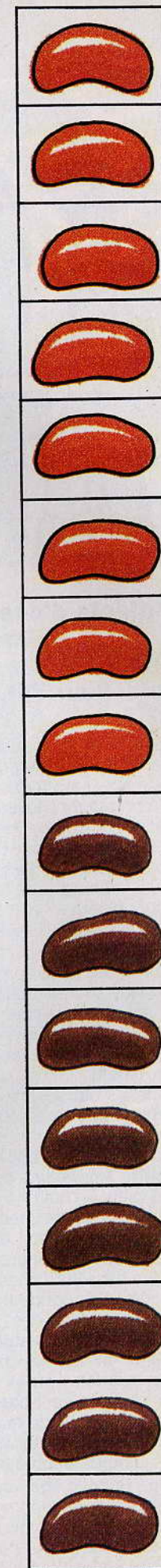
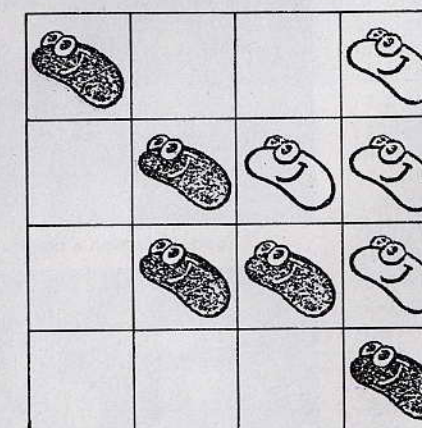
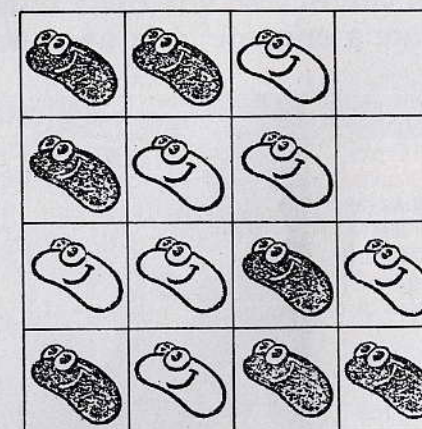
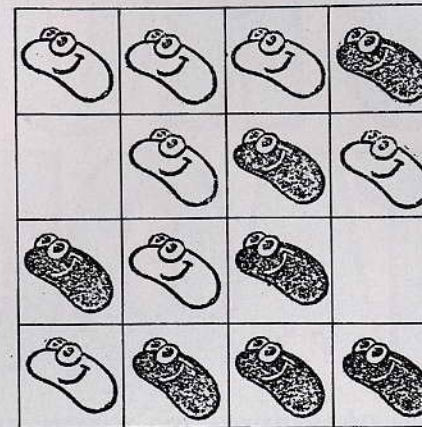

1
2
3
4

1 2 3 4



JT

SESAME
LES PETITS
POIS
MEXICAINS



DOSSIER

LES ROBOTS ATTAQUENT!

**Mutants d'une nouvelle génération, les robots surgissent aux quatre coins du monde.
Amis ? Ennemis ? Nul ne peut lire dans leurs yeux insondables.
Une seule réalité : ils seront très vite dans tous les foyers, dans tous les bureaux...
Pour Tilt, une grande enquête, à la découverte des humanoïdes de demain.**

Chiens et chats n'ont qu'à bien se tenir : les Japonais auraient mis au point le « Miaow-muko », robot-chat attrapeur de souris ! Et plusieurs robots domestiques, aujourd'hui commercialisés aux Etats-Unis, sont équipés de fonctions de gardiennage pour donner l'alerte en cas d'intrusion dans les villas ou les appartements ! On imagine déjà les conversations des futurs dîners en ville sur les mérites du dernier robot de Monsieur Untel.

Nouvel « animal » de compagnie ? Gadget pour épater les amis après la stéréo laser, les jeux vidéo, l'ordinateur personnel ? Instrument utile pour la maîtresse de maison ? Jouet éducatif pour les enfants ?... Le robot est, ou sera, un peu tout cela à la fois. L'engouement actuel pour les robots domestiques est devenu un fait économique comme l'a montré le Consumer Electronics Show à Las Vegas en janvier dernier. Il ne s'agit pas d'une mode passagère : les experts américains de Future Computing prévoient un marché de deux milliards de dollars en 1990 ! Peut-être un phénomène calqué sur celui de la micro-informatique ? Les robots industriels aujourd'hui en service dans les usines sont de puissantes machines qui soudent, manipulent, peignent, assemblent des pièces. Demain leurs homologues miniaturisés seront dans les écoles et les foyers, de la même manière que les « gros » ordinateurs des années soixante sont passés des centres de calcul aux clubs de micro-informatique puis dans les boutiques spécialisées pour aboutir aujourd'hui près de la chaîne hi-fi. La revue « Robotic Age » estime que sur les cinq millions de personnes qui possèdent actuellement un ordinateur individuel, une sur dix est un acheteur potentiel de robot. Cela s'explique par l'analogie évidente dans



Topo : opération à cœur ouvert.

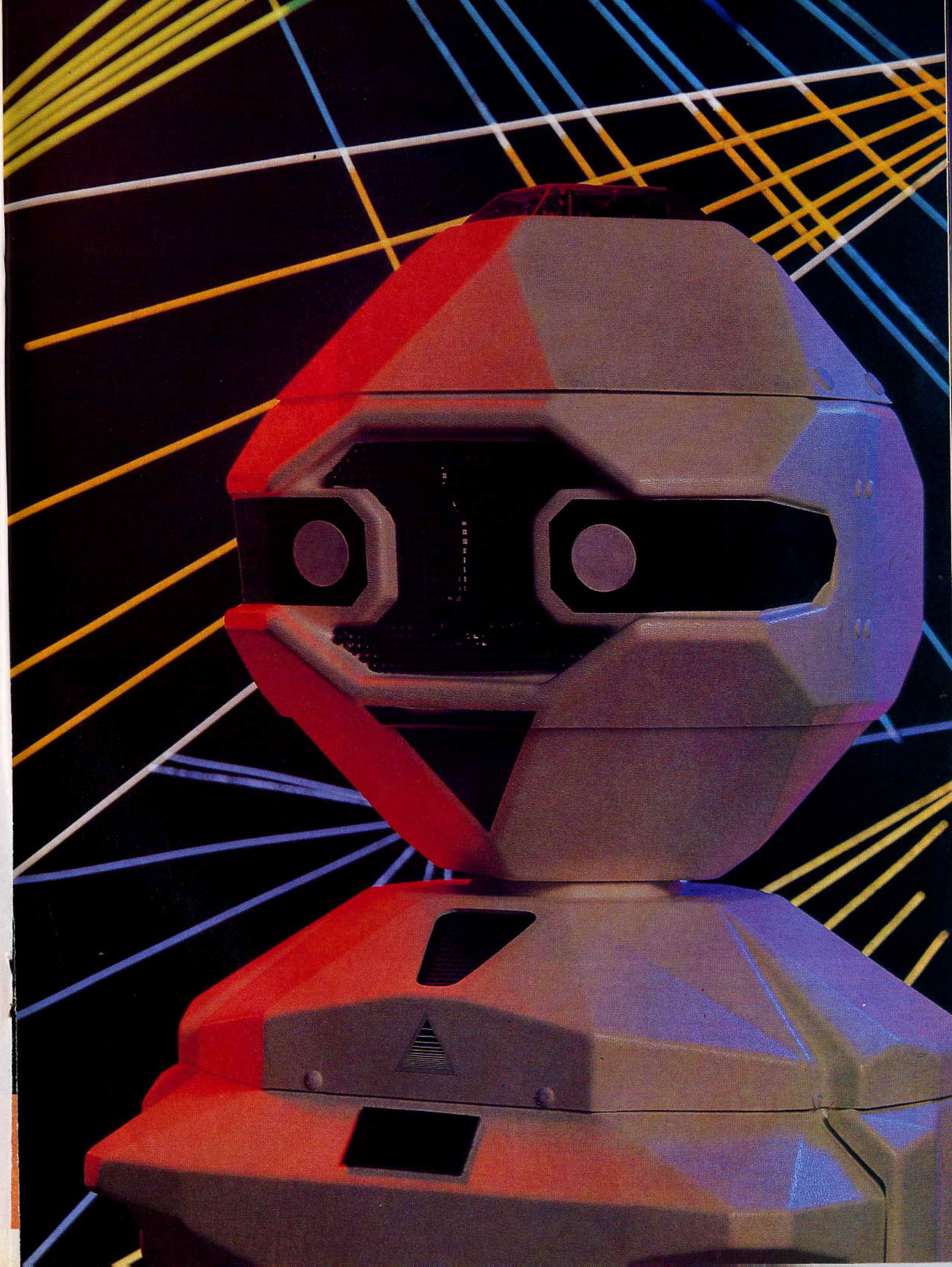


Aux U.S.A., les robots attendent leur maître.

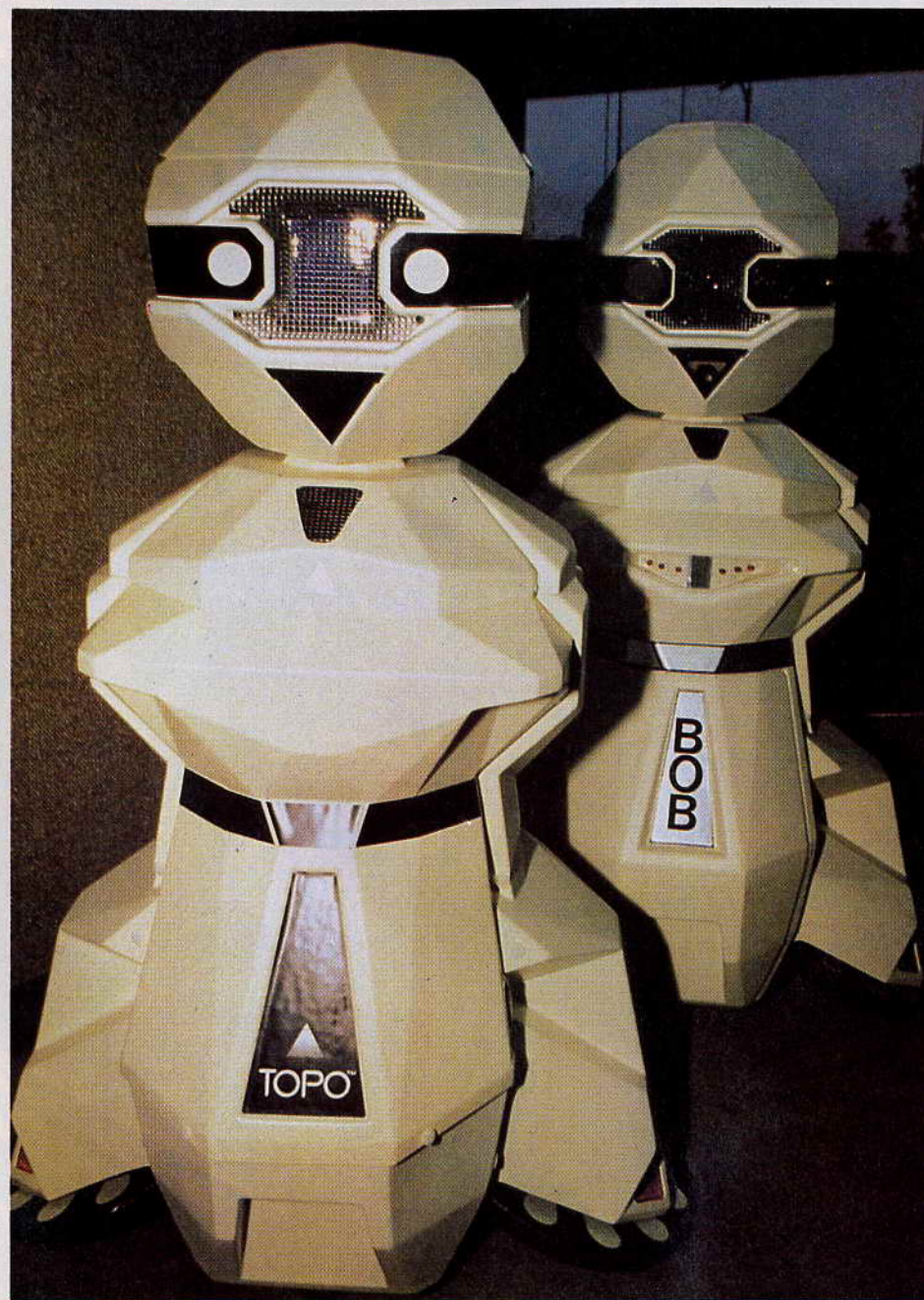
les méthodes de programmation des deux matériels, voire les possibilités de couplage direct de l'ordinateur au robot. C'est à dessein qu'un constructeur comme Androbot a choisi pour son robot Bob le même type de microprocesseur 16 bits que ceux du PC d'IBM. Cela explique aussi que des clubs de fans de robotique se créent aux Etats-Unis : leurs jeunes inventeurs-prodiges construisent d'étonnantes machines qu'ils programment avec leur TRS 80 ou leur Apple II...

C'est aussi à Hollywood que l'on doit la vogue de popularité des robots. Jusqu'au milieu des années soixante-dix, ils restent à la fois mythiques et redoutés : littérature et films de science-fiction leurs donnent rarement le beau rôle. Tout à coup, l'énorme succès de la trilogie de Georges Lucas « La Guerre des étoiles » met en relief deux vedettes inattendues : C3PO et R2D2. Ils deviennent les deux plus célèbres robots du monde et font oublier Golem, Frankenstein et autres cerveaux d'acier, ces automates effrayants semblaient condamnés à singer les adultes avec raideur. Des jouets animés de plus en plus perfectionnés sont construits à l'image des deux compères hollywoodiens : le grand androïde doré et son compagnon mécanique et trapu, semblable à quelque aspirateur.

Ces sympathiques robots ont réveillé l'instinct ludique et le sens du merveilleux qui sommeillent en chacun de nous. C'est l'envie d'avoir un R2D2 chez soi qui, en 1981, pousse Nolan K. Bushnell à créer, en Californie, la firme Androbot pour y construire Bob, robot qui tire son nom de « Brains On Board » pour bien marquer sa haute intelligence. Nolan Bushnell précise : « Nous refusons de faire de Bob un simple ►



IL SERT L'APÉRITIF, MARCHE À CÔTÉ DE VOUS, TEL UN CHIEN FIDÈLE...



Bob et Topo, bientôt dans les foyers français.

exécutant des tâches domestiques : il peut beaucoup plus. Il ne passera pas l'aspirateur et ne tondra pas la pelouse : les constructeurs d'appareils ménagers peuvent réaliser, s'ils le veulent, de tels engins perfectionnés. Nous voulons créer un style de vie nouveau et un concept technologique révolutionnaire : les yeux de Bob sont tournés vers les étoiles.»

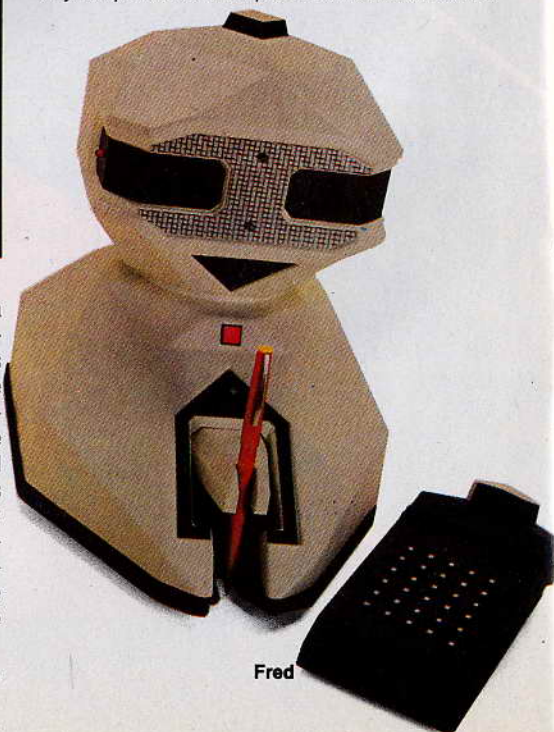
Ces propos ambitieux et teintés d'une certaine candeur moralisatrice ne sont pas étonnants de la part de celui qui reste l'un des mythes vivants de la Silicon Valley : Bushnell est l'inventeur des jeux vidéo, le fondateur d'Atari et le créateur de Pizza

Time Theater, une chaîne de pizzerias déjà meublées d'automates amusants ! Ces propos indiquent aussi qu'avec de tels robots haut de gamme, on n'a pas encore eu le temps de faire le tour de toutes leurs possibilités, essentiellement liées à l'écriture de programmes spécifiques. D'où l'appel lancé par la jeune firme Androbot à tous les programmeurs amateurs et professionnels : elle propose des prises de licences assorties de royalties à ceux dont les idées, programmes et projets seront retenus. Une démarche calquée sur celle des clubs de micro-informatique...

Selon Skip Stevely, président d'Androbot,

« Bob fait appel à cette fameuse intelligence artificielle dont on parle depuis des années mais qui n'a pas encore été accessible au public sous une forme technologique concrète. » L'intelligence de Bob c'est deux microprocesseurs 16 bits Intel 8086 qui travaillent en parallèle et une mémoire de trois méga-octets. Cinq capteurs à ultrasons permettent de localiser et de contourner les objets avec une précision de trois centimètres ; dirigé vers le sol, l'un des capteurs empêche les chutes dans les escaliers ! Bob se déplace à 2 km/h sur deux roues indépendantes et pivote sur lui-même. Ces roues sont astucieusement inclinées et peuvent assurer la stabilité du robot jouant le rôle d'un fauteuil à bascule : Bob se balance ainsi en avant lorsqu'on le bouscule. Deux capteurs à infrarouges lui permettent de distinguer sans peine les objets inertes et les humains qui rayonnent des calories : il se dirige donc vers vous lorsque vous entrez et trouve la table et vient vous parler grâce à son synthétiseur vocal !

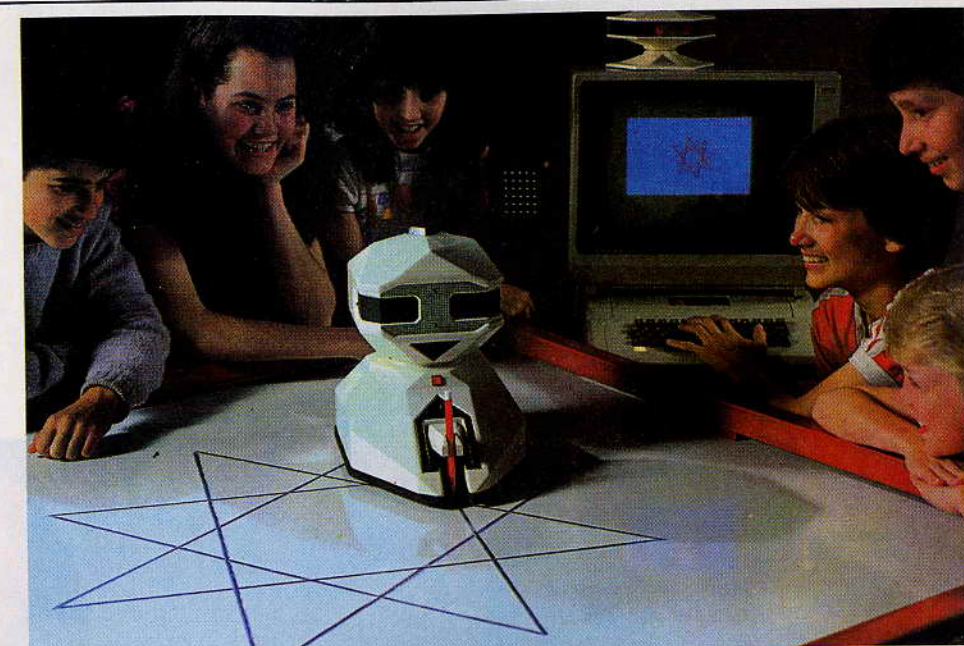
Avec un tel niveau d'équipement, ce robot autonome pourra donc surveiller la maison, enseigner les langues étrangères, mémoriser des recettes de cuisine et vous assister dans diverses tâches... Il suffit de disposer des logiciels appropriés ou de les écrire vous-même. S'il coûte encore relativement cher — 2 500 dollars — son petit frère Topo coûte 1 700 dollars, mais il ne possède pas de calculateur électronique embarqué. Ce second robot Topo, d'Androbot, est télécommandé jusqu'à 30 mètres de distance par infrarouges depuis un Apple II dont il devient, en quelque sorte, le périphérique mobile. Comme l'indique la publicité Androbot : « He's a creative extension of your personal computer. » Actuellement à



Fred

l'étude, des logiciels vont permettre la liaison avec d'autres ordinateurs notamment IBM PC et la gamme Sinclair. Grâce à l'Apple II, tous les mouvements du robot peuvent être décrits en Basic, en Forth... ou en langage intuitif Logo qui facilite les déplacements selon des parcours géométriques définis sur l'écran. On peut aussi le guider simplement à la main grâce à un bouton placé sur sa tête : Topo obéit et marche alors à votre côté, tel un chien fidèle... Parmi les accessoires, une table roulante, l'Androwagon, pour servir l'apéritif ou apporter divers objets. Hauts de 90 cm environ, Bob et Topo ont des allures d'extra-terrestres avec leur tête pyramidale aux grands yeux écarquillés. Ils sont construits en matière plastique sur un châssis métallique renfermant trois batteries rechargeables.

Un troisième modèle plus petit — 30 cm de haut — appelé Fred (Frendly Robotic Educational Device), également télécommandé par infrarouges, possède un stylo rétractable pour tracer ses parcours, dessiner ou écrire sur un parquet ou un bureau. Il dis-



Mettez un crayon dans les mains de Fred, il fait des miracles.

D'OÙ VIENNENT LES ROBOTS ?

Un vieux rêve des cybernéticiens : maîtriser l'intelligence artificielle. Des robots ont été expérimentés dès les années cinquante par les disciples de Norman Wiener. On se souvient des tortues britanniques du neurologue Grey Walter, attirées et repoussées par des sources lumineuses tels des papillons autour d'une lampe, et, en 1960, de la « bête » d'Hopkins qui détectait les prises de courant pour venir s'y recharger...

Dès l'avènement de l'informatique, ces jouets-automates cèdent la place à des engins mobiles plus perfectionnés pilotés par des micro-ordinateurs. Le plus célèbre est Shakey, étudié de 1965 à 1973 au Stanford Research Institute par l'équipe de John Mac Carthy. Il s'agit de doter une machine d'intelligence artificielle pour en coordonner, grâce à un ordinateur, les organes capteurs et moteurs. Muni d'une commande de TV et bardé d'équipement complexes, Shakey sait trouver seul son chemin dans une pièce encombrée d'objets. Il réalise un certain nombre de tâches complexes, par exemple regrouper des objets qu'il pousse sur un plan incliné. Il nécessite toutefois en annexe une infrastructure informatique complexe avec liaison radio.

Plusieurs autres robots mobiles sont expérimentés tel Jason, construit en 1970 à Berkeley, qui dispose déjà d'un véritable micro-ordinateur embarqué et de capteurs infrarouges. En France, le LAAS, à Toulouse, expérimente, depuis 1977, un robot mobile appelé Hilare, version « améliorée » de Shakey : il sert de support expérimental aux chercheurs du CNRS dans le cadre du programme ARA (Automatique et Robotique Avancées).

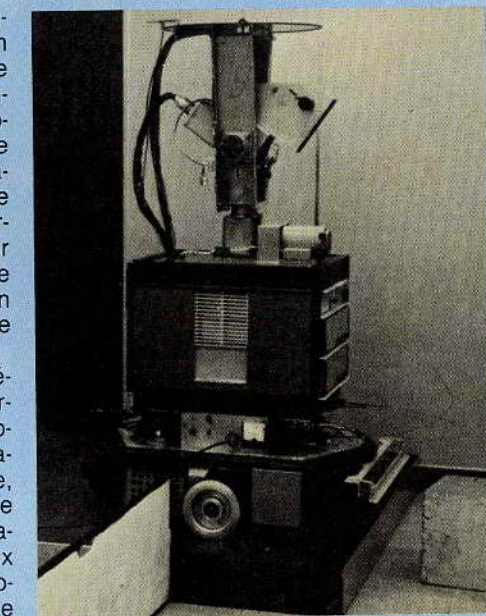
Signalons une application industrielle particulière des robots mobiles : ils sont l'un des éléments clés des ateliers flexibles automatisés dans lesquels les pièces à usiner ou à assembler sont transportées d'une machine à l'autre par de tels chariots-robots téléguidés. Pilotés par des ordinateurs, ces mobiles suivent des chemins complexes matérialisés par des câbles inductifs enterrés dans le sol.

Rappelons enfin les « souris » électroniques, petits robots mobiles capables de se mouvoir dans un labyrinthe inconnu et d'en trouver la sortie : les « concours de souris »,

organisés depuis quelques années ont permis aux fans de la microrobotique de faire leurs premières armes.

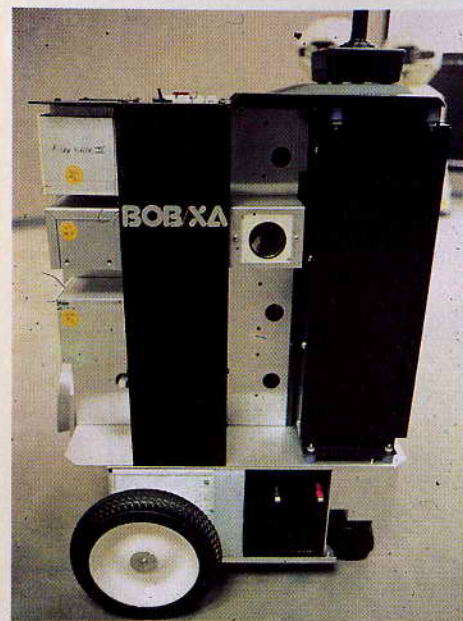
Si les robots domestiques restent nécessairement des engins mobiles, leurs bras articulés font appel à la même cinématique que celle des robots industriels. On parle alors de tronc, coude, poignet et main, par analogie avec les différents degrés de liberté du bras humain. Pour travailler, les robots industriels nécessitent généralement six axes : pour atteindre un point quelconque dans l'espace, il faut trois translations X, Y, Z, d'où trois degrés ; pour orienter un outil en ce point, il faut ajouter trois rotations α , β , γ . D'où six axes à piloter, les uns après les autres, ou, mieux, simultanément.

Chaque axe est mû par un moteur électrique d'asservissement agissant sur un réducteur de vitesse ou un électrovérin linéaire. Son fonctionnement est piloté par un microprocesseur, soit un par axe. Pour agir simultanément sur plusieurs axes et donner une meilleure souplesse dans les mouvements, il faut disposer d'un septième microprocesseur ou d'un calculateur de supervision puissant et rapide, d'où l'intérêt des 16 bits. Les actionneurs sont des micromoteurs pas-à-pas ou des servomoteurs alternatifs plats appelés « pan cake » qui reçoivent des impulsions électriques de commande décomptées par le microprocesseur. Des progrès sont attendus dans ce type de composants pour obtenir une meilleure précision de positionnement et un rapport couple/masse conduisant à une miniaturisation : on emploie de puissants aimants en matériaux magnétiques à terres rares.



Shakey, un pionnier.

« JE VOUS TROUVE GENTIL. DONNEZ-MOI UN BAISER. LES ROBOTS AUSSI ONT BESOIN D'AMOUR... »



Bob XA parle plusieurs langues.

pose d'un vocabulaire de 45 mots. Enfin Nolan Bushnell termine actuellement la mise au point d'une nouvelle version de Bob, appelée XA. Elle intègre un ordinateur IBM PC et sa synthèse vocale améliorée est associée au contournement d'obstacles : il parle plusieurs langues par synthèses de phonèmes élémentaires et apprentissage. Le nouveau Bob sera présenté, en juin, au Consumer Show de Chicago et serait vendu moins de 3 000 dollars.

Avec cette gamme de quatre modèles Androbot veut frapper un grand coup et compte exporter dans le monde entier. A l'usine de San José, en Californie, Bob et Topo sont construits à la chaîne tandis que les dirigeants de la firme font montre d'un bel optimisme : un marché de cinq millions de machines par an en 1990, soit un chiffre d'affaires de cinq à sept milliards de dollars ! Des vues qui dépassent nettement les prévisions données par Future Computing, société d'étude texane spécialisée en micros et jeux vidéo : d'après ses experts, les robots seraient actuellement au même stade que les micros en 1975, soit un marché annuel américain de l'ordre de 6 000 à 8 000 unités. A partir de 1987, ce marché décollerait à cent mille pour atteindre cinq

cent mille à un million d'unités en 1990. Avec un prix de vente moyen de mille dollars par machine ou un chiffre d'affaires de l'ordre du milliard de dollars ! Signalons enfin qu'un magazine « Androbot Report » permet déjà aux possesseurs de ces merveilleuses machines d'échanger idées, astuces et programmes.

En France, c'est Optalix qui va prochainement commercialiser les modèles Androbot (voir encadré). Pour l'instant, un seul robot est disponible dans notre pays : Hero I chez Zenith Data Systems à Nanterre, filiale de Zenith-Heath. Cette firme américaine spécialisée dans les matériels en kits — les célèbres Heathkits — est la première à

s'être lancée à grande échelle. Dans l'aventure de la robotique éducative, Hero I a eu les honneurs de la TV américaine et de la grande presse. Il a été présenté à la FNAC à Paris en mai dernier où il est en vente pour 25 000 F. En France, outre Zenith Data Systems, c'est Dinotec qui est le représentant officiel pour les revendeurs. Aux Etats-Unis, il est proposé soit en version kit à 1 500 dollars soit tout monté pour 1 000 dollars de plus.

Le caractère éducatif de ce robot est souligné par la présence d'une volumineuse documentation de 1200 pages qui permet à l'acheteur de se familiariser avec sa programmation ; c'est en quelque sorte, une



Hero I : « Il n'y a pas de mauvais robots, seulement des robots mal programmés ».

version actuelle du Meccano des années trente ! Hero I est avant tout, pour le néophyte, une prodigieuse machine d'initiation à l'informatique. C'est d'ailleurs sa raison d'être : Heath l'a mis au point en 1980 pour servir de support à son cours de robotique.

Tout comme Androbot, Heath a créé un club d'utilisateurs qui s'avère très actif. Plusieurs centres universitaires ont déjà acquis Hero I, notamment en France, le laboratoire d'électronique de l'Ecole des mines de Paris qui vient d'en recevoir un en février pour la plus grande joie de ses élèves : voici deux ans, comme mémoire de fin d'études, ils avaient construit eux-mêmes un prototype de robot mobile capable de suivre une trajectoire programmée...

Pesant 17 kilos et haut d'une cinquantaine de centimètres, monté sur trois roues dont une motrice, Hero I avec son tronc pyramidal ressemble, dit-on, à un aspirateur ! Son unique bras est muni d'une pince à cinq degrés de liberté qui peut prendre des objets de 500 grammes, les transporter et les poser sur une table. Sa tête pivotante est équipée de capteurs de proximité et d'un radar volumétrique — semblable à ceux des systèmes d'alarme anti-intrusion — pour détecter les mouvements. Il peut aussi percevoir les bruits et les voix. Enfin il parle n'importe quelle langue, mais avec un fort accent anglais, puisque sa voix procède de l'assemblage des 64 phonèmes de la langue de Shakespeare. Doté d'une horloge-calendrier, il énonce enfin l'heure et la date, ce qui ne manquera pas de réjouir les fidèles abonnés à l'horloge parlante.

Hero I utilise un microprocesseur Motorola 6808 qui s'interface avec les capteurs, l'horloge, le synthétiseur de parole et les moteurs. Il est programmé, soit directement à partir du clavier placé sur la tête, soit par apprentissage des mouvements décomposés à vitesse lente à l'aide d'un boîtier annexe selon la technique utilisée pour des robots industriels. La sauvegarde des programmes s'effectue sur cassettes magnétiques ou sur mémoires Prom.

En cas d'erreurs de manœuvre répétées, Hero I vous apostrophe ainsi : « il n'y a pas de mauvais robots, il y a seulement des robots mal programmés. » Autre phrase pré-programmée à l'adresse de l'utilisateur : « Je vous trouve gentil. Donnez-moi un baiser. Les robots aussi ont besoin d'amour. » Que voulez-vous, les robots, aussi, sont sympas !

Avec Genus, construit par Robotics International, vous pourrez laisser votre aspirateur au placard : ce robot de 1,3 mètre de haut qui pèse près de 60 kilos se déplace en balayant et nettoyant le parquet. Il suffit pour cela de mémoriser le plan de l'appartement sur son écran TV. Précieux auxiliaire de la maîtresse de maison, il peut avec ses deux bras faire la vaisselle et sou-

LA FRANCE DES ROBOTS

Topo, Fred et Bob, les trois « Androbot » seront bientôt construits en France à la suite d'accords conclus, au Winter Consumer Electronics Show, entre la firme de Nolan Bushnell et le groupe Nata Industrie qui contrôle la société française Optalix. Cette dernière construit des postes de radio dans son usine d'Amiens ; elle emploie 350 personnes (chiffre d'affaires : 120 millions de francs) et va pouvoir ainsi diversifier ses activités vers la robotique domestique. (Rappelons au passage que Zenith qui construit Hero I est aussi à l'origine fabricant américain de récepteurs radio et TV.)

De retour des Etats-Unis, Sydney Nata est impressionné par la vague de « robomanie » qui s'amorce là-bas : « Il importe que notre pays ne rate pas le coche et se positionne sur ce marché naissant. Dans un premier temps, dès avril prochain, Optalix va distribuer Topo à un prix voisin de 15 000 F. Parallèlement, nous allons créer, avec une autre firme une société commune pour construire Topo en France. Nous collaborons avec la PME innovatrice Itmi de Grenoble qui effectue pour nous des recherches appliquées en vision 3D et prépare aussi l'interfaçage de Topo et de Fred avec plusieurs types d'ordinateurs personnels. » Est aussi à l'étude l'interfaçage avec le PC d'IBM, le TRS 80, le Commodore et la gamme Sinclair.

Fred — le modèle réduit de Topo — serait également vendu, en fin d'année, environ 2 000 F. Quant au modèle XA de Bob, avec l'ordinateur PC d'IBM embarqué — sa construction est également prévue en France dès la fin de cette année.

A propos de Hero I, au départ lancé en France par Zenith Data Systems, c'est Dinotec qui en assure désormais la commercialisation. Cette société, spécialement créée pour cela en décembre, a livré depuis cette date une vingtaine de robots avec un objectif de vente d'une centaine cette année. Aux Etats-Unis 6 000 Hero I ont été achetés. L'option vente en kit n'a pas été retenue pour notre pays, comme l'explique Thierry Dupont, directeur du marketing chez Dinotec : « Le montage d'Hero nécessite l'assemblage de 5 000 pièces et 3 000 soudures. La moindre erreur peut être fatale au fonctionnement du robot. Aux Etats-Unis, la vente en kit est une habitude bien acquise chez les hobbyists ; en France, du moins à l'heure actuelle, nous pourrions difficilement assurer le dépannage et l'assistance à de tels acheteurs en kits. » Chez Heath, on prépare également des développements pour une nouvelle gamme Hero (avec reconnaissance de la parole ?) ainsi que l'interface avec des micros pour disposer de plus de mémoire. Pourquoi pas avec le TO 7 de Thomson qui possède le même microprocesseur 6808 Motorola ?



Il donne l'heure et la température ambiante.

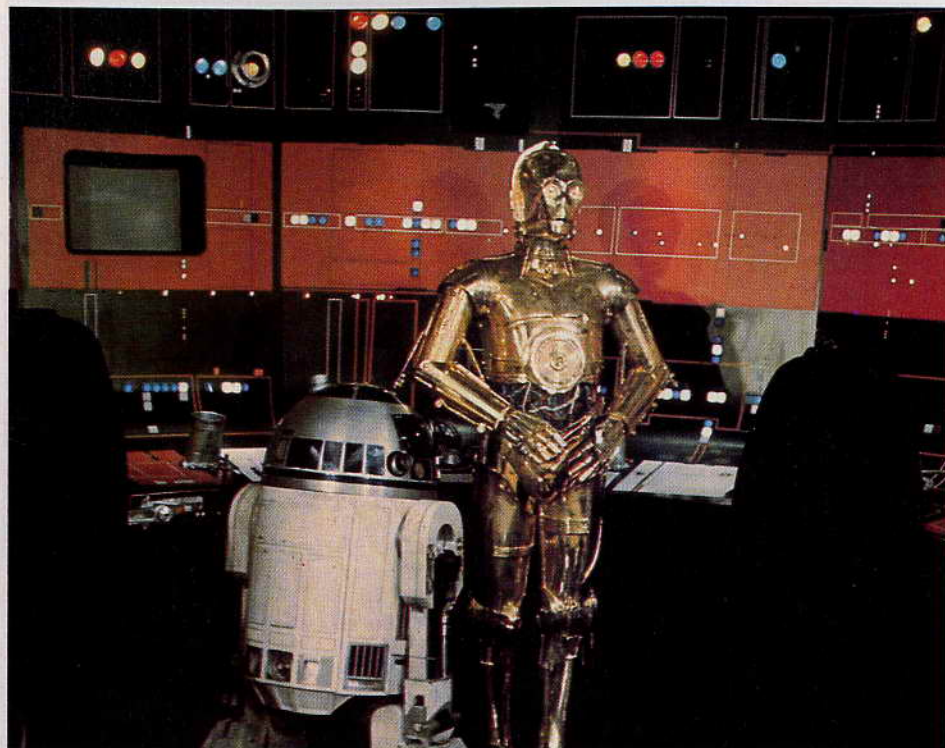
lever des charges de 7 kilos : idéal aussi pour les courses ! C'est aussi un excellent gardien grâce à une ribambelle de détecteurs d'intrusion, d'incendie, de fuite de gaz... : il donne d'abord l'alarme par des messages parlés et, si nécessaire, actionne, une puissante sirène !

Genus peut enfin jouer aux échecs ou à tout autre jeu vidéo électronique. Equipé d'un microprocesseur Intel 8086, il doit être télécommandé à partir d'un micro-ordinateur externe. Il vient enfin recharger tout seul ses deux batteries lorsqu'elles sont à plat. Seul inconvénient de ce « génie » de la maison : son prix de 5 000 à 8 000 dollars, selon les options. Ce qui ne l'empêche pas de figurer au catalogue de Hammacher, grand magasin new-yorkais. On regrette que Charlot ou les Marx Brothers n'aient pas eu la joie de le connaître pour engager avec lui quelque hilarante poursuite.

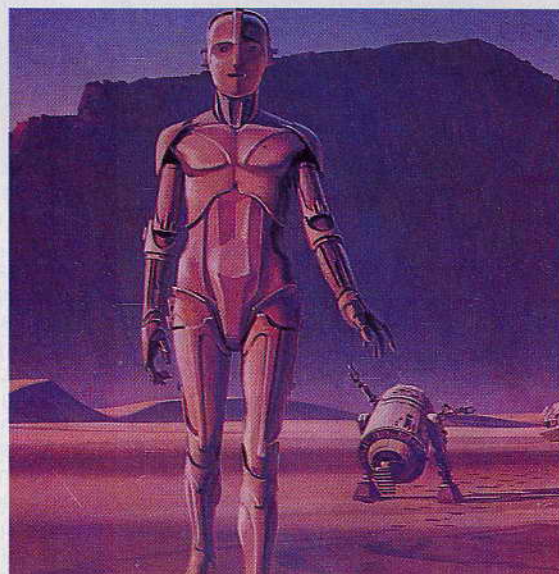
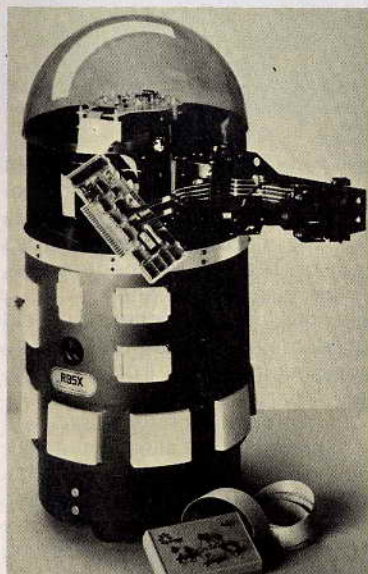
A Las Vegas, en janvier dernier, une autre vedette a fait concurrence à Genus : Hubot de la firme Hubotics, créé l'été dernier par un automaticien, Michael N. Forino.

Fort de son expérience de huit ans chez General Automation et dans une firme de robotique industrielle, il décide de travailler à l'automatisation des foyers. Haut de un mètre, Hubot dispose d'un écran TV, noir et blanc, de 30 centimètres, d'un récepteur radio-cassettes et d'un jeu vidéo Atari 2600. ►

MUNI D'UN DÉTECTEUR D'INCENDIE, IL ÉTEINT LES FLAMMES PAR UN JET DE CO²...



Les robots de « La Guerre des étoiles » ont quitté l'univers de la fiction pure.



RB5X à la ville, R2D2 à la scène : les robots les plus célèbres du monde.

Particularité : il intègre un ordinateur, le Syscom, avec deux processeurs, l'un jouant le rôle d'un ordinateur individuel classique, l'autre restant affecté aux fonctions robotiques. Ce calculateur est construit autour de trois microprocesseurs 8 bits Z80 A et dispose d'une mémoire RAM de 128 K et 42 K Prom. Véritable ordinateur, il peut recevoir plusieurs périphériques : clavier détectable, imprimante, disquettes... Les déplacements du robot sont programmés directement sur l'écran à l'aide d'un crayon optique et ses capteurs lui permet-

tent d'éviter les obstacles. Il est aussi particulièrement bavard. Son vocabulaire de 1 200 mots lui permet, notamment, de donner l'heure et la température ambiante. Actuellement, Hubot coûte 3 500 dollars et sera vendu dans les magasins spécialisés. Tout comme Androbot, la stratégie de la firme Hubotics joue sur la modularité du robot et annonce plusieurs options futures : gardiennage, autodiagnostic, rechargement automatique de batteries, aspirateur, contournement d'obstacles, téléphone sans fil... Cette dernière application est caracté-

ristique des robots mobiles : Hubot entend la sonnerie du téléphone, identifie votre correspondant, vient vous chercher et assure la liaison radio par son combiné téléphone sans fil... Le remplacement de l'ordinateur de bord Syscom est même prévu. Les constructeurs prévoyants préparent déjà la génération suivante. Pas question d'être en retard d'un robot. Soulignons, enfin, que Hubotics entend poursuivre son développement vers l'automatisation générale du foyer : le calculateur Syscom devenant une centrale de commande de la maison pour l'énergie, le chauffage, l'éclairage, la sécurité...

Une quatrième firme américaine, RB Robot, a été créée en août 1982, à Golden, dans le Colorado, par Joseph Bosworth, ex-consultant du Solar Energy Research Institute. Elle construit un robot du type R2D2 de « Star Wars », appelé RB5X, conçu pour recevoir divers modules et effectuer des travaux variés, comme on a pu le voir lors des démonstrations à Las Vegas : une batterie de RB5X saluait les visiteurs, arrosait les fleurs, jouait les aboyeurs de foire et chantait même « Daisy, Daisy », célèbre chanson de HAL l'ordinateur rebelle de « 2001 l'Odyssée de l'Espace » ! Sa synthèse vocale et musicale utilise l'ordinateur Commodore 64 qui sert aussi à la programmation de mouvements sur des mémoires effaçables Epsom de 2 ou de 4 K que l'on vient enficher au dos du robot. Le microprocesseur interne est un 8 bits INS 8073.

Un langage particulier a été mis au point par RB Robot en collaboration avec Excalibur Technologies sous le nom de RCL (Robot Control Language). Il est basé sur le langage Savvy d'Excalibur que l'on peut programmer sur microstandard notamment l'Apple II. Deux versions existent pour RCL, selon qu'on utilise une unité de disquettes ou un disque dur : elles coûtent 395 et 545 dollars. Ou 125 dollars seulement si l'on dispose déjà du logiciel Savvy ! Notons que, tout comme sur la plupart des robots évolués, les capteurs infrarouges de RB5X sont des kits vendus par Polaroid à la suite des recherches pour son appareil autofocus, intéressant exemple de transfert de technologie. Signalons enfin que ce robot est appelé à jouer un rôle peu banal : celui de pompier. Muni d'un détecteur d'incendie, il se dirige vers les flammes attiré par ses capteurs thermiques, et les éteint par un jet de CO² grâce à son extincteur incorporé. A côté de ces robots haut de gamme d'Androbot, de Heath Zenith, de Robotics International et de RB Robot, on trouve des modèles à vocation publicitaire, notamment chez Android Amusement et The Robot Factory. Les Android servent aux annonces publicitaires pour le cinéma et la TV et coûtent jusqu'à 20 000 dollars ! On peut toutefois les louer à la journée ou à la semaine. Un premier modèle DC1 « Drink Caddy », dont la tête faisait office de seau

COMMENT LES PROGRAMMER ?

Comme les micros, les robots sont avant tout des matériels à vocation pédagogique. D'où la présence de volumineuses notices avec nombre d'exemples d'utilisation. Nous nous limitons ici à quelques grands principes de programmation.

Par exemple, pour Hero I, les mouvements du bras et de la pince sont très simplement programmables au ralenti à l'aide du boîtier annexe de télécommande. Première opération : initialiser le robot, c'est-à-dire remettre ses axes à zéro. De sa voix synthétique, Hero I indique alors : « Ready », à moins que ses batteries soient à plat. Dans ce cas il prévient : « Low voltage » ! On procède ensuite, axe par axe, au ralenti, à l'aide du boîtier qui comporte un contacteur rotatif de sélection du mouvement, un interrupteur, un inverseur et une gachette. Chaque axe est successivement programmé et on mémorise l'amplitude choisie des mouvements. Pour enchaîner ces derniers, on agit sur la touche « Learn » en spécifiant l'adresse mémoire de départ et celle d'arrivée.

On peut aussi entrer directement des ordres au clavier placé sur la tête du robot par des nombres hexadécimaux pour programmer le microprocesseur 6808 en langage machine. Pour simplifier cette opération fastidieuse on peut recourir, dans une



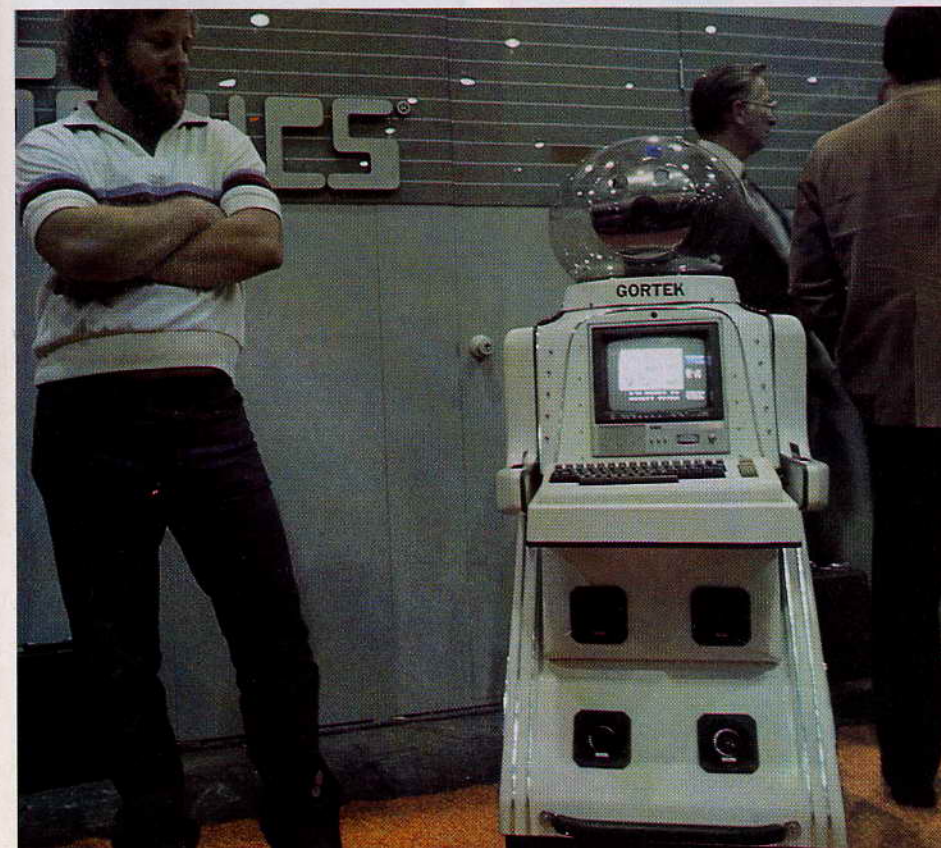
étape ultérieure, à un langage interpréteur qui convertit les ordres en clair, c'est-à-dire en langage machine. En attendant la mise au point d'une entrée directe sur clavier ou des ordres vocaux... sur les prochains modules.

Pour faire parler le robot, on procède par assemblage des 64 phonèmes de la langue anglaise : un dictionnaire donne les équiva-

lents phonétiques en nombres hexadécimaux qu'on tape au clavier. En anglais, c'est assez facile, mais, pour le français, il faut procéder par tâtonnements ou bien tout noter pour se constituer un petit dictionnaire. De même, pour que Hero I soit commandé à la voix, il faut écrire une quarantaine d'instructions bien que, en réalité, le robot n'obéisse qu'à un certain niveau d'intensité sonore. Si tout cela apparaît compliqué et long, n'oublions pas que le but de Hero I est de vous initier à l'informatique et à la programmation.

Pour Topo, relié à un Apple II et disposant d'un logiciel Topo-soft dérivé du Forth, les choses sont un peu plus simples. On dispose d'instructions mémotechniques : telles FWD = Forward (avance), ARC (trajectoire courbe), Park (arrêt momentané)... Ainsi, « 50 FWR » signifie : avancer de 50 cm et appuyer la touche « Return » ; « 90 Right R » tourner d'un quart de tour (90°) vers la droite...

On peut aussi enchaîner des séquences de déplacement et y mixer des paroles : pour faire parler Topo, il suffit de frapper directement les mots au clavier. On peut enfin jouer sur le volume et sur le timbre de la voix d'où d'amusants effets : cris gutturaux ou grognements caverneux, puisqu'on joue sur trois octaves.



Caméra vidéo, moniteur, clavier d'ordinateur, DC2 s'adapte à toutes les situations.

à glace, a été popularisé par Coca-Cola : il servait de table roulante et présentait à la télévision la célèbre boisson. Aujourd'hui, équipés d'un ordinateur Atari, deux autres modèles DC2 sont vendus 10 000 à 15 000 dollars, mais en deux versions, mâle et femelle, appelés Adam et Andrea. On peut habiller Andrea et même l'inviter à danser. Rien d'étonnant que l'un des premiers acheteurs ait été Hugh Hefner, patron de « Playboy », sans doute lassé de la compagnie de ses Bunnies !

L'origine de The Robot Factory vaut aussi d'être contée. En 1964, un patineur artistique, David B. Colman, a l'idée de construire un robot pour lui servir de partenaire sur la piste de glace. Deux ans plus tard, il crée le Commander — hommage à Molière ? — : un robot géant de 2,4 mètres de haut qui devient vite la vedette de plusieurs spectacles du genre Holiday on Ice. Colman laisse ses patins au vestiaire, devient un passionné de robots, il en construit plusieurs modèles et, en 1978, finit par fonder The Robot Factory dans sa résidence des montagnes Rocheuses. La firme a construit de nombreux robots publicitaires, notamment pour IBM, Honeywell, Sony, Air France... Sur ce créneau, on dénombre plusieurs autres firmes comme Robot Entertainers qui propose un robot QT pour les stands d'exposition : il ressemble à quelque Martien des films de science-fiction des années cinquante.

MIAOW-MUKO, ROBOT-CHAT ULTRARAPIDE, COURT APRÈS LES SOURIS ET... LES ATTRAPE...

Au Japon, bien que l'offensive commerciale ne soit pas encore lancée, les industriels s'intéressent vivement à la robotique domestique : on a remarqué que, sur les 3 500 premiers robots Hero I vendus aux Etats-Unis par Heath, une commande « groupée » de 500 robots a pris le chemin du Japon... Les Japonais sont surtout actifs dans le domaine des robots-jouets miniatures télécommandés. Mais, pour remplacer les motos en ville, Honda Motors étudie un robot-pousse-pousse qui véhicule les passagers à 5 km/heure. Il coûte 5 000 dollars, pousse-pousse inclus. Première entreprise de robots-jouets, Namco dispose d'une

équipe de cinquante chercheurs. Son robot Sandayer à télécommande est l'équivalent des modèles américains évoqués plus haut. Que penser de ce robot-chat « Miaow-muko », engin ultrarapide qui court après les souris... et les attrape ?

Owi Elenhobby commercialise une vingtaine de modèles de petits robots-jouets que l'on assemble chez soi en quelques heures avec un outillage simplifié. Au Japon, ils coûtent l'équivalent de 80 F et on les trouve en France dans les drugstores pour 250 F environ ; à commande électronique, ils suivent un tracé sur le sol grâce à deux cellules d'asservissement de trajec-

CONSTRUCTEURS ET FOURNISSEURS DE ROBOTS

- Androbot c/o Optalix : 24, rue Davoust 93500 Pantin. Tél. : 846.99.99.
- Android Amusement Corp. : 1408 E Anow Highway Irwindale CA-91706. U.S.A. Tél. : (213) 303.2434.
- Heathkit c/o Dinotec : 41, rue de Ville-neuve 94563 Rungis. Tél. : 687.36.67.
- Hubotics Inc. : 5375 Avenida Encinas, Sinte B Carlsbad CA-92008. U.S.A. Tél. : (619) 438.9028.
- RB Robot Corp. : 18301 West 10 th. Ave. Sinte 310 Golden CO-80401. Tél. : (303) 279.5525.
- Robot Entertainers Inc. : 9720 Topanga Canyon Place Chatsworth CA-91311. U.S.A. Tél. : (213) 700.8287.
- Robotics International Corp. : 2335 Might Street Jackson MI-49203. U.S.A. Tél. : (517) 788.6840.
- The Robot Factory : PO Box 112 Cascade CO-80809 U.S.A. Tél. : (303) 687-6208.



toire. Tomy vend aussi une petite merveille : le Kikuso Voice Recognition, robot du type R2D2 d'une trentaine de centimètres de haut qui obéit à la voix : les instructions de commande vocale, au nombre de huit, sont programmées par apprentissage à partir d'un boîtier-micro. Il coûte 250 F seulement au Japon, ce qui laisse présager une sérieuse avance des techniciens nippons dans le domaine des techniques vocales pour l'électronique grand public.

Pour la robotique domestique on peut s'attendre à une offensive en règle des Japonais d'ici quelque temps, mais, pour l'instant, la balle reste dans le camp des Américains. Là-bas, même les ténors de la robotique industrielle classique suivent l'affaire de près. Joseph Engelberger, fondateur d'Unimation et père du premier robot au monde installé en 1966 dans une usine de General Motors, a dans ses cartons un robot mobile appelé Isaac. Lorsqu'il sera équipé de la vision artificielle, actuellement opérationnelle sur des robots industriels comme le Puma pour l'assemblage automatique, Isaac fera probablement un malheur. D'autant plus que la firme Unimation, numéro un mondial en robotique, est désormais dans le giron de Westinghouse. De même, l'entrée récente d'IBM sur le cré-

neau de la robotique, avec des systèmes de reconnaissance visuelle, laisse augurer des surprises : les PC et PC Junior pourraient bien s'accommoder d'un périphérique robot...

On assiste actuellement aux Etats-Unis à une vraie « robomanie ». Les foisonnants clubs de roboticiens (US Robotics Foundations, Organization for Amateur Robotists, Boston Computer Society's, Robotics Special Interest Group, Atlanta Computer Society...) permettent aux inventeurs et bricoleurs de construire en commun d'étonnantes modèles de robots. Le mythe du « garage de San Francisco » renaît ; chacun croit en un nouveau Apple ! Toute cette effervescence devrait favoriser, dès cette année, la création de nombreuses firmes innovatrices dans ce domaine, comme on pourra sans doute le vérifier en juin à Chicago. Mentionnons le cas de Gene Oldfield, mathématicien et physicien, enseignant à l'université de Sacramento. Passionné de robotique depuis le début des années

POUR LOUER UN ROBOT DE DÉMONSTRATION

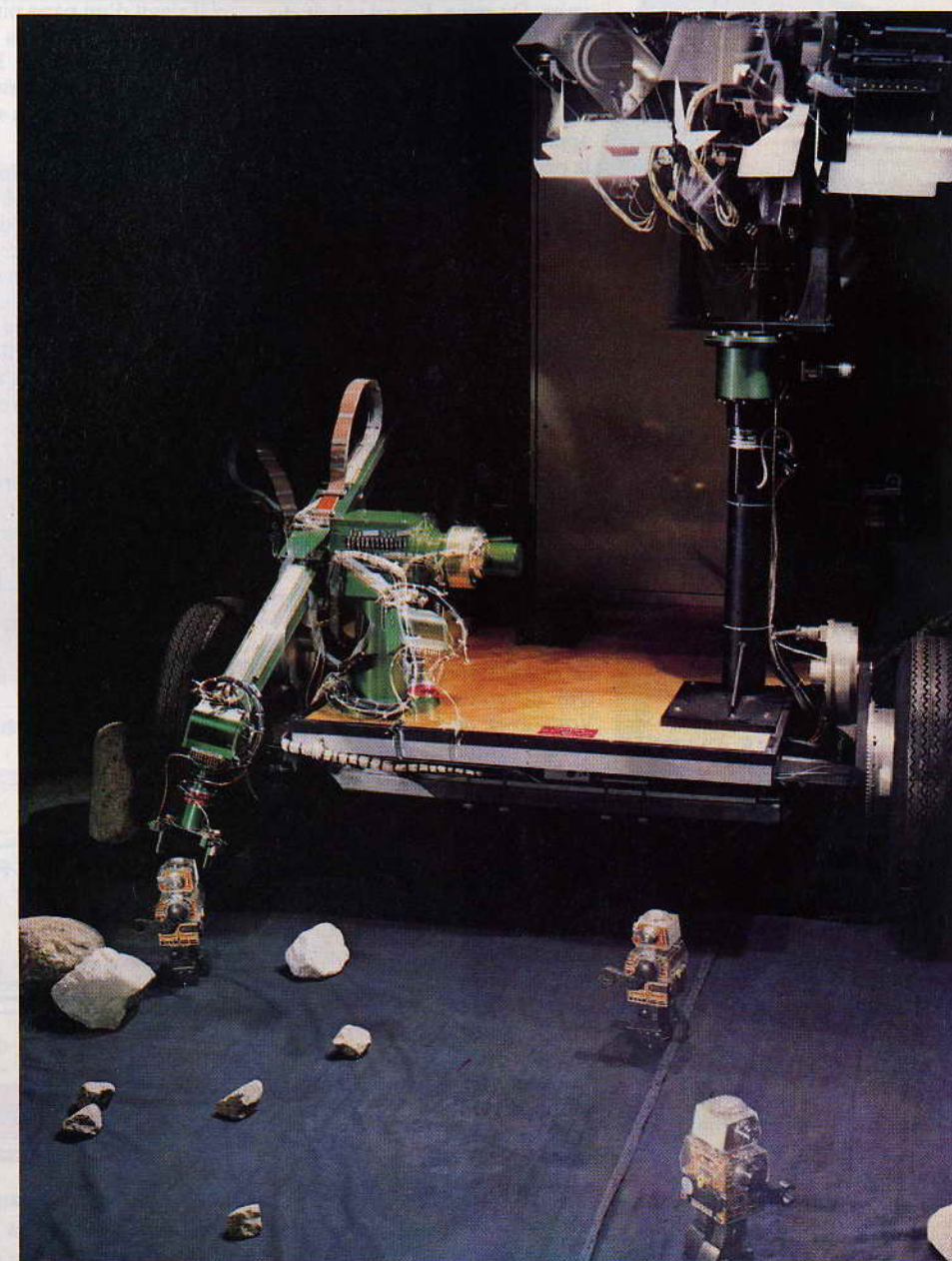
- Publi Robots : 8, rue de Richelieu, 75001 Paris. Tél. : 296.14.13.
- Rainbow Mail Trade GmbH : Karlshofstrasse 11, D2000 Hambourg 60. R.F.A. Tél. : (49) 040-47.63.33.



Robot de démonstration télécommandé.



Les robots aussi se louent.

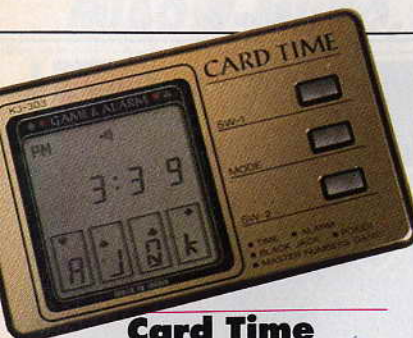


Pour ramasser des cailloux : un bras articulé mis au point par la NASA.

soixante, il utilise les logiciels mis au point à Stanford pour l'étude du robot mobile Shakey ainsi que ceux de la NASA pour l'engin, spatial « ramasseur de cailloux », le Mars Rover. Son premier robot Entropy est capable de se mouvoir dans un labyrinthe et de franchir les portes sans se cogner. Un autre inventeur, Donald Dixon, a mis au point un robot baby-sitter : planté devant la porte de la chambre d'enfants, il est programmé pour ne pas les laisser sortir. Il sait froncer le sourcil, réprimander avec la voix enregistrée de maman, puis la grosse voix de papa avant de déclencher une alarme... Pourquoi ne donnerait-il pas la fessée ? Autre champ d'expérience illimité, les jeux du type « bowlings » comme ce match de

boxe à quatre où s'affrontent des robots télécommandés dotés, il est vrai, d'un punch et d'un moral d'acier ! Les technologies de la micro-informatique associée à la micromécanique vont ainsi permettre de satisfaire un des fantasmes les plus anciens de la nature humaine : recréer un monde d'esclaves et affirmer notre toute-puissance sur autrui. Sans oublier l'une des composantes sexuelles de ce vieux fantasme : le mythe de la femme-objet docile et consentante. Après la poupée gonflable, verra-t-on des créatures à l'image de la fiancée de Frankenstein ou de l'attirante femme mécanique qui drainait les foules de « Métropolis » ?

Claude GELÉ



Card Time

Casino portable

Une petite carte noir et or... très classe, digne du plus chic des joueurs. Ce mini-casino portable est à offrir à tous les joueurs invités. 3 jeux s'offrent à vous.

Master Number. Comme son nom l'indique, il s'agit d'un Master Mind avec quatre chiffres. Sélectionnez grâce au bouton « mode » ce jeu représenté par quatre points d'interrogation. Appuyez sur « sw » 2 et la partie commence.

Dans les quatre cases un zéro apparaît. Le premier clignote. A l'aide du bouton « sw 2 » inscrivez le chiffre de votre choix puis tapez pour passer au suivant. Quand vous avez affiché votre nombre de quatre chiffres retapez « sw 2 ». Le résultat s'affiche au-dessus à gauche par un nombre de deux chiffres. Le premier indique le nombre de chiffres justes et bien placés. Le second le nombre de chiffres justes mais mal placés. Rappuyez sur « sw 2 ». En haut à droite s'affiche le nombre d'essais, et la partie continue. Tous les chiffres ont disparu, tentez une nouvelle combinaison. Recommencez l'opération jusqu'au bon chiffre. Un conseil : à moins d'avoir une mémoire absolument fabuleuse, inscrivez tous vos essais et résultats sur une feuille, sinon vous vous y perdrez. Si vraiment vous « craquez » appuyez sur « mode » et le bon chiffre apparaîtra.

Black Jack (représenté par les lettres BL JK). En bas, l'emplacement de vos cartes. Pour l'instant vous en avez une. En haut, celle de la banque. Appuyez sur « sw 2 ». En haut s'affiche votre mise que vous choisissez avec le bouton « sw 1 ». Tapez « sw 2 » pour un retour aux cartes. Vous en avez maintenant deux. Si vous en voulez encore, demandez-les avec le bouton « sw 1 ». Mais attention ! il ne faut pas que le total dépasse 21 points (O, J :

valet, Q : reine, K : roi valent chacun 10 points, les autres cartes leur valeur). Si le total dépasse 21 points vous perdez, sinon le gagnant entre vous et la banque est celui qui approche le plus de 21. A la fin de la partie tapez « sw 2 ». En haut à gauche s'affiche le nombre de parties, à droite les parties gagnées et en bas votre solde.

♠ A 10 J Q K	Quinte Royale
♥ 4 5 6 7 8	Quinte Flush
♦ 9 9 9 9 3	Carre
♣ 2 2 2 6 6	Full
♠ 4 5 8 2 J	Couleurs
♥ 4 5 6 7 8	Séquence
♦ Q Q Q A 5	Brelan
♣ A A 5 5 6	Double paire

Le Poker (représenté par POKR) Qui ne connaît pas le poker ? Vous avez cinq cartes avec lesquelles il faut essayer de faire la meilleure combinaison : quinte royale, full, cassé, brelan, etc. Les cartes clignotent les unes après les autres. Si vous voulez les garder appuyez sur « sw 2 » sinon effacez-les avec le « sw 1 ». Des nouvelles cartes apparaissent à la place. A vous de voir si vous avez de la chance.

Card Time un des minis les plus passionnants si vous êtes un tant soit peu joueur. Il a également l'avantage de se renouveler constamment car il s'agit de hasard et de réflexion. Il n'est donc pas limité par l'habileté (*Game 8 Alarm*).



Pingin Gin

Papa poule

Revoilà le petit pingouin si cher au cœur des Japonais. Cette fois-

ci il s'agit d'un papa pingouin qui essaie de sauver ses petits de l'horrible chasseur. Papa pingouin est dans une caverne creusée de cinq alcôves où se trouvent ses bébés.

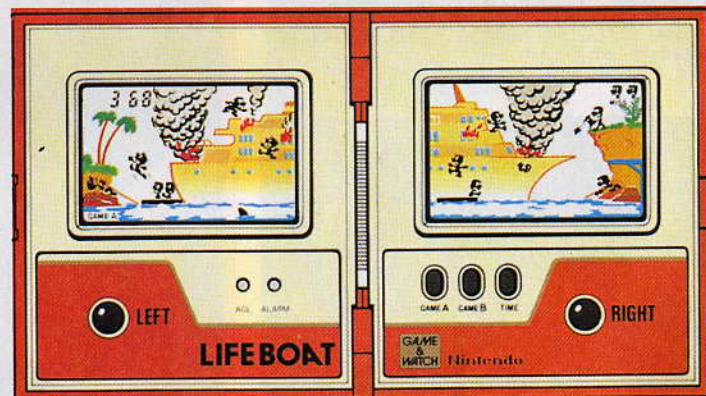
Jeu 1 : des chapes bloquent par intermittence les alcôves. Papa pingouin se déplace de droite à gauche afin de se placer sous une alcôve ouverte. Il saute (grâce au bouton « up ») et met un bébé sur son dos (bouton « action »). Après un moment, il retombe, court vers le refuge à droite et y descend poser son rejeton (grâce au bouton « down »). Tout ceci paraît bien enfantin, mais c'est sans compter sur le terrible chasseur. Il apparaît sur l'extrême droite et envoie des rayons mortels qui se déplacent régulièrement de droite à gauche. Il faut

donc que papa trouve une alcôve ouverte avant le passage des rayons. Pingin peut aller frapper le chasseur quand il a un bébé sur le dos (et qu'il évite les rayons). Il s'avance vers lui et lui donne un coup de poing (grâce au bouton « action ») ce qui lui donne un bonus. La partie est gagnée quand les cinq bébés sont en lieu sûr. Mais attention ! papa pingouin a un temps limité pour y arriver. Toutes les 15 secondes un petit personnage en forme de réveil apparaît. Au bout de trois (donc 45 secondes) la partie se termine.

Jeu 2 : le jeu est le même à une différence près. La porte du refuge constamment ouverte dans le jeu précédent est maintenant fermée par intermittence comme les alcôves (*Intrek*).

Life Boat

Les dents de la mer



Encore un double écran Nitendo. Il s'agit de sauver les passagers d'un paquebot en feu qui, affolés, se jettent dans une mer grouillante de requins.

Jeu A : vous avez deux radeaux, un dans chaque écran, qui bougent simultanément. Partez vite vous placer sous les malheureux passagers afin de les accueillir avant qu'ils ne tombent à l'eau et se fassent dévorer dans un remous par des requins dont vous voyez les ailerons. Attention chaque barque ne contient que quatre personnes. Dès que le nombre critique arrive il faut se dépêcher de débarquer les occupants sur la côte. Un sauveteur les attend.

Lorsqu'un naufragé se fait dévorer, le jeu recommence avec les barques vides. Vous avez perdu quand vous avez laissé trois malheureux aux prises avec les dents de la mer.

Jeu B : le principe reste le même mais il n'y a plus qu'une barque pour les deux écrans, ce qui demande un sauveteur très rapide. Ici le principal problème consiste à débarquer les passagers sur terre en évitant qu'ils ne tombent à l'eau. Un conseil : n'attendez pas que la barque soit pleine. Dès que vous avez un moment de libre débarquez vos rescapés (*Nitendo*).



Mrs. Pac Man

Chassés-croisés

A l'instar de Mme Colombo, qui a pris la relève de son détective de mari, voici que Mrs. Pac Man vient supplanter son compagnon. Elle croque les points sans enlever son rouge à lèvres, fonçant son joli nœud rouge dans le vent. Tout comme son mari, elle se trouve dans un labyrinthe parsemé de pastilles dans lequel circulent d'horribles fantômes moustachus. Quatre passages lui permettent de s'échapper en cas de coup dur pour réapparaître de l'autre côté. Il y a également quatre billes rouges, situées à chaque coin. Lorsque Mrs. Pac Man en dévore un, l'image de Mrs. Pac Man apparaît dans chaque fantôme. Durant ce laps de temps, elle peut les dévorer pour des points de bonus supplémentaires. Elle peut également manger les fruits quand ceux-ci apparaissent. Ne nous étalons pas, vous connaissez tous le Pac Man. Ce jeu offre également la possibilité de jouer en tête à tête, c'est-à-dire avec un partenaire. Le principe est le même, mais vous commandez chacun un Mrs. Pac Man. Les deux petites bonnes femmes avalent chacune de leur côté les points. Attention aux chassés-croisés, ne vous mélangez pas, vous perdrez de précieuses secondes à retrouver votre Mrs. Pac Man. Un jeu à offrir à votre petite fille jalouse de celui de son phalocrate de frère (*Coleco*).



Pin-Ball

Flip en poche

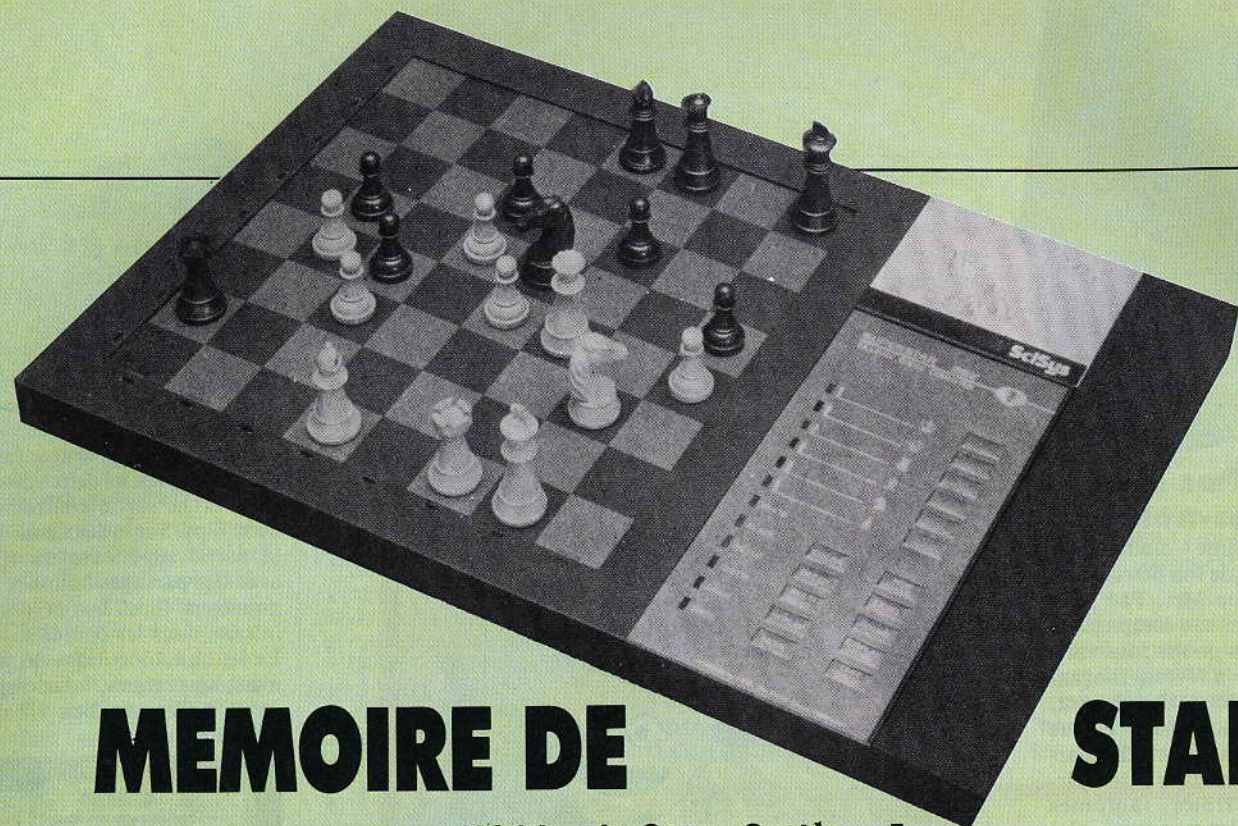
Vous aimez le flipper ? Hé oui, mais, pour y jouer, il fallait aller au café ou dans une salle de jeu. « Il fallait » car, maintenant, vous pouvez emporter un flipper dans votre poche grâce au jeu double écran de Nitendo. Sur le premier écran, la partie inférieure du flipper avec les deux voies latérales et la sortie centrale avec deux flippers. Sur le deuxième écran, la partie supérieure du flipper avec des passages bonus et deux nouveaux flippers. Les points sont inscrits dans les couloirs.

Le jeu A est identique au jeu B, mais, au premier, vous disposez de 3 balles au lieu de 2 au deuxième.



Appuyez sur le bouton « right » pour lancer la balle. Plus vous appuyez longtemps, plus la balle part vite. Les flippers supérieurs et inférieurs sont commandés par les mêmes boutons : supérieur et inférieur gauche par le bouton « left », les autres par « right ». Essayez de diriger votre tir pour passer par les couloirs qui rapportent le plus de points. Quand la balle passe dans la zone des 700 points (en haut, à gauche), la barrière commandant l'allée latérale en bas à gauche qui donne vers la sortie (et donc vous perdez la balle) se ferme !

Un jeu bien amusant. Le seul inconvénient : vous ne pouvez « aider » la balle en donnant un bon coup de pied dans le flipper, par contre vous n'avez pas le fameux « tilt » (mais non, pas le journal, ça vous l'aurez toujours, et même plus souvent qu'avant). Vous ne pouvez pas non plus vous en sortir par une « fourchette » bien appliquée... Mais la n'en reste pas moins passionnant (*Nitendo*).



MEMOIRE DE STAR

Héritier du Super Système 5, le petit dernier de Scisys ne cache pas ses prétentions : offrir un des meilleurs rapports qualité-prix du moment. Son nom : le Superstar.

L'esthétique de l'appareil reste dans le style habituel de la marque, avec un design sobre, voire austère, mais au demeurant tout à fait agréable. Toutefois, le plateau de jeu se révèle un peu petit, comparé aux dimensions de l'appareil lui-même, mais reste encore acceptable pour un échiquier de table.

L'appareil se montre assez gourmand en énergie : la durée de vie des six piles de 1,5 volt nécessaires à son fonctionnement n'est que de huit heures pour des piles normales et de quinze heures pour des piles alcalines.

Heureusement, un adaptateur secteur, vendu en option, vient pallier cette relative voracité.

Diagramme 1 :
Fischer-Ciocaltea, 1962



Avec lui, le temps passe plus vite

Le déplacement des pièces s'effectue de manière semi-sensible. La force d'appui nécessaire à l'enregistrement des coups est raisonnable et tout à fait compatible avec un jeu agréable. La réponse de l'ordinateur est visualisée par une double rangée de diodes horizontales et verticales. Ce système, un peu moins pratique que celui comprenant une diode par case, permet toutefois un déplacement sans erreur et diminue ainsi la consommation déjà élevée de l'appareil. Le Superstar pratique toutes les règles internationales d'échecs, y compris les règles de nullité par triple répétition des mêmes positions et par la règle des 50 coups.

Il dispose aussi de plusieurs autres fonctions intéressantes. Tout d'abord, il autorise le retour arrière, et cela, sur toute la partie. Nous approuvons tout particulièrement cette possibilité, d'autant que sur plusieurs appareils concurrents, le retour ne peut s'effectuer que sur un nombre limité de demi-coups (30 à 40), ce qui se révèle finalement trop ou pas assez. L'utilisation de cette fonction est très facile, l'ordinateur rappelant le cas échéant les pièces déjà prises. Une autre fonction, complémentaire de la précédente, permet de faire rejouer les coups que l'on avait repris. Cette possibilité, associée à la mise en mémoire de toute la partie, permet de rejouer la partie complète : très pratique pour qui veut analyser les raisons de sa défaite ou de sa victoire. La touche « Display move » permet de

connaître le meilleur coup envisagé jusqu'à présent par l'appareil. Certes, cela s'éloigne un peu des conditions habituelles de parties, mais, grâce à cette fonction, le temps de réflexion de l'ordinateur paraît passer plus vite et l'on peut aussi commencer à envisager la réponse à apporter à son coup. Par contre, le Superstar ne dispose pas d'une réelle fonction professeur. Si l'on est embarrassé pour jouer et que l'on désire un conseil, il faut alors le faire jouer à sa place, quitte à reprendre le coup après si celui joué par l'appareil ne vous convient pas. Ce système est beaucoup moins pratique que la fonction professeur disponible sur la plupart de ses concurrents : dommage ! La touche « Multi-move » autorise

Diagramme 2 :
Tal-Semenkin, 1954



Diagramme 3 :
Olafsson-Karpov, 1980



deux fonctions distinctes : tout d'abord, elle permet à deux joueurs humains de jouer sur l'échiquier, l'ordinateur ne faisant alors que vérifier la validité des coups ; et surtout elle permet de rentrer en mémoire une ouverture donnée, ce qui se révèle très utile car il n'existe aucun programme possédant en mémoire la totalité des ouvertures existantes à ce jour. Le programme du Superstar est géré par un micro-processeur 6502 A, cadencé à 2 MHz. Le programme lui-même occupe 28 K de mémoire morte, extensible à 36 K et dispose de 4 K de mémoire vive pour la mise en mémoire des coups joués. Le Superstar possède 24 niveaux de jeu, qui se répartissent de la façon suivante : tout d'abord huit hauts niveaux d'entraînement dont les temps de réponse s'échelonnent de deux secondes à dix minutes en moyenne : en fait les niveaux A6 et A7 ne sont guère jouables car le temps de réflexion est respectivement de six et dix minutes, ce qui est vraiment trop long pour une partie normale. Huit niveaux de tournoi sont disponibles, où l'ordinateur gère le temps limité qui lui est imparti. Ces niveaux sont bien échelonnés et reprennent les différents temps de tournoi, depuis la partie blitz (toute la partie en cinq minutes) jusqu'au tournoi de « Grand Maître » (40 coups en deux heures et demie puis 16 coups à l'heure). Le niveau B8 est utile pour l'analyse de problème, car la machine réfléchit jusqu'à ce qu'on l'oblige à jouer. Tous les jours pour les « problémistes », les niveaux H1 à H8 permettront la résolution des problèmes de mat jusqu'en 8 coups.

Un sens aigu du danger

Étudions maintenant comment se comporte le programme en parties normales : le Superstar dispose d'une bibliothèque d'ouvertures assez étendue, comprenant tant des ouvertures classiques que des ouvertures hypermodernes, ce qui constitue un gage certain de variété dans les par-

ties. Toutefois, on peut adresser deux reproches à cette bibliothèque : tout d'abord, certaines lignes ne s'étendent pas suffisamment loin, ce qui place parfois le programme dans une situation difficile à sa sortie de bibliothèque ; ensuite le programme n'est pas capable de reconnaître les simples interventions de coups. Le joueur connaissant cette lacune pourra en profiter pour faire sortir le programme au tout début de sa bibliothèque d'ouvertures. C'est d'autant plus dommage que la taille de la mémoire morte aurait sans doute permis la mise en mémoire des positions d'ouvertures et pas seulement des déplacements. En milieu de partie, le programme montre une très solide force combinatoire associée à une force tactique appréciable. Toutefois, l'algorithme d'attaque du roi semble avoir été moins bien développé que sur des programmes concurrents, tels le Super 9 ou le Constellation, ce qui lui donne un jeu moins agressif. Le Superstar possède un sens aigu du danger et saura se replier rapidement en défense plutôt que de continuer son attaque et se faire mater. La stratégie n'est pas le point fort du programme, comme pour tous ses concurrents d'ailleurs, exception faite du Mephisto 3 dont nous reparlerons bientôt. La phase de finale constitue une lacune importante du programme et le Superstar aura tout intérêt à acquérir une importante domination en milieu de partie s'il désire avoir la victoire. Il semble, en effet, ne connaître ni la règle du carré ni celle de l'opposition, ce qui est bien regrettable pour un programme de ce niveau. En revanche, il sait sacrifier sans trop de répugnance une pièce, si cela lui permet d'aller à promotion, ce que trop de programmes oublient encore de faire.

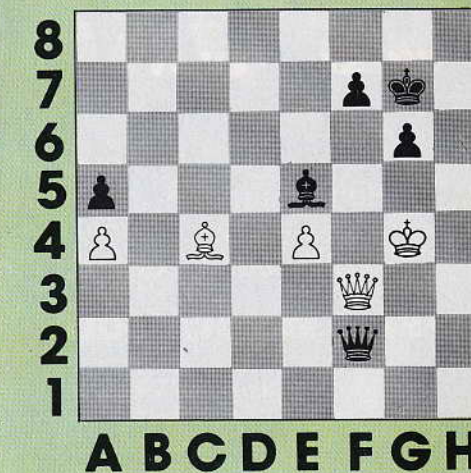
Très rapide sauf pour le mat

Nous avons soumis au Superstar différentes positions tirées de parties de champions ; le Superstar était au niveau tournoi

Diagramme 4 :



Diagramme 5 :
Burga-Karpov, 1982



B2 (40 coups en deux heures). Ces positions avaient déjà été proposées à d'autres ordinateurs dans les numéros précédents. **Diagramme 1** (Fischer-Ciocaltea, 1962). Les blancs jouent et gagnent. Superstar trouve Fg5 en moins de vingt secondes contre une minute pour Constellation et cinq minutes pour Super 9.

Diagramme 2 (Tal-Semenkin, 1954). Il s'agit de trouver un mat en cinq coups. Ici le Superstar ne fait pas mieux que Super 9 et Constellation. En effet, il répond Fxf6 au bout de trois minutes alors que la seule façon d'obtenir le mat est de jouer Txf6.

Diagramme 3 (Olafsson-Karpov, 1980). Les noirs jouent et gagnent. Superstar trouve la bonne combinaison par Da2 en une minute contre cinq minutes pour le Constellation.

Diagramme 4. Il s'agit d'un mat en quatre coups. Le Superstar a été mis ici au niveau de résolution du mat. Après une heure et vingt minutes, Superstar a enfin trouvé la solution alors que Mephisto 2S trouvait en seize minutes, Super 9 en neuf minutes et Constellation en trois minutes et trente secondes.

Diagramme 5 (Burga-Karpov, 1982). Il s'agit de trouver un mat forcé en cinq coups. Superstar trouve Dg1+ en cinquante minutes contre seulement dix-huit secondes pour le Constellation.

Ces problèmes confirment l'excellente force combinatoire du programme. Seuls quelques cas difficiles lui résisteront. Il semble, en outre, plus mal adapté à la résolution de problèmes de mat.

Design agréable, programme à peine inférieur à celui du Constellation et de l'Elite AS, mais nettement plus rapide pour la résolution des problèmes, hormis le mat. Le Superstar constitue, pour un prix d'environ 3 000 F, un achat tout à fait intéressant (Superstar de Scisys, distribué par France Double R).

Jacques HARBONN

LE GRAND CARNAVAL

Flippers et jeux d'arcades nous arrivent à la vitesse des étoiles filantes.
Heureusement, nos « arcadiens » de service ne sont jamais pris au dépourvu.
Rien ne leur échappe.
Voici leur récolte du mois ingurgitée par la moissonneuse-batteuse de Tilt.

FLIPPERS ET COCA-COLA

Voici le temps de faire un tour d'horizon des nouveautés Gottlieb, alors que le plus prolifique producteur de flippers vient de passer aux mains de Coca-Cola et s'apprête, semblerait-il, à changer son nom pour celui de Mylstar déjà usité dans la gamme des vidéos d'arcades.

Notre revue Gottlieb du numéro 7 s'achevait sur *Amazon Hunt* qui se révélait être une reprise du *Fast Draw* de l'été 1975. Le modèle est apprécié depuis quelques mois maintenant, l'original l'avait été en son temps, Gottlieb avance donc en terrain conquis. Le remake a toutefois bénéficié d'une décoration somptueuse, de bruitages parfaitement en rapport avec l'exotisme du thème, et de l'apport d'une extra-ball absente de la version de 1975. L'on peut regretter seulement les motifs impersonnels ornant le meuble qu'*Amazon Hunt* partage avec son prédécesseur *Royal Flush Deluxe*, et son successeur *Rack'em up*.

Deux cibles pour une girafe

Les films Columbia ont fait l'acquisition de la firme fondée en 1927 par Dave Gottlieb alors que celle-ci parvenait à son cinquantième anniversaire. Columbia n'est plus, à présent, qu'une filiale de Coca-Cola, même si elle conserve la maîtrise du constructeur de jeux d'arcades remaniés sous le sigle Mylstar.

Les premiers appareils de la Mylstar Electronics apparaissent donc avec *M.A.C.H.3*, un vidéo à disque laser qui fait un malheur, et *Rack'em up* sous double label.

Gottlieb — nous conserverons ce nom pour les pinballs de la Mylstar — n'avait pas utilisé le billard américain et ses boules bariolées depuis *Pinball Pool*. Cette machine âgée de 5 ans fait d'ailleurs encore le bonheur d'amateurs dans le fond de nombreuses arcades. *Rack'em up* réussit la prouesse de donner le moyen d'éclairer les 14 numéros des sphères pleines (1 à 7 ou « solids ») et barrées (9 à 15 ou « stripes ») avec 2 petites séries de drop-targets et quelques passages. La boule noire n° 8 bénéficiant du classique « pocket corner » que matérialise ici un couloir à éjecteur.

Un drapeau et une cible fixe à vocation multiple terminent un agencement de plateau succinct mais très complet par les différentes valeurs que prennent alternativement les principaux constituants. A remarquer, pour *Rack'em up*, le retour d'un multiplicateur de bonus, concrétisé par les coefficients 3, 5, et même 10 ! Des scores élevés en perspective...

Ready aim Fire nous transporte sur un stand de tir forain où chacun essaie, par son adresse, de gagner des animaux en peluche. Le décor, comme le plateau, sont très dépouillés. Le principe, original, réside en de petites combinaisons successives, de difficulté croissante. Pour gagner la première prime, et éclairer le bumper de l'ours,



La partie de cartes



9 drop-targets centrées

il suffit de toucher une simple cible : pour la girafe la mission est d'effectuer 2 cibles fixes, pour l'éléphant ce sera 3 cibles, et enfin, pour le tigre les 4 dernières cibles. Le plateau est ainsi divisé en zones comprenant un bumper représentant un animal et, dans sa proximité, les cibles destinées à l'éclairer. Le multiplicateur de bonus est proportionnel aux bumpers éclairés (2 à 5), d'où la nécessité de réussir le tableau de chasse au complet.

Jouez la bonne carte

La répartition des couleurs pour chaque animal, et ses accessoires, permet une identification aisée de ces combinaisons à charnières et donne à l'appareil un petit air des années 50 par les bumpers multicolores et l'utilisation du couloir supérieur en entonnoir, propre à cette époque de l'âge d'or. Un regret pour *Ready aim Fire* : son importation limitée à quelques exemplaires seulement pour l'Hexagone. L'innovation n'a visiblement pas séduit les professionnels, ce qui peut signifier que les remakes des années 70 risquent d'abonder dans l'avenir.

A propos de remake, voici *Jacks to open*, une reprise du pinball à un joueur *Jacks open* (janvier 1977) et sa version add-a-ball *Lucky Card*. Les flippers à un seul joueur n'étaient déjà plus importés à cette époque, cette heureuse initiative nous permet donc de voir en *Jacks to open* une nouveauté. Nous revenons au thème des cartes à jouer, avec une imposante série de drop-targets figurant les As, Rois, Dames, Valets et 10, selon le principe des *Royal Flush* de 1976 ou 1983. Ces 9 drop-targets sont ici parfaitement centrées par rapport aux flippers car, tel l'*Amazon Hunt*, le plateau est établi de manière symétrique selon son axe. La topographie des lieux n'en paraît que plus sommaire et l'alignement des cibles à tomber s'impose comme une simple formalité. Mais une fois encore, fidèle à l'esprit qui régit la majorité de ses pinballs, Gottlieb trompe son monde sur la fausse simplicité que présente *Jacks to open* ; il suffit de tomber dans ce piège pour se prendre au jeu...

Alors n'oubliez pas de faire les 4 passages supérieurs, Carreau, Pique, Trèfle, et Cœur,

avant d'harcéler les drop-targets pour avoir le double bonus, l'extra-ball, et le spécial. Bonne chance !

VOUS AVEZ DIT CLASSIQUE ?

Statistiquement, les combinaisons de jeux de cartes utilisées lors de la conception de flippers donnent des appareils attrayants à l'exploitation prolongée.

Les Rois, Dames, Valets et Jokers deviennent même, dans les années 50 et 60, des personnages humoristiques cohabitant avec les célèbres pin-up des frontons de Roy Parker.

A l'époque de la science-fiction omniprésente, peu après le film « Alien » et le « Space Invaders » qu'il a primitivement inspiré (voir *Tilt* n° 10), sortent deux pinballs audacieux mêlant cartes à jouer et extra-terrestres de tous poils.

Qu'il s'agisse d'*Asteroid Annie and the Aliens* (Gottlieb à 1 joueur) ou d'*Alien Poker* de Williams, le résultat iconographique, résultant de ce mariage, ne laissera pas un souvenir impérissable dans les mémoires. Toutefois, pour l'intérêt de sa « jouerie » (barbarisme inventé par les professionnels pour qualifier la qualité de jeu d'un plateau de flipper), *Alien Poker* poursuit depuis près de quatre ans une belle carrière. Construit immédiatement avant *Black Knight* et la série de double plateaux Williams (voir *Tilt* n° 7), *Alien Poker* n'a pas le moins du monde souffert de l'absence des nombreux gadgets dont sont munis ses cadets. Son maintien dans les « hit-parade » n'en a que plus de mérite.

La pièce maîtresse de ce plateau est incontestablement une série de 5 drop-targets, figurant une quinte flush à tomber dans l'ordre : 10, Valet, Dame, Roi et As. Placée sous le feu des 3 flippers inférieurs, cette série est très facile. Trop facile même car des cibles tombent de manière intempestive, détruisant la séquence souhaitée. Bon prince, *Alien Poker* remonte les targets frappées trop tôt afin de permettre au joueur de s'appliquer et de réussir la chronologie demandée.

La valeur initiale de la série complète, soit 100 000 points à terme, est toutefois amputée de 20 000 points par maladresse. L'anarchie est ainsi pénalisée méthodiquement, ce qui peut être désastreux lorsque la quinte flush bénéficie du multiplicateur 2, 3 ou 4 acquis dans les passages supérieurs.

Outre cette prime, de 400 000 points maximum, répétitive par une même bille, *Alien Poker* comporte d'autres combinaisons pour l'extra-ball et le spécial. En bref tout pour être un vrai classique du pinball des années 80...

Jean-Pierre CUVIER ►



STAR WARS Que la force soit avec vous

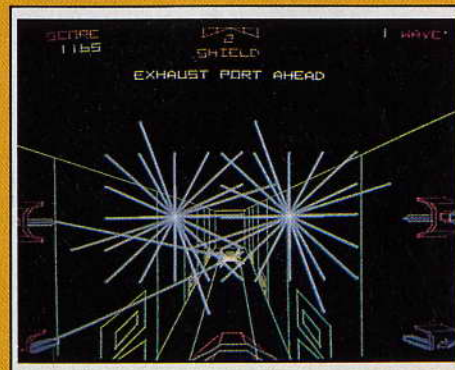
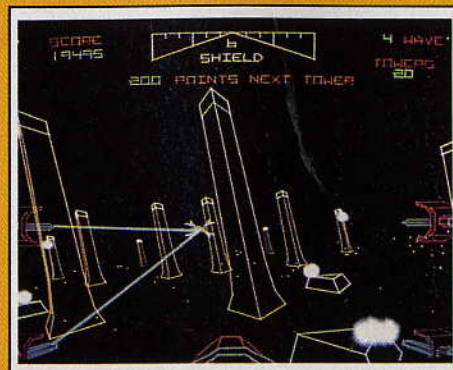
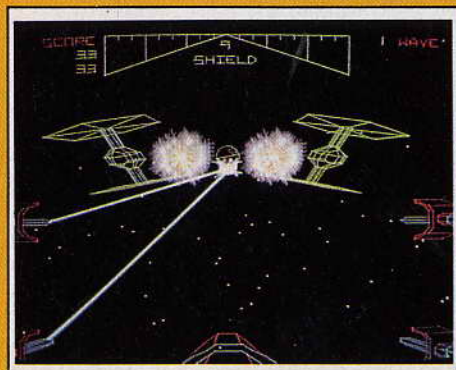
Les jeux vidéo, qui constituent aujourd'hui une formidable entreprise commerciale, n'échappent plus au phénomène des modes. Ces nouveaux outils du loisir, objets d'une course implacable entre concepteurs et fabricants rivaux, défilent dans les arcades presque aussi vite que les vaisseaux spatiaux qui illuminent leurs écrans. Il y a quelques mois, il semblait que les « comics » (*Pengo*, *Moon Patrol* et autres émules du *Pac Man*) aient pris l'ascendant sur les autres variétés de jeux, or depuis peu, on assiste à un retour en force des jeux d'imagination et de science-fiction. Le succès de *Dragon's Lair* prouve que les jeux dit d'aventures continuent de faire vibrer le cœur des joueurs s'ils sont tant soit peu « réactualisés », alors que les techniques de pointe en matière de graphisme et autres effets spéciaux permettent aux jeux

de science-fiction de retrouver leurs lettres de noblesse. On ne peut s'empêcher de penser, à cet effet, au superbe *Disc of Tron* (analysé dans *Tilt* n° 9) et, bien sûr, au fabuleux *Star Wars*, héros de notre rubrique ce mois-ci.

Le sort des rebelles est entre vos mains

Star Wars utilise le procédé graphique le plus élaboré qui soit, et l'on peut se demander si la Force n'habitait pas les ingénieurs de la firme Atari, lorsqu'ils conçurent cette merveilleuse simulation électronique de l'assaut de la terrible étoile noire. Le scénario du jeu recoupe bien évidemment le thème désormais classique du film de George Lucas. Vous êtes Luke Skywalker, aux commandes d'un vaisseau de combat de type X-Wing et vous devez affronter les troupes de l'empire Galactique et leur chef, le redoutable Darth Vader. Lorsque vous rejoignez votre escadrille en formation d'attaque, agrippant l'étrange volant de votre engin spatial, les images du film vous reviennent à l'esprit avec une précision à vous glacer les os.

Vous êtes Luke Skywalker. A bord du X-Wing, vous affrontez les agents de l'empire Galactique.



Vous devez, au début du jeu, sélectionner une étoile noire correspondant à l'un des quatre niveaux de difficulté proposés (allant de facile à très difficile). Plus le niveau choisi est difficile, plus le bonus alloué est important. Ainsi détruire une étoile noire au niveau moyen vous rapportera 400 000 points, au niveau très difficile, vous obtiendrez 800 000 points.

Les règles de cette formidable bataille de l'espace paraissent tout à fait simples. Lors de chaque attaque, le joueur est protégé par une série de 7 boucliers magnétiques invisibles. Dans la première séquence, vous évoluez dans l'espace intersidéral et vous devez combattre les vaisseaux ennemis qui vous prennent en chasse. Vous devrez détruire tous vos adversaires pour atteindre le but de votre mission : l'infamale étoile noire.

En arrivant sur la planète, vous découvrirez avec stupéfaction, un immense champ de bataille hérissé de tours à laser et de blockhaus. Dans cet univers hostile, attachez-vous à détruire les batteries à laser situées au sommet des tours ainsi que les dépôts de munitions placés à leur base. Après avoir franchi avec succès ce difficile passage, vous voici au cœur de la terrible station impériale. Le sort des « rebelles » est

entre vos mains, mais sachez que pour venir à bout de ce labyrinthe de la mort vous devrez renouveler les prouesses de Luke et de Yan Solo.

Vous pilotez votre X-Wing de combat à travers une série de « couloirs » plus dangereux les uns que les autres. Batteries anti-aériennes et canons à laser bordent ces véritables tranchées, illuminant d'éclairs terrifiants votre téméraire épopée. De plus, d'étranges O.V.N.I. se dressent sur votre route, se tenant à l'horizontale des sinistres couloirs qui forment ce dédale.

Star Wars : un must



Une précision réellement diabolique

L'objectif suprême de votre mission est de détruire l'étoile noire. Pour ce faire vous devez lancer un missile dans un étroit chenal qui symbolise le cœur de la station impériale. Vous devez viser juste car l'orifice n'apparaît que par intermittence. Gardez la tête froide (pensez aux nerfs d'acier du Capt. Solo) et réagissez promptement dès que la brèche est en vue. Lancez votre bombe à protons et si vous avez mis dans le mille, vous serez propulsé dans l'espace avant que l'explosion de l'étoile n'envahisse l'écran. Chaque fois que vous détruisez une étoile noire, vous jouissez du spectacle saisissant de la station spatiale explosant en

trois étapes, mais ne criez pas victoire trop vite, car d'autres étoiles noires et d'autres sanglantes batailles vous attendent au fil de parcours de plus en plus difficiles. Si le scénario du jeu demeure passionnant, ce qui rend *Star Wars* si impressionnant réside dans la qualité des effets sonores et visuels. La bande sonore n'est autre qu'un habile mixage de la musique originale de John Williams, entrecoupée des dialogues célèbres du premier film de la trilogie. « Pense à la Force Luke », ordonne Obiwan Kenobi alors qu'apparaît sur l'écran une nouvelle étoile noire.

Aucun autre jeu d'arcades, sauf peut-être *Tempest*, n'a utilisé avec autant d'acuité les fameux « vecteurs graphiques » qui animent *Star Wars* avec une précision diabolique. L'extrême sophistication du graphisme semble prouver qu'il existe des jeux spécialement conçus pour ce type de design, au même titre que les jeux à disque laser et autres procédés d'animation.

Autre révolution, la manette de commande qui allie esthétique et performances. Ce « manche à balai » du XXII^e siècle permet de vous élever, de plonger en piqué et de vous diriger vers la gauche ou la droite en décrivant une courbe allant jusqu'à 180°. En tournant vers la gauche ou la droite, vous inclinez tout le champ de vision. La simulation de vol dans l'espace est rendue encore plus réaliste grâce aux angles vertigineux que vous pouvez décrire en pilotant. Les boutons de mise à feu se trouvent sur les éléments de direction et réagissent à la pression des pouces. Ce nouveau volant du « troisième type » est, sans nul doute, l'un des plus fiables parmi ceux qui ont été conçus.

Pour aider à la précision de vos tirs, un curseur lumineux faisant office de ligne de mire s'affiche en permanence sur l'écran, alors « bonne chance » et « que la Force soit avec vous » !

CRYSTAL CASTLE Le croqueur de diamants

Il était une fois un ours nommé Bentley, qui traversait les terres pour fortune

[chercher. Friandises et bonbons ne l'intéressaient point, seuls diamants et rubis attiraient ce malin. Déambulant sur le domaine de Crystal Castle, Bentley amassait joyaux et pierres

[précieuses. Cueillant les pépites d'un coup de patte ou [deux, la fortune sourit à notre ourson heureux.

Après avoir joué au Crystal Castle, un des nouveaux jeux à succès de Atari, vous ne regarderez plus votre ours en peluche du même oeil. Le mythe du tendre Teddy Bear a fait son temps, place à l'ours Bentley, le chercheur de diamants.

Pourtant la vie n'est pas de tout repos pour Bentley lorsqu'il arpente les sentiers sinueux qui serpentent autour d'un des 16 labyrinthes en 3D qui composent les différents tableaux du jeu. Les figures apparaissent sous forme de cubes, dans un angle de 120° qui leur donne l'allure de légos magiques, prenant successivement les apparences de tours, donjons, dômes et autres châteaux. Bentley est décidé à ramasser toutes les pierres précieuses qui jonchent sa route, mais le danger rôde : tunnels mystérieux, corniches

mortelles, ascenseurs capricieux sont le domaine de créatures diaboliques qui défendent leur trésor avec ardeur. Pourtant le jeu en vaut la chandelle ; chaque nouveau rubis « cueilli » rapporte des points (jusqu'à 99 points l'unité), il suffit simplement d'échapper aux monstres qui vous pourchassent en leur laissant le moins de temps possible pour empiler les joyaux. Si Bentley sort indemne d'un tableau et s'empare de la dernière pierre, il obtient, à titre de récompense, un bonus de choix. Vous disposez, pour déplacer notre héros, d'une boule omnidirectionnelle rouge-fluo (génial dans les salles de jeux sombres) contrôlant tous les mouvements du cher ourson, ainsi que de deux boutons « saut » (merci pour les gauchers) permettant à Bentley d'éviter les êtres ignobles qui hantent le château de cristal.

Ces personnages indésirables peuvent être évités de diverses manières : la première consiste à connaître parfaitement la topographie des lieux qui apparaissent au cours des divers tableaux. Les cachettes, les culs-de-sac, les positions des ascenseurs sont autant de repères qu'il est bon de connaître pour déjouer les pièges tendus par vos adversaires.

Vous pouvez également les « sauter », en utilisant les boutons adéquats, mais, là

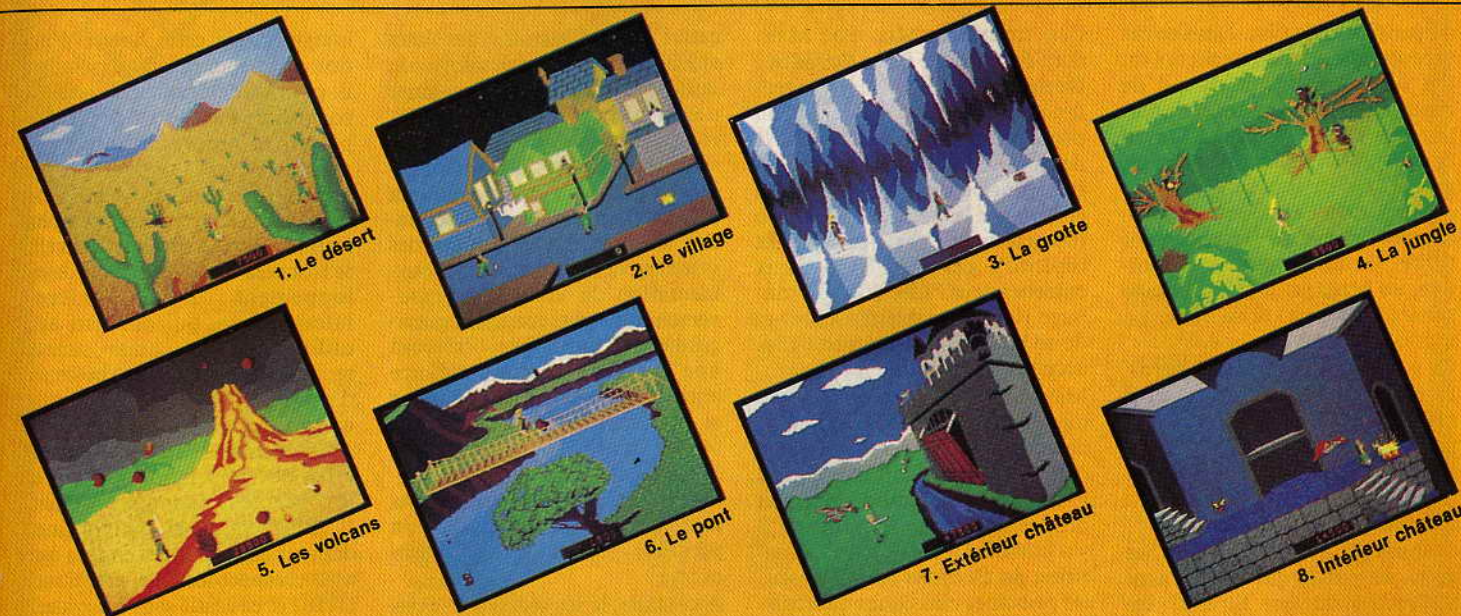
encore, un peu d'entraînement s'avère nécessaire afin d'acquérir le parfait « timing ». Au début du jeu, vos ennemis sont peu agressifs. Profitez-en pour collecter le maximum de joyaux et n'oubliez jamais, quoi qu'il advienne, de vous emparer du dernier rubis sous peine de perdre le gain du bonus.

Tel un ectoplasme

Au fil des tableaux, l'action devient de plus en plus trépidante, notamment lorsque notre ami en peluche rencontre des arbres maléfiques qui le poursuivent avec frénésie, ou lorsque des boules de cristal déferlent sur les sentiers détruisant tout sur leur passage. Si vous laissez trop de champ à vos antagonistes, vous les verrez avancer en zigzag, digérant leur trop lourd repas. Mais si Bentley se laisse trop aller à la paresse, un essaim d'abeilles se chargera de le réveiller.

Chaque niveau de difficulté se compose de 4 tableaux illustrés par 4 labyrinthes différents. Lors de chaque quatrième tableau, la redoutable sorcière Berthilda entre en scène. La destruction de Berthilda rapporte 3 000 points, mais Bentley doit porter le chapeau magique qui apparaît au hasard sur l'écran. Les pouvoirs particuliers du chapeau ne durent que quelques instants, mais rendent Bentley invincible face à tous ses adversaires.

Vous trouverez dans Crystal Castle



un tunnel spécial qui permet au joueur de reprendre la partie au niveau de jeu qu'il avait atteint au cours du tableau précédent. Emprunter ce tunnel peut vous valoir une vie supplémentaire, ou même deux si vous dépassez le niveau 4 du jeu.

Sachez que Bentley peut traverser les diverses bâtisses qui se succèdent sous vos yeux, tel un ectoplasme, visible du joueur, mais dissimulé aux yeux des redoutables dévoreurs de diamants. Crystal Castle n'est pas un jeu de labyrinthe classique car si Bentley peut franchir les murs dans le seul dessein de collecter les diamants, il peut aussi, pour votre seul plaisir, longer les sentiers sans en ramasser un seul...

A l'inverse du Pac Man, coincé dans son étroit dédale, Bentley est libre d'aller où bon lui semble et la force de Crystal Castle réside en fait dans la joie de jouer.

N'hésitez pas à manipuler votre boule de commande, regardez votre ours magique, virevoltant de marche en marche, se cachant, sautant, ramassant les rubis à la pelle et se moquant allégrement des créa-

tures étranges qui semblent sortir tout droit d'un livre de Tolkien. Evidemment la boule directionnelle ne confère pas au joueur la précision d'un joystick mais le plaisir de jouer n'en est que plus dense. Néanmoins, pour gagner, assurez-vous que votre Teddy Bear est bien en ligne pour collecter les diamants et tenez-le à l'écart des multiples embûches que les gardiens du château ne manqueront pas de lui tendre.

CROSSBOW Feu à volonté

Cette nouvelle console qui envahit les arca- des est en fait un jeu de tir classique, couplé avec un scénario de jeu d'aventures. Le joueur, armé d'une simple arbalète, escorte un équipage composé de personnages divers (hommes, femmes et nains) qui vont se trouver, malgré eux, impliqués dans de tragiques événements. Votre mission consiste à protéger les voyageurs des multiples dangers qui les menacent tout en annihilant les divers obstacles qui se dressent sur votre route.

Relevez le défi en « faisant le carton » sur toutes les cibles multicolores qui se présentent à vous. Le jeu comprend 8 niveaux de difficulté illustrés par des scènes tout à fait différentes les unes des autres. Au début du jeu, l'équipage comprend trois personnages, le joueur choisit alors la couleur du sentier par lequel il désire faire son chemin. Si l'équipage survit, le joueur devra choisir son prochain itinéraire par déduction puisque chaque route correspond à un danger particulier.

Tableau 1 - le désert : les cibles sont illustrées par des scorpions, serpents, coyotes et autres araignées venimeuses.

Tableau 2 - le village : fantômes, diables,

magiciens, mauvais coucheurs, rats moqueurs sont dans votre ligne de mire.

Tableau 3 - la grotte : chauves-souris, stalactites, l'abominable homme des neiges... feu à volonté !

Tableau 4 - la jungle : cannibales, plantes carnivores, gorilles, noix de coco : un véritable ball-trap.

Tableau 5 - les volcans : jets de lave, éboulements de rochers, marées incandescentes... chaud sur la gachette !

Tableau 6 - le pont : avalanche, poissons, grenouilles, crapauds : plutôt une partie de pêche qu'une partie de chasse !

Tableau 7 - le château (vu de l'extérieur) : gardes, archers, flèches et alligators au menu.

Tableau 8 - le château (vu de l'intérieur) : l'aventure suprême avec tous ses mystères. La partie se termine lorsque tous les membres de l'équipage ont péri. Chaque cible abattue représente un certain nombre de points, variant selon le niveau de difficulté choisi par le joueur, des bonus sont alloués pour chaque membre survivant à la fin des tableaux. Si vous franchissez avec succès les tableaux les plus difficiles, de nouveaux personnages viendront agrandir le cercle de vos protégés. Dans certaines séquences vous pourrez découvrir des trésors cachés ! Armé de votre science et votre adresse vous n'hésitez pas à atteindre ces merveilleuses cibles scintillantes qui émettent un son différent chaque fois qu'elles sont touchées.

Les effets sonores ajoutés à un effort manifeste d'originalité en matière de scénario font de Crossbow le précurseur d'une nouvelle génération de jeux de tir. Ceci est assez rare pour être souligné. Voilà qui est fait.

Jean-Michel NAVARRE ►

suspense avec le film. Dans ce cas exceptionnel, les concepteurs du jeu ont effectué un travail de création et de mise en scène comparable à celui du grand Steven Spielberg. On notera, au passage, que la représentation graphique du personnage et de son environnement demeure relativement sobre. Comme quoi, en définitive, un héros est jugé davantage sur ses actes que sur sa mine. La morale est sauve.

Ça y est, vous l'avez, votre héros. Il est agréable à regarder, il affronte péril sur péril et il n'a pas son pareil pour capter totalement l'attention du joueur. Maintenant, la question est : comment aller plus loin ?

Comme toujours, ce sont les goûts du public qui déterminent la direction du vent. En 1927, ces goûts sonnèrent le glas du cinéma muet et condamnèrent toute une génération d'acteurs à apprendre à parler ou à disparaître. Au début des années 80, ce sont des goûts comparables qui renvoient certains héros de jeux vidéo à leurs chères études, hissent d'autres sur les plus hautes marches du succès et, surtout, déterminent les grands facteurs d'évolution. A l'évidence, les joueurs progressent avec leurs héros. Maintenant que la première vague (peut-on déjà parler de génération ?) de jeux est en train de connaître sa phase de maturité, ils commencent à rechercher des personnages aux possibilités plus grandes, évoluant dans un monde plus complexe, capables de vivre des aventures pratiquement illimitées. Les nouveaux héros seront comme les meilleurs appareils électroménagers : ils devront savoir tout faire !

Ils sont déjà sur le bon chemin. Avec les premières aventures électroniques d'Indiana Jones ou les mondes barbares de *Earthworld* et de *Fireworld*, nous avons l'exemple de jeux complexes, nécessitant un long entraînement et réclamant du joueur des qualités de ténacité, d'endurance et de mémoire auxquelles les jeux traditionnels faisaient nettement moins appel. Dans le même esprit, d'autres jeux vidéo, plus limités, ont réussi à élargir leur champ d'action et à approfondir leurs situations de base en constituant de véritables « familles ludiques ». C'est ainsi que *Pac Man*

s'est trouvé un Mrs. Pac Man, dont il a eu... un *Baby Pac Man* ! De même, *Donkey Kong* a engendré un *Donkey Kong Jr.* qui lui prouve sa gratitude en venant le délivrer des griffes de l'abominable Mario des jungles. Plus encore que les séries de télévision (caractérisées par leur aspect répétitif), ces familles de jeux entretiennent l'idée d'un personnage riche, capable d'évoluer et de se multiplier. A ce titre, elles accentuent le mythe du héros.

Mais tout cela demeure relativement sommaire. En réalité, pour devenir un « individu » à part entière, le héros doit être le plus libre possible à l'intérieur de son propre jeu. On se souvient qu'il y a plusieurs années, avec l'apparition du *Donjons and Dragons*, les principes classiques qui régissaient les jeux de société jusqu'alors furent transgressés au

cative dans l'histoire des jeux vidéo. Grâce à la technologie du laser (qui permet d'enchaîner des séquences placées à différents endroits du disque) et à la multiplication des actions possibles, chaque joueur pourra effectuer un parcours personnalisé. De plus, l'amélioration des systèmes de commande et l'augmentation du nombre de mouvements du personnage, emmagasinés sur le disque, créeront une parfaite correspondance entre les désirs du joueur et les gestes du héros, sans temps morts ni frustrations d'aucune sorte... Pour la première fois de l'histoire, il nous sera donc permis d'incarner un véritable personnage de dessin animé !

A ce stade, le jeu vidéo prend des allures de film de cinéma. C'est ce que souligne d'ailleurs Don

imaginer que cette liberté d'action augmente jusqu'au point où il pourra déterminer lui-même son propre parcours, ses propres pièges, sa propre histoire et — pourquoi pas ? — son propre aspect physique au sein d'un canevas qui se fera de plus en plus souple. Cette évolution naturelle se trouvera renforcée par le développement de la micro-informatique, qui donnera aux utilisateurs les connaissances techniques nécessaires à ce genre d'exercices. Au bout du compte, une nouvelle étape décisive aura été franchie : le joueur sera, en effet, devenu à la fois le héros et le concepteur de son propre jeu. Il affirmera ainsi l'importance des jeux électroniques en tant que nouvel espace ludique, artistique, créatif et éducatif sans équivalent dans l'histoire de notre civilisation.

Cette suprématie, les héros sont d'ailleurs en train de la crier bien fort. Nous avons beaucoup parlé de l'adaptation sous forme de jeu vidéo de personnages de BD et de cinéma. Mais il faut savoir que le phénomène inverse prend des proportions encore plus démesurées ! D'ores et déjà, les héros des jeux électroniques se sont lancés à l'assaut des médias. Plusieurs d'entre eux (notamment *Q*Bert*, *Donkey Kong*, et bientôt *Dragon's Lair*) font l'objet de séries animées pour la télévision. D'autres ont choisi la voie de la bande dessinée : aux Etats-Unis, les *Star Raiders* viennent d'atterrir sur soixante pages de superbe papier glacé et la maison Atari a prêté son nom à un nouveau groupe de super-héros (baptisé — en toute simplicité — *Atari Force*), dont la force consiste à assurer le progrès technologique d'une humanité plongée en pleine décadence. Le message de cette innocente (?) bande dessinée est donc clair et peut-être prophétique. Sortis des racines profondes de la mythologie, passés par toutes les phases esthétiques, thématiques et psychologiques imaginables, émancipés grâce aux innovations techniques, les héros de jeux électroniques s'apprennent à mener à son terme logique une entreprise commencée il y a quelques années seulement : aujourd'hui, les consoles vidéo... demain, le monde !

Guy DELCOURT

VICTIME D'UN RAYON DE JOUVENCE IL DÉCIDE, SON BUT ATTEINT, DE REVENIR A L'ÂGE ADULTE

profit d'une plus large participation créative des joueurs. Selon le même schéma, on peut penser qu'à l'avenir les jeux électroniques donneront au héros — et à son alter ego le joueur — une plus grande marge d'indépendance. Dans cette perspective, les possibilités extrêmement riches du vidéo disque, sur le plan de l'interactivité, sont amenées à jouer un rôle décisif. Avec *Dragon's Lair*, l'auteur de dessins animés Don Bluth (« dissident » de chez Disney) manifestait déjà un intérêt évident pour la manipulation totale (dans les moindres mouvements) du personnage par le joueur. *Space Ace*, qu'il prépare actuellement, ira encore plus loin.

Les possibilités du héros (régies par le nombre de segments d'animation distincts contenus dans le disque) y seront plus étendues, les situations plus variées et les parties plus longues puisqu'une fois son but atteint le héros, victime d'un « rayon de jouvence », pourra décider de revenir à l'âge adulte pour affronter une nouvelle série d'épreuves sympathiques. *Space Ace* marquera sans doute une nouvelle étape signifi-

Bluth à propos de *Dragon's Lair*, s'empressant d'ajouter que ce jeu lui a rapporté vingt fois plus d'argent que son unique dessin animé long métrage : « Le secret de NIMH ». Ce rapprochement de l'électronique de loisir et du septième art devrait aller en s'accroissant. Bientôt, vous verrez en effet apparaître deux jeux inspirés respectivement de « Firefox » (avec Clint Eastwood) et de « Star Trek III » (qui sortira aux Etats-Unis cet été)... Classique ? Pas tout à fait. Car, dans ces jeux très spéciaux, touchés par la grâce du sacro-saint disque laser, le terrain d'action du joueur sera le film lui-même, dont certaines séquences apparaîtront directement sur l'écran !

Ce mariage des jeux et du cinéma ouvre évidemment de nouvelles perspectives. Mais il ne doit pas faire oublier la spécificité des jeux électroniques : l'interaction. Actuellement, comme nous l'avons montré, le joueur est également le héros de son propre jeu. Dans les années qui viennent, il bénéficiera, avec l'aide des progrès technologiques, d'une marge de manœuvre de plus en plus grande. Et l'on peut très bien

UNIQUE!

LE JEU ELECTRONIQUE

PROMOTION SUR ECHIQUIERS ELECTRONIQUES :

SCISYS :		
TRAVELMATE	4 niveaux	499 F
EXPLORER	8 niveaux	990 F
COMPANION 2	8 niveaux	1090 F
SENSORCHESS	8 niveaux	1880 F
SUPER STAR	8 niveaux	2080 F
REGENCE	8 niveaux	3480 F
FIDELITY ELECTRONIQUE :		
MINI CHESS	4 niveaux	599 F
SC 6	6 niveaux	1350 F
SC 9	9 niveaux	2395 F
SUPER 9	9 niveaux	3690 F
CASIO :		
CASIO PT 30		890 F
CASIO MT 45		1365 F

PROMOTION SUR JEUX VIDEO ET CARTOUCHES

CONSOLE			
CBS COLECOVISION	1850 F		
CONSOLE VECTREX	1850 F		
CONSOLE INTELLIVISION	1590 F		
CONSOLE ATARI 2600	1290 F		
CONSOLE PHILIPS G7400	1590 F		
EXTENSION MEMOIRE			
16 K PHILIPS G 7400	950 F		
CLAVIER ALPHANUMERIQUE			
MATTEL	1390 F		
ATARI CARTOUCHES :			
JOUST	309 F		
JUNGLE HUNT	319 F		
MISS PAC-MAN	319 F		
KANGAROO	319 F		
BATTLE ZONE	319 F		
POLE POSITION	329 F		
STAR RAIDERS	260 F		
GALAXIAN	319 F		
MATTEL CARTOUCHES :			
FOOTBALL AMERICAIN	210 F		
SPACE ARMADA	210 F		
SPACE BATTLE	210 F		
UTOPIA	210 F		
SUB-HUNT	269 F		
BURGER TIME	319 F		
SHARK REQUIN	319 F		
MISSION X	319 F		
VECTRON	319 F		
ACTIVISION CARTOUCHES :			
(pour Atari)			
OINK	335 F		
ENDURO	350 F		
ROBOT TANK	350 F		
PLAQUE ATTACK	329 F		
KEYSTONE KAPERS	350 F		

ACTIVISION CARTOUCHES :		
(pour Mattel)		
HAPPY TRAILS	359 F	
BEAMRIDER	359 F	
CBS CARTOUCHES :		
LADY BUG	290 F	
CARNIVAL	290 F	
VENTURE	359 F	
MOUSE TRAP	359 F	
SCHTROUMPF	359 F	
COSMIC AVENGER	359 F	
DONKEY KONG JR	359 F	
PEPPER II	359 F	
LOOPING	359 F	
SPACE FURY	359 F	
SPACE PANIC	359 F	
GOLF	359 F	
ZAXXON	429 F	
TURBO	820 F	

ET DECOUVREZ NOTRE NOUVEL ESPACE MICRO ...

NOUVEAU

L'ESPACE MICRO

ATMOS	2680 F
LC 20	1500 F
COMMODORE 64 PAL	2950 F
HECTOR 2 HR	4390 F
HECTOR HRX	4950 F
ATARI 600 XL-PAL	2240 F
ATARI 800 XL-PAL	3240 F
SINCLAIR ZX 81	580 F
SPECTRUM	1990 F
ADAM	8700 F

Un grand nombre d'accessoires compatibles avec ces appareils est disponible dans nos magasins. Pour tous renseignements, nous consulter.

PÉRIPHÉRIQUES

PVP 80 SECAM	
pour ATARI 600 CV 800 XL	
COMMODORE 64	590 F

ATARI	
LECTEUR DISQUETTE	3790 F
LECTEUR CASSETTE	990 F
IMPRIMANTE	
4 COULEURS	2920 F
IMPRIMANTE COURRIER	3950 F

JOYSTICK	
SPECTRAVIDEO	180 F
Pour tout logiciel correspondant à ses appareils (nous consulter)	

APRÈS PARIS, LE JEU ELECTRONIQUE VOUS
ACCUEILLE AUSSI A TOULOUSE
68 Bis, Avenue des Minimes 31000 TOULOUSE

Promotion valable dans la limite des stocks disponibles en magasin. Prix valables jusqu'au 30/04/84.

BON DE COMMANDE à renvoyer à :
LE JEU ELECTRONIQUE

35, rue St-Lazare, 75009 PARIS tél. 16 (1) 874.43.20 ou 68 bis, av. des Minimes, 31000 TOULOUSE tél. 16 (61) 22.60.49

Nom	Qté	Désignation	Prix T.T.C.
Adresse			
Code postal			
Ville			
Je désire recevoir le matériel indiqué sur cette commande et je joins le règlement.			
		Frais de port	35 F
		Total	

☐ NOUVEAU CATALOGUE GRATUIT SUR DEMANDE.

CARTE POSTALE

Prototype de COMPUTER SPACE, première création vidéo de Nolan Bushnell en 1971. Jugé trop avant-garde, ce fut un fiasco commercial. Un objet rare !

ARCADES LE MUSEE IMAGINAIRE

Qui n'a pas imaginé un jour de se trouver à la tête d'une collection de ces merveilleuses machines qui illuminent salles de jeux et cafés, de se plonger dans un grand rêve en technicolor ? Peut-être vous sentez-vous une âme de collectionneur ? Dans ce cas, les pages qui suivent vous concernent. A condition, toutefois, d'avoir de la place chez vous et... des économies ! Tout nouveaux, les jeux d'arcades ont déjà une longue histoire, des vedettes et des pièces rares. Entre l'antique « Pong » et le jeu à disque laser, un vrai musée pour fanatiques. Jean-Michel Navarre n'a pas résisté à l'envie de vous entraîner dans son fabuleux... musée imaginaire.

1962

Steve Russek du Massachusetts Institute of Technology (M.I.T.) conçoit **Spacewar**, le premier jeu vidéo sur ordinateur.

1971

Inspiré par les travaux de son collègue d'université, Nolan Bushnell fabrique son premier jeu vidéo **Computer Space**. Beaucoup trop en avance sur son époque, le jeu est un échec commercial.

1972

Nullement découragé par ce revers, Nolan Bushnell fonde sa propre société, Atari (équivalent en japonais de échec et mat dans le jeu de Go). Il lance **Bong** sur le marché. Le premier jeu d'arcades remporte, dès sa sortie, un immense succès.

1975

L'introduction du microprocesseur L.S.I. (Large Scale Integration) permet à toute une génération de jeux de balles et de raquettes d'apparaître dans les salles. On retiendra en France, à cette époque, l'énorme succès remporté par **Break Out**, le fameux jeu de briques.

1978

Un petit fabricant japonais conçoit le **Space Invaders**, jeu tout à fait révolutionnaire pour l'époque et véritable précurseur du phénomène des jeux vidéo.

1980

L'année de **Asteroids**, premier jeu en mouvement utilisant le système des « vecteurs »

1981

Apparition du **Pac Man**. Le petit glouton jaune séduit le grand public qui en fait un véritable phénomène de société. Les écrans couleurs se multiplient dans les arcades. Les jeux vidéo deviennent une énorme entreprise commerciale.

1982

Avènement des jeux tridimensionnels, avec **Zaxxon** en vedette.

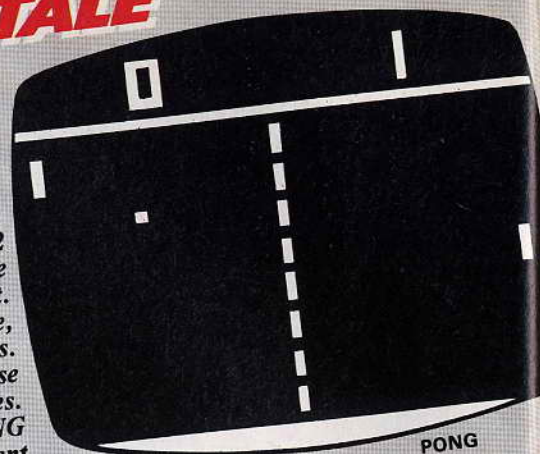
1983

Alors que le marché semble piétiner, Atari lance **Dragon's Lair**, premier jeu vidéo à disque laser. Une nouvelle ère s'ouvre devant nous.

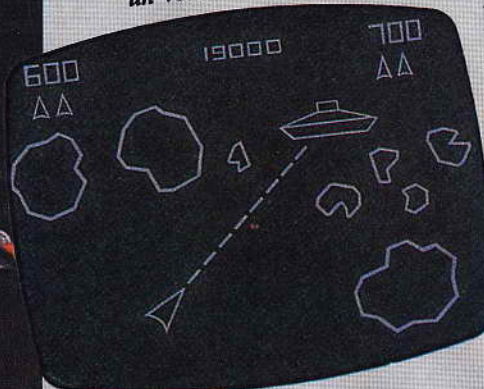


CARTE POSTALE

PONG (ATARI) : le premier jeu de tennis, peut sembler aujourd'hui fort rudimentaire aux yeux des adeptes de DEFENDER et autres TEMPEST, néanmoins l'engouement qu'il suscita lors de sa sortie en 1972 en fait le véritable ancêtre des jeux d'arcades et d'appartement. Le point lumineux sert de balle, les traits de raquettes. Cette idée, toute simple, fut la base d'une énorme variété de jeux similaires. C'est grâce à la popularité de PONG que les jeux vidéo devinrent un véritable phénomène de société.



PONG



ASTEROIDS

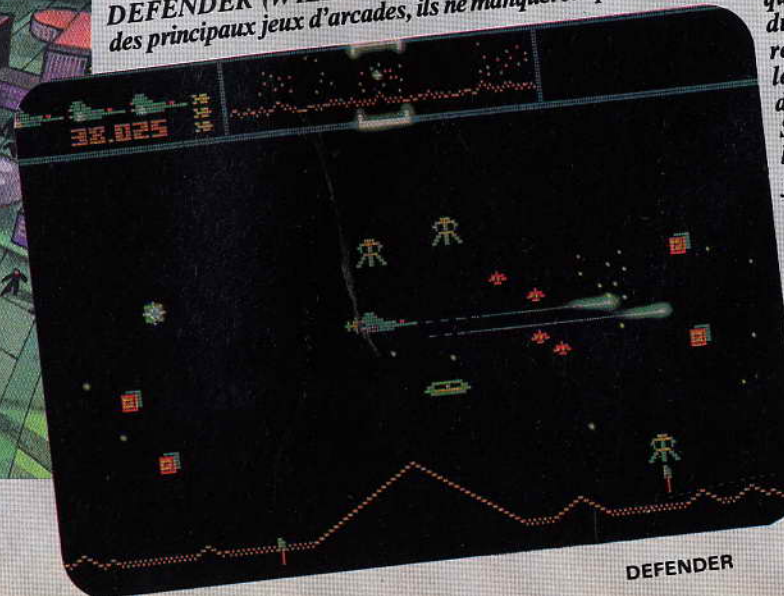
SPACE INVADERS (TAITO) : fut inventé en 1978. SPACE INVADERS situe la véritable place des Japonais dans la course aux technologies de pointe. le thème de la science-fiction apparaît sous la forme d'une horde d'envahisseurs sur lesquels on tire, mais qui, eux-mêmes, répliquent. la vraie nouveauté du jeu réside dans le système du canon que le joueur déplace horizontalement et qui fut, depuis, largement copié. Premier jeu d'action à être adapté dans tous les formats possibles du genre (cassette, cristaux liquides, etc.).



SPACE INVADERS

LES GRANDS CLASSIQUES

DEFENDER (WILLIAMS) : lorsque les futurs historiens consulteront la liste des principaux jeux d'arcades, ils ne manqueront pas de souligner l'importance de DEFENDER qui, à l'exception peut-être du PAC MAN, reste l'un des jeux les plus prisés dans les alpes.



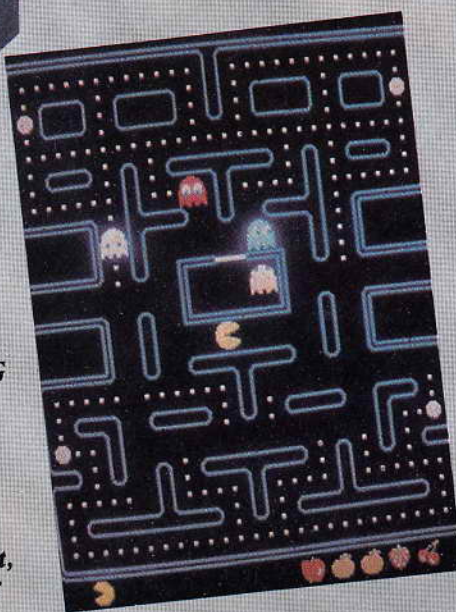
DEFENDER

Son avantage sur les autres jeux d'arcades fut de bénéficier d'un véritable scénario : vous pilotez l'ultime vaisseau des forces de la planète et votre mission est de sauver les derniers survivants des griffes d'envahisseurs de plus en plus féroces. La complexité du tableau de commandes en fait le plus difficile des jeux vidéo d'arcade.



DONKEY KONG : il est le singe le plus célèbre de ces dernières années et partage l'affiche avec son adversaire dans le jeu, l'aimable Mario, qui vole au secours de sa bien-aimée. L'innovation de DONKEY KONG réside dans le système d'échafaudages que l'on retrouve dans de nombreux jeux actuels. Il comporte de plus une grande variété d'actions et, lorsque vous en venez à bout, vous avez le sentiment d'avoir réalisé un exploit authentique.

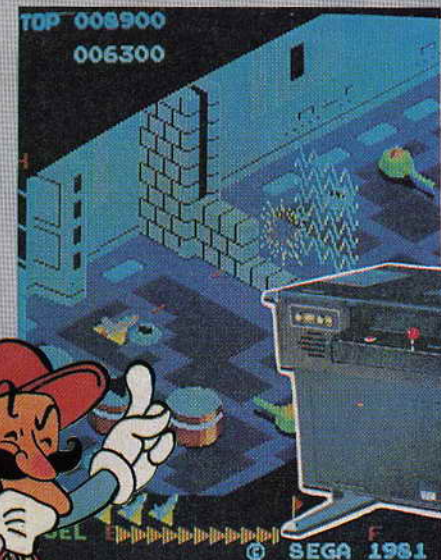
PAC MAN
PAC MAN ne fut pas le premier jeu vidéo à utiliser le système du labyrinthe, il fut néanmoins le premier à appliquer l'idée au sein d'un labyrinthe. L'aspect sympa du petit glouton attira la gence féminine dans les salles et PAC MAN devint bientôt le jeu d'arcades le plus populaire de tous les temps. Il prouva également que les jeux vidéo n'étaient pas simplement une question de réflexe et de coordination mais que le joueur pouvait aussi faire preuve d'astuce et de réflexion. PAC MAN reste aujourd'hui la star incontestée du genre. Un show TV lui fut même consacré. Il servit de modèle à des dizaines de jeux similaires mais aucun d'entre eux n'eut le succès de leur aîné.



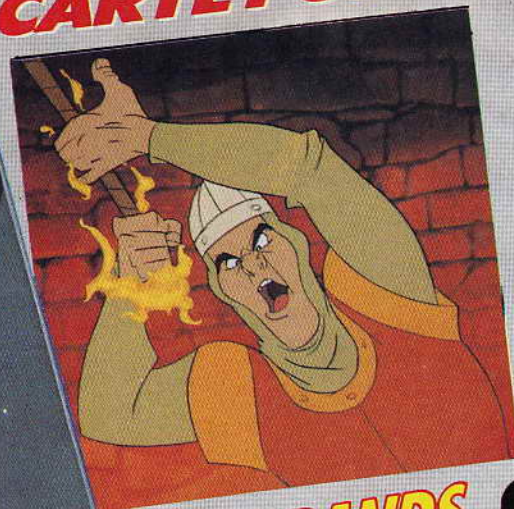
PAC MAN



ZAXXON (SEGA) : le grand atout de ZAXXON fut d'utiliser l'effet tridimensionnel sur un système hyper-sophistiqué de bataille spatiale. De plus les graphismes restent parmi les plus beaux connus à ce jour. Une autre clé de son succès tient à l'utilisation de l'espace intersidéral au profit de l'action. Malgré la complexité des manœuvres, il n'en demeure pas moins l'un des jeux de science-fiction les plus attrayants.

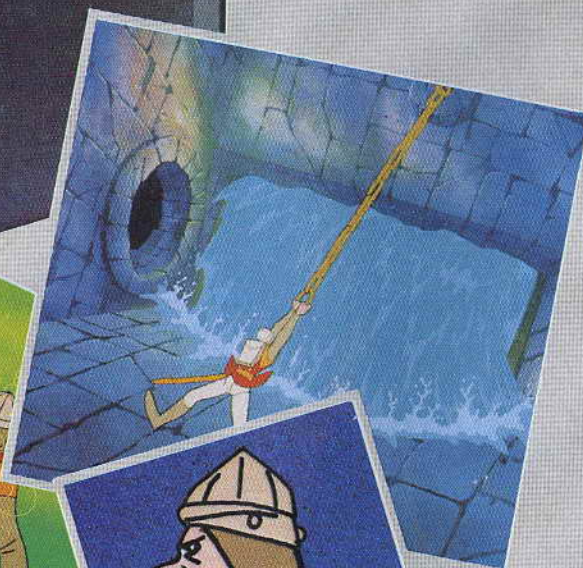


ZAXXON fut d'utiliser



LES GRANDS CLASSIQUES

DRAGON'S LAIR (ATARI) :
Premier jeu à utiliser le procédé disque laser, le succès de Dragons Lair réside à la fois dans la qualité du film d'animation (conçu par un dessinateur de génie de l'école Disney), dans son scénario d'aventures et, bien sûr, dans les actions trépidantes proposées au joueur. Les effets sonores, visuels et l'interaction du joueur sur le déroulement de l'action, sont les garants d'une épopée inoubliable.

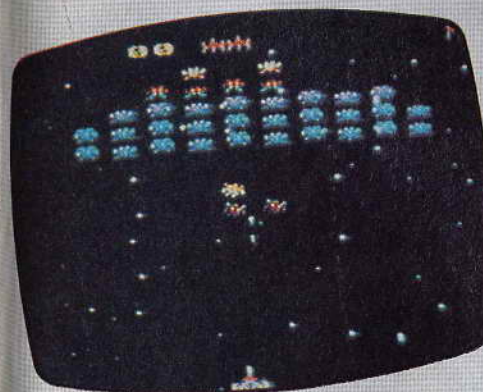


TEMPEST

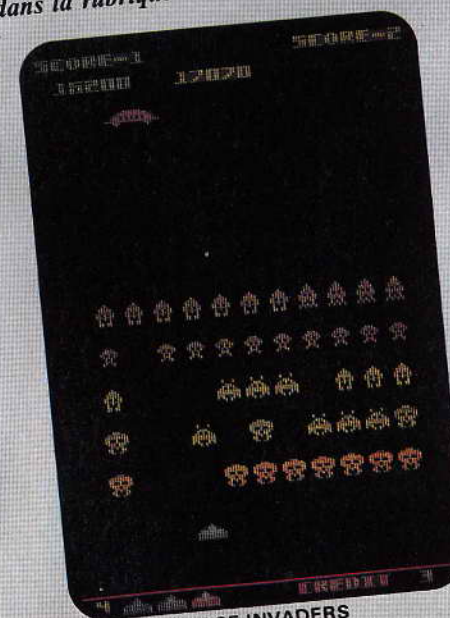


LES TENORS DE LA S:F.

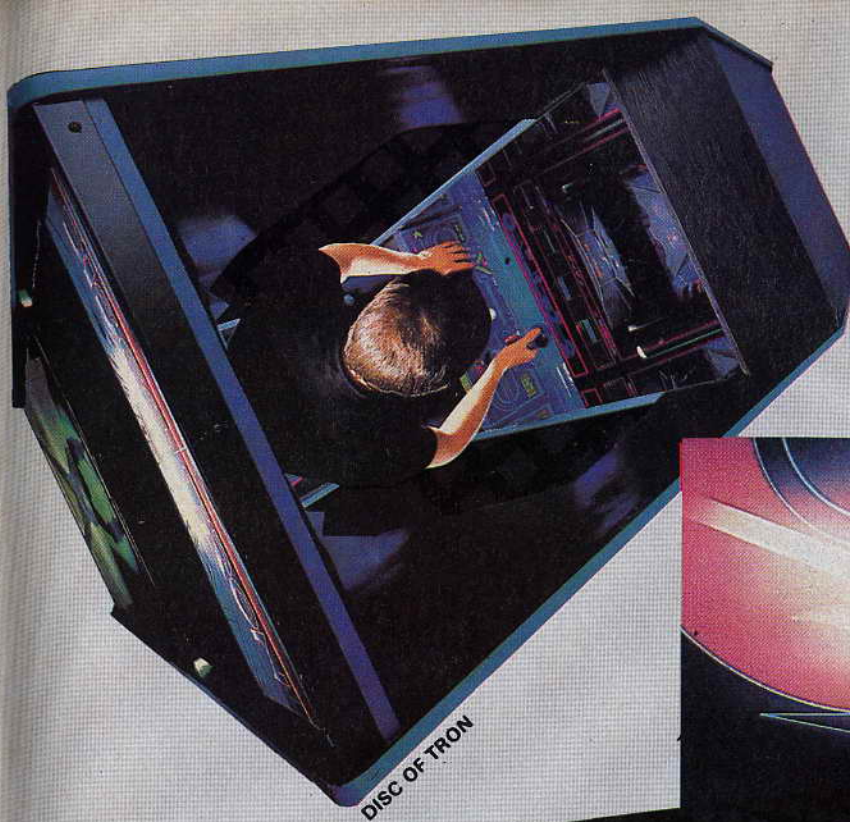
La science-fiction qui reste l'un des thèmes les plus répandus dans l'univers des jeux d'arcades nous a offert quelques beaux spécimens parmi lesquels TEMPEST, dont le système graphique fait figure de modèle, GALAXIAN et GALAGA, émules du SPACE INVADERS, TRON et DISC OF TRON, meilleure adaptation de scénario de film en jeu d'arcades, avec, bien sûr, STAR WARS dont nous parlons plus longuement dans la rubrique «Service compris» de ce numéro.



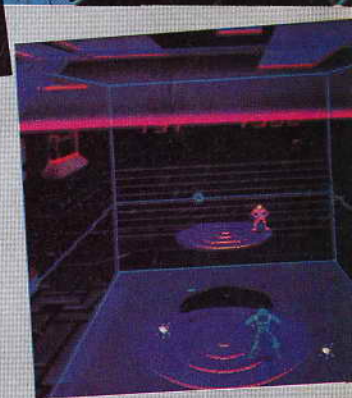
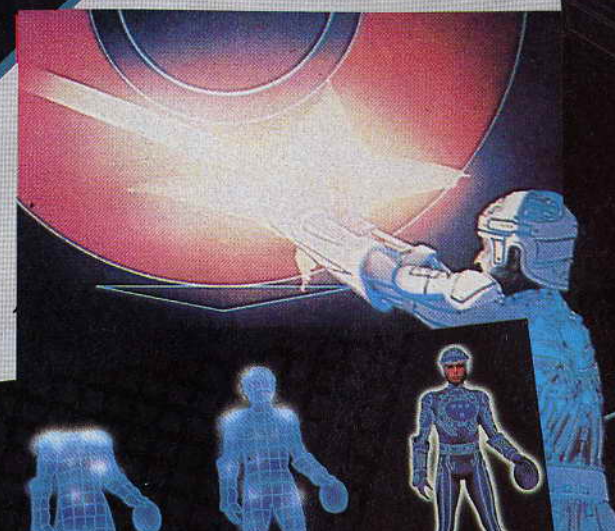
SPACE INVADERS



GALAGA



DISC OF TRON



CARTE POSTALE



BUCK ROGERS



BUCK ROGERS

LES JEUX EN 3 D

Outre ZAXXON, le plus réussi des jeux en 3D, il reste indéniablement le fabuleux BUCK ROGERS, inspiré de «la Guerre des étoiles». Rapidité d'action et graphisme à vous couper le souffle. Une mention spéciale au SUBROC, jeu de bataille navale offrant, grâce aux effets tridimensionnels, des perspectives visuelles fort intéressantes. Avec lui, les émotions fortes sont garanties, surtout si vous choisissez la version cockpit.



SUBROC. VERSION COCKPIT



MACH 3



LES JEUX A DISQUES LASER

Ils commencent à envahir les salles d'arcades et les cafés. Qui sait si demain, CLIF HANGER, MACH 3 et ASTRON BELT ne seront pas considérés comme PONG l'est aujourd'hui : un ancêtre au graphisme désuet et au look un brin rétro... mais, là encore, qui vivra verra !

BATTLEZONE

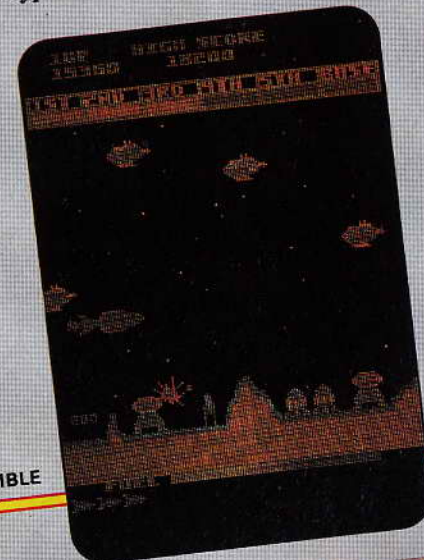


JEUX DE GUERRE

Dans le coin wargames de notre musée siègent BATTLEZONE, pour le graphisme, SCRAMBLE, pour l'action, ROBOTRON 2084, pour le scénario, sans oublier les batailles intergalactiques de MAD PLANET et son canon à tir hyper-rapide.



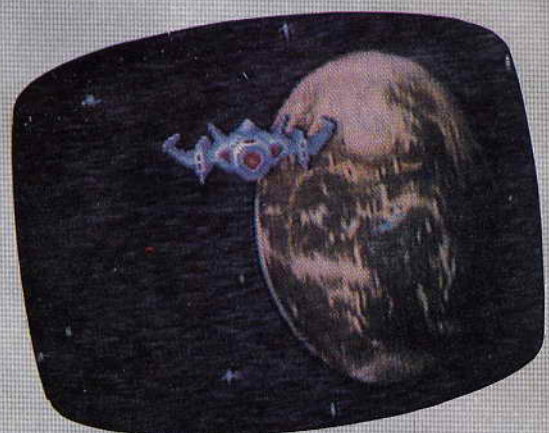
SCRAMBLE



ROBOTRON 2084



ASTRON BELT



ASTRON BELT





CARTE POSTALE



SALLE DES PAS PERDUS

Parmi les jeux inclassables mais essentiels, nous garderons une place d'honneur au CENTIPEDE et son frère jumeau le MILLIPEDE ainsi qu'au QIX jeu de gagne-terrain électronique très original.



LE COIN



DES BOLIDES

Oltre le vétéran MONACO G.P. qui, s'il paraît aujourd'hui bien désuet, nous a quand même offert de belles émotions, nous avons retenu TURBO, le plus récent, et sa technique de rallye et, bien sûr, la vedette du lot, POLE POSITION avec ses circuits de F. 1 au réalisme époustoufflant.



LES «COMICS»

Dans la foulée de PAC MAN et de DONKEY KONG, ils ont tenu le haut du pavé pendant toute une année. Les vedettes des salles de jeux avaient pour nom PENGU, le pingouin espiègle, JUNGLE KING, le roi de la jungle volant de liane en liane, MOON PATROL, un étrange module lunaire très bondissant et, plus récemment, Q-BERT, le petit bonhomme orange et sa pyramide.



Vous pouvez maintenant vous procurer les anciens numéros



- 1 Les jeux à cristaux liquides...** 28 Jeux analysés au Tiltoscope.
Jeux vidéo... toutes les cassettes à suivre.
Intellivision : La console de Mattel examinée à la loupe.
Brighton : visite au Palace Pier.
Pac-man superstar. Pour en finir avec les bataillons de fantômes.
- 2 Match à cinq :** les consoles vidéo Vidéo Pac Philips VCS Atari, Mattel, Video Systeme, Prestige... toutes les consoles à brancher sur votre téléviseur et notre grande parade de cassettes vidéo sélectionnées.
Texas «Demandez le programme» Exclusif TRON à l'assaut des jeux, l'aventure électro-fantastique.
- 3 Actuel :** la chasse aux cerveaux a commencé : comment devient-on créateur de programmes de jeux.
Aux commandes du G7 200 testé en avant première par Tilt. La parade des cartouches Philips.
Dossier : passeport pour l'aventure. Pour les joueurs, un seul but : revenir vivants et riches.
- 4 Jouez ! Onze ordinateurs à moins de 1000 F.** leurs qualités, leurs défauts.
«Les mimis» toute l'actualité des derniers jeux à cristaux liquides.
Escale à Las Vegas : toutes les nouveautés dévoilées à l'occasion du Consumer Electronic Show.
Comment s'y retrouver dans la jungle des standards de la vidéo.
- 5 Stars !!!** Coléovision et Vectrex... dignes de leur légende.
Tennis Vidéo. Le court du roi des courts. La leçon de tennis de Yannick Noah sur écran Vidéo.
Challenge : Sept sets au sec. Sept jeux de tennis-vidéo confrontés dans une partie sans complaisance.
- 6 120 jeux sélectionnés par Tilt.** Toutes les nouvelles cassettes et disquettes pour jouer sur votre télévision.
Quatre consoles croisent le fer Home Arcade-Data-vision Interton et Tronic.
Spécial Chicago : indiscretions recueillies au plus grand Salon des jeux électroniques.
- 7 Banc d'essai :** trois nouveaux matériels électroniques décortiqués sans complaisance le Commodore 64. La Console Home Vision. L'extension ordinateur de la console Intellivision.
Dément ! aux commandes d'un 747.
Carte postale : les coulisses de la vallée des Puces. Une visite chez Atari à Silicon Valley.

- 8 Le super guide des jeux vidéo 1984 :** les 30 meilleures cartouches, les 20 meilleures cassettes, les 10 meilleures disquettes couronnées par Tilt. 300 cartouches cassettes et disquettes au Tiltoscope - Les minis qui marchent - Banc d'essai sur 10 consoles de jeux Vidéo - 24 micro-ordinateurs pour jouer, 12 échiquiers électroniques - 1 sélection de livres pour en savoir plus - Index de tous les articles parus dans Tilt du n° 1 au n° 7
- 9 Banc d'essai :** trois nouveaux ordinateurs de jeux passés au peigne fin : l'Atari 600 XL, l'Aquarius et le Sega SC 3000.
Sésame : Notre grand jeu pour jouer avec votre calculatrice et, en exclusivité, une initiation à la programmation ludique.
Les classiques : un ordinateur d'échecs qui ne manque pas d'atouts.



À remplir et à retourner à : TILT, 101 rue Réaumur 75001 PARIS Tél : 508-94-53

Bon de commande

- ☐ **Oui** je désire compléter ma collection de TILT, et recevoir au prix indiqué, les numéros cochés ci-contre. Je joins le règlement* du total indiqué en chèque.
- ☐ **Oui** je souhaite recevoir les numéros cochés ci-contre et m'abonner pour 1 an (10 numéros pour 130 F. au lieu de 165 f.) Je joins le règlement* du total en chèque.

*Frais de port inclus, sauf pour l'étranger.

NOM : _____

Prénom : _____

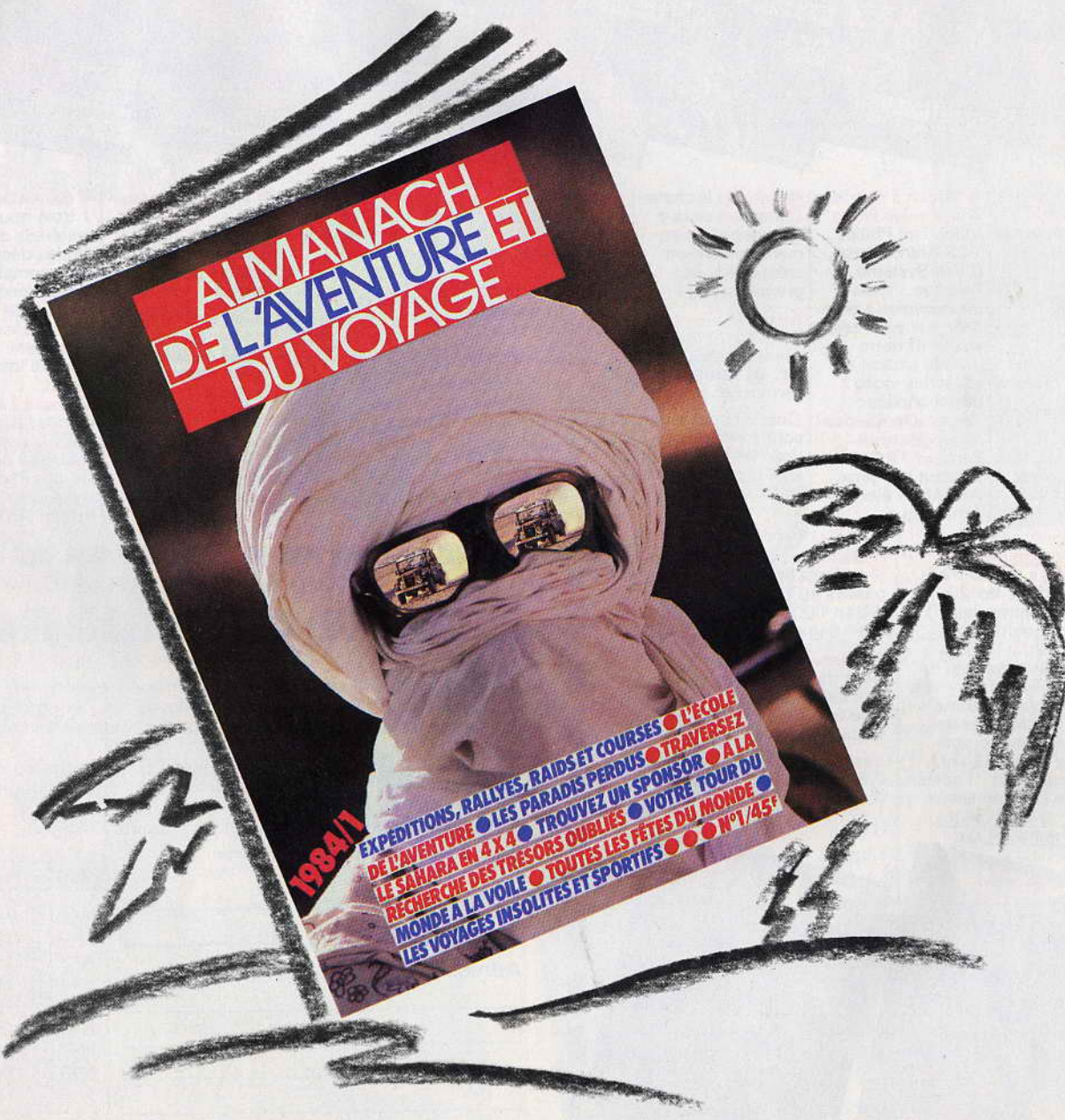
Adresse : _____

Signature : _____

Cocher les cases désirées	
N°1	☐ 15 F
N°2	☐ 15 F
N°3	☐ 15 F
N°4	☐ 15 F
N°5	☐ 15 F
N°6	☐ 15 F
N°7	☐ 16,50 F
N°8	☐ 25 F
N°9	☐ 16,50 F
Total	

prenez des risques !

A PARTIR DU
13 FÉVRIER 1984
UN ÉVÈNEMENT...



Almanach de l'Aventure et du Voyage en vente partout.45F

ACHATS

A39/11 — Achète boîte vide Donkey Kong CBS 15 F. Achète jeux CBS + modules, donner liste avec prix, réponse assurée. Ecrire à LEULLIER Nicolas, 51, rue Paul Cézanne, 76120 Le Grand-Quevilly.

A40/11 — Super urgent. Cherche VCS Atari + K7 Chopper Command + Defender + l'Empire contre-attaque + manette joystick pour la sublime somme de 1 000 F. Jean-François. Tél. : 008.54.22 et à bientôt.

A41/11 — Achète console Atari 500 F avec K7 ou console Coleco. A débattre avec adaptateur télé. Achète mini Arcade Galaxian, Coleco - Space Laser - War Sky Attack de Tomy, bon état. BIDOUX. Tél. : 847.95.29.

A42/11 — Achète à prix intéressant K7 Rollet (jeux de destruction, combat naval, courses voitures ou motos) FOINET Régis, 3, rue Eusèbe Bombal, 87100 Limoges. Tél. : (55) 77.10.30 aux heures de repas.

A43/11 — Achète toutes boîtes Atari. Achète Moonpatrol, Supercobra, Q-Bert ou autres. Vends jeu TV N/B Hanimex + K7 : Sports, (10 jeux) et Submarine (6 jeux). Prix sacrifié pour le tout à 295 F (valeur 700 F), 80 F la K7. DAUMONT J.-M., esc. 20, n° 194 Montfort, 34700 Lodève. Tél. : (67) 44.19.10.

A44/11 — Etudiant achète à bas prix (lennuis d'argent) la console CBS Coleco en exc. état, si possible à Paris, 1-2-3-6-5 et 14* arrondissements ou régions d'Arcueil à Chôisy. Poss. de se rencontrer. Faire offre chiffrée à Michel. Tél. : 547.10.98 de 18 h à 20 h. Merci beaucoup.

A45/11 — Achète à prix modéré boîte vide de K7 CBS Donkey Kong pour Coleco. PRUVOST Pascal, 77, avenue Yant Pelt, 62300 Lens.

A46/11 — Achète K7 de musique en principe du rock'n roll et hard rock, prix pas trop élevé. Prise en charge des frais d'envoi. Achète aussi disques rock. Contacter RASTÉLIO Jean-Luc, Grignon, 73200 Aubervilliers. Tél. : (79) 32.00.31.

A47/11 — 1199/44 malgré l'arrêt de fabrication, je suis acheteur : matériels et cartouches logiciels. LEFEBURE Claude, 5, allée du Bois, 28130 Maintenon. Tél. : (37) 27.62.32 ou (50) 58.65.67.

A48/11 — Cherche ZX81 1 ko ou 16 ko + prgs + K7 + adaptateur graphique. Faire offre à petit prix. Achète par correspondance si obligé. Paie frais de port. Merci d'avance. Urgent. BERNOLIN Cédric, 7, rue des Iris, 03200 Vichy. Tél. : (70) 31.81.96.

A49/11 — Achète console CBS Colecovision tous modules et K7. Yannick ORLEACH, 4, Chemin des Roches, 91100 Corbeil Essonne. Tél. : 496.49.07 après 17 h et W.E.

A50/11 — Achète pour Coleco et Atari : Yars, Starmaster, Space Invaders, Mrs Pac Man, Phoenix, Othello, Video Chess, Demon Attack, Mr Gamaia, Aventurers de l'Arche Perdue, Planet Patrol, World End, River Raid, Zaxxon, Venture, Cosmic Avenger, Missil Command, Lazer Blast, Atlantis... P. BOU, 2 Anse Macabou, 97280 Vauclin, Martinique.

A51/11 — Achète console Atari 2 600 à 700 F ou console Philips Vidéoac à 600 F. Si possible région Paris. M. Bertrand HUTTIN, 73, rue de Suresnes, 92300 Garches. Tél. : 741.41.60. Merci.

A52/11 — Achète console de jeux VCS Atari 2 600, complet d'origine, sans K7 et en bon état, entre 700 F et 950 F. Stéphane EHRET, 643, bd Grignan, Gendarmerie du Mourillon, 83070 Toulon Cedex. Tél. : (94) 41.03.74.

A53/11 — Achète K7 Mattel Donjons et Dragons 190 F, Zaxxon 180 à 230 F, Pitfall 190 F, Utopia 130 F, Q-Bert 200 F ou donne en échange K7 Star Strike état neuf. BUFFEL Bernard, avenue Jean Jaurès, 07700 Bourg St-Andéol. Tél. : (75) 54.71.73 heures des repas.

A54/11 — Achète pour VCS Atari la K7 Basic programming 50 F. FRANDINO Fabrice, 3, rue des 4 Saisons, 69530 Brignais. Tél. : (74) 805.32.71 entre 12 h et 14 h sauf samedi et dimanche.

A55/11 — Cherche généreuse personne pouvant me vendre ZX81 pour 150 F. Rembourserai frais d'envoi. B. NIEDOSZEWSKI, 12, rue St-Laurent, 60500 Chantilly.

A56/11 — Achète toute K7 CBS prix un peu moins cher, bon état et boîte avec K7. K7 bon état. Urgent. Ecrire à Raphaël GIACOMETTI, La Fetole Le Fontanil, 38120 St-Egrève. Tél. : (76) 75.33.59.

A57/11 — Achète K7 ZX81 16 K jeux et tous logiciels ainsi que matériel périphérique en bon état. FRANK. Tél. : 535.34.24 à Paris après 19 h.

A58/12 — Achète K7 pour console Coleco 200 F (sauf Zaxxon, Lady Bug, Venture, Schtroumpfs, Poker). DUPRE Christophe, Pharmacie, 74920 Combloux. Réponse assurée. Tél. : (50) 58.64.70.

A59/12 — Cherche CBS Colecovision bon état avec K7 de préférence. Prix modéré et aussi adaptateur multi-K7, prix intéressant et K7 Atari Tigervision, Activision, Parker, etc. Envoyer liste et prix à Sylvain BAUVALLET, Ecole du Port, 91150 Etampes. Tél. : (6) 494.64.98.

A60/12 — Achète K7 Parker Frogger pour C52 Philips. M. Jean-Philippe NIEL, Route de Mende, 48800 Villefort. Tél. : (66) 46.85.36 après 19 heures.

A61/12 — Achète ZX Spectrum, CBS Colecovision K7 Atari, Activision, Imagic, etc. Cherche personne voulant fonder un club d'échanges pour K7 Atari, Intellivision, CBS Colecovision, David LOOS, V.V. de Tongres, 41, 4000 Liège, Belgique. Tél. : 041.260.381.

A62/12 — Achète pour la console Colecovision toutes K7 (sauf Donkey Kong). Faire offre à Christophe DUMON, 50, bd de la République, 59240 Dunkerque.

A63/12 — Achète tél. console Mattel + K7 : 800 F. Vends VCS Atari + 2 paires de poignées + 1 K7 : 800 F. Vends différentes K7 de 150 F à 200 F. VINCENT ou FRANCOIS. Tél. : 528.31.65. Rosny-sous-Bois.

A64/12 — Achète K7 Mattel ou compatibles à prix raisonnable sur Aix-en-Provence. Tél. : (42) 20.23.47.

A65/12 — Achète programmes de jeux ou logiciels pour Oric 148 ko pas trop chers. CLABASSI David, 19 bis Hameau de la Chaloupe, 91650 Brouillet. Tél. : (6) 458.58.47 après 18 h.

A66/12 — Achète les 5 premiers Tilt pour 30 F. Ecrire ou téléphoner à Ivan LEROY, 12, Allée du Prunier Hardy, 92220 Bagneux. Tél. : 655.40.89.

A67/12 — Achète K7 Mattel Donjons et Dragons, Beauty and the Beast ou autres aventures : 250 F pièce maximum. M. Dany SEBILLE, 18/23 bd Albert 1^{er}, 59650 Villeneuve d'Ascq.

A68/12 — Achète pour TI99/4A magnéto K7 et mini mémoire. M. GONZALVES Emile, 136, rue Salvador Allende, Apt 76103, Nanterre.

A69/12 — Cherche disk 2 pour Apple 2 à moins de 1 500 F. Cherche moniteur vent pour environ 300 F. Vds programmes de jeux pour Apple 2 ou Apple 2^e 100 F la disquette double face. Jeux style Choplifter, Apple Panic, Gobbler, etc. Philippe CORP, 27, rue Emile Lévesque, 92160 Antony. Tél. : 702.24.48.

A70/12 — Achète pour moins de 100 F K7 Atari Dodgem (l'éventuel vendeur habiterait si possible l'Essonne pour faciliter la vente, ou mieux encore, la région de Dourdan). Merci d'avance. Pascal LEPRINCE, rue du Moulin Choisselier, 91410 Dourdan. Tél. : 459.70.37 après 18 h.

A71/12 — Vends K7 Mattel Bowling 150 F, Demon Attack 300 F. Tron Deadly Discs 200 F ainsi que jeu Mattel Intellivision 1 000 F avec 2 K7. Achète K7 CBS Colecovision. Tél. : (76) 52.24.13.

A72/12 — Recherche ou échange contre 1 jeu LCD Monster Game + 300 F, 1 flipper « Wild Fire » de miro-mécano. Prix d'achat : entre 300 et 400 F. DUPONT S., 2, rue Raphaël Ponson, 13260 Cassis. Tél. : (42) 01.88.96 après 19 h.

A73/12 — Urgent achète console de jeux Atari Colecovision ou Intellivision avec K7 maximum 500 F. Eric MENOY, 22, rue du Pommier Rond, 95240 Cornuilles-en-Parisis. Près d'Argenteuil. Tél. : (3) 978.06.13.

A74/12 — Recherche K7 Mattel : Burger Time, Château Hanté, pas trop chères si possible. Vends K7 Roulette pour Mattel et jeu Nintendo double écran en parfait état de marche : Donkey Kong (avec piles). François BONNEVILLE, Fontain, 25660 Saône.

A75/12 — Cherche généreux donateur TI99/4A ou Oric ou possibilité d'achat inférieur à 600 F. SOMMER Benoît, 2, rue de l'Association Foncière, 51000 Châlons-sur-Marne. Tél. : (26) 64.09.45.

A76/12 — Achète K7 Vidéoac jet 25 ou C52 n.20 ou 51 ou Space Invaders, la pièce moins de 100 F. GAVINET Franck, 112 bis, rue L. Auguste Blanqui, 93140 Bondy. Tél. : (1) 849.14.63.

A77/12 — Cherche à acheter une extension de mémoire 16 k (ou plus) pour Sinclair ZX81. Tél. : 028.06.30 en semaine, le soir à partir de 18 h.

A78/12 — Achète jeux électroniques d'échecs en bon état : Méphisto 2 ou 2S, environ 1 000 F et Méphisto 3 entre 1 000 F et 1 500 F max. AMINE. Tél. : 857.66.37.

A79/12 — Achète K7 Atari Vanguard, Activision Pitfall, River Raid, 150 F max. Frédéric BONNOT, 8, rue Albert Bayet, 75013 Paris. Tél. : 535.39.26 à partir de 18 h sauf samedi et dimanche.

A80/12 — Urgent achète jeu télé modèle noir et blanc. Réf. : Téléjeu SD 90 marque « I.T.M.C. » + K7 Super Sportif pour un prix maximum de 300 F. Laurent MAURIN, 94, quartier Le Plot, St Privat des Vieux, 33040 Salindres. Tél. : (66) 86.12.60.

A81/12 — Achète console Colecovision à prix intéressant + K7 d'origine (env. 1 200 - 1 300 F) réponse assurée. Urgent. François BRAOUZEC, 65 ter, avenue Barbusse, 59880 Saint-Saulve.

A82/12 — Cherche K7 Pitfall, Zaxxon, Super Cobra, Donkey Kong, pour VCS Atari à prix intéressant. Olivier MOULIN, 40, rue d'Artois, 93160 Noisy-le-Grand. Tél. : (1) 303.01.30 après 18 h.

A83/12 — Belgique, achète K7 pour VCS Atari (Atari, Activision, CBS, Parker...) bon prix, bon état. Envoyez liste + prix. MATHEZ Philippe, 46, rue de la Stration, 6430 Walcourt.

A84/12 — Cherche adaptateur K7 pour console Colecovision CBS bon état + K7 Atari ou K7 Coleco. S.V.P. le tout pas trop cher, car je ne roule pas sur l'or. Merci ! Offre pour Marseille seulement. Faire offre à Christian STERBA. Tél. : (91) 22.83.32.

A85/12 — Achète K7 Mattel occ. bon état 100 F/pièce maxi (avec notice) : Tennis, Ski, Reversi, Utopia, Triple Action, Frogg, Snafu, Foot Americ, Baseball, Golf, Burgerime, Swords and Serpents, Poker Black Jack, Donner Royal, Basket, Echange Bote état neuf double emploi contre 1 K7 ci-dessus. Roger HAGEGE, 4, rue de Crimée, 75019 Paris. Tél. : 241.57.42.

A86/12 — Cherche personne qui vendrait K7 Mattel (Burger-time, Atlantis, etc.) 100 F. Tél. : 973.83.61. Urgent. Après 18 h.

A87/12 — Recherche K7 Atari moitié prix ou peut échanger. Envoyer propositions et enveloppe-réponse. NERSESSIAU Daniel, 6, avenue Anatole France, 94600 Choisy-le-Roi.

A88/12 — Si vous êtes pressés de vendre, j'achète vos K7 Mattel à 50 F/pièce. Ecrire à Alain-Philippe DURAND, chemin de la République, 13420 Gemenos. Tél. : (42) 84.29.58 après 19 h.

A89/12 — Achète programme de jeux pour Apple II^e ou pour Multitech MPF-II. Marc SORAQUI, 14, rue Ernest Psichari, 75007 Paris. Tél. : 705.24.33 après 17 h 30.

A90/12 — Urgent cherche console CBS avec 2 K7 pour 800 F au plus. Merci d'avance. M. GUILLOTTE R., 13, rue du Docteur Pierre Emile Roux, 76120 Gd-Quevilly. Tél. : (35) 69.46.17 après 18 h.

A91/12 — Achète K7 pour console Colevision à des prix raisonnables. Antoine CALMAT, 64, rue de Rennes, 75006 Paris. Tél. : 548.46.11.

A92/12 — Achète K7 pour Atari, Frogger, Donkey Kong, Phoenix (prix à discuter) ou échange autres K7 pour VCS Atari. M. LAHOUD, 171, quai du Dr Dervaux, 92600 Asnières. Tél. : 791.09.03, entre 19 h 30 et 20 h 30.

A93/12 — Recherche K7 pour Mattel en bon état, prix maxi 120 F ainsi que photocopies de notice football de Mattel, original perdu. Merci. MONTFORT Philippe, HLM Les Jaures, Bt B n° 17, 24000 Périgueux. Bureau. Tél. : (53) 08.15.67.

A94/12 — Achète ZX81 avec programmes (en plus). Merci. Urgent. Laurent TABAZONI, 48, rue du 31 Décembre 1207 Genève, Suisse.

A95/12 — Achète VCS Atari ou plutôt échange contre Pac Man (Lansay) + Donkey Kong double écran, valeur 400 F + 300 F = 700 F. JEAN-LUC. Tél. : (38) 85.60.08.

A96/12 — Achète console Mattel max. 300 F avec ou sans K7 car j'en ai démonté pour offrir à la personne intéressée jeu Nintendo, Turtle Bridge port payé bien sûr. BAUDIN Christophe, 24, rue du Becquet, 76170 Lillebonne. Ecrire en donnant n° de tél. Je rappellerai.

A97/12 — J'achèterais un téléviseur couleur à bas prix (aux env. de 500 F) pour ma console. Urgent. Ecrivez dans tous les cas à Rémy TRICOT, 100, avenue Paul Painlevé, 94290 Ville-neuve-le-Roi.

A98/12 — Achète K7 CBS Coleco à bas prix en bon état et Vente K7 Atari 2 600 : E.T., Vanguard, Berzerk, Spèce Invaders, Dodgem, Combat, entre 150 et 200 F. Prix à débattre + vends les boîtes. Thomas ROCHOT, 26, bd St-Germain, 75005 Paris. Tél. : (1) 354.80.93 après 18 h et avant 21 h.

A99/12 — Etudiant, cherche vendeur d'une TI 75 (ancien modèle) pour moins de 200 F. Ecrire à : MORENO Dominique, Plan du Rhône, Lot, Feuve 84370 Bedarides. Ne pas oublier d'inscrire votre adresse complète et le cas échéant, votre téléphone.

A100/12 — Achète toutes K7 pour CBS Colecovision (sauf Donkey Kong, Space Panic, Venture, Zaxxon) à prix pas trop élevé. Contacter Stéphane DU BARRY, 44, rue du Général Ferrie, 38100 Grenoble. Tél. : (76) 47.67.42 après 18 h.

A101/12 — Vends K7 Utopia pour Mattel à 150 F et achète K7 Dracula pour Mattel au même prix + vente de « Electronic Detective » à 150 F. Affaire en or ! Arnaud DE CHASTENAY, 27, rue du Fg Poissonnière, 75009 Paris. Tél. : 874.45.21 entre 17 h et 20 h.

A102/12 — Hé ! Aidez-moi, je cherche K7 pour Vectrex (n'importe lesquelles) à moins de 200 F. Demander GUILLAUME. Tél. : 749.62.21.

A103/12 — Achète Baby Foot de café d'occasion ou bon état. Habiter si possible Paris ou banlieue pour facilités. FERRAGLIO Fabrice, 64, rue de la Pierre Rollet, 77340 Pontault Combault. Tél. : (1) 029.68.61 après 12 h. Merci.

A104/12 — Possesseur Vidéoac + G7 400 cherche ou achète docs sur le basic ou doc sur le G7 400 et cherche jeux électroniques pas trop chers (100 F). Merci d'avance ! DETOUCHE Olivier, Rougeries, 02140 Vervins. Tél. : (23) 98.17.37.

A105/12 — Achète K7 CBS ou Atari à un prix nettement inférieur au prix de vente (Moon Patrol 300 F, Pole Position 300 F, etc., vends LCD, Mario's Clement Factory 150 F. Possibilité d'échanges. Tél. : (1) 706.80.44. Merci.

A106/12 — Achète VCS Atari (même sans cartouches) ou ordinateur ZX81 + 16 K : 500 F maximum ou échange un des deux contre Walkman Lansay + minis H.P. + transfo + casque et jeux électroniques Merlin et ultradome de Mattel. S'adresser à SINKA Hervé, 18, rue du Mail, 60140 Liancourt.

A107/12 — Achète mini mémoire en très bon état pour TI 99/4A 400 F maxi et tout programme. DAURIS Eric, 13, rue Hélène Boucher, 17300 Rochefort. Tél. : (48) 99.87.48.

A108/12 — Achète pour collection, petits écrans de jeux au dos des boîtes de K7 Atari. Accepte dons. Envoyez vos propositions à Chantal DUSSUEL, 127, rue Camille Desmoulins, 80000 Amiens.

A109/12 — Urgent. Vends VCS + K7 Combat, Pac Man, Defender, Star Raiders : 1 500 F. Possibilité détail VCS + Combat : 1 000 F. Autres K7 200 F/pièce. Possibilité échange de K7. Réponse assurée. Olivier MUSSET, 34, rue des 2 Tilleuls, Marolles, 51300 Vitry-le-François. Tél. : (26) 74.17.18.

A110/12 — Vends Atari + 3 K7 (Maze Craze, Adventure et Backgammon) pour 1 200 F. Achète CBS avec K7 pour moins de 1 200 F et achète ou échange K7 CBS pour moins de 200 F. Echange K7 Atari contre K7 CBS. SAKHRANI Nareesh, 138, rue de Rivoli, 75001 Paris. Tél. : 238.10.73.

A111/12 — Achète numéros de Tilt n° 1 à 7 pour 50 F les 7. André ANXRI, 20, rue St-Fargeau, 75020 Paris.

A112/12 — Achète 1 joystick pour Atari 2600, 65 F. PERRAULT Vincent, 21, avenue Victor Hugo, 78180 Voisins-le-Bretonneux. Tél. : 043.75.67.

A1/01 — Achète calculette FX 700 P Casio ou FX 802 P Casio. Prix à débattre. Imoins de 500 F. Jean-Didier ALLONGUE, 85, bd. Félix-Martin, 63700 Saint-Raphaël. Tél. : (16-94) 82.23.40.

A2/01 — Achète synthétiseur de parole + cordon magnéto + manettes de jeux pour TI 99/4A, maximum : 600 F. Michel OLIVIER, 11, avenue de la Jacotte, 30390 Aramon. Tél. : (16-66) 57.43.28 (après 18 h).

A3/01 — Urgent ! Je recherche les petits écrans qui se trouvent au dos des boîtes de jeux pour VCS Atari. J'offre 10 F par petit écran. Eric COURAGEOT, 2, rue du Docteur Guérin, 10200 Bar-sur-Aube. Tél. : (16-25) 27.35.56.

A4/01 — Achète listings complets (et sans erreurs) de programmes ludiques de qualité pour Atari 600 XL à un prix abordable (gratuits également acceptés). Didier FILBING, 3, rue de Spee-bourg, 67800 Hoenheim. Tél. : (16-68) 33.61.29.

A5/01 — Achète cartouches CBS pour VCS Atari et achète personne formant un club à Toulon (club Atari). Cyril CABANIS La Bastide-Neuve, quartier Quiez, 83190 Ollioules. Tél. : 89.41.89.

A6/01 — Achète K7 pour VCS Atari : Donjons et Dragons, Tunkham et Aventurers de l'Arche perdue mais pas au-delà de 230 F. Vends Combat 100 F. Rodolphe DAMILAVILLE, 185, route de l'Empereur, 92500 Rueil-Malmaison. Tél. : 708.04.81 (après 17 h 30).

A7/01 — Achète, à prix abordable, Modem pouvant s'adapter sur ZX 81. Olivier BERNARD, Chastagnier Farde Labastide-de-Juvins, 07600 Vais-les-Bains. Tél. : (16-76) 88.22.01.

A8/01 — Achète SV 318 et vende : VCS Atari complet (II/83) + Combat + SP Invaders + Pac Man + Pitfall + Pole Position. Le tout en très bon état et sous garantie : 1 590 F à débattre. Vends également MX 31 Motob. Très bon état et sous garantie : 650 F. THIBAUD. Tél. : 045.13.94.

A9/01 — Achète ZX Spectrum 16 ou 48 K. Manuel RODRIGUES, 37, rue du Maréchal-Lacière, 58200 Cosne-sur-Loire. Tél. : (16-86) 28.52.21 (fin de semaine).

A10/01 — Cherche télévision couleur avec prise Péritel, bon état, pas trop chère (= 700 F). Si possible encore garantie. Sylvain BARTHES, 6, route d'Etéchy, 91680 Villeconin. Tél. : 080.39.49 (après 17 h 30).

A11/01 — Achèterais K7 les Aventuriers 200 à 220 F. Vends K7 Atari Starmaster : 250 F. Basket : 150 F. Foot : 150 F. Berzerk : 250 F. Marc LE BOZEC, 19, rue du Dr-Lefosse, 92170 Vanves. Tél. : 645.00.01.

A12/01 — Achète tout matériel pour TI 99 4A en très bon état et prix intéressant. M. MONTEIRA, 3, chemin Chantegrillet, 69430 Francheville. Tél. : (16-78) 59.08.11.

A13/01 — Achète boîte d'emballage de console Atari. Vends deux consoles Atari : 1 000 F pièce (deux cassettes livrées avec l'appareil). Achète K7 Intellivision : le tennis. Prix à débattre. FRANÇOIS. Tél. : 528.31.65 (Roissy-s/Bois).

A14/01 — Etudiant achète flipper occasion 4 joueurs, 4 flippers de préférence, prix maximum : 1 300 F. Intéressé K7 récentes Atari + Activision (Enduro...) (livraison à domicile incluse). **M. BACHOTET, 46, rue Saunier, 91520 Egly (prox. Arpajon).**

A15/02 — Achète K7 Pac Man, Centipède, etc. pour console Atari 2600 : 150 F à 200 F. **M. CASTEL, 7, rue Danton, 29113 Audierne.**

A16/02 — Achète K7 pour VCS Atari Activision, Decathlon : 270 F maximum. 7, rte de l'Obélisque, 77120 St-Augustin. Tél. : 403.23.79.

A17/02 — Achète Oric 1 48 K + cordon Péritel et Osborne 1. **Paul-Jean ROCHE 82-84, bd. St-Denis, 92400 Courbevoie. Tél. : 788.73.48.**

A18/02 — Achète calculatrice FX 802 P en état correct, ne dépassant pas 700 F. **Christophe LACROIX, 2, rue du Square-du-Vexin, 78200 Mantes-la-Jolie. Tél. : 094.75.32.**

A19/02 — Achète K7 compatibles Mattel Popeye, Dragon fire, Dracula, Jungle Trouble, Swords et Serpents Atlantis Ice Treck, Tutankham, Pitfall, Utopia, Frogger, Q*Bert, Lock'n Chase, Snailu flipper + module Intellivision (+ K7 ou clavier ordinateur). **M. FABRE, 6, allée des Asphodèles, 11000 Carcassonne.**

A20/02 — Achète jeu Atari bon état. 650 à 700 F. Je voudrais aussi 1 K7 si possible. **Pascal RAGEAUD, 3, rue d'Anjou, 44400 Réze. Tél. : 75.87.59.**

A21/02 — Achète pour TI 99 Extended Basic mini-mémoire interface Secam modules et programmes. **Pascal NAIL, Bois-St-Louis, 44700 Orvault. Tél. : (16-40) 94.07.83.**

A22/02 — Achète K7 Parsec et Munch Man + Extended Basic pour TI 99 4A. Bas prix. Vends console Hanimec SDO 70 : 400 F. **Jérôme PONTONIS, 8, rue de Bizaleix, 63500 Issoire. Tél. : (16-73) 89.14.64 (après 18 h).**

A23/02 — Jeune mordu informatique (14 ans) cherche personne soldant son Apple 2 + ou 2+ + unité disquette pour 6 000 F maximum. Etat neuf si possible. **Pierre GARAMPON, Dempte-zieu-St-Savin, 38300 Bourgoin-Jallieu. Tél. : (16-74) 93.46.92.**

A24/02 — Achète Atari 800 XL pour 2 500 F ou échange contre Atari VCS + 8 K7 (Phoenix, Super Cobra, Pole Position...) + padle + keyboard controllers ou achète Atari 600 XL pour 2 000 F. **Wilfrid MARTINEZ, résidence Paradis, St-Rock, bât. C-13, 13500 Marignac. Tél. : (16-42) 80.48.28.**

A25/02 — Achète tous livres ou revues concernant l'ordinateur Sanyo PHC 25. Vends ou échange K7 : Pac Man, Guerre du feu, Pendu, France. Prix à débattre. **Loïc NORMAND, 8, square d'Estonie, 35100 Rennes. Tél. : (16-99) 50.04.52 (libres repas).**

A26/02 — Achète entre 30 et 40 F carton illustré de VCS ou Atari 2600. Achète également Sinclair ZX 81 simple pour 300 F. **Thierry LIEVIN, 17, rue Saint-Vincent, 10370 Villeneuve-la-Grande. Tél. : (16-25) 21.31.36 (après 16 h 30).**

A27/02 — Achète K7 pour Mattel dans leur boîte et plaquettes plastiques. **Donkey Kong, B 17, Sub-Hunt, Sea Battle, Utopia, Vectron... 150 F pièce. Flipper : 200 F. Frédéric IVANIER. Tél. : (16-31) 986.02.14.**

A28/02 — Achète calculatrice PB 100 ou PC 1500, etc. : 200 F avec notice d'emploi. Si réponse affirmative, donne en plus un jeu électronique, type Beam Galaxian (prix d'achat : 450 F). **Stéphane BELIN, 55, avenue Joffre, 94120 Fontenay-sous-Bois. Tél. : 875.13.32 (après 18 h).**

A29/02 — Achète console de jeux vidéo CBS Colecovision prix : 1 000 à 1 300 F + adaptateur pour antenne UNF 150 à 200 F. **Fabrice MANCEAU, 3, allée de la Caravelle, Chennevières. Tél. : 576.73.29.**

A30/02 — Cherche personne voulant se débarrasser de jeu vidéo leur en panne ou achète à bas prix en état pour des TV couleur si possible (prix Péritel). Récupère tout le matériel électronique à bas prix. **Brigitte RIVIERE, 217, tour Kennedy, 95120 Loos. Tél. : (16-21) 06.15.72.**

A31/02 — Achète VCS K7 CBS (sauf Donkey Kong, Zaxxon, Donkey Kong Jr., Golf Venture) et K7 Parker compatible avec la console Coleco. Prix raisonnable. **P. THOREL, 197, rue St-Jean, 14300 Caen.**

A32/02 — Achète T 07 ou CBS Colecovision avec module et matériel compatible avec Minitel. **Yanic ORLEACH, 4, chemin des Roches-St-Jean, 91100 Corbeil-Essones. Tél. : (16-61) 496.49.07.**

A33/02 — Achète Oric 1 48 K ou Spectrum 48 K, si possible avec adaptateur ou Secam. Parfait état. **P. VAIDIE, 25, rue de Touraine, 28110 Luce. Tél. : (16-37) 35.22.85.**

A34/02 — Cherche cassette Coleco, pour ordinateur : Team, Pitote, Rocky. Fais offre à **Frédéric ZIPPERLIN, Cité Marcel-Cachin Tour n° 4-933, 93700 Drancy. Tél. : 824.70.63.**

A35/02 — Achète extension (16-32 ou 64 K) à bas prix ou donné. Cherche également programmes de tout genre, listings ou K7, un joystick pour ZX 81, Kit périphériques à bas prix + cherche revues Oridi-5 (gratuites), cherche kit ou monté de carte couleur et son. **M. JAZON, 6, rue Bechamp, 67400 Ostwald.**

A36/02 — Achète pour TI 99/4A carte d'interface RS 232, mini-mémoire, editor assembleur, modules de jeux (surtout Tunnels of Doom), scénario pour le jeu Adventure. **M. CUVILLIER, 5, allée des Vergers, 91210 Dravill. Tél. : (16-06) 942.42.74.**

A37/02 — Achète K7 vidéo système VHS Football, Finale de la coupe de France 1982 PSG-St-Etienne, Finale de la coupe de France 1983 PSG-Nantes, demi-finale de la coupe du monde 1982 France-RFA. **Franck LAISNE, 38, résidence Sainte-Claire, 78710 La Celle-St-Cloud. Tél. : 918.31.11.**

A38/02 — Cherche donateur d'Apple, de Spectrum, de Vic 20, de CBM 64 ou de PHC 25. **David PONZONE, 9, rue des Soupirs, 78640 Neauphle-le-Château. Tél. : 489.38.79.**

A39/02 — Recherche matériel pour TI 99/4A (modules, périphériques, etc.), prix raisonnable. **Olivier LESAGE, 15, rue de l'Orme-Thibault, 92500 Rueil-Malmaison. Tél. : 732.33.62.**

A40/02 — Achète console CBS Coleco + K7 Donkey Kong et Zaxxon (ou autre) : 1 000 F maximum. **Philippe LEFIN, place Victor-Gar, 21330 Laignes.**

A41/02 — Achèterais K7 pour Atari 2600 (Space Invader, Raiders of Lost Ark) n'excédant pas 200 F (principalement dans la région bretonne). Faire offre à **Igor STEPHAN, 3, rue de la Pointe, 29200 Brest. Tél. : 45.12.59.**

A42/02 — L'ancien cherche personne sympathique qui céderait un micro-ordinateur (Secam sans Péritel) pour 600 F maxi. **Jean-François MEGE, 3, avenue de l'Île-de-France, 91380 Chilly-Mazarin. Tél. : 448.45.33.**

A43/02 — Lycéen achèterait Apple II* et extensions à prix abordable. Faire offre à **Guillaume BROCKER, 5, ter, avenue Jean-Heitz, 63130 Royat. Tél. : 35.85.23.**

A44/02 — Achète console VCS Atari : prix : 800 F maximum. **Frédéric MARTIG, 12, rue des Hautes-Plantes, 77100 Crégy-les-Meaux. Tél. : 009.54.10 (après 18 h).**

A45/02 — Achète magnétophone T 07 Thomson, bon état de marche. 350 F maximum. **Benoît CUBAYNES, 46090 Cahors.**

A46/02 — Achèterais TI 99/4A très bon état + notice en français. Achèterais aussi paire de manettes de jeux TI, magnétophone TI + cordon reliant l'ordinateur au magnétophone + Parsec + football. Faire offre à **Christophe MADOURG, 8, rue des Rayes-Vertes, 95610 Eragny. Tél. : (16-31) 464.45.37.**

A47/02 — Recherche personne odant à bas prix (300 F maxi) un ordinateur en très bon état (Apple Tan DY ZX) ou entreprise changeant son matériel. **Eric MALARTRE, Maison forestière de Bagnot, 21700 Nuits-St-Georges.**

A48/02 — Achète pour TI 99/4A mini-mémoire. **M. TURCAT, 21, rue du Sergent-Bobillot, 06400 Cannes. Tél. : (16-93) 48.41.17.**

A49/02 — Urgent ! Cherche ZX Spectrum + imprimante ZX. Le tout en très bon état pour moins de 2 000 F. **Thierry BIGEARD, HLM La Contesse, St-Gervais-les-Bains, 74190 Le Fayet.**

A50/02 — Cherche K7 pour Atari 2600 Keystone, Kappers, Enduro, Decathlon, Super Cobra, Miner 2049 à 200 ou 250 F (à discuter) ou échange contre vidéos ou cassettes Philips : 1, 4, 6, 10, 12, 16, 18, 22, 28, 29, 36, 37, 38, 39 ou cassettes Missil Command (Atari), Centipède (Atari), Lazer Belt (Activision). **Stéphane MARTIN. Tél. : (16-56) 08.64.54.**

A51/02 — Achète pour TI 99/4A Invaders et Basic étendu. **Marc CHAMBON, 65, rue Franck-Delmas, 17000 La Rochelle. Tél. : 43.55.37 (après 17 h).**

A52/02 — Urgent ! Cherche vendeur de CBM 64 qui le vendrait à moins de 1 500 F (port à ma charge). **Clément CAMOZZI, Clos Gémisseries, 38330 Saint-Jamier. Tél. : (16-76) 52.30.95.**

A53/02 — Achète K7 Centipède, Pitfall, Enduro, Mrs Pac Man, Raider, Zaxxon, Miner 2049, River Raid, Q*Bert, Super Cobra, Frogger, Keystone, Kapers, Poo Yan, Galaxian à 200 F, Breakout, Outlaw, Maze Craze, Circus et Night Drive à 50 F. Echange possible. **Stéphane GAMBA. Tél. : (16-84) 65.25.11 (après 17 h).**

A54/02 — Achète Extented Basic et magnétophone pour TI 99. Vends cartouches pour VCS Atari Space Invaders : 180 F, Star-master 220 F, Tennis : 180 F ou les trois pour 500 F. **CHRISTOPHE. Tél. : 655.43.54 (Montronge).**

CLUBS

C1/01 — A. Djan, Club Oméga, organise cours, stages, vente et échange de programmes Atari. **A. DJAN Club Oméga, 2, bd. J.-Copeau, 95200 Sarcelles. Tél. : 990.71.85.**

C2/01 — Cherchons donateurs qui feraient grâces de micro-ordinateurs pour formation club. Achat à la rigueur à très bas prix. **Emmanuel POISSON, 13, cité du Grand Clos, 50310 Montebourg. Tél. : 41.16.55 à partir de 18 h.**

C3/01 — Cherche généreux donateurs de micro-ordinateurs même usagés pour formation club. Achat à la rigueur à très bas prix. **Sébastien RACHINE, 28, bd Gallieni, 50270 Barneville-Carteret. Tél. : 54.83.96 (heures de repas).**

C4/01 — Très urgent ! Cause vol, le club Informatique et Loisirs vidéo (petit budget) cherche personne sympathique pouvant faire don d'un Atari 2600 (+ joysticks + 1 ou 2 K7). Port payé + prime à débattre. Merci. **Hervé DECHOUX, 11, rue des Acacias, 54330 Omelmont. Tél. : 32.96.33.**

C5/02 — Cherche passionnés de jeux vidéo, Atari 2600, 400, 800, 600 XL, Coleco, Mattel, etc. pour création d'un club dans le Nord-Pas-de-Calais. Recherche également toutes cassettes de différentes marques. Faire offre à **Xavier PODEVIN, 16, rue du 11-Novembre, 59000 La Chapelle d'Armentières. Tél. : 35.44.33.**

C6/02 — Amis Atariens, je désire fonder un club du VCS dans la région de Bordeaux-Le-Bouscat (échanges de cassettes, scores, tournois, etc.). Souhaité aussi parrainage ou aide d'un magasin de jeu vidéo pour ce club. **Mercé. Philippe LIZON, 14, résidence Godard, 33110 Le Bouscat. Tél. : 50.58.33.**

C7/02 — Inscrivez-vous à notre club « Vidéo J.J. ». Un mini-journal vous parviendra tous les mois. Inscription : 8 F soit 4 timbres à 2 F. **Pour précisions écrivez à Emmanuel KHERAD Résidence, Av. Mont-Rabeau, 06200 Nice.**

C8/02 — Cherche clubs dans la région de Fresnes ou Paris (Oric 1). **Philippe BOUCARD, 47, rue de Wissous, 91320 Wissous.**

C9/02 — A Toulouse ! Club Micro avec : cours Basic, LM 6502, programmes en groupes, etc. (surtout VIC 20 et C 64). **Contactez Didier GULLION, 36, rue Jeunesse, 31200 Toulouse. Tél. : (16-61) 47.62.21.**

C10/02 — Voudrais fonder un club dans la région de Liège. Possibilité de faire des tournois, échanger nos K7, les vendre, etc., pour Atari, CBS, Griscilar, **David LOOS, Vieille Voie de Tongres, 41400 Liège (Belgique).**

C11/02 — Recherche personnes habitant dans le Val-d'Oise pour fonder club Atari pour VCS ou pour Atari 400, 800 ou 600 XL. Voudrais contacter également personnes ayant déjà fondé un club pour VCS ou Atari 400 ou 800 dans n'importe quelle région. **Marc. Tél. : 467.00.02 (avant 18 h).**

C12/02 — TI ORIC Magazine. Je vous propose un bulletin mensuel de logiciels pour TI 99 et Oric. Ecrivez-moi pour tous renseignements. **P. NOISON, 4 bis, rue Edison, 78800 Houilles ou M. RAYNAUD, 5 bis, impasse J.-Bart 78800 Houilles. Réponse assurée.**

C13/02 — Passionné de CBS j'aimerais m'inscrire à un club dans la région toulousaine. **F. DUHOUX, 14, allée de la Hière, 31120 Pins-Justaret. Tél. : 76.23.37 (après 17 h 30).**

C14/02 — Club propose stages de micro-informatique à Paris. 20 heures de stage sur Apple : 800 F. Tous niveaux. **C. DUCROUX, 32, rue Jouvenot, 75016 Paris. Tél. : 525.10.14.**

C15/02 — Cherche personnes sympathiques pouvant m'envoyer des écrans-jeux, des boîtes Atari pour Club Atari Fans-Correspondant par la suite pour Conseil. **Geneviève CALLET, 58, rue de la Première Armée, 90000 Belfort.**

DIVERS

D1/01 — Vends ou échange programmes pour TRS 80 (+ de 350); cherche menu, 16 ou 32 KO pour TRS 80. Vends K7 Atari Laser Blast : 150 F, magnéto K7 : 200 F bon état, ou échange contre magnéto K7 TRS ou autres. **Maurice KNAFO, 4, allée J.-B. Lullu, 94140 Afortville. Tél. : 353.32.60 (après 18 h).**

D2/01 — Vends carabine Winchester à plombs ronds 40 coups + plombs + câble avec support mural. Le tout : 400 F + baby-foot avec 9 balles : 200 F + flipper électrique sur pieds : 100 F + 5 jeux électroniques intéressants à partir de 100 F (mini-jeux sans piles). **Frédéric. Tél. : 339.26.77 (Créteil).**

D3/01 — Cherche renseignements sur le nouvel Atari 600 XL (prix joysticks, crayon optique, porte-disquettes, extension RAM, prise Péritel/vidéo, date de sortie). **Pierre LE SAVOUREUX, 6, rue du Râzi, 30620 Uchaud.**

D4/01 — Pour acheter des cassettes vous pouvez me vendre vos vieilles collections de timbres. Envoyez-moi votre adresse avec un timbre à 2,30 F pour la réponse. Je vous écrirai par retour. **E. CHOTEAU, 47, rue du Roleur, 59300 Valenciennes.**

D5/02 — Cherche généreux donateur d'Atari 400 ou 800 à collégien de 14 ans. Payerais frais d'envoi. **Hervé LORET, 3 bis, rue Cottreux, 78800 Houilles. Tél. : (16-31) 968.38.47.**

D6/02 — Cherche tout renseignement sur cassettes CBS (gratuit) et sur l'ordinateur Adam, et enfin sur les manettes adaptables sur Coleco. Merci à tous ceux qui me répondront. **Sébastien GI-ZOLME, 33, rue du Général-de-Gaulle, 77000 Melun.**

D7/02 — Jeune mordu informatique (14 ans) cherche personne soldant Apple 2 ou 2+ avec lecteur disquettes pour 6 000 F maximum. Sans moniteur, état neuf si possible. **Pierre GARAMPON DEMPTEZIEU, ST-Savin 38300 Bourgoin-Jallieu. Tél. : (16-74) 93.46.82.**

D8/02 — Recherche personne très sympathique qui donnerait une console Atari Videopac ou CBS Electronics. **William LE TALLEC, 8, rue de Louvain, 35000 Rennes. Tél. : 38.12.44.** Pourrait en échange donner jeux électroniques divers.

D9/02 — Cherche règle du jeu « Ratrace » en français. **M. Didier MARTIN, 152, av. St-Jacques, 91600 Savigny-sur-Orge. Tél. : 675.53.48 (de 8 h à 16 h).**

D10/02 — Cherche tous renseignements sur clavier d'ordinateur VCS Atari et extensions ou autres. **Stéphane BAEHREL, 7, rue du Docteur-Schweitzer, 54340 Pompey. Tél. : 349.04.06.**

D11/02 — Recherche Maître Donjon ou joueur de D & D (niveau 1 ou 2) pour jouer le mercredi. Possède mod. 1 et 2. Recherche également détails sur modules D & D. **Emmanuel SELLIER, 7, rue de la Perle, 72000 Le Mans. Tél. : (16-43) 28.04.78.**

D12/02 — Cherche donateur ou vendeur à très bas prix d'un ordinateur de jeux (Atari, Mattel Coleco...) + K7. Faire offre à : **Cyrilque LECAPLAIN, 9, rue St-Dizac, 50700 Valognes. Tél. : (16-33) 40.28.83.**

D13/02 — Neversois désirerais obtenir de son VCS un ordinateur avec clavier-lecteur de disquettes, etc. Toute personne possédant des renseignements sur le sujet serait gentille de me les communiquer. **Lionel LARCHEVEQUE, 28, route des Saulaies, 58000 Nevers. Tél. : (16-86) 67.71.44.**

D14/02 — Cherche utilisateurs Oric 1 en vue d'apprendre le Basic de l'Oric ensemble. **Jean-Luc GILOUIN. Tél. : 528.19.99 (après 18 h).**

D15/02 — Vends collection Langolot « Lieutenant X », à Larry J. Bash + pour 350 F ou 10 F par livre (si vente séparée). **David VASSEUR, 14, Pot Taupineau, 28220 Cloyes-sur-le-Loir. Tél. : (16-37) 98.62.09. Urgent.**

D16/02 — Recherche renseignements sur Swoquest, Earthworld (Atari). **Yann ECHARD, 10, rue Pasteur, 27950 St-Marcel (Eure).**

D17/02 — Cherche donateur de VCS hors d'état. Port remboursé. **Jérôme THIVENT Les Ripettes Châteauneuf, 71500 Louhans. Tél. : 75.10.41.**

D18/02 — Recherche possesseur clavier alphanumérique Mattel, ayant des programmes pour s'initier. **Jean-Claude DUCHESNE, 29, route Nationale Romeny-sur-Marne, 02310 Charly-sur-Marne. Tél. : (16-23) 70.18.53.**

D19/02 — Lycéen passionné d'informatique cherche donateur d'un Apple II ou tout autre matériel. **Guillaume BROCKER, 5, ter, avenue Jean-Keitz, 63130 Royat. Tél. : (16-73) 35.85.23.**

D20/02 — Cherche donateur d'un Mattel Intellivision avec ou sans K7 à un collégien de 15 ans. **Guy MORVAN BOURG DE COADOUT, 22200 Guingamp. Tél. : (16-96) 43.97.72. Demander Stéphane après 18 h.**

D21/02 — Donne cours informatique sur Apple (Basic, assembleur) : création de jeux. 50 F l'heure. **Eric WEYLAND, 35, bd. Richard-Wallace, 92800 Puteaux. Tél. : 772.27.36.**

D22/02 — J'échange des programmes pour ZX Spectrum. Je recherche des affiches posters vantant les mérites du Spectrum contre programme ainsi qu'un club ZX Spectrum à Montpellier ou environs. **Frédéric AZEMA, 37, La Manade 34130 Mauguio.**

D23/02 — Passionné cherche donateur de console de jeux vidéo Atari, Videopac ou Vectrex. Même avec petite réparation ou mauvais état. **Jacques LORDEREAU, 65, rue de Paris, 77400 Pomponne. Tél. : 007.69.52. Merci d'avance. Pouvons nous déplacer à domicile.**

D24/02 — Jeunes débutants cherchent donateur d'ordinateur ZX 81 ou Spectrum afin de s'initier au Basic. Cherche également un jeu de K7 Vectrex : Scramble. **Bruno TOMAS-ZEWSKI, 75, rue de Paris Pomponne, 77400 Lagny-sur-Marne.**

D25/02 — Cherche documents sur K7 pour VCS : piste, idée, etc. et s'il existe un clavier capable de transformer ma console VCS en ordinateur (capacités et prix). Vends téléjeux noir et blanc 200 F. **Eric BLANCHER Les Mirandoles, bd. Périer, 06110 La Cannel-Rocheville. Tél. : 45.01.24.**

D26/02 — Cherche donateur d'un ordinateur de jeu Atari VCS 2600 + K7 Galaxian ou K7 du même genre (même si état moyen). **Philippe RONDONNEAU, 73, rue Jean-Jaurès, 58200 Cosne-sur-Loire (port payé).**

D27/02 — Cherche tout poster publicitaire sur clavier ou cassette ou jeux vidéo à acheter à bas prix. **Gilles GRANDJEAN, 21, rue de la République 45680 Dordives. Tél. : (16-38) 92.73.46 (après 18 h).**

D28/02 — TRS 80 cherche contact dans région Sud-Est. **E. MICHELUCI, 18, avenue Pasteur, 06600 Antibes. Tél. : (16-93) 34.61.88 (après 19 h).**

D29/02 — Recherche donateurs de micro + extensions hors d'usage pour en reconstruire un. Je rembourse les frais de port. **Xavier BARTHET, 1, rue des Marronniers, 77210 Avon.**

D30/02 — Recherche personnes désirant se débarrasser de consoles, jeux électroniques, cassettes hors d'usage. **Brice DELLSPERGER, 19, av. Prince-de-Galles, 06400 Cannes. Tél. : 38.32.42.**

D31/02 — Handicapé cherche donateur magnétoscope, ordinateur même cassés ZX 81. Participation aux frais d'envoi. **DJBO DAHOUDA, 30, rue H. Barbussé, 94800 Villejuif. Tél. : 726.99.10 (à partir de 16 h 30).**

ÉCHANGES

E72/09 — Echange Sinclair ZX 81 TBE + jeux à cristaux / i-quadres. Bol d'or (Casio) voir Tél. n° 6 p. 54 + Goal keeper (Jamo cliclo) contre VCS Atari. **M. MONTES, 81, rue du Fg-du-Temple, 75010 Paris.**

E73/09 — Echange K6 VCS Atari, les Aventuriers de l'Arche Perdue contre au choix Demon Attack, Star Wars, Amidar, Centipède, River Raid, Asteroid. **DEGAINE Gilbert, 13, rue de la Brèche-aux-Loups, 75012 Paris. Tél. : 307.81.45.**

E74/09 — Echange ou vends collec. de timbres + 2 albums (2 000 timbres approx.) oblitérés et neufs, prix 500 F ou échange contre K7 Mattel (sauf Triple Action et Space Battle). **RIBERO Laurent, 06100 NICE. Tél. : 51.12.11.**

E75/09 — Echange ou vends VCS Atari 2600 + 6 K7 : 3 000 F, garantie août 84 contre ordinateur Apple II, TI 99/4A, TRS 80. Modèle 11 ou 16, VIC 20, ou Atari 800. (VCS + 6 K7 + boîte de rangement 3 000 F. **ERHART Michel, 13, rue d'Auvergne, 42800 Rive-de-Gier. Tél. : (77) 73.82.76 le week-end.**

E76/09 — Echange VCS Atari ex. état contre console CBS avec 7 K7 minimum (dont Zaxxon) ou guitare élec. + ampli ou synthé-tiseur professionnel (marques Roland si poss.) mon CVS à 10 K7 (elles sont géniales). **M. KAICI, 113, bd La Madeleine, 06000 NICE. Tél. : (93) 44.18.92, entre 17 et 20 h.**

E77/09 — Echange ou vends Golf Code Breaker, Bowling, Breakout, Basket (130 F) et Basic casino, Space Invader, Video Olympic, Superman (200 F), contre K7 Swordquest, Jungle Hunt. Attends vos offres. **FREDERIC. Tél. : 506.57.27 après 19 h, région parisienne.**

E78/09 — Echange jeux Microvision avec K7 Casse-briques + K7 Bataille navale + Blitz avec notices, état neuf, contre 2 ou 3 K7 s'adaptant sur Atari 2600, état neuf si possible ou vends le tout 400 F, jeu seulement 270 F et K7 90 F chaque. Pour Paris seulement. **Tél. : 229.18.25.**

E153/10 — Echange K7 Atari Vidéo Checkers + Vidéo Olympics contre Pitfall ou Tennis (Atari) ou Vanguard ou Chopper Command. Tél. : (46) 41.75.47.

E154/10 — Affaire ! Echange Dracula pour Mattel lcause double emploi contre Donkey Kong ou Donjons et Dragons ou la vends 250 F. Jean-Luc GAMBIER. Tél. : 741.07.31, après 18 h.

E155/10 — Echange K7 Phoenix Atari contre James Bond Parkers, Super Cobras ou Mrs. Pac Man Atari ou Chopper Command ou River Raid d'Activision, pour VCS Atari cherche aussi une personne ayant VCS pour échanges de K7 toulous. Echanges des K7 main à main. PRUD'HOMME Franck. Tél. : 856.39.78.

E156/10 — Possède ORIC 1 (j'en suis très content !) et cherche à échanger des programmes (Xenon, Zargon, Genius, Kikekankol). Si vous avez propres programmes m'intéressent ! Youri CANETTI, 9, rue Léonie Rouzède, 92190 Meudon. Tél. : 626.12.86.

E157/10 — Echange K7 n° 31 Titans, n° 8 Spideys, n° 64 Novas, n° 30 Spécial Strange, n° 104 Stranges contre toutes cassettes compatibles avec Intellivision + vends Night stalker 200 F + jeu Game and Watch Popeye 100 F. Tél. : 590.86.80, 94470 Sucey-en-Brie.

E158/10 — Possède 150 logiciels sur Apple II. Je désire échanger amicalement ces programmes avec d'autres. Tél. : 250.00.86 après 18 h.

E159/10 — Vends cartouche CBS Cosmic Avenger ou échange contre programmes pour Commodore 64 et vends ou échange pour CBM 64 Laser Zone et Grid Runner. Recherche livres sur le CBM 64 et aussi ZX 81 même hors d'usage. Jean-Pierre DE-COCKMAN, 51062 Les Epis, 55450 Sin-le-Noble. Tél. : (27) 96.53.49.

E160/10 — Echange ou vends cause double emploi jeu roulette électronique Mattel avec mode d'emploi et plaquettes de jeu, très peu servi (état neuf) au prix de 150 F. CARON Christophe, 6, avenue Mathilde, 95210 St-Germain. Tél. : 989.49.80.

E161/10 — Pour Atari, possède quelques cartouches Activision, Parker Game X pour VCS 2 600 + 1 joystick de spectravideo et 2 casques walkman à échanger plutôt qu'à vendre. M. HO NGHIA, 5, rue de la Caspienne, 92160 Antony. Tél. : 666.99.21.

E162/10 — Echange K7 VCS Atari, Street racer et Space war contre Super cobra. TERRIER Eric, 28, rue Albert Baller, 93600 Aulnay-sous-bois. Tél. : 866.10.62.

E163/10 — Echange 3 jeux Donkey Kong + Fantômes gloutons + Navette spatiale + 300 F contre VCS sous garantie + 1 K7 (ou pas) ou vends jeux séparés. Valeur des jeux + de l'argent 830 F. Olivier ZILLER, 302, résidence Toulouse, 54460 Liverdun.

E164/10 — Débutant sur TI 99/4A cherche des programmes (écrits ou K7) Merri d'avance. M. DAURIS Eric, 13, rue Hélène Boucher, 17300 Rochefort. Tél. : (46) 99.87.46.

E165/10 — Echange ou vends K7 Mattel : Sub Hunt (180 F), Space Armada (150 F), Star Strike (110 F), contre Donjons et Dragons, Pitfall, Ice Trek. DELAPLACE Jean-Marc, Résidence des Jardins, Bât. B, route de Suze, 84500 Bollène. Tél. : (90) 40.17.05.

E166/10 — Possesseur Atari 400 48 KO échange, achète ou vends tout prg, recherche Donkey-kong I et II, Kangaroo... sur K7. Fates-moi parvenir votre liste. Laurent MONTOYA, 6, rue J.-J. Rousseau, 37150 Bléré.

E167/10 — Vends ou échange Spiro n° 105, 155, 159 (724 pages) 32 F l'un et 33 F les 2 autres + jeu submarine (130 F) + BD de l'histoire de France du N° 1 à 13 et du 15 au 24 (le tout 265 vendu 225). Tout ceci contre K7 Parker : Frogger ou Super cobra. FOUGERON, 4, rue du Général Sarraill, 45000 Orléans. Tél. : (38) 53.79.51.

E168/10 — Echange jeu vidéo Rollat + K7 voiture contre manettes pour TI 99/4A ou vends 200 F. Xavier GAROT, rue Guérande, 44740 Batz-sur-Mer. Tél. : (40) 23.92.83.

E169/10 — Echange K7 pour VCS Atari : Jungle Hunt contre Skiing, Vanguard, Ice Hockey ou Dig Dug. François Xavier ALLILAIRE, 24, rue Anatole Le Braz, 44000 Nantes.

E170/10 — Echange ou vends K7 Atari Atlantis 200 F, Wizard of war 200 F, Combat 100 F, Backgammon 75 F, Haunted house, 150 F, Adventure 100 F, Maze craze 150 F, Action force (neuve, gagnée à un concours) 250 F et échange Ice hockey, Tennis (Atari), Pele's soccer. Nareh SAKHRANI, 138, rue de Rivoli, 75001 Paris. Tél. : 236.10.73.

E171/10 — Offre exceptionnelle : échange K7 n° 44 Les Satellites attaquent (presque neuve) contre K7 n° 12, ou 18 ou 33 pour console vidéopac Philips C52 ou 7 200. Merci d'avance. Renaud WITTERBUOT, 91210 Draveil. Tél. : 942.46.05.

E172/10 — Echange K7 VCS : Pitfall contre Enduro, Defender contre Mrs Pac Man, Space Invaders, contre Boxing + vends jeu TV peu servi 150 F et jeu Simon pocket TBE 150 F. Tél. : (70) 44.84.83, heures repas.

E173/10 — Affaire ! Echange Galaxy 2000 (Lansay) + Pac Man (Bandai) + Duel dans la galaxie (Centex) + Split Second (Imm) + Terra Hit (Tomi) + Penguin Restaurant LCD solaire + Sky Invaders (Pop Game LCD) + Shuttle Voyage (Extra Screen Load calculatrice) + circuit TCR 6.75 m (valeur 575 F) à la Poursuite

spatiale + montre à Quartz 3 fonctions alarme + 1 jeu LCD + 500 F contre soit TO 7 ou Lynx 48 K ou 96 K ou Dragon 32 ou Atari 400 ou 600 ou Spectravideo SV 318 ou Multiteck MPF 11 ou Intellivision avec 10 K7 ou CBS avec 6 K7 ou Atari VCS avec 23 K7 ou Texas 99/4A avec 9 K7 ou Vidéopac jet 25 ou C52 avec 28 K7 au moins. Christophe PERROT, 8, allée des Priemévères, 95730 Montigny-les-Cornuilles. Tél. : 997.58.09.

E174/10 — Echange K7 pour VCS Atari Slot Racers, Maze Craze, Pac Man, Combat, Indy 500 (manettes comprises), le tout en très bon état, contre Battle Zone, River Raid, Asteroid, Defender, Centipède, Jungle Hunt, sur Paris et région parisienne. M. BERNARD, 93 bis, rue Docteur Dousti, 95390 Persan. Tél. : (11) 034.16.79.

E175/10 — Echange jeu Bandai Amazone contre jeu Lansay Boxing game (très bon état). Jérôme VERMEILLE, 39, résidence le Moulin, 60530 Boran-sur-Oise.

E176/10 — Echange programmes pour VIC 20 (surtout jeux en langage machine). CAPDEVILLE Didier, 13, rue des Rosières, 33600 Pessac. Tél. : (56) 45.11.33.

E177/10 — Echange ou vends programmes de jeux pour ZX 81. Cherche manette de jeu (AGB [S] pas chère ou l'échange contre logiciels. CHAMPION Laurent, Quartier St-Martin, 07200 Aubenas. Tél. : (75) 93.62.39.

E178/10 — Echange pour CBS Coleco K7 Schroumpf contre 1 autre K7. Vends aussi pour VCS Atari K7, Berzerk 190 F, Code breaker 50 F. M. ABLASOU Jean, 78300 Poissy. Tél. : 074.54.14.

E179/10 — Echange Haunted House contre Night Driver, Vidéo pinball, Phoenix, Mrs Pac Man ou Pac man. Cyril FEHENIA, La Cavayère, 11000 Carcassonne. Tél. : 78.81.95.

E180/10 — Echange K7 Atari Vanguard, contre toutes K7 compatibles avec le VCS. Tél. : 532.31.17 à Paris.

E181/10 — Echange K7 Atari Centipède contre Super Cobra, Breakout, contre Defender, Night Driver contre Vidéo chess, Slot Racers contre Casino ou Street Racer. Tél. : (90) 87.30.18, après 18 h.

E182/10 — Echange 2 K7 Intellivision Star Strike et Roulette contre 1 K7 Intellivision de football. NESPOULET Stéphane, 5, rue Chabrier, 78330 Fontenay-le-Fleury. Tél. : 460.12.76, entre 18 h et 21 h. Merci.

E183/10 — Vends ou échange K7 Atari : Vanguard, Centipède, Dig Dug, Enduro, Riddle of the Sphinx, Video Chess, Outlaw, Pac Man, Dodge'em, Combat, un joystick de luxe et d'autres K7. Ceci contre toute autre K7 VCS (sur tout Pole Position). Emmanuel. Tél. : 252.42.28 (Paris).

E184/10 — Echange jeu Atari peu servi avec 5 K7 : Vanguard, Mrs. Pac Man, Combat, Space Invaders, Yars Revenge, avec emballage d'origine contre un lecteur de disquette pour Appelle 2*. DEGENNE Grégoire, 8, sente des Sorbiers, 92150 Suresnes. Tél. : 772.65.08.

E185/10 — Cherche correspondant pour échange de programmes Basics pour ordinateurs Apple-Multitech-MPF-III-Hector-HRX et T07 Thomson, je renvoie assurément tous les documents. Adresse : 106, rue Jacques-Renard, 59970 Fresnes-sur-Ecaut (Nord).

E186/10 — Echange ou vends jeux électroniques Orifonique « Dragon », bon état, contre Bol d'Or ou Hors-bord (Lansay) ou vends le jeu 100 F au lieu de 180 F. CRAVANZOLA Jean-Luc, 27, rue des Amandiers, 93700 Drancy. Tél. : 830.56.11.

E187/10 — Vic 20 échange, vends, achète tout prgs sur K7 (jeux, maths, utilitaires). Recherche des prgs Rom sur K7, Arcadia, Laser Zone, The Alien, Xeno II. Envoyez vos listes et vos recherches à P.Y. CHABROL, 27, avenue Aristide-Briand, 65000 Tarbes. Tél. : (62) 32.17.99.

E188/10 — Ch. poss. Atari 400/800 pour éch. prgs sur disq. ou K7. T. Daniel, 6, place des Griottes, 13010 Marseille. Tél. : (91) 44.37.21.

E189/10 — Echange un grand nombre de Atari, Mustang, Strange, contre console CBS, Atari ou Parker. HERPE Olivier, 35, avenue Jean-Kiffer, 94420 Le Plessis-Tréville. Tél. : 593.23.83.

E190/10 — Echange ou vends VDS TI 58C (81) + module base + man + prgs + mod. maths (82) : 850 F contre PC 1211, 12, 45, 51, 1500, HX 20, New Brain. A débattre. Vds CBS Coleco (08/83) + 1 K7 Donkey Kong + 1 K7 Atari : 1 600 F à débattre. M. Franck POUILLE. Tél. : (21) 45.22.44.

E191/10 — Echange K7 Atari : Indy 500 (83) bon état, contre Dig Dug ou Kangaroo. OLIVIER Christophe, 42, rue Bara, 59790 Ronchin. Tél. : (20) 88.07.31.

E192/10 — Echange jeu double écran Donkey Kong + Pac Man (Lansay) contre Atari 2600. Tél. : (38) 85.60.08.

E193/10 — Echange toutes K7 pour le Dragon 22. Boris LE-BLANC, 1, rue de la Sourde, 95170 Deuil-la-Barre. Tél. : (3) 983.46.18.

E194/10 — Je possède un Apple II* et j'aimerais faire des échanges de jeux sur disquettes : LÉ PHILIPPE, 6, place des Bouleaux, 94200 Ivry-sur-Seine. Tél. : 670.37.60.

E195/10 — Echange jeux électroniques double écran Mario Bross et Green House (valeur 500 F, achetés Noël 83), contre 2 K7 CBS (Donkey Kong jr, Zaxxon ou Pepper 2) ou les vends 350 F les 2 ou 185 F/pièce. MOREAU J.-Y., 1, rue de Capri, 75012 Paris. Tél. : 340.08.37.

E196/10 — Echange jeu Vampire contre K7 Atari. FREREBEAU Bruno, P9 Les Jonquilles, 02330 Condé-en-Brie. Tél. : (23) 82.45.94 après 17 h.

E197/10 — Possédant un Commodore 64 échange K7, idées ou logiciels (logiciels ou programmes d'amateurs). Envoyez-moi une liste de vos programmes et de vos K7. BORDEUX Gérard, 5, allée Louis-Moguères, 78260 Achères. Tél. : (3) 911.25.52 après 18 h.

E198/10 — Echange nombreuses revues modélisme contre numéro de Tilt, Ordinateur Individuel, Micro Système magnéto K7 Bazin Podium contre imprimante ZX 81, écrite à Pierre SOGNO, La Gilère, 72340 Saint-Génix-Guiers.

E199/10 — Affaire à saisir : échange console CBS Colecovision + K7 de jeu Donkey Kong acheté le 21/12/83 sous garantie contre ordinateur T199/4A + programmes. REGARD Stéphane, perception de Lodève, 34700 Lodève. Tél. : 44.06.08 après 17 h.

E200/10 — Affaire ! Echange Vidéopac Philips C52 en très bon état avec 10 K7 (Pac Man, Space Invaders + K7 n° 1, 8, 10, 11, 14, 23, 29, 34 ; valeur : 2 600 F contre VCS Atari ou CBS ou Mattel avec 2 K7 (si possible, jeux d'Activision). Philippe DE BRICOURT, Les Métaïries, 35580 Guignès. Tél. : (99) 92.20.58.

E201/10 — Atari 800, échange programmes. GRUFFAZ Lionel, 27, rue Sale, 69002 Lyon. Tél. : (7) 842.15.02.

E202/10 — Echange TILT n° 6 contre Tilt n° 1, 2, 3, 4, 5. WITTMANN Olivier, 20, bd Nessel, 67500 Haguenau.

E203/10 — Echange ou vends (prix incroyable) : Invader 1000, Microvision avec casse-briques et Shooting Star, Au Feu, Professionnel (2 écrans), j'échange ces jeux contre 2 K7 CBS au choix (à part Zaxxon, Lady Bug, Venture, Donkey Kong) ou les 6 contre Turbo. Tél. : (37) 46.69.56 (départ. 28).

E204/10 — Echange programmes pour Oric 1, 48 ko, possède Xenon, Jack Man, Puissance 4, La France, Harrier Attack, Ciro, Mur de Briques, Millipède... JAJOLET Vincent, 6, rue du Mesnil, 61270 Aube.

E205/10 — Echange Vidéopac G700 avec K7 n° 11-36 contre Vidéopac 7400. G. BEYNON Yann, 2892 Courgenay, Suisse. Tél. : (066) 71.21.31 entre 7 h et 8 h.

E206/10 — Echange ou vends K7 Mattel, Swords and Serpents, Micro-Surgeon 250 F/pièce, Sub Hunt, Horse Racing, Soccer, Star Strike, Skiing, Nightstalker 150 F/pièce, Golf 100 F. F. FAGNET Alain, 5, Fontsarade, 13500 Martigues. Tél. : (42) 43.17.45.

E207/10 — Echange plus de 200 prgs sur Apple II* : du Pac Man à Wizardry. Contactez-moi après 18 h à cette adresse : 47, rue Dombasle, 75015 Paris. Tél. : 250.00.86. A bientôt...

E208/10 — Echange programmes pour le Vic 20 (centaine) sur K7 uniquement (des programmes de 8 K maxi). SFEDJ Stéphane, 8, rue de Berne, 67000 Stranbourg. Tél. : (88) 36.26.73.

E209/10 — Echange K7 de jeu Donkey Kong pour l'ordinateur de jeu CBS Colecovision contre K7 Space Panic ou Mousetrapp. DE SAINT MAREVILLE Frédéric, 49, bd de la Gledière, bât. F, 13014 Marseille. Tél. : (91) 60.79.02.

E210/10 — Echange Ice Trek ou Safe Craker (pour Mattel) contre Swords and Serpents ou Nova Blast et échange Pitfall pour Mattel contre Demon Attack pour Mattel. Tél. : 242.27.88.

E211/10 — Echange Surround (VCS sans boîte) contre toute K7 compatibles avec CBS autre que : Combat, Defender, Space Invaders, Miss Pac Man, Asteroids, Phoenix, Jungle Hunt. AUQUE Jean-Benoît, 1, rue Mozart, Magnac, 16600 Ruelle. Tél. : (45) 68.71.15 après 18 h.

E212/10 — Echange K7 Vidéopac Philips C52 n° 47 Chat et Souris contre K7 n° 22 ou n° 4. BOIREAU William. Tél. : 750.31.75 (Chavilles).

E213/10 — Echange K7 Golf pour CBS Coleco contre K7 pour CBS Coleco Space Panic ou contre le Trackball ou les poignées Roller Controller ou Time Pilot, Subroc, Buck Rogers, Minner 2043. Tél. : (81) 92.42.76 après 18 h. Merci d'avance.

E214/10 — Echange K7 Phoenix contre Popeye (Parker), Tutenkham contre Pole Position (Atari), Joust contre « Le Retour du Jedi » (Parker). Stéphane C. Tél. : 257.73.16 après 18 h 30 (Paris).

E215/10 — Echange Ampli de puissance 2 X 100 W + platine disco Lenco + platine K Tensai + 1 000 F liquide contre Apple 2. M. Daniel PEPIN, 75, rue du Fg-St-Antoine, 75011 Paris. Tél. : 340.27.07.

E216/10 — Vends jeux électroniques : Merlin 250 F, Boxing 200 F, Simon Poket 200 F ou échangerais éventuellement contre K7 Atari VCS ou 2600 à prix sensiblement égaux. A très bon prix. LAMY-ROUSSEAU, 91, rue de la République, 67380 Amnéville. Tél. : (81) 771.11.73 de préférence après 19 h 30 a.v.p.

E217/10 — Echange console Vidéopac G700 contre console Vidéopac G7400 ou console Mattel électronique ou Vectrex et échange aussi K7 pour Vidéopac. Yann BEYNON, 2892 Courgeney, Jura, Suisse. Tél. : (068) 71.21.31.

E218/10 — Echange Centipède contre Galaxian ou Phoenix ou autres : Berzerk contre Pole Position ou Enduro ou autres, Night Driver et Break-out, Q-Bert ou Supra Cobra ou autres, Video Checkers et Basic prog. et combat contre Megaman ou Keystone Kappers ou autres. J. Michel. Tél. : (40) 70.57.68.

E219/10 — Echange K7 Mouse Trap pour CBS Coleco contre K7 Schroumpfs ou Zaxxon ou Cosmic, Avenger ou Donkey Kong jr et Looping. Mac DEJONGHE, rue du Gazomètre, 107, 7100 La Louvière, Belgique.

E220/10 — Vends ou échange K7 pour VCS Atari Pac Man 250 F, Breakout, 120 F, Circus 120 F, Pele's Soccer 180 F, Indy 500 avec manettes 280 F. Didier LECARRE, 20, rue Pâliçien-Lesage, 78380 Montesson. Tél. : (3) 952.38.28 après 19 h.

E221/10 — Vds console Rollat + 2 K7 + K7 Mattel Star Strike, le tout : 500 F ou échange contre K7 Mattel, Sub Hunt, Echecs, ou compatible Star Wars, Atlantis, Zaxxon ou module Intellivice + K7. INTGLIA Pierre-André, 28, allée J.-S. Bach, 38290 Villfontaine. Tél. : (74) 96.36.14 midi et soir.

E222/10 — Echange ou vends jeux sur Apple Ien possède une centaine) : Aztec, Night Mission, Wizardry, Dark Crystal, etc. Envoyez liste. WILCZAK Frédéric, 30, rue de Bitche, 67000 Strasbourg. Tél. : (88) 36.75.03.

E223/10 — Vends ou échange K7 Atari Combat 150 F, Chopper Command 300 F, Starsmaster 300 F, Breakout 200 F, K7 en très bon état. LAMY-ROUSSEAU Yann, 57380 Amnéville, 8, rue de la République. Tél. : (81) 771.11.73 après 19 h 30 a.v.p.

E224/10 — Echange K7 Atari Defender (1983) contre River Raid ou Pole Position, Air Sea Battle, Skiing, River Raid, DECOMBE Daniel, 2, parc Gaillon, 91360 Marolles-en-Hurepoix après 18 h. Merci l'urgent.

E225/10 — Echange jeux électroniques Tron (Tomy) et musicaux Challenger contre console de jeux vidéo ou vends 700 F. M. GIRAUD Philippe, Langou, Pleudaniel, 22740 Lézardrieux.

E226/10 — Echange K7 pour VCS Atari Slot Racers contre Bowling, Air Sea Battle ou autres. Didier GASTAUD 8, bd de Magan, 06200 Nice. Tél. : (93) 86.47.34, heures de repas si possible.

E227/10 — Echange K7 Atari Indy 500 (jun 83 contre Kangaroo, Dig Dug ou Super Cobra) : échange aussi Berzerk (83). OLIVIER Christophe, 42, rue Bara, 59790 Ronchin. Tél. : (20) 88.07.31.

E228/10 — Echange K7 pour VCS : Donkey Kong, Les Aventuriers de l'Arche Perdue, Adventure et Berzerk contre Pole Position, Mrs. Pac Man, Phoenix, Q-Bert, Tennis, Realsport, l'Empire contre-Attaque ou Atlantis. BARENCHIEU Frédéric, 89, rue J.-B. Lebas, 59133 Phalempin. Tél. : (20) 90.27.28.

E229/10 — Echange 3 K7 Atlantis, Riddle of the Sphinx, (Imagici) + Marauder (Tigervision) contre une K7 Parker ou nouveauté Atari. Faire offre à LAFORGE Nicolas, 14, rue Jules-Henriot, 29000 Quimper. Tél. : (98) 90.72.67 après 18 h.

E230/10 — Echange K7 pour l'Atari 2600 : Golf, Defender, Vanguard, Space Invaders, Circus Atari, Combat, Video Olympics, Pele's Soccer, Yars's Revenge contre autres K7. Cédric FERON, 11, place Talma, 59218 Poix-du-Nord. Tél. : (27) 28.40.81.

E231/10 — Echange pour VCS Atari, K7 : Pac Man, Maze Craze, Indy 500, Combat, Slot Racers, Super Breakout. Le tout en très bon état avec boîte et notice contre autres K7 récents pour VCS, faire offre. Tél. : (11) 034.18.79 (Val-d'Oise) urgent.

E232/10 — Urgent Sanyo PHC 25 recherche programmes tout genre. Réponse assurée si renseignements possibles. Ecrire au plus vite à : François PICARD, 16, rue Traversa, 29200 Brest.

E233/10 — Echange console VCS Atari + 3 K7 (Vanguard, Breakout et Video Chess) contre console Mattel + K7. LALU Alain, 16, rue de la Plumerette, 94000 Créteil. Tél. : 339.48.52 seulement après 20 h.

E234/10 — Echange K7 pour VCS Atari : Combat, Berzerk, Phoenix contre les Aventuriers de l'Arche Perdue, Zaxxon ou Donkey Kong de CBS pour VCS Atari. BONSANS Frédéric, 53, rue de Verdun, 21500 Montbard. Tél. : (80) 92.03.71.

E235/10 — Echange K7 Atari : Space War très bon état contre n'importe quelle autre K7 sauf Space Invaders, Asteroids, Miss Pac Man, Schroumpfs ou la vends 100 F. Régis RODZKO, 52, rue de Revelo, 80122 Houdicourt.

E236/10 — ZX81 16 k : échange programmes de jeu (50) contre autres programmes ou extension quelconque Ison, hrg. J. Vends Galaxy 2 et Konkey Kong jr 350 F les deux. CHAMPION Laurent, quartier Saint-Martin 07200 Aubenas. Tél. : (75) 93.62.39 après 17 h.

E237/10 — Echange K7 Demon Attack pour le Mattel Intellivision contre K7 Horse Racing ou Snafu. Vends aussi Sector, Tankattack, Duel (jeux de société électroniques pour les 2 premiers) 150 F l'un, 400 F les 3 ou les échange contre K7 citées plus haut. Demander FREDERIC. Tél. : (91) 82.19.14.

E238/10 — Echange programmes pour Apple II dos. 3.3 Cherche plans de périphériques pour Apple II* (modem, carte de communication...). Réponse assurée. Vincent ADNOT, Pouan-les-Valées, 10700 Arcis. Tél. : (25) 37.70.85.

E239/10 — Echange jeu Electronic Detective contre K7 Atari, Pac Man, bon état. CHOLEZ Jean-Charles, rue de la Chapelle-Piot, 80700 Andéchy (Roye). Tél. : (22) 87.04.73.

E240/10 — Echange Tx CB Condorde 2 + tout le matériel : 2 antennes, 4 micros (prémoli écho téléphonique) TOS mètre alimentation Matcher + jeu télé N X B, + Merlin + Donkey Kong LCD, le tout contre console jeux + K7 Atari 400/800 affaire sérieuse. Frédéric ROMANI. Tél. : 496.48.61 (Corbeil).

E250/10 — Echange personnages articulés (Big Jim) + sous-marin + moto, etc. + play mobil + ambulance, etc. contre ZX 81 ou console de jeux ou vends le tout : 350 F. Tél. : (90) 77.41.71 après 17 h.

E251/10 — Echange, vends ou achète les meilleurs programmes pour ZX 81. A votre disposition plus de 100 prgs (Gulp) et 2, Black Crystal, Scrambe 1 et 2, Stock Car, simulateurs, jeux de rôle et l'arrade. E. MAMOU, 20, rue du Moulin-Vert, 75014 Paris. Tél. : 540.94.51.

E252/10 — Echange K7 Atari Basketball, Surround, Street Racer, Berzerk, Outlaw, Amidar contre K7 équivalents. Eric GRIGNARD parc de Libremont, Bt B E3, 54220 Malzéville. Tél. : (8) 320.52.21.

E253/10 — Echange K7 pour Atari : Yars Revenge, Pac Man, Tennis Raiders of the Lost Ark, Spiderman, Berzerk, Star Raider, Barnstorming, Demon Attack, Chopper command, Donkey Kong. Vends ou échange jeux LCD très bon état Powerman (programmable) 150 F, Sky Attack Tommy. Tél. : (6) 928.47.71.

E254/10 — Achèterais pour Vidéopac, n° 22 à 50 F ou K7 n° 35 à 60 F. Vends jeu électronique à cristaux liquides Q et D. Prix : 50 F, vendu sans pile. Echangerais K7 n° 2 contre K7, n° 1 si intéressé, contacter VIGIER Alexandre, 43380 Laute-Chillac. Tél. : (71) 77.43.36.

E255/10 — Echange K7 pour VCS Atari 2600 : Yars's Revenge, Mrs. Pac Man, Tennis, Les Aventuriers de l'Arche Perdue, Surround (jeu de motos de Tron), Sky Driver, Basket-ball, Str-at Racer, Space Invaders... contre autres K7, après 8 h. William GACHIGNARD, 22, rue des Uzelles, 77350 Boissettes. Tél. : (6) 439.06.01.

E256/10 — Echange K7 pour VCS Atari, Atlantis, Cosmic Ark, Yars's Revenge, Night Driver, contre Keystone Kappers, Enduro, Jungle Hunt, Moopartol, Aventuriers de l'Arche Perdue ou autres. Mario BLAISE, 1, rue Camille-Desmoulins, 85600 Eu. Tél. : (3) 416.20.01.

E257/10 — Echange K7 compatible Mattel, Swords and Serpents, Maze à Tron contre Atlantis, Q-Bert, Dracula, Ice Trek.

E46/02 — Echange K7 pour VCS Atari - Pac Man, Space Invaders et Tennis (Atari) contre autres K7 adaptables VCS Atari. **Michaël GOLDER, 10, rue du Carfi, 93000 Evette-Salbert. Tél. : (16-84) 26.42.69 (après 17 h 30).**

E47/02 — Donne Vidéopac à celui qui m'achètera les 7 K7 géniales, 4, 22, 32, 34, 35, 38, 43 à 100 F. **Yves COURTÉL, 7, rue Ernest-Renan, 35270 Combourg.**

E48/02 — Echange K7 Atari : Astéroids et Swordquest (Fire) contre Galaxian, Phoenix, Pole Position, Enduro, Pitfall ou Carnival. Echange aussi Space War et Maze Craze, les deux contre une citée plus haut ou alors les vendis. Faire offre pour chacune. **Frédéric BONDON, SP 69394/A Paris Arrées.**

E49/02 — Echange 2 jeux LCD, bon état. Donkey Kong 2 écrans + Manhole avec notices contre 2 x 81 en état de marche et logiciels si possible. **Pierre Jollant, 5, résidence les Tarastes, 92500 Rueil-Malmaison. Tél. : 751.88.16 (après 18 h).**

E50/02 — Echange Stranges + Spstrange + Spideys + Titans + 3 albums Artima color contre 1 K7 pour VCS Atari. **Tél. : 434.51.71 (Meaux).**

E51/02 — Affaire ! Echange VCS Atari très bon état, peu servi + 4 K7 + 2 paires de manettes contre micro-ordinateur ZX 81 + 16 à 32 K + K7 + livre explicatif + si possible interface joystick (pas obligatoire). **Norbert PLOTON, 21, rue du 8 mai, 42510 Baligny. Tél. : (16-77) 28.20.88.**

E52/02 — Echange Atari (pendant une durée de un mois ou plus) programme Cosmic Avenger pour CBS Coleco contre Zaxxon. **Denis KREBS, 68, rue des Etats-Unis, Saint-Priest 69800 Lyon.**

E53/02 — Echange K7 Mattel (très bon état, notice + caches + boîte) Space Hawk + Roulette ou Basket + Roulette contre K7 Mattel Maze a Tron ou Burger Time ou Star Strike (en bon état). Préférence pour Nantes ou environs. **Jean-Pierre MORANCAIS, 3, rue des Dahlias, 44000 Carquefou.**

E54/02 — Echange pour VCS Atari Enduro contre Pole Position. **Jean-Marc GARAUD, 84, rue, avenue Albert-1^{er}, 92500 Rueil-Malmaison. Tél. : 708.37.15 (seulement région parisienne).**

E55/02 — Oric : j'échange ou je vends de nombreux logiciels. **Tél. : 402.18.36.**

E56/02 — Echange programmes VIC 20 8K maxi Invaders Fall, Amok, Mobile Attack et beaucoup d'autres, contre autres programmes pour VIC 20. **Fernand REPP, 12, rue Schach, 67100 Strasbourg. Tél. : (16-88) 79.30.27.**

E57/02 — Echange trois petits jeux électroniques contre ordinateur VCS Atari. **Roland POIRIER, 10, allée de la Ferme, 18230 St-Doulchard. Tél. : 24.82.45.**

E58/02 — Echange K7 pour Atari 2600 : Space Invader contre Asteroid, Sky Skipper contre Popeye, Barnstorming contre Robot Tak et Starmaster contre River Raid. Déplacement, 93. **Pascal THIEBAUD, Tél. : 868.31.68 (après 17 h).**

E59/02 — Echange K7 Mattel Intellivision Soccer, Night, Stalker, Astromash contre Mission X, Requins, Utopia, Spartiates et l'espace. Sky Thin Ice. **Jean RAVERY, 8, rue Pierre-Lescot, 90000 Belfort. Tél. : (16-84) 28.75.50.**

E60/02 — Echange 2 cartouches de jeux pour VIC 20 (Avenger et Star Battle) contre la cartouche Super Expander. **Fabrice MOLESTI, 31, rue de Fleury, 92140 Clamart. Tél. : 736.14.65.**

E61/02 — Recherche dons divers de livres usagés, jeux électroniques en double, revues, brochures, affiches et tout matériel pouvant servir à des enfants. Frais d'envoi remboursés. **Classe 8^{PA}, école primaire Paul-Casali, 20, rue Henry-Doucet, 94000 Créteil.**

E62/02 — Possédant un Apple II*, échange programmes le concernant (arcades, utilitaire, aventure, ect.). Envoyer une liste de vos programmes à **Frédéric DE BOURGUET, Orée de Longchamp, 2, rue du Transval, 92100 Boulogne-sur-Séine.**

E63/02 — Echange Miss Pac Man d'Atari avec notice et boîte contre Starmaster d'Activision avec notice et boîte. **Philippe BOUY, Tél. : (16-86) 37.90.23 (après 17 h).**

E64/02 — Echange guitare électrique (révisée janvier 84) + éventuellement ampli (20 V) contre console Coléris CBS (très bon état), avec éventuellement K7 ou tout autre accessoire compatible (prise UHF, etc.). **Christophe GELY, 48300 Langogne. Tél. : 69.13.00 (Lozère).**

E65/02 — Oric 1. Echange, vends, achète programmes de jeux utilitaires. **Bruno GALLIEN, 48, rue Maximilien-Robespierre, 93600 Aulnay-sous-Bois.**

E66/02 — Affaire ! Echange ou vends VCS Atari encore sous garantie très bon état + 5 K7, Vanguards, Star Raiders, Peles Soccer, Pac Man, Space Invaders (possibilité de vente séparée) contre n'importe quel ordinateur Familial. **Marc HELAUDAIS, 111 bis, rue de Châteaugiron, Rennes. Tél. : (16-99) 53.02.28.**

E67/02 — Echange K7 Mattel Star Strike contre Ski, Golf, Soccer ou Hockey. **Robert VERVELLE, 190, rue de Paris, 93260, Les Lilas. Tél. : 364.70.97.**

E68/02 — Dragon 32 échange + de 30 logiciels (Ass. Tron, Zaxxon, Tennis...). **Patrice GOULLON, 27, rue Nationale, 57420 Pouilly. Tél. : (16-8) 777.52.52.**

E69/02 — Possesseur ORIC 1 échange ou vends K7 de jeux. **Thierry GUERIN, 166, chemin de Grosley, 93140 Bondy. Tél. : 847.01.20.**

E70/02 — Echange Pac Man, Monster + Canyon aux diamant (3 écrans) + Donkey Kong + Shoopty Tennis contre 2 K7 pour Mattel Intellivision (ou vend le tout : 600 F) ou au détail. **Benoît SEQUIER, 1, rue Marc-Sangnier, 92170 Vanves. Tél. : (16-1) 845.67.29.**

E71/02 — Affaire ! Echange K7 Enduro (Activision) pour VCS contre Miner 2049 (Tigervision), River Raid, Keystone Kappers (Activision), Jungle Hunt, Kangaroo (Atari), ou Demolition Herby (Télésys). **Jean-Luc BIR, 7, Rue d'Otingue, 68480 Wolschwiller. Tél. : (16-89) 40.75.17 (après 18 h).**

E72/02 — Echange programmes pour APPLE II, jeux et utilitaires. Envoyer liste à **Pierre MARTINEZ, Le Roy d'Espagne, Tour 3, L'Estremadura, 13008 Marseille. Tél. : (16-91) 72.13.03.**

E73/02 — Possesseur Oric 1 échange nombreux programmes récents. **Tél. : 872.69.77 (après 20 h).**

E74/02 — Echangé K7 Defender (Atari 2600) servie 8 h contre autres K7 Activision (Pitfall) ou Atari ou Parker. **Faire offre à Laurent MERIC, Les Plantiers, 12130 St-Geniez-d'Olt. Tél. : (16-85) 70.45.19 (après 18 h).**

E75/02 — Echange jeu LCD, jeux SPL, St-Range, albums FF, Nova, Spidey, etc. (aux 3/4 des cotes), contre K7 pour CBS (surtout Xonax Double Endur, Turbo, Tutankham). Cherche aussi partenaires pour échanges temporaires de K7. **Régis. Tél. : (16-21) 56.60.67.**

E76/02 — Echange magnétophone à bande Akai 6 x 20 + 1 bande Ø 27 cm + 5 bandes Ø 18 cm, état neuf, contre système informatique complet (unité centrale + monit. + interfaces...). **Faire offre à Bruno BESSIN, 11, rue François-Euaut, 50130 Océville.**

E77/02 — Echange jeux électroniques à double écran (G et W) Donkey Kong et Donkey Kong 2 contre K7 CBS Zaxxon pour Colecovision ou contre Strange de 1 à 100 plus tous les spécial Strange jusqu'à 20. **Jean-Claude DIMET, 2, rue du Professeur-Calmette, 94200 Ivry-sur-Seine. Tél. : 672.01.84 (p. 74).**

E78/02 — Echange programmes pour Spectrum 48 K (logiciels seulement) ou les vends à prix avantageux. **Nicolas DANGEVILLE, 41, rue Sarrette, 75014 Paris. Tél. : 540.81.14.**

E79/02 — Echangerais K7 Swordquest, Earthworld ou Basic programming avec commandes à clavier contre the Empire Stricks, Bakic de Park pour Atari. **Christophe LANGLOIS, 30, rue de Liège, 75008 Paris. Tél. : 387.89.28.**

E80/02 — Echange mini-arcade ITCM, Astrocommand (multico-lorés + jeu en 5 phases, joystick, écran agrandissant) contre mini-arcade Coleco ou double écran Nintendo. Sinon vends le matériel 200 F. **J. KIEFFER, 10, quel des pêcheurs, 67600 Ebersheim. Tél. : (16-88) 85.71.77 (après 18 h).**

E81/02 — Echangerais Casiotone MT 70 10 rythmes, 20, instruments contre ordinateur. **Faire offre à M. THIERNAY, 10, rue Catalanis, 13077 Marseille.**

TOURNOIS

T1/01 — Philippe (13 ans), possesseur d'une console Mattel, cherche programmes pour échanger idées et scores concernant les K7 Pitfall, Space Armada, Soccer, Auto Racing, Sea Battle et surtout 17 Bomber (Intellivision). **Philippe KURTZ, 8, rue des Bosquets, 67210 Obernai.**

T2/02 — Cherche jeunes (10-15 ans) pour organiser tournois par correspondance sur Atari 2600 avec K8 Pac Man, Pole Position, Donkey Kong, etc. **Florent SMAGUINE, 2, square Coriolis, 77100 Meaux.**

VENTES

V1/09 — Vends console Atari 2 600, très bon état, sept. 82, + 2 joysticks + 2 paddles, le tout 1 100 F. Vends aussi 5 K7 dont Defender, Videochess, Pac Man. Possibilité de lot à des prix intéressants. **Frank DEMRI, 50, quai du Petit-Parc, 94100 St-Maur-des-Fossés. Tél. : 283.42.18 à partir de 18 h.**

V2/09 — Vends micro-ordinateur ZX 81, excellent état, + condensateur, acheté en septembre 1982, + programmes et manuel d'origine. Prix 500 F. Vends aussi console Markit 6 002 + 2 paddles comprenant 6 jeux-védo. **Franck DEMRI, 50, quai du Petit-Parc, 94100 St-Maur-des-Fossés. Tél. : 283.42.18 à partir de 18 h.**

V3/09 — Vends T199/4A (mai 83) + modules Basic étendu + TI invaders + manettes + câble magneto (livres de programmes T1 99). Très peu servi. Prix : 2 800 F. **JACQUINET Bruno, 9, avenue Pasteur, 02200 Courmoules. Tél. : (23) 73.01.79 ou 53.50.73.**

V4/09 — Vends VCS 1 000 F + K7 Mrs. Pac Man, Donkey Kong, Phœnix 250 F chaque + Sp. Invaders 200 F + 2 jeux de poche : « Le pommier » + « Popeye » 100 F chaque ou le tout 2 000 F. **Paulo PAIVA, 8, rue Camou, 75007 Paris. Tél. : (1) 555.83.41.**

V5/09 — Vends VCS Atari + 3 cassettes dont Pac Man, Combat, Indy 500, avec 3 paires de commandes dont 1 paire de joystick + 1 paire de commande à molette et 1 autre paire de commande à molette pour Indy 500. Vendu 1 500 F. **Tél. : (41) 42.71.82, le samedi.**

V6/09 — Vends jeux vidéo Vidéopac C 52 avec cassettes n° 1 à 8, 10, 11, 13, 15, 16, 21 à 25, 29, 31 à 34. Le tout 1 000 F. **MACHURON, 10, résidence Oulic, 71210 Montchamin-Torcy. Tél. : 55.44.90.**

V7/09 — Vends console Mattel + 16 K7 dont Pitfall (Activision), Tron, Donjons et Dragons, Tennis, Football, Ski, Nigh Stalker, etc. Valeur neuf : 6 000 F, bradé 3 500 F. Le tout état neuf (sous garantie). **GUYOT, Tél. : 778.26.93 heures bureau - domicile : 751.58.69.**

V8/09 — Vends K7 Starmaster, état neuf, 250 F pour VCS Atari. **Olivier DEVERNAY, 36, rue J.-B.-Monnal, 59830 Cysingre. Tél. : (20) 84.57.98 après 18 h.**

V9/09 — Vends K7 Atari. Basic programming 100 F à 150 F (valeur actuelle 350 F). **Vincent WALLON, 481, rue Henri-Croët, 94550 Chevilly-Larue. Tél. : (1) 686.84.82.**

V10/09 — Vends VCS Atari 800 F + K7 Phoenix 250 F, Night Driver 100 F, Donkey Kong 200 F, les Aventuriers de l'Arche Perdue 250 F, Ice Hockey 200 F (K7 combat livrée la console). **S'adresser à ROKITA David, 8, rue de Ceyeux, 62430 Sallaumines.**

V11/09 — Vends jeu électronique Casio Bol d'or moto : 180 F. **G. CHEVALIER, 55, rue Chappe, 63100 Clermont-Ferrand. Tél. : (73) 91.12.15.**

V12/09 — Vends console Mattel novembre 82 + 6 K7 : Golf, Star Strike, Tennis, Sub Hunt, Boxing, Soccer, le tout parfait état, peu servi, prix demandé 2 300 F. **M. FAUCHE Jean-Claude, Tél. : 782.44.88 après 19 h.**

V13/09 — Affaire : Vends cause double emploi, K7 VCS Atari : Combat (80 F). Air sea battle (80 F), Surround (80 F), Yar's Revenge (150 F), toutes neuves. Réponse assurée. Possibilité d'acheter le lot 350 F. **Frédéric JOYE, 2, allée du Petit-Bois, 37300 Joué-lès-Tours. Tél. : (47) 27.20.10 après 18 h 30.**

V14/09 — Vends K7 Atari, Imagic, Activision : Valley, E.T., Atlantis, Asteroids, Laser Blast, Pac man, Combat, Mrs. Pac Man. **BELLAÏCHE Gilles, 62, boulevard Rabatau, 13008 Marseille. Tél. : (91) 79.15.61.**

V15/09 — Vends VCS Atari, déc. 82 + K7 Combat 800 F. Vends K7 Yar's Revenge 200 F, K7 Starmaster 250 F, + K7 Star Raiders 280 F. Vends K7 Microvision Casse-briques 50 F + Shooting Star 50 F. Vends jeu Sector dé de marche 200 F. **Yvan GUYOT, 4, rue Hippolyte-Müller, 38000 Grenoble. Tél. : (78) 47.62.18.**

V16/09 — Vends Console Atari VCS + 2 paires de commande + 1 commande à clavier + 5 K7 : Pac Man, King Kong, Combat, Star Raider, Carnival (CBS), état neuf. Valeur 2 000 F, vendu 1 500 F. **MARTIN Laurent. Tél. : (16) 55.73.99, heures res.**

V17/09 — Vends Mattel Intellivision encore sous garantie vendu 1 300 F au lieu de 1 900 F + 10 K7 dont Donkey Kong 300 F, Donjons et Dragons 250 F, Ski 200 F, Tennis 200 F, Foot 200 F, Star Strike 200 F, Auto racing 200 F, Tennis 200 F. **M. MATTEI, 4, rue Gustave-Flaubert, 45106 Orléans. Tél. : (38) 63.34.28.**

V18/09 — Vends K7 Atari bon état. Air Sea Battle 100 F. Championship Soccer 100 F, Breakout 100 F. **BUC David, Bat. 02, HLM Costé Vieille, 48100 Marvejols. Tél. : 32.19.27 après 17 h.**

V19/09 — Vends VCS Atari 800 F et 11 K7 Nexar 200 F, Combat 70 F, Superman 70 F, Adventure 70 F, Basic programming 70 F, Star Raiders 280 F, Sword Quest 270 F, Pac Man 250 F, Missile Command 200 F, Defender 230 F, Les Aventuriers de l'Arche Perdue 280 F. Commande à touches 80 F. **Tél. : (22) 44.41.05 après 18 h.**

V20/09 — Vends K7 pour VCS Atari Space Invaders 170 F, Volley-ball 230 F (ou les 2, 380 F), Tennis (Activision) 300 F, Basic programming + claviers 250 F. **Stéphane LHERBIER, 4, rue Ferroul, 08000 Charleville-Mézières. Tél. : (24) 57.58.72.**

V21/09 — Vends K7 Videopac Philips n° 30, 16 et 11, très bon état, vendues 85 F l'un au lieu de 130 F. **M. François LEROQUAIS, « Le Petit Genil », Guéron, 14400 Guéron par Bayeux. Tél. : (31) 92.13.23.**

V22/09 — Vends cause double emploi Videopac C 52 et 7 K7 : n° 5, 11, 14, 18, 22, 34, 35. Très bon état. 1 000 F. **Tél. : 953.73.62.**

V23/09 — Vends K7 Atari (VCS) : Starmaster 250 F, Berzerk 190 F, et Frogger 260 F. Eventuellement prix à débattre. **Xavier GALICE, 6, parc de Diane, 78350 Jouy-en-Josas. Tél. : 956.30.18, après 17 h.**

V24/09 — Pour 2 300 F donne 1 VIC 20, 1 magnéto, 4 K7 jeux, 1 joystick + livres, cassettes, magazines, instruction Basic, documentation ordinateur + démodulateur + transfo. **ALLUE Francis, 10, rue du Capitaine-Ferrand, 33100 Bordeaux-Bastide. Tél. : (56) 82.25.93.**

V25/09 — Vends jeu Videopac Radiola Jét 25 + 9 K7 dont la « 38 encore sous garantie. Le tout pour 2 000 F. **Pascal OGUE, 24, place de l'Hôtel-de-Ville, 79390 Thénazay. Tél. : 63.01.78.**

V26/09 — Vends Missile invader (Bandal) 100 F, Space alert (Mattel), 100 F, Microvision avec K7 Casse-briques 200 F, K7 Bataille Navale 100 F, K7 Atari Sword Quest n° 1, Berzerk, la K7 : 200 F, Star Master 220 F. **Jean LUSSETTI, 46, av. de St-Barnebe, La Provence AZ, 13012 Marseille. Tél. : (91) 49.09.10.**

V27/09 — Urgent ! Cause double emploi. Vends ordinateur de jeux Philips Videopac C 52 + 11 K7 1 620 F, valeur au 1.12.81 : 2 220 F. Comprendant : Bataille spatiale, Course automobile, Cowboys, Bataille de chars. **Tél. : 657.87.00 à Malakoff.**

V28/09 — Vends ZX 81 ayant peu servi. Encore garanti 8 mois. Vendu avec transfo, fils télé et enregistreur. Livret d'emploi 210 P. Prix intéressant. **Tél. : 775.81.14 après 18 h 30.**

V29/09 — Vends ordinateur ZX 81 avec transformateur manuel d'apprentissage Basic + livre d'apprentissage. Jeux 350 F. Vends aussi console de jeux ITCM SDO8 avec K7 Sport, Subman, Car Race, Motocyclette 400 F. Urgent. **Olivier : 657.84.16.**

V30/09 — Urgent ! Vends jeu électroniques avec notices et piles. Etat neuf. J121 « Manhole » montre réveil autre Shuttle voyage et Tir aux corbeaux sans piles pour celui-là. Très peu servi : 100 F. Pour le Shuttle voyage 150 F. **M. MEUNIER, Tél. : 661.69.91.**

V31/09 — Vends VCS Atari déc. 82 sous garantie ext. état 800 F + K7 Pac Man, Vanguard, Berzerk, 200 F pièce et Circus, Space Invaders, Night Driver et Video pinball, 100 F pièce ou échange contre K7 pour ZX 81. **NEMBI Philippe, Bt C, moulin de Paradis, 13500 Martigues. Tél. : 80.53.67.**

V32/09 — Vends Microvision + 3 K7, le tout 350 F. Bigtrak + transport 300, circuits de volants « change vite » Mathbox 350 F. K7 Starmaster d'Activision 300 F. Tous ces jeux sont neufs. **Pour tous renseignements M. VIVOLO. Tél. : (56) 33.33.35.**

V33/09 — Vends Microvision + 6 K7, Puissant 4, Bowling, Bataille navale, Blitz, Casse-briques, Super casse-briques, + jeu électroniques avec notice et piles, Donkey Kong, Epoch Man, Snoopy, Tennis, Pont des Tortues, le prix à partir de 900 F. **M. SEFFERIN, 92200 Neuilly-sur-Seine. Tél. : 745.66.28, après 17 h.**

V34/09 — Je vends mon Mattel Intellivision avec 8 K7 dont Microsurgeon, Maz a Tron, Tennis, Football, Space Armada, Sub Hunt, Star Strike, Frog Bog, Roulette. N'hésitez pas à me téléphoner pour tous renseignements sur la vente de ma console et ses K7. **Tél. : 344.62.38.**

V35/09 — Vends K7 Atari pour VCS et 2 600 : Pac Man 165 F, Star Raiders 165 F, Othello 70 F, Super Breakout 140 F, Space Invaders 140 F, Vanguard 165 F. Tout échange possible. Vends aussi console VCS avec joysticks pour 800 F. **Francis (Paris), Tél. : 627.34.01.**

V36/09 — Vends K7 pour TRS 80 16 K Niv. Deux : Eliminator, Bataille de chars Asylum (3 DIMI), Bataille navale, Stellar escort, Tower of orlandor. **J.-F. PRADAL. Tél. : 328.33.83 à partir de 19 h.**

V37/09 — Vends K7 pour Mattem Sub hunt prix 150 F. Neuve. **Jean-Renaud LUTT, avenue Colonel-Picot, 83180 La Valette. Tél. : (94) 27.60.20.**

V38/09 — Vends ordinateur VCS Atari état neuf + 5 K7 et 2 paires de commandes + transfo + casier de rangement de 8 K7, le tout avec chaque emballage (même pour les K7). Prix 1 300 F. **C. COLAS, 15, avenue V.-Basio, 82, 06300 Nice. Tél. : 26.42.43.**

V39/09 — Vends ou échange K7 Atari Space Invaders contre Asteroids 250 F. Activision : Barnstorming contre robot tanks ou Pitfall : 350 F. Possibilité déplacement gratuit dans le 83 et 95. **M. THIEBAUD Pascal, 54, rue d'Arléux, 93380 Pierrefitte. Tél. : 821.39.20 après 18 h.**

V40/09 — Vends T1 99/4A (juil. 82 - très bon état) + câble K7 + module Basic étendu + module mini-mémoire + manuel assembleur + joysticks + 30 programmes sur K7 à 3 800 F. **Tél. : (1) 388.10.57, le week-end.**

V41/09 — Vends K7 Mattel à prix intéressants (entre 120 et 220 F) : Beauty and the beast, Atlantis, Skiing, Boxe etc. **Christophe DUXIN, 4, rue Villebois-Mareuil, 78110 Le Vésinet. Tél. : 956.52.05.**

V42/09 — Vends console Mattel Intellivision jamais servi cause double emploi, avec 9 K7 dont Microsurgeon et Tron 1, prix à débattre. **BLANC Jean-Paul, 64, avenue desluis, 93370 Montfermeil. Tél. : 330.64.81 après 17 h 30.**

V43/09 — Vends Videopac Philips modèle 7 000 plus 7 K7, prix : n° 5, 11, 14, 18, 22, 34, 35. Très bon état. 1 000 F. **Tél. : 953.73.62.**

V44/09 — Vends VCS Combat, Defender, Space Invaders, Tennis, Dodge'em, Indy 500, Frogger, 3 paires de manettes, transformateur, très bon état. Valeur + 3 500 F, vendu 1 950 F. Urgent. Vends GBW Mickey Donald 200 F, Mickey Mouse 80 F, Fire Attack 150 F et vends micro-cassette Awa M52 850 F. Bon état. **Tél. : 829.79.88 après 18 h 30.**

V45/09 — Vends console jeux vidéo Mattel plus 7 K7 (Chasseur de nuit, Star Strike, Football, Bove, Tripli Action, Sea Battle, Sub Hunt) le tout très peu servi, excellent état utilisé par des adultes. Valeur neuf 3 350 F, vendu 2 500 F. **DUVAL Marcel, 7, rue Louis-Blériot, 78200 Mantes-la-Jolie. Tél. : 643.01.48.**

V46/09 — Vends 8 mini jeux Donkey Kong, Fire, Torti, bridge, Panic Monster, Epochman, Pesu de Banane 100 F pièce + Astrocommand 250 F + Boxing 120 F + ordinateur EX 150 300 F + Invader. Prix bas. **S'adresser à M. Florian PIRARE, 29, rue Gambetta, 93400 St-Ouen. Tél. : 606.41.71 après 16 h.**

V47/09 — Vends 2 K7 de jeux CBS Colecovision, Schtroumpfs 200 F et Zaxxon 200 F. **M. TORRENTE François, Les Mayrombes, Pont-de-l'Étoile, 13360 Roquevaire. Tél. : (42) 04.04.95.**

V48/09 — Vends walkman sony WA 33 lect-enregistreur radio AM FM mono stéréo, compatible bande métal, compreur 3 chiffres, antenne + casque MDR4 + enceinte + transfo + Bandoulière acheté 9.283. Prix 1 500 F à débattre cause ach. Atari 5 200 modèle unique en France. **Tél. : 829.79.88 à 20 h.**

V49/09 — Vends ordinateur de jeux VCS Atari 555 F. Très bon état livré avec 2 paires de manettes et 2 K7 : Combat et Street Racer + transfo. Vends aussi pour 160 F, K7 Star Raiders, Indy 500, Asteroids, Pitfall (160 F l'un). **D. ROUSSELET, 30, rue du Petit Pont, 91900 Epinay-sous-Sénart. Tél. : 047.09.14.**

V50/09 — A vendre : Vidéopac Jet 25 acheté en décembre 82. Le jeu + 8 K7 (Gloutons et Voraces, Satellite Attack...) + n° 1, 4, 11, 18, 20, 22, le tout en parfait état. Valeur : 2 000 F. Cédé : 1 200 F. **Tél. : (3) 460.83.17 après 18 h. Merc.**

V51/09 — Vends flipper électronique 4 joueurs Bally Striker and Sparyr prix 2 000 F. **THIERRY. Tél. : 628.79.86.**

<

Gratuites

V127/09 — Vends K7 pour Atari VCS Berzerk 180 F, Bowling 110 F, Space Invaders 180 F, Vanguard 200 F, Hangman 80 F, Centipède 170 F + jeu J 21 Donkey Kong 2, 220 F + Manios Brox 230 F + Pack Man à 300 F. **DREXLER Patrice, 42, avenue de la Bliès, 57200 Sarreguemines. Merci.**

V128/09 — Vends K7 Atari Asteroids 180 F, Night Driver 150 F, Swordquest (Fireworld) neuf, 250 F, Super breakout 180 F, Combat 50 F, Pele's Soccer neuf, 120 F ou les échange contre Pitfall, Donkey Kong (CBC) ou achète à moins de 250 F pièce. Merci **M. BIANCHINI A. Tél. : 969.72.10 après 17 h (Yvelines).**

V129/09 — Vends console Mattel garantie jusqu'en janvier 1984, état impeccable avec 5 K7 (Star Strike, Auto, Racing, Space Battle, Sea Battle, Le Foucou de l'Espace). C'est urgent. **LAURIC LEBAS, 982, domaine de la Vigne, 59910 Bondueux. Facturation, B.P. 122, 59669 Villeneuve-d'Ascq Cedex. Tél. : (20) 46.05.61 après 18 h.**

V130/09 — Vends console Mattel + 3 K7, le tout peu servi. Prix : 1 600 F. Vends jeux Game et Watch Parachute avec jeu Casio avec calculatrice box 200 F. **FAUVET Xavier, 101, bd Marceau, 92700 Colombes. Tél. : 781.65.66, le soir vers 19 h.**

V131/09 — Vends VCS Atari avec 14 K7 dont Phoenix, Star-master, Cosmic Ark, Berzerk, Missile Command, Space Invaders, Pac Man, Yars Revenge, Bowling, etc. Valeur réelle 4 200 F, vendu 2 500 F ou vends les K7 à l'unité entre 120 F et 250 F. **Ali SALMASSI. Tél. : (93) 33.05.90, après 18 h.**

V132/09 — Vends Vidéopac C52 Philips 850 F (achat 21/12/82) + K7 n° 2, 18, 22, 29, 37, 100 F pièce. **J.-F. LE ROUX 33, rue Pen-Ker, 22580 Plouma. Tél. : (96) 22.41.46.**

V133/09 — Vends Oric 1, 2 000 F + prise Péritel ou adaptateur N/B + Pengric + programmes, acheté le 11/04/83. **C. GRIGNON-DUMOULIN 4, rue Georges Ville, 75116 Paris. Tél. : 528.09.68.**

V134/09 — Vend K7 Atari VCS Activision et Parker, état neuf, 200 F (valeur moyenne : 350 F). Pour les titres. **Tél. le soir, Jean-Luc DUMAZET 19, rue Saint-Denis, 93110 Rosny-sous-Bois. Tél. : 528.09.68.**

V135/09 — Vends console Mattel 800 F, K7 Skiing 150 F, Football 150 F, Course Auto 100 F, Boxe 150 F, Combat de chars 150 F, Starstrike 150 F, Mare aux Grenouilles 150 F, Tennis 150 F, Poker 150 F, Lock'n Chase 220 F, Donjons et Dragons 250 F, Chasse aux sous-marins 110 F. **Philippe MICIELSKI 70, rue Emile-Paladino, 93150 Le Blanc-Mesnil. Tél. : (1) 867.07.65.**

V136/09 — Vends console Atari VCS avec 9 K7 dont Chopper Command, Pit-fall, Berzerk, Demon Attack, état neuf, prix réel 3 700 F, vendu 2 000 F, possibilité de n'acheter que la console avec la K7 d'origine 50 F. **DUCHOT Pierre, collège Pasteur, 71000 Mâcon. Tél. : (85) 38.69.42.**

V137/09 — Vends Ord. TI 99/4 A modules de jeu imprim. RS 232, Livre, panier, ext. carte control, disc., synt. parole, mémoire, etc. état neuf, sous garantie (9 mois), valeur : 25 000 F, vendu : 13 000 F. **M. DAHOUMANE. Tél. : 607.62.64.**

V138/09 — Vends Vidéopac Philips C52 + 6 K7 (n° 1, 10, 22, 24, 34, 38) au plus offrant (minimum 700 F). Possibilité d'échange contre ZX Spectrum avec prise pal. Rembourse la différence si besoin. Faire offre à **HELMER Jean-Marie 198, Grand-Rue, 67500 Haguenau. Tél. : 73.10.83. Urgent !**

V139/09 — Vends console Atari 1 000 F avec K7 Combat : lot de 10 K7, 1 600 F : Aventure, Pele's Soccer, Slot Racer, Night Driver, Space Invaders, Asteroids, Defender, Pac Man, Phoenix, etc. **GRIOCHE Christophe 25, bd de la Gespe, 65000 Tarbes. Tél. : (62) 93.07.71 après 19 h.**

V140/09 — Vends console Mattel + 7 K7 dont Tron 2; Subhant, Horse Racing, Bowling, Tron 1, Basket, Tennis, le tout : 2 500 F à débattre. Possibilité de vente séparée, acheté en janv. 83 sous garantie. **LANGE Fabrice, avenue Louis-Coppel, Les Nénuphars, 74300 Thyez. Tél. : (58) 98.43.58 après 17 h.**

V141/09 — Vends VCS Atari + 2 K7 1 000 F valeur neuve 1 600 F + jeux électroniques Merlin, Split Second, Pack Monster (Pac Man) 300 F ou le tout : console + jeux 1 200 F. **FOUILHAC Laurent 18, lotissement de la Marjolaine, 13420 Géménos. Tél. : (42) 70.46.71 heures de repas.**

V142/09 — Vends jeux Football Lansay, Las Vegas, Arcade Racing de Tommy pour 500 F. **BON Dominique 17, rue de la Closerie, 78240 Chambourcy. Tél. : (bureau) (3) 958.14.14 après 20 h.**

V143/09 — Vends Vic 20 (07/82) + Miniman + Assembleur + Super Space Invaders, etc.). Bon état, emballage d'origine, vendu 4 000 F (valeur : 4 700 F). **LEURET MORESTAIN 22, rue Chantalouette, 69330 Meyzieu. Tél. : (8) 31.75.04.**

V144/09 — Vends Vidéopac Jet 25 Radiola, bon état, peu servi + 20 K7 n° 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 10, 11, 14, 15, 16, 18, 19, 32, 35, 36, 44, au prix de 2 000 F. **LITVAK Serge 56, rue Pasteur, 92270 Bois-Colombes. Tél. : 874.90.27 ou 784.08.60 après 20 h.**

V145/09 — Vds Asteroids 185 F, Break 85 F, Haunted H. 185 F, Sup. Break 145 F, Vid. Checkers 145 F ou vds console + cas 5 K7 (+ Combat) 1 500 F ou vds console Atari seule : 800 F. Vds aussi Méphisto 2S sous garantie, état neuf 1 690 F. **BOISSEL 12, av. J. Moulin, 26500 Bourg-les-Valence. Tél. : (75) 56.27.35.**

V146/09 — Vends VCS Atari 1 000 F, très bon état avec K7 Combat et 2 paires de manettes. Vends aussi K7 Adventure 100 F et Demons to Diamonds 230 F, ou le tout : 1 300 F (au lieu de 1 000 F). **DARDALHON Olivier, mas de Bouille, 07150 Vallon. Tél. : (75) 37.00.19 à 17 h à 20 h.**

V147/09 — Vends numéro de Tilt de 1 à 7, 15 F pièce. **Patrick BILSKI 60, rue de la République, 94160 Saint-Mandé. Tél. : 328.07.27.**

V148/09 — Vends VCS Atari + K7 Combat : 850 F, K7 Air Sea Battle 110 F, Street Racer 90 F, Donkey Kong (CBS) 190 F, Indy 500, Amidar, Chopper Command : 200 F pièce, Jeu Split Second 160 F, le tout cédé à 1 900 F, valeur réelle : 3 200 F. **KOHL Patrick, 4, rue de la Savoie, 67150 Erstein. Tél. : (68) 98.00.31 de 19 h à 20 h.**

V149/09 — Vends ou échange K7 Mattel contre autres Mattel ou compatible Armor Battle, Star Strike, Utopia, Maze Tron, Roulette, très bon état : Roulette 110 F, Maze Tron 200 F, les autres : 160 F. Allez-vous bien avoir Donkey Kong et Pac Man. **M. MONGIN 6, av. de la République, 94250 Gentilly. Tél. : 546.06.97 après 20 h.**

V150/09 — Vends console VCS Atari avec 14 K7 (3 Imagic, 2 Activision, 9 Atari) + 2 paires de commandes. Valeur 5 200 F, vendu : 3 000 F. **Tél. : (40) 83.56.94.**

V151/09 — Exceptionnel : je vends un Vidéopac C52 avec 4 K7 (Smigne, Foot, Guerre, Laser, Hockey, Mur Magique) pour 1 300 F. C'est une affaire, sachant qu'il est garanti jusqu'en 1984. Alors si tu es fippé, écris-moi ou téléphones-moi. **Laurent GALOPIN 3, rue Lamin, 60120 Paillett. Tél. : (41) 447.04.51.**

V152/09 — Vds orgue électronique Casio V.L. Tone 1, état neuf. Très peu servi. Dim. 3 X 30 X 7,5 cm. Comprend housse, notice et partition. Fonction calculatrice. Piles ou secteur. Prix : 350 F. Orgue + adaptateur secteur ou 300 F orgue seul. **Grégoire ESPESSET. Tél. : (91) 64.03.97.**

V153/09 — Vends Microvision 400 F + K7 Casse-briques, K7 Flipper + Shooting Star, + puissance 4, 400 F. **Jean-Marc PONS-PIUOL 8, avenue du Maréchal-Ney, 13011, Marseille. Tél. : (91) 44.93.65 à partir de 18 h.**

V154/09 — Vends K7 Vidéopac n° 4, 22, 32, 35, Prix : 80 F. **Yves COURTEL 7, rue Ernest-Renan, 35270 Combourg. Tél. : (99) 73.31.23.**

V155/09 — A vendre VCS Atari 800 F et différentes K7 à 60 % de leur valeur dont Atlantis, Frogger. Console visible éventuellement en région parisienne. **M. KAUFMANN. Tél. : (32) 41.37.02.**

V156/09 — Affaire ! Vends K7 très bon état avec emballage d'origine n° 4, 10, 12, 22, 25, 28, 35 : 90 F, n° 39 : 160 F pour le Vidéopac de Philips. **ROYER Sylvain. Tél. : (35) 87.84.19 toute la semaine après 18 h.**

V157/09 — Vends Vidéopac Philips C52 avec 6 K7 dont : Gloutons et voraces, Guerre Laser et Combattants de la Liberté. Etat impeccable (achat en déc. 82), vendu 1 400 F. **Gérard BELIN 24, rue de Verdun, 62800 Nogent. Tél. : (25) 31.88.33.**

V158/09 — Vends console Mattel Intellivision + 9 K7 Space Armada, Triple Action, Soccer, Tennis, Astronash, Star Strike, Roulette, Space Hawk, prix : 2 500 F. **Tél. : (91) 41.39.54 Marseille.**

V159/09 — Vends K7 Atari : Combat 80 F, Warlords 150 F ou les deux : 220 F. Vends jeu électronique Merlin 120 F. **BENOIST Gilles. Tél. : 81.72.84 Marseille.**

V160/09 — Vends K7 Mattel pour 600 F ou 220 F à l'unité. Paris et banlieue uniquement. Pas de possibilités d'envoi postal ni de chèque. **Laurent Michel. Tél. : (1) 845.70.70 de 19 h 30 à 21 h 30.**

V161/09 — Urgent, vends K7 VCS Atari, Demon Attack, Donkey Kong, 220 F pièce + Pac Man, Asteroids, Space Invaders 180 F pièce, Trick Shot 208 F, Tennis 150 F + Combat 50 F, Pele's Soccer 85 F. **M. JOONNEKIN Bruno 1, rue des Martyrs, 94110 Arcueil. Tél. : 589.24.67.**

V162/10 — Vends ZX 81 Sinclair avec alimentation et mode d'emploi, parfait état : 500 F ou 550 F avec en plus 1 livre de programmes et une K7 (calcul, volume...) pour 1 K. S'adresser à **Alain MELTZHEIM 77, rue de l'Aigle, 92250 La Garenne-Colombes.**

V163/10 — Vends télé SONY KV 2705, 68 cm, 5 800 F, jeu Mattel + 5 K7, 2 000 F + 38 K7 dont 14 K7 Vidéopac, 60 F l'unité. Magnéto à bande + platine disque + tuner, 2 500 F; VCS Atari (janv. 82) + 3 paires de manettes + 24 K7, 2 500 F. **M. POTIER Michel 22, rue Diderot, 94190 Villeneuve-St-Georges. Tél. : 382.40.96 ou 389.62.44.**

V164/10 — Vends VCS Atari + K7 Pitfall + Video Chess + 20 K7 n° 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 10, 11, 14, 15, 16, 18, 19, 32, 35, 36, 44, au prix de 2 000 F. **LITVAK Serge 56, rue Pasteur, 92270 Bois-Colombes. Tél. : 874.90.27 ou 784.08.60 après 20 h.**

V165/10 — Vds 2 émetteurs, 2 récepteurs portables avec morse imprimé, jamais servi, fonctionnant avec 1 pile 9 volts, vendus avec 4 piles neuves achetées 25/07/83 pour 210 F. Vendus pour 155 F + frais d'envoi. Prix à débattre. **LOPEZ Véronique 12, avenue de Villaine, 06240 Beausoleil.**

V166/10 — Vends VCS Atari, état neuf (déc. 82) avec K7 Combat 1 050 F (région varoise). Urgent. **CABANIS Cyril, La Bastide-Neuve, quartier Quiez, 83190 Ollioules. Tél. : (94) 89.41.89.**

V167/10 — Vends console Mattel Intellivision avec K7 (Ski, Tennis, Football, Rullette) sous garantie, le tout : 1 800 F. **M. Bernard, 7, rue Carnot, 95410 Grosley. Tél. : (3) 983.53.78 après 18 h.**

V168/10 — Vends Vidéopac C52, état neuf, 800 F + 9 K7 : Pac Man 90 F, La Conquête du Monde 260 F, Musique 250 F, Duel 80 F, Space Invaders 70 F et n° 25 à 75 F, 32 à 70 F, 33 à 80 F, 34 à 80 F. Valeur réelle des 9 K7 : 2 000 F, cédées à 1 000 F. Vidéopac + 9K7 = 1 800 F. **Tél. : (3) 965.28.01, après 18 h.**

V169/10 — Vends K7 Mattel. Tennis, Boxe, Golf à 120 F pièce; lock'n Chase 160 F, Beauty and the Beast 250 F. **M. DE LOS RIOS Frédéric, hameau de Realpanier 14, rue Joachim-du-Bellay, 84130 Le Pontet. Tél. : (90) 31.01.92.**

V170/10 — Vends VCS + 8 K7 moitié prix et vends 3 jeux électroniques tiers du prix. **X. FAURE, 45, rue des Tourneurs, 31000 Toulouse. Tél. : (61) 22.67.38.**

V171/10 — Vends jeu vidéo Grundig couleurs + 2 commandes + transfo + 2 K7 500 F. Vends 2 autres K7 90 F pièce (Space Invaders + Pac Man), état correct. Ordinateur destiné aux — de 12 ans. Possibilité d'accord, ou le tout : 1 090 F. **SAUNAL Edouard. Tél. : (31) 054.09.33 (région Yvelines).**

V172/10 — Vends console Mattel Intellivision avec 7 K7 : Foot, Sk, Boxe, Basket, Star Strike, Tennis, Donkey Kong, état neuf, bon de garantie, 1 500 F (valeur : 3 200 F). **M. FONQUERNE Laurent 39, route de Grenade, 31700 Blagnac. Tél. : (61) 71.18.66.**

V173/10 — A vendre urgent, 16 K7 Atari dont : Warlords, Lazer Blast, Indy 500 (avec 2 contrôleurs), Asteroids, Pac Man, etc. le lot : 750 F. Pas de vente au détail. **M. METAYER 4, allée Paul-Langevin, 77420 Champs-sur-Marne. Tél. : (1) 005.53.21 après 18 h.**

V174/10 — Vends CBS Atari très bon état (Noël 82) sous garantie + K7 Combat : 687 F, (valeur 1 460 F) + Défenseur, Vanguard, Mrs. Pac Man, Missile Command, 187 F la K7 (valeur 340 F) avec boîte et notice d'emploi. Envoi gratuit. Ou vends le tout : 1 287 F. **Tél. : (1) 780.25.87 après 8 h.**

V175/10 — Vends console N 60 900 F + 4 K7 — 25 % sur tout : Quête Anneaux 300 F, Courses Voitures et Satellite Attack 200 F, Super Vorace 150 F. Le tout : 1 500 F. **SAHUN Stéphane. Tél. : (88) 76.26.40, heures de repas.**

V176/10 — Vends console Mattel + 20 K7 dont Swords and Serpents et Nova Blast d'Imagic. Faire offre à **Jean-Marc LABBEE 55, rue Rodier, 75009 Paris. Tél. : 257.41.02.**

V177/10 — Vends jeu vidéo noir et blanc avec jeux de requettes (Tennis, Pelote, etc.). Prix : 150 F, bon état. **M. Benoît MEYNIEL 6, allée des Champs-Fleuris, 94400 Vitry-sur-Seine. Tél. : 671.71.48.**

V178/10 — Vends jeu électronique Chasse à l'Homme (Ludotroni) et jeu Mickey & Donald 150 F chacun. S'adresser à **BLAVY David 135, rue de Charenton, 75012 Paris. Tél. : 307.19.40 de 17 h à 20 h.**

V179/10 — Vends TI 99 4/4 A 8 K nombreux accessoires, péphériques et programmes, très peu servis. Faire offre à **Pierre-Louis GALLET, 132 bis, rue Saint-Aubert, 62000 Arras. Tél. : (21) 23.29.13 après 19 h.**

V180/10 — Vends K7 Imagic presque neuve (servi 2 ou 3 fois) 310 F + K7 Atari : Berzerk 250 F, Centipède 250 F ainsi que Donkey Kong (K7 CBS) + K7 Activision Chopper Command 300 F. **Patrick LARCHEVEQUE, maison de retraite de Goûte, 24320 Vertillac. Tél. : (63) 91.06.09.**

V181/10 — Vends Vic 20 (04/82) + magnéto + Vicmon + Super Expander (haute résolution 3 K) + joystick + cartouches de jeux : Rat Race, Protector, River Rescue, Sargon + adaptateur N/B + nombreux programmes et jeux (Blitz, Dodge Cars, Maze of Mikor,...) + grosse doc. : 7 livres, revues 4 500 F. **MACHELIN, B.P. 38, 83150 Bandol.**

V190/10 — Vends CB 800 canaux AM/FM/USB/LSB, BR, Mike, décal. Fréq., VKO, Bis, Pacific 200. Prix : 1 900 F et échange tout progr. pour Apple II + Rens. **MICHAEL. Tél. : 878.89.89.**

V191/10 — Vends ou échange 2 montres jeux électroniques Pac Man 180 F, Naufrage 100 F + jeu d'échecs Novag 8 niveaux 350 F ou échange contre K7 Mattel ou TI 99. **TRAN, 2, rue des Lyonnais, 75005 Paris. Tél. : 535.95.42 après 20 h.**

V192/10 — Vends Intellivision Mattel, état neuf, sous garantie : 1 400 F et 12 K7 à 160 F pièce. **Tél. : 837.07.52.**

V193/10 — Vends jeu électronique double écran Oil Panic ainsi que nombreuses B.D. et posters. Recherche club Mattel Intellivision dans les Yvelines ainsi que tous documents sur Star Wars 1-2-3. **Stéphane GODEMET, 1, mail des Thuys, 78180 Montigny-le-Bretonneux. Tél. : 044.10.47.**

V194/10 — Vends jeu Atari exc. état + 9 K7 (Centipède, Phoenix, Pele's Soccer, Berzerk, Asteroids, etc.) 2 300 F. **Tél. : 410.38.75 après 18 h.**

V195/10 — Urgent. Vends ordinateur de jeux Philips Vidéopac C52 + 5 K7 n° 10, 11, 22, 28, 35. Valeur 1 600 F, cédé à 1 000 F. Etat neuf, très peu servi. Ecrire ou téléphoner à **TUMOLO Fabrice, 5, bd. du Rosier, 13400 Aubagne. Tél. : (42) 70.16.78.**

V196/10 — Vends TI 99/4A (02/83) + manettes + câbles K7 + 5 K7 de jeux + manuel, acheté 4 710 F, vendu 3 700 F. Vends aussi adaptateur n/c pour TI 99 : 300 F. **DOUSSE Laurent, 266, rue Pailletot, 33800 Bordeaux. Tél. : (56) 92.59.30 à partir de 19 h.**

V197/10 — Vends ou échange jeux électroniques Lion IG & W.I. Fight Time (Bandal), Duel Missile Invader, Merlin, Quiz Wiz, Wild Flight (Flipper) + K7 Air Sea Battle, valeur : 1 950 F à échanger contre jeu Vectrex, Coleco ou Intellivision ou K7 Parker (de prix ou de valeur égale). Pour renseignements : **255.61.64.**

V198/10 — Vends VCS Atari déc. 82, + K7 Skiing, Pac Man, Night Driver, Space Invader. Valeur réelle 2 500 F, vendu 900 F de moins, soit 1 600 F. Très bon état garanti. S'adresser à **GRISON, J.-F., 17, avenue des Aqueries, 44300 Nantes. Tél. : (40) 49.01.93 le soir après 18 h 30.**

V199/10 — Vends Mattel Intellivision plus 3 K7 Soccer, Star Strike et Demon Attack 1 800 F ou console seule 1 050 F. Star Strike ou Soccer 180 F et Demon Attack 340 F. **Gregory ROELS. Tél. : (21) 91.06.10 après 18 h 15.**

V200/10 — Vends jeu cristaux liquides Donkey Kong deux écrans 150 F. Jeu microvision Casse-briques 450 F, bon état avec 7 K7. **DEFFE Jean-Michel, 13, rue Françoise-de-Grignan, 13200 Arles. Tél. : 96.22.70.**

V201/10 — Vends VCS Atari, sous garantie, état neuf, avec K7 : Pac Man, Asteroids, Combat et Défenseur, cause double emploi. Prix : 1 850 F. **M. IGOUNET Stéphane, route de la Boisaire, Saint-Quentin-le-Poterie, 30700 Uzès. Tél. : (66) 22.69.49.**

V202/10 — Offre exceptionnelle. Vends VCS Atari, très bon état, + 4 K7 : Combat, Starmaster, Asteroids et Surround, au prix de 1 000 F. **F. CLERC, 74, rue Dunois, 75013 Paris. Tél. : 585.04.14 après 18 h. Merci.**

V203/10 — Vends Vectrex + K7 Scramble, valeur 2 000 F, vendu 1 600 F. Garantie jusqu'au 12/08/1984. **LE PORS A., 5, rue Christian-Dewet, 75012 Paris. Tél. : 341.15.78 après 18 h.**

V204/10 — Vends jeu télé Hanimex avec 6 piles neuves, mur d'entraînement, pelote, tennis, football, bon état, prix : 150 F. Vends également TCR pelin phrases avec 5 voitures et contenu de la boîte complète, bon état, prix : 300 F. **MONGIN Gilles, 49, avenue de la Marne, 93800 Epiney-a-Seine. Tél. : 827.39.38.**

V205/10 — Vends console Mattel sous garantie (mars 82) + 4 K7 (Frog Bog, Space Battle, Tennis, Night Stalker) valeur 2 470 F, vendu 1 600 F. **Sylvestre MEININGER, 33, bd. d'Indochine, 75019 Paris. Tél. : 200.89.82.**

V206/10 — Vends console Mattel, très bon état + K7 : Hockey, Night Stalker, Horse Racing, Basket-ball, Poker & Black Jack, Astronash, Advanced Dungeons & Dragons, Frog Bog. En tout : 8 K7 achetées 3 300 F. Le tout vendu 1 930 F ! **Gilles PAOLETTI. Tél. : 375.72.46 après 18 h.**

V207/10 — Vends ZX 81 (02/83) + 16 K + clav ABS + inv. vidéo + manette de jeu Spectravision adaptée pour ZX 81 + 4 K7 : (Defender, Black Star, Cosmic Guerrilla), livre + 6 revues. Le lot : 1 200 F (valeur 1 960 F). Peut être vendu au détail. **L. FAUCILLON, 6, rue Jean-Giono, Baillet-en-France, 95560 Mont-soult. Tél. : 469.85.04.**

V208/10 — Vends console jeux Mattel juin 83 avec 12 K7 dont Demon Attack, Donkey Kong, Foot, Tennis, Golf, Auto Racing, Lock'n Chase, Astronash..., le tout 3 200 F ou vente séparée. **J.-J. BENADON, 5, rue Leriche, 75015 Paris. Tél. : 531.74.57.**

V209/10 — Vends 6 K7 Mattel : Tron, Microsurgeon, Gendarmes et Voleurs, Bataille de Chars, Utopia, Chasseur de Nuit. Le lot : 900 F. **PHILIBERT. Tél. : 644.05.87 entre 18 et 21 h.**

V210/10 — Vends VCS Atari (déc. 82) très bon état + Empire Strikes Back + Miss Pac Man (garantie pour cette K7), très bon état, le tout 1 500 F et achète moniteur vidéo en bon état pour 500 F. **Tél. : 579.15.56 après 20 h (Paris).**

V211/10 — Je vends jeux électroniques à très bas prix : Donkey, Pac Man, Naufragés et Cosmo Fighter (Soucoupes volantes). S'adresser à **M. OLIVIER Stephan, 41, avenue Gambetta, 74000 Annecy. Tél. : 66.34.92.**

V212/10 — Vends jeu d'échecs électronique super Sansor 4, niveaux de difficulté 8, état neuf, très peu servi, valeur 1 500 F, vendu 900 F. **VILCOQ Pascal, 35, résidence Vallée-des-Ange, 93390 Clichy-sous-Bois. Tél. : 388.68.58 après 18 h.**

V213/10 — Vends K7 Intellivision neuve à prix intéressant : Football, Roulette, Night Stalker et Demon Attack, Atlantis et Microsurgeon d'Imagic. Prix : de 150 à 290 F. Pour 320 F, j'équipe votre Mattel d'une commande Spectravision, unique en France. **Tél. : (93) 84.52.86 heures repas.**

V214/10 — Vends jeux Game & Watch, Donkey Kong 2, très bon état : 100 F. Vends K7 Atari Defender 180 F et Les Aventuriers de l'Arche Perdue 200 F ou les 3 jeux + Merlin électronique, 500 F. **Tél. : 470.50.57.**

V215/10 — Vends micro-ordinateur ZX 81 + 16 K + K7 Echecs, Scramble, divers + alim. + 3 livres + clavier ABS + logiciels avec classeurs gratuits, le tout sous garantie (03/83) pour 1 400 F. **M. PETIT, 111, rue Tremblay, 94400 Vitry-sur-Seine. Tél. : (1) 726.63.08 après 18 h.**

V216/10 — Vends K7 pour VCS Atari : Haunted House 180 F, Night Driver 160 F, Starmaster 280 F. Pour ceux qui poss

V245/10 — Vends ou échange K7 Mattel Pitfall 250 F. Micro-surgeon 250 F. Sea Battle, Night, Stalker, Astromash, Soccer, Deadly Discs, Maze a Tron 180 F pièce. Vends PB 100 Casio + inter K7 + mémoire OR 1.1 K + imprimante + papiers + 1 K7 jeux, 1 500 F, ou contre console Coleco. **MARTINIE Pascal**. Tél. : 876.93.71.

V246/10 — Vends Vidéopac Philips C 52 + 13 K7 (Pac-Man, Flipper, Prendre l'argent et fuir, Race, Golf, Bowling, Basketball, etc.) 1 500 F le tout (vérification faite au mois de juin). **LAURENT**. Tél. : 203.45.27 après 19 h.

V247/10 — Vends K7 Mattel Pitfall 250 F. (Activision), SnaFu et Roulette. Prix : 200 F pièce. **LENEUF J.-Luc**, 24, rue Cousin, St-Maur. Tél. : 886.74.17.

V248/10 — Vends Vidéopac Philips CS 2 avec 2 K7. Prix à débattre. Ou vends K7 Philips séparément (Gloutons, Duel, Sports de l'espace...). **FILOCHE Laurent**, 1^{er}, avenue des Gueux, 31150 Fenouillet. Tél. : (61) 70.13.07.

V249/11 — Vends Vidéopac Radiola Jet 25 avec 15 K7, n° 1, 6, 9, 10, 15, 18, 22, 24, 25, 29, 32, 33, 34, 37, 38, bon état. Prix : 1 400 F. **MIQUEL Didier**, 55, rue du fg Poissonnière, 75009 Paris. Tél. : 246.79.54.

V250/11 — Vends 2 K7 pour VCS Atari : Stars Wars, The Empire Strikes Back (Parler) 220 F + Star Voyager (Imagic) 230 F les 2 pour 420 F. **CAULIER Francis**, Collège, rue Jules Guesdo, 62510 Arques. Urgent.

V251/11 — Vends K7 pour Atan : Pac-Man 250 F, Night Driver 80 F, Combat 80 F, Space Invaders 250 F, The Empire Strikes Back 250 F, K7 vendues avec boîte + catalogue et vends jeu électronique Duel de Bandai 350 F (voir Tilt n° 6, p. 56). Très bon état. **KIENLEN J.P.**, 35, bd Schloessing, Bt D 1, 13009 Marseille.

V252/11 — Vends Atari VCS (12/82) + K7, Combat 800 F et 6 autres K7 (E.T., Superman...) 750 F ou 1 500 F le tout. Très urgent. **Bruno TACCIA**, 13, av. de la Liberté, 93160 Noisy-le-Grand. Tél. : 303.31.61 (région parisienne si possible).

V253/11 — Vends Vidéopac Philips CS 2 avec 5 K7 encore sous garantie. Duel, les Satellites attaquent, Hockey et Football, électroniques, Pac-Man, Defenders, le tout vendu 1 500 F. Valeur réelle 2 400 F. **Jérôme BAAS**. Tél. : 630.08.34 (Clemart).

V254/11 — Vends VCS Atari garanti et encore valable, 750 F + K7 Pac-Man 200 F, Skiing 200 F + Starmaster 200 F + Space Invaders 160 F (très bon état). **DE LA COTARDIERE Stéphane**, 5, sq. de la Tour Maubourg, 75007 Paris. Tél. : 705.58.58 après 19 h.

V255/11 — Vends cause double emploi, jeu vidéo, couleur Soundic SDO 505 + 3 K7, le tout 400 F et jeu Game and Time Submarine avec heure, alarme. Il est neuf 1 000 F. **BAUDINAUD Christophe**, 12, rue de l'Abreuvoir, 45000 Orléans. Tél. : (38) 54.34.93 après 18 h.

V256/11 — Vends jeux K7 pour Mattel. **PALLANDRE Christophe**, chemin du Revollet, St-Romain-de-Jallons, 38460 Crémieu. Tél. : (74) 90.45.18 après 16 h 30.

V257/11 — Vends jeu électronique Nero Don-Don (LCD) et Space Invader (Ludronic) 400 F les 2. **DURAND Eri**, 189/2, rue d'Ypres, 59118 Wamgrecques. Tél. : (20) 78.85.23 après 17 h. Urgent, merci !

V258/11 — Vends K7 pour Intellivision : Demon Attack : 395 F au lieu de 495 F, Donjons et Dragons : 280 F au lieu de 350 F, roulette 100 F au lieu de 180 F, achetée aussi micro-ordinateur Onic 1 16 K, pas plus de 1 000 F. **VINCENT Pascal**, 18, av. de la Gare, 74100 Annemasse. Urgent.

V259/10 — Vends console Atari + 10 K7 dont Defender, Space Invaders, Mrs Pac-Man, Missile command. Valeur 3 750 F, vendu 2 000 F. **OURADOU**, 8, rue Professeur L. Thomas, 34000 Montpellier. Tél. : (67) 41.34.67 après 20 h.

V260/10 — Vends console noir et blanc pour TV bon état, 6 jeux différents avec 2 tirs carabine, le tout sacrifié à 220 F. **M. ACIN William** Gardouch, quartier de l'Ecluse, 31290 Villefranche de Lauragais.

V261/10 — Vends jeux Microvision + K7 Sooting + Bowling : 350 F (+ Casse briques), vends jeux électroniques Basketball 2 : 100 F (valeur 250 F) ou échange le tout contre 2 ou 3 K7 Atari (selon les K7) ou adaptable à Atan VCS. (Main à main dans la région de Gray). **GAMBA Stéphane**. Tél. : (84) 65.25.11.

V262/10 — Vends jeu Lansay Les Envahisseurs 100 F, Gun-fighter 150 F, jeu Miro-Merlin 100 F, jeu MB Touche Coulé 150 F. VCS Atari 100 F, le tout en bon état. Echangerais le tout contre console MB Vectrex. **LOGIE Marc**, 74, rue des Martyrs de la Résistance, 59160 Lomme. Tél. : (20) 92.42.30 entre 17 et 22 h.

V263/10 — Vends K7 Atari Starmaster et Starwars 150 F l'unité. **ANDRE Yves**, 5, rue St-Antoine du T, 31000 Toulouse. Tél. : 21.48.63 après 18 h.

V264/10 — Vends Vidéopac 7000 Schneider, déc. 82 + 6 K7, n° 4, 8, 9, 23, 44, 37, valeur 1 700 F, cédé 1 000 F et en excellent état. **BREHU Christian**. Tél. : 051.85.22 à partir de 18 h.

V265/10 — Vends occasion unique vidéo computer VC 4000 d'Interton, janvier 83 + 18 logiciels Pacman, Space War, Othello..., cause double emploi, le tout 21 000 F. **B. CAROLUS Patrick**, 102, av. Louis Bertrand, boîte C 31, 10030 Bruxelles, Belgique. Tél. : 022.160.821.

V266/10 — Aff. Vends jeu vidéo Radiola Jet 25 + 9 K7 Pac-Man, Course autos... Le tout 1 500 F au lieu de 2 800 F, ou échange contre VCS Atari 2 600 + 6 K7. Vends flipper Williams 4 tableaux Astec, bon état (82), pour 1 500 F. Urgent. **DEMISSY Fabrice**, Essonne. Tél. : 901.67.07 après 18 h.

V267/10 — Vends K7 Atari Star Raiders, très peu servi, 240 F. **PARISSI Hervé**, 3, rés. F. Couperin, 77380 Combs-la-Ville. Tél. : 080.81.06 après 18 h.

V268/10 — Vends K7 Mattel Gendarmes et Voleurs, état excellent. Prix : 220 F. 2 K7 Vidéopac 38, 16, 100 F les deux. **DEMITA Bernard**, 45, rue St-Suffrenne, 13006 Marseille.

V269/10 — Vends K7 pour VCS Atari Space Invaders 130 F et Donkey Kong CBS 230 F. Achète K7 Activision Boxing entre 100 et 150 F. **BINETI Hervé**, 46, rue de la Libération, 91480 Quincy. Tél. : 900.28.86 après 18 h.

V270/10 — Vends console Mattel avec 3 K7 Triple Action, Basketball, Skiing, sous garantie, acheté août 83. Prix total : 1 500 F. **BARAIL Philippe**. Tél. : 569.87.50 après 19 h.

V271/10 — Vends K7 Atari (motif pir), Street Racer, Super Breakout, Starmaster, Space Invaders, Asteroids, Adventure, Basic programming + manettes à clavier. Vends aussi joystick « Quicks-hot » (Spectravision) et jeu Merlin (80 F). **Christophe ARRIBAT**, 13, rue Mesanges, 31240 L'Union. Tél. : (16-61) 74.13.47.

V272/10 — Vends console CBS Colecovision neuve ! avec 5 K7 : Donkey Kong, Cosmic Avenger, Schtroumpf, Zaxxon, Venture. Valeur 3 600 F, vendu 3 100 F. **DIDIER**. Tél. : 364.15.67.

V273/10 — Vends K7 pour VCS Atari, bon état, Haunted House (neuve) 150 F, Missile Command (180 F), peu servi. **M. PILOGET**, 37, chemin de Bellevue, 78400 Châtou. Tél. : 952.90.95 après 19 h.

V274/10 — Vends ou échange nombreux programmes sur le Vic 20 (Amok, Skramble, Crazy Kong, Bonzo, Matrix, Frogger, Asteroids, Defender, etc.), liste sur demande. **R. BAYOU**, 17, rue d'Alsace, 26130 St-Paul 3 Chateaux. Tél. : (75) 04.94.51.

V275/10 — Vends VCS Atari + K7 Combat : 800 F, K7 Demon Attack : 320 F, Defender 220 F, Pac-Man 200 F, Space Invaders 200 F, Maze-Craze 150 F, Breakout 110 F. Séparément ou ensemble 2 000 F. **DECROCK Franck**, 10, rue René Hamon 94800 Villejuif. Tél. : 678.79.23.

V276/10 — Vends Philips Vidéopac C 52, mai 83, bon état, vendu avec 6 K7 sous garantie, le tout 900 F. **Laurent MARTY**, 8, rue de Bellevue, 92150 Suresnes. Tél. : (1) 772.84.72 le soir. Urgent.

V277/10 — Urgent ! Vends jeu électronique à cristaux liquides Water Polo, très bon état, très peu servi, vendu avec notice et pile pour 100 F. **DARRIBEAU Christophe**, avenue de Mont-de-Marsan, 40270 Grènedre-sur-Adour. Tél. : 56.02.89 après 17 h.

V278/10 — Vends K7 pour VCS Atari (l'Empire contre attaque 250 F, Free-Way 180 F, Combat 130 F, Space Invaders 200 F. Vends aussi jeu Game and Watch Parachute et jeu Tommy Bataille de l'espace + jeu Guerre de l'espace à 100 F pièce. **PERREON SIMONOT Richard**. Tél. : (74) 65.07.74.

V279/10 — Vends console Mattel et 7 K7 Star Strike, Roulette, Sub Hunt, Auto racing, Tennis, SnaFu, Utopia (console déc. 82). Prix : 3 000 F le tout. Tél. : (1) 624.53.51.

V280/10 — Vends jeu vidéo couleur Soundic SD 050 S avec 2 K7 Super Sportif, Course voitures 500 F + Electronic Detective 250 F, jeu Merlin 150 F. **Stéphane GEOFFRAY**, 10, allée de la petite reysouze, parc des Baudières, 01000 Bourg-en-Bresse. Tél. : 23.16.49.

V281/10 — Vends ou échange mes supers K7 Atari Defender, Superman, excellent état, contre bonnes K7 de même valeur. Prix du Defender 300 F au lieu de 360 F et Superman 280 F au lieu de 315 F. **Benoît TERROSSE**, 77, rue Paul Joyr, 77300 Fontainebleau. Tél. : 422.25.40.

V282/10 — Vends console Soundic programmable avec cassettes Destruction et Vidéo Olympique, état neuf très peu servi : prix 500 F, à débattre. **RIFFAUD Pascal**. Tél. : 389.57.19 (après 18 h).

V283/10 — Vend K7 pour Mattel Donkey Kong : 180 F. **Demandez JACQUES**. Tél. : (16-55) 30.17.12 (après 17 h).

V284/10 — URGENT ! Vends jeu vidéo Mattel avec 5 K7 tennis, Pac Man, Triple Action, Basket, Golf, encore sous garantie (décembre 83) : 2 000 F (au lieu de 3 300 F) j'offre le jeu Merlin à l'acheteur. **DUCHESNE Laurent** 21, rue du Dr-Guileminot 78520 Linay. Tél. : 092.25.66 (après 18 h).

V285/10 — VCS Atari + 7 K7 valeur 3 200 F, vendu 2 500 F. Tél. : (1654) 83.84.34. Gy 41230 Mur-de-Sologne.

V286/10 — Vends jeu pour Atari 800 Galaxy 300 F (Knockout 320 F). **FLEURY Jean**, 222, rue Nationale, 59000 Lille. Tél. : 57.31.28.

V287/10 — Vends ZX 81 + 16 K + nbx programmes + clavier mécanique fixe sur ancien + 2 livres + K7 Space Invaders, interrupteur Saveload dans un boîtier séparé. Exceptionnel, le tout : 1 000 F. **AGNUS Marc**, 24, av. du Dr-Broquet, 95500 Gonesse. Tél. : 985.45.68.

V288/10 — Vends jeu Atari encore garanti K7 Combat, Football, Vidéo Olympics, Space Invaders, Street Racer très bon état, plus 2 manettes, valeur 2 200 F vendu 1 400 F. **CORNEILLE, avenue Francis-de-Pressence Franks Moisés**, Bât. 3, Eac. 4, 93200 SAINT-DENIS. Tél. : 820.35.80 (le soir).

V289/10 — Vends VCS Atari février 83 + 7 K7 Combat, Pac Man, Space Invaders, Night Driver, Bowling..., le tout très bon état, peu servi, valeur 3 000 F vendu 1 500 F. **Eric DASTOT**, 7, allée des Marées, 93360 Neuilly-Plaisance. Tél. : 300.21.03 après 19 h.

V290/10 — Vends 2 jeux à cristaux liquides Mickey Mose et Cross Highway pour 115 F pièce. **Benoit Olivier**, 56, rue de Chambly, 95660 Champagne-sur-Oise. Tél. : 470.15.59.

V291/10 — Vends VCS Atari acheté déc. 82, encore sous garantie + 9 K7 Combat, Space Invaders, Defender, Real Tennis, Donkey Kong, Carnival, Galaxy, Anidodge'em, Street Racer + 2 paires de manettes. Prix : 2 000 F. **BORNET Emmanuel**, 18, bd Raspail, 75006 Paris. Tél. : 548.25.86.

V292/10 — Vends VCS Atari neuf sous garantie + 2 K7 : Combat, Defender, prix réel 1 800 F vendu 1 200 F. **CHEVALIER Frédéric**, résidence du Parc, 65400 Argelès-Gazost. Tél. : (16-62) 97.12.78 (après 18 h).

V293/10 — Vends Dragon 32 + lecteur de K7 + revues anglaises + livre de prog. jeux Cordon Péritel, prix 2 800 F. **M. LAILLE Patrick**, 1, av. d'Aligre, 78230 Le Peck. Tél. : 976.06.40.

V294/10 — Vends jeux électronique Bean Galaxian 50 F (présenté dans Tilt n° 6). **CARABERE Philippe**, 4, rue de la Sédaine, 31240 L'Union. Tél. : 74.25.60.

V295/10 — Vends K7 VCS Atari : Star Raiders + vidéo touch. pad : 258 F, Missile Command 197 F ou 420 F les 2 ou échange contre Starmaster/Frogger/Super Cobra vends jeu Game and Watch Mickey 50 % du prix achat 150 F + console FL 10 sports noir blanc entre 150 et 200 F. **FREDERIC**. Tél. : (18-99) 45.59.20 après 18 h.

V296/10 — Vends VCS Atari sous garanti état neuf + 8 K7 dont Pac Man, Berzer Defender, Tennis d'Activision, prix : 1 800 F. Tél. : 460.35.84 (le soir).

V297/10 — Vends console Mattel + 11 K7 dont Golf, Soccer, Autoringing, Space Battle, Star Strike, Astromash, Utopia, Triple Action, Frog Gob, Skateball, Lock'n'chase, le tout en très bon état. : 3 300 F. **MAQUET Christophe**, 83, rue Principale Equequoques, 62190 Lillers. Tél. : (16-21) 02.22.93.

V298/10 — Vends 11 K7 Atari 1 200 F à débattre ou échanges contre K7 Mattel, très bon état. **CEDRIC**, 7, rue Clauzel, 75009 Paris. Tél. : 874.84.22.

V299/10 — Vends K7 Atari, Parker, Activision, Mattel pratiquement neuves 70 % du prix d'achat. **Philippe LOCART**, 9, rue Greffier, 45100 Orléans.

V300/10 — Vends VCS Atari avril 83 sous garantie + Pitfall, Space Invaders, Berzerk, Asteroid, Mrs Pac Man, Phoenix, Defend, Centiped 2 600 F le tout ou 200 F la K7 et 1 000 F la console. Avec le VCS donne Frogger lcd. **GIRARDOT Christophe**, 71, rue Sévin-Vincent, 92210 St-Cloud. Tél. : 771.25.92.

V301/10 — Vends Chess Challenger 7 (300 F) + Electronic Detective (200 F) + téléviseur portatif 31 cm N/B secteur ACC 550 F. **Roger HEYMANN**, 203, rue de Limoges, 16000 Angoulême.

V302/10 — Vends jeu vidéo noir et blanc Home Vidéo Game + K7 supersportif et bataille de sous-marins 200 F vends aussi Game and Watch double écran Donkey Kong 100 F et Mickey Mouse 50 F. **VON GUNTEN Christophe**, 5, rue Gazan, 75014 Paris. Tél. : 588.93.37.

V303/10 — Vends ZX 81 + alimentation + inverseur vidéo + 64 K + imprimante + bouquins (études pour ZX échos du Sinclair) : 1 700 F. **Fabrice GRUCHY**, 64, av. du Gl-de-Gaulle, 94700 Maisons-Alfort. Tél. : 376.36.99.

V304/10 — Vends jeu microvision 5 K7 Casse-Briques, Shooting Star, Puissance 4, Bowling Flipper : 250 F. Flipper Electronique Wilfré : 199 F, jeu Safari (combina) : 150 F, jeu électronique Space Invaders sans boîte : 100 F. **LEMOIGNE J.-P.**, 62, av. de la République, 93304 Aubervilliers. Tél. : 833.47.87 (de 18 à 20 h).

V305/10 — Vends VCS Atari + 5 K7 (Combat, Wizard of War, Superbreakout, Asteroids, Star Raiders) + joystick Spectravision, valeur réelle 3 000 F, le lot vendu à moté prix : 1 500 F. Tél. : (16-32) 40.44.37 (après 18 h ou week-end) console achetée à Noël 1982, très bon état.

V306/10 — Vends K7 pour VCS Atari Basic Programming avec 2 commandes à clavier, le tout 250 F. **TOIGO Nicolas**, Argenteuil. Tél. : 982.63.19.

V307/10 — Vends VCS Atari parfait état + 4 paires de manettes dont 2 claviers + 19 K7 Atari-Activision : ensemble 3 000 F. Tél. : 419.45.69, M. LAVEYSSIERE (après 18 h).

V308/10 — Cause double emploi vends console Intellivision (octobre 83) avec 6 K7 sous garantie (11 mois), valeur 2 900 F, vendu 2 400 F. **NOZIERE**, 10, rue Ingénieur-Robert-Keller, 75015 Paris. Tél. : 575.59.48 (après 18 h).

V309/10 — Vends Vidéopac Philips C 52, valeur 1 300 F, vendu 800 F + 15 K7 au choix 80 F pièce (prix spécial pour le tout). Tout très bon état. Tél. : 229.14.51.

V310/10 — Vends VCS Atari avec K7 Super Breakout, Tennis (Activision) Starmaster (Activision) Indy 500, Defender, Missile Command, valeur 3 100 F vendu 2 000 F. **BERTHELO Francis** 123, rue Lauriston, 75116 Paris. Tél. : 553.53.62 (après 19 h 30).

V311/10 — Vends jeux électroniques : Rambler Tomy 130 F, Caveman Tomy 120 F, Duel Bandai (150 F), Galaxy 2 Epoch 100 F, Pack Monster Bandai 120 F, Flipper Pinball 100 F. **BLANCON Alain**, 10, rue Paul-Eluard, 94220 Charenton. Tél. : 375.18.01.

V312/10 — Vends K7 Mattel Utopia 100 F et Armol Battle 120 F ou les deux pour 200 F. **RUGET Pierre**, 2/226, square Régnault, 92400 Courbevoie. Tél. : 774.81.87 après 18 h 45.

V313/10 — Vends 3 jeux électroniques : Dynamit Millie et Invaders marque Bandai + Merlin avec notice prix : 100 F pièce avec piles. **LAURET J.-F.**, allée les Lucioles, 38330 St-Jamier.

V314/10 — Urgent (chômage), vds console Mattel achetée fin mai, garantie 1 an + K7 Triple Action, Football, basketball, Star Strike, valeur réelle 2 600 F vendu 2 000 F à débattre. **M. RICHARD Jérôme**, 7 bis, rue du Jeu-de-Peauze, 78840 Neuaple-Château. Tél. : (16-3) 489.08.55, vds tout ou séparément.

V315/10 — Vends vidéo jeu vidéopac C52 prix : 850 F + 20 K7 90 F + 2 à 110 F + 1 à 140 F + 2 à 220 F. **M. DELVAL Dominique**, quartier Gentil, 57321 Sarreguemines. Tél. : (16-8) 795.25.66.

V316/10 — Vds ZX 81 + 16 K + livres de programmes 800 F, Galaxian + Wildfire + jeu vidéo OC 200 + 4 K7 (chasse, chevaux, balles, bataille) le tout 600 F. Vds K7 pour VCS Atari Defender pour 200 F. **AZAMA Olivier**, 13, rue Deville, 31000 Toulouse. Tél. : 23.31.13 (après 17 h).

V317/10 — Vends VCS Atari CX 2600 S, 550 F + 4 K7 : Star Raiders, Defender, Pac Man, Combat 800 F. Le tout 1 350 F. **MICHELUCCI Jean Christophe**, 14, bd. de la Pastissière, 13620 Carry-le-Rouet.

V318/10 — Vends TI 99/4 A Déc. 82 avec manuels et alimentation cordon magnéto, joysticks + 4 modules Parsec, Tombstone City, Munh-Man, échecs + 4 livres PSI + 75 programmes dont 35 anglais inédits (13 sur K7) + 16 pmg personnels 3 500 F. **E. POPARD**, 4, imp. du col Bizien, 94240 L'Hay-les-Roses. Tél. : 350.94.75.

V319/10 — Vends console Philips Vidéopac avec écran incorporé très bon état 2/83 avec 8 K7 (Glouton, Super Glouton, Quêtre des anneaux, Monstre de l'espace, Course de voitures, Air Sea Battle etc.) le tout 2 300 F. **VAPPOU Régent**, 18, rue Louis Braille, 75012 Paris. Tél. : 343.22.78.

V320/10 — Vends K7 Donkey Kong pour console Mattel, prix : 300 F. F. **CAILLAUD**. Tél. : 306.19.19 poste 3516 ou le soir 306.65.18.

V321/10 — Affaire en or. Vends 25 K7 dont Phoenix, Raiders of the Lost Ark, Enduro, Star Raider, Centipede, Star Raider, Donkey Kong et autre tubes + Atari 2 600 F, prix à débattre. **Thibault MARTY**, Boulogne-Billancourt. Tél. : 608.34.12, le week-end.

V322/10 — Vends Atari VCS déc. 82, état neuf + 2 paires commandes + 6 ou 7 K7 : Combat, Berzerk, Pac Man, Defender, Super Breakout, Space Invaders + peut être Phoenix, cause achat Coléco. Prix demandé : 1 600 — 1 800 F. **Raphaël BEAUVILLE**, 50, rue de la Falaise, 47000 Agen. Tél. : (63) 66.27.79.

V323/10 — Urgent ! Vends pour VCS Donkey Kong 250 F ou échange contre une des K7 (pour CYS) : Miner 2049, Mégamania ou Dragon fire. Vends aussi Berzerk ou échange contre Miss Pac-Man ou Frogger. **M. Eric HIBSCHELE**, 22, allée Fustel de Coulanges, 33280 La Teste. Tél. : (56) 83.57.38 entre 17 et 19 h.

V324/10 — Vends Atari VCS 1982. Prix occasion : 900 F + 6 K7 Maze-Craze, Space Invaders, Sky Dver, Indy 500, Pac-Man, Star Raiders. Prix réel 1 727 F, vendu 1 200 F soit l'ensemble 2 100 F. **M. Pascal PIGOT**, 33, rue Jean Moulin, 78200 Mantes-la-Ville. Tél. : 092.64.46.

V325/10 — Vends ordinateur Sinclair ZX 80 en parfait état de marche + mode d'emploi en Basic + transformateur. Le tout 350 F. Vends aussi jeux Merlin + football électronique (dans son emballage) : 150 F ou le tout 400 F. **M. DUGAU**, 22, avenue du Colonel Fabien, 78210 St-Cyr-l'Ecole. Tél. : 460.25.05 après 18 h.

V326/10 — Vends VCA Atari sous garantie (décembre) + K7 Combat, Space Invaders, Pac Man et Berzerk vendu 2 400 F, vendu 1 800 F. **A. VALDIVIA**, 22, rue Guymmer, 70300 Luxeuil-les-Bains. Tél. : 93.84.22 poste 2718 (heures de bureaux).

V327/10 — Vends VCS Atari + K7 Pac-Man, Space Invaders, Defender, Haunted House et Combat : 1 850 F. Excellent état. **M. Gilles RISOLE**, 25, rue Lautaro, Le Gyptin, Bât. K, 13003 Marseille. Tél. : (91) 50.34.95.

V328/10 — Vends VCS Atari + 4 K7 (1982) : 1 300 F et bridge électronique Rexton 1 300 F. Tél. : (32) 61.46.23.

V329/10 — Vends pour ZX 81 16 K nombreux programmes. La K7 10 Jeux (Scramble, Othello, Galaxians, Mazogs, Invaders Gulp, ZX chess, Monsternaze, Gloops krazykong) 150 F. **M. Christophe TRICOT**, 67, route de Valbonne, 06110 Le Cannet. Tél. : (16-93) 46.63.63.

V330/10 — Vends VCS année 83 avec Combat et mode d'emploi : 850 F prix à débattre, vends aussi cassettes Atari, Phoenix, Ms Pac Man, Defender, Enduro et les Aventures de l'Arche Perdue, K7 Activision Enduro 200 F. Prix à débattre. **M. I. SPIRI**. Tél. : 487.43.81.

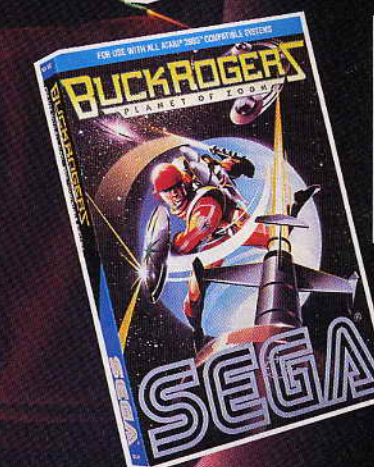
V332/10 — Vends mini orgue électronique Casio VL tone : 10 rythmes 3,5 octaves, fonction synthétiseur : 300 à 400 F et exclusif ! Echange K7 Ice Trek Dimgic non encore sortie en France (Mattel) contre autre K7 Imagic ou Parker. Echange aussi Tron 1 et Golf. **EDOUARD**. Tél. : 056.48.50, le week-end.

SUCCES A LAS VEGAS

SEGA TRIOMPHE CHEZ VOUS



CONGO BONGO™ : Un jeu d'aventure à mourir de rire ! Déjà un très grand hit aux États-Unis.



BUCK ROGERS™ : Un jeu de stratégie et de combat qui évoque le personnage bien connu des bandes dessinées américaines.



STAR TREK™ : Un jeu de stratégie spatiale avec une boussole de tir à placer sur le joystick pour mieux contrôler le combat.

Compatibles avec les standards : Atari © 2600 VCS™, 400™, 800™, 1200 XL™, et pour Congo Bongo : Mattel Intellivision ©. Bientôt dans tous les magasins de jeux vidéo et dans les vidéo clubs.

RSCG BEST SELLER

JEUX VIDEO



Cher TILT

ÉPUISANT

Le Tilt n° 9 est plus que super et je te remercie de me fournir tous les deux mois toutes les informations possibles sur les jeux vidéo. Membre du Club Micromania, je viens de recevoir Decathlon. C'est une cartouche épuisante. Je me suis beaucoup entraîné, mais je n'arrive pas à réaliser des scores vraiment performants. Comment passer les 5,40 mètres à la perche, les 2,20 mètres en hauteur et les 6 mètres en longueur? Un copain m'a dit qu'il existera peut-être bientôt un adaptateur pour utiliser les cartouches Coleco sur un Atari 2600. Est-ce vrai?

Jean-Paul MAURE
83160 La Valette

Vos performances sur Decathlon nous semblent tout à fait honorables, mais seule une confrontation avec d'autres lecteurs pourrait vous rassurer définitivement.

Que tous les possesseurs de cette excellente cartouche d'Activision n'hésitent pas à nous communiquer leurs scores; nous les publierons. Enfin, aucun adaptateur n'est prévu pour rendre les cartouches Coleco compatibles avec un Atari 2600.

DÉCHAÎNÉ

Dire que ton journal est génial serait vraiment trop banal; alors moi je dis que tu es super-extra-génial. J'ai tous tes numéros, du premier jusqu'au dernier. Mais je regrette que tu ne présentes pas de jeux vidéo en couverture.

Existe-t-il à Toulouse des clubs de jeux vidéo pour le Philips? Si oui, peux-tu me communiquer leurs adresses? Un lecteur déchaîné.

Guillaume SUC
31520 Ramonville St-Agne
Nous ne connaissons actuellement aucun club d'utilisateurs de jeux vidéo Philips à Toulouse. Mais peut-être votre lettre va-t-elle susciter des vocations!

COMPATIBLES?

Je trouve ton journal super-génial; j'espère qu'il deviendra mensuel. Je suis possesseur d'un Videopac n° 60; j'aimerais savoir si les cassettes que vous avez présentées dans Tilt n° 8 (La Maison hantée, Killer Bees, Chez Maxime, Syracuse par exemple) et les cassettes spécifiques au Jet 47 et au Jopac 7400 sont toutes compatibles avec ma console. Peut-on également bénéficier des nouveaux effets graphiques? Enfin, toutes les cassettes

Philips, Radiola, Brandt font-elles partie d'un même standard?

Christophe PAVIOT
35160 Montfort-sur-Mer
Les différents programmes présentés par Philips ou par Brandt sont tous compatibles avec les ordinateurs de ces deux marques. Mais vous bénéficierez de tous les effets graphiques (décors somptueux en particulier) sur le Videopac G 7400 et sur le Jopac G 7400 seulement.

LE PREMIER

Je tiens à vous féliciter pour votre magazine qui est, à mon avis, le premier dans le domaine des jeux électroniques. Je voudrais savoir si les nouvelles K7 de Parker (Popeye, Tutankham, etc) vont ou iront directement sur la console Colecovision.

Stéphane MARI
06200 Nice
Parker, comme la plupart des fabricants de soft, propose dorénavant ses programmes dans différents standards. Popeye ou Tutankham sont donc disponibles pour la console Colecovision.

MODULE

«Vectrexiste» convaincu, je suis toujours dans l'attente du module micro-ordinateur annoncé pour le début de cette année. Quand sera-t-il enfin disponible en France et quel sera son prix? Par ailleurs, ne pourrais-tu pas, vu leur nombre, classer les petites annonces par département, cela par souci de commodité? Enfin, je trouve ton journal super et tes couvertures géniales. Très longue vie.

Francis GABORIEAU
85000 La Roche-sur-Yon
Hélas! Milton Bradley, confronté à des problèmes d'ordre économique, a dû renoncer à commercialiser le module destiné à transformer le Vectrex en micro-ordinateur. Nous recevons des petites annonces en très grand nombre et nous ne pouvons pas encore les classer par département. C'est la rançon du succès!

SORTIE

Cela fait maintenant près de quatre mois que je suis abonné à votre journal et je ne le regrette pas. J'attends toujours avec la même impatience l'arrivée de Tilt? Je trouve la rubrique «Tubes» très bien conçue; mais pourquoi ne faites-vous pas essayer certaines cassettes à des lecteurs? En outre, j'ai appris que cinq autres cassettes pour Vectrex

devraient être éditées. Pourriez-vous me préciser leur date de sortie?

Stéphane CAMAIL
78000 Versailles
Nous l'avons déjà écrit: n'hésitez pas à nous faire parvenir votre avis sur les programmes auxquels vous vous confrontez régulièrement. Les cinq nouvelles cartouches qui devaient être mises en vente par Milton Bradley pour le Vectrex risquent fort de voir leur arrivée retardée, peut-être annulée.

BRANCHEMENTS

Pourrais-je apporter une quelconque amélioration à ma console VCS 2600 si je la branchais sur mon magnétoscope et si je branchais celui-ci sur le téléviseur au moyen de la prise Péritel? Amicalement.

Alain DAVY
38160 Saint-Marcellin
Tous ces branchements successifs ont toutes les chances d'aggraver la qualité de votre image. Si vous voulez réellement utiliser la prise Péritel de votre téléviseur mieux vaut faire transformer votre Atari 2600 par des spécialistes, comme Electron ou Micro Vidéo.

CORRESPONDANCE

Pourriez-vous me dire s'il est actuellement possible d'apprendre, par correspondance, à se servir d'un ordinateur?

Martine LHOE
38660 Le Touvet
Il n'existe pas, à notre connaissance, de cours d'initiation à la micro-informatique par correspondance. votre lettre entraînera peut-être la création de tels services.

OÙ ET QUAND?

Je prends la plume avant tout pour vous féliciter, car votre magazine est vraiment super. J'envisage d'acheter l'ordinateur Adam pour la console Coleco. Pourriez-vous m'indiquer sa date de sortie en France et son prix? De plus, connaissez-vous un magasin, à Avignon ou à Marseille, où il serait en vente? Merci d'avance.

Lionel ZIEGLER
84370 Bédarides
L'ordinateur Adam devrait être mis en vente vers le mois de juin. Il sera disponible en deux versions: l'une avec console incorporée à 10 000 F environ, l'autre destinée aux possesseurs de Colecovision à 8 500 F environ.

EXTENSIONS

C'est la première fois que j'écris à votre journal et je félicite la rédaction, car il est très bien conçu et je le trouve formidable.

Est-ce que les micro-ordinateurs pourront, à l'aide d'extensions, avoir des résolutions graphiques, des animations améliorées semblables à celles de certains ordinateurs professionnels qui se relient à des vidéodisques et créent des images, des dessins animés, etc.? Merci de votre réponse; je souhaite une longue vie à ce journal.

Thierry URVOY
54700 Pont-à-Mousson
Les extensions futures des micro-ordinateurs conféreront à ces derniers des possibilités immenses. Ainsi CBS travaille actuellement sur une interface qui permettra d'accoupler un lecteur de vidéodisques à l'ordinateur Adam.

OUBLI

Les conseils, les adresses, les prix que tu donnes sont très utiles. Tous les deux mois, je te devore, je te lis, relis et relis encore. Je suis très intéressé par l'interface CGV PHS 60 que tu décris dans le Tilt n° 8. Mais, cette fois, tu as oublié d'indiquer l'adresse où l'on pouvait se le procurer; je suppose que beaucoup de «tiltophiles» aimeraient la connaître. Merci d'avance.

Philippe ROUSSEAU
94400 Vitry-sur-Seine
Voici l'adresse attendue: Run Informatique, 62, rue Gérard, 75013 Paris (tél.: 581.51.44).

JOYSTICKS

En tant qu'abonné je me permets de vous écrire pour vous féliciter, comme il est d'usage, pour votre magazine, qui est le seul à correspondre à ma vision de la micro-informatique ludique. Possesseur de la console Mattel, je désirerais savoir s'il est possible de changer les joysticks: beaucoup de personnes qui jouent pour la première fois sur cette console sont déçues par le disque de contrôle et préféreraient un joystick classique (ce changement ne concerne bien sûr que le disque et non les douze touches de sélection, ni les touches latérales d'action).

Didier PATE
51220 Hermonville
Il est possible d'améliorer les joysticks Mattel grâce à un joystick 1 disponible chez Electron, 117, avenue de Villiers, 75017 Paris.

LE LASER 200

UN MICRO ORDINATEUR COULEUR SECAM

VRAIMENT TRÈS ÉTONNANT.



1490 F TTC

Microprocesseur Z 80 A • Langage Microsoft Basic • Affichage direct
antenne télé SECAM • Clavier 45 touches pleine écriture, + clef d'entrée,
+ graphismes, + bip sonore anti-erreurs... • Texte + graphismes mixables
9 couleurs • Edition et correction plein écran • Son incorporé
• Toutes options : extension + 16 K + 64 K,
interface imprimante, imprimante,
stylo optique, manettes,
jeux, modem,
disquettes...



VIDEO TECHNOLOGIE
FRANCE

19, rue Luisant - 91310 Montlhéry

Tél. (6)901.93.40

Télex SIGMA 180114

BON DE COMMANDE
A retourner à : VIDEO TECHNOLOGIE - 19, rue Luisant - 91310 Montlhéry
Tél. (6)901.93.40 - Télex SIGMA 180114

Je désire recevoir :
Le LASER 200 SECAM comprenant :
- Le LASER 200 avec son modulateur SECAM
- Câble de liaison micro/télé ou moniteur
- Câble de liaison (150 pages) de BASIC
- Livre technique
- Livret d'exercices
- Manuel de mise en route
- Cassettes de démonstration en français
- Garantie

EXTENSION-PERIPHERIQUES-
INTERFACES LASER 200
Extension mémoire 16K 590 F TTC
Extension mémoire 64K 1.190 F TTC
Lecteur pré-régulé de cassettes
type DR 10 570 F TTC
Paire de manettes de jeux
avec son interface 320 F TTC
Interface d'imprimante "Centronic
parallèle" 320 F TTC
Imprimante 4 couleurs
papier standard 2.190 F TTC
Interface disquette N.C.
Stylo optique N.C.
(en préparation) N.C.
(en préparation) N.C.

LOGICIELS LASER 200
Cassettes avec programmes 4K ou 16K 79 F TTC
(Voir liste détaillée constamment augmentée)

TOTAL DE MA COMMANDE :
Je choisis de payer le total de ma commande :
☐ Au comptant, par CCP, chèque bancaire, ou mandat,
à l'ordre de VIDEO TECHNOLOGIE FRANCE
☐ Contre-remboursement au transporteur,
moyennant une taxe de 60 F.

Nom _____
Prénom _____
N° _____
Rue _____
Ville _____
Code Postal _____

Signature _____

Liste de plus de 100 revendeurs, sur simple demande



4^e Championnat de France ATARI[®] des jeux vidéo

EUROPE 1



En collaboration avec Le Courrier Picard, Le Dauphiné Libéré, La Dépêche du Midi, Les Dernières Nouvelles d'Alsace, L'Est Républicain, Le Midi Libre, La Montagne, La Nouvelle République du Centre-Ouest, Le Paris-Normandie, Le Progrès, Le Provençal, Sud Ouest, Télé Monte Carlo, L'Union, La Voix du Nord.

* MARIO BROTHERS est une marque déposée et © Nintendo 1983.
* JOUST est une marque déposée et © Williams Electronics Inc. 1982.

* POLE POSITION est une marque déposée et © Namco 1982.
* MOON PATROL est une marque déposée et © Williams 1982.

* DIG DUG est une marque déposée et © Namco 1982.
* ASTERIX © 1983 Les Editions Albert René, Goscinny & Uderzo.