

SUPER CONCOURS

MILT

MICRO / JEUX / VIDEO

DECERVELANT!

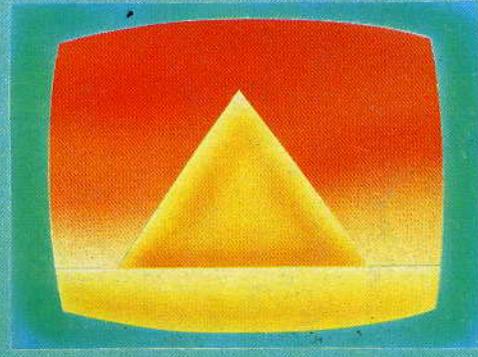
Tous les jeux
pour apprendre
en s'amusant

ACCABLANT!!

Qui a tué
la puce aux
œufs d'or ?

FULGURANT!!!

Laser 3000:
le roi Apple
détroné !



**VENTES. ACHATS. CLUBS
1200 P.A.**



Bentley est prisonnier à Crystal Castles. Mission : l'aider à s'en sortir.



Doyle Dane Bernbach - Crystal Castles © 1988 Atari Inc.

Horreur : Bentley est prisonnier à Crystal Castles. Pour s'en échapper, un seul moyen : récolter les pierres précieuses dispersées dans le château. Mais s'il n'y avait que ça, ce serait trop facile. Pour arriver à ses fins, Bentley doit éviter les arbres maléfiques et les créatures féroces qui en veulent à sa peau.

Alors là, accrochez-vous à votre télécommande, rassemblez vos esprits et aigüisez votre œil de lynx. Sachant que Crystal Castles comporte 8 niveaux de difficultés, vous avez intérêt à vous lever de bonne heure si vous voulez limiter les dégâts.

Crystal Castles, encore un jeu démoniaque signé Atari. Il en sort tous les mois, alors vous n'êtes pas près de souffler.

Les défis de l'imagination.



A Warner Communications Company



SOMMAIRE

NUMÉRO 14 - JUILLET-AOÛT 1984

6 Tilt journal. L'actualité des jeux électroniques. Spécial salons, livres, indiscretions, etc.

16 Actuel. La place aux œufs d'or. Les programmeurs français rêvent, eux aussi, du pactole. Une enquête de Guy Delcourt.

26 Banc d'essai. Le MO 5 s'inscrit. Le petit dernier de Thomson, le MO 5, rêve de devenir le premier micro-ordinateur des Français. Un dîner chez Laser: Videotechnologie lance le Laser 3000.

32 Tubes. La sélection des meilleures cartouches, cassettes et disquettes du mois.

46 Coup d'œil. Ses stars en jupon nous ont séduites... Un bref panorama des nouveautés du mois.

49 Sésame. Les pions qui venaient du froid et A vos marques: deux programmes Tilt pour jouer avec la calculette PC 1500 et le Yeno SC 3000.



54 Rôles. Ballade pour un spectre. Découvrez La Citadelle, un jeu de rôle 100% made in France pour Oric 1 et Atmos...

56 Dossier. Faites la micro-buissonnière. 55 jeux éducatifs au Tiltoscope.

72 Les classiques. Le fou du roi. Le Concord de Scisy confronté aux maîtres des échecs.

74 Service compris. Bonjour les monstres! Les pinballs et les arcades du mois.

80 Les minis qui marchent... Notre sélection: le piano MM 200 et Rice Ball.

87 1 200 petites annonces gratuites! Echanges, clubs, achats, ventes, etc.

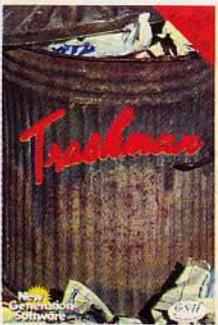
**SUPER
CONCOURS**
DEVENEZ
PROGRAMMEUR
PAGES 4/5

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

Couverture: Jérôme Tesseyre

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.

PRISM. LA REVOLUTION

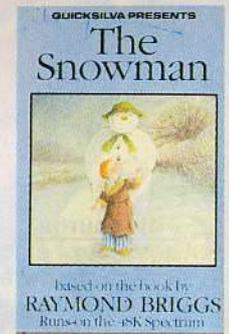
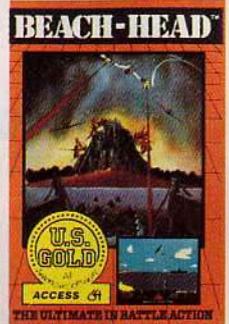


MicroScope

SELECTION DU MOIS

HIT PARADE 50

CETTE SEMAINE	LA SEMAINE DERNIERE	SEMAINE EN COURS	TITRES	SPECTR	VIC20	COMM4	ACORN	ATARI	DRAGON	ORIC	T19/4A	OTHER
1	1	8	Jet Set Willy Software Projects	●								
2	12	2	Psytron Beyond	●								
3	2	8	Trashman New Generation	●								
4	6	18	Fighter Pilot Digital Integration	●								
5	4	6	Code Name Mat Micromega	●								
6	8	12	Blue Thunder Wilcox	●								
7	22	4	Blade Alley PSS	●								
8	9	26	Manic Miner Software Projects	●								
9	3	8	Space Pilot Anirog	●								
10			Beach Head US Gold/Access	●								
11	7	26	Atic Atac Ultimate	●								
12	10	24	Hunchback Ocean	●								
13	21	22	Chequered Flag Psion	●								
14	18	14	Forbidden Forest Cosmi	●								
15	27	2	Solo Flight Microprose	●								
16	26	16	Wheelle Microsphere	●								
17	17	8	Pogo Ocean	●								
18	25	12	The Boss Peaksoft	●								
19	30	2	Zodiac Anirog	●								
20	11	10	Night Gunner Digital Integration	●								
21	24	12	Fred Quicksilver	●								
22	20	6	Blogger Alligata	●								
23	5	4	Flight Path 737 Anirog	●								
24	14	18	Revenge of Mutant Camels Llamasoft	●								
25	43	2	Jack and the Beanstalk Thor	●								
26	37	26	Football Manager Addictive	●								
27	12	14	Scuba Dive Martech/Durrell	●								
28	16	26	Ant Attack Quicksilver	●								
29	41	2	Ad Astra Gargoyle	●								
30			Sheep in Space Llamasoft	●								
31	34	2	Zaxxon Starzone	●								
32	46	8	International Football Commodore	●								
33	42	2	Aquanaut Interceptor	●								
34	19	4	Millionaire Incentive	●								
35			Mugsy Melbourne House	●								
36	36	2	Fortress Amcom	●								
37	29	14	Aztec Challenge Cosmi	●								
38			BMX Racers Mastertronic	●								
39			Aviator Acornsoft	●								
40			Gnasher Mastertronic	●								
41	31	24	Twin Kingdom Valley Bug-Byte	●								
42	23	10	Pilot 64 Abbex	●								
43			Speed Duel DK'Tronics	●								
44			Harrier Attack Martech/Durrell	●								
45	40	2	Pyramid Fantasy	●								
46			Confrontation Lothlorien	●								
47			City Attack K-Tel	●								
48	32	24	Alchemist Imagine	●								
49			The Snowman Quicksilver	●								
50			Black Hawk Creative Sparks	●								

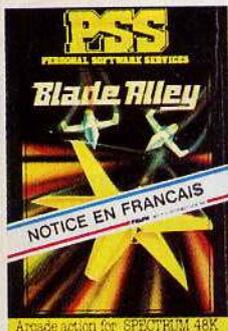


LES 10 NOUVEAUTES

CE MOIS	LE MOIS DERNIER	MOIS EN COURS	TITRES	SPECTR	VIC20	COMM4	ACORN	ATARI	DRAGON	ORIC	T19/4A	OTHER
1			Voodoo Castle Adventure International				●					
2			Encounter Novagen					●				
3			Moon Alert Ocean		●							
4			Gyropod Taskset			●						
5			Krakatoa Abbex		●							
6			Son of Blogger Alligata			●						
7			Zig Zag DK'Tronics		●							
8			Space Walk Mastertronic			●						
9			Alice in Videoland Audiogenic			●						
10			Titanic R&R		●							

Classement réalisé par la revue "MICROSCOPE" d'Angleterre sur les ventes des logiciels du 10 au 30 mai 1984.

MICRO-INFORMATIQUE



BLADE ALLEY (PSS)
Montez à bord de votre intercepteur à commande ionique et armez-vous de courage pour vous préparer au combat. Plaquant sur la tranchée de défense, vous pointez le viseur de votre canon sur le vaisseau extra-terrestre qui se dirige sur vous. Déclenchez vos armes photoniques... Vous pourrez pousser un soupir de soulagement lorsque vous verrez la soucoupe disparaître dans un nuage de fumée, mais ne relâchez pas votre attention, tout n'est pas fini...
SPECTRUM



SIREN CITY (Interceptor)
Siren City est la ville la plus dure de tous les États-Unis. Un labyrinthe de grattes-ciels et de rues apparemment calmes, dans lequel se cachent quelques-uns des plus dangereux criminels actuellement en liberté. Vous êtes en patrouille et vous devez maintenir l'ordre et faire respecter la loi, mais vos adversaires sont vraiment coriaces !
CBM 64



STONKERS (Imagine)
Stonkers peut se jouer sur deux niveaux, l'un étant plus difficile que l'autre. Pour remporter la victoire vous devez détruire toutes les unités de combat de l'ennemi ou occuper son port et son Q.G. Attention aux surprises, il y en a quelques unes, mais c'est à vous de les trouver. Bonne chance et Bonne chasse !
SPECTRUM



NEOCLYPS (PSS)
Vous êtes un Bon Garçon, combattant de la liberté et pilote spatial renommé. Les Mauvais Garçons, une race d'extra-terrestres originaire d'un lointain système solaire, ont envahi NEOCLYPS, l'une des planètes que vous avez colonisées. En Bon Garçon que vous êtes, vous partez libérer le Bon Peuple de Neoclyps du joug des Mauvais Garçons. Les Mauvais Garçons ont équipé NEOCLYPS de plusieurs tours de radar qui leur révèlent vos positions. Il y a généralement un Mauvais Garçon par tour et il est de votre intérêt de détruire les tours et les Mauvais Garçons. Instructions détaillées à l'intérieur.
CBM 64.



PEDRO (Imagine)
Pour empêcher les animaux de dévorer ses plantes, Pedro doit rassembler des briques ou du terreau des deux coins qui se trouvent dans le bas du tableau et bloquer les sorties du labyrinthe. Il ne peut transporter ou placer plus d'un objet à la fois.
SPECTRUM - CBM 64



KRYSTALS OF ZONG (PSS)
Le but du jeu consiste à rassembler des trésors en évitant les serpents, chauve souris, araignées et les momies qui vous poursuivent. Les momies sont équipées de boules de feu.
CBM 64

SPECTRUM

AH DIDDUMS *Imagine*
ALCHEMIST *Imagine*
ZOOM *Imagine*
ZIP ZAP *Imagine*
LIFT OFF WITH
SPACE SHUTTLE *Microdeal*
DALLAS *Cases*
CORN CROPPER *Cases*
NAPOLÉON *Cases*
AIRLINE *Cases*
SPAWN OF EVIL *DK Tronics*
HARD CHEESE *DK Tronics*
APPLE JAM *DK Tronics*
GALACTIAN *DK Tronics*
3-D TANX *DK Tronics*
JANZ *DK Tronics*
ROAD TOAD *DK Tronics*
FRUIT MACHINE *DK Tronics*
GOLDMINE *DK Tronics*
CENTIBUG *DK Tronics*
HARRIER ATTACK *Martech*
SCUBA DIVE *Martech*
MAZE DEATH RACE *PSS*
LES FLICS *PSS*
GOBBLEMAN *Artic*
GALAXIANS *Artic*
INVASION FORCE *Artic*
BEAR BOVER *Artic*
STAR BLITZ *Softek*
UGH *Softek*

ZX 81

FARMER *Cases*
DALLAS *Cases*
3-D-GRAND PRIX *DK Tronics*
METROSTORM *DK Tronics*
MAZE DEATH RACE *PSS*
KRAZY KONG *PSS*
GOBBLEMAN *Artic*
GALAXIANS *Artic*
INVASION FORCE *Artic*

CBM 64

ARCADIA *Imagine*
VORTEX RAIDER *Interceptor*
DEFENDER *Interceptor*
LIFT OFF WITH
SPACE SHUTTLE *Microdeal*
CUTHBERT IN JUNGLE *Microdeal*
HARRIER ATTACK *Martech*
BEAR BOVER *Artic*

ATMOS

SCRAMBLE *Microdeal*
ARENA 3000 *Microdeal*
LIFT OFF WITH
SPACE SHUTTLE *Microdeal*
HARRIER ATTACK *Martech*
CENTIPEDE *PSS*
THE ULTRA *PSS*
LIGHT CYCLE *PSS*
M.A.R.C. *PSS*
ELEKTRO STORM *PSS*
SUPER METEOR *Softek*
ARCHERONS RAGE *Softek*
DRACULAS REVENGE *Softek*
ICE GIANT *Softek*

**PLUS DE 600 TITRES POUR
SPECTRUM, ZX 81, ORIC 1, ATMOS,
BBC, CBM 64, ATARI, LYNX, SORD,
VIC 20.**
CATALOGUE GRATUIT SUR DEMANDE.

Aucune vente aux particuliers.

PRISM

MICRO INFORMATIQUE S.A.

15, rue Jouffroy - 75017 PARIS
Tél. : (1) 763.55.05 - Télex : PRISMIN 640 960 F

ET C'EST PARTI ! - STOP - NOTRE SUPER CONCOURS DEMARRE - STOP -
 PREMIER PRIX : UN SINCLAIR QL ET LA POSSIBILITE DE FAIRE EDI-
 TER VOS PROGRAMMES DE JEUX - STOP - PAS UNE SECONDE A PERDRE -
 STOP - RETOURNEZ UNE PAGE EN ARRIERE ET VOUS SAUREZ TOUT - STOP
 ET FIN -

TILT Journal

Shopping



ALICE GRANDIT

Avec la nouvelle extension mémoire de 16 Ko RAM pour Alice, les possesseurs de micro-ordinateurs Matra/Hachette voient s'ouvrir devant eux de nouvelles possibilités. Et ce d'autant plus qu'elle est accompagnée d'un manuel intitulé « Aller plus loin avec Alice » qui donne les clés de cette puissance accrue. Prix : 595 F.



PREMIERS ARRIVÉS

Les logiciels « Atarisoft », compatibles avec différents ordinateurs sont maintenant couramment disponibles. Premiers arrivés : Pole Position, Mrs Pac Man, Galaxian, Moon Patrol et Jungle Hunt pour Commodore 64.

EN PRIORITÉ

Deux nouveaux jeux signés Lucasfilm Limited (les films Starwars) viennent d'être réalisés pour le compte d'Atari. Il s'agit de Rescue on Fractalus, un combat spatial et de Ballblazer, deux jeux destinés en priorité à l'Apple II^e et à l'IBM PC.



UN CONFRÈRE

Informatique et Télématique, voici le numéro 1 de Temps Micro, « un magazine d'informatique personnelle et de télématique au service de ses lecteurs : utilisateurs de micro-ordinateurs ou de minitel dans leur vie professionnelle ou dans leur vie privée », selon les propres termes de son rédacteur en chef.

Whaooo!

COCONUT SÉLECTION

Plus de 100 programmes pour Oric, plus de 50 pour Spectrum, plus de 100 pour Commodore 64, tous testés, sélectionnés impitoyablement parmi tous les nouveaux



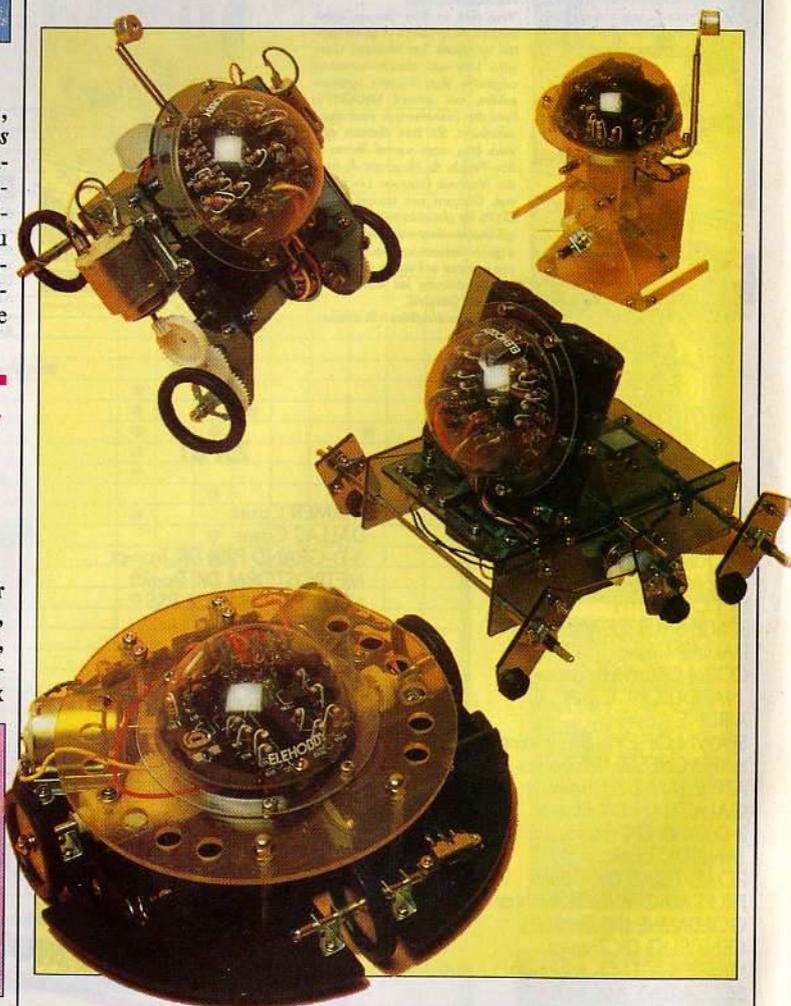
logiciels qui apparaissent sans cesse sur le marché, Coconut Informatique offre la compétence des vieux routiers de l'informatique ludique. Alors, qu'attendez-vous ? Allez faire un tour dans leur caverne d'Ali-Baba, vous serez séduits... Coconut Informatique, 13, Boulevard Voltaire, 75011 Paris (tél. : 355.63.00).

Rencontres

FESTIVAL DU LOGICIEL

Le deuxième festival du logiciel français aura lieu du 9 au 29 juillet 1984 à la Chartreuse de Villeneuve-Lez-Avignon. Placée sous la présidence de Jean Drucker, cette manifestation permettra au public d'expérimenter quelques 300 logiciels dont les

meilleurs seront présentés au Carrefour International de la Communication, du 19 au 28 septembre 1984, à Paris La Défense, simultanément au SICOB. Pour tout renseignement, une adresse : CIRCA La Chartreuse, B.P. 30, 30400 Villeneuve-Lez-Avignon.



Curieux ROBOTS EN KIT

Sans outillage spécialisé ni connaissance spécifique, vous pouvez monter vous-même ces petits robots qui marchent, roulent, réagissent à la voix ou aux

claquements de mains et jouent au football. Pour en savoir plus, téléphonez au 16 (93) 42.57.12 ou écrivez à Robotmania, B.P. 3, 06740 Châteauneuf-de-Grasse.

VOUS AVEZ UN ZX 81

VOUS AVEZ UN ATMOS & ORIC 1

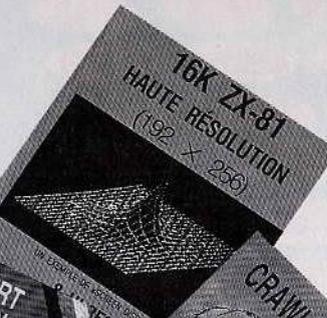
VOUS AVEZ UN COMMODORE 64

VOUS AVEZ UN SPECTRUM

voir pages 24 et 25

**GRAND CONCOURS
PLUTO-TILT**

**cette gamme
très complète de logiciels
vous intéresse**



ZX 81

- Alien Rain & Outrider
- J D Arcades
- Escape from Manhattan
- Galactic Patrol
- Zaraks
- Haute Résolution

Atmos/Oric

- Space Mission
- Escape from Manhattan

Commodore 64

- Omega Run
- Derby Day
- Glug Glug
- Showjumping
- Whirlybird

Spectrum

- 3D Desert Patrol
- Glug Glug
- Derby Day
- Test Match
- Stargazer Secrets
- Crawler
- Alien Maze
- Woods of Winter
- Great Detective
- Incredible Adventure
- Warlock's Treasure
- Galactic Patrol
- Zaraks
- Orpheus
- Olympics
- Rescue
- Handicap Golf
- Pandemonia
- Omega Run
- Grand National
- Jackpot
- Lunar Rescue
- Fifth

●○○○○○○○●
PLUTO

Le Fustié 82230 LA SALVETAT BELMONTET

Je souhaite recevoir votre documentation.
Je joins 6 F en timbres poste.

Nom :

Prénom :

Rue :

Code Postal : tel. :

Mon revendeur habituel est :

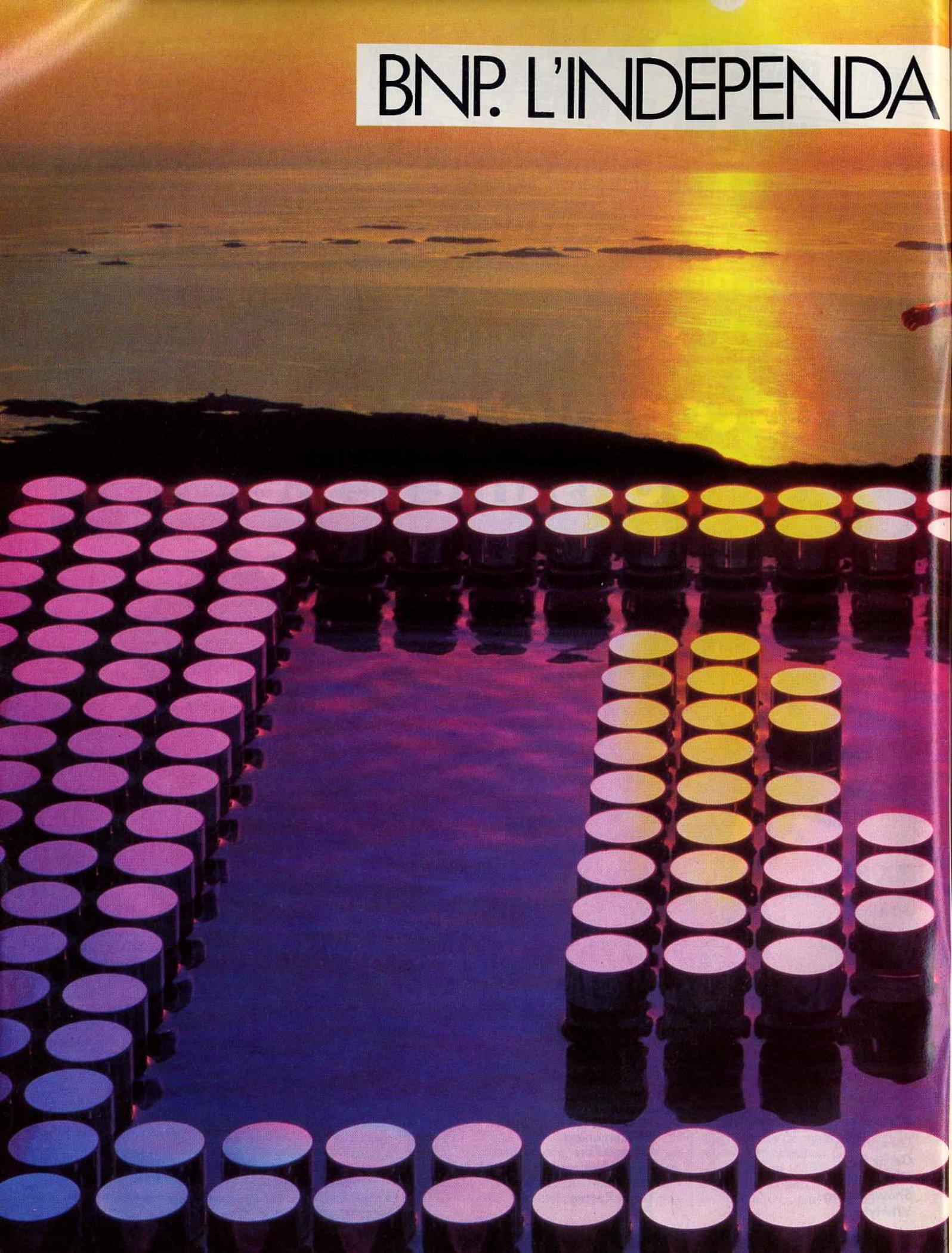
Nom :

Adresse :

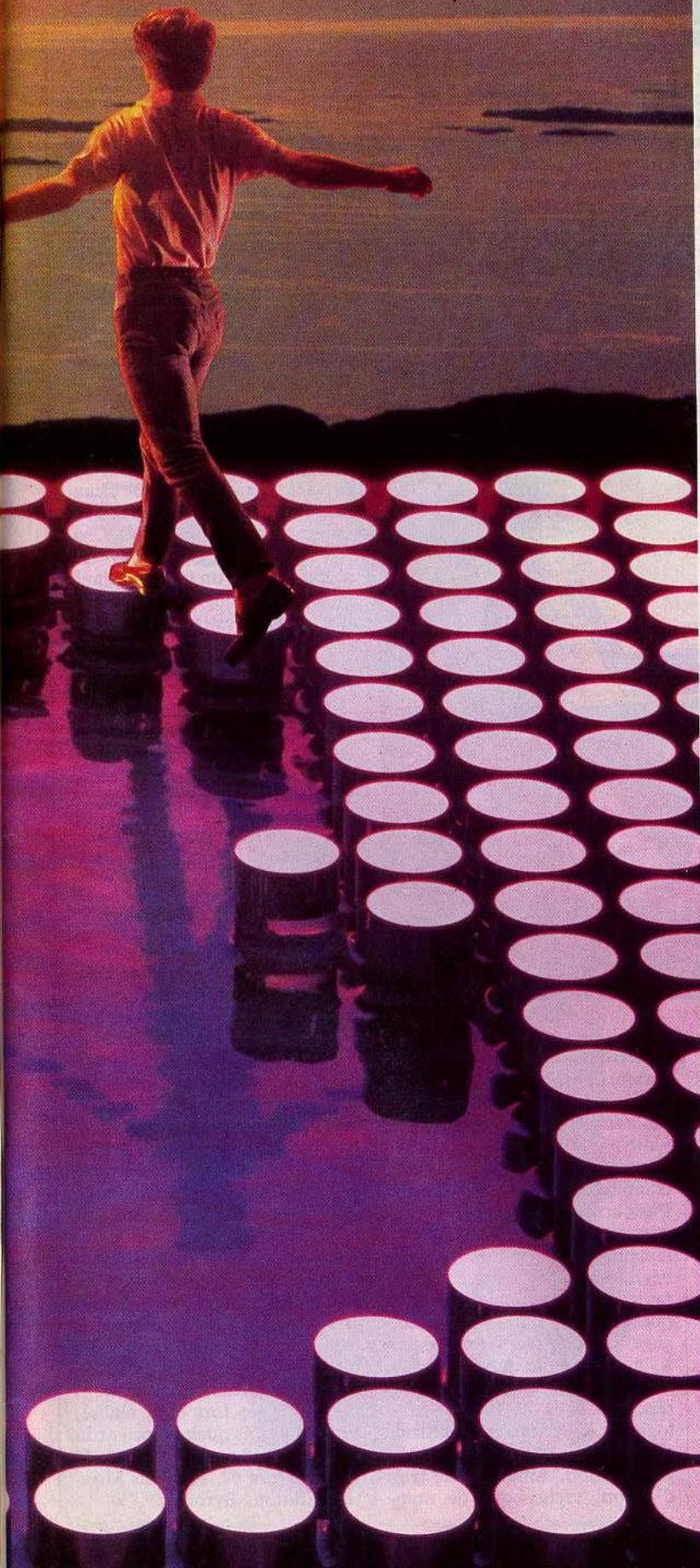
..... tel. :

Aucune vente directe au public, tous nos logiciels ont une garantie d'un an et livrés avec une notice en français.

BNP. L'INDEPENDA



NCE.



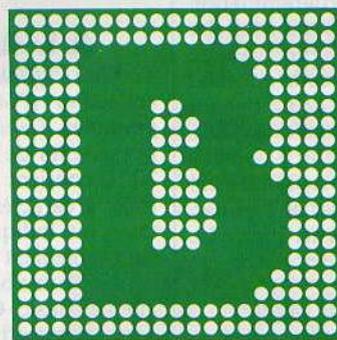
DES 16 ANS UN CHEQUIER UNE CARTE UNE EPARGNE BIEN PLACEE

Vous avez 16 ans, vous cherchez les moyens de votre indépendance. La BNP vous les offre.

Avec l'autorisation de vos parents, vous pouvez ouvrir un compte à la BNP : vous disposerez d'un carnet de chèques, d'une carte Service B d'accès aux guichets automatiques de la BNP ou même d'une Carte Bleue.

Gérer son budget, c'est aussi prévoir. La BNP vous propose également des formules adaptées et qui vous rapporteront : compte sur livret par exemple et pourquoi pas, dès aujourd'hui, plan ou compte d'épargne logement.

La BNP fait confiance aux jeunes. Vous écouter, vous aider, à la BNP, c'est notre métier.



**BNP. LA BANQUE
EST NOTRE METIER**

Lire

MIEUX VAUT TARD QUE JAMAIS

La commercialisation du micro-ordinateur TI 99/4A de Texas Instruments a été stoppée depuis Noël 1983. Pourtant, de nouveaux ouvrages sur cet ordinateur sont disponibles depuis peu de temps. Ce livre est un recueil de quatorze logiciels de jeux, couvrant tous les thèmes existants, du jeu d'action aux jeux d'aventures, sans oublier bien sûr les jeux de réflexion.

Chaque listing de programme est accompagné d'une photo et d'explications abondantes. Les programmes fonctionnent sur le TI 99/4A, version de base, et sont donc écrits en TI Basic. Ils peuvent aussi facilement être adaptés à l'utilisation de manettes de jeux. Un ouvrage d'assez bonne qualité qui arrive malheureusement un peu tard... TI 99/4 à la conquête des jeux ! Pierre Willard. Editions Eyrolles.

DE LA LOGIQUE

Voici un ouvrage fait pour vous familiariser avec le langage Basic. Le premier chapitre est une initiation au vocabulaire informatique et aux concepts de base. Chaque instruction est par la suite expliquée à partir d'un exemple et accompagnée d'un exercice simple. Puis chacun des points importants de la programmation en Basic est à nouveau expliqué de façon claire. Les exercices, de tous genres, conviendront aussi bien aux amateurs de mathématiques qu'aux passionnés de jeux. Cet ouvrage est plutôt à conseiller aux futurs programmeurs ayant quelques bases de logique. *Introduction au Basic*. Pierre Le Beux. Editions Sybex.

EN ANGLAIS DANS LE TEXTE

Run Informatique, bien connu pour ces logiciels anglais en import, propose des ouvrages pour le micro-ordinateur Commodore 64. Ce livre vous enseigne comment programmer les sprites et les sons qui sont bien connus pour leur complexité.

En Basic, sprites et sons ne peuvent être programmés uniquement à l'aide des instructions « Poke », ce qui n'est pas pour faciliter la création de musique ou de sprites. Cet ouvrage possède de nombreuses informations de première importance. Malheureusement, il n'existe pas en version française... *Sprites and sound on the Commodore 64*. Peter Gerrard. Editions Duckworth.

touchent presque tous les domaines. Mais les possibilités du Vic 20 n'y sont pas pleinement exploitées. Un ouvrage qui arrive, lui aussi, un peu tard. *Le Vic à l'affiche*. Jean-François Sehan. Editions du P.S.I.

FORT C'EST FORTH

Le langage Forth, apparu il y a quatre ans, est encore peu connu.

breux jeux de cafés sont écrits en Forth... Un excellent livre mené de main de maître. *Le Forth en douceur*, Michel Henric Coll. Editions Eyrolles.

LE TALENT

Si vous possédez l'une de ces quatre machines Casio PB 100, FX 802, Tandy PC 4 ou Olympia OP 544, n'attendez plus, un ouvrage de programmes est enfin disponible ! En lisant attentivement la préface, vous aurez un aperçu de ce qui risque d'arriver à l'utilisateur passionné d'ordinateurs de poche. Mais revenons au contenu de ce livre : plus de soixante programmes de jeux, mathématiques, vie pratique, comptabilité et graphismes. Chaque logiciel est, dans cet ouvrage, accompagné d'un listing-exemple et d'explications précises.

Cet ouvrage est un merveilleux outil d'initiation, grâce au tableau de fonctions qui vous permettra de maîtriser sans peine chaque fonction de l'ordinateur. Voici le second ouvrage de Gilles Probst qui, une fois encore, donne une preuve de son talent. Espérons seulement qu'il ne s'arrêtera pas en si bon chemin. *60 programmes pour Casio PB 100*. Gilles Probst. Editions ETSF.

LES JOIES ET LES PEINES

Voici le second volume de l'ouvrage *La conduite du Commodore 64*. Il est consacré au langage Machine, entrée, sortie et périphéries de ce micro-ordinateur. Avec ce livre, vous découvrirez les joies et les peines de la programmation en Assembleur. Vous apprendrez à stocker des routines données en exemple et programmer des jeux de qualité, grâce à l'animation fort rapide des sprites.

Si le langage Basic limite souvent la possibilité de réalisation de jeux, l'Assembleur, lui, a prouvé sa souplesse dans ce domaine. Mais avant d'aborder cet ouvrage, il vous faudra d'excellentes connaissances du Basic... Cet ouvrage, fort bien réalisé, reste toutefois quelque peu ardu pour le débutant. *La conduite du Commodore 64*. François Monteil. Editions Eyrolles.

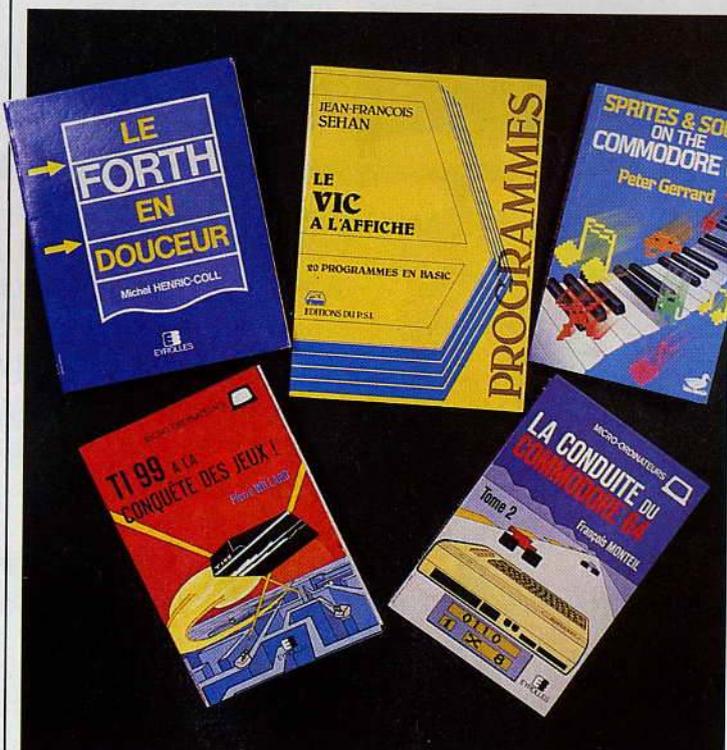


Photo : André FLORENT

A L'AFFICHE

Le Vic à l'affiche fait partie d'une collection d'ouvrages de programmes. Ce livre s'adresse aux possesseurs de Commodore-Vic 20. Il contient plus de vingt listings à caractère familial, utilitaire ou ludique. Les logiciels sont largement commentés pour permettre une bonne approche du langage Basic. Chaque listing est accompagné d'un organigramme, d'une liste de variables et d'une explication ligne à ligne, ce qui permettra d'adapter les logiciels à d'autres micro-ordinateurs, mais attention ce type d'exercices exige une bonne connaissance du langage Basic.

Cet ouvrage est un recueil de programmes, relativement variés, qui

Il mériterait l'attention du public et reste pourtant dans l'ombre du Basic. Le Forth est un langage moderne de haut niveau, qui rassemble à la fois un Assembleur, un système d'exploitation, un compilateur et un interpréteur. Plutôt qu'un langage de programmation, le Forth est une philosophie... Autre avantage non négligeable, il est dix fois plus rapide et économique en mémoire que le Basic. Découvrez le langage Forth de façon progressive à l'aide de nombreux exemples. Vous retrouverez des questions-réponses sous forme de petits logiciels qui vous permettront d'assimiler les finesses de la programmation. Amateurs de jeux d'action, sachez que de nom-

Subroc™, je me jette à l'eau quand il y a de l'orage dans l'air.



SUBROC™
by SEGA

Subroc™, la nouvelle vague des jeux 3-D. Les adversaires foncent sur vous, ils grossissent, grossissent, grossissent jusqu'à remplir tout l'écran. Ils viennent du ciel et de la mer. Jetez-vous à l'eau ou décollez pour les stopper! Subroc™ est un jeu à vous couper le souffle!



ROCKY™

Rocky™ livre un combat acharné à Clubber Lang. Crochets, esquives, parades, directs. Avec les Super Controllers™, deux poignées qui offrent une parfaite prise en main, les déplacements et les mouvements des boxeurs sont rapides, variés. Quatre gâchettes commandent, quatre fonctions séparées. C'est un coup de main à prendre. Un grand match en perspective; graphisme: du jamais vu. Rocky™, avec les Super Controllers™, un jeu dans le coup.

MINER 2049ER™

Miner 2049er™: Bounty Bob doit foncer le long des galeries d'une mine hantée... Avec Miner™ il y a vraiment de quoi se miner!



CHAQUE MOIS, DE NOUVEAUX JEUX
POUR TA CONSOLE CBS COLECOVISION.™

TENDANCE 84

Ce printemps 1984 a été riche en manifestation informatique. Au mois de mai, à quelques jours d'intervalle, eurent lieu deux salons : le Sicob et Micro-expo. La tendance générale était aux micro-ordinateurs portables, logiciels et ordinateurs familiaux au standard Basic MSX. Les premiers ordinateurs possédant ce nouveau standard seront disponibles à partir du mois de septembre 1984. Un logiciel écrit en MSX peut fonctionner sans émulateur sur les ordinateurs au standard MSX. Ils présentent les mêmes caractéristiques générales : un micro-processeur Z 80A, une mémoire vive de 32 kilo-octets et 16 kilo-octets vidéo, une résolution de 256 x 192 pixels avec 16 couleurs, un générateur de son avec huit octaves sur trois canaux, ... Un atout supplémentaire, les périphériques, tel que les cartouches de jeux, seront eux aussi compatibles entre les différents ordinateurs MSX.

APPLE TOUT TERRAIN



Macintosh

Apple, après le succès incontesté de l'Apple II, propose des nouveaux modèles, le Macintosh et l'Apple IIc. Le Macintosh est une version simplifiée du micro professionnel Lisa. Comme ce dernier, le petit Macintosh est équipé d'une souris qui peut, entre autre chose, commander un logiciel de dessin. Une unité de micro-disquette de 3 pouces 1/4 avec

400 kilo-octets de capacité de stockage, est intégrée au boîtier du téléviseur. Le Macintosh comporte un générateur de sons incorporé à 4 voix, capable de produire des paroles ou de la musique. Prix : 22 300 F environ. L'Apple 2c est l'adaptation compacte et transportable de l'Apple II et IIe. Les différences : sa taille plus réduite, sa capacité mémoire vive de base 128 kilo-octets et un lecteur de disquettes, intégré sur le côté du clavier. L'Apple IIc est la version tout terrain de son homonyme, le IIe. Ce nouveau modèle redonne un air de jeunesse à cet ancêtre de la micro-informatique. Un coup de chapeau à Apple pour ce IIc, proposé à moins de 12 500 F.



LANSAY ALIAS ÉLAN

Le stand Lansay, a présenté au cours des salons de printemps le Lansay 64 (alias Elan). L'appareil dispose d'un vrai clavier et de huit touches de fonction. Il offre 32 Ko de ROM et 64 Ko de RAM extensibles l'une et l'autre à 4 Méga-octets ! La capacité graphique est de 512 x 672 pixels avec 256 couleurs !

La puce « Dave » permet la gestion de quatre canaux indépendants, couvrant une gamme de huit octaves et le tout en stéréo s'il vous plaît ! Le Basic est puissant, mélangé de Pascal, reprenant ainsi la tendance actuelle à la structuration des nouveaux

Basic. Il permet la gestion facile des impressionnantes capacités graphiques et sonores de l'appareil.



Le Lansay 64 s'accommode aussi bien du jeu que des applications sérieuses. Il compte un joystick sur la partie droite de l'appareil, et un logiciel de traitement de texte. On peut constituer un réseau de 32 ordinateurs, pouvant alors communiquer entre eux et se partager l'utilisation des périphériques. Cette petite merveille devrait être disponible en septembre au prix de 3 900 F environ.

SPRITES

Enfin du nouveau dans le logiciel français, la nouvelle société Sprites Logiciels proposera à partir du mois de septembre, de nombreux logiciels pour tous les micro-ordinateurs courants. Ce logo de TILT a été réalisé avec un programme de création artistique conçu et diffusé par Sprites logiciels, il fonctionne sur B.B.C. et Electron. Trente programmes sortiront au mois de septembre et



plus de soixante, en décembre. Une grande première qu'il faudra suivre attentivement car l'avenir pourrait annoncer de nouvelles orientations, telles que des programmes Basic au standard MSX. Cette toute nouvelle société se veut ouverte aux programmeurs. Alors si vous avez des idées et des logiciels à lui proposer, n'hésitez pas à vous faire connaître ! Sprites Logiciels, 23, rue Jean-Jaurès, 92300 Levallois-Perret.

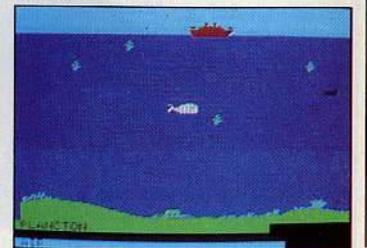
NOUVEAU DRAGON



Le Dragon 64 est strictement similaire à son petit frère, mis à part la mémoire, supérieure (41 Ko pour le Basic ou les routines machine, avec quatre pages graphiques) et un port RS 232. La différence de prix, insignifiante, entre les deux versions (Dragon 32 : 3290 F avec prise Péritel incluse ; Dragon 64 : 3600 F avec prise Péritel en option) fera sans doute pencher les acheteurs vers la version musclée.

UNE BELLE SÉRIE

Dialog informatique a su se distinguer avec des logiciels d'excellente qualité pour le micro-ordinateur DAI comme C.L.I.O. Il propose aujourd'hui de nouveaux programmes pour les ordinateurs Commodore 64, Oric 1 et Atmos : Driver, Bombyx, Serpentine, Bering ou Magic sprite, un utilitaire pour Commodore 64.



Apple IIc

Rocky™ je l'ai battu à la force des poignées.



ROCKY™

Rocky™ livre un combat acharné à Clubber Lang. Crochets, esquives, parades, directs, à la force des poignées. Les poignées ce sont les Super-Controllers™. Quatre gâchettes de couleurs différentes commandent quatre fonctions séparées. Deux poignées qui offrent une



parfaite prise en main, ainsi les déplacements et les mouvements des boxeurs sont rapides et variés.



Les Super Controllers™ possèdent également un levier de direction et un clavier à touches. C'est un coup de main à prendre. Un grand match en perspective. Graphisme: du jamais vu. Rocky™, avec les Super Controllers™, un jeu dans le coup.



CHAQUE MOIS, DE NOUVEAUX JEUX POUR
TA CONSOLE CBS COLECOVISION™.

SPECIAL SICOB PRINTEMPS. MICRO EXPO. SPECIAL SICOB PRINTEMPS. MICRO EXPO.

SPECTRUM S'ÉTOFFE

Longtemps attendue par les possesseurs de *Spectrum*, de nouvelles extensions sont désormais disponibles. Tout d'abord le micro-drive. Il utilise non pas une disquette mais une bande sans fin qui tourne à très grande vitesse. La bande est logée dans une minuscule cassette, de taille bien inférieure à celle d'une petite boîte d'allumettes ! Chaque bande a une capacité de 100 Ko mais seulement 85 Ko sont disponibles pour l'utilisateur. La vitesse de chargement se trouve accélérée de façon très importante : 16 Ko par seconde avec un temps moyen d'accès de 3,5 secondes. L'autre extension est plus spécialement ludique. Il



s'agit de l'interface ZX 2. Elle permet le branchement de deux manettes de jeu, et de cartouches de jeu spécifiques à Sinclair. Ces cartouches sont d'ailleurs des bijoux de miniaturisation. Actuellement, neuf cartouches de jeu sont déjà importées en France. De nouvelles poignées de jeu sont aussi disponibles, les *Quickshot 2*. Tout ce matériel est distribué par Diréco International. (ZX 1 : 895 F. Micro-drive : 940 F ; ZX 2 : 350 F ; *Quickshot 2* : 140 F. Cartouches de jeu : 185 F).

L'ACCENT DU ZX

V.T.R. contribue encore à accroître les capacités du ZX 81. Tout d'abord un synthétiseur de parole est maintenant disponible au prix de 445 F. Pour sa part, la cartouche de Basic étendue améliore notablement le langage du ZX 81. Ce logiciel fort utile coûte 345 F et ne prend aucune place en mémoire.



LYNX 96 K

Au stand Golem, on pouvait voir le *Lynx 96 Ko*, destiné à remplacer à très brève échéance le *Lynx 48 Ko* qui n'est plus fabriqué en Angleterre.

Comme son petit frère, la version 96 Ko offre un Basic particulièrement performant, structuré à la manière du Pascal. De plus, un moniteur à 22 commandes permet d'examiner les registres et le contenu des adresses et de faire les modifications voulues. Son prix de vente sera de 4 600 F environ.

Voici un ordinateur personnel muni d'un écran tactile. Vous pourrez, du bout du doigt, choisir vos commandes, positionner le curseur, ... Le *HP 150* n'est pas un micro-ordinateur familial, sa vocation première est beaucoup plus sérieuse. Les logiciels disponibles correspondent à des programmes de gestion d'entreprise.

LE TRIO INFERNAL

Le standard MSX commence à faire parler de lui en Europe, puis en France, c'est pourquoi au moins trois constructeurs venus



DU BOUT DES DOIGTS

Vous connaissez déjà la souris et la tablette graphique pour gérer l'écran d'un micro-ordinateur.



d'Asie proposeront des micro-ordinateurs de ce type. Il s'agit de Hitachi, Sanyo et Daewoo. Chez Hitachi, l'ordinateur est encore entouré de mystère, personne ne sait précisément à quelle date il sera commercialisé. Mis à part son standard, aucun renseignement technique n'a filtré. Sanyo est beaucoup plus avancé dans ce projet. Son micro-ordinateur MSX se nomme le *Wavy 10*. Il sera annoncé au mois de septembre 1984, pendant le Sicob.

Le dernier modèle de ce trio infernal est le *Daewoo DHC-200*, importé par Générale Electroni-

que Service. Il reprend toutes les caractéristiques classiques du standard MSX. Il devrait être commercialisé au mois de septembre pour environ 3 600 F.

MTX LE TRILINGUE

Au stand Beauvais-Matic, on pouvait admirer les nouveaux *Memotech MTX* qui ne se différencient entre eux que par la quantité de mémoire RAM : 32 Ko pour le *MTX 500* et 64 Ko pour le *MTX 512*. Ils disposent d'un vrai clavier, très agréable, d'un bloc numérique et de 16 touches redéfinissables. La résolution graphique est de 192 x 256 pixels en 16 couleurs et l'on peut gérer 32 sprites. Pour le son, les ordinateurs *Memotech*



disposent de quatre canaux indépendants. Par ailleurs, se sont certainement les ordinateurs familiaux les plus complets au niveau langage. En effet, quatre langages sont fournis avec l'appareil. Les deux *Memotech* devrait se tailler une bonne place parmi les ordinateurs personnels, d'autant que leur prix est compétitif : 4 000 F pour le *MTX 500* et 4 600 F pour le *MTX 512*. ■



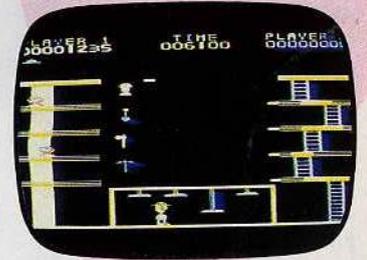
Miner 2049^{er}™ Mine de rien J'ai épaté la galerie.



MINER 2049^{er}™

Miner 2049^{er}™ : Bounty Bob doit foncer le long des 11 galeries d'une mine hantée... Horreur! Il y a des monstres!

Des pentes glissantes, des ascenseurs sournois, des zones radioactives... Vous avez trois Bounty Bob pour vous en sortir. Il faut aller le plus vite possible dans cette course souterraine. Avec Miner 2049^{er}™ il y a vraiment de quoi se miner.



Pour les fous de l'aviation, le jeu Time Pilot™, ne manque pas d'air. Avec Mr Do™, récoltez les cerises d'un verger gardé par une bande de mauvais garçons fermement décidés à vous mettre des bâtons dans les roues.



CHAQUE MOIS, DE NOUVEAUX JEUX
POUR TA CONSOLE CBS COLECOVISION™.

LA PUCE AUX ŒUFS D'OR

**Aux États-Unis et en Grande-Bretagne,
les créateurs de jeux électroniques font fortune.
En quelques mois, ils accèdent
au statut de superstar au même titre que les princes d'Hollywood.
Et en France ? On rêve aussi du gros pactole...
Guy Delcourt a déjà rencontré des créateurs heureux.**

La création de jeux électroniques, ce pourrait bien être l'Eldorado des années 80. Regardez ce qui se passe en Grande-Bretagne et aux États-Unis. Pour avoir inventé le jeu *Wizardry*, un jeune créateur a vu ses efforts récompensés par une pluie de 500 000 billets verts (équivalant à 400 000 F.) Un autre est devenu riche en inventant un programme pédagogique pour son fils menacé de cécité. Un troisième a réussi à se forger une véritable image de marque en concevant des jeux dont l'action se déroule exclusivement sur fond noir. Certains sont devenus si célèbres que leur photo est imprimée sur les emballages de leurs jeux ; tel est notamment le cas de David Crane, auteur multimillionnaire — en dollars ! de *Pitfall*, *Decathlon*, *Grand Prix*, *Dragster*, etc. Pour les teenagers qui s'initiaient à la programmation dans leur chambre il y a seulement cinq ans, l'heure de la gloire et de la fortune a donc sonné.

Et en France ? Sans vouloir être pessimiste, la situation n'est pas exactement la même. A vrai dire, pour le moment, aucun créateur de jeux vidéo ne nous a invités à passer le voir avenue Foch ou à monter dans sa Porsche, loin s'en faut ! Les auteurs français que nous avons rencontrés sont des gens brillants, pleins d'idées, largement aussi doués que leurs confrères anglo-saxons... Mais riches ? Certainement pas ! A cela, une cause extrêmement simple : le marché hexagonal des micro-jeux est encore extrêmement réduit. « *Il faut savoir,* » nous précise un éditeur, « *que pour une même machine, il existe 30 fois plus d'ordinateurs individuels aux États-Unis qu'en France.* » C'est ce sous-développement informatique qui limite considérablement les pers-

pectives financières des créateurs. Mais les choses vont changer. Dans notre pays, le boom de la micro-informatique n'est en effet âgé que de six ou huit mois, et la plupart des éditeurs de jeux n'ont pas encore dépassé le stade du biberon. Il ne faut donc pas se laisser impressionner par la modestie des chiffres actuels, mais au contraire se lancer dès maintenant dans l'aventure, saisir l'occasion de figurer parmi les précurseurs de la conception de jeux made in France, et — pour quoi pas ? — se faire un nom qui vaudra son pesant de billets dans quelques années.

Les perspectives d'avenir sont souriantes. Le tout est de faire, sans plus tarder, les premiers pas dans la bonne direction.

Avant toute chose, il faut évidemment créer un jeu. Quels sont les heureux élus capables d'une telle prouesse ? Tout le monde ou presque. Parmi les meilleurs auteurs du moment, on trouve en effet des personnalités aussi contrastées qu'un chef de gare qui s'ennuie, des Polytechniciens qui se défoulent, ou encore un officier de la Marine Nationale touchant terre tous les six mois avec une pleine cargaison de nouveaux jeux. Apparemment, il n'existe aucune règle, personne n'est exclu de l'arène. Mais en y regardant de plus près, on pourra distinguer deux catégories principales au sein de cet ensemble hétérogène. La première est celle des auteurs qui créent des jeux en fonction de connaissances précises, acquises dans l'exercice de leur profession. Il s'agit souvent d'enseignants, de psychologues (pour les jeux éducatifs), d'électroniciens, etc. L'un des représentants les plus remarquables de cette race de créateurs s'appelle Michel Galvin. A lui seul, cet ingénieur spécialiste en synthèse

musicale a en effet conçu *Synthétia* (Éditions Vifi-Nathan), exemple unique d'un jeu permettant d'apprendre le solfège, mais aussi de composer des morceaux et de les faire exécuter par un ensemble d'instruments formant un véritable orchestre symphonique ! Quant aux auteurs de la seconde catégorie, ce sont — tout simplement — les petits génies. Dans ce domaine, la France n'a aucun retard. Elle est en train, elle aussi, de tomber aux mains de la « computer generation », formée exclusivement de teenagers au cerveau en forme de micro-processeur. Réflexion fataliste d'un éditeur à ce sujet : « *Je n'ai jamais vu de bon programmeur ayant plus de 21 ans.* » Éric Caen, Vincent Nicolas et Gil Espeche sont des exemples-types de ces forces vives de la création de jeux vidéo. Tous trois sont encore étudiants : les deux premiers sur les bancs du lycée, le troisième en BTS d'électronique. Ils envisagent pour l'instant de poursuivre leurs études dans des domaines liés, de près ou de loin, à l'informatique, « *pas tant pour les connaissances que l'on y acquiert que pour avoir une certaine sécurité et rassurer nos parents.* » Leur première prise de contact avec la conception s'est déroulée d'une manière tout à fait typique. « *J'ai commencé par m'amuser avec les jeux d'un Commodore 3032 que possédait mon père,* » se remémore Éric Caen, qui a maintenant plusieurs cassettes à son actif (*Pingoric* avec ses pingouins lanceurs de cubes de glace, *Caspak* et son mur assailli par l'ennemi, et bientôt un très bel *Excalibur*, tous édités par Loricels). « *Au bout d'un an, j'ai rencontré, au palais de la Découverte, quelqu'un qui était en train de programmer un Pac Man. Je lui ai proposé de se servir de ma*

machine, je l'ai regardé travailler six mois durant, et puis je me suis jeté à l'eau, en adaptant à mon ordinateur le jeu à cristaux liquides des pieuvres et des plongeurs. Par la suite, j'ai appris que Gil et Vincent s'intéressaient à la programmation, et je les ai aidés à démarrer. »

Programmation : c'est sans doute, au départ, le mot qui effraie le plus les créateurs en herbe. Et c'est effectivement à ce stade que se situe la partie la plus ardue de l'apprentissage. Pour un jeu ambitieux, le langage basic est presque toujours inadapté. La maîtrise de l'assembleur (ou « langage machine ») s'avère donc indispensable. « *Il faut de la patience et de la persévérance, surtout si, comme nous, on apprend uniquement à l'aide de livres,* » commente Gil Espeche, créateur de « 43 » (une chenille contre des pommes) et co-auteur de *Caspak* avec Éric Caen. *Mais, le cap le plus difficile à franchir pour la bonne utilisation de l'assembleur est d'oublier totalement le basic, de penser en termes d'instructions correspondant exactement au langage de la machine. Cela dit, une fois assimilé, l'assembleur se révèle plus simple et plus performant que le basic. De toute façon, à la base, l'essentiel est de comprendre comment fonctionne l'ordinateur, de manière à créer son jeu en conséquence. A la limite, la programmation est presque secondaire.* » Effectivement : il est tout à fait possible de concevoir un jeu électronique sur le papier, sans le programmer (nous y reviendrons), à condition de bien connaître les possibilités et les limites du matériel utilisé. Néophyte ou informaticien averti, peu importe : ce qui compte avant tout dans ce processus est l'envie de créer. A ce



titre, les réflexions de Vincent Nicolas, auteur de *Godioric*, sont révélatrices : « *J'ai commencé à m'intéresser à la conception de jeux électroniques par goût, pour le plaisir de jouer avec des choses nouvelles. En réalité, j'ai découvert que l'on ne s'amuse pas avec les jeux que l'on invente, mais qu'on y trouve d'autres intérêts, intellectuels et matériels.* » Avant même d'aborder l'aspect technique des choses, il faut donc imaginer un jeu. Labyrinthes, jeux de réflexes, d'action, d'aventure, programmes pédagogiques... L'étendue des possibilités peut donner le vertige. Mais le plus souvent, l'orientation de départ se fait naturellement : le créateur étant d'abord un joueur, il se tourne vers le type de jeux qui lui plaisait le plus lorsqu'il manipulait les joysticks. Pierre Faure par exemple, âgé de 19 ans, revêtu d'une tenue de jogging adaptée aux programmes-marathons, n'a jamais quitté l'univers des Donjons et Dragons : « *J'ai toujours été passionné par ce jeu. Aussi, dès mes débuts dans la programmation, je me suis attaqué à un jeu du même type appelé Citadel. Maintenant, je travaille sur un Citadel II qui pourra accepter neuf joueurs.* » Avantage de cette spécialisation : « *J'ai élaboré des « utilitaires », des banques de données qui contiennent des descriptions des pièces, des issues, des objets déplaçables et non déplaçables, des monstres, etc., dont je peux me servir pour chaque nouveau programme. Cela me fait gagner un temps considérable.* » Mais à terme, tous les créateurs professionnels doivent être capables de sortir de leur terrain de chasse favori pour aborder d'autres sujets. Pierre Faure l'a bien compris. Quand ses souterrains glauques et ses créatures infernales lui en laissent le temps, il se penche sur un programme de traitement de texte et sur un jeu d'action. Au-delà de son principe de fonctionnement, de son degré de sophistication ou de ses mérites esthétiques, il est une qualité que tout nouveau jeu se doit absolument de posséder : l'originalité. Presque tous les éditeurs ont à leur catalogue des copies conformes de *Pac Man*, *Q-Bert*, *Donkey Kong*, etc... Maintenant, ils veulent du neuf ! Ils veulent,

comme le dit si bien l'un d'entre eux, « *que les créateurs français nous montrent qu'ils ne sont pas plus bêtes que les Américains ou les Anglais.* » Préparez-vous donc à relever le défi. Essayez de trouver des idées personnelles, des démarches nouvelles, des thèmes inédits que vous pouvez par exemple puiser — c'est un tuyau gratuit — dans l'actualité. Et avant de vous lancer à corps perdu dans la programmation, assurez-vous d'une dernière chose : que la machine sur laquelle vous vous apprêtez à travailler figure bien parmi les leaders du marché. Le parc de micro-ordinateurs français est en effet fragmenté en une multitude de systèmes incompatibles entre eux. Si vous voulez étendre la

chez Loricels (avec les jeux *Hubert*, *Protecteur*, *Croquis*, *Jeep*, *Galaxian*, etc.) qui se cloître dans sa chambre et n'en sort qu'une fois le programme terminé, en moyenne au bout de quatre semaines. D'autres, comme Éric Caen, Gil Espeche et Vincent Nicolas, se rapprochent davantage du style athénien : indépendants mais ouverts à la discussion. « *Chacun d'entre nous travaille séparément sur ses propres idées,* » précise Gil Espeche, « *mais nous échangeons nos points de vue sur les questions techniques. Nous nous expliquons mutuellement des choses, nous essayons de trouver ensemble les solutions optimales à certains problèmes. C'est ainsi que l'on progresse.* » Cet effet s'inti-

phiste et d'un spécialiste en musique, qui lui permettent d'améliorer divers aspects de son jeu comme la lisibilité, l'esthétique, les instructions, etc. Au total, moins de 5 % de nos auteurs travaillent entièrement seuls. »

Grâce à ce dernier coup de pouce, le vernis final est passé. Le jeu existe. Il est prêt à être dévoré par des milliers de possesseurs de consoles ou de micro-ordinateurs. Reste une simple formalité : le faire éditer. Pour cela, il faut s'y prendre exactement comme un écrivain ou un compositeur... A savoir s'engager sur le chemin sinueux et parfois accidenté de la tournée des éditeurs ! C'est une preuve longue, pénible, épuisante. Mais il ne faut surtout pas hésiter à l'entreprendre. « *Souvent, nous avons affaire à d'excellents programmeurs qui hésitent à nous envoyer le résultat de leur travail,* » nous confie Laurent Weill, jeune loup aux dents longues qui fonda Loricels avec Marc Bayle, et l'a hissé en quelques mois au premier rang des éditeurs français de micro-jeux. Le catalogue de la société compte maintenant 45 titres, conçus pour neuf types de machines.

Evidemment, il serait illusoire de vous attendre à ce que dès les premiers contacts, le tapis rouge se déroule sous vos pieds et les offres mirobolantes affluent à la vitesse des *Space Invaders*. Il est probable, au contraire, que vous essuiez des refus. Ce qui ne signifie pas que vous ayez perdu votre temps. « *Nous recevons beaucoup de cassettes,* » poursuit Laurent Weill. « *Même si le programme n'est pas génial — ce qui est le cas le plus courant — nous l'étudions et nous conseillons son auteur de manière à ce qu'il puisse progresser. Il ne faut surtout pas avoir peur de venir nous voir. Les gens qui se présentent chez nous sont toujours très bien reçus.* » Unanimes, les autres éditeurs entonnent en cœur que chez eux aussi, la porte est grande ouverte pour les apprentis créateurs. Leur amabilité n'est pas un leurre. Elle correspond à une réalité économique du moment. M. Thébaud de chez Innelec — No Man's Land (société de distribution qui édite également des titres tels que *Fireflash*, *Panic*, *Snake King*, etc.) — la définit en ces termes : « *Actuellement, la durée de*

QUAND SES SOUTERRAINS GLAUQUES ET SES CRÉATURES INFERNALES LUI EN LAISSENT LE TEMPS, IL SE PENCHE SUR UN PROGRAMME DE TRAITEMENT DE TEXTE.

vente de votre cassette ou disquette à d'autres personnes que les membres de votre famille proche, évitez donc de confier le fruit d'efforts intensifs à une machine périmée ou de diffusion confidentielle. En revanche, il peut se révéler extrêmement profitable de concevoir des logiciels pour un système tout nouveau, au catalogue de jeux encore vierge. Dans cette perspective, il est toujours souhaitable d'entretenir de bonnes relations avec les fabricants, les importateurs ou les distributeurs, en vue de prêt de matériel. C'est ainsi que récemment, d'heureux privilégiés ont pu s'atteler à la conception de programmes pour le micro-ordinateur *Laser 3000*, trois mois avant qu'il ne soit mis en vente ! Concevoir un jeu, c'est aussi appliquer la méthode de travail la plus efficace possible. Dans ce domaine, chacun a ses habitudes, ses « trucs » à lui, ses petits secrets que nous nous garderons bien de révéler ici. Certains s'inspirent de l'école spartiate, tel Carlo Perconti, auteur vedette de

la synergie. Il est le propre du travail de groupe.

A l'extrême, ce type de collaboration pourrait aboutir à une répartition des tâches, où chacun détiendrait une spécialité bien précise : scénario, mouvements des personnages, graphisme, musique, etc... Le taylorisme appliqué au jeu vidéo en quelque sorte. Pour le moment, cette méthode n'est guère appliquée. Dans leur quasi-totalité, les auteurs Français demeurent des « généralistes », qui suivent toutes les phases d'élaboration de leur programme. Néanmoins, pour certaines tâches particulières, une collaboration extérieure peut s'avérer nécessaire. Où la trouver ? Chez les camarades de classe (le fort en dessin remporte toujours un franc succès), mais aussi chez les éditeurs les plus importants. « *Chez nous, la réalisation d'un jeu est un travail d'équipe,* » nous déclare M. Motro de Vifi-Nathan. « *Quand quelqu'un nous soumet un projet, nous lui offrons l'assistance de trois informaticiens, d'un gra-*



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

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



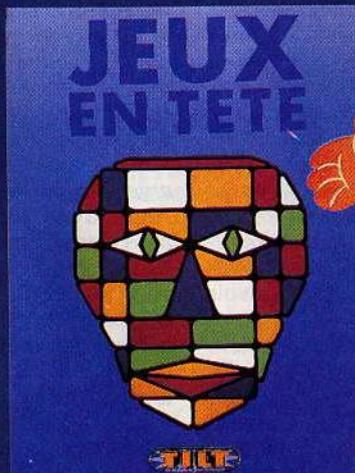
**10 NUMEROS
PAR AN
POUR 130 F
SEULEMENT**

- 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.**



© Namco 1983

vie des logiciels est très courte — de l'ordre de 6 à 9 mois — parce que les machines évoluent très vite. De ce fait, une création continue de programmes est nécessaire. Le marché est donc très favorable pour les créateurs car la demande est supérieure à l'offre. Mais d'ici un an, la tendance va certainement s'inverser : l'on va assister à un durcissement de la sélection des programmes. »

En d'autres termes, l'année 1984 est le moment opportun pour se lancer dans l'aventure. Les éditeurs ont besoin de vous... Profitez-en !

Et surtout, veillez à contacter plusieurs sociétés. Car, l'important n'est pas tant de se faire éditer que de se faire bien éditer. Qui aller voir ? Tout le monde. Les petits et les gros, les Français et les Américains. Même Atari ? Même Atari ! « Nous recevons beaucoup de propositions de jeux en France et commençons à les étudier très sérieusement, » nous a confirmé l'une des responsables de la filiale française du géant américain. « Si nous trouvons des choses suffisamment intéressantes, nous les éditerons. » Et d'enchaîner : « Nous acceptons les propositions sous toutes les formes : des cassettes bien sûr, mais aussi des projets élaborés simplement sur le papier. » Certains pousseront un soupir de soulagement. Il n'est donc pas absolument indispensable de se présenter chez l'éditeur avec la cassette miracle, le produit fini auquel il ne reste plus qu'à apposer une belle jaquette et un prix de vente. Jean Tarrad a su tirer parti de cette souplesse du système. A l'origine, Tarrad exerçait le métier de... concepteur de jeux ! Mais de jeux de société classiques, comme le *Jeu du Robert*, *Grand Prix* et *Maillot Jaune* qui portent tous sa signature. Et puis un beau jour, il s'est décidé à planter ses crocs dans les vidéogrammes. « Cela s'est passé au cours du réveillon de Noël 1982. Mon cousin Bruno m'a dit qu'il entreprenait une licence d'informatique, ce qui nous a donné l'idée de nous associer pour concevoir des jeux électroniques ensemble. Nous avons commencé par un « Buffalo Bill » et un système de bombes à retardement, qui sont restés dans nos tiroirs. Ils n'étaient pas assez

bons. Ensuite, nous avons imaginé « Chez Maxime », un jeu qui repose sur le principe de la fuite des clients et de la baisse de l'image de marque du restaurant au cas où le serveur n'arrive pas à servir tous les plats aux clients. Nous l'avons proposé à plusieurs éditeurs, et c'est finalement Thomson qui l'a sorti pour les systèmes Jopac et Vidéopac G-7000. » Jean et Bruno Tarrad ont donc réussi à se faire éditer rapidement... Et pourtant, ils ne se sont absolument pas préoccupés des questions de programmation. « Nous avons présenté notre jeu comme on soumet un projet de film : avec un scénario, et un storyboard composé de dessins décrivant toutes les étapes de la partie, se rapprochant le plus pos-

sible des limites technologiques de la machine. Nous avons également fourni à l'éditeur un organigramme très précis, et l'avons laissé se débrouiller pour la conception du logiciel. » Si vous n'êtes pas un informaticien averti mais si avez la tête pleine d'idées géniales, aucun espoir n'est donc perdu. Mais ne tardez pas trop quand-même à digérer toutes les subtilités du langage machine, car à terme, ce type de solution risque de tomber en désuétude. « Il est évidemment préférable de remettre une cassette à l'éditeur, » reconnaît Jean Tarrad avec une pointe de regret, « parce que cela lui permet de tester le jeu immédiatement, sans se livrer à une création de logiciel qui lui coûte cher pour un résultat pouvant très bien s'avérer décevant. » Enfin, il faut savoir qu'en cas où vous ne fourniriez à l'éditeur qu'un projet par écrit, vous seriez obligé de lui céder les droits d'exploitation du jeu pour tous les types de micro-ordinateurs. Dans l'hypothèse contraire, la négociation se fera

machine par machine. D'une manière générale, sachez que votre rémunération sera inversement proportionnelle au volume de travail (adaptation, amélioration, etc.) fourni par l'éditeur. La fortune ne sourit pas seulement aux audacieux, mais aussi aux courageux. Nous voici donc arrivés au point crucial de notre histoire : l'argent ! Soyons honnêtes. Le plaisir de la création est sans aucun doute la motivation première de tout auteur qui se respecte, mais les espèces sonnantes et trébuchantes ne sont pas non plus à négliger. A vrai dire, elles constituent le critère fondamental dans le choix d'un éditeur.

Au départ, la première décision à prendre concerne le mode de

dans l'ensemble, toutes les parties concernées préfèrent éviter ce genre de situation. « Nous ne travaillons qu'avec des auteurs indépendants payés en royalties, » précise à ce sujet M. Thébaud, « parce qu'il est impossible de mettre un créateur en boîte. Les gens véritablement créatifs ne veulent pas s'intégrer à la structure d'une entreprise. » Quant aux concepteurs de jeux, ils préfèrent dans leur immense majorité le système des royalties parce qu'il leur confère le statut d'auteur à part entière, et les associe pleinement au succès de leur produit. Et en ce qui concerne les fins de mois difficiles, pas de panique : il suffit de négocier une petite avance avec son éditeur ! Royalties : un mot plaisant, qui met en valeur la noblesse de l'acte de création et qui tinte comme une pluie de louis d'or. Et un mot par lequel tous les problèmes, toutes les confusions, arrivent. Car, bien sûr, la question se résume à : combien ? Quel est le chiffre magique, exprimé en pourcentage, qu'un auteur est en droit d'attendre ou d'exiger ? 10 % nous répondent les uns, de 10 à 15 répliquent d'autres, jusqu'à 25 mais jamais moins de 12 surenchérissement certains... Allez donc vous y retrouver ! A priori, la solution semble évidente. Puisque les éditeurs pratiquent des tarifs aussi variables, choisissons celui qui propose le pourcentage le plus élevé. Élémentaire, non ? Certes, mais dangereux également. Avant de foncer tête baissée sur le premier contrat alléchant venu, il importe en effet de réfléchir et d'analyser calmement les facteurs qui, en dehors du taux de royalties, détermineront le niveau de vos revenus.

12 %, 15 %, 25 %... Ces chiffres ne manquent pas d'impressionner les âmes sensibles, mais à quoi exactement s'appliquent-ils ? Cette question est fondamentale : c'est d'elle que dépend le montant exact de ce que vous percevrez par cassette vendue. Dans la majorité des cas, la base du calcul n'est pas le prix de vente public de la cassette, mais le prix de cession de l'éditeur au distributeur (qui se charge de diffuser le produit chez les détaillants). En moyenne, ce prix de cession représente moins de la moitié de

UN MOT PLAISANT QUI MET EN VALEUR LA NOBLESSE DE L'ACTE DE CRÉATION ET TINTÉ A NOS OREILLES COMME UNE PLUIE DE LOUIS D'OR...

rémunération. La plupart des sociétés vous proposeront plusieurs systèmes : un fixe (somme globale versée une fois pour toutes), sur les royalties (pourcentage ventes), ou encore une combinaison des deux. La première solution pouvait se justifier au tout début de l'essor des jeux électroniques en France.

« J'ai vendu mon premier jeu, » nous déclare un auteur, « pour la somme de 2 000 F. C'était peu. Mais à l'époque, le parc de micro-ordinateurs était encore très restreint. Je n'aurais pas touché davantage si j'avais été rémunéré en royalties. La seule différence est que j'aurais perçu mon argent beaucoup plus tard. » Aujourd'hui, fort heureusement, nous n'en sommes plus tout à fait là. La création de jeux vidéo rapporte un peu plus que de l'argent de poche ! Le paiement au fixe se pratique de moins en moins, à l'exception des travaux de très longue haleine, pour lesquels les éditeurs proposent parfois un salaire accompagné d'un intéressement au chiffre d'affaire. Mais

« J'ai vendu mon premier jeu, » nous déclare un auteur, « pour la somme de 2 000 F. C'était peu. Mais à l'époque, le parc de micro-ordinateurs était encore très restreint. Je n'aurais pas touché davantage si j'avais été rémunéré en royalties. La seule différence est que j'aurais perçu mon argent beaucoup plus tard. »

Aujourd'hui, fort heureusement, nous n'en sommes plus tout à fait là. La création de jeux vidéo rapporte un peu plus que de l'argent de poche ! Le paiement au fixe se pratique de moins en moins, à l'exception des travaux de très longue haleine, pour lesquels les éditeurs proposent parfois un salaire accompagné d'un intéressement au chiffre d'affaire. Mais

UNIQUE!

LE JEU ELECTRONIQUE

PROMOTION SUR JEUX VIDEO ET CARTOUCHES

CONSOLE
CBS COLECOVISION 1550 F
CONSOLE INTELLIVISION 990 F
CONSOLE ATARI 2600 650 F
EXTENSION MEMOIRE
16 K PHILIPS G 7400 1150 F
CLAVIER ALPHANUMERIQUE
MATTEL 1390 F

SIERRA CARTOUCHES CBS

BC QUEST FOR TIRES 469 F
OIL'S WELLS 420 F
LEARNING AND
LEEPER 420 F
SAMMY LIGHT FOOT 420 F
THRESHOLD 420 F

PARKER CBS
POPEYE 450 F
SUPER COBRA 450 F
TUTANKHAM 450 F
QBERT 450 F
FROGGER 450 F
JAMES BOND 500 F

SPECTRAVIDEO CBS CARTOUCHES

SPECTRON 339 F
CROSS FORCE 339 F
FRANTIC FREDDY 339 F
FLIPPER SLYPPER 339 F

CBS CARTOUCHES :

LADY BUG 290 F
CARNIVAL 290 F
VENTURE 359 F
MOUSE TRAP 359 F
SCHTROUMPFS 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
GORF 359 F
ZAXXON 429 F
TURBO 820 F
ROCKY 850 F
SUBROC 379 F
MINER 2049 429 F
SUPER CONTROLLER (l'unité) 295 F

IMAGIC CBS CARTOUCHES

WING WAR 420 F
MOONSWEeper 420 F
NOVA BLAST 420 F
GUIDE DES ROBOTS
FAMILIAUX 59 F

PROMOTION SUR ECHIQUIERS ELECTRONIQUES :

SCISYS :

TRAVELMATE 4 niveaux 499 F
EXPLORER 8 niveaux 990 F
COMPANION2 8 niveaux 1090 F
SENSORCHESS 8 niveaux 1880 F
SUPER STAR 8 niveaux 2080 F
CONCORDE 8 niveaux 1700 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
CASIO MT 800 3890 F

ET DECOUVREZ NOTRE NOUVEL ESPACE MICRO ...

NOUVEAU

L'ESPACE MICRO

ATMOS 2 450 F
VIC 20 1550 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 nous consulter

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

PERIPHERIQUES

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

ATARI

LECTEUR DISQUETTE 3790 F
LECTEUR CASSETTE 990 F
IMPRIMANTE
4 COULEURS 2920 F
IMPRIMANTE COURRIER 3950 F
TOUCH TABLETTE 940 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 31.08.84

BON DE COMMANDE à renvoyer à :
LE JEU ELECTRONIQUE

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

Nom _____
Adresse _____
Code postal _____ Ville _____

Je désire recevoir le matériel indiqué sur cette commande et je joins le règlement.

Qté	Désignation	Prix T.T.C.
	Frais de port	35 F
	Total	

NOUVEAU CATALOGUE GRATUIT SUR DEMANDE.

GRAND
CONCOURS
PLUTO **FILM**

GAGN



JEZ CE MICRO ET LA CÉLÉBRITÉ



RÉALISEZ UN LOGICIEL DE JEU POUR PLUTO AVANT LE 15 OCTOBRE 1984

Vos jeux devront être programmés sur un des matériels suivants : ZX81, SPECTRUM, VIC20, Commodore 64, ORIC ATMOS ou APPLE II. Après sélection du jury PLUTO/TILT, les 3 vainqueurs verront leur logiciel édité par PLUTO

qui s'engage à produire chacun des trois jeux gagnants à 5000 exemplaires minimum et à verser 10 % des royalties au créateur avec possibilité d'extension sur les U.S.A. et la Grande-Bretagne.

Le grand vainqueur recevra de plus : Un micro-ordinateur QL et 2 micro-drives

**ALORS FAITES TRAVAILLER VOTRE PROCESSEUR AU MAXI
ET VOTRE IMAGINATION AUSSI...**

BONNE CHANCE.

EXTRAITS DU RÉGLEMENT déposé à la S.C.P. OUAZAN BENSOUSSAN Huissier de Justice à Paris

(Ce règlement peut être obtenu sur simple demande en écrivant à MEDIAPLAY/PLUTO 1, cité de Paradis 75010 PARIS. Joindre une enveloppe timbrée).
 - La société PLUTO organise, du 6 juillet 1984 au 6 février 1985 un grand concours gratuit sans aucune obligation d'achat. - Ce concours est ouvert à toute personne habitant sur le territoire métropolitain à l'exclusion des membres du personnel des sociétés PLUTO, EDITIONS MONDIALES et MEDIAPLAY ainsi que leur famille. - Le concours consiste à réaliser un logiciel de jeu sur micro-ordinateur pour le concours PLUTO, et à envoyer ce logiciel avant le 15 octobre 1984, minuit, le cachet de la poste faisant foi. - La société PLUTO s'engage à éditer les programmes avec la mention suivante : Copyright PLUTO/ "créateur". Aussi le créateur demeurera propriétaire de son idée avec PLUTO y compris le cas où son programme est transféré sur d'autres matériels. - La société PLUTO ne retournera aucun logiciel envoyé. Il est donc indispensable de faire parvenir une copie du jeu et non l'original. - Tout envoi de logiciel de jeu à PLUTO implique de fait que le créateur notifié reconnaît être l'unique auteur du jeu et qu'il s'engage à ne pas divulguer ce jeu, ou un jeu similaire en fond ou en forme, avant le 15 mars 1985 sans obtenir l'accord préalable de PLUTO. - Dans le cas où la société PLUTO serait intéressée par l'édition d'un programme non primé, elle se chargera elle-même de prendre contact avec le créateur avant le 15 mars 1985. Ce qui signifie qu'à partir du 15 mars 1985 à minuit, l'auteur retrouve une entière liberté de proposition du jeu. - Les participants autorisent par avance les organisateurs à publier leur nom, adresse, photographie si nécessaire à toutes fins commerciales. - Les bulletins de participation illisibles ou envoyés après la date limite d'envoi ne seront pas pris en considération. Aucun envoi en recommandé ne sera accepté. - En aucun cas les lots ne pourront être échangés, ni contre d'autres, ni contre des espèces. - Les organisateurs se réservent le droit de reporter ou d'annuler le présent concours si les circonstances l'exigeaient. Leur responsabilité ne saurait être engagée de ce fait. Les organisateurs ne sauraient être responsables de toutes pertes, retards, avaries provenant des services postaux. - La société PLUTO et le jury PLUTO/TILT trancheront souverainement toute difficulté pouvant naître de l'interprétation et de l'application du présent règlement. - La participation à ce concours implique l'acceptation pure et simple du présent règlement déposé à la S.C.P. OUAZAN BENSOUSSAN, Huissier de Justice à Paris.

BULLETIN DE PARTICIPATION à retourner à CONCOURS PLUTO, 15, rue Jouffroy, 75017 Paris, avant le 15 octobre 1984 à minuit.

Nom Prénom Age
 Profession Adresse Code postal
 Nom du logiciel Tel.
 Matériel

ATTENTION : Joindre toutes précisions nécessaires au bon chargement et au bon fonctionnement de votre programme.

LE M.O S'INCRUSTE

**Version simplifiée du TO 7, le MO 5, le petit dernier de Thomson, est ambitieux ;
il rêve de devenir le premier micro-ordinateur des Français.
Parmi ses armes secrètes : un Basic puissant, un prix compétitif
et une extension « incrustation » spectaculaire.**

Thomson espère diffuser plus de 80 000 MO 5 en 1985 et couvrir ainsi plus de 40 % du marché français. Le MO 5 a d'ailleurs décroché un beau contrat puisqu'il a été sélectionné par l'Education nationale pour l'initiation à l'informatique dans les écoles. Le MO 5 est une version améliorée et simplifiée du TO 7. Les deux appareils restent compatibles en majeure partie. Il s'agit d'un micro-ordinateur qui conviendra à toutes sortes d'utilisations, initiation ou programmation avancée en Assembleur. Le boîtier du MO 5, de couleur noire, est plus compact que celui du TO 7, mais aussi plus esthétique. Les formes cassantes du TO 7 ont été abolies pour laisser place à des angles arrondis. Le clavier du MO 5 est assez proche de celui du Yeno SC 3000, mais beaucoup moins souple, ce qui le rend agréable à utiliser. Sur le dessus du boîtier, une petite trappe, protégée par deux volets, permet d'utiliser des cartouches de mémoire morte ou modules enfichables (logiciels de jeux, utilitaires ou applications diverses...). La connexion du MO 5 au téléviseur s'effectue par l'intermédiaire d'une prise Péritel ou d'un adaptateur d'antenne, en option. Par manque de place, le bloc secteur est extérieur à l'ordinateur. Il possède un interrupteur côté 220 volts, qui évite de débrancher la prise-secteur pour éteindre l'appareil. Le MO 5 dispose aussi de nombreuses extensions livrées en option : un crayon optique (200 F environ), qui fonctionne parfaitement de 0 à 10 cm de l'écran et semble en tous points à celui du TO 7, un lecteur de cassettes spécifique très fiable (environ 450 F), avec bande musicale pour le chargement et, très bientôt, des manettes de jeux, un système de communication Télétel et un unité de disquettes. Le branchement des périphériques s'effectue par l'intermédiaire du connecteur situé à l'arrière du boîtier. Ces nouvelles extensions seront entièrement compatibles avec le TO 7, un effort à souligner. Quant à l'utilisation des listings conçus pour le TO 7, celle-ci ne pose guère de problèmes, le Basic et l'Assembleur étant des langages « parents ». La seule différence entre ces deux micro-ordinateurs se situe au niveau des instructions qui commandent les disquettes (DOS). Mais de nouvelles extensions font aussi leur apparition, dont la plus

remarquable, l'« extension incrustation », permet d'afficher des graphiques ou des textes produits par le MO 5 sur une image télé. Autres périphériques à venir : une imprimante thermique ou graphique, une extension digitalisation qui permettra de stocker une image quelconque et de l'utiliser dans un logiciel ou sur imprimante. Et, pour terminer en beauté, une nouvelle extension transformera le MO 5 en terminal Minitel. Il vous faudra cependant patienter jusqu'au mois de septembre pour accéder à la totalité de ce matériel.

RADIOSCOPIE

- **Origine :** France
- **Connection T.V. :** Péritel ou antenne Secam en option
- **Microprocesseur :** 6809 cadencé à 1 Mhz
- **Mémoire vive :** 16 Ko pour la vidéo et 32 Ko pour l'utilisateur
- **Mémoire morte :** 16 Ko
- **Extension Ram :** en attente
- **Affichage :** 40 colonnes de 24 lignes
- **Haute résolution :** 320 x 200 pixels
- **Son :** 5 octaves avec extension 4 voies et 7 octaves
- **Couleurs :** 16
- **Joysticks :** 2 en option avec interface
- **Entrée cartouche :** oui
- **Crayon optique :** oui
- **Disquettes :** oui
- **Prix :** 2 400 F environ

Le Basic du MO 5 est assez proche de celui du TO 7, donc facile à utiliser et très puissant. Le manuel, très complet et fort bien réalisé, offre une très bonne approche du langage Basic. Le clavier, agréable à utiliser, se compose de 57 touches disposées au standard Azerty et accentuées par la touche « ACC ». De nombreux mots clés sont accessibles directement au clavier, ce qui facilite la frappe du listing de programmes. Deux des atouts du clavier se retrouvent sur le MO 5 : la touche d'effacement de l'écran, mais surtout l'éditeur pleine page avec lequel toute correction devient facile. A partir d'un listing affiché à l'écran, vous pouvez revenir sur n'importe quelle ligne, la

corriger puis la valider, contrairement à d'autres micro-ordinateurs qui, eux, utilisent la commande « Edit », peu pratique. Le micro-processeur du MO 5 est un 6809, ce qui ne facilitera pas la programmation en Assembleur aux habitués du 6502 ou du Z80. Mais, avant d'aborder le langage Machine, tournons-nous vers le langage Basic destiné à l'initiation. Avec une bonne maîtrise de ce langage, vous pourrez réaliser des logiciels assez performants. Le Basic 32 kilo-octets du MO 5 est puissant et possède quelques particularités. Il est, par exemple, possible de changer un programme sans que celui contenu dans la mémoire vive de l'ordinateur soit effacé (« Merge »). Cette instruction facilite l'élaboration de logiciels. Le Basic compte plus de 100 instructions.

L'ordinateur interprète

La haute résolution graphique du MO 5 atteint 320 x 200 pixels avec 16 couleurs. Elle se commande à partir de nombreuses instructions graphiques comme « Box » qui trace un carré, « Line » qui trace une ligne dans n'importe quelle position, « Color » qui teinte différentes zones de l'écran. Il est aussi possible de définir des caractères sur une matrice 8 x 8 avec l'instruction « GR\$ ». Cette commande s'apparente à la fonction « Sprite » et s'applique tout particulièrement à la réalisation de logiciels ludiques, bien que définir un petit bonhomme ou tout autre dessin sur une hauteur maximum de huit points ne relève pas d'une grande précision. Vous réaliserez des graphiques en haute résolution grâce à l'instruction « Pset » qui allume un point de l'écran. L'instruction « Screen » détermine la couleur des caractères du fond et du bord de l'écran, la permutation des couleurs de fond et des caractères et, enfin, l'incrustation sur l'image télévision. Si les graphismes ne vous passionnent pas, il reste la solution classique, idéale pour les textes, de 40 colonnes sur 24 lignes. Les sons n'ont pas été oubliés ; grâce à l'interface manettes de jeu, le MO 5 dispose d'un générateur à 4 voies sur 7 octaves. Il est commandé par l'instruction « Play », très facile à utiliser, car il suffit d'entrer les mots en clair, c'est-à-dire DOREMIFA... l'ordinateur se charge de



Photo Pierre SABATIER

les interpréter. Sans extension, vous pourrez programmer des mots sur cinq octaves, c'est un peu plus modeste, mais largement suffisant.

A présent, tournons-nous vers les logiciels, qui furent longtemps un des problèmes du TO 7, avec des jeux d'action inexistantes et une ludothèque exclusivement axée sur les programmes éducatifs. Mais, avec la venue du MO 5, les concepteurs de logiciels vont enfin se tourner avec plus d'intérêt vers ce micro-ordinateur français. Nous avons rencontré l'un d'eux, Sprites Logiciels, qui compte commercialiser deux ou trois jeux de réflexes pour le mois de septembre, à l'occasion du Sicob. Actuellement, les cartouches de ROM ou les cassettes du TO 7 ne sont pas compatibles avec le MO 5. Mais bientôt, toutes les cassettes compor-

teront une face TO 7 et une face MO 5. Les cartouches, elles, seront adaptées au MO 5 sans trop de difficultés et assez rapidement.

Nous avons aimé :

- son rapport qualité-prix ;
- le port-cartouche ;
- la possibilité de mélanger l'image télé et l'image du MO 5 ;
- son Basic puissant.

Nous avons regretté :

- l'alimentation secteur extérieure ;
- la ludothèque encore faible aujourd'hui ;
- l'utilisation des interfaces, souvent nécessaires ;
- une programmation ardue en Assembleur.

Dans le nouveau catalogue de logiciels Thomson, seuls certains programmes sont annoncés comme compatibles. Il s'agit, dans la rubrique « Apprendre », de *Clé des champs*, *Mots en fleurs*, *Lire vite et bien*, *Mes premiers mots croisés*, *Calcul mental*, *Multiplication casse-tête*, *Dialogue avec une sauterelle*. Dans la collection « Jouer » : *Un mot pour le compte*, *421 black jackpot*, *Buds 1, 2, 3*, *Taquin +*, *Octogonus*, *Cyberlab*, *Crakonis*, *Les 7 magiciens*, *Kanicula*, *Labyrinthe survie*, *Enigmatika*, *Politique économique*, *Les placements d'épargne*, *Football*, *Chicago*. Pour gérer : *Courrier*, *Epargne et emprunt*, *Carnet d'adresse*. Pour les langages : *Forth*, *Logo* et *Assembleur*. Et, enfin, pour créer : *Caractor*. Ces logiciels sont proposés par Vifi Nathan, Answare Diffusion et To Tek International.

UN DÎNER CHEZ LASER

Après la fantastique percée du *Laser 200*, Videotechnologie lance un nouveau pari. Sans apporter d'innovation particulière dans le monde de la micro-informatique, le *Laser 3000* possède en effet un atout fantastique ; il est compatible avec le célèbre *Apple II*.

Le *Laser 200*, apparu au mois de septembre 1984, vint à point nommé pour succéder au *ZX 81* de Sinclair, qui comme lui avait misé sur l'initiation et les applications ludiques. Le tout nouveau *Laser 3000* s'inscrit dans un tout autre créneau. Il s'agit en effet d'un micro-ordinateur semi-professionnel pouvant aussi bien convenir aux débutants qu'aux amateurs avertis, voire aux petites ou moyennes entreprises. Les atouts incontestés du *Laser 3000* sont l'immense ludothèque de logiciels et son rapport qualité prix. La version de base, contrôleur et « floppy » compris, sont proposés en France à moins de 6 000 F.

Le *Laser 3000*, même s'il porte le nom de micro-ordinateur, est d'une taille relativement importante. Il n'est plus question de lui trouver une place discrète près du téléviseur familial. Il lui faut un emplacement déterminé, noblesse oblige ! Le look du *Laser 3000* est original, mais son clavier alphanumérique ressemble comme un frère jumeau à celui de l'*Apple II*. Le boîtier est de couleur pastel, et les touches de fonctions importantes de couleur orange. Les touches bleues permettent d'accéder aux fonctions secondaires, par exemple « Shift », « ESC », « CTRL », « Break »... Sur le côté droit du boîtier se trouve un clavier numérique avec les quatre touches d'édition et « Enter ». Ce type de clavier est fort agréable pour la saisie des données. Sur le côté gauche, un clavier plus important comporte des touches alphanumériques de fonctions et quelques autres dont « Break », « Return »... Au total les huit touches de fonctions donnent accès à plus de seize fonctions pré-programmées comme « Run » ou « List » ; « Text normal, black » redonne l'écran en noir et blanc après des essais de couleurs. D'autre part, une autre touche de fonction permet de transposer un texte de 40 colonnes sur 80 colonnes et 24 lignes. Elles peuvent aussi être redéfinies par l'utilisateur, suivant la nécessité de chacun. Une touche marquée « CAP LOCK » et son voyant rouge vous indiquent si vous êtes en impression de caractères majuscules ou minuscules. Ce petit détail, apparemment sans importance, et très rare sur les micro-ordinateurs, évite les mauvaises surprises. En France, le *Laser 3000* fonctionne soit sur un moniteur, soit sur un téléviseur classi-

que à l'aide d'une prise Péritelvision. Outre la carte couleur et la carte 80 colonnes, intégrées au *Laser 3000*, l'utilisateur dispose de nombreuses extensions dont un boîtier conçu pour recevoir toutes les cartes mémoires fonctionnant sur *Apple II* ; une carte de 128 kilo-octets de mémoire vive qui étend les capacités du *Laser 3000* à 192 kilo-octets et deux floppy (lecteur de disquettes, un simple et un double, fonctionnant avec des disquettes 5 pouces 1/4 et capables de stocker 164 kilo-octets chacune. La carte Z80A vous permettra d'uti-

ordinateurs de différentes marques. Il reliera deux ordinateurs l'un à l'autre, quelle que soit la distance qui les sépare, à l'aide d'une ligne téléphonique. Cette extension, soumise à des normes très strictes, risque fort de ne pas être homologuée par les P.T.T. et donc commercialisée. Un crayon optique ou Light pen devrait bientôt être proposé en France, il permet de commander l'ordinateur à partir de l'écran d'un téléviseur ou d'un moniteur. Deux connecteurs, placés à droite et à gauche du boîtier, sont spécialement destinés aux joysticks conçus pour le *Laser 3000* ; pour brancher d'autres manettes de jeu, il faudra s'équiper d'un contrôleur de joystick. Les joysticks du *Laser 3000* sont beaucoup plus souples et maniables que ceux du *Laser 200*, mais le bouton de tir n'est pas bien placé.

RADIOSCOPIE

- **Origine :** Hong-Kong
- **Connection T.V. :** Péritel, Moniteur ou RGB
- **Microprocesseur :** 6502A cadencé à 1 ou 2 Mhz, en option 2 80 ou 8088 (16 bits)
- **Mémoire vive :** 64 Ko
- **Mémoire morte :** 24 Ko
- **Extension Ram :** 128 Ko
- **Affichage :** 40 ou 80 colonnes de 24 lignes en huit couleurs
- **Haute résolution :** 256 x 192 pixels avec huit couleurs et 560 x 192 pixels avec six couleurs
- **Son :** 4 canaux, 6 octaves
- **Couleurs :** 8
- **Joysticks :** 2
- **Entrée cartouche :** oui
- **Crayon optique :** oui
- **Disquettes :** oui
- **Prix :** 5 995 F environ

liser les logiciels de gestion conçus sous CP/M. Elle se connecte sur le côté droit du boîtier, comme une cartouche de jeux. Il est aussi possible d'intégrer un microprocesseur 16 bits de type 8088, pour utiliser les logiciels CP/M 86 et MSDOS. Une interface série RS 232 autorise l'adjonction d'une imprimante possédant une sortie de ce type ou tout autre périphérique, par exemple le modem. L'imprimante quatre couleurs PP40 du *Laser 200* fonctionne également sur le *Laser 3000*. Mais elle ne permet que l'édition de textes, et ce, grâce aux 96 codes ASC II connus. La société Laser propose, aux Etats-Unis et à Hong-Kong, un modem utilisable avec des micro-

Extensions tous azimuts

Si vous désirez obtenir la haute définition graphique 560 x 192 pixels, identique à celle de l'*Apple II* avec la couleur en système SECAM, il est nécessaire d'utiliser un moniteur couleur à haute résolution. Avant de conclure cette longue énumération d'extensions destinées au *Laser 3000*, n'oublions pas de mentionner le lecteur de cassettes (Data cassette recorder) qui ne se montre pas, il faut bien l'avouer, d'une grande utilité avec ce type d'ordinateur. Le chargement ou l'enregistrement de programmes de 64 Ko dure environ quinze minutes, ce qui reste assez lent. D'autre part, la lecture n'est pas assez fiable pour être utilisée en toute sécurité. Grâce à son immense gamme d'extensions, le *Laser 3000* peut convenir à toutes sortes d'utilisations ludiques ou semi-professionnelles. Le *Laser 3000* est fourni avec tous les câbles d'utilisation (câble Péritel, magnétophone, secteur ou moniteur). Le manuel de l'appareil que nous avons testé était en anglais, mais l'importateur proposera bientôt une notice en français. Il ne s'agit pas d'un modèle du genre, mais avec quelques connaissances du Basic, vous pourrez programmer cet ordinateur sans difficulté. Le *Laser 3000* est proposé, dans sa version de base, avec un basic Microsoft intégré en mémoire morte. Son microprocesseur 6502A est bien connu des possesseurs du



Commodore 64 ou de l'Oric 1. Mais il fonctionne à 2 Mhz, ce qui lui confère une très grande rapidité de traitement. Si le microprocesseur 6502A ne vous convient pas, vous pourrez vous rabattre sur le Z80 ou le 8088, un 16 bits couramment utilisé sur les ordinateurs professionnels. Mais tout compte fait, le 6502 et ses 64 kilo-octets de mémoire vive ne sont déjà pas si mal. Le Laser 3000 et l'Apple II^e sont comparables en bien des points. Ils sont composés du même microprocesseur, de taille mémoire vive identique. A la connexion du Laser 3000, l'écran apparaît en noir et les caractères en blanc. Une fois précisé le Basic utilisé, apparaît un haut de l'écran une accolade renversée comme sur l'Apple II^e. Le Basic du Laser 3000 est très proche de celui de l'Apple II^e avec quelques fonctions

supplémentaires spécifiquement graphiques comme « Paint ». En ce qui concerne le langage Machine, la plupart des adresses mémoires changent. Comme sur l'Apple II^e, il suffit de faire « Call151 » pour quitter le Basic et passer en Assembleur. Malheureusement, le Laser 3000 ne possède pas de macro-assembleur dans sa version de base, ce qui ne facilitera pas la tâche aux amateurs de ce langage. Il reste une solution, écrire vos programmes Assembleur sur l'Apple II^e et les transcrire ensuite sur le Laser 3000 ; évident à condition de posséder un Apple II^e... Plus pratique et surtout moins onéreux, il suffit de se procurer une disquette Assembleur. Mais si vous débutez, dirigez-vous plutôt vers le Basic. Il possède un éditeur légèrement moins puissant que sur le Laser 200, qui présente

quelques particularités. Ainsi, pour corriger une ligne de programme, il faut réintroduire le numéro de ligne, sinon vous risquez l'erreur de syntaxe. Les qualités graphiques du Laser 3000 sont bien supérieures à celles de l'Apple II^e, mais surtout d'une utilisation plus simple. Par exemple, le traditionnel « H Color », couleur en haute résolution, n'est plus nécessaire. Il suffit de donner les couleurs du tour de l'écran, de l'écran et des caractères, en toutes lettres. Il y a deux hautes résolutions graphiques qui peuvent être sélectionnées grâce à des softs. La première, de 280 x 192 pixels, donne accès à huit couleurs : noir, blanc, rouge, vert, bleu, violet, vermillon et jaune. La résolution graphique maximum est de 560 x 192 pixels, mais il ne reste alors que six couleurs : noir, blanc, violet, vert, bleu et orange

(jaune). Cette dernière option nécessite l'utilisation d'un moniteur couleur haute résolution. La création de graphismes est facilitée par de nombreuses commandes en Basic. Exemple, pour remplir un triangle de vert, il suffit de faire « Paint », d'entrer les coordonnées x et y, puis de faire « Green ». La commande « Circle » trace un cercle. En mode graphique, vous disposerez, en bas de l'écran, d'une fenêtre de trois lignes de textes. Le *Laser 3000* ne dispose pas de la fonction « Sprite », mais si vous maîtrisez le langage Machine, vous pourrez définir des « Chips » ou caractères. Vous trouverez des exemples de caractères définis dans notre numéro hors série *Micro Jeux* en vous reportant au programme *Alunissage* pour Apple II. Si les graphismes ne vous intéressent pas, vous disposez d'un mode texte de 40 ou 80 colonnes sur 24 lignes, avec majuscules et minuscules. Le texte peut apparaître normalement, en mode inverse



ou clignotant et dans huit couleurs différentes. Vous pourrez utiliser la plupart des listings conçus pour l'*Apple II*, car les différences entre ces deux ordinateurs sont minimales. Cette compatibilité dote le *Laser 3000* d'une ludothèque considérable. Cependant, les listings traités en langage Machine doivent être utilisés avec la plus grande prudence car les adresses-mémoire diffèrent parfois.

Laser et Apple : l'entente cordiale

Les sons sont programmables sur quatre voies et six octaves. Ils sont produits par un petit haut-parleur intégré au *Laser 3000*. Détail amusant, celui-ci peut être réglé par un bouton de volume extérieur, situé à l'arrière du boîtier. En utilisant la prise Péritel, le son est produit par le haut-parleur du récepteur télé. La qualité et le volume sont alors bien meilleurs.

Les logiciels fonctionnant sur le *Laser 3000* sont de trois types : cartouches, disquettes et cassettes. En effet, la société Laser, outre la cartouche Z80, propose des cartouches ludiques d'excellente qualité, les

Lecteur de disquettes, modem et adaptateur CP/M



« cartridge ». Ces logiciels sont encore peu nombreux et leur commercialisation en France demeure incertaine. Des disquettes sont de loin le support le plus intéressant, car elles proposent une ludothèque très importante. Les logiciels *Apple II* sur disquettes fonctionnent sur le *Laser 3000* à l'aide d'un émulateur soft, vendu séparément. Les logiciels proposés aujourd'hui au catalogue sont diffusés par plus de vingt-cinq sociétés dont les très connues Sirius Software, Datamost, Microsoft Corporation, Adventure International, Broderbund Software... Côté jeux, on retrouve quelques titres d'*Apple II* comme *Olympic Decathlon*, *Snack Byte*, *Choplifter*, *Serpentine*, *Chess*... Mais de nombreux langages sont également disponibles : le Pascal, le Fortran, le Cobol, le Forth, l'Assembleur, le Logo, le Lisp... Sa très large gamme de logiciels ressemble énormément à celle fonctionnant sur *Apple II*. Les quelques logiciels que nous avons pu tester n'ont posé aucun

problème de chargement. Mais il faut rester prudent quant à l'ensemble de cette bibliothèque... affaire à suivre. La société Laser ayant passé des accords avec Apple, les déboires rencontrés par des ordinateurs tels que le *Golem* ne devraient plus se reproduire. Grâce à la carte Z80, vous pourrez utiliser tous les logiciels, gestion ou utilitaire, fonctionnant sous CP/M tels que *Visicalc*, *Multiplan*, *Easywriter*... Les logiciels ludiques en CP/M sont, eux, quasi inexistant. Videotechnologie France a signé des contrats avec des sociétés françaises pour la traduction de logiciels américains ou anglais. Une idée nouvelle qui commence à s'étendre à de très nombreux autres ordinateurs tels que le *Spectrum* ou l'*Oric 1*. Mais il faut s'attendre à ce que le nombre de logiciels, spécifiques au micro-ordinateur *Laser 3000*, soit assez restreint en raison de sa compatibilité avec les logiciels de l'*Apple II*. Une nouvelle société française compte cependant proposer un ou deux jeux d'action et un super logiciel de gestion de fichiers et visicalc intégré très prochainement.

Le *Laser 3000* n'apporte aucune révolution technique, mais son rapport qualité-prix séduira tous ceux qui rêvent de posséder l'équivalent d'un *Apple II*, sans se ruiner. Le *Laser 3000*, dans sa version de base (5 995 F), correspond à un *Apple II*, auquel il on aurait ajouté une carte couleur SECAM et une carte 80 colonnes, portant le coût d'ensemble à environ 20 000 F.

Bertrand RAVEL

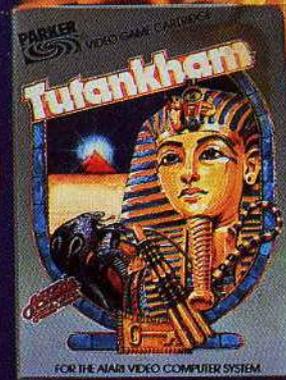
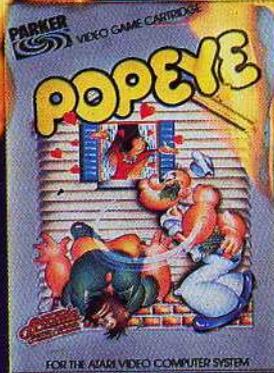
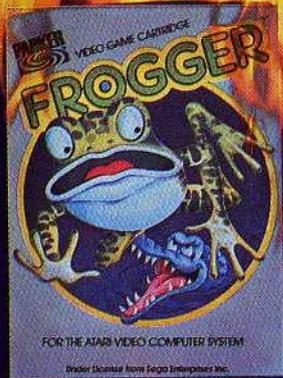
Nous avons aimé :

- son rapport qualité-prix ;
- ses possibilités graphiques ;
- sa compatibilité avec les logiciels *Apple II* ;
- l'exceptionnelle possibilité d'extensions.

Nous avons regretté :

- l'absence de macro-assembleur ;
- la taille importante de l'ordinateur ;
- le manuel trop bref.

LE FEU DE L'ACTION.

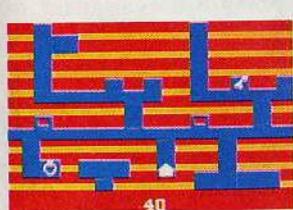


tunnels. Et si vous ne vous écrasez pas, vous risquez d'être abattu par l'armée ennemie. Alors ayez l'œil!

Compatible avec les systèmes : Atari™ VCS™, Intellivision™, Vidéopac™, CBS/Coleco™, Atari™ Ordinateur familial, Jopac™, Brandt™.

SUPER COBRA™

Votre mission : "Anéantir l'ennemi". Qui est-t-il? Où se trouve-t-il? Personne ne le sait. Le seul moyen de l'atteindre : l'hélicoptère. Mais il fait nuit. Vous devez traverser des villes et des



pistolet laser. Courage!

Compatible avec les systèmes : Atari™ VCS™, Intellivision™, Vidéopac™, CBS/Coleco™, Atari™ Ordinateur familial, Jopac™, Brandt™.

TUTANKHAM™

Découvrez le trésor millénaire des pharaons. Pas si simple! Serpents venimeux, chauves-souris, esprits, tous sont unis pour vous empêcher d'y parvenir. Pour les vaincre, vous n'avez que votre

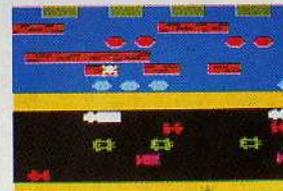


Coilly le serpent. En cas de panique, échappez-vous en soucoupe. Restez calme!

Compatible avec les systèmes : Atari™ VCS™, Intellivision™, Vidéopac™, CBS/Coleco™, Atari™ Ordinateur familial, Jopac™, Brandt™.

Q. BERT®

Votre nouveau nom, Q. BERT. Vous sautez joyeusement sur les blocs d'une pyramide jusqu'à ce qu'ils aient tous la même couleur. Mais attention, dangers! Hargne de vos ennemis, Slick, Sam et

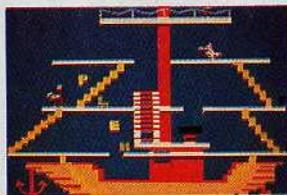


mangeurs de grenouilles. Aidez-la!

Compatible avec les systèmes : Atari™ VCS™, Intellivision™, Vidéopac™, CBS/Coleco™, Atari™ Ordinateur familial, Jopac™, Brandt™.

FROGGER™

Vous êtes responsable de la vie de Frogger la grenouille. Non seulement elle doit traverser une autoroute à 5 voies mais encore une rivière grouillante de crocodiles, de tortues ou de serpents, tous gros



La seule solution : avalez une boîte d'épinards. Attention à Brutus! Battez-vous!

Compatible avec les systèmes : Atari™ VCS™, Intellivision™, Vidéopac™, CBS/Coleco™, Atari™ Ordinateur familial, Jopac™, Brandt™.

POPEYE®

Vous êtes Popeye et vous aimez Olive. Votre seul désir, attraper tous les cœurs et les mots d'amour qu'elle lance, et la rejoindre. Mais tout vous en empêche. Des trappes, des échelles et l'éternel Brutus!

COMPATIBLES
AVEC LES PRINCIPAUX
SYSTÈMES

PARKER

JEUX VIDEO

Ils détestent vous laisser gagner.

TUBES

CASSETTES, CARTOUCHES, DISQUETTES: LA SÉLECTION DU MOIS

PENETRATOR

Feu continu

Le grand jour est arrivé. Le commandant de votre base aérienne vous a choisi pour une mission particulièrement périlleuse. Vous allez devoir pénétrer à travers les quatre cercles de défense de l'ennemi et anéantir les silos interdits de bombes à neutrons. Bien évidemment, les ennemis ne vont pas rester inactifs et vont chercher à vous abattre par tous les moyens. Pour cela, ils disposent de missiles sol-air et de soucoupes de combats. Les missiles sont très nombreux, et vous aurez fort à faire pour les éviter. Détruisez-les, à l'aide de vos bombes et de votre canon. Lorsqu'ils sont encore au sol, ils constituent alors une cible facile. Mais n'épargnez pas pour autant les radars car ils informent en permanence le centre de contrôle ennemi de votre position et la précision de leur tir se trouvera améliorée d'autant. La situation géographique des lignes de défense ne facilitera pas votre tâche. Les ennemis ont en effet choisi pour refuge une gigantesque grotte et vous devrez veiller à ne pas percuter les parois, à l'intérieur desquelles les soucoupes ennemies se dissimulent. Dès qu'elles se découvrent, abattez-les sans pitié car elles sont très dangereuses. Une fois les quatre lignes de défense franchies, vous pourrez alors tenter de détruire les fameux silos. Ce jeu, très difficile, mettra vos nerfs à rude épreuve. Heureusement pour vous, le mode « démonstration » vous donnera une idée de la tactique à utiliser et le mode « entraînement » vous permettra de tester vos capacités dans un secteur particulier. Une des

grandes originalités de ce programme est qu'il est possible de reprogrammer intégralement tant le profil du terrain que la position des radars et des missiles ennemis. Au total, un bon jeu d'arcades particulièrement complet. (Cassette Melbourne House pour Spectrum 48 K).

Type : arcades

Intérêt : ★★★★★

Graphisme : ★★★★★

Bruitage : ★★★★★

Prix : 130 F environ

LUNAR ROVER PATROL



Base Delta

Vous êtes l'un des pilotes de buggy stationné à la base lunaire Delta 4. Aujourd'hui, le commandant vous a confié l'exploration d'une zone particulièrement éloignée de la base. Tout s'est bien passé jusqu'à présent et, après avoir patrouillé sans relâche et exploré tout le secteur, vous décidez de rentrer tranquillement à la base. C'est alors que tout se gâte. Les ennemis ont justement choisi ce moment pour lancer une attaque surprise. Et comme le courage ne les étouffe pas, ils décident de s'en prendre à vous, homme solitaire et apparemment sans défense. Mais ce n'est heureusement pas le cas. Votre buggy est équipé de canon laser dernier modèle, tirant simultanément devant vous et verticalement. Devant cette résistance imprévue, vos agresseurs ne vont pas tarder à mettre le paquet. Vous devrez éviter les bombes qu'ils vous larguent et les détruire.

Même si leurs bombes ne vous touchent pas, elles peuvent quand même être dangereuses. En effet, en touchant terre, elles explosent en produisant d'importants cratères par-dessus lesquels il faudra sauter. Des rochers gênent aussi votre progression évitez-les ou détruisez-les à l'aide de votre laser. Un bon jeu d'arcades au thème maintenant connu mais servi par un graphisme de bonne qualité. (Cassette Dragon Data pour Dragon 32).

Type : arcades

Intérêt : ★★★★★

Graphisme : ★★★★★

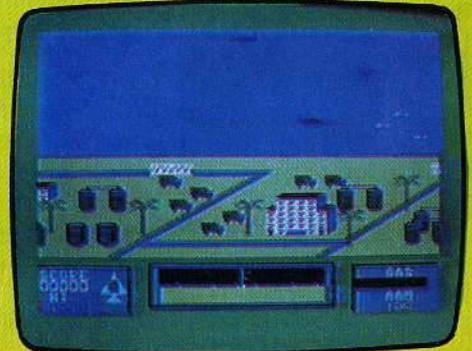
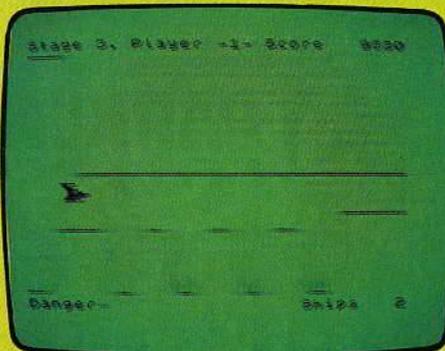
Bruitage : ★★★

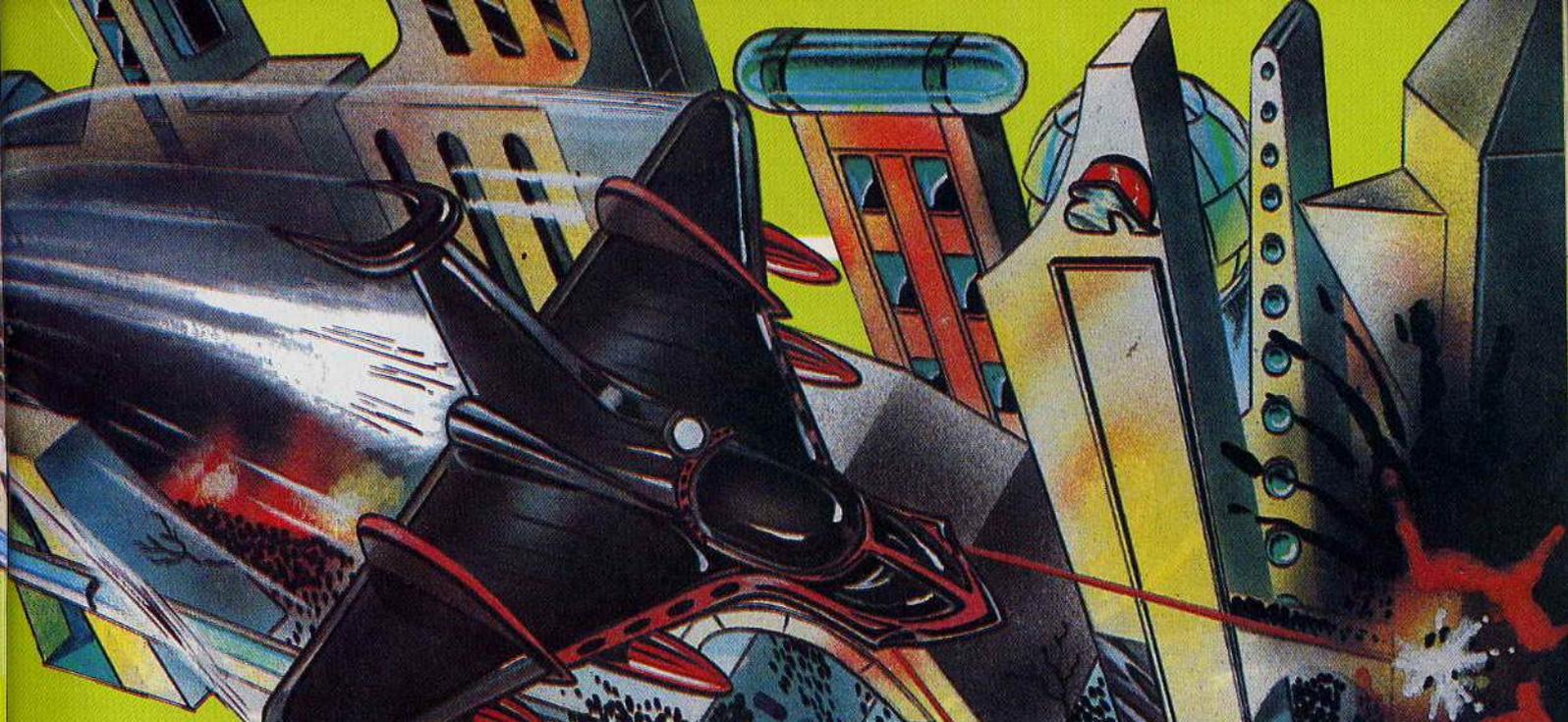
Prix : 250 F environ

FALCON PATROL

Alerte rouge

Vous allez combattre des forces intergalactiques au-dessus d'une grande ville. L'alerte rouge retentit au loin, vous sautez sur votre moto pour rejoindre la base toute proche. Aux commandes d'un avion supersonique, vous devez protéger la capitale des attaques ennemies. Votre mission n'a rien d'une partie de plaisir car plus le jeu avance, plus le nombre de vaisseaux à combattre augmente. N'oubliez pas qu'il faut tirer sans jamais perdre une seconde, car une seule erreur peut être fatale. Vous évoluez très rapidement au-dessus des gratte-ciels, ce qui augmente beaucoup la difficulté du pilotage. Surveillez vos réserves de carburant et de munitions — elles s'épuisent très vite — Si l'un des deux niveaux atteint zéro, vous n'avez presque





aucune chance de réchapper à vos ennemis. Pour combattre efficacement les vaisseaux des forces adverses, suivez leur déplacement sur le radar situé en bas de l'écran. Le thème de ce logiciel est assez classique, puisqu'il s'agit d'abattre des vaisseaux ennemis. Le pilotage de votre avion est assez difficile, car la grande sensibilité du joystick rend l'évolution de votre avion incertaine. La qualité graphique de ce jeu est plus qu'honorable, mais l'action trop répétitive devient vite sans intérêt. Ce logiciel est disponible sur cassette audio, il vous faudra patienter un bon quart d'heure avant son chargement dans le C.B.M. 64. (Cassette Virgin Games pour Commodore 64).

Type : action

Intérêt : ★★★★★

Graphisme : ★★★★★

Bruitage : ★★★

Prix : 120 F environ

THE DREADNAUGHT FACTOR

Escadrille mortelle

Un gigantesque astronef ennemi se rapproche de la terre ! A côté de lui, votre propre vaisseau de combat n'est rien et il vous faudra déployer une habileté hors du commun pour résister à l'attaque qui se prépare, car votre ennemi n'est que le premier d'une escadrille mortelle. Foncez sur lui et ralentissez au maximum lorsque vous l'apercevez, vos deux vaisseaux ne peuvent en effet que se croiser. Pour revenir sur l'adversaire, il faut repasser par votre base. Tranquillement, méthodiquement, abattez ses batteries de missiles, ses réserves d'énergie et surtout, détruisez ses moteurs afin de ralentir son avance. Prenez votre temps, entraînez-vous. Ce premier attaquant est en effet fort lent à réagir mais cela ne va pas durer et, très vite, le rythme va s'accélérer. D'autres engins spatiaux aux formes étranges vont surgir de l'infini, porteurs d'une puissance de feu effroyable. A vous l'honneur... (Activision pour Atari 400, 800, 600 XL, 800 XL).

tissez au maximum lorsque vous l'apercevez, vos deux vaisseaux ne peuvent en effet que se croiser. Pour revenir sur l'adversaire, il faut repasser par votre base. Tranquillement, méthodiquement, abattez ses batteries de missiles, ses réserves d'énergie et surtout, détruisez ses moteurs afin de ralentir son avance.

Prenez votre temps, entraînez-vous. Ce premier attaquant est en effet fort lent à réagir mais cela ne va pas durer et, très vite, le rythme va s'accélérer. D'autres engins spatiaux aux formes étranges vont surgir de l'infini, porteurs d'une puissance de feu effroyable. A vous l'honneur... (Activision pour Atari 400, 800, 600 XL, 800 XL).

Type : action

Intérêt : ★★★★★

Graphisme : ★★★★★

Bruitage : ★★★

Prix : 380 F environ

DESTRUCTOR

Dans vos pinces

A bord de votre scorpimobile, vous parcourez sans cesse les rues d'Araknid City, une ville effroyable mais qui est la seule à abriter des précieux cristaux dont la terre ne peut plus se passer. Pour créer un cristal, il suffit de heurter un Krystaloid puis de le prendre dans vos pinces. Mais méfiez-vous, destructeurs et insectoïds veillent, s'ils vous attrapent, abandonnez toute espérance. Un thème hyper-classique qui n'est pas ici racheté par un graphisme particu-



lièrement spectaculaire. Seuls les niveaux les plus difficiles présentent un intérêt, en raison du nombre d'ennemis particulièrement important que vous devez isoler grâce à des murs de cristaux ou écraser sous ces mêmes cristaux. (C.B.S. pour Colecovision et Adam).

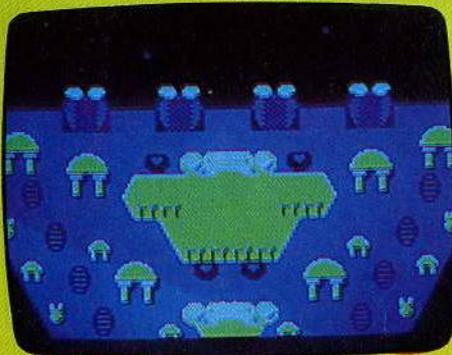
Type : action

Intérêt : ★★★

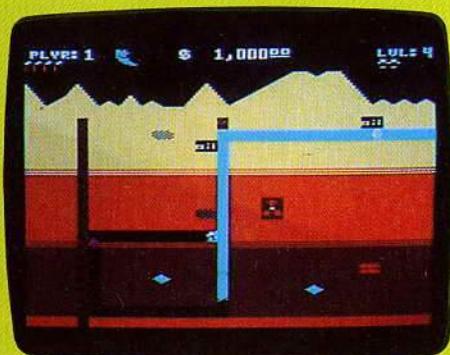
Graphisme : ★★★

Bruitage : ★★★

Prix : 390 F environ



TUBES



O'RILEYS MINE

Les trésors de la terre

O'Rileys a quelques soucis : à chaque fois qu'il creuse une galerie, il tombe sur une nappe phréatique et l'eau se rue à sa poursuite ; de plus, d'immondes bestioles souterraines, plus rapides encore que l'eau, foncent dans les galeries que notre pauvre mineur fore à toute allure. Pour les arrêter, il n'a d'autre solution que de faire exploser quelques bâtons de dynamite, qui entraveront ses assaillants et lui donneront quelques secondes de répit. Pourquoi cette course infernale ? Tout simplement pour amasser lingots d'or, diamants, uranium, charbon, pétrole, bref tous les trésors de la terre, trésors qu'il doit, en plus, rapporter à la surface du sol. Et attention : l'eau monte sans cesse et O'Riley ne peut plus traverser la galerie engloutie ; de même, il ne peut pas non plus en longer une de trop près. Mieux vaut donc préparer soigneusement son itinéraire ! (Datasoft pour Commodore 64).

Type : action et stratégie

Intérêt : ★★★★★

Graphisme : ★★★★★

Bruitage : ★★★

Prix : 180 F environ

BRIDGE MASTER

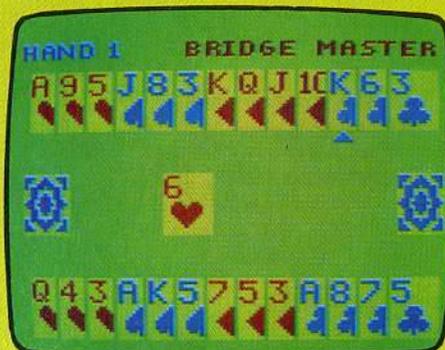
Atout cœur

Bridge Master n'est pas un programme de simulation de bridge, mais un cours de bridge qui vous fera progresser en jouant. Il se compose d'une cartouche contenant le logiciel proprement dit et d'une cassette qui contient cent données sélectionnées. Les mains sont de difficulté croissante et d'autres cassettes viendront bientôt compléter ce cours. Il est fourni avec un livret qui vous initie au jeu si vous êtes totalement novice. L'ordinateur prend la place des trois autres joueurs. Après avoir sélectionné une donnée, les annonces commencent. A chaque annonce émise, l'ordinateur vous indique si celle-ci correspond bien au jeu ou si vous faites une erreur, auquel cas il la refuse. Le programme peut aussi évaluer votre main et faire l'enchère à votre place

dans une impasse. Une fois le contrat établi, le programme vous informe du pourcentage de bonnes réponses que vous avez fournies du premier coup. Le jeu de la carte peut alors commencer. Là aussi, le programme refuse un coup qu'il considère faible. Si vous jouez une carte valable mais qui n'est pas celle sélectionnée par le programme, il vous le signalera mais jouera tout de même la carte de son choix. L'ordinateur pourra aussi vous aider en jouant un coup à votre place. A la fin de la donne, le programme vous fournit votre pourcentage de réussite.

D'autres facilités vous sont offertes. Vous pouvez faire jouer le programme tout seul et apprendre ainsi sa stratégie. De plus, il est possible de rejouer une main pour l'analyser plus à loisir.

Ce très bon programme pratique toutes les règles avancées de bridge et pourra vous



faire rapidement progresser dans ce maître jeu. (Cartouche et cassette Dragon Data pour Dragon 32).

Type : réflexion

Intérêt : ★★★★★

Graphisme : ★★★★★

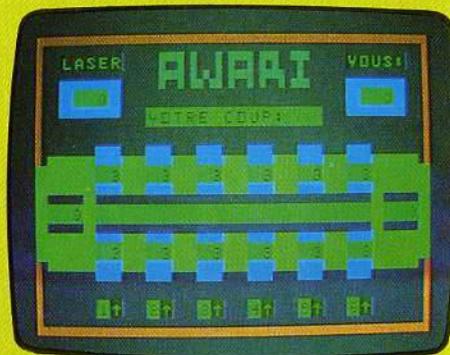
Bruitage : ★★

Prix : 550 F environ

AWARI

Des p'tits trous

Le but du jeu est de déplacer des cailloux sur un damier un peu particulier. Il se compose de deux rangées de six trous face à face et de deux trous supplémentaires situés chacun aux extrémités de ce damier (ou « trou total ») soit au total quatorze trous. Vous devez le plus rapidement possible remplir votre « trou total ». Pour jouer, vous prenez les cailloux contenus dans un trou et en disposez un à chaque case rencontrée jusqu'à épuisement de vos réserves. Si vous désirez gagner, faites preuve de stratégie car il faut éviter de déposer des cailloux dans le « trou total » de l'ordinateur. La partie s'achève lorsque tous les trous d'un même côté sont vides. A ce moment, comptez le nombre de cailloux se trouvant dans le trou de total, celui qui atteint le



score maximum a gagné. Au cours des premières parties, le Laser 200 semble assez facile à battre, mais son niveau de raisonnement augmente un peu plus à chaque nouvelle partie. Il devient alors de plus en plus difficile à battre, c'est ce qui fait une des particularités du programme. Après quelques heures de jeu, l'ordinateur acquiert une stratégie presque imbattable. Le Laser 200 est un micro-ordinateur doté des qualités graphiques assez réduites, mais ce logiciel tendrait à prouver le contraire. Un jeu d'excellente qualité qui ne décevra pas les passionnés de logiciels de réflexion. (Cassette Ere Informatique pour Laser 200).

Type : réflexion

Intérêt : ★★★★★

Graphisme : ★★★★★

Bruitage : ★★★

Prix : 79 F environ

ATOM SMASHER

Trouver la faille

La sécurité de la centrale nucléaire d'Electron-ville vient de vous appeler pour vous signaler d'étranges phénomènes. Mais pourquoi vous ? Vous êtes considéré comme le meilleur ingénieur atomiste mondial. Les gardes ont remarqué, au cours d'une patrouille, une pression anormale dans les turbines qui contiennent l'eau radio-active. Ils en ont déduit que le cœur de la centrale avait une faille. La situation paraît grave, il faut éviter à tout prix que cet



incident ne prenne des proportions importantes. A l'aide d'un rayon laser surpuissant, vous devez détruire les particules radioactives avant qu'elles n'envahissent le cœur de la centrale. Vous êtes très proche du noyau, alors ne tirez pas au hasard, car vous feriez exploser Electron-ville et sa région. Mais faites vite car le nombre des particules augmente de manière alarmante à chaque seconde. Soyez vigilant car une fois encerclé par les molécules radioactives, celles-ci risquent d'inhiber votre rayon laser. Si vous ne parvenez pas à contenir leur avance, fuyez le plus rapidement possible, chaque minute compte. La tactique la plus sûre consiste à tirer en feu continu sur les particules radioactives et de les détruire, rangée après rangée. Vous éviterez ainsi de toucher le cœur de la centrale. Les graphismes du jeu ne sont pas à la hauteur des possibilités des micro-ordinateurs BBC et Electron. Il faudra encore patienter avant que n'apparaissent des logiciels ludiques beaucoup plus évolués, tant au niveau des thèmes que du graphisme. (Cassette Romick Software pour BBC modèle B et Electron Acorn).

Type : action

Intérêt : ★★★★★

Graphisme : ★★★

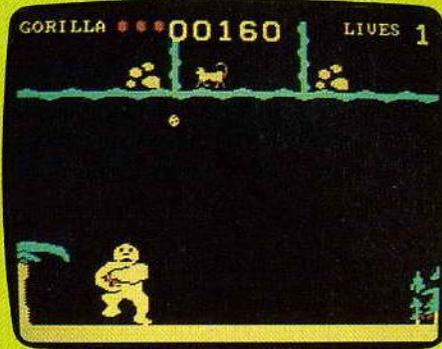
Bruitage : ★★★

Prix : 120 F environ

ÉVOLUTION

L'éternel recommencement

Vous avez vécu des aventures toutes plus extravagantes les unes que les autres, mais jamais vous n'aviez assisté à la naissance de la vie. Eh bien vous pourrez revivre cette merveilleuse et fabuleuse épopée avec *Évolution*, un logiciel en disquette pour *Apple II* qui se déroule sur sept tableaux. Au premier tableau, vous jouez le rôle d'une petite et faible amibe menacée par d'énormes bactéries terriblement agressives. Pour leur échapper, une seule solution : les détruire avant qu'elles ne soient devenues trop nombreuses. L'évolution commence, vous êtes maintenant dans la peau d'une grenouille et vous devez manger assez de plancton pour que le cycle se poursuive en évitant les piranhas. Ce tableau est de loin l'un des plus difficiles à franchir. Vous voici maintenant dans un plan d'eau réduit, infesté de crocodiles affamés et de serpents. Mais vous n'êtes encore qu'un quadripède. Vous incarnez ensuite un immense gorille à la recherche de sa nourriture et enfin votre propre rôle, celui d'un humain aux prises avec une foule d'animaux bizarroïdes. Et



avant de vous retirer dans un lieu bien tranquille loin de tous ces dangers, vous assistez à la fin du monde, car après un conflit international, la première guerre nucléaire a éclaté. Plus rien ne subsiste à la surface de la Terre... Heureusement « La vie est un éternel recommencement » (Disquette Sydney Development Corporation pour *Apple II*).

Type : action

Intérêt : ★★★★★

Graphisme : ★★★★★

Bruitage : ★★★

Prix : 375 F environ

BC'S QUEST FOR TIRES

L'oiseau des laves

Eternel martyr de l'amour, vous repartez une fois de plus au secours de votre fiancée. Elle a été enlevée... par un dinosaure qui menace un grand manque de tendresse et qui ne rêve que d'une chose : la manger. Bref, vous n'avez pas de temps à perdre. En homme préhistorique prévoyant, plutôt que d'aller à pied, vous sautez sur votre monoroue et c'est parti ! Trous, rochers, branches basses et troncs renversés ne sont rien et vous accélérez joyeusement sautant et vous baissant quand même aux moments opportuns. La rivière est déjà plus difficile à passer : les tortues qui constituent un pont naturel plongent en effet régulièrement et une virago, décidée à ne pas vous laisser passer, brandit une massue assez effroyable. Puis vient le volcan, à escalader et à franchir suspendu aux pattes de ▶



TUBES



l'oiseau des laves, avant de se ruer à toute vitesse pour franchir un précipice, mortel si vous ne savez pas bien calculer votre élan. Après avoir affronté un autre volcan, en éruption celui-là, une nouvelle rivière apparaît devant vous, gardée par le dinosaure. Si vous la franchissez, tout le reste ne sera que broutille et vous retrouverez votre bien aimée, apparemment en super forme. (Sierra on Line pour Colecovision).

Type : action

Intérêt : ★★★★★

Graphisme : ★★★★★

Bruitage : ★★★★★

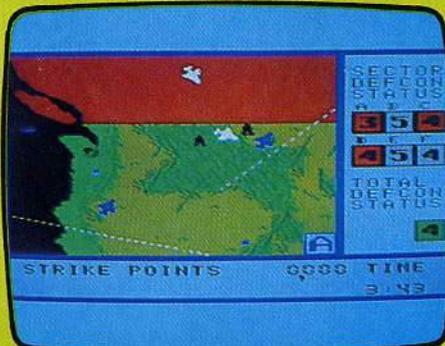
Prix : 450 F environ

WARGAMES

Norad vous salue

« Greetings, professeur Falken », l'ordinateur du Norad, centre vital de la défense U.S., vous salue. Mais attention,

cette politesse cache une menace : la guerre thermonucléaire globale sera engagée à l'instant même où vous lui répondez. Sur votre écran : une carte générale des U.S.A., divisée en six zones, des témoins d'alerte indiquant l'état de la situation zone par zone et l'état général - le fameux DEFCON status - le compteur des points marqués sur l'ennemi et le temps qu'il vous reste pour mener votre mission à son terme. Lorsque les ennemis fondent sur les U.S.A., vous sélectionnez la zone la plus menacée puis le mode de défense choisi (avion, sous-marin, missile, satellite). Inutile de vous préciser qu'il faut réagir très vite - *Wargames* est un jeu de réflexe non de



stratégie - car l'ennemi surgit de tous les côtés à la fois, détruisant ville, silo à missile, bases d'aviation et ce sans pitié. Et si, par malheur, vous n'avez pu sauver une seule ville, un seul être humain, il ne vous reste plus qu'à contempler la carte des Etats-Unis d'où s'élancent, dans un fracas d'apocalypse, toutes vos fusées nucléaires. Is it a game or is it real? (C.B.S. pour Colecovision et Adam).

Type : action

Intérêt : ★★★★★

Graphisme : ★★★★★

Bruitage : ★★★★★

Prix : 390 F environ

TRANZ AM

Mad turbo

Nous sommes en l'an 3472. La Terre est désormais une planète aride et désolée. Dans cet univers de cauchemar, les Seigneurs Noirs gouvernent avec férocité car ils détiennent les huit coupes de la puissance. Celles-ci sont disséminées sur le vaste territoire américain. Décidant de vaincre le joug des oppresseurs, vous allez tenter de les reprendre. Vous montez à bord de votre voiture turbo rouge dernier modèle et commencez à parcourir l'Amérique.

Mais les Seigneurs Noirs ont eu vent de vos intentions et, au volant de leurs bolides turbo, noirs bien entendu, ils vont essayer de vous percuter. Par bonheur, à pleine vitesse, votre voiture, par sa puissance supérieure, peut les distancer. Mais vos ennemis vont souvent se mettre à plusieurs pour tenter de vous anéantir. Vous pouvez vous aider de vos radars de bord qui vous indiquent en permanence la proximité des voitures ennemies et votre position sur le continent américain. Il vous faudra aussi éviter de percuter roches, arbres, tombes ou poteaux indicateurs. Surveillez attentivement votre niveau d'essence et n'hésitez pas à refaire le plein en passant sur une pompe. N'utilisez pas en permanence la puissance maximale de votre véhicule en raison de la surchauffe car si votre température d'eau atteint la zone rouge, votre vitesse baissera sensiblement, vous laissant alors en grand danger face à vos adversaires impitoyables. Ce jeu intéressant demande tout à la fois stratégie et réflexes. (Cassette Ultimate pour Spectrum 16 K).

Type : arcades

Intérêt : ★★★★★

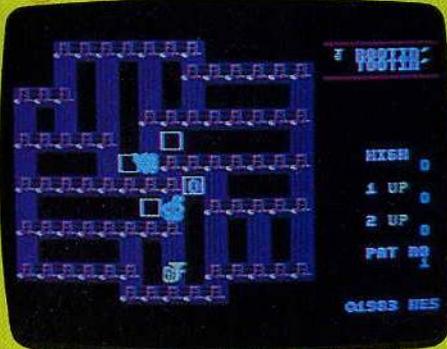
Graphisme : ★★★★★

Bruitage : ★★★★★

Prix : 100 F environ



ROOTIN TOOTIN



Agressif

Encore un Pac Man ? Voire... Si le principe est le même. Un tuba, dans un labyrinthe, doit échapper à

ses poursuivants. Certaines finesses et la difficulté effroyable de ce jeu, dès les premiers tableaux, relancent l'intérêt pour ce type de programmes. Guitaco, Guitaron, Madphone, Trien, Cymbond, Pianka font preuve d'une agressivité telle que nos fantômes familiers en deviennent tout à coup tout à fait charmants. Heureusement, en plus des super vitamines, ici des demi-soupirs, chaque note attrapée se transforme en projectile mortel pour peu que vous sachiez la manier correctement, et vous pouvez aussi devenir invisible, l'espace d'une seconde. Mais tous ces atouts ne sont pas de trop, vous le découvrirez rapidement. (Hesware pour Commodore 64).

Type : action et stratégie

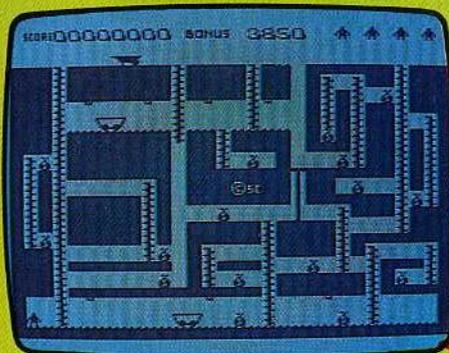
Intérêt : ★★★★★

Graphisme : ★★★

Bruitage : ★★★★★

Prix : 370 F environ

VOLEUR



La fièvre de l'or

N'ayez pas peur de l'avouer, votre profession est le vol sous toutes ses formes. Mais entre les périodes de travail, il faut bien se reposer un peu et se distraire : vous vous promenez donc tranquillement dans la campagne, près des mines d'or abandonnées. Poussé par la curiosité, vous décidez même d'aller explorer quelques galeries. Quelle n'est pas votre surprise d'apercevoir, dans de nombreux recoins, des sacs d'or oubliés par les derniers occupants ! Avec tout ce que contient la mine, vous allez pouvoir couler des jours paisibles sans avoir à reprendre du service dans votre

ROBIN TO THE RESCUE



Par amour

Vous voici transporté pour quelques heures dans un univers féodal, au temps des châteaux forts. Vous avez revêtu le costume de Robin des bois, et partez au plus vite pour une nouvelle aventure, accompagné de votre fidèle compagnon Petit Jean.

Mais attention, les murailles du château où Marianne est retenue captive sont particulièrement bien gardées. Vous devrez d'abord éviter les flèches d'un tireur démoniaque et invisible. Si l'une des flèches vous touche, tout est fini. Pour traverser sans encombre cette première épreuve, une seule solution : courir très vite vers l'archer, s'immobiliser au moment où la flèche arrive à votre portée puis sauter par-dessus. C'est simple, non ? Par

la suite, après avoir réduit ce garde à l'impuissance, vous devrez traverser une sorte de porche. Pour cela, courez, puis saisissez la corde qui s'offre à vous. La troisième épreuve vous réserve bien des surprises parmi lesquelles des gardes armés de lances qui poussent la ruse jusqu'à se cacher dans les aspérités de la muraille et d'un arbalétrier qui s'évertue à vous prendre comme cible. La meilleure tactique consiste à sauter au-dessus des gardes. Lorsqu'une flèche devient menaçante, immobilisez-vous puis sautez au dernier moment. Ni trop tôt car vous retomberiez dessus, ni trop tard car Marianne resterait alors désespérément seule. Ce qui serait dommage, avouez-le. Ce logiciel pour Commodore 64 est très distrayant, et vous aurez beaucoup de mal à parcourir les douze tableaux qui le composent. La qualité graphique de ce jeu est remarquable. (Cassette Solar Software pour Commodore 64).

Type : action

Intérêt : ★★★★★★

Graphisme : ★★★★★★

Bruitage : ★★★★★

Prix : 125 F environ

profession. Fiévreusement, vous commencez à ramasser les sacs et à les transporter dans une provi- sion brouette qui se trouve à l'entrée de la mine. Mais si certains sacs sont facilement accessibles, d'autres, au contraire, sont d'un accès plus dangereux. Les wagons continuent à rouler et menacent de vous écraser à tout moment. Heureusement, si vous sautez dedans au bon moment, ils pourront vous aider à traverser la mine sans fatigue. Prenez garde aussi à ne pas tomber dans la cage d'ascenseur. Mais ce même ascenseur pourra vous être utile pour remonter rapidement de certaines parties de la mine. Un amusant jeu d'arcades. (Cartouche VTR pour ZX 81 16 K).

Type : arcades

Intérêt : ★★★★★

Graphisme : ★★★★★

Bruitage : ★★★★★

Prix : 240 F environ

TUBES

FINAL LEGACY

Riposte en couleur

Concurrent évident de *Wargame*, présente dans la même rubrique, *Final Legacy* vous plonge dans l'ultime conflit entre les grandes puissances mondiales. Des six niveaux de difficultés proposés, mieux vaut évidemment choisir le plus faible pour commencer. Sur une carte se déplacent des points, vos ennemis, en route pour attaquer vos villes. En fonction du type d'assaut, à vous de choisir votre mode de riposte ; torpilles pour les navires, missiles pour les attaques aériennes, obus pour les attaques terrestres. Une fois celui-ci sélectionné, l'écran change et restitue la vision que vous avez de votre poste d'attaque. Dans un conflit mer/mer, vous pouvez aussi admirer la proue de votre bateau et la silhouette du vaisseau ennemi se détachant sur l'horizon ; dans une bataille mer/air vous disposez d'un simple viseur sur



diles, en sautant d'hippopotame en hippopotame. Soyez rapide car, si l'une de ces grosses bêtes s'enfonçait dans l'eau, vous servirez inévitablement de repas aux sauriens qui vous guettent. Revenu sain et sauf de cette expédition, vous serez heureux de retrouver votre tranquille chambre d'hôtel, loin des dangers de la jungle. (Cartouche Sega pour *Commodore 64*).

Type : action

Intérêt : ★★★★★

Graphisme : ★★★★★

Bruitage : ★★★★★

Prix : 485 F environ

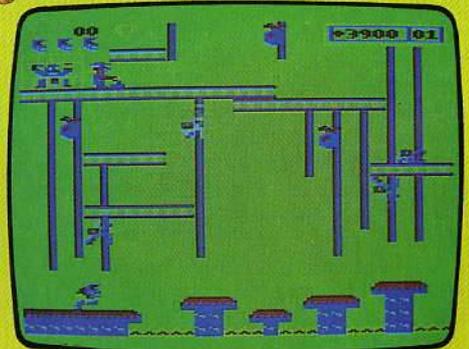
JUNIOR'S REVENGE

Tu es un singe mon fils !

Après bien des péripéties, Luigi a enfin réussi à capturer le gorille qui avait kidnappé son amie. Il l'a enfermé dans une cage, tout en haut d'un échafaudage et contemple avec bonheur son ennemi



que vous devrez traverser ont grossies — nous sommes en pleine saison des pluies — et sont devenues pratiquement infranchissables. Cependant, après avoir réfléchi, vous décidez de participer à cette expédition périlleuse. Il vous reste quelques jours avant le départ. Après avoir franchi les portes du royaume des singes, il faudra vous méfier d'un gigantesque gorille, roi de cette jungle. Il fait régner sa loi et empêche quiconque d'approcher. A vous d'éviter les projectiles qu'il lance. Ensuite, vous devrez traverser des rivières infestées de croco-



fond étoilé et en mode mer/terre, d'une grille en pseudo 3 D sur laquelle se déplacent vos ennemis. Mais pour profiter pleinement du graphisme, il est indispensable de bénéficier des 256 couleurs du 600 XL et non des 8 des anciens Atari 400 et 800. La rapidité d'action exigée par *Final Legacy* rappelle celle de *Wargames* : les amateurs de stratégie seront déçus mais ceux qui aiment les jeux de tir seront comblés. (Atari pour Atari 400, 800, 600 XL, 800 XL).

Type : action

Intérêt : ★★★★★

Graphisme : ★★★★★

Bruitage : ★★★★★

Prix : 380 F environ

CONGO BONGO

Crues et cru

Parti en voyage au Congo pour quelques semaines, vous décidez de consacrer une journée pour visiter le royaume des singes. Votre guide vous le déconseille fortement car en ce moment, les singes sont extrêmement nerveux. D'autre part, les rivières



impuissant. Mais le gorille est un bon père de famille ; et ses enfants l'aiment bien. Apprenant où son père est retenu prisonnier, gorille Junior décide d'aller le libérer. Mais ce n'est pas facile. Luigi a bien pris ses précautions et a dressé toute une série d'obstacles pour l'en empêcher et tout d'abord des brasiers dans lesquels il vaut mieux éviter de tomber. Ensuite, l'accès n'est guère aisé et Junior devra grimper aux colonnes et sauter de place en place. Mais Luigi a prévu d'autres stratagèmes. Il a dressé une kyrielle d'alligators et d'oiseaux géants à attaquer tout gorille qui s'approcherait. Et Junior devra les éviter s'il ne veut pas se faire dévorer ou faire une mauvaise chute (même pour un jeune gorille en pleine forme, une chute de plusieurs mètres peut lui être fatale). Notre ami aura fort à faire pour récupérer les différentes clés qui permettront d'ouvrir les serrures de la cage où est retenu son père. Il existe huit écrans différents. Dans certains d'entre eux, Junior devra aussi éviter des boules de feu lancées par Luigi. Dans d'autres, notre gorille pourra s'aider du trampoline ou des plateformes pour progresser, en faisant cependant particulièrement attention à bien

calculer son coup. Un bon jeu d'arcades, particulièrement difficile à haut niveau. (Cassette Dragon Data pour Dragon 32).

Type : arcades

Intérêt : ★★★★★

Graphisme : ★★★★★

Bruitage : ★★★

Prix : 280 F environ

CABBAGE PATCH KIDS

Adorable poupée

Les Patoufs, vous connaissez ? Ce sont ces adorables poupées, toutes différentes les unes des autres qui ne sont pas « achetées » mais « adoptées » (moyennant quelques frais). Eh bien, Anna Lee, un de ces charmants bambins, vous propose de faire un tour avec elle dans « Babyland Park ». Trampolines, pierres à éviter, mares à franchir en sautant de lianes en lianes, balles qui roulent pour vous faire tomber, le thème n'est pas original. Par contre, la réalisation particulièrement soignée de ce jeu, qui rappelle à bien des égards les Schtroumpfs, laisse pantois ; ceux qui résisteront aux



tresses d'Anna Lee auront un cœur bien endurci ! A noter particulièrement : les plate-formes qui montent et descendent régulièrement aux sommets des jets d'eau d'une fontaine et les petites mares d'où bondissent des poissons rouges étonnants... (C.B.S. pour Colecovision et Adam).

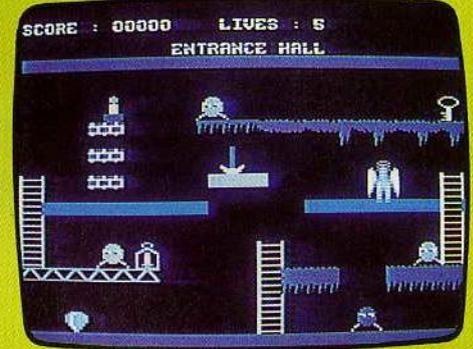
Type : habileté

Intérêt : ★★★★★★

Graphisme : ★★★★★★

Bruitage : ★★★★★

Prix : 390 F environ



CHINA MINER

Gagner son paradis

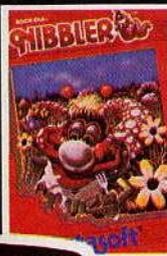
Vous êtes venu à bout des fantômes de Pac Man ? Alors découvrez un monde plus civilisé, et tout aussi étrange. Vous allez aujourd'hui incarner un petit Chinois enfermé dans une mine dont les nombreuses galeries forment un labyrinthe. Vous verrez qu'il n'est pas facile d'atteindre la sortie. Mais avant de vous retrouver à l'air libre, vous devrez parcourir plusieurs tableaux en ramassant les divers objets qui

le plaisir de jouer !...

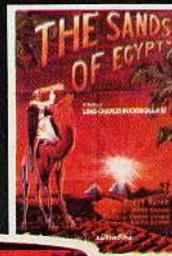
EVOLUTION
Atari
CBM 64
Apple
IBM
Coleco



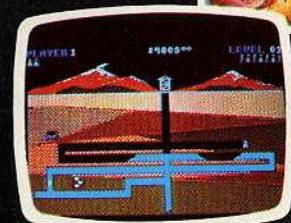
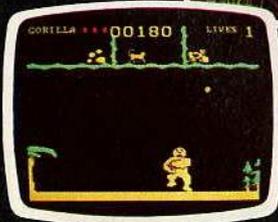
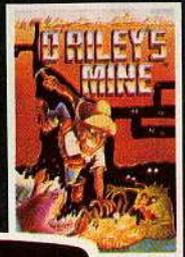
NIBBLER
Atari
Apple
CBM 64



SANDS OF EGYPT
Apple



O'RILEY'S MINE
Atari
Apple
CBM 64



Jeux disponibles en Disk et K7.
Evolution disponible en Disk et K7
et Cartouches pour Coleco.

MCC

Tél. (93) 50.60.98

Importateur-Distributeur exclusif de DATASOFT et SYDNEY DATAPRODUCTS.

BON DE COMMANDE, A RETOURNER A M.C.C. - 31, AVENUE PRINCESSE GRACE - MC 98000 MONTE-CARLO

O'RILEY'S MINE - Disk ou K7 - 195 F <input type="checkbox"/>	Pour ATARI 400, 800, 600 800 XL <input type="checkbox"/>	Je paie: C/remboursement (+20F.) <input type="checkbox"/>
NIBBLER - Disk ou K7 - 195 F <input type="checkbox"/>	APPLE II, II+, IIe <input type="checkbox"/>	Chèque, ci-joint <input type="checkbox"/>
SAND OF EGYPT - Disk ou K7 - 195 F <input type="checkbox"/>	COMMODORE CBM 64 <input type="checkbox"/>	CCP, ci-joint <input type="checkbox"/>
EVOLUTION - Disk - 360 F <input type="checkbox"/>	IBM PC. <input type="checkbox"/>	Date: _____ Total TTC.: _____
EVOLUTION/COLECO - Cartouche - 425 F <input type="checkbox"/>	Je désire recevoir votre catalogue <input type="checkbox"/>	Signature _____ Franco

TUBES



jonchent le sol. Il faut au départ courir le plus vite possible et sauter au second étage en évitant une espèce d'animal tout rond et démoniaque qui n'hésitera pas à vous dévorer si vous le frôlez d'un peu trop près. Vous rencontrerez d'autres animaux de ce type au cours de votre fuite alors ne relâchez pas votre attention, car certains monstres surgissent d'un seul coup du fond d'une galerie sombre et dans ce cas, il n'y a plus rien à faire pour leur échapper.

A chaque vie perdue, et c'est assez fréquent, vous verrez votre petit personnage devenu ange s'élever vers le ciel, une auréole au-dessus de la tête. Mais le chemin qui mène au paradis n'est guère aisé... que celui qui n'a pas pêché jette la première pierre...

Dans la lignée de *Donkey Kong*, *China Miner* est le dernier logiciel ludique de ce type disponible sur le *Commodore 64*. Devant la très grande complexité du premier tableau, seule votre agilité et votre habilité à manier le joystick appuieront vos chances de survie. (Cassette Interceptor Micro's pour *Commodore 64*).

Type : action

Intérêt : ★★★★★

Graphisme : ★★★★★

Bruitage : ★★★★★

Prix : 155 F environ

LODE RUNNER

A façon

L'action se passe dans une sorte de grand entrepôt en construction. Le but du jeu est simple, vous devrez rechercher la fortune volée par l'empire Bungeling. Pour cela, parcourez les différents niveaux et étages que vous rencontrerez durant une partie. Mais attention, comme tous les trésors, celui-ci est bien gardé. Vigiles, pièges et bombes vous menacent à chaque instant. Le décor de ce jeu ressemble fort à un labyrinthe. Celui-ci possède cependant une singularité puisque vous pourrez l'aménager à votre gré en modifiant l'espace de cha-



que tableau. Il est possible d'ajouter ou de retirer des échelles, de déplacer les planchers et les trappes, mais aussi de rajouter des trésors et, bien sûr, des ennemis. Cette dernière opération est fortement déconseillée au novice, qui a déjà fort à faire avec ses poursuivants et les quelques bombes qui jalonnent le parcours en temps normal. Toutes ces transformations peuvent être faites sans aucune notion de programmation et rendent ce logiciel entièrement transformable, un jeu en « kit » en quelque sorte.



Lode Runner est un excellent jeu d'action pour *Commodore 64*. Les graphismes sont également d'excellente qualité, aucun détail ne manque. Seules les couleurs du décor sont un peu tristes. *Lode Runner* fait partie d'une nouvelle génération de logiciels où les paramètres du jeu sont entièrement

modifiables au gré de l'utilisateur. (Cartouche Broderbund pour *Commodore 64*).

Type : action

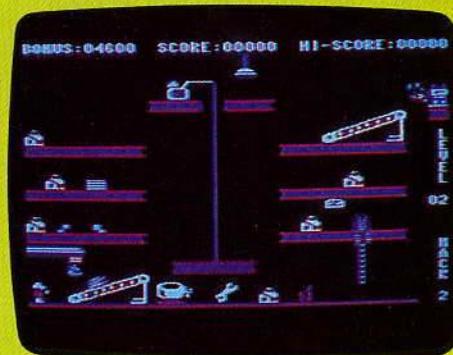
Intérêt : ★★★★★

Graphisme : ★★★★★

Bruitage : ★★★★★

Prix : 485 F environ

HARD HAT MACK



La grimpe

Visiblement, les jeux d'escalade n'ont pas fini d'inspirer les créateurs de tout poil. Michaël Abbot et Matthew Alexander ont ainsi réalisé pour Electronic Arts une disquette qui utilise à fond les capacités du *Commodore 64*.

Le résultat est remarquable et vos démêlés avec rivets, riveteuses, marteaux, ascenseurs, trampolines et tapis roulants, sans oublier vos ennemis, Osha et les Vandals, ne risquent pas de s'effacer rapidement de votre mémoire. De plus, le graphisme, très fouillé, compense l'absence de troisième dimension. A noter, comme toujours chez Electronic Arts, la somptueuse pochette de rangement pour la disquette. (Electronic Arts pour *Commodore 64*).

Type : action

Intérêt : ★★★★★

Graphisme : ★★★★★

Bruitage : ★★★★★

Prix : 470 F environ

JET SET WILLY

Willy, la bonne et moi

Vous connaissez déjà Willy le mineur (Manic Miner, TILT n° 10) ? Devenu fabuleusement riche grâce à son exploration souterraine, il s'est rendu acquéreur d'une superbe demeure de 180 pièces et emploie désormais nombre de gens de maison pour préparer ses somptueuses fêtes. Mais Maria, la gouvernante, voit d'un œil noir toutes ces réjouissances et décide de s'y opposer avec force. Une fois le dernier



invité parti, à une heure fort avancée de la nuit, Willy ne songe qu'à regagner sa chambre pour prendre un peu de repos. Mais Maria, inflexible, ne va pas le laisser faire et l'oblige à ramasser d'abord tous les verres et bouteilles qui traînent. Willy n'a pas encore eu le temps d'explorer sa gigantesque maison et d'étranges choses se passent dans les pièces reculées. D'après ce qu'on raconte, le précédent propriétaire avait disparu alors qu'il était en train de travailler à de mystérieuses expériences dans

son laboratoire. Ces pièces, désertes dans la journée, sont envahies la nuit par toute une série de créatures étranges et inquiétantes, toutes plus dangereuses les unes que les autres.

Arriverez-vous à guider Willy dans le dédale de sa demeure et à lui faire éviter le contact mortel de ses répugnantes créatures, tout en ne perdant pas de vue le but de son exploration : ramasser les verres et les bouteilles vides oubliées par ses convives dans les différentes pièces de sa maison.

Ce jeu d'arcades, particulièrement prenant, saura satisfaire les virtuoses de la manette car il n'est guère aisé de venir à bout de ces 180 tableaux ! D'ailleurs un prix est décerné par le fabricant à qui pourra donner le premier le nombre exact d'objets que Willy devra ramasser avant de pouvoir aller se coucher. (Cassette Projects pour Spectrum 48 K).

Type : *arcades et aventure*

Intérêt : ★★★★★

Graphisme : ★★★★★

Bruitage : ★★★★★

Prix : 100 F environ



DOOMSDAY CASTLE

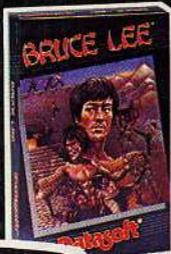
Les pierres magiques

Dans des temps fort reculés, les Elfes, avaient créé des anneaux d'une puissance prodigieuse. Mais la plupart d'entre eux, furent perdus. Les créatures du mal s'en emparèrent alors et les utilisèrent pour accomplir leurs noirs desseins. Comprenant le danger, les Elfes, rassemblant leur pouvoir, créèrent six pierres magiques, capables d'influencer l'esprit. Mais voulant évi-

plein feu sur les nouveautés!...

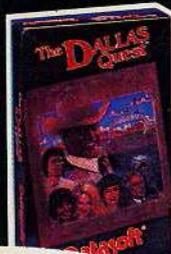
BRUCE LEE

Atari
CBM 64
Apple
IBM
Spectrum



DALLAS

Atari
CBM 64
Apple
IBM



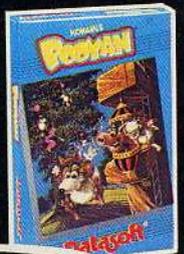
ZAXXON

Atari
Apple



POOYAN

Atari
Apple
CBM 64



disponibles en Disk et K7.

MCC

Tél. (93) 50.60.98

Importateur-Distributeur exclusif de DATASOFT pour la FRANCE et MONACO.

BON DE COMMANDE, A RETOURNER A M.C.C. - 31, AVENUE PRINCESSE GRACE - MC 98000 MONTE-CARLO

BRUCE LEE 265 F
DALLAS 265 F
ZAXXON 265 F
POOYAN 195 F

Pour ATARI 400, 800, 600 800 XL
APPLE II, II+, IIe
COMMODORE CBM 64
IBM PC.

Je paie: C/remboursement (+20F)
Chèque, ci-joint
CCP, ci-joint

Date: _____ Total TTC.: _____

Format: Disk K7

Je désire recevoir votre catalogue

Signature _____ Franco

TUBES



JAMES BOND 007

Diamants éternels

Après quelques mois d'indécision, Parker se décide et lance en octobre prochain — patience ! — *James Bond* dans une de ses plus périlleuses missions. Première étape : atteindre la plate-forme de forage sur laquelle l'infâme Séraffino maintient la belle Tiffany Case prisonnière. A bord de sa voiture étonnante, James Bond traverse le désert, évite les cratères creusés par les bombes de son ennemi et plonge enfin dans la mer. Mines, hommes grenouilles, missiles, James plonge, avance, s'envole, freine sans oublier de tirer dans des diamants qui se découpent sur le ciel et lancent une lumière blafarde à chaque impact. Soudain, la silhouette de la plate-forme se détache sur l'horizon ; dans un dernier effort, 007 arrache son véhicule de l'eau et se pose sur l'aire centrale du puits de forage. A peine cette mission terminée, il repart. Missiles et hommes grenouilles sont encore au rendez-vous, accompagnés de pétroliers

ter de réitérer les erreurs passées, ils dotèrent ces pierres d'un mécanisme d'auto-destruction. Toutes réunies, elles sont d'une puissance indestructible. Pensant avoir ainsi paré à tout danger, les Elfes retournèrent à leurs fêtes et perdirent les pierres. Plusieurs millions d'années plus tard, Scarthax, la créature la plus démoniaque de tout l'univers, réussit à s'emparer des cinq pierres magiques. Il les fit sceller dans le mur de son château, isolées et protégées, mais suffisamment proches les unes des autres pour que leurs puissances combinées lui permette de maintenir toutes les créatures sous sa néfaste influence. Seuls, quelques héros de grande sagesse ont réussi à s'en préserver et tentèrent de détruire Scarthax. Vous incarnez Ziggy, le plus noble d'entre eux. Votre mission est de réunir les pierres afin qu'elles se détruisent et brisent ainsi la puissance de Scarthax. Pour cela, vous disposez d'une capsule équipée d'un écran de protection et d'un fusil laser. L'écran vous apporte une protection totale, mais il est alimenté en énergie par des cristaux d'héliconium de puissance importante mais pas inépuisables. Il faudra vous procurer régulièrement d'autres cristaux pour maintenir votre écran à un niveau suffisant. Différentes créatures de cauchemar (Urks, Garthrogs, oiseaux mutants, Neucloïds et Orphacsu) toutes plus dangereuses les unes que les autres peuplent ces lieux. Le château lui-même est composé d'un labyrinthe de vingt-cinq salles, toutes fermées par des portes qu'il vous faut détruire pour passer. Vous aurez fort à faire pour vous y retrouver et pour accomplir votre quête. Un très bon jeu d'arcades et d'aventures, particulièrement difficile. (Cassette Fantasy Software pour Spectrum 48 K).

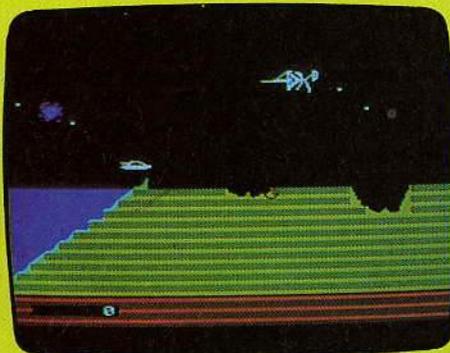
Type : arcades et aventure

Intérêt : ★★★★★

Graphisme : ★★★★★

Bruitage : ★★★★★

Prix : 100 F environ



géants. Bond passe sous leur coque noire et ressort, indemne, sans pour autant arrêter de tirer. Le laboratoire sous-marin du professeur fou Stromberg apparaît. D'un obus bien ajusté, 007 en détache la capsule centrale dans laquelle, prisonnière, gisait Anya Amasova. Et de deux ! Pour mener à bien sa troisième mission, James Bond doit viser juste et bien : des navettes spatiales s'élancent du fond sous-marin et, arrivées à une altitude déterminée, explosent. Si Bond n'a pas pu plonger à temps au fond de l'eau, il est pulvérisé. Et bien sûr, sous la surface l'attendent hommes grenouilles et mini-sous-marins. Ainsi, mieux vaut détruire au plus vite les satellites espions que régissent ce petit monde pour affronter la quatrième épreuve. Ici, plus de superbes espionnes mais des pieuvres, hélicoptères, bancs de coraux qui effleurent à la surface de l'eau, sous-marins et hommes grenouilles. Et tous ces sympathiques intervenants ne sont visibles que lorsque James tire dans les fameux diamants éternels. Enfin, 007 arrive au terme de sa mission : retrouver l'équipement radio ultra sophistiqué d'un navire coulé par



200 brasses de fond avant l'infâme Gonzalès ! Bref, de l'action, encore de l'action, toujours de l'action et, ce qui ne gâche rien accompagné de graphismes et de bruitages simples mais efficaces. (Parker pour Colecovision).

Type : action

Intérêt : ★★★★★

Graphisme : ★★★★★

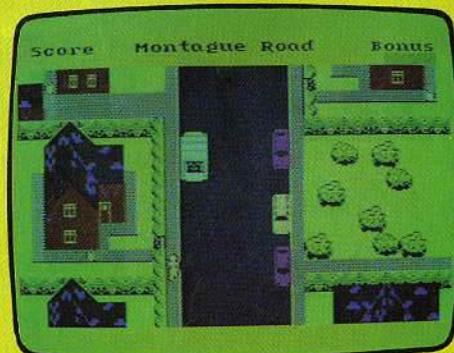
Bruitage : ★★★★★

Prix : n.c.

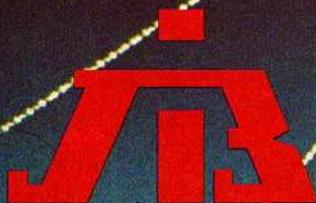
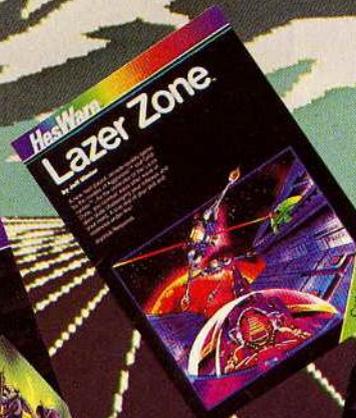
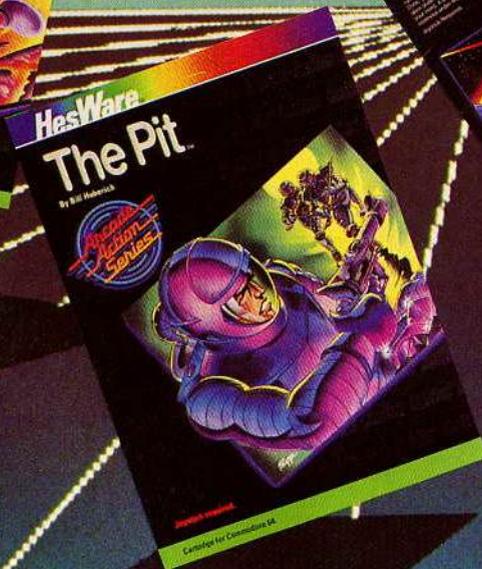
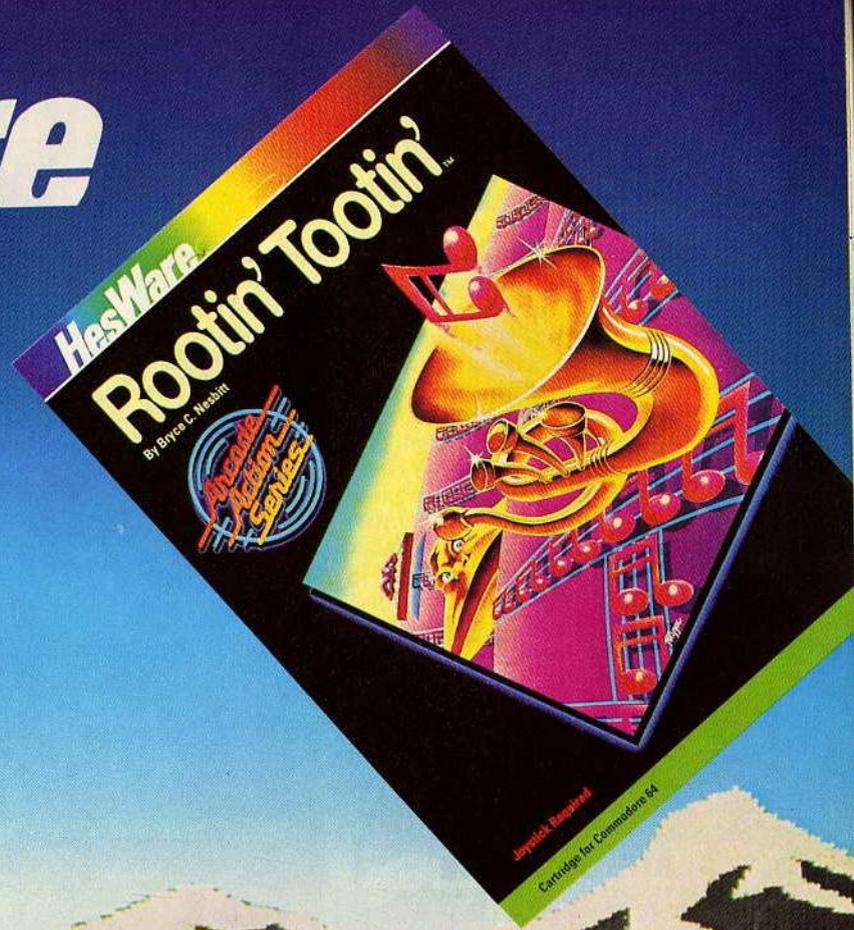
TRASHMAN

Gare au mollet !

En remerciant de vos loyaux et courageux services dans l'armée de l'air, aussitôt après votre démobilisation, on vous confie un poste dans les services municipaux : celui d'éboueur. Mais cette fonction ne s'avère pas aussi aisée qu'elle le paraît. Vous devez vider les différentes poubelles de la rue dans le camion de ramassage d'ordures qui avance lentement. Pour ne pas attirer les réprimandes des propriétaires, veillez à ne pas marcher sur les pelouses si méticuleusement entretenues. D'ailleurs, certains propriétaires ont même dressé leur chien pour qu'il vous attaque si la chose se produisait. Il vous faudrait alors fuir au plus vite pour éviter d'être cruellement mordu aux mollets ; vous y gagneriez une claudication qui vous ralentirait d'autant. Vous pouvez heureusement regagner les bonnes grâces des propriétaires en effectuant les menues besognes complé-



HesWare



JB INDUSTRIES FRANCE

Importateur et distributeur exclusif
pour la France :
20 bis, Chemin des Grands-Plans
06802 Cagnes-sur-Mer
Tél.: (93) 20.17.17 - Télex: 461387 F

Les logiciels qui vous emmènent loin...

TUBES



mentaires qu'ils vous demanderont. Faites particulièrement attention en traversant la rue. Si vous vous faites heurter par un vélo, vous vous en sortirez estropié mais vivant tandis qu'un choc avec une voiture vous conduirait directement « ad patres ». Malgré tous ces dangers, il faudra pourtant travailler vite si vous voulez vous arrêter pour reprendre des forces dans un café ou un restaurant. Faites cependant attention à ne pas trop manger ou trop boire, cela risque d'être mauvais pour votre santé ! Un bon jeu d'action au thème tout à fait original. (Cassette New Generation Software pour Spectrum 48 K).

Type : arcades

Intérêt : ★★★★★

Graphisme : ★★★★★

Bruitage : ★★★★★

Prix : 100 F environ

BURGER TIME

La chute d'une tartine

Bien connu des possesseurs de console Mattel, *Burger Time* est enfin disponible sur console Colecovision. Type de jeu à record, *Burger Time* vous met dans la peau d'un chef cuisinier qui tente de fabriquer des hamburgers malgré œufs, saucisses et autres « pickles » qui le poursuivent sans cesse, par le désir d'une juste vengeance. Peter Peper - tel est le nom de notre chef - a donc fort à faire et court sur les différentes grilles de son appareil à hamburger. Heureusement, pour se débarrasser de ses ennemis, il peut les écraser entre deux couches de nourriture, les entraîner dans la chute d'une tranche de pain ou d'un morceau de fromage - entre autres - ou encore les asperger de poivre, ce qui leur ôte toute agressivité pendant quelques secondes. Alors, heureux Peter Peper ? Essayez, vous jugerez vous-même... (C.B.S. pour Colecovision et Adam).

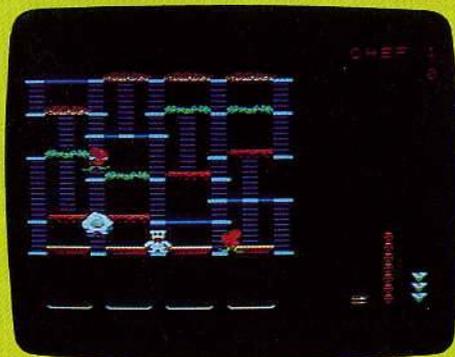
Type : action et stratégie

Intérêt : ★★★★★

Graphisme : ★★★★★

Bruitage : ★★★★★

Prix : 290 F environ



pens. L'utilisation d'un joystick pour déplacer le scooter et tirer aurait permis de combattre avec beaucoup plus d'efficacité les robots d'acier et d'atteindre de bien meilleurs scores. Un logiciel de jeu que tout ludophile accompli doit posséder. (Cassette Softek pour Oric 1 ou Oric Atmos).

Type : action

Intérêt : ★★★★★

Graphisme : ★★★★★

Bruitage : ★★★★★

Prix : 120 F environ

REBELLION TIME

Rebellion !

Êtes-vous gourmand ? Ce jeu vous propose d'aider un pauvre et malheureux cuisinier à fabriquer des hamburgers. Sa tâche n'est pas facile, puisqu'il s'agit pour lui de grimper à des échelles pour faire tomber successivement le pain, la salade, la viande, le fromage et la dernière tranche de pain qui constitueront son sandwich. Il devra aussi éviter les mauvaises rencontres, en particulier celles d'un œuf et d'un cornichon qui lui cherchent des noises. Notre cuisinier dispose de trois doses de poivre pour étourdir ses poursuivants pendant quelques secondes et fuir au plus vite. Lorsqu'elles sont épuisées, un petit poivrier apparaît en haut de l'écran, si vous le saisissez à temps, vous aurez droit à de nouvelles munitions.

Au deuxième tableau, les condiments deviennent plus dangereux vous poursuivent sans relâche. Votre route est jonchée d'obstacles et il devient de plus en plus périlleux de réunir les différents éléments du hamburger. Réussirez-vous à les rassembler à temps pour le dîner ?

Ce jeu, très distrayant, provoquera de joyeux fous rires. Votre joystick, lui aussi, en verra de toutes les couleurs. (Cassette Interceptor pour Commodore 64).

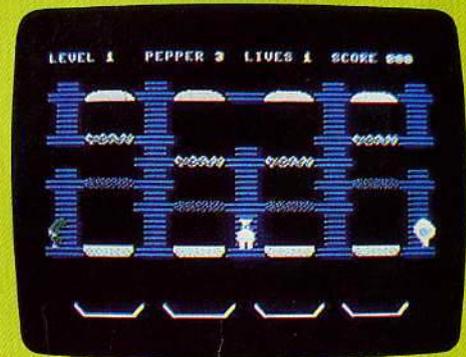
Type : action

Intérêt : ★★★★★

Graphisme : ★★★★★

Bruitage : ★★★★★

Prix : 155 F environ



ICE GIANT

Scooter de l'espace

La cité des robots est déclarée zone interdite et par mégarde, vous vous êtes égaré sur ce territoire. Quelle imprudence ! Avertés de votre escapade, d'immenses robots d'acier se mettent en marche et partent à votre recherche. Leurs mouvements sont lents, ils ne semblent pas extrêmement dangereux. Mais ne vous fiez pas à leur apparence maladroite, car si l'un d'entre eux vous capture, la partie est finie. Lorsqu'un robot est à portée de votre canon laser, n'hésitez pas à appuyer sur la gachette de votre arme. Vous pilotez une sorte de scooter de l'espace, très rapide, doté d'un armement tout-à-fait exceptionnel. Un radar, en haut de l'écran, vous donnera la position exacte de chaque robot mais celle-ci n'est pas toujours d'une haute précision. Le thème de ce logiciel est déjà connu. Mais ici, anéantir un à un les nombreux robots qui vous poursuivent n'est pas une mince affaire. Faites très vite car votre temps est compté.

La qualité graphique des décors et des différents éléments du jeu, personnages et robots, est vraiment exceptionnelle. La vitesse de déplacement du scooter rend chaque partie distrayante et pleine de sus-

B.C.'S QUEST FOR TIRES

et la gamme



Sierra
ON-LINE™

arrivent
à toute allure
sur vos écrans



Pour Apple
Atari
Commodore 64
Colecovision
IBM P.C.



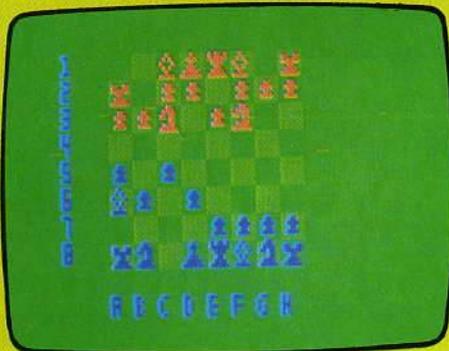
JB INDUSTRIES FRANCE

Importateur et distributeur exclusif
pour la France :

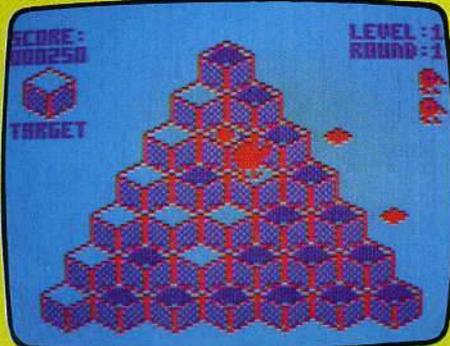
20 bis, Chemin des Grands-Plans
06802 Cagnes-sur-Mer

Tél.: (93) 20.17.17 - Télex: 461387 F

COUP D'ŒIL



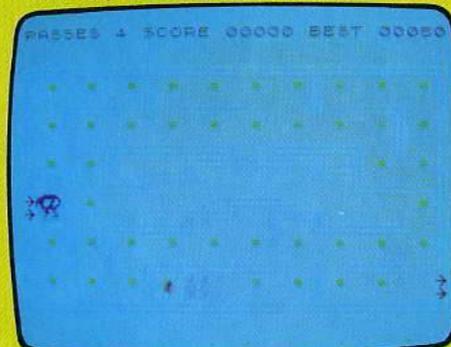
Chess : un jeu d'échecs exceptionnel réalisé avec 4 Ko seulement, mais qui reste un peu faible dans le domaine de la réflexion. (Abbex pour Laser 200, 310 et 500. Intérêt : ★★★★★)



Cu Ber : déplacez un bonhomme sur une pyramide pour faire changer de couleur les pierres tout en évitant les créatures qui la descendent. (Tom Mix's Software pour Dragon 32. Intérêt : ★★★)



Galaxian : jeu d'arcades célèbre mais déjà ancien, Galaxian arrive enfin en format Atari 2600 : il séduira les incondtionnels du jeu de tir sur envahisseurs de l'espace. (Imagic pour Atari 2600. Intérêt : ★★★★★)



Hungry Horace : vous conduisez Horace dans le labyrinthe pour le faire manger goulûment. Encore un dérivé de Pac Man agrémenté de multiples tableaux. (Pision pour Spectrum 16 K. Intérêt : ★★★★★)

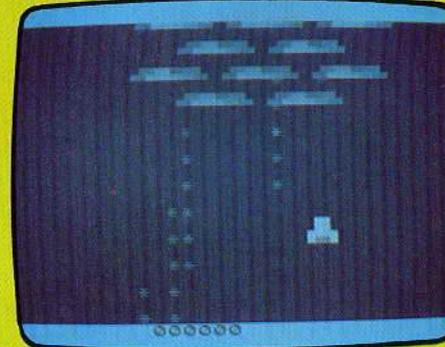
Cartouches célèbres sur consoles, aujourd'hui disponibles pour nos micro-ordinateurs, futures stars en jupon. Voici un bref panorama des nouveautés du mois. Pour ceux qui veulent tout savoir...



Dete der 64 : les envahisseurs attaquent la Terre. Aux commandes de votre vaisseau, détruisez-les avant qu'ils n'atteignent la base Omega. (Interceptor pour CBM 64. Intérêt : ★★★★★)



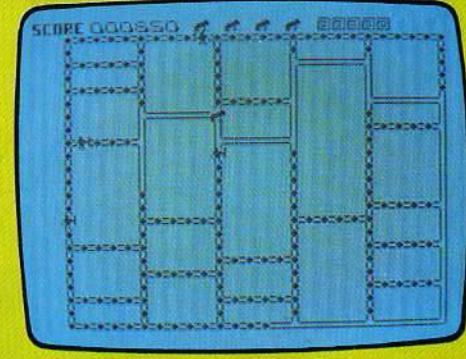
Get off my garden : version améliorée du célèbre Attacks mutants of camels. Ici des chameaux-volants en veulent à votre jardin. (Interceptor pour CBM 64. Intérêt : ★★★★★)



Namtir Raiders : voici un jeu classique type « envahisseur de l'espace ». Mais, ici, vous pouvez vous déplacer dans les quatre directions. (Artic pour ZX 81, 16 K. Intérêt : ★★★)



Chuckie Egg : parviendrez-vous à collecter tous les œufs dispersés dans votre grange, en dépit des parents oiseaux et du canard fou ? (A&F Software pour Dragon 32. Intérêt : ★★★★★)



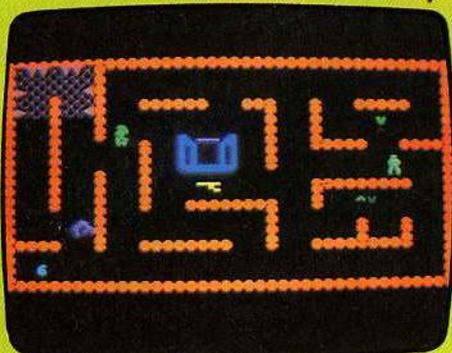
Dévoreur : vous aimez les bêtes ? Alors n'hésitez pas à aider ce pauvre gorille à ramasser ses bananes — il est fort gourmand ! — et à éviter les gardiens. (V.T.R. pour ZX 81, 16 K. Intérêt : ★★★★★)



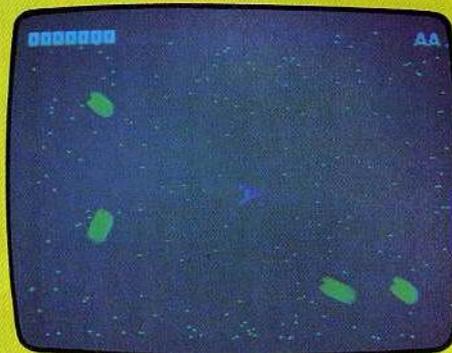
Genesis : un scorpion lutte farouchement contre des araignées. Leur but : détruire son espace vital et le précipiter dans un puits sans fond. (Datasoft pour CBM 64. Intérêt : ★★★)



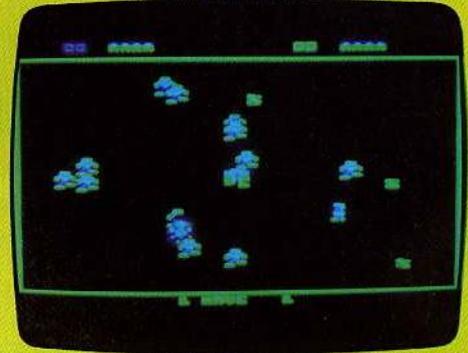
Necromancer : pour chasser les êtres maléfiques qui hantent la forêt, vous devez trouver le magicien et l'encercler d'arbres. (Broderbund pour Atari 400, 800 et 600XL. Intérêt : ★★★)



Night Stalker : un labyrinthe tortueux dans lequel il ne fait pas bon s'attarder longtemps. Adaptation du jeu pour Intellivision sur *Aquarius*. (Mattel pour *Aquarius I*. Intérêt : ★★★★★)



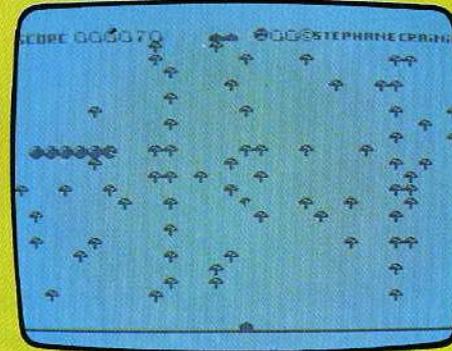
Planetoids : à bord de votre vaisseau spatial, apprêtez-vous à affronter la tempête de météorites et les ennemis qui s'y cachent. (Psion pour *Spectrum 16 K*. Intérêt : ★★★★★)



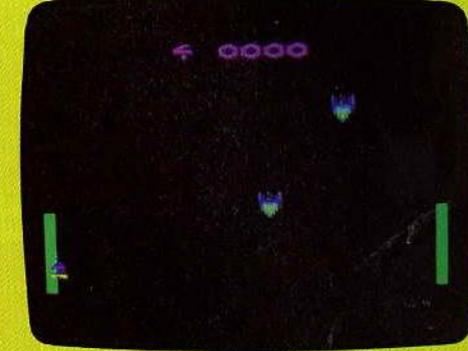
Robotron : des robots assassins surgissent de toute part et vous êtes seul. Arrivez-vous à sauver votre peau ? (Atari pour *Atari 400, 800, 600, 800 XL*. Intérêt : ★★★★★)



Scuba Dive : ce logiciel retrace la difficulté de vie des pêcheurs de perles avec tous les dangers que ce métier peut comporter. (Durell pour *Oric 1* ou *Atmos*. Intérêt : ★★★★★)



Sectionneur : vous devez détruire la diabolique chenille qui se rapproche de vous et cela au milieu d'une forêt de champignons. (V.T.R. pour *ZX81, 16 K*. Intérêt : ★★★★★)



Solar Storm : une myriade de vaisseaux ennemis et de soucoupes mortelles fondent sur vous. Détruisez-les avant qu'ils ne touchent le sol... sinon, vous êtes condamné... (Imagic pour *Atari 2600*. Intérêt : ★★★★★)



Space Raiders : une nouvelle fois, votre mission est de détruire les vagues successives d'invasisseurs qui veulent se poser sur la Terre. (Psion pour *Spectrum 16 K*. Intérêt : ★★)



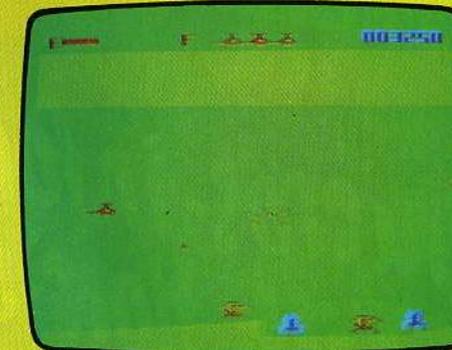
Starfighter : aux commandes d'un vaisseau spatial, anéantissez les hordes d'ennemis que seul votre radar à infrarouge rendra visibles. (Durell pour *Oric 1, Atmos*. Intérêt : ★★★★★)



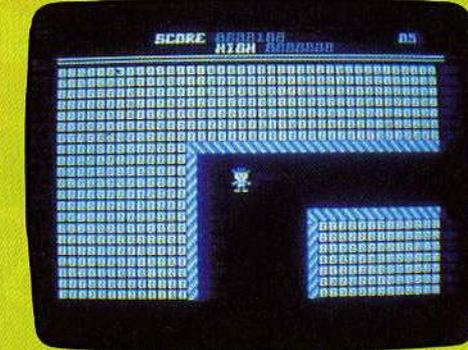
Super Meteors : à bord de votre super-vaisseau spatial, détruisez sans fléchir les météorites avant qu'ils n'atteignent votre vaisseau. (Softek pour *Oric 1* ou *Atmos*. Intérêt : ★★★★★)



Wheelin' Wallie : dentier de l'espace, dévorez des pastilles d'énergie en évitant de vous casser les dents sur la grenouille et la cafetière volante. (Interceptor pour *CBM 64*. Intérêt : ★★★★★)



Whirlybird Run : aux commandes d'un hélicoptère, infiltrez-vous au milieu des lignes ennemies et détruisez leurs installations. (Dragon Data pour *Dragon 32*. Intérêt : ★★★★★)



Zodiac : un parcours casse-tête à découvrir au fur et à mesure de votre progression. Mais, attention aux monstres géants... (Anirog pour *CBM 64*. Intérêt : ★★★★★)

MICRO

JEUX

80

Programmes BASIC*

ALICE. APPLE II ET II^e. ATARI 800. ATARI 400. ATARI 600XL - 800XL.
BBC. COMMODORE 64. DAI. ELECTRON. HECTOR HR. LASER 200 - 210.
LYNX. ORIC 1. SEGA SC 3000. SPECTRUM. TANDY MC 10.
TI 99/4A. TO 7. VIC 20. ZX 81.

TILT

35F

Bonjour, les micros-informaticiens!
Tilt Hors-série 35F

LES PIONS QUI VENAIENT DU FROID

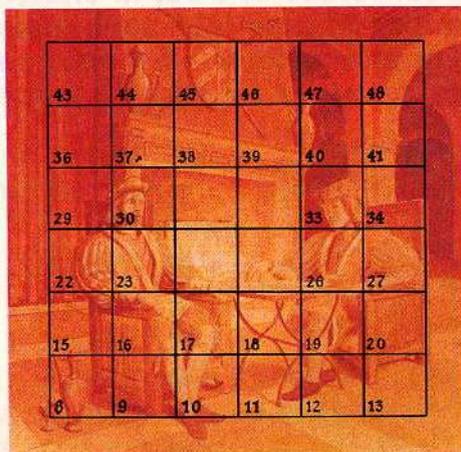
Si le PC 1500 de Sharp ne semble pas très doué pour le jeu d'action ou l'aventure graphique, il est, en revanche, excellent programmeur. Son terrain d'élection : la stratégie. Preuve en est ce jeu de morpion que Tilt vous offre en exclusivité.

BUT DU JEU

Il existe de très nombreuses versions d'Othello. Les origines de ce jeu se perdent dans l'Antiquité. Il s'agit d'un dérivé du jeu d'échec et du jeu de dames. Autrefois, les parties duraient des heures et chaque pion déplacé animait le jeu. Ce grand classique, qui n'obtint que très récemment ses lettres de noblesse, est considéré aujourd'hui comme l'un des meilleurs jeu de réflexion. Le but du jeu est simple : à partir d'un damier de six cases sur six, il s'agit pour vous et votre adversaire de placer ses pions. Au début de la partie, chaque joueur dispose de deux pions, noirs ou blancs.

PRINCIPE DU JEU

Muni de deux pions à vos couleurs, vous allez pouvoir commencer une nouvelle partie. Ici vous jouez contre la calculette PC 1500 (Sharp). Le joueur qui commence prendra obligatoirement les pions blancs, son adversaire devra se contenter des pions noirs. Les quatre cases au milieu du damier servent de point de départ pour chaque joueur. Les cases sont numérotées de façon assez étrange, mais il faudra absolument respecter ce marquage. Pour placer un nouveau pion, il suffit d'entrer le nombre correspondant à la case choisie. Si vous parvenez à encercler les pions de l'adversaire, ces derniers deviennent de votre



couleur. Ainsi peu à peu vous transformerez tout le damier à votre couleur. Mais restez sur vos gardes car la redoutable calculette tente aussi de changer la couleur du damier à son avantage. Face à un tel adversaire, aucune erreur n'est permise.

RÈGLES PARTICULIÈRES

Si vous ne possédez pas de calculette, vous pourrez jouer avec un ami. Dans ce cas, l'un des joueurs remplacera l'ordinateur de poche. Les règles du jeu resteront strictement les mêmes, seul le nombre inscrit sur chaque case du damier n'est plus utile.

COMMENT JOUER AVEC VOTRE CALCULETTE ?

Entrez le programme dans votre calculette, puis faites « RUN » ou « DEF A » pour débiter une nouvelle partie. Vous n'avez que deux pions à vos couleurs au départ, qui sont placés en diagonale sur les cases du centre. Avant le premier coup, placez quatre pions en comptant quatre cases horizontalement ou verticalement. La partie peut alors commencer.

Vous avez remarqué que chaque case du damier, sauf les quatre du centre, porte un numéro. Ce nombre vous servira à placer vos pions sur la grille de jeu. Pour poser un pion dans la première case, en haut à gauche, il suffit d'entrer le nombre 43. Lorsque vous avez encerclé un ou plusieurs pions de votre adversaire horizontalement, verticalement ou diagonalement, ceux-ci changent automatiquement de camp et prennent votre couleur. Si la calculette réussit la même opération, vos pions changeront de couleur. Inutile de tricher, car l'ordinateur surveille attentivement tous vos déplacements. Chaque joueur place un seul pion à la fois sur le damier, les adversaires jouant l'un après l'autre. Est proclamé vainqueur celui qui possède le plus grand nombre de pions de sa couleur sur le damier, lorsque plus aucune case ne reste vacante.

Bertrand RAVEL

```
10: "A" CLEAR :
RESTORE :CLS :
BEEP 10, 1:
PAUSE "*****
OTHELLO 6/6 *
*****";
20: DIM Z(60):FOR
I=0 TO 31:READ
Z(I):NEXT I
30: DATA 43, 48, 13,
8, 23, 22, 10, 11,
27, 34, 45, 46, 30
, 23, 17, 18, 26, 3
3, 39, 38, 36, 15,
9, 12, 120
40: DATA 241, 47, 44
, 37, 16, 19, 240
50: K=4:O=100:FOR
A=0 TO 31:Z(A)=
Z(A)/O:NEXT A:
FOR A=8 TO 48:Z
(A)=Z(A)+1:
NEXT A
```

```
60: Z(32)=2:FOR A=
7 TO 49:STEP 7:Z
(A)=Z(A)-INT Z
(A):NEXT A
70: PAUSE "JE COMM
ENCE O/N ?"
80: IF INKEY$ ="N"
THEN 190
90: IF INKEY$ "<" "O"
THEN 80
100: BEEP 1, 25:
PAUSE "JE COMM
ENCE DONC... :
GOTO 200
130: F=1:GOSUB 140:
FOR F=6 TO 8:
GOSUB 140:NEXT
F:RETURN
140: FOR Y=1 TO 2:F=
-F:G=A:G=G+F:
IF INT Z(G)<>C
THEN 250
150: G=G+F:IF INT Z
(G)=C THEN 150
```

```
160: IF INT Z(E)<>B
THEN 250
170: Z(A)=Z(A)-INT
Z(A)+B:FOR X=G
-FTO A+FTSTEP -
F:Z(X)=Z(X)-
INT Z(X)+B
180: NEXT X:GOTO 25
0
190: PAUSE "/" ;K;:
BEEP 3, 30:
INPUT " A TOI:
";A:B=2:C=3:
GOSUB 380:IF N
=0 THEN 190
200: B=3:C=2:FOR W=
0 TO 31:A=O*(Z(
W))-INT Z(W):
IF INT Z(A)<>1
THEN 220
210: GOSUB 130:IF
INT Z(A)<>1
BEEP 1, 50:
```

```
PAUSE " MOI:";
A;:K=K+1:P=0:
GOTO 190
220: NEXT W:FOR A=0
TO 36:IF INT Z
(A)=3 LET X=1
230: NEXT A:IF K=36
THEN X=0
240: GOTO 260
250: NEXT Y:RETURN
260: IF X=1 LET P=P
+1:IF P<2BEEP
3, 8:PAUSE "JE
PASSE...":GOTO
190
270: BEEP 5, 5:PAUSE
"C, EST TERMINE
":B=0:C=0:FOR
A=8 TO 48:IF
INT Z(A)=2 LET
B=B+1
280: IF INT Z(A)=3
THEN C=C+1
290: NEXT A:A$="NOJ
```

```
R":IF B<C LET
A$="BLANC"
300: IF B=C LET A$=
"PERSONNE NE"
310: PRINT A$;" GAG
NE";B;" /";C:
END
320: GOTO 5
380: N=1:IF A=0 LET
P=P+1:PAUSE "T
U PASSES":GOTO
410
390: IF INT Z(A)<>1
BEEP 3, 1:PAUSE
"IMPOSSIBLE !"
:N=0:RETURN
400: P=0:K=K+1:CLS
:PAUSE K;A;:
GOSUB 130:
RETURN
410: IF P>=2 THEN 20
0
420: RETURN
```

A VOS MARQUES!

Place aux coureurs. Pour les possesseurs du *Yeno-Sega SC 3000*, Tilt propose un 400 mètres-haies à vous couper le souffle. Mais attention : une seule haie renversée et c'est la chute... mortelle !

Le champion que vous incarnez avance tout seul, mais vous pouvez intervenir sur ses déplacements : « A » pour accélérer, « S » pour sauter, « R » pour retourner à la ligne de départ et « F » pour stopper le jeu.

```

20 CLS:COLOR4,15:PRINT :PRINT :PRINT :
PRINT :PRINT :PRINT :PRINT :PRINT :PRI
NT :PRINT :PRINT " ";
30 PRINTCHR$(249);:A=A+1:IF A<>20 THEN
30
40 PRINT " ";
50 PRINT " ";:PRINT CHR$(249);:PRINT
" ";:PRINT CHR$(249)

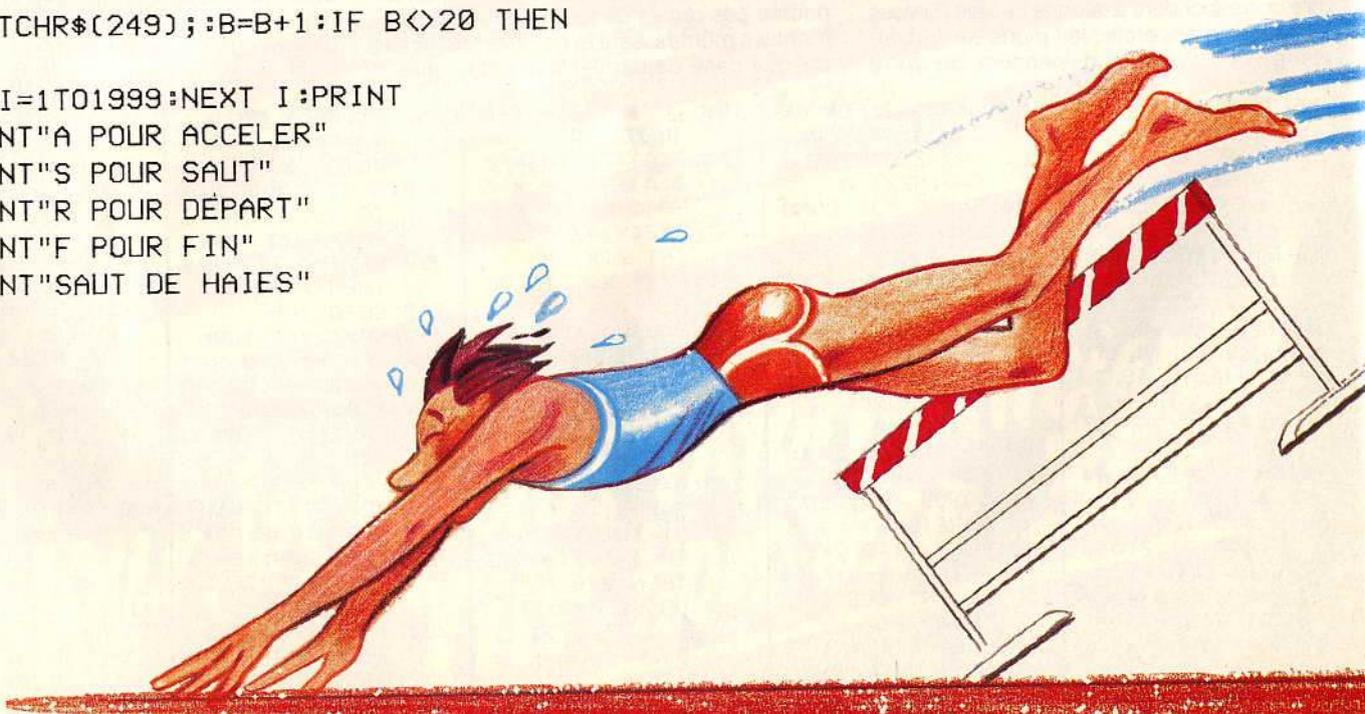
60 PRINT " ";:PRINT CHR$(249)
;:PRINT CHR$(253);:PRINT " OLYMPIADE
S ";:PRINT CHR$(253);:PRINT CHR$(249
);
70 PRINT " ";:PRINT C
HR$(249);:PRINT " ";:P
RINT CHR$(249);:PRINT "
";
80 PRINTCHR$(249);:B=B+1:IF B<>20 THEN
80
90 FOR I=1TO1999:NEXT I:PRINT
100 PRINT"A POUR ACCELER"
110 PRINT"S POUR SAUT"
120 PRINT"R POUR DÉPART"
130 PRINT"F POUR FIN"
140 PRINT"SAUT DE HAIES"

```

```

145 PRINT :PRINT :PRINT :PRINT :PRINT
:PRINT :PRINT :PRINT:FOR I=1 TO 999:NE
XT I
150 SCREEN2,2:CLS
160 CIRCLE (60,0),80,2 ,.5,0,.5,BF
170 CIRCLE (170,0),60,2 ,.5,0,.5,BF
180 CIRCLE (250,0),50,2 ,.5,0,.5,BF
190 CURSOR 30,50:PRINT "~"
200 CURSOR 34,60:PRINT "~"
210 CURSOR 30,40:PRINT "~"
220 CURSOR 40,52:PRINT "~"
230 CURSOR 100,50:PRINT "~"
240 CURSOR 170,40:PRINT "OLYMPIADES"
250 CIRCLE (175,190),230,1,.5,0,1,B
260 CURSOR 240,180:PRINTCHR$(232)
270 CURSOR 180,180:PRINT CHR$(232)

```



```

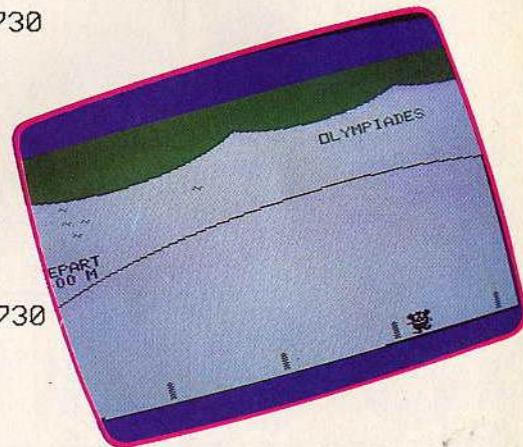
280 CURSOR 120,180:PRINT CHR$(232)
290 CURSOR 60,180:PRINT CHR$(232)
300 CURSOR 240,176:PRINT CHR$(232)
310 CURSOR 180,176:PRINT CHR$(232)
320 CURSOR 120,176:PRINT CHR$(232)
330 CURSOR 60,176:PRINT CHR$(232)
340 CURSOR 20,184:PRINT "."
350 CURSOR 10,80:PRINT "DEPART"
360 CURSOR 12,88:PRINT "400 M"
370 MAG 1
380 PATTERN S#0,"00193F3C1C0D0F7B"
390 PATTERN S#1,"0C0F0F0F07031B07"
400 PATTERN S#2,"00CCFE9E9CD878EE"
410 PATTERN S#3,"1AF8F8F0EC7C3800"
420 C= 172
430 CT = 30
440 Y=2
450 K = 8
460 T$=INKEY$
470 IF T$=" " THEN 460
480 IF T$="F" THEN 620
490 IF T$="A" THEN GOSUB 650
500 IF T$="S" THEN GOSUB 680
510 IF T$="R" THEN GOSUB 630

```

```

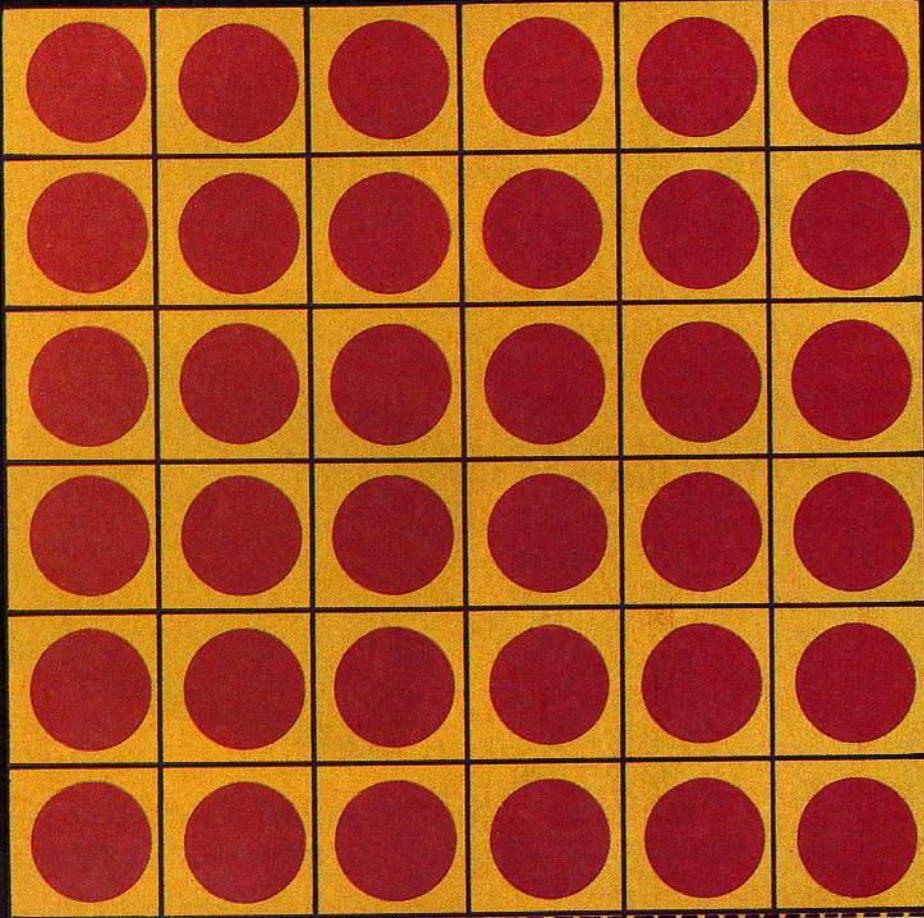
520 IF Y > 250 THEN GOSUB 630
530 Y =Y+2
540 H=H+60
550 GOSUB 570
560 GOTO 460
570 SPRITE 0,(Y,C),0,K
580 GOSUB 730
590 C= 172
600 K = 8
610 RETURN
620 END
630 Y= 1
640 RETURN
650 Y=Y+20
660 GOSUB 730
670 RETURN
680 C=C-20
690 K= 2
700 RETURN
710 BEEP 2:CURSOR170,50:PRINT "U ETES
ELIMINE":FOR I=1 TO 1999:NEXT I:END
720 RETURN
730 IF ABS(Y)-60= 8 THEN GOSUB 710
740 IF ABS(Y)-120= 8 THEN GOSUB 710
750 IF ABS(Y)-180= 8 THEN GOSUB 710
760 IF ABS(Y)-240= 8 THEN GOSUB 710
770 RETURN
Bertrand RAVEL

```



LES PIONS QUI VENAIENT DU FROID

VERSO



RECTO

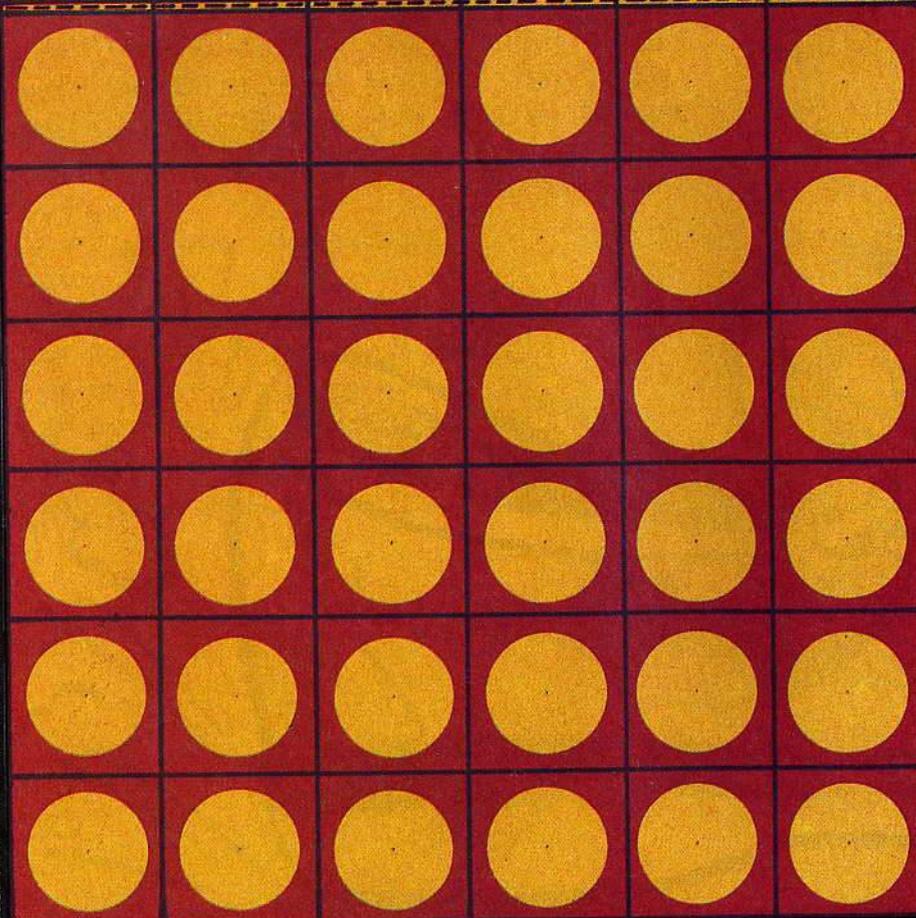


Illustration : Jérôme TESSEYRE

1. Découper les deux faces du damier recto-verso. 2. Les coller ensemble en y intercalant si nécessaire un carton. 3. Découper les pions un à un.



43

36

29

22

15

8

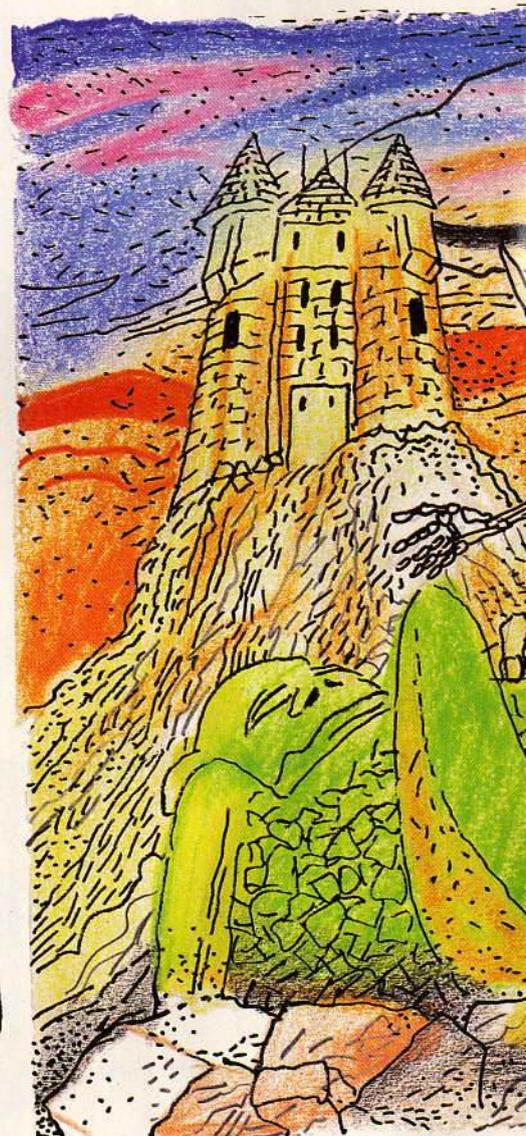


BALLADE POUR UN SPECTRE

Premier jeu de rôles entièrement français,
La citadelle défie Big Ben.

Désormais, il n'est plus nécessaire de maîtriser l'anglais
pour affronter des jeux de rôles de haut niveau.

Une initiative signée Loriciels
qui ravira les possesseurs d'*Oric 1* et *Atmos*.



La Citadelle: un jeu 100 % textuel qui vaut bien quelques nuits blanches

Ce logiciel cent pour cent « textuel » ne comporte aucun graphisme... Parler de monstre sans en voir ne serait-ce que le bout du nez est assez frustrant. Heureusement pour lui, ce jeu ne manque pas d'ingrédient pour alimenter votre précieuse matière grise. Ce programme, de 70 kilooctets, vous offre un temps de réflexion suffisamment long pour vous occuper des nuits entières. Mais, avant d'entamer les hostilités, n'oubliez pas de lire attentivement les dix pleines pages-écran d'explications, indispensables !

Ce logiciel est de type « donjons et dragons » comme tous les jeux de rôles. Vous dirigez un guerrier dans les profondeurs de la citadelle. Mais connaissez-vous la légende de la citadelle ? Avant la grande guerre entre les nains et le dragon Ceril, le magicien d'Elf enferma le spectre magique dans le souterrain d'Adriel. Ce spectre donnera à l'aventurier qui le découvrira le pou-

voir de régner sur Gorgoroth, le pays des Elfs. Malheureusement, l'entrée de ce labyrinthe souterrain est camouflée par une immense forêt peuplée de monstres.

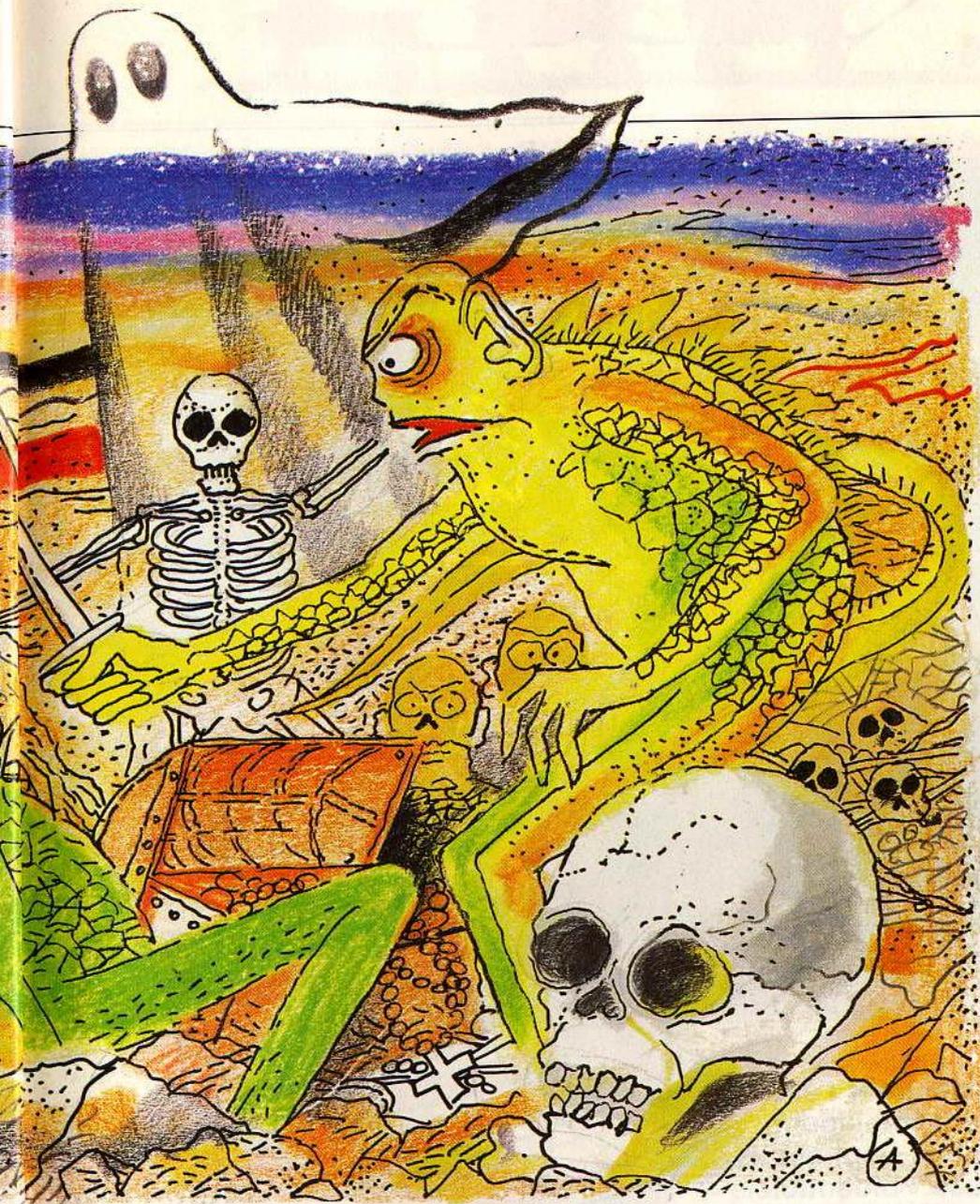
Le p'tit bout d'la queue du monstre

Le but de votre aventure est de découvrir un immense trésor au plus vite. Mais, avant toute chose, il s'agit de découvrir l'entrée de la citadelle... Votre guerrier peut porter jusqu'à 20 kilos d'armes et de trésors. Si la chance vous sourit, vous tomberez sur une fiole de potion magique... et là, tous les espoirs sont permis. Vous aurez à affronter plus de 1300 situations différentes, n'oubliez pas les trappes ou les planches coulissantes qui vous conduiront dans des lieux normalement inaccessibles. Alors, bonne chance !

Au départ, vous partez les mains dans les poches et constituez peu à peu votre stock

d'armes qui, au fur et à mesure qu'il s'étoffe, vous octroie de forces supplémentaires. Bien armé, les monstres vous paraissent beaucoup moins redoutables. Les monstres errants sont les plus coriaces car ils connaissent les lieux. Ce n'est pas le cas des monstres sédentaires qui, dépourvus du sens de l'orientation, se perdent rapidement. Evitez de marcher sur la patte d'un monstre ou de faire du bruit, vous en subiriez très vite les conséquences.

Votre but consiste à découvrir un trésor enfoui dans l'un des soixante-deux lieux à parcourir, dont douze sont d'accès secret. Si vous comptez profiter de votre part du gâteau, vous devrez découvrir le mot de passe qui indique la sortie. Votre guerrier accumule les points d'expérience en abattant les divers monstres qui lui barrent la route (gnolls, zombis ou striges) et en amassant divers objets ou trésors qui se révéleront tour à tour utiles ou encombrants. Vous



rencontrerez, au fur et à mesure de votre aventure, des indices qui vous aideront. Votre score dépend des trésors découverts, des monstres abattus et du temps total réalisé pour venir à bout de l'aventure. Plus vos points de vie diminuent, plus votre capacité à ramasser des objets s'amointrit ; alors attention, car, en dessous de zéro, vous êtes un homme mort !

Pour guider votre guerrier, vous disposez de 260 mots de commandes dont 70 verbes et 90 noms. Les commandes se résument à un ou deux mots comme « Va nord », « Combat monstre », « Score »... Attention, il faut faire « CTRL T » pour passer en minuscules, sinon l'ordinateur vous indique qu'il ne comprend pas la commande donnée. Des ordres simples donnent une réponse immédiate comme « Appuie », « Tourne », « Tire », « Actionne »... Si certains ordres restent parfois sans résultat, c'est qu'il manque des éléments de décision ou de

combat. Au cours de son itinéraire, l'homme vous transmet la description des lieux visités, signale la présence des monstres et des issues visibles (il y a aussi des passages secrets). Après chaque ordre de votre part, le guerrier vous indique le résultat de ses recherches. Mais, face à un monstre, son premier réflexe sera de le combattre et, si possible, de le tuer.

Le squelette cache un trésor

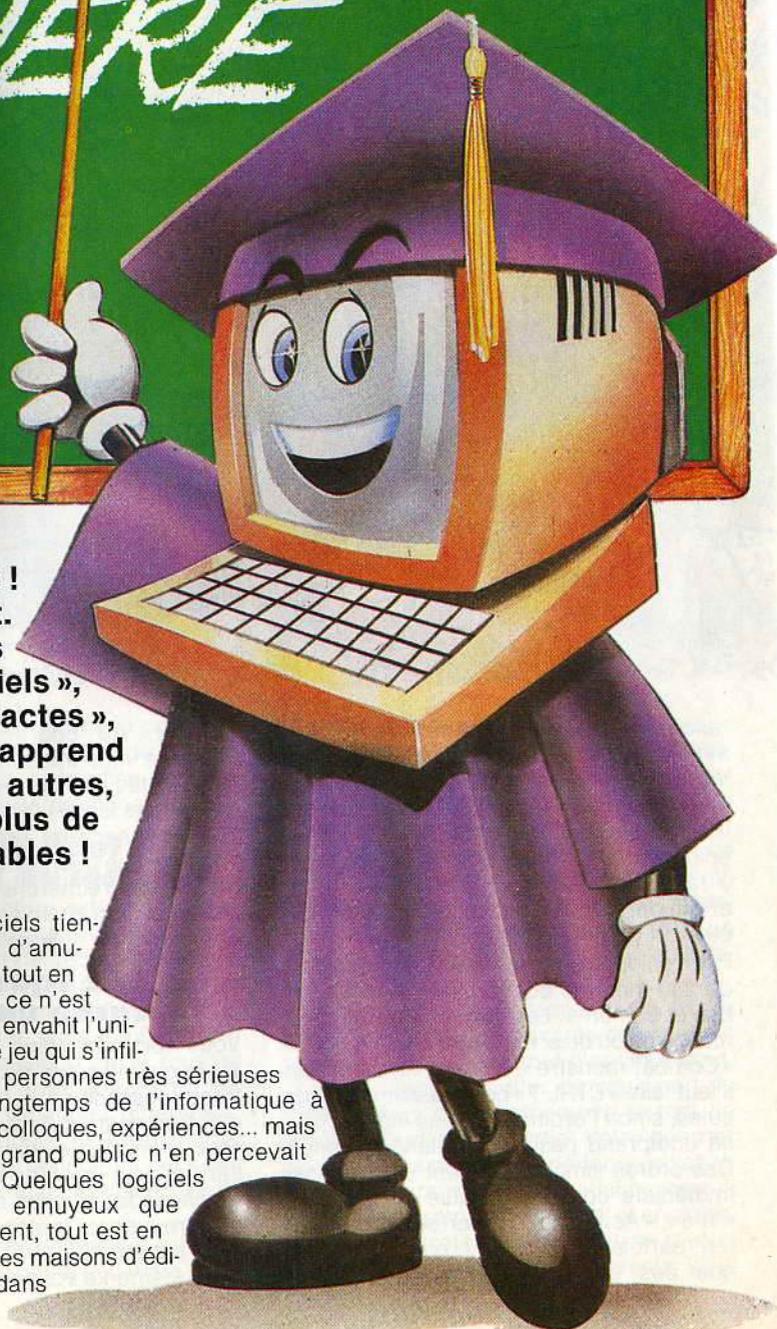
Vous voici en pleine forêt, au pied d'un arbre gigantesque. Vous découvrez que le tronc possède une faille béante. Avant d'entreprendre quoi que ce soit, munissez-vous d'une épée. Grimpez à la cime de l'arbre pour profiter du panorama, puis redescendez et allez au nord. Ne pensez pas trouver ici toutes les indications qui vous mèneront au trésor, néanmoins, certains éléments vous mettront sur la voie.

« Celui qui pénètre en ce lieu ne pourra en ressortir que victorieux. » Vous êtes à présent dans la citadelle. Éviter les monstres qui ne sont pas loin. En allant au nord, vous trouverez un squelette. Surmontez votre dégoût et examinez cet amas osseux, il cache un butin. Arrivé dans le lieu 5, votre guerrier se retrouve face à un monstre sédentaire. Aucun danger, vous êtes bien armé, son compte est bon. Tiens, une botte de foin ! Vous y trouverez un bracelet. N'hésitez surtout pas à descendre l'escalier qui se présente à vous, vous approchez du spectre... Et surtout ne doutez pas de vos facultés mentales, même s'il vous arrive, sans trop savoir pourquoi, d'arracher la mousse du sol, de déchirer une toile, d'enlever des lattes ou de plonger dans une fontaine. Persuadez-vous que, dans bien des cas, la fin justifie les moyens et que ces gestes, sans but apparent, sont décisifs pour la suite des événements. Et vous poursuivrez votre quête, ramassant ici et là un nombre effrayant d'objets divers : épée, armure, silex, boule, burin, bracelet, masse, lanterne, bague... Tiens, un « sort », une figurine, un heaume, une pince, une barre, une perle, un collier, une bourse, un diamant, un bâton, un marteau, une clé, un bouclier, une émeraude, un coffret, un livre, un parchemin et, ô merveille, le spectre ! Inutile de vous dire que ce bric à brac pèse lourd et c'est la mort dans l'âme que vous déposez l'une après l'autre vos armes. Efficacité oblige, il est hors de question d'abandonner là, ne serait-ce qu'une fraction du trésor ainsi accumulé.

Les premiers jeux de donjons et dragons ne nécessitaient pas l'utilisation d'un micro-ordinateur. *La citadelle* fonctionne sur les ordinateurs *Oric 1* et *Atmos*, mais il est fortement conseillé de se munir d'une feuille de papier et d'un crayon. Sans indication précise au début du jeu, vous devrez vous déplacer au hasard des lieux. Pour éviter les mauvaises rencontres, marquez la position de chaque monstre et son mode de vie, sédentaire ou errant. Le plan ainsi établi vous évitera de sillonner la citadelle en vain et de combattre inutilement des monstres invincibles. Malheureusement, en l'absence de tout graphisme, l'action, pleine de rebondissements, manque un peu de saveur. Par exemple, lorsque l'ordinateur vous indique que vous êtes devant un gnoll, vous vous demandez quelle peut bien être la physiologie de l'animal. De même, les combats commentés par des phrases laconiques du genre « Je l'ai raté », « Il m'a raté » manquent inévitablement de vivacité... Cependant, ce logiciel est d'excellente qualité et, avec de l'imagination, l'aventure vaut bien quelques nuits blanches.

Espérons seulement que les prochains jeux de rôles en français rivaliseront bientôt en qualité graphique avec les logiciels conçus pour l'ordinateur *Apple II*.

Bertrand RAVEL.

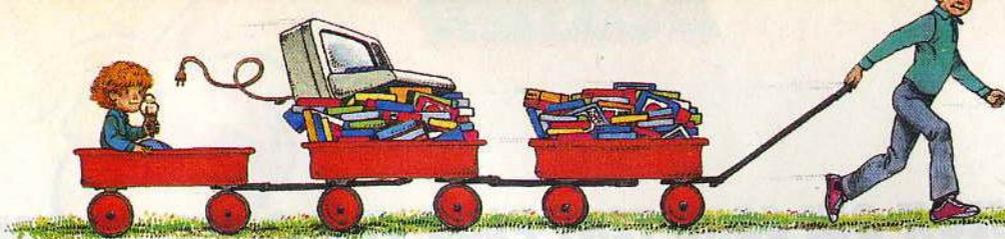


**Une bonne nouvelle pour l'été !
Il est enfin possible de jouer intelligent.
Les jeux éducatifs, baptisés
pour la bonne cause « didacticiels »,
« studiciels » ou « microdidactes »,
arrivent en force. Avec les plus réussis, on apprend
sans s'en rendre compte. Avec les autres,
on s'amuse vraiment. Après en avoir testé plus de
soixante, nous sommes devenus incollables !**

Jeux éducatifs : de prime abord, ces deux mots ne vont pas très bien ensemble. L'école n'est pas un lieu où l'on joue, et rien n'est plus désagréable que de se rappeler professeurs, devoirs et interrogations écrites lorsqu'on est en train de jouer.

Faut-il donc qualifier ces « logiciels contre nature » de clochettes, à l'image de celles que portaient les lépreux au Moyen Âge, afin que les bien-portants les fuient, et ne soient pas contaminés par la maladie ? « Honni soit qui mal y pense » dit la devise... Ce serait, en effet, entamer un mauvais procès que de condamner en bloc un genre qui commence à faire ses preuves. Car cer-

tains de ces logiciels tiennent la gageure d'amuser, — vraiment — tout en instruisant. Et puis ce n'est pas tant l'école qui envahit l'univers du jeu, mais le jeu qui s'infil- tre à l'école. Des personnes très sérieuses parlent depuis longtemps de l'informatique à l'école. Réunions, colloques, expériences... mais concrètement, le grand public n'en percevait guère les effets. Quelques logiciels existaient, aussi ennuyeux que rares. Heureusement, tout est en train de changer. Les maisons d'édition spécialisées dans



les ouvrages scolaires mettent au point des jeux éducatifs ; des sociétés de création de logiciels leur emboîtent le pas. Ce printemps 1984 voit bourgeonner et éclore des dizaines de logiciels, dont les qualités sont en constante progression.

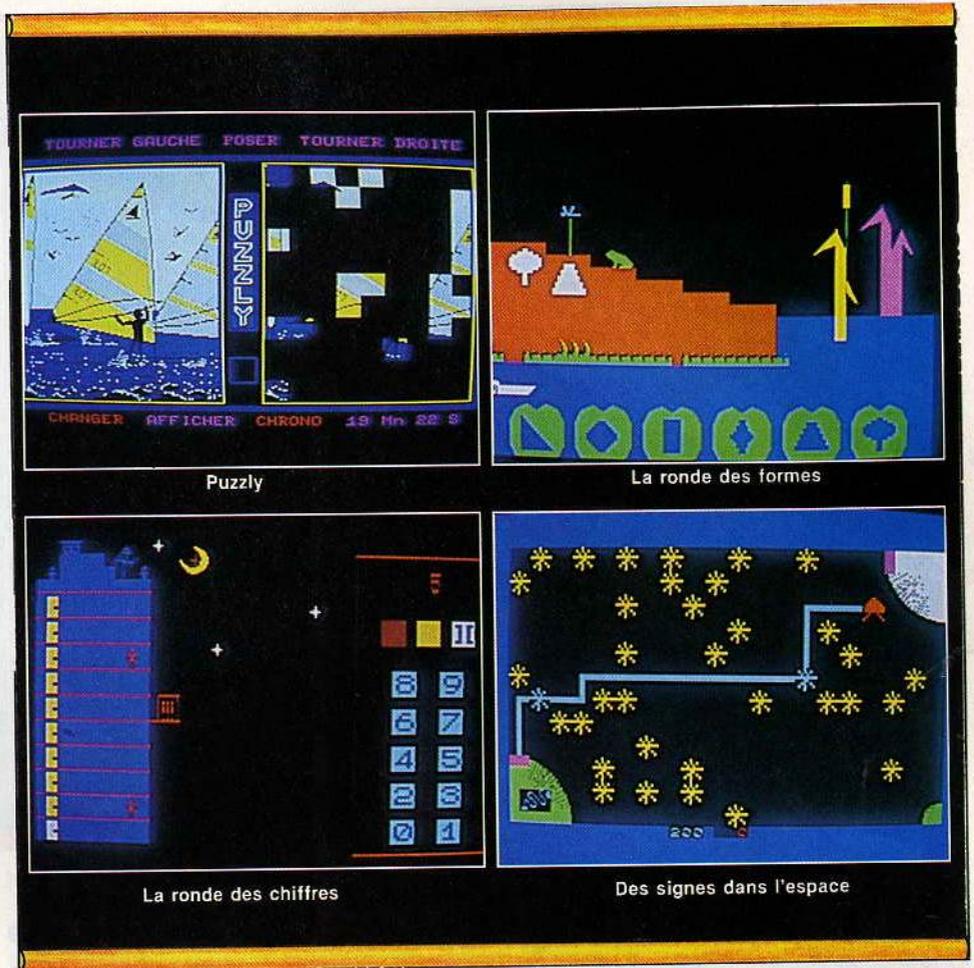
Car il faut bien avouer que les précurseurs n'avaient pas toujours eu la main heureuse. Certains s'étaient contentés d'adapter, sans imagination, des méthodes pédagogiques vieilles de plusieurs dizaines d'années. Un graphisme éblouissant et des effets sonores assourdissants ne changent rien à l'affaire... Mais oublions ces exercices « à trous », et passons rapidement sur les « Q.C.M. » (questionnaires à choix multiples) avant de nous attarder sur la nouvelle génération. Le choix ne manque pas. Il y en a pour tous les âges, dans plusieurs matières. Et si Vifi-Nathan présente à la fois le catalogue le plus important et les ambitions les plus marquées, il n'est pas seul sur le marché. A chaque niveau d'apprentissage - maternelle, primaire ou secondaire -, le choix ne cesse de s'élargir. « Tilt » a passé de - très - longues heures studieuses et est devenu - presque - imbattable en calcul, orthographe ou géographie.

BABY BLUES

La ronde des chiffres (Vifi Nathan pour TO 7). Fermez les yeux. Rappelez-vous votre petite enfance. Vous aviez 3, 4 ans et ne saviez encore ni lire, ni compter. Les chiffres n'étaient encore que de drôles de dessins sans signification. Les bambins d'aujourd'hui ont de la chance. *La ronde des chiffres* commence par faire défiler de façon amusante les différents chiffres accompagnés chacun d'une musique. La deuxième partie est une démonstration avec participation du joueur. Pour terminer, un exercice pratique. Aux commandes d'un ascenseur, il faut aller chercher les personnes qui attendent aux différents étages. Mais attention, elles ne sont pas très patientes. Si l'ascenseur n'arrive pas assez vite, elles descendent par l'escalier, et c'est autant de points de perdus ! Et comme l'ascenseur est petit — il n'offre que deux places — si trois « clients » se présentent, l'un d'entre eux doit ressortir pour que la mise en route soit possible.

Un jeu amusant, avec une animation intéressante. Un reproche, hélas courant dans les jeux éducatifs : on risque de s'en lasser assez vite. Ce défaut est d'ailleurs compréhensible. Les jeux éducatifs sont destinés à apprendre. Une fois les connaissances acquises, le logiciel perd souvent une grande partie de son intérêt.

La ronde des formes (Vifi Nathan pour TO 7). L'idée reste la même que pour le précédent logiciel. Il s'agit de reconnaître des formes (carré, triangle, cercle, etc.). La première partie offre une démonstration sous forme d'histoire animée et la seconde des



jeux au cours desquels il faudra reconnaître différentes formes. Le graphisme est particulièrement réussi. Une adorable grenouille monte les marches d'un escalier et saute dans un canot à moteur pour s'en aller (si l'on a bien répondu) ou disparaît dans l'eau (en cas de mauvaise réponse). Une pieuvre rentre à son repère où l'attendent six langoustes (c'est gagné) ou aucune, car une murène les a mangées (c'est perdu). Enfin deux petits hippocampes doivent être guidés à travers un labyrinthe pour retrouver leur mère. Un jeu classique d'éveil, qui dispose de plusieurs niveaux de difficultés, agrémenté d'un bon graphisme.

Puzzly (micro-cassette Dialog pour DAI). Comme son nom l'indique, il s'agit d'un puzzle. Il est donc superflu de présenter le but du jeu ! Tout le monde peut y jouer, à partir du moment où l'on sait taper sur les touches d'un clavier (inutile même de savoir lire). Dans sa version de base, *Puzzly* propose deux niveaux de difficultés, et deux tableaux par niveau, d'un graphisme excellent, découpés en une centaine de pièces. Celles-ci sont proposées une par une, dans n'importe quel sens. Il faut donc commencer par les redresser, avant de les placer.

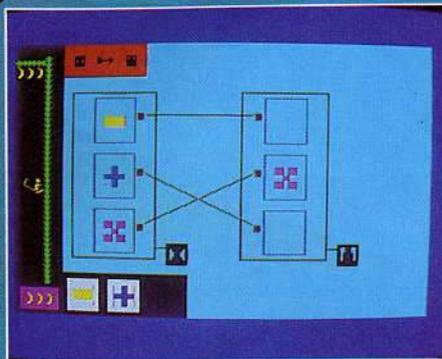
Attention, le temps est limité. Si l'on est trop long, il y a changement de la pièce proposée. C'est parfois rageant, lorsque la pièce, enfin repérée, disparaît pendant son placement. Et pour connaître son score, un chronomètre court jusqu'à la réussite. Ce logiciel ne devrait pas décevoir les amateurs de puzzles.

Des signes dans l'espace (cassette Vifi Nathan pour TO 7 avec extension de mémoire). Cinq jeux sont proposés sur cette cassette, qui demandent des qualités de perception visuelle et auditive. Dans *le voyage dans l'espace*, il s'agit de piloter un vaisseau spatial à travers un ciel constellé d'étoiles qu'il faut à tout prix éviter. Sinon, gare à l'accident, et au malus ! Il existe plusieurs niveaux de difficultés : réseau d'étoiles plus ou moins dense, pilotage par rapport au plan de l'écran ou par rapport au vaisseau lui-même.

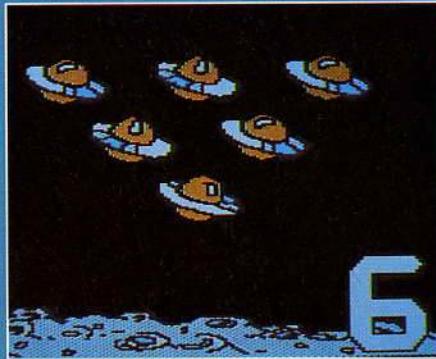
Les planètes est un exercice de reconnaissance de formes, à vue ou de mémoire. A chaque bonne réponse, un cosmonaute monte dans la fusée. A la fin du jeu, la fusée décolle. Une animation amusante, et quatre niveaux de difficultés.

Le prince de l'espace aime les fleurs, qu'il cueille et transforme en étoiles. Il faut accu-

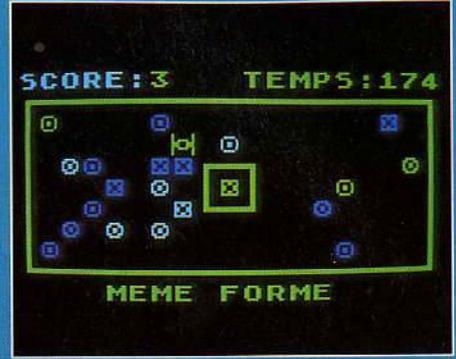
POUR TOUS CEUX QUI COMPTENT PLUS VITE QUE LEUR OMBRE...



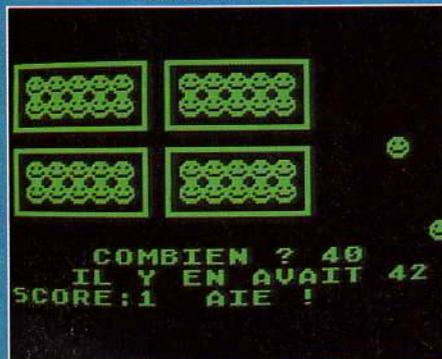
Noix de coco



Les oursins malins comptent...



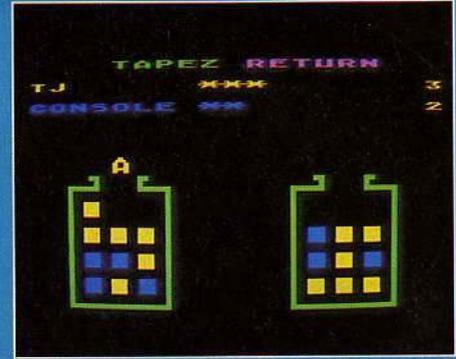
Chaos



Matuvu



Extra-terrestres



Les bonbons

muler le maximum de bonnes réponses pour obtenir un beau ciel étoilé. Il faudra pour cela reconnaître des sons, puis les reproduire en utilisant leur représentation graphique.

Les mosaïques présentées par l'ordinateur sont incomplètes. Quel est le morceau manquant ?

Après ces quatre jeux un peu « sérieux », une récréation bien méritée avec l'« écran magique » permet de dessiner et de « peindre » en huit couleurs sur l'écran à l'aide du crayon optique. Une variété de jeux bien mis en scène.

Noix de Coco (Cassette Vifi Nathan pour TO 7 avec extension de mémoire). Noix de Coco, c'est le nom d'un petit singe. Il n'a qu'un seul petit défaut : il est gourmand. Mais il est si gentil que l'on serait bien sévère de lui refuser les bananes qu'il aime tant. On se priverait en plus du plaisir de le voir grimper à l'arbre pour aller décrocher ses fruits préférés. A chaque bonne réponse, dans chacun des trois jeux, noix de coco grimpe un peu plus haut.

Dans un premier temps, il faut reconnaître des objets parmi d'autres (des pommes, mélangées à des poires, des carrés, en compagnie d'autres figures géométriques, des dominos doubles). Il s'agit ensuite de relier des objets entre eux (du plus grand au plus petit, les carrés entre eux...), et enfin de ranger des figures dans un tableau selon leur forme et leur couleur.

Un jeu qui amusera les 5/6 ans, mais dont les variantes sont vraiment restreintes.

Les oursins malins comptent de 0 à 9 (Disquette ViFi-Sogiciel pour Apple II) Des oursins font découvrir aux tout petits les chiffres, qui sont présentés ici accompagnés de plusieurs animations. Il suffit de taper sur l'une des touches numérotées pour voir défiler un mini dessin-animé sonore. Cela peut-être quatre glaces à la crème qui se dandinent avant d'être attrapées par un ourson gourmand, ou cinq pingouins qui se promènent sur la banquise. Malgré un graphisme de qualité et des animations amusantes et variées, on a vite fait le tour de ce logiciel, qui ne demande qu'une participation minimale.

Les oursins malins et l'A.B.C. (Disquette ViFi-Sogiciel pour Apple II). Ce jeu s'apparente au précédent, mais cette fois concerne l'apprentissage des lettres de l'alphabet. A chaque lettre sont associés des mots commençant par celle-ci.

Les extra-terrestres/Matuvu (Cassette Atari pour Atari 600-800 XL). Deux jeux qui familiariseront les plus jeunes (à partir de 4 ans) avec les rudiments du calcul. Dans le premier jeu, il s'agit de faire descendre de leur soucoupe volante le nombre d'extra-terrestres demandé par l'ordinateur (de 1 à 10). Un feu d'artifice récompensera 10 bonnes réponses sur 10. Le graphisme est moyen, et le jeu rapidement lassant... Le second jeu est, en revanche, plus inté-

ressant. Des visages apparaissent quelques secondes sur l'écran, à vous d'en indiquer le nombre. Tant que les réponses sont exactes, le jeu continue, et le temps d'affichage des figures diminue inexorablement. L'ordinateur semble ne pas connaître de limite dans l'infiniment petit. Il faut essayer de mémoriser l'image, et ensuite de compter. Au niveau 4 (entre 0 et 49 visages), la moindre inattention est vite fatale ! On se laisse facilement prendre au jeu, pour tenter de battre son propre record. Pour tous ceux qui comptent plus vite que leur ombre.

Les bonbons/Chaos (Cassette Atari pour Atari 600-800 XL) Chaos est destiné aux plus jeunes (à partir de 4 ans). Là encore, il s'agit d'une reconnaissance de formes et de couleurs. On doit placer le curseur sur une figure identique à celle encadrée par l'ordinateur, tout en évitant dans ses déplacements les formes différentes. Amusant, mais l'intérêt s'épuise rapidement. *Les bonbons* (à partir de 6 ans) se veulent une première approche des probabilités : une abeille vole au-dessus de deux pots qui contiennent des bonbons au miel et d'autres aux fruits. L'abeille préfère le miel. Posons-la sur la bonbonnière où elle a le plus de chance de se régaler. Une fois à l'intérieur, on doit arrêter son bourdonnement par 10 fois. Pourvu qu'elle s'arrête le plus souvent possible sur un bonbon au miel ! Avouons-le : ce jeu est faible, et n'est même pas racheté par son graphisme...



fres. Pour les multiplications, l'ordinateur peut donner les réponses (vrai ou faux) ligne par ligne. On pourra donc se corriger plus facilement. Un logiciel sans surprise.

Insectivores/Concentration (Atari pour Atari 600-800 XL) Deux armées d'insectivores marchent l'une vers l'autre, inexorablement. Le combat est terrible, sauvage. A chaque affrontement, une des armées disparaît entièrement. Les seuls survivants : les guerriers qui n'ont trouvé aucun adversaire devant eux. Ceux-là continuent à avancer vers le camp opposé. Il faut à tout prix les empêcher d'atteindre leur but. Sinon, la pénalité sera égale au nombre d'insectivores vainqueurs. Pour les arrêter, puisez dans les réserves de l'armée

adverse, en choisissant parmi les nombres proposés par l'ordinateur. Le but du jeu est d'éliminer tous les insectivores, en formant deux armées d'égale importance. Ce n'est pas si simple, car il faut choisir rapidement, et l'extermination totale n'est possible qu'après plusieurs combats, à condition d'avoir bien choisi ses renforts. Un jeu qui vous entraînera au calcul mental, dans la bonne humeur (Ça compte !).

Concentration est plus classique. Des fractions sont dissimulées derrière des cartes, que l'on retourne deux par deux. Il s'agit de former des paires de fractions égales (par exemple $\frac{2}{4}$ et $\frac{1}{2}$). Chaque couple ainsi présenté disparaît. *Concentration* aide à maîtriser les fractions tout en développant la mémoire.

MICKEY

Avec l'apprentissage de la lecture, du calcul, de la géographie, le champ d'action des logiciels de jeux éducatifs s'élargit tout à coup. Le calcul demeure la matière privilégiée des créateurs pédagogues.

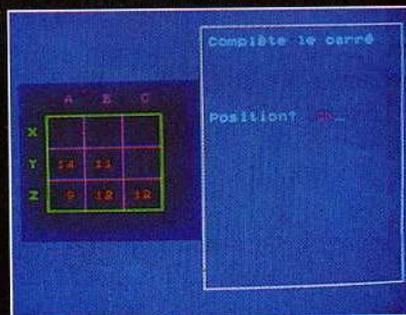
Carré magique (Cassette ViFi-Nathan pour TO 7 avec extension de mémoire). La porte ouverte vers la magie des nombres : que l'on prenne le carré horizontalement, verticalement ou en diagonale, la somme des nombres qui le compose est toujours la même. Grâce au *Carré magique*, vous apprendrez à construire vous-même ces petites merveilles mathématiques. L'ordinateur vous y aidera pas à pas, en expliquant la démarche, en reconstituant des carrés magiques incomplets.

Un bon exercice de réflexion, pour les 8-12 ans qui seront confrontés à un correcteur implacable : l'ordinateur.

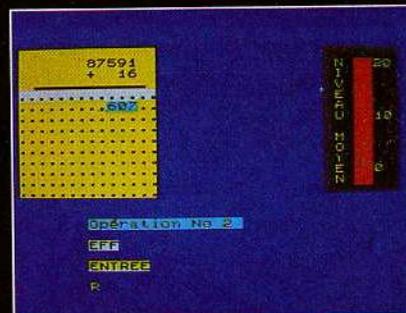
Cubes (Atari pour Atari 600-800 XL). Un carré de trois cases de côté est garni de 9 chiffres. Le jeu consiste à établir des cloisons à l'intérieur du carré. Des groupes de chiffres sont donc constitués. Pour chaque groupe, la somme des chiffres doit être égale à un même nombre donné par l'ordinateur. Un jeu assez simple pour s'initier aux additions et au calcul mental.

Initiation au calcul (Téotek pour TO 7.) Grâce à *Initiation au calcul*, vous pourrez poser les quatre opérations comme sur une feuille de papier. L'ordinateur donne la possibilité de recommencer ou de corriger. On regrettera cependant l'absence d'initiation au « pas à pas ». Ce logiciel se présente davantage comme un condensé pratique que comme une véritable initiation.

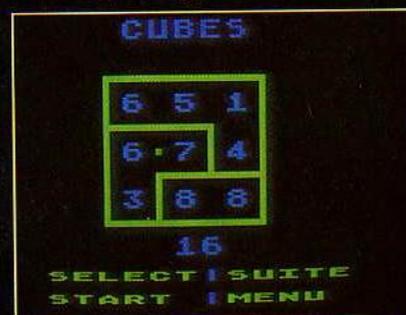
Opérations 1. (Téotek pour TO 7.) Suite du précédent logiciel, *Opérations 1* propose des additions, des soustractions et des multiplications, avec des nombres de 1 à 5 chiffres.



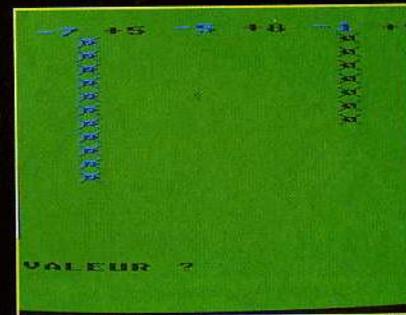
Carré magique



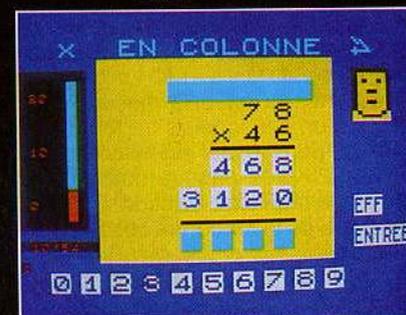
Operation 1



Cubes



Insectivores



Initiation au calcul



Concentration

VIVE LES BAIGNOIRES QUI FUIENT ET LES CRÉMIERS QUI

La quête du Graal (Atari pour Atari 600-800 XL.) Un titre ambitieux pour un jeu qui tient toutes ses promesses. *La quête du Graal* propose une suite de problèmes à résoudre dont la mise en scène s'inspire de la légende du roi Arthur. L'animation est réussie, les exercices variés. Indiquer les coordonnées d'un signe apparu très rapidement sur une grille, pour permettre à Arthur de retrouver l'épée Excalibur. Aider le roi à battre Mordred, le chevalier noir, en trouvant le nombre manquant dans une série d'opérations. Déchiffrer un message secret, avant de s'aventurer dans la forêt des pendus, lieu maudit d'où aucun chevalier n'est revenu vivant. La réussite de cette expédition n'est possible qu'avec l'aide d'une fée. Aide qui vous sera accordée si

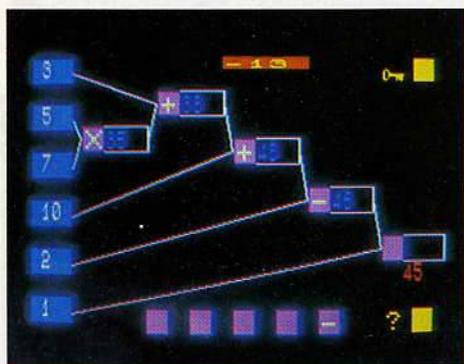
si simple ! Et en cas de victoire, ce n'est pas forcément gagné. Pour franchir le gouffre sans fond et accéder enfin au Graal, vous devez avoir accumulé dix « souhaits » au cours des différents exercices, à raison de deux souhaits maximum par épreuve, pour un parcours sans faute.

En cas de victoire totale, une surprise vous attend... *La quête du Graal* est une réussite.

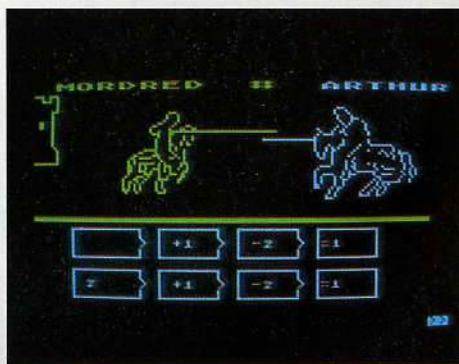
Football (Cassette Hatier pour TO 7, TO 7-70 et MO 5.) Surtout, ne bondissez pas sur vos joysticks ! Le crayon optique suffit, et le titre même de « football » donné à la cassette prototype est susceptible d'être modifié. Ce jeu exige des qualités en calcul mental. Il faut retrouver un nombre, de 10 à 999, en additionnant des 1 et en mul-

compte est rond est là pour vous transformer en champion du calcul mental. Le but de l'exercice est de recalculer un nombre à partir de nombres et d'opérateurs donnés. Au niveau 1, il n'y a que trois nombres et deux opérateurs. Mais aux niveau 4, le plus élevé, six nombres et cinq opérateurs. Un vrai casse-tête. Il est possible de faire des essais, mais cela vous coûtera des points. Et si, en désespoir de cause, vous donnez votre langue à l'ordinateur, celui-ci affichera la solution.

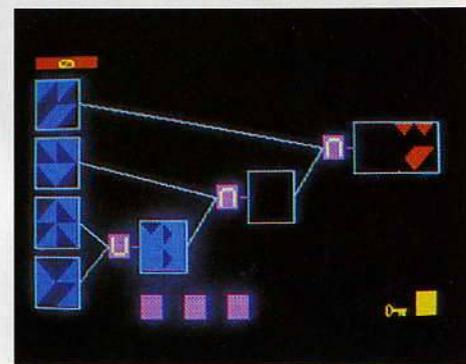
La carotte malicieuse (ViFi-Nathan pour TO 7.) Tout le monde le sait : les lapins adorent les carottes. Le lapin de *La carotte malicieuse* est adorable. Aidons-le à rejoindre son légume préféré, au cours de quatre jeux de difficulté progressive.



Le compte est rond



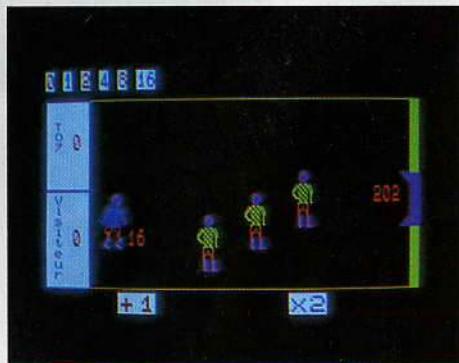
La quête du Graal



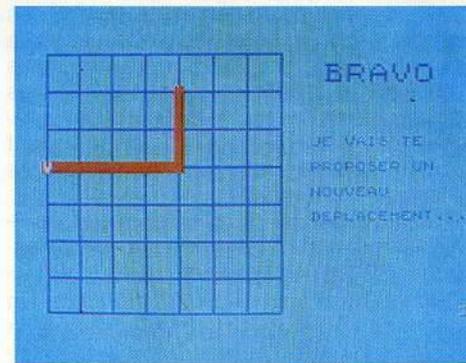
Jeu de Boole



Compléments et multiples



Football



La carotte malicieuse

vous découvrez les transformations magiques subies par des nombres.

Vous êtes sorti vivant de la forêt ? Tant mieux, mais les périls continuent. Le dragon cracheur de feu rôde. Il reculera si vous détectez les décompositions exactes de nombres en puissances de 10. Après le dragon, pire encore : un géant cherche à vous écraser. Pour en arriver à bout une seule solution : obtenir le plus grand résultat possible à partir de quatre nombres donnés et d'une formule.

Il reste la septième et ultime épreuve, la plus difficile. L'échec oblige à tout recommencer. Vous retirez à tour de rôle avec l'ordinateur de une à quatre coupes dans la série qui est proposée. Celui qui enlève la dernière a perdu. Attention, ce n'est pas

tipliant par 2 (niveau 1), ou en additionnant des 1, des 2 et en multipliant par des 3 (niveau 2), et ceci avec le moins d'opérations possibles. Et ce n'est pas aussi simple que cela en à l'air. Le graphisme est amusant : au fur et à mesure des opérations, l'un des joueurs de foot s'approche du but, dans lequel est inscrit le nombre à trouver. Après chaque coup, l'ordinateur donne la meilleure solution. Il est d'ailleurs possible de jouer contre l'ordinateur, à tour de rôle.

Un jeu très simple, mais qui oblige à une véritable gymnastique intellectuelle.

Le compte est rond (Cassette Hatier pour TO 7.) A l'heure des calculettes de poches et des micro-ordinateurs, il est parfois bien utile de savoir - bien - compter de tête. Le

Pour le parcours pointé, il suffit d'indiquer, sur une grille, le parcours le plus court, en utilisant le crayon optique. Le but du parcours codé est le même, mais il faut cette fois donner les ordres à l'aide du clavier. (Haut, bas, droite, gauche, et nombre de « nœuds » à parcourir). Le parcours imposé utilise les mêmes ordres, mais il faut cette fois suivre le chemin tracé par l'ordinateur. Le dernier jeu, *La course à la carotte*, est le plus difficile, mais également le plus amusant. Comme dans le parcours codé, il s'agit d'attraper la carotte. Mais celle-ci trouve un malin plaisir à se déplacer continuellement. De bons réflexes sont indispensables pour réussir à l'attraper. Ce dernier jeu est proposé en quatre niveaux de difficultés.

VENDENT DU BEURRE ET DU LAIT...

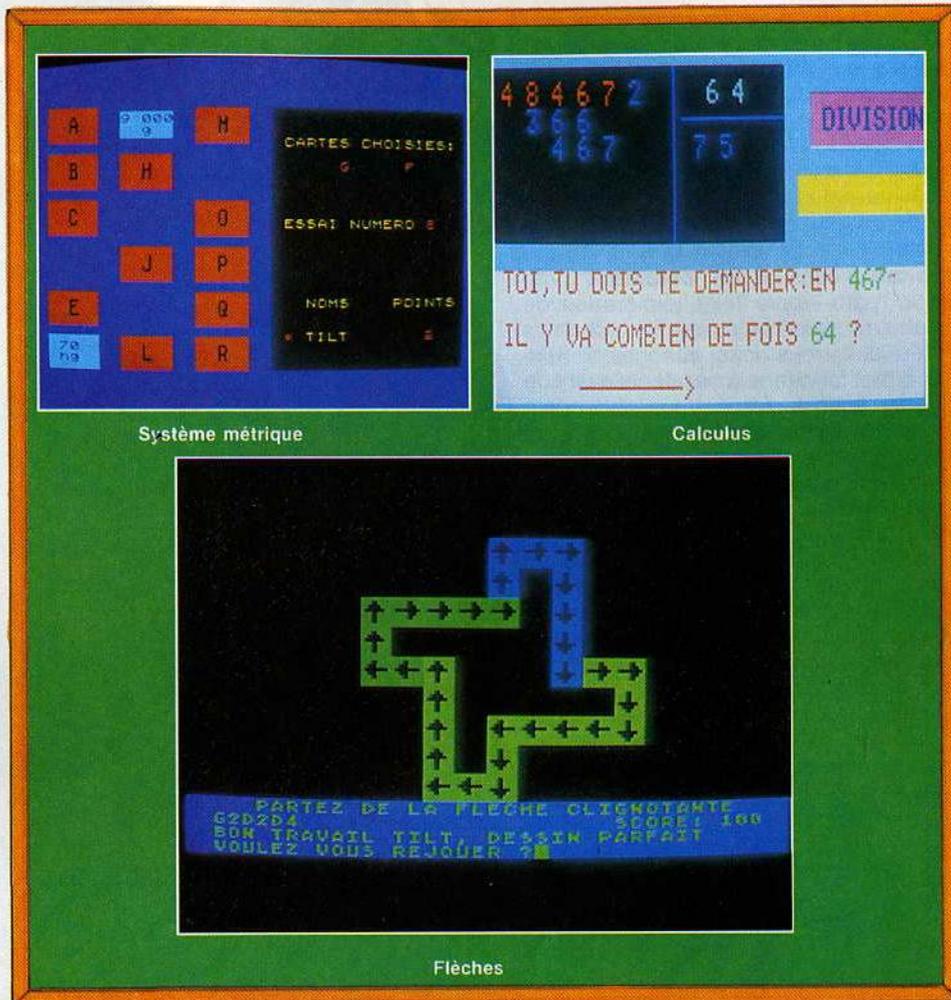
Jeu de Boole (Cassette Hatier pour TO 7.)

Pour gagner au *Jeu de Boole*, il faut posséder le don de l'observation, et encore plus celui de la logique. Le but est de reconstituer un figure à partir de plusieurs autres, en jouant sur leurs intersections, unions et différences symétriques (c'est-à-dire l'union moins l'intersection). Il existe quatre niveaux de jeu. Pour le plus simple, les quatre carrés de départ sont divisés en quatre, et deux opérateurs vous sont donnés. Au niveau 4, ils sont divisés en huit, et vous disposez de trois opérateurs.

Si l'on peut s'attaquer au *Jeu de Boole* dès le cours moyen, il n'y a pas de limite supérieure. Un bon conseil aux adultes : ils ont intérêt à s'entraîner en cachette avant d'oser affronter leurs enfants !

Compléments et multiples (ViFi-Nathan pour TO 7.) Là encore, le principe est de retourner les cartes pour former des couples. Ceux-ci seront, selon le jeu choisi, multiples entre eux (double, triple ou quadruple), ou complémentaires (à 50, 100 ou 1 000). Les dix-huit chiffres de chaque jeu étant choisis au hasard, le nombre de possibilités est très important.

Système métrique (ViFi-Nathan pour TO 7 avec extension de mémoire) A nouveau des cartes à retourner pour réaliser des « mariages ». Sur la face cachée des cartes, des mesures de volume, de longueur ou de poids. Deux niveaux de jeu vous seront proposés pour mieux jongler avec les décalitres, les hectomètres ou les centigrammes.



Calculus (Logiciel pour *Oric 1*.) Un logiciel un peu « sérieux », mais très bien réalisé. Il apprend les additions, soustractions, multiplications et divisions. Pour ces deux dernières opérations, l'ordinateur utilise une méthode « pas à pas ». Il vous encourage à chaque bon résultat partiel, et rappelle la retenue. Tous les calculs sont effectués dans le même ordre que sur le papier (c'est à dire de droite à gauche pour une multiplication). Avant de passer à la résolution d'opérations complètes, il est possible de réviser les tables de multiplications. C'est une connaissance indispensable, même si l'on garde en permanence une calculette dans sa poche !

Pour terminer, des problèmes complets sont proposés. Vive les baignoires qui fuient, ou les crémiers qui vendent des œufs, du beurre et du lait !... Trois niveaux de difficultés sont proposés, pour une palette complète d'exercices d'application. Un bon logiciel qui fera du profit. Et tant pis pour son bruitage excessif et sans intérêt !

Je sais compter (Squirrelle pour *Oric 1*.) Un autre très bon logiciel pour s'exercer au calcul mental.

Pas de fioritures, ni d'animation pseudo-ludique. Mais 10 niveaux de difficultés, qui permettront aussi bien à un élève de cours élémentaire qu'à un adulte de progresser en calcul mental.

On peut sourire à la vue du niveau 1 : $2 + 3 = ?$ ou $4 - 1 = ?$. Mais quand l'ordinateur, perfide, demande $47 \times 56 = ?$, le sourire a une nette tendance à se teinter de jaune...

Gloup/Flèches (Atari pour *Atari 600-800 XL*) *Gloup*, c'est un drôle de nom. Peut-être est-ce tout simplement le bruit émis par le joueur dépité face à un mauvais résultat. C'est surtout celui de la gueule du requin qui se referme sur l'infortuné petit poisson, si les réponses inexactes s'accumulent. Les exercices, quant à eux, sont beaucoup moins originaux que le titre : additions et multiplications à résoudre, avec deux niveaux de difficultés et deux vitesses. Le jeu du bonus est accessible si le petit poisson est sauvé : transformé en pêcheur, vous attraperez des nombres, malgré la vigilance du méchant requin, furieux de s'être fait dérobé son déjeuner ! Gasp, rien de très original !

Flèches s'avère plus intéressant. Le but est



UN FEU D'ARTIFICE DE FAUS

de reconstituer un dessin proposé par l'ordinateur, en utilisant les ordres « gauche » et « droite », et en tapant le nombre de flèches adéquat pour former les côtés. Il suffit de dessiner un quart de la figure, les trois autres parties sont formées par répétition. Trois bons dessins successifs sont récompensés par un « feu d'artifice » et la possibilité de fabriquer soi-même un dessin. Un jeu intéressant, formateur et amusant.

J'explore l'espace en calculant (Vifi-Sogiciel pour *Apple II*.) L'exploration de l'espace est semée d'embûches. Champs d'astéroïdes, trous noirs, attaques de Klingons. Il faut faire face à ces périls avant de regagner enfin la terre. Vous obtiendrez armes et carburant en répondant correctement à des problèmes de calcul portant sur les quatre opérations. Il est possible de choisir parmi six niveaux de difficultés (au niveau 1, les questions ne portent que sur des additions et des soustractions, de un à quatre chiffres, au niveau 6 sur des multiplications et des divisions de cinq à neuf chiffres.) On choisit d'autre part le temps imparti pour donner la réponse (de 7 secondes à 4 secondes).

Pris par le jeu, on devient rapidement un champion en calcul, ne serait-ce que pour échapper à un trou noir menaçant ou pour attaquer des Klingons.

Hickory Dickory (Atari pour *Atari 600-800 XL*.) Regarder sa montre est un geste instinctif, et la lecture de l'heure est instantanée. Pourtant, il a bien fallu un jour apprendre à décrypter le langage codé des aiguilles. *Hicky dickory* permet aux 5/6 ans de s'initier progressivement, grâce aux cinq niveaux. On doit soit taper au clavier l'heure indiquée par les aiguilles, soit placer les aiguilles pour qu'elles indiquent l'heure demandée par l'ordinateur. Au niveau 1, les questions posées ne concernent que des heures pleines. Le niveau 5 va jusqu'à la minute. Un logiciel qui tourne rond.

L'Horloge (Vifi-Nathan pour *TO 7*.) Un jeu similaire au précédent, mais moins complet. La précision ne va pas au-delà du quart d'heure. Dommage.

La géographie est un domaine encore mal exploré par les concepteurs de jeux éducatifs. Atari ne propose que *Pays et capitales d'Europe*, et Promotique est le seul à présenter une gamme complète, qui souffre, hélas, d'un graphisme médiocre.

Régions de France (Promotique pour *Oric 1*.) Un jeu qui vous permettra de connaître les régions de France et leurs capitales comme votre poche.

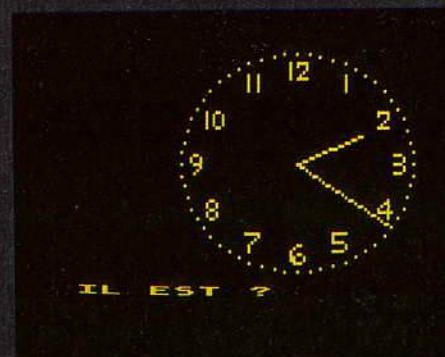
A chaque question, l'ordinateur propose deux réponses, ce qui rend le jeu plus facile. A vous de trouver la bonne. Les questions sont posées soit en indiquant uniquement la localisation sur la carte, soit en ajoutant le nom de la région ou celui de la capitale, selon les cas. Une bonne idée, dommage que le graphisme ne suive pas.



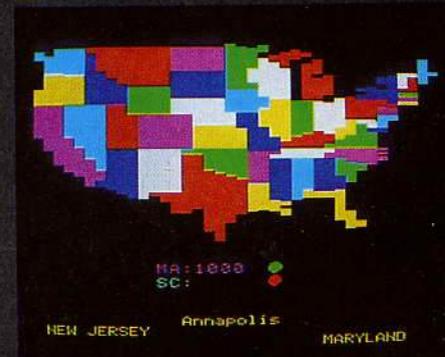
Régions de France



L'horloge



Hickory Dickory



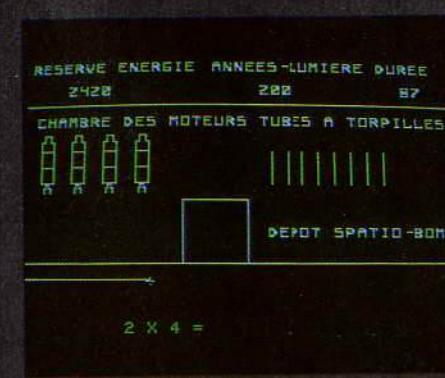
Etats-Unis



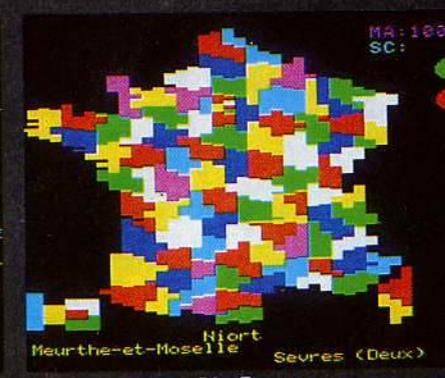
Europe



Villes de France



J'explore l'espace en calculant



Géo France

ES COMBINAISONS...

Europe (Promotique pour *Oric 1*.) Le principe est le même que pour *Régions de France*. Les questions portent sur les noms de pays, leur capitale, leur monnaie, leur codification internationale (F, GB, D, etc...), le nombre d'habitants. Bref, *Europe* permet d'apprendre tout ce que chaque citoyen devrait savoir sur l'Europe...

Géofrance (Promotique pour *Oric 1*.) Il paraît qu'autrefois, il y a bien longtemps, les élèves de l'école primaire apprenaient par cœur la liste des départements français, et leurs préfectures. C'est du moins ce que racontent les grand-mères, le soir, au coin du feu. Grâce à *Géofrance*, vous pourrez étonner votre grand-mère. Comme elle, vous connaîtrez les départements, leurs préfectures, mais également leur appartenance aux régions, ainsi que leur numéro (et là, vous collerez certainement votre grand-mère).

Villes de France (ASN Diffusion pour *Oric 1*.) Ce jeu est moins intéressant que les précédents. On doit trouver le nom d'une ville d'après sa position sur la carte. On regrettera l'absence d'indications complémentaires, et la nudité de la carte de France (ni départements, ni fleuves).

Les Etats-Unis (Promotique pour *Oric 1*.) La traversée de l'Atlantique ne dure que le temps du chargement de la cassette. Il s'agit de trouver les noms des états, ainsi que celui de leurs capitales. Au fait, où se trouve le Dakota du Sud, et quel est le nom de sa capitale ?

Pays et capitales d'Europe (Cassette Atari pour Atari 600-800 XL avec cartouche Basic.) Les Français ignorent tout de la géographie, c'est bien connu ! Mais aujourd'hui, avec *Pays et capitales d'Europe* plus aucune excuse pour ceux qui hésitent sur le nom de la capitale de l'Albanie, ou confondent Budapest avec Bucarest. L'écran montre une carte « muette » d'Europe, avec uniquement son pourtour. Les frontières d'un pays s'allument. Il s'agit de trouver le nom de ce pays et celui de sa capitale, dont l'emplacement est signalé. Attention, il ne faut surtout pas faire de faute d'orthographe, l'ordinateur n'accepterait pas la réponse. Il n'accepte également qu'une seule nomination. Par exemple URSS, et non pas Union soviétique ; Pays-Bas, et non pas Hollande ; Allemagne de l'Est, et non pas RDA.

Un jeu qui permet de se rendre compte de nos lacunes dans la connaissance de nos voisins européens.

La ponctuation en français (Magnard pour TI 99/4A.) Une seule petite virgule déplacée, et le sens de toute la phrase peut en être complètement modifié. En français, le rôle de la ponctuation est particulièrement important. Ce « Studiciel » aide à maîtriser l'usage de tous les éléments de la ponctuation : point, point virgule, point d'interrogation, d'exclamation, virgule, deux



Mes premiers mots croisés I et II (ViFi-Nathan pour TO 7). Deux cassettes destinées aux cruciverbistes en herbe. Le niveau 1 propose 30 grilles de 4 x 4 à 7 x 7, et la possibilité de créer ses propres grilles, jusqu'au format 9 x 9. Fini le crayon et la gomme ! L'ordinateur, bon prince, efface automatiquement toute proposition erronée. On est au moins certain de ne pas se laisser entraîner dans de fausses combinaisons.

Le niveau 2 propose 24 grilles de 4 x 4 à 9 x 9, mais il est également possible de créer des grilles jusqu'au format 9 x 9.

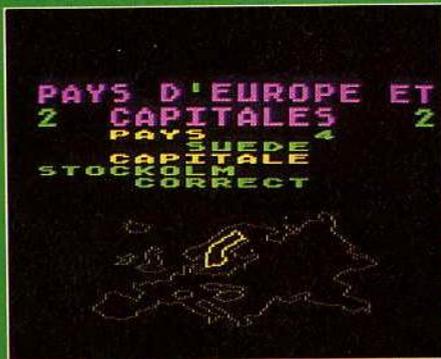
On peut demander dans chacun des deux niveaux, un mot par grille, et, bien sûr, la solution complète de la grille.

Deux logiciels destinés à vous croiser les méninges.

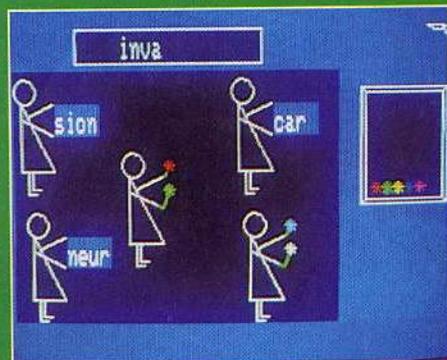
Mots en fleurs (ViFi-Nathan pour TO 7.) Transformez-vous en jongleur... de mots.

Mots en fleurs propose quatre exercices pour jouer avec les syllabes. Le but du *Tableau fleuri* est d'ordonner des syllabes afin de reformer un mot. Ce jeu comporte trois niveaux de difficultés. Au niveau 1, l'ordinateur ne propose que les syllabes formant le mot. Au niveau 2, il fait une double

points... Après une partie explicative, l'ordinateur propose une série d'exercices d'application, avec correction éventuelle. Il est également possible de créer ses propres exercices, aidé par un manuel très complet.



Pays et capitales d'Europe



Mots en fleurs



La ponctuation en français



Mes premiers mots croisés

« ... PLUS ON PÉDALE MOINS VITE, MOINS ON AVANCE PLUS VITE... »



rêver, aidées par leur pomme adorée (non, rien à voir avec Blanche Neige !). Elles pourront lire l'histoire de cette Belle endormie dans trois textes différents, plus ou moins faciles, illustrés d'images. Il est même possible de créer sa propre version du conte.

Le pendu (Cassette Atari pour Atari 600-800 XL avec cartouche Basic.) Cette cassette reprend le bon vieux jeu du pendu, qui n'a plus besoin de faire ses preuves. Il s'agit de trouver un mot dont on ne connaît au départ que le nombre de lettres. On propose tour à tour les différentes lettres de l'alphabet. Si elles sont dans le mot, elles s'affichent au bon endroit. Sinon, l'image du pendu avance dans sa formation. On a droit à un maximum de cinq erreurs. A la sixième, le pendu est terminé et le coup perdu.

Ce jeu de pendu propose trois niveaux de difficultés, et quarante mots dans chaque niveau, du vocabulaire le plus usuel à un vocabulaire recherché. Le jeu est assez amusant, mais l'on épuisera relativement vite les 120 mots. Une fois ceux-ci bien connus, ce pendu n'aura plus grand intérêt.

Je découvre le monde végétal (Squirrelle pour *Oric 1*.) Le principe du jeu est celui d'un « pendu » très amélioré, puisqu'à chaque proposition fautive, une chenille mange un pétale de fleur. Les mots à trouver (parmi un répertoire de plus de 350) sont tous des noms de plantes, fleurs, etc... Pour vous aider, des définitions apparaissent progressivement au cours du jeu, automatiquement ou sur votre demande (mais dans ce cas, la chenille prendra un malin plaisir à grignoter quelque nouveau pétale !). Les neuf niveaux de difficultés permettent, à tout âge, de tester leurs connaissances du monde végétal. On pourra regretter l'absence de représentation graphique. Mais ne faisons pas la fine bouche, *Je découvre le monde végétal* réserve de longues heures de divertissement.

Je découvre le monde animal (Squirrelle pour *Oric 1*.) Même principe que pour le jeu précédent, avec dix niveaux de difficulté. Cette fois, c'est un écureuil qui se fait émmurer par un renard. Et lorsqu'on joue aux niveaux supérieurs, le pauvre écureuil a bien peu de chances de s'échapper et de rejoindre les branches de son arbres.

Motus (ViFi-Nathan pour *TO 7*.) Une autre adaptation du jeu du pendu. A chaque mauvaise proposition, un cochon perd une patte, puis l'autre... jusqu'à disparaître complètement. Il existe douze niveaux de jeu, les mots à trouver étant composés de trois à huit lettres. Il faut jouer un peu au hasard, puisque l'ordinateur ne donne aucune indication supplémentaire.

Echo (ViFi-Nathan pour *TO 7*.) Un bon exemple d'un jeu simple et efficace. *Echo* mettra votre mémoire à l'épreuve en vous faisant répéter une suite de dessins, de plus

proposition pour l'une des syllabes. Au niveau 3, des syllabes intruses, qui n'appartiennent pas au mot à trouver, se glissent parmi les autres.

Pour gagner au « bouquet », une vision précise et rapide est indispensable. Un mot ou une syllabe apparaît fugitivement à l'écran. Il faut le reconnaître ensuite parmi trois propositions.

Les mots cachés associent des sons et des mots. Une variante est possible, sous forme de jeu de mémoire. L'ordinateur dévoile tous les mots, puis les cache. Au joueur de retourner les cartes dissimulant le mot qui contient le son recherché.

Des lettres en désordre est le jeu le plus difficile. Vous devez reconstituer des mots de trois à cinq lettres, à partir d'un désordre complet de lettres. Vous pourrez choisir parmi quatre niveaux de difficultés (des mots les plus courants aux plus savants), et déterminer le temps de réflexion au-delà duquel l'ordinateur viendra à votre aide. Il est enfin possible de créer soi-même un répertoire de cent mots. Depuis peu, le logiciel *Mots libres*, mis au point par la société toulousaine Langage Informatique permet d'étendre les possibilités de *Mots en fleurs* en vous donnant la possibilité de créer bien

d'autres répertoires. Une initiative très bien venue, qui permet de renouveler l'intérêt du jeu. Une belle réussite.

Encadrement (ViFi-Nathan pour *TO 7*.) « Plus on pédale moins vite, moins on avance plus vite »... Avouons-le : qui ne s'est jamais emmêlé dans les notions de « plus grand que » et « plus petit que ». Avec *Encadrement*, devenez incollable. L'ordinateur choisit un nombre, qu'il garde secret. A vous de le trouver, en proposant des encadrements (par exemple supérieurs à 100 et inférieurs à 500), de plus en plus serrés. Pour vous venger, il vous sera possible de poser une « colle » similaire à l'ordinateur. Mais attention, c'est un champion ! Vous n'aurez plus qu'à lui faire - d'un ton sarcastique - des remarques sur sa manière de jouer. Car, quand vous êtes sur le grill, lui ne s'en prive pas. Les commentaires sont d'ailleurs la seule originalité de ce jeu plutôt limité.

La belle au bois dormant (ViFi-Sogiciel pour *Apple II*.) Au hit-parade des contes, *La Belle au bois dormant* peut prétendre aux toutes premières places. Des générations ont déjà rêvé à cette belle princesse victime du sort jeté par une méchante sorcière, et au prince charmant venu la délivrer. D'autres générations continueront à y



Le club
des fans
du jeu vidéo

BP 06740 CHATEAUNEUF (93) 42.57.12

NOUVEAU
Des jeux pour ATARI-VCS
MATEL INTELLIVISION
COLECOVISION, TI 99/4A

Tous les succès du salon de Chicago à des prix délirants!...

ATARI-VCS

BUCK ROGERS	329 F
STAR TREK	329 F
CONGO BONGO	329 F
PITFALL II	329 F
HERO	329 F
RIVER RAID	329 F
SPACE SHUTTLE	329 F
DECATHLON	329 F
ENDURO	329 F
FROST BYTE	329 F
KEYSTONE KAPERS	329 F
ROBOT TANK	329 F
PITFALL	329 F
SUPER COBRA	359 F
Q BERT	359 F
POPEYE	359 F
FROGGER	359 F
MANETTE BOSS	199 F

PROMOTION

Les 2 jeux pour 299 F

MEGAMANIA + PLAQUE ATTACK
SPIDER FIGHTER + OINK

MATEL INTELLIVISION

MICROSURGEON	329 F
STARWARS	329 F
Q BERT	329 F
FROGGER	329 F
TOUTANKHAM	329 F
SUPER COBRA	329 F
POPEYE	329 F

PROMOTION

Les 2 jeux pour 299 F

PITFALL + BEAM RIDER
RIVER RAID + HAPPYTRAILS

TI 99/4A

Q BERT	399 F
FROGGER	399 F
SUPER DEMON ATTACK	329 F
MOON SWEEPER	329 F
MICROSURGEON	329 F

**1 AN de garantie
TOTALE**

COLECOVISION

PITFALL	349 F
BEAM RIDER	349 F
RIVER RAID	349 F
Q BERT	399 F
FROGGER	399 F
HERO	349 F
SUBROC	349 F
MINER 2049	399 F
DECATHLON	349 F
OIL'S WELL	399 F
SAMMY LIGHT FOOT	399 F
BC'S QUEST FOR TIRES	449 F

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

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

**PITFALL II, CONGO BONGO, BC'S QUEST FOR TIRES 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

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

MICROMANIA - B.P. 3 - 06740 CHATEAUNEUF

demande de catalogue gratuit ATARI MATEL COLECO

NOM

ADRESSE

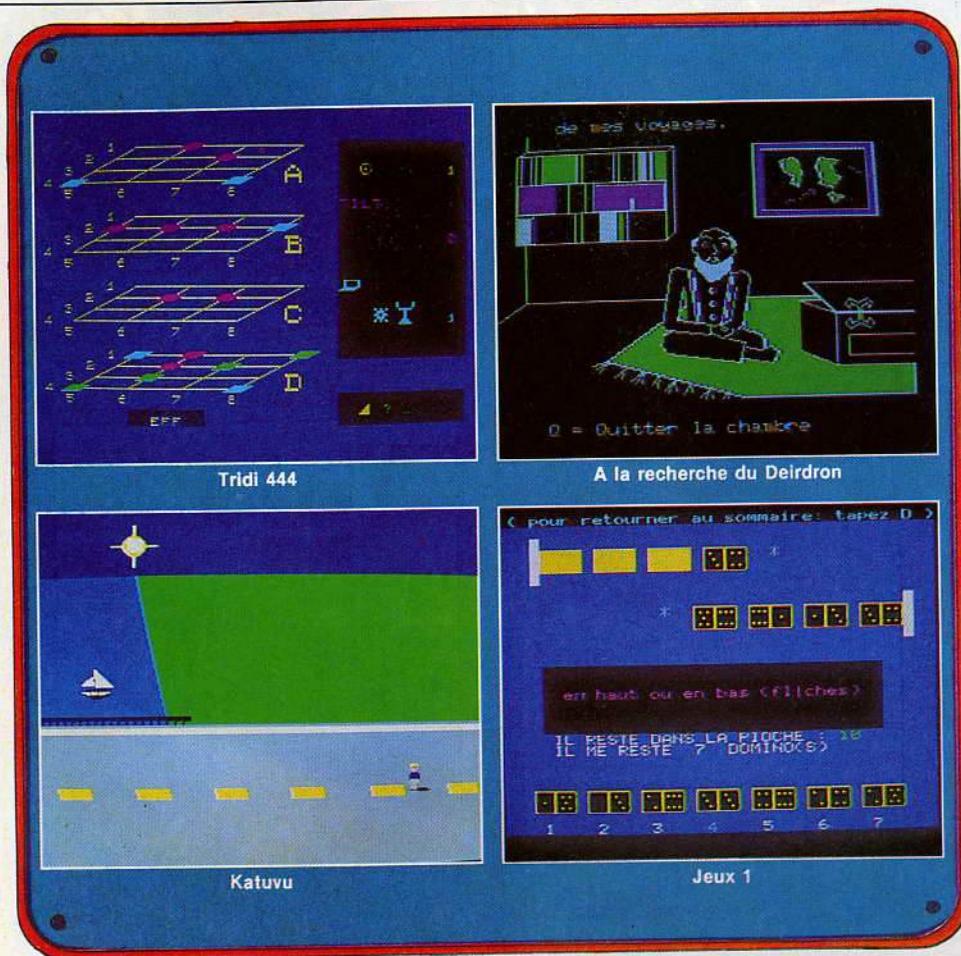
.....

.....

Code postal Ville

Règlement: je joins un Chèque Bancaire Mandat-lettre je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 20 F pour frais de remboursement). Précisez votre ordinateur de jeux ATARI MATEL COLECO TI 99/4A

TENTER UN COUP DE BLUFF? LA RIPOSTE EST DÉMONIAQUE...



les qualités nécessaires pour devenir un bon joueur. La troisième dimension et l'ordinateur transcendent ce jeu aussi vieux que l'existence des cancre à l'école.

Jeux 1 (Squirrelle pour *Oric 1*.) Quatre jeux très différents les uns des autres sont proposés sur cette cassette. Vous commencez par piloter une voiture sans freins à travers les méandres d'un labyrinthe. Dans la progression des neuf niveaux de difficultés, le parcours devient de plus en plus difficile et la vitesse de plus en plus élevée. Attention aux cul-de-sacs, il est impossible d'y faire demi-tour ! Il faut tenir le plus longtemps possible sans heurter la moindre brique. Pas facile à réaliser...

Le deuxième jeu est un « Master Mind », un classique qui a fait ses preuves. A vous de trouver les chiffres choisis par l'ordinateur (de 3 à 8).

Le troisième jeu est un « pousse-pousse » : un alphabet est présenté en désordre ; par permutations successives, il est possible de le remettre en ordre. Un bon exercice de réflexion. Pour terminer, l'ordinateur vous défie aux dominos. Sans surprise.

A la recherche du Deirdron (Ediciel pour *Apple II*.) Le Deirdron est une « chose » qui apporte sagesse, bonheur, et lucidité à ceux qui l'approchent. Serez-vous de ceux-là ? Le *Deirdron* est bien sûr un jeu d'aventure et de réflexion. Il faudra apprendre à manœuvrer le vaisseau spatial, à communiquer avec les extra-terrestres au langage étrange, à vendre des objets aux enchères au meilleur prix pour acheter les accessoires, indispensables au voyage. Un jeu qui exige de la ténacité. On regrettera la lenteur de l'action.

Dialogue avec une sauterelle (ViFi-Nathan TO 7.) ViFi-Nathan a choisi une sauterelle. Cela aurait pu être une coccinelle ou... une tortue. Vous avez compris, *dialogue avec une sauterelle* est une initiation au langage de Logo. Avec des ordres clairs, en français (!), il est possible de dessiner tout en apprenant, sans s'en apercevoir, la logique d'un langage informatique. Voulez-vous dessiner un carré ? Rien de plus simple ! Il suffit de taper : pour carré (1 AV 30 DR 90 4. FOIS — 2 FIN).

Est-il besoin de traduire ? Avance de 30 points, puis tourne 90 degrés à droite. Recommence quatre fois. De la même façon, il est possible de dessiner un triangle, une étoile, etc. Une fois ces « procédures » entrées en mémoire, il suffit de taper : « carré », pour que celui-ci se dessine automatiquement. Il est également possible d'utiliser une procédure existante à l'intérieur d'une nouvelle procédure. Pour dessiner une maison par exemple, il suffit de réunir : carré, toit, porte, en indiquant simplement le point de départ de chaque figure. De même, un village pourra être formé par plusieurs maisons...

Dialogue avec une sauterelle permet d'assi-

en plus longue. Il existe quarante-deux niveaux de difficultés (!), d'une suite composée à l'aide de trois dessins différents avec une progression un par un, à une suite composée de six dessins, avec une progression trois par trois.

Katuvu (Médiaplay pour *DAI* et *Commodore 64*.) *Katuvu* est un jeu de mémoire qui écrase ses concurrents. Il a été mis au point par Médiaplay en collaboration avec Alex Randolph, le roi des créateurs de jeu. Comme beaucoup de réussites, le principe de *Katuvu* est simple. Il existe cinq paysages, et treize objets, qui apparaissent par deux ou trois sur l'un de ces paysages, de manière aléatoire. Dix tableaux apparaissent les uns à la suite des autres, en restant quelques secondes chacun à l'écran. A la fin de la série, l'ordinateur vous pose deux ou trois questions : « Sur quel paysage avez-vous vu le chat ? — ou l'oiseau, ou le serpent, etc. ? — » Vous marquez d'autant plus de points que le paysage en question est proche du début de la suite. Le bluff n'est pas possible : toute mauvaise réponse est sanctionnée par des points négatifs. Le jeu continue avec un onzième paysage, et la disparition de la mémoire du premier. Démoniaque ! Il faut « effacer » de sa propre mémoire ce que l'on a tenté pén-

blement d'y faire entrer. *Katuvu* accepte jusqu'à dix joueurs, dont il inscrit les scores. Petits et grands peuvent s'affronter dans de terribles parties. Pour se forger une mémoire éléphanterque.

Quest (ViFi-Nathan pour *TO 7*.) Un jeu qui comblera d'aise les fanatiques du jeu des mille francs. Vous seront proposées cinquante questions de culture générale, portant sur de multiples sujets : histoire, politique, littérature, orthographe, géographie, etc. L'ordinateur vous soumet trois réponses possibles pour chaque question. Une seule est exacte... Il est possible de jouer seul ou à deux, de former soi-même de nouveaux questionnaires et d'acheter trois cassettes supplémentaires, proposant des questions d'histoire et géographie, de sciences et découvertes, de sports. Un moyen de multiplier l'intérêt de ce jeu, qui souffre malheureusement d'une présentation peu attrayante.

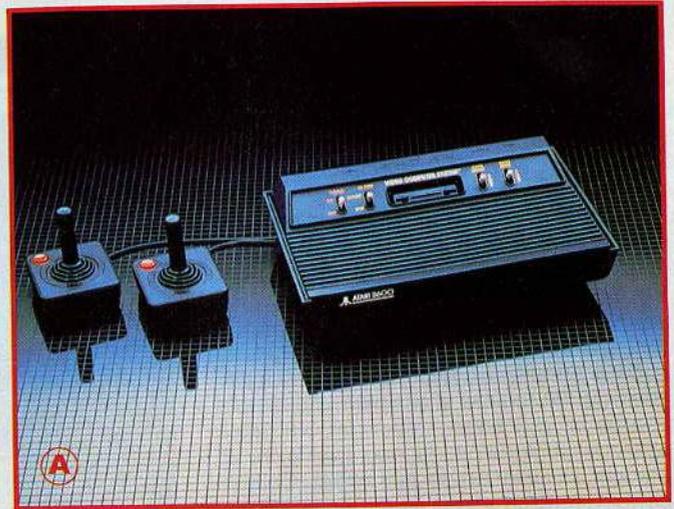
Tridi 444 (ViFi-Nathan pour *TO 7*.) *Tridi 444* est tout simplement un bon vieux « morpion » en trois dimensions. Le premier des deux joueurs qui aligne quatre boules a gagné. L'ordinateur est un redoutable adversaire (quatre niveaux de difficultés). Don de l'observation, concentration, déduction et capacité d'anticipation, telles sont

toute la gamme

ATARI®

vue par

ELECTRON



Plus de 100 logiciels sont actuellement disponibles directement au magasin.



BON DE COMMANDE

Renvoyez ce bon après l'avoir rempli à ELECTRON 117, avenue de Villiers 75017 Paris.

		QUANTITÉ	TOTAL
NOM _____	A VCS 2600 _____ 1.190 F 649 F TTC		
PRÉNOM _____	B 800 XL _____ 3.200 F TTC		
ADRESSE _____	C 600 XL _____ 2.200 F TTC		
_____	D DRIVE Disquette _____ 3.690 F TTC		
_____	E LECTEUR DE K7 _____ 890 F TTC		
VILLE _____	F TABLE TACTILE _____ 790 F TTC		
TÉL. _____	G IMPRIMANTE (40 col.) _____ 2.590 F TTC		
CODE POSTAL [][][][][][][][][]	H IMPRIMANTE (65 col.) _____ 3.490 F TTC		
SIGNATURE _____	I ROLLER CONTROLLER _____ 539 F TTC		
	KIT "LOISIR" comprenant Donkey Kong + 2 joystick _____ 390 F TTC		
	KIT "EDUCATION" comprenant 1 lecteur de K7 + logiciel HATIER "Quête du Graal" (en français) _____ 990 F TTC		
	KIT "PROGRAMMATION" comprenant 1 lecteur de K7 + logiciel "Initiation à la Programmation N° 1" + livre "BASIC ATARI" _____ 990 F TTC		
	Frais de Port _____ 50 F		
	TOTAL TTC _____		

Veuillez me faire parvenir dans les plus brefs délais la commande suivante, contre-remboursement (+ 25 F) ou je joins un règlement par CCP ou chèque bancaire établi à l'ordre d'ELECTRON.

AÏE, AÏE, AÏE ! DOIT-ON VRAIMENT CHARGER SON MICRO AVEC DES

miler rapidement les instructions de base, qui ouvrent la porte sur une infinité d'applications, où chaque joueur peut laisser courir son imagination. Nous regrettons que ce logiciel n'est pas une suite pour avancer dans la connaissance de ce langage fascinant.

Edi Logo (Ediciel pour Apple II.) Ceux qui auront été alléchés par la sauterelle pourront en savoir plus grâce à la tortue d'Edi Logo, à condition d'avoir un Apple II à disposition. Ce logiciel n'est plus une simple approche du Logo, mais un véritable apprentissage de ce langage, livré avec un manuel d'utilisation de 270 pages. Celui-ci permet de progresser, jusqu'à la maîtrise de procédures sophistiquées. Car le Logo n'est pas un gadget réservé aux enfants des classes maternelles, et ne se cantonne pas au dessin. Il calcule, écrit, et devient vite passionnant. Au point que les auteurs du manuel rappellent à la fin de leur introduction qu'il « est bon aussi de consacrer quelques moments au patin à roulettes, à la lecture ou au bricolage »...

TEENAGER

Diviseurs PGCD - PPCM (Magnard pour TI 99 4/A.) PGCD. Décomposition par facteurs, calcul par soustraction. Aïe, aïe, aïe... Doit-on vraiment charger son micro avec ces objets de torture, qui ne devraient jamais quitter les quatre murs de la classe de mathématiques ? Oui, justement.

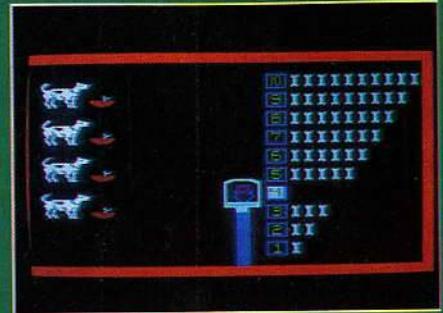


Point bac physique

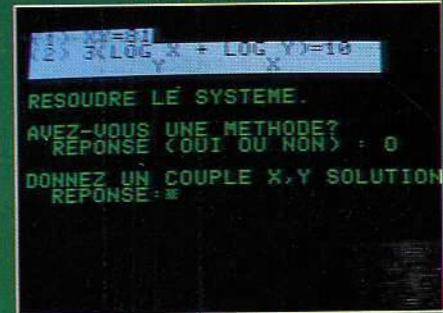
ENT.	PREM	ENT.	PREM
444	2	78	2
222	2	39	3
111	3	13	13
37	37	1	

SUITE... PRESSER [ESPACE]

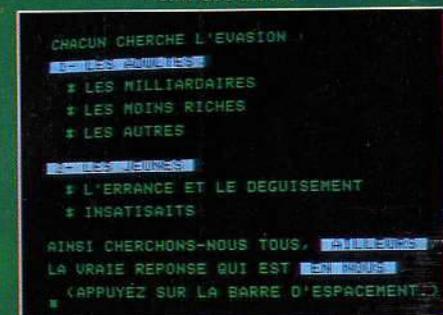
PGCD-PPCM



Learning with leeper



Point bac maths



Point bac français

Cette cassette aide à calculer un PGCD et PPCM aussi facilement qu'additionner 2 et 2. Enfin, presque. Elle débute par un exemple animé, qui décompose clairement le calcul. On donne ensuite ses propres nombres à l'ordinateur, qui effectue le calcul pas-à-pas. Puis c'est lui qui à son tour propose des exercices. Une progression intelligente. La cassette est d'autre part accompagnée d'un manuel très complet, ce qui est rare. Une bonne réalisation.

Point bac maths (Ediciel pour Apple II.) Si vous ne jurez que par *Pac Man* et *Q-Bert*, tournez la page, ceci n'est pas pour vous. Si vous êtes en terminale, que le bac vous angoisse un peu — surtout si vous affirmez le contraire — alors ceci vous concerne particulièrement. Ediciel propose trois disquettes qui s'attaquent sans complexe aux parties les plus ardues du programme : formes indéterminées, limites, logarithmes et exponentielles (maths 1), suites, primitives intégrales (maths 2), trigonométrie, transformations et complexes (maths 3). Pour sûr, rien de très ludique là dedans. Mais un

INSTRUMENTS DE TORTURE?...

logiciel bien conçu, avec une partie rappel de cours, suivie d'exercices d'application. En cas de mauvaise réponse, l'ordinateur reprend la partie du cours concernant la question, donne certaines indications, pose des problèmes intermédiaires, plus faciles, qui amèneront sans douleur au résultat final. Un excellent professeur, d'une patience à toute épreuve.

Point bac physique (Ediciel pour Apple II.)

La démarche est exactement identique que pour les disquettes de maths. Au programme : induction et auto-induction, condensateurs, initiation aux notations spéciales, rappel sur le produit vectoriel (physique 1), construction de Fresnel, circuit oscillant, circuit R-L, R-C, R-L-C, résonance, puissance (physique 2). Pour qu'entre vous et la physique, le courant passe.

Anglais - Exercices d'auto-contrôles

(Oric et Assimil pour Oric 1.) My Taylor is rich... Cette petite phrase, tout le monde la connaît par cœur. Elle débute la méthode Assimil d'anglais. Et si cette vénérable méthode vient de faire peau neuve, elle a heureusement conservé ces quelques mots devenus fétiches. Mais elle a fait beaucoup

mieux : elle s'est associée avec Oric pour mettre au point une série très complète d'exercices d'application portant sur les points de grammaire les plus courants et les plus délicats. L'ordinateur, après un bref rappel des connaissances indispensables, propose les exercices. En cas de bonne réponse, il vous félicite. En cas d'erreur, il demande de relire la leçon de la méthode Assimil, redonne les explications et vous met sur la bonne voie avant de repasser la question. Ces exercices d'auto-contrôle rendent plus facile et agréable l'apprentissage ou la révision de la grammaire anglaise.

Point bac français (Ediciel pour Apple II.)

Cette disquette déflore tous les secrets de l'analyse du texte. En huit chapitres et dix textes d'application, elle explique, à l'aide de questions, le plan et la structure d'un texte, initie à la rédaction de l'analyse. Une façon agréable de découvrir en profondeur des textes choisis de Gilbert Cesbron, Pierre Jakez-Hélias, Georges Duhamel, Claude Roy, Claude Levi-Strauss, Henry Bosco, Gustave Flaubert et Guy de Maupassant..

Learning With Leeper (Sierra On-Line pour Colecovision.) Quatre jeux d'éveil destinés aux plus jeunes, agrémentés d'un excellent graphisme.

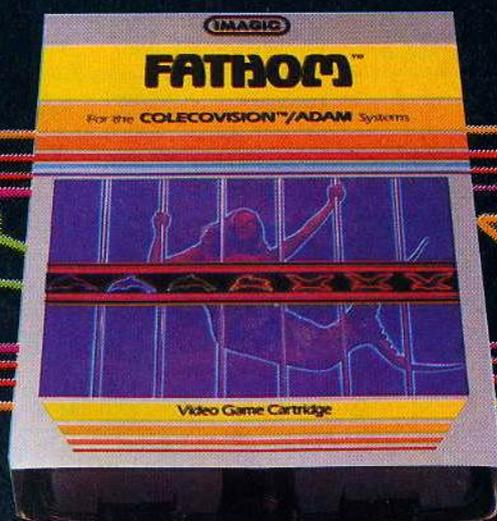
Tous les ordres sont exécutés à l'aide du joystick, ce qui est particulièrement adapté aux utilisateurs de ce jeu, qui ne sont pas encore en âge de lire.

Ceux-ci découvriront d'abord des chiens, qui attendent qu'on leur donne à chacun un os. Si le nombre d'os choisi est égal au nombre de chiens, ils frétilleront tous de la queue. Après avoir pris à reconnaître les chiffres et leurs valeurs, les joueurs auront à reconnaître des lettres, puis des formes se ressemblant de plus en plus entre elles (six niveaux de jeu).

Conduire une grenouille à travers un labyrinthe, tel est le but du troisième jeu. Après chaque réussite, le parcours devient de plus en plus compliqué.

Pour terminer, un paysage en noir et blanc apparaît. Sur le bas de l'écran, des couleurs sont à disposition pour colorier ce dessin. Des jeux très bien conçus, qui sont malheureusement accompagnés d'une notice en anglais.

IMAGIC



FATHOM

Mission : libérer la Sirène après avoir découvert le Trident de Neptune.
Dangers : rapaces dans les airs, algues, volcans, requins et pieuvres sous la mer.

DISTRIBUE PAR
VECTRON
73, rue du Cherche-Midi · 75016 Paris
TEL. 549.05.63. TELEX 200 696 F

importé par Ormonds Electronics

IMAGIC, c'est aussi de nombreux autres titres pour :
TEXAS INSTRUMENT,
VIC 20,
ATARI "V.C.S.",
COLECO C.B.S.,
MATTEL.

57 LOGICIELS ÉDUCATIFS AU TILTOSCOPE

	NOM DU LOGICIEL	MARQUE	ORDINATEUR	EXISTE EN K7 DISK. CART.	MATIÈRE	NIVEAU ÂGE	GRAPHISME	NOMBRE DE JOUEURS	INTÉRÊT	PRIX INDICATIF
BABY BLUES	LES BONBONS/CHAOS	Atari	Atari 600 et 800 XL	Cassette	Maths Eveil	4-10 ans	★★	1	★★★	149 F
	EXTRA-TERRESTRES/MATUVU	Atari	Atari 600 et 800 XL	Cassette	Calcul Mémoire	4-10 ans	★★★	1	★★★★	149 F
	NOIX DE COCO	ViFi-Nathan	TO 7 + ext. mémoire	Cassette	Eveil	5-7 ans	★★★	1	★★★	145 F
	LES OURSONS MALINS COMPTENT DE 0 A 9	ViFi-Sogiciel	Apple II + 48 K, II ^e	Disquette	Eveil	2-5 ans	★★★★★	1	★	395 F
	LES OURSONS MALINS APPRENNENT L'ALPHABET	ViFi-Sogiciel	Apple II + 48 K, II ^e	Disquette	Eveil	2-5 ans	★★★★★	1	★	395 F
	PUZZLY	Dialog	DAI	Micro-cassette	Puzzle	A partir de 5 ans	★★★★★	1	★★★★	350 F
	LA RONDE DES CHIFFRES	ViFi-Nathan	TO 7	Cassette	Calcul Eveil	3-6 ans	★★★★★	1	★★	125 F
	LA RONDE DES FORMES	ViFi-Nathan	TO 7	Cassette	Eveil	3-6 ans	★★★★★	1	★★★★	145 F
	DES SIGNES DANS L'ESPACE	ViFi-Nathan	TO 7 + ext. mémoire	Cassette	Eveil	4-10 ans	★★★★	1 ou 2	★★★★	175 F
	MICKEY	LA BELLE AU BOIS DORMANT	ViFi-Sogiciel	Apple II + 48 K, II ^e	Disquette	Lecture	7-12 ans	★★★★	1	★★★
CALCULUS		Loricels	Oric 1	Cassette	Calcul	7-12 ans	★★	1	★★★★	140 F
LA CAROTTE MALICIEUSE		ViFi-Nathan	TO 7	Cassette	Calcul	7-9 ans	★★	1	★★★	175 F
CARRÉ MAGIQUE		ViFi-Nathan	TO 7 avec extension	Cassette	Calcul	8-12 ans	—	1	★★★	175 F
COMPLÈMENTS ET MULTIPLES		ViFi-Nathan	TO 7	Cassette	Calcul	8-10 ans	—	1 à 3	★★★	125 F
LE COMPTE EST ROND		Hatier	TO 7	Cassette	Calcul	7-12 ans	★★	1	★★★	140 F
CUBES		Atari	Atari 600 et 800 XL	Cassette	Calcul	7-12 ans	★★	1 ou 2	★★	99 F
DIALOGUE AVEC UNE SAUTERELLE		ViFi-Nathan	TO 7	Cassette	Langage logo	8-12 ans	—	1 *	★★★★★	125 F
ÉCHO		Vi-Fi Nathan	TO 7	Cartouche	Jeu de mémoire	8-12 ans	★★	1 ou 2	★★★	295 F
ÉDI LOGO		Ediciel	Apple II + 48 K, II ^e	Disquette	Langage logo	A partir de 6 ans	—	1	★★★★★★	1 490 F
ENCADREMENT		ViFi-Nathan	TO 7	Cassette	Calcul	7-9 ans	—	1	★★★	125 F
LES ÉTATS-UNIS		Promotique	Oric 1	Cassette	Géographie	A partir de 10 ans	★	1	★★★	99 F
EUROPE		Promotique	Oric 1	Cassette	Géographie	A partir de 10 ans	★	1	★★★	99 F
FOOTBALL		Hatier	TO 7	Cassette	Calcul	7-12 ans	★★★	1	★★★	140 F
FRACTIONS EN FOLIE		Ediciel	Apple II + 48 K, II ^e	Disquette	Calcul	7-12 ans	★★★★	1	★★★★	350 F
GÉOFRANCE		Promotique	Oric 1	Cassette	Géographie	A partir de 10 ans	★	1	★★★	99 F
GLOUP/FLÈCHES		Atari	Atari 600 et 800 XL	Cassette	Calcul Orientation	7-12 ans	★★	1	★★	149 F
HICKORY DICKORY		Atari	Atari 600 et 800 XL	Cassette	Lire l'heure	5-8 ans	★★★★	1	★★★★	99 F
L'HORLOGE		ViFi-Nathan	TO 7	Cassette	Lire l'heure	5-8 ans	★★★	1 ou 2	★★	125 F
INITIATION AU CALCUL		To-Tek	TO 7	Cassette	Calcul	7-10 ans	★★	1	★★★	140 F



	NOM DU LOGICIEL	MARQUE	ORDINATEUR	EXISTE EN K7 DISK, CART.	MATIÈRE	NIVEAU ÂGE	GRAPHISME	NOMBRE DE JOUEURS	INTÉRÊT	PRIX INDICATIF
MICKEY	INSECTIVORES/ CONCENTRATION	Atari	Atari 600 et 800 XL	Cassette	Calcul Mémoire	7-12 ans	★★	1	★★★	149 F
	JE DÉCOUVRE LE MONDE ANIMAL	Squirelle	Oric 1	Cassette	Culture générale	A partir de 7 ans	★★★	1	★★★★	190 F
	JE DÉCOUVRE LE MONDE VÉGÉTAL	Squirelle	Oric 1	Cassette	Culture générale	A partir de 7 ans	★★★	1	★★★★	190 F
	J'EXPLORE L'ESPACE EN CALCULANT	ViFi Sogiciel	Apple II	Disquette	Calcul	7-12 ans	★★★★	1	★★★★	350 F
	JE SAIS COMPTER	Squirelle	Oric 1	Cassette	Calcul	A partir de 7 ans	★★	1	★★★	190 F
	JEU DE BOOLE	Hatier	TO 7	Cassette	Logique	8-12 ans	★★★	1	★★★★	140 F
	JEUX 1	Squirelle	Oric 1	Cassette	Divers	8-12 ans	★★	1	★★★★	150 F
	KATUVU	Jawx	Commo-dore 64	Disquette	Mémoire	A partir de 7 ans	★★★★	1 à 10	★★★★★★	n. c.
	MES PREMIERS MOTS CROISÉS 1 et 2	ViFi-Nathan	TO 7	Cassette	Français	7-9 ans 9-11 ans	—	1	★★★★	195 F
	MOTS EN FLEURS	ViFi-Nathan	TO 7	Cassette	Français	7-10 ans	★★★★	1	★★★★	195 F
	MOTUS	ViFi-Nathan	TO 7	Cartouche	Français	7-12 ans	★★	1 ou 2	★★	295 F
	OPÉRATIONS 1	To-Tek	TO 7	Cassette	Calcul	7-10 ans	★★	1	★★★★	140 F
	PAYS ET CAPITALES D'EUROPE	Atari	Atari 600 et 800 XL	Cassette	Géographie	A partir de 8 ans	★★★	1	★★	149 F
	LE PENDU	Atari	Atari 600 et 800 XL	Cassette	Français	A partir de 8 ans	★★	1	★★	n.c.
	LA PONCTUATION EN FRANÇAIS	Magnard	TI 99	Cassette	Français	A partir de 7 ans	—	1	★★★	99 F
	QUEST	ViFi-Nathan	TO 7	Cassette + cartouche	Culture générale	A partir 10 ans	—	1 ou 2	★★★	325 F 65 F par K7 sup.
	LA QUÊTE DU GRAAL	Atari-Hatier	Atari 600 et 800 XL	Cassette	Calcul	A partir de 8 ans	★★★	1	★★★★★★	349 F
	RÉGIONS DE FRANCE	Promotique	Oric 1	Cassette	Géographie	A partir de 10 ans	★	1	★★	99 F
	SUR LES TRACES DU DEIRDON	Ediciel	Apple II ^e + 48 K, II ^e	Disquette	Jeu de réflexion	A partir de 10 ans	★★★★	1	★★★	500 F
	SYSTÈME MÉTRIQUE	ViFi-Nathan	TO 7 avec extension mémoire	Cassette	Calcul	9-11 ans	—	1 à 3	★★	145 F
TRIDI 444	ViFi-Nathan	TO 7	Cartouche	Jeu de « morpion »	A partir de 10 ans	★★★	1 ou 2	★★★★★★	325 F	
TEENAGER	VILLES DE FRANCE	Oric ASN	Oric 1	Cassette	Géographie	A partir de 10 ans	★★	1	★★	45 F
	DIVISEURS - PGCD - PPMC	Magnard	TI 99	Cassette	Maths	Classe 5 ^e et 4 ^e	—	1	★★★★★★	99 F
	LEARNING WITH LEEPER	Sierra on-line	Coleco-vision	Cartouche	Eveil	3-6 ans	★★★★	1	★★★★	380 F
	EXERCICES D'AUTO- CONTRÔLE D'ANGLAIS	Assimil Oric	Oric 1	Cassette	Anglais	A partir de 12 ans	—	1	★★★★★★	210 F
	POINT-BAC FRANÇAIS	Ediciel	Apple II + 48 K, II ^e	Disquette	Français	Classe de 1 ^{re}	—	1	★★★★	450 F
	POINT-BAC MATHS	Ediciel	Apple II + 48 K, II ^e	Disquette	Maths	Classe de terminale	—	1	★★★★	450 F
POINT-BAC PHYSIQUE	Ediciel	Apple II + 48 K, II ^e	Disquette	Physique	Classe de terminale	—	1	★★★★	450 F	

LE FOU DU ROI



Raffiné, Concord de Scisys joue les dandys. Ses atouts : une esthétique séduisante et un solide talent pour résoudre les problèmes.

D'une manière générale, les échiquiers électroniques de la gamme Scisys se signalent par une esthétique recherchée. Le *Concord* ne renie pas cette réputation et son échiquier, extra-plat, est un modèle du genre. Les pièces, en métal, se marient bien avec l'ensemble. Au premier abord, on ne perçoit pas de grande différence dans la couleur des pièces, mais celle-ci apparaît cependant suffisante pour ne pas poser de problème en cours de jeu. L'appareil, alimenté par quatre piles alcalines autorise 75 heures de jeu. Cette autonomie importante se révèle bien supérieure à celle de ses concurrents. De toutes façons, l'appareil peut aussi s'alimenter à un adaptateur secteur vendu en option. Le déplacement des pièces est enregistré grâce à un système semi-sensitif. L'appui est bien réglé et n'occasionne aucune gêne. L'ordinateur indique son coup en allumant les diodes correspondant aux coordonnées horizontales et verticales de la pièce à déplacer. Les risques d'erreur sont inexistant car l'appareil refuse tout déplacement non conforme. Le *Concord* pratique toutes les règles internationales d'échecs. Il peut tenir les blancs ou les noirs et même jouer contre lui-même. Différentes options complètent le programme. Ainsi, après un coup malheureux, il est possible de revenir en arrière sur deux demi-coups. Cependant, le retour sur un seul coup reste tout de même un peu restreint. De plus, l'ordinateur ne rappelle pas les éventuelles pièces capturées, ce qui occasionne parfois des erreurs. Heureusement, un mode de vérification des positions, bien conçu, permet alors de s'apercevoir de sa méprise.

Une mésaventure bien singulière

Le *Concord* ne possède pas de véritable fonction « professeur ». En effet, si vous êtes embarrassé pour jouer, votre seule ressource consiste à lui faire jouer ce coup à votre place. La plupart de ses concurrents préfèrent proposer un déplacement, vous laissant ensuite libre choix sur la tactique à adopter finalement. Le mode « multi-move » permet à deux joueurs humains de s'affronter sur l'échiquier, l'ordinateur se bornant alors à enregistrer les positions et à vérifier la validité des déplacements. Ce même mode permet aussi de rentrer une ouverture particulière, inconnue du programme. Comme l'indique si clairement la notice, « dans ce mode, l'ordinateur ne computera pas sa réponse après un coup » (!) L'appareil dispose encore d'une

fonction « Memory » conçue pour garder la dernière position en mémoire et ce, pendant un an avec des piles neuves.

Le *Concord* n'est pas modulaire, ce qui signifie que le programme-résident ne peut être changé par un autre plus performant. Ce programme est dû à Julio Kaplan, maître international à l'Elo de 2480. Mais si pour le maître, les échecs n'ont guère plus de mystère, leur programmation, en revanche, semble lui poser nettement plus de problème comme nous allons le voir. Précisons toutefois que ce même maître est aussi l'auteur du programme de *SuperStar*

Diagramme 1 : Fischer-Ciocaltea, 1962



(Tilt n° 11) qui se montre, lui, tout à fait à la hauteur. Le *Concord* dispose de huit niveaux de jeu dont les temps de réponse s'échelonnent de une seconde au niveau 0 à une heure au niveau 7 (réservé à l'analyse). En fait, en dehors de ce dernier, tous les niveaux peuvent être joués en partie normale car leur temps de réflexion demeure raisonnable. Seul, le niveau 8 est réservé à la résolution des problèmes de mat jusqu'en quatre coups.

Étudions maintenant le comportement du programme dans les différentes phases de jeu. Sa gamme d'ouvertures est modeste et chaque ligne ne s'étend que sur un nombre restreint de demi-coups, ce qui le place souvent en position difficile pour entamer la phase de milieu de partie. De plus, il est incapable de reconnaître la simple interversion de coup, mais nous ne lui en tiendrons pas grief car nombre d'appareils plus prestigieux en font autant. En milieu de partie, le programme développe une force tactique et combinatoire moyenne mais fait preuve d'une absence quasi-totale de stratégie et

Diagramme 2 : Tal-Semenkin, 1954



de sens du danger. Ainsi, il tombera facilement dans des pièges grossiers, pour peu qu'il ait une pièce à capturer apparemment gratuitement. La phase de finale ne remonte pas le niveau général du programme qui ne semble connaître ni la règle de l'opposition, ni même celle du carré. En Blitz, le programme s'effondre complètement alors que ce mode est d'ordinaire le point fort des échiquiers électroniques, exception faite du *Mephisto 3* dont le développement stratégique exige un certain temps de mise en œuvre.



Mais jugez plutôt de la singulière aventure qui m'a été donnée de vivre au cours d'une partie de niveau 5. Je venais de déplacer ma reine, protégée par ma tour, pour attaquer sa reine qui, elle, n'était pas protégée. Plutôt que de procéder à un échange, de se protéger ou de déplacer sa reine, *Concord* préféra positionner sa tour sur une case sans valeur, laissant ainsi sa reine à ma merci. Jusqu'ici, il ne s'agissait encore que d'une « énorme » faute. Mais lorsque je voulus capturer sa reine, le programme tout bonnement refusa ! Après vérification des positions et de l'absence d'échec sur mon roi, je tentais de rejouer le même coup, mais rien à faire... et il m'a fallu jouer autre chose. Une telle erreur est difficilement pardonnable dans un programme commercialisé de nos jours.

Un problémiste efficace

Pour contrôler ces conclusions relatives à la faiblesse du programme, différents diagrammes ont été posés à l'appareil, la plu-

Diagramme 3 :
Olafsson-Karpov, 1980



part issus de parties de maîtres. Le *Concord* était au niveau 6, soit en moyenne quatre minutes de réflexions par coup.

Diagramme 1 (Fischer-Cioccaltèa, 1962) : les blancs jouent et gagnent. *Concord* trouve la solution Fg5 (!) en quatre minutes, contre vingt seconde pour *SuperStar*, une minute pour *Constellation*, trois minutes

Diagramme 4 :



pour *Mephisto 3* et cinq minutes pour *Super 9*.

Diagramme 2 (Tal-Semenkin, 1954) : il s'agit pour les blancs de trouver un mat en six coups. *Concord* ne pouvant résoudre que des mats jusqu'en quatre coups, nous avons voulu savoir s'il s'orientait dans la bonne direction en le laissant au niveau 6. Comme tous les autres ordinateurs testés, *Concord* se trompe et répond Fxf6 après quatre minutes de réflexion.

Diagramme 3 (Olafson-Karpov, 1980) : les noirs jouent et gagnent. *Concord* trouve la

bonne solution par Da2 en 2 minutes 30 secondes contre 1 minute pour *SuperStar*, 5 minutes pour *Constellation* et 5 minutes 36 secondes pour *Mephisto 3*.

Diagramme 4 : il s'agit pour les blancs de trouver ce mat en quatre coups, un peu particulier. L'appareil a été mis au niveau 8 (résolution des mats). *Concord* répond correctement Txa2 en près de deux heures et demie, contre 3 minutes 30 secondes pour *Constellation*, 9 minutes pour *Mephisto 2 S*, 22 minutes pour *Mephisto 3* et 1 heure 20 minutes pour *SuperStar*.

Diagramme 5 (Burga-Karpov, 1982) : les noirs jouent et font mat en cinq coups. L'appareil a été remis au niveau 6. Le programme ignore ce mat forcé et répond f5 + au bout de 1 minute 30 secondes. Il ne gagne qu'un fou.

L'analyse de ces réponses montre que le *Concord* se comporte de façon correcte dans la résolution des problèmes, excepté pour la recherche de mat en raison de sa lenteur. Cette dissociation entre le jeu et les problèmes, étonnante à première vue, ne l'est finalement pas tellement. Il existe, en effet, une importante différence entre la résolution d'une position donnée, même difficile, et la conduite de bout en bout d'une partie. Ainsi, en son temps, *Super Système V* était le maître incontesté des problèmes mais se révélait, dans le jeu, un adversaire plutôt moyen. Ceci est d'autant plus gênant qu'avant toute chose, l'ordinateur d'échecs doit se montrer bon partenaire. De plus, si les échiquiers électroniques sont nettement plus rapides dans la résolution des problèmes que les humains, ils demeurent cependant sans réponse face à certaines positions, particulièrement ardues.

Le *Concord*, appareil au design raffiné, s'adresse surtout aux débutants et aux joueurs occasionnels, mais risque fort de décevoir l'amateur avancé. (*Concord*, fabriqué par Scisys, distribué par S.E.R.E.P.E. Prix : 1 800 F environ.)

Diagramme 5 : Jacques HARBONN.
Burga-Karpov, 1982



BONJOUR LES MONSTRES!

Ils sont incroyables mais vrais...
TX-1, l'hydre à trois têtes ou *Time Machine*,
le flipper à voyager dans le temps,
les arcades et les pinballs du mois s'exhibent
devant vos yeux ébahis.

TX-1

La machine à trois têtes

En entrant dans une salle de jeux, vous ne pouvez pas le rater ! Au même titre que le *Star Rider* de Williams, ou les cockpits de *Mach 3*, *Astronbelt*, *Spy Hunter* ou autre *Pôle position*, Atari a vu grand, très grand et l'habitacle du TX-1 prend aisément la

place de deux, voire trois consoles normales. Rien d'étonnant à cela lorsque l'on sait que cette console, digne des designs futuristes les plus sophistiqués, abrite trois écrans, et c'est là l'innovation principale de ce nouveau jeu à rendre dingue les « fous de F.1 ». En comparaison, les classiques *Monaco G.P.*, *Turbo*, *Pôle Position* et même *Grand Prix* de Taito font figures d'antiquités.

Les trois écrans de TX-1 vous offrent une vision panoramique des circuits
(Photos : Jean-Claude Roca tout-à-fait exceptionnelle)



Mais jouons des coudes et approchons-nous de l'engin. Vous voici confortablement installé dans une cabine de pilotage vaste comme un cockpit de Boeing. Le décor s'étale sur les trois écrans, vous offrant une vision panoramique tout à fait exceptionnelle du circuit. Sur l'écran de gauche s'affiche la carte du parcours. Autre innovation, et non des moindres, vous pouvez choisir le circuit sur lequel vous désirez courir. Cette formule existait déjà sur *Pôle Position II* où le joueur pouvait présélectionner un circuit parmi les quatre qui lui étaient proposés. Sur le TX-1, le choix s'opère au fil de la course selon que vous vous dirigez à droite ou à gauche lorsque vous atteignez l'un des points de contrôle. Je m'explique : le jeu se divise en cinq étapes, chacune d'elle se déroulant en temps limité. Chaque étape est ponctuée par un point de contrôle qui se matérialise sur l'écran par une ligne d'arrivée. Cette ligne une fois franchie dans les limites de temps autorisées, vous pouvez tourner soit à droite soit à gauche, et ainsi participer à l'un des huit grands prix internationaux de F.1 qui vous sont proposés. A savoir : les G.P. d'Afrique du Sud, des États-Unis, du Japon, de France, d'Espagne, de Monaco, de Belgique, et d'Italie. C'est ainsi que, par exemple, si vous choisissez, après chaque étape, de tourner à gauche vous disputerez le grand prix d'Afrique du Sud ; si, en revanche, vous prenez à chaque fois la voie de droite, vous participerez au grand prix d'Italie. Vous avez ainsi la possibilité de piloter votre bolide sur huit circuits différents selon votre bon vouloir. Certains circuits sont d'ores et déjà



réputés plus faciles que d'autres, notamment celui du Grand Prix de France. Mais expérience faite, vous constatez que les divers circuits se valent tous en difficultés.

Pied au plancher ça décoiffe !

Le parcours se divise donc en 5 étapes. La première étape, que l'on peut qualifier de « tour de chauffe », doit être accomplie en moins de 70 secondes. Si vous réussissez cette épreuve, vous aurez accès au premier essai. Cette deuxième étape devra être accomplie en moins de 60 secondes. La troisième étape, ou deuxième essai, dure 50 secondes. Si vous êtes dans les temps, vous voici qualifié pour la course elle-même : le Grand Prix.

Le Grand Prix est constitué par les étapes 4 et 5 du parcours total, d'une durée de 60 secondes chacune. Le jeu dans son ensemble dure cinq minutes, ô combien palpitantes et éprouvantes pour les nerfs. Mieux vaut vous prévenir : seuls les pilotes les plus expérimentés peuvent prétendre atteindre la ligne d'arrivée mais en vous inspirant des exploits de pilotes français comme Prost, Tambay ou Laffite, rien n'est impossible. Au fur et à mesure que vous avancez sur le circuit de votre choix, une bande rouge s'imprime sur le parcours témoin, sur l'écran de gauche, vous tenant constamment au courant de votre progression. Vous aurez tout le loisir de changer de circuit après chaque point de contrôle et ainsi trouver le parcours qui vous convient le mieux. Votre score s'affiche sur l'écran de gauche. Sur l'écran du centre se

trouve la piste et votre bolide de couleur rouge (au choix Ferrari ou Mac Laren). Dans un coin à gauche, le numéro de l'étape dans laquelle vous évoluez, au centre de l'écran (en haut) les secondes qui diminuent à vue d'œil, et sur la droite votre vitesse en Km/h ; enfin sur l'écran de droite s'inscrit le nombre de véhicules que vous avez dépassé.

Mais venons-en aux commandes du TX-1. Au centre des trois écrans, sur le tableau de bord, se trouve le volant de votre bolide. Vous verrez à l'usage qu'il est extrêmement sensible et d'une fiabilité tout à fait extraordinaire. Maniez-le en douceur sous peine de partir bien vite en tête à queue ou en dérapage et hélas, bien souvent, dans le décors ! Au plancher, vous disposez de deux pédales ; une pédale d'accélération bien sûr et, autre innovation, une pédale de frein. Les freins sont d'une efficacité rare et vous éviteront de nombreux accrochages mortels. Sur votre droite se trouve la boîte de vitesse à deux positions (vitesse lente pour les accélérations et vitesse rapide lorsque votre auto est bien lancée.) En général, le changement s'effectue entre 200 et 250 Km/h. La vitesse rapide, pied au plancher, vous permettra de faire des pointes à plus de 400 Km/h (ça décoiffe vraiment !).

Vous voici donc prêt pour le départ. Les feux bicolores donnant le signal du grand rush sur l'écran de gauche ; le grand panneau « Start » sur l'écran de droite, vous êtes en sixième position sur la grille de départ. Attention, retenez votre souffle... le feu vire au vert et dans un vombrissement

inçoutenable les véhicules s'élançant sur le circuit. Vous doublez sans peine les voitures qui vous précèdent avant d'aborder le premier virage. Vous tournez le volant et tout le décor défile comme par enchantement sur les trois écrans. Un geste un peu brusque et vos pneus crissent sur l'asphalte. Un deuxième virage en épingle à cheveux... coup de freins... vous rétrogradez... d'autres voitures encombrant la piste... un coup à droite, un coup à gauche et vous voici à l'entrée du tunnel.

Simulation parfaite de perte de contrôle

Votre visibilité est réduite et les bruits du moteur sont soudain assourdis... la tension monte... sortie du tunnel... le grand jour vous éblouit... encore d'autres voitures à dépasser... le dernier virage... plus que quelques secondes... 6, 5, 4, 3... Ouf ! La première ligne est franchie. 60 nouvelles secondes s'ajoutent à votre temps et vous voici immédiatement confronté à la première bifurcation. Droite ou gauche... Vous allez trop vite et vous allez où vous pouvez... selon le circuit emprunté, vous passez à travers des villes, des déserts, le long de routes de montagnes, des pistes verglacées, et d'autres tunnels qui précèdent chaque nouveau point de contrôle. Pour la première fois, au volant d'un jeu vidéo de conduite, vous vivez intensément la course, grâce nous l'avons dit au volant qui possède un temps de réponse très court et très précis : lorsque votre voiture part en dérapage, la perte de contrôle de la direction est si bien simulée que vous devez lever le pied de

l'accélérateur jusqu'à ce que le véhicule soit de nouveau sur la piste. Ne vous laissez pas distraire par les effets de mouvement et de perspective extrêmement trompeurs, concentrez-vous sur l'écran central et sur votre voiture.

Les effets sonores, diffusés par un système à quatre voix, accentuent encore le réalisme de l'épreuve. Le joueur peut distinguer les véhicules qui passent sur sa droite en sifflant et ceux qu'il double sur sa gauche. Des points de bonus sont alloués pour chaque véhicule dépassé et lorsque l'étape est accomplie dans les temps impartis. Un bonus spécial récompense les pilotes qui parviennent jusqu'à la ligne d'arrivée de chaque étape.

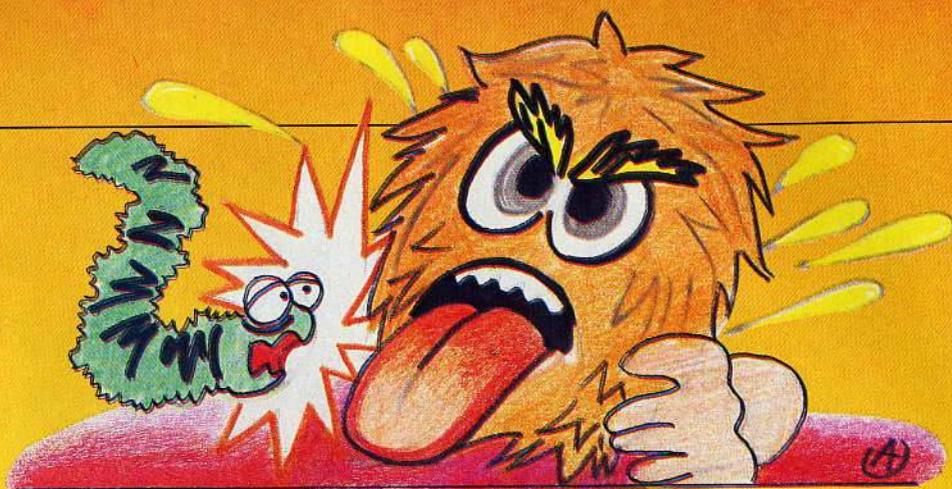
Les points de bonus augmentent en fonction des secondes gagnées sur le temps initial prévu, et bien sûr, lorsque vous terminez la course.

A la fin de chaque partie, une liste des meilleurs temps réalisés s'affiche pour chacun des 8 circuits et une deuxième liste donne le classement des 100 meilleurs performan-



ces, tous circuits confondus. Comme de bien entendu, les héros peuvent inscrire leur initiales sur l'écran et immortaliser leurs exploits.

Comme on peut le voir, le TX-1 va très loin dans la sophistication des jeux de conduite et il faut avouer que le principe des trois écrans donne aux graphismes un réalisme à couper le souffle. Un seul regret cependant, la partie au tarif unique de 5 F. Car pour les novices qui ne franchiront pas la première étape et qui iront s'écraser sur les panneaux publicitaires qui balisent le circuit où se désintégrer contre les voitures de leurs adversaires, il faut reconnaître que la seconde coûte cher... Ce problème s'applique également aux jeux à laser dont nous avons largement parlé dans les numéros précédents. La partie à 5 F ne s'adapte pas, hélas, à toutes les bourses... Pour expliquer ce phénomène, rappelons qu'un jeu comme le TX-1 coûte 69 000 F à l'achat pour un exploitant de salle alors qu'un jeu « normal », comme Hyper Olympic par exemple, lui revient à seulement 16 000 F...



MAZER BLAZER

Le labyrinthe de l'espace

Savez-vous que le tir est une discipline olympique et que les Français brillent particulièrement dans ce domaine? Les joueurs d'arcades le savent, eux qui n'ont pas manqué de s'entraîner sur *Mazer Blazer*, le nouveau jeu vidéo-tir.

Mazer Blazer est un compromis entre les classiques stands de tir des fêtes foraines et la technologie des jeux vidéo. Des guerriers, venus de galaxies lointaines, tentent de détruire votre base centrale. Pour réussir, ils doivent échapper au feu nourri que vous ne manquez pas de déclencher à l'aide de votre arme absolue, un pistolet à laser électronique que vous tenez fermement à l'aide de deux poignées sur lesquelles se trouvent deux boutons faisant office de gâchettes. Vous dirigez le tir à l'aide d'une ligne de mire classique. Votre pistolet est pointé sur un labyrinthe, au centre duquel se trouve un vaisseau spatial. Après quelques secondes de concentration, le duel commence. Les guerriers cosmiques partent à l'assaut de la base centrale. Ils se déplacent très rapidement pour éviter d'être atteints par vos rayons destructeurs. Si un vaisseau ennemi parvient jusqu'au centre et pénètre dans le vaisseau spatial, ce dernier se déplace vers la gauche de l'écran et un rayon descend jusqu'à vous pour vous priver d'une vie. Le labyrinthe est divisé en quatre parties de couleurs différentes représentant chacune le volume de points qui récompense le joueur lorsqu'il touche un envahisseur dans la zone correspondante. Les murs du labyrinthe sont également de deux couleurs. Les murs oranges sont indestructibles, alors que les murs gris peuvent être détruits, à la fois par les monstres de l'espace et par le joueur. Ce dernier reçoit un bonus spécial si les murs sont intacts à la fin d'un assaut, ou si, bien sûr, il vient à bout de tous ses adversaires. On compte huit envahisseurs par assaut, chacun d'entre eux valant 500 points. Les guerriers galactiques doivent être anihilés le plus vite possible car le temps accordé au joueur pour remplir à-bien sa mission est limité. Ensuite, le joueur fait face à une nouvelle attaque... Les envahisseurs de

l'assaut suivant sont les mêmes que ceux combattus dans l'attaque précédente. Un bouton « gel » paralyse vos adversaires pendant quelques secondes, mais ce dernier doit être utilisé avec parcimonie.

Connaissez vos ennemis

La langue : un extraterrestre qui active le désir de destruction lorsqu'il tire la langue.

Le robot : un petit monstre exaspérant.

Le disque : ressemble à un satellite et explose comme une étoile filante.

Le globe oculaire : invisible quand il clignote de l'œil, c'est un personnage très déplaisant.

Le sauteur : essayez de le clouer au sol avant qu'il ne saute au-dessus des murs.

Les requins : dévorent les murs s'ils ne sont pas taillés en pièce.

L'acrobate : une petite chenille trompeuse qui descend en vrille.

Le bélier : un bulldozer suffisamment costaud pour abattre les murs.



Le bombardier : un char d'assaut qui lance des rockets sur les murs.

La taupe : passe sous les murs et virevolte dans l'espace.

Le bouclier : une sorte de bernard-l'ermite qui se recroqueville dans sa coquille pour se protéger des rayons laser.

L'entrepreneur : apparaît puis se cache derrière des ponts à l'épreuve des balles.

Stratégies

- Détruisez les envahisseurs avant qu'ils n'atteignent la base centrale.
- Augmentez votre score en désintégrant vos adversaires hors des limites du labyrinthe.
- Évitez de détruire les murs afin d'obtenir le bonus.

Le joueur dispose de trois vies. Lorsqu'il atteint un certain score (entre 20 000 et 35 000 points selon les consoles), il obtient une vie supplémentaire ainsi qu'un bouton paralysant. Entre 40 000 et 70 000 points, selon les machines, il dispose d'une vie supplémentaire. Le temps d'impact du bouton « paralysant » peut durer, selon les appareils, entre 2 et 3 secondes.

Mazer Blazzer est un jeu amusant qui exige quelque entraînement avant de bien fixer les cibles, même si la légèreté du pistolet n'aide pas dans cette entreprise. Mais si vous êtes champion à M.B., vous ferez sûrement un malheur sur *Crossbow*.

Jean-Michel NAVARRE

TIME MACHINE BONUS DU FUTUR

Le gouvernement Italien prononça, au début des années 60, l'interdiction des appareils automatiques, dont les flippers, consécutivement à une période de gabegie où proliféraient des machines à sous de tout poil. Même après la remise en service des jeux d'adresse, l'interdiction des parties gratuites subsista. Ne sont ainsi autorisés au-delà des Alpes, que les jeux qui récompensent les joueurs en leur accordant une extension de temps.

Pour le pinball, ou « bigliardino elettrico » selon nos voisins, se sera l'adoption des modèles « add-a-ball » par ailleurs utilisés dans d'autres territoires, dont l'État de New-York depuis 1976.

Bally, Gottlieb, et Williams construisaient alors des versions « add-a-ball » de la plupart de leurs modèles à un joueur. Dans les années 70, les machines à 4 tableaux disposaient le plus souvent d'une adaptation à la loi italienne : le « spécial » ou le score donnant des billes rejouables au lieu des « replays ».

En tout état de cause, ce compromis ne convenait pas autant à l'amateur italien qu'un vieux « un joueur » élaboré depuis le tout premier « add-a-ball », j'ai nommé *Flipper* de Gottlieb (1960). C'est peut-être là l'exploitation de la frénésie à fabriquer des

flippers qui survint à Milan, Turin, Verone, Florence et Bologne. A côté de cette véritable industrie, l'on remarquera aussi de multiples entreprises de rénovation d'appareils réformés ou d'impressions de vitres décorées, destinées à maquiller des machines ayant fait leur temps. Mais recenser tous ces bricolages et résultats hybrides reviendrait à chasser la licorne.

Lorsque est venu l'électronique, Zaccaria s'est finalement imposé dans son pays et s'exporte maintenant jusqu'aux U.S.A.

Après quelques années imprégnées d'un esprit mi-Bally, mi-Williams dans la conception de ses plateaux, Zaccaria marque sa personnalité à partir de 1979 avec *Future World*, *Hot Wheels*, *Star God*, etc. Viennent ensuite la recherche de nouveaux principes ainsi que des adaptations d'idées oubliées, conjuguées aux possibilités techniques des années 80. C'est alors qu'interviennent *Locomotion*, où la bille s'assimile à un train miniature dans un décor de réseau ferroviaire en relief ; *Pinball Champs 82* avec son mini-plateau supérieur qui n'ampute en rien la surface du plateau principal ; et *Time Machine* avec son fronton en 3 D aurolé de néons et son ascenseur transformant



la physionomie du jeu, etc. Mais Zaccaria, qui produit chaque année trois nouveaux appareils, ne nous a pas encore tout dit...

Un équipement serré et escamotable

La bille est expédiée, sans nuances, dans l'angle supérieur droit par un « runway » surélevé laissant toute la largeur du plateau disponible au jeu lui-même. Elle surgit de manière mal définie sous une importante pièce moulée en plastique qui se révèle être le « time bridge ». L'unique accès à ce tube transporteur destiné à faire passer les bonus au coefficient 5, 10 ou 20, rappelle l'existence de ce dispositif englobé dans un décor tourmenté. C'est dans l'orbite qu'effectue la boule dans le « time bridge », que réside l'attrait principal de *Time Machine* : le petit plateau mobile destiné à concrétiser les voyages dans le temps. Au début d'une partie, cette surface circulaire présente 3 bumpers cernés des cibles fixes A-B-C-D-E-F dans un agencement rappelant *Hot Wheels*. Deux autres cibles, le « spécial rouge » et le « spécial orange », complètent cet équipement serré autant qu'escamotable. ▶



En expédiant la bille dans le « time hole », celui-ci la maintient prisonnière les quelques secondes durant lesquelles s'effectuent les transferts du futur au passé, et vice versa... « et maintenant partons dans le passé »... dit l'appareil tandis que disparaissent bumpers et cibles fixes, et qu'un disque transparent vient combler l'orifice provoqué. Se dévoilent alors, sous le « time bridge », d'autres cibles fixes tapissant le fond du jeu, numérotées de 1 à 7.

Chacune d'elles vaut 30 000 points, alors, toutes affaires cessantes, attaquez-les au jugé, tandis que le score augmente à grande vitesse.

La machine vous interpelle par des « plus à droite », « plus à gauche » et vous incite à faire la série 1 à 7 pour éclairer une lettre du « spécial M-A-C-H-I-N-E ». Il est préférable d'assurer le score, en favorisant le côté droit ; car sur la gauche s'est ouvert un chemin détourné conduisant au « time hole » et au futur...

La moitié antérieure du plateau de *Time Machine* est, en contrepartie, très sommaire. Deux séries de 3 drop-targets, latéralement placées, vont établir le bonus du passé ou celui du futur, en fonction du niveau de l'ascenseur matérialisant les déplacements dans le temps.

Deux paires de flippers juxtaposés, mais agissant selon des angles différents, permettent un contrôle exceptionnel des deux configurations de jeu, même si l'orbite com-

plète dans le « time bridge » reste néanmoins délicate.

Dans la plupart des cas, considérant les innombrables réglages possibles pour obtenir « extra-ball », « spécial », primes extraordinaires (« superbonus », de 300 000 ou 1 000 000 de points) et « game time bonus » de fin de partie, *Time Machine* adopte plusieurs options. Le « spécial orange » donne l'extra-ball. Celui-ci s'éclaire après plusieurs séries de cibles fixes « A-B-C-D-E-F » ou drop-targets. Ces dernières éclairent également, mais pour un temps limité, le « spécial rouge ». En le touchant le joueur apporte une lettre supplémentaire à la combinaison M-A-C-H-I-N-E qui, une fois complétée, donne droit à une partie gratuite.

LASER CUE

La règle du jeu

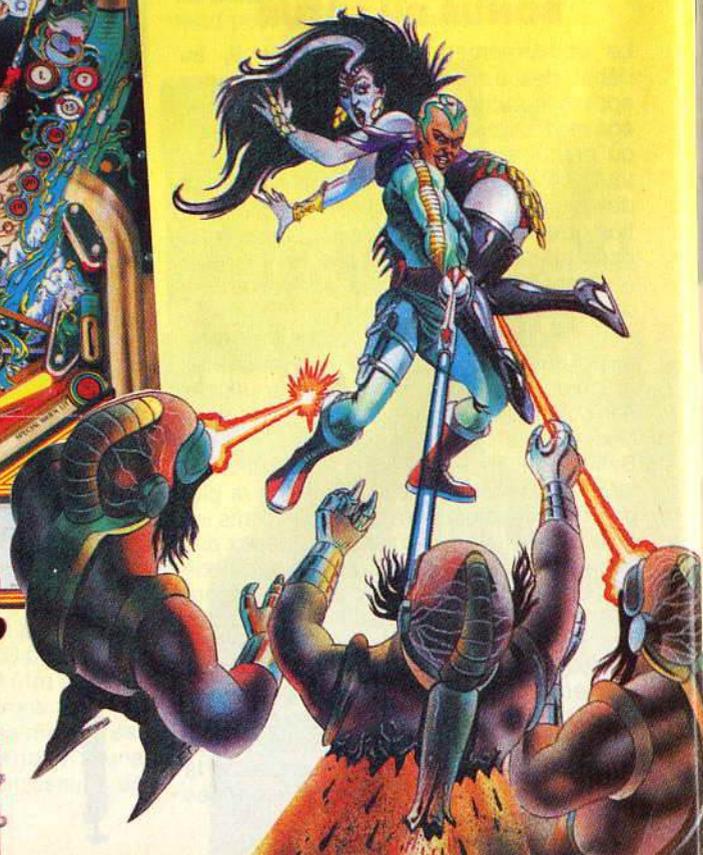
Fausse alerte ! Les pourparlers engagés entre Williams et l'un de ses confrères de Chicago n'ont donné lieu à aucune fusion. A l'appui de cette bonne nouvelle, Williams,

par ailleurs encouragé par les spectaculaires résultats de son *Firepower 2* aux USA et Japon, nous présente *Laser Cue*.

Depuis *Star Pool* (1975), Williams n'avait pas utilisé l'un de ses thèmes-fétiche : le billard américain. *Laser Cue* a bien supporté cette nouvelle adaptation, traitée dans le style « science-fiction », dans un format de backglass réduit par la présence du haut-parleur frontal. Depuis *Flash Firepower Black-Out*, la firme fondée par l'inventeur du tilt exploite un type de plateau qui a fait largement ses preuves dans les hit-parades des pinballs. A priori, l'agencement de *Laser Cue* laisse penser à un remake d'une vedette de ce véritable filon ; mais il n'en est rien, ce jeu rappelle en fait de nombreux modèles antérieurs dont il est l'aboutissement.

Les nouveaux principes qu'introduit ici Williams ne concernent pas le plateau, qui demeure très étoffé, mais la règle du jeu. L'extra-ball, que l'on a durement gagnée et qui prend trop souvent un malin plaisir à traverser le plateau de haut en bas en marquant un minimum de point, devra durer ici plus de 25 secondes. Dans le cas contraire, elle sera rejouée... Peut-être moins sympathique est le système « 4 highest scores ». A la manière des jeux d'arcades, *Laser Cue* affiche les 4 meilleurs scores et donne un replay dès que l'un d'entre eux est battu. Fatalement, ces scores ne peuvent que s'amplifier de jour en jour... ne perdez donc pas de vue la partie gratuite au spécial.

J.-P. CUVIER



ELECTRON

organise

la 1^{re} promotion d'enfer de l'été



en cartouches, disquettes ou cassettes
pour APPLE, ATARI (400, 600, 800), ATARI 600 XL,
ATARI 800 XL, VIC "20" et COMMODORE 64.

Ces logiciels sont principalement conçus par :
• BRODERBUND • COMMODORE • CREATIVE SOFTWARE
• SPINAKEE • SIERRA ON LINE • THORN EMI
• SYNAPSE • DATA SOFT • MICRO FUN
• EPYX • SIRIUS • VITRASOFT

ELECTRON

Les jeux et les micros du futur au présent

ouvert en août
de 14 h à 20 h

117, avenue de Villiers - 75017 Paris - M° Péreire - Tél. 766.11.77. Ouvert du lundi au samedi inclus de 10 h à 19 h 30.

PIANO ÉLECTRONIQUE MM 200

A vous maestro !

Il s'agit d'un splendide minipiano électronique portable noir mat, à la ligne pure, qui ravira les mélomanes en herbe et qui enterre définitivement les anciens orgues électriques tant sa conception est sophistiquée. Le MM 200 est composé d'un clavier, à l'image des grands pianos, de 15 touches blanches et de 10 touches noires, d'un haut-parleur et d'un tableau de commandes offrant maintes possibilités : sélections de jeux, réglage du volume (pour les oreilles sensibles), mise en marche et réglage rythmique d'un métronome électronique, réglage des octaves, une assistance sonore ainsi que deux boutons affectés aux dictées musicales.

Le MM 200 propose sept jeux.

Jeu 1 : j'écoute.

Afin d'exercer votre oreille, le MM 200 vous propose d'écouter sept airs préenregistrés : *Plânète*, *la Marche turque*, un menuet, *Le Danube bleu*, *Cantate 147*, *Douce nuit sainte nuit*. Si cela ne vous suffit pas, il est possible d'acheter une cassette de mémoire additionnelle proposant d'autres morceaux choisis. Lorsque raisonne l'air sélectionné, les notes apparaissent sur un écran digital situé au-dessus des boutons de commande. Elles s'inscrivent en lettres (do, ré, mi... etc.) et en graphisme sur une portée, avec une clé de sol en référence. Elles défilent au rythme de la musique. Si vous n'arrivez pas à suivre, vous pouvez le passer au ralenti en freinant la mesure du tempo.

Jeu 2 : je joue.

Cette fois-ci, à vous de jouer ! Vous pouvez reprendre un des airs de jeu 1. Si vous possédez quelques notions de solfège, choisissez une partition parmi celles qui vous sont proposées. Elles sont grandes, claires, inscrites sur des cartons rigides qui se glissent dans la fente prévue à cet effet sur l'appareil et qui tient droit devant vos yeux. Un vrai pupitre. Et si vraiment vous vous sentez l'âme d'un



Jeux à cristaux liquides ou table-top savent être drôles, passionnants et exigent des réflexes vraiment bien affûtés.

Voici nos « coups de foudre » du mois.



artiste, composez vous-même votre partition à l'aide du tempo électronique.

Jeu 3 : j'enregistre.

Vous pouvez enregistrer un air de votre composition. Vous avez droit à 37 notes (en tenant compte des soupirs et des silences) et pas une de plus. Même éteint, votre MM 200 le conserve en mémoire, mais si vous désirez enregistrer une nouvelle musique, l'ancien air s'efface automatiquement.

Jeu 4 : je corrige.

L'air enregistré au jeu 3 ne vous donne pas entière satisfaction ? Qu'à cela ne tienne, vous pou-

vez le corriger sans pour autant tout effacer. Tout comme un véritable studio d'enregistrement, vous pouvez corriger tour à tour les notes, l'intensité et le rythme de votre composition.

Jeu 5 : je déchiffre.

Il s'agit d'une approche de la dictée musicale. L'appareil entonne un air, décomposé note par note. A vous de le reproduire sur le clavier. A chaque erreur ou hésitation de votre part, un bip sonore retentit. Sur l'affichage digital s'inscrit la note que vous avez jouée et la note qu'il fallait jouer. L'appareil comptabilise les nombres d'erreurs et d'hésitations. Si vous dépassez 99 fautes, vous aurez le privilège d'entendre... une déprimante marche funèbre.

Jeu 6 : dictée musicale.

Un air est joué, tout comme dans le jeu 5 vous devez en retrouver les notes sur le clavier, mais cette fois-ci, par groupe de six. Vous pouvez également programmer des airs d'une à douze notes à reproduire d'une seule traite. L'affichage des notes sur l'écran digital restant le même. Vous pouvez également supprimer cet affichage pour ne jouer qu'avec le son. Ou encore supprimer le son pour n'utiliser que les notes visuelles inscrites sur la portée, et ce grâce aux deux boutons dont nous vous parlions tout à l'heure. Bien sûr, vous pouvez toujours régler le rythme du jeu à votre niveau.

Jeu 7 : réveil en musique.

Il est possible de programmer pour une heure précise la mise en route automatique de l'appareil. Il jouera alors l'air que vous avez sélectionné. Pour programmer le jeu, il suffit de consulter le manuel d'une clarté exemplaire. Et ce n'est pas sa seule qualité. Il comprend également 36 pages expliquant en images et en textes le vocabulaire musical, l'écriture sur les portées, la sonorité de chaque touche et toutes les règles principales du solfège : les notes, l'intensité, le timbre, le rythme, le tempo. Certains passages s'adressent tout particulièrement aux enfants — apprentissage — mais la plupart concernent quand même les adultes mélomanes.

Vous trouverez également des exercices de solfège dans les pages suivantes. Pour clore cette étude musicale, Berchet vous présente la vie et l'œuvre de six grands compositeurs : Jean-Sébastien Bach, Luigi Boccherini, Wolfgang-Amadeus Mozart, Ludwig van Beethoven, Frédéric Chopin, Joann Strauss. Il s'agit, bien sûr, de compositeurs classiques mais que les jeunes « chébrans » ne se désolent pas. Grâce à l'approche de la musique que leur offre le manuel du MM 200, ils pourront aussi bien jouer du Michael Jackson que du Scorpion et autre Eurythmics.

Le MM 200 est, à l'heure actuelle, le plus bel et le plus complet instrument de musique électronique. Alors n'attendez pas Noël pour l'offrir — ou vous l'offrir. (Berchet.)

RICE BALL

Noir et blanc

Voici un jeu qui sonne très « outre atlantique » : drapeau des Etats-Unis, personnages inspirés du football américain... enfin bref, il ne manque plus que les pom-pom girls, le chewing-gum et le Coca-cola... et pourtant ! Le principe d'action est tiré de deux jeux typiquement français : le « morpion » et ce fameux petit damier avec des cases numérotées mobiles qu'il faut déplacer pour mettre les numéros dans le bon ordre. Bien, ce petit « cocorico » lancé, retournons au *Rice ball*. Vous disposez d'un damier rectangulaire de trois cases sur quatre. Cela devrait donner douzes cases mais vous n'en trouverez que onze, car il faut une place de libre pour permettre le mouvement des cases. Vous incarnez un joueur de football américain avec un superbe casque blanc orné d'une étoile. Votre adversaire est, en toute logique, un joueur arnaqué de noir. Son



contact est mortel, alors évitez d'atterrir sur la même case que lui. Plus facile à dire qu'à faire car il s'arrange toujours pour se trouver sur votre chemin. Attention au bout de trois rencontres, la partie est perdue.

Premier et deuxième jeu : trois ballons apparaissent disséminés sur le damier. En déplaçant les cases, vous devez positionner les trois ballons sur une même ligne horizontale. Pour déplacer les cases, bougez votre joueur blanc grâce aux quatre boutons « contrôle » (haut, bas, gauche, droite). Placer-le dans la case que vous désirez déplacer et appuyez sur le bouton « attack ». Si votre joueur jouxte une case vacante, celle-ci sera comblée automatiquement. Vous pouvez bouger également une rangée si dans l'alignement de celle-ci se trouve la case libre.

Au troisième jeu, il vous faut aligner quatre ballons verticalement, sur le même principe.

Au quatrième jeu, un nouveau joueur noir apparaît. Il ne bouge pas mais il vous bloque une case que vous devez éviter. De toutes façons, vous ne pourrez pas le confondre avec son comparse, il clignote.

Sachez que vous pouvez renvoyer le joueur noir à sa case de départ (en haut à gauche) pour une durée assez courte mais qui vous laisse un peu de répit avant qu'il ne se remette en travers de votre chemin. (L'opération vous rapporte 10 points). Pour cela, profitez de son pas-

sage dans la case vide pour déplacer une case sur lui. Si vous arrivez à placer les ballons correctement, vous aurez droit à 200 points supplémentaires. Vous pouvez également bénéficier d'une période de bonus. Pour l'obtenir, il vous suffit d'aligner vos ballons avant que le temps qui vous est alloué ne soit écoulé. La durée est signalée par des petits carrés qui apparaissent en bas à droite de l'écran et qui progressent vers la gauche. Lorsqu'ils atteignent l'autre bord, vous pouvez continuer à jouer mais vous n'avez plus droit à la période bonus. Autre désavantage, vos points sont également calculés en fonction de votre temps. Plus vous êtes lent, moins votre score est bon.

La période bonus : le joueur noir a disparu mais un nouveau joueur blanc apparaît. Immobile, il signale sa présence en clignotant. Avec votre autre joueur, allez chercher le ballon et déplacez-le le plus rapidement possible jusqu'à la case de votre coéquipier. Le temps vous est compté... il s'agit de se montrer agile. Si vous réussissez avant la sonnerie fatidique, vous gagnerez 200 points supplémentaires — pas mal ? —

Ce jeu n'exige pas une grande rapidité d'action mais demande en revanche une grande agilité d'esprit pour arriver à calculer les déplacements des cases dans un temps record. *Rice ball* est un sport qui nécessite autre chose que du muscle... avis aux amateurs. (Tomy.)

la valeur finale du produit. Autrement dit, pour un taux de royalties de 15 %, une cassette vendue 100 francs dans le commerce rapportera moins de 7,50 francs à son créateur. Mais attention : certaines sociétés ont pour coutume peu recommandable d'appliquer le taux à la différence entre leur prix de cession et leur coût de fabrication par unité (c'est-à-dire leur marge bénéficiaire brute)... Ce qui signifie qu'une offre de 25 % chez ce type d'éditeur peut fort bien se révéler beaucoup moins intéressante que 12 % chez un autre ! En enquêtant chez les éditeurs Américains, on apprend une chose surprenante : aux Etats-Unis, les taux de royalties se situent entre 5 et 6 %. Etrange ? Injuste ? Non, au contraire, parfaitement logique. Car là-bas, une cassette ou une disquette peut facilement se vendre à 100 000 voire à 1 million d'exemplaires. Pour la France, ces chiffres sont à diviser par 50 ou 100. Bien que ses revenus par unité soient plus faibles que chez nous, le créateur yankee touchera donc, au total, des fortunes dont nous n'osons pas même rêver ! Cet exemple est révélateur. Il nous indique que le volume des ventes joue un rôle tout aussi important que le taux de royalties. Avant de signer quoi que ce soit, il est donc indispensable de se livrer à une évaluation rapide du potentiel commercial de l'éditeur.

Il ne s'agit pas d'interroger une boule de cristal ni de scruter le marc de café. Chacun sait que les plus graves échecs, comme les plus grands succès, sont souvent imprévisibles. Mais une brève enquête doit permettre de se prémunir contre un désastre comme celui-ci : « *Un éditeur a sorti, il y a plus d'un mois, un jeu que j'ai réalisé.* » nous révèle un jeune créateur sur un ton désabusé, « *mais il ne s'en est absolument pas occupé sur le plan commercial. Il n'a fait aucune promotion, aucune publicité. De ce fait, 10 cassettes seulement ont été vendues et il y a peu d'espoir pour que ce chiffre augmente. Je touche 5 francs par unité vendue. J'aurai donc gagné en tout et pour tout 50 francs pour un programme qui m'a demandé six mois de travail.* » Moralité de cette triste histoire : essayez de

mesurer le dynamisme de l'éditeur avec lequel vous vous apprêtez à traiter en regardant de quelle manière il met en valeur ses autres produits (publicités dans la presse, etc.). Entrez si possible en contact avec d'autres créateurs travaillant pour lui, de manière à connaître leur opinion à ce sujet et à bénéficier de leurs conseils. Et surtout, assurez-vous, au cours de vos discussions, que votre jeu l'intéresse vraiment. Une acceptation molle, « *parce qu'il faut bien remplir le catalogue* », peut en effet, comme nous le prouve l'exemple ci-dessus, se révéler plus nuisible qu'un refus. Sur un plan plus concret, certains indicateurs sont également à prendre en compte. Il est par exemple, relativement simple de

nous avons annoncés, il est possible de se risquer à une estimation. Un créateur peut espérer toucher 10 francs par cassette. Et une bonne vente se situe autour de 3 000 exemplaires. En étant raisonnablement optimiste, on évaluera donc son gain à 30 000 F. Cela peut sembler beaucoup. Il faut cependant garder à l'esprit que cette jolie somme correspond à 6, 8 ou 12 mois de labeur.

Editeurs et créateurs sont tous d'accord sur au moins un point : Dans les circonstances présentes, il est extrêmement difficile, voire impossible, de gagner convenablement sa vie en concevant des jeux électroniques. Les créateurs français ne peuvent pas encore se permettre d'abandonner les étu-

d'Apple France de renchérir : « *Je veux que les créateurs deviennent des stars, qu'ils roulent en Rolls !* »

La meilleure preuve de l'intérêt que portent les éditeurs aux nouveaux talents est le succès du Festival du Logiciel de Villeneuve-lez-Avignon. Son but : encourager la création de programmes de tous genres par des auteurs « indépendants » ; et sortir la micro-informatique de son « ghetto » en donnant au public l'occasion d'essayer des machines et de rencontrer des professionnels. Pour les créateurs, cette manifestation (dont la seconde édition se tiendra du 9 au 29 juillet prochains) constitue une opportunité unique. Elle leur permet en effet de soumettre leurs programmes à l'appréciation des utilisateurs potentiels (avertis ou non) ; de prendre contact sur place avec les représentants des principales sociétés d'édition ; et surtout de se faire remarquer en participant à un « concours du logiciel ». Cette année, 40 programmes seront sélectionnés par un jury composé de spécialistes comme de néophytes. Au mois d'août, les auteurs lauréats pourront suivre un stage de perfectionnement afin de finaliser leur œuvre dans les moindres détails. Et en septembre, celle-ci sera présentée en grande pompe à tous les visiteurs du SICOB. Quel meilleur tremplin vers la gloire pourrait-on imaginer ?

En France, le domaine des jeux électroniques ressemble à un paysage de western. C'est un pays neuf, en pleine mutation, où des sociétés-champignons surgissent et disparaissent chaque mois, et les fortunes changent de mains plus rapidement que sur le tapis vert. C'est aussi un domaine où, pour réussir, il existe plusieurs pistes : la voie classique (celle que nous avons décrite jusqu'à présent), ou les chemins détournés, plus dangereux, semés d'embûches et de surprises, mais parfois plus profitables. Parmi ceux-ci, la constitution d'une société est sans doute l'un des plus périlleux et des plus exaltants.

A l'instar des pionniers de la Wells Fargo, l'équipe de la société Jawx (un nom plein d'humour... à vous de trouver !) n'a pas hésité à se lancer dans l'aventure. Jawx est issue du

« DEUX A TROIS MILLIONS DE CENTIMES PAR MOIS ? BAGATELLE ! JE VEUX QUE LES CRÉATEURS DEVIENNENT DES STARS QUI ROULENT EN ROLLS »

connaître le nombre de magasins avec lesquels travaille l'éditeur, directement ou par l'intermédiaire d'un distributeur. Pour être satisfaisant, un réseau de distribution doit couvrir plusieurs centaines de détaillants. D'autre part, il importe de savoir à combien de systèmes informatiques différents s'étend son champ d'action. Plus ceux-ci sont nombreux, plus les perspectives d'adaptation — et donc de ventes — sont souriantes !

Enfin, certaines sociétés diffusent leurs produits non seulement en France, mais aussi dans les pays francophones, l'Europe de l'Ouest, et même les Etats-Unis... C'est un aspect qu'il ne faut pas négliger : le premier auteur Français qui percera au pays d'Atari et de Coleco sera aussi le premier multimillionnaire de notre révolution micro-informatique nationale !

Mais n'allons pas trop vite en besogne, et arrivons au fait : pour l'instant, combien un auteur, Français, peut-il espérer gagner ? Compte tenu des chiffres que

des ou leur travail pour se consacrer à leur passion à plein temps... Les ponts d'or qui recouvrent les Anglais et les Américains paraissent relever, chez nous, du mirage. Faut-il se décourager pour autant, et, la rage au cœur, se reconvertir dans l'apiculture ou la philatélie ? Absolument pas. Car la situation va évoluer rapidement. Déjà, des signes encourageants apparaissent. Le boom de la micro-informatique ne fait que s'accroître, et surtout, les éditeurs commencent à réserver des traitements de faveur à certains auteurs. « *Nous voulons garder avec nous nos meilleurs créateurs,* » affirme Laurent Weill de Loricels. « *C'est pourquoi nous faisons en sorte qu'ils se sentent bien ici, qu'ils travaillent dans une atmosphère agréable rappelant un peu celle d'un club, et qu'ils soient bien payés. Actuellement, nos auteurs vedettes gagnent 2 à 3 millions de centimes par mois. Mais ce n'est rien. Nous voulons leur faire gagner trois fois plus !* » Et M. Gasset

regroupement de deux jeunes entités : Dialog, société spécialisée en programmes informatiques en tous genres (pour les Télécom aussi bien que des sous-marins !) qui cherchait à prendre une orientation ludique ; et Tera Conseils/Media Play, officiant dans les domaines du marketing, de la publicité et du jeu classique, et désireuse de s'attaquer aux loisirs électroniques. La suite de l'histoire pourrait être tirée d'une fable : ils se marièrent et eurent beaucoup de jeux.

La force de Jawx vient de la diversité de ses composantes. « Il est intéressant de travailler à plusieurs, » observe l'un des quatre associés Jacques Fleurance, « car cela permet de tirer le meilleur parti des compétences propres à chacun. Frédéric Pinlet et Jean-Luc Pronier travaillent surtout au niveau des programmes et des dessins, Pierre-Alain Cotte se charge de proposer des scénarios aux distributeurs, et moi-même,

je m'occupe surtout des questions de marketing. » Avoir une société, cela implique également un plus grand pouvoir de négociation. « Grâce à notre structure, nous avons pu signer des contrats avec de grands distributeurs. Nous avons également réussi à obtenir l'exclusivité en jeux vidéos de personnages appelés les Snicks, que des Allemands ont

« Le prix du développement d'un jeu est très élevé, de 100 à 200 000 F. Pour élaborer les sept ou huit titres qui vont bientôt sortir, il nous a fallu apporter pas mal d'argent personnel car il est difficile de trouver un financement pour ce genre de choses. » A l'image d'Activision aux Etats-Unis (société formée par plusieurs auteurs issus de chez Atari), Jawx

sagent déjà sérieusement de s'associer. « Nous comptons fermement constituer notre propre société d'ici deux ans, » affirme Vincent Nicolas. « Nous ne voulons pas nous arrêter de créer des jeux, aussi ferons-nous appel à des gestionnaires ainsi qu'à des programmeurs extérieurs. Nos activités ne s'étendront pas seulement au "soft", mais aussi au "hard", avec des extensions mémoire, graphiques, sonores, etc. De cette manière, nous gagnerons notre indépendance à l'égard des éditeurs, et notre motivation sera accrue. »

Les teenagers Français créateurs de jeux électroniques ne sont donc pas encore — pour la plupart — millionnaires. Mais il ne faut nourrir aucune inquiétude pour l'avenir.

A en juger par leur résolution, leur esprit inventif et leur dynamisme, ils ne sauraient tarder bien longtemps à le devenir.

Guy DELCOURT

EVITEZ QUE VOS ASSOCIÉS ROULENT TROP VITE SUR L'OR!

inventés en s'inspirant des Schtroumpfs. Et nous sommes en train d'établir des relations avec l'étranger afin que nos cassettes soient distribuées dans le monde entier. »

Conçue il y a quelques mois à peine, Jawx commence à bien marcher. Mais il ne faut pas s'imaginer pour autant que les associés roulent déjà sur l'or.

pourrait devenir une force majeure du panorama français des jeux vidéo dans les années à venir.

Certains jeunes créateurs ont compris l'intérêt qu'il pouvait y avoir à emprunter le même chemin. Gil Espeche, Vincent Nicolas et Eric Caen sont de ceux-là. Avant même d'avoir quitté leur lycée ou leur université, ils envi-



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 "NOUVEAUTÉS"

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

■ VENTE-REPRISE ■ LOCATION

ELECTRON
ouvert de 10 h à 19 h 30

M. PÉREIRE • TÉL. 7661177
117, AVENUE DE VILLIERS 75017 PARIS
(ouvert en août de 14 h à 20 h)

Bon à renvoyer à :

ELECTRON

117, AVENUE DE VILLIERS 75017 PARIS • TÉL. 7661177

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

Nom : _____ Prénom : _____

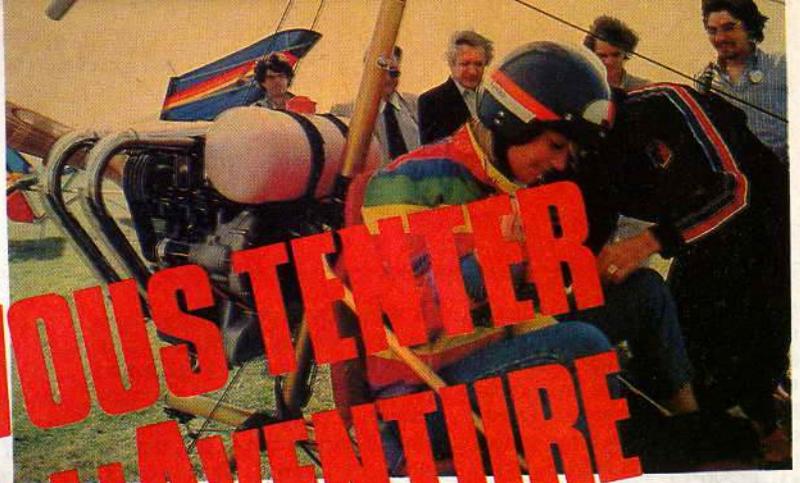
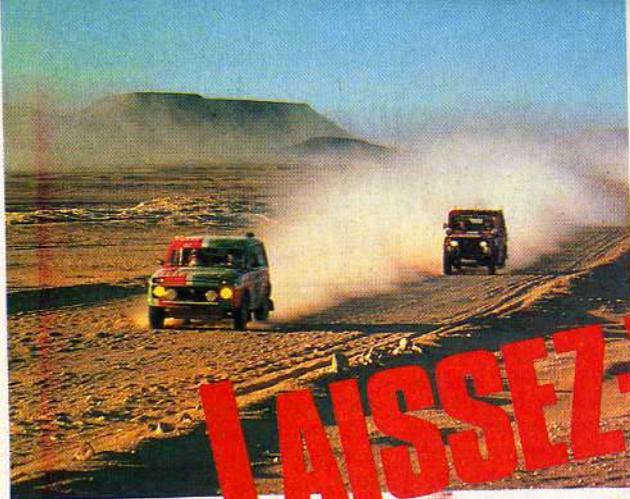
Adresse : _____

Ville : _____ Code postal : _____

Age : _____ Tél. : _____

J'ai une console : _____

TILT 14



LAISSEZ-VOUS TENTER PAR L'AVENTURE

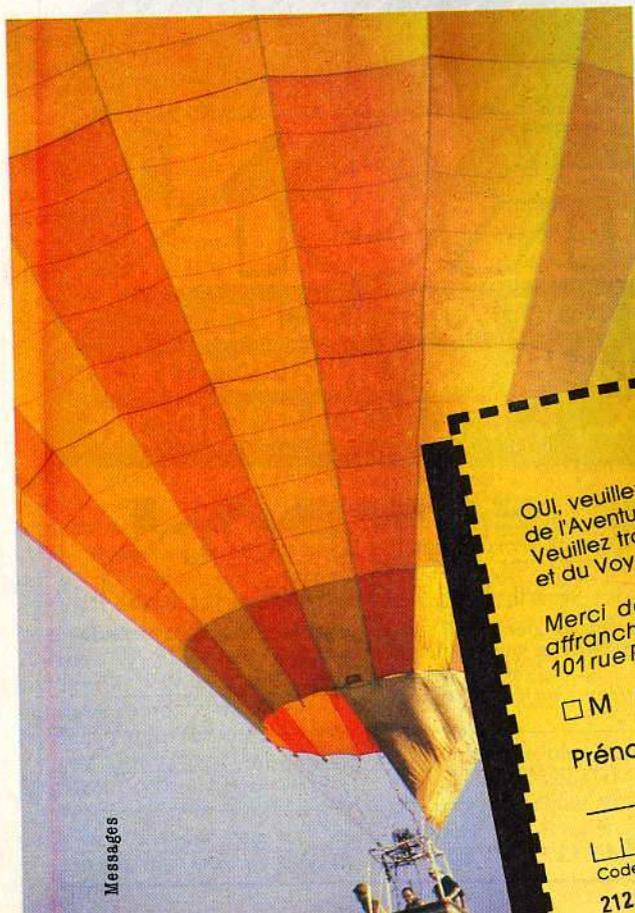
FORMAT : 21 x 28 cm
274 PAGES

Almanach de l'Aventure et du Voyage RC Paris B 320 508 799



L'ALMANACH DE L'AVENTURE ET DU VOYAGE : Pour vivre à fond la grande passion du voyage.

- Sur les pas des aventuriers des temps modernes : des reportages photos passionnants sur des voyages hors du commun.
- Le calendrier des fêtes du monde : mois après mois et dans chaque pays, toutes les fêtes à ne pas manquer.
- Un choix de destinations originales et de vacances sportives pour vous envoler pour Bora-Bora, faire de la chasse sous-marine en Floride ou explorer St-Pierre et Miquelon. Toutes les adresses et les renseignements qui vous seront indispensables pour partir.
- Préparation au voyage : des dossiers qui vous aideront à mieux organiser vos périples. Itinéraire, budget, moyens de locomotion, matériel, vaccins, etc.
- L'équipement du baroudeur au banc d'essai : tentes, sacs de couchage, sacs à dos, réchauds, gamelles, gourdes.
- Des astuces pour réduire votre budget transport : charters, vols spéciaux – les adresses des agences.
- Guide complet des formalités à remplir : passeport, visa, vaccinations, permis de conduire, etc. pour chaque pays.
- Tous les tours opérateurs avec leur numéro de téléphone.
- Et aussi... les livres, les guides, les cartes, les atlas. Les bonnes librairies spécialisées dans le voyage.



Messages

BILLET DE COMMANDE

A RETOURNER
AUX ÉDITEURS
ALMANACH DE L'AVENTURE
ET DU VOYAGE

OUI, veuillez me faire parvenir à l'adresse indiquée ci-dessous l'Almanach de l'Aventure et du Voyage au prix de 45 F (+13,10 F de frais d'envoi) et du Voyage par : chèque bancaire chèque postal (3 volets)

Merci de nous retourner votre Billet de commande sous enveloppe affranchie à Almanach de l'Aventure et du Voyage, Service Abonnement, 101 rue Réaumur - 75002 PARIS.

M Mme Mlle _____ Adresse _____
Prénom _____

Code postal _____ Ville _____
Signature _____

Gratuites

ACHATS

A04/19 — Achète ZX 80 ou 81 en bon état + transformateur à mode d'emploi et si possible cordon magnéto pour 300 à 350 F avec documentation. **Bruno PETRET, Le Sénéchal « C », 91800 Boussy-Saint-Antoine. Tél. : 900.80.64.**

A04/20 — Achète K7 à prix raisonnable pour Coleco CBS ou échange K7 Venture, Gorf, Looping, Donkey Kong, Lady Bug, etc. **Michel DIEU, 20, avenue de Buzenval, 92500 Rueil-Malmaison. Tél. : 708.26.55.**

A04/21 — Achète extension mémoire 32 K pour TI 99/4A. **Frédéric GRAILLES, 5, rue des Acacias, 45230 La Bussière. Tél. : (38) 35.91.85.**

A04/22 — Cherche K7 compatible avec Atari (CBS, Atari, Activision, ou autre). Pour des prix raisonnables. **Pascal CAUDRILLIER. Tél. : 459.84.28.**

A04/23 — Cherche mémoire 16K pour ZX-81 (prix abordable de préférence dans le 95). **Pascal CAUDRILLIER. Tél. : 469.84.28.**

A04/24 — Achète extension pour ordinateur TI-99/4A extendé basic. **Xavier GRESSET, 46, rue Louis-Saccoliti, 77400 Lagny.**

A04/25 — Achète K7 pour Colecovision pas trop chères (toutes marques). Vends pour CBS K7 Zaxxon : 300 F Venture, Schtroumpfs : 250 F chacune. Urgent. **François ISNARD, Villeneuve, 86300 Chauvigny. Tél. : (49) 46.50.86.**

A04/26 — Achète module « Tunnel of Doom » pour TI-99/4A. **Anne DESVERTE, route de Fournueil, Verdelier, 60112 Milly-sur-Thérain.**

A04/27 — Disposant de peu d'argent je cherche à acheter une K7 CBS (pour la console CBS) aux environs de 200 F (Cosmic Avenger, Subroc, Time Pilot...). **David ARNEAU. Tél. : 043.21.99.**

A04/28 — Achète pour VCS Pitfall 2, Decathlon. Achète K7 Moon Patrol : 150 F environ. Vends jeu vidéo pour N N/H Hanimex avec 2 K7 : Sports, B. Navales. La K7 75 F, le tout à débattre. **Jean-Marc DAUMONT, escalier 2^o, n° 194 Montfort, 34700 Lodève. Tél. : (67) 44.19.10.**

A04/29 — ZX 81 16 K, prix très sympa, ou Spectrum 48 K moduleur noir et blanc : 1 000 F maximum. **Pierre SOGNO, La Gilière, 73240 Saint-Genix.**

A04/30 — Achète pour Mattel : Pitfall, Tennis, Donkey Kong, Auto Racing ou Horse Racing, bon état, avec boîte, mode d'emploi. **Bernard TORIT, 7, les Dattiers, 2 Rpes de Saint-François. Tél. : 21.73.29 (Saint-Denis, Réunion).**

A04/31 — Help ! Passionné d'informatique (14 ans) cherche ZX Spectrum 48 K prise Péritel. Carte pour joystick. A peu près 1 900 F. Merci d'avance. **Alexis ROLLIN, L'Amoureuse, route de Malemort, quartier Fontchaude, 84380 Mazan. Tél. : (90) 66.00.07.**

A04/32 — Etudiant en informatique achèterait Apple II^o ou II TBE + lecteur de disquettes pour 6 000 F max. le tout (frais d'envoi à ma charge). Urgent ! **Nicolas PION, 13, rue Le Bourg, 41220 La-Ferrière-Saint-Cyr. Tél. : (54) 87.90.14.**

A04/33 — Achète Atari 600 ou 800 ou Commodore 64 et veut faire un club d'Atari 2600. **Bernardin GALLIS, 20, avenue Gravier, 06100 Nice. Tél. : (93) 98.35.63.**

A04/34 — Achète K7 CBS Coleco sauf Donkey Kong, Space Panic, Pepper II, Mouse Trap, Schtroumpfs, ou échange contre autre K7 CBS. Vends jeux élec. 100 F. **Stéphane VIGNEAU, 15, rue Carnot, 51000 Châlons-sur-Marne. Tél. : (26) 65.18.14.**

A04/35 — Cherche personne ayant le privilège de me vendre son Oric Atmos (ou Oric 1 à la rigueur). Frais de port payés. Merci d'avance. **Paul-Clément KELLER, 10, rue du Château, 68400 Riedisheim. Tél. : (89) 44.37.08.**

A04/36 — Jeune étudiant achèterait Atari 600 XL + lecteur K7 2 000 F ou Atari 800 XL + lecteur K7 3 000 F (port à ma charge bien entendu). **Nicolas PION, 13, rue Le Bourg, 41220 La-Ferrière-Saint-Cyr. Tél. : (54) 87.90.14.**

A04/37 — Achète K7 CBS à prix raisonnable. **Jean-Marc BORDERE, 22, domaine de Sainte-Croix, L'Huisserie, 53260 Entrammes. Tél. : (43) 69.67.13 vers 20 h.**

A04/38 — Etudiant cherche épave Apple II ou Atari 800 ou Dai. Mes moyens sont faibles. Achète Oric 1 avec logiciel ou Atari 400 pour moins de 600 F. Merci d'avance. **Frédéric RENOUX, 1, place de la Choume, BP 17, 03500 Jourcain-sur-Sioule.**

A04/39 — Achète boîte vide Donkey Kong CBS. Prix à débattre. Réponse assurée. **Yann LE VOT, Lannebert, 22290 Lanvollon. Tél. : (96) 70.02.43.**

A04/40 — Achète pour TI 99/4A, basic étendu et aussi paire

de manettes de jeu. **Frank BINET, 13, rue du Docteur-Calméttre, 77500 Chelles. Tél. : (06) 08.04.86.**

A04/41 — Achète pour la console Vectrex toutes K7 (sauf Skramble et Solar Quest), achète également 1 manette de commande. **Denis ROTURIER, 234, avenue du Maréchal-Joffre, 95100 Argenteuil. Tél. : (3) 981.60.07.**

A04/42 — Hep ! oui ! vous. Vous n'auriez pas une imprimante pour mon VIC 20 ? (— de 600 F). **Xavier COUILLE-ROT, 9, route d'Avesnes, 59600 Maubeuge.**

A04/43 — Cherche ZX 81 avec extension 16 K à 64 K - imprimante - manette jeux - clavier ABS - écran minime au détail avec prix intéressant. **Eric DEVANLAY, 41, route de Chateau, 78420 Carrières-sur-Seine. Tél. : (03) 914.96.48 après 18 h.**

A04/44 — Achète ordinateur Texas Instrument à pas plus de 900 F. **Cyriaque LECAPLAIN, 9, rue Saint-Dibace, 50700 Valognes. Tél. : (33) 40.28.63.**

A04/45 — Atarien recherche Atari 800 (ancien modèle) pour max. 1 500 F. **Egidio BASSO, rue Jean-Friot, 114-B, 61800 Courcelles. Tél. : (71) 45.65.23.**

A04/46 — Recherche la K7 Safecracker pour Intellivision à 100 F. Pour réponse sûre écrire à : **Stéphane RAYNAUD, 10, rue Saint-Blaise, Augny, 57157 Marly.**

A04/47 — Achète ZX 81 pour 300 F environ ou échange contre jeux bon état noir et blanc. **Marc CASAL, 227, Cité de la Paix, 55870 Ibezou. Tél. : 980.60.49.**

A04/48 — Achète K7 n° 9 et éventuellement autres K7 pour Philips Vidéopac à un prix raisonnable. Bon état. **Hervé LAGRANGE, 34, boulevard Ney, 75018 Paris. Tél. : (1) 607.84.88.**

A04/49 — Urgent ! Achète console Vectrex pour — de 850 F. Achète aussi toutes K7 pour Vectrex. Vends K7 Atari Enduro Berzerk, Sword Quest, Phenix, Defender. **Patrice BARTEAUD, 1, impasse des Bosquets, 31100 Toulouse. Tél. : (61) 44.01.39.**

A04/50 — Cherche ordinateur Apple + drive + monitor 5 800 F. Vends circuit Carrera « vieux modèles » NB accès et NB véhicules 600 F. K7 basic T07 60 F. **Vincent MIREL, 23, rue de Villeroi, 91480 Quincy-sous-Sénart. Tél. : (8) 900.68.29.**

A04/51 — Achète ZX 81 + 16 KO RAM 50 F environ. Achète K7 Mattel Burger Time 160 F. Echange K7 Ice Trek contre Dracula et K7 Star Strike contre Soccer. **Bernard BUFFEL, avenue Jean-Jaures, 07700 Bourg-Saint-Andeol. Tél. : (75) 54.71.73.**

A04/52 — Achète magnétoscope bon état à prix abordable. Cherche donateur d'un ordinateur toutes marques et cherche TV couleur même en panne. **Christophe JOSSO, Trebon-Crosmac, 44160 Ponthâteau. Tél. : (40) 01.13.71.**

A04/53 — Achète toutes K7 pour CBS Coleco ainsi que maternelle (Roller, etc.). **Jean-Philippe LABRUVERE, Ecole Maternelle, 26770 Jaulgnan. Tél. : (75) 52.54.02, après 18 h.**

A04/54 — Achète adaptateur multi K7 pour ma console CBS Colecovision, en bon état à 200 F. **Frédéric VANCO, 12, rue Edouard-Aubert, 42300 Roanne.**

A04/55 — Achète 1 joystick Atari pour environ 50 F. Achète imprimante 1020 pour Atari 600 XL, à prix raisonnable. **Thomas LECLERC, 10, rue Anne-de-Bretagne, 37700 La Ville-aux-Dames. Tél. : (47) 44.45.51.**

A04/56 — Achète à prix modéré module basic étendu pour TI 99/4A + manuel d'utilisation. **Eric SABATHIER, Les Pujols, 09100 Pamiers, lieudit Cantosere. Tél. : (61) 68.63.41.**

A04/57 — Cherche K7 pour T07 bon état entre 100 et 150 F pour K7 audio et entre 300 et 350 F pour cartouche. Attend réponse. **François NOTTEBAERT, 118, avenue des Sports, 59240 Dunkerque. Tél. : (28) 20.57.55 vers 18 h.**

A04/58 — Achète boîte de K7 Atari, Coleco, Mattel Pitfall 1 et II, Zaxxon, Phoenix, Donkey Kong Jr, River Raid, Moon Patrol, Joust, Dig Dug, Asterix, Centipede, Burger Time... **Marc DECOBERT, 18, boulevard Dugommier, 06600 Antibes. Tél. : (93) 74.12.67 entre 9 h et 12 h ou 15 h et 19 h.**

A04/59 — Achète micro Secam Vic 20 pour 1 500 F ou moins ou Atmos, Dragon, CBM 64, Atari 400, 800, 800, T07 pour 2 000 F ou moins. Faire offre. **Yves. Tél. : 886.22.98.**

A04/60 — Recherche Apple II ou 2E avec lecteur de disquettes et moniteur. Si possible prix inférieur à 2 000 F. Urgent ! **FREDERIC. Tél. : 489.16.24 après 17 h.**

A04/61 — Achète Parsec à prix intéressant pour TI 99/4A. **Frank SCHOUAL, 33, avenue de Lowendal, 75015 Paris. Tél. : (1) 734.15.57.**

A04/62 — Cherche ZX 80 + ROM 4K ou 8K, bon état, 300 F environ. **Robert PIECHAUD, 28, rue Saint-Claude, 75003 Paris. Tél. : (1) 887.98.76.**

A04/63 — Rechercherais toute personne cédant TV couleur avec prise Péritel à très bas prix. **Fabrice EGGIMANN,**

350, avenue de la Libération, bâtiment I, 33110 Le Bouscat. Tél. : (56) 08.50.04.

A04/64 — Recherche micro-ordinateur Oric 1 48 KO à un prix inférieur à 1 500 F. **Lionel MOREAU, Lotissement Barou, 64440 Laruns. Tél. : (59) 05.30.24.**

A04/65 — Recherche module Adventure et Speech synthétiseur pour TI 99/4A. **Marc MESGUINI, 12, rue Botha, 75020 Paris. Tél. : 358.34.04.**

A04/67 — Achète K7 Mattel bon état pour moins de 100 F chaque : Hockey, Ski, Winter, Olympics, Space Battle, Sea Battle, Buzz Bombers. Faire offre. **Claude DEBUSSON, 43, rue Francis-de-Pressensé, bât. 13, esc. 1, 93200 Saint-Denis. Tél. : 243.58.47.**

A04/68 — Achète synthétiseur de parole, imprimante, UCSD Pascal, modem si possible, et surtout unité d'extension mémoire (32K) avec mode d'emploi (si possible) pour TI 99/4A (prix convenable). **Alex JELENKOVIC, 23, boulevard François-Grosso, 06000 Nice. Tél. : 44.33.34.**

A04/69 — Achète : Spectrum 48K, SV 318 BE. Mais surtout : vendis K7 Atari Pitfall, pole position et Yans Revenge (TBE) pour seulement 350 F ! **Thibaud DE LA VILLEMARQUE, 7, rue Mozart, 78330 Fontenay-le-Fleury. Tél. : (3) 045.13.94.**

A04/70 — Achète une manette ordinaire de jeu vidéo Atari aux environs de 50 F. Faire offre à : **Thierry GERBER, promenade 6, 2732 Reconvoivre, Suisse. Tél. : (19) 4132911636.**

A04/71 — Achèterais jeu électronique : Fire (les pompes : Nintendo) à 120 F ou Lifeboat à 140 F. **Mathieu BELLAMY, 11, rue des Pélicans, 76130 Mont-Saint-Aignan. Tél. : (35) 75.41.49. Merci.**

A04/72 — Cherche K7 pour Vectrex dont : Fortress of Narzod à moins de 250 F et Berzek à moins de 100 F. **Cyril CHAUVET, Saint-Quentin-La-Poterie, Chemin de la Garigue, 30700 Uzès. Tél. : (66) 22.40.08.**

DIVERS

D04/17 — Cherche donateur d'un micro ordinateur ZX 81 pour collègien 14 ans passionné d'informatique. Merci d'avance. **Stéphane VAILLANT, 18, rue Rossignano-Marittino, 94500 Champigny-sur-Marne. Tél. : 706.77.94, à 18 h.**

D04/18 — Cherche donateur d'un Appel II (avec ou sans moniteur). Frais de port payés. **Eric HANNUIS, 55, rue du Nouveau-Monde, 7400 Soignies, Belgique. Tél. : 067.33.37.80, en semaine de 20 à 21 h.**

D04/19 — Cherche possesseurs T07 pouvant me communiquer des idées, commentaires, programmes ou renseignements sur cet ordinateur. Ecrire à : **Frédéric LERR, 12, rue Caravelle, 31270 Cugnaux. Tél. : (61) 98.02.15.**

D04/20 — Cherche donateur ou vendeur à bas prix d'un Apple ZX Spectrum ou consoles Atari, Coleco. Merci d'avance. **Pierre-André INTEGLIA, 28, allée J.-S.-Bach, 38290 Villefontaine. Tél. : (74) 96.36.14.**

D04/21 — Cherche jeunes (12-15 ans ou plus) habitant l'Hérault et possédant console Atari, Mattel ou CBS et qui seraient d'accord pour échanger des K7 et des idées ! **Christophe CASTANIER, 3, rue Général-De-Gaulle, 34450 Vias. Tél. : (67) 94.02.87, après 18 h.**

D04/22 — Jeune mordu informatique 14 ans cherche donateur d'ordinateur. Type TI 99/4A, ZX 81 Spectrum, Oric, TRS 80, port payé. **Frédéric DALMAS, 81, boulevard Negro, 13012 Marseille. Tél. : (91) 66.18.89.**

D04/23 — Cherche donateur de programmes pour Atari 400/600/800. XL. Vds VCS Atari 2600, 1 000 F et 10 K7 1 500 F ou le tout pour 2 000 F (K7 Starwars) av. de l'Arche perdue, Tutankham, etc...) Vds ZX81 valeur 580 F vendu 300 F. **David DEFLACHE, Gruges-les-Cotes, 69210 Bully. Urgent merci.**

D04/24 — Cherche donateurs de n'importe quel type de consoles ou micros-ordinateurs même endommagés ou hors d'état. Frais de port remboursés. **Anne-Marie REKKAL, 8, rue du Carier-Bresson, 93500 Pantin. Tél. : (1) 840.29.60.**

D04/25 — Cherche tout album des aventures de Spirou. Je vous les achète ou je vous les échange contre des tas de livres : romans, bd, magazines... Vous êtes intéressés ? Alors écrivez-moi ! **Christophe DEMARTIS, H.L.M. Bellevue, Bât. M n° 160, 83400 Hyères. Tél. : (94) 65.26.88. Merci.**

D04/26 — Atari 800 XL cherche contacts, progs, trucs et astuces. Aimerais avoir sur Telexlink ou autre programme de liaison Modem ainsi que prix de revient d'une installation de ce type, écrire ou mieux téléphoner à : **J.-L. CANIGGIA, 370, chemin du Rocas-Blanc, 13007 Marseille. Tél. : (91) 71.81.80. (HB).**

D04/27 — Cherche poss. Oric 1 ou Atmos pour échanges divers (15 ans). **Jean-Philippe OLSZOWY, 44, rue des Glaiéuds 03410 Domerat. Tél. : (70) 29.39.56.**

D04/28 — Collégien 15 ans cherche donateur d'un ordinateur type Apple II, II^e, III ou Atari 400, 800, 600 XL ou 800 XL car passionné informatique mais démuné. **Vincent HUBERT, 6, cité Las Prados Brassac 09000 Foix. Tél. : (61) 65.20.41. Après 19 h.**

D04/29 — Cherche donateur d'Apple, Vectrex, Spectrum, Commodore 64, ou ZX 81, LC 20 VIC 20, Laser 200, Sega SC 3000, Oric C1 ou Atmos, CBS, Adam, Lynx 48 K, Atari 600. **Abdelssamad BESSASSA, Le Gallieni F1, La Gabelle, 93600 Fréjus-les-Vars.**

D04/30 — Jeune lycéen 16 ans cherche donateur d'un ordinateur Apple, Atari, Sinclair, Commodore, etc., pour initiation ; merci d'avance. **Pascal NAULLET, 10, rue Pablo-Picasso, Domaine de la Noël, 78280 Guyancourt. Tél. : 043.28.83.**

D04/32 — Jeune lycéen de 17 ans cherche une généreuse personne pour m'expédier le programme complet d'un jeu d'échecs sur ordinateur (basic ou LSE). **Alex PADOLY, 1, allée Louis-de-Brogie, 95200 Sarcelles Locheux.**

D04/33 — Association joueurs crée bourse échange, achats, ventes, rencontres, info-clubs, annonces gratuites, bulletin mensuel. Projeet Teletel. Joindre timbre S.V.P. **Joëlle BERTHIER Club Interlud, box 15, 10, avenue Cyrille-Besset, 06100 Nice.**

D04/35 — Cherche des renseignements sur les ordinateurs Commodore 264 et 364. Si vous en avez, par pitié envoyez-les moi ! Je suis en manque ! **Philippe MEZGER, les parcs de la Noue, Bât 7 E, 93170 Bagnolet. Tél. : (1) 857.06.71.**

D04/35 — Cherche personne généreuse qui vendrait un VCS Atari à 200 F ou 300 F maximum ou un CBS Colecovision à 500 F. Vends 33t. Reggae Aswad live and direct Neuf 35 F. **Alain DURAND, 300, chemin de la République, 13420 Genoussier. Tél. : (42) 842958.**

D04/36 — Je donne 1 microvision à qui m'achèterais mes K7 : Flipper, Casse briques, Blitz, puissance 4 A. 69 F Pièce. **Tél. : (59) 47.08.66. HR.**

D04/37 — Cherche piston motobécane avec chemise et bonne compression pour moins de 100 F très urgent, merci d'avance. **Olivier SCHENEDER, 8, avenue du Muchembus, 59320 Sequedin. Tél. : (20) 38.53.29.**

D04/38 — Jeune débutant en informatique possédant l'ordinateur Mattel Aquarius cherche personnes sympas qui pourraient m'envoyer programmes. **Bruno FADDA, 1 à 3, rue Maurice-Berteaux, 78290 Croissy-sur-Seine. Tél. : 976.94.16.**

D04/39 — Cherche partenaire habitant région pour Wargames et autres jeux de simulation le samedi. **Michel ALBERTY, 30, rue du Buisson, Bât. G, 59800 Lille. Tél. : (20) 65.49.37.**

D04/40 — ZX Spectrum cherche programmes en tous genres : jeux, gestion, échange, achat, vente (en K7 Listing). Faire parvenir listes. **Christophe VILLENEUVE, 26, avenue Raspail, 91260 Juvisy. Tél. : 921.53.52.**

D04/41 — Possède VIC 20 et cherche contacts pour échange prog, trucs et idées (surtout en langage-machine). Réponse assurée. **Christophe SPILBERGER, 19, rue des Cerises, 67700 Geispolsheim-gare. Tél. : (88) 66.34.07.**

D04/42 — Cherche programmes sur ordinateur TRS 80, ne veux pas TRS 80 pocket. N'ai rien à donner en échange aux généreux donateurs. Merci d'avance. **Eric LEMAITRE, 26, allée Puget, 89000 Auxerre.**

D04/43 — Cherche documentation (Posters) sur CBS. Aimerais que vous me donniez vos K7 pour CBS Colecovision que vous n'aimez plus. Merci ! **Stéphane BRONSART, 57, rue Wazonstrée, 4489 Oupeye (Heure-le-Romain) Liège (Belgique).**

D04/44 — Cherche Tickets programmes, cartes, photos, plans etc., sur vieilles salles de cinéma Belgique et France. Merci d'avance. **Bruno HEUGHEBAERT, 18, Aufrans van Ralment 4002, 7 C Boite 194, 1070 Bruxelles. Belgique. Tél. : 02.524.02.32.**

D04/45 — Possesseur d'un J07400 cherche donneur de programme pour K7 n° 9 et cherche donateur de K7 Vidéopac et Liopac, port payé. **Thomas SAGLIA, 6, allée de la Butte-de-Rheims, 91120 Palaiseau. Tél. : (06) 010.06.00.**

D04/46 — Programmeur sur Z 80 et 6502, sans matériel mais plein d'idées, cherche promoteur sympa. Contacter : **R. LANNÉ, 16, rue Gabriel-Péri, 78220 Viroflay.**

D04/47 — Cherche donateur de programmes pour T07 (débutant) vends jeu Game et Watch Oil Panic 150 F (bon état). **Dierly DESCOMBES, 7, square des Sablons, 78160 Marly-le-Roi.**

D04/48 — Cherche personnes pouvant donner livres sur jeux électroniques ou ordinateurs ou pouvant vendre bas prix K7 Atari. **Jean-François MORISSE, 45, rue du Chillou, 76600 Le Havre. Tél. : (35) 41.77.88.**

D04/49 — Etudiant cherche donneur ordinateur domestique (Apple, IBM, Dragon, Atari, etc.), cherche aussi K7 Atari 2600. **Philippe ISSADOUNENE**, Tél. : (1) 634.00.84.

D04/50 — Recherche toute documentation sur le Sega-Yeno SC 300. Frais d'envoi remboursés. Merci d'avance. **David POULET, 12, rue Marcellin-Berthelot, 80000 Amiens**.

D04/51 — J'ai 16 ans, je suis lycéen, cherche pers. qui donnerait ou qui vendrait à très bas prix matériel bureau/école même usage pour étudier. **Laurent NERMONT, 18, rue de la Bienfaisance, 94300 Vincennes**. Tél. : (1) 374.80.38.

D04/52 — Jeune collégien cherche donateur de tous matériels électroniques usagés ou épaves (consoles télé-ordinateur) ou achète mais prix très bas (cause budget). **R. BRIERE, 29, rue Ramey 75018 Paris**. Tél. : 606.64.29.

D04/53 — Cherche généreux donateur d'une console CBS (ou payerais très bas prix) à collégien de 14 ans paye frais d'envoi. Cherche adapt. Spécial Coleco pour branche sur prise U.H.F. **Jean-Philippe POLLET, 382, rue Garibaldi, 69007 Lyon**.

D04/54 — Cherche donateurs d'un ordinateur Apple II ou d'un Commodore ou d'un Oric 1 même en mauvais état échange aussi : K7 Atari. **Raphaël Henry, 7, square Alexandre-Ribot, 77000 Melun**. Tél. : 068.58.61.

ECHANGES

E04/37 — Echange ou vends K7 Atari Backgammon, Yars revenge, Night Driver, Tennis (Activision) en très bon état contre K7 Schtroumpfs et Donkey Kong pour Atari + Enduro, Vanguard, The Empire Strikes Back contre Jungle Hunt (The Empire Strikes Back sans boîte). Prix sur demande. **Didier VALT, 4, allée Saint-Exupéry, 92390 Villeneuve-la-Garenne**. Tél. : 794.41.35.

E04/38 — Echange K7 Mattel Subhuit contre autre K7 Mattel ou autre marque pour Intellivision. K7 en bon état. Faire proposition à **Sylvain FERNANDEZ, 23, rue du Levant, Garches (si possible région parisienne)** après 18 h. Tél. : 741.97.32.

E04/39 — Echange console Vectrex (avec mine Strom incluse) + 6 K7, Chypher Chase, Cosmic Chasm, etc) contre TI 99/4A + Basic étendu + Prgrms. **Alain URCON, 3, rue Salomon de Brosse, 35000 Rennes**.

E04/40 — Echange pour VCS Atari K7 Astérix, Centipède, Vanguard, Atlantis sur Imagie. Une des K7 au choix contre Zaxxon pour VCS Atari. **Jean-Dièdre PETIT, 18, allée Evariste Galois, 93110 Rosny-sous-Bois**. Tél. : (1) 876.91.77.

E04/41 — Echange CBS + 6 cartouches (sous garantie) contre Commodore 64 Pal + Magnéto K7 ou Spectrum 48 K7 + magnéto K7 Interface Jeux + Péritel. **Christian BOTTEY, 7, rue du Berry, 29200 Brest**. Tél. : 16 (98) 74.11.70 après 20 h.

E04/42 — Echange SP, Stranges, Stranges, Album FF, Araignée contre K7 Atari, Mrs Pac Man, Enduro, Raiders of the Lost Ark, Pitfall, 3 au choix, merci. **Laurent JOSSELIN, 5, allée Camille Pissarro, 78500 Martouville**. Tél. : (03) 913.89.88.

E04/43 — Echange K7 pour VCS Atari, Air-Sea-Battle, Asteroids, Haunted House, Maze Craze, Sky Diver, Vidéo Olympics, Vidéo Pinball, Warlords, Bowling, Night Driver, 3 contre une (Super Cobra, Decathlon, Q. Bert, ou autres K7 nouvelles). Tél. : 267.48.88, après 17 h.

E04/44 — Apple : Possède un Apple II et échangeais programmes. Envoyez une liste de vos programmes à : **Wilfrid PLANCHAMP, rue des Accacias, 74140 Douvaine**. Tél. : (50) 94.03.13 après 17 h.

E04/45 — Oric-1 : échange, achète les meilleurs logiciels, vends 160 F utilitaire automatique de copie pour Oric et Atmos. Liste C/ enveloppe affranchie. **Marc CORDIER, 9, rue Dumoulin, 59230 Saint-Amand-les-Eaux**. Tél. : (27) 48.52.53.

E04/46 — 600 programmes de jeux sur Apple II cherchent petits frères pour agrandir une heureuse famille. **Guy HOSOTTE, 6, résidence Dulac Plaisance, 94700 Maisons-Affort**. Tél. : 376.60.83.

E04/47 — Echange pour Vidéopac K7 n° 30 ou 26 contre K7 Chat et la Souris. **Jean-Sébastien EDMÉE, 5, rue Jean Vilar, 28100 Dreux**. Tél. : (37) 36.56.87.

E04/48 — Echange console Vectrex contre Atari, CBS ou possibilités de vente, valeur 5400 F, vendue 2000 F (console Vectrex + 11 K7.I). Vite ! **Christian BUZON, Tél. : 014.23.15**.

E04/49 — Echange jeu électronique à diodes pilote de course (Bandai) très bon état contre K7 Mattel très bon état ou

vends le jeu 160 F. **Dominique FARE, 11, rue Vaudetard, 92130 Issy-les-Moulineaux**. Tél. : 554.11.73.

E04/50 — Echange ou vends K7 CBS Cosmic Avenger, Zaxxon, Donkey Kong. **Eric BOISGARD, 37000 Tours**. Tél. : (47) 61.43.89.

E04/51 — Echange K7 CBS Venture ou Donkey Kong contre Looping, Zaxxon ou Cosmic Avenger. **Frédéric FUCHS, ILN Les Montants, n° 15, 52100 Saint-Dizier**. Tél. : (25) 56.08.68.

E04/52 — Echange K7 Star Raider ou Spinradars contre jeu Bandai ou Game Watch 2 écrans ou Tomy ou Casio ou Coleco ou Lansay ou Céli ou Ornitronic ou Epoch ou Projouet ou vends les 2 K7. Vends aussi n° de Tilt et Walkman à Micro K7 stéréo **Aiwa TOANI MAI, 51, boulevard Foch, 93800 Epinay**. Tél. : (1) 829.79.88.

E04/53 — Echange et cherche des programmes pour PHC-25, réponse assurée si échange possible. **Sébastien Graziani, route de Planterose, 27930 Claville**.

E04/54 — Echange Strange, SP Strange, Super Pissou, Spiderman... (valeur réelle 257 F) + jeu électronique Fire Attacker contre K7 CBS ou vends le tout 250 F. **David ARNEAU, 78000 Versailles**. Tél. : (3) 043.21.99 après 18 h 30.

E04/55 — Echange émetteur récepteur 144MHz FM 25 W radio-amateur neuf jamais servi, facture, valeur 1500 F contre Atari 2600 + K7 si possible. Réponse assurée. **Jean DEGOUTIN, 40, avenue Blanqui, 34600 Bedarieux**. Tél. : (67) 95.07.14.

E04/56 — Oric-1 : échange, vends programmes dont Dbaïse, l'Aigle d'or à 20 F pièce. Réponse assurée. **Christophe NAHON, 6, rue du Grand Gournay, 95560 Montsout**. Tél. : (3) 469.83.32.

E04/57 — Echange module Turbo (avec 16 K7) pour ordinateur CBS (très bon état) contre 2 K7 CBS (Donkey Kong Jr et Subroc) ou autre K7 CBS, Imagie, Activision. **Philippe GUILLOUX, 52, pré Chapotain, 38470 Vinay**. Tél. : (76) 36.66.85.

E04/58 — Echange ZX81 16K + 2 livres L.M. Z80 A + 3 K7 de jeux + Chess Challenger 7 Niv. + Microvision + 3 K7 contre console CBS. **Gaëtan BOURHET, résidence Jean Zay, bâtiment F, appartement 206, 92160 Antony**.

E04/59 — Echange nombreux programmes (jeux utilitaires) pour Commodore 64. Cherche contact pour échange. Adresse liste à **Jean-Philippe NAQUET, 10, rue d'Alger, 57600 Forbach**. Tél. : (8) 787.25.62.

E04/60 — Super jeu d'aventure. Echange ou vends à prix intéressant K7 Swords And Serpents contre toute autre K7 Mattel ou compatible. **Eric BOUVIN, 2, square Lullit, 94500 Champigny**. Tél. : 880.99.61.

E04/61 — Cherche possesseurs de ZX Spectrum pour échange de programmes 16 K, 48 K (si possible testés dans Tilt). **Guillaume NOVOTNY, 3, rue Jean Jouvelet, le Clos, 27330 Saint-Sébastien-de-Morsent (Evreux)**. Tél. : (32) 39.54.68.

E04/62 — Possesseur Oric-1 48 K, cherche correspondant pour échange de programmes. Possède Zenon, Centipède, Zongon, Harrier Hattack... **Yves ALEX, 28, La Vallée Verte, 29239 Gouesmoou**.

E04/63 — Aimerais échanger Mattel + 8 K7 dont Pitfall, Dracula, Micro Surgeon, etc. contre console CBS. Merci d'avance. Tél. : (1) 288.24.46 après 17 h.

E04/64 — Echange Vectrex + Scramble + Cosmic Chasm + Football contre TI 99/4A ou Vic20 ou Spectrum ou Oric-1 ou Zx81 + 64K + clavier mécanique très bon état. **JACINTO**. Tél. : (1) 636.60.32.

E04/65 — Suis possesseur du Spectrum et cherche correspondant pour échanges de programmes de jeux. Appelez-moi vite. **Julien Tricoire, 186, rue Armand-Sylvestre, 92400 Courbevoie**. Tél. : (1) 333.68.32.

E04/66 — Echange K7 Cosmic Creeps (Telesys) 84 pour Atari 2600 VCS contre Pole Position ou Vanguard ou Moon Patrol ou autre K7 pour Atari 2600 VCS. **Vuthy UNGN, 12, square de la Commune, 78190 Trappes, 5^e étage, appartement 530**. Tél. : 062.69.07 après 17 h 30.

E04/67 — Echange programmes pour Vic 20 (surtout en langage machine), liste sur demande, VDS Interface couleur PS 2000, 650 F (4-83). **Didier CAPEDEVILLE, 13, rue des Rosiers, 33600 Pessac**. Tél. : (56) 45.11.33.

E04/68 — Echange K7 Vectrex Hyper-Chase contre Cosmic-Chasm ou Starhawk ou Webwar ou Flipper ou Berserk. **Christophe OLIVI, 15, avenue des Accacias, 06500 Menton**. Tél. : (93) 35.24.11.

E04/69 — Atari 400, 600, 800. Echange tous programmes sur disk ou K7. **Antonin CARREAU, 1, chemin de la Pinède, 69130 Eulluy**. Tél. : (7) 833.40.63.

E04/70 — Cherche dans région Avignon possesseur Atari 400, 800, 600XL, 800XL pour échanges idées et programmes. Cherche à acheter lecteur disquettes. **Léon KRUSZANSKI, chemin de Malnot, Saint-Laurent-des-Arbres, 30126 Tavel**. Tél. : (66) 50.30.50.

E04/71 — Echange, achète, vends K7 Atari 400/800 48K. **Franc JASMIN, 405, cours de Vincennes, 75020 Paris**. Tél. : 372.12.25.

E04/72 — Echange programmes pour CBM 64 (surtout jeux d'aventures). Vends collection de feuilles d'automne. Prix à débattre. **Médéric NEBINGER, 9, sente de la plaine, 92380 Garches**.

E04/73 — Echange ou vends Sorcerer's Apprentice (Mickey) avec boîtier et notice pour VCS Atari 180 F (échange contre Q. Bert, Amidar, Swordquest ou Zaxxon). **Karine Sauval, 4, boulevard de la Liberté, 59282 Douchy-les-Mines**. Tél. : (27) 43.25.06 le soir, ou le jour (27) 44.48.17.

E04/74 — Echange K7 Star Wars pour VCS Atari (The Empire Strikes Back) contre autre K7 Atari (Super Cobra, Pitfall, Frogger, Vanguard, etc.). **Bruno FREREBEAU, 99, Les Jonquilles, 02330 Condé-en-Brie**. Tél. : (23) 82.45.94.

E04/75 — Echange ou vends programmes pour TI : 57 - 58 - 58C - 59 et HP : 33E - 33C - 34C - 41C + Quadri - 67 - 41C contre programmes pour la Casio PB 100 + Oric 1. **Patrick Beauvais, 2, rue Manulaine, 68200 Mulhouse**. Tél. : (89) 53.10.63.

E04/76 — Echange Snappy Tennis + Mario Bros contre 16 K7 pour ZX81, Brain Baffler contre livres de programmation ou K7 de jeux quelconques. **Marco SINI, 10, cité Jacques-Duclos, 93200 Saint-Denis**. Tél. : 822.01.77.

E04/77 — Urgent. Echange VCS Atari avec 2 K7 contre CBS Coleco avec Turbo si possible ou vends VCS Atari. Prix 1390 F. **Nicolas DUFOR, 15, avenue Mozart, 57016 Paris**. Tél. : 288.28.96.

E04/78 — Echange Spectrum + de 200 programmes jeux et utilité liste contre 3 timbres. **Anicine VEKRIS, 25, cour de la Martinique, 33000 Bordeaux**.

E04/79 — Echange ou vends K7 CBS Coleco Venture, Donkey Kong et Donkey Kong Junior contre autres K7 Coleco dans la région de l'Yonne. **Frédéric ARLETTI, 8, allée Heurtebise Zac, 89000 Auxerre**.

E04/80 — Echange K7 Cosmic Ark (Imagic) en très bon état avec boîte et manuel contre K7 Pitfall, ou Stramaster et Robot Tank, ou Enduro. **Frédéric FAUQUEMERT, 46, rue Porte Dupont, 80550 Le Crottoy**. Tél. : (22) 27.81.35.

E04/81 — Echange K7 VCS Stampede Freeway (Activision) Kangaroo contre Digidug seulement, Jungle Hunt contre Moon Patrol, Tutankam contre Donkey Kong. **Denis MARTIN, 14, rue des Mouettes, 85100 La Châteauf d'Olonne**. Tél. : (51) 95.65.13 après 19 h 30.

E04/82 — Echange K7 Barnstorming contre autre K7 Activision de la même valeur ou vends 200 F. **Didier CHAUVIN, 7, allée du Vallon, 13820 Carry-le-Rouet**. Tél. : (42) 45.28.30.

E04/83 — Echange Gorf (pour Atari) contre Zaxxon, Donkey Kong, Pitfall, Vidéo Chess, Galaxian ou Q. Bert. **Eric MATERN, 34, rue des Grives, 85340 Olonne**. Tél. : (51) 32.39.53 après 19 h 30.

E04/84 — Echange K7 Atari très bon état, Aventuriers de l'Arche, Demon Attack, Defender's, Starmaster contre Jungle Hunt, Tutankham, River Raid, Moon Patrol. **Ludovic DETERNAY, 20, rue Aladin Miquéau, 33320 Eysines**. Tél. : (56) 28.28.08.

E04/85 — Echange K7 Schtroumpfs contre autre K7 ou vends 250 F environ, Colecovision, CBS. **Philippe LEFEBRE, 73, rue d'Etrel, 44460 Saint-Nicolas-de-Redon**. Tél. : (99) 71.42.93.

E04/86 — Cherche possesseur Atari 400, 800XL, pour échanges programmes sur disk ou K7. Tél. : (75) 01.46.59 après 18 h.

TOURNOIS

T05/2 — Cherche possesseur Mattel pour concours par correspondance, K7 BurgerTime, Mission X, Requins, Tron 1, Q. Bert, Donjons et Dragons, Trésors de Tarmis, Zaxxon, Beamrider, B17 pour Intellivise et 13 autres K7. **J. P. LAUNETTA, 6, parc Cuneo d'Ornano, 20000 Ajaccio**. Tél. : (95) 21.21.25.

T05/3 — Club Atari VCS désire rencontrer autres clubs Vcs pour tournois dans la région parisienne sur K7 Atari et Activision. **Jean-Michel BARROCHE, 27/29, rue du Souvenir, 78600 Maisons-Laffitte**. Tél. : 962.83.32.

T05/4 — Cherche personnes habitant région de Nevers pour échanger scores sur K7 Vidéopac Philips n° 38, 39, 43, 44, 51. **Christophe CACHEUX, 30, rue du Maréchal-Leclerc, Colonges-les-Nevers, 58640 Varennes-Vauzelles**. Tél. : (86) 59.06.96.

T05/5 — Cherche personne voulant bien participer à un tournoi par correspondance sur Atari VCS échanger des cartouches de jeux. **Christophe LAHON, 3, Mail Pélissier, App. 642, Immeuble Le Conquérant, 76100 Rouen**. Tél. : (35) 63.53.78.

T05/6 — Organise tournois par correspondance sur Atari 2600 sur Space Invaders, Schtroumpfs, Moon Patrol, Miss Pac-Man. Possibilités de prix. **Régis RODZKO, 52, rue de Révelon, 80122 Heudicourt**.



V01/418 — Vends adaptateur prise Péritel + prise antenne TV, marque Coléco, CBS, neuf, 1 an de garantie. Prix : 225 F (port payé). **Daniel PÉCHIN, 35, rue Victor-Hugo, 68800 Corbie**. Tél. : (22) 48.42.57.

V01/419 — Vends 4 K7 Atari : Chopper Command 140 F + Grand Prix 140 F + Space Invaders 140 F. Prix total 400 F. **Pierre FONMARTY, 177, cours Gambetta, 33400 Talence**. Tél. : (56) 04.17.98.

V01/420 — Vends pour Coléco les cartouches Venture, Mouse Trap, Carnival 200 F chacune. **David BACKOUCHE, 110, rue de Longchamp, 75116 Paris**. Tél. : 553.90.30.

V01/421 — Vends K7 pour Coléco Mouse Trap 270 F, Space Panic 300 F, Q-Bert 330 F et Schtroumpfs 270 F (prix à débattre). **Thierry LAMBERT**. Tél. : (7) 849.99.62, après 17 h.

V01/422 — Vends VCS Atari complet très bon état + 8 K7 (Pitfall, Pac Man, Space Invaders, Demon Attack...) le tout 2 500 F (au lieu de 4 000 F) et jeux Manimex SD 070 + 2 K7 (sports, casse-brique) 300 F. **Didier CHANIAT, Foissy-les-Vézelay, 89450 Vézelay**. Tél. : (86) 33.21.87.

V01/423 — Vends console C.B.S. Colécovision décembre 83 sous garantie avec K7 Donkey Kong, 1 700 F merci d'avance. **Stéphane REGARD, perception, 34700 Lodève**. Tél. : (87) 44.06.08.

V01/424 — Vends jeux vidéo Hanimex N.-B. + 3 K7 500 F. **Emmanuel JUPET, 22, rue de l'Oiselet, 38300 Bourgoin**. Tél. : (74) 93.11.45 après 19 h.

V01/425 — Cause double emploi, vends 2 000 F Vidéopac CS2 + 18 K7. Parfait état 1-2-4-6-7-10-11-14-18-25-27-29-36-38-40-51. Pour renseignements complémentaires. **Tél. : 678.44.26**.

V01/426 — Vends console Atari VCS 2600 avec poignées + 3 K7 Combat, Casino, Hargman prix 800 F. **Eric BRUCCI, 13, boulevard Gustave-Ganay (Bât. F), 13009 Marseille**. Tél. : (90) 70.43.69.

V01/427 — Vends K7 Atari : Pitfall, Riveraid, Enduro, Tennis etc. 200 F en très bon état. **Patrice**. Tél. : 240.38.66. De 8 h à 18 h.

V01/428 — Colécovision. Je vends la console C.B.S. de Coléco avec les K7 : Donkey, Kong et Zaxxon pour la somme incroyablement basse de 1 700 F état tout simplement parfait. Ecrire à : **PETERCZAJKOWSKI, Grand-Mont, 13-1052 La-Mont-sur-Lausanne (Suisse)**. Tél. : (19.41.21) 32.49.54.

V01/429 — Vends K7 VCS Atari Pac Man, Pitfall, Donkey Kong, Asteroid, Missile Command, Berzek 150 F l'une. Surround, Combat, Warlords, Yard' revenge, 100 F l'une. S'adresser à **Thierry LASKOWSKI, 1, rue des Mériers, 95140 Garges-les-Gonesses**. Tél. : (3) 993.55.37.

V01/430 — Vends jeu Mattel Intellivision, état neuf, + 5 K7 (Ski, Tennis, Foot, Auto-Racing, Roulette) 1 400 F. **Marc KHAYAT, 15, rue Biscarra, 06000 Nice**. Tél. : (83) 85.62.36.

V01/431 — Vends K7 VCS Atari : Q-Bert (Parker) + Cosmic-Ark (Imagic) les 2 : 300 F ou l'une 200 F. Vends aussi jeux électroniques Beam-Galaxian + Octopus (sans piles) les 2 : 170 F ou l'un 130 F. K7 Expérience 150 : 200 F + l'Étoile Noire (base de la Guerre des Étoiles) 60 F. **Benoît CHEYRON**. Tél. : (3) 956.50.14. (Buc ou région).

V01/432 — Vends Apple 2 Drive + modérateur N/B + nombreux programmes jeux HGR, utilitaires + gestion : 11 000 F. Echange de programmes possible. Tél. : (86) 53.21.79. Après 19 h 30.

V01/433 — Vends jeux électronique Galaxian 200 F + K7 Defender pour VCS Atari 200 F. **Éric PICCIRILLO, Avenue Paul-Garnier, 13390 Auriol**. Tél. : (42) 04.71.47.

V01/434 — Vends cartouche pour Atari 2600 Naze Craze à 200 F ou échangeais contre Enduro ou Super Cobra. **Gilles WARLUEZEL, 38, Avenue de Chanoye, 78124 Nareuil-sur-Maure**. Tél. : (3) 090.98.13. Après 18 h.

V01/435 — Vends 7 K7 pour 850 F : Lock'n'Chase, Ski, Foot, Space Hawk, Night Stalker, Space Battle, Triple

Gratuites

- Action.** 140 F pièce. **Philippe GUETTIER, 22, rue Pierre-Curie, 95170 Deuil-la-Barre.** Tél.: (3) 983.28.93.
- V01/436** — Vends K7 Atari dont : Defender, Star Raiders, Star Wars, Asteroids : 150 F Dodge'em et Maze Craze : 125 F. **Alexis REBSTOCK, rue Lucien-Simon, 83210 Solliès-Pont.** Tél.: (94) 28.71.29.
- V01/437** — Vends VCS Atari complet, nov. 83. + K7 Combat, Sp. Inv., Pac Man, Pitfall, Pole Position : 1 500 F ou séparément, la garantie... Vends aussi Vêlo Cross MX 31 sous garantie, tbe : 650 F **Thibaud.** Tél.: (3) 045.13.94. Urgent.
- V01/438** — Vends console VCS Atari avec 2 paires de commande + 8 K7 de jeux : King-Kong, Spiderman, Dog'Em, Night Driver, Air Sea Battle, Circus Atari, Pele Champion ship Soccer, Vidéo Pinball. Prix : 2 000 F le tout. **LE VAN, 18, Avenue Pierre-Brossolette, 92240 Malakoff.** Tél.: 854.21.36. Après 17 h.
- V01/439** — Vends ordinateur Vidéopac C52 très bon état 650 F acheté 900 F + 4 K7 n° 1-9-34-39 450 F au lieu de 575 F ou le tout 1 000 F. **Joël GUIDON, 21, rue A-Dehauy, 80200 Péronne.** Tél.: (22) 84.05.28.
- V01/440** — Vends K7 de jeux pour console Mattel Intellivision : Foot, Auto-Racing, Tennis, Basket, 150 F chacune ou 500 F les quatre. **Eric LIEBGOTT, HLM Les Églantines, rue Alexandre Fleming, 54700 Pont-à-Mousson.** Tél.: (8) 381.02.47. Entre 19 et 21 h.
- V01/441** — Vends jeu électronique Scramble grand écran incorporé 225 F. Vends console HanimeX pour TV se branchant sur l'antenne TV avec 4 jeux incorporés (Foot, Tennis, Pelote, Mur) 2 vitesses, 2 degrés d'angles, 2 tailles de raquettes : 150 F ou le tout 350 F. **Xavier PANSARD, 8, place Charles-de-Gaulle, 96210 St-Gratien.** Tél.: 989.38.74.
- V01/442** — Vends Vidéopac Philips N60 + 7 K7 n° 1, 4, 11, 22, 31 (musique), 38, (glouton et voraces), 53 (cauchemar) le tout pour 2 000 F. **Eric LECHOPIER, 4, rue de Reims, 75013 Paris.** Tél.: 583.15.18. (après 18 h)
- V01/443** — Vends jeu Invaders of the mummy's tomb 150 F ou échange contre Donkey Kong et aimerais faire un Club d'utilisateur de Spectrum. **Olivier ODDI, 12, rue du 3 mai 45, 34200 Sète.**
- V01/444** — Urgent vends K7 C.B.S. : Looping 300 F, Lady Bug 300 F et module Turbo 700 F, pour Colecovision avec garantie, état neuf. **Rodolphe FOGERON, 29, avenue Stalingrad, 07100 Annonay.** Tél.: (73) 33.24.63.
- V01/445** — Vends Split Second (180 F) + Pilote de chasse (Bandai) 120 F + Casse briques (Bandai) 200 F ou échange contre K7 Vectrex. **François GABORIEAU, 6, place Ronard, 85000 La-Roche-sur-Yon.** Tél.: (51) 06.05.08.
- V01/446** — Vends TI 58 C (nouveau) 400 F + VCS 702 P (bon état) + Int. K7 + Bibli. de programmes Importation : 1 000 F. **JOURNOT, 83, route de la Badine, 06160 Juan-les-Pins.** Tél.: (93) 61.52.42.
- V01/447** — Vends K7 pour VCS Atari avec boîte T.B.E. Pac Man de février 83 200 F au lieu de 329 F et Pitfall 300 F au lieu de 390 F d'octobre 83. **Rodolphe CZUBA, 100, route de Vaux, 60100 Creil.** Tél.: (4) 425.57.24. Après 18 h ou le week-end.
- V01/448** — Achèterais ordinateur Spectravideo ou Apple II ou II + lecteur de disquettes + imprimante à prix très très avantageux ! **Delphine DELHOSTAL, 12, avenue Franklin-Roosevelt, 75008 Paris.** Tél.: 225.20.51. Après 17 h 30 sauf week-end.
- V01/449** — Vends Vidéopac Philips C52 + 9 K7 ayant peu servi prix 1 500 F. Pourrais l'échanger contre console VCS Atari ou console C.B.S. **Olivier JEAN, 20, rue Voltaire, 03000 Moulins.** Tél.: (70) 46.53.69. Après 18 h.
- V01/450** — Vends jeu Radiola Vidéopac Jet 2S + 12 K7 n° 1, 6, 10, 14, 15, 25, 29, 33, 34, 38 (Pac Man). 42 (Quête des Anneaux. Prix : 1 600 F. **François ROCHETEAU, 2, place Lazare-Carnot, « Le Méridien » 87000 Limoges.** Merci ! Tél.: (55) 34.31.38.
- V01/451** — Vends Oriic 1, 48 K CSE double emploi complet + livres + nombreux programmes (assembleur + Forth + jeux) date achat (8-8-83) valeur : 5 600 F, vendu : 4 500 F. **François MASSA, 4, rue du Grand Couronné, 95200 Sarcelles.** Tél.: (3) 990.48.98.
- V01/452** — Urgent ! Vends TI 99 4A. Cause besoin argent. État neuf vendu avec 3 modules : Parsec, Numpus, Alpiner, + cordon magnéto + commandes Joysticks. Acheté janvier 84, valeur : 2 600 F, vendu : 1 900 F. Uniquement dans région Marseille. Tél.: (91) 71.76.78. Après 18 h.
- V01/453** — Vends Hector 2 HR (1-83) + basic 3 + forth + assembleur + désassembleur + 6 jeux + 3 Joysticks dont 1 Spectravideo + manuels + interface imprimante. Valeur neuf, le tout : 6 750 F. Vendu à 5 000 F. **Olivier JOB, 3, rue des Fleuristes, 94440 Marolles.** Tél.: (1) 595.01.72.
- V01/454** — Vends VCS Atari + 6 K7 Space Invaders, Defender, Asteroids, Pac Man pour 2 500 F. A débattre. **Michel POULY, 7, impasse des Iffs, 38230 Villette d'Anthony (région lyonnaise).** Tél.: (7) 831.28.19.
- V01/455** — Vends CBS Coleco + Donkey Kong + Pepper II + Turbo (console + module) prix : 2 500 F ou échange contre Vectrex + cartouches. **Bertrand LESAFFRE, 7, rue d'Ohain, 62150 Rebreuve-Rainchicourt.** Tél.: (21) 62.86.68.
- V01/456** — Vends console CBS Colecovision + K7 Donkey Kong, Zaxxon, Venture achetée septembre 83, sous garantie. Valeur : 2 700 F, cédé : 1 700 F. **Thierry MARCHESANI, 34 bis, quai Le Gallo, 92100 Boulogne.** Tél.: 605.04.87. Après 19 h.
- V01/457** — Vends K7 Atari MRS Pac Man et Donkey Kong et Tennis Real Sport 500 F les 3 ou 220 F l'une. Urgent. **Bertrand PEYRICAL, 11, rue des Chauffourniers, 75019 Paris.**
- V01/458** — Vends Vidéopac C52 + 5 K7 (n° 1, 10-14-18-39) état neuf au prix de 1 000 F. **Fabrice BLANCAN, 42, avenue du Général-de-Gaulle, 33650 La Brede.** Tél.: (56) 20.31.26. Après 18 h.
- V01/459** — Vends TO 7 + 3 mémo basic, Trap, Atomium, ext jeux + lecteur de K7 + 16 K + imprimante 80 cts. + 5 livres de programmes. Nombreux et initiation — Urgent — acheté environ 10 000 F (1-83), vendu 6 000 F. Très bon état. **L. KONQUI, 200, avenue du Maine, 75014 Paris.** Tél.: 539.96.42.
- V01/460** — Vends Donkey Kong I, état impeccable 150 F + Runavox de Suwina 150 F + Car Race de Game and Time 100 F ou le tout 300 F au lieu de 400 F **Nicolas FOURNIER (Paris).** Tél.: 224.80.85.
- V01/461** — Vends K7 VCS Atari dans la région de Grasse : Combat 50 F, Maze Craze 150 F, Space Invaders 150 F, Pac Man 150 F, Tic Tac Toe 100 F, Defender 150 F. **Christophe DE MEYER, Cescante Perdrix, 06130 Grasse.** Tél.: (93) 70.14.90.
- V01/462** — Vente d'un TI 99 4 A à un prix très intéressant avec 3 cartouches et les manettes. Acheté en novembre 1984. **91410 Dourdan.** Tél.: (6) 459.62.42.
- V01/463** — VCS Atari complet, 2 paires de commandes, 1 transfo, 1 K7 Combat 800 F + 14 K7 (Jungle Hunt, Enduro, Battle Zone, Vanguard, Space Invaders, Pac Man etc. entre 130 et 250 F chacune). **Jean-Marc DAMIENS, 11, rue Paul Deschanel, 28400 Nogent-le-rotrou.** Tél.: (37) 52.48.72.
- V01/464** — Vends K7 pour CBS Colecovision : Donkey Kong Jr, Space Eury, Looping, Peppier II, Space Panic, 252 F chacune ; Zaxxon, Subroc, Minner 2049, Tutankham, 294 F chacune ; Lady Bug 213 F ; Turbo 600 F ou échange contre : Pilot, Popeye, Tarzan, Tunnels and Trolls, Q-Bert, etc. **Bruno.** Tél.: 952.50.88.
- V01/465** — Vends jeu Vidéopac et 8 K7 le tout 1 600 F et achète console et K7. **Richard AURAND, 24, rue des Capucins, 48300 Langogne.** Tél.: (66) 69.17.92. HR.
- V01/466** — Vends Long Beach Grand Prix 3 niveaux de jeu très bon état prix : 250 F + Pack Monster, bon état, prix : 200 F. Les Requins, fluorescent, 4 couleurs, 4 niveaux de jeu, bon état, prix : 250 F, + Split Second, 5 thèmes de jeu différents, bon état, prix : 200 F + mini master mio électronique, bon état, prix : 100 F. **Frédéric PACAUD, « La Cigarière », Chemin de Bilemus, 13100 Aix-en-Provence.** Tél.: (42) 23.23.19.
- V01/467** — Vends VCS Atari avec 6 K7 (Space Invaders, Comsat, Air Sea Battle, Asteroids, Pac Man, Sky Diner) le tout pour 1 500 F + livres région Nord. **Matteo SPRI-MONT, 12, rue Marcel Cachin, 59187 Dechy.**
- V01/468** — Vends K7 pour Atari Vanguard 250 F, Defender 250 F, Demon Attack 325 F, Starmaster 300 F. **G. GOD-FROY.** Tél.: (1) 016.59.88. (Région Parisienne).
- V01/469** — Vends TI 58 C tbe (9-82) 450 F + programme Oriic à moitié prix + nombreuses neuves à bas prix (I.O.P., telesoft, jeux et strat., ordi, I, échos Sinclair...) + électronique Philips stéréo 400 F recherche magnéto à 200-250 F. **SAUVAGE, 29, rue de la Gare, 80380 Villiers-Bretonneur.** Tél.: (22) 48.14.03.
- V01/470** — Vends K7 Demon Attack, format Intellivision (jamses servil) cause incompatibilité prix : 250 F. **Jean-Marc LEHU, 77, rue Gabriel-Péri, 91270 Vigneux.** Tél.: (6) 903.06.80.
- V01/471** — Vends console Atari 2600 décembre 83 avec manettes, prix neuf 1 400 F sacrifié 1 000 F. Centipède et Space Invaders. Cause départ. **Raphaël MARTIN-REY, 19, rue Portefoin, 75003 Paris.** Tél.: 257.50.34. Demandez : Fernand MUNOZ et laissez message avec numéro de téléphone pour contact.
- V01/472** — Vends TI 99/41 + manettes de jeux + Parsec + Munch Man + ext. basic + ext. basic par soi-même + 2 livres programmation + câble magnéto. Le tout acheté 10-83, peu servi, valeur réelle 3 400 F, cédé à 2 900 F. Tél.: 844.24.79. (93130 Noisy-le-Grand)
- V01/473** — Vends K7 CBS pour Colecovision Game Trap et Cosmic Avenger 250 F chacune ou les échange contre K7 Colecovision Blackjack-Poker ou Q-Bert (Parker). Vends aussi K7 pour Mattel Tron 2 et Loko/Chase 200 F chacune ou les échange contre Dracula, Ice Trek ou Safecracker. **Bruno.** Tél.: 830.94.31.
- V01/474** — Vends console Mattel + K7 : Astromash, Siing, le tout très bon état, sacrifié : 1 800 F. A débattre. **ROUËCHE, Chemin d'Abbeville, 80130 Friville-Escarbotin.** Tél.: (22) 30.20.11.
- V01/475** — Vends VIC-20 (novembre 83) + 3 cart. (Snake Bute, Road Race, Rat Race) + Skramble et 35 autres jeux (K7) + Joystick + data K7 + Autoform (2 K7) 2 livres. Prix actuel 3 500 F, cédé à 3 000 F. Sous garantie. **Pascal GUILLETEAU, 72, rue Saint-Saëns, 93150 La-Blanc-Mesnil.**
- V01/476** — Vends Vidéopac C52 + 5 K7 n° 22-25-35-38 et surtout toute neuve la 42 le tout 1 000 F ou séparément. T.b.e. Urgent, merci d'avance. **Jean-Philippe PONS, Route de Feydid, 33160 St-Médard-en-Jalles.** Tél.: (56) 05.01.92. Après 18 h.
- V01/477** — Vends Atari VCS complet avril 82 + K7 Space Invaders + 1 K7 au choix dans ma ludothèque 1 000 F. Vends aussi K7 Combat 100 F, Vanguard, Centipède 220 F, Les Aventuriers de l'Arche perdue 240 F, Starmaster 250 F. **Patrick VANDECASTEELE, 107, rue du Général-Leclerc, 95600 Eaubonne.** Tél.: (3) 416.11.03.
- V01/478** — Vends PHC-25 Sanyo + synthétiseur + 2 cordons péritel (1 m-5 m) + 1 cordon K7 + 1 mini K7 + 1 Joystick + 1 déassembleur + 1 jeu + prog. personnels le tout 3 000 F. **Michel LA CHEVRE, 4, avenue Henri-Sellier, 91130 Ris-Orangis.** Tél.: (1) 943.16.52 HR.
- V01/479** — Vends TR5 80 mod 3 + magnéto K7 + nbx pgms (jeux d'av. — Galaxian, Co pys, Bataille de chars 3 d etc.), 8 000 F. Tél.: 328.33.83. Après 19 h.
- V01/480** — Vends Microvision + K7 n° 1, 2 et 3 : 350 F. Vends jeux électroniques Basket-Ball 2 : 100 F. Échange-rais éventuellement contre des K7 compatibles avec Atari VCS. Échange main à main sur Gray. Tél.: (84) 65.25.11. Après 17 h.
- V01/481** — Exceptionnel ! Vends console Atari 2600 neuve du 28-09-83 sous garantie encore 9 mois. Complète avec K7 d'origine prix sacrifié 899 F ou échange contre console tel même état. Réponse assurée. **MOUTON, 43, place des Troubadours, 13200 Arles.** Tél.: (90) 96.53.69. Après 19 h.
- V01/482** — Exceptionnel ! Vends K7 neuves. Super Cobra 300 F, Gorf 280 F, Amidar 290 F, Threshold 230 F, King Kong 230 F, Ram II 230 F, Marauder 230 F, Starguerner 230 F, Pac Man 240 F, Asteroids 240 F, Skiing 240 F, Berzerk 240 F, Les Aventuriers 260 F, Cosmic Ark 230 F, Atlantis 230 F, Demon Attack 240 F Flink Shot 230 F, Worldos 220 F + K7 à 120 F. Tél.: (6) 010.14.43 (sur Villebon et Paris).
- V01/483** — Cause achat Atari 600 XL vends K7 pour VCS Battlezone, Pole Position, Vanguard, Frogger, Missiles Command, Jungle Hunt, Super Cobra, Action Man, Q-Bert, Demon Attack, Stampede, Tennis Real, Pitfall, Star Voyager, Gangster Alley, Chopper Command, etc. de 180 F à 280 F. **Roger HENEL.** Tél.: (3) 058.55.39.
- V01/484** — Vends jeux Professional à 220 F et jeux Sharks à 150 F. **Sylvain EVEZARD.** Tél.: 227.80.81.
- V01/485** — Vends K7 pour jeu microvision (Bowling, Shooting Star, Bataille Navale) prix intéressant t.b.e. **Philippe ULLMANN, 7, avenue de Brieu, 57210 Maizières-les-Metz.** Tél.: (8) 761.62.61.
- V01/486** — Vends K7 Atari (Sp Invaders, Video Chess, Berzerk) 150 F chacune et (Atlantis, Donkey Kong, Sjar Raiders) 250 F chacune. **William MAILLE, 1, rue du Général-Leclerc, 60250 Houy.** Tél.: (4) 456.56.34. Après 18 h ou mercredi.
- V01/488** — Vends CBS Colecovision + 1 K7 + adapteurs multi K7 + modules Turbo + K7 Turbo. Acheté 3 800 F, vendu 2 950 F t.b.e. + K7 pour CBS, Zaxxon 290 F + Q-Bert 350 F + Cosmic Avenger 290 F + 1 rangeur de K7 Atari ou CBS pour 100 F. **Jim ACHACHE, 66, avenue des Baumettes, 06000 Nice.** Tél.: (93) 96.47.71.
- V01/489** — Vends K7 Intellivision Mattel Soccer neuve 200F. Échange possible avec K7 Atari. **J.-Louis GRANGER.** Tél.: (3) 980.27.48 (Argenteuil).
- V01/490** — Vends ordinateur Atari 400 (16 K) fév. 83 1 an de garanti + magnéto K7 + cartouche basic + Star Raider, Missile Command + K7 centrale Nucléaire + 2 manettes de jeux 2 400 F. **Roger PEREZ.** Tél.: 343.98.15. Après 18 h.
- V01/491** — Vends console CBS Colecovision (achetée en oct. 83) avec Donkey Kong + Zaxxon, Cosmic Avenger et Lady Bug le tout état neuf, fonctionnement parfait. lemb. d'origine) le tout 2 500 F. **Fabrice COIGNARD.** Tél.: (33) 61.40.50. Le week-end (Goutance-Manches).
- V01/492** — Vends console VCS Atari (4 manettes) 42 K7 (Echecs, Missile Command, Defender, Pac Man, Berzerk, Phoenix, Vanguard...) valeur 4 000 F, cédée : 2 500 F. **ERNAUX, 23, allée des Lozères, 95000 Cergy-Village.** Tél.: (3) 031.38.29.
- V01/493** — Magnifique flipper Canada Dry hors série, très beau décor, 4 flips, état parfait, electro mécanique, Très coloré, 1 700 F à débattre. **Patrice DOSIO, La Cappe Genlac, 42800 Rive-de-Gier.** Tél.: (77) 75.83.97.
- V01/494** — Vends Game and Watch La Pieuvre sans pile, bon état, acheté 220 F, revendu 120 F. **Thomas DEJAR-DIN, 97, quai de la Gare, 75013 Paris.** Tél.: 583.99.56. Téléphonez le lundi, mercredi, jeudi, vendredi après 20 h.
- V01/495** — Vends Oriic 1 64 K + câble péritel + mystère de Kikekankoi + Dr Genius + Breakout etc. Acheté le 4-83. Prix : 2 100 F. **C. GRIGNON DUMOULIN, 4, rue Georges-Ville, 75116 Paris.** Tél.: 500.96.79.
- V01/496** — Vends très urgent Atari VCS (sous garantie) + K7 Space Invaders + Frogger très bon état acheté le 2-12-83 prix : 1 000 F. **R. DHEILLY, 7, rue Jacques Vignole, 80000 Amiens.** Tél.: (22) 46.42.50.
- V01/497** — Vends console Mattel + ordinateur Mattel sous garantie avec 9 K7 : Tennis, Football, Bowling, Starstrike, Spacearmada, Sub Hunt, Chess, Look N' Chase, Auto Racing, état neuf. Pour le prix de 3 500 F. **LAMPLA, 30, rue de Normandie, 92600 Asnières.** Tél.: 732.73.78. Après 18 h.
- V01/498** — Vends console Mattel Intellivision + 6 K7 : Q-Bert, Venture, Auto Racing, Star Strike, Basket Ball, Astromash. Excellent état, valeur 3 000 F. Vendu : 2 650 F sous garantie jusqu'en mai 84. Écrire à : **Simon MALAN, 12, avenue de la Motte-Picquet, 75007 Paris.**
- V01/499** — Vends console CBS avec 5 K7 (sous garantie nov. 84) achat 3 200 F, vendu 2 500 F. Arrangement possible. Vente cause achat micro ordinateur. **REBOUX, 53, rue Rgt Artillerie, 18000 Bourges.** Tél.: (48) 50.43.88.
- V01/500** — Colecovision ! Vends Space Panic 250 F, Zaxxon 300 F, Venture 230 F. Vends pour VCS : Chopper Command, Demon Attack, Megamania, Atlantis et Reactor, Centipede, Berzerk, Starwars, Starmasters. **James FERRIA, 8, rue du Haut Koennigsbourg, 67800 Hoenheim.** Tél.: (88) 82.61.29 ou 68.15.05.
- V01/501** — Vends K7 Atari : Pac Man 160 F, Missile Command 140 F, Indy 500 180 F. Vends également K7 Coleco Schtroumpfs pour Colecovision 200 F. **LAUMONIER, rue de la Gaté St-Rémy, 71100 Châlons-sur-Saône.** Tél.: (85) 48.50.70.
- V01/502** — Vends console Mattel + 9 K7 Frogger, Lock'n Chase, Burger Time, Donkey Kong, Astromash, Safecracker, Auto Racing, Tennis, Roulette, achetées août 83 : 2 000 F. **Franck FIOT, 60230 Chamilly.** Tél.: (4) 034.91.27. Après 20 h.
- V01/503** — Urgent vends K7 console CBS Colecovision : Venture 300 F, Looping 310 F, Q-Bert 340 F, Zaxxon 400 F, module n° 2 - Turbo 820 F. État neuf achat novembre 83. Vends l'ensemble complet 3 800 F avec console Colecovision. **Philippe LAMBERT, 65, avenue Carnot, 62000 Chaumont.** Tél.: (25) 03.38.65.
- V01/504** — Vends ZX 81 + ram 16 K (acheté août 83) + 25 jeux de café (Galaxian, Echecs, Pac Man...) : 900 F. Vends télé N/B très bon état : 250 F ou le tout pour 1 000 F. **Damien PORTIER, La Houssière, 69330 Bailleul-Thérain.** Tél.: (4) 403.05.05.
- V01/505** — Vends Sharp PC 1245 + CE 125. Achetés en sept 83, état neuf. Manuels fournis + autre complément + programmes + nbx programmes. Sur K7. Prix du pocket Computer avec sa malette : 1 800 F (acheté : 3 000 F). **Thierry REGNIER-VIGOUROUX, 11, rue Fessart, 92100 Boulogne.** Tél.: (1) 605.71.83. Après 20 h.
- V01/506** — Vends K7 Mattel : Bowling, Hockey, Auto Racing, Base Ball, Golf. Prix : 100 F pièce. Tél.: 282.07.58.
- V01/507** — Vends console CBS + Donkey Kong ss gar. (dec. 83) 1 500 F + adapt. multi-K7 (janv. 84) 600 F + K7 CBS : Zaxxon 300 F, Space Fury 280 F, Looping 300 F, Cosmic Avenger 280 F + K7 Atari Pole Position 200 F, Vars/Revenge 240 F, Star Raiders 250 F. **G. LAM-BLIN, 2, rue Silvestri, 94300 Vincennes.** Tél.: 374.48.21.
- V01/508** — Échange ou vends K7 CBS pour Coleco Venture et Cosmic Avenger 200 F l'une achetées en décembre 83. **NICEFERO, 73, allée G. tête Notre-Dame, 95119 Waziers.** Tél.: (27) 97.82.63. Après 18 h.
- V01/509** — Vends K7 Mattel, Venture 300 F compatible avec Mattel, Maze-A-Tron 30 de... Échange Space Armada, Micro Surgeon, Armor Battle, Star Strike, Ski et Maze-A-Tron contre toute autre K7 Mattel. **Christophe FERRAND, 190, rue de Grenelle, 75007 Paris.** Tél.: 551.04.54.
- V01/510** — Vends ZX 81, bon état, année 83, + manuel d'utilisation prix : 500 F. **Claude LIENHART, 9, rue Côté-Lherminier, 19100 Brive.**
- V01/511** — Vends console Home-Arcade Advision (décembre 83) T.b. état + 5 K7 (Space, Attack, Jump Bug, Tennis, Jungle, Ocean-Battle) le tout acheté 1 900 F vendu 1 250 F (cause achat d'un O.I.). **Julien RAPEGNON, 42, rue Mary-Besseyre, 92170 Yvres.** Tél.: 644.33.01.

Gratuites

V01512 — Vends VCS Atari, transfo neuf, février 83, très bon état + 7 K7: Star, Wars, Threshold, Tawbreaker, Phoenix, Grand Prix, Dodge'Em, Combat. Valeur 3 200 F, vendus 1 500 F. **Stéphane HAY**, 34, rue du Vexin, 78250 Hardcourt. Tél.: (3) 099.85.09.

V01513 — Affair! Vends Mattel Intellivision + 2 K7 au choix, 800 F 115 autres K7 disponibles. Acheteur région parisienne de préférence. **Jean-Jacques BARRIE**, 103, avenue du Belvédère, 93310 Le Pré-Saint-Gervais. Tél.: 843.10.49. Après 20 h.

V01514 — Vends Atari VCS + 10 K7 (Combat, Night Driver, Missile Command, Space Invaders, Street Racer, Les Aventuriers de l'arche perdue, Tennis, Haunted Mouse, Yars'Revenge, Warlords) prix: 2 000 F. **D. ROUSSEAU**, 23, rue du Dr Roux, 93360 Neuilly-Plaisance. Tél.: 300.46.86.

V01515 — Atari 400/600/800, vends jeux en cartouche: Galaxian, Dig Dug, Buck Rogers (3 D), Shamus + joystick Wico. **Benoît MILLARD**, 15, avenue Auberville, 77500 Chelles. Tél.: 008.04.54.

V01516 — Vends console Mattel + 3 K7 état neuf, valeur de l'ensemble 2 090 F, vendu 1 400 F. **Dan NGUYEN QUANG**, 6, rue du Pont-Yblon, 95500 Bonneuil. Tél.: (3) 986.44.38. Après 18 h.

V01517 — Vends jeux vidéo Mattel fin 82 avec 5 K7 (Burbertme, Lock'n Chase, Tron Discs, Star Strike, Pitfall + Intellivoice, achetés le 22-12-83 sous garantie avec B 17 Bomber. Prix achat 3 880 F, vendu 3 000 F à débattre ou échange contre Spectravideo sv 318. **Christophe MONIE**, 49, rue de l'Est, 92100 Boulogne-Billancourt. Tél.: 825.08.24.

V021 — Pour Atari 2600. Vends K7 50 % de leur valeur neuve ou échange. Pour Vidéopac Philips C52, vends K7 50 % prix d'achat n° 15-27-34 et 38. **Claude WALTER**. Tél.: 785.68.08.

V022 — Vends Tennis (Tony) 200 F, Gin Computer (Matte) 250 F, Printer cass. interface pour PC 1211 + vends K7 pour 400 F, très bon état. **François BRICHANT**, 101, 105, rue Sad-Carnot, 92800 Puteaux. Tél.: 778.96.57. (de 20 h à 21 h).

V023 — Vend Lynx 48 K très bon état acheté avec adaptateur UHF en décembre 83, vendu 2 750 F avec adaptateur UHF et 2 490 F sans. De préférence en région parisienne. Tél.: après 17 h au 857.24.06. **Didier MERLE**, 18, rue des Chantreines, 93100 Montreuil, réponse assurée et marchandage possible.

V024 — Vends jeu vidéo Atari avec deux paires de commandes et transformateur + trois K7 (Phoenix, Combat Tennis) le tout état neuf, cédé à 1 000 F. **Olivier THOMARAT**, 134, rue de Charanton, 75012 Paris. Tél.: 874.18.00.

V025 — Affaire! Vends CBS Coleco + sa K7 1 500 F au lieu de 2 000 F vends aussi Atari VCS + 4 K7 ou échange contre Spectrum vidéo. **NGO TONG-HENG**, 14, allée de la Noiserie, 93180 Noisy-le-Grand. Tél.: 305.77.42. Après 17 h.

V026 — Vends jeu LCD « Professional » double écran. Horloge, alarme, chrono, coupure son. Vendu: 310 F avec piles neuves. P.S.: (voir jeu dans Tilt n° 6). Vends également clavier d'origine pour Apple II prix: 450 F. **Jean-Charles LEDU**, 35, rue Jean-Jaures, 92320 Châtillon. Tél.: 736.17.56.

V027 — Vends 14 K7 VCS Atari (Video Olympics, Video Chess, Air, Sea Battle, Maize Craze, Indy 500, Outlaw, Video Pin Ball, Surround, Night Driver, Golf, Dodge'Em, Breakout, Haunted House, Warlords) de 95 à 250 F. **Patrice SLOPOWSKI**, 36, avenue d'Italie, 75013 Paris.

V028 — Vends K7 pour Atari VCS 30 Tic Tac Toe; Haunted House 100 F, Pac Man, Asteroids, Defender 250 F. **Éric LIGIER**, 72, rue de Conflans, 95220 Herblay. Tél.: (3) 997.61.68.

V029 — Vends jeux électroniques: Popeye acheté 310 F, vendu 250 F; Mickey et Donald acheté 380 F, vendu 290 F (double écran); Tron acheté 380 F, vendu 320 F; Poursuite acheté 230 F, vendu 180 F: tous les jeux sont en t.b.e. + piles. **Erwan AUBÉ**, rue de Platennoix Prolongé, 58200 Cosne.

V0210 — Stop affaire! Région parisienne seulement. Vends Atari + boîtes + notices. Sp. Invaders 160 F, Defender 190 F, Star Wars 190 F, Aventuriers 200 F. Titres 3 achetés après juin. 83 T.b.e., pour tout renseignement: **Olivier JANICAUD**, 15, Mail du Bois-Brûlé, 78170 La Celle-St-Cloud. Tél.: (3) 969.37.47.

V0211 — Vends Philips + G 7400 jamais servi gagné aux concours avec K7 voitures + n° 34 + , 41, 42, 44, 20, 2, + 2 K7 pas sortie dans le commerce. Chez Maxime, Syracuse et Q-Bert. Valeur neuf 4 100 F, vendu 2 600 F. Tél.: 333.22.05 entre 8 h 30 et 9 h 30 ou après 20 h 30.

V0212 — Vends K7 Atari ou échange Vidéo Olympic 150 F, Street Racer 100 F, Breakout 150 F. **Éric TERRIE**, 28, rue Albert Ballet, 93600 Aulnay-sous-Bois. Tél.: 866.10.82.

V0213 — Vends VCS Atari (début 83) + accessoires d'origine + 1 K7 (Frogger), le tout 900 F. **Jean-Luc SOUBEY-RAND**. Tél.: 847.94.12 après 19 h 30 sur Banlieu parisienne.

V0214 — Vends console de jeux Atari + 9 K7: Vidéo Olympic, Video Pinball, Super Breakout, Maze Craze, Space Invaders, Combat, Space War, Brain Games, Hangman, le tout (+ si possible une petite tête NB à 3 000 F) sans TV 2 300 F. **René IARA**, 32, avenue des Chènes Verts, La Vallée Verte, 06410 Biot. Tél.: (93) 65.14.64 ou (93) 65.00.80.

V0215 — Vends K7 activation pour Atari: Robot Tank 230 F, Chopper Command 250 F, Stampede 155 F, Keystone Kapers 220 F, Megaman 210 F, Oink 210 F, Grand Prix 250 F. Le tout 1 400 F. **Fabrice GAMBÉRINI**, 20, rue de l'Armorique, 75015 Paris.

V0216 — Vends K7 VCS Atari Pac Man 250 F à débattre, Space Invaders 200 F, Dig Dug 300 F, Night Driver 120 F ou les échange contre Enduro, Space Shuttle, Battle Zone et Moon Patrol. **Laurent PARALIS**, 7, avenue des Platanes, 69300 Caluire. Tél.: (7) 823.81.97 après 18 h.

V0217 — Urgent vends VCS Atari très bon état viens de faire changer l'adaptateur (acheté le 20 décembre 82) + K7 Combat, Video Pinball, Golf, Bowling, Super Breakout, Stars Wars + notices. Le tout 1 500 F. Faire offre. **Frank POUPARD**. Tél.: (93) 26.61.02.

V0218 — Vends Atari + K7 Pac Man, Berzerk, Maze Craze, etc. état neuf + 2 paires de manettes 2 000 F ou vends console + 2 K7 800 F vends K7 Super Cobra, Popeye, Vanguard, Moon Patrol, Amidar, Sorcerer's Apprentice. **Stéphane LEFVRE**, Cidex 3660, 31700 Aussonne. Tél.: (61) 85.04.73 après 17 h.

V0219 — Vends console Intellivision + 19 K7 (Pitfall, Q-Bert, Demon Attack, Zaxxon, Donkey Kong, etc.): 4 500 F. **Christian LEMAIRE**, 87, route du Polygone, 67000 Strasbourg Neudorf. Tél.: (88) 34.67.22.

V0220 — Vends Vidéoapac, 600 F, et K7 n° 1, 5, 15 et 16, 80 F + n° 4, 100 F + n° 6, 22, 27, 35, 120 F pièce + Terra Hawks, 150 F + n° 42. La quête des anneaux, 250 F et K7 Parker adaptable sur Philips Super Cobra, 250 F. **Brice MALLARD**, B.P. 32, 37320 Eures-sur-Indre. Tél.: (47) 26.50.74.

V0221 — Vends 2 jeux électroniques Game and Watch: Au Feu et Le Pont des Tortues, le tout peu servi: 150 F les deux ou 100 F l'unité. Vends électrophone Parasonic, peu servi. 200 F. **J. COUDERC**, 15, rue Gabriel-Péri, 92320 Châtillon. Tél.: 735.09.93.

V0222 — Vends jeux vidéo de bar Galaxian: 1 000 F, ou l'échange contre ZX 81 + ext. 16 K (au moins) + programme (si possible) ou échange Intellivision + 9 K7 (Ski, Q'Bert, Pitfall, Foot, etc.) contre 101 + programmes si possible. **Christophe ROTA**, rue des Tourterelles, 30320 Poux. Tél.: (66) 27.09.09.

V0223 — Vends VCS Atari, état neuf + 2 paires de manettes + 9 K7 (Aventuriers de l'arche perdue, Moon Patrol, Superman, Defender, Video Pinball, Circus, Combat, Space War, Surround). Le tout: 2 400 F. **E. VILLIARD**, 2, rue Paul-Velaine, 51000 Châlons-sur-Marne. Tél.: (26) 64.47.98.

V0224 — Vends pour VCS Atari K7 E.T., Raiders of the Lost Ark, Maze Craze, Slot Racers, Warlords. Prix: - 20 %, ou échange contre K7 Coleco pour Coloc. **Xavier PODEVIN**, 16, rue du 11-Novembre, 59390 La Chapelle-d'Armentières. Tél.: (20) 35.44.33.

V0225 — Vends 2 jeux de table: Tennis de Tomy, 280 F; Duel de Bandai, 240 F + 1 jeu de poche (non à cristaux liquide) Missiles Invader de Bandai, 65 F. **F.** (3) 062.23.55.

V0226 — Vends flipper électronique: Charles Angels, une rangée de fiches en panne. Acheté 3 300 F, vendu 2 000 F. A débattre. **Maxime BOMIER**, 38, rue des Acacias, 77380 Coms-la-Ville.

V0226 — Cause double emploi, vends console Coleco CBS + module Turbo, Donkey Kong, Lady Bug, Zaxxon, août 83, sous garantie. Le tout parfait état. Faire offre. Possibilités vendre séparément console et K7. **Benoît PIAZZI**, 36310 Chailloc. Tél.: (54) 25.74.86, soir ou matin.

V0227 — Vends VCS Atari + 18 K7 Enduro, Miner 2049, Tennis, Battlezone, Mss Pac Man, Vanguard, Centipede, etc. Le tout en t.b.e.: 35 000 F ou séparé. Prix à débattre. **J.F. TEIGNY**, 4, place de la Sapinière, 94470 Boissy-Saint-Léger. Tél.: 699.40.26, après 18 h.

V0228 — Vends deux K7 pour Vectrex (ou échange contre deux autres): Star Hawk et Armor Attack, 220 F chaque, excellent état. **Jean-Luc HILAIREAU**, « Les Cèdes Argentés », 342, avenue de la Libération, 33110 Le Bouscat. Tél.: (56) 02.08.85, après 18 h.

V0229 — Vends super affaire: 2 K7 pour CBM 64, Scramble 64 et Star Trek, le tout 300 F (neuves) ou VCS Atari + 5 K7 (Combat, Space Invaders, Outlaw, Basic Programming) + 4 manettes: 1 000 F. **M. LECOEUR**, 16, rue Raspail, 92300 Levallois-Perret. Tél.: (1) 270.06.89.

V0230 — Vends TI: 57 PRO + chargeur + livret d'intro-

duction à la programmation. Le tout à l'état de neuf et à un prix exceptionnel de 250 F. Vends lecteur de K7 stéréo style Walkman: 550 F. **Antoine LE BITOUX**, Touffreville, La Corbeline, 76190 Yvetot.

V0231 — Vends Vic Rescue, Blitz, Scramball, Amok, Space Invaders, pour Vic 20: 250 F les 5. Vends C 52 Philips TBE (1 an) + 20 K7 + 2 coffrets rangements: 3 400 F. **M. ABEL**, 4, rue de Verdun, 35300 FOUGÈRES. Tél.: (99) 99.89.80.

V0232 — Vends Vends Mattel + 5 K7: 2 000 F. Valeur réelle: 3 000 F + Beauty and the Beast, Zaxxon, 240 F; Star Trek ou Bowling, 150 F + Bear Eder, 320 F, valeur réelle: 400 F. **Nicolas FLUHR**, 88, allée du Lavoir, 91190 Gif-sur-Yvette. Tél.: (6) 012.20.22.

V0233 — Vends Vectrex (sous garantie) + 2 K7 (Web Warp, Cosmic Chess). Le tout en excellent état: 1 850 F. **Pierre VERANT**, 15, rue de l'Église, Nesles-la-Gilberde, 77540 Rozay. Tél.: (45) 68.24.24. Urgent.

V0234 — Vends VCS (sans joystick), 300 F + K7: Pitfall, 250 F; Star Master, 275 F; The Raiders, 220 F; Indy, 500 F + Man, 200 F; Sp. Inv., 150 F; Pac man, 180 F; Centipede, 250 F; et cédé avec VCS 8: Outlaw + Circus + Combat. **F. BONICALZI**, 4, résidence du Ruisseau, 77176 Sauvigny-le-Temple. Tél.: 063.76.01, après 17 h 30.

V0235 — Vends K7 pour VCS Atari (E.T., Superman, Pac Man, Mrs Pac Man, Laser Blast, Volley, Asteroids, Combat, Atlantis) et jeux électroniques (Donkey Kong, Submarine, La pêche au moulinet), jeux avec alarme. **Gilles BELAÏCHE**, 82, boulevard Rabatau, 13008 Marseille. Tél.: (91) 79.15.61.

V0236 — Vends DAI avec + de 20 prog. dont ass. et synthét. de voix + ouvrages: 6 000 F + TV couleur Brandt, 42 cm, à télécommande et avec garantie de 5 ans: 3 000 F. **Jean COULON**, 24, rue Gambetta, 08200 Sedan. Tél.: (24) 26.35.76, après 18 h 30.

V0237 — Vends console CBS Colecovision, 9 mois de garantie, achetée le 28.10.83: 1 500 F + adaptateur multi K7 + K7 Turbo, Cosmic, Avenger, Zaxxon, Donkey Kong, Carnival, Miss Pac Man, et jeux vidéo NB, 100 F. **Philippe VERGAIN**, route de Cessens, 74150 Rumilly.

V0238 — A saisir, cause double emploi, vends console CBS Coleco, fin novembre 83, avec K7 Donkey Kong, Zaxxon, Mouse Trap + le module Turbo. Valeur: 3 500 F, vendu: 2 500 F. **Patrick LEDUC**, 9, rue de Nesle, 75006 Paris. Tél.: 329.48.02, après 19 h.

V0239 — Vends Atari VCS + K7: Space Invaders, Pac Man, Phoenix, Vanguard, Pitfall, Combat, Asteroids, Street Racer. Prix à l'achat (neuf): 3 200 F, sacrifié à 2 000 F. **Philippe VIARD**, 4, avenue Joachim, 06100 Nice.

V0240 — A vendre: adaptateur antenne pour le jeu CBS Colecovision, valeur: 405 F, vendu 250 F + K7 Gorf, valeur: 359 F, vendu 250 F. Ou échange contre une autre K7. **PHILIPPE**. Tél.: 526.05.96.

V0241 — Vends ZX 81, bon état + livres de programmation et d'initiations: 400 F le tout. **Sébastien BOUTRY**, Val-de-Marne. Tél.: 660.43.40.

V0242 — Vends VCS K7 Atari: Space Invaders, 200 F; Mrs Pac Man, 250 F; Centipede, 250 F; Vanguard, 260 F; Yars' Revenge, 220 F; Indy 500, 260 F (avec manette), Defenders, 250 F; Star Raiders, 270 F (avec commandé) et prête K7 Plus Position contre autre K7. **Laurent GILLES**. Tél.: (98) 45.24.30.

V0243 — Vends VCS Atari + K7 Combar, D. Kong, Vanguard, Pac Man, Sp. Invaders, Star Master, Phoenix, Centipede. Prix réel: 3 710 F, vendu 2 000 F + K7 pièce de: 200 à 250 F. **Rémi BLAISE-ILGART**, 69, bd Wilson, 51100 Reims. Tél.: (26) 06.42.75.

V0244 — Vends jeu Game and Watch Mario Bros un joueur, bon état, 200 F. Prix réel: 299 F. Vends avec piles et jeu de tennis 1 ou 2 joueurs, plusieurs niveaux de jeu: 250 F. Prix réel: 350 F. Bon état. **Pascal RAGEAUD**, 3, rue d'Anjou, 44400 Reze. Tél.: (40) 75.67.59, après 17 h. Vente cause achat Atari.

V0245 — Vends Auto Challenge, 150 F; Donkey Kong, 100 F; Tennis Tommy, 150 F; bon état, sans piles ou 350 F. Le tout. **Nicolas PORTAL**, 19, bd Roux-Renard, 84000 Avignon. Tél.: (90) 82.26.67.

V0246 — Vends jeux Vidéoapac Philips. 800 F. Garantie utilisable + K7 n° 4, 11, 14, 22, 25, 34, 38, 39, 42, 44. Prix intéressant. Vente séparée possible. **Laurent POUJOL**, 46, montée D, 34300 Agde. Tél.: (67) 94.79.39.

V0247 — Vends console Mattel, parfait état, garantie jusqu'à novembre 84 + 9 K7: Pokar, Sub Hunt, Star Strike, Football, Ski, Frog Bog, Night Stalker, Donjons et Dragons, Lock'n' Chase, 3 200 F. **Paul STAZEWSKY**, 1, place Adolphe-Leroy, 66000 Perpignan. Tél.: (68) 81.51.01, après 19 h.

V0248 — Vends console Intellivision (12/82), avec 7 K7 (Roulette, Auto, Racing, Soccer, Donkey Kong, Mission X, Night Stalker, Advanced Dungeons & Dragons), le tout: 1 900 F. **Fabrice VITEAU**, 16, « Les Calanques d'Anthéor », 83700 Agay. De préférence sur la région niçoise.

V0249 — Vends console Mattel + 7 K7, décembre 82. Prix: 2 200 F. **Michel JUCQUIN**, 1, place Auguste-Rodin, 60100 Creil. Tél.: (4) 425.82.03.

V0250 — Vends VCS Atari complet + 1 paire commandes à raquette + Sp. Invaders + Combat + Enduro + Megamania + Seaquest: 1 800 F (le tout sous garantie: oct. 84) et ZX81 16 KO, complet, excellent état, 800 F, à débattre. **PATRICK LAUFFENBURGER**, 10, av. du 8-Mai-1945, 94500 Champigny-sur-Marne. Tél.: 880.95.28.

V0251 — Vends jeux électroniques FL ITMC (Epoch) Galaxy II et Astro Command, 150 F l'unité ou 290 F les deux. TBE. Tél.: (1) 750.81.40, le soir.

V0252 — Urgent. Vends ordinateur Familiiatelli 99/4A, garantie jusqu'en déc. 84 + programmes. Prix: 1 000 F. **Didier TOTTELET**, 1, rue de la Résistance, 92000 Nanterre. Tél.: 721.25.95, après 18 h 30.

V0254 — Vic 20 + magnéto + Super Expander + Vic Graf + Cours Basic + jeux (Road race, Blitz...). Le tout: 3 000 F. **DOUSSET**, 14, avenue Chevalier, 91450 Soisy-sur-Seine. Tél.: (6) 075.25.58.

V0255 — Vends K7 Atari (Night Driver, Video Chess, Indy 500, Championship soccer, swordquest, Demon Attack) et Tennis Activision (compatible avec Atari). Le tout en excellent état, vendu moitié prix. **Frédéric FLACHIER**, 110, avenue Paul-Vaillant-Couturier, 91550 Paray-Vieille-Poste. Tél.: 938.52.37, le soir.

V0256 — Vends VCS Atari + 10 K7 dont Frogger, Defender, Asteroid, Space Invaders, Air Sea Battle, Demon Attack, Pac Man, Super Breakout (sans manettes), Space Shuttle, Atlantis. Valeur réelle: 4 200 F, cédé 3 000 F. **DENIS**, 75015 Paris. Tél.: 567.14.38.

V0257 — Vends K7 pour VCS Atari Indy 500 (+ manettes spéciales), 250 F; Mrs Pac Man (neuf), 250 F; Pac Man, 200 F; Tennis (neuf, Activision), 250 F; ou l'ensemble des K7: 900 F au lieu de 1 400 F (prix réel). **Serge GOLL**, 15, b, route des Romains, 67280 Sarre-Union. Tél.: (88) 00.22.37.

V0258 — Vends K7 Indy 500 + manettes de conduite achetées 300 F, vendues 150. Jeu LCD Oil Panic, 100 F + Le pont des tortues, 50 F + Mickey et Donald, 100 F. Le tout en bon état. **Philippe CHENIN**, Résidence Beauséjour, 61, avenue Clemenceau, 77100 Meaux. Tél.: 025.37.77, après 20 h.

V0259 — Affaire. Vends K7 pour VCS Atari: Space War (jamais servi), 100 F; Gorf (excellent état), 250 F; Berzerk (peu servi), 300 F; le tout: 550 F. Vends aussi jeux électroniques: Galaxian, 150 F; Fantômes & loutons, 150 F; le tout: 250 F. **Jean-Louis BISSEUX**, 16, rue Zeli-Mosko, 60800 Crépy.

V0260 — Vends console de jeux (NB). Jeux: Tennis, Foot, Tir, etc. Réglage de la vitesse et des angles. Je le cède pour 110 F + le jeu électronique Détective d'Ideal, à 130 F. Tous les 2 en t.b.e., ou je vends le lot 230 F. J'échange je le cède contre le TI 99/4, même avec supplément. Tél.: (74) 34.81.40.

V0261 — Toi qui habites entre Cannes et Menton et qui cherches un VCS Atari de juin 82 avec 1 paire de joysticks et 1 paire de paddle et 5 K7 dont: Pac Man, Defender, Space Invader, combat et Super Breakout, à 1 500 F. **Frédéric BOTTON**, 1, bd Delfino, 06300 Nice. Tél.: (93) 55.22.61. Urgent.

V0262 — Vends console + clavier d'ordinateur Mattel + 10 K7 dont 1 Imagic ou échange contre Atari 800 XL. Prix du tout: 3 000 F. Valeur réelle: 5 600 F. Possibilité ventes séparées. **Walter HARDY**, 25, rue du 8-Mai-1945, 59190 Marbecque. Tél.: (28) 41.54.71.

V0264 — Vends VIC 20 + extension 16 KO + carte-mère 3 connecteurs + jeux Basic et Assembleur (acheté en novembre 1980). Le tout: 1 850 F. **Philippe DELALOY**, 5, rue de Mardiébourg, 45660 Mardié. Tél.: (38) 86.90.80, après 19 h.

V0265 — Vends Vidéoapac Philips C52 + 13 K7, n° 1, 4, 9, 11, 15, 18, 22, 29, 34, 38, 39, 41, 44. Le tout: 1 600 F. **M. LOTZ**, 36, avenue Clemenceau, Résidence Vieilles Portes, 57100 Thionville. Tél.: (8) 253.90.47.

V0266 — Vends jeux électroniques JI 21: 6 écrans doubles + 8 écrans simples + 28 piles + 2 jeux Ludotronics (1 écran triple + 1 écran simple) + B.D. collection Lug: albums Aragné + Conan 8 x 9 + Ardidit + autres B.D. **Thierry DABERE**, 113, Grande-Rue, 91290 Arpajon. Tél.: (6) 083.07.11, après 20 h 30.

V0267 — Top affaire! Vends Vidéoapac Jet 25 (10/83) encore neuf + K7 n° 1, 4, 37, 34, 38, 39, 31 (musique), 600 F la console ou 1 000 F le tout. **Stéphane HACHETTE**, 2, place de Hermès, 58267 Provillat.

V0268 — Vends VIC 20 (mars 82) + interface Pal/Secam couleur + joystick + 2 cartouches jeux + autorégulation Basic. Le tout en très bon état. Prix: 2 800 F. **J.L. MARTY**, 3, rue Manin, 75019 Paris. Tél.: 205.90.69.

V0269 — Vends PC 1500 + CE 150 + CE 155, nouveaux (3 mois) + mallette + K7 + livres. 2 500 F. **TREMONT**,

11, av. du Connétable, 44500 La Baule. Tél.: (40) 60.71.49.

V02/70 — Vends Atari 800, 48 K + lecteur de K7 + lecteur de disquette + Basic + manette + 30 jeux (Fort Apocalypse, Pole Position II, Q'Bert, Pac Man...). Vendu 7800 F. **KHAMMENG, 10, villa d'Estes, appt 708, 75013 Paris. Tél.: 586.21.78.**

V02/71 — Vends pour VCS Atari ou CBS Coleco: + boîtes de rangement (Game Library). Les 2 pour 100 F. Vends également pour ces 2 consoles: 1 joystick Wiko (avec touches numériques): 200 F. **FRANCIS, Paris. Tél.: 527.34.01.**

V02/72 — Vends Tilt n° 2 à 7 + 9. Jeux et Stratégie n° 5, 6, 9, 11, 12, 17 à 25, Micro 7 n° 1 à 7 + n° 9, 10, 11, 13, L'Ordinateur individuel n° 43 à 50 + n° 52, 53, 55, 56. TBE. Prix: 10 F chaque. **M. Laurent PECHEUX, 19, rue Paul Le Plat, 78180 Marly-le-Roi. Tél.: (3) 916.21.70.**

V02/73 — Vends K7 pour VCS Atari: Sking: 170 F, Combat: 60 F, Pac Man: 155 F, Defender: 190 F, Asteroids: 190 F et 195 F, Dodge'em: 100 F, Vends aussi K7 pour ZX81: Tyrannos Rex pour 60 F. **Laurent COMBET, 75009 Paris. Tél.: 770.86.27 (entre 18 et 20 h).**

V02/74 — Super ocase. Vends console Intellivision Mattel janvier 84 + 5 K7 Demon Attack, Beauty and Beast, Advanced Dungeons and Dragons, Space Hawk et Soccer, valeur: 3500 F, vendu: 2500 F. **M. MERDOUL. Tél.: 869.90.38 (18 h) ou 264.90.38, M. CHATELAIN (samedi à dimanche).**

V02/75 — Vends console Atari VCS décembre 83 + 3 K7 Pitfall, Demon Attack et Combat. Valeur: 2150 F, vendu: 1500 F. **M. MERDOUL, 1 et 3, av. Montceaux, 93420 Villemontais. Tél.: 869.70.99 (avant 18 h) ou le 264.90.38 (le samedi et dimanche), M. CHATELAIN.**

V02/76 — Vends console Coleco CBS neuve CSE double emploi: 1400 F + adaptateur multi K7: 500 F + K7: 200 F au choix. **D. ALGAZZE, 88, Résidence Elysée 2, 78170 La Celle-St-Cloud. Tél.: (3) 969.28.95.**

V02/77 — Vends jeu TV Hanimex neuf 200 F avec cartouche, 10 jeux et 3 cartouches (Moto, Auto, Casse-Briques). Valeur réelle: 700 F. **Nicolas PIANCASTELLI, 30, av. Borrigliane, 06100 Nice. Tél.: (93) 84.59.11.**

V02/78 — Vends console Mattel + ordinateur + 1 K7. Valeur: 2800 F, vendu: 2000 F. Vends orgue Antonelli. Valeur: 1200 F, vendu: 800 F. Vends console Mattel + ordinateur + 12 K7. Prix: 3800 F, valeur: 5600 F T.B.e. Vends jeux Microvision avec 2 K7. Prix: 200 F. **Laurent DEMUYNCK, 57, rue de Gand, 59960 Neuville. Tél.: (27) 76.79.11.**

V02/79 — Vends 2 K7 Atari Real Volley-Ball, Amidar, les deux: 370 F. **Frédéric PADOUX, 50, rue Pierre Semard, 93130 Noisy-le-Sec. Tél.: 844.46.17.**

V02/80 — Vends 2 K7 neuves pour Mattel: Venture (CSB) et Safecracker (Imagic). Achetées: 700 F, vendues: 550 F les deux + port. **M. Fabrice VIDAL, 5, Rue Schumleister, 67100 Strasbourg. Tél.: (88) 40.24.64.**

V02/81 — Vends CBS Colecovision sept. 83 + adaptateur multi K7 + poignée Quick Shot 3 + 13 K7 King Miner Pilot, Looping, Enduro, tennis, Lady Bug. Valeur: 7200 F, vendu: 4900 F. Vente non séparée. **Tél.: 531.74.57, 75015 Paris.**

V02/82 — Vends module turbo Cbs Coleco, état neuf (janvier 84 sous garantie). Valeur: 790 F, vendu: 600 F dans emballage d'origine. **M. HATTAB, 39-41, rue St-Fargeau, 75020 Paris. Tél.: 363.31.20 (après 20 h).**

V02/83 — Stop ! Vends VCS Atari CX2600S. Etat neuf (janv. 83) + 6 K7 haut de gamme de fév.-avril et mai 83 + 4 manettes + alimentation + emballages + mode d'emploi + catal. ; achetés: 3339 F le tout, sacrifié: 1900 F le tout (non séparé). **Tél.: 506.39.80 à Paris.**

V02/84 — Vends jeu électronique Game et Watch, Snappy, Tennis, TBE et peu servi: 100 F + K7 Mattel Horse Racing: 150 F. **Bruno AMAS, 12, rue du Gros Chêne, 92370 Chevilly. Tél.: 750.09.11.**

V02/85 — Vends imprimante pour PC 1212 (CE 122) + malette + rouleaux + transfo + manuel. Le tout: 600 F, très bon état (07/83). **Rodolphe PORIER, 68, avenue de la Grande Armée, 75017 Paris. Tél.: 574.30.72.**

V02/86 — Urgent ! Vends VCS Atari + 6 K7: Megamania, Yars Revenge, King Kong, Indy 500, Space Invades et Combat, le tout en très bon état. Prix: 1400 F au lieu de 2350 F. **Roland MARTIN, 10, allée d'Origny, 93220 Gagny. Tél.: 302.16.05 (après 19 h).**

V02/87 — Vends console Atari: 1000 F + 9 K7 Chopper Commande: 250 F, Combat: 150 F, Space Invader: 200 F, Battle Zone: 200 F, Enduro: 250 F, Stampede: 200 F, Les Aventuriers de l'Arche Perdue: 250 F, Pitfall: 250 F, Pôle position: 250 F. **LAMY-ROUSSEAU, 9, rue de la République, 57360 Amnéville. Tél.: (8) 771.11.73.**

V02/88 — Stop ! Vends VCS Atari 2 paires de manettes + 1 Spécial Star Raiders + 7 K7: Pitfall, Combat, Q-Bert, Pac Man, defender, Night Driver, Star Raiders. Le tout: 2300 F. **Ariël OHANA, 8, rue Edouard-Fournier, 75016 Paris. Tél.: 504.54.23.**

V02/89 — Vends Vidéopac Philips C52 + 6 K7 n° 5, 6, 12,

33, 34, 35: 1300 F, Cause Secam Métropolitain, Secam des Dom-Tom. Vends console Mattel + 4 K7: Boxe, tron, Football, Astromash: 2200 F. **M. Pascal SEBASTIA, BP 271, 97100 Basse-Terre (écrire par avion, urgent, livraison par avion: moins de 6 jours).**

V02/90 — Vends TI99/4a + cable magneto: 1000 F + magneto: 320 F + module pour TI99/4A (Alpiniste): 300 F, Chisholm Trail: 220 F. Vends console 10 jeux (N/B), vidéo Soundic: 23* F. **Patrick NICOL, 7, villa Hortensia, 94210 La Varenne. Tél.: 886.64.34.**

V02/91 — Vends batterie Mattel: 600 F ou l'échange contre adaptateur multi-K7 de CBS. **VERVE. PANTIN. Tél.: 836.36.34 (après 17 h 30).**

V02/92 — Vends console Intellivision + Intellivoice + K7 B17 Bomber, Dragonfire, Horse Racing, Frog Bob, Astromash, Auto Racing, Tennis, Bowling, le tout: 3000 F (valeur: 4300 F). Vends aussi commande à molettes pour VCS: 100 F. **Loïc DIMPRE, 13, rte de Paris, 80100 Abbeville. Tél.: (22) 24.41.97 (après 19 h).**

V02/93 — Vends K7 Atari: Vanguard: 300 F, Ms. Pac Man: 300 F, Donkey Kong: 300 F, Defender: 250 F et Slot Racer: 75 F. Me joindre tous les jours (après 18 h). **Didier RAYNAL, 10, rue Pierre-Brossollette, 95260 Beaumont-s/Oise. Tél.: (3) 034.47.09.**

V02/94 — Vends cartouches pour Vidéopac Philips, Schneider, Radiola, n° 32 (Le Labyrinthe; Superlogique), n° 4 (Bataille Aéronavale; Combat de Chars), cause double emploi. Prix: 50 F pièce. **Jérôme RIVES, 12, rue Trinquet, 09200 Saint-Girons. Tél.: (61) 66.67.06.**

V02/95 — Vends console Atari VCS 2600 juin 83 avec 7 K7 neuves dont: Jungle Hunt, Vanguard, Space Invaders, etc. Valeur neuve: 2800 F, vendu: 1600 F. **Thierry PARIS, Le Perreux le Parayre, St-Foy de Peyroliers, 31470 ST-Lys. Tél.: (91) 06.07.49.**

V02/96 — Vends Mattel: 1200 F de déc. 82 et 9 K7 au détail dont: Demon Attack, Microsurgeon, Tron II, Utopia, Tennis, Ski etc., avec 30% de réduction ou le tout: 3000 F. Vends Space Laser Fight (Duel élélectronique): 300 F. **M. David M'RAIMI, 29, bd de la Coopération, 13013 Marseille. Tél.: (91) 06.07.49.**

V02/97 — Vends jeu Radiola Jet 25: 700 F + K7 n° 1, 2, 3, 4, 14, 15, 18, 21, 22, 24, 26, 29 et 32 à 36: 90 F pièce: n° 37, 38, 39: 100 F pièce; n° 43 +, Killer Bees: 130 F pièce. 10 F en moins par K7 pour l'acheteur de la console ou 2500 F le jeu + les 22 K7. **Tél.: 383.38.00 (après 18 h).**

V02/98 — Vends console de jeux Hanimex SD070 couleurs + 1 K7 Supersport avec 10 jeux (Tennis, Tir, Foot, Pelote, Basket, Hockey...). Achetée: 600 F, donnée à 300 F. **Raphaël KOEGLER, rue Bellevue, 68-580 Hindlingen. Tél.: (89) 25.71.08.**

V02/99 — Vends Vidéopac Philips C52 + 6 K7 (1, 10, 12, 14, 22, 39, 44). Prix à débattre + jeux de poche: Donkey Kong Jr + Oil Panic + Parachute: 150 F l'un. **Marc RIAL-LAND, 12, place aux Herbes, 17100 Saintes. Tél.: (46) 93.40.50.**

V02/100 — Vends VCS Atari (déc. 82) cause double emploi + 3 K7: Pac Man, Donkey Kong, Starmaster. Le tout: 1000 F. **François GUERILLIT, 5, rue des Cornillats, 89330 Saint-Julien-du-Sault.**

V02/101 — Occasion unique ! Vends K7 Mattel: 4 pour le prix de 2: Star Strike (jeu en 3 D), Space Hawk, Hockey + roulette: 600 F (valeur: 940 F) ou séparément: 199 F pièce (au lieu de 245 F), très bon état. **Lionel SCHEIBEL. Tél.: (89) 37.83.82.**

V02/102 — Vends K7 Mattel: Dracula (Imagic): 250 F, Star Strike: 170 F, Basketball: 200 F ou le tout pour 600 F (besoin urgent d'argent). **Michel de TOLEDO, 48, allées Léon Gambetta, 92110 Clichy. Tél.: 737.94.70.**

V02/103 — Bonne affaire ! Vends console Atari avec 9 K7: Mrs Pac Man, Berzerk, Circus Atari, Space Invaders, Indy 500, (+ manettes spéciales), Othello, Breakout, Defender, Donkey Kong ou séparément (avec Space War: 150 F). Le tout: 2200 F. A débattre. **Patrice BOCK, 15, rue de Rouling, 57520 Grosbille. Tél.: (8) 709.09.39.**

V02/104 — Stop, affaire ! Vends K7 Atari Defender, Berzerk, Indy 500: 200 F pièce ou le tout pour 500 F. Prix à débattre. **Franck HADJADJ, 75020 Paris. Tél.: 360.58.43 (après 18 h 30).**

V02/105 — Vends Vidéopac C52 Philips état neuf: 700 F, + K7 n° 11, 33, 51, 34, 25, 39, 36, 44, 42 (prix à débattre). **Stéphane GODÉ, 17119, rue du Prunet, bt B, 95100 Argenteuil. Tél.: (3) 411.27.89 (après 18 h).**

V02/106 — Vends console CBS + K7 Donkey Kong + Zaxxon + Space Fury + Turbo complet + Cosmic Avenger, acheté Noël 83 avec garantie + adaptateur antenne si vous n'avez pas la péritel. Prix: 3500 F à débattre. **Guy FREDERICK, 75014 Paris. Tél.: 542.02.49.**

V02/107 — Vends CBS Coleco + Donkey Kong + Cosmic Avenger + Venture + Q-Bert. Valeur: 4000 F, vendu: 2500 F. Urgent. **HERUE, 94170 Le Perreux. Tél.: 324.25.28.**

V02/108 — Vends 5 cartouches Vidéopac (peu servies) n° 2



.. toujours du NOUVEAU!

OUVERT DU LUNDI AU SAMEDI DE 9 H A 19 H
62, rue Gérard 75013 PARIS
(1) 581-51-44

le spécialiste FRANÇAIS des jeux

SUR VIC 20, 64, ZX, ATARI

VIC 20

LE MUR DE BERLIN

20001 99 F

2 JEUX FRANÇAIS

64

LE BALLON D'OR

20002 105 F



AZTEC CHALLENGE (jeu d'action). Les religions AZTEC étaient des plus barbares. Chaque année elles offraient en sacrifice des jeunes guerriers à leurs nombreux dieux. Une fois désigné, la seule façon d'échapper à la mort est de passer tous les obstacles et de triompher des pièges. Vous aurez ainsi conquis le fameux AZTEC CHALLENGE.

ATARI: 12002 K7 160 F / C 64: 12102 K7 160 F 12023 Disk 160 F

STARCOMMAND

L'INTERCEPTOR est un vaisseau moderne équipé de protections. La pluie de météorites est si dense que vous devez utiliser votre canon-laser pour vaporiser les roches. Pourrez-vous survivre?

6707... 85 F **NOUVEAU**

BEACH HEAD (jeu d'action). Une île pacifique est sous la domination d'un terrible dictateur et de ses troupes. Vous êtes le Commandant en Chef des forces d'intervention et devez obtenir une victoire navale rapide puis débarquer sur l'île et enfin capturer la forteresse de KUHN-LIN.

BEACH HEAD a reçu le titre de MEILLEUR JEU (son et graphisme) par le magazine U.S. BILLBOARD. C 64: 12020 K7 160 F 12120 Disk 190 F

PESKY PAINTER

A vous de repeindre le palais! Évitez les animaux favoris du roi: ils n'aiment pas l'odeur de la peinture...aux graphismes et musique d'arcade.

6706... 99 F **NOUVEAU**

O'RILEY'S MINE. Vous voici un aventurier irlandais! On vous a donné un tuyau: une mine abandonnée recelle des trésors: or, diamants et même du pétrole et du charbon. A vous de les trouver au milieu des gers et d'étranges créatures. C 64: 35001 K7 160 F 35008 Disk 190 F

CRAZY KONG

Les tonneaux sont plus vrais que nature, les boules de feu elles, sont bien brûlantes!

Ref: 6005... 75 F

THE DALLAS QUEST. A vous de vous mesurer à la fameuse personnalité de TEXAS. Vous serez entraîné de SOUTHFORK jusqu'en Amérique du Sud! L'appât est grand: deux milliards! En plus vous aurez été plus fort que le fameux J.R. EWING (marque déposée).

ATARI: 12521 Disk 250 F

STIX

Inspiré d'un jeu d'arcade bien connu, Stix vous fera passer des moments inoubliables. Pas d'aliens à flinguer. Un jeu de réflexion et de réflexes. A vous de naviguer entre le FAISCEAU d'ÉNERGIE et les SPARKS pour prendre le contrôle de l'écran.

Ref: 6021... 99 F

SOLO FLIGHT. Le simulateur de vol que vous attendiez, paysage en trois dimensions, planche de bord comportant tous les instruments nécessaires. Une fois que vous avez appris à piloter, testez votre habileté en réalisant des vols postaux entre villes (VOR et IFR). Fantastique simulateur, vous ne quitterez plus les commandes de votre avion.

C 64: 12016 K7 250 F 35011 Disk 250 F

HALLS OF DEATH

Vous d'avez graphiques. Peu de voyageurs ont osé s'aventurer dans les halls de death, et encore moins en sont revenus. Des trésors vous attendent, mais des monstres les gardent...

Ref: 6043... 99 F

POOYAN. ATARI: 35500 K7 160 F... C 64: 35009 Disk 190 F

FORBIDDEN FOREST. ATARI: 12533 K7 160 F 35000 K7 160 F

C 64: 12003 K7 160 F... 12033 Disk 190 F

3D GLOOPER

Vous êtes pris au piège dans un labyrinthe urbain britannique. Toutes les rues se ressemblent... les gloopers, monstres étranges patrouillent, à vous de les éviter! Si vous mangez une pilule rouge, vous pourrez à votre tour les "muncher". Une fois toutes les pilules mangées, vous pourrez sortir du labyrinthe.

6023... 99 F

CAVERN OF KHAFKA. ATARI: 12522 K7 160 F C 64: 12022 K7 160 F 35010 Disk 190 F

SLIK STIK

13003 205 F

Le QUICKSHOT 2 enfin à portée de votre main... Équipé d'une option "TIR CONTINU": le QUICKSHOT 2 grâce à sa nouvelle sachette vous facilite la tâche. ZAPPERS, à vous de FLINGUER L... réf 13002 195 F

ZX SPECTRUM

16 ou 48 K

THE BIRDS 4115

AND THE BEES 93 F

MOON BUGGY 9025 95 F

SLAP DAB 9028 95 F

V02/104 — Stop, affaire ! Vends K7 Atari Defender, Berzerk, Indy 500: 200 F pièce ou le tout pour 500 F. Prix à débattre. **Franck HADJADJ, 75020 Paris. Tél.: 360.58.43 (après 18 h 30).**

WILD FIRE

Eteignez le feu que des robots incendiaires ne cessent d'allumer. Ref: 6702... 85 F

BON DE COMMANDE à renvoyer à **RUN INFORMATIQUE** 62, rue Gérard 75013 PARIS

M _____

Adresse _____

Je passe commande de: N° _____ N° _____ N° _____

Ci-joint mon règlement _____ Signature _____

par chèque bancaire ou CCP _____

Signature des parents pour les moins de 18 ans

TOUTS LES PRIX COMPRENNANT LA T.V.A. et les frais de port postaux (France Métropolitaine)

Gratuites

(Identification) + n° 22 (Monstre de l'espace) + n° 19 (Attrape la balle et Morpion) + n° 6 (Bowling et Basket-Ball) : 89 F pièce seulement ! **Rodolphe JOBARD, 3, rue de Terre Neuve, 92190 Meudon. Tél. : 626.48.44.** Province s'abstenir.

V02/109 — Vends K7 Superman pour Vcs Atari, prix : 100 F sans sa boîte d'emballage cause petit écran derrière découpé. Vends aussi Donkey Kong Jr, Octopus et Parachute 1, écran au prix de 60 F pièce, sans piles. **M. Christian FORQUIGNON, 200, rue St-Denis, 92700 Colombes.**

V02/110 — Vends 2 jeux électroniques de poche : 1 - Game & Watch double écran, Donkey Kong ; 2 - Combat de boxe. Le tout : 250 F (état neuf). Vends aussi, cause double emploi, console ITMC (250 F) pour télé N & B état neuf (83 F) et Spectrum (48 K) + magnéto + acc. + K) ou autre micro ordinateur. **DAVID. Tél. : (75) 56.45.31.**

V02/111 — Vends VCS Atari neuf pour 800 F, ainsi que toutes K7 Atari à moitié prix + 1 K7 Parker (Amidar) à 100 F. **Alvaro MONTEIRO, 36, rue du Colonel Pierre Avia, 75015 Paris. Tél. : 554.11.61 (à partir de 19 h).**

V02/112 — Vends orgue Gem Sprinter 61, Port. 5 octaves, boîte à rythmes et accords nbreux instr., pédale expression, prises casque et ampli : 3 000 F. Possible échange contre micro ordinateur type Oric 1 (48 K) + magnéto + acc. + K) ou Spectrum (48 K) + magnéto + acc. + K) ou autre micro ordinateur. **DAVID. Tél. : (75) 56.45.31.**

V02/113 — Vends Mémoire 64 KO pour ordinateur ZX81 + nombreux programmes de jeux (Simulation, Adresse, Réflexion, etc.) : 750 F le tout, valeur réelle : 1 200 F. **Emmanuel LOUIS, 1, rue Blaise Pascal, 80000 Amiens. Tél. : (22) 46.13.49 (après 18 h 30).**

V02/114 — Vends ordinateur Mattel avec adaptateur pour console de jeu Intellivision (acheté décembre 83) pour 1 000 F. **Laurent DUBERNAIS, 20, Hameau de la Jonque, 91680 Bréville. Tél. : (6) 458.51.54.**

V02/115 — Vends Mattel sous garantie (cause double emploi) + 8 K7 dont 2 Imagic. Valeur : 4 200 F, le tout cédé pour 2 000 F, possibilité de vendre la console avec plus ou moins de K7 (prix à discuter). Vends K7 CBS. **ELIA, ch. des Fougères, 1053, Cugy (VD), Suisse. Tél. : (19.41.21) 91.27.02.**

V02/116 — Extra ! Vends console Vectrex neue + 5 K7 (Scramble, Hyperchase, Star Ship, Cosmic Chess, Armor Attack), valeur : 4 000 F, vendu : 2 500 F. Vends VCS Atari + 14 K7, valeur : 4 500 F, vendu : 2 200 F. **Jean BRU-NEAU, 25 bis, rue de Constantine, 75007 Paris. Tél. : (1) 705.80.52.**

V02/117 — Vends K7 VCS Atari Basic Programming + clavier : 250 F + Tic-Tac-Toe 3D : 130 F + Air Sea Battle : 80 F + Combat : 50 F. **M. RAMPONI. Tél. : 576.09.83 (après 17 h).**

V02/118 — Urgent ! Vends PB. 100 Casio été 83. Prix : 500 F (valeur : 750 F). **Jean ROMERO, 46, rue Longue, 13001 Marseille.**

V02/119 — Exceptionnel ! Vends console CBS Colecovision neuve + 7 K7 (Zaxxon, Lady Bug, Looping, etc.) à un prix pour 3 000 F (valeur : 4 500 F). **Jean BRU-NEAU, 25 bis, rue de Constantine, 75007 Paris. Tél. : 705.80.52.**

V02/120 — Exceptionnel ! Vends batterie synchrone de Mattel (cf. Titl 3 et 9) avec baguettes : 990 F au lieu de 1 300 F. Echange, vends K7 Mattel (Microsurgeon, D. and D., Safe Cracker, etc.). **Frédéric FREYSZ, 10, avenue de la Motte-Picquet, 75007 Paris. Tél. : 551.57.91.**

V02/121 — Vends K7 Mattel Golf : 160 F + K7 Atari VCS éta/1 neuf Space War ou Breakout à 100 F et Slot Racers ou Human cannonball à 90 F ou le tout : 300 F. **Didier NEZONDET, 42, avenue de Fougère, 92150 Suresnes. Tél. : 506.13.73.**

V02/122 — Vends Philips Vidéopac Noël 82 + 18 K7 (n° 1, 4, 5, 12, 15, 18, 22, 24, 25, 26, 29, 32, 34, 36, 38, 39, 43, 44), le tout : 2 300 F. Possibilité de baisser jusqu'à 2 000 F. Possibilité également de vendre séparément. **Pascal FRAU-DEAU, 29, rue Clemenceau, 57230 Bitch. Tél. : (8) 796.23.04.**

V02/123 — Vends Atari 2600 (juillet 83) + 3 K7 : 1 000 F. Vends K7 Atari Pac Man, Defender : 1 000 F pièce + Phoenix, Jungle Hunt : 150 F pièce + Real Sports Tennis : 160 F + Joust, Pole Position : 170 F pièce + Kangaroo, Moon Patrol, Star Raiders + Vidéo Touch 18 de Vanguard : 160 F. **Patrick ANDRE. Tél. : (6) 424.34.43 (après 19 h).**

V02/124 — Vends Oric 1 48 K Ram + Man + Visa pour l'Oric + Lang FORTH + NBS Logiciels et Utilitaires : 2 300 F. Magnéto à K7 pour ordinateur : 300 F. **Pascal GOMBERT, 1, rue de l'Arcade, Appt n° 100, 94220 Charenton. Tél. : 893.39.07 (après 19 h).**

V02/125 — Vends transfo Fleischmann : 270 F pour train élec., acheté : 350 F + Nintendo Turtle Bridge : 130 F au lieu de 240 F. **OLIVIER. Tél. : (37) 34.05.45 (Chartres).**

V02/126 — Vends K7 pour Atari Combat : 80 F, Space War : 80 F, Night Driver : 90 F, Pac Man : 200 F et Swordquest :

250 F ou vends le tout : 590 F au lieu de 650 F. **M. CLEMENT, 25, avenue des Héters, 91170 Viry-Chatillon. Tél. : (6) 905.02.82.**

V02/127 — Vends jeux Microvision avec 5 K7 : Casse-Briques + Blitz + Bataille Navale Son HS + Bowling + Shooting Star. Valeur : 1 200 F, vendu : 600 F. **M. Laurent VAUTRIN. Tél. : 843.76.55 (après 16 h).**

V02/128 — Vends Vectrex (écran-clavier intégré) avec cartouche de jeu (2 jeux en tout). Acheté : 2 000 F le 24-18-83, vendu : 1 500 F, à saisir. **M. BLANCHET. Tél. : 743.74.28 (Bureau) Paris.**

V02/129 — Vends VCS Atari : 850 F (janvier 83) + Combat : 50 F + Phoenix : 250 F + Berzerk : 240 F. Les K7 peuvent être vendues séparément. **Hervé MARZIO, 9, rue Paul Bert, 60270 Gouvieux. Tél. : (4) 457.10.23 (après 19 h).**

V02/130 — Vends console jeux Mattel sous garantie, très bon état + 9 K7 dont Advanced Donjon et Dragon, Boxing, Skiing, etc., valeur : 4 200 F, laissé à 2 700 F et 2 500 F si réponse rapide. Urgent ! **Michaël SOUED, 27, avenue du 11 Novembre, 92190 Meudon. Tél. : 534.36.17.**

V02/131 — Vends VCS Atari + K7 Combat, Space Invaders, Pac Man : 1 000 F. Si possible dans le Var. **G. LOZACH, « La Totras », Rond Point Bazelles, 83000 Toulon. Tél. : (94) 04.99.78.**

V02/132 — Vends Mattel Intellivision + 4 K7 (Golf, Auto Racing, Frog Bog, Boxing), état neuf, encore 8 mois de garantie. Prix : 1 400 F à débattre ou échangeais contre micro ordinateur en versant un supplément d'argent. **Guillaume PERRIN, 114, av. F. Faure, 75015 Paris. Tél. : 554.30.00 en 5 semaines.**

V02/133 — Vends K7 Atari 2600 : Combat : 150 F, Pac Man : 200 F + Burger Time Mattel : 150 F. **Patrick FARAUT, 38, avenue des Termes, 75017 Paris. Tél. : 572.13.59.**

V02/134 — Vends console Philips C52 (Noël 82) + K7 n° 20, 34, 33, 11, 39, 29, 51 + 42 (valeur réelle de la K7 42 : 400 F), le tout : 2 000 F. **Arnaud MENDUY, 21, rue Ruhmkorff, 75017 Paris. Tél. : 574.17.93.**

V02/135 — Vends VCS Atari 13 mois + 10 K7 dont River Raid, Pitfall, Defender, Vanguard, Yar's Revenge. Le tout très bon état. Prix : 2 325 F (1 range-K7 Atari de CBS en cadeau). **Fabrice MORAIN, 2, rue Justin Montolivo, Côté 3, 06000 Nice. Tél. : (93) 92.34.08.**

V02/136 — Vends K7 Réacteur, de chez Parker : 150 F. Bon état. **Arnaud DEILLER, 22, rue de Meudon, 92140 Clamart. Tél. : 648.08.17.**

V02/137 — Vends VCS Atari + 8 K7 et 2 paires de Joysticks : Kangaroo, Wizard of War (CBS), Berzerk, Vidéo Chess, Combat, Adventure, Pell's, Soccer et Human Cannonball, prix réel : 3 150 F, cédé à 1 800 F. **Bertrand POISSON, 89, rue René Coty, 91330 Yerres. Tél. : 948.17.96 (après 20 h).**

V02/138 — Urgent ! Vends ZX81 + 16 K7 + le clavier ABS + 2 K7, le tout : 900 F. Très bon état. **PHILIPPE. Tél. : 663.42.69 (après 18 h).**

V02/139 — Vends Vidéopac Philips C/ + + 10 K7 (n° 1, 4, 11, 18, 14, 37, 38, 39, 43, 53), le tout pour 1 650 F ou séparément K7 n° 1, 37 à 53 : 130 F ; K7 n° 4, 11, 14, 18 : 95 F. Console : 800 F. **Siegfried DORMIGNY, 9, av. des Seringas, 85270 Saint-Hilaire-de-Riez. Tél. : (61) 58.05.57 seulement les mercredis, samedi, dimanche (après 18 h).**

V02/140 — Vends programmes pour Atari 400/800 et 600XL dans boîtes d'origines avec notice : Turboflex, Grid Runner, Voyageur, Ministre de l'énergie, Valdez, Final Flight, Zaxxon + une dizaine d'autres à échanger. **Tél. : (75) 01.46.59.**

V02/141 — Vends CBS Colecovision cause double emploi, la console CBS avec Donkey Kong pour 1 650 F. **Pierre CZAJKOWSKI, Grand-Mont 13, 1052 Le Mont, Suisse. Tél. : (19.41.21) 32.49.54, le soir.**

V02/142 — Vends K7 CBS pour Colecovision : Zaxxon et Donkey Kong Junior. Les deux pour 700 F. **Pierre CZAJKOWSKI, Grand Mont, 13, 1052 Le Mont, Suisse. Tél. : (19.41.21) 32.49.54.**

V02/143 — Vends VCS Atari + 3 K7 + Joystick, peu servi : 600 F **Christophe MENARD, 68, rue Clisson, 75013 Paris. Tél. : 583.43.77.**

V02/144 — Vends K7 Mattel Space battle : 160 F ou échange contre K7 compatible avec Mattel (préférence Auto-Racing). **J.-Laurent PARIS, La Nonine au Pain de Sucre, 33710 Bourgneuf. Tél. : (57) 68.31.63 (après 17 h).**

V02/145 — Vends K7 Atari Defender neuve (1 mois avec boîte et règle du jeu). Prix : entre 250 F et 280 F. **Laurent TORDJANN, 46, rue Les 3 Chênes, 91800 Brunoy. Tél. : (6) 046.30.44 (entre 19 et 20 h).**

V02/146 — Vends console Vectrex : 1 900 F avec 2 K7 : Scramble et Clean Sweep, achats juil. 83 en très bon état, avec emballage d'origine. **Mohammed AL-ATTIYA, Paris. Tél. : 206.93.62 (après 18 h du lundi au vendredi).**

V02/147 — Vends VCS Atari complet + 1 K7 : 1 000 F, le

tout garanti jusqu'en janvier 1984 et en excellent état. Vends aussi 5 K7 : Dodge'em : 75 F, Space Invaders : 150 F, Megamania : 150 F, Cosmic Ark : 200 F, Raiders of the Lost Ark : 250 F, achetées le 30-12-1983. **Xavier WOORONS. Tél. : (20) 51.44.42.**

V02/148 — Vends K7 CBS pour Coléco Venture, Cosmic Avenger, Lady Bug, Mouse Trap, Space Panic, Schtroumpfs. Prix : 220 F. **Tél. : 324.34.42.**

V02/149 — Vends Microvision + 2 K7 Casse-Briques et Bataille Navale : 350 F ou échange le tout contre 1 K7 de CBS Colecovision. **Franck MISUK, Pont Prajou Rospes, 22300 Lannion.**

V02/150 — Vends jeux électroniques Merlin de Mécano (6 jeux inclus). Valeur : 300 F, vendu : 125 F + port. Vends Jeux de Voitures (électronique), valeur : 150 F, vendu : 75 F. Vends Talkie-Walkie et boîte Mécano n° 5 ; achète K7 Vidéopac : 70 F. **Frédéric PEZE, 21 bis, avenue Dupon-Rouge, 59440 Avesnes/Helppe. Tél. : (27) 61.23.51.**

V02/151 — Vends K7 Atari Atlantis : 150 F, Infiltrate : 120 F, Berzerk : 100 F. **L. SARRA, Grenoble. Tél. : (78) 23.02.53 (après 18 h).**

V02/152 — Vends jeu vidéo noir et blanc TVG-SD-04 10 jeux + 2 manettes. Prix : 160 F. **Thierry JOURNAUT, 2, allée de l'Arlequin, 92000 Nanterre. Tél. : 773.08.38.**

V02/153 — Affaire ! Vends K7 Atari Combat, Superman, Surround, Vidéo-Chekers : 80 F pièce, The Empire Strick Back, Les Aventuriers de l'Arche Perdue, Defender : 180 F pièce, pour 3 K7 achetées, 1 jeu électronique gratuit (Foot, Merlin, Autorace, Pocket Repeat). **J.-M. DESTHÉBEL. Tél. : (61) 91.67.80.**

V02/154 — Urgent vends console pour jeux vidéo + K7 10 jeux + K7 Course Automobile, le tout : 400 F. Vends aussi jeu électronique de poche : Tremblement de Terre : 100 F. **Eric BERR, 28, rue Léon-Blum, 17110 St-Georges-de-Didonne. Tél. : (46) 05.62.85.**

V02/155 — Vends K7 Atari (Pelé's Souer Outlaw, Golf, Othello, et autres K7) : 250 F pièce. Pour tout renseignement écrire à **Laurent BRAMI, 8, rue d'Arcole, Bois Impérial, 54630 Richarmentil. Tél. : (8) 354.60.25 (après 18 h 30).**

V02/156 — Vends livre « Maîtrise des ZX81 » : 40 F et recherche listings de programmes écrits en basic étendu pour TI 99/4A. **Jean-Marc SWIAITEK, 27, rue de l'Ostrevant, 59264 Onnaing. Tél. : (27) 33.79.85 (après 18 h).**

V02/157 — Vends TI57 LCD programmable encore sous garantie. Prix : 220 F. Possède 56 mémoires et 7 programmes. **Patrick BONHOMME, Cité Belle Idée, bât. 26, 10100 Romilly sur-Seine (Aube). Pas de téléphone.**

V02/158 — Vends jeu électronique (Mickey et Donald) à 135 F et vends également jeux vidéo à K7 à 350 F. **Christophe JACOPIN, 11, rue du Bois des Roches, 91700 Ste-Genève-des-Bois. Tél. : (6) 904.27.91.**

V02/159 — Vends jeu électronique Momster Panic pour 100 F. **Thierry POUPIN, 164, rue Saumuroise, 49000 Angers. Tél. : (41) 66.33.61 entre 17 h et 19 h.**

V02/160 — Urgent vends Vidéopac C52 + 17 K7 n° 2, 4, 6, 11, 12, 14, 18, 20, 22, 23, 25, 29, 34, 36, 38, 41, 44. Prix réel : 3 750 F, vendu à 2 500 F. **Wilfried et Ingrid TRAWINSKI, La Barbérie, B1, 26130, St-Paul-3-Châteaux. Tél. : (75) 96.68.42.**

V02/161 — A saisir 3 K7 pour VCS Atari : E.T., Asteroids, Space Invaders. Le tout : 600 F ou 220 F pièce. **Eric CHOLLE, 4, avenue de la Grange, 94100 Saint-Maur. Tél. : 283.41.87.**

V02/162 — Vends Atari 2600 S + 4 manettes + Combat + Missile Command : 800 F. Vends aussi Galaxian (270 F) + Schtroumpfs (270 F) + Star Raiders (250 F) + Defender (210 F), le tout : 1 650 F. **José Pablo GUIL, 12, rue René Bazin, 75016 Paris. Tél. : 224.95.95 (entre 15 et 19 h).**

V02/163 — Urgent cause achat ordinateur, vends jeu vidéo Mattel en excellent état pour 130 F. Vends aussi 5 K7 pour 175 F chacune : Ski, Auto, tennis, Roulette et Bataille de Chars. **J.-Ph. CHAMARD, La Montagne, 21200 Beaune. Tél. : (80) 22.32.95.**

V02/164 — Vends Atari 2600 S + 4 manettes + Combat + Missile Command : 800 F. Vends aussi Galaxian (270 F) + Schtroumpfs (270 F) + Star Raiders (250 F) + Defender (210 F), le tout : 1 650 F. **José Pablo GUIL, 12, rue René Bazin, 75016 Paris. Tél. : 224.95.95 (entre 15 et 19 h).**

V02/165 — Vds cause départ Dragon 32 Péritel ou UHF Secam + magnéto + manettes + 19 logiciels (jeux, utilitaires, ach. oct. 83, état neuf : 5 500 F à déb. Vds Atari 2600 bon état + 6 K7 (Pac Man, Pitfall, Spiderman, Tennis...) 950 F. **S. POUILLAIN, 38, rue Croix-Champion, 85330 Noirmoutier.**

V02/166 — Vends jeux électroniques Mécano des Tortues (Game & Watch) 150 F, Merlin 120 F, Formule 1, 130 F, Donkey Kong double plateau (Game & Watch) 170 F, Shuttle Voyage (fait aussi calculatrice) 170 F et Puck Mons-

ter (Lansay) 180 F. Tout en bon état. **Yann JOLLY, Paris. Tél. : 378.76.85 (après 18 h).**

V02/167 — Vends petit jeu électronique à cristaux liquides de boîte avec pile 60 F. Echangeais K7 Mattel Intellivision. Vends calculatrice musicale 120 F. Vends jeu électronique Chasse à l'homme avec chrono, etc. 100 F. **Vincent DARRAS, 1, bis rue de Fleurus, 72000 Le Mans. Tél. : (43) 24.51.87.**

V02/168 — Vends jeu Merlin (Miro) très bon état, peu servi, 150 F. **Jacques ADDA, 7, rue Claude Guy, 94200 Ivry-sur-Seine. Tél. : 670.23.63.**

V02/169 — Vends console Mattel + K7 Bask et acheté Noël 83 garantie 10 mois encore. Prix 1 000 F. **Stéphane LALOUM, 181, rue Legendre, 75017 Paris. Tél. : 627.75.96 (à partir de 18 h).**

V02/170 — Vends jeu Merlin 300 F + petit jeu Fort Apache 150 F, le tout avec piles et la notice + 26 numéros de Rintintin 50 F + frais d'envoi + un jeu s'adaptant sur TV avec une carabine ou tout ceci contre 400 F ou K7 Atari. **Régis ALISON, 11, rue Barbès, 92130 Issy-les-Moulineux. Tél. : 645.98.97.**

V02/171 — Vends console Mattel : 1 000 F avec une K7 gratuite + K7 Triple-action, Night Staker, Star Strike, Space Battle, Armor Battle Soccer, 170 F l'une et Frogger, Donkey Kong, Demon attack 250 F l'une. **Franck HERGAULT, 7, allée des Quatre-Sous, 95160 Montmorency. Tél. : (3) 989.51.95 (après 18 h). Urgent.**

V02/172 — Vends Oric 1 + moniteur + magnéto + 30 programmes pour 4 000 F. **Hervé GERGAUD, 10, bd de Strasbourg, 75010 Paris. Tél. : 203.63.94**

V02/158 — Vends livre « Maîtrise des ZX81 » : 40 F et recherche listings de programmes écrits en basic étendu pour TI 99/4A. **Jean-Marc SWIAITEK, 27, rue de l'Ostrevant, 59264 Onnaing. Tél. : (27) 33.79.85 (après 18 h).**

V02/157 — Vends TI57 LCD programmable encore sous garantie. Prix : 220 F. Possède 56 mémoires et 7 programmes. **Patrick BONHOMME, Cité Belle Idée, bât. 26, 10100 Romilly sur-Seine (Aube). Pas de téléphone.**

V02/158 — Vends jeu électronique (Mickey et Donald) à 135 F et vends également jeux vidéo à K7 à 350 F. **Christophe JACOPIN, 11, rue du Bois des Roches, 91700 Ste-Genève-des-Bois. Tél. : (6) 904.27.91.**

V02/159 — Vends jeu électronique Momster Panic pour 100 F. **Thierry POUPIN, 164, rue Saumuroise, 49000 Angers. Tél. : (41) 66.33.61 entre 17 h et 19 h.**

V02/160 — Urgent vends Vidéopac C52 + 17 K7 n° 2, 4, 6, 11, 12, 14, 18, 20, 22, 23, 25, 29, 34, 36, 38, 41, 44. Prix réel : 3 750 F, vendu à 2 500 F. **Wilfried et Ingrid TRAWINSKI, La Barbérie, B1, 26130, St-Paul-3-Châteaux. Tél. : (75) 96.68.42.**

V02/161 — A saisir 3 K7 pour VCS Atari : E.T., Asteroids, Space Invaders. Le tout : 600 F ou 220 F pièce. **Eric CHOLLE, 4, avenue de la Grange, 94100 Saint-Maur. Tél. : 283.41.87.**

V02/162 — Vends Atari 2600 S + 4 manettes + Combat + Missile Command : 800 F. Vends aussi Galaxian (270 F) + Schtroumpfs (270 F) + Star Raiders (250 F) + Defender (210 F), le tout : 1 650 F. **José Pablo GUIL, 12, rue René Bazin, 75016 Paris. Tél. : 224.95.95 (entre 15 et 19 h).**

V02/163 — Urgent cause achat ordinateur, vends jeu vidéo Mattel en excellent état pour 130 F. Vends aussi 5 K7 pour 175 F chacune : Ski, Auto, tennis, Roulette et Bataille de Chars. **J.-Ph. CHAMARD, La Montagne, 21200 Beaune. Tél. : (80) 22.32.95.**

V02/164 — Vends Atari VCS poignées adaptateur + Space Invaders + Haunted House + Basic programming et poignées 600 F et ZX 81 84 K avec imprimante malette de transport et autres accessoires 1 800 F. **Arnold LAVIER, c. O. Degrenne, 40, rue des Petits-Bois, 78370 Plaisir. Tél. : (3) 054.11.85.**

V02/165 — Vds cause départ Dragon 32 Péritel ou UHF Secam + magnéto + manettes + 19 logiciels (jeux, utilitaires, ach. oct. 83, état neuf : 5 500 F à déb. Vds Atari 2600 bon état + 6 K7 (Pac Man, Pitfall, Spiderman, Tennis...) 950 F. **S. POUILLAIN, 38, rue Croix-Champion, 85330 Noirmoutier.**

V02/166 — Vends jeux cristaux liquides, Pont des Tortues (Game & Watch) 150 F, Merlin 120 F, Formule 1, 130 F, Donkey Kong double plateau (Game & Watch) 170 F, Shuttle Voyage (fait aussi calculatrice) 170 F et Puck Mons-

ter (Lansay) 180 F. Tout en bon état. **Yann JOLLY, Paris. Tél. : 378.76.85 (après 18 h).**

V02/167 — Vends petit jeu électronique à cristaux liquides de boîte avec pile 60 F. Echangeais K7 Mattel Intellivision. Vends calculatrice musicale 120 F. Vends jeu électronique Chasse à l'homme avec chrono, etc. 100 F. **Vincent DARRAS, 1, bis rue de Fleurus, 72000 Le Mans. Tél. : (43) 24.51.87.**

V02/168 — Vends jeu Merlin (Miro) très bon état, peu servi,

150 F. Jacques ADDA, 7, rue Claude GUY, 94200 Ivry-sur-Seine. Tél.: 670.23.63.

V02/169 — Vends console Mattel + K7 Bask et acheté Noël 83 garantie 10 mois encore. Prix 1 000 F. Stéphane LALOU, 181, rue Legendre, 75017 Paris. Tél.: 627.75.56 (à partir de 18 h).

V02/170 — Vends jeu Merlin 300 F + petit jeu Fort Apache 150 F, le tout avec piles et la notice + 26 numéros de Rintintin 50 F + frais d'envoi + un jeu s'adaptant sur TV avec une carabine ou tout ceci contre 400 F ou K7 Atari. Régis ALISON, 11, rue Barbès, 92130 Issy-les-Moulineaux. Tél.: 645.98.97.

V02/171 — Vends console Mattel: 1 000 F avec une K7 graine + K7 Triple-action, Night Staker, Star Strike, Space Battle, Armor Battle Soccer, 170 F l'une et Frogger, Donkey Kong, Demon attack 250 F l'une. Franck HERGAULT, 7, allée des Quatre-Sous, 95160 Montmorency. Tél.: (3) 989.51.95 (après 18 h). Urgent.

V02/172 — Vends Oric 1 + moniteur + magnéto + 30 programmes pour 4 000 F. Hervé GERGAUD, 10, bd de Strasbourg, 75010 Paris. Tél.: 203.63.94

V02/173 — Vends VCS ATARI + 4 poignées + transfo + K7 Combat le tout 750 F. Vends aussi K7 Star Raiders 240 F, Phoenix 230 F, Defender 230 F, Asteroids 210 F, Donkey-Kong 240 F. Achète Atari 400, 600, 800 par cher Laurent DELARUE, 38, rue de la Comète, 92600 Asnières. Tél.: 733.24.17.

V02/174 — Affaire formidable. Vends VCS Atari + commandes + adaptateur secteur + 7 K7 dont Pac Man, Tennis, Space Invaders le tout presque neuf (Janv. 83). Prix très intéressant à débattre. M. MAMOURET, 22, avenue Théophile Gautier, 75016 Paris. Tél.: 525.68.50, à partir de 17 h 30. Merci.

V02/175 — Vends VCS Atari + 2 K7 Spinwaders et Maze Craze achetés en décembre 83, état neuf. Prix 1 000 F. Maze Craze achetés en décembre 83, état neuf. Prix 1 000 F. M. Yannick ZYBURA, 29, rue Hoche, 59860 Bruay-sur-Ecault. Tél.: (20) 42.94.71.

V02/176 — Gilles vend son VCS Atari + 2 paires de manettes + K7 origine Combat, le tout sous garantie juillet 83 + 8 K7 (Popeye, Phoenix, Adventure, Maze Craze, Hanten House, Breakout, Video Olympics, Surround). Prix global 2 000 F. Gilles GOBERT, 18, rue des Figuiers, 66250 St-Estève.

V02/177 — Vends cartouche Atari Sworquest Earthword 200 F priorité région marseillaise. Frédéric EWALO, 52, allée Marcel-Soulat, 13014 Marseille. Tél.: (93) 63.03.81.

V02/178 — Impossible de trouver moins cher: 1 Videopac état neuf 500 F ou avec 7 K7 géniales (n° 4, 32, 34, 35, 38, 43) Pour 700 F. C'est l'occasion rêvée! Yves COURTEL, 7, rue Ernest-Renan, 35270 Courbourg.

V02/179 — Vends cartouche PR Vectrex-cosmic-Chasm T.B.E. Dec. 83. Prix: 200 F. Sanchez Diego, 41, rue de Grigny, 91700 St-Genève-des-Bois. Tél.: 015.99.85.

V02/180 — Vends radio K7 TV réveil Brandt à 1 600 F la TV étant multistandard. Vends aussi K7 pour VCS Atari et vend ensemble projection à 1 400 F. Daniel. Tél.: (6) 427.55.37. Après 17 h.

V02/181 — Vends jeux vidéo Atari V.C.S. 2600 avec 3 K7: Pac Man, Space Invaders, Human Canon Ball. Le tout 1 000 F. Pôle position toute neuve 250 F, Miss Pac Man 200 F. Frédéric ZIPPERLIN. Tél.: 824.70.63. Marcel-Cachin. Tél.: (4) 933, 93700 Drancy.

V02/182 — Vends Jeu Nintendo (Parachute) 150 F. Jeu de l'espace avec calculatrice incorporée 250 F Monte Bandai (singe et joueur) 210 F. Dominique LAUVENIER, 3, rue A. G. Belin, 95100 Argenteuil.

V02/183 — Vends ou échange K7 River Raid, Chopper Command et Enduro 300 F ou les échanges contre MS Pac Man ou Pole Position, Defender, Asterix, Galaxian, Popeye. Stéphane ALLEMAND, 2, place de Valmy, 38130 Echiroles. Tél.: (76) 22.35.34.

V02/184 — Vends Jeux cristaux liquides la Pieuvre (G et W) + Armor Battle (Mattel). Valeur 270 F au lieu de 400 F ou 140 F pièce ou échange contre Zaxxon (Bandai). Philibert HERVE, 21, allée de Bretagne, 55000 Bar-le-Duc. Tél.: (29) 45.05.10.

V02/185 — Vends console CBS Colecovision + 4 K7 Zaxxon Lady, Bvg, Donkey Kong, Donkey Kong Jr.: 2 100 F (valeur 3 000 F) Garantie 7 mois, servi pratiquement pas + Puck Monster en cadeau. M. Christophe ZANELLA, place de la République, 07220 Villiers. Tél.: (75) 52.64.77. Après 20 h. 52.85.18.

V02/186 — Vends Mattel Electronics (An: 1/1/83) sous garantie TGE neuf n'a presque pas servi avec 3 K7 (Ski, Triple action, Donjons et Dragons). Prix 1 400 F. M. EYFRUN, 64, rue Roquebrune, 13004 Marseille. Tél.: (91) 34.87.85. Après 20 h.

V02/187 — Urgent vendes VCS Atari + transformateur + 2 paires de commandes + 3 K7 Space Invaders, Circus

Atari, Combat. Le tout 1 000 F au lieu de 1 700 F. Bon état Déc. 82. Florence BARTHELEMY, 11, rue Jean-Jacques-Rousseau, 10100 Romilly-sur-Seine. Tél.: (25) 24.01.08. Après 20 h.

V02/188 — Vends ordinateur Videopac JCT 27 + 10 K7 (1, 4, 6, 10, 16, 18, 38, 41, 43, 47) le tout 2 500 F. Stéphane PIERROT. Tél.: 383.25.35. Après 18 h.

V02/189 — Vends console Vectrex + 7 K7 (Scramble, Cosmic Chasm, Spike, Star Ship, Berzerk, Hyperchase, Football): achat déc. 83 encore sous garantie. Prix: console 1 400 F, K7 vendues moitié prix. D. SZYMANEK, 7, rue Widor, 62590 Oignies. Tél.: (21) 74.03.00.

V02/190 — Vends ou échange console Mattel Intellivision 900 F contre Mobylette occasion 103 Sport + Walkman neuf 300 F. M. Philippe ROTH, 80, chemin du Point-du-Jour, 25000 Besançon. Tél.: (81) 50.24.04.

V02/191 — Vends jeu Atari 2600 + K7 Space Invader, Combat, Street Racer Space War, Berzerk, Star Raiders avec le vidéo Touch Pad. Bon état. Prix à débattre. Tél.: (16) 53.49.21.63.

V02/192 — Affaire. 27 K7 + une console Mattel le tout 4 500 F; ex.: Pitfall, Lock'n'chase, Demon Agrab, Happy Trail, Beauty et Beast, Dracula, Dungeon et Dragon n° 1 et Tresure of Tarmin (n° 2) + Tron n° 1 et 2. Valeur environ 900 F. M. BROSSARD, 21, rue Lakanal, 75015 Paris. Tél.: 250.01.92.

V02/193 — Vends console CBS Colecovision, octobre 83 + module Turbo + 7 K7 (Zaxxon, Cosmic Avenger, Looping Donkey Kong Jr, House Trap, Venture, Schtroumpfs) Valeur neuve 5 133 F cédé à 4 100 F. Philippe LAMBERT. Tél.: 884.17.70. Très urgent.

V02/194 — Vends Oric 1 neuf, sous garantie, achète 29/10/83 + nombreux jeux + 2 livres + interface, joysticks, housse. Le tout 2 000 F. Philippe MANZANO, 75019 Paris. Tél.: 607.11.57.

V02/195 — Vends VCS Atari avec 7 cartouches de jeux: Combat, Spacewar, Missile Command, Pac Man, Space Invaders, Yar' Revenge, Berzerk. Le tout pour 2 200 F. (A débattre si nécessaire). (Vincennes 94300). Tél.: 374.22.96. Après 18 h.

V02/196 — Vends 2 cartouches de jeux pour VCS Atari: Enduro (Activision) : 285 F; Action Force (Parker) : 275 F; à débattre si nécessaire. Tél.: 374.22.96. (Vincennes 94300).

V02/197 — Vends console de jeu CBS Colecovision 1 250 F seule et vend également Jeux dont Donkey Kong Junior; Zaxxon, Turbo, etc., au prix de 250 F chaque, excepté Turbo: 600 F. M. Daniel BONI, 11, Résidence Beauséjour, 50600 St-Hilaire-du-Harquet. Tél.: (33) 29.23.50. Après 17 h.

V02/198 — Vends console C5 + Philips déc. 82 état neuf + 4 K7, valeur neuf: 1 500 F. Vends: 950 F. LAURENT Soudaine. Tél.: 003.49.37, toute la journée.

V02/199 — Vends Atari VCS + K7 Combat + Pole Position (1 an), l'ensemble pour 1 000 F. Pascal DOUBOUT, 27, rue du Prieuré, 78600 Maisons-Laffitte. Tél.: (3) 962.73.12.

V02/200 — Urgent! Vends cause départ étranger console Atari 2600 83 2 K7 Space Invaders, Pac Man, Atlantis, Pole Position, Popeye, Trick Shot: 2 500 F. Le tout sous garantie. Valeur réelle: 3 500 F. Patrice PISANO, 40, bd Beaumarchais, 75011 Paris. Tél.: 355.99.22 (après 20 h).

V02/201 — Vends TI59 avec module 1 et 2 fiches, valeur: 1 250 F, laissé à 700 F + PB100 + Or1 + Interface K7 FA3 + «A la découverte du PB100», le tout: 800 F au lieu de 1 200 F. Jean-Louis BOULANGER, 19, rue Entre-Deux-Bois, 59154 Crespin.

V02/202 — Vends ou échange cartouche de jeu Jungle Hun pour VCS Atari ou l'échange contre K7 Aventurier de l'Arche Perdue, Pole Position ou Décaloth. Xavier AUDRY, Wisigen 71, 1950 Sion, Suisse. Tél.: (19.41.27) 31.32.59.

V02/204 — Vends Vic-20 (sept. 83) uniquement N. & B. sur VHF + lecteur de K7 + cartouche Avenger + K7 SCR Amble + Joystique + livre VIC + livre Basic PS) + livre de jeux. Le tout: 1 600 F. Détail possible. Evalo DURAND, 104, rue Mozart, 94400 Vitry. Tél.: 726.50.63.

V02/205 — Vends G 7200 Videopac Philips bon état, encore sous garantie, avec 3 K7 n° 18, 9, 33 (écran incorporé): 1 590 F. Jean-Marc FAHRSTANE, 4, rue de Bretagne, 95200 Sarcelles.

V02/206 — Vends ZX81 (complet) + 16 K + Man (Atari) + payé numérique séparé + reset + 200 prgs + K7 de jeux + 3 livres, le tout: 1 000 F. P. GUYOT, 25, rue de Pontauff, 77330 Ozoir-la-Ferrière. Tél.: 029.67.36.

V02/207 — Vends VCS + K7 Combat + Paddle 800 F + K7 Pac Man 200 F + Astéroid 200 F + Defender 200 F + Adventur 80 F + Berzerk 200 F + E.T. 200 F + Superman 100 F + Basket Ball 100 F + Air Sea Battle 100 F + Surround 100 F + Night Driver 100 F ou le tout 2 200 F. Vincent GANDRILLE, 2, Les Logis de la Pie, avenue Vilette, 94100 Saint-Maur. Tél.: 885.20.07.

V02/208 — Vends K7 (Base-ball + Astromash + Dragonfire) 350 F (Sharp Shot + Advançoed Dungeons et Dragons) 350 F (Basket-ball + Vectron + Star Wars 350 F) ou l'ensemble 1 000 F + frais d'envoi. Franck FLAMENT, 3, allée Maryse-Hilsz, 93270 Sevran. Tél.: 846.20.12 après 18 h.

V02/209 — Vends pour Oric K7 Marrier Attack 50 F + 130 cartes pour HP-41 250 F + échange pour CBM 64 Motor Maniair-Nest, Amagadon. Erwan LE Bihan, 7, impasse Pen-ar-Streat, 29200 Brest. Tél.: (80) 02.33.27.

V02/210 — Vends K7 Atari dont Night, Driverstre et Racer, Combat Defender, TBE. Prix à débattre. Le tout 310 F, au lieu de 650 F. Bruno PERES, 18, avenue Georges-Bizet, 31500 Toulouse. Tél.: (61) 80.83.91, tous les jours après 17 h.

V02/211 — Vends Dragon 32 + Moniteur + Magnéto + Manettes + Light Pen + Livres + Docs + Revues + 260 Programmes pour 4 500 F en T.B.E. à débattre. Joindre 1 timbre pour réponse. PAVAN, BP 1995, 25020 Besançon.

V02/212 — Vends deux LCO en couleur, table top, Donkey Kong Junior: 200 F + Galaxy 2: 200 F. Sébastien CLAIRET, 88, rue de Paris, 93100 Montreuil. Tél.: 287.64.61.

V02/213 — Vends Philips vidéopack G7200 + 9 K7 (1, 33, 34, 51 Terra Hawks). Etat neuf avec tout matériel d'origine. Le tout sous garantie 1 an. Prix: 1 400 F. FRUTUOSO, 54, rue de la Jonquière, 75017 Paris. Tél.: 228.26.88.

V02/214 — Vends VCS Atari 14 mois, complète, dans emballage d'origine + Street Racer + Fire Fighter: 900 F + console Supermaster pour TV NB + 2 K7: 200 F. Consoles en T.B.E. JULIEN. Tél.: 732.02.00 poste 410.

V02/215 — Vends Cartouche Activision, Robot Tank + Megamania pour Atari VCS: 220 F l'une, 430 F les deux. DE MONTARBY, 40, avenue des Tilleuls, 75016 Paris.

V02/216 — Vends jeu d'échecs Elite Sensory Challenger et jeu de dames Electronics. Prix à débattre. Vends ZX 81 + livres, K7 Pacman d'Atari + K7 CBS. J.-L. PUCHOT, 52, rue de Viller, 54300 Lunéville. Tél.: (68) 373.01.44.

V02/217 — Vends Atari VCS + King-Kong, Star Raiders, Starwars (Empire Strikes Back) : 1 200 F. PLOUVIN, 7 bis, avenue Gambetta, 94160 Saint-Mandé. Tél.: (1) 328.11.68.

V02/218 — Vends TI 99/4A + magnéto-K7 + moduleur SECAM + manettes de jeux + modules: extended basic + échecs + Hunt the Wumpus + TI Invaders + Parsec + Football + 600 F de livres. Le tout acheté: 6 496 F, vendu: 4 700 F + câble K7. André BACHOFFER, 3, square d'Orléans, 94500 Champigny-sur-Marne. Tél.: (1) 880.98.97.

V02/219 — Vends nouvelle console vidéopac G7400 + possibilité de la transformer avec l'extension C7420 en super micro ordinateur (basic microsoft) + 2 K7 n° 27, 33 + 2 super graphisme 1 + 11. Le tout valant 2 250 F, vendu à: 1 800 F. Olivier DESIGAU, 36, rue d'Ayglères, 69380 Chazay-d'Azerques.

V02/220 — Vends Atari VCS 2600 + 6 K7: 1 200 F. Tél.: (88) 92.25.76 après 18 h.

V02/221 — Vends console Mattel + 3 K7. Prix: 1 500 F. Tél.: 464.71.76 après 19 h.

V02/222 — Vends Atari: Phoenix, Spiderman, Amidar et Moon Patrol, 150 F chacune ou 500 F les 4. Achète synthésiseur Casio: pt 30, mt 65, Casiotone 7000, 405, 501 et 601 possédant encore garantie. Prêt à ajouter K7 à argent donné. Tél.: 784.87.61, après 18 h.

V02/223 — Vends 260 B.D. (Strange, Spécial Strange, Nova, Spidey, Mustang, Titans), t.b.e., de 2 à 10 F pièce selon ancienneté + K7 Atari, Maths, Gd Prix: 100 F + Comeat: 70 F + jeux électroniques: 50 F + calculatrice: 20 F. Ou le tout: 100 F. Etienne JASPARD, 13, quai P.-Scize, 69009 Lyon. Tél.: (7) 883.77.35, après 17 h.

V02/224 — Vends K7 Defender: 150 F et Space Invaders: 90 F. Echange éventuellement contre Pac Man ou Skiing. FREDERIC. Tél.: 845.21.19.

V02/225 — Vends BBC, 32 K, ROM, Graph: 640 x 256, ba sic + assembleur, NBS entrées-sorties, synthésiseur + 10 progr. Jeux Arcade. Acheté 7 500 F, vendu 6 000 F. Tél.: (56) 21.56.42.

V02/226 — Vends K7 Basic Programming + manettes. Valeur réelle: 520 F. Cédé 300 F. K7 pour console de jeu Atari. M. FRAU, immeuble La Marjolaine, quartier Candia, 20000 Ajaccio. Tél.: (95) 20.34.63.

V02/227 — Vends ZX81, 11 K, bon état + livre ZX81 A la conquête des jeux. Valeur: 660 F, vendu 500 F. David PONSONE, 9, rue des Soupirs, 78640 Neuaplle-de-Château. Tél.: (3) 489.38.79, après 17 h.

V02/228 — Vends console Mattel (achetée le 6/11/84) avec 5 K7 + le synthésiseur de paroles. Les 7 K7 sont: B 17 Bomber, Tron (qui parle), Laurent-A-Tron, Beamrider, Mission X. Pour 3 000 F. Laurent BERMOND, 140, route de Genas, 69003 Lyon. Tél.: (7) 233.27.12.

V02/229 — Vends VCS Atari + 4 K7 (2 Atari + 2 Activision): enduro, Keysto, Wekappers, Miss Pac Man, Moon Patrol. Le tout: 2 000 F. Franck MORANT, 9, rue des Prés, Sargines, 89140 Pont-sur-Yonne. Tél.: (86) 66.31.05 (après 19 h).

V02/230 — Vends K7. Prix à débattre. combat, Dodge'EM, Fun With Numbers. Recherche personne possédant Apple II pour documentation concernant achat et premiers programmes. Tony JOYE, 52, rue du Général-de Gaulle, 59253 La gorgue. Tél.: (28) 48.99.51.

V02/231 — Vends K7 Atari: Video Chess, Video Checkers, Othello, Casino, 150 F l'une ou 500 F les 4. M. DUGAL, 13, rue de Chevreuse, 91120 Villebon-sur-Yvette. Tél.: (6) 010.75.15.

V02/232 — Vends clavier alphanumérique Intellivision + l'adaptateur. Acheté fin déc. 83 (1 410 F). Pour la somme de 900 F. Cause double emploi. Frédéric LEPELUX, 115, rue de Paris, 95150 Taverny. Tél.: (3) 413.32.09, après 18 h.

V02/233 — Vends ordinateur Commodore 64 avec disquette imprimante + lecteur de cassette Tool 64 + manettes de jeux + 5 K7 de jeux + nombreux livres, listings + programmes. Reuves. Le tout 3 250 F (neuf: 9 000 F). A débattre. Eric JOUVE, 5, square de la Beauce, app. 424, 6^e ét., 77100 Meaux, après 14 h.

V02/234 — Vends jeu échecs électronique Chess Sensory Voice + mallette, horloge intégrée, 64 ouvertures, 64 parties célèbres. Seulement 1 250 F. Car parle espagnol. Tél.: 921.29.66.

V02/235 — Vends console SD 05 + 3 K7: Supersportif (10 jeux), Bataille navale (6 jeux), Course automobile (2 jeux) + transformateur. Le tout: 300 F. Bon état. Stéphane COUCHOUD, 214, rue Benjamin-Delessert, 69300 Caluire. Tél.: (7) 823.41.74, après 17 h.

V02/236 — Possesseur Prof 80 recherche tous programmes TRS 80. Vends kit de 150 montages électroniques (Exi 50). Très peu servi. Marc SAUVEGRAIN, bât. 2, esc. 1, av. Winston-Churchill, Rés. Les Gravières, 94190 Villeneuve-Saint-Georges. Tél.: (1) 389.42.91.

V02/237 — Vends 3 écrans: 230 F + Solar Power (marque à l'énergie solaire): 200 F. Denis PHILIS, 10, rue de Ciry, 75016 Paris. Tél.: 651.11.46, après 19 h.

V02/238 — Vends FX702P, neuve, 1 mois, sous garantie: 750 F + interface K7 FA2, neuve: 200 F + livre A la découverte du FX: 70 F + accessoires (K7) + CEI25: 1 200 F. Sharp interface 1251 ou 1245, entièrement neuve, jamais utilisée, garantie. FREDERIC. Tél.: 371.09.78.

V02/239 — Superbe affaire! Vends Jet 25 Radiola (déc. 82) + 17 K7 dont Glouton, Duel, Acrobaties, Guerre Laser). Le tout en bon état de marche pour la somme de 1 550 F. Valeur réelle: à peu près 2 900 F. Frédéric LEPELUX, 115, rue de Paris, 95150 Taverny. Tél.: (3) 413.32.09, après 18 h.

V02/240 — Vends ou échange pour CBM 64: Kong, Strambille, Motor Mania, Amagadon, R-Nest: 50 F pièce. Eman LE Bihan, 7, impasse Pen-Ar-Streat, 29200 Brest. Tél.: (88) 02.33.27.

V02/241 — Vends ou échange K7 Mattel ou adaptable Mattel: Frog Bog, Tron I, Pitt Fall, Q-Bert. Moitié prix ou en lot. Gilles ROUALT. Tél.: 585.12.71, après 18 h.

V02/242 — Vends console de jeu Mattel, très bon état (sept. 83), garantie 7 mois + 5 K7: Tennis, Astromash, Auto-Racing, Bataille de chars, Zaxxon. Prix sacrifice: 1 900 F. Jean-Luc WEYNANT, H.L.M. Les Bas lons, 07350 Cruas.

V02/243 — Vends jeu vidéo Atari VCS 2600 + 8 K7. Prix: 1 500 F. Très bon état. Tél.: (84) 28.05.50.

V02/244 — Vends extension informatique pour Intellivision, t.b.e. (11/83) avec boîte d'origine, manuel, transformateur. Le tout: 1 100 F (frais de port compris). Thierry BECKER, 21, rue des Tuilles, 67110 Gundershoffen.

V02/245 — Vends jeu d'échecs Chess challenger 7, bon état: 800 F + console Atari (cause double emploi) avec 6 K7 (Combat, Spiderman, Space Invaders, Star Raiders, Pitfall, Battlezone). Prix réel: 2 600 F, laissé à 1 900 F. Cyril SUIQUER, 2, rue Jean-Paul-Sartre, 81100 Lagaugue. Tél.: (83) 35.43.45, après 18 h.

V02/246 — Vends jeu à cristaux liquides Microvision + K7 Blitz et Bowling, jeu casse-bricques inclus. Quelques boutons et fermetures sont cassés, mais ca ne nuit pas au jeu. Valeur: 450 F, vendu 200 F. Tél.: 489.38.79, après 17 h.

V02/247 — Vends ZX81 n° 1 à 44 et console Philips Videopac C52, cause double emploi. Achat de l'ensemble des K7: 5 200 F (console gratuite). Tout peut se vendre séparément. Prix à débattre. Eric PEYRO, Le Relvaier-Rousson, 30340 Salindres. Tél.: (66) 85.78.04.

V02/248 — Vends prgs TRS 80 3 48 K sur K7 contact. Please env. timbrée pour liste. A. GAYER, 34, av. Emile-Ginot, 64000 Pau. Tél.: (59) 27.61.44.

V02/249 — Vends K7 ZX 81, prgs de jeux et utilitaires. 7 F le programme + frais de port + K7. Liste par simple

Video Club Convention

54, rue de la Convention
75015 PARIS
Tél. 578.28.63

MOIS DE JUILLET

OCCASIONS EXCEPTIONNELLES

1 Console Atari . . 400 F
1 Console Mattel .400 F
2 Consoles C B S . 700 F

Cassettes pour Colecovision

Lady Bug, Carnaval
Cosmic Avenger,
Gorf 199 F
Donkey Kong Jr,
Space Panic, Zaxxon,
Time Pilot 210 F
Pitfall, Frogger . . 230 F
Super Cobra, Popeye,
Tutankham 250 F

Cassettes pour Atari 2600

Toutes à 175 F

Cassettes pour Mattel Intellivision

Toutes à 155 F

CASSETTES NEUDES

Toutes les nouveautés
pour la console
CBS Colecovision.

vendu : 800 F. **Thierry GERARD**, 9, rue Carpeaux, 78500 Sartrouville. Tél. : (3) 914.53.93.

V02/325 — Vends console Mattel excellent état, garantie jusqu'à novembre 84 + 13 K7 (Echecs, Mission, Foot, Tronics, Baseball, etc...), valeur : 5 300 F, vendue : 4 500 F, à débattre, possibilité d'achat des K7 ou de la console. **Michel HASNAOU**, 17, quai de la Révolution, 94140 Alfortville. Tél. : 368.12.66.

V02/326 — Vends console Mattel avec 15 K7 dont Treasure of Tamarin, Atlantis, Beamrider, Requins, etc., prix de tout ceci : 3 000 F pour achat Oric-1. **Stéphane LIBERGE**, 259, rue J.-J. Rousseau, 92130 Issy-les-Moulineaux. Tél. : 642.05.83 (après 20 h).

V02/327 — Vends Mattel Intellivision + 4 K7 : Ice-Treck, Star-Stricke, Space-Armada, toutes neuves, console achetée en février 83. Valeur : 2 720 F, vendu : 2 500 F maxi. **GARCIA**. Tél. : 385.32.06.

V02/328 — Vends TT Bullit 82, TBE, servi 1 h, Démarreur Sullivan (réf. : 3339369), Radio Space 2 (2 v, 2 s), accu bougie avec cordon et clé, 5 litres de Titan 61. Prix à débattre. Vends aussi meuble Hi-Fi Pioneer CB-550 (33 x 49 x 90), marron, TBE à débattre. **LADRENT**, 182, rue Legendre, 75017 Paris. Tél. : 229.18.25.

V02/329 — Vends vidéopac Jet 25 + 3 K7 : Hockey, Guerre Laser, Satellite Attaquent. TBE, assuré, prix : 600 F, peut être vendu séparément. Cherche Pitfall Mattel, prix honorable. Prix à débattre. **15, bd Aristide Briand, 93100 Montreuil**. Tél. : 858.87.99.

V02/330 — Vends 10 K7 Atari Outlaw : 80 F, Combat : 80 F, Space War : 80 F, Bowling : 100 F, Missile Command : 200 F, Circus Atari : 100 F, Defender : 250 F, Casino : 100 F, Adventure : 80 F, Berzerk : 250 F. **Jean-Charles PAUL**, 38, rue de la Joana, 69126 Brindas. Tél. : (16-7) 845.00.29.

V02/331 — Vends ordinateur nouveau Le Sega SC 3000 avec garantie, jamais servi + 2 manettes de jeux + 1 K7, valeur totale : 2 820 F, vendu : 2 000 F et vends jeux Atari + transformateur + 4 poignées + 6 K7 dont Star Raiders + E.T., vendu : 1 200 F cause double emploi. **PARIS**. Tél. : 331.38.58.

V02/332 — Vends Q-Bert (Parker) pour CBS Colecovision, acheté en décembre 83 : 300 F, vendu : 22* F ou échange contre Venture, Looping ou Popeye (Parker) pour CBS. **Rudolphe PETRAS**, 13, rue Mozart, 92500 Rueil-Malmaison. Tél. : 732.10.78.

V02/333 — Vends VCS Atari + K7 Combat : 1 000 F + possibilité d'acheter d'autres K7 comme : Pac-Man, Berzerk, Star-Raiders, Basic Programming, etc. **Olivier SEGURA**, 36, rue Boileau, Lyon 6*. Tél. : (16-78) 89.88.84 (après 17 h).

V02/334 — Vends ou échange cartouche de Activision pour Atari pour 160 F ou contre cartouche Dig Dug, Frogger, Q-Bert, Schtroumpfs ou Donkey Kong Junior, les 2 pour Atari 2600. **LANGRAF**, 21, Pavillon de l'Ill, 68890 Requiheim. Tél. : (69) 81.76.03 (après 17 h).

V02/335 — Vends K7 VCS Atari 2600 Donkey Kong : 200 F, Grand Prix : 150 F, les 2 : 300 F. **Eric PLAYEZ**, 4, impasse de la Prairie, 91390 Morsang s'Orge. Tél. : (6) 944.28.51 (après 19 h 30).

V02/336 — Vends VCS Atari (1/83) + 16 K7 (liste sur demande), TBE : 3 500 F, Casio, FX 702 P, TBE : 1 000 F ou échange les deux contre un ordinateur Apple bon état. **Michel LEJEUNE**, 22, rue Anatole-France, 62440 Harnes.

V02/337 — Vends console jeux vidéopac C 25 1982 + 18 K7. Prix : 2 600 F. **Gérard THOUY**, 12, boulevard Général Leclerc, 92110 Clichy. Tél. : 731.83.43 à partir de 20 h.

V02/338 — Vends CONSOLE 66 jeux + pistolet + télévision noir et blanc Philips, le tout vendu : 500 F ou la console toute seule : 200 F. Urgent. **Benoît VERDIER**, 45, avenue Jacques Picavet, 59130 Lambarsart (seulement pour ceux de Lille ou Lambarsart, merci d'avance).

V02/339 — Vends CBS avec K7 d'origine pour 400 F, vends aussi K7 Donkey Kong Jr, Cosmic Avenger, la pièce : 200 F. Tél. : 867.37.32 (après 19 h).

V02/340 — Vends Vectrex sous garantie : 1 200 F + 4 K7 Scramble, Hyperchase, Berserk, Starship : 2 000 F. **Marc BLANCHARD**, 52, rue Médéric, 92250 La Garenne-Colombes. Tél. : 781.63.48.

V02/341 — Vends Oric 1 48 Ko + 4 livres + 6 K7 jeux : Xeno, Zorgon, K-Kong, D' Genius, Hopper, Météoric : 2 500 F, achat Noël 83. **Pierre GASPARI**, 128, rue Jean-Jaurès, 95870 Bezons. Tél. : (3) 947.29.49.

V02/342 — Vends Atari 2600 + K7 (Tennis, Enduro, Space Invaders), peu servi : 800 F et Philips 552 + 4 K7 : 700 F. **LAGACHE**, 5, rue Maurice Berteaux, 75020 Paris. Tél. : 363.50.71.

V02/343 — Vends console Mattel + 6 K7 Donjons, 8 Dragons : 280 F, Pitfall : 280 F, Ski : 180 F, Astromash : 150 F, Auto-Racing : 180 F, Sub-Hunt : 170 F ou le tout pour : console + K7 : 2 000 F, à débattre. **Nicolas OLIVEIRA**, « La barbonette », 83330 Le Beausset. Tél. : (94) 90.40.45.

V02/344 — Vends Intellivision avec 1 K7 : 1 000 F + 7 K7 (Star Strike, Atlantis, Nova Blast, Course Auto, Foot, Lock'n'chase, Triple Action) : 200 à 280 F. Le tout : 2 500 F. **Olivier LEBOURG**, 7, allée des Bouleaux, 78480 Verneuil. Tél. : (3) 971.98.16.

V02/345 — Vends jeu de poche électronique « Les Condors » : 2 000 F, magnétophone à K7 : 150 F, casque intégrale : 180 F, circuit voitures TCR Slotless Troby : 200 F, 2 trains électriques Lima. Prix à débattre. Le tout vendu : 800 F. **Hubert CUGNIET**, Château Louis XI, 38260 La Cote St-André. Tél. : (74) 20.27.00.

V02/346 — Vends pour VCS Atari K7 « Basic Programming » + manettes correspondantes pour Z20 F seulement. **ERIC**, 26000 Valence. Tél. : (75) 44.18.08.

V02/347 — Vends colecovision + Donkey Kong, très bon état, garanti jusqu'à septembre 1984. Cause : besoin d'argent. Prix : 1 000 F. **David STEVERLYNCK**, 133, bd Stalingrad, 94400 Vitry-sur-Seine. Tél. : 671.13.03.

V02/348 — Vends carte-couleur pour ZX81 (prise peritel fournie). Prix étonnant : 300 F. La carte est encore sous garantie, dépêchez-vous ! **Laurent GERVAIS**, 1, rue du Sud, 92140 Clamart. Tél. : 644.67.66 ou 644.39.15.

V02/349 — Vends jeu Lod terrorhouse, acheté : 315 F, vendu : 250 F (neuf) + 2 jeux SPI : Sorcier et Starforce (achetés : 199 F chaque, vendu : 200 F les 2). Possibilité d'échange contre Strange 1 à 50, Marvel 1 à 13, Fantask 1 à 7 ou échange contre K7 pour CBS. **Regis Pdt midi**. Tél. : (16-21) 56.60.67.

V02/350 — Vends K7 Atari VCS état neuf : Missile Command, Asterix, Jungle-Hunt + Star Raiders clavier compris, le tout (1 000 F dans le commerce) cédé à 500 F. Vends K7 Vectrex état neuf : Berzerko : 70 F. **Francis EKOTO**, 93600 Aulnay-sous-Bois. Tél. : 866.73.19 (après 20 h).

V02/351 — Vends Tron de Tomy et PVCK Monster ou Galaxy Invader 1000 de Gakken ou échange ces jeux contre console de jeux vidéo Atari ou Coleco. Tél. : (68) 28.20.17.

V02/352 — Vends Atari 400 avec K7 Pac-Man et basic (nécessaire pour ce micro-ordinateur). Prix intéressant. **CHRISTIAN**, 30, rue et résidence Lavoisier, 59790 Ronchin. Tél. : (20) 53.75.72.

V02/353 — Urgent ! Vends console Vectrex (9/83) TBE 2 6 K7 (Scramble, Fortress of Narzod, Berzerk, Cosmic Chash, Hyperchase, Star Ship). Prix réel : 3 400 F. Prix à débattre. **Olivier BRETTEVILLE**, chemin du Roc, 11400 Ville-neuve la Comptal. Tél. : (68) 23.09.30.

V02/354 — Faites vos comptes : achetez-moi les 9 meilleurs jeux du Vectrex le prix que je les ai payés, soit 3 000 F, et je vous offre... le Vectrex lui-même ! **PHILIPPE**, Epinay/s/S. Tél. : 829.56.05 en matinée.

V02/355 — Vends 17 K7 Atari + Activision (Tennis, Jungle Hunt, Phoenix, Starmaster, Pitfall, Skiing, etc.) + console Atari 2600 (facultatif), très bon état à prix intéressant à 50 et 75% du prix réel (urgent). **ANZERA**, BF 131, rue des Chênes, 94190 Villeneuve-St-Georges. Tél. : 389.56.37.

V02/356 — Vends TI99/4A (11/83) + extended basic + K7 + câble magnéto + revues : 10 500 FB ou 1 500 FF. **Fabrice GEURTS**, rue de Condé, 28640 Charleroi, Belgique. Tél. : (071) 35.86.70 (après 17 h).

V02/357 — Vends K7 Mattel : Soccer, Star Strike, Auto-Racing, Golf, Poker. Le tout : 600 F. **COURAUDON**. Tél. : 297.75.67.

V02/358 — Vends jeux vidéo Secam system + 3 K) : Course de voitures, Combat navale et Super Sport. Le tout en très bon état, peu servi : 520 F l'ensemble. **FIEVET**, 192, rue St-Fuscien, 80000 Amiens. Tél. : (22) 89.33.49.

V02/359 — Vends ZX81 + extensions + 13 ordis et livres + 13 K7 dont Invaders Scramble, Simulateur de vol, cartes son et graphique. Valeur : 5 500 F. Affaire ! Vendu : 4 500 F + jeux à cristaux liquides. **Pascal GEINDREAU**, 2, rue Lezin-Guilheim, 49450 St-Macaire-en-Mauges.

V02/360 — Vends mes 5 K7 275 F pièce. Je vous cède mon VCS Atari en parfait état (12/82) avec tous les éléments d'origine pour un franc. **Nicolas DANGEVILLE**, 41, rue Sarrette, 75014 Paris. Tél. : 540.81.14 (après 18 h).

V02/361 — Vends Donkey Kong LCD, 2 tableaux et Simon Pocket 125 F l'un ou 225 F les deux. **David GUILHAUMON**, 42700 Firminy (Loire). Tél. : (77) 05.03.58.

V02/362 — Vends Atari 2600 bon état, 2 paires de manettes neuves 800 F + K7 (Superbrackout, Space, Invaders, Combat) 480 F ou le tout : 1 250 F + Circus, Defender, Chess, Asteroids 165 F chacune ou 1 900 F le tout. **Régis RAWOLLE**, 6, avenue Saint-Michel, 54220 Joazeville. Tél. : (8) 329.45.81.

V02/363 — Urgent ! Vends VCS Atari TBE + joysticks + Paddles + Claviers + Transfo + 6 K7 (Combat, Superman, Basic Programming, Space Invaders, Mrs Pac Man, Realsport Tennis. Valeur : 2 978 F, sacrifié à 1 200 F.

CHAMBORD, Bioussac, 16700 Ruffec. Tél. : (45) 31.00.43, après 18 h.

V02/364 — Vends vidéopac C52 + 2 K7. Prix : 800 F, état neuf et échange K7 Atari (Moon Patrol, Robot Tank, Jungle Hunt, Frogger, Q-Bert, Popeye, Megamania) ou les vends entre 200 F et 300 F maxi. **KORTULEWSKI**, Marseille. Tél. : (91) 02.03.07.

V02/365 — Vends VCS Atari en bon état, prix 800 F. Vends/échange jeux et utilitaires pour ZX 81 (16 K). Alimentation 1,2 A pour ZX 81 (120 F). **P. SU**, 92, rue Jeanne-d'Arc, 75013 Paris. Tél. : 585.11.15 (après 18 h).

V02/366 — Vends K7 de jeux pour ZX 81, avec 40 % de réduction. Gulp, Panique, Scramble et une K7 de 13 jeux 1K. Etat neuf. **François NETANGE**, Belfort. Tél. : (84) 28.04.82.

V02/367 — Vends ordinateur ZX 81 + extension 16 K + 2 livres de programmes + 2 K7 jeux pour le prix de 900 F (à débattre). **Alexandre de la NEZIERE**, 5, square du Croisic, 75015 Paris. Tél. : 566.09.84 après 18 h S.V.P.

V02/368 — Vends K7 Cosmic Avenger pour CBS Coleco 240 F. **Eric SAUVOURT**, 23, rue Auguste-Morisseau, 95500 Gonesse. Tél. : (3) 987.21.51.

V02/369 — Vends extension ECS Mattel (adaptateur + keyboard + transformateur + mode d'emploi), le tout : 1 000 F. Vends K7 pour Intellivision : Donkey Kong (Coleco), Demon Attack (Imagic) 200 F pièce. **Eric QUIVY**. Tél. : 472.43.61 après 18 h.

V02/370 — Vends jeux SEB qui se branchent sur télé, état neuf : il y a 4 jeux, Tennis, Foot, Pelote basque, Squash : 100 F (prix à débattre) + Simon neuf : 100 F + mini jeux électroniques de bataille spatiale (Battlestar, Galactical) : 85 F + Electronique détective, impeccable : 150 F. **Franck CHAPUT**, 91120 Palaiseau. Tél. : (6) 014.50.51.

V02/371 — Affaire à saisir : vends CBS Colecovision + K7 Donkey Kong, parfait état, acheté le 23/12/83, sous garantie (10 mois). Acheté : 1 860 F, vendu : 1 500 F. **Monique BELTRA**, 2, avenue de la Liberté, 94220 Charenton.

V02/372 — Vends ZX 81 (09/83) + 16 KO, le tout sous garantie + 7 livres + 3 K7 de jeux. Prix : 1 300 F. **Valentin MICHEL**, 2, Résidence de la Châtaigneraie, 92290 Chatenay-Malabry. Tél. : 632.76.82.

V02/373 — Vends VCS Atari + 6 K7 : Combat, Yar's Revenge, Asteroids, Mrs Pac Man, Tennis, Sword Quest, Fire World : 1 390 F, ou séparément : à débattre, et 2 K7 : Death Star Battle et Jungle Hunt : 150 F l'une. **X. POLICAND**. Tél. : (76) 64.06.98 après 18 h.

V02/374 — Affaire à saisir, vends VCS Atari complet + 2 paires manettes + K7 Pitfall, Frogger, Tennis (realsport), Combat. Prix réel : 2 500 F, le tout sacrifié à 1 400 F. **Florent ROVELLO**, 51, avenue Pastour, 13007 Marseille. Tél. : (91) 52.29.23.

V02/375 — Vends Atari VCS 700 F + Pac Man 200 F + Combat 50 F + Berzerk 200 F + Jungle Hunt 200 F + Haunted House 100 F + Star Raiders 199 F + Les Aventuriers de l'arche perdue 260 F, ou le tout 1 800 F, prix réel 3 200 F (tout en très bon état). **F. ABELLO**, 14, villa Hortense, 78180 Voisins Bx. Tél. : (3) 043.67.91.

V02/376 — Vends VCS Atari peu servi + 12 K7 (Berzerk, les Schtroumpfs, Pac Man, Haunted House, Space Invaders, Chess...) + 2 paires manettes et rangement K7. Valeur : 4 430 F, vendu : 2 200 F. **Stéphanie BISIAUX**, 3, rue Robert-Schuman, 78230 Le Pecq. Tél. : (3) 973.19.27.

V02/377 — Vends pour Atari 400, 2 cartouches Star Raiders et Dig-Dug 650 F les 2 et deux K7 Zaxxon et Apple Panic 500 F les 2. **Patrice LAUNAY**, 78130 Les Mureaux. Tél. : (3) 474.46.70 le soir 18 h.

V02/378 — Vends Console Vectrex (12/83) état neuf + Scramble + Hyper-Chase + Web Wars + Flipper Pinball + Art-Master + Light Pen, le tout en emballage d'origine et garanti 9 mois ! Cause trop compliqué pour moi ! Amateur s'abstenir. Prix demandé : 2 400 F (3 200 F neuf) à débattre. **MAGRIN**, Sarcelles. Tél. : (3) 419.87.86.

V02/379 — Vends ord. jeux CBS électronique très peu servi avec 1 K7. Prix 1 500 F. **Christophe OAMAS**, 9, avenue de la Résistance, 93700 Montreuil. Tél. : (1) 858.00.89 après 20 h.

V02/380 — Vends console Mattel achetée le 10/12/83 + 5 K7 (Dracula, Sub Hunt, Soccer, Tennis, Roulette). Prix : 2 000 F à débattre. **Alain TESSE**, 13, rue des Roses, La Cerisaie, 95570 Bouffernont. Tél. : (5) 991.28.43.

V02/381 — Vends VCS Atari complet peu servi + K7 : Pitfall, Planet Patrol, Defender, Laser Blast, Combat. Prix : 1 200 F. **Laurent DELAHAYE**, 12, rue Barbès, 92400 Courbevoie. Tél. : (1) 788.81.27.

V02/382 — Vends Coleco avec 4 K7 : Donkey Kong, Zaxxon, Lady Bug, Venture. Prix : 1 984 F + logiciel Kike-kankoi pour Oric 30 F. Tél. : à la Tronche (76) 42.09.72 ou à Anancy (50) 46.83.95.

V02/383 — Vends cause double emploi Mattel Intellivision

Gratuites

+ 12 K7 état neuf (12/83), valeur 5 000 F, cédé 4 300 F environ. Possibilité vente séparée. Tél.: dom. (84) 76.41.71, bureau (84) 73.61.58, 70000 Vesoul.

V02/384 — Vends VCS Atari bon état + 21 K7 dont: Phoenix, Mrs Pac Man, Vanguard, Volley Realsport, Chopper Command, Defender, Pele's Soccer + 3 paires de manettes. Prix: 3 000 F à débattre. **Laurent BENICHO, 88, rue Anatole-France, 93600 Aulnay-sous-Bois. Tél.: 866.02.43.**

V02/385 — Vends DAI 48 K (11/83) peu servi sous garantie graphisme (512 x 246) 16 couleurs + programme dessin CLIO. Le tout 6 500 F, cède manette en prime. **CASIER BATONCEAU, 78120 Gazeran. Tél.: (3) 483.28.06.**

V02/386 — Vends ZX 81 (février 82) + 16 K + ext-sonore + alimentation (avec interrupteur) + 4 K7 + 4 lives + différentes prises (magnéto, télé...). Le tout: 1 600 F. **B. ERIC, 146, rue du Roussillon, 84100 Orange. Tél.: (90) 34.68.48.**

V02/387 — Vends VCS Atari (Combat) 650 F + 7 K7: Enduro, Pifball (180 F), Space Invaders, Tennis Atari, Yars' Revenge (130 F), Dodg'Em, Night Driver (90 F) ou le tout (78€) 1 200 F au lieu de 3 000 F. **F. MINASSIAN, 7, boulevard Marcel-Pourtout, 92500 Rueil-Malmaison. Tél.: 73.22.84.**

V02/388 — Vends VIC 20 + magnéto + 3K + 8K + support pour ext + super exp + K7 (jeux 5) + Alien + Avenger + manuels + livres (4) + manette de jeux. Le tout 3 000 F. **Denis LICHTIN, 2, rue des Pâquerettes, 25400 Audincourt. Tél.: (81) 34.58.93 après 17 h.**

V02/390 — Affaire: vends videopac pour cause double emploi et 14 K7 Noël 82 (prix neuf 2 672 F) à 1 700 F ou échange contre K7 pour Atari ou vends jeux séparément 700 F le K7 (1, 4, 6, 10, 12, 16, 22, 28, 29, 36, 37, 38, 39, 18). **Stéphane MARTIN, 33110 Le Bouscat. Tél.: (66) 08.64.54.**

V02/391 — Vends K7 Videopac n° 7, 26, 35 à 70 F chacune et cassette ordinateur + manuel pour 150 F ou le tout pour 300 F. **Philippe CHAMBRON, 65, rue Frank-Deimas, 17000 La Rochelle. Tél.: (46) 43.55.37 après 17 h 30.**

V02/392 — Vends VCS Atari janvier 83 + 5 K7: River Raid, Jungle Hunt, Space Invaders, Kangaroo, Pole Position. Le tout: 1 400 F. **Régis MONTADOR, 30, rue du Martray, 95240 Cormeilles-en-Parisis. Tél.: (3) 978.01.22.**

V03/1 — Vends 5 K7 videopac: Mur magique, Bataille navale, Programmation, Musique, Duel. Faire proposition. **LAMY, 12, Rue Carpeaux, 92400 Courbevois. Tél.: 333.38.83.**

V03/2 — Vends jeu électronique, Bataille de chars ayant peu servi, valeur: 310 F vendu pour 250 F. **Thierry DUPAS, rue du Calvaires, 59400 Bantigny (Nord). Tél.: (20) 79.91.60.**

V03/3 — Vends Atari 2600 complet et jamais servi + K7 Defender (neuve). Vendu dans l'emballage d'origine 1 200 F. Garantit jusqu'en Janvier 1986. Le tout vendu avec les magazines Tilt n° 4, n° 5, n° 6, n° 7, (n° 8). Prix à discuter. **Patrick FAURE, 2, rue Henri-Pourrat, 63370 Lempdes. Tél.: (73) 61.71.19.**

V03/4 — Vends Atari 2600 + 6 K7 (Vanguard, Tennis, Space Invaders) 1 500 F le tout. Achat mars 83. **S. GAY, 12, rue Perrin, 69580 Sathonay-Village. Tél.: (7) 822.16.66.**

V03/5 — Vends console colection avec emballage d'origine très peu servie, (septembre 83) + 3 K7: Donkey Kong, Venture, Zaxxon, Valeur réelle 2600 F, cédé à 1 700 F, cause départ à l'étranger. **J. Jacques REBOUL, 5, avenue Raymond-Feraud, 06200 Nice.**

V03/6 — Urgent vends ordinateur Dragon 32 (32 Rom + 32 Ram) valeur 3 000 F + K7 Galactic Ambush + programmes + livre Lang. Machine du 6809E (Valeur 200 F) Neuf. Le tout pour 1 900 F. A saisir. **Ph. LADAME, 3343, rue République, Le Savoye, 83140 Six-Fours. Tél.: (94) 07.50.95. Le soir.**

V03/7 — Vends Atari CX 2800 acheté décembre 82 + K7 Pac Man, Missile Command, Combat. Le tout 1 300 F ou séparé. (Plus les Paddies). **Richard Michel, 4, bis rue des Jardins, 54180 Houdemont. Tél.: (8) 356.14.21.**

V03/8 — Vends K7 Atari: Pele's soccer 130 F, Asteroid 280 F, Combat 150 F, Defender 300 F, Tennis 300 F, Jungle Hunt 300 F + console Atari 2600 1 000 F ou l'ensemble 1 850 F, prix normal 2 690 F. **J.F. De Roquefeuill, 75116 Paris. Tél.: 704.78.50.**

V03/9 — Vends Oric 64 K (81/83) + Péritel + alimentation Perit + Nbrx livres sur Oric + câble magnéto + magnéto + 25 Jx Arcade (Defender, Pacman, Dig-Dug, Centipède, Echechs, Amidar, Asteroid, Dracula, Zorgon...) + Truc + Nbrx Listgs valeur: 5 500 F, prix: 2 600 F. **M. Kaliski (Paris). Tél.: 233.86.41.**

V03/10 — Affaire: vends nombreux jeux pour Atari 800/400: Space Invaders, Galaxian, Star Raiders, Vorrak, Way out, Pinball etc. Parfait état, prix très intéressants. **Jean-Marc KRATTL, 2, sq. Abbé-Maillot, 92360 Meudon-la-Forêt. Tél.: 631.72.03.**

V03/11 — Vends K7 et Basket ball à 150 F chacune et cherche Tilt de 1 à 6 environ 30 F et cherche posters, documentation, autocollants sur tous les ordinateurs et sur les consoles sorties. **Gildas LESGUILLIER, 29, rue Pierre-Demours, Paris 75017. Tél.: 227.15.28.**

V03/13 — Vends TI/99 Alim, Péritel, manettes, doc + modules de jeux Parsec, Alpinier + 10 programmes K7, Tiercé, Labyrinthe, Elco, Grosse Bouffe, gestions, ext, le tout 2 200 F + Jeux LCD 3D 150 F. **A. DUPRAZ. Tél.: 16 (50) 27.22.45. Après 17 h.**

V03/14 — Vends K7 pour VCS Atari 2600: Combat 70 F, Bowling 60 F, Star-Master 250 F (Activation) ou échange contre K7 Imagiques (Demon Attack, etc.). **Bertrand DE GOUTTES, 91, avenue Miel, 75017 Paris. Tél.: 380.58.79.**

V03/15 — Vends Jeux Microvision Casse Briques + K7 Bowling le tout 300 F. **Boris DOMALAIN, 9, rue des Trésoriers-de-la-Bourse, 34000 Montpellier. Tél.: (67) 60.59.66.**

V03/16 — Vends Videopac Philips avec moniteur noir et blanc + 10 K7 1 500 F. **T. JARDON, 2, rue Gustave-Flaubert, 26000 Valence. Tél.: (75) 40.98.96.**

V03/17 — Vends VCS Atari + 5 K7 1983 parfait état le tout 1 500 F vends Oric 1 48 K, garantie + magnéto à télécommande + Péritel + 12 logiciels sous emballage: 2 500 F. **M. BOURNISSEN, 112, avenue Pierre-Semard, 94210 La Varenne-St-Hilaire. Tél.: 883.73.73.**

V03/18 — Vends chaine Continental Edison professionnelle pour 350 F: prix à débattre uniquement région parisienne. **Thierry LUISADA, 1, rue d'Edimbourg, 75008 Paris.**

V03/19 — Vends ZX81 état neuf (5 mois) + RAM 16 KO + transfo + manuel + n°9 Ordi-5 (rev. sp.ac.) + 30 jeux (Pac Man, Mirage 1000, etc.) le tout 550 F (à débattre). Vends aussi « Star Raiders » et manette de contrôle pour VCS Atari neufs 1 : env. 250 F. **Vincent MOREAU. Tél.: (16/40) 78.30.15 (après 18 h 30).**

V03/20 — A vendre jeux Game & Watch, Fire, excellent état, 130 F; jeu Ludo tronic, Chasse à l'homme, excellent état, 130 F ou les deux 250 F. Vds Antigang, la Chasse au voleur électronique (jeux MM), parfait état, 150 F. S'adresser à: **Laurent PATUREL, 1 à 13 rue de la Noue, bat. 3, 93170 Bagnolet.**

V03/21 — Cause double emploi, vends Extension ordinateur Mattel absolument neuve sous garantie 1 an, valeur 1490 F vendu 1200 F; Vds aussi ou échange nombreuses K7 Matel. **M. Christian GESQUIA. Tél.: 347.24.48.**

V03/22 — Vends 2 K7 Mattel Football 130 F, Star Strike 120 F. Vends jeu Merlin 90 F, très bon état et jeu électronique Game and Watch, CHF, 90 F. **Laurent JENAINO, 2, rés. des Landes, voie romaine, 69290 Craponne. Tél.: (7) 857.34.64.**

V03/23 — Vends jeu Videopac Philips G 7200 avec écran incorporé et clavier alphanumérique + K7 de jeux, état neuf, octobre 1983, prix à débattre. **Philippe BRAULT, 60, rue de Bretagne, 61000 Alençon. Tél.: (33) 32.00.68 (le soir).**

V03/24 — Vends console CBS très peu servie: achetée en novembre 83, avec les K7: Donkey-Kong, Q'Bert, Ventures, et Donkey-Kong JR, le tout 1890 F et adaptateur Péritel en UHF 210 F au lieu de 395 F. Cherche documents sur les Atari 600 et 800 XL. **Tél.: 346.71.77 (après 18 h et 19 h le samedi).**

V03/25 — Vends K7 pour la VCS Atari: Surround, Berzerk, Vanguard, Combat, Space War, Dodg'Em, Maze Craze et Missile-Commande 1100 F au lieu de 2194 F. Vends aussi 2 boîtiers de rangement de 8 K7 chacun: 200 F les 2 ou séparément. **Tél.: 346.71.77 (après 18 h et 19 h le samedi).**

V03/26 — Vends K7 Atari Yars Revenge, parfait état, 1000 FB ou l'échange contre K7 Pac Man, Breakout, Adventure, Dodg'Em. S'adresser à: **Daniel MORDANT, 26, rue Prince-Charles, 4480 Oupeye (Belgique). Tél.: (041) 48.06.04.**

V03/27 — Vends ZX 81 Extension 16 K, clavier ABS, 4 livres + manuel K7 Biorhythms, Combat, Vuflite, intercepteur Cobalt, état neuf (fin 82), 1000 F minimum. **Thomas BENOLO, 2, rue Bernard-Palissy, 92800 Puteaux. Tél.: 776.30.30.**

V03/28 — Vends jeu Videopac Philips G 7200 avec écran + 4 K7 Pac Man, Super Pac Man, Sattelli Attaquant, Duel 38, 44, 34, 14, presque jamais servis, état neuf (noël 83) + prise Péritel et accessoires, échange possible avec Vectrex, le tout 1650 F. **PREVOST, 34, rue de l'Espérance, 75013 Paris. Tél.: 589.42.45.**

V03/29 — Urgent vends livre état neuf, jamais servi, « Exercices de gestion en basic » de G. Quaneux, 55 F, à déb. **David PLATT, 145, rue Baudin, 93140 Bondy. Tél.: 848.78.09 (entre 18 h et 22 h).**

V03/30 — Vends VCS Atari 2600 avec 9 K7 dont Indy 500, Space Invaders, Combat, Superman, Berzerk, Breakout, Volley Ball, Centipède, Hiangman, le tout 2000 F, à déb., valeur réelle 3700 F. **Nicolas BAZINET, 19, rue Deblois, 37400 Limeray Amboise. Tél.: (16/47) 30.09.31.**

V03/31 — Vends K7 pour VCS Atari 2600, Super-

man 150 F, Space War 125 F, Planet Patrol 130 F. Vends aussi jeu à cristaux liquides plusieurs fonctions, thème: faire évader un prisonnier 90 F. **14 bis, rue Danielle-Casanova, Tourville-la-Rivière, 76410 Cléon. Tél.: (35) 77.49.12.**

V03/32 — Urgent vends cause départ pays, système Pal, console Mattel + 15 K7, le tout 3200 F. **M. Mirande, 2, impasse Roux, 75017 Paris. Tél.: (1) 755.72.52 (uniquement le lundi après 20 h).**

V03/33 — Vends Videopac Philips C 52 + 6 K7 (n° 3, 14, 20, 37, 43, 49) prix 1200 F. **Tél.: (16/6) 499.60.22.**

V03/34 — Vends console de jeux Mattel Intellivision (avec garantie) + 3 K7 (Star Strike, Golf, Auto Racing). Valeur de 2300 F, cédée à 1100 F. **Philippe Schaefer, 17, bd de Roux prolongé, l'Esplanade, 13004 Marseille. Tél.: (91) 49.34.42 (après 18 h).**

V03/35 — Vends le Héros grec I.T.M.C. 150 F et jeux TV Radiati tous deux en très bon état. **Christophe TIBERGHIEN, lotissement Solane, 3, pavillon n° 14, 19000 Tulle. Tél.: (16/55) 26.04.54.**

V03/36 — Vends pour multiples raisons la console CBS Colecovision avec 6 K7, état neuf (achetées il y a 2 mois). Prix à débattre. Pour tous renseignements: 31000 Toulouse. **Tél.: (61) 62.72.59 (de 14 h 30 à 17 h 30).**

V03/37 — Vends K7 programmation de Videopac, 90 F, achetée en janvier 84. **Nathalie MEGARD, rue des Terreaux, 39160 Saint-Amour. Tél.: (84) 48.74.26 (après 18 h).**

V03/38 — Vends K7 pour Atari 2600 VCS: Defender (noël 83), prix 270 F. **Jean-Philippe. Tél.: 860.06.81 (après 18 h).**

V03/39 — Vends console de jeux vidéo Hanimex + SD-05 + 1 K7 Sport, prix (300 F) et jeux Airport, Panic Solaire, prix (200 F) + jeux Space Rescue, Gamer et Cook (100 F). **Stéphane MOUSSARON, 22, rue St-Anne, 31130 Balma. Tél.: (61) 24.31.93.**

V03/40 — Vends console Coleco CBS + 2 K7 novembre 83, sous garantie, 2000 F. **M. Francis SZYDLOWSKI, 5, rue de la Garene, 57100 Thionville. Tél.: (8) 288.08.99.**

V03/41 — Vends console Atari 2600 (800 F) + K7 (150 F l'une), Video Chess, Othello, Frogger, Tennis, Combat, Pac Man, Super Cobra. **Tél.: 970.70.81 (après 17 h).**

V03/42 — Vends Casio FX 702 P en excellent état, cause double emploi. Prix réel 1050 F, vendu 750 F. **Bertrand CHOTARD, 10, avenue de l'Europe, 94190 Villeneuve-St-Georges. Tél.: 389.00.22, poste 21.**

V03/43 — Vends K7 de jeux Supersportif et jeu de destruction. Réf.: PC 501 et PC 506. Echange aussi K7 pour VCS Atari: King Kong contre Pac Man ou MS Pac Man. **Thierry JOURNAUT, 2, allée de l'Arlequin, 92000 Nanterre. Tél.: 773.08.36.**

V03/44 — Vends 3 K7 pour Videopac Philips (Peter tête de pioche) 140 F, (Football et Hockey) 100 F, (Duel de cowboys) 100 F, ou les 3 K7 pour 300 F (envoi contre remboursement). **Stéphane CAUVÉ, 15, rue de la Comédie, 88000 Epinal. Tél.: (29) 35.64.22.**

V03/45 — Vends ordinateur Videopac C 52 avec 6 K7 (1, 18, 31, 9, 33, 38) le tout: 1600 F. Essayez de me contacter le plus vite possible, car j'ai besoin d'argent. Merci d'avance! **Marc DIVO, 16, rue Jules-Auffret, 93140 Bondy. Tél.: 847.51.57 (de 17 à 18 h, sauf le samedi et le dimanche).**

V03/46 — Vends K7 Atari 2600 Defender 240 F, Berzerk 130 F, Combat 50 F, Starmaster 270 F et cherche K7 Battle Zone, Moon Patrol, Big Dug ou Venture (CBS pour Atari) à prix intéressants. **Christophe MILLET, 4, rue des Chaporettes, Lachapelle-sous-Chaux, 90300 Villedieu. Tél.: (84) 29.22.78.**

V03/47 — Vends Videopac G 7200 + 13 K7 (n° 10, 11, 16, 22, 28, 29, 34, 38, 42, 43, 47, 51, 52). Prix neuf 3300 F, vendu 2300 F avec prise Péritel. **Serge STEELANDT, 26, rue Armand-Fallières, 47600 Nérac. Tél.: (53) 65.08.80.**

V03/48 — Vends TRS Color 32 K basic étendu + accessoires + moniteur Sharp N & B + magnétophone + 30 TB programmes K7 + doc. (acheté le 7-83), le tout 4000 F. **Karc FEYDY, 18, avenue Niel, 75017 Paris. Tél.: 763.66.37.**

V03/49 — Vends console CBS Electronic Colecovision neuve, peu servie, achetée octobre 83 sous garantie (septembre 84) + K7 Zaxxon 400 F, Gorf 300 F, Space Fury 330 F, Donkey Kong 300 F, prix 2 500 F. **M. Albert BONAN, 75013 Paris. Tél.: 585.30.17.**

V03/50 — Vends 2 K7 Videopac Philips Duel, Champs de bataille. Prix: 75 F chacune. **MIGNOT, Eus, 66500 Prades. Tél.: (68) 96.24.65.**

V03/51 — Vends G 7400 Philips, état neuf (noël 84) + 2 K7 (n° 39, 22), Prix sacrifié (1590 F à 1300 F). Ecrite ou téléphoner à: **Ludovic BRETEAU, 12, rue Blondel, 66000 Perpignan. Tél.: (16/68) 50.75.35.**

V03/52 — Vends jeux noir et blanc Unixov. Quatre jeux: Squash, Pratica, Tennis, Hockey, 6 niveaux 150 F en liquide ou échange contre K7 Cobalt pour Spectrum. **Alain DAN-**

GER, 5, rue du Château-Croc, 22520 Binic. Tél.: (96) 73.67.54 (après 19 h ou avant 7 h 15).

V03/53 — Vends Atari VCS avec K7 Combat, 2 paires manettes, transfo: 720 F, parfait état. Vends aussi jeu à deux écrans Mickey et Donald, trois mois seulement: 135 F. **Clamart. Tél.: 630.89.68 (après 17 h seulement).**

V03/54 — Oric 1 échange PGMS (liste sur dem.) Vds Merlin 60 F, très bon état; cherche 1 joystick + 1 interface pour Oric 200 F maxi; vds boîte Donjons et Dragons (avec règles, dés, module Bz, traduction) + Wargame « Sprichren », le tout 110 F; et enfin vds jouets (action Joe, etc.). **E. LAMOUR, 30, rue René Roëckel, 56000 Vannes. Tél.: (97) 63.23.99.**

V03/55 — Vends console Mattel Intellivision + 4 K7 géniales (dont Swords and Serpent) + Intellivoice avec B 17 Bomber (super al.). Le tout, état neuf avec boîte d'origine, cédé 2000 F (à débattre). Demander **Cyril. Tél.: 021.29.16.**

V03/56 — Vends la cassette Brain Games pour Atari 2600, 90 F. Vends aussi Oil Panic 200 F, Mickey et Donald 100 F. **74700 Lagny. Tél.: 436.87.48.**

V03/57 — Vends jeux électroniques (Galaxy II, Pac Man, etc.) + Walk Man Daytron + calculatrice (avec alarme, chrono, etc.) + jeux de poche King Kong, le tout à des prix super sympas à débattre (ou échange contre Atari + K7). **Franc DARIN, 44, av. Guillaïn, 59240 Dunkerque. Tél.: (28) 69.21.92.**

V03/58 — Vends véritable flipper électro-mécanique de café. Type: Surf Champ, Gottleib. Parfait état de fonctionnement. Prix: 1 500 F. **Març. Tél.: 821.42.87 (après 19 h).**

V03/59 — Vends Atari 400, lecteur K7, cartouches basic et jeux joystick, manuels K7, programmes achetés 6 000 F, cédés à 3 000 F. **BECHET, 27, av. du Plessis, 92290 Châtigny-Malabry. Tél.: 660.48.36.**

V03/60 — Attention ! Vends K7 Mattel très bon état: Star Strike (en 3 D) et Space Hawk, 300 F les deux + en cadeau un jeu électronique miniature très bon état, ou séparément 150 F une K7, 99 F le jeu électronique (Space Invaders). **Merçi! 68800 Thann. Tél.: (89) 37.83.82.**

V03/61 — Vends Oric 1 + Péritel/Pal + magnéto à télécommande + 12 logiciels, le tout 2500 F ou vends VCS Atari + 5 cartouches (Phoenix, Defender, etc) 1300 F. **M. Vincent BOURNISSEN, 112, avenue Pierre-Semard, 94210 La Varenne-Saint-Hilaire.**

V03/62 — Vends console Mattel + K7 Livrée avec Astro-mash + clavier alphanumérique de programmation avec K7, livrée avec 2 K7 (achetés le 23 déc. 83) pour 3700 F vendu 2500 F. **M. GALUEJA, 63, rue Rennequin, 75017 Paris. Tél.: 763.21.11 (à partir de 17 h, sauf samedi et dimanche).**

V03/63 — Vends VCS Atari + K7: Pac Man, Defender, Combat, le tout absolument neuf, acheté début 83, jamais servi, vendu bien sûr dans son emballage d'origine avec 4 manettes et un transformateur. Prix: 1700 F, à débattre. **Tél.: 806.64.02 (après 17 h).**

V03/64 — Vends console Mattel + 9 K7 Beamrider, Pifball, Donjon et Dragon, Boxe, Foot, Echechs, état neuf valeur 4000 F, vendu 1500 F + batterie électronique Mattel valeur 1500 F, vendu 600 F. Exceptionnel à saisir, urgent. **Kerc, porte de Bagnolet, 75020 Paris. Tél.: 361.34.30 (à partir de 19 h 30).**

V03/65 — Vends ordinateur TI/4A avec manettes de jeux, magnéto, et 5 K7 dont Parsec et Football et, nombreux livres sur le TI cède le tout pour 500 F. **Nicolas HOULE, 185, rue de Paris, 76600 Le Havre. Tél.: (35) 41.39.76 (après 18 h).**

V03/66 — Vds VCS + Pac Man + Video Pinball + Sp. Inv. + Star Raiders + Star Master + Schtroumpf. Valeur 3100 F, vendu à px. intéressant ou échange contre télé 30 cm muniprise Péritel ou contre télé 50cm Sony Trinitron même petit écran échange G9W Mickey Donald contre jeu Tomy. Tout est en t. b. e. **Joan. Tél.: (16/1) 829.79.88 (après 18 h).**

V03/67 — Superbe affaire. Vends VCS Atari + 10 K7 (Enduro, Frogger, Donkey Kong, Tennis, Pac Man, Schtroumpfs, Carnival, Atlantis, Video Pinball, Combat) le tout 4200 F, vendu 3000 F sous garantie. Merci d'avance! **M. Thierry LEROY, 15, rue des Ardennes, 91220 Brétigny-sur-Orge. Tél.: 084.50.76.**

V03/68 — Vends circuit CR 3 niveaux, 8,60 m de rails. Acheté 750 F, vendu 450 F (à débattre), + orgue électronique 2 claviers, boîte à rythme. Valeur 10 000 F, vendu 4000 F. Etat neuf. Ecrite à: **François CHAMBRAUD, 5, rue de la Ferme, 78120 Carqueuse. Tél.: 485.95.10 (après 18 h).**

V03/69 — Exceptionnel: à vendre VCS Atari en très bon état + 9 K7 (Centipède, Tennis, Defender, Video Chess) avec 2 paires de commandes le tout 1850 F. **Cyrille SIDAINE, 9, avenue Sainte-Foy, 92200 Neuilly. Tél.: 7478.82.23.**

V03/70 — Vends console VCS Atari + K7 Missile Command 170 F + Tennis 190 F + Vidéo Checkers 150 F + Combat 100 F. Au total: 1 460 F + 2 paires de manettes, vends

séparément les K7. **Luc MARTIN, 26, rue de Lille, 94700 Maisons-Alfort. Tél. : 378.17.30.**

V03/71 — Vends console Mattel Intellivision, état neuf, garantie déc. 84 + K7 Sub Hunt + K7 Space Battle, l'ensemble vendu 1 400 F. **M. Abry Gérard RAVILLOLES, 39170 St-Lupicin. Tél. : (84) 42.12.56 entre 19 et 20 h.**

V03/72 — Vends Atari VCS + K7 (Vanguard, Frogger, Megamania, Tennis, Stampede etc., 9 en tout) et Videopac + 9 K7 (n° 32, 10, 1, 18, 37, 43, 14, 38, 34). Atari : 2 200 F, et Videopac : 1 200 F ou échange. Le tout contre Drive II pour Apple, Joystick, et nombreux jeux + logiciels utilitaires. **Frédéric. Tél. : (88) 35.75.03.**

V03/73 — Urgent ! Vends VCS Atari avec quatre poignées + 2 K7 (Combat et Night Driver) : 950 F. Vends aussi K7 Tennis Atari : 250 F et Starmaster : 300 F. **Floren MÉDIARD, Parc de la Fresnoye, 95460 Ezanville. Tél. : (3) 991.24.26 le soir.**

V03/74 — Vends ou échange K7 Star Raiders (Atari) Dragonstomper et Minmaster (fonctionnement avec Starpath Atari), cherche Raiders of the lost Ark (maxi 150 F), échange analyseur de spectre neu (2 800 F) contre micro-ordinateur, faire offre à **Serge. Tél. : (3) 986.53.16.**

V03/75 — K7 VCS Atari : Berzerk 200 F, Yars' Revenge 150 F, Air-Sea-Battle 50 F, E.T. 200 F calculatrice programmable T1 57 : 150 F. **Denis HETROU, 30, rue de la 3^e D.L., 80000 Amiens. Tél. : (22) 47.38.57.**

V03/76 — Vends VCS Atari + 10 K7 + 4 manettes : 2 400 F. Prix à discuter. Prix réel du VCS + 10 K7 : 3 850 F, vendu pour 2 400 F. Prix à débattre. **Christian RIGAL, 183, chemin de Ste-Musse, 83130 La Garde. Tél. : (94) 75.08.41 après 18 h.**

V03/77 — Vends console Mattel 1 200 F + K7 Night Stalker 210 F, Soccer 240 F, Dracula 280 F, Microchirurgie 280 F, Autoracing 230 F, Star Strike 195 F, Tron 1 230 F ou le tout 2 860 F. Valeur réelle 3 900 F, console garantie jusqu'à Noël 83. **Yael ROTFUS, 23, rue d'Enghien, 75010 Paris. Tél. : 246.67.75.**

V03/78 — Vends VCS Atari 2600 tout neuf sous garantie encore 10 mois + K7 Space Shuttle, Tennis, Space Invaders + poignée Spectravision. Prix 900 F le tout. **M. HERMANDESSE. Tél. : le soir (3) 479.30.42.**

V03/79 — Urgent ! Cause achat ordinateur, vends VCS Atari (12-82) : 700 F + Mazecraze, Combat, Outlaw, Air Sea Battle, Breakout : 90 F pièce + Video Olympics : 110 F + Donkey Kong (CBS), Indy 500 : 220 F pièce ou le tout pour 1 600 F. **Eric LAMBERT, 16, av. de l'Yveline, 78200 Mantes-la-Ville. Tél. : (3) 092.02.17.**

V03/80 — Cherche acheteurs dans Paris d'un ou plusieurs unités compatibles entièrement Apple II Micro 6502 + Z80 + drive ultra mince (5 cm) + visu verte + clavier détachable pour la modique somme de 11 300 F, neuf dans emballage origine. Ecrire à **Vincent HOCHART, 23, rue Alexandre-Dumas, 75011 Paris.**

V03/81 — Vends cause double emploi disques souples 16 secteurs neufs, jamais servis, 1 : 35 F, les 10 : 300 F. **Eric DANCOISNE, bât. B2, 44, Prairie de l'Oly, 91230 Montgeron. Tél. : 942.69.84.**

V03/82 — Vends ordinateur Mattel Intellivision se branchant sur la console. Très bon état. Prix : 1 300 F à débattre. **David BRIAND, 9, Montée des Soldats, 69300 Calvire. Tél. : (7) 808.28.99 après 19 h.**

V03/83 — Pour VCS (2600) vends K7 Combat 110 F, Indy 500 avec manettes 200 F, Space Invaders 160 F (le tout 440 F). Pour tous renseignements, **Pierre WATTELET, Lorrason Epinay, 76480 Duclair. Tél. : (35) 37.57.07 après 17 h ou mercredi.**

V03/84 — Vends CBS Colecovision très bon état + K7 Donkey Kong + Donkey Kong Jr + Zaxxon, le tout : 2 290 F ou séparé console 1 590 F, K7 350 F. L'ensemble sous garantie. **Christophe SALMON, 94500 Champigny-sur-Marne. Tél. : 882.01.17.**

V03/86 — Vends Atari 400 + magnéto K7 + 3 cartouches basic Space Invaders, Missile Command + 3 K7 jeux + manette. Prix vendu 3 000 F. **M. Roger SAROZA, 11, rue de la Mare à Guillaume, 94120 Fontenay-Sous-Bois. Tél. : 876.79.21.**

V03/87 — Vends VCS Atari avec 5 K7, le tout en parfait état, valeur d'achat 2 350 F, cédé à 1 000 F sinon la console 800 F et la K7 80 F. **F. WARNOD, 9, bd Richard-Wallace, 92200 Neuilly-sur-Seine. Tél. : 722.16.61.**

V03/88 — Affaire : vends PC 1251 + CE - 125 + très nombreux programmes + 10 rouleaux imprimante + 4 micros K7 : le tout très neuf sous garantie, prix 1 700 F. Vends aussi ordinateur d'échecs Chess Challenger (8 niveaux différents), branchement secteur... 400 F à débattre. **Yves NACCACHE, 40, rue Cardinet, 75017 Paris. Tél. : 227.49.66.**

V03/89 — Vends console CBS Colecovision avec 3 K7 Donkey Kong, Schtroumpfs, Zaxxon, sous garantie. Prix 1 800 F. **Tél. : (73) 27.24.70 à Clermont-Ferrand, après 17 h.**

V03/90 — Vends flipper électromécanique « Vulcan », très bon état, quatre tableaux, livrable dans la région. Prix : 1 500 F. **M. FERS, 14, rue des Cyprés, 91230 Montgeron. Tél. : 942.13.49.**

V03/91 — Urgent ! Vends Mattel Intellivision + 13 K7 (Burger-Time, Tron 2, Tennis, Star-Strike...), très bon état, cédé 3 500 F (au lieu de 5 000 F) ou échange le tout contre console CBS (+ K7). **Thierry Selmo, 19, rue du Béarn, 34500 Béziers. Tél. : (67) 30.24.61.**

V03/92 — Vends CBS Colecovision + Donkey Kong + Cosmic Avenger + Venture, garantie déc. 83. 2 000 F à débattre. **Frédéric BERTHOLD, 3, Kleindal, 57413 Longeville-Rs-St-Avold. Tél. : (87) 92.56.71 après 17 h.**

V03/93 — A saisir, vends cause chômage K7 CBS Electronics : Carnival, Venture, Ladybug, Mousetrap, Pepper II, Space Panic, Space Fury, 250 F chacune, excellent état, très haute définition, ou bien le tout pour seulement 1 400 F (valeur réelle 2 450 F). **M. GAILLARD, 39, Chemin Guillemorin, 69500 Bron. Tél. : 237.04.69.**

V03/94 — Vends FX 702P (sous garantie) + FA2 + prog. sur K7 + listing + livre PSI, le tout en très bon état, 1 500 F. **Pierre. Tél. : 883.99.69.**

V03/95 — Vends cause achat Atari 600 XL + K7 pour VCS Pôle Position, River Raid, Super Cobra, 250 F ; Reactor, Jungle Hunt, Donkey Kong, 200 F ; Carnival 120 F et 31 autres K7 entre 50 à 70 % du prix normal. Liste sur demande. **Bernard JURKIEWICZ, 65, rue d'Arras, 62470 Calonne-Ricourt.**

V03/96 — Vends rechargeur sur secteur + 4 piles rechargeables type R14 1,5 V (260) + Snoopy, Tennis (140 F) + Blip (60 F) + Le bol d'or (160 F) + Le chat et la souris (100 F) + Mickey House (100 F) + Le Merlin (80 F), tous bon état. Ecrire à **Frédéric PLESSIS, 2, rue Jean-Truffaut, 50500 Carentan.**

V03/97 — Vends ZX 81 juillet 83 + extension 16 KO + clavier + livres. Valeur réelle 1 200 F. Vendu 800 F avec garantie. **Tél. : (1) 527.88.28 après 20 h.**

V03/98 — Vends K7 Tic Tac Toe, combat 50 F, Indy 500 + Joysticks, Pac Man, Space Invaders 120 F, l'unité + Derzerk, Battlezone, Vanguard, Astéroïdes, Defender, Centipede, Phoenix, l'Empire contre Attaque 200 F l'unité ou le tout à 2 400 F. **Tél. : (3) 093.08.66.**

V03/99 — Vends K7 Atari VCS Stampede (Activision) décembre 83, 220 F. **Christophe PELLETIER, 79, rue des Boudoirs, Brou-le-Sec, 60600 Clermont. Tél. : (4) 450.14.08 après 18 h.**

V03/100 — Vends console CBS Noël 83, état neuf + K7 Donkey Kong, Zaxxon, Q* Bert, le tout : 1 800 F. **Xavier LE PENNEC, 19, résidence du Parc, 56260 Larmor-Plage.**

V03/101 — Vends Atari VCS 2600 + K7 Combat + 2 manettes de jeu. Le tout : 800 F ou Atari + 3 K7 (Combat, Defender, Yars' Revenge) + 4 Manettes. Le tout : 1 100 F. **Frédéric PESCHANSKI, 1 bis, boulevard de la Paix, 91300 Massy. Tél. : (6) 011.37.72 après 18 h.**

V03/102 — Urgent ! Vends 9 K7 pour Mattel Intellivision 150 F la K7 ou 1 200 F les 9 K7. S'adresser à **Jérôme ABBOU, 11, rue Alfred Thoreau, 94000 Créteil. Tél. : (1) 207.53.08.**

V03/103 — Exceptionnel ! Vends Vectrex encore sous garantie + 4 cartouches : Scramble, Starship, Hyperchase, Berzerk. Valeur réelle : 2 500 F. Vendu : 2 200 F. Urgent. **Marc BLANCHARD, 52, rue Médéric, 92250 La Garenne-Colombes. Tél. : 781.63.48.**

V03/104 — Hop ! Sautez sur l'occasion ! Vends console vidéo Vectrex avec autant de K7 voulues (max. 11 K7) 150 F l'unité, état neuf, 9 mois de garantie. Prix console seule à débattre ou échange contre Coleco ou Mattel (même valeur très inférieure). **Tél. : 014.23.15 sur région parisienne.**

V03/105 — Vends cause double emploi, console Coleco avec 7 K7. Garantie 6 mois, valeur 5 000 F, vendue 3 500 F. **Serge GALLOT, 214, avenue Gabriel-Péri, 93370 Montfermeil. Tél. : 302.28.41.**

V03/106 — Affaire ! Vends Oric 1 64 K, très bon état, sous garantie, avec modulateur N.B. intégré, manuel, etc. et plus de 50 logiciels (jeux d'arcades, d'aventures, utilitaires) au prix de 3 000 F. Valeur réelle : 7 500 F. Profitez-en vite ! **Patrick. Tél. : 402.18.36 après 19 h.**

V03/107 — Pour console Mattel : Extension-Micro-ordinateur (déc. 83). Prix : 900 F + 2 K7 Boxe, chevaux, 200 F les deux. **Jean-Pierre LABRO, 23, avenue d'Oregemont, 92700 Colombes. Tél. : 785.79.85.**

V03/108 — Vends console CBS Coleco (déc. 83) + 3 K7 (Donkey Kong, Zaxxon, Cosmic Avenger) 2 100 F + port. **CHEVALLIER, 55, rue Chappe, 63100 Clermont-Ferrand. Tél. : (73) 91.12.15.**

V03/109 — Vends VIC 20 avec 320 logiciels dont 200 du commerce, presque tous les jeux pour VIC 20 ! (cartouches + K7). Ram 16K + 3K. Datassette-Joystick-Interface Secam. Plusieurs livres. Prix : 3 800 F. **Pierre COUDUN, 12, rue Jean-Sancery, 95110 Sannois. Tél. : 410.30.85.**

V03/110 — Vends clavier alphanumérique Mattel (Nov. 83) 1 000 F. **Philippe ARTZ, 78, rue E-Chevalier, 95100 Argenteuil. Tél. : (3) 982.20.28.**

V03/111 — Attention je vends des K7 de jeux pour Mattel à des supers prix, lisez plutôt : Astromach, Tron 2, Basketball, Beauty and the beast, roulette tu te sens concerné ? Alors écris à **Xavier THIVET, 17, rue du Soleil Levant, 54280 Selchamps. Attention offre sur Nancy seulement.**

V03/112 — Vends VCS Atari neuf (déc. 83) + K7 Space Invaders, Tennis, Enduro. Prix : 1 500 F. **Tél. : 903.85.69 après 19 h.**

V03/113 — Stop ! Vends console de jeux Mattel (déc. 82) + 10 K7. Le tout vendu : 2 800 F. **M. WORMES, 17 villa Saint-Pierre, 94220 Charenton-le-Pont. Tél. : 376.49.62 après 18 h.**

V03/114 — Vends pour Vectrex Berzerk (150 F), Space Wazrs (150 F). Urgent ! **Tél. : (81) 34.96.18, 25700 Valentigney.**

V03/115 — Vends toute la gamme de K7 Vectrex jamais servies encore sous papier d'emballage, garantie 1 an, 250 F pièce. **Fabrice RENAUDIN, Marseille. Tél. : (91) 77.37.66 tous les jours après 17 h.**

V03/116 — Urgent ! Vends jeu vidéo Philips C52 + 11 K7 n° 1, 4, 7, 20, 22, 29, 32, 31, 34, 38, 39. Le tout 1 600 F, très bon état, pas obligé de prendre toutes les K7. Vends aussi jeu cristaux liquide Snoopy, Tennis ou Oil panic au choix. **Tél. : 367.94.37.**

V03/117 — Vends K7 pour vidéoop n° 1, 4, 14, 24, 36, 41, le tout : 450 F au lieu de 700 F ou 80 F la cassette sauf n° 41 : 130 F. Le tout en bon état. Pour tous renseignements : **Christophe GIMOND, 11, villa des Iris, 92220 Bagneux. Tél. : 663.02.94.**

V03/118 — Vends VCS Atari + commandes + K7 Combat + K7 Planet Patrol + K7 Tennis d'Atari 750 F. Vends K7 séparément. Prix à débattre. **Rémi, Yvelines. Tél. : 071.49.26.**

V03/119 — Vends Atari 2600 complet, avec K7 Space Inva-

ders. Prix cédé à 750 F (janv. 84). **Stéphane HAEN, 41, rue Ordener, 75018 Paris. Tél. : 262.64.64.**

V03/120 — Vends Colecovision + Mouse Trap + Donkey Kong + Turbo achetés : 3 300 F. Vendus : 2 250 F ou séparément. **LOOTEN, 5, rue Auguste-Simon, 94700 Maisons-Alfort. Urgent.**

V03/121 — Vends VCS Atari + K7 Combat, Kangaroo, Vanguard, Yars' Revenge, Missile Command, Chopper Commande, Tennis, le tout en excellent état. Prix réel : 3 230 F. Vendu : 2 300 F. (Garantie 6 mois). **Franck VILCOT, 16, rue de Vèreze, 26100 Romans. Tél. : 70 15.74. H.R.**

V03/122 — Vends K7 Atari Defender à 180 F (sans la boîte) et Circus Atari 100 F (sans la boîte) ou échange Defender contre Dig Dug, Robot Tank, River Raid. **Eric GARCIA, 6, square des Grands Champs, 77240 Cesson-la-forêt. Tél. : 063.48.21.**

V03/123 — Vends Atari 800, Mc 48 K (année 84). **Tél. : (41) 47.54.07.**

V03/124 — Vends pour VCS Atari : Star Raiders 200 F ; Defender 190 F ; Phoenix 150 F ; Astéroïdes 190 F ; Haze Craze 150 F ; Pacman 160 F ; Indy 500 200 F ; Adventure 160 F ; Space Invaders 99 F ; Combat 50 F. Affaire possible : Tout pour 1 000 F sur banlieue parisienne. **Tél. : 900.29.82.**

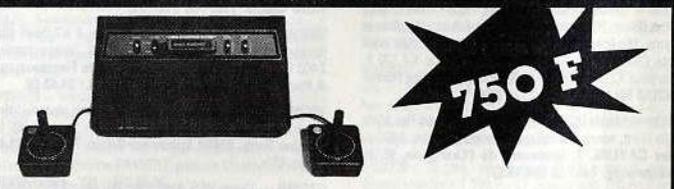
V03/125 — Vends TI 994 A (nov. 83) sous garantie, manuel utilisation bloc alimentation, câble, cordon magnéto, module gestion fichier, K7 Pac Man à saisir 1 200 F. **Myriam LABRETT, 21, rue Muller, 75018 Paris. Tél. : 258.43.12.**

V03/126 — Vends K7 pour ZX-Spectrum programmes invendus en France + Cobalt + Androïde + Mined Out + Panic + autre simulateur de vol. **Laurent MATHIAS, 33, rue du Château, 92200 Neuilly. Tél. : 624.44.81.**

V03/127 — 3 500 F ordinateur Vidéogénie E6303 microprocesseur Z80, 16 KO compatible TRS 80, magnéto K7 intégré + moniteur vidéo 9 pouces + K7 + programmes + livres (documentation française et anglaise), particularité :

LA FARANDOLE

14 bis, place Gaillard - 63000 Clermont-Ferrand
Tél. (73) 37.12.53



Jeu Vidéo ATARI 2600 livré avec 1 cartouche de jeu, 2 poignées et 1 transformateur

Prix 750,00 F x _____ = _____

Participation
frais de port 30,00 F x _____ = _____

TOTAL _____

Pour envoi contre remboursement + 20,00 F par jeu
Jusqu'à épuisement des stocks
Tarifs et catalogue des cartouches gratuits sur demande

Nom _____ Prénom _____

Adresse _____

_____ Tél _____

Mode de paiement
 Chèque bancaire joint CCP joint Mandat joint
 Contre remboursement pour les mineurs signature des parents

Gratuites

moniteur langage machine + Mins. Philippe LEBLANC, 2 Torricelli, 75017 Paris.

V03/128 — Vends Intellevoicé + B17 Bomber, Atlantis, Pitfall, Demon Attack (janv. 84). Le tout vendu : 1 500 F. **André GORDEAUX, 20, chemin de la Costière, 06000 Nica. Tél. : (93) 44.19.16.**

V03/129 — Vends console Coleco garantie avec facture jusque en septembre 84 avec 7 K7. Prix : 2 800 F. Vends console Mattel garantie avec facture jusque en février 85 avec 5 K7. Prix : 1 800 F. Le tout pratiquement neuf. **Philibert, 58, rue J.P.-Timbaud, 92130 Issy-les-Moulineaux. Tél. : 644.05.87.**

V03/130 — Vends Atari 2600 + K7 Space Invaders, Adventure, Real Tennis, Moon Patrol, très bon état. Valeur réelle : 2 000 F. Vendu 1 500 F sous garantie (dec. 83). **Tél. : 553.77.70 après 17 h, Paris.**

V03/131 — Vends CBS Coleco excellent état tout compris comme à l'achat + Q*Bert, Donkey Kong, Venture, Cosmic Avenger + 3 « Electronic Fun » (magazine de jeux américains). Le tout pour 2 335 F. Vends aussi arcade machine pour Atari 400, 800, 600 de Broder 275 F (48 disk). **Christophe. Tél. : 887.30.31.**

V03/132 — Vends console Mattel avec 11 K7 : Burgertime, Missions, Lock'n Chase, Donjons et Dragons, Soccer, Tennis, Boxe, Golf, Frog Bog, Beauty and the Beast, Stampede. La console + Soccer : 1 200 F. La console + les 11 K7 : 2 650 F. **Laurent LETHON. Tél. : 583.12.93.**

V03/133 — Vends Vectrex acheté en janvier 84. Prix : 1 400 F ou 1 300 + 2 K7 ; Scramble et Fortress of Narsod. Prix : 250 F + K7 Pôle position. **Tél. : 889.58.74.**

V03/134 — Vends cartouche Galaxian pour Atari 400, 800 16 K peu servi. Prix réel : 440 F, vendu 300 F. **M. PEREIRA, 8, allée des Hêtres, 93005 Aulnay-sous-Bois. Tél. : 384.61.92.**

V03/135 — Vends Oric 1 48 K en très bon état (juin 83) avec prise Péritel + manuel en français. Prix : 1 900 F environ. **Alain RISBOURG, 11, rue du Mont-Valérien, 92210 Saint-Cloud. Tél. : (1) 771.76.03 après 19 h.**

V03/136 — Vends K7 Atari : Demon Attack, Atlantis, Starmaster, Donkey Kong 180 F chaque. Ainsi que Module Turbo 800 F et Cosmic Avenger 290 F les 2 au format CBS. **Tél. : 400.45.53 après 20 h.**

V03/137 — Cède, cause achat ordinateur, Mattel Intellevoicé + K7 Golf, Frog Bog, Auto Racing et Tron 2, le tout en excellent état. Achetés 2 500 F, vendu 1 200 F. Région versailles si possible. **Contacteur Gaël HENAY, 6, rue des Erables, 78150 Rocquencourt.**

V03/138 — Vends K7 Mattel Dracula, Happy Trails Debutry and the Beast, Microsurgeon, Demon Attack, Donjons et Dragons, Mission X, Basket, Soccer, etc. et Module Intellevoicé (300 F) avec K7 Bombsquad. Chaque K7 170 F. Vends aussi K7 pour CBS. **F. GOMEZ, 16, passage Michelin, 92240 Malakoff. Tél. : 253.47.94.**

V03/139 — Vends VCS Atari + K7 Combat Mrs Pac Man, Jungle Hunt, tennis acheté mai 83 sous garantie, 1 500 F. **Olivier CAYLUS, 7, boulevard de l'Orangerie, 95160 Montmorency. Tél. : (3) 964.15.57.**

V03/140 — Vends Vectrex (Noël 83) sous garantie avec 7 supers K7. Détail possible. **Olivier DAMON. Tél. : 681.79.79 après 19 h.**

V03/141 — Incroyable ! Vends ZX 81 + 16 K0 + clavier ABS (le tout garanti 6 mois) + programmes : Stock-car, simulation de jeu, Mazogs, Echecs, Scramble, Othello, Panique, Gulp. (Le tout acheté à + de 2 000 F), vendu au prix de 1 300 F. **M. COUDERC, 7, rue d'Argenteuil, 95210 Saint-Germain. Tél. : 417.32.04.**

V03/142 — Vends K7 Atari Pitfall 1, Phoenix, Star-Raiders, Sword-Quest, Missile Command, Outlaw. Très bon prix ou les échange contre n'importe quelle K7 pour CBS. **Fredéric DUBOIS. Tél. : 952.01.01 le week-end.**

V03/143 — Vends console Mattel + 5 K7 Space Armada, Tron, Lock and Chase, Space Battle, Auto Racing, valeur 3 500 F, vendu 2 000 F ou échange ou acheté Vectrex + K7 si possible (2 000 F). **Sébastien. Tél. : 374.25.83 (de préférence Paris et sa banlieue).**

V03/144 — Vends console Colecovision CBS (nov. 83) 1 500 F à débattre (avec K7 Donkey Kong), adaptateur multicaresses 500 F à débattre, K7 Schtroumpfs 200 F, K7 Tape-Worm (Imagic) 200 F, 3 jeux Quartz liquids à 100 F, Donkey Kong double écran 150 F. **Pascal. Tél. : 799.98.24 poste 354 ou 822.06.55 DOM.**

V03/145 — Vends ou échange K7 Mattel, Nova Blast, Space Armada, Space Battle, Vectron, Star Strung, Sharp, Shot, Triple Action (sous emballage). Prix à débattre. **Yann LAOT, 24, rue F. CLEMENT, 92380 Garches. Tél. : 741.13.30 après 18 h 30.**

V03/146 — Vends Vidéoopac « Philips » C52 avec 5 K7 : 14 Duel, 34 Les satellites attaquent, 36 Hockey et Football électroniques, 38 Pac Man, 39 Defenders. Le tout vendu : 800 F (valeur réelle : 1 600 F). **Jérôme BAAS. Tél. : 630.08.34.**

V03/147 — Vends Vidéoopac « Philips » C52 + 5 K7 : Duel, Les satellites attaquent, Hockey, Football, Pac Man, Defenders 800 F. Achète T.V. couleur petit format, prise péritel 900 F maximum. **Jérôme Bass, 21, rue Marie-Fichet, 92140 Clamart. Tél. : 630.08.34.**

V03/148 — Vends console Mattel avec K7 Astromah 1 000 F servi 1 heure. Console CBS avec K7 Donkey Kong, Carnival Lady Bug Looping 2 200 F, état neuf + K7 Poker et Black Jack pour Mattel 150 F. **Serge. Tél. : 257.93.87.**

V03/149 — Vends jeu électronique Donkey Kong, Pont aux tourtes, etc. Prix de 75 F à 150 F (jeu en bon état). **KOMO AKIRA, 49, rue de Passy, 75016 Paris. Tél. : 288.41.55 de 17 h à 21 h sauf samedi et dimanche et jour férié.**

V03/150 — Vends jeu vidéo Philips C52 + 7 K7 n° 4, 5, 14, 22, 11, 37, 38. Prix : 1 600 F + jeu électronique de poche : l'incendie, marque Game et Watch 120 F. **Yannick LECONTE, 6, rue des Bénards, 92220 Bagneux.**

V03/151 — Vends 16 K7 Atari (la plupart sans boîte) pour le prix de 1 400 F. Possibilité d'achat à l'unité. (Région parisienne). **Tél. : 664.49.89.**

V03/152 — Super affaire ! Vends VCS Atari + 9 K7 génial (Phoenix, Centipède, Donkey Kong, CBS, etc.). Prix réel : 3 600 F. Vendu : 2 400 F. **Tél. : 48.56.18 après 18 h.**

V03/153 — A saisir ZX Spectrum 48 K Secam + Péritel, manuel programmation, 200 programmes, 2 K7 jeu + K7 démonstrations, 10 mois de garantie, état neuf, cédé à 1 900 F (valeur neuf 2 900 F). **Jean-Denis GIL. Tél. : (61) 89.75.06 de 17 h à 21 h.**

V03/154 — Vends console vidéo Vectrex + 11 K7 (très bon état). Prix : 2 800 F. Vends console VCS Atari + 3 K7 : Phoenix, Frogger, Combat. Prix : 1 000 F. **Olivier PHIZOT-TARD, 3 rue des Rossignols, 95680 Montignion. Tél. : (3) 416.04.63.**

V03/155 — Vends Atari 2600 (oct. 83) + 6 K7 : Moon Patrol, Enduro, Kangaroo, Cosmic Ark, Golf, Space Invaders. Le tout : 2 500 F au lieu de 3 000 F. **Ricardo COCOGNON, 5, rue Auguste Renoir, 91220 Brétigny-sur-Orge. Tél. : (6) 084.56.09 après 18 h.**

V03/156 — Vends Dragon 32 (juin 83 Périt-Monit) + Joystick + Adapt N/B + 28 000 F de programmes ! Le tout cédé 3 750 F + magnéto 325 F. **Fredéric CAUNES, 22, rue Jabouret, 69250 Fleurieu-sur-Saône. Tél. : (7) 891.48.83.**

V03/157 — Vends console Atari Noël 82 + K7 Indy 500 + Pac Man + Space Invaders + Defender + Combat + Asteroids + Dodg'em + Phoenix + Ami dar + Frogger + Swordquest + 2 paires de manettes. Prix global 4 000 F. **Laurent GIANNETTINI, 5, avenue Maurice Germiny, 13260 Cassis. Tél. : (42) 01.04.78.**

V03/158 — Vends jeux Atari CX 2600 + 4 K7 (Noël 83), Combat, Vanguard, Phoenix, Threshold. Valeur totale : 2 400 F. Laissez à 2 000 F. **Cyrille BAS, Les Terrasses, rue A Pare, 71000 Charnay-les-Macôn. Tél. : 34.53.59.**

V03/159 — Vends Atari 2600, état neuf, sous garantie (déc. 83) + 2 K7 Jungle Hunt + Space Invaders. Le tout 1 000 F. **Nicolas Ferry, 93800 Epinay-sur-Seine. Tél. : 841.88.47 après 19 h.**

V03/160 — Vends VCS Atari (déc. 83) avec 3 K7 : Defenders, Jungle Hunt, Kangaroo. Manettes alimentation et garantie compris. Le tout : 1 500 F. **Jean-François Berger, La Couture, 38140 Aigurands. Tél. : (54) 30.30.14.**

V03/161 — Vends K7 Atari 260 F pour Centipède et 100 F pour Defender. **Jean PICHON, 207, rue J. Laffore, 47000 Agen. Tél. : (53) 47.09.97 H.R.**

V03/162 — Vends pour console Mattel plus de 200 cartouches dont : Q* Bert, Ice-Trek, Atlantis, Tron, Trouble, etc. Toutes à 60 % de leur valeur (env. 200 F pièce). **Patrice LAUNAY, 1, allée de Gascogne, 78130 Les Mureaux. Tél. : 474.46.70 après 18 h.**

V03/163 — Vends VCS Atari + 5 K7 : Combat, Invaders, Miss Pac Man, Star Master, Pole Position. Le tout dans emballage d'origine, vendu : 2 200 F. Seulement dans la région. **02110 Bohain. Tél. : 68.92.63.**

V03/164 — Vends console Atari + 7 K7 parfait état. L'ensemble 1 600 F. Une aubaine ! **Fabien FAULHABER, résidence La Pommerai, 94350 Villiers-sur-Marne. Tél. : 304.65.68.**

V03/165 — Vends Vectrex (déc. 83) sous garantie + 3 cartouches : Cosmicchasm, Hyperchase, Armor Attack. Prix : 2 200 F. **Eric PIVETEAU, 12, allée des Troènes, 94240 L'Hay-les-Roses. Tél. : 685.99.04.**

V03/166 — Vends ZX Spectrum 48 Ko (janv. 84) + Interface Péritel + Module UHF (CGV) + lecteur K7 + K7 jeux + Interface Joystick. Prix : 3 000 F. Vends console Mattel (déc. 83) + 4 cartouches : Star Strike, Donjon, Dragon, Triple Action, Auto Racing. Prix : 1 800 F. **Tél. : 668.13.26.**

V03/167 — Vends K7 Atari Activision Chopper Command + Sequast + MR5 Pac Man : 200 F. **M. Pierre BOUTET, 24, rue Titon, 75011 Paris. Tél. : 372.39.52 après 20 h.**

V03/168 — Vends Console Intellivision + Péritel + 6 K7 : 1500 F. Vends claviers informatiques, clavier musical et divers K7 (Imagic, Mattel et import). Prix en groupe ou au détail. **Sébastien CARCONE (Paris). Tél. : 373.00.23 après 17 h 15.**

V03/169 — Vends Radiola Jet 25 + K7 Conquête du monde (2 mois) ainsi que 9 K7 Mattel 1 800 F. Vends notamment un jeu Merlin 200 F (piles incluses) + 1 Donkey Kong : 200 F cause besoin d'argent. **Philippe CAUQUIL, 24, rue Croix de la Paix, 81000 Albi. Tél. : (63) 54.87.96.**

V03/170 — Vends jeux à cristaux liquides Microvision (janv. 83) + 1 K7 200 F + 5 K7 : Blitz, Shooting Star, Supercasse brique, Bataille Navale, 100 F pièce + Bowling 70 F ou le tout 600 F. **Christophe DEROST, 59000 Lille. Tél. : (20) 52.42.30.**

V03/171 — Vends cause double emploi Vectrex + 2 K7 Web Warp & Scramble très peu servi (acheté le 18-02) valeur totale 2 292 F, vendu 1 900 F. **Philippe CORRIER. Tél. : (3) 960.19.45.**

V03/172 — Vends Atari 2 600 F + 3 K7 de jeu (Space Invader, Missile Command, Defender) année 1983 1 400 F jamais servi. **Jean-Luc COLONNA DISTRIA, 94, rue du Général-Leclerc, 95210 Saint-Navale. Tél. : 989.40.57.**

V03/173 — Vends K7 CBS Colecovision (Zaxxon : 280 F, Venture : 230 F) échange possible. **P. LOMBARD, 1, rue Saint-Gérald, 69700 Givors. Tél. : (7) 873.15.79.**

V03/174 — A vendre très bon état Atari 600 XL PAL sous garantie. Vendu cause double usage + magnétophone spécial pour 800 XL le tout 2 500 F (au lieu de 3 000 F). **K7 Star Raiders 300 F. Demander LAURENT. Tél. : (1) 865.64.49 après 18 h de préférence.**

V03/175 — Vends ordinateur d'échecs MG 21, six niveaux de difficultés : 600 F achète TILT n° 1 à 7 ou échange contre jeu électronique Duo (voir TILT n° 8 p. 102) à réparer. **Cyrille RAISIMIHAM, 1, rue Anne-Franck, 91700 Sainte-Geneviève-des-Bois. Tél. : 016.98.65.**

V03/176 — Vends Nbres K7 pour console VCS 2 600 F Atari : Activision. Mattel : Imagic-Parker Brothers à 50 % de leur valeur neuve. **Christiane BEUNIN, 22, rue Prachay, 95300 Pontoise. Tél. : 032.38.46 (bureau de 9 h à 12 h et de 14 h à 19 h du mardi au samedi).**

V03/177 — Vends K7 CBS Zaxxon, Mousse-Trap, Venture, Space Fury, 220 F + K7 pour Atari 2 600 F : Enduro, Yars Revenge, Centipède, Mrs Pac Man 200 F + Oink 250 F. Vends adaptateur Péritel 200 F. **Patrick GOULLON. Tél. : (6) 430.01.56.**

V03/178 — Urgent région Lyon vend VCS Atari (nov. 82 peu servi) + 10 K7 dont Pac Man, Space Invaders, les Aventuriers de l'Arche perdue, Pitfall etc. prix : 2 500 F. **B. ROCHER, Lyon 7^e. Tél. : (7) 872.51.84 le soir.**

V03/179 — A vendre Atari 2600 VCS 1 an 1/2 + K7 Combat et K7 Cosmic Avenger + 2 transos le tout 850 F. **S'adresser à M. FARAMAZ. Tél. : (50) 68.52.25 après 18 h.**

V03/180 — Vends VCS Atari 650 F avec 2 K7 Defender 80 F, Space Invaders 70 F, Enduro 150 F, Q* Bert 140 F, Phoenix 100 F et manette Spectravision 50 F. **Tél. : 956.29.02.**

V03/181 — Vends K7 Vidéoopac n° 4-12-18-26-29-70 F pièce. **J.-F. CORBIN, 10, rue des Capucins, 89000 Auxerre.**

V03/182 — Vends VCS Atari 1 000 F + 2 paires de commande dont 1 « Pointmaster » (sous garantie jusqu'à 12-12-84) + K7 Space Invaders (vendu avec la console); Phoenix 280 F; Centipède 280 F; Pôle position 300 F; Keystone Kappers 350 F acheté 2 591 F le tout, vendu 2 210 F. Possibilité d'achat des K7 à part. **Thierry SAGOT, 4, avenue Auguste-Plat, 91130 Ris-Orangis. Tél. : 906.99.85 après 18 h 30.**

V03/183 — Urgent vend VIC 20 + lecteur K7 + ext 16 Ko + 4 K7 jeux + 2 Cartouches jeux dont Sargon 2 + joystick Atari + méthode basie + 2 K7 + listings jeux, matériel neuf 4 mois garantie, valeur 4 500 F, cédé à 3 600 F. **Mathias BOISSEAU, 21, avenue C. Vellefaux, 76010 Paris. Tél. : 202.76.44 après 18 h.**

V03/184 — Belgique occasion unique : vends Atari 400 + magnétocassette 410 + transo + manuel + 2 livres de programmes + K7 Space Invaders seulement 10 000 FB (l'heb) urgent ! **Stéphane STEURS, rue Tombois, 34 6110 Montigny-Tilieu. Tél. : 071.511.808 après 18 h.**

V03/185 — Vends VCS Atari + Pitfall + E.T. + Tennis + River Raid + les Aventuriers de l'Arche perdue + Star Raiders + Enduro + Decathlon + Frogger + Pôle Position + Combat prix : 2 000 F ou séparément, à saisir vite ! **Patrice. Tél. : 240.36.86.**

V03/186 — A vendre Commodore 64 + magnéto + The Tool : 3 000 F + jeux Scramble, Choplifter, Fort Apocalypse, Jump Man etc. Livres (Le Découverte et le livre de bord du 64). **Hugues TRETON, 6, rue de la Fauconnier, 911 Menncy. Tél. : 499.79.02.**

V03/187 — Vends jeux électroniques de poche visible dans TILT n° 3, Las Vegas de Bandal 100 F vendus aussi calcula-

trice de Texas instruments TI-1035 (V. % + etc.) 100 F tous les deux avec piles neuves. Demander Philippe. Tél. : (25) 56.34.80.

V03/188 — Vends ou échange ordinateur d'échecs Mephisto II contre console video ou autre ordinateur. **M. VERDU, 3, avenue Dufourmantel, 06000 Nica. Tél. : (93) 53.02.22 (H. B.).**

V03/189 — Vends cause achat Oric VCS Atari 2600 + 7 K7 : Defender, Yars Revenge, Brain Games, Super Breakout, Combat, Planet Patrol, Pac Man ; le tout en parfait état + emballages d'origine. Prix réel : 2 800 F, cédé à 1 900 F. **David AUMONIER, 72, avenue Nettier, 75012 Paris. Tél. : 307.56.71 après 18 h.**

V03/190 — Vends VCS Atari 2600 Noël 83 très bon état, garantie + emballage + 2 K7 : Defender et Enduro 1 500 F. **50000 Agneux, St-Lô. Tél. : (33) 57.09.38, poste 30.**

V03/191 — Exceptionnel, vends VCS Atari état neuf (fin 82) avec 9 K7 : Pitfall, Skilling, Defender, Pele's Soccer, Vanguard, Donkey Kong, Adventure et Combat + 2 paires de manettes + transo pour 2 000 F, oui 2 000 F soit 50 % moins cher, contacteur. **Régis, 95230 Soisy. Tél. : 964.30.42.**

V03/192 — Urgent vend Vidéoopac C 52 500 F + 10 K7, 60 F pièce n° 1-12-16-17-17-20-22-32-34-39 le tout état neuf. **Benoît LOTTER, 9, rue de la Grange aux Ormes, 57157 Marly. Tél. : (8) 763.54.59 après 18 h.**

V03/193 — Vends logiciels pour Atari 400-800 Missile Command ; Star Raiders ; Submarine Commander ; Fort Apocalypse (K7) ; Pharaohs Course (K7) 1 200 F les 5 ou 250 F chaque. **Tél. : (98) 58.34.41.**

V03/194 — CBM 64 : vends Tool 64 (330 F) Grandmaster (échecs 50 F) Skramble, Galaxy, Munch Man, Krazy-Kong Falls of Death, Hustler (Billard), Moon Buggy Sprite Man ; 25 F la K7. **Oric 1 : vends nombreuses prgms. Laurent-Pierre GILLIARD, Ham. de l'Emallerie, avenue Montesquieu, 33700 Mérignac.**

V03/195 — Vends K7 Atari : les Aventuriers de l'Arche perdue 220 F au lieu de 349 F, Berzerk 190 F et Et Street Racer 100 F au lieu de 329 et 150 F. Possibilité de lots spéciaux et avantageux à vous d'en profiter ! Achetez K7 Activision. **Sébastien. Tél. : (42) 21.43.16 à Aix-en-Provence.**

V03/196 — Vends Guitare électrique bon état 2 micros 6 cordes avec housse ou échangez contre une console Atari ou CBS. S'adresser à **Martin Christophe, La Grange Noé, 44130 Blain. Tél. : (40) 79.10.92 après 18 h.**

V03/197 — Vends Atari 2600 + 11 K7 valeurs : 4 100 F, vendu 2 500 F très bon état (Pitfall, Popeye, Star Wars). Urgent. **Merci. Laurent FALCOZ, 46, avenue de Mont-Louis, Champagne au Mont-d'Or. Tél. : 835.02.94 (région de Lyon).**

V03/198 — Vends VCS Atari janvier 83, et 7 K7 : Combat, Space Invader, Phoenix, Enduro, Super Cobra, Moon Patrol, Trick Shot pour le petit prix de 1 700 F. **Serge DUFAUR, 15, rue de la Vistule, 75013 Paris. Tél. : 586.04.53.**

V03/199 — Vends K7 Atari Indy + commandes spéciales 180 F, Pitfall 220 F, Riverraid 220 F, Frogger 180 F, Q* Bert 220 F, Spiderman 150 F, E.T. 100 F, Tutankham 220 F, Grand Prix 100 F, Barnstorming 180 F, Atlantis 180 F, Cosmic Ark 180 F, Action Force 150 F. **Etienne, 20, rue Capucins, 55200 Commercy. Tél. : (29) 91.28.10.**

V03/200 — Vends ordinateur VIC 20 + extenseur 11 Ko + 2 K7 de jeux « Jupiter Lander » et « Shamus » à 2 200 F pour tout renseignement. **Tél. : (1) 722.44.86.**

V03/201 — Urgent. Vends nombreuses bandes dessinées T.b.e. pour un prix très intéressant : Strange, Titan, Spydey, Pif-Gadget, Spirou, Picou, etc. Ecrite à **Olivier BINNER, 46, chemin de la Palouque, Bt. 6, Appt. 61, 13016 Marseille. Tél. : (91) 09.20.51.**

V03/202 — Je lègue mon Vidéoopac + 8 K7 au prix de 1 000 F. Vends Cosmic Avenger 180 F. Cherche documents sur le micro 800 XL et le Adam. Je cherche des trucs pour mieux réussir aux jeux d'Arcade, Star Wars et Dragon's Lair. **Tél. : (22) 48.00.19. 89000 Amiens.**

V03/203 — Vends Atari VCS + 2 paddles + 2 manettes + 1 cartouche Combat + 1 transo + la cartouche Star Raider + les video Touch Pad : le tout pour environ 1 500 F (prix à débattre). **Tél. : (75) 01.46.59.**

V03/204 — Vends VCS Atari + 4 K7 Tennis, Star Raiders, Enduro, Space Invaders sous garantie. Acheté neuf le 26-11-83. Prix : 1 400 F. **DALLET, 69, rue Emeric, 75015 Paris. Tél. : 579.22.09 après 20 h.**

V03/205 — Vends ou échange contre ordinateur Atari 600 XL, 800-400 ou VIC 20 ou ZX Spectrum ou Oric, console Atari VCS état neuf + 2 paires manettes + 4 K7 (Pitfall, Frogger, Tennis Reals Port, Combat) le tout sacrifié à 300 F. **Florent ROVELLO, 51, avenue Pasteur, 13007 Marseille. Tél. : (91) 52.29.23.**

V03/206 — Vends console Atari 2600 bon état encore sous garantie + 6 K7 : Space Invaders, Enduro, Yars Revenge, River Raid, Robot Tank, Moon Patrol, le tout valant 3 100 F, vendu 2 000 F. **B. PETITFRERE, 14, rue du Lude,**

37300 Joue-lès-Tours. Tél. : (47) 67.18.17, uniquement région tourangelles.

V03/207 — Jeu électronique Envahisseurs acheté le 16-1-84, état neuf, 200 F au lieu de 270 F. + montre avec alarme dans le jeu. **IA SEAK HIEN**, 47, rue Ordener, 75018 Paris. Tél. : 264.74.35 après 18 h.

V03/208 — Vends jeu Hanimex en bon état + 3 K7, 10 Sports, Moto, destruction pour le prix de 350 F le tout. **Merci... Laurent GATTI**, 81, rue des Frères Damme, 78700 Conflans-Sainte-Honorine. Tél. : 919.69.48 après-midi.

V03/209 — Vends VCS Atari complet + Combat + Space War + Street Racer + Circus Atari + Video Pinball + basic programming avec manettes spéciales, l'ensemble 1 000 F. Tél. : 580.81.99 après 19 h.

V03/210 — Exceptionnel! Vends 3 000 F (valeur 6 300 F) Atari 2600 avec toutes les commandes et 18 K7 dont Frogger, Donkey Kong, Tennis, Star Reader, Space Invaders, Pac Man. Tél. : 906.25.06 le soir et 606.84.75.

V03/211 — Vends K7 Atari + K7 Colecovision à prix intéressant (Phoenix, Super Cobra, Donkey Kong, Turbo, Frogger, Defender, Asteroids) en tout 22 K7 Atari et 4 Colecovision. **M. MOURCH** ou **Jean-Paul**, 9, rue de Reims, 78500 Sartrouville. Tél. : 913.31.84.

V03/212 — Vends K7 Activision pour Atari 2600. Decathlon 180 F, Space Shuttle 180 F, Frobsite 180 F, Kestone Kaper 150 F, Pitfall 150 F, Megamania 120 F, Tennis 120 F, Bridge 100 F, Plaque Attack + Oink 120 F, Sky Jinks 120 F, Barnstorming 100 F. K7 jamais servies. **Stéphane**. Tél. : (1) 686.35.81 après 16 h 30.

V03/213 — Vends 2X 81 06-83 + 32 Ko + clavier + 8 K7 jeux + manettes jeux + manuels + carte dessin. Valeur 2 600 F, vendu 1 300 F. **Bruno KASPRZAK**, 30, rue du Château, 78500 Sartrouville. Tél. : 913.82.18 après 18 h 30.

V03/214 — Hyper important! Vends C.B.S. Colecovision avec prise Péritel + K7 Donkey Kong. Acheté décembre 83 encore sous garantie prix : 1 500 F. **Emmanuel BORNET**, 118, bd Raspail, 75006 Paris. Tél. : 548.29.86.

V03/215 — Vends K7 pour C.B.S. : les Schtroumpfs et Donkey Kong pour 200 F pièce. Vends également jeu à cristaux liquides Donkey Kong (à deux écrans) : 160 F. S'adresser après 17 h à **Bruno-Lopez**, 60, avenue de Stalingrad, Résidence Allende, Tour 3, Appt 248, 93200 Saint-Denis. Tél. : 829.19.13.

V03/216 — Vends cause achat ordinateur console Mattel + Intellivision + 15 K7 parmi les meilleures et les plus récentes prix neuf + de 6 000 F, bradées 3 500 F. Appelez-moi vite le soir après 19 h. **Marc**. Tél. : 278.40.07.

V03/217 — Vends ou échange Hors Bord 2 coques carenagée avec volant + tringlerie + remorque Rocca Pop Marine II valeur 12 000 F contre Apple II ou équivalent + Mag Pro 38-19-5 + Mag de Reporteur Ulr 4400 + Flith + 30 bandes tête BioGen neuve. Le tout état neuf à débattre ou échange Hi-Fi Vidéo Trilaté. **G. M'NOYAIS**. Tél. : 16 (06) 904.08.17 le soir ou le w.e.

V03/218 — Vends Oric 1 16 Ko état (juillet 83) prise Péritel + modulât. N.B. + prise K7 + 10 reuvs + K7 jeux + prgms valeur 2 300 F; vendu 1 300 F. **A. CORBIERE**, 18, rue de Gasconne, 31170 Plaisance-ou-Touch. Tél. : (61) 86.44.45 heure de repas.

V03/219 — Vends VCS Atari déc 82 très bon état + K7 Combat + K7 Vanguard; 1 000 F. **Pascal LEGER**, 99, route d'Avignon, 30000 Nîmes. Tél. : (68) 28.19.01.

V03/220 — Vends radiocommande multiplex 5/7/9 + récepteur 4 voies EX A 6 Servo RS 20 (130 F), RS 25 (170 F), variateur vitesse 12 volts, 10 A (300 F) + magnéto K7 : 200 F. Achèterai Oric 1 ou Spectrum 48 K, max. 1 000 F. **Pierre SOGNO**, La Glière, 73240 Saint-Genix-Sur-Guiers.

V03/221 — Vends K7 Schtroumpf 300 F + Donkey Kong double écran + Flight Time + Jeu de foot + Merlin ou échange contre K7 Coleco, le tout 600 F. **ZEMOR**, 23, rue Henri-Rochefort, 75017 Paris. Tél. : 227.64.85.

V03/222 — Vends console de jeux Philips C52 + 9 K7 N° 4, 10, 18, 22, 25, 27, 38, 41. L'ensemble pour 1 800 F. **Emile DUCARIN**, 36, rue Pierre-Jacoby, 60000 Beauvais. Tél. : (4) 445.14.73.

V03/223 — Vends micro-ordinateur Tandy MC-10 4 KO + couleur. Neuf sous garantie durant un an. Prix 800 F. **Thierry GIORGETTI**. Tél. : 847.37.31 après 19 h.

V03/225 — Vends, échange, achète K7 CBS Coleco. Vends Turbo + 7 autres K7 (ou échange). Vends Vélocross Motobécane MX30. Vends 500 F. **Philippe MICHELSKI**, 70, rue Emile-Paladiche, 93150 Blanc-Mesnil. Tél. : (1) 867.07.65.

V03/226 — Exceptionnel! Vends K7 vedettes sur Intellivision : Donkey Kong de CBS 135 F, Boxing 135 F, Astro-mash 120 F. **J.-C. STRATIGES**. Tél. : (42) 53.04.67, après 17 h.

V03/227 — Vends CBS Coleco + 3 K7 (Donkey + Zaxxon

+ Cosmic Avenger). Le tout vendu à 1 500 F. **SYLVAIN**. Tél. : 254.35.41, après 19 h.

V03/228 — Urgent. Super affaire. Vends Videopac Philips C52 et 8 K7 n° 6, 10, 14, 22, 25, 29, 38, 44, pour le prix de 1 500 F. **Sabine GALEA**, 12, rue Auguste-Laurent, 75011 Paris. Tél. : 379.61.15.

V03/229 — Vends console VCS Atari + 4 K7 : Pacman, Space Invaders, King-Kong, Combat + 2 paires de manettes et transfo. Valeur : 2 500 F. Cédé à 1 400 F. Tout ceci en excellent état. **Stéphane CONQUET**, 1, rue de la Noue 4-173, 93170 Bagnole. Tél. : 287.63.70.

V03/230 — Vends console CBS Coleco, peu servi, sous garantie + 10 K7 2 modules « Turbo », 4 750 F le tout, séparément : console 1 750 F, K7 250 F, module 500 F. **Patrick VIRMONT**, 12, rue Jules-Massenet, 95500 Gonesse. Tél. : 985.60.27.

V03/231 — Vends console Mattel (déc. 83). Bon état. 1 400 F. Nombreuses K7 : Pitfall, Atlantis, Lock'n Chase, de 200 à 300 F. **Paul QUEVEAU**, « Amik-Farm », 79140 Le Pin. Tél. : 16 (49) 80.53.20, le soir.

V03/232 — Vends Atari 800 + unité disquette + magnéto + 200 prog. Prix : 8 000 F. Soit vendus ou éch. prog. **CHANH KHAMMENG**, 10, villa d'Este, 75013 Paris. Tél. : 586.21.78, après 20 h.

V03/233 — Vends K7 Activision pour Atari : 2 600 F. Decathlon 180 F, Space Shuttle 180 F, Frobsite 180 F, Kestone Kaper 150 F, Pitfall 150 F, Megamania 120 F, Tennis 120 F, Bridge 100 F, Plaque Attack et Oink 120 F, Sky Jinks 120 F, Barnstorming 100 F. K7 jamais servis. **STEPHANE**. Tél. : (1) 686.35.81, après 16 h 30.

V03/234 — Vends K7 pour VCS Atari, sans boîte, avec notice. Spiderman, Pac man, Keystone Kapers, Starmaster : 200 F chaque. Warlords, Backgammon-Hangman : 100 F chaque. **Gilbert DEGAINE**, 13, rue de la Brèche-aux-Loups, 75012 Paris. Tél. : 307.81.45.

V03/235 — Vends CBS coleco 1983, t.b.e., 1 300 F + module multicassettes : 400 F. Vends Track Ball Atari : 300 F. Vends aussi K7 Atari, environ 50 % valeur. SF O' Bert, Ski, Tennis et Pole Position : 200 F chaque. **GRYNNBERG**, 88, résid. Elsyée II, 78000 La Celle-Saint-Cloud. Tél. : 969.28.95.

V03/236 — Vends Atari VCS 2600, très bon état + 3 K7 : 1 350 F. **J.-F. LOUICHI**, 15, rue Pauly, 75014 Paris. Tél. : 541.18.97.

V03/237 — Vends Mattel + Voice + 17 K7 : White Water, Swords 8 Sentiments, Pitfall, Atlantis, B 17 Bomber, etc. Le tout sacrifié 3 550 F. Ou Mattel seul avec 1 K7 : 1 000 F. Les K7 200 F + Voice 300 F. Dingue non ? **Alain URQUIN**, 19, rue Victor-Hugo, 35000 Rennes. Tél. : (99) 00.20.46, le soir.

V03/238 — Super ! Vends K7 Atari : Combat, Slot Racers, Outlaw, Circus Atari, Breaker 80 F pièce + Video Checkers, Superman, Maze Craze, Adventure, Spiderman, Video Pinball 100 F pièce + Carnival, Raiders Of 150 F + beaucoup d'autres. **E. PLOUSSARD**, 50, impasse Tritant, 51000 Châlons-sur-Marne. Tél. : (26) 68.23.51.

V03/239 — Vends jeux LCD : la Pieuvre, Le Singe et Le Jongleur, Donkey Kong I, Le Cheval de Troie : 100 F. Vends aussi Turbo pour CBS : 650 F + K7 Atari : moins de 100 F. Liste sur demande. Vends/échange jeux sur Apple (+ 100 F). Liste. **PLOUSSARD**, 50, impasse Tritant, 51000 Châlons-sur-Marne. Tél. : (26) 68.23.51.

V03/240 — Vends K7 Hyper Chase pour Vectrex, état neuf. Acheté déc. 83, sacrifiée à 140 F. **JOSSÉLIN**. Tél. : 030.59.78, le soir après 17 h.

V03/241 — Urgent ! Vends Videopac C52 + 9 K7 n° 4, 14, 33, 35, 37, 38, 39, 43, 44 + 1 joystick (3 au total). Garantie mai 1984. Acheté 2 845 F, vendu 1 740 F. Ou vends K7 : 120 F pièce, et console : 790 F. **J.-B. LALLEMENT**, 16, rue de la Gare, 18390 Verrières. Tél. : (25) 41.93.44.

V03/242 — Vends K7 pour Atari : Action Force, MS Pacman, Enduro, Megamania, Oink, Chopper Command, Keystone Kapers : 240 F pièce. Warlords : 200 F. Ou : 1 600 F. **Armel DAVALOULT**, 210, av. du Général-Lectecr, 78220 Virorlay. Tél. : (3) 024.13.42, le soir.

V03/243 — Affaire ! Videopac C52 avec emballage et doc. Prix : 500 F, ou avec 6 K7 (n° 6, 9, 15, 22, 38, 39). 700 F. **Emmanuel COMTOIS**, 2, allée de Biarritz, 91300 Massy.

V03/244 — Vends adaptateur multicassette CBS : 700 F (état neuf) ou avec 2 K7 Activision et Atari 850 F. Vends aussi K7 CBS : Zaxxon, Cosmic Avenger, Schtroumpfs 300 F l'une ou 850 F les 3. **Ludovic BOSSER**, 6, rue du Président-Robert-André, 76330 N.O. Gravenchon. Tél. : 38.66.79, après 17 h.

V03/245 — Vends K7 Atari Swoquest Earthworld (en bon état) + notice et emballage : 150 F. **L. GAILLARD**, 2 bis, chemin de Crépieux, 69300 Caluire.

V03/246 — Super affaire ! Vends VCS Atari + 5 K7 (Pitfall, Berzerk, Pinball, Outlaw, Haunted House). Le tout en

très bon état : 990 F. **Ian MATERNOT**, 66, rue d'Epinay, 91480 Quincy-sous-Sénart. Tél. : 900.76.91.

V03/247 — Vends K7 pour VCS Atari et vends, achète ou échange programmes, logiciel, etc. Recherche personne ayant Atari 400/800/600/800 XL/1200. Recherche aussi personnes pouvant m'aider à programmer. **MARC**. Tél. : (3) 467.23.67, sur départ. 95.

V03/248 — Vends Atari 2600, garantie 6 mois + K7 Enduro Barmonting, Galaxian, Space Invaders, Pitfall, Star Voyager, Star Gunner, Demolition Attack. Le tout : 2 400 F. **Laurant DUBOIS**, 78210 Saint-Cyr-l'École. Tél. : 058.04.05, après 18 h.

V03/249 — Vends jeu Philips C52 + 3 K7 n° 22, 24, 29. Prix : 550 F. Bon état. **David GILITOS**. Tél. : 063.07.11.

V03/250 — Urgent ! Vends ordinateur TRS 80, niveau 2, 16 K, avec acc., lecteur K7, documentation : 3 000 F + extension interface TRS 80, 16 K : 1 500 F. Très bon état. Année 1981. **T. DIRANYAN**, 13, av. Constant-Coquelin, 95400 Villiers-le-Bal. Tél. : (3) 985.32.54.

V03/251 — Vends K7 Mattel : Star Strike, Triple Action, Space Battle. Très bon état. 150 F pièce ou 400 F les trois. **Pierre CORNELLE**, 43, av. Francis-de-Pressensé, bât. 3, 93200 Saint-Denis. Tél. : 820.35.80, après 18 h.

V03/252 — Super affaire. Vends VCS Atari + 5 K7 (Sp. Inv., Sup. Break, Real Tennis, Pac Man, Combat) 1 400 F, la console 800 F. Si le tout est acheté, en plus le jeu Popeye Nitendo. **FRANCK**. Tél. : 360.79.63, après 18 h. Région Paris.

V03/253 — Exceptionnel. Vends Vectrex PE, garantie déc. 84. 1 500 F + K7 : Scramble, Star Ship, Spire, Armor Attack, Hyper Chase, Berzerk 200 F pièce. **Sacha LOISEAU**, 201, rue de Grenelle, 75007 Paris. Tél. : 555.17.60.

V03/254 — Vends console Mattel Intellivision + K7 : Lock'n Chase, Roulette, Tennis, Mission X, Burger Time + clavier (ordinateur) pour 2 800 F. Etat neuf. **Hervé MERIC**, 15, rue des Sorbiers, 31200 Roque-sur-Garonne. Tél. : (16) 72.16.71.

V03/256 — Vends C52 Philips + 14 K7 n° 4, 8, 10, 15, 22, 25, 28, 29, 36, 38, 39, 40, 43, 44. Console : 650 F. K7 n° 4 à 36 75 F et 38 à 44 125 F. Ou le tout : 1 800 F. **A. RICHER**, 9, rue de la Bourse-aud, 60300 Senlis. Tél. : (4) 053.68.07, après 19 h.

V03/257 — Vends K7 Atari : 150 F, Defender, Boxing, Volley, Spiderman, Amidar, Space Invader : 150 F pièce. Ou le tout : 800 F. Vends aussi jeux électroniques Galaxie 2. Presque jamais servi. 170 F. Urgent. **Merci Pascal AGRAPIAN**, 1, allée Modigliani, 94140 Alfortville. Tél. : 353.23.74.

V03/258 — Vends VCS Atari (fév. 83) + 7 K7 Pac Man, Eudora, Aventuriers de l'Arche perdue, Volley, Defender...! Prix : 2 000 F. Valeur réelle : 3 500 F. **Stéphane PLUME**, 9, rue de la Bourse-aud, 60300 Senlis. Tél. : (4) 053.68.07, après 18 h.

V03/259 — Vends ou échange K7 pour VCS Atari L'Empire contre Ataque. O' Bert (Parker) 270 F, Phoenix 230 F, Space Invaders, Missile Command, Super Breakout 150 F, Pele's Soccer, Outlaw 100 F. Ou échange contre K7 de même valeur. **Patrice FAVIERE**, parc de Chalin, Saint-Louis, 69130 Ecully. Tél. : 833.26.85.

V03/260 — Vends console Mattel Intellivision : 1 000 F. Vends aussi K7 Mattel : 180 F chacune. Le tout en très bon état. + K7 Mattel Demon Attack, valeur 400 F, vendue 250 F. **Christophe PIQUEMAL**, 38, rue Saigne, 93100 Montreuil. Tél. : 857.26.87.

V03/261 — Vends VCS Atari, garantie 6 mois + 2 paires de manettes, bon état : 1 000 F + K7 Combat et Starmaster et Raider of the Lost Ark : 280 F chacune. Ou 1 500 F VCS + 3 K7. Vends mini-orgue Casio VL Tone, garantie 1 an : 400 F. Boîte à rythme, mémoire 100 notes. **Laurent ZIMMERMANN**. Tél. : (97) 24.20.94, après 18 h.

V03/262 — Vends VCS Atari, déc. 82 + K7 Combat, Les Aventuriers de l'Arche perdue, Defender, Super Breakout, Video Chess, Star Raiders, avec manette spéciale, ou vends cassettes séparées. Le tout : 2 000 F. **C. MICHEL**, 20, av. Beffroy, 78700 Conflans-Sainte-Honorine. Tél. : 972.63.79.

V03/263 — Vends console Mattel, janvier 83 + 7 K7 Roulette, Tron 1, Nightstalker, Autocoring + 2 Imagic : Los Trek, Sasecraft, et 1 CBS Housetrap. Valeur réelle : 3 000 F, vendu le tout : 2 500 F. **Elie BEFFARAL**, 36, rue Adrien-Froment, bât. B, esc. D, 93700 Drancy.

V03/264 — Vends K7 pour CBS Coleco : Zaxxon 300 F, Donkey Kong Junior 250 F, Schtroumpfs 250 F, Module Turbo 450 F. **Christophe BERNARD**, 14, rue des Terrasses, 78600 Mesnil-le-Roi. Tél. : 962.59.58, après 19 h 30.

V03/265 — Vends grande quantité de programmes pour ZX-81 sur K7 (Mazogs, Gulp I, Scramble II et III, Rex Tyrannosaure, Stock-car, etc.) + 2 K7 Mattel (Golf et Boxe) : 100 F chaque. **André EMMANUEL**, 29, rue Les Quarantaines, 50910 Blainville-sur-Mer. Tél. : (33) 47.18.71.

V03/266 — Vends, cause double emploi, ordinateur Mattel (très peu servi), avec K7 de jeu Scoubidou : 1 500 F. **Hervé**

FAUQUEUX COURBEPINE, 27300 Bernay. Tél. : (32) 43.23.51, chaque jour après 17 h.

V03/267 — Affaire. Vends ZX-81 (juillet 83) + 16 K + manuel + 4 livres + tous les câbles + K7 HR 6 + 50 programmes pour K7 (Pac Man, donkey Kong, Toolkit...). Etat neuf. Valeur réelle 6 530 F, sacrifié 1 500 F. **Laurent CHAMPION**, quartier Saint-Martin, 07200 Aubenas. Tél. : (75) 93.62.39, après 17 h.

V03/268 — Vends console VCS Atari. Prix : 2 500 F. + 15 K7 (Pitfall, Tennis, Star Wars, Pac Man, Chopper Command). **DELAUVE**, 7, rue du 14-Juillet, 77210 Avon. Tél. : (06) 07.92.80.

V03/269 — Vends VCS Atari neuf, acheté en fin déc. 83 + K7 Space Invader, Pitfall, Sorcerer's Apprentice. Achetés 2 500 F, vendus 1 500 F. **Bruno MANCARELLA**, 8, rue Jean-Baptiste-Marchand, 78200 Mantes-la-Jolie. Tél. : (3) 094.32.20. Urgent.

V03/271 — Vends VCS Atari 83, peu servi, avec 3 K7 2 paires manettes (VCS Atari). Vends manettes « Quick Shot » Spectravision 230 F à débattre urgent écrivé à : **Loic HAUBTMANN**, 3 bis, route de Chateaufort, 45190 Beaugency. Tél. : (38) 44.58.56. Après 19 h.

V03/272 — Vends 2 joysticks pour Atari CBS état neuf, valeur 360 F cédés à 240 F. **K7 Mattel Bowling**, Auto Racing, Ski, Hokey avec boîte et plaquettes. Etat neuf. Prix 150 F. Pour Atari K7 Vanguard Prix 240 F ou échange K7 Mattel Tron 2 et Atlantis pour CBS Space Fury. **J.C. Evry**. Tél. : 078.19.86.

V03/273 — Vends console Mattel + 4 K7 1 200 F. **Emmanuel NEUVE**, 26, rue Dagorno, 75012 Paris. Tél. : 345.46.60. Heures de bureau.

V03/274 — Vends Console Coleco Aout 83 + prise Péritel + 3 K7 : Donkey Kong + Schtroumpfs + Zaxxon : 2 000 F, hors région parisienne s'abstenir, écrire à : **Michel DIZIER**, 28, rue des Boulets, 75011 Paris, Envoyer n° de téléphone si possible.

V03/275 — Vends ordinateur Videopac + 5 K7 n° 38, 5, 43, 34, 38, 9. Valeur 1 700 F, vendu 1 000 ou 1 100 F. Très bon état. Achète ordinateur Hector 16 K + Modulateur et la K7 utilisé avec le modulateur 2 200 F. **Eric EYCHENNE**, 1, ter place du marché aux boeufs, 09100 Pamiers. Tél. : 60.52.31.

V03/276 — A vendre Videopac Philips C52. Etat neuf + 20 K7 de jeux. L'ensemble 1 800 F. **F. PETITJEAN**. Tél. : 16 (1) 608.07.17, après 19 h ou 554.92.93. (Bureau).

V03/277 — Stop affaire ! Je vends des K7 pour le superchargeur (Starpath) à 50% du prix d'achat : Dragon stomper, Killer sailers, 125 F chaque et bientôt autres K7. Echange aussi Raiders of the Lost Ark contre River Raid. **Alexis TURPIN**. Tél. : (6) 428.23.19. Après 18 h.

V03/278 — Très urgent, vends Videopac C52 Philips + 10 K7 n° : 39, 38, 1, 10, 18, 22, 24, 32, 34, 42. Très bon état. Valeur : 2 600 F, laissé à 1 500 F. **Tél. : (75) 85.26.50. Après 18 h ou chez Georges MANIPOUD**, 3, rue des Pins, 26120 Malissard.

V03/279 — Urgent, vends Atari 2 600 complet avec K7 Space Invader : 1 100 F, K7 Space War 100 F; Combat 80 F; Action Force, Phoenix, Atlantis, Schtroumpfs, Indy 500 + Com, à 230 F pièce + Berzerk 200 F. Attention : le tout pour 2 500 F. Vends Microvision + 3 K7 à 350 F, Basket ball 2 à 100 F. Cherche CBM 64. **GAMBA**. Tél. : (84) 65.25.11.

V03/280 — Jeux Atari 2600 avec 6 K7 : Popeye, Super cobra, Spiderman, Sky, Sypker, Action Force + poignée Defender, Jungle Hunt, prix 2 900 F. Sous garantie 20 février 84. Valeur neuf 5 540 F. **Jean Philippe CARRERE**, 2, rue Raymond-Mondon, 57130 Gorze.

V03/282 — Vends jeu Microvision + K7 casse-brique + Shooting Star + Puissance Quatre. Etat neuf : 300 F (ou lieu de 740 F) et jeu Merlin neuf : 100 F. **Benoit GIRERD**, 9, avenue du Reart, 66000 Perpignan. Tél. : (68) 60.57.65.

V03/283 — Vends K7 Atari : Space Invaders, Mash, Astéroid, Space War Man, Diamond to Diamond pour 200 F pièce + K7 Star Raiders et Vidéo Touch Pad, 225 F. Vends aussi K7 pour Oric 1 et Atmos : Zargon, Xenon, 3 D. Maze, Oric Monop, Hopper. 80 F — 90 F pièce. **GYNQ**. Tél. : 007.91.56.

V03/284 — Vends 2 K7 CBM 64, Munch Man 64, The Fabulous Wanda au prix de 80 F pièce. Très bon état. **Christophe CHEVREAU**, 328, rue de Valée, 34980 Saint-Gely-Du-Fesc. Tél. : (67) 84.17.47. Après 18 h.

V03/285 — Vends VCS Atari 2 000 F avec K7 Combat, Pole Position, Vanguard, Space Invader, Pele's Soccer, Superman, Star Raider, Defender. **Franck Cie**, 5, rue Arrachart, 93150 Blanc-Mesnil. Tél. : 867.26.55. Après 18 h.

V03/286 — Après 2600 : 900F + 6 K7 entre 150 F et 300 F. Console achetée le 10.12.83. Console + K7 avec garantie. **François Marques DE OLIVEIRA**, 8, villa des Pavillons, 93320 Les Pavillons-sous-Bois. Tél. : 847.83.34. Après 18 h.

V03/287 — Vends ou échange K7 pour Dragon 32. Vends Zaxxon, Skramble, Glaxxon, Jump Jet, White Crystal, Phantom Slayer pour moins de 60 F et d'autres, liste sur demande. **Nicolas CARPENTIER, 45, cours de Vincennes, 75020 Paris.** Tél.: 372.50.83.

V03/288 — Vends Atari 2600, prix à débattre. **Sur Nice.** Tél.: 98.35.63.

V03/289 — Atari 2600 très bon état + 2 paires de commandes + 6 K7: Combat, 7 Space Invaders, Defender, Enduro, Decathlon, Aventuriers Arche Perdue, Prix exceptionnel 1 800 F. **MERYG, 29 rue de Bellevue, 92260 Fontenay-aux-Roses.** Tél.: 660.83.36.

V03/290 — A saisir Zx Spectrum 48 K, janvier 84, excellent état + interface manette + 3 K7 jeux, dont Assembleur + 5 livres, le tout vendu 2 490 F (uniquement en région parisienne). **Manuel DE FARIA, 38, rue Georges-Bourgoin, 78280 Achères.** Tél.: 911.45.53. Après 19 h.

V03/291 — Vends K7 VCS Atari Defender 200 F avec boîte et notice. Tél.: 332.89.79. **Saine-Saint-Denis.** 19 h tous les jours.

V03/292 — A saisir! Vends Console CBS Colecovision + K7 Donkey Kong sous garantie, décembre 89 (Transfo + cable Petite!) 1 650 F Et cherche documentation sur Apple II*. S'adresser à: **Stéphane REGARD, Perception, 34700 Lodève.** Tél.: (67) 44.06.08. Après 18 h.

V03/293 — Vends K7 Atari neuves: Star Raiders 200 F, Breakout 80 F, Warlords 80 F, Defenders 200 F, Haunted House 80 F ou le tout 550 F + console ITMC avec 2 K7: 150 F. **Hugo HELLEU, 38, rue de Valenciennes, 92100 Nanterre.** Tél.: 474.10.54. (Région parisienne).

V03/294 — A saisir! CBS Coleco 1 500 F + Sector (Pour suite d'un sous-marin à l'aide d'un ordinateur) 200 F + Touche coule (Bataille navale) 200 F + achète Spectravideo, Commodore 64. **Christophe RODIER, 21, rue Nansen, 69150 Gignes.** Tél.: (7) 849.46.75.

V03/295 — Vends Vidéopac Jet 25 Radiola avec 6 K7, n° 4, 11, 18, 34, 38, 39, Noël 83 Très bon état neuf, sous garantie. Le tout vendu 1 000 F. Tél.: (41) 52.03.17. Le midi.

V03/296 — Urgent vends Flipper Orbit très bon état Gottlieb 1975 acheté novembre 84 1 800 F, cédé à 1 500 F. 4 Joueurs. **Michel MAZOUZ, 10, place Lafontaine, Garges-les-Gonesses.** (Même Paris) Tél.: 986.17.28. Après 20 h.

V03/297 — Vends 2 jeux électroniques 310 F: Formule 1: 80 F + Space Invaders: 230 F. **Christophe JEANNIN, 21800 Chevigny-Saint-Sauveur.** Tél.: (80) 46.17.80.

V03/298 — Vends Console Mattel + 14 K7: Pitfall, Demon Attack, Microsurgeon, Lock'n Chase, Tennis, Soccer, Horse Racing, Auto Racing, Utopia, Sea Battle, Poker, Space Battle, valeur négligeable, vendu 3 500 F. Cherche Strange Marvel, Fantast Comics, U.S.A. **J.L. DUTILEUL, 10, rue Valende, 59100 Roubaix.** Tél.: (20) 83.00.25.

V03/299 — Vends 2 K7 CBS Colecovision Zaxxon et Venture, peu utilisées: 600 F, ou lieu de 820 F. **Franck SAUTET, chez Mme Garcia, 52, bd Danielle-Casanova, 13014 Marseille.** Tél.: 58.13.79.

V03/300 — Vends Turbo (CBS) 650 F, valeur 820 F, Cosmic Avenger (CBS) 280 F, valeur 339 F. **Bruno MEUNIER, 15, rue Fournier-Lecuyer, 95140 Garges-les-Gonesses.** Tél.: 986.66.25. Après 19 h.

V03/301 — Vends VCS Atari 980 F et K7 Berzerk 195 F, Phoenix 195 F, Jungle Hunt 185 F. Ou le tout pour 1 385 F. **Robert ZACIERA, 64, rue Greffillat, 94400 Vitry-sur-Seine.** Tél.: 682.39.50, à partir de 18 h.

V03/302 — Vends VCS Atari, bon état + 2 paires de manettes + transfo: 1 000 F. Vends aussi K7 MS Pac Man, Demon Attack, Phoenix et River Raid. Prix: 200 F l'une ou le tout pour 1 600 F. **Luc FELDER, 10, rue de Villiers, 92300 Levallois-Perret.**

V03/303 — Vends cartouches standard Atari 2600, de 40 à 60 % de leur valeur. Ou échange par lots contre cartouches pour Atari 800 (3 à 5 contre 1). Tél.: (1) 672.27.56. Le week-end ou le mercredi après 20 h.

V03/304 — Vends console Mattel 83, état neuf, avec garantie + 6 K7. Valeur 3 000 F, vendu 2 000 F. **DANGOISE, 26, rue Louis-Courdery, 60480 Prévry-sur-Oise.** Tél.: 456.04.12, après 18 h.

V03/306 — Vends Console Colecovision CBS cause double emploi achetée de 3 mars 84. Prix 1 700 F. Vends K7 de jeux: Zaxxon, Mouse Trap, Cosmic Avenger, M. Do. Le tout: 1 200. Factures + Garantie. **Bernard DEBARRE, 2, rue des Plantes-Verts, 95000 Cergy.** Tél.: 632.08.67.

V03/307 — Super affaire! Vends jeux électronique Astro Commande, 5 phases, Basket de Bambino 10 à 20 joueurs, La Pieuvre, Missile Invaders + Camion Programmable Bitrack + Walkman. Valeur réelle 2 200 F, cédé à 500 F. Tél.: 788.21.37. (Paris).

V03/308 — Vends ZX81 + 1 K7 + Alim + Cables + 1 livre bon état. Acheté en décembre 1983 + magnétophone gratuit avec le ZX81 valeur 1 300 F, vendu à 700 F. **Nicolas**

BULLOT, 8, rue Joseph-Bara, 75006 Paris. Tél.: 325.87.65. Après 17 h.

V03/309 — Vends VCS Atari 2600 82 + 14 K7: 3 500 F au lieu de 6 700 F ou Atari 900 F et K7 au détail (Décaton, R-Raid, Robot Tank, Vanguard, Galaxian, K-Kapers centipede, J-Hunt, P-Position, RS tennis, Soccer, Tennis Activ, Space Invaders, Outlaw.) **Didier Massegia, 1, Gave Scuderi, 06100 Nice.** Tél.: 53.58.36. Après 18 h.

V03/310 — Vends Oric 1-48 K + 3 jeux + Prise.Peritel pour 1 600 F. Tél.: (1) 586.39.4.

V03/311 — Super affaire! Je vends un ordinateur de jeux Philips Videopac C52 avec 8 des meilleures K7: n°s 24, 29, 34, 37, 39, 9, 39, 43 au prix incroyable de 1 200 F (soit près de 1 000 F d'économie) urgent. **Frédéric BUCHHOLZER, 93, Boulevard d'Aulnay, 93250 Villemonble.** Tél.: 528.82.20.

V03/312 — Vends Console Mattel + 3 K7. Froggob, Burt-time, Bataille de Chars. Acheté décembre 83. Etat neuf, sous garantie très peu servi, le tout 1 900 F. **Philippe VENET, route de Notre-Dame-de-la-Garenne, 27600 Gallon.** Tél.: (32) 53.09.09. Poste 26. Après 18 h sauf vendredi et samedi.

V03/314 — Vends Atari 2600 + K7. Space Invaders, Battle-Zone + Space-Shuttle + Super-man. Etat neuf. Date du 12 décembre 83. Le tout 1 800 F au lieu de 2 200 F. **Emmanuel Tisler, 43, rue du Docteur-Bauer, Saint-Ouen.** Tél.: 251.44.68.

V03/315 — Vends Atari 2600 de Noël 83 neuf 980 F + Battle Zone 200 F + MRS Pacman 200 F + Space Invaders 150 F ou le tout à 1 530 F. **JUBERT, Les Communs de Rivaudé, 41300 Salbris.** Tél.: (54) 97.17.29.

V03/316 — Vends K7 pour Intellivision Mattel Lock'n Chase (160 F), Basketball (150 F), Froggob (150 F), Spaceball (140 F), Boxing (150 F), Night Stalker (150 F). **Frank PALLMIER, 330, boulevard de Sainte-Marguerite, «L'Armandière», 13009 Marseille.** Tél.: (91) 82.10.07.

V03/317 — Vends ou échange console Jeux Mattel contre Vectrex ou Flipper + 3 Cartouches: Auto Racing, Star Strik, Space Battel, valeur 2 700 F, vendu à 1 500 F. Excellent état sous garantie. **Jean-Michel FERAUD (Chez M. Laumet) 3, boulevard Joliot-Curie 01000 Bourg-en-Bresse.** Tél.: (74) 23.03.58.

V03/318 — Vends K7 Atari (Tennis, Pac-man, Defender) 225 F pièce. Vends Jeux à cristaux liquide (Pipe-line, Octopus) 150 F pièce. Vends Jeux électroniques (Tennis, Tomynronic, Simon, Hockey) 150 F et 100 pièce. **Olivier ODDIRICO, 8, bis rue Losserand, 37000 Tours.** Tél.: (47) 41.57.06.

V03/319 — Vends cause achat Coleco. VCS Atari en bon état + les K7 Combat, Space Invader, Defender, Galaxian, Street Racer, Pac-Man, Air-sea-Battle, Vidéo-Chees, Yars-Revange, Phoenix et Pitfall, le tout pour 2 900 F. **DAVID BALLOIS, 34, rue Denon, 71100 Chalon-sur-Saône.**

V03/320 — Vends Videopac C52, encore sous garantie + K7 n°s 47, 44, 34, 9, 1, état neuf, le tout: 1 700 F. **Patrick CASIMIR, lot. Martyrs Sud 09, 24430 Razo-sur-Isle.** Tél.: (53) 54.61.69, après 18 h.

V03/321 — Vends TI 99/4 A + câble K7 + Basic étendu + joysticks + nombreux livres: 650 F. Le tout sous garantie (11/83): 2 000 F environ. **Didier BRUYER, 54, av. Beau-regard, Cran-Gevrier, 74000 Annecy.** Tél.: (50) 57.70.28, heures ropas.

V03/322 — Vends Videopac C52 Philips, bon état + 20 K7 (Pac Man, Foot, Hockey, Flipper, Basket, Boolling, Courses, etc.). Vendu 1 800 F. **Pascal BERAT, 63, av. de Gravelle, 94220 Charenton-le-Pont.** Tél.: 368.85.22.

V03/323 — Vends console de jeu vidéo couleur ou noir et blanc Hanimex HMG 7900 + 2 manettes + 4 K7 + adaptateur, sous garantie, excellent état, avec notice d'utilisation. Prix: 1 000 F. **Denis HAAS, 27, Av. des Roses, 57150 Creutzwald.** Tél.: (8) 793.71.25, après 18 h.

V03/324 — Vends pour VCS Atari: Ice Hockey 200 F, Pac Man 180 F, Raiders of the Lost Ark 200 F, Donkey Kong 180 F, Demon Attack 180 F. Ou le tout pour 850 F. **David TOUBOUL, 26, rue Scour-Bouvier, 69005 Lyon.** Tél.: 636.76.47.

V03/325 — Vends K7 pour Coleco: Space Fury, Donkey Kong Jr., Venture + nombreux autres titres à 240 F + module Turbo 560 F + Mineur 2049 340 F + Subroc 280 F. Toutes cassettes avec boîte et notice. Liste sur demande. **Didier GOUGELET, 75, rue Gambetta, 94190 Villeneuve-Saint-Georges.** Tél.: 389.55.14.

V03/326 — Vends Warlords pour Atari 2600: 100 F. **Gérard HENRY, 20, rue des Coteaux, 78650 Beynes.** Tél.: (3) 489.33.71.

V03/327 — Vends jeux Game & Watch Mickey et Donald et Fire et Donkey Kong Jr. simple, double 200 F, et simple 150 F. Jeu électronique Lansay Puck Honster, Formula 1, Football D'Intex Electronics 100 F chaque. **Gildas LEGGUILIER, 29, rue Pierre-Demours, 75017 Paris.**

V03/328 — A saisir! Vends extension informatique Mattel + 2 K7 inédites en France: Truckin + Dracula (Imagic). Valeur totale: 2 100 F. Cédé à 1 000 F. **M. GRADE, 38, rue Cabanis, 75014 Paris.** Tél.: (1) 581.01.10, après 19 h, sauf week-end.

V03/329 — Affaires: Vends K7 pour VCS: K7 porno, 2 jeux 300 F, Retour du Jedi 250 F, Gorf, Pitfall 200 F, King Kong, Asteroïd 175 F, Haunted House, Casino, Outlaw, Space Invader 150 F, Combat 100 F. Peux les échanger contre K7 pour Supercharger ou CBS. Achète leurs boîtes 10 F pièce. **LAURENT.** Tél.: (1) 305.93.95, 20 h.

V03/330 — Vends VCS Atari sous garantie + K7 Chopper command, Starsmaster, Cobra, Keystone Kappers, Megaman, Miner, Pole Position, River Raid, Galaxian, Pac Man, Space Invaders. Prix: 5 100 F. Vendu: 2 500 F. **DÉFOSSEZ, 63, rue Alfred-Lemaire, 80000 Amiens.** Tél.: (22) 91.25.71.

V03/331 — Vends console Mattel, nov. 83, avec 7 K7: Microsurgeon, Mission X, Foot, Ski, Auto Racing, Night Stalker, Space Armada. Valeur 4 000 F, cédé 2 300 F. **Eric DASLOUE RAISSIN, 04190 Les Mées.** Tél.: (92) 34.00.36.

V03/332 — Vends pour Apple II programmes de jeux sur disquettes tels que: Pac Man, Donkey Kong, Zaxxon, O' Bert, etc. Prix à débattre. Possibilité d'échange. **P. JACQUEMARD, 21, av. des Marronniers, 93160 Noisy-le-Grand.** Tél.: 303.11.37.

V03/333 — Vends K7 Atari: Adventure 120 F, Berzerk 140 F, Donkey Kong 140 F, Star Wars 140 F, Defender 160 F, Yars' Revenge 140 F. Ou le tout pour 700 F (port non compris). Vends aussi Astro Command 220 F et Batterie de robots 190 F, les deux: 300 F. **Philippe AGEORGES.** Tél.: 646.81.03.

V03/334 — Vends VCS Atari, oct. 83 + 7 K7: Galaxian, Centipede, Cross Force, Aventuriers, Megaman, Starsmaster. Le tout: 1 500 F. **Denis GERMAIN, 78310 Maurepas.** Tél.: (3) 062.73.18.

V03/335 — Vends, cause départ armée: console Vectrex (84/02). Prix: 1 100 F. **Jean-Louis CORNUOT, Maizières-les-Brienne, 10500 Brienne-le-Château.** Tél.: (25) 77.36.22.

V03/336 — Vends Oric-1 48 K, bon état, sous garantie + moduletur NB intégré + peritel + manuel français + jeux K7 (Xenon, Jigger, etc.). Prix: 1 900 F. **J.P. BARZI, 9, chemin de Montfort, 78770 Thoiry.** Tél.: 487.50.88.

V03/337 — Vends PB-100 avec extension, le tout dans son emballage d'origine, en bon état de marche et sous garantie. **J. Michel DELOR, 13, rue de Champagne, 57157 Marly.** Tél.: (8) 763.36.14, après 19 h.

V03/338 — Vends Atari VCS 2600 + Paddle + joystick + K7 Lindy 500, Adventure, Space Invaders, Outlaw, Maze Craze, Star Wars, Tuthankam pour 2 000 F. Valeur: + 600 F. Vends ZX81 + 16 Ko + manuel pour 500 F. **David DEFELACHE, Gruges-les-Côtes, 69210 Bully.**

V03/339 — Vends Videopac Radiola et 27 K7. Prix: 2 000 F. **Claez, 1, rue Dupertuis, 94500 Champigny-sur-Marne.** Tél.: 706.17.03, après 18 h.

V03/340 — Vends VCS Atari + 2 K7 (Flipper et Golf) + transformateur + paire de manettes. Le tout pour 700 F. **Boris LEBLANC, 1, rue de la Source, 95170 Deuil-la-Barre.** Tél.: (3) 983.48.18.

V03/341 — Vends CBS Coleco 1250 F, état neuf + K7 Zaxxon 220 F, K7 Cosmic Avenger, Pepper II, Golf 180 F l'une. **Eric DOUDOUX, 19, rue des Lilas, 80440 Bovas.** Tél.: (22) 93.06.35, après 18 h.

V03/342 — Vends VCS Atari sous garantie, état neuf + K7 Frogger, Tennis, Starsmaster, Space Invaders, Combat + casier de rangement de K7. Le tout: 1 800 F. Valeur réelle: 2 450 F. **Pierre BONFILS, 7, rue Henri-de-Cessole, 06100 Nice.** Tél.: 84.01.63.

V03/343 — Vends console Colecovision achetée le 8/12/83, avec 3 K7 (Zaxxon, Donkey Kong, Venture). Valeur: 2 580 F. Le tout laissé pour 1 800 F. **Wilfrid DOUZET, 20, rue de la Roquebillière, 06300 Nice.** Tél.: (93) 26.57.22, le soir.

V03/344 — Vends K7 Mattel Tron 2: 210 F, Bataille de l'épée: 160 F, Stars Striker: 160 F. **Jacques LE PAGE, 5, av. des Anciens-Combattants, 13220 Châteauneuf-les-Mardigues.** Tél.: (42) 76.11.16.

V03/345 — Urgent. Vends console Videopac (cause besoin d'argent) avec 17 K7 (n°s 2, 4, 6, 11, 12, 14, 18, 20, 22, 23, 25, 29, 34, 36, 38 (Gloutons), 41 (Conquête du monde) et 44 (Super gloutons)). Le tout pour 2 300 F ou toutes les K7: 1 790 F et la console: 500 F. Affaire. J'attends vos nombreux appels. Tél.: (75) 96.88.42.

V03/346 — Vends console Mattel (déc. 83) + 2 K7: skiing et Space Armada. Le tout pour 1 400 F. **Stéphane ROBIN, 26, av. du Halleray, 44300 Nantes.** Tél.: (40) 74.70.56, après 17 h.

V03/347 — Vends et échange K7 CBS Coleco, Space Fury, Donkey Kong Jr., Venture, Looping, Zaxxon contre autre K7 CBS Coleco et échange 2 de mes K7 CBS contre module Turbo. Merci d'avance. **Thierry ALBERT, 13, bd Raspail, 75007 Paris.** Tél.: 347.01.42.

V03/348 — Vends (300 F pièce) ou échange K7 CBS pour Colecovision: Venture et Schtroumpfs. **ANNE.** Tél.: (73) 89.41.63.

V03/349 — Affaire. Vends Atari 2600 + K7 Space War 650 F, Digidug 320 F, Battle Zone 250 F, Mrs. Pac Man 220 F, Gorf 220 F, Demon Attack 250 F, Asteroids 220 F, Berzerk 210 F, Defender 180 F, Space Invaders 150 F, Space War 75 F, Surround 75 F. Le tout 2 600 F au lieu de 4 200 F. **Jean-Louis BISSEUX, 10, rue Jeanne-d'Arc, 69800 Crépy-en-Valois.**

V03/350 — Vends console Mattel Intellivision, sous garantie jusqu'au 7-84 + 5 K7: Tron, Space Armada, Sea Battle, Donkey Kong (CBS), Frogger (Parker). Prix: 1 600 F. **David SMAGGHE, 11 A, cour des Alpes, 13100 Aix-en-Provence.** Tél.: (42) 21.33.98.

V03/351 — Vends, cause double emploi: VCS Atari + 3 K7: Pac Man, Tennis, Space Invaders + transfo + manettes + téléviseur portable N/B 31 cm. Excellent état. Le tout: 1 700 F. Vends aussi Electronic Detective. Jeu d'enquête avec ordinateur + piles: 150 F. **Pierre REBOUT.** Tél.: 499.80.25.

V03/352 — Super affaire! Vends Atari 2600 + K7 Activision: Enduro, Le Nouveau Décaton, Tennis d'Atari et Defender. Neuf, déc. 83: 1 900 F. A débattre. Ou l'échange contre Spectrum, Atmos, Commodore ou autres. **Jérôme PAJARD, 57, rue Segoffin, 92400 Courbevoie (Paris).** Tél.: 788.21.37.

V03/353 — Vends Jet 25 Radiola Videopac Philips. Prix: 600 F + 6 K7 à la moitié du prix actuel. **Nicolas BERTHON, 7, allée des Grives, 36330 Le Poinçonnet.** Tél.: (54) 35.44.75.

V03/354 — Vends K7 Videopac pas chère et console matel: 1 200 F, avec K7, ainsi que d'autres K7 Mattel. **Anthony CARCONE.** Tél.: 373.16.16.

V03/356 — Vends console de jeu Home Arcade + K7: 650 F (déc. 83). **Florent DELOUS.** Tél.: 944.27.43.

V03/357 — Vends TRS 80 Model I, 16 K, Level 2 + 250 Progs (nombreux jeux en L-M) + Light Pen + son + documentation et revues us. Très bon état de marche. Prix: 3 500 F. **A. JAIL, 8, bd Carteret, 51100 Reims.** Tél.: (26) 07.58.73.

V03/358 — Vends flipper Electronic, très bon état: 200 F + jeu Marlin: 200 F. **Frédéric MIRAILLES, 3, traverse de la Grande-Bastide, 13009 Marseille.**

V03/359 — Vends pour Atari K7: Combat 50 F, Air Sea, Battle 100 F, Maze Craze 100 F, Bowling 100 F, Golf 100 F, Breakout 100 F, Space Invaders 150 F, Star Wars (L'Empire contre-attaque) 200 F, Outlaw 100 F, Circus Atari 100 F. **Sylvain GRANDBOUCHE, 5, rue Docteur-Nasica, 21230 Armay-le-Duc.** Tél.: (80) 90.92.19.

V03/360 — Vends jeux électroniques Ninendo Panic Oil, Livaco, Evasion, Playet Time et Rugby. Bon état. Le tout acheté 600 F, vendu 400 F. Ou bien échangerais contre Nintendo Donkey Kong, Zaxxon Bandai. **Frédéric BERTONZI, 2, rue du 11-Novembre, 59170 Croix.** Tél.: 24.77.76, après 6 h.

V03/361 — A saisir: Vends mémoire 64 Ko pour ZX-81 + nombreux programmes de jeux inédits en France. Le tout: 800 F. Valeur réelle: 1 570 F. **Jean EMMANUEL, 1, rue Blaise-Pascal, 80000 Amiens.** Tél.: 46.13.49, après 18 h.

V03/362 — Vends coffret VCS Atari (console + 1 paire de joysticks) + transformateur + garantie + mode d'emploi + K7 Defender, Mars 84. Complètement neuf. Valeur: 1 450 F. Sacréfié: 1 200 F. **Stéphane WIGLUSZ, 21, Les Boscquets, Tourville-la-Rivière, 76410 Cléon.** Tél.: 77.06.03.

V03/363 — Vends 8 K7 Night driver, Advent Olympic, Combat 80 F, Miss, Comm., Space Invaders 150 F + Vanguard, Phoenix 200 F. Ou vends les 8 pour 800 F. **Nicolas GUILAUD, 128, av. Montredon, 13008 Marseille.** Tél.: (91) 72.20.73.

V03/364 — Vends 2 livres pour le C-64: Games Book et la découverte du C-64. Prix intéressants. Recherche aussi possesseurs du C-64 pour échange de trucs (jeux, utilitaires, etc.). Vends aussi un jeu vidéo avec Demon Attack et Super Cobra: 800 F. **Laurent GOLDSTEIN, 75010 Paris.** Tél.: 526.55.12.

V03/365 — Urgent! Vends Vectrex, très bon état, garantie jusqu'en janv. 85. Livré avec mine Storm + 2 cartouches (Cosmic Chash et Armor Attack). Valeur réelle 2 630 F, vendu 2 000 F. Vends aussi pour TI/99 Dragon Mix: 100 F. **Jean-Christophe LEPINE, Clixex 2101, 31490 Dibrac.** Tél.: (61) 86.01.01.

V03/366 — Vends Mattel + 9 K7: Atopia, Tron 1 et 2, Bowling, Revers, Lock'n Chase, Adventure Dungeons and Dragons, Sub Hunt, Night Stalker. Valeur réelle: 2 600 F. Vendu: 1 200 F. **Philippe AGEORGES, 10, rue de la République, 69300 Caluire-et-Cuire.** Tél.: 973.50.88.

V03/367 — Vends VCS Atari avec 13 K7 + 3 paires de commandes. Jérôme LUST, Meubles After, 14, rue Charles-Seydoux, 59360 Le Cateau. Tél.: (27) 84.11.75.

V03/368 — Vends K7 Mattel Intellivision: 100 F chaque. Bridge électronique Scisys: 600 F. Jeu JI 21 Parachute. BERNARD, 3, rue de la Pie, 45300 Pithiviers. Tél.: (38) 30.01.24, le soir.

V03/369 — Vends VCS Atari + 10 K7, état neuf: Vanguard, Pele's Soccer, Berzerk, Defender, Pac Man, Demons Attack, Asteroids... + 2 paires de poignées. A saisir: 2.200 F. Le tout prêt à jouer. Bertrand CHAVEROT, 149, rue Commandant Charcot, 69110 Sainte-Foy-les-Lyon.

V03/370 — Vends Vidéopac C52 + 4 K7 sous garantie, achetés le 31.1.84. Le tout 1 700 F. Pourrais l'échanger contre Apple II, TI 99/4A, Oric I, Vic 20 ou ZX Spectrum. Philippe GARCIA, 3, rue Henri-Cothereau, 79600 Airvault. Tél.: (49) 64.91.47. Après 17 h.

V03/371 — Vends jeu Vidéo ITMC 1 an + 7 K7, valeur 2 400 F, pour 1 000 F. Elie ASTRUC, 4, rue Paul-Eluard, 93000 Bobigny. Tél.: 830. 23.01. Après 18 h.

V03/372 — Vends jeu vidéopac avec écran 21 ou en noir et blanc avec une K7 Aéro-navale en très bon état. Sous garantie, acheté 1 820 F, à vendre 1 400 F. S'adresser à: Yannick CLERET, Brosseville-sur-Mer, 76460 Saint-Valery-en-Caux. Tél.: 97.60.03. Après 18 h

V03/373 — Vends Vectrex cause double emploi garantie jusque 07.84 + Scramble + Armor Attack, parfait état, prix 1 500 F. Urgent. Jean-Paul TELLIER, Residence Beau-site, Bat. D, Esc. 10, 77400 Lagny. Tél.: 402.12.37. Après 19 h.

V03/374 — Vends K7 Mattel bon état avec notice, fiches, boîte: Tennis cédé à 120 F + Mission X à 295 F + Triple Action à 100 F ou échange mission X contre Q-Bert. Tél.: (66) 65.18.87. Après 17 h.

V03/375 — Vends ZX 81 (83) + Extension 16 K + Programme échecs + 2 livres 800 F le tout. Henri CAMPIS-TRON, 117, rue Charles-de-Gaulle, 91330 Verres. Tél.: 732.92.54. Poste 260. H.B. ou 948.62.17. Le soir.

V03/376 — Vends sur Savoie K7 Atari, Jungle Hunt 200 F + Basic Programming avec manettes 250 F + Chopper Command 150 F. Vends Jeux électronique de poche Donkey Kong II 200 F + Jeux Flipper (Lansay) 100 F + Jeux

Radio Game Watch Barrier (Liwaco) 250 F. GERARD. Tél.: (79) 69.70.82.

V03/377 — Vends ou échange K7 pour VCS Atari: Riddle of the Sphinx (Pal) 250 F, Combat 55 F, Air-Sea-Battle 130 F, Dodge'em 100 F, Adventure 130 F, Haunted-House 130 F ou vends le tout pour 720 F. Alexandre DRINSTEIN, 34, avenue de la Commune-de-Paris, 93300 Aubervilliers. Tél.: 352.21.40.

V03/378 — Vends VCS Atari + Paddles + Joysticks + Transformateur et 3 K7 (Space Invaders), Warlords, Missile Command). Très bon état Noël 83 (Emballage + documentation): 1 600 F. Eric Vaysse, 88, rue des Sillons, 77550 Moissy-Cramayel.

V03/379 — Vends jeu vidéo Vectrex + 6 K7 (Scramble, Berzerk, Hyperchase, Flipper, Armor Attack, Cleansweep) + jeu incorporé. Valeur 3 800 F, vendu à 2 500 F. Garantie jusqu'en décembre 1984. Patrice CECCARELLI, 6, rue Jean-Dolfus, 06400 Cannes. Tél.: (93) 39.18.51. Entre 9 h et 12 h le matin.

V03/380 — Vends K7 Auto Racing, Star Strike 120 F pièce ou vends Console Mattel + 9 K7 dont Tron, Donjons et Dragons, Tennis, Golf, Astromash, Horse Racing, Sub Hunt, 2 900 F. Jean-Luc PANETTA, 51, avenue Jean-Jaurès, 69200 Venissieux. Tél.: (7) 250.54.37.

V03/381 — Vends ordinateur Dragon 32 + 4 livres de programmation + 1 paire de manettes de jeu + 1 magnétophone + 1 modulateur UHF + 1 adaptateur Péritel-UHF + 1 régulateur + 1 transformateur + câble Péritel et alimentation. Valeur: 4 975 F, cédé à: 2 700 F. Richard ANNETTE. Tél.: 241.16.01, après 18 h.

V03/382 — Urgent. Vends Atari 2600 complet (transfo emballage, etc.) + K7 Combat. Prix: 500 F port compris; vends K7 Defender, Pac Man, Yars, Revenge pour 190 F pièce; Asteroids: 180 F, Breakout: 100 F, port compris ou console + 6 K7 pour 1 550 F. C. CATON, 13, rue des Erables, 78290 Croissy. Tél.: (3) 976.43.91.

V03/383 — Vends VCS Atari 800 F + K7 Atlantis 150 F, Super Cobra 170 F, Frooger 180 F, Centipède, E.T., Pole Position, 200 F. Vends aussi K7 Mattel Poker Black Jack 100 F, Star Strike 150 F, et Tron 200 F. Eric HECHINGER, 12, Lot Terre-Blanche, 13320 Bouc-Bel-Air. Tél.: (42) 22.24.33, après 18 h.

V03/384 — Vends ZX81 + Ext 16 K + Clavier Klik + 3 K7

jeux + 3 OI + 1 livre programme, prix 1 000 F. Console Atari + 3 jeux de commandes + Cartouches Pac Man, Circus, Racer, Combat, Basic. Prix 1 000 F. BENEDETTI, 57, square des Sports, 95500 Gonesse. Tél.: (3) 987.49.74 après 18 h sauf mercredi.

V03/385 — Super occasion! Vends 25 K7 Atari en 1 lot 4 500 F (180 F pièce). Prix à débattre ou au plus offrant. Laurent MUET, 14, avenue de Lattre-de-Tassigny, 68100 Mulhouse. Tél.: (89) 56.31.84, hors heures bureau.

V03/386 — Vends jeux électroniques Simon 200 F + UFO Master Blaster Station 150 F + jeu Game Watch Parachute 100 F + jeu Intrek A-Man 100 F + Donkey Kong Game 8 Watch 200 F. Yann FERROCHON, 42, avenue d'Argentan, 38000 Châteaufort. Tél.: 22.60.95.

V03/387 — Vends console + ordinateur Mattel + K7 (Star Strike, Burger Time, Mission X, etc.). Le tout 3 000 F maximum. Faire offre à Christophe LONGUET, 41, rue Emile-Zola, 42240 Unieux. Tél.: (77) 61.49.05 après 19 h, réponse assurée.

V03/388 — Vends console Mattel novembre 82 avec 3 K7 Tennis, Soccer, Triple Action. Le tout 1 800 F. Agnès VERCAMBRE, 1, rue Artois, 59139 Mons-en-Baroeul. Tél.: (20) 26.06.82.

V03/389 — Vends cassette Star-Raiders pour VCS Atari 220 F. Vends Equalizer Spatial partie micro avec Echo Technics 1 800 F. Tél.: 830.00.88 le week-end seulement.

V03/391 — Vends console CBS Coleco sous garantie + 3 K7 (Zaxxon Turbo Venture) pour 2 800 F. Eric MOLLNARO, 1 impasse Trey-Nousteau, 31100 Toulouse. Tél.: (61) 07.65.13 le soir.

V03/392 — Vends console Atari + K7 Indy 500 (avec manettes) + Berzerk + Outlaw + Street Racer + Missile Command + Space Invaders + Combat, pour une somme totale de 1 900 F au lieu de 2 480 F. Stéphane PERRAUD, 135, route de Vannes, 44800 Saint-Herblain. Tél.: (40) 76.90.77.

V03/393 — Vends sur Savoie Coleco Cosmic Avenger, Mouse Trap 200 F pièce. Vends K7 Mattel Soccer, Skiing, Tennis, Horse Racing, Basket, Triple Action, 150 F pièce. Gérard FLANDRIN, 247, rue Oradour-sur-Glane, 73000 Chambéry. Tél.: (79) 69.70.82 après 18 h.

V03/394 — A saisir! Vends K7 Atari Centipède peu servi,

très bon état, achetée à Noël 83: 300 F. Thierry POLART, 2, rue Robert-Baron, 95420 Magny-en-Vexin. Tél.: 467.09.97.

V03/395 — Vends Vidéopac Jet 25 Radiola + 10 K7 n°2, 6, 9, 14, 22, 31, 34, 38, 39, 40 en très bon état. Valeur neuf 2 500 F, vendu 1 400 F. MOUSTY, 5, impasse de la Chesnay, 78660 Craches. Tél.: 484.44.28.

V03/396 — Vends ou échange K7 Mattel Hockey 150 F, Night Stalker 150 F, Soccer, Dragonfire Imagic 200 F ou 300 F deux + en cadeau jeu électronique Les Ervahisseurs. Grand besoin d'argent. 68800 Thann Alsace. Tél.: 37.83.82 tous les jours entre 12 h et 13 h et 19 h et 20 h.

V03/397 — Vends Vidéopac G7000, 350 F + K7 n°11, 120 F, + n° 22, 130 F + n° 51, 260 F (K7 n° 51 neuve). Benoist CHRISTIAN, 23, av. Alexandre-Dumas, 1206 Genève, Suisse. Tél.: 47.28.25.

V03/398 — Vends VCS Atari + 3 K7 (Combat, Space War, Breakout) état neuf. Prix: 900 F. YOURL. Tél.: 626.12.88.

V03/399 — Vends Vectrex + K7 Berzerk, Cosmic Chasm, Clean Sweep. Edgar LUENGO. Tél.: (1) 577.19.36.

V03/400 — Vends console Mattel et 19 K7 Beam Raider, River Raid, Dungeons and Dragons, Q*Bert, etc. Le tout pour 2 500 F (en très bon état, moins d'1 an). Emmanuel LEPOVYRE. Tél.: 704.34.68. Urgent.

V03/401 — Vends K7 Mattel complète (mode d'emploi, caches, boîte): Astromash encore garantie et K7 Chasse au sous-marin (Subhunt) achetée le 27.04.83, prix: 190 F (Astromash) et 180 F (Subhunt) ou les 2: 355 F (frais d'envoi compris). Contacter FRANCK. Tél.: (76) 96.76.53 après 17 h.

V03/402 — Vends jeu électronique de poche Nintendo à 2 écrans Donkey Kong. Prix: 200 F. Vends aussi jeu électronique Donkey Kong Jr. Prix: 150 F ou 300 F les deux. Stéphane RONDU, 21, rue Lakanal, 75015 Paris. Tél.: (1) 250.82.73.

V03/403 — Vends K7 Parker pour Atari 2600: Super Cobra, Star Wars, Amidar. Etat neuf, garantie. Eric BERGER. Tél.: 825.66.50 à Lyon, chaque jour après 18 h.

V03/404 — Vends Pitfall (Mattel) 240 F, Icecrek 200 F, Dracula 225 F, Safe Cracker 220 F, Advanced Dungeons and Dragons 220 F. Alain QUILLIOT, 21 bis, rue Gabriel-Péri, 92250 La Garenne-Colombes. Tél.: 242.27.88.

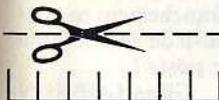
Pour toute insertion, écrire dans les cases ci-dessous en caractère d'imprimerie le texte de votre annonce (une lettre par case, une case pour chaque espacement, avec un maximum de 8 lignes).

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

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

DEMANDE D'INSERTION

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



Ne rien inscrire dans ces cases.

Rubrique choisie:

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

NOM: _____

PRÉNOM: _____

ADRESSE: _____

TÉL.: _____

Ne pas oublier d'inscrire votre adresse complète et, le cas échéant, votre téléphone. À notre grand regret, ne pourront être retenues les annonces illisibles ou incomplètes.

SÉSAME OUVRE-TOI !

Je t'écris pour te soumettre un problème insoluble. Habitant la région marseillaise, je n'ai pratiquement jamais l'occasion d'assister à une exposition de micro-informatique comme le SICOB. Au SITEM (salon de l'informatique et de la télématique méditerranéenne), il n'y avait que des machines professionnelles. Le train de l'informatique, qui présentait des micro-ordinateurs Thomson, était réservé aux professionnels. Seul recours : le M.I.J.I.D. Mais lui aussi est réservé aux professionnels. Il y a de quoi frôler la crise de nerfs ! C'est la seule expo où l'on puisse voir des micros de toutes marques. Aurais-je une possibilité d'entrer dans la caverne d'Ali Baba par un moyen quelconque ? Si oui, comment ?

Cyril DRUART

13170 Les-Pennes-Mirabeau
Théoriquement, il n'y a, hélas, pas de réponse à votre demande. Peut-être pourriez-vous cependant essayer de solliciter par lettre une invitation auprès des grandes sociétés comme Atari, CBS Idéal Loisirs, etc. En vous faisant accompagner par un adulte, vous aurez peut-être la chance de pouvoir rentrer dans de telles manifestations. Sinon, il vous faudra patienter jusqu'au mois de novembre : c'est vers cette période qu'aura lieu à Nice le premier SICOVI : salon sur l'informatique, la communication et les jeux vidéo, réservé au grand public. Présentation de nouveaux matériels, cycle de conférences, initiation à l'informatique, concours de jeux vidéo, le menu est alléchant. Pour tous renseignements complémentaires, adressez-vous au SICOVI, 105, rue de France, 06000 Nice.

LA CONFIANCE RÉGNE

Le Tilt n° 11 est extra-super. Je ne fais jamais d'achat de cassettes sans connaître leurs critiques, leur prix, les règles de jeux que je trouve dans Tilt, qui me renseigne énormément. J'ai un V.C.S. Atari et je voudrais savoir si :
1. Pengo est sorti pour Atari 2600 ?
2. Activision envisage de sortir Pitfall III ?

3. Existe-t-il un adaptateur de cartouches qui permette d'utiliser des cartouches Mattel sur Atari ? Merci d'avance.

Philippe GIACOLETTO
98000 Monaco

Pengo est pour l'instant disponible pour l'ordinateur Atari 600 XL mais il devrait sortir prochainement pour la console Atari 2600. D'autre part, Activision n'envisage pas de lancer un Pitfall III pour les semaines à venir. Enfin, il n'existe pas d'adaptateur susceptible de rendre les cartouches Mattel compatibles avec l'Atari 2600.

SWORD AND SERPENTS SUITE...

Au sujet de *Sword and Serpents* d'Imagic pour Mattel : une fois pénétré dans l'ancre du dragon (ouf !), ne vous énervez pas si celui-ci reste désespérément immobile et éthéré : cela fait partie du programme ! Quant aux mystérieuses lettres B.P.D., il s'agit tout simplement des initiales du créateur de ce jeu. J'espère répondre aux questions qu'ont dû se poser les joueurs assidus de *Sword and Serpents*.
D.G.

SCORES

Voici la rubrique que les champions du joystick attendent tous : celle des records.

Au Décathlon, Jean-Claude Zeh a encore amélioré son record : plus de 11 000 points (9''17 au 100 m, 39''9 au 400 m, 63,89 m au disque, etc.). Eric Chauvin est sur la bonne voie, avec plus de 9 300 points. J.-C. Zeh a d'autre part réalisé 109 940 points à Pitfall I et 199 000 à Pitfall 2. Sur Coleco, Philippe Spiroux a réussi 669 100 points sur Donkey-Kong, 156 680 sur Lady Bug et 45 600 sur Zaxxon (tous en niveau 4).
Sur Mattel. Dragonfire : 112 000.

Demon Attack : 219 000 (Florent Legeron). Donkey-Kong : 402 000 (niveau 1). Burgertime : 641 000 (18 tableaux). Mission X : 173 000 (Guillaume Moser). Zaxxon : 171 000, Star Strike : 7 750 (Fabrice Gonon). Descendre à ski : 38''4. (Emmanuel)

Sur TI 99. Parsec : 1 500 000 points (Jean-François Heraun) Sur Vextrex. Mine Storm : 4 189 720 (champ n° 233). Rip-off : 12 810 (variante n° 1) Scramble : 112 160 au niveau 1 (Thierry Morel).

A VOUS JEAN-CLAUDE !

Pourrais-je avoir des précisions sur le rupteur de Jean-Claude Zeh et savoir comment le fabriquer ?

Christophe LOHON
76100 Rouen

En exclusivité pour Tilt, Jean-Claude Zeh dévoile ses secrets pour tous ceux qui « craquent » devant Décathlon.

Matériel :

1. Le câble d'un joystick. 2. Un petit moteur, par exemple de train électrique, un bouton-poussoir pour « action » (bouton de sonnerie).

Montage :

1. Connecter le fil orange sur un côté du bouton-poussoir et les fils vert et noir plus un fil neutre de l'autre côté. 2. Isoler la moitié de la circonférence du bout de l'axe du moteur avec un scotch résistant (ce qui donnera le contact et la rupture de façon continue, une fois le moteur en marche et le fil appliqué). 3. Connecter le fil neutre sur l'axe du moteur, mais pas sur la surface à demi isolée. 4. Brancher le câble sur la console.

La connection continue des fils vert et noir provoque une impulsion qui fait souvent partir le chronomètre... avant qu'on ne soit prêt pour cette épreuve. Mais avec un peu de pratique, cet inconvénient sera négligeable. Tout est prêt ? Moteur en marche, on applique le fil marron sur la surface à demi isolée, et c'est parti pour la médaille d'or !

Jean-Claude ZEH
67800 Hoenheim

JE VEUX SAVOIR

Je voudrais savoir si l'Atari 600 XL est compatible avec le Commodore 64 pour les jeux.

Benoît TOURNEL
8400 Avignon

Hélas, la compatibilité entre micro-ordinateurs fait encore partie du domaine du rêve. Nous le regrettons autant que vous.

PAL OU SECAM ?

J'envisage l'achat d'un ordinateur Atari de la série XL. Je voudrais savoir si le modèle SECAM donne accès aux 256 couleurs, et si c'est également le cas pour le modèle PAL, avec une interface SECAM ?

Laurent COMBES
31490 Brax

Les ordinateurs Atari 600 et 800 XL vendus en France bénéficient des 256 couleurs. En effet, ils sont conçus exclusivement pour notre standard SECAM. Pour ceux qui possèdent un ordinateur en PAL, il est possible d'acquérir une interface afin d'accéder à toutes les couleurs.

FAN

Membre du fan club de la Guerre des étoiles et passionné de jeux vidéo, j'aimerais savoir s'il existe une K7 de ce jeu pour Atari ou Commodore 64.

Alain BOLLENGIER
45400 Fleury-les-Aubrais

Miro-Meccano distribuera très prochainement en France une cartouche Parker Brothers, directement inspirée du jeu d'arcades. Sensations fortes garanties !

PRÉCAUTION

Je possède une console CBS Colecovision et j'aimerais savoir s'il faut, à la fin de chaque partie, débrancher la prise Péri-télévision. Son branchement permanent risquerait-il de détériorer la console ou le poste ?

Gilles GOBRON
95300 Pontoise

Le branchement permanent de la prise Péri-télévision ne peut détériorer votre poste de télévision, si vous prenez la précaution de bien éteindre votre console lorsque vous avez fini de l'utiliser.

LES BABASSES

Merci, au nom des amateurs de « babasses » (flippers en lyonnais) de publier des articles sur nos machines favorites. A quand une campagne destinée à encourager les propriétaires de ces engins, à les entretenir un peu mieux (70 % des appareils présentent en effet des défauts de tout ordre) ? Longue vie (mensuel, merci) à Tilt et à toute sa rédaction.

B. ROCHER
69007 Lyon

SANS PERMIS

Hop! Sans aucun permis (ni moto, ni auto) du moment que vous avez au moins 14 ans, sautez sur le MTX Honda. Et hop, hop, hop, initiez-vous dans les meilleures conditions au tout-terrain moto. Ou même au cross. Comme certaines grosses Honda de

compétition, le MTX a un moteur 2 temps à graissage séparé. Et bien sûr la fameuse suspension arrière Honda Pro-Link. Puisque vous ne suivez pas toujours la route, votre MTX a raison d'avoir un grand réservoir de 8,5 litres, une selle bi-place, un équipement électrique complet. Ça aussi c'est la liberté.



C'EST PERMIS
HONDA 50
SUIVEZ LE LEADER

**Dangereux mille-pattes géant signalé dans les environs.
Prénom : Millipède. Ordre de tirer à vue.**



Dans la vie de tous les jours, un mille-pattes, ça n'a rien d'angoissant. Mais quand il s'agit d'une immonde créature directement sortie de l'imagination d'Atari, alors là, ça commence à se corser. Surtout quand il s'appelle Millipède et qu'il est accompagné de terrifiants insectes aux pouvoirs mortels.

Pour vous en débarrasser, une seule solution : tirer à vue et pas de pitié.

Millipède, encore un jeu Atari qui va mettre vos nerfs à rude épreuve. Alors, essayez de vous refaire une santé pour les prochains jeux Atari, il en sort tous les mois.

Les défis de l'imagination.

ATARI
A Warner Communications Company

