

CBS

ELECTRONICS



L'ORDINATEUR
AU COEUR DU JEU

Le système vidéo à hautes performances



UNE QUALITE GRAPHIQUE ET SONORE EXCEPTIONNELLE.

CBS, première société de télévision, de radio et de disques du monde, a mis son expérience en matière audio-visuelle au service du public pour lui offrir un système de jeux vidéo à hautes performances qui lui apporte le maximum de possibilités de s'amuser.

Ainsi, **CBSELECTRONICS** a orienté les travaux de ses unités de recherche (Centre de Technologie) vers des conceptions nouvelles et propose aujourd'hui l'ordinateur de jeu, CBS ColecoVision™, qui reproduit les éléments graphiques et sonores des authentiques "jeux de café".

Il peut offrir par exemple jusqu'à 32 objets en mouvement (ou 960 signes) simultanément sur l'écran, et faire apparaître de véritables dessins animés.

Ces performances ont été rendues possibles grâce à sa formidable capacité mémoire (17 Ko RAM et 64 Ko ROM).



DES CASSETTES DE JEU "VEDETTES".

Pour offrir au consommateur toujours plus de possibilités de s'amuser, **CBSELECTRONICS** présente, en cassettes de jeu vidéo, les jeux "VEDETTES", les grands jeux, ceux qui ont le plus de succès sur les machines "de café", pour que l'on puisse y jouer à domicile.

CBSELECTRONICS s'est assuré l'exclusivité mondiale de ces jeux.

Chaque cassette **CBSELECTRONICS** présente 4 niveaux de difficulté avec de nombreuses phases successives dans chacun de ces niveaux. En outre, certains jeux **CBSELECTRONICS** sont en "3 DIMENSIONS".

Enfin, **CBSELECTRONICS** produit ses jeux dans 3 formats différents et, grâce à cette compatibilité, les met à la disposition de l'ensemble du marché.



UN SYSTEME EVOLUTIF. "A OPTIONS".

CBSELECTRONICS présente un système leader aujourd'hui et qui restera présent demain.

En effet, grâce à sa très grande capacité mémoire, l'ordinateur de jeu CBS ColecoVision™, peut se transformer, évoluer, s'adapter...

CBSELECTRONICS propose, dès à présent, 3 modules additionnels :

Le Module Adaptateur Multi-Cassettes permet de jouer avec toutes les cassettes du format adopté par Activision®, Atari® 2600 VCS®, Imagic® ... et, offre ainsi au possesseur du système **CBSELECTRONICS** la possibilité d'accéder à la très grande majorité des cassettes disponibles.

Le Module de Pilotage avec tableau de bord, volant, changement de vitesse et accélérateur au pied. Grâce à lui, vous pourrez conduire un bolide sur l'écran (cassette **TURBO™** en "3 DIMENSIONS" fournie avec le Module).

Enfin, le Module Micro Ordinateur... Sur la fenêtre "Interface", située à l'avant de l'ordinateur de jeu CBS ColecoVision™, différents types d'extensions peuvent être branchés. L'ordinateur de jeu a été conçu pour cela, ce qui rend le système **CBSELECTRONICS** véritablement évolutif et lui permet de se maintenir toujours à la pointe du progrès technologique.

CBS ELECTRONICS



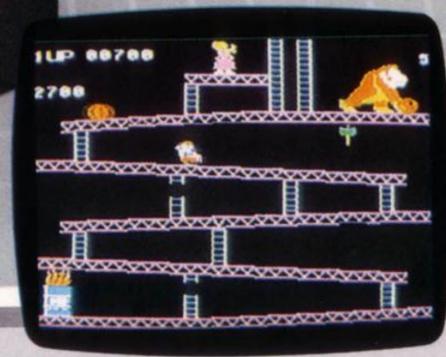
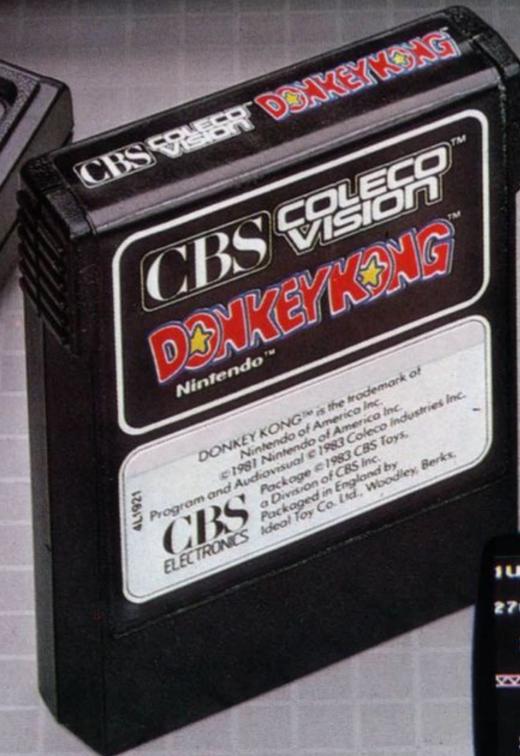
L'ORDINATEUR DE JEU

RANGEMENT DES BOÎTIERS DE COMMANDE
DANS LA CONSOLE.

LEVIER DE DIRECTION.

PULSEURS LATÉRAUX.

CLAVIER DIGITAL A 12 FONCTIONS.



D'un design Hi-Fi très étudié, l'ordinateur de jeu CBS ColecoVision™ peut s'intégrer dans tous les styles d'intérieur. Il a bénéficié de la plus grande avance technologique : c'est un ordinateur de jeu multi-services, une véritable station centrale dotée d'une très grande mémoire (17 Ko RAM et 64 Ko ROM).

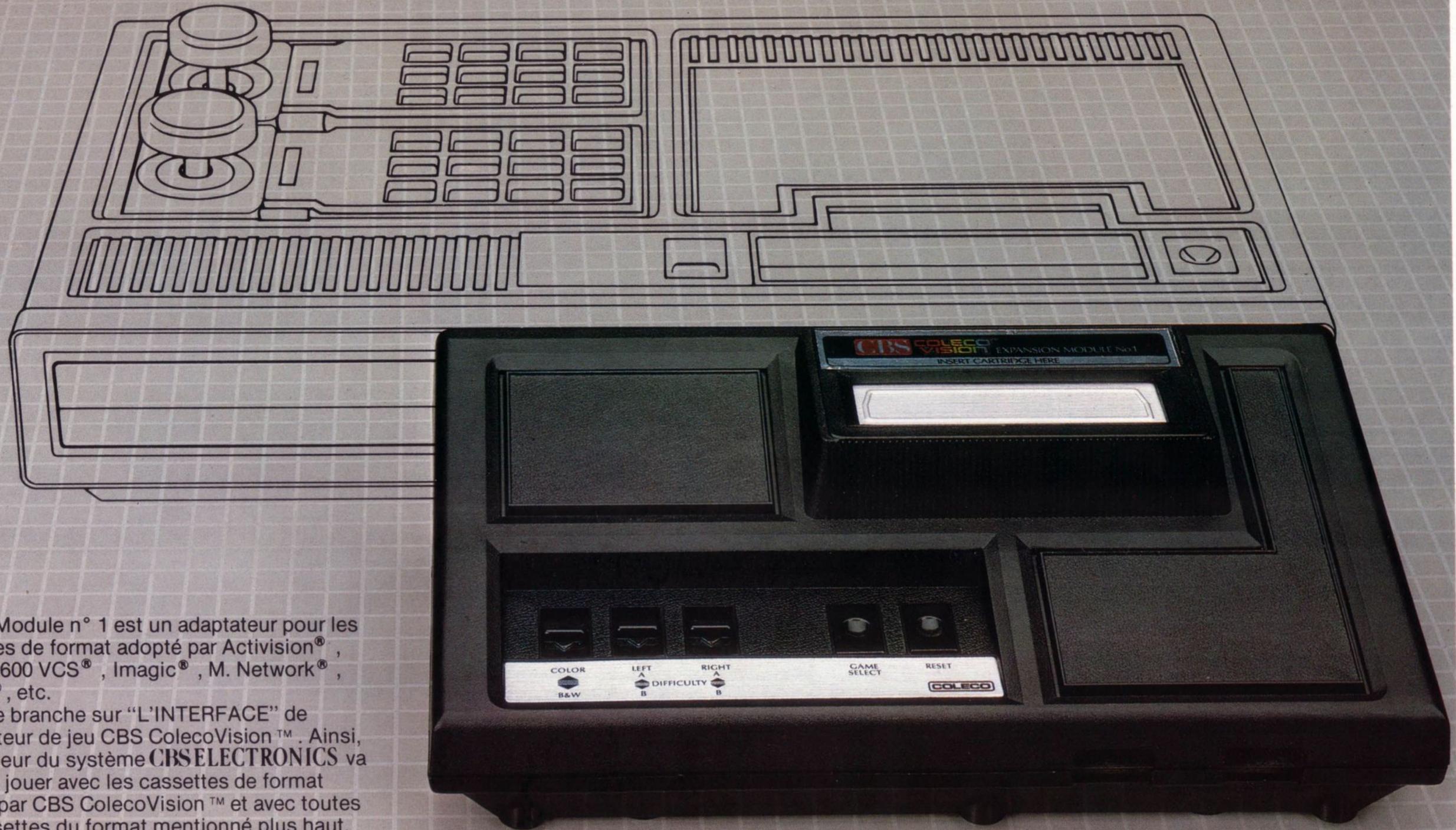
CBS ELECTRONICS vous offre ainsi un maximum de possibilités d'utilisation. Grâce à cette capacité mémoire, la définition graphique et sonore des jeux est inégalée. Sur l'écran de télévision apparaissent de véritables dessins animés, les décors changent et se transforment, les personnages sont de couleurs multiples, bien dessinés et leurs mouvements parfaitement déliés. Il peut y avoir jusqu'à 32 objets en mouvement et 960 signes simultanément sur l'écran.

Les boîtiers de contrôle se rangent dans la console même, ce qui assure leur protection. Ils comportent : un clavier digital à 12 fonctions pour les choix de niveaux et les interventions sur les jeux et un levier de direction très maniable (8 directions). Deux pulseurs latéraux commandent des fonctions séparées. Un fil extensible débranchable raccorde chaque boîtier à la console.

CBS est une marque déposée appartenant à CBS, Inc.
ColecoVision™ est une marque déposée appartenant à Coleco Industries, Inc.



MODULE N°1: ADAPTATEUR MULTI-CASSETTES



Le Module n° 1 est un adaptateur pour les cassettes de format adopté par Activision®, Atari® 2600 VCS®, Imagic®, M. Network®, Parker®, etc.

Il se branche sur "L'INTERFACE" de l'ordinateur de jeu CBS ColecoVision™. Ainsi, l'utilisateur du système CBSELECTRONICS va à la fois jouer avec les cassettes de format adopté par CBS ColecoVision™ et avec toutes les cassettes du format mentionné plus haut, grâce à ce module Adaptateur Multi-Cassettes.

Ainsi avec ce module vous avez accès à la très grande majorité des collections existantes.

En outre, celui qui dispose actuellement de cassettes au format cité plus haut peut acheter le système CBSELECTRONICS et continuer ainsi de jouer avec ses cassettes.

Activision® est une marque déposée appartenant à Activision, Inc.
Atari® et VCS®, sont des marques déposées appartenant à Atari, Inc.
Imagic® est une marque déposée appartenant à Imagic.
M. Network® est une marque déposée appartenant à M. Network.
Parker® est une marque déposée appartenant à Parker, Inc.

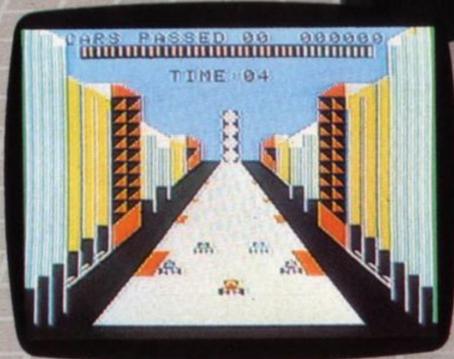
CBS est une marque déposée appartenant à CBS, Inc.
ColecoVision™ est une marque déposée appartenant à Coleco Industries, Inc.
La désignation des marques mentionnées ci-dessus n'est faite qu'à titre documentaire et ne saurait autoriser une confusion quelconque.

MODULE N°2: MODULE DE PILOTAGE

Ce module est un véritable poste de simulation de pilotage, qui rend le jeu plus "physique". Il comporte un tableau de bord avec un volant et un accélérateur au pied pour conduire un bolide sur l'écran. L'un des boîtiers de commande de l'ordinateur de jeu CBS ColecoVision™ vient se loger dans le module et sert au changement de vitesse.

Le Module de Pilotage permet donc de piloter réellement un véhicule. Il est accompagné de la cassette "TURBO"™, jeu en "3 DIMENSIONS" où le joueur dirige une voiture qui fonce à travers une incroyable succession de paysages différents et doit éviter de nombreux obstacles : tunnels, flaques d'huile, côtes, virages sans visibilité, route enneigée, etc. Plus on avance, plus les obstacles deviennent nombreux et difficiles!

Plus tard, d'autres jeux seront proposés pour aller sur ce Module de Pilotage.



CBS est une marque déposée appartenant à CBS, Inc.
ColecoVision™ est une marque déposée appartenant à Coleco Industrie, Inc.
TURBO™ est une marque déposée appartenant à Sega Enterprises, Inc.

MODULE N°3: MICRO-ORDINATEUR



CBS ELECTRONICS présente "Adam", le Module n° 3 Micro-Ordinateur. C'est un ordinateur familial, conçu pour "penser" comme vous et qui pour être utilisé ne vous oblige pas à "penser" comme lui. En effet avec "Adam", vous êtes au cœur du monde informatique, immédiatement sans démarche préliminaire ni apprentissage compliqué. **CBS ELECTRONICS** propose ainsi pour un prix extrêmement compétitif l'ensemble informatique à usage domestique aux plus hautes performances.

"Adam" dispose d'une incroyable puissance : branché sur l'ordinateur de jeu CBS ColecoVision™ sa mémoire vive est de 80 Ko RAM (extensible à 144 Ko RAM) et sa capacité de stockage d'informations est de 500 Ko ROM (soit 250 pages de texte double espace). "Adam" représente ainsi une véritable "chaîne informatique" qui comprend :

- L'unité mémoire : elle lit à très haute vitesse les programmes **CBS ELECTRONICS** qui lui sont destinés (en digital magnétique), ainsi que les programmes Applesoft™ basic. Elle contient un programme "traitement de texte" intégré. Elle acceptera les programmes CP/M et en option une seconde unité (pour disquettes).

- Le clavier à 75 touches dont 6 touches "dialogue" qui vous permettent de traiter les textes et de programmer vous-même sans difficulté.
 - L'imprimante (caractères d'imprimerie) à 36 colonnes (extensibles à 80 colonnes) et 120 mots par minute, conçue pour tout type de papier.
- Les microprocesseurs contenus dans ces 3 éléments leur permettent de fonctionner de façon interactive et simultanée à haute vitesse.

Le Module n° 3 "Adam" se branche sur l'interface de l'ordinateur de jeu CBS ColecoVision™. Par ailleurs "Adam" sera proposé également sous la forme d'une unité autonome : un micro-ordinateur indépendant.

Avec "Adam", **CBS ELECTRONICS** vous plonge dans le monde de l'informatique à usage réellement familial, grâce à une grande facilité d'accès, un matériel d'une incroyable puissance et aux multiples utilisations : des super-jeux, (plus forts, plus difficiles, plus élaborés) des programmes d'éducation, de formation à domicile, de gestion... Et également l'accès à tous les sujets qui vous intéressent grâce à la programmation personnelle. Vous pouvez ainsi vous-même inventer des jeux, des tests et des systèmes de tous ordres.

Disponible en 1984.

CBS
ELECTRONICS

LES JEUX EN CASSETTES

CBS ELECTRONICS s'est assuré l'exclusivité mondiale des plus grands jeux, c'est-à-dire de ceux qui ont le plus de succès, qui ont fait leurs preuves dans les "jeux de café" et de galeries. CBS ELECTRONICS choisit dans ce formidable potentiel les "super stars" pour les mettre en cassettes à la disposition de chaque foyer.

Grâce à la fantastique capacité de l'ordinateur de jeu CBS ColecoVision™ ces jeux vont pouvoir être pleinement exploités. Les cassettes CBS ELECTRONICS sont à haute définition graphique et sonore donnant le rendu des dessins animés! Certains jeux sont en véritable "3 dimensions" avec obliques, variations de hauteur en parallaxe, déplacements dans la profondeur du plan, du fond de l'écran vers le premier plan!

Bénéficiant ainsi de très grands jeux et de leur exclusivité, CBS ELECTRONICS propose évidemment ses jeux pour aller sur l'ordinateur de jeu CBS ColecoVision™. Mais aussi pour en faire bénéficier tous les passionnés. CBS ELECTRONICS produit ses jeux dans les 2 autres formats existants sur le marché adoptés par Activision®, Atari® 2600 V.C.S.®, Imagic®, Intellivision®, M. Network®, Parker® ...

Un code couleur simple permet de reconnaître chaque format.

Il est à noter que selon les systèmes, le rendu de chaque jeu sur l'écran n'est pas identique et dépend de la capacité du système sur lequel on l'utilise.

En 1983 CBS ELECTRONICS présente une collection impressionnante de jeux à succès. Il est évident que cette collection va se développer de mois en mois au fur et à mesure du choix des jeux "vedettes" parmi les "jeux de café".

- DONKEY KONG®
- GORF®
- CARNIVAL®
- ZAXXON®
- COSMIC AVENGER™
- MOUSE TRAP™
- LADY BUG®
- VENTURE®
- SCHTROUMPFS®
- TURBO™
- PEPPER II™
- SPACE PANIC™
- LOOPING™
- SPACE FURY™

CBS est une marque déposée appartenant à CBS, Inc.
 COLECOVISION™ est une marque déposée appartenant à Coleco Industries, Inc.
 Activision® est une marque déposée appartenant à Activision, Inc.
 Atari® VCS® sont des marques déposées appartenant à Atari, Inc.
 Imagic® est une marque déposée appartenant à Imagic.
 Intellivision® est une marque déposée appartenant à Mattel, Inc.
 M. Network® est une marque déposée appartenant à M. Network.
 Parker® est une marque déposée appartenant à Parker, Inc.



Donkey Kong® (Nintendo)

POUR 1 OU 2 JOUEURS • 4 NIVEAUX DE DIFFICULTE.

Donkey Kong®, le gorille, a capturé la fiancée de Mario et la détient au sommet d'une construction d'acier. Vous devez guider Mario jusqu'en haut pour la sauver! Mais, alors qu'il court sur les poutrelles et grimpe aux échelles, le gorille lui lance des tonneaux pour empêcher sa progression. Il y a même des boules de feu qui bloquent son passage. Mario doit sauter par-dessus les tonneaux et les boules de feu pour atteindre le sommet et sauver sa fiancée. Parviendrez-vous à l'y mener à temps?

1. Mario, pour sauver sa fiancée, doit grimper aux échelles, éviter les tonneaux et foncer sur les poutrelles.

2. Mario peut, sauter par-dessus les tonneaux ou utiliser ses marteaux pour les faire exploser! Donkey Kong® envoie de plus en plus de tonneaux!

3. Au 2^e tableau, Mario doit faire sauter les rivets jaunes situés sur chaque poutrelle, 6 rivets au total.

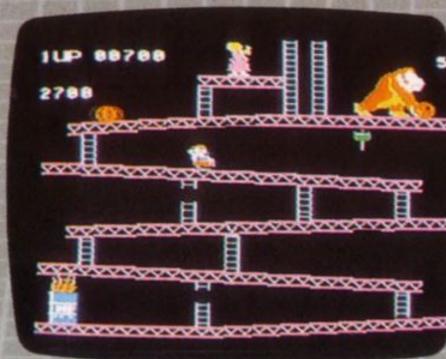
4. Les boules de feu foncent partout... elles grimpent même aux échelles! Attention Mario!

Les écrans montrent les jeux sur le système CBS ColecoVision™

CBS COLECOVISION™
Fourni avec la console

ATARI® V.C.S.®
7525-9F

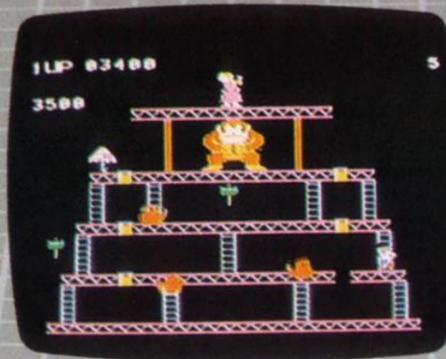
MATTEL INTELLIVISION®
7625-7F



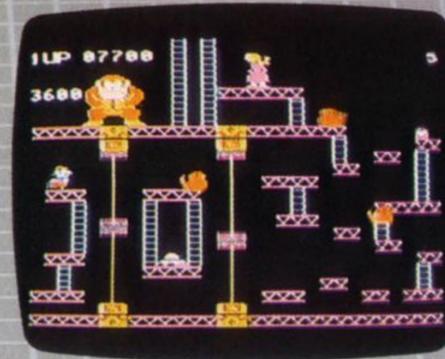
1



2



3



4

DONKEY KONG
Nintendo
CBS ELECTRONICS



Donkey Kong® est une marque déposée appartenant à Nintendo of America Inc. © Nintendo of America Inc. Conception, programme, réalisation du logiciel © 1983 Coleco Industries Inc., New York 12010. Licencie exclusif Coleco Industries Inc. © 1983 CBS Toys, a Division of CBS Inc.

Gorf® (Bally Midway)

POUR 1 OU 2 JOUEURS • 4 NIVEAUX DE DIFFICULTE.

Affrontez l'Empire de Gorf: repoussez les attaques de ses robots. Attention aux rayons lasers qui surgissent brutalement et aux torpilles incendiaires des envahisseurs! Votre but: détruire la Super Forteresse Spatiale ennemie avant qu'elle ne vous détruise! Mais il faut la toucher à 2 endroits précis sinon...!

1. Détruisez la flotte d'envahisseurs ennemis sous la protection du champ de force.

2. Il faut maintenant affronter des bataillons hostiles commandés par des croiseurs armés de lasers foudroyants.

3. A la "vitesse du son", vous pénétrez dans un nouveau territoire défendu par des vaisseaux volant en spirales et qui lancent des torpilles incendiaires.

4. Dernière étape avant la victoire! La destruction du vaisseau amiral de la flotte ennemie n'est définitive que si son réacteur nucléaire est touché.

Les écrans montrent les jeux sur le système CBS ColecoVision™

CBS COLECOVISION™
7434-4F

ATARI® V.C.S.®
7534-1F

MATTEL INTELLIVISION®
7634-9F



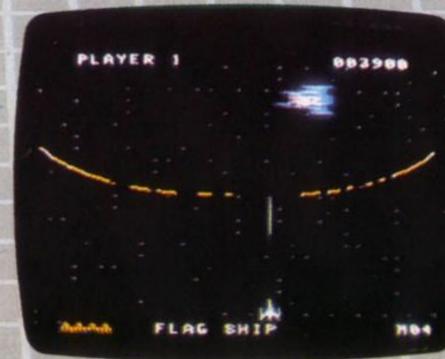
1



2

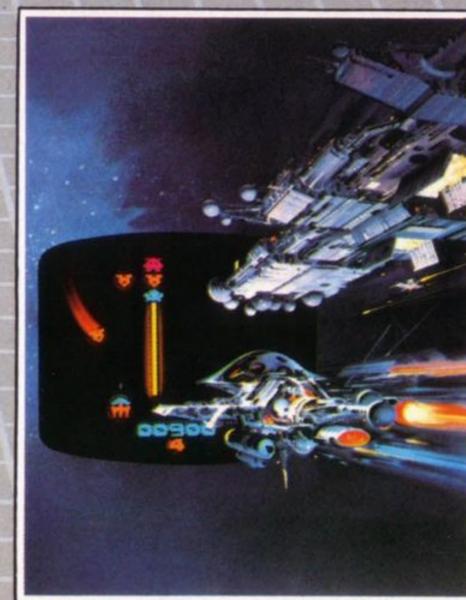


3



4

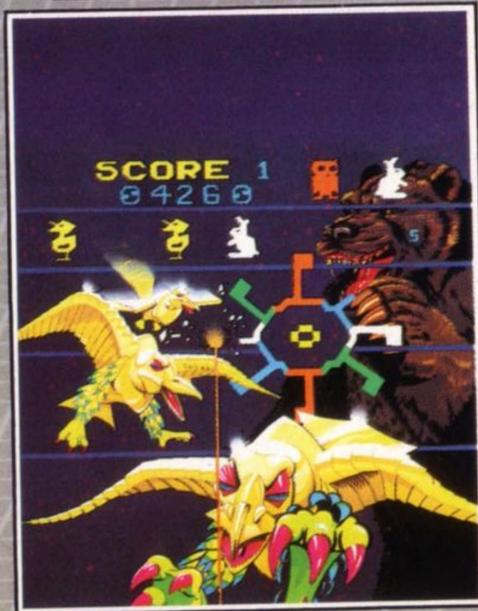
GORF
BALLY MIDWAY
CBS ELECTRONICS



Gorf® © 1981 Bally Midway Mfg Co. Tous droits réservés. Conception, programme, réalisation du logiciel © 1983 CBS Toys, a Division of CBS Inc.

LES JEUX EN CASSETTES

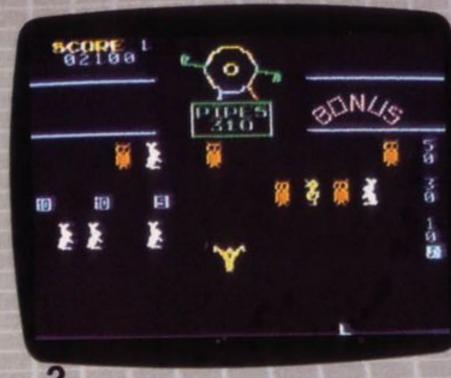
CARNIVAL
SEGA
CBS ELECTRONICS



Carnival® et Sega® sont des marques déposées appartenant à Sega Enterprises, Inc. © 1980 Sega Enterprises Inc.
Conception, programme, réalisation du logiciel © 1983 Coleco Industries Inc., New York 12010 Licencié exclusif Coleco Industries Inc. © 1983 CBS Toys, a Division of CBS Inc.™



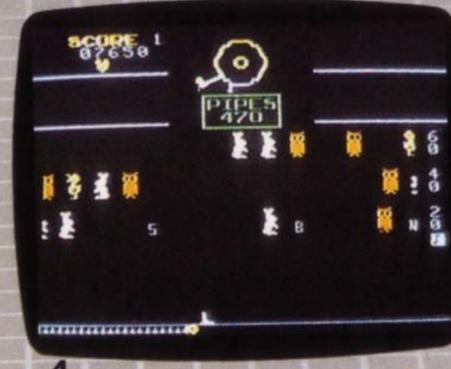
1



2



3



4

Carnival® (Sega)®

POUR 1 OU 2 JOUEURS • 4 NIVEAUX DE DIFFICULTE.

Soyez un grand tireur! Sur un stand de tir, vous devez toucher des pipes qui tournent, des lapins, des canards en argile... Mais attention, ces canards ne sont pas ordinaires : ils se réveillent, s'envolent et viennent manger vos munitions! Ensuite, c'est un ours qui se lève et pivote quand vous le touchez... Puis encore plus de canards et d'ours... Tirez à toute vitesse et visez juste!

1. Un vrai stand pour champions de tir! Éliminez toutes les cibles qui défilent, les canards, les hiboux, les lapins et les pipes. Visez bien!
2. Attention économisez vos balles! Tirez sur les canards avant qu'ils ne s'envolent et ne mangent vos munitions!
3. Un ours touché, se redresse et s'enfuit en sens inverse!... Vite, il accélère!
4. Tireurs d'élite, commencez par les pipes puis visez les cibles mobiles... votre réserve de balles diminue!

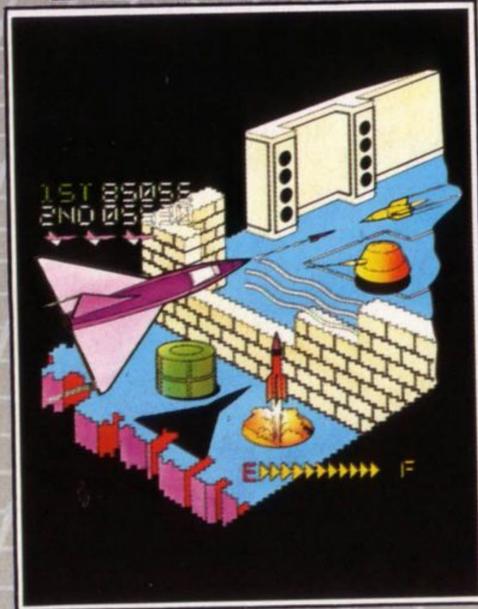
Les écrans montrent les jeux sur le système CBS ColecoVision™

CBS COLECOVISION™
7430-2F

ATARI® V.C.S.®
7530-9F

MATTEL INTELLIVISION®
7630-7F

ZAXXON
SEGA
CBS ELECTRONICS



Zaxxon® et Sega® sont des marques déposées appartenant à Sega Enterprises, Inc. © 1982 Sega Enterprises Inc.
Conception, programme, réalisation du logiciel © 1983 Coleco Industries Inc., New York 12010 Licencié exclusif Coleco Industries Inc. © 1983 CBS Toys, a Division of CBS Inc.™



1



2



3



4

Zaxxon® (Sega)®

POUR 1 OU 2 JOUEURS • 4 NIVEAUX DE DIFFICULTE.

Cette fantastique bataille de l'espace est en "3 dimensions". Votre vaisseau passe par-dessus des murailles, s'enfonce dans le fond de l'écran, se plaque au sol, tire ses roquettes sur les objectifs, revient au premier plan et reprend de l'altitude pour éviter les missiles ennemis, les soucoupes volantes et détruire la forteresse Zaxxon. Un raid incroyable dans des paysages qui défilent avec parallaxe et tirs en oblique.

1. Votre chasseur passe dans les créneaux des murailles ennemies. Il monte, descend, s'enfonce dans le fond de l'écran et revient au premier plan!...
2. En rase mottes, faites exploser les réservoirs et les batteries ennemies. Évitez leurs missiles!
3. Dans l'espace, c'est le combat contre les chasseurs. Les roquettes fusent! Tirez au moment exact des alignements.
4. Zaxxon® le Super Robot s'approche! Il vous faut tirer en plein vol sur ses missiles à tête chercheuse!!

Les écrans montrent les jeux sur le système CBS ColecoVision™

CBS COLECOVISION™
7427-8F

ATARI® V.C.S.®
7527-5F

MATTEL INTELLIVISION®
7627-3F

CBS ELECTRONICS

Cosmic Avenger™ (Universal)

POUR 1 OU 2 JOUEURS • 4 NIVEAUX DE DIFFICULTE.

Aux commandes d'un astronef amphibie, vous volez au-dessus des cités ennemies puis sous l'océan dans des fosses sous-marines. Vous tirez et lâchez des bombes mais la défense est âpre : missiles à tête chercheuse, roquettes, canons, vaisseaux spatiaux, torpilles, etc. Dans certains cas, vous devez affronter plus de 30 projectiles en même temps. Un incroyable défi!

1. Votre vaisseau tire des roquettes et lâche des bombes sur la base militaire adverse qui riposte avec ses missiles, ses chasseurs, ses canons...!

2. Observez l'écran radar. Il vous avertit de l'arrivée des astronefs ennemis. Ralentissez, foncez, utilisez toutes les ruses!

3. Dans les fosses sous-marines, les mines flottantes, les sous-marins, les torpilles pullulent! Tirez vite et juste! Ne heurtez pas les bords!

4. Vous êtes attaqué dans tous les sens par une multitude de projectiles en déplacement simultané!

Les écrans montrent les jeux sur le système CBS ColecoVision™

CBS COLECOVISION™
7431-0F

ATARI® V.C.S.®

MATTEL INTELLIVISION®



1



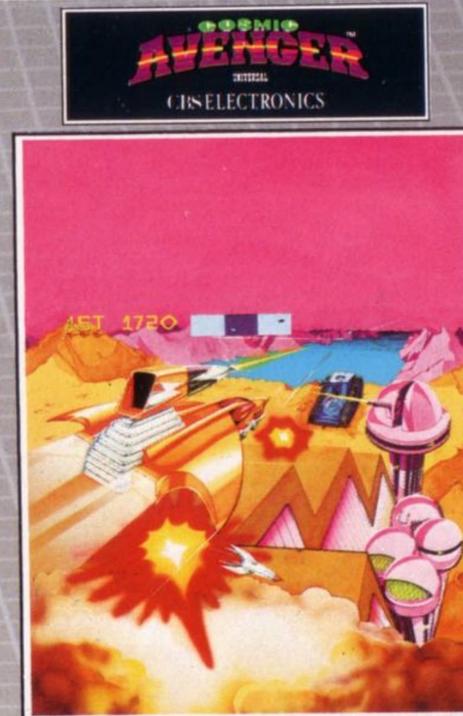
2



3



4



Cosmic Avenger™ est une marque déposée appartenant à Universal Co Ltd © 1981 Universal Co Ltd. Conception, programme, réalisation du logiciel © 1983 Coleco Industries Inc., New York 12010 Licencié exclusif Coleco Industries Inc. © 1983 CBS Toys, a Division of CBS Inc.

Mouse Trap™ (Exidy)

POUR 1 OU 2 JOUEURS • 4 NIVEAUX DE DIFFICULTE.

Une souris sans peur court dans un dédale de portes et de couloirs, grignote de petits morceaux de fromage et essaye d'éviter les chats qui foncent dans les corridors. Vous pouvez ouvrir et fermer les portes, vous transformer en chien et manger les chats ou disparaître dans un tunnel secret et réapparaître ailleurs. Mais, attention au faucon, il peut fondre sur n'importe quel animal!

1. La petite souris court pour grignoter tous les morceaux de fromage. Mais les chats la poursuivent... il faut vite choisir les bons passages!

2. Votre souris a le pouvoir d'ouvrir et de fermer les portes colorées et de se transformer en chien féroce qui à son tour peut manger les chats!

3. La porte "IN", au centre, est un passage secret qui conduit à l'un des quatre coins de la maison. Echappez-vous!

4. Après avoir déjoué tous les pièges, pénétrez dans des couloirs encore plus dangereux.

Les écrans montrent les jeux sur le système CBS ColecoVision™

CBS COLECOVISION™
7429-4F

ATARI® V.C.S.®
7529-1F

MATTEL INTELLIVISION®
7629-9F



1



2



3



4

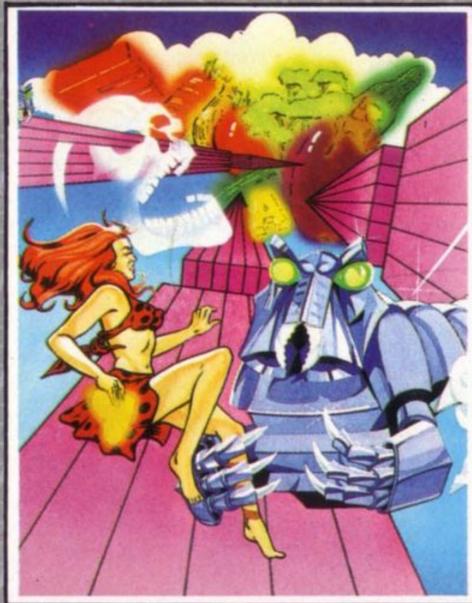


Mouse Trap™ est une marque déposée appartenant à Exidy Incorporated Ltd © 1981 Exidy Incorporated. Conception, programme, réalisation du logiciel © 1983 Coleco Industries Inc., New York 12010 Licencié exclusif Coleco Industries Inc. © 1983 CBS Toys, a Division of CBS Inc.

CBS
ELECTRONICS

LES JEUX EN CASSETTES

Lady Bug
CISELECTRONICS



Lady Bug® est une marque déposée appartenant à Universal Co Ltd © 1981 Universal Co Ltd. Conception, programme, réalisation du logiciel © 1983 Coleco Industries Inc., New York 12010 Licencié exclusif Coleco Industries Inc. © 1983 CBS Toys, a Division of CBS Inc.™



1



2



3



4

Lady Bug® (Universal)

POUR 1 OU 2 JOUEURS • 4 NIVEAUX DE DIFFICULTE.

Vous dirigez une coccinelle au travers d'un labyrinthe rempli de pièges. En faisant pivoter des murs, vous changez la disposition des lieux : vous devez fuir d'affreux insectes, manger des petites fleurs et éviter les têtes de mort empoisonnées. De phase en phase, il y a de plus en plus d'insectes qui vous poursuivent de plus en plus vite. Pourrez-vous vous en sortir?

1. Une petite coccinelle mange des fleurs mais aussi des cœurs et des lettres dans un labyrinthe! A chaque fois elle marque des points!
2. En faisant pivoter les murs, bloquez les gros insectes qui vous poursuivent, mais évitez les têtes de mort! Elles sont empoisonnées!
3. Les murs du labyrinthe s'illuminent; cela annonce une nouvelle invasion! Il y a de plus en plus d'insectes!
4. L'action s'accélère, les insectes courent très vite, les difficultés s'accroissent mais les bonus aussi! Soyez précis! Soyez vifs!

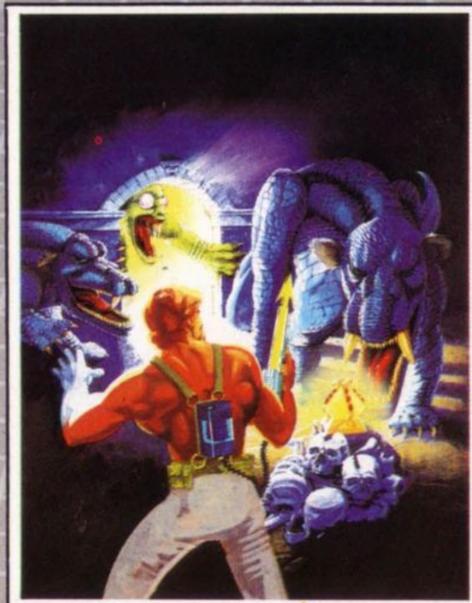
Les écrans montrent les jeux sur le système CBS ColecoVision™

CBS COLECOVISION™
7432-8F

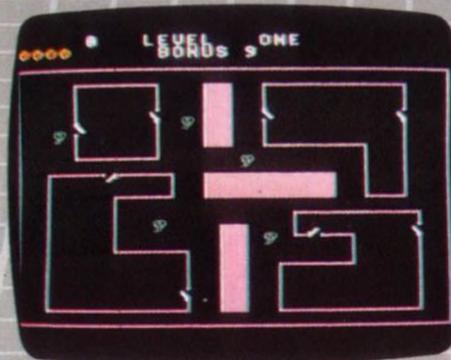
ATARI® V.C.S.®

MATTEL INTELLIVISION®
7632-3F

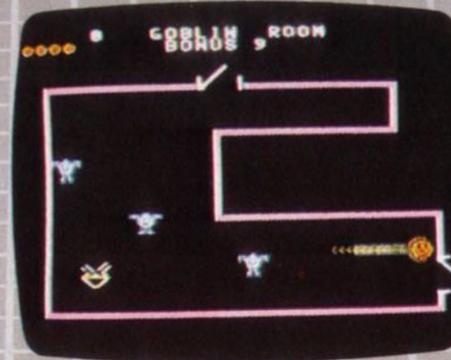
VENTURE
CISELECTRONICS



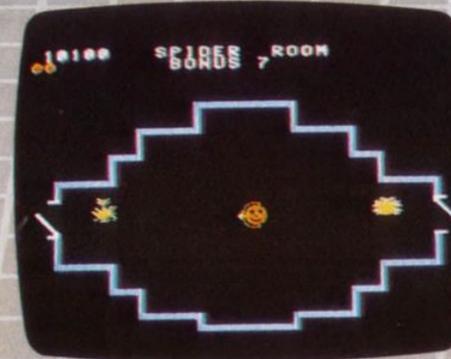
Venture® et Winky sont des marques déposées appartenant à Exidy Incorporated Ltd © 1981 Exidy Incorporated. Conception, programme, réalisation du logiciel © 1983 Coleco Industries Inc., New York 12010 Licencié exclusif Coleco Industries Inc. © 1983 CBS Toys, a Division of CBS Inc.™



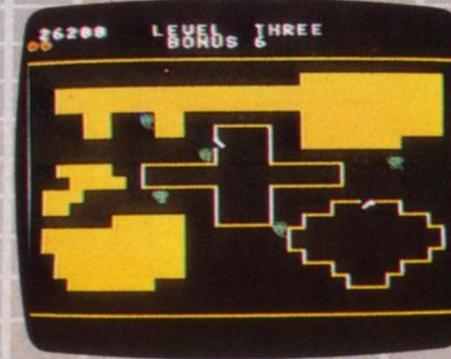
1



2



3



4

Venture® (Exidy)

POUR 1 OU 2 JOUEURS • 4 NIVEAUX DE DIFFICULTE.

Dans ce jeu exceptionnel, vous êtes Winky l'héroïque aventurier qui va s'emparer des trésors cachés dans différentes pièces du château. Chacune de ces pièces est protégée par des monstres divers. Vous les attaquez avec votre arc et vos flèches. Vous passez d'un étage à l'autre... Ils sont de plus en plus nombreux et agressifs sans compter ceux qui vous poursuivent dans les couloirs...

1. Dans les couloirs, les fantômes foncent à votre poursuite et, dans les chambres, des trésors fabuleux vous attendent!
2. Dans chaque chambre, des monstres gardent ces trésors. Détruisez-les avec vos flèches... Attention ils sont dangereux, même morts!
3. Chaque étage comprend 4 chambres, gardée chacune par des monstres différents avec des trésors de plus en plus beaux.
4. Il faut avoir volé tous les trésors d'un étage pour passer à un autre encore plus difficile!

Les écrans montrent les jeux sur le système CBS ColecoVision™

CBS COLECOVISION™
7428-6F

ATARI® V.C.S.®
7528-3F

MATTEL INTELLIVISION®
7628-1F

Schtroumpfs® (Peyo)

POUR 1 OU 2 JOUEURS • 4 NIVEAUX DE DIFFICULTE.

Dans cette merveilleuse aventure, vous contrôlez un petit Schtroumpf® qui part à la recherche de la petite Schtroumpfette® retenue prisonnière dans le château de Gargamel®. Sur son chemin, le petit Schtroumpf® doit éviter des obstacles et de méchants animaux envoyés par Gargamel®. Les paysages défilent autour du petit Schtroumpf®, la musique change. Il saute, bondit, s'aplatit au sol, court, mais son énergie diminue... Parviendra-t-il au château pour délivrer la petite Schtroumpfette® !

1. Le Schtroumpf® part dans la forêt à la recherche de la Schtroumpfette®, prisonnière au château de Gargamel®.
2. Mais dans la campagne, les obstacles se multiplient : buissons, buttes et attaques de corbeaux !
3. Arrivé au château, il doit éviter les araignées. Il lui en faut du courage !
4. Attention! Le petit Schtroumpf® doit passer au-dessus de la tête de mort. Enfin, il va pouvoir sauver la petite Schtroumpfette®.

Les écrans montrent les jeux sur le système CBS ColecoVision™

CBS COLECOVISION™
7426-0F

ATARI® V.C.S.®
7526-7F

MATTEL INTELLIVISION®



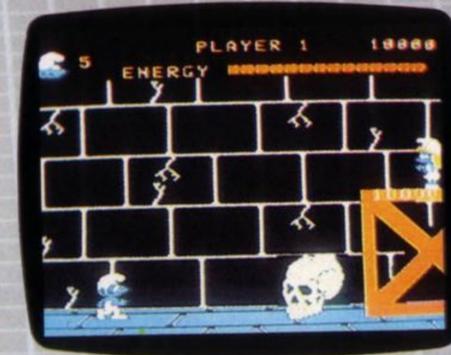
1



2



3



4

SCHTROUMPFS®

Peyo Belokapi

CBS ELECTRONICS



Schtroumpfs®, Schtroumpfette®, et Gargamel® sont des marques déposées appartenant à Peyo © 1983 Peyo une licence Belokapi. Conception, programme, réalisation du logiciel © 1983 Coleco Industries Inc., New York 12010 Licencé exclusif Coleco Industries Inc. © 1983 CBS Toys, a Division of CBS Inc.

Turbo™ (Sega)

1 JOUEUR • 4 NIVEAUX DE DIFFICULTE.

La cassette Turbo™ est fourni avec le Module de Pilotage; celui-ci transforme votre ordinateur CBS ColecoVision™ en un véritable simulateur de conduite de Formule 1. Ecrasez la pédale d'accélération et la voiture bondit en avant, changez de vitesse, braquez... Les paysages défilent et changent à toute allure: le sable, la neige, les flaques d'huile, les virages sans visibilité, les tunnels, sont autant d'embûches sans compter les autres véhicules. Evitez les accidents car la ligne d'arrivée est loin, très loin devant vous.

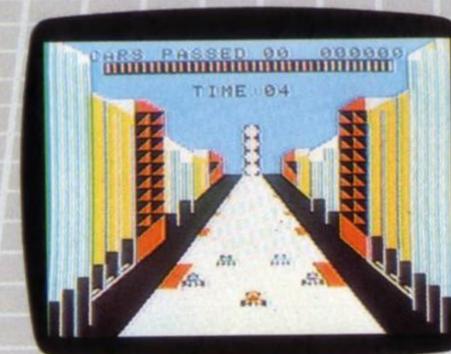
1. Le feu va passer au vert, faites rugir votre moteur, attention au départ!
2. Changez de vitesse, freinez, accélérez et tenez bien votre volant... Attention aux flaques d'huile et aux bordures de route!
3. Les paysages changent constamment, offrant à chaque fois de nouvelles difficultés. Il faut doubler au moins trente voitures en 100 secondes pour continuer la course.
4. Abordez les virages avec prudence, un accident est si vite arrivé!

Les écrans montrent les jeux sur le système CBS ColecoVision™

CBS COLECOVISION™
Fourni avec le module n° 2

ATARI® V.C.S.®
7533-3F

MATTEL INTELLIVISION®
7633-1F



1



2



3

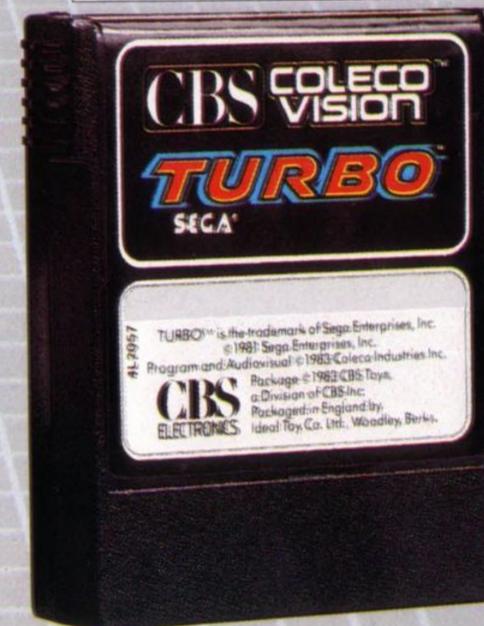


4

TURBO™

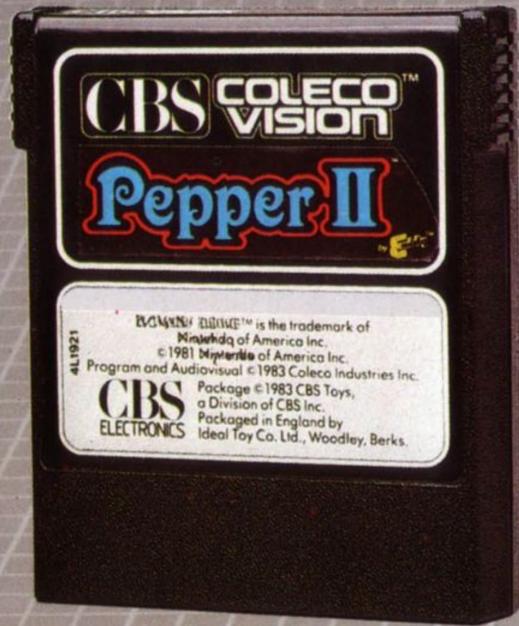
SEGA

CBS ELECTRONICS

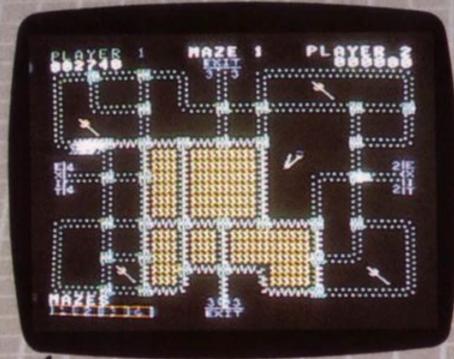


Turbo™ est une marque déposée appartenant à Sega Enterprises Inc. © 1981 Sega Enterprises Inc. Conception, programme, réalisation du logiciel © 1983 Coleco Industries Inc., New York 12010 Licencé exclusif Coleco Industries Inc. © 1983 CBS Toys, a Division of CBS Inc.

LES JEUX EN CASSETTES



Pepper II™ est une marque déposée appartenant à Exidy Inc. ©1982 Exidy Inc. Conception, programme, réalisation du logiciel ©1983 Coleco Industries Inc., New York 12010 Licencié exclusif Coleco Industries Inc. ©1983 CBS Toys, a Division of CBS Inc.



1



2



3



4

Pepper II™ (Exidy)

POUR 1 OU 2 JOUEURS • 4 NIVEAUX DE DIFFICULTE.

Pepper II™ doit courir le long des pièces sur une piste qui agit comme une gigantesque fermeture à glissière! Des montres voraces la parcourent également. Si Pepper court dans le bon sens, les fermetures se rejoignent et les pièces sont alors "fermées". Mais s'il n'y prend pas garde, il les ouvre. Certaines pièces renferment des trésors. Les parcours sont de plus en plus complexes et parfois la piste elle-même est invisible!

1. Choisissez un des quatre parcours. Pepper entoure les pièces pour marquer des points.
2. En prenant garde à "l'Oeil du Diable", fermez toutes les pièces et passez au parcours suivant.
3. Entourez la pièce centrale, chassez "l'Oeil du Diable..." et vous gagnerez un bonus.

4. Quand vous aurez fini les 4 premiers parcours, vous en affronterez 4 autres dont les pistes peuvent disparaître soudainement!

Les écrans montrent les jeux sur le système CBS ColecoVision™

CBS COLECOVISION™
7427-9F

ATARI® V.C.S.®

MATTEL INTELLIVISION®



Space Panic™ est une marque déposée appartenant à Universal Co Ltd ©1980 Universal Co Ltd. Conception, programme, réalisation du logiciel ©1983 Coleco Industries Inc., New York 12010 Licencié exclusif Coleco Industries Inc. ©1983 CBS Toys, a Division of CBS Inc.



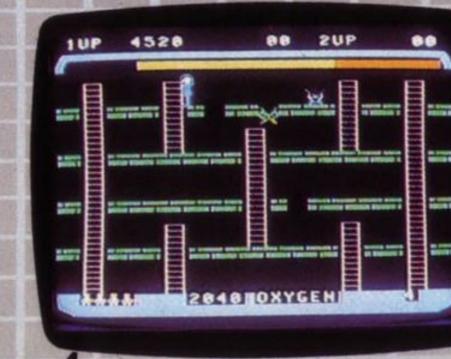
1



2



3



4

Space Panic™ (Universal)

POUR 1 OU 2 JOUEURS • 4 NIVEAUX DE DIFFICULTE.

Le petit astronaute court sur un étrange échafaudage. Des monstres extra-terrestres le parcourent. Un seul moyen pour les détruire : creuser un trou dans un plancher à l'aide d'une pioche, attendre qu'un monstre soit pris au piège, puis l'enfoncer dans le trou afin qu'il aille s'écraser à l'étage inférieur. Attention, certains doivent parfois être précipités de deux étages pour périr enfin. Sautez de longerons en poutrelles, creusez, frappez, sauvez-vous. Détruisez ces monstres avant que votre réserve d'oxygène ne s'épuise!

1. Déplacez votre astronaute le long des poutrelles, faites-lui creuser un trou pour piéger un monstre extra-terrestre.
2. Dès qu'il est pris au piège, frappez-le jusqu'à ce qu'il disparaisse.
3. Un monstre qui arrive à s'échapper devient beaucoup plus résistant et il va falloir le précipiter deux étages plus bas pour en venir à bout.
4. Attention au monstre bleu... c'est le plus résistant! Méfiez-vous aussi de votre réserve d'oxygène qui décroît dangereusement.

Les écrans montrent les jeux sur le système CBS ColecoVision™

CBS COLECOVISION™
7432-9F

ATARI® V.C.S.®

MATTEL INTELLIVISION®

CBS ELECTRONICS

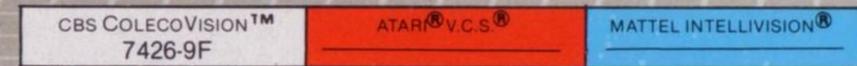
Looping™ (Venture)

POUR 1 OU 2 JOUEURS • 4 NIVEAUX DE DIFFICULTE.

Attention au décollage, roulez, tirez sur la manette de commande et vous voilà en l'air. Votre avion d'acrobatie évolue au-dessus d'un pays fantastique. Le ciel se remplit de ballons anti-aériens; ouvrez le feu sur les fusées et la porte du labyrinthe s'ouvrira. Vous voici dans un enchevêtrement de tuyauteries dans lequel il vous faut guider votre appareil. Le but est proche, détruisez les flashes magnétiques, anéantissez les ballons... la victoire est au bout!

1. Décollage immédiat, vous survolez une merveilleuse cité imaginaire dont le ciel va pourtant se peupler de surprises, souvent désagréables.
2. Abattez les mongolfières et détruisez les fusées pour ouvrir la porte du labyrinthe.
3. Voici l'incroyable chemin à suivre au milieu de l'enchevêtrement des tuyaux; des gouttes mortelles tombent de certains tuyaux. Evitez-les!
4. Dernière étape avant le triomphe, quatre ballons fous qu'il va falloir détruire.

Les écrans montrent les jeux sur le système CBS ColecoVision™



1



2



3



4



Looping™ est une marque déposée appartenant à Venture Line Inc. ©1982 Venture Line Inc. Conception, programme, réalisation du logiciel ©1983 Coleco Industries Inc., New York 12010 Licencé exclusif Coleco Industries Inc. ©1983 CBS Toys, a Division of CBS Inc.

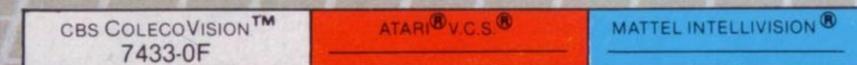
Space Fury™ (Sega)

POUR 1 OU 2 JOUEURS • 4 NIVEAUX DE DIFFICULTE.

La paix galactique est rompue. Aux commandes de votre vaisseau, vous devez détruire les avions de reconnaissance ennemis. Ils cherchent à se regrouper pour former un vaisseau encore plus puissant, défendu par de terribles boules de feu. Eliminez la première vague d'invasisseurs et rejoignez un de vos vaisseaux "amiral" où vous décuplerez votre puissance de feu. Quand vous aurez réussi à détruire les escadrilles ennemies, tous les survivants se regrouperont pour un incroyable assaut final.

1. Seul aux commandes de votre vaisseau, affrontez une immense armada ennemie.
2. Détruisez les agresseurs avant qu'ils ne se réunissent pour former un super vaisseau qui serait alors pratiquement invulnérable.
3. Première mission terminée... rejoignez votre vaisseau amiral pour régénérer votre chasseur.
4. Repartez au combat muni de nouveaux canons toujours plus destructeurs.

Les écrans montrent les jeux sur le système CBS ColecoVision™



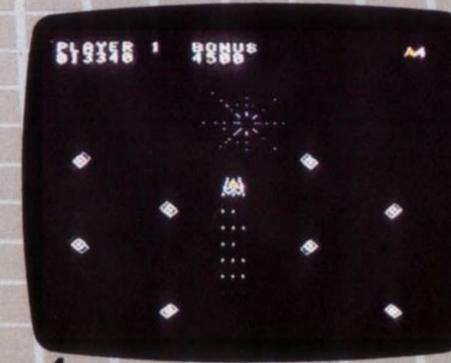
1



2



3



4



Space Fury™ est une marque déposée appartenant à Sega Enterprises Inc. ©1982 Sega Enterprises Inc. Conception, programme, réalisation du logiciel ©1983 Coleco Industries Inc., New York 12010 Licencé exclusif Coleco Industries Inc. ©1983 CBS Toys, a Division of CBS Inc.



CBS
ELECTRONICS

Idéal Loisirs/CBS Electronics.
Boîte Postale 50016
Z.I. Paris Nord II
95945 Roissy-Charles de Gaulle Cedex

VOTRE REVENDEUR CBS ELECTRONICS