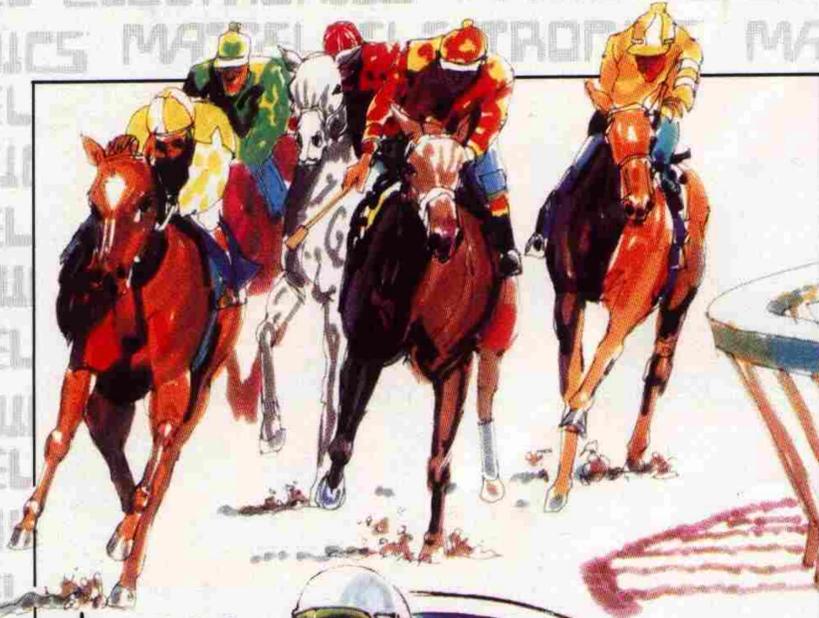


MATTEL ELECTRONICS™



une vision intelligente

MATTEL ELECTRONICS™



chance



sport



stratégie

action



Avec Mattel Électronique, les jeux vidéo entrent dans l'ère de la sophistication. Les recherches entreprises depuis plusieurs années par les ingénieurs électroniciens de Mattel Électronique ont abouti à un haut degré de perfectionnement dans l'animation visuelle, l'ambiance sonore et l'intelligence des jeux vidéo.

Le réalisme de la vision est saisissant :

Représentation fidèle, contours précis, gestes vrais, mouvements fluides, rendu très évocateur de la réalité...

La sophistication du graphisme et de la coloration est frappante :

Netteté des tracés, finesse des lignes, franchise des tons, véracité des décors, des objets, des paysages...

La richesse de l'animation visuelle est exceptionnelle :

Regards, gestes, courses, trajectoires, changements de plans, effets de perspective, affichage des scores, questions, réponses...

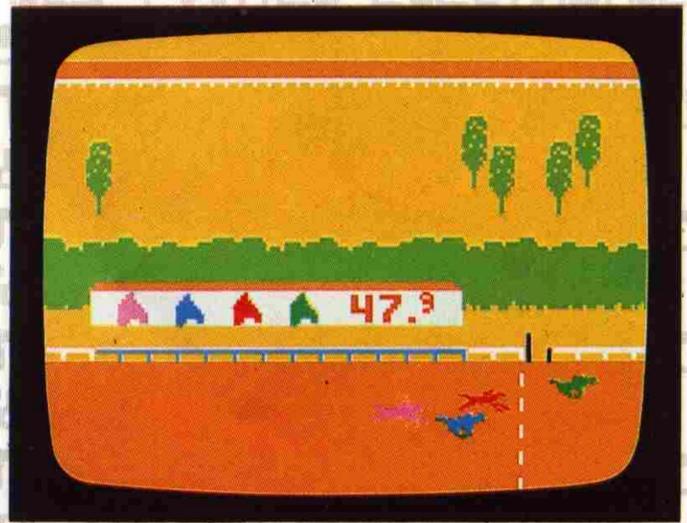
La présence de l'ambiance sonore est étonnante :

Signaux, avertissements, sifflets, encouragements, applaudissements, cris de joie et de déception, tirs, explosions, musique, bruit caractéristique des engins, des instruments, des chocs, des déplacements...

Les jeux vidéo Mattel Électronique sont intelligents :

Seul contre l'ordinateur ou en compétition avec un ou plusieurs partenaires, niveaux de difficultés au choix, complexité croissante adaptée aux capacités de chacun, 16 directions de manœuvre, multiplicité de combinaisons, tactiques, obstacles, pénalités, suivi chiffré de l'évolution du jeu, dialogues, conseils, instructions, humour et fantaisie...

Directement branchée sur votre téléviseur couleur, la console Mattel Electronics vous propose dès à présent un choix de 39 cassettes qui sera régulièrement enrichi.



COURSES DE CHEVAUX

réf. 1123 1 à 6 joueurs

JOUEZ LE BON CHEVAL ! L'ordinateur indique la cote des chevaux, la distance de la prochaine course et les partants. Vous pariez. Jouez gagnant ou placé. Encouragez ou cravachez votre favori !



ROULETTE

réf. 1118 1 ou 2 joueurs

FAITES VOS JEUX ! 3 jetons par joueur. 11 possibilités de pari. Vous misez. Vous voyez la roulette tourner. Rien ne va plus ! La bille hésite, tombe dans une case. L'ordinateur affiche le résultat : numéro, couleur, pair, impair, passe, manque...



POKER & BLACKJACK

réf. 2611 1 ou 2 joueurs

POKER OU BLACKJACK, vous choisissez ! Le donneur apparaît sur l'écran, distribue les cartes et "dialogue" avec vous. Gardez votre main ou demandez-lui d'autres cartes. Misez, relancez, observez les yeux du donneur. Bluff, carré d'as ou 21, que le meilleur gagne !



LE DONNEUR ROYAL

réf. 5303 1 joueur

SEUL CONTRE TOUS ! 4 jeux de cartes au choix. Vous affrontez 1, 2 ou 3 adversaires contrôlés par l'ordinateur. Vous les voyez jouer face à vous. A chaque tour ils posent leur carte sur le tapis vert. Bien entraîné, vous avez vos chances.

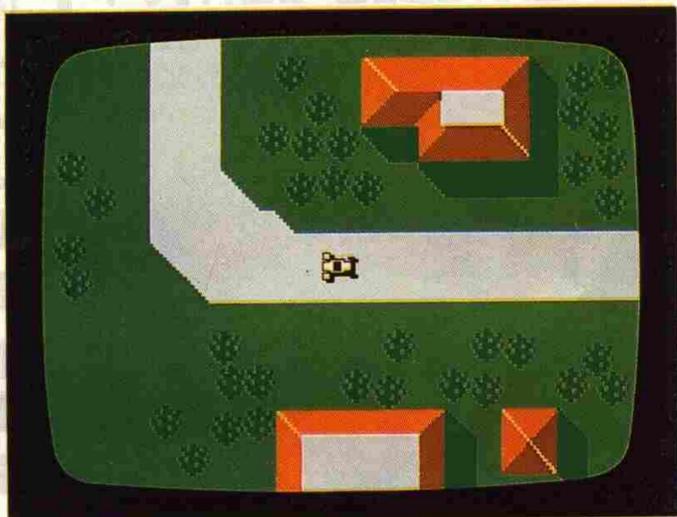


LE FLIPPER

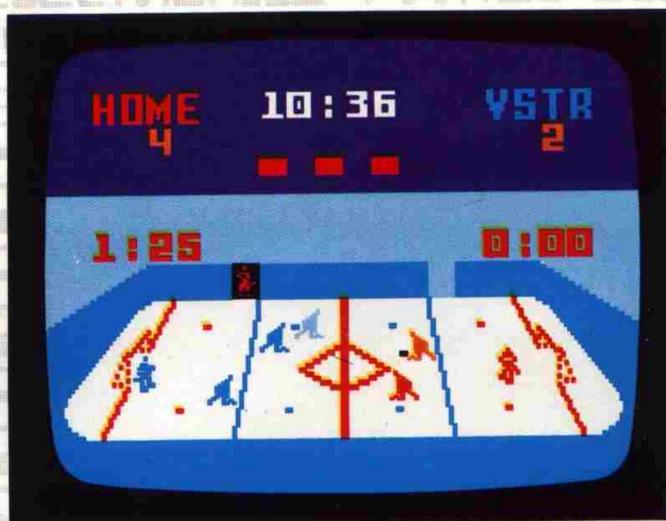
réf. 5356 1 à 2 joueurs

LANCEZ LA BOULE ! Elle entre en jeu. Évitez les trappes. Les plots s'allument. Visez les cibles ! Les points s'accumulent. Attention au mauvais couloir ! Tous les sons et mouvements d'un vrai flipper. 5 boules par partie. Plusieurs niveaux de jeu.

MATTEL ELECTRONICS™



COURSE AUTO réf. 1113 1 ou 2 joueurs
CONTACT ! 5 circuits de difficulté croissante. Choisissez bien votre bolide : performances, vitesse de pointe, tenue de route. 3 contrôles : direction, accélération, freinage. Attention aux sorties de route qui vous pénalisent ! Compétition ou course contre la montre.



HOCKEY réf. 1114 2 joueurs
EN JEU ! 2 équipes de 3 joueurs + 1 gardien de but pénètrent sur la patinoire. Le match commence : premier tiers-temps. But ! Le score est affiché. Faute ! Le joueur va en prison : penalty. L'ordinateur contrôle les gardiens de but et l'arbitrage et décompte le temps.



GOLF réf. 1816 1 à 4 joueurs
DRIVE ! Un parcours de 9 trous sur un green parfait avec toutes sortes de difficultés : bunkers, arbres, bosquets, étangs. Vous avez le choix entre 9 clubs selon la distance, 3 possibilités de force par coup et 16 directions d'envoi ! Tout est affiché sur l'écran : choix, pénalités, scores. A vous d'améliorer votre parcours.



SKI réf. 1817 1 à 6 joueurs
SCHUSS ! Engagez-vous en descente ou en slalom. C'est parti ! Portes, bosses, arbres, gare à la chute ! Ralentissez, sautez, accélérez. La foule vous acclame. 4 vitesses et 15 pentes au choix ! Courez contre la montre ou en compétition. Les effets visuels et sonores sont saisissants.



BASEBALL réf. 2614 2 joueurs
SCORE ! Un jeu d'adresse et de vitesse. Lancez bien et vite, frappez fort et loin, courez à toutes jambes, Le stade hurle. Votre adversaire saisit au vol la balle dans son gant. Ploc ! L'ordinateur indique le score, les tours de batte, les sorties... 4 vitesses de jeu, 2 équipes de 9 joueurs, 9 tours de batte minimum.



BASKETBALL réf. 2615 2 joueurs
PANIER ! Sur un vrai terrain de basket, 2 équipes de 3 joueurs s'affrontent avec 4 vitesses de jeu. Ils courent, passent le ballon, l'interceptent au rebond, dribblent, sautent ou tirent au but. L'arbitre siffle. Les bruits et les actions sont reconstitués avec une grande fidélité. Essayez donc de jouer contre la montre (24 secondes) !

**FOOTBALL** réf. 1683 2 joueurs

BUT ! Dès le coup d'envoi la réalité est saisissante ! Les joueurs courent, attaquent, défendent, dribblent, passent, interceptent, tirent au but ! La foule s'exclame ! L'arbitre siffle ! Corner ! L'aillier centre, le goal bloque le ballon et dégage. En cas d'égalité à la fin du temps réglementaire, 2 prolongations de 7,5 mn.

**TENNIS** réf. 1814 2 joueurs

SMASH ! Coup droit, revers, lob, 2 sortes de services... On entend la balle frapper le sol : Out ! Un vrai match en 5 sets avec tie-break devant des spectateurs enthousiastes : ils tournent la tête en cadence, crient leur joie ou leur déception. Vision totale du court. 4 vitesses de jeu.

**BOXE** réf. 1819 2 joueurs

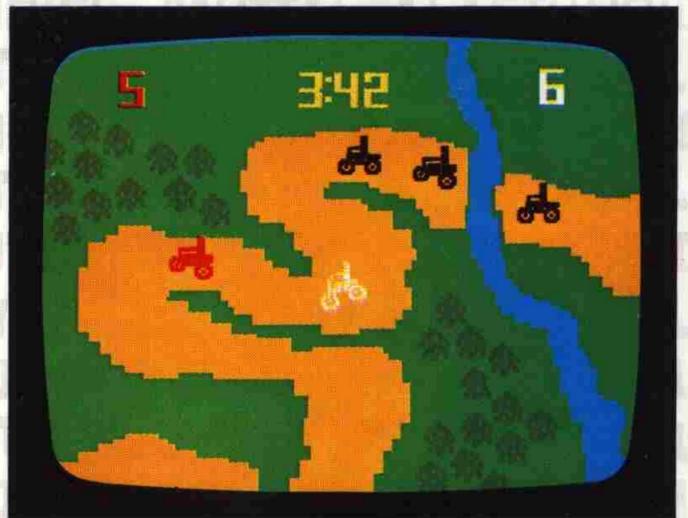
K.O. ! C'est l'ambiance des grands combats. Le gong retentit dans un parterre survolté. Les coups pleuvent : directs, uppercuts, esquives, séries au corps. Votre adversaire met genou à terre. L'ordinateur décompte le temps, marque les points selon les coups portés. Quel combat ! Précis, réaliste, impitoyable mais loyal.

**FOOTBALL AMERICAIN** réf. 2610 2 joueurs

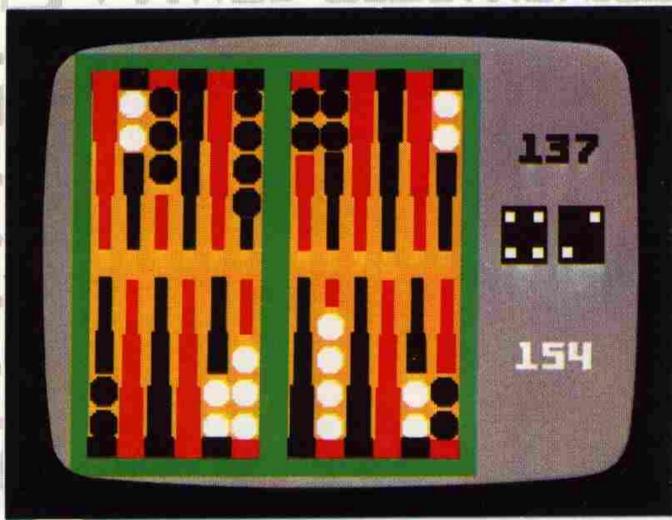
ESSAI ! Apprenez un jeu fantastique. Tous les aspects de ce jeu complexe et intense ont été reconstitués par l'ordinateur. 2 équipes de 5 joueurs. 180 possibilités d'attaque et de défense. 4 périodes de 15 mn simulées. 4 vitesses de jeu. Tous les bruits du stade y compris la fanfare, comme si vous y étiez !

**BOWLING** réf. 3333 1 à 4 joueurs

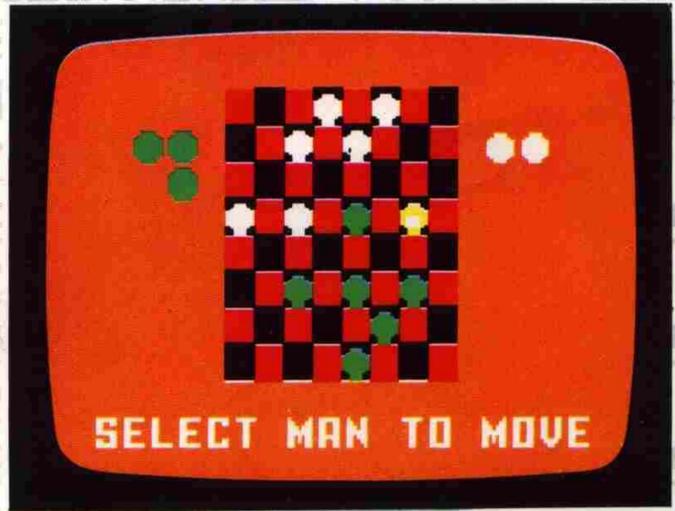
SPARE ! STRIKE ! Installez une authentique piste de bowling chez vous. Tout y est : le geste, le mouvement, la posture. La boule fuse en ligne droite ou en arc de cercle et frappe de plein fouet les quilles. Le score apparaît. Bravo ! Vous avez bien choisi le poids de votre boule.

**MOTOCROSS** réf. 3411 1 ou 2 joueurs

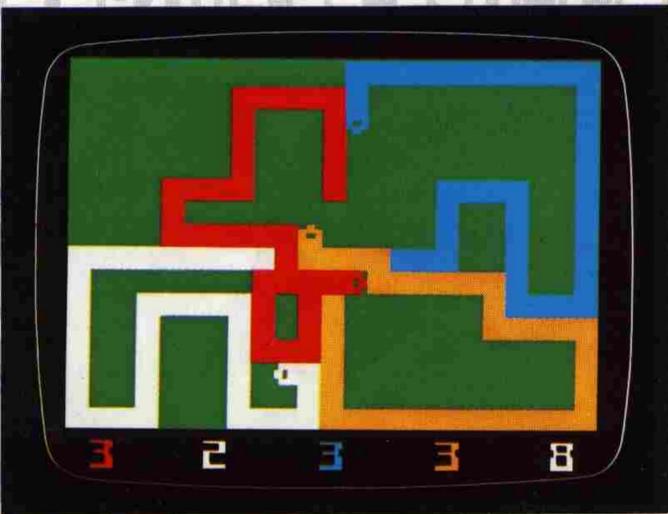
PLEIN GAZ ! Le drapeau s'abaisse, vous démarrez en tête. Rétrogradez ! Écoutez votre engin rugir aux changements de vitesse. Accélérez ! Votre adversaire remonte. Attention ! Ruisseau ! Montée, dérapage. Gare à la chute. Choisissez bien votre moto en fonction des difficultés des différents parcours.



BACKGAMMON réf. 1119 1 ou 2 joueurs
DOUBLEZ ! Grand joueur ou débutant, mesurez-vous à l'ordinateur selon vos capacités ou défiez un partenaire. Une véritable partie s'engage avec une vision nette, colorée et totale du jeu. Soyez vigilant : des effets sonores indiquent chacune de vos erreurs. Lancez les dés !



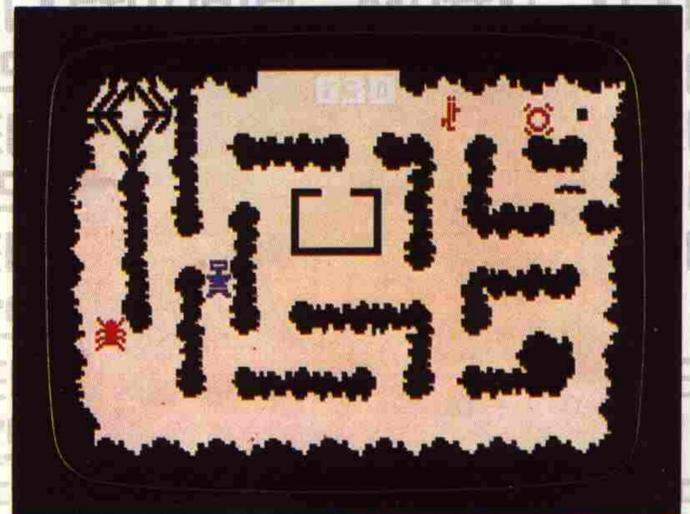
DAMES réf. 1120 1 ou 2 joueurs
DAME ! Votre adversaire avance un pion dangereux pour votre dame. Protégez-la. L'ordinateur est là pour vous conseiller... ou pour jouer contre vous. Dans ce cas, méfiez-vous. Il réfléchit vite et vous poussera dans vos derniers retranchements. Effets sonores.



SNAFU réf. 3758 2 joueurs
ENFERMÉ ! Des serpents de couleur envahissent l'écran de toute part. Évitez-les ! Soyez plus rapide que votre adversaire pour les encercler ou les avaler. Coincez-les ! L'ordinateur vous indique par des effets sonores les changements de direction. Happez-les ! Pensez vite et réagissez encore plus vite !



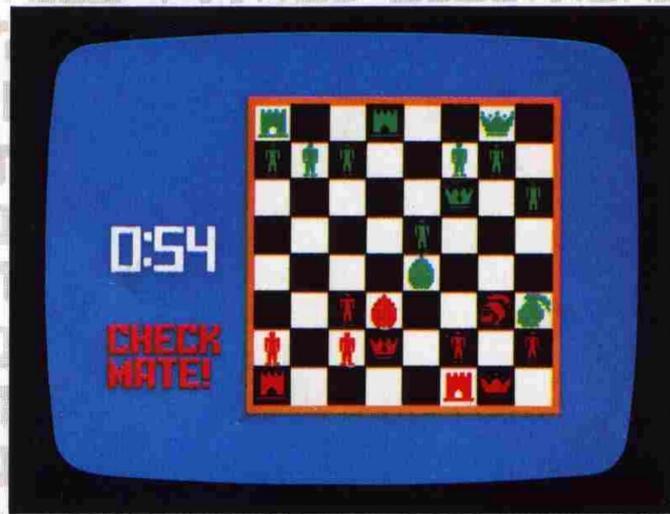
REVERSI réf. 5304 1 ou 2 joueurs
BLANC OU NOIR ? Réfléchissez bien, chaque manœuvre engage l'issue de la partie. Vous venez de gagner une colonne entière en un coup ! 3 dimensions de tableau. 3 niveaux de jeu. Jouez contre l'ordinateur ou un partenaire.



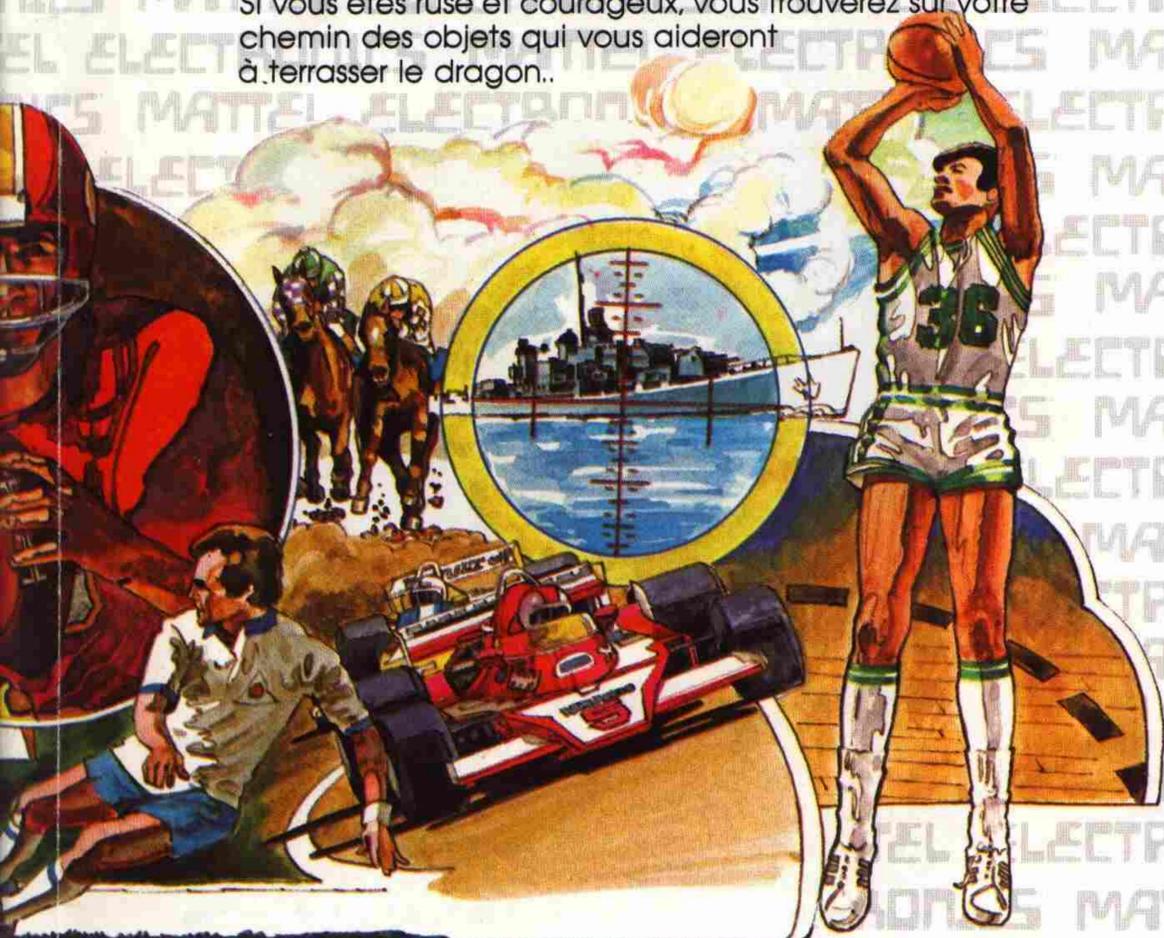
LE CHASSEUR DE NUIT réf. 5305 1 joueur
FUYEZ ! Des robots impitoyables vous agressent. Des araignées géantes cherchent à vous saisir dans leur toile. Des chauves-souris sanguinaires vous attaquent. Leurs morsures vous affaiblissent. Voilà l'abri ! Sauvé encore une fois !


LABYRINTE ELECTRONIQUE réf. 3410 1 ou 2 joueurs

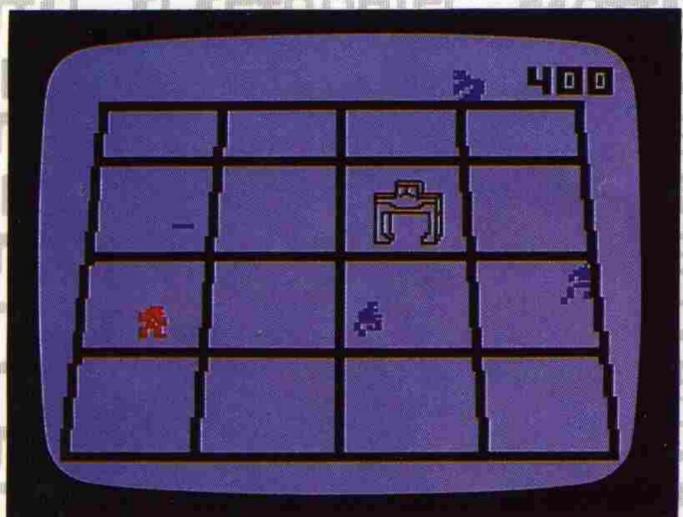
WAOOH ! Un trésor fabuleux est caché dans les profondeurs du donjon. Vous partez à sa recherche dans ce dédale inquiétant. Attention, le dragon surgit ! Si vous êtes rusé et courageux, vous trouverez sur votre chemin des objets qui vous aideront à terrasser le dragon..


ÉCHECS réf. 3412 1 ou 2 joueurs

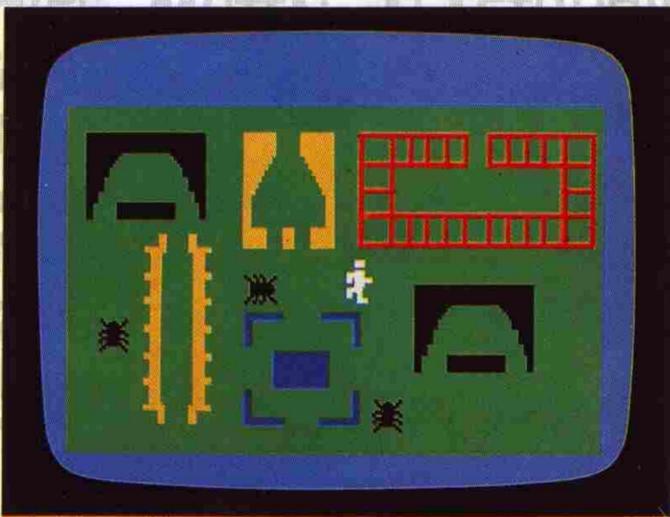
ROQUEZ ! La partie est difficile contre l'ordinateur. Choisissez le niveau et le temps limite par coup. Revoyez les coups précédents en les repassant au ralenti. Si vous êtes mal partis, vous pouvez même échanger votre jeu avec celui de l'ordinateur ! Entraînez-vous ainsi pour mieux jouer avec vos amis.


MINOTAURE réf. 5300 1 ou 2 joueurs

PERDU ! Comment vous échapper du labyrinthe avec le trésor ? Le Minotaure vous poursuit ! Des objets magiques vous aideront à combattre les forces maléfiques qui hantent ces lieux. L'ordinateur crée une saisissante vision en perspective, un graphisme en 3 dimensions et d'étonnants effets sonores.


TRON I réf. 5391 1 joueur

DANGER ! Lancés par de diaboliques guerriers, des disques bleus filent au travers du miroir. Attrapez-les sans faillir avant qu'ils ne vous réduisent en cendres. Soyez rapide, précis et vigilant ! Ce jeu exige autant d'adresse que d'intelligence.

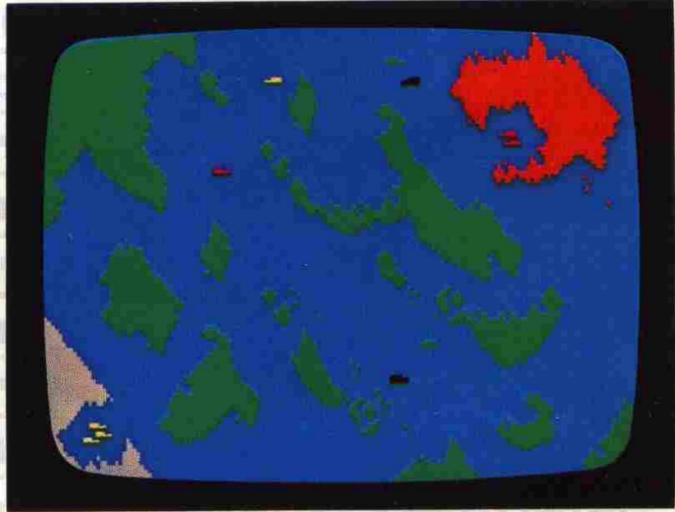

TRON II réf. 5392 1 ou 2 joueurs

ÉCHEC A L'ORDINATEUR ! Froid, calculateur, d'une logique implacable, le Grand Ordinateur défendra à tout prix son unité centrale. Votre mission est de la détruire. Il vous a détecté ! L'ordinateur se déchaîne pour vous anéantir. Vous devez faire preuve d'une logique sans faille. L'un de vous deux doit disparaître. Passionnant !



BATAILLE DE CHARS réf. 1121 2 joueurs

FEU ! Un combat sans merci ! Chaque joueur commande 2 chars évoluant sur 240 champs de bataille possibles ! L'ordinateur en choisit un au hasard, ce qui vous oblige à changer de tactique à chaque fois : forêts, étangs, ruines, routes accidentées, terrains minés... 4 vitesses de jeu.



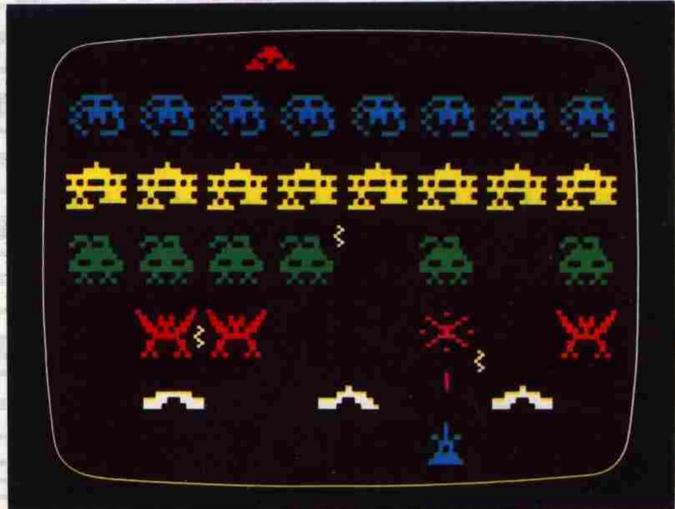
COMBAT NAVAL réf. 1818 2 joueurs

COULÉ ! Objectif : conquérir le port ennemi. Moyens : 1, 2 ou 3 navires choisis dans une flotte de 13 navires différents (vitesse, armement, maniabilité, résistance). Possibilités : tirs variables, pose et retrait de mines. Effets sonores : sirènes, torpilles, sonars, explosions, échouage...



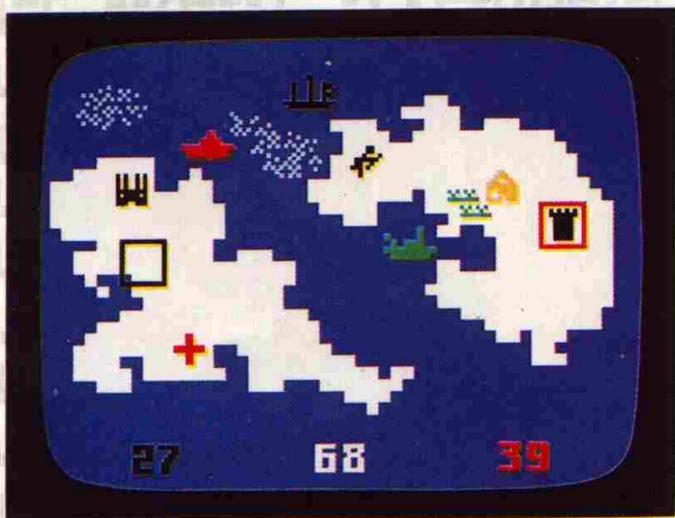
ASTROSMASH réf. 3605 1 joueur

A L'ATTAQUE ! 2 batailles de l'espace au choix. 1) Votre vaisseau doit traverser une pluie de météorites à éviter ou à anéantir au laser à tout prix et au plus vite. Terrifiant ! 2) Vous commandez 5 canons lasers qui doivent détruire le maximum de météorites, de missiles, de bombes ou d'ovnis. Angoissant !



ARMADA DE L'ESPACE réf. 3759 1 joueur

ALARME ! Vous êtes pris pour cible par une redoutable armada de l'espace armée de 32 bombes. De vos bunkers, vous organisez votre défense et votre riposte à l'aide de vos canons lasers. Abattez-les tous ! Mais déjà surgit une nouvelle armada encore plus redoutable. Plus vous marquez de points, plus la bataille est difficile.



UTOPIE réf. 5149 1 ou 2 joueurs

GOUVERNEZ ! Vous devez équilibrer les ressources d'une île : ravitaillement, revenu, logement, santé, éducation. Mais parfois la nature se déchaîne : orages, ouragans détruisant les récoltes. Des rebelles contestent votre pouvoir. Des pirates vous attaquent. L'ordinateur compte les points. Faites mieux que l'île voisine !

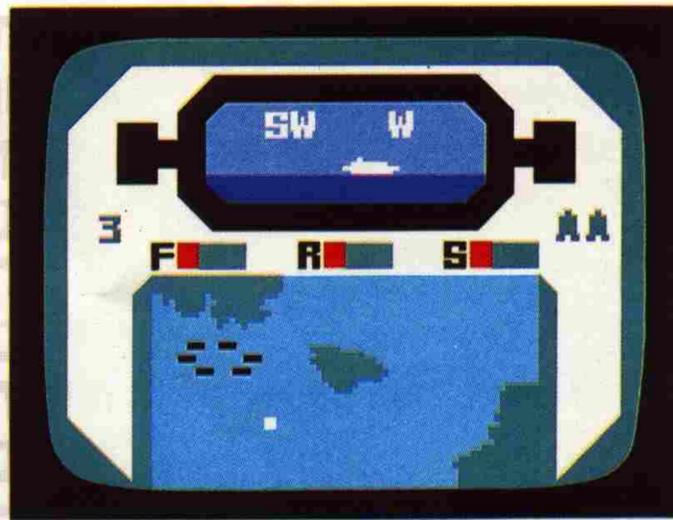


COLLISION D'ÉTOILES réf. 5161 1 joueur

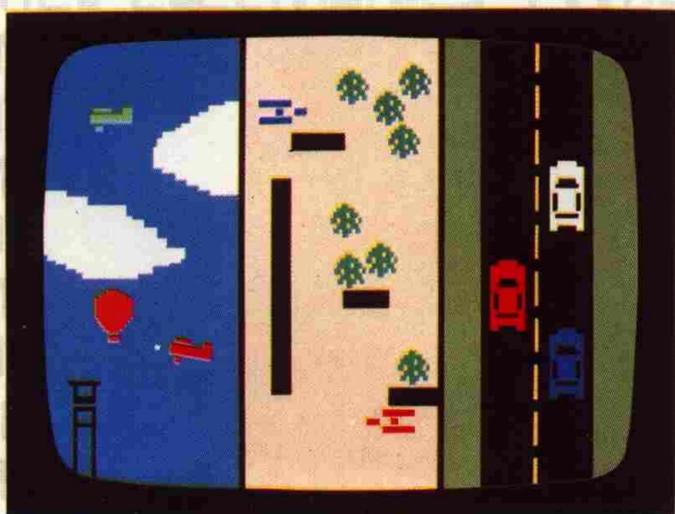
DANS LE MILLE ! Dernier espoir des terriens, votre chasseur plonge dans le canyon (impressionnante vision en perspective) où sont tapis les 5 lance-missiles ennemis à pulvériser. Les escadrons adverses vous prennent en chasse ! Tout repose sur votre sang-froid, votre dextérité et votre rapidité de tir. Hallucinant !



COMBAT DE L'ESPACE réf. 2612 1 ou 2 joueurs
ALERTE ! 5 escadrilles vous attaquent. L'ordinateur est leur allié. Vous commandez 3 escadrilles de 3 chasseurs chacune. Lasers étincelants, jaillissements multicolores des explosions, ampleur des déflagrations. L'écran change selon les phases d'attaque ou de recherche de l'ennemi. Effets visuels et sonores saisissants. 5 vitesses de jeu.



CHASSE AUX SOUS-MARINS réf. 3408 1 joueur
TORPILLE ! Convoi ennemi en vue ! Rentrez le périscope. A l'attaque ! Vous contrôlez la profondeur, la vitesse, la direction et le stock de torpilles de votre sous-marin. Où est le sous-marin ennemi ? Va-t-il vous attaquer ou torpiller le convoi que vous protégez ? Le voilà. Tribord, toutes ! Feu !



TRIPLE ACTION réf. 3760 1 ou 2 joueurs
AU CHOIX ! Combat aérien, course auto ou bataille de blindés : *1 seule cassette, 3 jeux et des possibilités infinies. Vous devez faire preuve de qualités et de capacités très diverses : habileté, précision, rapidité, intelligence, sens tactique, en un mot : le goût de l'action totale.



LE FAUCON DE L'ESPACE réf. 5136 1 ou 2 joueurs
LA MORT AUX TROUSSES ! Votre astronef est attaqué par les vaisseaux ennemis, les ovnis, les comètes et menacé par les trous noirs. Préservez vos 5 boucliers magiques et utilisez vos lasers, évitez les obstacles, prouvez votre intelligence tactique. Multiples manœuvres possibles et difficultés croissantes à vaincre.

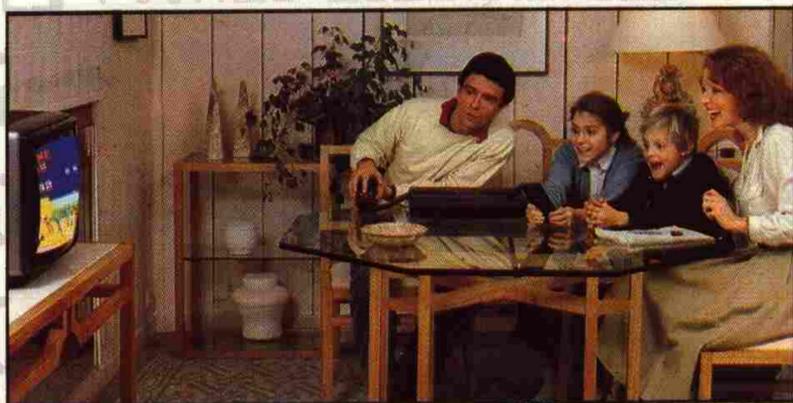


MARE A GRENOUILLES réf. 5301 1 ou 2 joueurs
CROA ! La grenouille saute, tire la langue... et manque la libellule. Raté ! Elle retombe dans l'eau dans une gerbe d'écume, nage et remonte sur son nénuphar. Pour réussir, contrôlez vos réflexes et appréciez mieux la hauteur, la distance et la vitesse de sa proie. La chasse dure nuit et jour !



COMBAT AU SOL réf. 5302 2 joueurs
A L'ASSAUT ! Objectif : le Q.G. ennemi ! Consultez vos nombreuses cartes d'état-major et menez vos troupes à la victoire. Vous disposez d'un arsenal complet : troupes, tanks, camions... L'ordinateur vous donne une vue aérienne ou rapprochée du champ de bataille. Le vainqueur est le meilleur stratège.

MATTEL ELECTRONICS™



La vision intelligente offerte par les jeux Mattel Électronics est le résultat d'investissements importants dans la recherche électronique, matérialisés par le véritable cerveau du système : la console Mattel Électronics.

La console Mattel Électronics présente un ensemble de solutions réellement intelligentes :

Intelligence de la conception électronique

Un puissant micro processeur (16 bits) permet d'obtenir une vision intelligente des jeux Mattel Électronics : réalisme de la représentation, sophistication graphique, diversité de la coloration, gestes et mouvements, effets de perspective, effets sonores.

Intelligence de la conception formelle

La console Mattel Électronics est un modèle de synthèse entre les aspects esthétiques et pratiques. Les deux claviers de commande s'encastrent parfaitement dans la console, les fils étant totalement dissimulés. La console est légère et peu encombrante (38 x 23 cm). L'esthétique discrète s'intègre aux intérieurs de tous styles.

Intelligence de la conception fonctionnelle

Le fonctionnement et le maniement de la console sont d'une très grande simplicité. La cassette choisie s'emboîte aisément dans la console. Chaque joueur joue avec un seul clavier.

Chaque clavier de commande comporte sur le dessus de nombreuses touches orientant les différentes actions et choisissant la programmation requise pour chaque situation. Des touches de commande latérales autorisent une utilisation aussi aisée de la main droite que de la main gauche.

Un disque de contrôle sur chaque clavier permet de manoeuvrer avec précision dans 16 directions !

Chaque cassette est accompagnée de 2 plaquettes de jeux identiques qui s'adaptent à chaque clavier pour faciliter le maniement respectif des différents jeux.

La console Mattel Électronics s'adapte à tous les téléviseurs couleur.





1983 : L'ordinateur domestique Mattel Electronics

Une extension intelligente

Mattel Électronique a mis au point un module complémentaire à la console de commande de jeux vidéo qui, assemblé aisément à celle-ci, constitue un vrai ordinateur domestique à la portée de tous.

Une large gamme de programmes personnels et familiaux

L'ordinateur domestique Mattel Électronique est conçu pour traiter des programmes aussi divers que :

- l'éducation des jeunes
- la formation des adultes
- le budget familial
- les calculs financiers et de gestion
- les divertissements

Une grande simplicité d'utilisation

Doté d'un clavier de 60 touches et équipé d'un microprocesseur de contrôle, l'ordinateur domestique Mattel Électronique est aussi simple à utiliser qu'une machine à écrire légère. Aucune connaissance particulière en informatique n'est nécessaire.



une vision intelligente

MATTEL ELECTRONICS™



Division de MATTEL FRANCE s.a.
10 bis, rue des Oliviers - Orly senia 333
94537 Rungis cedex
tél. 687.22.80 télex 200 472