TILT

MICROLOISIRS



JEUX ET MICRO : LE GUIDE 86

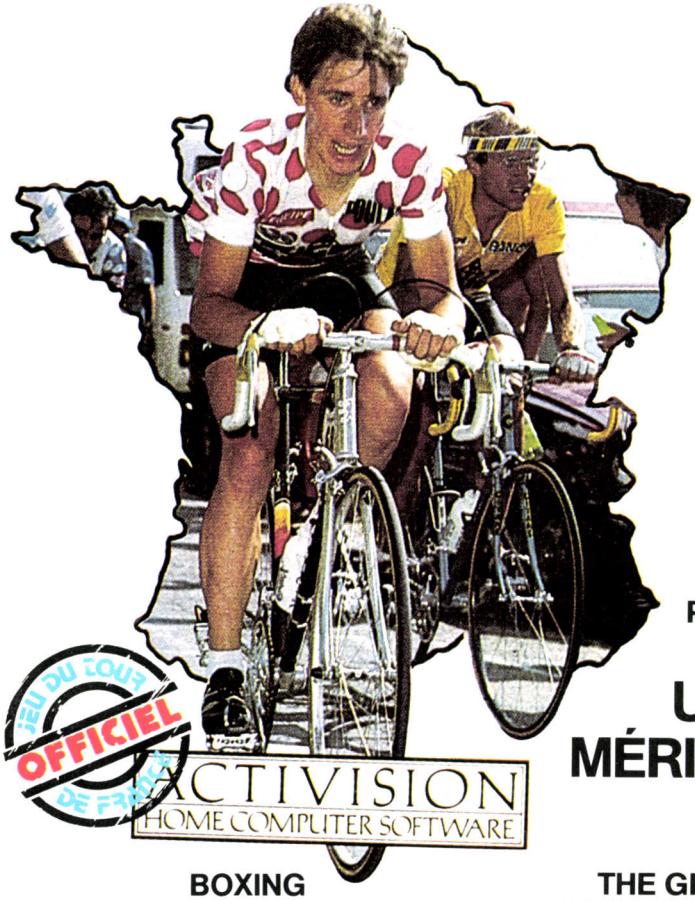
- 600 logiciels testés
- 52 micro-ordinateurs passés au banc d'essai.
- Les «Tilt d'or» 85
- Tous les ordinateurs d'échecs
- Le point sur les consoles
- Quel micro choisir ? Les questions à poser...
- Un panorama des technologies du futur.

Et... les livres, les adresses indispensables, le répertoire de tous les articles parus dans TILT, le lexique de tous les termes informatiques, nos P.A...

M 3085-26-29 F N° 26 MENSUEL NOVEMBRE 1985 - 29 F - BELGIQUE : 200 FB - SUISSE : 9 FS - CANADA : 5 $ CANADIENS - MAROC : 39,50 DH - ESPAGNE 750 PESETAS.

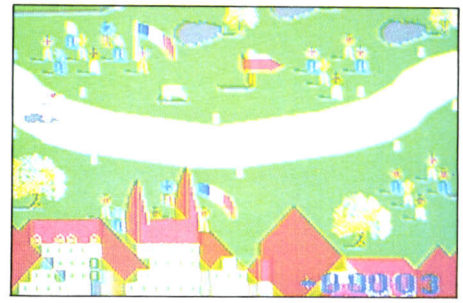
ACTIVISION
HOME COMPUTER SOFTWARE
Sport™

NE GRILLEZ PAS LES ÉTAPES !!!
LE
TOUR DE FRANCE



n'est pas terminé pour votre Commodore 64

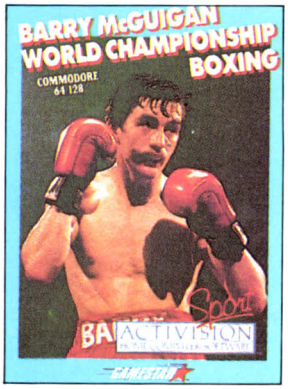
Prenez part à l'événement cycliste le plus éprouvant du monde



Pour un ou plusieurs joueurs, entraînement ou compétition

UN GRAND CLASSIQUE SPORTIF MÉRITE UN LOGICIEL A SA HAUTEUR

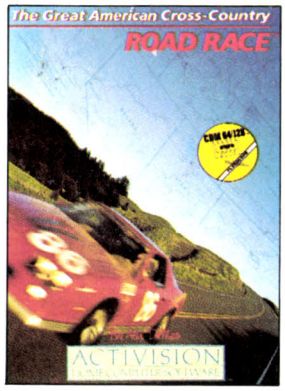
BOXING



Enfilez vos gants et affrontez dix-neuf boxeurs différents y compris le champion lui-même.
Pour Commodore 64
Bientôt sur AMSTRAD et SINCLAIR Spectrum

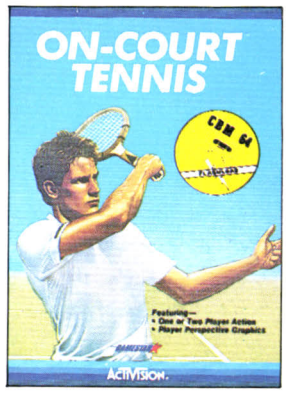
THE GREAT AMERICAN CROSS COUNTRY ROAD RACE

TILT D'OR 85



Un challenge automobile d'un niveau jamais atteint.
Pour Commodore 64
ATARI 800 XL
Bientôt sur AMSTRAD

ON COURT TENNIS



Un tennis pas comme les autres. Choisissez votre surface et affinez vos coups.
Pour Commodore 64

RCA DISTRIBUTEUR : CONTACT : 69.34.20.50

TILT

N° 26 NOVEMBRE 1985

RÉDACTION
Rédacteur en chef : Jean-Michel Blottière
Directeur artistique : Jean-Pierre Aldebert
Secrétaires de rédaction : Francine Gaudard
Fabrice Moskoff
Rédaction : Véronique Charreyron, Patrice Desmedt, Nathalie Meistermann
Ont collaboré à ce numéro : Marc Florian, Jacques Harbonn, Olivier Hautefeuille, Armel Roubeix, Pierre Sabatier, Jérôme Tesseyre, Charles Villoutrex.
Maquette : Christine Gourdal, Gérard Lavoir, Michel Longuet, Pascale Millet
Secrétariat : Sylvie Lefebvre

PUBLICITÉ
Régimax, 1, rue Taitbout, 75009 Paris
Tél. : 48.24.46.21
Directrice commerciale de la publicité : Fabienne Dexidour
Directeur de la publicité : Dominique Bovio
Assistante : Christiane Martorell

ADMINISTRATION - DIFFUSION
2, rue des Italiens, 75009 Paris.
Tél. : 48.24.46.21
Ventes : Jean-Paul Biron, Michel Vincent
05.32.13.21, téléphone vert gratuit 24/24.
Abonnements : Bernadette Sermage
France (T.T.C. 4 %) 6 numéros : 95 F.
1 an (10 numéros) : 145 F.
2 ans (20 numéros) : 290 F.
Étranger : 6 numéros : 125 F.
1 an (10 numéros) : 195 F.
2 ans (20 numéros) : 390 F.
Les règlements doivent être effectués par chèque bancaire, mandat ou virement postal (3 volets)
BP 73 77310 Saint-Fargeau-Ponthierry.
Tél. : 60.65.45.54
Relations extérieures : Françoise Serre-Loutreuil
Promotion : Bernard Blazin
Directeur technique : Guy Cuypers
Fabrication : Jean-Jack Vallet

ÉDITEUR
« Tilt-Microloisirs » est un mensuel édité par **Éditions Mondiales S.A.**
au capital de 10 000 000 F.
R.C.S. Paris B 320 508 799.
Durée de la société : 99 ans
à compter du 19/12/1980.
Principal associé : Ségur
Siège social : 2, rue des Italiens, 75440 Paris 9e
Télex : 643932 F Edimondi
Président directeur général : Antoine de Clermont-Tonnerre
Directeur délégué : Jean-Pierre Roger
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-Microloisirs » sont libres de toute publicité.
Couverture : Jérôme Tesseyre et Lucie vidéographie
TILT Microloisirs
2, rue des Italiens, 75009 Paris
Tél. : 48.24.46.21
Tirage du numéro : 135 000 exemplaires.

TILT JOURNAL

12 **Le bilan du P.C.W. show de Londres,** l'actualité des logiciels, le « Tilt flop », le shopping idéal du « branché micro » et... le retour des consoles ! Sans oublier un « spécial anti-sèches », qui pose les questions essentielles pour ne pas confier l'achat de son micro au hasard et répertorie en un glossaire exhaustif les termes les plus usuels en informatique.

ACTUEL

38 **Les technologies du futur** au rendez-vous de notre numéro spécial. Ecrans géants, robots et machines intelligentes, reconnaissance vocale, cartes à mémoire, vidéodisques, systèmes experts émergent à l'aube des années 90. A *Tilt*, le futur commence demain...

TILT PARADE

45 **20 Tilt d'or — ou plutôt 22,** puisque nous avons élu deux logiciels ex-aequo dans les catégories « meilleur flipper » et « meilleur logiciel d'aventure/action » — pour récompenser les meilleures réalisations de l'année.

576 LOGICIELS AU TILTOSCOPE

53 **Patrice Desmedt, Véronique Charreyron, Jacques Harbonn et Olivier Hautefeuille** ont sélectionné 576 softs ludiques. Ils vous proposent leurs appréciations, notes et commentaires, sans oublier, pour chaque logiciel, une photo de l'écran, seul moyen pour nos lecteurs de juger « de visu »...

MICRO STAR

108 **20 super-micros** — valeurs confirmées ou étoiles montantes — 20 ordinateurs déchus ou marginaux, — certains ont connu leur heure de gloire, d'autres n'ont jamais « décollé » mais tous ont marqué, à un titre ou à un autre l'histoire de l'informatique —, 12 *M.S.X.*, *Tilt* brosse le portrait des « micro-stars » de l'année. 30 pages pour découvrir ou retrouver le computer de vos rêves.

ÉCHIQUIERS

174 **Comment choisir son partenaire d'échecs électroniques ?** Jacques Harbonn répond et vous donne toutes les caractéristiques des meilleurs ordinateurs du moment. Un comparatif exclusif.

LIVRES ET MICROS

180 **Tous les livres** qui vous concernent, vous, l'informatique et votre ordinateur, réunis dans une bibliographie idéale.

INDEX

182 Vous vous souvenez d'un article paru dans *Tilt* mais vous passez des heures à feuilleter votre collection pour le retrouver ? Votre calvaire prend fin : notre index vous renvoie immédiatement au numéro et à la page concernés. Et pour les logiciels, reportez-vous aux tableaux des « 576 logiciels au Tiltoscope ».

ADRESSES

184 **Toutes les adresses** des principales sociétés et boutiques qui « font » la micro-informatique en France, classées par ordre alphabétique.

PETITES ANNONCES

186 **Achats, ventes,** clubs, échanges.

CHER TILT

188 **Un courrier des lecteurs un peu particulier ce mois-ci :** Christophe Spielberger nous a envoyé une lettre fabuleuse, avec des appréciations, souvent plus sévères que les nôtres, sur ses logiciels. Nous ne résistons pas au plaisir de la publier. Si vous aussi, vous avez envie de parler de vos softs, n'hésitez pas : écrivez-nous.

Ce numéro comporte un encart abonnement non folioté entre les pages 34 et 37.

Code des prix utilisé dans Tilt : A = moins de 100 F ; B = 100 à 200 F ; C = 200 à 300 F ; D = 300 à 400 F ; E = 400 à 500 F ; F = plus de 500 F.



LES CASSETTES
AGFA + 6 MINUTES
ENREGISTRENT ENCORE...

bélier AGFA-GEVAERT











QUAND LES AUTRES ÉJECTENT.

Avec les cassettes Agfa + 6 minutes, un solo peut décoller sans que les dernières mesures risquent de s'envoler. 6 minutes en plus, ce sont des performances et de la dynamique plus longtemps. Alors, enregistrez sur cassettes Agfa + 6 minutes et faites durer le plaisir.

AGFA

Agfa

LE SON DU SON.



LES JEUX ET LES MICROS DU FUTUR AU PRÉSENT.

ELECTRON

117 AVENUE DE VILLIERS PARIS 17° TEL:47 66 11 77

METRO PEREIRE. BUS 83 . Ouvert du lundi au samedi de 10h à 20h sans interruption et dimanche de 14h à 18h.

CBS COLECOVISION

CONSOLE	990F
ADAM	2990F
RUBAN	59F

DRIVE ADAM COMPATIBLE CPM 1990F

NOUVEAUTES COLECO

2010	299F
ONE ON ONE	299F
SPY HUNTER	299F
TAPPER	299F
BRAINSTRAIN	299F
MONKEY ACAD	299F

MSX

CANON V20	1890F
DRIVE 1M°	3190F
LECT K7	390F
IMPR CANON	1890F
5 K7 20'	39F
10 DISQ 3,5DF	590F

LOGICIELS MSX

DECATHLON	119F
BEAMRIDER	119F
HERO	119F
RIVER RAID	119F
GHOST BUSTERS	119F
DATA BASE	229F
TABLEUR	249F
PITFALL	119F
PASTFINDER	119F
MASTER LAMP	119F
FLIGHT 737	99F
FLIGHT SIMULATOR	119F
BLAGGER	99F
BUCK ROGERS	129F
ZAXXON	139F
BOULDER DASH	129F
CLASSIC ADVENT	69F
SORCERY	99F
THE HOBBIT	159F
MANDRAGORE	239F
BOOGABOO	99F
EDDIE KID JUMP	109F
BRIAN JACK SUP	109F
GESTION FICHIERS	79F
RED MOON	119F
ADVENTURE QUEST	99F
RETURN TO EDEN	99F
TENNIS CART	229F
ANTARTIC ADV CART	179F
MOPIRANGER CART	179F
KUNG FU CART	229F
PING PONG CART	229F
BILLARD CART	179F
HYPER RALLYE CART	229F
CAT + EDDY2 CART	890F
HYPER SHOT SPORT	159F
CHAMP ASSEMBLEUR	99F
MANIC MINER	69F

2 JEUX MSX 200F

TANK ATTAK CART
INDIANA JOE CART
SPACE INVADERS CART
MONKEY KONG CART
SPACE PANIC CART
FLAK CART
SPACE BATTLE CART
BANANA SPLIT CART

LOGICIELS APPLE

JUMPMAN + TEMPLE OF APSHAI + CRUSH CRUMBLE

149F

SUMMER GAMES2	290F
WINTER GAMES	290F
NEWS ROOM	590F
KARATEKA	290F
SPY VS SPY	420F
SKY FOX	229F
ALCAZAR	420F
GHOST BUSTERS	269F
DESIGNER PENCIL	269F
HERO	269F
MIND SHADOW	269F
7 CITIES OF GOLD	269F
MASTER OF LAMP	269F
TRACER FUNCTION	269F
SPACE SHUTTLE	269F
PITFALL 2	269F
SORCELLERIE 2	450F
SORCELLERIE 3	550F
LA BETE DU GEVAUDAN	229F
FLIGHT SIMULATOR2	590F
JET	590F
SCENARIO FLIGHT2	300F

LOGICIELS AMSTRAD

DISQUETTES

SORCERY +	135F
FIGHTER PILOT	135F
JUMP JET	135F
HUNTER KILLER	135F
HARRIER ATTACK	135F
QUACK A JACK	135F
STEVE SNOOKER	135F
SLAPSHOT	135F
THE QUILL	249F
MASTER CHESS	135F
SPANNERMAN	135F
ELECTRO FREDDY	135F
MUTAN MONTY	135F
FANTASTIC VOYAGE	135F
CTRE COURT TENNIS	135F
AIR WOLF	135F
RED ARROWS	135F
SUPER PIPELINE 2	135F
TASCOPY	225F
TASWORD	239F
TASPRINT	225F
ALLIEN	135F
BEACH HEAD	149F

K7 AMSTRAD

VIEW TO A KILL	109F
ALIEN 8	99F
BEACH HEAD	99F
ANDROID 2	99F
BATTLE FOR MIDWAY	109F
BOULDER DASH	99F
BRIAN JACK CHALL	99F
COURT TENNIS	109F
COBRA PINBALL	109F
DECATHLON	99F
DUN DARACH	109F
FIGHTER PILOT	99F
FLIGHT PATH 737	75F
FORMULA 1	99F
FRANK BRUNO BOXING	99F
GHOST BUSTERS	99F
GREMLINS	99F
HARD HATMACK	119F
HARRIER ATTACK	89F
JUMP JET	99F
KNIGHT LORE	99F
LORD OF MIDNIGHT	109F
MACADAM BUMPER	139F
MYSTERE KIKEKANKOI	145F
MASTER OF THE LAMP	99F
ONE ON ONE	119F
RED ARROWS	99F
RED MOON	69F
ROBIN OF SHERWOOD	99F
SLAP SHOT	99F
STEVE SNOOKER	89F
SORCERY	99F
SPY VS SPY	99F
SKY FOX	119F
SUPER PIPELINE 2	99F
STRIP POKER	99F
THE HOBBIT	159F
PROJECT FUTURE	99F
FANTASTIC VOYAGE	89F
WIZARDLAIR	99F
EXPLODING FIST	99F
POLE POSITION	99F
RAID OVER MOSCOW	99F
BRUCE LEE	99F
REALM IMPOSSIBILITY	119F
FBI	109F
SUMMER GAMES 2	109F
WINTER GAMES	109F
IMPOSSIBLE MISSION	109F
MEURTRE GDE VITESSE	149F



LES JEUX ET LES MICROS DU FUTUR AU PRÉSENT.

ELECTRON

SPECIAL NOEL! stop RESERVEZ VOTRE ORDINATEUR EN NOVEMBRE stop GAGNEZ 5% DE REMISE stop ASSURANCE DE DISPONIBILITE DE VOTRE ORDINATEUR stop AMSTRAD ATARI COMMODORE PAGE 111 stop CREDIT IMMEDIAT stop TELEPHONEZ AU 47 66 11 77 stop

ATARI

NOUVEAUTES DISQUES

EIDOLON	390F
KORONIS	390F
KARATEKA	319F
LODE RUNNER 3D	390F
TRILOGY OF APSHAI	390F
LITTLE CPTER PEOPL	319F
ON TRACK RACING	450F
HALLEYS PROJECT	450F
ULTIMA IV	690F
SPY VS SPY 2	420F
SARGON III	690F
SILENT SERVICE	420F
ACROSET	420F
KENNEDY APPROACH	390F
CHOP SUEY	149F
BLUE MAX 2001	149F
SPYS DEMISE	149F
RESCUE FRACTALUS	169F
BALL BLAZER	169F
SUPER ZAXXON	149F
WHIRLINURD	149F
SUMMER GAMES	149F

NOUVEAUTES K7

BALL BLAZER	109F
CHOP SUEY	109F
BLUE MAX 2001	99F
RESCUE FRACTALUS	109F
UP'N DOWN	99F
TAPPER	99F
SPY HUNTER	99F
GHOST CHASER	99F
SUPER ZAXXON	99F

TOP 40 ATARI

	C/D
POLE POSITION	99F/149F
SOLO FLIGHT	139F/149F
BRUCE LEE	139F/149F
ZAXXON	139F
CONAN	/149F
FLIGHT SIMULATOR2	/570F
ULTIMA 3	/189F
GHOST BUSTERS	/189F
BLUE MAX	99F/
ENCOUNTER	99F/
FORT APOCALYPSE	99F/
DRELBS	99F/
BEACH HEAD	/149F
BOUNTY BOB BACK	99F/149F
F15 EAGLE	139F/149F
BOULDER DASH	99F/149F
SPY VS SPY	/350F
FREE	/199F
SPACE SHUTTLE	119F/199F
DECATHLON	119F/
STRIP POKER	99F/149F
DROP ZONE	99F/149F
ONE ON ONE	109F/
MR DO	99F/
PAC MAN	99F/
MELTDOWN	69F/
COMPUTER AMBUSH	/570F
7 CITIES OF GOLD	/189F
COLONIAL CONQUEST	/570F
FIELD OF FIRE	/570F
NATO COMMANDER	89F/149F
ARCHON II	/349F
ARCHON	135F/199F
GATEWAY TO APSHAI	CART 79F
JUMPMAN	69F/89F
PITSTOP	CART 99F
TEMPLE OF APSHAI	69F/89F
MOUNTAIN KING	CART 49F
ATARI TEXT	CART 890F
GESTION DE DONNEES	/149F
GESTION FAMILIALE	/149F
SYNFILE	/690F
SYNCALC	/690F
VISICALC	/890F
PINBALL CONS SET	/189F

COMMODORE

NOUVEAUTES DISQUES

EIDOLON	390F
KORONIS	390F
SPY VS SPY 2	420F
LODE RUNNER 3D	390F
TRILOGY OF APSHAI	390F
WINTER GAMES	199F
HACKER	145F
RESCUE FRACTALUS	145F
SARGON III	670F
ACROSET	420F
FBI	145F
GI JOE	390F
SCARABEUS	159F
WIZARD	159F
HALLEY PROJECT	450F
STONE FLIER	420F
AIRPLANE CONS KIT	420F
ON TRACK RACING	450F
WINTER SPORT	145F

NOUVEAUTES K7

WINTER GAMES	99F
SUMMER GAMES 2	99F
SPY VS SPY 2	99F
WIZARDRY	99F
ADVE CONS SET	119F
RACING CONS SET	119F
MAIL ORDER MONST	119F
ARCHON	129F
BOULDER DASH 2	99F
BLUE MAX 2001	99F
RESCUE FRACTALUS	99F
ROBIN SHERWOOD	99F

TOP 30 COMMODORE

	C/D
BEACH HEAD 2	99F/159F
VIEW TO A KILL	119F/
FRANGIE GOES HOLLY	99F/
EXPLODING FIST	109F/
DAMBUSTERS	89F/119F
CAULDRON	89F/
KARATEKA	119F/145F
SKYFOX	119F/149F
LODE RUNNER	119F/
RAID BUNGELING	119F/
IMPOSSIBLE MISSION	99F/145F
PITSTOP 2	99F/145F
TOUR DE FRANCE	109F/
GHOST BUSTERS	109F/
ON COURT TENNIS	109F/
MOONSWEEPER	/99F
NOVA BLAST	/99F
ENJUKE ENGINE	/99F
RAID OVER MOSCOW	99F/129F
HACKER	99F/149F
UP'N DOWN	99F/
TAPPER	99F/
SOLO FLIGHT	159F/159F
COMBAT LEADER	99F/
ULTIMA 3	/189F
BOULDER DASH	89F/149F
ONE ON ONE	109F/
SORCERY	89F/
STEALTH	99F/
ROAD RACE	109F/149F
DECATHLON	99F/
PASTFINDER	99F/

LOGICIELS 520ST

FLIP SIDE	390F
SUNDOG	450F
DEGAS	390F
MUDPIES	390F
HEX	420F
KING QUEST II	490F
CHAT	350F
FLIGHT SIMULATOR2	670F

CREDIT CREG IMMEDIAT
FACILITES ELECTRON
CARTE BLEUE , VISA

BON DE COMMANDE
à retourner après l'avoir rempli à
ELCTRON 117 AVENUE DE VILLIERS 75017 PARIS

PROVINCE, BANLIEUE
LIVREES EN 48H PARIS : 1H

TITRES:.....
.....
.....

TOTAL DE VOTRE COMMANDE:
PORT: +25F PORT MACHINE: +50F
CONTRE REMBOURSEMENT: +30F TOTAL:.....

NOM:.....
ADRESSE:.....
.....
VILLE:.....


64
AU POINT



Tableur Amsoft

Amsword : traitement de texte aussi complet que facile d'utilisation.

2690 F* CPC 464 = MONITEUR + ORDINATEUR + LECTEUR

* Prix TTC avec moniteur monochrome. Avec moniteur couleur 3 990 F.

Le champion de la saison : en 12 mois, il a mis K.O. ses principaux concurrents et pris la toute première place sur son marché. Pourquoi 350 000 utilisateurs enthousiastes pour une machine déjà légendaire ?

Parce que le CPC 464, c'est toute l'idée qu'Amstrad se fait d'un ordinateur : une configuration complète comprenant l'ordinateur avec lecteur intégré, et un moniteur. Vous le branchez, ça marche tout de suite.
C'est aussi l'accès à une magnifique librairie de logiciels sous CP/M*, édités par Amsoft, la division "logiciels" d'Amstrad (plus de 180 logiciels, les meilleurs jeux bien sûr, mais aussi gestion, tableur, traitement de texte, fichiers, éducation, etc.) et par les plus grands éditeurs qui ont naturellement suivi et accompagné cet énorme succès.
Pour exploiter ces milliers de programmes, un lecteur de cassettes à chargement ultra-rapide et la puissance de 64 Ko de mémoire vive RAM, dont 42,5 disponibles pour l'utilisateur. Dans les 32 Ko de ROM, un basic étendu et performant.
Un affichage professionnel de 80 colonnes sur 25 lignes, permettant de définir jusqu'à 8 fenêtres indépendantes.
Sur le moniteur couleurs 640 x 200 points, 16 couleurs affichables parmi 27 disponibles ! Clavier confort : pavé curseur et pavé numérique re-définissable. Son symphonique : 3 voix, 8 octaves, stéréo et H.P. incorporé plus voix de bruitage et sortie hi-fi. Et toutes les interfaces utiles : plus d'un round à jouer, avec sortie Centronics imprimante parallèle, bus Z80 pour interface série RS 232 C et modem, manette de jeu...
Ajoutons la possibilité de brancher un lecteur de disquettes interfacé (1990 F) : une nouvelle dimension accessible, tout de suite.

AMSTRAD

QUALITÉ SPÉCIFICATION PRIX

Merci de m'envoyer une documentation complète, sur le CPC 464.

Mon nom : _____

Mon adresse : _____

_____

Renvoyer ce coupon à Amstrad France, 72-78 Grande-Rue, 92310 Sèvres.

* Trade Mark Digital Research



Programmez vos week-ends. Pour 345 francs* seulement, F.I.L. (France Image Logiciel) vous propose trois super jeux pour votre micro-ordinateur Thomson (T07-70 ou M05).

Week-end sportif avec Numéro 10®: dribblez, feintez, jouez sur la force de frappe et tirez au but! Vous éprouverez toutes les sensations d'un match de foot en 1ere division avec Michel Platini. Week-end aventure avec Planète Inconnue: votre



mission, récupérer un vaisseau orbital sur une planète pleine de dangers. Un jeu passionnant, remarquable par ses qualités de graphisme animé. Week-end intello avec Micro-Scrabble® : un redoutable logiciel qui possède plus de 20 000 mots en mémoire, tire les lettres et tient les comptes de chacun. Quatre niveaux de jeux, 9 vitesses ; pour jouer seul ou entre amis (jusqu'à quatre joueurs).

Alors profitez vite de cette offre. Faites le plein de jeux et bon week-end micro !

* prix moyen constaté, offre limitée

FRANCE IMAGE LOGICIEL

EDITO

Eh bien voilà. Le numéro de novembre est bouclé. Sur les moniteurs verts de nos nuits arc-en-ciel se reflètent encore les visages épuisés de nos testeurs fous. Poignets brisés de s'être trop crispés sur les joysticks, yeux vagues où pétillent encore quelques pixels, ils craquent. Le combat fut rude. 576 logiciels ont été poussés à bout ; 52 micros disséqués ; toutes les adresses utiles répertoriées ; les technologies du futur traquées. Et puis, il a fallu choisir les Tilt d'or 85 : des heures de discussions acharnées pour défendre son ou ses soft favoris. Enfin, last but no least, l'heure du classement est arrivée... Travail de Titan... ou de Tilt man. Le résultat, vous l'avez sous les yeux. Nous en sommes assez fier. Vous pouvez nous féliciter d'ailleurs... ou nous critiquer ! Ah ! une dernière chose : nous nous sommes bien amusés quand même ! Maintenant à vous de jouer...

La Rédaction

DERNIER ARRIVAGE

Alors que Noël se profile à l'horizon, les concepteurs de logiciels mettent les bouchées doubles. Marché oblige. Pas beaucoup de nouveautés marquantes mais des adaptations et des variations sur des réussites de 1985.

Amstrad : *Super Pipeline II* (Taskset), *Warlord* (Interceptor software), *Gutter* (Ere Informatique), *3D Figt* (Loriciels), *Infernal Runner* (Loriciels), *3D Voice chess* (Semaphore), *Arnhem* (CCS), *Wizard's Lair* (Bubble bus software), *Ashkeron* (Mirrorsoft), *Paws* (Artic), *Tales of Arabian Nights* (Interceptor Software), *Highway Encounter* (Vortex Software), *Codename Mat II* (Domark), *Slaphot* (Anirog), *Doppleganger* (Alligata software), *Manager* (Ere Informatique), *Dangereusement vôtre* (Domark).

Commodore 64 : *Barry Mc Guigan world champion ship boxing* (Activision), *Winter games* (Epyx), *War Machine* (Pocket money Software), *World Cup II* (Artic), *Fiona rides out* (Viper), *Shizofrenia* (Quicksilva), *Frankie goes to Hollywood* (Océan), *Spitfire 40* (Mirrorsoft), *Kosmic Kanga* (Micromania), *Ghost Chaser* (US Gold), *Rupert and the toymaker's party* (Quicksilva), *Franklin's tomb* (Salamander Software), *Paint box* (Audiogenic), *Brian blood axe* (The Edge), *Robin of Sherwood* (Adventure International), *Hypersport* (Kjuonami), *Talladega* (Cosmi), *Wizardery* (The Edge), *International Basketball* (Commodore), *Whirlinurd* (US Gold), *Blackwyche* (Ultimate).

TO7 70/ TO7/ MO5 : *Coliseum*(Loriciels), *Toutankhamon* (No man's land), *SOS Space* (Minipuce), *Planète Morte* (Minimuce), *Poseidon* (Cocktelvision),

M.S.X. : *Road Fighter* (Kjonami), *Fire Rescue* (Kuma), *Binary Land* (Kuma), *Dangereusement vôtre* (Domark).

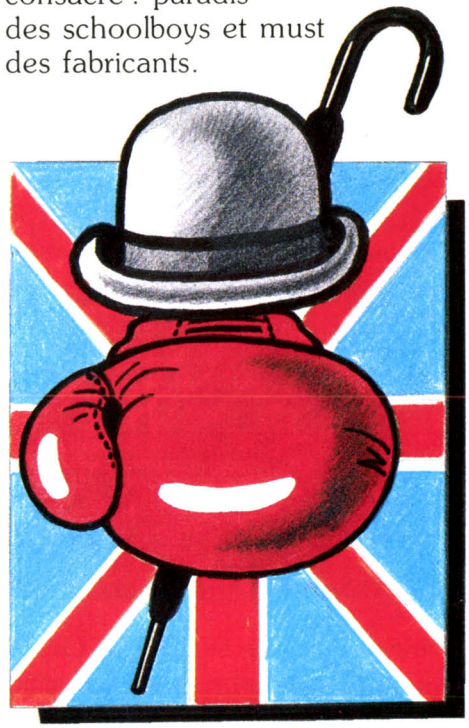
Atari : *Warlok* (Calisto), *Wirlinurd* (US Gold), *Mig Alley Ace* (US Gold).

Apple : *Le mur de Berlin va sauter* (Froggy Software), *Treasure Island* (Windaham classics), *Captain Goodnight* (Brotherbund), *Breaktrough in the Ardenns et, Operation Market Garden* (SSI).

Spectrum : *Daley Thompson's super-test* (Océan), *The way of the exploding fist* (Melbourne House), *Dynamite dan* (Mirrorsoft), *Overlords* (Lothlorien), *Pipeline* (Viper), *Ashkeron* (Mirrorsoft), *Juggernaut* (CRL), *That's the spirit* (The Edge), *Red moon* (Level 9), *Red Arrows* (Database), *Talos* (Silversoft), *Profanation* (Gremlin graphic), *Southern Bell* (Hewson consultants), *Nightshade* (Ultimate).

Londres, P.C.W.85 : la micro bien au show

L'Angleterre dorlote la micro informatique. Ce salon lui est exclusivement consacré : paradis des schoolboys et must des fabricants.



Ils étaient venus, ils étaient tous là. Les ténors mais aussi les seconds rôles de la micro informatique s'étaient donné rendez-vous à Londres pour le « PCW'85 ». Le *Personal Computer World Show*, exposition la plus importante dans ce domaine en Grande-Bretagne, s'est déroulée du 4 au 8 septembre derniers. Pour son huitième anniversaire l'exposition était percutante à l'image de son symbole, un poing de boxe, et occupait deux halls distincts. Le National Hall destiné au gros de la troupe était ouvert au grand public, l'Olympia 2 à l'atmosphère plus feutrée était lui réservé aux professionnels.

Commençons bille en tête par la vedette américaine du show : Commodore qui présentait son *C 128* sous toutes ses coutures. Le stand était axé sur les prouesses musicales du logiciel *The Music System* de Island Music tournant sur le *C 64* et donc également utilisable sur le *128*. L'option *Keyboard Module*, entre autre, transforme votre *C 128* en un authentique piano, les notes étant jouées au fur et à mesure de leur inscription sur l'écran. Le logiciel offre aussi une possibilité d'impression des partitions, notes et lyriques. L'option MIDI permet le raccord avec n'importe quel synthétiseur MIDI et l'enregistrement ou la relecture de six voix simultanées tout en suivant la partition sur l'écran. Un jeune *crowner* à la moustache très british faisait la démonstration, sa voix prenait tour à tour la tonalité grâve et éraillée du *rapeur* ney-yorkais et celle plus aigrelette de notre Mireille nationale.

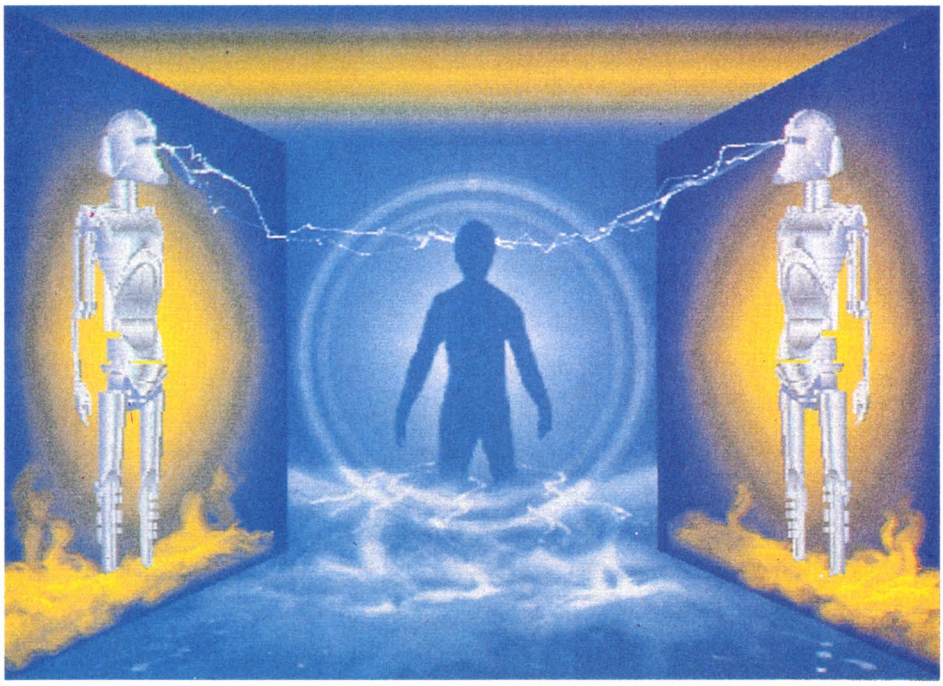
Nouvelle capacité graphique aussi pour les Commodore avec la souris optique de Datex : MS-1. Le *64* possédait déjà la *Magic Mouse* mécanique, il s'offre à présent la précision d'une version optique.

Atari présentait la famille *ST* : les deux moniteurs (noir et blanc et couleurs), les lecteurs de disquettes de trois pouces et demi d'une capacité d'un demi mégabyte et d'un mégabyte, le lecteur de disque dur et la série d'imprimantes. Tout cela était accompagné d'un catalogue provisoire impressionnant. Quant aux logiciels présentés, ils ne se bousculaient pas au portillon. Waterloo morne plaine de ce côté pour l'acheteur audacieux sans doute porté par une confiance sans faille en l'avenir, à défaut de garanties concrètes.

Scénario inverse chez Sinclair : aucune nouvelle machine mais un déferlement de logiciels. Citons entre autres le *QL Reversi*, adaptation du jeu de réflexion *Othello* qui s'annonce ardue et un guide horticole le *QL Gardener*. Ce guide permet de choisir sa plante en fonction de la résistance, vitesse de croissance et taille désirée tout en tenant compte de l'environnement et des conditions climatiques. Succès assuré lorsque l'on sait que les doigts verts sont un don inné en Angleterre et la tonte du gazon érigée en sport national dominical. Devant l'ascension irrésistible des disquettes, Clive s'est enfin résolu à sortir un lecteur trois pouces et demi.

Quant au *QL*, son prix baisse de façon impressionnante. Il chute de moitié pour ne plus coûter que 200 £ (approximativement 2 500 F). Cette réduction est présentée comme une stratégie commerciale agressive à l'approche des fêtes mais aussi comme un alignement sur la baisse des coûts de fabrication.

La deuxième explication laisse sceptique. Amstrad présentait en vedette son petit génie spécialisé dans le traitement de texte le

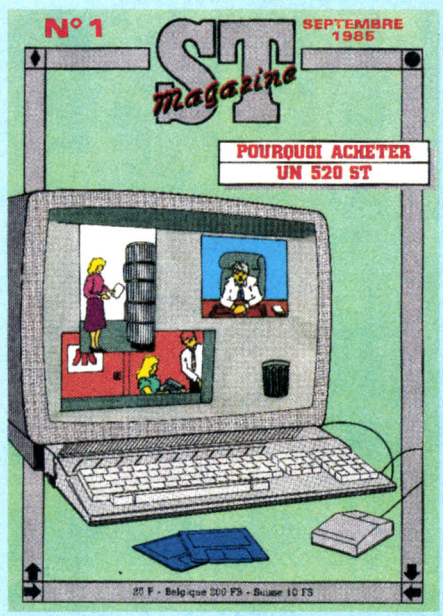


PCW 8256, *Joyce* pour les intimes.
Mitsubishi, Sony, JVC et Toshiba défendaient les couleurs du *M.S.X.* de la deuxième génération sur un stand unique peu visité. Le standard ne fait apparemment pas plus un malheur Outre Manche que sur le continent. *Acorn* et *Apricot*, peu connus ou mal distribués en France étaient en revanche très courus. Le Pavillon « Enterprise computer » mettait l'accent sur les derniers périphériques rendant plus attractif leur « one two eight » (un, deux, huit). Etaient présentées dans l'ordre : une souris, le *Speakeasy*, synthétiseur vocal et un controleur de disquettes ouvrant « l'enterprise » aux disquettes *IBM* et *Apricot*.
Pour finir sur le matériel citons les petits robots éducatifs à l'allure chétive face aux merveilles de Tsukuba. Malgré leur aspect peu novateur le *Cyber 310* de Cyber Robotic Ltd et *Alfred 2* de Simnet's sont soi-disant de très bonnes introductions à la robotique pour la somme de 700 £ et 1 000 £ (respectivement 8 700 et 12 400 F). Adaptables sur pratiquement tous les micros familiaux ils sont censés favoriser le développement des robots dans un pays qui n'en compte que 2 600 (le cheptel japonais s'élève à 64 000).

Tant qu'il y aura des joueurs

Le « PCW Show » est aussi un festival de logiciels où les plus grandes marques telles Activision ou Ocean côtoient les Artic ou Pocket Money Software moins connues. Toutes sans exception étaient assaillies de nuées de school boys avides de nouveautés.
Côté stars, Roger Moore affrontait Silvester Stallone dans un duel vidéo ludique. Ainsi Domark présentait *A View to a kill* et Ocean *Rambo First Blood Part II*. La version cinématographique de ce dernier a écrasé le James Bond aux Etats-Unis, en sera-t-il de même pour les jeux d'action ?.
Domark introduisait aussi la deuxième version de Matt sauveur de l'univers avec *Codename Matt II*. Le « PCW » était l'occasion de remettre son prix au gagnant du concours Eureka. Mathew Woodley a donc reçu ses 25 000 £ sous les regards envieux de tous ceux qui ont passé des nuits blanches à parcourir Colditz ou les vias romaines sans résultat.
Activision était présent sur tous les tableaux : aventure d'un nouveau genre avec *Hacker*, jeu énigmatique et intrigant livré sans aucune documentation, et *Little Computer Research Project* qui se propose de découvrir les êtres minuscules qui ont élu domicile dans les entrailles de nos ordinateurs ; action et stratégie avec *The Great American Cross-Contry Road Race*, simulation d'une course à travers les Etats-Unis, adresse avec *Tour de France* qui marche déjà très fort en Angleterre.
Ariolasoft offrait ses nouveautés aux visiteurs sur écran géant. Entre autres : *Scarabeus* (*C 64*), émeraude perdue des pharaons qu'il faut retrouver dans les dédales des pyramides égyptiennes aux hiéroglyphes mystérieuses ou encore *Three Days in Carpathia (Spectrum* et *C 64)* jeu d'aventure humoristico-graphique. *Think* (*C 64*, *Atari*, *Spectrum*, *Amstrad*), la fameuse devise de *Big Bleu* (*IBM*), est un jeu de réflexion facile d'accès mais plus difficile à maîtriser. Nouveau aussi la version *C 64* de la simulation de combat aérien en trois dimensions : *Skyfox*.
L'aventure de façon générale était à l'honneur sur tous les stands, nous avons aperçu entre autres : *Robin of Sherwood* : prisonnier du château de Nottingham, Robin des bois doit se libérer pour poursuivre sa rebellion contre la tyrannie normande et recevoir les instructions de Herne le seigneur des arbres (K7 Adventure International pour *C 64*), *La Tombe de Lord Franklin*, disponible dans sa version française à Londres !, oscillant entre le style des polards des années 40 et l'univers fantastique des films d'horreur (Salamander software pour *C 64* et *Spectrum*). Interceptor Software proposait *Tales of the arabian nights*, aventure orientale dans l'empire du roi Sultan Saladin pour *Amstrad* et *Warlord*, épopée d'un seigneur de la guerre celtique.
Batalyx de Llamasoft met en scène un bouc aux yeux de braise et confirme les affinités que ressent Jeff Minter pour la race ovine (souvenez-vous du mouton dans l'espace). Plus humaines, les aventures du forgeron Stephen qui doit reprendre au sorcier diabolique les trèsors du royaume dans *Ashkeron* de Microsoft (*Spectrum*, *Amstrad*). Dans *Snow Queen de St Bride's School* vous ne prenez pas directement part à l'aventure mais participez en tant que conseiller de l'héroïne Gerda qui ne suivra vos conseils que lorsqu'ils lui paraissent judicieux. *Wizard's Lair* de Bubble Bus Software se déroule dans un réseau souterrain de cavernes galeries et autres catacombes. On ne compte plus les jeux qui se sont inspirés de ce livre-culte : *Le Seigneur des anneaux*. Après plusieurs années de négociation Melbourne House a enfin pu acquérir le droits d'exploitation du chef-d'œuvre de Tolkien.
Citons pour conclure cette rubrique aventure le *Multi User Dungeon* de Firebird qui nécessite un ordinateur, un

LE ST A 25 F



L'*Atari 520 ST*, une des machines dont on parle beaucoup en ce moment, a déjà son support : *ST Magazine*.
Initiative à souligner dans la mesure ou pour la première fois, le magazine précède la machine. Le premier numéro, présenté au SICOB, annonce la couleur puisque sa seule accroche de couverture est : « *Pourquoi acheter un 520 ST.* »
Le deuxième numéro sort fin novembre. Le troisième fin janvier. Dix numéros sont prévus en 86.
Vendu 25 F chez le revendeurs de la ligne *ST*, il peut être commandé au numéro (chèque ou C.C.P. de 30 F) ou par abonnement (200 F pour 10 numéros) à l'ordre de :
Pressimage, 210, rue du Faubourg St-Martin, 75010 Paris. Tél. : 42.39.09.21.



modem et un téléphone. *Mud* est un jeu d'aventure interactif qui peut entraîner jusqu'à cent personnes dans son sillon.
Le scénario, la topographie des lieux, les sorts varient au fil des semaines. Ce jeu qui a demandé cinq années et 60 000 heures de travail est soigneusement protégé. Chaque participant possède une carte de sécurité, un numéro d'identité et un numéro de code. Les mauvais plaisantins, démarcheurs ou polissons sont promptement bannis du cercle des initiés.

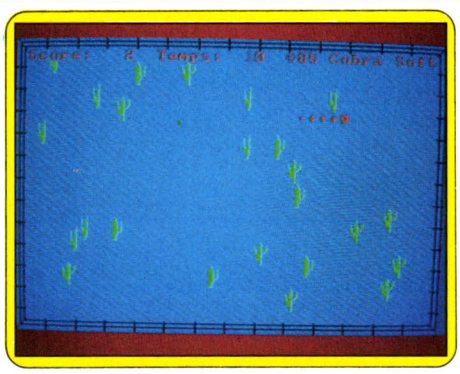
Action et stratégie

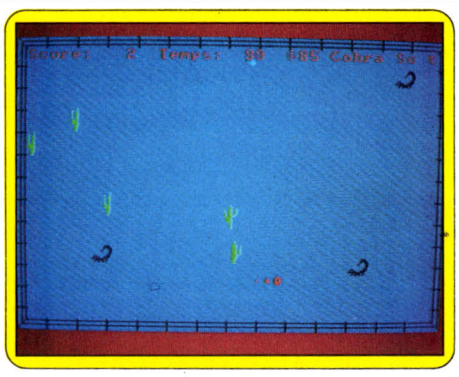
Que les amateurs se rassurent même si l'aventure avait la part du lion, action et stratégie n'en ramassait pas pour autant les miettes. Le stand Tekware présentait *Star flett* de Cygnus, une stratégie spatiale haut de gamme. Commandant d'un des croiseurs de l'alliance vous contrôlez treize vaisseaux et un équipage de cinq cents guerriers. Vous disposez de plus de vingt commandes pour capturer les vaisseaux ennemis, faire le bilan des pertes ou encore répartir les protections. Au fil des mois vous gagnez du galon, les plus persévérants accèderons peut-être au rang suprême d'amiral. Ce jeu très sophistiqué n'existe pour le moment que sur *IBM PC* mais une version *Commodore 64* et *128* est prévue. Toujours sur le stand Tekware une simulation de bataille sous-marine, *Gato* de Spectrum Holobyte Inc *(IBM PC* et sur *Apple)*. Plus accessible au joueur moyen *Oric Trek* de Salamander Software est une bataille spatiale en temps réel qui offre dix niveaux de difficultés, trois dimensions en galaxie et une version française. Dans la lignée des jeux de la nouvelle génération qui se situent entre l'action et l'aventure, Alligata Software Ltd sortait pour *Amstrad* et *Commodore 64*, *Dopple ganger* et *Who Dares Wins*. Pour *C 64*, encore Quick silva sortait *Schizofrenia*. Microdeal présentait deux nouveaux jeux sur *QL*, *Hopper* et *Crazy painter* de même qu'une nouvelle aventure de l'intrépide Cutlbert *Cutlbert in the Tombs of Doom* qui compte plus de deux cents tableaux. Cette société dynamique qui contrôle aussi Micromania et Salamander Software commence à produire pour *IBM PC* et sort une adaptation de *The Lands of Havoc* pour l'*Atari ST*. Life show sur le stand de System 3 Software qui était particulièrement visité. Ainsi pour promouvoir son *International Karaté* des athlètes aux charmes mammaires proches de l'Heroic fantasy s'affrontaient sur l'estrade. Pour *Twister the Mother of Harlots* le show, d'un tout autre genre rappelait plutôt les soirées du Crazy Horse Saloon (pour *Spectrum*, *Atari*, *C 64* et *Amstrad*). Les femmes légèrement vétues font bien vendre des tracteurs pourquoi pas des logiciels ?
Citons finalement l'éditeur de logiciel Pocket Money Software qui, comme son nom l'indique, proposait des jeux à des prix défiant toute concurrence (moins de vingt francs). Il n'était pas rare de trouver au « PCW » des cassettes à trente ou quarante francs et parfois même à moins de dix francs. Bien sûr ce ne sont ni les versions les plus récentes ni les plus sophistiquées. En France un jeu de qualité médiocre qui n'aura coûté que 2 000 F à son éditeur et un jeu très perfectionné qui a demandé des mois de travail seront proposés au même prix sur le marché. Les petits jeux d'action dont on se lassera rapidement deviennent intéressant à ces prix là. Certes il ne faut pas que ces derniers entrainent les autres dans une dangereuse spirale déflationniste. Le marché anglais n'en est pas là, tout du moins en apparence. Le « PCW Show » renvoyait l'image d'un secteur florissant et populaire. C'est en famille que l'on allait faire le plein de nouveautés. Le succès de l'exposition et le nombre de visiteurs laissent rêveur si on les compare au calme qui régnait les premiers jours à notre SICOB Boutique pourtant gratuit.
La micro informatique en Grande-Bretagne est à



la fois prise au sérieux et démystifiée. Dès 1981 le gouvernement lançait un plan de développement de l'informatique dans le secondaire et le primaire. En France il faudra attendre quatre ans pour qu'un tel intérêt se fasse sentir. Mieux vaut tard que jamais !

Nathalie Meistermann





Le super flop Cobra

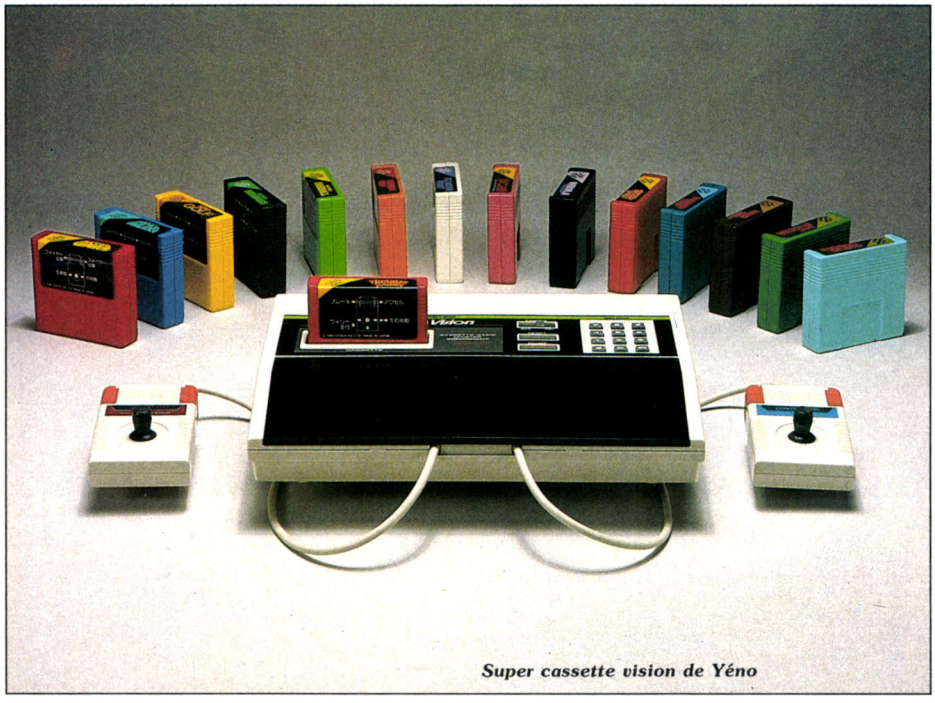
Elu à l'unanimité « super flop » par la rédaction nominé aux antiquités bouche-trous périodiquement resorties du placard, prix spécial du mauvais rapport qualité/prix j'ai nommé : *Cobra*. On s'étonne que Cobra Soft ait voulu donner son nom à cette éniemme version du serpent qui se mord la queue. Visiblement capable du meilleur comme du pire elle nous offre aujourd'hui un échantillon du second. Achille, le serpent, se traîne dans un désert désertique. Car si lui reconnaît les cactus, nous avons eu du mal à identifier les fourchettes (trois pelées et une tondue) perdues sur l'écran. Soyons juste, le jeu se « corse » au troisième tableau, chaque chose vient en son temps à qui sait attendre. Apparaissent alors des scorpions à l'itinéraire mathématique et des voitures échouées là par hasard et d'une force d'inertie à toute épreuve. Rien de bien inquiétant pour Achille qui a tout loisir de se traîner langoureusement, à notre joystick défendant. Bref le jeu est à l'image du serpent, il n'en finit plus.
Le graphisme est affligeant pour l'*Amstrad*. Réduit à son plus strict minimum, le serpent est représenté par une série de cercles décroissants d'une stylisation absolue. Le son ne vaut pas mieux. Lors des « images brouillées » que l'on retrouve à chaque fin de jeu, l'ordinateur crache un brouhaha parasité qui donne l'impression de transiter sous des lignes haute tension. Irritant pour les tympans ! *Cobra* se présente comme une « version ultra rapide », notre coup de main a du être d'une vivacité intense car nous ne nous sommes pas senti emporté par le vent fou d'une aventure palpitante. Vilain petit canard d'un catalogue de qualité, il tranche à côté de *Cobra pinball* ou *Meurtre à grande vitesse*. A-t-il été placé là en tant que faire valoir ?

Cobra Soft nous donne son droit de réponse

« Lors de la sortie de l'*Amstrad CPC 464*, Cobra Soft a été le premier éditeur à croire dès le départ à cette machine et à sortir une « collection » dont *Cobra* faisait partie. A cette époque, les possesseurs d'*Amstrad* furent ravis d'avoir quelque chose à se mettre sous le clavier. Il y a déjà près de huit mois de cela. Autant dire une éternité en matière de logiciel de jeu.
Comme tout éditeur, nous aimerions avoir un catalogue composé uniquement de jeux du niveau de « Meurtre à grande vitesse » et « Cobra pinball ». Nous nous y employons actuellement et notre nouvelle collection, qui sort en septembre-octobre, vous apportera une nouvelle fois la preuve de la qualité de notre production.
Néanmoins, nous ne renions nullement ce « Cobra » qui en vaut bien d'autres et qui permet à son auteur, un étudiant désargenté, de s'offrir du matériel performant pour satisfaire sa passion de l'informatique. Il nous proposera certainement bientôt de nouveaux locociels, encore plus attrayants. Il suffit parfois d'un coup de pouce... »

Le retour des consoles?

Non, les consoles ne sont pas mortes. Non seulement les possesseurs de Mattel Intellivision, Vidéopac Philips, Colecovision et autres Atéri 2000 peuvent encore trouver des logiciels, mais les Japonais préparent une offensive de poids. La console Nintendo, déjà présentée lors des Consumer Electronic Show de Las Vegas et de Chicago, risque de faire pâlir, sur un plan ludique, les ordinateurs les plus sophistiqués. Une occasion pour Tilt de faire le point sur ces drôles de machines qui nous ont tant fait rêver...



Super cassette vision de Yéno

SUPER CASSETTE VISION DE YENO

La *Super Cassette Vision*, nouvelle venue sur ce marché désertique et déserté des consoles, talonne de près le monstre sacré du genre : la *Colecovision*. Moins chère que cette dernière (700 F, les cartouches oscillant autour de 250 F) elle est surtout beaucoup moins encombrante. Aucune autonomie puisqu'elle ne marche que sur secteur. En revanche le cable Péritel, de bonne longueur permet de garder ses distances avec l'écran. Les manettes de jeu, petites et maniables, n'offrent pas une précision à toute épreuve, gardez votre calme et traitez-les avec délicatesse elles sont directement reliées à l'appareil. Vous ne pourrez donc pas les remplacer par des joysticks plus performants. Quittons l'aspect technique, les logiciels réservent aussi de bonnes surprises même si lès fabricants ont préféré miser sur les valeurs sures au détriment de l'originalité. Neuf cartouches sont disponibles à l'heure actuelle et on en attend cinq autres dont deux éducatives (Basic et mathématique). Le graphisme est étonnant pour une console et si l'animation est moins déliée que pour la *Coleco* la palette des couleurs n'a rien à lui envier. Les grands classiques sont au rendez-vous. Les amateurs de guerres interstellaires pourront sillonner l'espace dans *Astro Wars* et *Battle in Galaxy*, quant aux infatigables du « saute-palier » et des voyages non-stop en ascenseurs ils seront comblés par *Elevator Flight*, *Miner 2049* (on ne se lasse pas) et *Boulder Dash*. Les sportifs du clavier ne sont pas oubliés : ils pourront muscler leurs phalanges dans *Super Golf et Super Soccer*. A noter l'esthétique très réussie de *Lupin III* et de *Nebula*.
Super Cassette Vision offre une qualité de jeu très correcte pour son prix. Elle comblera les irréductibles des jeux d'action. Les autres risquent d'épuiser rapidement l'éventail proposé.

ATARI 2 600

Au début des années quatre-vingt, les Etats-Unis connurent un raz-de-marée Atari, difficilement imaginable de ce côté-ci de l'Atlantique. Vendue à un nombre d'exemplaires propre à faire pâlir n'importe quel fabricant d'ordinateurs la *2600* a été supplantée en qualité par des concurrentes plus performantes. Mattel a disparu, Colecovision se fait plus discrète. Atari résiste. A la fin de l'année dernière, il s'en est encore vendu des milliers et des milliers, à des prix défiant toute concurrence.
Aujourd'hui, elle fait peau neuve et s'adjoint le sigle JR. Techniquement, elle reste inchangée.
Avec la baisse spectaculaire de son prix, la *2600*, atteint maintenant le très grand public, ce qui modifie son mode de distribution. Pour 600 F, elle offre toujours un plaisir de jouer intact. Ses fans sont encore nombreux, même parmi ceux qui ont acheté un ordinateur.
Nostalgie, quand tu nous tiens...
On continue bien sûr à la trouver dans les boutiques spécialisées de jeux et de micro, mais elle est désormais présente à peu près partout dans les grandes surfaces.

POUR AMSTRAD, LUDESSIN... C'EST GÉNIAL !



- tout au Joystick
- 40.000 points (218 × 188)
- 14 icônes - 1 gomme
- recopie d'image
- sauvegarde de l'image
- sortie imprimante
- récupération de l'image précédente
- intégration de l'image dans un programme

220 F T.T.C.

BON DE COMMANDE à retourner à :

en indiquant :
- votre nom et adresse
- le type d'Amstrad (464,464 + DD1,664)
- joindre chèque à la commande 220 F + 5 F de frais

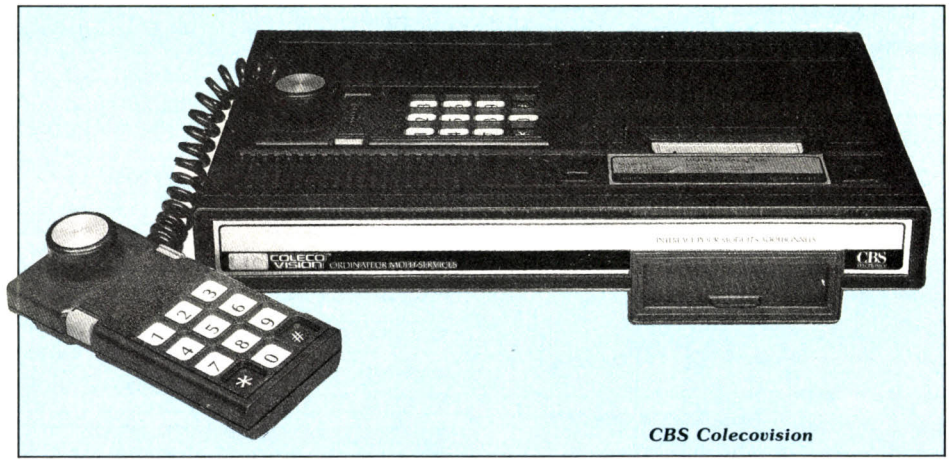
CONSEIL COMPUTER
20, quai Cavelier de la Salle
76100 ROUEN
Tél. 35 63 36 06
Télex 172345

J. BUQUET IMP.



Atari 2600 JR

La gamme Atari est encore disponible dans son ensemble, à l'exception des titres les moins intéressants, qui ont été retirés du catalogue. Pour les fanatiques qui n'ont de cesse de posséder la ludothèque dans son intégralité, les petites annonces de *Tilt* regorgent de titres, et certains magasins possèdent un rayon d'occasions. Le catalogue Activision est réduit, mais de grande qualité. On trouve également quelques titres chez Parker, eux aussi du meilleur niveau. Et les prix ? Ils se tassent. Les cartouches Activision sont vendues aux environs de 250 F, les Parker entre 150 et 400 F selon les titres et les promotions, d'ailleurs de plus en plus nombreuses, ce qui ramène le prix maximum réel à 300 F pour des jeux comme *Super Cobra* ou *B* Quest*. Atari reste sage, avec un prix moyen de 150 F.



CBS Colecovision



Mattel intellivision

LA COLECOVISION

La star. Lorsqu'en 1983 la console *CBS Colecovision* apparaît sur le marché, c'est une mini révolution. Elle écrase toutes ses concurrentes en qualité : graphisme exceptionnel, animation jamais vue. A l'époque elle se vend deux mille francs, et ne craint pas la concurrence des ordinateurs. Aujourd'hui elle reste la dernière console à être produite. On la trouve aujourd'hui aux environs de 1 200 F, mais elle souffre du prix des cartouches de jeu, dont la plupart oscillent entre 300 et 400 F, c'est à dire beaucoup plus qu'une cassette pour ordinateurs. Les plus grands classiques sont au catalogue dans des versions compétitives face à celles adaptées pour les micros. Le rythme de parution des nouveautés s'est ralenti, mais la source n'est pas tarie.

Voici notre sélection. *Rocky* : le combat de boxe, Tilt d'or 84. *Fathom* : un thème étonnant servi par de superbes graphismes où vous devez aller délivrer la fille du dieu Neptune capturée par des pirates en vous transformant en dauphin et en albatros. *Front Line* : un jeu de guerre très complet. *Montezuma Revenge* : un centaine de chambres à traverser toutes plus dangereuses les unes que les autres. *Tarzan*. Moi j'aime ! Le seigneur de la jungle part délivrer les singes retenus prisonniers. *Turbo* : course automobile classique mais d'excellente facture. *Zaxxon* : combat spatial en trois dimensions. Un des logiciels les plus aboutis de sa catégorie. *Decathlon* pour les stakhanovistes du joystick. *Pitfall I et II*. Harry court toujours, saute au-dessus des mares et s'aventure dans les cavernes. Certains jeux demandent une extension particulière, vendue en même temps que la cartouche. C'est le cas pour *Rocky* et ses supers poignées munies de quatre boutons d'action (790 F), de *Turbo* et son volant raccordé à un accélérateur au pied (790 F) ou de *Slither* et son roller controller, pour manœuvrer plus vite que son ombre (690 F).

MATTEL INTELLIVISION

La console Mattel Intellivision avait fait sensation lors de sa sortie. Le graphisme et la qualité des jeux surclassaient ceux des autres consoles. Elle devait perdre sa suprématie, supplantée par sa rivale *Colecovision*, et par les micro-ordinateurs, soudain contaminés

DANGEREUSEMENT VÔTRE

Le jeu sur micro-ordinateur.

3 jeux d'aventures-arcade à un rythme échevelé dont VOUS êtes l'acteur principal !



Versions pour : COMMODORE 64 (C-D)
ORIC (C-D)-AMSTRAD (C-D)-SPECTRUM (C)
au prix de : 150 F (cassette)
200 F (disquette).
En préparation : MSX (C) APPLE II (D)
ENTERPRISE (C)

ALBERT R. BROCCOLI Présente
ROGER MOORE
dans l'œuvre de IAN FLEMING
JAMES BOND 007
DANGEREUSEMENT VÔTRE

COPYRIGHT DANJAQ S.A

ALL RIGHTS RESERVED

En vente chez votre distributeur habituel ou en retournant le bon ci-dessous à EUREKA INFORMATIQUE.

Version française distribuée en exclusivité par :

Eureka Informatique

39 Rue Victor Massé
75009. PARIS

Tél. (1) 281 20 02 **TLX. 649 385 F**

M .....

Rue .....

Code ..... Ville .....

Désire recevoir le jeu "DANGEREUSEMENT VOTRE"

pour l'ordinateur .....

sur cassette - disquette (rayer la mention inutile)

ci joint mon règlement de ..... par .....

TI-II

EUREKA



L'ORIC ATMOS PÉRITEL

Un appareil compact et performant, doté de 64K Octets de mémoire vive, d'un Basic puissant (graphisme haute résolution, 8 couleurs, effets sonores) et d'un clavier mécanique complet. Sa sortie Péritel est maintenant auto-alimentée. Il dispose d'une gamme importante et variée de logiciels en français, et peut recevoir de nombreux périphériques pour convenir à l'apprentissage, la programmation, le jeu et à un certain nombre d'applications semi-professionnelles.

L'ATMOS est livré avec 2 cassettes de jeux, une cassette de démonstration, son cable Péritel et son manuel d'utilisation en français.

990 F

Enfin un vrai disque pour l'ORIC !

Ce périphérique-roi manquait vraiment à l'ATMOS et à l'ORIC 1 pour leur donner accés à des applications de type professionnel. Une unité de disque, c'est avant tout une mécanique, ici une unité de disquette 3 pouces et une électronique pour le controleur, fabriqué dans l'usine de Normandie. Un lecteur de disquettes enfin n'est rien sans un DOS (Système d'Exploitation du disque), SEDORIC est carrément génial. Jugez plutôt :
Rapidité maximum (2,3 secondes pour charger ou sauvegarder 32K !), accés séquentiel et direct, 90 instructions comprenant les commandes du DOS, un Basic étendu et des aides à la programmation, touches de fonction etc... Il demeure d'une extreme facilité d'emploi.

2490 F

SEDORIC ? génial !



Nouveau

Kit ORIC 1 → ATMOS : disponible !

Ce Kit permet aux possesseurs d'ORIC 1 de transformer leur ordinateur partiellement (clavier seulement) ou totalement (clavier + ROM) en ATMOS. La transformation ne demande aucune soudure ni outillage spécial. Le kit comprend :
Un boitier ATMOS complet avec clavier mécanique, une ROM 1.1 ATMOS, un connecteur de clavier, un manuel ATMOS et un emballage d'origine complet.

490 F

Périphériques et Accessoires :

Moniteur couleurs spécial OR14	2750 F	Imprimante MCP 40 plotter 4 couleurs	990 F
Moniteur monochrome vert HR 12"	1150 F	Câble pour imprimante palallèle	150 F
Cable pour moniteur monochrome	90 F	Rouleau de papier de rechange pour impr	18 F
Modulateur Noir & Blanc UHF	295 F	Jeu de stylos de rechange	40 F
Modulateur couleurs UHF	495 F	Interface pour joystick programmable	350 F
Magnétophone à cassettes	350 F	Joystick type "Quickshot 1"	95 F

ORIC ATMOS : L'ordinateur pour apprendre

Langages :

Basic Français	150
Cours de Basic	150
Compilateur LM	172
J'apprends le Forth	172
LOGO	150
Assembleur	260
Moniteur 1.0	140

Educatifs :

Conjugaisons	100
Planète bleue (Géogr.)	120
CALORIC (diététique)	100
Calcul Mental	120
Course aux lettres	95
J'apprends l'anglais	140
TIC TAC	120

Dessin :

D.A.O	100
ORIGRAPHE	290
J'apprend la CAO	180
Images	
VORTEXTE (trait.texte)	**.240 F**
Musique :	
Editeur musical	95

et les jeux...

Cobra pinball	140
Meurtre à grande vitesse	180
1815 (Wargame)	160
Super Jeep	120
Scuba Dive	80
Green Cross Toad	85

La politique ORIC : prix, qualité, services

PRIX :

Le nouveau prix de l'ATMOS a de quoi surprendre : il le place directement hors de portée de tous ses concurrents du moment. Ce prix n'est ni une promotion, ni un prix de braderie ou de liquidation : c'est le nouveau prix de l'ORIC ATMOS, du aux conditions de la reprise, et à l'excellente compétivité de la nouvelle équipe.

QUALITÉ :

La nouvelle chaine de fabrication en Normandie a sorti ses premiers ATMOS dotés d'améliorations techniques. Une procédure très stricte de contrôle-qualité a été mise en place : des tests sévères à tous les stades de l'assemblage et en fin de chaine assurent une fiabilité impeccable.

SERVICES :

Enfin, EUREKA assortit sa nouvelle campagne d'une politique de services et d'information pour les revendeurs et les utilisateurs. Un serveur Minitel est déja en place, et des détails vous seront bientôt communiqués sur tout ce que vous pourrez obtenir.

ISO!B??*

ØRIC Naturalisé Français !

Le premier juin 85, la Société EUREKA a racheté ORIC INTERNATIONAL, tous les droits, brevets et produits qui s'y rattachent, avec l'intention affirmée de continuer pour ORIC une carrière jusqu'ici triomphale, et d'en faire une marque française de premier plan. Les ATMOS sont désormais assemblés dans son usine en Normandie, avec quelques modifications spécifiques : l'alimentation de la prise Péritel est maintenant asurée par l'ordinateur, ce qui supprime un transformateur et un branchement supplémentaire. Une équipe d'ingénieurs et de programmeurs a été constituée pour élaborer tous les nouveaux produits "Hard" et "soft" que les utilisateurs pourront souhaiter.

GARANTIE : un Réseau SAV

Grace à l'implantation d'un réseau de points de vente agréés ORIC, EUREKA assurera sur toute la France une présence commerciale importante, ainsi qu'un service près-vente digne de ce nom.
Toutefois, ORIC profitera de sa position de constructeur pour effectuer toutes les opérations de maintenance en usine. Les utilisateurs seront ainsi assurés à toute intervention de recevoir un ordinateur possédant les caractéristiques d'un appareil neuf.
Toutefois, pour ne pas immobiliser un appareil en SAV, il sera procédé à des échanges de cartes dans les centres agréés.

DES ENSEMBLES "PRETS A BRANCHER"

Version "Cassette"

Ensemble n° 1 monochrome comprenant
- ORIC ATMOS unité centrale
- Magnétophone à cassettes
- Moniteur Monochrome 12" HR

L'ensemble : . . . . . **2290 F**

Ensemble n° 2 couleurs comprenant
- ORIC ATMOS unité centrale
- Magnétophone à cassettes
- Moniteur couleurs spécial OR 14

L'ensemble : . . . . . **3490 F**





Version "Disquette"

Ensemble n° 3 monochrome comprenant :
- ORIC ATMOS unité centrale
- Moniteur monochrome 12" HR
- MICRODISC ORIC Complet
- Disquette master SEDORIC

4290 F

Ensemble n° 4 couleurs comprenant :
- ORIC ATMOS unité centrale
- Moniteur couleurs spécial OR 14
- MICRODISC ORIC complet
- Disquette master SEDORIC

5490 F

ØRIC : La Micro-école

Les matériels ORIC sont en vente chez votre distributeur habituel, dans les centre agréés ORIC et par correspondance en retournant le bon ci-contre à

Eureka Informatique

39 Rue Victor Massé **75009. PARIS**
Tél. (1) 281 20 02 **TLX 649 385 F**

M. . . . . .
Rue . . . . . .
Code . . . . . Ville . . . . .

désire commander les matériels et logiciels suivants :

Qté	Description	Prix
	Total :	

Ci-joint mon réglement par . . . . . .

VOS DROITS D'AUTEUR ET LA

SCAM

AUTEURS DE LOGICIELS GRAND PUBLIC ET PROFESSIONNELS

LA

SCAM

VOUS PROTÈGE (dépôt, conseils juridiques, droits sociaux, etc.), NÉGOCIE VOS DROITS D'AUTEUR ET EN ASSURE LE RÈGLEMENT

Pour tous renseignements appelez le

43.22.06.47

SOCIÉTÉ CIVILE DES AUTEURS MULTIMEDIA

Hôtel de Massa
38, rue du Fbg
Saint-Jacques
75014 PARIS

par la fièvre du jeu. Cela n'empêche pas l'*Intellivision* de poursuivre sa carrière. Même si les nouveautés sont aujourd'hui quasi-inexistantes, les « Mattellistes » sont encore très nombreux.
Parus récemment : *Advanced Dongeons and Dragons*, véritable jeu d'aventure, entièrement graphique avec effet scrolling. *Bomb Squad :* désamorcer la bombe avant qu'elle ne détruise la ville entière demande méthode et sang froid. *B17* mèle stratégie et action au cœur de la seconde guerre mondiale. *Tron Solar Sailer :* Flynn, se trouve au cœur de l'ordinateur. Son but atteindre le système central et le maîtriser.
On peut se procurer la majorité des titres pour 120 F en moyenne. On trouvera d'autre part les cartouches Parker (*Q* Bert, Super Cobra, Toutankhamon, Ice Trek, etc.)* par correspondance auprès de Micromania.
Certains titres sont devenus quasi introuvables, comme *Demon Attack, Atlantis, Sword and Serpent, Auto Racing*. Parmi les classiques disponibles, on notera particulièrement *Sub Hunt, Pitfall, Happy Trail, Horse Racing.*
Si votre console préférée fait des siennes et que le délai de garantie est dépassé, la société Sonorama la réparera (30, avenue de la République, 75011 Paris. Tél. : (1) 357.22.22.).

NINTENDO

A l'heure où tout le monde avait déjà enterré les consoles, les Japonais relèvent le défi en lançant un modèle très hautes performances, dont les qualités du graphisme et de l'animation atteignent celles des machines d'arcade. Cette



console haut de gamme, venue d'Orient devait partir à la conquête du vieux monde dès juin 85. Du moins c'est ce qui avait été annoncé lors de sa présentation au CES de Chicago au début de l'année. Depuis lors, les fabricants ont modifié leur stratégie de commercialisation pour focaliser le lancement sur les Etats-Unis. Il est vrai que le marché américain est plus ouvert à ce type de produits. Les consoles tiennent encore le haut du pavé là-bas à l'inverse de l'Europe. Pourtant la *Nintendo* avait tout pour réussir il y a six mois. Son prix oscillait autour de 1 100 francs pour la console et 150 francs pour les cartouches. Son esthétique : moderne et compact. Ses vingt-cinq cartouches reprenant les plus grands succès d'arcade de Nintendo. Dernier détail et non des moindres, un module supplémentaire devrait permettre de s'initier à la programmation de jeux, et de modifier certaines caractéristiques des jeux proposés sur cartouches.

L'ami Amēricain



Thomas R. Rattigan

Roulez tambour, jouez trompettes, le Commodore nouveau est né. Arrivera, n'arrivera pas ?

Ne crions pas victoire trop tôt, il n'a pas encore traversé l'Atlantique et l'on ne sait pas s'il s'échouera jamais sur les rivages européens. Notre correspondant à New York, Marshall. M. Rosenthal a assisté à la représentation de l'*Amiga A 1000* au Lincoln Center. Visiblement impressionné par ce micro-ordinateur multi-tâches, aux capacités graphiques exceptionnelles, il nous livre ses impressions. En ce qui concerne ses performances techniques, reportez-vous au banc d'essai page 144.

« Lincoln Center, New York. Deux hommes attendent sous les feux de la rampe. L'un d'eux est à la tête d'une multinationale qui a réalisé des millions de dollars de bénéfices en vendant des microprocesseurs. L'autre est l'enfant terrible de la peinture américaine qui a défrayé la chronique avec ses créations audacieuses. Tous deux sont réunis pour introduire une nouvelle machine, un ordinateur révolutionnaire tant dans le fond que dans la forme. Le premier est Thomas R. Rattigan, président de Commodore. Le second, Andy Wharol. *« L'introduction de cet ordinateur est une réponse aux exigences sans cesse croissantes du marché pour des machines plus performantes et polyvalentes »*, explique Rattigan. Mais tous les yeux sont tournés vers Wharol dans l'attente de sa performance avec l'*Amiga A 1000*. Assis devant le clavier, Wharol commence à déplacer la souris sur la table. Les mouvements traduits sur l'écran prennent forme. Les couleurs se fondent en une ébauche. Le son éclate alors que les figures s'éveillent à la vie et s'enchaînent en un dessin animé. Impressionnant !
C'est bien le mot qui convient pour décrire l'*Amiga A 1000*. La couleur d'un beige nuancé lui donne un *look* professionnel. La configuration du clavier démontre, de la part du concepteur, une volonté de créer une machine aisément manœuvrable. On retrouve ce souci de simplification tant dans l'ergonomie générale que pour l'utilisation et la programmation. »

Marshall M. Rosenthal.

ATTENTION LES YEUX!

Eureka **Moniteurs et Interfaces vidéo pour la micro-informatique.**

MC14 : 2750 F.
OR14 : 2750 F.
HR14 : 3600 F.



Moniteurs

L'affichage pour un micro-ordinateur exige 2 qualités majeures : définition d'image (contraste, saturation des couleurs, stabilités et absence de scintillement) et compatibilité, qualités impossibles à réunir avec un téléviseur, même d'excellente qualité.
EUREKA a concu, mis au point et fabriqué une gamme de moniteurs adaptés à la plupart des micros :
Le MC 14 est un moniteur moyenne résolution. Il accepte les signaux de la plupart des micros, possède un circuit son et un mode monochrome vert pour l'affichage de texte. Le HR14 est destiné aux applications haute résolution (660 x 500 points).

Compatibilité directe :
MC14 : APPLE II avec carte RVB, APPLE 2C, ATARI Pal, Commodore 64 et VIC 20, DRAGON, EXCELVISION, HECTOR, LASER 3000, SPECTRUM, THOMSON T07 et M05, MSX et tous les ordinateurs disposant d'une sortie sur prise PERITEL.
HR14 : APPLE avec carte HR, IBM PC et compatibles, SINCLAIR QL et les ordinateurs haute résolution possédant une sortie sur prise PERITEL.
OR14 : ORIC 1 ET ORIC ATMOS

Matériel en vente chez votre distributeur habituel, ou en retournant le coupon ci-contre à

Eureka Informatique

Fournisseur Officiel de l'Education Nationale pour l'opération "INFORMATIQUE POUR TOUS"

39 Rue Victor Massé **75009. PARIS**
Tél. (1) 281 20 02 **TLX. 649 385 F**

Interfaces

Si vous n'optez pas pour la solution moniteur, vous aurez souvent besoin d'une interface pour brancher votre ordinateur sur tel ou tel téléviseur. Les interfaces EUREKA sont susceptibles de résoudre la plupart de vos problèmes de branchements de micro-ordinateurs, avec la meilleure qualité d'image possible dans ces conditions.

Interface	Entrée	Sortie	Prix
P6010	Peritel	UHF Couleurs	495 F.
P6015	Peritel	UHF Noir et Blanc	
	Vidéo Secam	UHF Couleurs	295 F.
P6020	Vidéo PAL	Peritel	495 F.
P6030	Vidéo PAL	Vidéo Secam	790 F.

M . . . . . .
Rue . . . . . .
Code . . . . . Ville . . . . . .
désire commander les matériels suivants :

Qté	Désignation	Prix

Ci-joint mon règlement de . . . . . Par . . . . . .

Shopping

Walkman double cassettes (1)

Sony présente le premier Walkman double cassettes du monde. De dimensions très réduites, le *WM-W 800* est conçu pour contenir deux cassettes disposées de chaque côté de l'appareil. Un côté lecture, un côté enregistrement et lecture. Il permet de copier une cassette mais aussi de réaliser tout autre enregistrement grâce au micro stéréo (fourni). Prix 2 800 F. (Fnac et magasins Hi-Fi.)

Mon premier ordinateur (2)

Pour les enfants de six à dix ans, Yeno propose un petit ordinateur qui aborde huit sujets (orthographe, musique, nom des différentes parties du corps humain, etc.), présentés en cinquante cartes programmées comportant plusieurs centaines de questions. Un clavier semblable à celui d'un ordinateur, un écran animé multicolore, des effets sonores et musicaux. Apprendre et vérifier ses connaissances en jouant pour 600 F. (Grandes surfaces et magasins de jouets.)

Lecteur de disques compacts Hi-Fi pour mini chaîne FH à télécommande infrarouge (3)

Cette mini chaîne Sony est la première dotée d'une télécommande FH à distance par un système à infrarouge. Cette télécommande permet de sélectionner à distance : les présélections du tuner, la platine cassette, la platine disque, le « compact disc », et de régler le volume général de la chaîne, ainsi qu'une touche d'assourdissement. Prix : 3 900 F pour le lecteur de disques compacts et sa télécommande infrarouge. (Fnac et magasins Hi-Fi.)

La Guerre des astres de Yeno (4)

Si vous vous sentez l'âme d'un « spationaute », ce jeu électronique vous passionnera, avec ses images en trois dimensions. Vous aurez à anéantir la base ennemie en évitant et détruisant les attaquants. Effets sonores très élaborés. Prix 300 F. (Grandes surfaces et magasins de jouets.)

Barbara, le silence percutant... (5)

Présentée en première exclusivité au Salon de la Musique, cette nouvelle batterie électronique a un « look » d'enfer. La tubulure mono-pièce qui relie les pads permet de replier l'ensemble sous la forme d'une simple valise. Métronome incorporé, écoute possible au casque, un instrument idéal pour l'apprentissage et... les voisins délicats. Si la sonorité de l'ensemble doit encore subir quelques améliorations, le toucher et le réalisme de frappe séduisent les plus difficiles. Créateur : Larivière et Partners. Prix : 8 pads 13 500 F, 5 pads 8 700 F. (La pédale de grosse caisse sera prochainement commercialisée à 1 500 F l'unité.)

Ordi-magic (6)

L'enfant (de quatre à dix ans) est acteur autant qu'auditeur, pour ce jeu éducatif à voix humaines, qui raconte des histoires interrompues par des questions auxquelles il faut répondre en manipulant le clavier. En appréciant l'exactitude des réponses, *Ordi-magic* déclenche la poursuite de l'histoire captivante, en vrai français, ce qui n'est pas négligeable. Un prix élevé : 500 F. (Grandes surfaces et magasins de jouets.)

Automate aquarium Aquatronic (7)

Si vous avez des poissons rouges, cet automate vous concerne ! Cette petite centrale électronique de pilotage prend en compte la commande par cycle de vingt-quatre heures, des pompes à air et à eau, filtres, distributeurs de nourriture, etc., en assurant la régulation de l'éclairage et du chauffage. Vos poissons rouges garderont leur bonne santé pendant vos vacances. Une santé de luxe au prix de 1 800 F. (Audioptie, 50, rue Richer, 75009 Paris.)

Micro-bot (8)

Des heures de plaisir en apprenant à programmer votre premier robot contrôlé par ordinateur. Son ordinateur (dans la tête) permet d'enregistrer et d'exécuter quarante-huit instructions sur trois vitesses de déplacement. Les effets sonores et lumineux programmables sont aussi au rendez-vous. A partir de huit ans et un prix public de 400 F. (Grandes surfaces et magasins de jouets.)

Electronic Organ (9)

Enfin un orgue de la taille d'une cassette ! C'est peut-être le seul intérêt de ce gadget aux couleurs nationales du Japon, qui présente peu d'utilité pour nos amis musiciens. Ses facultés mémoire auraient pu être intéressantes si le rythme était enregistré. Un jeu manuel limité. Il vous reste son jeu automatique à huit refrains. A 290 F, c'est cher du refrain !

Wine termometer (10)

Plus de problèmes quant à la température de votre vin. *Wine termometer* vous apportera satisfaction au premier degré, pour sa précision et son esthétisme. Un gadget à 92 F qui ne peut s'accorder qu'avec des vins de qualité. L'un ne va pas sans l'autre ! (Dune, 12-14, Rond-Point des Champs-Elysées, 75008 Paris.)

Computerized calculator (11)

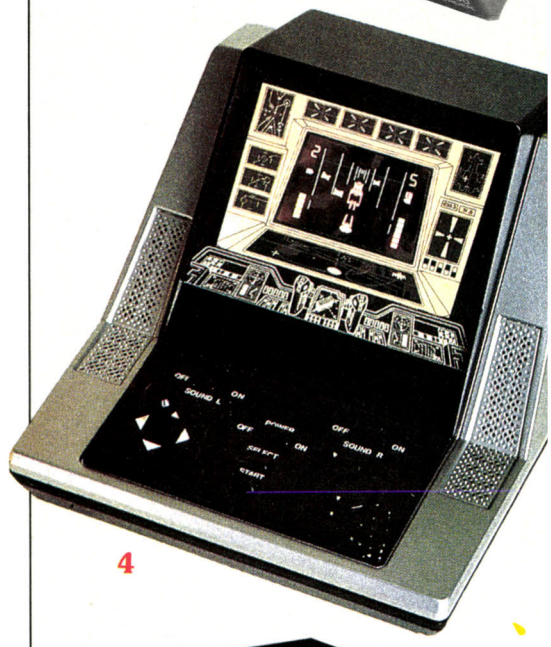
Trois utilités pour un seul objet à 195 F. A vous de juger si Hong Kong est à la pointe du progrès avec sa calculatrice qui transformera vos mines de crayon (le geste reste manuel), qui vous réveillera pour calculer vos opérations de la journée. Le tout présenté sur un petit écran sympathique qui pourrait rappeler l'*Apple*. (Dune.)

S 63 Clavier (12)

Le *S 63* a vingt ans mais il est toujours aussi jeune. Ce téléphone est d'une fiabilité absolue dans sa version la plus simple (à cadran), on le voit maintenant équipé d'un clavier à fréquence vocale aux possibilités plus étendues. Une évolution technique, mais aussi physique, car en plus des sept couleurs existantes, il transforme son « look » par une transparence au goût du jour. Son prix 800 F. (Grands magasins, BHV.)

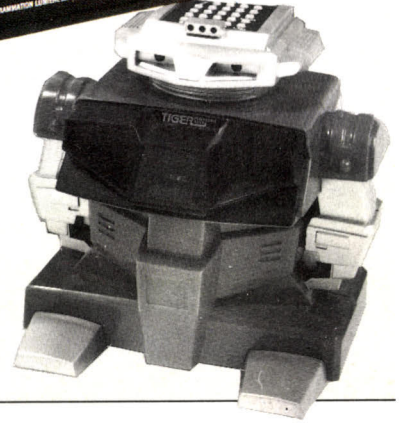


1


4



7


8

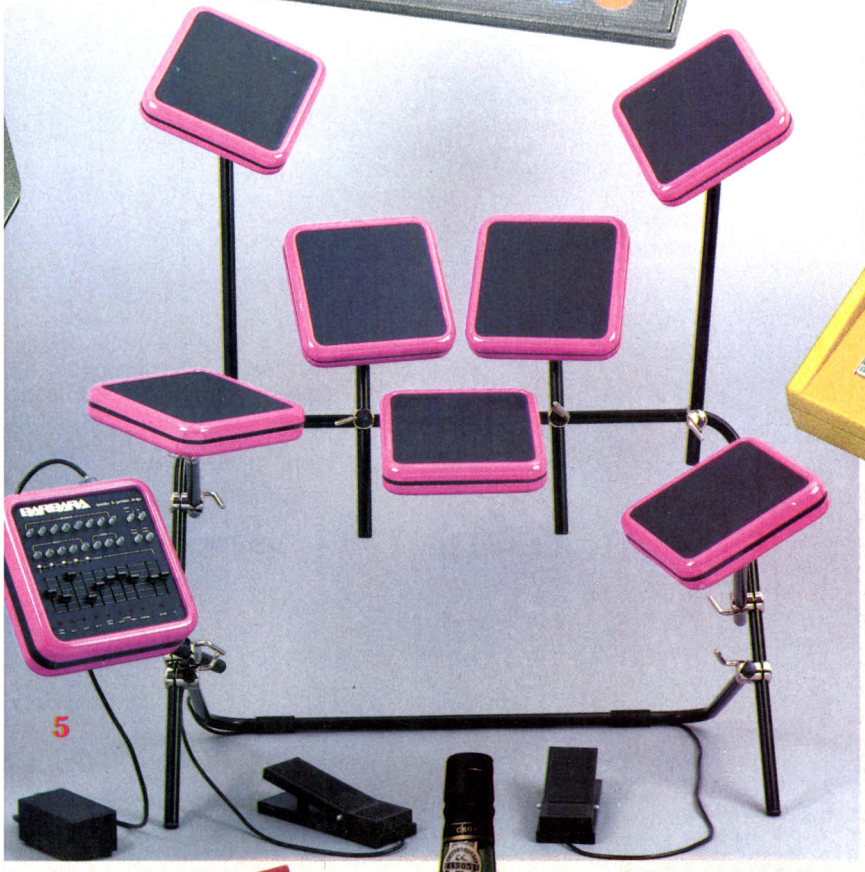


2





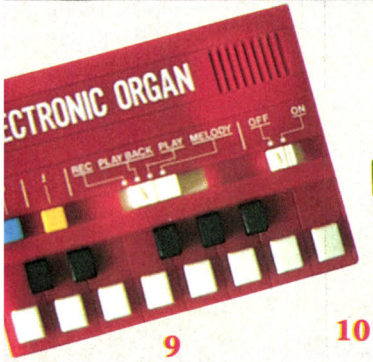
3



5



6



9



10



11



12


THOMSON, TU M
BACK
ENTREE
CRAYON OPTIQUE
LIGHT PEN

E RENDS MICRO.

THOMSON, LA N

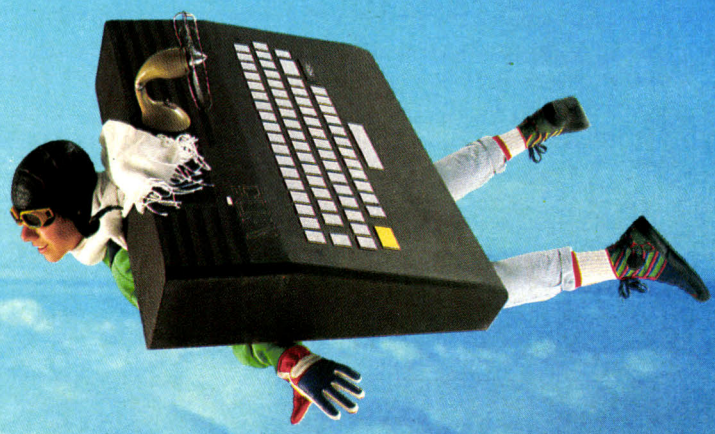


ICRO CAPITALE.

Avec toi je peux tout faire.
Tu es le numéro 1 de la micro en France.
Pour toi, les plus grands éditeurs de logiciels ont constitué le plus grand catalogue de titres en français.
Plus de 300 logiciels pour tous les publics.
Avec eux tu peux tout faire. Tu peux dessiner les projets les plus fantastiques. Tu peux composer une symphonie.
Tu peux tout classer, même l'inclassable.
Tu peux apprendre toutes les langues, tous les langages.
Tu peux gérer tous les budgets. Tu peux tout programmer.
Avec toi, tout devient facile et passionnant.







THOMSON, ÇA DECOLLE.



TU ES LE STANDARD MICRO-INFORMATIQUE.
TU AS LES DEUX MICRO-ORDINATEURS LES PLUS VENDUS EN FRANCE :

MO5 : Mémoire vive 48 K. Mémoire morte 16 K extensible à 68 K. Basic résident - Instructions BASIC accessibles directement par touches de fonction au clavier. Un connecteur pour brancher périphérique ou extension. Crayon optique en option.

TO7-70 : Mémoire vive 64 K extensible à 128 K. Mémoire morte 6 K extensible à 72 K. 4 connecteurs pour brancher périphériques et extensions. Crayon optique intégré.

Tu leur as donné la puissance.

Une définition graphique de 320 x 200 points, soit 64 000 points, en 16 couleurs. Un synthétiseur de son à 5 octaves, tempo, durée, timbre et hauteur programmables. Un clavier de 58 touches AZERTY, minuscules accentuées françaises.
Crayon optique : pour un dialogue direct à partir de l'écran.
Micro-processeur 6809: bus 8 bits, architecture 16 bits.
Lecteur cartouche ROM permettant d'intégrer instantanément un programme dans la mémoire.

Tu as la maîtrise des langages.

BASIC de MICROSOFT® de niveau 5. Editeur plein écran. Plus de 100 instructions, accès direct à toutes les fonctions graphiques, musicales...
LOGO : Le langage français de l'intelligence artificielle, doté de la plus grande résolution graphique.
FORTH : Langage de contrôle de processus.
ASSEMBLEUR de MICROSOFT® : comprenant un éditeur plein écran et un système de gestion de fichiers.
PASCAL UCSD : un langage structuré de haut niveau (à paraître très prochainement).

Tu es extensible.

Lecteur et contrôleur de disque 500 K (320 K formaté), double face/double densité.
Imprimante à impact 80 colonnes, 80 caractères/seconde, recopie d'écrans.
Imprimante thermique, 40 colonnes, 80 caractères/seconde, recopie d'écrans.
Modem télématique 1200/75 bauds full duplex : pour transformer les micro-ordinateurs Thomson en minitel et communiquer avec tout le réseau télématique français.
Contrôleur de jeux, connexion de 2 manettes de jeux et synthèse musicale à 4 voix sur 8 octaves.
Extension incrustation : permet de mixer les images créées par ordinateur avec toutes les sources vidéo.
RS 232 full duplex programmable jusqu'à 19 600 bauds : permet de vous interconnecter à tout ordinateur.
Lecteur-enregistreur de programmes sur cassette télécommandé, bi-piste (données et son), haute vitesse de transfert 900 à 1 200 bauds.

Tu as la plus grande bibliothèque de logiciels en français.

Vifi Nathan, Hatier, Belin, Cedic, Ediciel Hachette, Answare, To Tek, Infogrames, Loriciels, etc... Les plus grands éditeurs français ont publié plus de 300 logiciels pour apprendre, gérer, créer, jouer, programmer. De la gestion du portefeuille boursier à la simulation de vol sur Airbus, ils peuvent te permettre de décoller vers un nouveau monde passionnant.
Pour obtenir la liste complète des logiciels disponibles sur MO5 et TO7-70, écrivez à :
SIMIV Service Documentation, 155 rue de Courcelles 75017 PARIS.

THOMSON
MICRO-INFORMATIQUE

LA MICRO LA PLUS VENDUE EN FRANCE.

Antisèche

L'achat d'un micro-ordinateur est un sport exaltant mais risqué. Les fausses bonnes affaires fleurissent à tout va. Et la machine idéale n'existe pas. Pour vous aider à mieux choisir, *Tilt* pose les questions essentielles.

Que veux-je faire avec mon micro ?

C'est la première question à se poser, indispensable. Celle qui induit toutes les autres réponses aux questions ultérieures. Elle semble triviale. Elle est peut-être plus complexe qu'il n'y paraît. Les utilisations d'un micro-ordinateur sont multiples. Les vendeurs, certains journalistes aussi, n'hésitent pas à forcer la mise. Pour eux, la merveilleuse petite machine est absolument indispensable. Elle est capable de tout. Compagnon de tous les instants, avec lui on joue, on apprend, on gère, on écrit. Le chef-cuisinier y classe ses recettes, l'économe suit son patrimoine, le cadre performant y termine ses travaux en cours. Stop ! Sans jouer les trouble-fête, avouons que le tableau n'est pas toujours si idyllique. Certains ordinateurs terminent piteusement leur carrière au fond d'un placard, entre deux jouets de Noël. Mieux vaut réfléchir avant un achat de cette importance. Judicieusement choisi, un micro apportera de grandes satisfactions à son utilisateur.

Les sondages sont clairs. Le jeu vient largement en tête des utilisations. Il est illusoire d'utiliser son micro pour des classements ou des comptes domestiques. Le bon vieux carnet connaîtra encore de longues années de prospérité. Par contre, une machine suffisamment puissante apportera une aide non négligeable pour des utilisations professionnelles, tout en restant simple. Traitement de texte, gestion de fichiers, etc. Le journaliste indépendant, le médecin, l'avocat ou le notaire sont les utilisateurs types de ces matériels. Ceux-là ne devront pas hésiter à choisir un micro « haut de gamme », fiable, muni d'un véritable clavier mécanique si possible, et français (Azerty), à la puissance confortable, aux logiciels utilitaires performants. Attention à tous les fabricants qui flanquent leur machine de l'appellation « semi-professionnel » (qui ne veut souvent rien dire) et de logiciels limités par les performances mêmes de la machine. A l'opposé, celui qui attend de son ordinateur d'être avant tout un compagnon de jeu, n'a que faire des tableurs et autres gestionnaires. Le choix sera alors guidé par les capacités graphiques, sonores et surtout par l'importance et la qualité de la ludothèque.

Les « hobbystes » se pencheront sur la taille mémoire, sur la facilité de programmation, sur les langages disponibles, et leur qualité. Certains Basic par exemple sont beaucoup plus puissants que d'autres. L'élève ou l'étudiant plissera le front sur les catalogues de logiciels « éducatifs »...

Avant de faire les boutiques, les comparaisons sont toujours riches d'enseignement, demandez-vous « qui suis-je ? », et tentez d'établir vos besoins, sans chercher d'alibi culturel ou pseudo-utilitaire pour acheter le micro de vos rêves. Il est bon de s'être préparé à subir le choc du discours de vendeurs, pas nécessairement spécialistes, qui tenteront souvent de vous imposer leur choix, réalisé selon des critères très éloignés des vôtres.

Pal/Secam/Péritel : standard, kezako ?

La plupart des utilisateurs de micro-ordinateurs utilisent leur téléviseur en guise de moniteur. C'est la solution la moins pratique, la moins performante, mais aussi la moins onéreuse. Devant le succès remporté par l'*Amstrad*, de plus en plus de constructeurs proposent des ensembles complets avec moniteur. Mis à part le côté pécunier, cette solution est bien entendu la meilleure. Elle évacue avantageusement la question des standards de télévision. Mais de nombreux ordinateurs sont encore vendus sans moniteur. Dans ce cas, il faut être certain de pouvoir connecter le micro sur son téléviseur. En France, tous les téléviseurs construits depuis 1980 sont équipés d'une prise péritélévision. Si vous possédez un téléviseur récent, vérifiez que le micro acheté possède bien une prise pour raccord Péritel. Dans ce cas, la qualité de l'image sera optimale, car on évite une modulation-démodulation du signal. Pour la même raison, il n'est plus question de standard Pal ou Secam.

Si votre téléviseur est trop ancien... achetez-en un nouveau (!), ou choisissez un micro avec une sortie télévision adaptée au standard de votre téléviseur. Le procédé Sécam a été retenu par la France, le Pal par la Belgique et l'Allemagne. Si vous possédez un poste bi-standard, pas de problème. De toute façon, l'image sera souvent de qualité inférieure à celle obtenue par la prise Péritel. Et pour les situations désespérées, il existe des interfaces qui transforment un signal Pal en Secam, une sortie télévision en Péritel, etc. Ces solutions multiplient raccords et alimentations.

Combien de logiciels sont-ils disponibles aujourd'hui pour mon micro ?

Un ordinateur sans logiciels, c'est une automobile sans essence. La plus sophistiquée des machines n'a absolument aucun intérêt si sa bibliothèque de logiciels est indigente. Mieux vaut choisir un ordinateur qui n'est plus très nouveau, mais dont le catalogue est déjà riche, qu'un autre plus « prometteur », qui risque de disparaître trop rapidement. L'*Adam* de Coleco a connu par exemple une carrière éclair. Les ventes ont été si faibles que les développeurs se sont désintéressés totalement de cette caricature d'échec commercial. Bien entendu, l'utilisation finale orientera le choix. Le *Commodore 64*, malgré son âge vénérable, reste très intéressant pour un fanatique de jeux. Les nouveautés continuent d'affluer pour cette machine, première aux Etats-Unis. Pour le ludique, il n'a rien à envier à aucun concurrent. Par contre, son Basic très particulier rebutera les « hobbystes », son clavier « Qwerty », les utilisateurs de traitement de texte, et le faible nombre de jeux éducatifs les studieux. En revanche, dans ce dernier domaine le *TO7/70* est bien placé. Et l'*Apple II*, véritable dinosaure de la micro-informatique malgré ses cures de rajeunissement successives, reste la machine polyvalente par excellence. D'aucuns clameront que l'*Apple II* est vieux, dépassé, cher. Ils n'ont pas vraiment tort. Mais avec sa fiabilité, et surtout sa masse de logiciels, il reste, encore aujourd'hui, un choix très cohérent, même s'il semble vaciller devant les coups de butoirs des concurrents de la nouvelle génération, tel que l'Atari *520 ST* et l'*Amiga*, beaucoup plus performants. Mais actuellement le *520 ST* n'a pratiquement pas de logiciels, et son avenir n'est pas assuré, et l'*Amiga* n'est même pas commercialisé. Beaucoup de professionnels pronostiquent des faillites retentissantes. Mieux vaut ne pas miser sur un cheval courant au triple galop vers l'abattoir, n'est-ce pas ?

Combien de K octets ?

La tarte à la crème de la micro-informatique. Parallèlement à celle des prix, les constructeurs se livrent à la guerre des K. C'est à celui qui gonflera le plus sa petite merveille. Il est certain que les caractéristiques techniques d'une machine ont leur mot à dire dans la décision d'achat. Mais la taille mémoire n'est pas le seul élément à considérer. Aujourd'hui, la plupart des modèles disposent de 64 K. Rappelons que c'est le maximum de mémoire gérable directement par un micro-processeur 8 bits. Les programmeurs se pencheront sur le nombre de Ko disponibles en Basic. Les *M.S.X. 64 K* en proposent 29 environ, le *C 64*, 42, et l'*Atmos 48 K*, 47. Comprenne qui pourra ! En fait, sur les *M.S.X.*, 32 K sont affectés à la gestion du Disk Operating Systems (DOS), alors que la gestion vidéo est assurée par une mémoire vive de 16 K indépendante. Le *Commodore 64*, lui, gère la vidéo avec une partie de sa mémoire vive. Les ordinateurs 8 bits disposant de 128 K ou plus, ne sont en réalité que des 64 K gonflés, puisque l'on ne peut accéder à la mémoire que par « page » de 64 K. Un 128 K 8 bits présente pourtant des avantages. D'abord un confort d'utilisation dans la programmation, car les 64 K complémentaires peuvent être généralement utilisés comme un « disque virtuel ». On envoie dans cette deuxième page, accessible grâce à un « switch », un sous-programme, qui sera rappelé le moment venu sur la première page. Cela évite des chargements successifs sur cassette ou sur disquette, avec les risques et la perte de temps que cela représente. Certains logiciels pourraient également utiliser ce doublement de la mémoire pour éviter des chargements en cours de partie, comme il en existe sur les jeux à épreuves multiples (type *Summer games*) ou d'aventure. Mais cette possibilité n'a pas été encore utilisée réellement. Autre caractéristique importante, la définition et le nombre de couleurs, et ▸

les rapports entre eux. Généralement, il est impossible d'utiliser l'ensemble des couleurs simultanément dans la plus haute définition. Et pour bien apprécier les qualités graphiques d'un ordinateur, rien ne vaut l'examen visuel, comme la comparaison d'un même jeu adapté sur plusieurs machines. Le verdict est plus parlant qu'un alignement de chiffres.

Les capacités sonores seront traitées de la même manière. Posséder plusieurs voix sur de nombreuses octaves ne suffit pas. Encore faut-il que les programmeurs sachent les utiliser et les inclure dans des programmes. Là aussi, rien ne remplace un test comparatif.

Les programmeurs s'inquiéteront également des langages disponibles. Tous les modèles proposent un Basic, la plupart du temps placé dans une mémoire morte interne, parfois dans une cartouche (*TO7/70, Exelvision*) ou rarement, à charger à partir d'une disquette. Mais le Basic n'est pas tout. Un Logo puissant permet d'écrire certains types de programmes à une vitesse incroyable, le Forth est également très bien adapté à certaines applications. Et les plus aguerris qui travaillent en Assembleur, ne seront pas indifférents au microprocesseur utilisé. Il est plus facile de programmer sur un 6502 ou un Z80 que sur un 6809.

Les systèmes d'exploitation prennent surtout de l'importance pour des applications professionnelles. CP/M ou MS/DOS ouvrent la porte à de gigantesques bibliothèques de logiciels. Mais attention, la comptabilité est rarement totale, et CP/M par exemple connaît plusieurs déclinaisons. La plus élémentaire prudence dicte d'essayer les programmes que l'on désirerait éventuellement acquérir avant d'acheter l'unité centrale.

Et le service après-vente ?

Un ordinateur ne devrait pas tomber en panne. Et pourtant... la panne est souvent bénigne, parfois une simple erreur de branchement, mais il est agréable de pouvoir compter sur un service après-vente compétent et efficace. La qualité de ce service sera difficilement appréciée avant d'y avoir recours. Mais les expériences d'autres utilisateurs peuvent se révéler édifiantes.

Les détails à ne pas omettre.

Le clavier Qwerty (anglais) ou Azerty (français) ? Le mode d'emploi est-il bien en français, à la fois clair et complet ? A quelle norme répondent les sorties pour manettes de jeu ? La prise neuf broches, utilisée par Atari, s'est imposée. La gamme de joysticks adaptée à cette norme est très complète. Mais quelques constructeurs persistent à se singulariser, ce qui oblige à utiliser leurs joysticks, pas toujours très performants. Et il existe encore des machines qui ne possèdent pas d'interface joystick intégrée. C'est le cas de l'*Apple II*, de l'*Atmos*, du *Spectrum*, du *TO7/70*, du *MO5*, du *VG 5000* Pour ces modèles, l'achat d'une interface s'avère obligatoire.

Les extensions existent-elles vraiment ? Certains ordinateurs sont lancés sans un seul périphérique, ceux-ci venant progressivement pour épauler l'unité centrale... si tout se passe bien. Car certaines promesses sont restées lettre morte, et les utilisateurs se sentent bernés après avoir acheté une machine à laquelle il manquera toujours le complément attendu.

Quelles sorties ?

De plus en plus l'ordinateur s'intégrera dans un ensemble. Les possibilités de connexions sont donc importantes. Certaines machines possèdent une batterie complète de sorties avec interfaces intégrées : modem, RS232 (port série), Centronics (parallèle), moniteur audio (pour le raccordement à une chaîne hi-fi), Midi (pour le raccordement à un synthétiseur par exemple), etc. Sur d'autres, il faut acheter à chaque fois l'interface correspondante. Le coût total s'en ressent, l'esthétique également, par cette multiplication de boîtiers et de fils de connexion.

Quel prix ?

Le prix de l'unité centrale est une chose, celui d'un système complet avec lecteur de cassettes ou de disquettes, les manettes de jeux, éventuellement le moniteur et l'imprimante, et les interfaces nécessaires en est une autre. Certaines marques réalisent de gros efforts sur le prix de l'unité centrale, mais sont nettement moins compétitives sur les périphériques, dont certains, comme le lecteur de disquettes, ne peuvent pas être achetés dans une autre marque. Et il n'est pas rare de voir des lecteurs de disquettes dépasser le prix de l'unité centrale. Tous ces éléments doivent être pris en considération avant l'achat de l'ordinateur, car ensuite, il ne sera plus possible de faire machine arrière.

Quant aux promotions, la bonne affaire n'est pas forcément réalisée par l'acheteur. Cela peut être l'occasion de se débarrasser d'un stock qui risque de devenir rapidement invendable. Certaines boutiques continuent à vendre des *Coleco Adam* ou des *Atari 600 XL*. Dernier conseil, n'hésitez pas à comparer les prix d'un magasin à l'autre, avec en mémoire les publicités parues dans la presse spécialisée. Les fabricants mènent une guerre des prix sans merci, et il faut bien prendre garde à ce que les revendeurs n'aient pas une baisse de retard !

Patrice Desmedt

Micro glossaire, micro facile...

Baud, Bit, CP/M ou pixel, tous ces termes plus ou moins barbares ne doivent plus avoir de secret pour vous. Et si tel n'est pas le cas, ce glossaire comblera vos lacunes les plus graves.

Adresse. Un nombre ou un nom grâce auquel l'ordinateur connaît l'emplacement en mémoire d'une information.

Algorithme. Ensemble des étapes et des opérations à effectuer pour réaliser un programme.

Antiope. (Acquisition Numérique et Télévisualisation d'Images Organisées en Pages d'Ecritures). Plus simplement le nom du système français de vidéotex. Antiope utilise le réseau de diffusion de la télévision.

Assembleur. Programme capable de traduire directement en langage machine un programme écrit en langage d'assemblage et par extension, ce langage d'assemblage lui-même.

Azerty. Les premières lettres du clavier de machine à écrire français, et donc le nom donné à ce clavier.

Banque de données. Ensemble d'informations concernant un sujet particulier, contenu dans un ordinateur central. On accède à ces données au moyen d'un terminal, relié directement à cet ordinateur, ou au moyen d'un Minitel ou encore d'un micro-ordinateur muni d'un modem, utilisant le réseau téléphonique.

Base de numération. Nombre de chiffres définissant un système de numération. En base 10, il y a dix chiffres (0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9). Les ordinateurs utilisent le système binaire, défini par 0 et 1. Le nombre « deux » s'écrit « 10 » en base 2.

Basic. (Beginner's All purpose Symbolic Instruction Code). Le langage de programmation le plus répandu pour l'initiation à la programmation en micro-informatique. C'est un langage interprété, c'est-à-dire qu'il traduit en langage machine un certain nombre de mots qu'il comprend. La contrepartie de sa facilité d'emploi est sa lenteur et son inaptitude à certains travaux.

Baud. Unité de mesure de la vitesse de transmission d'informations. Un baud correspond à un bit par seconde. Le réseau Télétel fonctionne en 1 200 bauds.

Bit. (Binary digit). C'est l'unité élémentaire d'information qui peut prendre la valeur 0 ou 1. En groupant 8 bits (qui forment un octet), on peut former 256 combinaisons. A chaque combinaison sera attribuée une instruction (un chiffre, une lettre, un ordre précis).

Boucle. Une partie d'un programme qui est exécutée de façon répétitive. On peut indiquer le nombre de boucles à effectuer ou donner une condition de sortie.

Bug. Une erreur dans un programme qui l'empêche de fonctionner. On dit « débuguer » pour supprimer les erreurs qui se sont glissées dans le programme.

Bus. Câble qui permet la transmission dans les deux sens d'informations entre l'ordinateur et un périphérique ou entre deux périphériques.

Byte. Octet, en anglais. Ne pas confondre avec bit. 8 bits = 1 byte.

Carte. Ensemble de composants électroniques placés sur un support généralement en plastique. La carte peut être ainsi enfichée dans l'ordinateur. Une carte peut apporter la couleur, augmenter la puissance de la mémoire, etc.

Cartouche. Mémoire additionnelle ou programme (souvent de jeu), présenté sous la forme d'un boîtier en plastique à enficher sur l'ordinateur. Fiables et de chargement quasi-instantané, les cartouches sont plus chères que les cassettes.

Cassette. Cassette classique de magnétophone, sur laquelle peut être enregistré un programme. C'est le système de sauvegarde le moins cher, le plus lent et le moins fiable.

Chargement. (En anglais « loading »). Mise en mémoire vive d'un programme stocké sur cassette, disquette, cartouche...

Chip. « Puce » en anglais.

Circuit intégré. Circuit miniaturisé dont le cœur est constitué d'une « puce » de silicium et qui se présente sous la forme d'un parallélépipède de plastique, muni de pattes de métal pour les connexions.

Cobol. Abréviation pour Common Business Oriented Language. Langage de programmation adapté aux grosses applications de gestion.

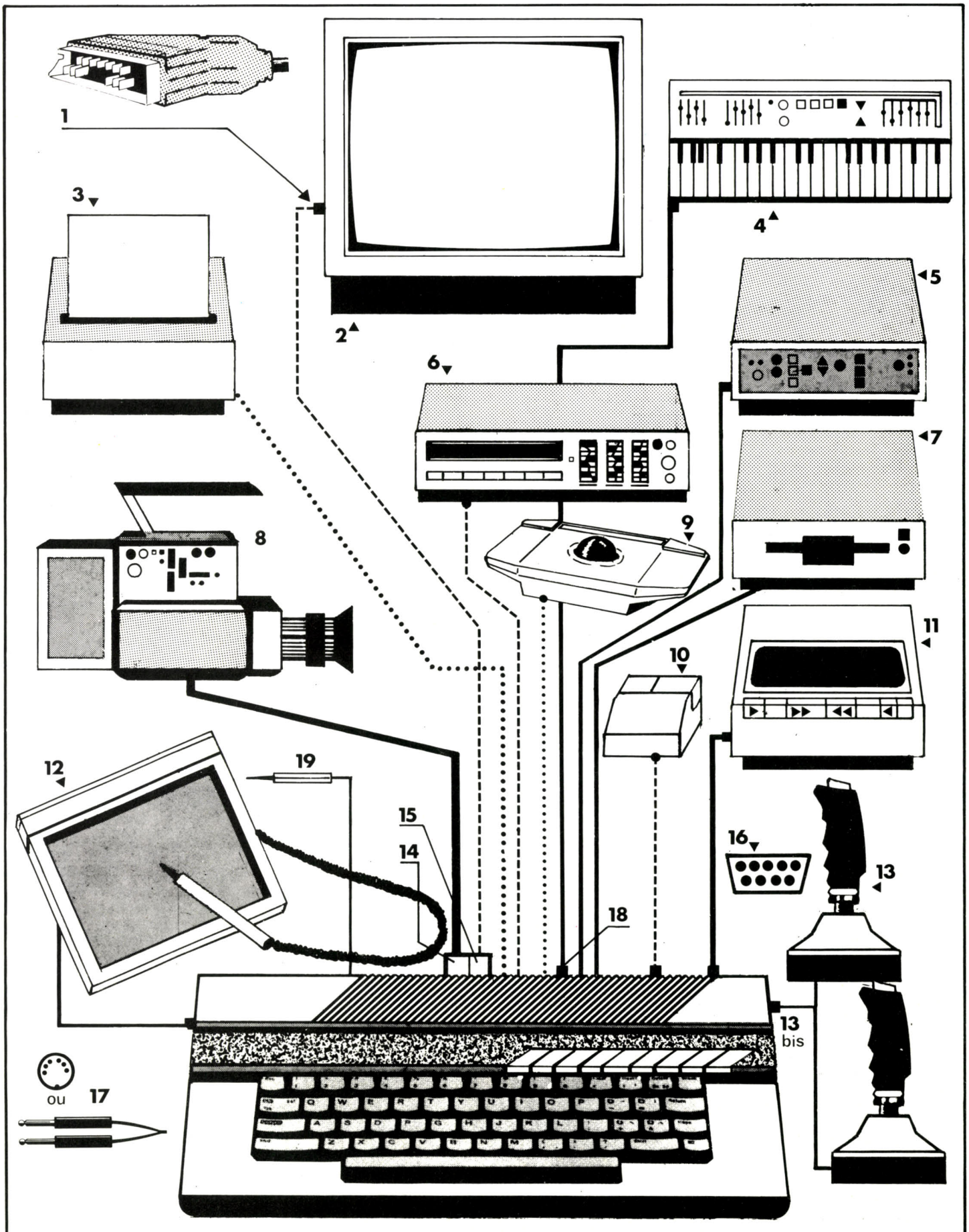
Compilateur. Logiciel qui traduit en langage machine un programme écrit en langage évolué, en une seule fois.

Configuration. Composition d'un système informatique : capacité mémoire, périphériques, système d'exploitation.

Console de jeux. Micro-ordinateur à vocation uniquement ludique, qui fonctionne avec des cartouches, et sur lequel on ne peut pas programmer (pas de clavier).

CP/M. (Control Program Microcomputer). Système d'exploitation créé en 1976 par Digital Research pour les micro-ordinateurs utilisant les microprocesseurs Z80 et 8080, très utilisés dans les micro-ordinateurs à usage professionnel.

Crayon optique. Sorte de crayon équipé d'une cellule photo-électrique. ▸



1 - Prise Péritel 2 - Moniteur 3 - Imprimante 4 - Synthétiseur 5 - Modem 6 - Lecteur de disques numériques 7 - Lecteur de disquettes 8 - Caméra vidéo 9 - Trackball 10 - Souris 11 - Lecteur de cassettes 12 - Tablette graphique 13 - Manettes de jeu 13 bis - Interface manettes de jeu 14 - Extension incrustation/digitalisation 15 - Interface Péritel 16 - Prise pour manette de jeu 17 - Prise pour raccord magnétophone 18 - Prise MIDI 19 - Stylo optique.

Relié à l'ordinateur par un câble, il permet de donner des ordres uniquement en pointant l'écran.

Disquette. (ou disque souple). Support magnétique (en forme de disque...) qui permet de garder en mémoire des programmes. Un lecteur de disquettes revient beaucoup plus cher qu'un lecteur de cassettes, mais la sauvegarde sur disquette est nettement plus rapide et fiable que celle sur cassette. Le format 3,5 pouces lancé par Sony, tend de plus en plus à s'imposer face au 5 pouces 1/4. Les disquettes 3,5 pouces sont pratiques du fait de leur petite taille, fiables, parce que protégées par un boîtier plastique, et très performant puisque l'on atteint des capacités de un méga-octet avec des doubles faces double densité.

E.A.O. Enseignement Assisté par Ordinateur. Ensemble des applications pédagogiques de l'ordinateur.

Editeur. Logiciel intégré à l'ordinateur grâce auquel il est possible d'écrire et de modifier des textes à l'écran en déplaçant le curseur pour effectuer les modifications à l'endroit voulu.

Extension. Matériel qui s'ajoute à un ordinateur pour en augmenter les possibilités.

Floppy disk. Disquette en anglais. Et, par abus de langage, lecteur de disquettes.

Formatage. (ou initialisation). Opération effectuée par l'ordinateur sur une disquette vierge, qui consiste à dessiner les pistes et les secteurs grâce auxquels l'ordinateur pourra aller retrouver une information. Un ordinateur ne peut utiliser que les disquettes formatées selon son propre système.

Forth. Langage de programmation très puissant qui présente l'originalité de pouvoir être enrichi au gré de l'utilisateur. Il est rapide et peu gourmand en place mémoire.

Fortran. (Formula Translator). Langage de programmation principalement utilisé par les scientifiques, bien adapté aux mathématiques.

Hard-ware. Mot anglais. Matériel (ordinateur, périphérique, extensions...) opposé à soft.

Imprimante. Périphérique qui permet d'imprimer sur papier des listings de programmes ou de textes. La vitesse varie selon les types d'imprimantes, de 10 à 100 caractères environ par seconde. La qualité de l'impression est fonction du procédé employé. La meilleure est dite « qualité courrier ». Il existe plusieurs familles d'imprimantes. Les thermiques, bon marché, rapides, silencieuses et capables de dessiner, nécessitent du papier spécial et leur qualité d'impression n'est que moyenne. Les imprimantes à aiguilles forment également les lettres par un ensemble de points. Elles sont très rapides, et certaines parviennent à la qualité courrier. Les imprimantes à marguerite reprennent le principe de la machine à écrire. La qualité est irréprochable, le bruit certain, la vitesse très moyenne. Plus récentes, beaucoup plus chères, les imprimantes à jet d'encre et à laser sont réservées aux applications professionnelles. Elles allient vitesse, qualité et silence. La plupart des modèles se connectent soit par une prise RS 232 C (série) ou Centronics (parallèle), ce qui assure théoriquement une compatibilité avec des ordinateurs munis des interfaces correspondantes. Mais cette compatibilité reste parfois théorique, surtout au niveau du logiciel. Le plus sûr est de choisir une imprimante conseillée par le constructeur, mais cette solution est rarement la moins onéreuse. Avant d'acheter un autre modèle, il est sage de la tester réellement avec son propre micro.

Instruction. Ordre donné à l'ordinateur dans un langage de programmation. Une suite d'instructions cohérentes forme un programme.

Interaction. Dialogue entre l'homme et la machine.

Interface. Ensemble du matériel et du logiciel qui relie l'ordinateur à des périphériques.

Interpreteur. Programme spécial qui traduit ligne par ligne un langage interprété (comme le Basic) en langage machine.

Joystick. Manette de jeu, en anglais.

Ko ou K. Unité de mesure des capacités de mémoire des ordinateurs, qui vaut 2^{10} octets.

Langage de programmation. Ensemble des ordres par lesquels un ordinateur peut effectuer des tâches.

Langage machine. Langage en code binaire (suite de 0 et de 1), qui est le seul compris par l'ordinateur.

Langage interprêté. Langage dont les programmes sont traduits, instruction par instruction, en langage machine. Les langages interprêtés sont les plus lents, mais aussi les plus simples à utiliser (par exemple le Basic).

Langage compilé. Langage dont les programmes sont traduits en bloc en langage machine.

Langage d'assemblage. Langage qui peut être traduit directement en langage machine, mais dont l'utilisation est facilitée par une notation symbolique.

Lecteur de disquettes. Périphérique qui permet l'enregistrement et la lecture de disquettes. Chaque ordinateur n'accepte que le type de lecteur de disquettes qui lui est propre.

Listing. (mot anglais). Liste de toutes les instructions d'un programme, sur l'écran ou sur papier.

Logiciel. Synonyme de programme. Un logiciel peut être intégré à l'ordinateur, mais est plus souvent proposé sur cartouche, cassette ou disquette.

Logo. Langage de programmation, facile à utiliser, qui est particulièrement adapté aux enfants. A la base, il s'agit d'un curseur (la « tortue ») qui permet de dessiner en donnant des ordres simples. Méconnu et sous-estimé, le Logo est pourtant plus puissant que le Basic pour certaines applications, et permet une écriture beaucoup plus rapide des programmes.

Manette de jeu. (Joystick en anglais). Périphérique composé d'un levier multidirectionnel et d'un bouton « action ». Le levier permet de déplacer facilement le personnage ou l'objet principal du jeu. Le bouton « action » permet de tirer, sauter, etc.

Mémoire. Dispositif qui permet de conserver et de retrouver des données et des programmes. La capacité de la mémoire est mesurée en Kilo-octets (1 K = 1 024 octets).

Mémoire morte. (abréviation anglaise : ROM). Mémoire « indélébile » qui ne peut pas être modifiée. Le Basic et la gestion de l'écran sont généralement stockés en mémoire morte.

Mémoire vive. (abréviation anglaise : RAM). Mémoire disponible pour l'utilisateur, dont on peut modifier le contenu. Sauf dispositif particulier, le le contenu de la RAM disparaît quand on coupe l'alimentation de l'ordinateur. Attention ! Sur certains ordinateurs familiaux, la mémoire vive disponible en Basic pour l'utilisateur est sensiblement inférieure à la mémoire vive totale.

Minitel. Terminal du système Télétel qui se branche sur le réseau normal du téléphone. Il se compose d'un écran noir et blanc et d'un clavier de type machine à écrire.

Modem. Abréviation pour modulateur-démodulateur. Dispositif permettant la transmission de données entre deux ordinateurs par l'intermédiaire d'une ligne téléphonique.

MS/DOS. (abréviation anglaise). Système d'exploitation des ordinateurs professionnels utilisant les microprocesseurs 8086 et 8088. L'ordinateur *IBM PC* tourne sous MS/DOS.

Octet. Ensemble de huit bits qui permet de stocker un caractère ou un chiffre (pour les ordinateurs huit bits).

Organigramme. Représentation graphique des différentes étapes d'un programme, que l'on réalise au cours de l'élaboration de ce programme.

Parallèle. Dans une transmission en parallèle, les bits sont acheminés octet par octet (c'est-à-dire sur huit lignes parallèles).

Pascal. Abréviation. Langage de programmation relativement simple à utiliser, qui est compilé et interactif. Il demande beaucoup de place en mémoire, ce qui présente un gros handicap pour les micro-ordinateurs familiaux.

Périphérique. Tout équipement qui se raccorde à l'unité centrale de l'ordinateur, et qui échange avec elle des informations (imprimante, lecteur de cassette, etc.).

Péritel. Abréviation pour péritélévision. Prise péritel : prise rectangulaire de 21 broches qui équipe tous les téléviseurs vendus en France depuis 1980. Elle permet de brancher facilement un micro-ordinateur ou un magnétoscope, et d'obtenir une image d'excellente qualité.

Pixel. Abréviation anglaise pour « picture element ». Plus petit rectangle qu'il est possible de définir sur l'écran. Les images seront d'autant plus précises que le nombre de pixels est élevé.

Progiciel. Abréviation pour produit logiciel. Logiciel professionnel produit à de nombreux exemplaires, et qui accomplit une tâche précise.

Puce. (en anglais « chip »). Petite pastille de silicium de quelques millimètres de côté, qui contient l'équivalent de milliers de transistors.

Qwerty. Les premières touches du clavier de machine à écrire anglais, et donc le nom donné à ce clavier.

RAM. Abréviation anglaise pour Random Acces Mémory. En français : mémoire vive.

Reset. Mot anglais. Touche reset : touche spéciale qui permet d'arrêter un programme, même en langage machine. Sur certains ordinateurs, la touche « Reset » efface le programme en mémoire.

Résolution. « Finesse » de l'image sur l'écran. Si le nombre de pixels ou points est très élevé, on parle de haute résolution (habituellement 192 × 256 points).

ROM. Abréviation anglaise pour Read Only Memory. En français : mémoire morte.

RS 232 C. Norme d'interface, série très courante utilisée pour les modems, imprimantes, etc.

Saisir. Entrer de nouvelles instructions dans la mémoire de l'ordinateur, le plus souvent à l'aide du clavier, mais également avec une « souris » ou un crayon optique.

Sauvegarder. Enregistrer pour le conserver un programme sur cassette, sur disquette ou éventuellement sur une cartouche.

Série. Dans une transmission en série, les bits sont acheminés les uns derrière les autres sur un seul câble. Moins rapide que la transmission en parallèle, elle est par exemple utilisée avec l'interface RS 232 C.

Soft-ware. Mot anglais. Ce qui n'est pas du hard... c'est-à-dire les logiciels.

Souris. Petit boîtier relié par un fil à l'ordinateur dont les déplacements permettent d'agir sur le curseur. Associée à des logiciels conçus pour être utilisés avec elle, la souris offre un confort et une facilité d'utilisation incomparable. Presque tous les ordinateurs sortant actuellement sur le marché sont équipés d'une souris.

Sprite. Mot anglais. En français : « lutin ». N'existe que sur certains ordinateurs. Ensemble de points qu'il est possible de déplacer en bloc. Facilite beaucoup l'animation.

Système d'exploitation. Programme généralement résidant en mémoire morte qui contrôle le fonctionnement d'un ordinateur. CP/M et MS/DOS sont des systèmes d'exploitation.

Télétel. Nom propre. Système vidéotex français qui utilise le réseau téléphonique.

Télétexte. Autre non d'Antiope.

Utilitaire. Programme destiné à réaliser une opération courante. Par exemple effectuer du tri, formater une disquette...

Vidéotex. Système télématique destiné au grand public qui permet d'accéder à des banques de données. Antiope est un vidéotex passif où l'on ne peut que consulter les informations (par exemple un bulletin météorologique). Télétel est un vidéotex actif, où l'on peut par exemple passer des commandes à des magasins de vente par correspondance. ■

HACHETTE MICRO INFORMATIQUE

PRESENTE :

LES BEST SELLERS AUX MEILLEURS PRIX

HIT PARADE H M

cassette = ⊟
disquette = ⊡

JEUX

AMSTRAD

N°	TITRE	GENRE	EDITEUR
1	3 D FIGHT	ARCADE	LORICIELS
2	BEACH HEAD	ARCADE	US GOLD
3	EXPLODING FIST	SIMULATION	MELBOURNE HOUSE
4	INFERNAL RUNNER	ARCADE	LORICIELS
5	MACADAM BUMPER	SIMULATION	ERE INFORMATIQUE
6	SORCERY	ARCADE	VIRGIN
7	ORPHEE	AVENTURE	LORICIELS
8	RALLY II	SIMULATION	LORICIELS
9	ALIEN III	AVENTURE	LORICIELS
10	JUMP JET	SIMULATION	AÑIROG

ATARI

N°	TITRE	GENRE	EDITEUR
1	SOLO FLIGHT	SIMULATION	US GOLD
2	POLE POSITION	SIMULATION	DATASOFT
3	FREE	AVENTURE	EPSILON
4	AIRWOLF	SIMULATION	ELITE
5	MIG ALLEY ACE	SIMULATION	US GOLD
6	CONAN	ARCADE	DATASOFT
7	DROP ZONE	ARCADE	ARENA
8	DECATHLON	SIMULATION	ACTIVISION
9	RESCUE ON FRACTALUS	STRATEGIE	ACTIVISION
10	HARD HAT MACK	ARCADE	ELECTRONICS ARTS

C.64/128 (COMMODORE)

N°	TITRE	GENRE	EDITEUR
1	SKYFOX	AVENTURE	ELECTRONICS ARTS
2	BEACH HEAD II	ARCADE	US GOLD
3	EXPLODING FIST	ARCADE	MELBOURNE HOUSE
4	SUMMER GAMES II	SIMULATION	EPYX
5	INFERNAL RUNNER	ARCADE	LORICIELS
6	A VIEW TO A KILL	AVENTURE	DOMARK
7	DAM BUSTERS	SIMULATION	US GOLD
8	KARATEKA	ARCADE	BRODERBUND
9	BLACKWYCHE	AVENTURE	ULTIMATE
10	CONAN	ARCADE	DATASOFT

SPECTRUM

N°	TITRE	GENRE	EDITEUR
1	POLE POSITION	SIMULATION	DATASOFT
2	5 SUR 5	ARCADE	ERE INFORMATIQUE
3	MACADAM BUMPER	SIMULATION	ERE INFORMATIQUE
4	SURVIVANT	AVENTURE	ERE INFORMATIQUE
5	HARD HAT MACK	ARCADE	ELECTRONICS ARTS
6	A VIEW TO A KILL	AVENTURE	DOMARK
7	SORCERY	ARCADE	VIRGIN
8	THEATRE EUROPE	STRATEGIE	PSS
9	LE DIAMANT DE KHEOPS	AVENTURE	SPRITES
10	DAM BUSTERS	SIMULATION	US GOLD

MO-5/TO7-70/TO-9 (THOMSON)

N°	TITRE	GENRE	EDITEUR
1	5ème AXE	AVENTURE	LORICIELS
2	FOX	ARCADE	MASHBROW
3	MANDRAGORE	AVENTURE	INFOGRAMES
4	SUPER TENNIS	SIMULATION	D & L RESEARCH
5	TOP CHRONO	ARCADE	LORICIELS
6	LORANN	ARCADE	LORICIELS
7	COLISEUM	AVENTURE	LORICIELS
8	EMPIRE	STRATEGIE	LORICIELS
9	CHATEAU NOIR ET DRAGON ROUGE	AVENTURE	VIFI INTERNATIONAL
10	PARIS 92	SIMULATION	VIFI INTERNATIONAL

APPLE

N°	TITRE	GENRE	EDITEUR
1	LE MUR DE BERLIN	AVENTURE	FROGGY SOTWARE
2	ULTIMA III	ARCADE	EDICIEL
3	SORCELLERIE	AVENTURE	EDICIEL

ORIC

N°	TITRE	GENRE	EDITEUR
1	LE SECRET DU TOMBEAU	AVENTURE	LORICIELS
2	MACADAM BUMPER	SIMULATION	ERE INFORMATIQUE
3	A VIEW TO A KILL	AVENTURE	DOMARK

MSX

N°	TITRE	GENRE	EDITEUR
1	MANDRAGORE	AVENTURE	INF
2	SORCERY	ARCADE	
3	DECATHLON	SIMULATION	

10 f. 140 f. 109 f. 85 f. 110 f. 110 f. 99 f. 105 f. 110 f. 210 f. 145 f. 95 f. 119 f. 165 f.

LE CADEAU DU MOIS

avec cet ensemble AMSTRAD CPC-6128 HACHETTE MICRO-INFORMATIQUE vous offre
- 1 logiciel "ORPHEE" de LORICIELS
- 1 manette de jeu SUPERJOY-28
- 1 disquette vierge d'AMSOFT

LE COUP DE CŒUR DE NOVEMBRE
LE 5ème AXE
pour THOMSON M05/T07-70
cassette LORICIELS
165 F.



LE 5ème AXE :
"GARE A VOS TETES, L'UNIVERS BASCULE"
En ce début du XXVème siècle, le monde semble vivre une ère de paix durable. Pourtant, sur un planétoide artificiel, le Professeur Gern B. Dick annonce à l'humanité effarée que ses expériences sur le Temps vont entraîner la dissolution de l'univers dans sa totalité.
Un appel mondial a été lancé.
Il faut détruire des cyborgs déréglés dans un planétoide labyrinthique... Vous vous portez volontaire.
Ce logiciel de rôle et d'action entièrement en langage machine vous entraînera dans les méandres de l'Espace-Temps.
Actions et réalisme garantis.

AMSTRAD EN VEDETTE



Caractéristiques :
1 moniteur monochrome ou couleur
1 micro-processeur Z80A mémoire RAM 128 Ko ROM 48 Ko 1 lecteur de disquettes 3" intégré 170 Ko contenant le basic et l'operating system
Logiciels : Dr LOGO
CP/M 2.2
AMSDOS
Basic Graphic GSX

L'ENSEMBLE AMSTRAD CPC-6128 CLAVIER-MONITEUR
AMSTRAD CPC-6128 monochrome **4.490 F.**
AMSTRAD CPC-6128 couleur 5.990 F.

demande
HACHET
MICRO INFORMATIQ
INFORMATION
pour tout savoir sur
hits-parade, nouveau
et promoti

HACHETTE MICRO INFORMATIQUE **7 BOUTIQUES A VOTRE SERVICE**

GRATUIT !

DISPONIBLE
DANS LES 7 POINTS DE VENTE H.M.
ou par correspondance
contre une enveloppe timbrée à votre nom, adressée à HACHETTE MICRO-INFORMATIQUE INFORMATIONS S.V.B. B.P. 369 75869 PARIS CEDEX 18



CHETTE MICRO PRINTEMPS HAUSSMANN
Boulevard Haussmann
108 PARIS
282.50.33

CHETTE MICRO PRINTEMPS PARLY II
tre Commercial PARLY II
nue du Général de Gaulle
50 LE CHESNAY
954.22.44

HACHETTE MICRO SAINT-MICHEL
24 Boulevard Saint Michel
75006 PARIS
tél. 633.84.68

HACHETTE MICRO PRINTEMPS VELIZY
Centre Commercial
78140 VELIZY
tél. 946.96.85

MULTISTORE HACHETTE OPERA
6, Boulevard des Capucines
75009 PARIS
tél. 265.83.52

HACHETTE MICRO PRINTEMPS GALAXIE
Centre Commercial GALAXIE
30 avenue d'Italie
75013 PARIS
tél. 581.11.50

HACHETTE MICRO PRINTEMPS LILLE
34-45 rue Nationale
59800 LILLE
tél. (20) 30.85.33

F. Margerin présente:



LUCIEN ET ROCK & FOLK













TOUS LES MOIS, L'ACTUALITÉ DU FUTUR

TILT
MICROLOISIRS

TITRE D'ABONNEMENT

à retourner aujourd'hui même

OUI, je souhaite recevoir TILT mensuel pour une durée d'un an (10 N[os]) à l'adresse indiquée ci-dessous. Je bénéficie du tarif spécial abonnement de 145 F seulement au lieu de 191 F (prix de vente au numéro), soit une économie de 46 F.

☐ Je vous commande également mon exemplaire de "Micro Jeux", qui me parviendra sous quinzaine, au prix de 38 F.

☐ Veuillez trouver ci-joint mon règlement, à l'ordre de TILT, d'un montant de :
☐ 145 F (abonnement seul)
☐ 183 F (abonnement - Micro Jeux)
par ☐ chèque bancaire ☐ chèque postal ☐ mandat
Je recevrai gratuitement EN CADEAU le numéro hors-série «JEUX EN TÊTE».

(Merci de nous retourner ce Titre d'Abonnement accompagné de votre règlement, sous enveloppe affranchie à Éditions Mondiales - TILT Service Abonnement BP 73 - 77310 St Fargeau - Ponthierry).

☐ Je préfère vous régler plus tard à réception de ma facture. Mais dans ce cas, je ne recevrai pas mon cadeau : «JEUX EN TÊTE».

☐M. ☐Mme ☐Mlle

Nom : _____

Prénom : _____

Adresse : _____

_____

Code postal |_|_|_|_|_|

Ville : _____

Signature : _____

226

TILT
MICROLOISIRS

OUI, je souhaite offrir TILT mensuel pour une durée d'un an (10 N[os]) à la personne indiquée ci-dessous. Je bénéficie du tarif spécial abonnement de 145 F seulement au lieu de 191 F. (prix de vente au numéro), soit une économie de 46 F.

☐ Je vous commande également l'exemplaire de "Micro-Jeux", qui lui parviendra sous quinzaine, au prix de 38 F.

☐ Veuillez trouver ci-joint mon règlement, à l'ordre de TILT, d'un montant de :
☐ 145 F (abonnement seul)
☐ 183 F (abonnement - Micro Jeux)
par ☐ chèque bancaire ☐ chèque postal ☐ mandat
Cette personne recevra gratuitement EN CADEAU le numéro hors-série «JEUX EN TÊTE».

(Merci de nous retourner ce Titre d'Abonnement accompagné de votre règlement, sous enveloppe affranchie à Éditions Mondiales - TILT Service Abonnement BP 73 - 77310 St Fargeau - Ponthierry).

☐ Je préfère vous régler plus tard à réception de ma facture. Mais dans ce cas, elle ne recevra pas son cadeau : «JEUX EN TÊTE».
De la part :
Nom : _____

Prénom : _____

Adresse : _____

_____

Signature : _____

à : ☐M. ☐Mme ☐Mlle
Nom : _____

Prénom : _____

Adresse : _____

_____

226

ABONNEZ VOS AMIS

URGENT

NE PAS
AFFRANCHIR

T

CORRESPONDANCE RÉPONSE

Valable du 01-08-85
au 31-07-88

A utiliser seulement en
France métropolitaine
et dans
les départements
d'Outre-Mer.

ÉDITIONS MONDIALES
TILT
AUTORISATION N° 8535 77
77989 St FARGEAU PTHIERRY CEDEX

URGENT

NE PAS
AFFRANCHIR

T

CORRESPONDANCE RÉPONSE

Valable du 01-08-85
au 31-07-88

A utiliser seulement en
France métropolitaine
et dans
les départements
d'Outre-Mer.

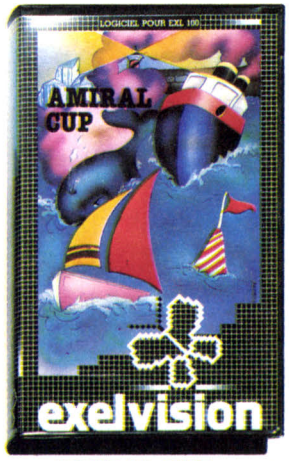
ÉDITIONS MONDIALES
TILT
AUTORISATION N° 8535 77
77989 St FARGEAU PTHIERRY CEDEX

TOUS LES MOIS, L'ACTUALITÉ DU FUTUR

DES LOGICIELS A REBONDISSEMENTS



ATI 42
Simulateur
de vol.
190 F



AMIRAL CUP
Devenez skipper
en entrant dans ce jeu
qui retrace
toutes les difficultés
d'une régate en mer.
190 F

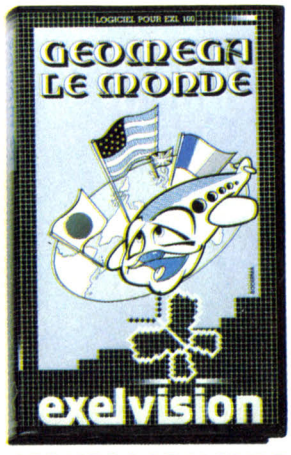
De nombreux autres logiciels disponibles dans les points de vente EXELVISION ou chez MINIPUCE



NEURONE
Un jeu de chiffres
et un jeu de lettres
pour des tournois
jusqu'à 10 joueurs
ou seul contre l'EXL100.
190 F



ALGENUBI
12 mystères
sur 12 écrans.
Rébus ayant tous
un point commun
à découvrir.
190 F



GEOMEGA LE MONDE
Découvrez le monde
(pays, superficie, capitale,
monnaie)
à bord de votre
vaisseau spatial.
129 F



ANACONDA
Action et stratégie
dans un combat
entre deux clans
d'Anacondas.
190 F



MINIPUCE

36, domaine de la Boissière
78890 Garancières • Tél. 34.86.51.13

BON DE COMMANDE A NOUS RETOURNER

NOM
Prénom
Adresse
Ville
Logiciels choisis
Prix
TOTAL

Ci-joint ☐ C.C.P. ☐ Chèque bancaire à l'ordre de Minipuce
Veuillez me faire parvenir votre catalogue sans engagement ☐

Boderma



Déboulant de l'azur, le jet s'inscrit sur le **Jumbon Tron** *de Sony*



ACTUEL

C'était demain...

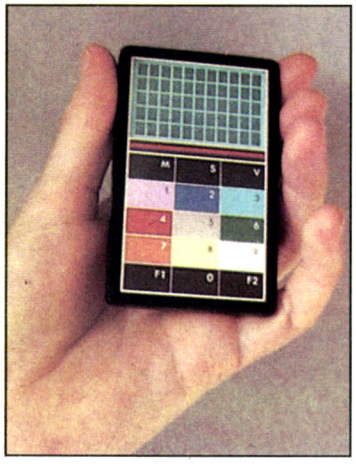
Ecrans géants, robots et machines intelligentes, reconnaissance vocale, cartes à mémoire, vidéodisques, systèmes experts... les nouvelles technologies domestiquées émergent à l'aube des années 90. Le futur commence demain.

La ménagère du futur

Ne vous déplaise la vie de la ménagère du futur ne ressemble en rien à celle de James Bond ou de E.T. La technologie s'intègre en douceur dans les modes de vie. Pour en savoir plus, *Tilt* a passé une matinée avec une mère de famille de demain.

« La soirée avait été longue. Les Fortier avaient dû dépiquer les lampes du plancher technique et chambouler les cloisons de leur pavillon de Garges-les-Gonesse pour recevoir leurs treize invités. Au dernier moment les Lemercier avaient visiophonné pour se décommander. Treize à table, Laurence Fortier était sûre que quelque drame allait se passer aujourd'hui, du style dérangement du bus domestique. Plutôt ennuyeux quand on sait que transportant les flux de sons, d'images et de données, il gère toute l'électronique de la maison, du système de climatisation, assurant la température et l'humidité parfaite au regard des conditions extérieures (économie, encore et toujours), à la TV satellite et cablée en passant par le détecteur de fuites et les capteurs. Trève de cauchemars, madame Fortier jeta un œil sur l'écran à plasma couleur d'information. Tout allait bien, l'historique d'alarme indiquait *« Porte principale ouverte à 8 h 30 », « fenêtre ouverte dans la chambre 2 »*. Paul était parti tôt au travail pensa-t-elle ; quand pourra-t-il enfin télétravailler. Avec un job de journaliste audio-économique c'était un comble qu'il continue à se rendre en ville. *« Anniversaire de Mathieu », « 11 heures : rendez-vous à la banque »* affichait l'agenda. Le dernier jeu video *« L'Attaque des mutants »* avec séquences animées sur vidéodisque adressable, reconstitution d'images par CAO et holographie acoustique devrait lui plaire. Plutôt convaincante la démonstration sur la console de téléshopping des Magasins Réunis, les monstres redéfinissables sortant littéralement de l'écran, griffes en avant dans une odeur de souffre insupportable. Laurence était sûre qu'en ressortant du magasin avec la carte à mémoire elle présentait des traces de strangulation sur le cou. Qu'à cela ne tienne, les gosses aiment cela. Elle enfila ses pantoufles et fonça jusqu'à la salle de check-up pour sa prise de tension et son analyse de sang automatisée avec système expert. La balance intelligente et autonome afficha 54,564 kilos et transmit les données par le bus à l'unité de stockage. 56 grammes de trop, Laurence pensait avec rage à ce que le programme d'alimentation allait lui conseiller. Des pommes de terre à l'eau cryo-déshydratées. Elle qui raffolait des pâtes préparées et cuisinées à l'italienne par son robot programmable à roulettes. La carte à mémoire sur laquelle se trouvait la recette se distinguait du lot par ses bords écorniflés du fait d'un usage répété. Sale mine ce matin, son profil de peau ne devait pas être reluisant. Après avoir répondu sur écran dialogique aux questions de routine, elle appuya son front sur l'objectif qui apparut grossi quinze fois sur l'écran de contrôle de la cellule vidéo-topographique. Une fois les 4 cm² d'épiderme analysés par un système de quantification d'intensité lumineuse point par point, le graphique en coupe de la texture et des aspérités fit son apparition sur l'imprimante. Diagnostic immédiat, peau surmenée, le générateur de beauté préparait déjà silencieusement la crème miracle. Au rez-de-chaussée l'aspirateur s'activait dans la salle à manger, slalomant entre les chaises et le buffet breton alors que le deuxième robot polyvalent rangeait les verres dans la machine à laver avec ses pinces haute-précision. La vaisselle démarrait automatiquement pendant les heures creuses, ajustant la température et la dose de lessive à la saleté de la vaisselle. Madame Fortier n'osait imaginer ce qu'avait été la vie sans ces serviteurs électroniques capables de s'autodiagnostiquer comme de s'autoréparer. Alors qu'elle débouchait de la salle d'exercice, elle manqua de marcher sur Mathieu planté devant les 20 m² du grand écran mural à cristaux liquide 3D, captivé à la fois par le vieux film « La guerre des étoiles » et le match de foot Etats-Unis d'Europe-U.R.S.S. Depuis la mise en service du système positionnement automatique sur les satellites de communication et de réglage sur chaque canal sélectionné par clip, il ne regardait plus que WTV-Sports et Movie-Box. *« De la paresse,* pensa-t-elle. *Parmi les cent trente chaînes cablées d'Europe traduites simultanément et électroniquement en cinq langues, le choix ne manque pas. Il ferait mieux d'appeler une bonne banque de données littéraires pour se faire envoyer le dernier Rank Xerox animé et interactif sur le module hi-fi et de le feuilleter d'une pression sur l'écran tactile. »* Si le dialogue avec les machines s'effectuait sans heurts — commande vocale, langage naturel, désignation par le doigt ou le regard (faisceau infra-rouge) — il n'en allait pas de même avec son fils. Encore une fois, elle dû faire appel aux conseils avisés de *« Parent »*, le logiciel-expert d'aide à l'éducation des enfants. Diagnostic : léger comportement agressif lié à un échec dans sa vie sentimentale. Thérapie : laissez faire et surtout ne remuez pas le couteau dans la plaie. Enfin tant que ces états d'âme ne se répercutaient pas sur les résultats scolaires d'enseignement à la carte sur vidéodisque, elle était prête à tout tolérer... Même qu'il utilise sans cesse, pour écouter le dernier tube de Paloma, le système vidéo intégré couplant TV numérique très haute définition, lecteur de vidéodisque à laser et de vidéocassettes, magnétoscope et tuner pour la réception d'émissions par cable et satellite. Et ce, bien que son père lui ait offert un baladeur stéréo digital. *« Onze heures zéro minute zéro seconde »* annonce la voix suave d'un robot. Laurence a juste le temps de dicter une lettre à son micro-ordinateur et de lui faire appeler la banque pour notifier son retard. Malgré un rhume et des intonations bizarres, pas une faute d'orthographe à reprocher. Enfin, le plus dur consistait à trouver une feuille de papier, un support complètement désuet. Pas de bibliothèque chez les Fortier, ni aucune forme de stockage d'ailleurs. Un saut dans la voiture, un bon vieux break, tableau de bord à écran plat, commande vocale, téléphone « mains libres » et vidéodisque. *« Carrefour dangereux sans visibilité, véhicule à droite à 100 mètres roulant à 70 km/h »*. Pas le temps de vérifier sur le plan déroulant affiché à l'écran, les freins sont dans un état déplorable, malgré les efforts conjoints de son mari, du robot et du système expert de réparation. « Comme tout est faillible » conclut-elle philosophiquement. Arrêt devant la banque plus surveillée qu'il n'y paraît. Madame Fortier tape son code confidentiel puis applique sa main gauche sur le petit appareil. Deux secondes plus tard après vérification la porte s'ouvre. A quelques mètres, le drive-in Diamond Sky à écran géant déverse les images numériques 3D du dernier Spielberg. Son et odeurs de synthèse en plus. Les jours meilleurs. »

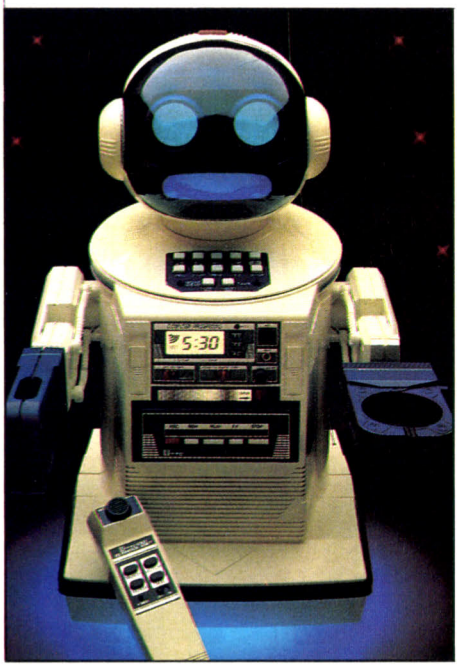
Carte boussole index et, coucou, le revoilou : le Visiophone des PTT



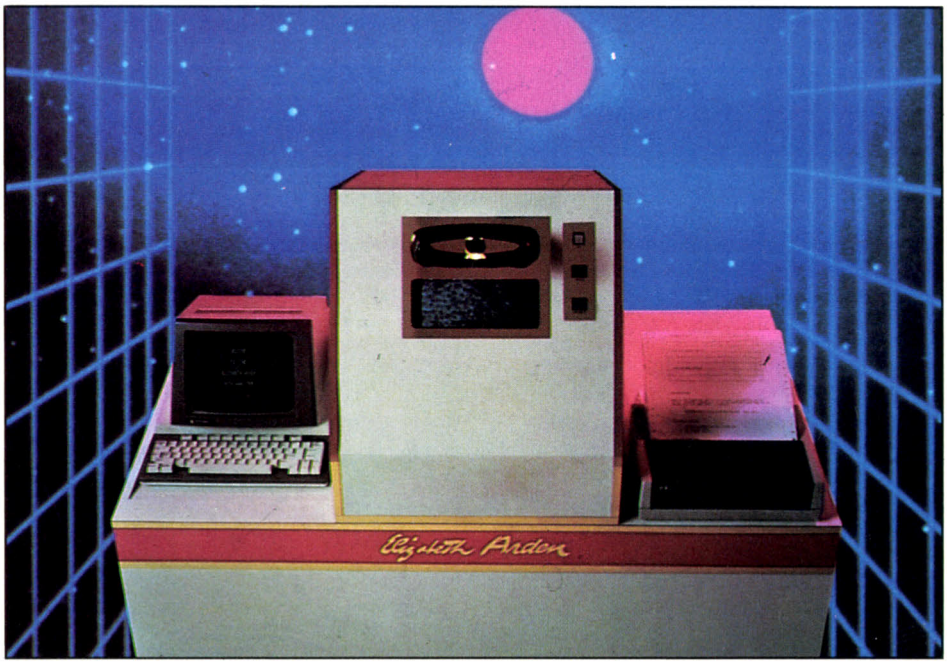


Vidéodisque

Revenons à la réalité avec le vidéodisque. En avril 1984, RCA arrête la fabrication de son lecteur de disques et panse ses blessures (500 millions de pertes en quatre ans), en juin Sony investit 15 millions de dollars dans la construction d'une usine de pressage aux U.S.A. Entre temps Thomson jette l'éponge. En juillet CBS se retire de la course. Les géants à oser se lancer dans l'aventure se comptent sur les doigts d'une main : Philips, Sony, Pioneer... Pas de panique le marché devrait décoller pour passer de 800 000 unités (dont 150 000 interactives) en 1983 à 2,2 millions en 1990 aux U.S.A. équipant 10 % des foyers américains. Le vidéodisque lecture-écriture miniaturisé sera un produit de masse au même titre que le magnétoscope actuellement. Reste que sans ses applications interac-



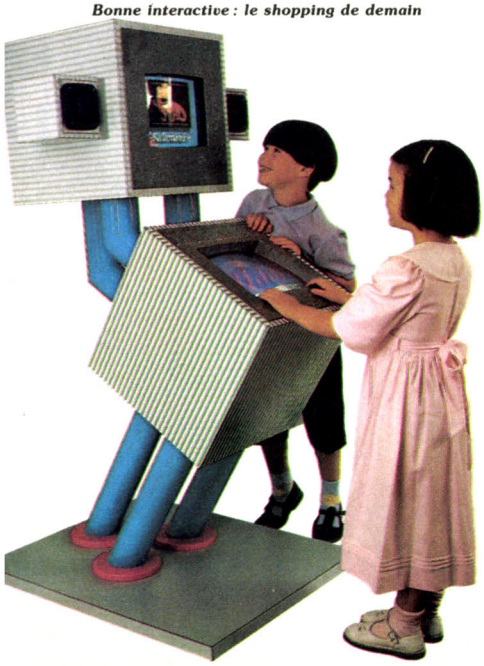
Nurse, gardien, professeur, cuisinière...



L'ordinateur vidéo-topographique d'Elisabeth Arden : la beauté investit.

tives, le vidéodisque n'offre pas plus d'intérêt qu'une télévision sans programme. La mode étant à la convivialité et à l'interactivité, le problème ne se pose plus. Les réalisations jaillissent de toutes parts réparties comme suit, aux U.S.A. : 59 % en formation industrielle, 29 % en applications militaires, 5 % dans l'enseignement, 5 % en vidéo-shopping dans les points de vente et 2 % en édition de bases de données. Le jeu représente des poussières. Et pourtant ce sont bien *Dragon's Lair* et chez nous *Cauchemar* qui ont permis de faire passer le vidéodisque dans le grand public, de démythifier cette technologie en y impliquant le joueur. Archivage (musée de Chantilly), visites assistées (Metropolitan ou Beaubourg), guidage multicritère (Biarritz promenade d'Art Modem), vidéocatalogue (catalogue Camif

Bonne interactive : le shopping de demain



consultable via Minitel), enseignement (secourisme et français au Centre Mondial), Shopping interactif... la liste est loin d'être close. Un exemple : vous n'avez pas le temps de visiter le Metropolitan. Qu'à cela ne tienne. Vous vous plantez devant la borne et d'une simple pression du doigt sur l'écran tactile visionnez les salles de votre choix aidé d'une vidéo commentant chaque tableau. Pas mal. Notons à ce sujet que le Centre Mondial étudie un projet de vidéodisque à haute définition (2 000 lignes en noir et blanc) pour l'archivage des gravures.

En France nous n'avons pas de pétrole mais nous avons des Minitel capable de piloter des vidéodisques. La borne mise au point par Art Modem qui permet la consultation de programmes interactifs travaille en local ou à distance. Elle intègre un Minitel couleur pour le dialogue, un micro-ordinateur Périminitel, un lecteur vidéodisque standard Philips, un téléviseur Pal/Sécam et un logiciel de recherche des images fixes ou animées. En bref une banque d'image de trente-six minutes de film dont le commerce va s'emparer rapidement.

Micro-expert

L'intelligence artificielle c'est la tarte à la crème des années 80. De 150 millions de dollars en 1984, le marché devrait passer à 2 500, voire 5 000 millions de dollars en 1990. Principaux concernés : les logiciels pour fabriquer les systèmes experts (traitement de connaissance) et les interrogations en langage naturel. Nous avons pu voir fonctionner le programme *Medic* d'aide au diagnostic et à la thérapeutique sur micro-ordinateur portable *Husky* (bientôt *IBM PC*). Il est utilisable par les non-médecins et non-informaticiens dans les régions du Tiers-Monde. La banque de données actuellement employée est prévue spécifiquement pour le Tchad, mais *Medit* l'éditeur graphique interactif d'arbres décisionnels écrits en Zeta-Lisp permet aux médecins de le réorienter pour d'autres régions à pathologie distincte. Les réponses aux questions successives posées par l'ordinateur oriente l'« infirmier » vers des diagnostiques et les thérapeutiques correspondantes.

Solon, un système expert en marchés publics conçu par une firme française Softmax présenté sur les micro-ordinateurs *Olivetti* (256 K de mémoire) permet aux collectivités de passer leurs commandes publiques en conformité avec la législation en vigueur. En langage naturel bien sûr. La compagnie Human Edge Software propose des logiciels pour guider l'argumentaire d'un vendeur en fonction du profil psychologique de son client. *Diabaid* développé par Computer Concept fournit aux diabétiques des indications sur leur taux d'insuline en fonction de leur glycémie, leur alimentation et leur activité physique. Vu les limites des micro-ordinateurs en termes de puissance et de capacité de mémoire — au delà de 500 règles, le temps de résolution du problème devient fastidieux — on ne peut envisager la généralisation de systèmes experts domestiques avant 1990. Qu'aurons-nous alors : une Ménie Grégoire sur *PC* analysant les problèmes du couple, un garagiste diagnostiquant les pannes de voiture, un conseiller fiscal connaissant les coins et recoins de la législation française... Tout est permis.

L'autre voiture

La voiture : l'envahissement de l'électronique n'aurait pas été complet sans un saut dans cette deuxième maison. Si l'allumage électronique intégral remonte à 1979 sur la Visa de Citroën, les progrès sont fulgurants. En 1982 Renault présente la voiture qui parle et la voiture qui obéit à la voix (démarrage et arrêt du moteur, essuie-phare, klaxon) produite en modèles de série. Suite logique : la cellule *Dialog*, tableau de bord à écran tactile plat à cristaux liquides, commande vocale et radiotéléphone mains libres et compact-disc. Les informations présentées concernent des fonc-

tions propres aux véhicules, générées par des capteurs (alertes, entretien, diagnostic, état mécanique), des informations embarquées, stockées sur mémoire de masse (monuments historiques et agents Renault obtenus par arborescence) et des informations exogènes transmises par un réseau de télédiffusion de TDF (réseau routier, itinéraires de délestage, météo, hôpitaux, hôtels...) et diffusées en temps réel. Téléphoner, une main sur le volant, l'autre sur un cocktail à la noix de coco tout en faisant afficher sur l'écran la position de sa voiture sur un plan... Ça roule.

Robot c'est trop

Selon les experts américains, le marché des robots domestiques devrait atteindre deux milliards de dollars en 1990. Une personne sur dix possédant un micro en fera l'acquisition. Après les robots de la première génération *(Androbot, Heathkit)* pilotés et programmés par ordinateur par liaison infra-rouge ou ultra-sonore qui vont chercher une bière au frigidaire en dix minutes record, qui se heurtent aux pieds de chaises et marmonnent deux ou trois mots, émergent les robots de la nouvelle vague, des robots pensants. Equipés de capteurs de vision, de proximité et de reconnaissance vocale, intégrant la technique des systèmes experts et de l'intelligence artificielle, ces robots évolueront dans l'espace aussi souplement que des danseuses, donneront à manger au chat, apporteront le petit-déjeuner au lit (avec ou sans tablier en dentelle), iront chercher la petite à l'école et joueront aux dames. Capables de prendre des décisions face à des situations données, ils assureront le gardiennage électronique de la maison, bloquant les issues s'ils n'identifient pas les voix familières par exemple ou surveilleront les fuites de gaz. « R2D2 » et « La guerre des étoiles » ne sont pas loin. La nounou-femme de ménage-gardien-professeur électronique est pour demain. Ne souriez pas, il paraît que les Japonais ont mis au point un robot chat aux réflexes de lynx pour chasser les souris. Où va se loger l'instinct ?

Porte puce

Le portefeuille de demain sera un porte-carte bourré de puces. Cela vous étonne ? En 1988, 12 millions de cartes à mémoire circuleront en France. A première vue rien ne les distinguent des cartes magnétiques de la première génération, si ce n'est un rond doré plaqué en haut à droite : le microprocesseur. Résultat : un ordinateur lilliputien possédant sa propre mémoire et une capacité de calcul.

Au delà des cabines téléphoniques et des paiements à distance de toutes sortes, les applications de la carte à mémoire ne manquent pas. Déjà 10 000 étudiants de Paris VII se baladent avec leur dossier portatif en poche, la *CP 8* de Bull. Les 8 K bits de mémoire sont divisés en quatre zones. Zone secrète : code confidentiel ; zone de transaction : équivalent électronique d'une souche de chèque passé scolaire ; zone de contrôle d'accès et zone de lecture libre : informations non-confidentielles : nom du possesseur, numéro de compte... Cette dernière zone est directement accessible avec un lecteur de carte relié au *Micral* des services administratifs. La modification nécessite l'emploi d'une deuxième carte dite d'habilitation. Sécurité oblige.

Dans la même veine la *Médicard* de l'institut de Technologie pour la santé (carte Philips) recèle tout votre passé médical : résultats des examens et tests de laboratoires, prescriptions thérapeutiques et évaluation des risques de santé ; le microprocesseur 8 K contient une unité de traitement qui peut stocker actuellement l'équivalent de trente-deux pages dactylographiées. On devrait rapidement parvenir à cinq cents pages.

Cela ne s'arrête pas là. Le système associe un lecteur de CD Rom (Compact Disc-Read Only Memory) au lecteur de carte et au P 3100 Philips avec, à la clé, l'accès pour le médecin à une banque de données (Vidal, tracés électrocardiographiques) et à des logiciels (aide à la prescription) de 600 méga-octets (150 000 pages dactylographiées.)

Roland Moreno, la papa de la carte à puce peut être fier de son rejeton. Les Japonais, Mitsubishi, Casio, Hitashi y jettent un œil intéressé et Apple envisage l'implantation d'un lecteur sur ces prochains micros. Les portes sont grandes ouvertes sur toutes sortes d'applications : utilisation dans la programmation des appareils électroménagers, voire le stockage des recettes de cuisine pour déboucher sur l'automatisation des *Process* de préparations culinaires. De l'imagination que Diable !

Après demain, c'est mieux. A l'image de la Bee card et de la Honeycomb Line de Hudson soft : 256 K, modules mémoires et microprocesseur reprogrammables. Insérez votre carte dans le distributeur et ramenez chez vous le dernier jeu en 3D comme le dernier disque d'Eurythmics. Carnet d'adresses ou carte routière, mémo ou dictionnaire, sur 0,76 mm d'épaisseur, 54 mm de largeur, 85 de longueur. Qui dit mieux ?

La balle est reprise côté France avec une carte signalétique info-directionnelle, plus vulgairement une carte boussole, qui intègre émetteur hyperfréquence, dioptre, boussole à couche mince, gyromètre à fibres optiques et accéléromètre. Son nom : Index. Son but : répondre à toutes les exigences de la localisation de l'information. Assoiffé dans une ville inconnue, inscrivez d'un doigt sur la surface sensible les premières lettres du mot « pastis ». La carte vous indique la direction, l'itinéraire et la distance pour rejoindre la bouteille la plus proche dans un rayon de 4,2 km. Autonome ou couplée à des distributeurs de mémoire, *Index* peut tout faire : dire l'heure, donner la météo comme les cours de bourse, sélectionner une radio sur la bande FM, jouer les guides touristiques sans casquette. Tellement simple que cela en devient louche. Reste à trouver les financements du futur.

Ecran géant

De l'hyper spécialisation à la polyvalence, de la miniaturisation au gigantisme, les extrêmes sont dans l'air du temps.

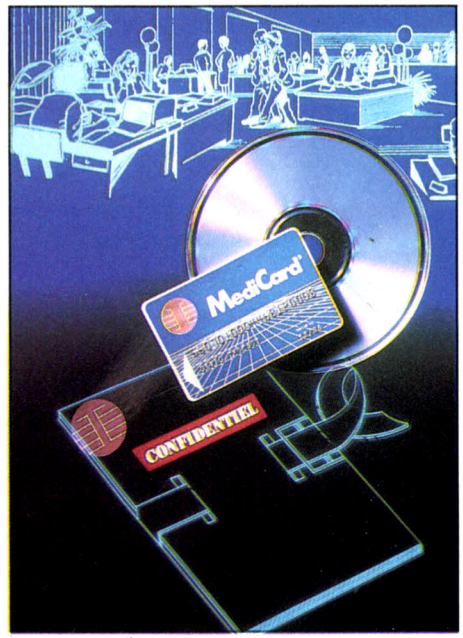
Illustration parfaite : les écrans géants qui nous en mettent plein la vue. Ils crèvent les yeux ! Le *Jumbo screen* présenté par Sony à Tsukuba était de dimensions impressionnantes : 25 mètres sur 40. Il renvoyait l'image hallucinante de l'avion ou du surfeur près à atterrir parmi les spectateurs. Mitsubishi n'est pas en reste avec son écran *Diamond Vision* employé lors de la manifestation « Touche pas à mon pote » Place de la Concorde. Au concert « Live Aid » de cet été deux Diamond Vision avaient été disposés à Wembley et trois à Philadelphie. Plus modestes les écrans à cristaux liquides sont couramment employés dans les centres commerciaux.

Les technologies utilisées sont dites d'écran plat. Difficile d'imaginer l'obtention de telles images par l'utilisation du bon vieux procédé du tube cathodique. Très performant mais pour un résultat équivalent aux écrans plats il occuperait un volume digne des monstres

Cellule Dialog de Renault : un copilote sans faille



Carte à mémoire et vidéodisque Philips pour la médecine

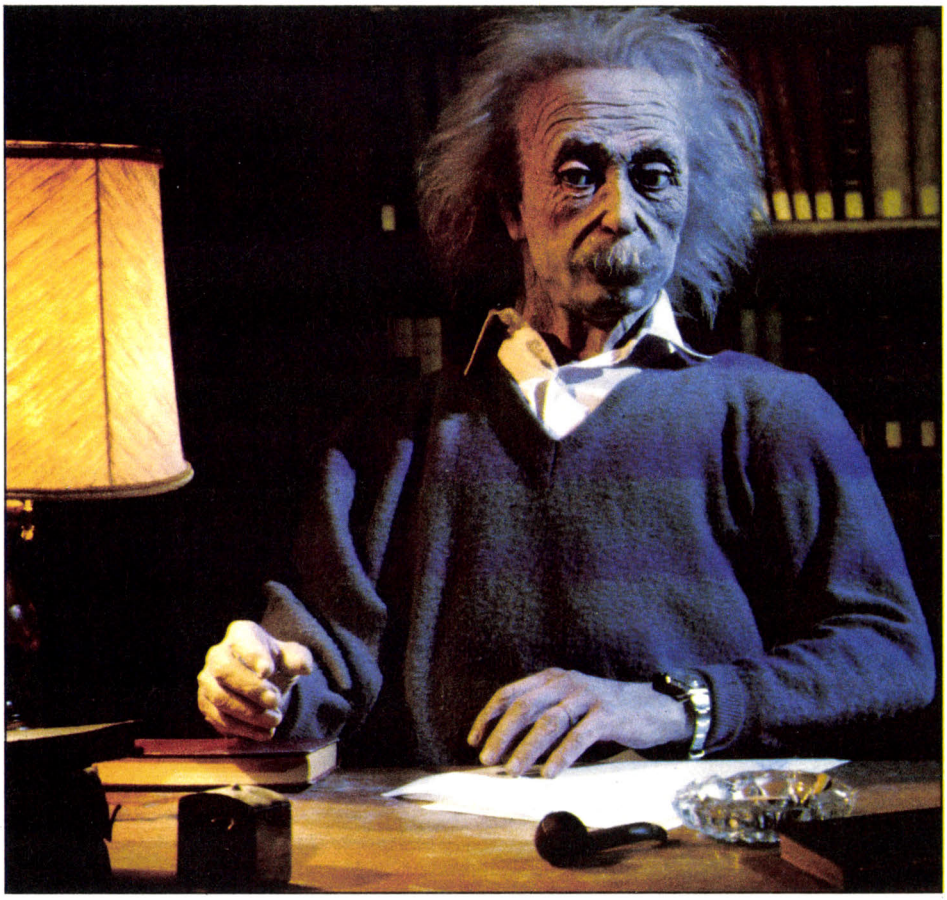


préhistoriques. Seuls les écrans plats permettent actuellement d'obtenir des images géantes. Trois technologies d'écrans plats sont mises en œuvre : les écrans électroluminescents, les panneaux à plasma et les afficheurs à cristaux liquides. Les deux premiers dits actifs émettent la lumière par procédé électro optique. Ce procédé coûteux les destine principalement à des applications militaires ou haut de gamme institutionnel. Le dernier, passif, module la lumière par des variations d'opacité et de transparence. Il constitue 75 % du marché et équipe montres, calculettes ou téléviseurs de poche.

L'écran à plasma est peu encombrant et d'une grande résistance face aux variations de température et de champs électromagnétiques. Il est basé sur la luminescence de gaz ionisés par un champ électrique alternatif ou continu. L'écran électroluminescent est constitué par un assemblage de diodes individuelles. Il offre un meilleur rendement lumineux que le plasma, un contraste élevé et une forte luminence. C'est le procédé le plus coûteux. Il équipe le micro ordinateur *Grid* qui ne coûte pas moins de 60 000 F. Pour les cristaux liquides on utilise les propriétés de trois types de cristaux : les « smetiques », les « nématiques en hélice » et les « cholestériques ». Nous vous feront grâce des détails aussi indigestes que les noms eux-mêmes. Ils sont développés par tous les grands constructeurs américains, japonais et français. Ecrans géants, écrans d'ordinateur, les afficheurs « plats » peu encombrants peuvent aussi équiper certaines voitures telles que la Chrysler Impérial. Les Etats-Unis fournissent la moitié de la demande, le Japon et l'Europe se partagent l'autre moitié. Les Japonais à eux seuls contrôlent plus de la moitié de la production d'affichage à cristaux liquides et 80 % des panneaux électroluminescents. Les écrans plats auront aussi leur place dans nos foyers. Ils sont pour le moment trop coûteux pour envisager une diffusion à grande échelle. Dépassant la taille de nos téléviseurs courants ils justifient les recherches actuellement en cours visant à augmenter la résolution de l'image télévisée...

La haute définition n'a d'intérêt qu'avec un grand écran à moins de coller le nez sur l'écran pour apprécier la finesse des détails. Il faut savoir qu'une image de cinéma comporte deux millions de points d'information, celle de notre téléviseur trente mille. En attendant donc le développement des écrans plats muraux annoncé pour la fin des années 90 l'implantation d'un circuit micro électronique dans les entrailles de nos téléviseurs permet d'augmenter la résolution. Il s'agit alors de traitement numérique des signaux vidéo. Un tel traitement permet d'augmenter les qualités graphiques et sonores (plus d'effets de neige) et de recevoir les signaux diffusés par satellites, câbles ou réseau hertzien. Un studio de télévision entièrement numérique a été aménagé à Rennes. Les capacités de réalisation d'effets spéciaux sont alors multipliées.

A titre de rappel, dans un procédé analogique, l'image lumineuse transformée en signal électrique est lue ligne par ligne. Dans le procédé numérique chaque image est décomposée en une série de points et chaque point est représenté par un chiffre.



E = mc², un jour l'androïde Einstein de Bernard Szajner expliquera la relativité

Sézame ouvre-toi !

Les machines parlent bien mais comprennent encore difficilement. Pour lutter contre cette communication à sens unique les recherches de reconnaissance de la parole se sont développées depuis quarante ans. Les applications sont colossales, de l'aide aux handicapés, à l'utilisation d'empreintes vocales aussi fiables que les empreintes digitales, en passant par la machine à écrire sans clavier capable de taper à partir d'une simple dictée orale. Les machines de reconnaissance de la parole ne comprennent à l'heure actuelle qu'un nombre limité de mots prononcés le plus souvent par un seul locuteur. L'enchaînement des mots dans une phrase continue ne facilite pas la tâche de l'appareil qui distingue difficilement le mot dans la phrase. Le procédé le plus courant est « l'image acoustique ». Le son est d'abord codé en un ensemble de données numériques. Le mot est ensuite reconnu par comparaison avec des données stockées en mémoire. Mémoire qui justement limite les possibilités de reconnaissance. Pour une même taille de mémoire une machine pourra reconnaître 300 mots ou une quinzaine prononcés de vingt façons différentes. Pour des formes acoustiques simples, un vocabulaire limité, prononcé par une même personne, on obtient un taux de reconnaissance de 98 %. Autre procédé la méthode analytique par phonèmes ou phonétique. La machine tente tout d'abord d'identifier les phonèmes dans les sons. Elle reconnaît alors les phonèmes en les comparants à ceux traités en mémoire et reconstitue par la suite les mots et les phrases. Cette méthode permet l'identification de mille mots séparés ou encore d'une cinquantaine de mots enchaînés.

De telles techniques trouvent leur application pratique dans la vie de tous les jours. Ainsi IBM a développé un système de visualisation de la parole pour aider les enfants sourd à s'exprimer. Construit autour d'un ordinateur personnel IBM le système capte la voix de l'enfant et affiche sur l'écran des courbes de variation de mélodie ou encore d'intensité de la voix. Le centre de recherche en automatique de Nancy a élaboré pour sa part une méthode d'acquisition orale d'une langue, dans laquel un système signale automatiquement à l'étudiant les fautes de prononciation. Enfin on ne peut parler des techniques de reconnaissance de la parole sans évoquer Martine Kempf. Alsacienne de vingt-cinq ans elle a créé un ordinateur de reconnaissance de la voix appelé *Katalavox* qui rend accessible la conduite automobile aux handicapés. Sa première version opérationnelle a été présentée à Dusseldorf en 81 sur une R5. Cet ordinateur ne coûte que 10 000 F. Il a été adapté par l'entreprise familiale aux fauteuils roulants électriques. Autre application : le téléphone qui obéit à la voix. Un tel téléphone serait particulièrement utile pour les conducteurs qui n'auraient plus à lâcher le volant.

V. Charreyron et N. Meistermann

AFFAMÉS DE LOGICIELS... RÉGALEZ-VOUS !

(EXIGEZ LES MODES D'EMPLOI EN FRANÇAIS)



PINBALL CONSTRUCTIONS SET
(CONSTRUCTIONS DE FLIPPERS)

Pour jouer au flipper, vous pouvez rapidement et facilement changer les scores, les bonus, les sons. Vous avez 5 flippers prêts à jouer ou bien vous construisez les flippers de votre choix...

Cassettes et disquettes pour C64/128.



RACING DESTRUCTION SET
(COURSES DE VOITURES ET DE MOTOS)

50 circuits, 10 bolides, 4 scénarios de courses complètement différents. Créez et construisez au grè de votre imagination. Possibilité de semer des mines et des flaques d'huile, de jouer à 2 ou contre l'ordinateur.

Cassettes et disquettes pour C64/128.



THE SEVEN CITIES OF GOLD
(LES 7 CITÉS D'OR)

1492-1540 : vous mettez sur pied une expédition et vous naviguez plein ouest, vers l'inconnu... Découvrez le Nouveau Monde sur les traces de Magellan... Il ne tient qu'à vous de devenir vice-roi...

Disquettes pour C64/128.

ELECTRONIC ARTS™ ariolasoft
Z.I. DU COUDRAY - 14, AVENUE ALBERT-EINSTEIN
93155 LE BLANC-MESNIL - TÉL. : 48 65 14 24 - TÉLEX : 213 116 F

TILT D'OR 85

Les Tilt d'or 85 vont encore faire grincer des dents. Telle société prestigieuse n'a pas eu « son » Tilt d'or, telle autre repart avec trois distinctions, bref, les langues vont aller bon train.
Le choix a été difficile, voire déchirant dans certains cas — *Winter games* est-il meilleur que *Summer games II ?* Existe-t-il en France un simulateur de vol capable de rivaliser avec *Flight simulator II,* déjà promu l'année dernière Et *Mandragore II* qui n'est pas encore arrivé... —.
Bref, ce fut difficile. Les dés aujourd'hui sont jetés. Voici les Tilt d'or 85...

Meilleure simulation de conduite automobile

ROAD RACE

Des pneus qui crissent, des accélérations qui décoiffent, *Road Race* apporte un nouveau souffle à la course automobile. Pour parcourir les Etats Unis de la côte Ouest à la côte Est, ce logiciel vous propose une quinzaine d'étapes inscrites sur la carte générale de U.S.A. Votre moteur ronronne déjà, pressez la gachette du joystick et lancez-vous dans la course. Avec sa boîte quatre rapports, votre bolide possède une nervosité de conduite remarquable. Le maniement au joystick est précis, les virages se négocient en souplesse. Mais s'il est dès lors possible de doubler bon nombre de vos adversaires, méfiez-vous tout de même des pannes d'essence. Les pompes jalonnent la piste tous les 160 Kms et les panneaux qui les annoncent ne sont pas visibles à 200 Km/h ! Quoiqu'il en soit, vous devez en cas de panne sèche pousser votre véhicule en pressant par à-coups la gachette du joystick... Selon les étapes choisies, le climat de l'état traversé peut vous entraîner sur les routes enneigées, brumeuses ou détrempées. La nuit tombe de même régulièrement au milieu de chaque parcours et la conduite devient alors plus périlleuse. Le graphisme est excellent tout au long du parcours. A grande vitesse,

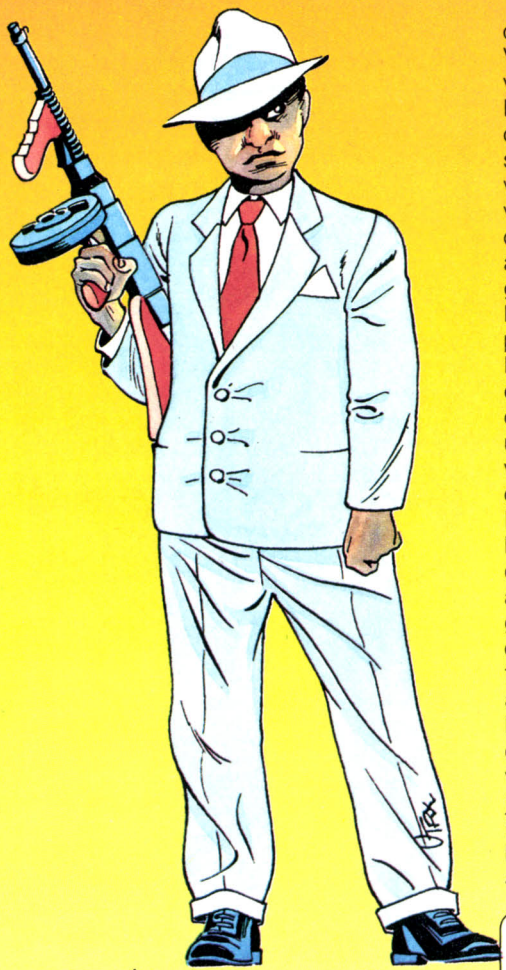


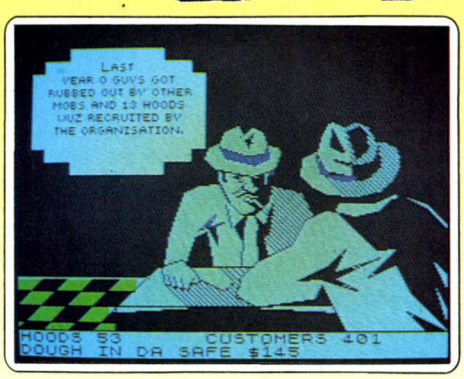
et tandis que défile sous vos yeux l'éternelle bande blanche, le réalisme dimensionnel de la perspective plonge immanquablement le conducteur dans l'euphorie. Gare alors au contrôle radar, dernier raffinement de ce grand rallye. (Activision pour *C 64, C 128*)

Meilleur graphisme

MUGSY

Sorti depuis déjà plusieurs mois, *Mugsy* n'en reste pas moins inégalé en ce qui concerne le graphisme. Celui-ci a été en effet particulièrement soigné au point de faire ressembler ce logiciel à une bande dessinée de série noire. Pour accentuer encore cette ressemblance, les dialogues sont placés dans des bulles. Superbe. Le but du jeu est simple, si l'on peut dire. Vous incarnez Mugsy, le chef d'un gang redoutable et serez aidé, en théorie du moins, par votre second, le « fidèle » Louey. Votre but est de faire de votre gang le plus puissant de la ville et bien sûr, d'en conserver la tête. Vous devez fournir armes et munitions à vos hommes pour qu'ils puissent effectuer leur travail. Mais au fait en quoi consiste donc ce travail ? Eh bien tout simplement il s'agit de racketter les commerçants de la ville en échange de votre « protection ». Plus vous aurez de clients, plus l'argent rentrera dans les caisses. Mais en contrepartie, vous aurez aussi à souffrir de la jalousie des gangs rivaux et de l'attention soutenue de la police. Pour remédier à celà, vous disposez heureusement de plusieurs moyens. Pour les gangs, il vous suffira de soudoyer certains éléments, mais n'oubliez pas qu'eux aussi ne s'en priveront pas. De plus un des gangs adverses peut payer les services d'un tueur professionnel venu tout droit de Détroit pour vous descendre. Si Louey ne s'en mêle pas, il vous faudra l'abattre vous même ! Pour la police, quelques billets bien placés peuvent arrondir les angles, si vous savez vous montrer assez généreux, bien sûr. Si vous vous trouvez dans une mauvaise passe financière, il est toujours possible de lancer un prêt. Mais attention à la note, elle est salée. Les dialogues utilisent l'argot le plus pur et à moins d'être un anglophile distingué, l'Harraps vous sera indispensable. Un très amusant jeu de simulation de gang, parfaitement immoral et servi par des graphismes superbes. (K7 Melbourne house pour *Spectrum 48 K ;* prix : B, critiqué dans Tilt n° 19 p. 65)







Meilleur logiciel de création

THE NEWSROOM

De la carte de visite au mini-journal, ce superbe logiciel de création graphique et journalistique vous invite à tenir simultanément les rôles de maquettiste, rédacteur, photographe et imprimeur. Six services sont affichés au menu général : un nouvel organe de presse va naître sous vos doigts. Ce qui, en premier lieu, séduit l'utilisateur ▸

de *Newsroom* est la richesse de création graphique autorisée par le programme : qu'il s'agisse de l'élaboration des titres de rubrique ou des illustrations, l'option « graphic » met en œuvre un kyrielle de possibilités de tracés et de caractères. Une dizaine de tracés sont gérés par cinq options de dessin : cercle, parallélépipède, segments simple ou multiple et, bien entendu, tracé continu. Le dernier cas vous permet de dessiner par simple commande du joystick. Les caractères sont au nombre de cinq. Enfin, plus de cinq cents figures préprogrammées viendront égayer vos pages. L'ensemble est d'un maniement fort simple : telle une souris, un curseur sélectionnera les différentes options et contribuera à la mise en place de tous les éléments. La composition des articles est, quant à elle, assez classique. A la manière d'un traitement de texte, l'option « copy desk » est une véritable salle de rédaction. Choix du caractère, équilibre et composition des colonnes. Puisse le contenu être à la hauteur de la richesse du programme ! Lors de la composition des articles et de l'utilisation vos différents travaux n'apparaissent jamais simultanément à l'écran. La mise en page est gérée selon la disposition de six, huit ou dix bannières, ce qui permet de varier fort agréablement la présentation globale de votre parution.

Si le travail de création des différentes rubriques procure bien du plaisir, la concrétisation de votre journal au sortir de l'imprimante sera l'ultime remerciement d'un tel labeur : le résultat est superbe, la précision du tracé, l'agencement des colonnes et dessins laissera pantois les journalistes en herbe... (Spring board pour *Apple, PC, C 64,* critiqué dans Tilt n° 24 p. 46)

Meilleurs flippers

MACADAM BUMPER ET COBRA PINBALL

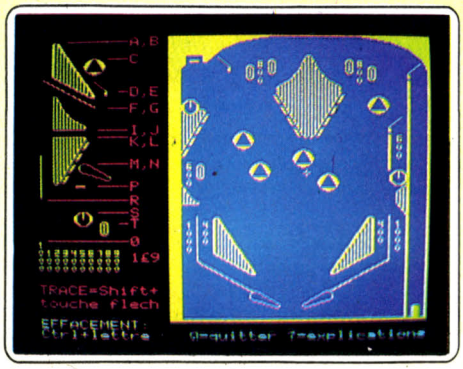
Au top niveau des flippers de la micro, deux élus ont décroché la timbale : *Macadam Bumper* et *Cobra Pinball,* logiciels en version *Oric, Amstrad* et *Spectrum,* ces deux géants du bumper et de l'extra ball sont néanmoins bien différents.

Si *Cobra Pinball* possède un tableau des plus classiques, il séduit tout de suite par le réalisme incroyable des parties. La pièce s'introduit dans la fente (version *Oric*) et déclenche la remise à zéro des compteurs. Trois bumpers, un tourniquet, une paire de flips, six cibles et cinq couloirs vont guider votre balle dans des rebonds plus qu'imprévus. La rapidité de jeu reste à définir selon trois notions : force de renvoi des targets, pesanteur et vitesse de la balle. *Macadam Bumper* ajoute à ces fonctions un atout de taille : agrémentez à loisir votre tableau de jeu à l'aide des fiches et targets disponibles sur la gauche de l'écran. Flipper personnalisé, la bordure se modifie au gré de vos désirs, l'ensemble reste redéfinissable à tout instant.

Côté graphisme, les deux logiciels ont tout fait pour vous séduire. Tandis que le cobra du premier remue la queue et fait étinceler sa colerette, un Iroquois portant santiag et boucle d'oreille partage l'écran de *Macadam Bumper* avec une brune plus que dévêtue... Couleur locale et café enfumé, les différentes versions varient selon l'ordinateur concerné. Il serait bien entendu injuste de ne pas parler du célèbre tilt vengeur. Présent sur les deux programmes, c'est sans aucun doute à *Cobra Pinball* que revient



l'avantage. Tandis que vous secouez votre flipper, l'image bouge réellement à l'écran ! (Version *Amstrad*). Enfin, le stroboscope de *Macadam Bumper* vous fera perdre la tête ou... la balle. *Cobra* contre *Macadam,* à vous de jouer ! (« Macadam Bumper », Ere informatique, pour *Amstrad, Oric, Spectrum,* Tilt n° 23, page 83 ; « Cobra Pinball », Cobra Soft pour *Amstrad, Oric,* Tilt n° 23, page 82.)



Meilleure animation sonore

OLE

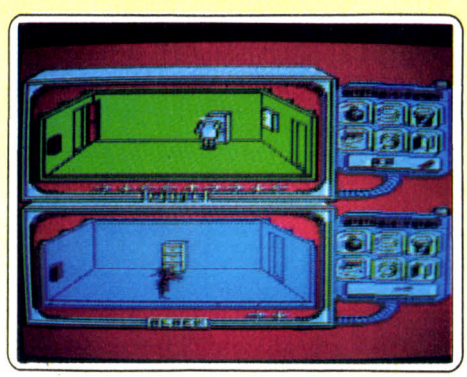
Torero dans l'arène, le taureau charge déjà... la mutela à la main, il s'agit de réussir vos passes, de ne pas vous faire encorner par la bête furieuse. *Olé,* logiciel cent pour cent action fait appel à la stratégie tout autant qu'au réflexe et à l'habilité. Mais là où tant de programmes ne portent leurs efforts que sur la réalisation graphique et l'animation, *Olé* a su développer un bruitage faramineux : la musique, tout d'abord, œuvre originale spécialement conçue par Jim Cuomo, est d'une vivacité à toute épreuve et s'adapte merveilleusement bien à l'ambiance de l'arène, mais aussi aux différentes situations dans lesquelles va se trouver notre valeureux torero. Le bruitage qui témoigne de l'enthousiasme de la foule est de même très réussi : les « Olé » vigoureux qui encouragent autant l'homme que la bête sont différenciés selon les actions menées. L'animation graphique est bien entendu à la hauteur des qualités sonores. Si le graphisme peut paraître quelque peu simpliste pour une machine telle que le *Commodore 64*, les attaques du taureau et les écarts du torero sont d'un réalisme captivant. La stratégie de votre combat dépend aussi de l'animal qui se trouve en face de vous. Plus ou moins nerveux en début de jeu, le comportement de ce dernier n'est pas le même si vous restez en place ou courez sans arrêt. Il vous faudra sans aucun doute un bon nombre d'heures d'entraînement avant de placer toutes vos muletas entre les cornes de l'animal. Un logiciel éreintant qui flatte autant les yeux que les oreilles. (Jawx/Vifi Nathan pour *C64, Amstrad, M.S.X.,* Tilt n° 24 p. 34.)



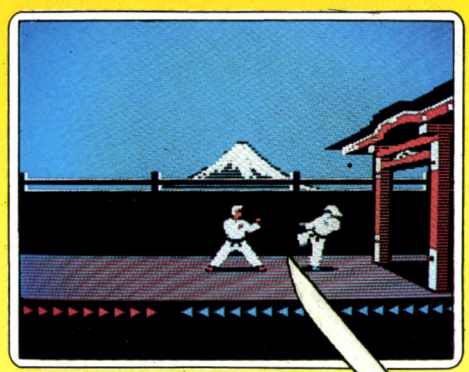
Logiciel le plus original

SPY VS SPY

« La porte vient de se refermer derrière moi... Un bruit, un craquement imperceptible, l'autre serait-il déjà là ? » Si l'angoisse ne vous quitte pas d'une semelle, si la moindre porte vous explose à la figure et si votre seule chance de survie est le poignard que vous tenez à la main, alors, pas de doute : vous venez de plonger dans l'univers diabolique de *Spy vs Spy*. Espionnage en tous genres, guerre de l'ombre et trahison, les deux meilleurs agents des services secrets



vont s'affronter dans les pièces sombres de cette ambassade. Le combat sera sournois, stratégique et bien souvent cruel.
Ce logiciel d'aventure graphique est d'une orginalité à toute épreuve : le graphisme, tout d'abord, offre aux deux concurrents la possibilité de suivre à tout moment l'évolution de l'adversaire. Partagé en deux fenêtres horizontales, l'écran montre, en perspective, les deux pièces qu'occupent les agents Black et White. Le maniement se contrôle au joystick et votre « sac à malice » révèle plus d'un piège ingénieux : bombes à retardement, ressort ou fil pour l'électrocution.
A vous de faire preuve de plus de subtilité que votre adversaire ! L'action s'agrémente de corps à corps musclés, les échelles et trappes vous permettront d'accéder aux étages supérieurs et peut-être de découvrir, le premier, les plans secrets qui y sont cachés. Aventure, action, stratégie, un coktail explosif ou l'humour reste toujours noir ! (Disquette First star pour *Atari 800 XL* et *130 XE, C 64, Apple,* critiqué dans Tilt n° 18 et n° 20 p. 82)



Meilleure mise en image

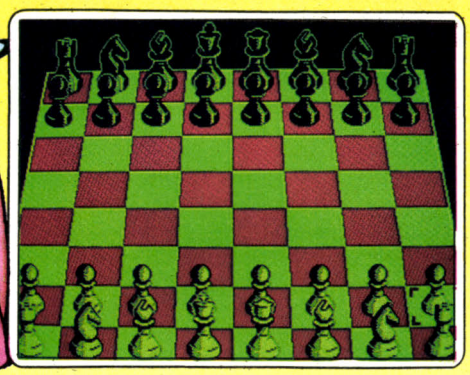
KARATEKA

Karatéka est l'un des rares jeux sur ordinateur à être conçu avec une réelle mise en scène digne d'un dessin animé. L'histoire est simple : un puissant seigneur, très méchant de surcroit, a fait prisonnière dans son château une belle princesse. Vous, karatéka à l'âme noble et généreuse n'avez plus qu'une idée : sortir la malheureuse des griffes de ce déplaisant personnage. Mais ce dernier a tout prévu pour garder sa belle captive et vous devrez affronter successivement une armée de karatékas pour y parvenir. La mise en image est très réussie. Ainsi, entre certains combats s'intercalent des plans qui vous montrent la belle princesse en train de pleurer dans sa cellule ou le vilain seigneur donnant ses ordres à ses sbires. De même lorsqu'un adversaire vient à votre rencontre, la « caméra » fixe alternativement votre adversaire, ou vous, jusqu'à ce que vous vous retrouviez dans le même lieu. Ceci contribue beaucoup à l'ambiance et donne envie d'aller sauver la princesse. Et si vous parvenez à vaincre les nombreuses difficultés, la scène délicieuse des retrouvailles où la princesse se jette dans vos bras vous fera vite oublier vos souffrances passées. Les possibilités de combat sont assez variées et le programme réagit très vite. Chaque combattant a sa propre technique et il faudra donc agir en conséquence. En plus des combats entre humains, d'autres difficultés peuvent vous barrer la route. La herse n'en est pas une des moindres mais c'est surtout l'aigle envoyé par le seigneur qui risque de vous poser le plus de problèmes. L'animation est remarquable et les décors corrects, bien que ce ne soit pas là le point fort du programme. Un très bon logiciel de jeu, conçu comme un dessin animé. (Disquette Broderbund Software, pour *Apple II ;* prix : E, critiqué dans Tilt n° 24 p. 114)

Meilleur logiciel d'échecs

Q.L. CHESS

Le *Q.L. Chess* a réussi la gageure d'être à la fois le programme d'échecs le plus fort disponible sur ordinateur personnel, mais aussi le plus beau graphiquement. Il est même arrivé premier ex-aequo au tournoi de micro-ordinateurs qui se tenait à Glasgow en septembre 1984. Sa qualité lui a d'ailleurs valu d'être adapté sur *Macintosh* ce qui est une référence. L'affichage de l'échiquier à l'écran peut se faire soit de façon classique, soit en représentation 3D. Les pièces sont facilement discernables les unes des autres et autorisent ainsi un jeu sans méprise. L'enregistrement des déplacements se fait grâce à un curseur déplacé par les touches spécifiques ou le joystick. Le programme propose une série d'options complémentaires utiles. Tout d'abord, il est possible de lui demander conseil. Le retour arrière s'effectue sans limitation et vous pouvez ainsi faire rejouer la partie coup par coup pour l 'analyser. En choisissant l'option « analyse », le programme vous informera des prochains déplacements qu'il envisage et vous donnera aussi son évaluation de la partie, exprimée très simplement en différence de pions à l'avantage de l'ordinateur. Le programme dispose de douze niveaux fixes, tous jouables en partie normale. Le treizième est plus particulier puisque l'ordinateur prendra le même temps de réflexion que vous. Pour les problémistes, il offre un niveau d'analyse « infini » et peut résoudre les mats jusqu'en huit coups. Deux autres particularités sont intéressantes pour le débutant. Au niveau 0, si l'ordinateur est gagnant, il va encore affaiblir son analyse pour se mettre au niveau du joueur. De même, il est possible d'empêcher l'ordinateur de réfléchir pendant votre temps. Etudions maintenant le jeu lui-même. La bibliothèque d'ouverture est riche de quatre-mille coups et permet ainsi des débuts variés. En milieu de partie, le programme est capable de puissantes combinaisons et d'un fort sens tactique, mais sa stratégie laisse malheureusement à désirer. Enfin, en finale, il se débrouille honorablement. Au total un programme remarquable, capable de se mettre au niveau du débutant ou de tenir tête à l'amateur confirmé. (Microcassette Psion pour *Q.L.* ; prix : C, critiqué dans Tilt n° 22 p. 105)

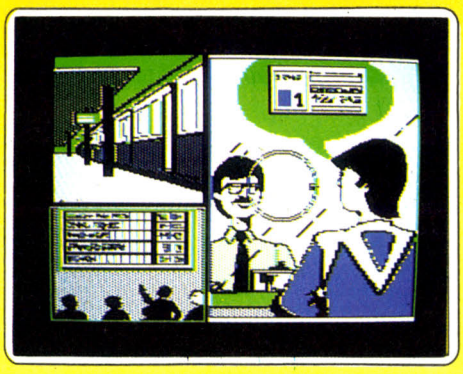


Meilleur logiciel éducatif

MAX THE GLOBE TROTTER

Les puces de la linguistique viennent de frapper un grand coup : *Max the globe trotter*, met à votre disposition quatre disquettes, deux cassettes et un manuel de cent quatre-vingt pages, le tout pour un prix très « fair play », de 1 200 F. De l'anglais « sans peine » aux traditionnelles méthodes audio-visuelles, la micro-informatique apporte ici un souffle nouveau dans le domaine de l'apprentissage d'une langue.

Max présente une grande originalité : tout d'abord, votre apprentissage repose sur trois supports essentiels : le son pour l'accent, le micro pour la logique et... le papier pour la mémoire. De l'aéroport à la gare, de la maison au pub ou café, les règles grammaticales et tournures typiques vont s'adapter aux situations présentées à l'écran. Avec *Max,* on change des traveller's chèques pour jouer au Jack pot, on essaye de convaincre le stewart de se faire



donner un whisky pour calmer son angoisse à bord d'un avion... Les différents scénarios sont agrémentés de nombreux dialogues (vocabulaire usuel, argot...), d'exercices de compréhension d'une pédagogie évoluée ou encore de jeux. L'ensemble est soutenu par un graphisme fort convaincant proche de la bande dessinée et un bruitage plus que rythmé. Cette mise en scène allie humour et compétence pour un travail à tous niveaux. Du novice à l'étudiant désabusé par dix années d'études traditionnelles, ce programme permet une nouvelle approche de la langue et, avec elle, une pédagogie aussi amusante qu'efficace. (Micro lingua pour *Apple,* Tilt n° 24 p. 102).

Meilleur logiciel de réflexion

SCRABBLE

Bien que le *Scrabble* soit le jeu de lettres le plus joué, il n'avait pas fait jusqu'à présent l'objet d'une adaptation sur micro-ordinateur familial, en particulier du fait de l'obligation d'un dictionnaire particulièrement étendu. Cette lacune est heureusement comblée désormais. Toutes les règles du jeu sont respectées. Un à quatre joueurs



peuvent y participer, chacun d'eux pouvant être un joueur réel ou l'ordinateur. Celui-ci dispose de quatre niveaux différents, tous jouables en parties normales puisque le plus fort ne nécessite que trois minutes de réflexion. Un procédé de compactage particulièrement efficace a été mis au point, qui permet ainsi de faire tenir 20 000 mots sur les 42 K du *Spectrum,* programme compris ! Certains mots courants ont été omis, au profit des mots contenant les lettres X, W, Z, Q, J, Y, K, qui rapportent plus de points. L'algorythme de recherche est basé sur une thèse étudiant la structure des mots. Les placements sont souvent intéressants et le programme est capable de bonnes combinaisons. En revanche, il ne joue pas de stratégie défensive et n'hésite pas à libérer la colonne des triples. Si vous jouez un mot inconnu du programme, celui-ci vous demandera confirmation de sa justesse, auquel cas il l'acceptera sans problème. Ainsi, vous ne serez pas lésé. Au niveau 4, le programme se défend honorablement. S'il ne peut espérer venir à bout d'un joueur de club, il saura pourtant contrer avec succès la majorité des amateurs. (K7 ou disquette Psion pour *Spectrum 48 K, Commodore 64, MO 5-TO 7/70* et *Apple II ;* Prix : C, à E).

Meilleurs logiciels d'aventure / action

SORCERY ET CAULDRON

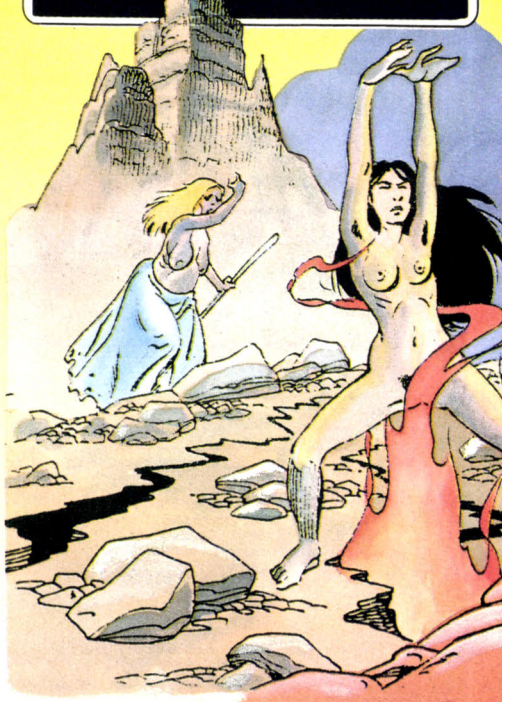
Entre les logiciels d'aventure classique et les jeux cent pour cent action, s'est développée depuis peu une nouvelle génération de programmes mi/action, mi/aventure. Equilibre subtil que celui-ci, qui doit faire appel aux qualités graphiques et sonores.

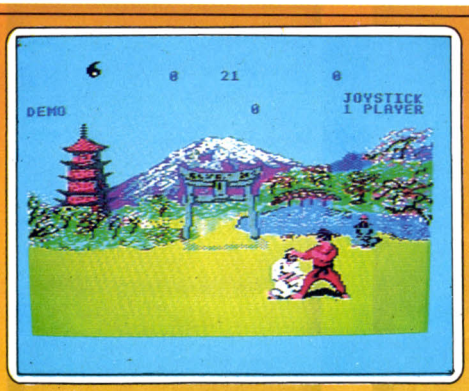


Les deux géants de cette catégorie se nomment *Sorcery* et *Cauldron.*

En ce qui concerne, l'animation graphique, c'est par un scrawling ininterrompu que vous parcourerez l'univers de *Cauldron.* A cheval sur un balai, vous partez à la recherche des six ingrédients nécessaires à l'élaboration de votre potion magique. Bave de crapaud, aile de chauve souris ou fragment d'os récupéré au fin fond d'une tombe moisie, tout est bon pour notre sorcière. Si les monstres et fantômes ne cessent de vous harceler, maniez toujours votre balai en douceur. La difficulté de l'aventure découle bien entendu de la dualité action/réflexion et il faudra bien souvent faire preuve de décision et de courage. Le royaume de *Sorcery* est quand à lui, partagé en quarante salles *(Amstrad).* Bien que l'habileté au joystick soit de même ici indispensable, la mémoire, la patience et la logique ont leur mot à dire. Quelle arme utiliser, quel itinéraire emprunter ? La solution de l'énigme est un véritable casse-tête ! Certains couloirs sont à sens unique et un plan des lieux précis et détaillé est indispensable. L'ensemble est géré par un graphisme admirable et l'animation est à la hauteur des meilleures logiciels d'arcade. *Sorcery* ou *Cauldron*, deux excellents moyens pour vous muscler la tête et les jambes. (« Sorcery », Virgin pour *Amstrad, M.S.X. et C64,* Tilt n° 25, « Cauldron » Palace Sofware pour C64, Tilt n° 24)







Meilleur logiciel de combat

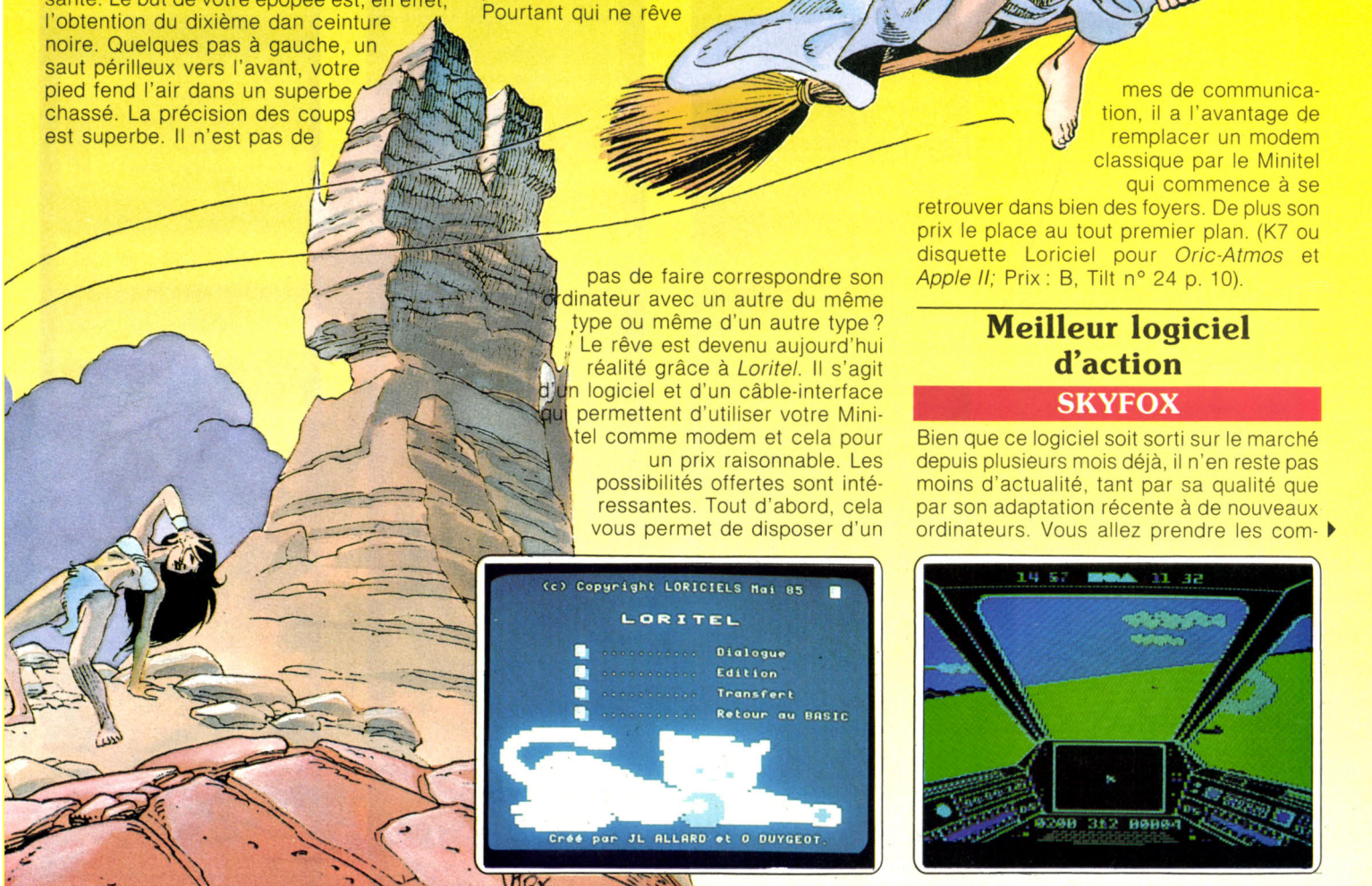
THE WAY OF THE EXPLODING FIST

Sanglé dans votre kimono, vous venez de saluer votre premier adversaire. Puisse la sagesse de votre âme ne faire qu'un avec votre esprit et amener en vous la concentration nécessaire au succès. Avec ses seize possibilités d'action, ce logiciel d'arts martiaux est d'une richesse époustouflante. Le maniement s'opère soit au clavier, soit au joystick. Dans un décor d'une beauté toute orientale, vous allez affronter une vingtaine d'adversaires d'une force croissante. Le but de votre épopée est, en effet, l'obtention du dixième dan ceinture noire. Quelques pas à gauche, un saut périlleux vers l'avant, votre pied fend l'air dans un superbe chassé. La précision des coups est superbe. Il n'est pas de point marqué ou perdu sans raison. Vos actions s'appuient sur un graphisme qui ne laisse aucune place au doute ou au hasard. *The way of the Exploding Fist* vous permet d'effectuer huit coups de pied (balayage, chassés, coups pivotants, etc.) et trois coups de poing.
Ajoutons à cela un déplacement sur le terrain vraiment réaliste, des positions de garde multiples et la possibilité de sauter gracieusement pour l'attaque ou... pour la retraite ! La complexité de l'action nécessite bien entendu un entraînement considérable mais le maniement du joystick et la qualité de l'image ne freineront jamais vos actions. Un logiciel qui a su mêler l'efficacité des attaques à la beauté du mouvement : du grand art. (Melbourne house pour *C 64,* critiqué dans Tilt n° 24 p. 112)

Meilleure innovation technique

LORITEL

Les Minitels commencent à s'introduire dans bien des foyers et parfois même gratuitement. En revanche les modems, malgré leur récente baisse de prix se situent toujours dans la tranche de plus de mille francs. Pourtant qui ne rêve pas de faire correspondre son ordinateur avec un autre du même type ou même d'un autre type ? Le rêve est devenu aujourd'hui réalité grâce à *Loritel.* Il s'agit d'un logiciel et d'un câble-interface qui permettent d'utiliser votre Minitel comme modem et cela pour un prix raisonnable. Les possibilités offertes sont intéressantes. Tout d'abord, cela vous permet de disposer d'un Minitel intelligent. Ainsi il devient possible d'archiver les pages consultées sur le réseau Télétel et de les revoir ou les imprimer ultérieurement, d'où une économie appréciable. Vous pouvez aussi créer des pages texte et graphiques au format Vidéotex (pas dans la version pour *Apple*) et transformer ainsi votre ordinateur en centre serveur rudimentaire. En ce qui concerne la transmission des données entre deux ordinateurs, *Loritel* permet le transfert de fichiers, et vous pourrez même éventuellement rendre ce transfert confidentiel grâce à un mot de passe convenu à l'avance.
La transmission s'effectue alors à une vitesse dépendant de la qualité de la communication (4 K par minute dans le meilleur des cas). Un compteur informe du nombre de blocs restant à charger, de manière à vous faire patienter. Des versions pour *Amstrad* et *MO 5* devraient voir le jour prochainement. Si ce logiciel n'est pas le plus puissant des programmes de communication, il a l'avantage de remplacer un modem classique par le Minitel qui commence à se retrouver dans bien des foyers. De plus son prix le place au tout premier plan. (K7 ou disquette Loriciel pour *Oric-Atmos* et *Apple II;* Prix : B, Tilt n° 24 p. 10).



Meilleur logiciel d'action

SKYFOX

Bien que ce logiciel soit sorti sur le marché depuis plusieurs mois déjà, il n'en reste pas moins d'actualité, tant par sa qualité que par son adaptation récente à de nouveaux ordinateurs. Vous allez prendre les com- ▸

mandes d'un chasseur de combat dernier modèle doté de mitrailleuses et de missiles auto-guidés, d'un radar de détection et de tir, d'un bouclier de protection et surtout d'un pilote automatique. Celui-ci reconnaît spontanément vos ennemis et dirige votre appareil sur leur secteur. Votre but : contrer les ennemis qui viennent de lancer une attaque de grande envergure dont votre base est la destination. Quinze scénarios de difficulté croissante sont à votre disposition. Les sept premiers vous permettent de vous faire la main contre des tanks ou d'autres avions. Les trois suivants vous opposent à des vaisseaux cargos, en nombre croissant. Il vous faudra les anéantir avant qu'ils n'aient eu le temps de larguer tanks et avions contre votre base. Pour les derniers scénarios, votre habileté au joystick ne sera plus seule suffisante. Vous devrez en effet faire face à une invasion totale. Aussi, avant de décoller, commencez par analyser les mouvements de vos ennemis afin d'établir une stratégie gagnante. Inutile d'aller détruire une colonne de chars se trouvant à l'autre bout du territoire et de laisser alors votre base sans défense face à un autre ennemi plus proche. Ce combat aérien, qui ne constitue pas un simulateur de vol, est servi par des graphismes 3D splendides et une animation remarquable qui vous feront pénétrer au cœur de l'action. Un must. (K7 ou disquette pour *Apple II, Commodore 64* et *Amstrad* ; Prix : C à E).

Meilleur logiciel d'aide à la création graphique

LA PALETTE MAGIQUE

Il est rare qu'un logiciel de création graphique soit à la fois très complet et simple d'emploi. C'est pourtant l'exploit auquel est parvenue *la Palette magique*.
Ce qui surprend d'emblée, c'est la rigueur qui a présidée à l'élaboration de ce programme. Pour une fois sur un logiciel familial, les possibilités graphiques sont vraiment utilisées complètement. Citons entre autres un zoom de grande amplitude et la possibilité de modifier les caractéristiques de la fenêtre : développement et inversion. Pour ceux qui désirent créer des motifs géométriques, neuf matrices redéfinissables sont disponibles, que l'on peut d'ailleurs sauvegarder (très utiles pour les frises, et les modèles de tissu ou de pull). Rien de plus facile que de donner un peu de vie à vos écrans : il suffit en effet de sélectionner un clignotement de deux couleurs, et cela à la fréquence désirée. Bien entendu, il est possible de dupliquer des images et même de les incruster dans d'autres. La sauvegarde s'effectue de deux façons différentes au choix. Soit vous utilisez le compacteur pour réduire l'encombrement mémoire (mais dans ce cas, il faudra obligatoirement repasser par le programme pour recharger l'écran), soit vous choisissez le mode normal, beaucoup plus gourmand (près de 16 K), mais utilisable en n'importe quelle circonstance. Les manipulations se font conjointement au joystick et au clavier et après quelques heures, vous maîtriserez pleinement le programme. Un outil de création graphique intelligent qui dépasse de loin le stade des gribouillages (K7 Jawx/Vifi-Nathan pour *Amstrad* ; Prix : B, critiqué dans Tilt n° 24 p. 37).



Meilleure simulation sportive

SUMMER GAMES II

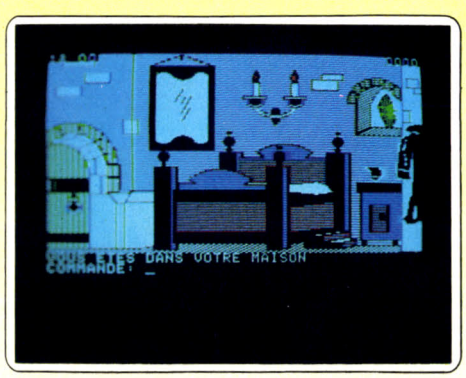
Si *Summer Games* a déjà, l'an passé, reçu le Tilt d'Or du meilleur graphisme, *Summer Games II* se voit aujourd'hui couronné pour son génie de la simulation sportive. Epyx relève son propre défi avec succès, le résultat est superbe !
Pour ces Jeux Olympiques 1986, les huit participants auront à faire preuve de talent, tant au niveau de l'action que de la stratégie. Dès les premières minutes de jeu, ce logiciel séduit par son originalité : la cérémonie d'ouverture est grandiose, la flamme olympique et le lâcher de colombes témoignent à eux seuls des qualités graphiques de ce programme. Les épreuves proposées sont des plus originales : kayak, lutte, escrime, équitation... Dans un souci de réalisme appréciable, l'animation graphique et le scénario vous plongeront dans l'ambiance survoltée des grandes rencontres sportives. La présence du public, la difficulté des épreuves et la subtilité du maniement des joueurs sont autant d'atouts qui suscitent l'effort et engendrent le plaisir. *Summer Games II* a le mérite d'être diversifié au possible : chaque sport, chaque épreuve nécessite des capacités bien spécifiques. Devant tant de réalisme, comment ne pas entrer dans le jeu ! La concentration vient d'elle-même et s'il faut néanmoins vous entraîner pour la majorité des épreuves, l'ensemble séduira plus d'un « père tranquille »... Habileté, souplesse et vivacité, inutile de compter sur la chance ! Les vainqueurs pourront entendre les applaudissements de la foule. L'hymne national du pays sorti victorieux de la compétition sera interprété par les supporters enthousiastes... Un régal ! (Epyx pour *C 64*, critiqué dans Tilt n° 24 p. 30)

Meilleur logiciel d'aventure

LA BÊTE DU GEVAUDAN

Cocorico, les Français sont désormais capables d'élaborer des jeux d'aventure qui soient parmi les meilleurs. Et ce n'est pas par chauvinisme que *La Bête du Gévaudan* a retenu notre attention pour un « Tilt d'Or ». Ce logiciel va vous plonger en plein XVIIIe siècle, au moment où la Bête fait parler d'elle dans la France entière. Malheur à l'animal ou à l'humain qu'elle apercevra car sa dernière heure sera sans nul doute arrivée. Mais un jour la terrible vérité se fait jour à vos yeux incrédules : l'horrible bête n'est autre que vous-même et vous ne disposez que de quelques heures pour préparer l'antidote avant que la pleine lune n'induise votre transformation. Après vous être restauré (indispensable pour ne pas mourir bêtement de faim), un tour chez l'alchimiste du village vous fournira des renseignements indispensables. C'est ainsi que vous apprendrez que quatre plantes sont nécessaires pour lever la malédiction : la marcotte, l'élodée, la mandragore et le papyrus. N'espérez pas les acquérir chez l'épicier du coin ! Votre quête sera longue et périlleuse avant d'y parvenir et vous devrez ensuite réussir à préparer la potion. Le dialogue, en français bien entendu, s'effectue soit de manière classique (verbe plus complément), soit directement en langage naturel. En effet, l'analyseur de synthaxe est assez puissant, pour comprendre la majorité des tournures de phrases. Le vocabulaire est assez étendu et comprend plus de trois cents mots. Les graphismes sont variés et de qualité et parfois ren-



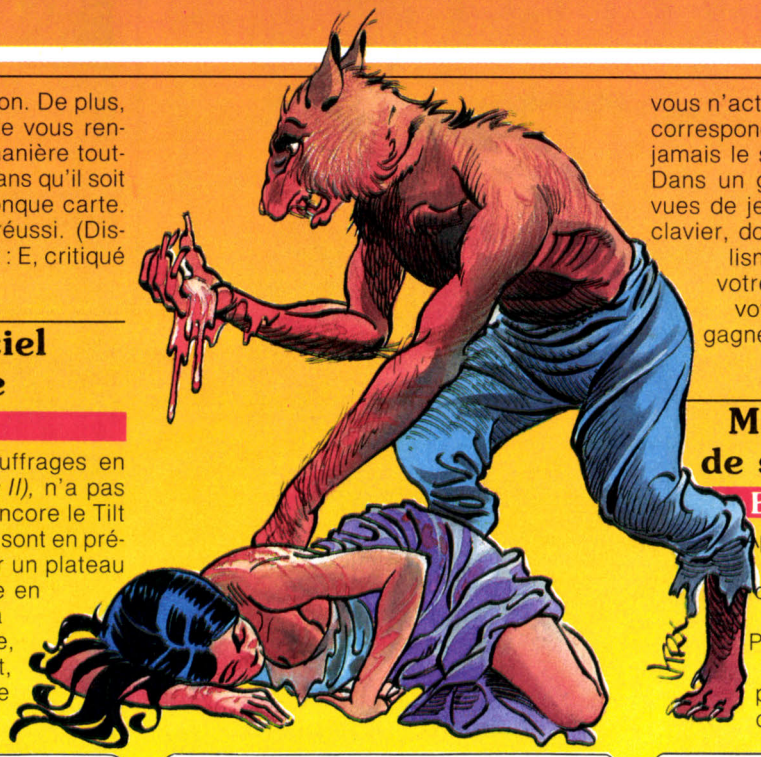


dus plus réels par une animation. De plus, les différents personnages que vous rencontrerez vous parleront de manière tout-à-fait compréhensible et cela sans qu'il soit besoin d'adjoindre une quelconque carte. Un jeu d'aventure vraiment réussi. (Disquette C.I.L. pour *Apple II* : prix : E, critiqué dans Tilt n° 24 p. 118)

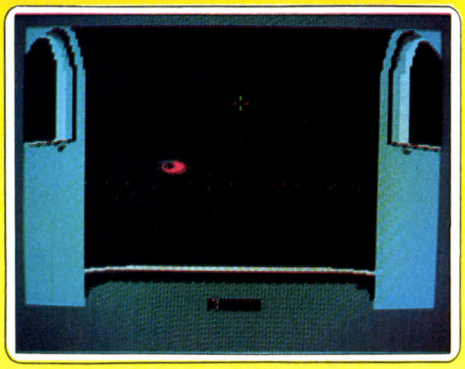
Meilleur logiciel de stratégie

ADEPT

Archon avait remporté nos suffrages en 1984. La suite, *Adept (Archon II)*, n'a pas déméritée puisqu'elle gagne encore le Tilt d'Or cette année. Deux camps sont en présence, l'Ordre et le Chaos, sur un plateau de jeu particulier qui se divise en quatre zones correspondant à chacun des éléments : la terre, l'eau, le feu et l'air. Au départ, chaque équipe ne dispose que de quatre magiciens. Le but du jeu est de contrôler six points stratégiques ou de remporter la victoire de l'Apocalypse. Les magiciens peuvent se déplacer pour attaquer ou occuper une zone particulière. Ils disposent aussi d'un capital de magie leur permettant de lancer des sorts, lesquels dépensent un nombre de points proportionnel à leur puissance. Ces sorts, sont très variés dans leurs effets. L'un des plus importants est la possibilité d'appeler par incantation des démons ou des élémentaires. Ceux-ci pourront alors à leur tour combattre à vos côtés. Lorsque deux membres de camps différents se retrouvent en présence sur une même case, un combat de style arcade permet d'en régler l'issue. Mais les caractéristiques des monstres sont aussi d'une importance capitale, chacun possédant ses points forts et ses points faibles. A vous donc de choisir avec justesse votre challenger pour mettre le plus de chance possible de votre côté. Les élémentaires sont d'autant moins puissants qu'ils se trouvent sur un élément opposé au leur. Tous ces éléments font que vous aurez bien du mal à sortir vainqueur de vos premières parties, même en sélectionnant le handicap qui vous favorise le plus. Un jeu fantastique, aux possibilités stratégiques quasi-inépuisables. (Disquette Electronic Arts pour *Apple II* ; Prix : E).







Meilleure simulation guerrière

THE DAMBUSTERS

A l'approche du continent européen, votre bombardier Lancaster est en pleine puissance. Votre objectif : les barrages de la Ruhr qui approvisionnent en électricité la machine de guerre nazie. Un dernier réglage des moteurs, les positions adverses apparaissent déjà à l'horizon. Votre stratégie saura-t-elle faire face à l'incroyable puissance ennemie ?...

Ce simulateur de guerre fait appel tant à la réflexion qu'à la rapidité d'action. Le Lancaster est d'un maniement complexe. Les moteurs, tout d'abord, possèdent deux niveaux de réglage : pas des hélices et puissance des gaz. Seul un juste compromis entre ces deux notions vous permettra de réduire consommation et surchauffe. Quatre écrans représentent ensuite les quatre cockpits de contrôle du bombardier. Les barrages de dirigeables, tir de DCA et chasses ennemies vous assaillent de tous côtés. Seule la carte des positions civiles et armées allemandes peut vous venir en aide. Quand au largage de la bombe, il obéit à des conditions de vol plus que draconniennes. Pour peu qu'un moteur brûle et que vous n'actionniez pas à temps l'extincteur correspondant, votre mission ne connaitra jamais le succès.

Dans un graphisme éblouissant, les huit vues de jeux de logiciels, accessibles au clavier, donnent à votre aventure un réalisme surprenant. De la qualité de votre stratégie dépend entièrement votre succès et... ce n'est jamais gagné d'avance. (US Gold pour *C 64*, critiqué dans Tilt n° 24 p. 48)

Meilleur logiciel de stratégie/action

BOULDER DASH

Apparu dans sa première version en 1984, ce logiciel d'action et de stratégie fait de nouveau son apparition sur *Commodore 64*. Poussé à son maximum, la stratégie s'est encore développée pour atteindre ici un degré plus que satisfaisant.



Pour collecter les diamants perdus dans le fin fond des galeries, vous voici seul pour creuser la terre. De ce scénario original naît une nécessité de réflexion et de concentration étonnante. Tandis que vous vous déplacez en quête de pierres précieuses, il vous faut sans cesse étudier le résultat de votre progression sur la structure des galeries. Les blocs en équilibre risquent à tout moment soit de vous écraser, soit de vous bloquer dans une voie sans issue. Si l'action s'agrémente toujours de quelques dégoutantes bestioles aux piqûres et morsures venimeuses, cette nouvelle version de fait appel à des stratagèmes inédits : ainsi, pour accéder à certaines galeries, vous devrez écraser un des monstres lancés à vos trousses à l'aide d'un rocher et, bien entendu, le long de la paroi à dégager. De même, certains diamants, enserrés dans la pierre, n'apparaîtront à vos yeux que si vous parvenez à faire dégringoler le dit rocher à travers une plaque filtrante. Devant tant de possibilités de jeu, le joueur restera bien longtemps loin de la grosse fortune. Le nombre des tableaux à parcourir est impressionnant, la richesse des techniques et tactiques stratégiques secondées par un graphisme haut de gamme font de *Boulder dash* le logiciel d'action/stratégie par excellence. (Firstar pour *Atari 800 XL* et *130XE* et *Amstrad*) □

GAGNEZ 250.000F ET SAUVEZ LE MONDE !



LE TALISMAN TEMPOREL

Au cours de la dix-septième mission Apollo, les astronautes américains découvrent sur la Lune un étonnant cristal poli de 40 cm de côté. Réfractaire à toute analyse, le talisman explose sous l'effet de rayons laser, qui dispersent chacun de ses angles. Grâce à des ondes radio, 3 des coins sont retrouvés, mais 5 autres manquent toujours.

Comme par coïncidence, la Lune connaît de très fortes secousses sismiques. Selon le Dr Majid, elles sont liées à l'explosion du cristal et la lune serait elle-même sur le point d'exploser, bombardant la Terre de gigantesques météorites. Il affirme, d'autre part, que chaque coin manquant a été propulsé dans l'espace temps allant de la préhistoire à l'époque moderne.

Votre mission consiste, avec l'aide de la Nasa et de son Chronotron, à remonter le temps pour les rapporter.

A chaque étape vous devez user de toute votre intelligence pour résoudre chaque énigme ; votre adresse vous aidera à survivre. Eureka, en proposant un jeu d'Arcade suivi d'un jeu d'Aventure, teste parfaitement les qualités que l'aventure au réel exigerait de vous.

Vous désirez participer au Concours Eureka : c'est très simple. Il faut que vous possédiez, soit un système Commodore 64 ou Spectrum 48K et acheter le programme Eureka... A vous de jouer.

Pour découvrir la bonne réponse, il faut, tout en reconstituant le cristal, décoder les énigmes contenues dans les poèmes et les illustrations.

- Le premier à nous télégraphier la bonne réponse recevra le Chèque de 250.000 F.
- Le second gagnera un voyage d'une semaine pour 2 personnes.
- Les 3 suivants, des bons d'achat de 5.000 F TTC.
- Les 245 autres, des bons d'achat de 100 F TTC.

COMMENT GAGNER ?

Vous avez reçu la cassette de jeu et son fascicule. Un bon de garantie, surtout destiné à formaliser votre participation, comporte 2 volets : un que vous devez absolument conserver, l'autre que vous devez impérativement nous retourner dûment rempli. Il constitue la seule véritable preuve de votre participation. N'oubliez donc surtout pas de nous le retourner. Si, d'autre part, vous avez découvert la bonne réponse, ne nous téléphonez pas ! Adressez-nous un télégramme répondant aux conditions prévues dans le règlement.

Eureka est un programme aussi spectaculaire qu'une super production de cinéma. Les graphismes et les animations sont surprenantes de vérité. La bande sonore et les bruitages vous replongent, grâce à une simulation parfaite, dans chacune des cinq époques. Vous percevrez tout.

Il est joint à ce programme un fascicule détaillé qu'il est essentiel de lire attentivement. Illustré, il contient toutes les explications du jeu et les énigmes auxquelles il vous faudra répondre.

IAN LIVINGSTONE



Déjà auteur de romans d'aventure, vendus à plus de deux millions d'exemplaires, Ian Livingstone est le créateur d'Eureka.

Il a imaginé les énigmes et les pièges les plus retors. Il est d'ailleurs le seul, pour l'instant, à connaître la bonne réponse. Programmé par les équipes d'Andromèda, sous la direction de Donat Kiss et Andras Csascar, Eureka représente 5 années de travail et le concours de 4 graphistes, 2 musiciens et d'un professeur de logique.

Nous voulions une aventure qui vous pousse dans vos derniers retranchements. Ils l'ont fait !

Eureka, c'est cinq aventures en une seule cassette. Remontez le temps et sauvez le monde !

AGE PREHISTORIQUE

Seul, sans défense, vous vous retrouvez à l'aube des temps. Autour de vous ? la jungle, le bruissement des feuilles, des pas dans les broussailles. Votre sang se fige. Une ombre immense vous recouvre. Le sol tremble.

LA ROME ANTIQUE



Le départ de la course de char va être donné. Les autres concurrents vous observent et vous clouent du regard. tous au même gabarit, ils vous dépassent de deux têtes et leurs chevaux semblent mieux entraînés que le vôtre. Vous parcourez le stade du regard. La course est partie !

LE MOYEN AGE



Les créneaux de la Tour de la Fée Morgane ne peuvent rien pour empêcher la brise glaciale de transpercer votre armure. Seul en haut de cette tour, vous entendez une voix qui vous crie de la rejoindre, là, dans l'ombre. Derrière vous, des pas résonnent. Vous vous décidez à descendre au plus profond de la tour, Des hurlements déchirent la nuit...

COLDITZ



Un long couloir, gris, sombre et glacé. Vous avancez pas à pas, attentif au moindre bruit. Du bout du couloir vous parvient une conversation assourdie. A votre droite, une porte ! Sur la porte un mot : VERBOTEN !

Vous l'ouvrez. Le bruit métallique des bottes se rapproche. Vous serrez les poings.

LES CARAÏBES MODERNES



Vous remontez le temps à la vitesse de la lumière. Dans l'immense laboratoire du Dr Von Berg, l'écran de l'ordinateur affiche les informations.

Callé dans un fauteuil, les mains posées sur le clavier, vous vous préparez à un duel où l'arme est l'esprit...



BON DE COMMANDE

Je désire recevoir le JEU EUREKA SUR CASSETTE, au prix de 250 F.

JEU EUREKA POUR COMMODORE 64 ☐ **250 F TTC.**
JEU EUREKA POUR SPECTRUM 48 K ☐ **250 F TTC.**

Nom _____ Prénom _____
Adresse _____
Ville _____ Code postal : |_|_|_|_|_|

Ci-jointe la somme de F _____ TTC, par chèque bancaire à l'ordre de EUREKA INFORMATIQUE , 39/41, rue Victor-Massé - 75009 PARIS.

T1-II

EXTRAIT DU RÈGLEMENT

La Société PROSPECTIVE INTERNATIONALE DE DISTRIBUTION, dont le Siège Social est situé 39, rue Victor-Massé - 75009 PARIS, organise à partir du 1er Décembre 1984, un Concours avec obligation d'achat intitulé EUREKA. Le premier dépouillement aura lieu le 31 Mars 1985. Si nécessaire, un dépouillement mensuel sera ensuite effectué jusqu'à ce que les 250 Prix soient distribués. Ce concours est ouvert à toute personne physique résidant sur un territoire francophone, à l'exception du Personnel des Sociétés organisatrices ainsi que toute personne ayant participée à l'élaboration, la promotion, la distribution et la revente du jeu EUREKA.

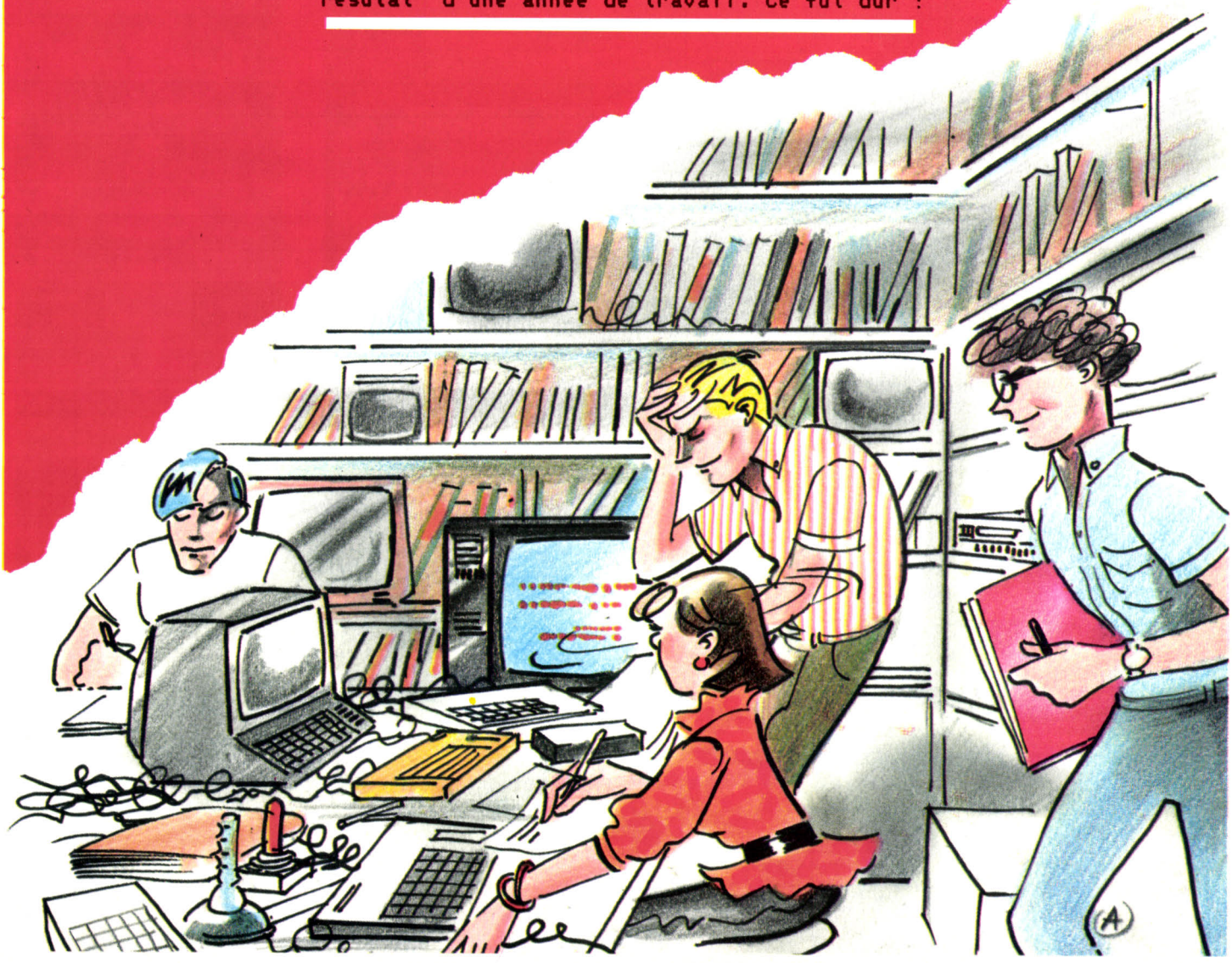
Pour participer au Concours, il faut : acheter le jeu EUREKA et renvoyer le Bon de Participation joint ; pour gagner, il faut être l'une des 250 premières réponses aux énigmes contenues dans le jeu et ce, par télégramme.

Le réglement complet a été déposé chez Maître JAUNATRE, Huissier de Justices à PARIS, et peut être obtenu, sur simple demande accompagnée d'une enveloppe timbrée à :

Concours EUREKA - 39, rue Victor Massé - 75009 PARIS.

576 LOGICIELS

Ils s'appellent Patrice Desmedt, Véronique Charreyron, Nathalie Meistermann, Olivier Hautefeuille, Jacques Harbonn. Ils ont testé 576 logiciels, décerné des étoiles, porté des appréciations. Honnètement. Voilà le résutat d'une année de travail. Ce fut dur !

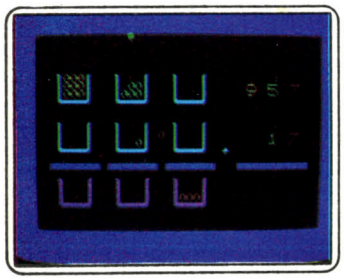


576 logiciels au Tiltoscope

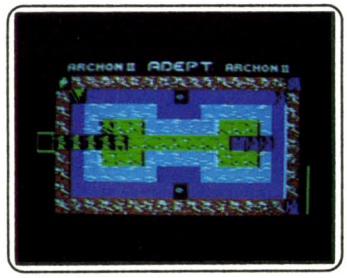
LOGICIEL	MARQUE	ORDINATEUR	TYPE	EXISTE EN DISQ. K7, CARTOUCHE	GRAPHISME	ANIMATION	BRUITAGE	DIFFICULT
1. ADDSOUS	Hatier	TO 7 et MO 5	Educatif (calcul)	K7	★★★	★★★★	—	★★★
2. ADEPT (ARCHON II)	Electronic Arts	Apple II C 64	Stratégie et Action	Disquette	★★★	★★★	★★	★★★★★
3. ADVENTURE CONSTRUCTION SET	Electronic Arts	C 64 Apple II et Atari 800 XL	Générateur jeux Aventure et rôle	Disquette	★★★★★	—	★★★	★★★★
4. THE ADVENTURE OF ROBIN HOOD	English Software	Atari 600 XL	Action	K7	★★★	★★★	★★★	★★★
5. ADVENTURE WRITER	Codewriter	Atari 800 ; C 64 ; Apple II	Générateur de jeux d'aventures	Disquette	—	—	—	★★★★★
6. UNE AFFAIRE EN OR	Free Game Blot	Oric 1/Atmos, TO 7, MO 5, Alice	Simulateur de gestion d'entreprise	K7	★★★★	★★★	★★★	★★★★
7. L'AIGLE D'OR	Loriciels	TO 7 et MO 5 Oric/Atmos	Aventure graphique	K7	★★★★★★	★★★★★★	★★★	★★★★★
8. AIR BATTLE	Philips	Videopac +	Arcade	Cartouche	★★★★	★★★★	★★★	★★★
9. AIRBUS	Vifi	MO 5/TO 7	Simulateur de vol	Cartouche	★★★★	—	★★★	★★★★
10. AIRLINE	C.C.S.	Spectrum 48 K ZX 81 16 K	Simulation économique	K7	—	—	—	★★★★
11. AIR TRAFFIC CONTROL	Hewson consultants	Amstrad	Simulation contrôle aérien	K7	★★★	★★★★	★★★	★★★★★
12. ALGEBRE 2	Procep	C 64	Educatif (algèbre)	Disquette	★★★	★★★★	—	★★★★
13. ALICE AU PAYS DE LA VIDÉO	Micro application	C 64	Action	Disquette	★★★★★	★★★★★	★★★★★★	★★★
14. ALIEN	Mind Games	Spectrum 48 K	Aventures graphiques	K7	★★★★	★★★	★★★	★★★★
15. ALIEN 8	Ultimate	Spectrum 48 K	Aventure et Action	K7	★★★★★	★★★★★	★★★	★★★★
16. ALPHAVILLE	Ediciel-Fisher-Price	C 64	Educatif (écriture)	K7	★★★★	★★★★★	—	★★★★
17. AMAZON	Trillium	Apple II	Aventures graphiques et dialogiques	Disquette	★★★★★	★★★	★★	★★★★
18. AMSTRADIVARIUS	Technimusique	Amstrad	Aide à la création musicale	K7	★★★★	—	★★★★	★★★
19. ANDROÏDES	Infogrames	MO 5, TO 7 +16 K et TO 7/70	Action	K7	★★★★★	★★★★	★★★	★★★★
20. ANKE	Beyond	Commodore 64	Aventure action	K7	★★★	★★★	★★★	★★★
21. L'ANNEAU DE L'UNION	Initiel	EXL 100	Aventure	K7	★★★★	★★★	—	★★★
22. ANTARTIC ADVENTURE	CBS	Colecovision et MSX C 64	Action	Cartouche	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★
23. AQUAD	Norsoft	Amstrad	Action	K7	★★★	★★	★★	★
24. ARMADA	Langage et information	MO 5 et TO 7	Action	K7	★★★	★★★	★★★	★★★
25. ARSÈNE LAPIN	Infogrames	TO 70, MO 5 et Oric/Atmos	Aventure	K7	★★★★	—	—	★★★★
26. ARTWORK	Kuma	Amstrad	Dessin	K7	★★★★	—	—	★★★
27. ASTRO-COUPLE	Answare	TO 7/TO 70/MO 5	Astrologie	K7	★★★	★★★	—	★★★
28. ASTROLOGIE CHINOISE (Yiking de Fo Hi)	Conception Jawx	C 64 M.S.X.	Horoscope chinois	K7	★★★	—	★★★★	★★
29. ASTRONOME	Semaphore	Spectrum 48 K	Astronomie	K7	★★★	—	—	—
30. ATARILAB	Atari	Atari 600/800 XL	Educatif-physique	Cartouche	—	—	—	★★
31. ATHLETIC LAND	Konami	M.S.X.	Action	Cartouche	★★★★★	★★★★★	★★★	★★★
32. ATHLETIX	Microdeal	Dragon 32	Simulation de sport	K7	★★★★	★★★	★★★	★★★★
33. ATTACK OF THE MUTANT CAMELS	Lamasoft	Atari 800 XL	Action - combat	K7	★★★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★
34. ATTRAPPE-MOTS	No man's land	TO 7 et MO 5	Educatif et réflexion	K7	★★★	★★	★★	★★
35. AUTO CHEF	C.C.S.	Spectrum 48 K ZX 81 16 K	Simulation economique	K7	—	—	—	★★★★
36. AUTOMAN	Bug Byte	Commodore 64	Action et adresse	K7	★★★★★	★★★★	★★★	★★★★
37. AUTOMANIA	Mikro-Gen	Spectrum 48 K	Action	K7	★★★★	★★★	★★★	★★
38. AUTOROUTE	Infogrames	MSX TI 99/4A	Action	K7	★	★★	★★	★★
39. LES AVENTURES DE LILLA ET JACKY	Micropuce	Oric 1	Aventure	K7	★★	—	★★★	★★★★
40. AZIMUT	Inteceptor software	Commodore 64	Réglage de tête de lecture	K7	—	—	—	—
41. AZTEC TOMB REVISITED	Alligata	Commodore 64	Aventures graphiques et dialogiques	K7	★★★	—	—	★★★
42. BACKGAMMON	Microdeal	Dragon 32	Réflexion	K7	★★★	—	—	Selon niveau
43. BACK TRACK	Incentive	Dragon 32	Aventures graphiques	K7	★★★	★★★	—	★★★
44. LA BALLADE DU LUTIN	Loriciels	Spectrum 48 K	Action	K7	★★★★	★★★	★★★	★★★★
45. BALLBLAZER	Epyx	Atari 800	Arcade	Disquette	★★★★	★★★★★★	★★★★★	★★★★★
46. BATAILLE DES CHIFFRES	Micro application	Commodore 64	Jeu éducatif	K7	★★★★	★★★	★★★	★★★
47. BATAILLE POUR MIDWAY	PSS/Ere informatique	C 64	Wargame naval avec action	K7	★★★	★★★	★★	★★★
48. BATH TIME	PSS	C 64	Action et tactique	K7	★★★★★	★★★★★	★★★	★★★

INTÉRÊT	PRIX	PARU DANS TILT N°	NOTRE COMMENTAIRE
★★★★	B	24	Pas de mystère : « add » comme addition, « sous » comme soustraction et un logiciel d'assistance au calcul pour les enfants de 8 ans. On jongle avec les jetons. Sans surprise, un peu lent mais remet les idées en place.
★★★★★★	F	25	L'Ordre et le Chaos s'affrontent avec chacun quatre magiciens qui peuvent lancer des sorts ou combattre. Si deux créatures d'alignement différent se rencontrent, c'est le combat à mort. Un fantastique jeu de réflexion mais les graphismes sont trop confus. Tilt d'or 85.
★★★★★★	E	24	Ce nouveau programme de composition de jeu est très complet, puisqu'il permet d'inclure graphismes et bruitages. De plus huit aventures de niveaux variables sont fournies. Un bon programme dont on peut seulement regretter la lenteur.
★★★	B	19	Comme jadis, ramassez les sacs d'or, tuez les soldats du shérif et soyez récompensé d'un baiser de votre belle. Amusant au premier abord mais trop répétitif.
★★★★	E	22	Ce logiciel est le premier de ce type à avoir vu le jour sur le marché. Il permet la création de scénarios complets mais l'absence de sons ou d'images graphiques lors de la description le place un peu en retrait.
★★★★★	B	18, 21 et 25	Pour vous imposer sur le marché international de la compote, vous voici P.-D.G. de l'Apples Company. Achat, production et vente seront désormais votre lot quotidien. Les tableaux et courbes de données s'appuient sur un graphisme clair et agréable.
★★★★★★	B	21	Déjà promu TILT D'OR de l'année 1985, ce formidable logiciel d'aventure est enfin disponible sur Thomson. Le scénario s'est enrichi ; le graphisme, mieux défini dans cette version, conserve la vitalité de son prédécesseur.
★★★	B	22	Comme le baron noir de la guerre de 14-18 vous n'avez qu'un idéal : descendre le plus d'aéroplanes ennemis. Un scénario pas nouveau, mais un ensemble plutôt réussi pour le Videopac +. Le bruit des hélices est hallucinant de vérité.
★★★★★★	B	23	Vous allez vous entraîner à piloter l'Airbus. Vous pouvez choisir le décollage, l'atterrissage ou un vol complet. Si vous volez aux instruments, vous disposez de l'I.L.S. Une simulation très agréables, où les commandes répondent bien.
★★	A	21	Vous présiderez désormais aux destinées de la L-Air, une compagnie de navigation aérienne. A vous de choisir le nombre de vol et les achats d'avions. Le sujet est intéressant mais il est mal traité ici.
★★★★★	A	22	Lourdes responsabilités que celles d'un aiguilleur du ciel. Pilotez dix avions, du Concorde au Fokker, en trente minutes jusqu'aux pistes d'atterrissage londoniennes. Un logiciel qui brille par son originalité et sa complexité. Passionnant.
★★★★	C	24	C'est là au milieu des représentations graphiques d'équations et de vecteurs que l'outil ordinateur prend sa pleine mesure. On peut visualiser une fonction par sa parabole et la faire varier à son gré. Quinze programmes pour le secondaire.
★★★★	B	18	Le célèbre conte de Lewis Caroll comme si vous y étiez. Un jeu d'action où rapidité et précision riment avec intelligence et finesse. Les graphismes et les bruitages concourent grandement au plaisir du jeu.
★★★★★	B	21	Basé sur le scénario du film Alien, ce logiciel vous propose de découvrir lequel des membres de votre équipe a été « contaminé » par le monstre. Un très bon logiciel où il faudra parfois faire preuve de psychologie.
★★★★★	B	21	Alien 8, le petit robot a une difficile mission. Il doit parcourir le gigantesque vaisseau spatial et localiser toutes les chambres de conservation où hivernent les astronautes. Un très bon logiciel, de la nouvelle veine des jeux mi-action, mi-aventure.
★★★★★	B	24	L'enfant de 4 à 8 ans apprend à reconnaître les lettres, à associer majuscules et minuscules et à mémoriser l'ordre alphabétique pour construire des mots simples. Le vecteur de tant de science c'est Pitou le pingouin. Ultra-pédagogique.
★★★★★	F	22	Tous les membres de l'expédition archéologique sont morts dans des circonstances étranges. Il vous faut éclaicir au plus vite ce mystère. Un bon jeu d'aventures doté de graphismes de qualité et d'un dialogue facile et complet.
★★★★★	n.c.	23	Recopiez des partitions sur la portée ou composez vos propres mélodies et l'*Amstrad* se charge de les jouer fidèlement. Un logiciel innovant, créé par des professeurs de musique, qui brille par sa simplicité.
★★★★★	B	21	Echelles et murs de briques, un décor bien connu des rois de l'arcade... La qualité du graphisme et la richesse de l'animation apportent un souffle nouveau à ce thème fort classique. Mais ne perdez pas de temps... Les cruels androïdes courent déjà !
★★★★	B	22	La pyramide sacrée abrite un secret que nul n'a jamais percé. Les salles à visiter sont nombreuses et si les actions sont parfois répétitives, le fin mot de l'aventure est fort intéressant. Quoi qu'il en soit, le joystick travaille plus que la tête !
★★★★	n.c.	24	Un jeu d'aventure sur EXL 100, cela se salue même s'il ne brille pas par une originalité à toute épreuve. Tolkien inspire encore les foules. Empêchez le Malempire de briser son enchantement par la quête de l'anneau gravé par les elfes.
★★★★★	C	20	Un pingouin en antarctique, cela n'a rien d'exceptionnel. Mais quand ce charmant palmipède doit parcourir 1 200 kilomètres en 900 secondes et ce sur une glace qui se fissure, l'aventure devient captivante. Un grand bravo pour l'animation !
★	n.c.	25	Pac Man réincarné en un poisson dévoreur de plancton. Il est poursuivi par des créatures piscivores dans un labyrinthe évolutif dont lui seul possède la clef. Lassant et sans surprise, sous produit du glouton jaune.
★★★	B	22	Reprise du célèbre « Space Invaders », ce logiciel n'est rien d'autre qu'une pétarade ininterrompue de fusil mitrailleur ou laser dévastateur. Mais quel plaisir d'empêcher une fois de plus ces horribles bestioles d'envahir la Terre !
★★★★	B	24	Une maison déserte pleine de bijoux. Lapin, le roi de la cambriole, est ravi. N'oubliez pas le Canigou... Quatre cents actions mais pas plus de deux mots par instruction pour ce jeu initialement sur *Oric*.
★★★★	B	23	Un logiciel d'assistance au dessin qui propose cercles, remplissages, ellipses, cubes, texte, scrolling et tracés dans une palette de 27 couleurs (16 simultanément en basse résolution, 4 en moyenne et 2 en haute). Très facile à utiliser.
★★★★	B	24	Contre les dates, les heures et les lieux de naissance de vos chéris, l'ordinateur vous pond un thème astral, un tracé des planètes et des aspects de chacun ainsi qu'une synthèse des rapports du couple. Manque les clés d'interprétation.
★★★★	B	22	Le Yi-King est empreint de la sagesse ancestrale de l'Empire du Milieu. Il rend ses oracles sous forme de phrases sibyllines. *Astrologie chinoise* reprend exactement le Yi-King et évite d'interminables consultations dans des ouvrages spécialisés. Et la sagesse est au bout du clavier !
★★★★★	B	22	Ce logiciel d'astronomie très complet sera utile au débutant qui pourra ainsi s'introduire dans ce domaine un peu particulier ou à l'astrologue amateur confirmé. Un très bon programme qui fait oublier la longueur des calculs.
★★★★	E	22	*Atarilab* est beaucoup plus qu'un simple logiciel. C'est une extension qui offre des sens à l'ordinateur. Un thermomètre relié à l'interface permet de visualiser à l'écran les températures relevées, d'obtenir des courbes, etc. Une idée novatrice, mais qui n'a pas atteint la plénitude de ses possibilités.
★★★★	C	20	*Athletic land* et *Cabbage Patch Kids*, c'est bonnet blanc et blanc bonnet. Pas très original, mais la réalisation est parfaite. Difficile de ne pas se laisser séduire, même si le niveau de difficulté n'est pas très élevé. Dix tableaux différents.
★★★★	B	20	Six épreuves vous sont proposées aujourd'hui dans ce concours d'athlétisme. La simulation est agréable, le graphisme et le bruitage vous plongent bien dans l'ambiance.
★★★★★	B	18	Abattre depuis un vaisseau de combat les dromadaires les plus redoutables de l'univers n'est pas une mince affaire. Thème classique, mais animation fastueuse. Les effets sont saisissants et les combats d'une violence étonnante.
★★★	A	18	Utilisez les lettres qui se déplacent à l'écran afin de reconstituer un mot que l'ordinateur a ainsi brouillé. Si vous tardez trop à répondre, les lettres vont une à une s'immobiliser dans le bon ordre. Un logiciel qui développe le sens de l'observation.
★★★	A	21	A la tête d'une chaîne de restaurant, vous devez la faire progresser et parvenir à accumuler un capital de 25 millions de livres pour racheter le Trust House Forte. Un jeu difficile à haut niveau mais pas assez prenant.
★★★★★	B	22	L'ignoble Lizzard a déposé une bombe à retardement quelque part dans la ville. Les autorités policières ont besoin de votre aide pour la désamorcer. Le grand nombre des situations proposées et leur originalité font d'*Automan* un excellent logiciel d'action.
★★★	A	22	Pour assembler les six pièces de votre voiture, vous devrez les déplacer une à une depuis le hangar jusqu'au pont de montage et cela dans l'ordre logique d'assemblage, tout en évitant les pièces folles. Un jeu facile et amusant.
★★	A	25	A l'heure où l'on construit des « crapauducs » (passages souterrains pour batraciens), le retour de frogger tombe avec le plus grand opportunisme. En jouant on a la vague impression de revivre les angoisses connues il y a quelques années. La nostalgie, camarade.
★★★	B	18	Pour voler au secours de votre femme enlevée par les sbires du sultan, commencez par remplir votre voiture de tout ce qui vous tombe sous la main. Le désert est là qui vous attend... Apprenez dès maintenant à boire la sève des cactus !
★★★★★	B	22	Pour tout ceux qui ont des problèmes de chargement par cassette (sur le *Commodore 64*) : l'azimut de la tête de lecture de votre magnétophone n'aura bientôt plus de secret ! Le programme est assez délicat à manier et la réussite de l'opération dépend de votre agilité.
★★★★	B	23	Pour retrouver le fameux trésor des Incas, il faudra vous enfoncer au plus profond d'une tombe. Ce jeu d'aventure, assez simple est surtout destiné à l'initiation des jeunes aventuriers en herbe. Regrettons que les graphismes ne soient pas meilleurs.
★★★★	B	23	Parviendrez-vous à battre l'ordinateur qui dispose de 9 niveaux de jeu. L'ordinateur joue raisonnablement bien, mais on peut regretter l'impossibilité de proposer le double à la demande à votre tour.
★★★	B	19	Parviendrez-vous à sortir de ce labyrinthe en 3 D. Il vous faudra retrouver cinq clés en évitant serpents, araignées et squelettes. Un jeu un peu simplistes à réserver aux enfants ou aux mordus des labyrinthes.
★★★★	B	18	Vous incarnez un gentil lutin qui doit parcourir la forêt et libérer une belle jeune fille prisonnière. L'accroissement de difficulté est bien dosé mais l'action est cependant un peu trop répétitive. A réserver surtout aux enfants.
★★★★★	C	23	Hybride de football, de curling et de course automobile, le sport de demain est né. Un jeu complètement délirant, qui combiné à des perspectives hallucinantes et à un fond musical de percussion donne de l'ampleur au moindre déplacement de joystick. Speedé.
★★★★	B	19	Dans cette bataille, le calcul mental devient un véritable jeu d'arcade. En fonction de vos réponses, les personnages se hissent au sommet de l'échafaudage afin de remporter le titre. Un logiciel qui développe tout particulièrement la rapidité de réflexion.
★★★★★	B	19	La formidable flotte japonaise s'avance dans le Pacifique. Et vous avez l'ordre de l'arrêter coûte que coûte. Wargame de la nouvelle génération, *Battle for Midway* inclut des séquences de jeu d'action. Il est particulièrement recommandé pour découvrir les wargames.
★★★	B	20	Dans un bassin cohabitent un cygne et un poisson rouge. Si le bassin se vide, le poisson se trouve en grand danger. S'il déborde, le cygne s'enfuit. Un graphisme adorable rehausse l'intérêt de ce logiciel.

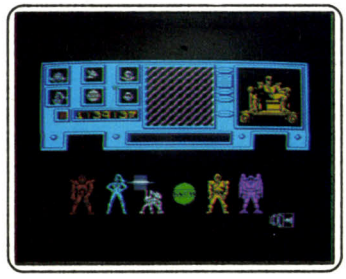
576 logiciels au Tiltoscope



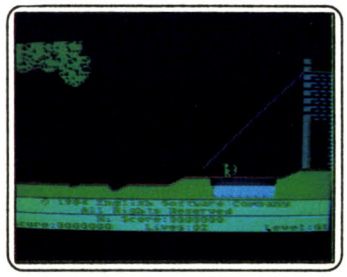
1. Addsous



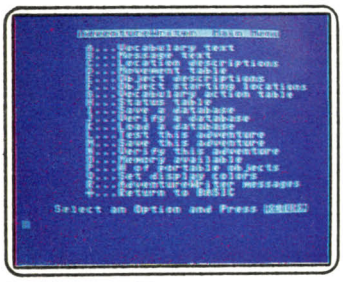
2. Adept (Archon II)



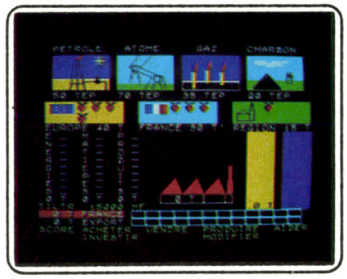
3. Adventure construction set



4. The adventure of Robin Hood



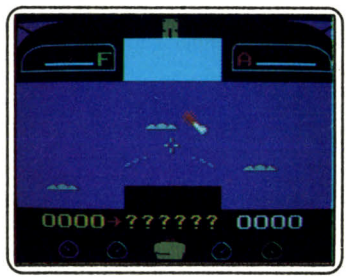
5. Adventure Writer



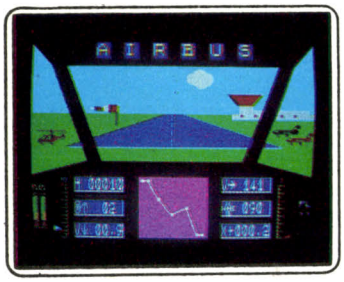
6. Une affaire en or



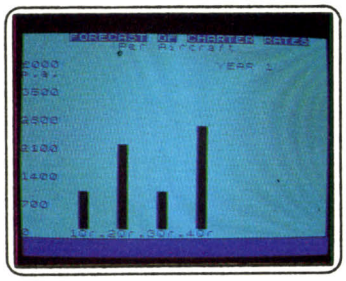
7. L'aigle d'or



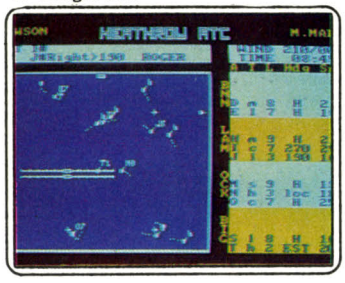
8. Air battle



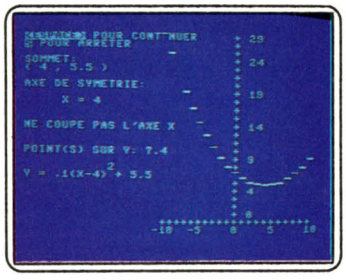
9. Airbus



10. Airline



11. Air traffic control



12. Algèbre 2



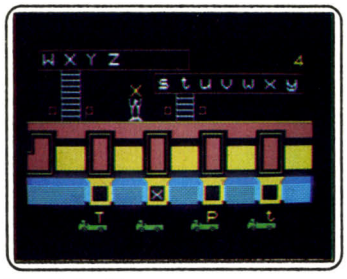
13. Alice au pays de la vidéo



14. Alien



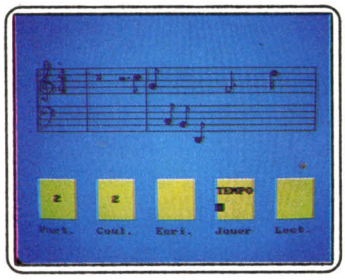
15. Alien 8



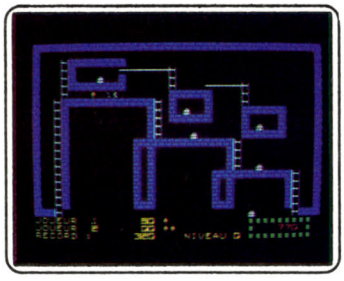
16. Alphaville



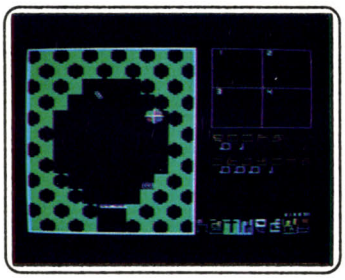
17. Amazon



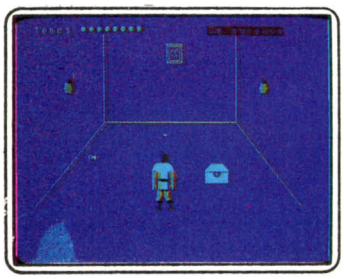
18. Amstradivarius



19. Androïdes



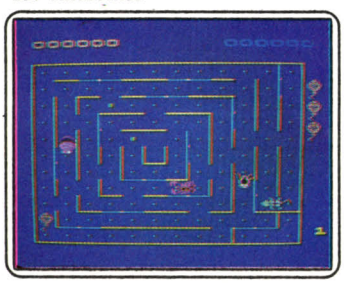
20. Anke



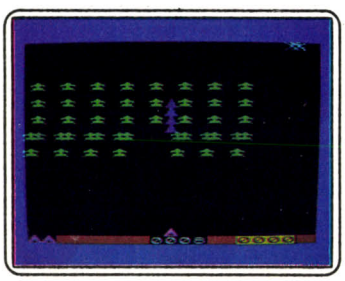
21. L'anneau de l'union



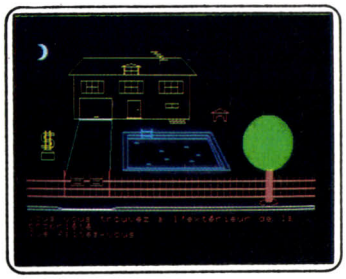
22. Antartic adventure



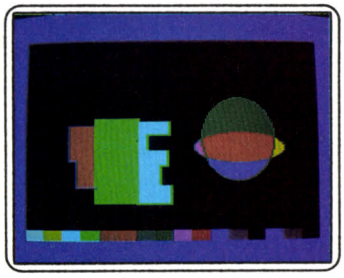
23. Aquad



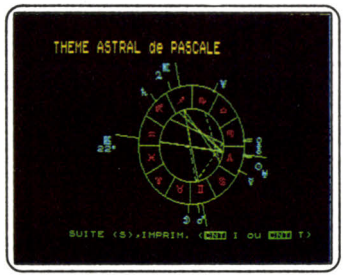
24. Armada



25. Arsène Lapin



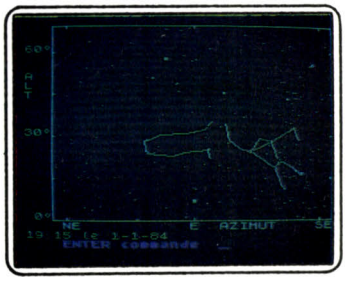
26. Artwork



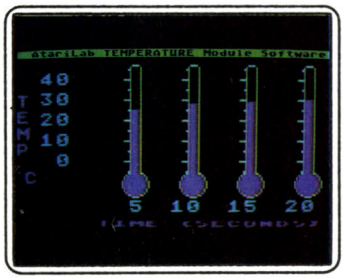
27. Astro-couple



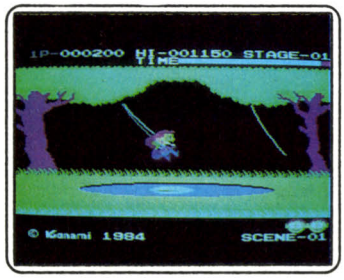
28. Astrologie chinoise (Yiking)



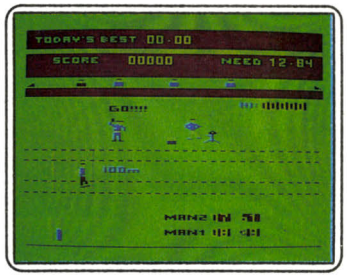
29. Astronome



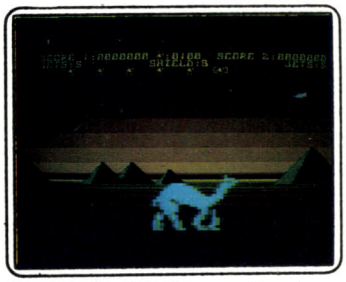
30. Atarilab



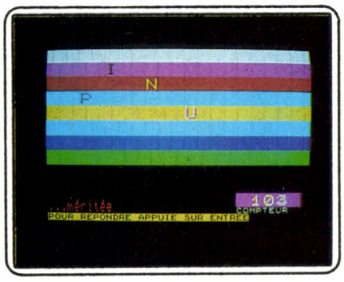
31. Athletic land



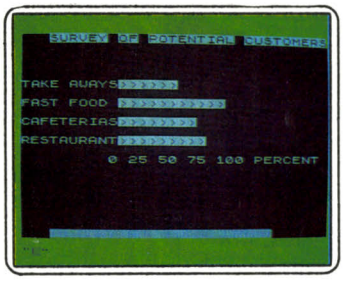
32. Athletix



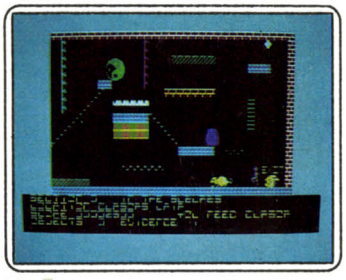
33. Attack of the Mutant Camels



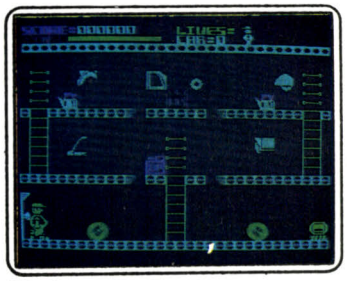
34. Attrape-mots



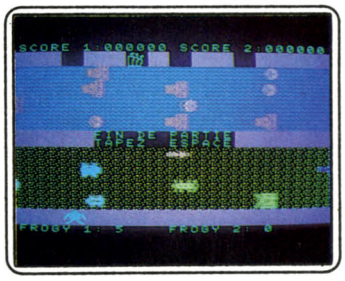
35. Auto chef



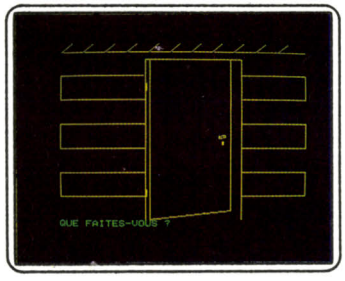
36. Automan



37. Automania



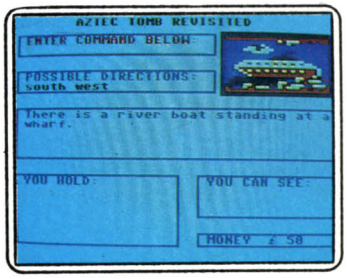
38. Autoroute



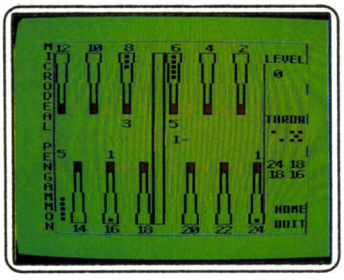
39. Aventures de Lilla et Jacky



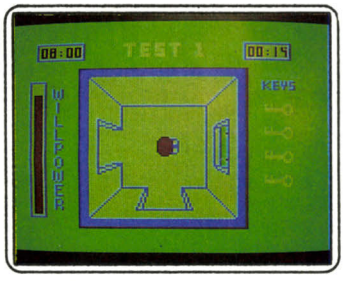
40. Azimut



41. Aztec tomb revisited



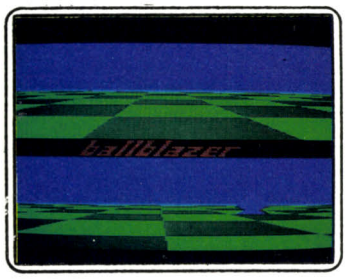
42. Backgammon



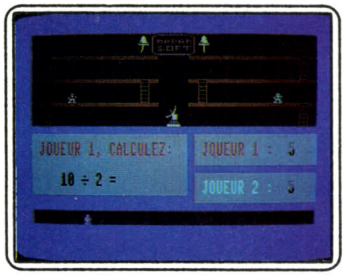
43. Back track



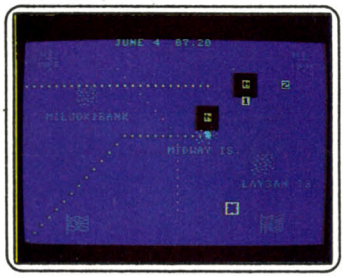
44. La ballade du lutin



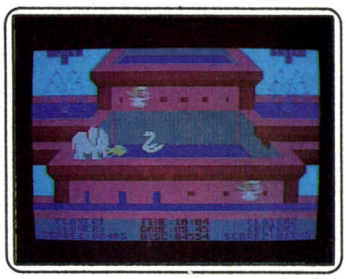
45. Ballblazer



46. Bataille des chiffres



47. Bataille pour Midway



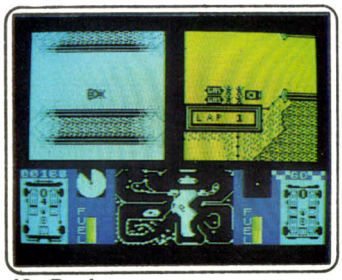
48. Bath time

576 logiciels au Tiltoscope

LOGICIEL	MARQUE	ORDINATEUR	TYPE	EXISTE EN DISQ. K7, CARTOUCHE	GRAPHISME	ANIMATION	BRUITAGE	DIFFICULTÉ
49. BATTLECARS	Games Workshop	Spectrum 48 K	Course automobile avec obstacles	K7	★★★★	★★★	★★★	★★★★
50. BATTLE THROUT TIME	PSS	C 64	Action - combat	K7	★★★	★★★★	★★★	★★★★
51. B.C. BILL	Imagine	Spectrum 48 K	Action	K7	★★★★	★★★	★★★	★★★
52. BC II. CROG'S REVENGE	Sierra on line	C 64	Action préhistorique	K7	★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★
53. BEACH HEAD	Access	C 64, Amstrad, TO 7/70, Spectrum	Action de guerre	K7 et disquette	★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★★
54. BEACH HEAD II	Access	C 64	Action - combat	K7 et disquette	★★★★★★	★★★★★★	★★★★★★	★★★★★
55. BEAMRIDER	Activision	C 64, MSX, Consoles Mattel, Coleco, Atari	Action - combat spatial	K7 et cartouche	★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★
56. LA BÊTE DU GEVAUDAN	C.I.L.	Apple II	Aventures graphiques et dialogiques	Disquette	★★★★★★	—	★★★★★	★★★★
57. BIG BIRDS	CBS software	C 64	Educatif	Disquette	★★★★	★★★	★★★	★
58. BIGTOP BARNEY	Interceptor software	C 64	Adresse et action	K7	★★★	★★★	★★★	★★★
59. BILLY BLUEBOTTLE	Power Software	Spectrum 48 K	Action	K7	★★★★	★★★★	★★★	★★★★
60. BINARY LAND	Kuma	M.S.X.	Action	K7	★★★	★★★	★★★	★★★★
61. BIORYTMES	Answare	TO 7 MO 5	Connaissance de soi	K7	★★★	★★★	—	—
62. BLACK BELT	Apple Ed	Apple II	Simulation de karaté	Disquette	★★★★	★★★	—	★★★★★
63. BLACK HAWK	Thorn Emi	C 64	Action	K7	★★	★★★★	★★★	★★★
64. BLACK THUNDER	Quicksilva	C 64	Arcade	K7	★★★★★	★★★★	★★★★	★★★
65. BLAGGER	Alligata	M.S.X.	Action - tableaux multiples	K7	★★★	★★★	★★	★★★★
66. BLAGGER GOES TO HOLLYWOOD	Alligata software	C 64	Action	K7	★★★★★	★★★★	★★★	★★★★★
67. BLUE MAX	Océan	Spectrum 48 K	Simulation de vol et action	K7	★★★★★	★★★★	★★★	★★★
68. BLUE MAX 2001	Synapse Sotware	Atari 400/800 XL C 64	Arcade	Disquette	★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★
69. BMX RACERS	Mastertronic	C 64	Action - course de moto cross	K7	★	★★	★★	★★
70. BOMB ALLEY	S.S.I.	Apple II	Wargame	Disquette	★★	—	—	★★★★
71. BOMBYX	Dialog informatique	Oric 1	Adresse et réflexe	K7	★★★★	★★★★	★★★	★★★★
72. BOOGA-BOO (THE FLEA)	Quicksilva	MSX, Spectrum	Action	K7	★★★★★	★★★★	★★★★	★★★
73. BOOTY	Firebird	Spectrum 48 K C 64	Action	K7	★★★★	★★★	★★	★★★
74. BOUNTY BOB STRIKES BACK	Big five	C 64	Action à tableaux multiples	K7	★★★★	★★★★	★★★	★★★★
75. BREAK DANCE	Epyx	C 64	Action et adresse	K7	★★★	★★★	★★★	★★★
76. BREAK FEVER	Interceptor software	C 64	Adresse	K7	★★★	★★★	★★★	★★
77. BRIDGE	C.B.S.	Apple II	Apprentissage du bridge	Disquette	★★★★	—	—	★★★★
78. BRIDGE IT	Amsoft	Amstrad	Action	K7	★★★★	★★★	★★★★	★★★
79. BRIDGE PLAYER	CP Software	Spectrum, Amstrad	Bridge	K7	★★★★	—	—	★★★★
80. BRIQUES LOGIQUES	Fisher Price	C 64, TO 7/MO 5	Educatif (logique)	K7	★★★★	★★★★★	—	★★★★
81. BROADSIDES	SSI	Apple II, C 64, Atari 800 XL	Simulation de combat naval	Disquette	★★★	★★★★★	★★	★★★★
82. BOULDER DACH	Orpheu	M.S.X., Atari, 600/800 XL et C 64	Action	K7	★★★	★★★	★★★★	★★★
83. BRUCE LEE	Data soft	Atari 800 ou C 64	Action et sport de combat	K7	★★★★★	★★★★	★★★	★★★★
84. BUCK ROGERS	Sega	M.S.X., C 64 Atari 800 XL	Arcade	K7	★★★★	★★★★	★★★	★★★
85. BUDGET FAMILIAL	Matra Data system	Alice	Utilitaire	K7	★★	—	—	—
86. BUDS 1.2.3.	Totek	TO 7 et MO 5	Jeu de réflexion	K7	★★★	★★★	—	★★★
87. BUGGY BLAST	Firebird	Spectrum 48 K	Action	K7	★★★★★	★★★★	★★★★	★★★★
88. BUSINESSMAN	Ere informatique	Oric 1	Gestion économique	K7	★★★★	—	—	★★★★★
89. BUSINESS +	Answare	TO 7 ET MO 5	Simulateur économique	K7	★★★★	—	—	★★★★★
90. CALCUL MENTAL	Loriciels	Oric/Atmos - MO 5	Educatif calcul mental	K7	★★★	—	—	★★★★
91. CALCUL NUMÉRIQUE	Vifi Nathan	TO 7/MO 5	Educatif (calcul)	K7	★★★	—	—	★★★★
92. CAP HORN	Loriciels	TO 7 et MO 5	Action et stratégie	K7	★★★	★★★	★★★	★★★
93. CAPTAIN MENKAR	Exelvision	EXL 100	Action combat spatial	Cartouche	★★★★	★★	★★★★★	★★★
94. CARLSON CITY	A.G.B.	Spectrum 48 K	Aventure et action	K7	★★★	★★	—	★★★★
95. CARNET DE SANTÉ	Answare	TO 7/70, MO 5	Suivi médical	K7	★★★	—	—	—
96. CARTABLE	Infogrames	TO 7/70, MO 5, Alice	Educatif français et math	K7	★★★	★★★	★★	★★★

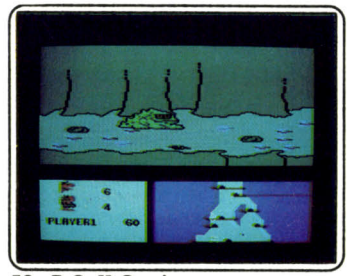
INTÉRÊT	PRIX	PARU DANS TILT N°	NOTRE COMMENTAIRE
★★★★★	B	19	Pas facile de réaliser des tours de circuits à bord de ces voitures si particulières armées comme des tanks et où chacun tire pour lui. Cette fois ce n'est pas seulement la main mais aussi le cerveau qui vous permettra de gagner.
★★★★	B	20	Au volant d'une voiture tout-terrain, vous voyagez à travers le temps. la route est semée de trous meurtriers, d'obstacles, et mieux vaut garder un œil en l'air pour éviter divers projectiles. On se laisse vite prendre au jeu, même si le scénario est usé.
★★★★	B	21	Pas facile de mener une vie de famille tranquille quand on est un homme des cavernes. Vous devrez trouver des femmes et assurer leur subsistance ainsi qu'aux enfants. Un amusant jeu d'action, au thème original.
★★★★★	B	22	Votre quête : dénicher le sens de la vie. Le prix du savoir : des coquillages bleus qui jonchent le chemin pavé de monstres et bordé d'à pics. Gare à Grog. De l'humour, de l'action, des graphismes et un bruitage ad hoc. Que demande le peuple ?
★★★★★	B	18 et 19	Le débarquement comme si vous y étiez. Approche de la flotte, tir de D.C.A., débarquement sur la plage, attaque de la forteresse ennemie. Un bon jeu d'action tant par ses graphismes que par la diversité de ses situations. Déjà un classique.
★★★★★	B/C	25	A faire hurler les militants de Greenpeace. Un réalisme époustouflant, les combattants s'écroulent avec des râles inhumains. Encore plus fort que *B.H.I.* Quatre tableaux plus sanglants les uns que les autres. Une très grande réussite en son genre.
★★★★★	B	9, 15, 17, 23	Depuis sa première version sur Mattel (!), *Beamrider* s'affirme comme l'un des meilleurs combats spatiaux. Animation et bruitages saisissants, surtout sur *C 64* et *M.S.X.*, action rapide. L'un des seuls logiciels du genre obligatoire dans une ludothèque.
★★★★★★	E	24	Vous n'avez plus que douze heures pour préparer le philtre qui vous libérera du sortilège vous transformant en loup-garou. Un très bon jeu d'aventure aux dialogues faciles et où certains personnages vous parleront de vive voix. Tilt d'or des jeux d'aventure.
★★★★★	E	18	Il faut rendre à César ce qui est à César. Ce jeu, destiné aux tout-petits reprend les personnages de la série *Sésame street*. Jeu de logique où chaque objet correspond à une personne, utile pour une première approche du clavier et de l'ordinateur.
★★★	A	24	Pour être clown et acrobate sur la piste aux étoiles, il ne faut manquer ni de courage, ni de persévérance. Du saut périlleux à la balade en vélo sur un fil tendu dans le vide, *Bigtop Barney* reste toujours convaincant.
★★★★	A	18	Billy, la super-mouche doit tout tenter pour sauver sa pauvre amie de la noyade. Contrairement à la plupart des autres jeux rien ne vous sera expliqué sur le déroulement du jeu et il faudra donc le découvrir par vous-même.
★★★	B	18	Un jeu propre à vous rendre schizophrène. Il s'agit de guider un couple dans deux labyrinthes parallèles, avec le même joystick, pour finalement les faire se rejoindre après avoir échappé à tous les dangers de ce double dédale. Un jeu assez simple, mais plutôt original et correctement réalisé.
★★★	A	25	Dans la vie il y a les jours « avec » et les jours « sans » tant au point de vue intellectuel et émotionnel que physique. A l'instar des batteries on se décharge et l'on se recharge au fil des mois. Dans un couple tout l'intérêt est d'être en phase. Côté calcul *Biorythmes* s'avère à la hauteur.
★★★★★	F	24	Ce logiciel est sans conteste celui qui offre les possibilités de combat les plus complètes dans ce sport. Tout ou presque y est possible. Certains coups ne vous seront même autorisés que lorsque vous atteindrez un niveau suffisant. Dommage que l'animation ne suive pas.
★★★★	A	18	Le *Black Hawk* (faucon noir) est un jet de combat des plus efficaces. Survolez le territoire ennemi afin d'en détruire toutes les bases. malgré un graphisme quelque peu simpliste, l'animation fait preuve de vitalité. Aucune stratégie... Foncez et tirez !
★★★	B	22	Dans un nœud autoroutier, une course poursuite entre une voiture mitrailleuse et des missiles, hélicoptères ou autres tanks. Si l'emballage est très bien réussi, le fond manque un peu de consistance. On attrape vite le tourni.
★★★	B	20	Le métier de monte-en-l'air revêt parfois l'aspect d'un véritable art. Vingt écrans où il faut rivaliser d'adresse pour accomplir ses forfaits. ceux qui n'ont pas encore une indigestion des jeux à tableaux se délecteront des difficultés de *Blagger*.
★★★★	B	23	Lorsqu'un voleur de métier fait son entrée dans un grand studio d'Hollywood, ce n'est certes pas pour y tourner un film ! *Blagger* s'est mis en tête de dérober tout ce qu'il trouve et rien ne pourra l'arrêter. Très beau graphisme 3D pour ce thème original.
★★★★	B	20	Votre mission est de détruire la quasi-totalité des installations et équipements de l'ennemi. Pour celà vous disposerez d'un avion aux commandes simplifiées. Le jeu est amusant et assez varié et les graphismes très agréables.
★★★★★	A	25	Fini les casques à pointes, « 2001 » nous propulse en pleine science-fiction. A bord de votre vaisseau détruisez les points stratégiques des envahisseurs de la planète Gamma IV. Le scénario sent le réchauffé, mais les possibilités de jeu sont énormes.
★★★	A	18	Le principal atout des logiciels Mastertronic était leur prix très doux. Las, avec la guerre des prix qu'ils ont contribué à déclencher, leurs faiblesses s'accentuent. Suivez la route avec votre B.M.X., à l'aide de beaucoup de réflexes et un zeste d'habileté vous réaliserez des scores avouables.
★★★★★	F	19	Vous allez revivre l'affrontement qui opposa les forces terrestres et maritimes allemandes et anglaises en 1941. Trois scénarios sont proposés pour ce logiciel qui peut se jouer seul face à l'ordinateur ou à deux.
★★★★	B	18	Pour une chenille gourmande, quoi de plus agréable que de grignoter les fruits de ce jardin... Mais gare à l'indigestion, n'allez pas vous cogner contre les murs ! Bien que fort classique, ce thème trouve ici un support graphique intéressant.
★★★	B	21	Un saut mal ajusté et Booga-Boo, la puce inconsciente tombe au fond d'un gouffre peuplé de ptérodactyles et de plantes carnivores. Aidez-la à revoir le jour en sautant de saillies en saillies. Un logiciel primesautier, aux graphismes enlevés.
★★★	A	24	Jim va parcourir les différents ponts du bateau pour tenter de s'approprier des trésors. Pour se rendre d'une pièce à l'autre, il devra disposer de la clé correspondante. Un logiciel classique mais qui bénéficie d'un rapport qualité-prix étonnant.
★★★	B	23	Bounty Bob retourne au fond de la mine 2049, mais ce qui nous avait émerveillé lors de la sortie du premier jeu aurait tendance aujourd'hui à provoquer l'indifférence. Les fanatiques du genre apprécieront les vingt-cinq niveaux différents, et la multiplication des difficultés.
★★★	B	23	Le smurf est décidément la danse des années 80. Dans les rues américaines, vous allez donner forme à votre art préféré... Après avoir appris les quelques mouvements de base, lancez-vous dans des breaks audacieux. Un logiciel rythmé.
★★★	A	22	Devant un public ébahi, cette piste de smurf va vous permettre de développer le rythme et la souplesse de votre danse favorite. Ici, tout repose sur le maniement du joystick. le graphisme, quant à lui, reste assez sobre.
★★★★	F	23	Ce logiciel vous permettra d'apprendre les rudiments, puis de vous perfectionner dans ce maître-jeu de cartes. L'apprentissage est bien dosé. En revanche, pour le joueur plus confirmé l'impossibilité de jouer une autre carte que celle sélectionnée par le programme devient vite lassante.
★★★	A	23	Cité lacustre et maisonnette sur piloti : le rêve caché de 50% des Français. Mais ont-ils pensé aux problèmes que celà pose pour les retours de fête quand toutes les passerelles qui relient les pontons sont levées. Heureusement un gardien bien intentionné, vous-même, prend le contrôle
★★★★	B	21	Pour bridgeur d'écran, un jeu utilisant le système Acol et les conventions de Stayman et Blackwood. Rapide et clair. A recommander aux joueurs débutants ou moyens en mal de partenaires.
★★★★	B	24	Jimmy le goéland doit placer sur le chantier de construction, les outils qui permettront aux robots Martin et Martine d'aller ramasser les briques situées au rez-de-chaussée sans faire un plongeon de dix mètres. Irremplaçable pour les enfants de 4 à 8 ans.
★★★★	E	21	Ce combat naval est tout en tactique et en finesse. Les manœuvres des lourds voiliers s'effectuent en temps réel. Lorsque les sautes de vent s'emmêlent, il devient très ardu de se placer en position de force. Un jeu original, malheureusement condamné à rester marginal, en raison de son prix prohibitif.
★★★	B	24	Rockford creuse des galeries souterraines pour collecter le maximum de diamants. Attention aux éboulements et aux rencontres mortelles. Quatre tableaux qui débouchent sur un spécial de seize caves.
★★★★★	A	24	A la recherche du grand magicien, Bruce Lee se retrouve bientôt seul dans le temple sacré. Il ne le restera pas bien longtemps : Ninja et Yamo, deux féroces guerriers, vont lui mener la vie dure. De l'action, du sang et de superbes coups de pied chassés.
★★★	B	22	Devenez Buck Rogers, le héros de l'espace qui ne redoute pas les mines volantes et les Space Hoppers belliqueux. Du jeu d'arcade de grand-papa qui a marqué son temps et inspiré bien des générations de soft. Une référence.
★★★	B	25	Utile pour comptabiliser recettes et dépenses et les visualiser graphiquement. Malheureusement très peu de calculs sont réalisables. Utilitaire, classique, utile pour les petits budgets mais incomplet pour la gestion du porte-monnaie familial.
★★★★	B	18	Vous devez remplir une grille de six cases sur six de façon à être le dernier à jouer. L'ordinateur est un partenaire rusé, à vous de l'être encore plus ! Ce jeu de réflexion est d'un abord agréable et séduira les sportifs de la matière grise.
★★★★	B	21	A bord de votre vaisseau spatial, vous devez détruire les Lurgons, qu'ils soient à pied, en hélicoptère ou dans n'importe quel autre véhicule de combat. Un bon jeu d'action, à conseiller surtout aux acharnés du tir sur cible mouvante.
★★★★★	B	19 et 21	Gérer une entreprise de micro-informatique, ce n'est pas du gâteau... Développez votre production, maîtrisez l'économie sans déstabiliser un climat social déjà houleux ; de nombreux tableaux de données vous aideront dans cette lourde tâche.
★★★★★	C	21	La construction automobile est en crise, ce n'est un secret pour personne. une nouvelle firme, la vôtre, va tenter de s'imposer sur le marché. Cette simulation économique est d'un réalisme parfait. Le jeu collectif ne vous lassera pas de sitôt.
★★★★	B	22	Plusieurs exercices sont proposés sur neuf degrés de difficulté allant des opérations simples aux opérations multiples, factorisation, etc. Et plus vous êtes rapide, plus l'ordinateur réduit le temps de réponse imparti.
★★★★	B	24	Apprendre aux enfants de 6e et 5e à démêler l'écheveau des expressions algébriques avec cinq niveaux de difficulté et neuf menus. Un logiciel particulièrement complet qui prend le temps d'expliquer à l'enfant le pourquoi et le comment de l'arithmétique.
★★★★	B	24	Tout commence sur une mer calme et sereine. Mettez le cap sur ce ban de poissons. Si vous n'êtes surpris ni par l'orage, ni par une mine flottante, vous pourrez vendre à la criée le produit de votre pêche. un jeu varié au graphisme intéressant.
★★★	C	25	Principale particularité de ce capitaine, il parle, et bien. Le reste est plus banal. Une bataille de l'espace, avec des sauts d'un écran à l'autre, des ravitaillements, mais qui reste très classique. L'animation est trop lente pour un jeu de ce type.
★★★★	B	25	Pour retrouver les bandits qui ont dérobé votre bétail, vous devrez interroger les gens et éventuellement les payer. Puis il faudra essayer de les mettre un à un en prison en évitant les coups de feu des complices. Un jeu amusant.
★★★★★	B	25	Un viatique vers une vie adulte sans poliomyélite ou tétanos, un témoin de votre passé organique qui complète des carnets de vaccinations rendus illisibles à force d'être tamponnés. Malgré quelques défauts dont l'absence du groupe sanguin, c'est bien.
★★★★	B	22	Entraînement au calcul mental, maîtrise de la notion d'encadrement, découverte du monde des quadrilatères, conjugaison, construction des propositions, emploi des tournures homonymiques. Le tout agrémenté de petites mises en scènes pour atténuer le côté scolaire. Un ensemble cohérent.

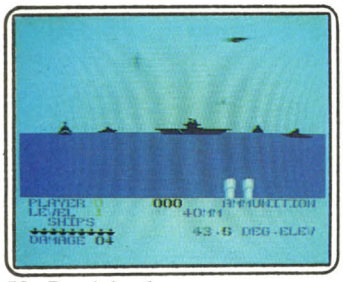
576 logiciels au Tiltoscope

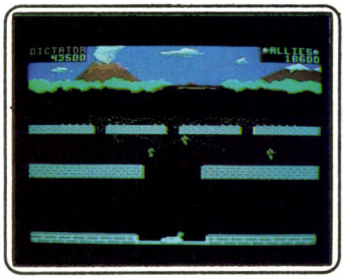

49. Battlecars

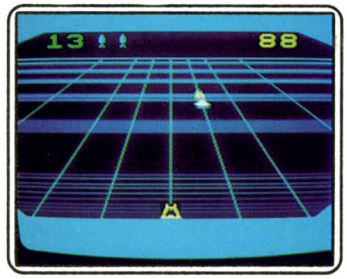

50. Battle throut time

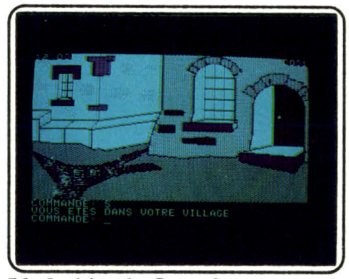

51. B.C. Bill

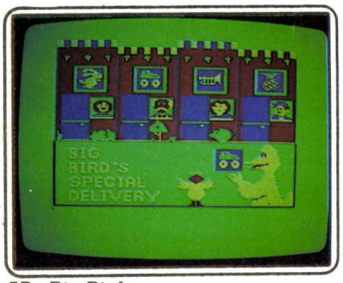

52. B.C. II Crog's revenge


53. Beach head

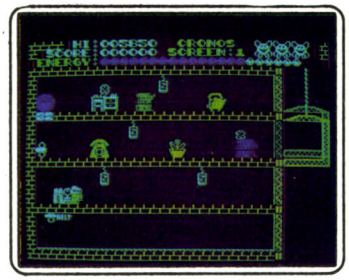

54. Beach head II

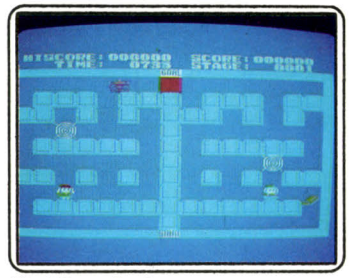

55. Beamrider

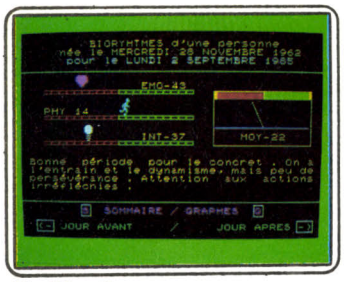

56. La bête du Gevaudan

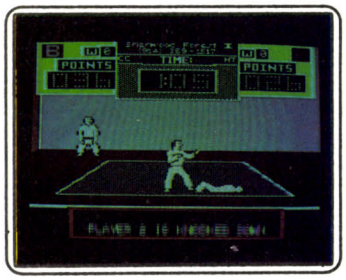

57. Big Birds

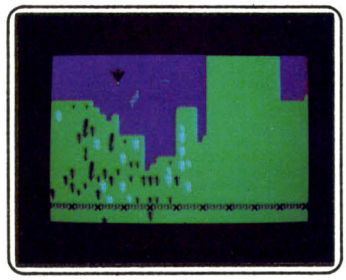

58. Bigtop Barney

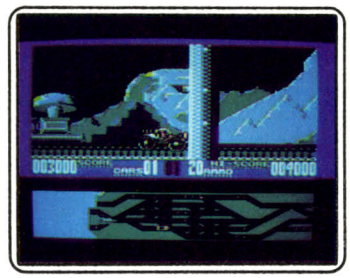

59. Billy Bluebottle

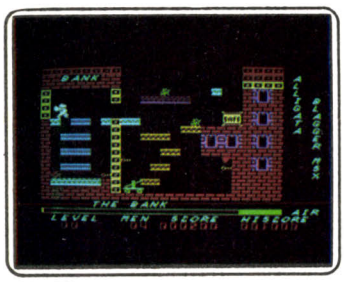

60. Binary land

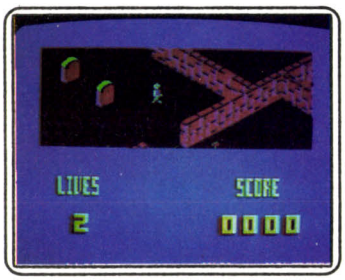

61. Biorythmes


62. Black Belt


63. Black Hawk


64. Black Thunder

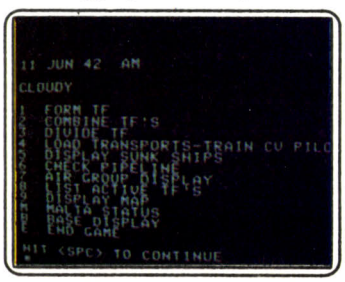

65. Blagger

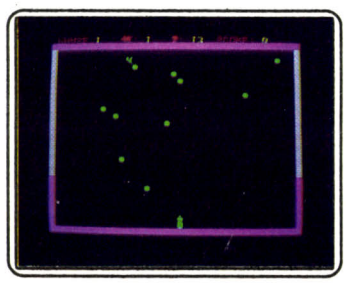

66. Blagger goes to Hollywood


67. Blue Max

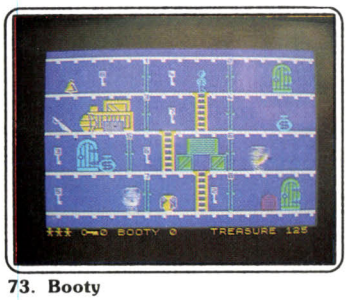

68. Blue Max 2001


69. BMX Racers

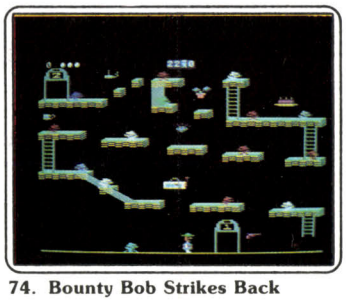

70. Bomb Alley


71 Bombyx


72 Booga-Boo (the flea)



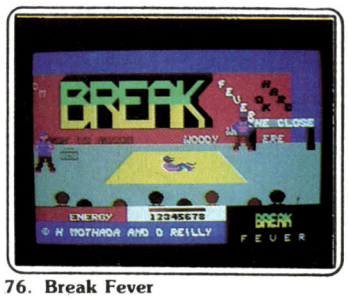
73. Booty



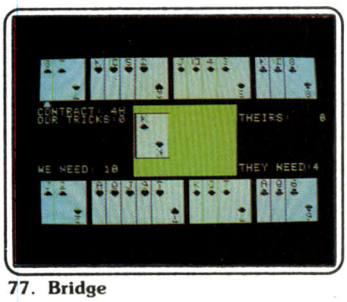
74. Bounty Bob Strikes Back



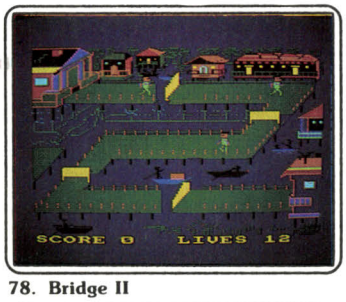
75. Break Dance



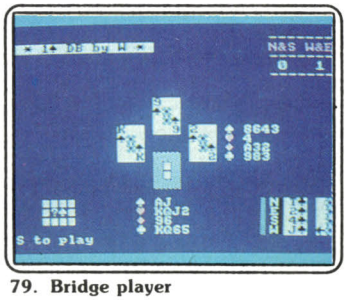
76. Break Fever



77. Bridge



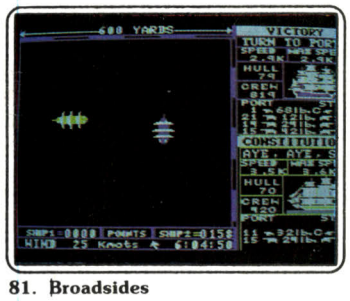
78. Bridge II



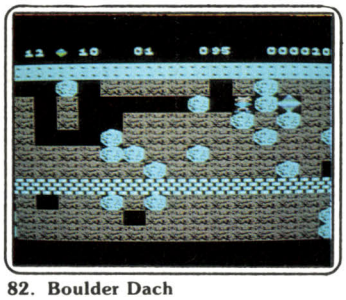
79. Bridge player



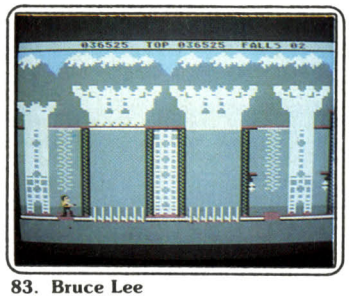
80. Briques logiques



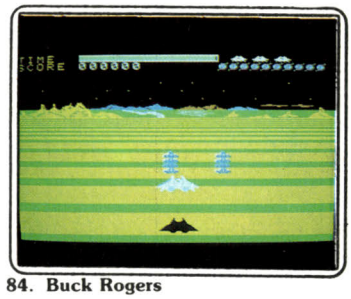
81. Broadsides



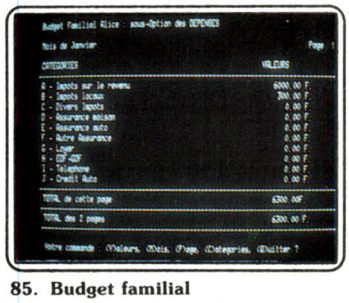
82. Boulder Dach



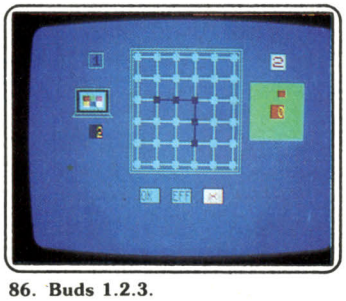
83. Bruce Lee



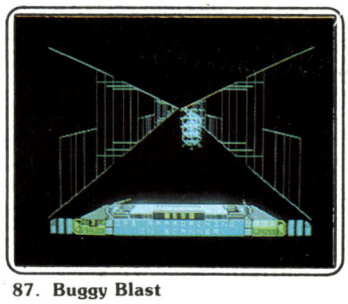
84. Buck Rogers



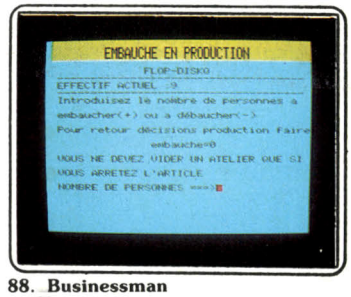
85. Budget familial



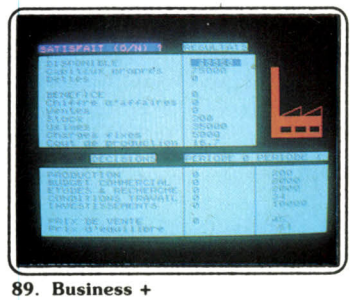
86. Buds 1.2.3.



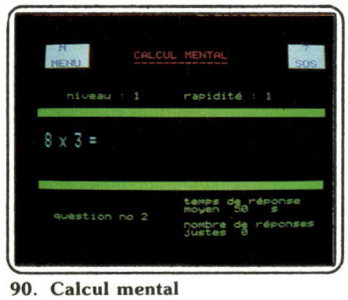
87. Buggy Blast



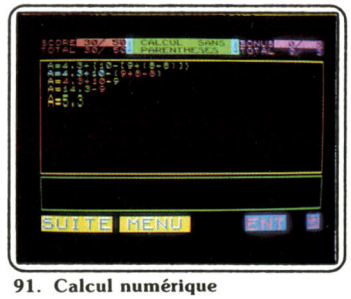
88. Businessman



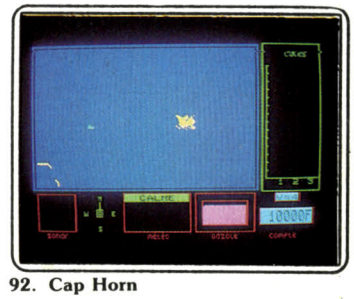
89. Business +



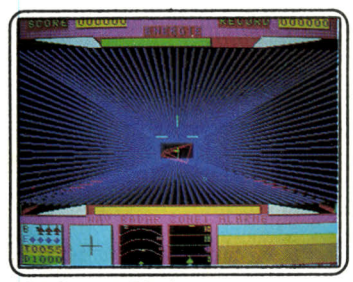
90. Calcul mental



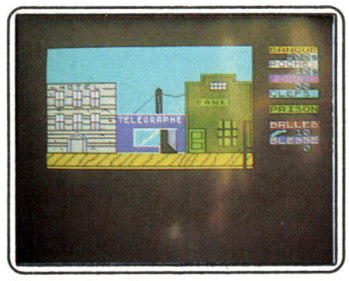
91. Calcul numérique



92. Cap Horn



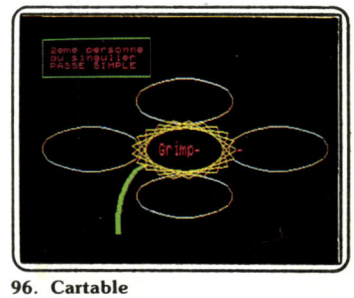
93. Captain Menkar



94. Carlson City



95. Carnet de santé

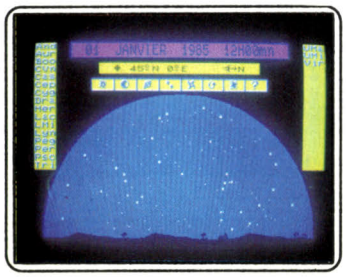


96. Cartable

576 logiciels au Tiltoscope

LOGICIEL	MARQUE	ORDINATEUR	TYPE	EXISTE EN DISQ. K7, CARTOUCHE	GRAPHISME	ANIMATION	BRUITAGE	DIFFICULT
97. CARTE DU CIEL	Answare	TO 7/70 - MO 5	Educatif - astronomie	K7	★★★★	—	—	★★★
98. CARTELS & CUTTHROATS	S.S.I.	Apple II	Simulation économique	Disquette	★★★	—	—	★★★★★
99. CASHMANN	Microdeal	Dragon 32	Action	K7	★★★★	★★★	★★★	★★
100. CATEGORIC	No man's land	MO 5	Batailles navales	K7	★★★★	★★★	★★★	★★★
101. CAULDRON	Palace Software	C 64	Action et aventure	K7	★★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★
102. CAVERNS OF SILLAHC	Interceptor Software	Commodore 64	Action et adresse	K7	★★★★★	★★★★	★★★	★★★★
103. CHALLENGER	Cobra soft	Amstrad	Jeu de carte	K7	★★	★★★★	—	★★★★
104. CHALLENGE VOILE	Loriciels	Oric/Atmos	Tactique de régate	K7	★	★	★	★★★
104. CHEOPS	No man's land	Amstrad	Aventure	K7	★★★★	★★★	★★★	★★★★
106. CHESS 7.0	Odesta	Apple II	Echecs	Disquette	★★★★	—	—	Selon niveau
107. CHIFFRES PERCHES	Ediciels Fisher-Price	C 64, TO 7/MO 5	Educatif arithmétique	K7	★★★★★	★★★★★	★★★★	★★★
108. CHILLER	Mastertronic	C 64	Action et aventure	K7	★★★	★★★	★★★	★★★★
109. CHOPPER SQUAD	Interceptor Software	Amstrad	Action	K7	★★	★★★	★★★	★★★
110. LA CITÉ PERDUE	Excalibur	Apple II	Aventures graphiques et dialogiques	Disquette	★★★★	—	★★★★	★★★★
111. CLIMB IT	Tynesoft	Amstrad	Action	K7	★★★	★★★	★★★	★★★
112. CLUB DE FOOT	Answare	TO 7/70, MO 5	Gestion	K7	★★★	—	★★★★★	★★★★
113. COBRA PINBALL	Cobra soft	Oric 1/Atmos Amstrad	Flipper	K7	★★★★★	★★★★★★	★★★★	★★★★★
114. COCCINELLE	Ediciel	Apple II	Initiation à la programmation et dessin	Disquette	★★★★	★★★★	—	★★★★★
115. CODENAME MAT	Micromega	Spectrum 48 K	Combat galactique type Star Trek	K7	★★★★	★★★★	★★★	★★★★
116. COMBAT LYNX	Durell	Spectrum 48 K Amstrad	Combat aérien	K7	★★★★★	★★★★★	★★★	★★★★
117. COMPILATEUR INTÉGRAL	Ere informatique	Spectrum 48 K	Compilateur	K7	—	—	—	—
118. THE COMPLETE MACHINE CODE TUTOR	Génération Software	Spectrum 48 K	Apprentissage de l'assembleur	K7	—	—	—	★★★
119. LE COMPTE EST ROND	Hatier	MO 5 - TO 7/70	Educatif arithmétique et logique	K7	★★★	—	—	★★★★
120. COMPUTER BILLIARDS	Konami	M.S.X.	Simulation de billard américain	Cartouche	★★	★★★★	★★★	★★★
121. CONAN	Datasoft	Apple II	Action	Disquette	★★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★★
122. CONGO BONGO	Sega	M.S.X. C 64, Atari 800 XL	Action africaine	K7	★★★★	★★★	★★★	★★★
123. LA CONJUGAICHOUETTE	Belin	VG 5000	Educatif conjugaison	K7	★★	—	—	★★
124. LES CONSPIRATEURS DE L'OMBRE	No man's land	Apple II	Jeu d'aventure et de rôle	Disquette	★★★★	—	—	★★★★
125. COQ'INN	Vifi Nathan	Spectrum, Oric, C 64	Action	K7	★★★★★	★★★★	★★★★	★★★★
126. CORN CROPPER	C.C.S.	Spectrum 48 K ZX 81 16 K	Simulation économique	K7	★★★	—	—	★★★★
127. COUNTDOWN TO MELTDOWN	Créative Spark	C 64	Aventure graphique	K7	★★★★	★★★★	★★★	★★★★
128. COURS DE SOLFÈGE SUR MO 5	Techni-musique	MO 5	Educatif	K7	★★★★★	★★★	★★★★★	★★★
129. COURSES AUX LETTRES	Loriciels	Oric 1, Spectrum et MO 5/TO 7	Educatif, niveau primaire	K7	★★★	★★	★★★	★★★
130. CRAZY TRAIN	Konami	M.S.X.	Réflexion	Cartouche	★★	★★★	★★	★★★★
131. LE CRIME DU PARKING	Froggy	Apple II	Enquête policière	Disquette	★★★★	—	—	★★★
132. CRISTAL 5	A.G.B.	ZX 81 16 K	Aventure graph. et convers. et jeu de rôle	K7	★★★	—	—	★★★★
133. CRYPT OF MEDEA	Sir-tech	Apple II	Aventures graphiques et dialogiques	Disquette	★★★★	—	—	★★★★
134. CYBERLAB	Totek	TO 7 et MO 5	Adresse et réflexe	K7	★★★	★★★	★★★	★★★
135. DALEY THOMPSON'S DECATHLON	Océan	Spectrum 48 K	Simulation sportive	K7	★★★★	★★★	★★★	★★★★★
136. DALLAS	C.C.S.	Spectrum 48 K ZX 81 16 K	Simulation économique	K7	★★	—	—	★★★★
137. DAMBUSTER	IJK	Oric-Atmos	Simulateur de vol	K7	★★	★	★★	★★★
138. THE DAMBUSTERS	US Gold	C 64	Simulateur de vol et de combat aérien	Disquette	★★★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★
139. DANGER MOUSE IN THE BLACK FOREST CHATEAU	Creative sparks	Spectrum 48 K	Aventures graphiques et dialogiques	K7	★★★★	—	—	★★★★
140. DANGER MOUSE IN DOUBLE TROUBLE	Creative sparks	Spectrum 48 K	Action	K7	★★★★★★	★★★★	★★★★	★★★★
141. DARK CRISTAL	Sierra-on-line	Apple II	Aventures graphiques et dialogiques	Disquette	★★★★★★	—	—	★★★★★
142. DARK STAR	Design	Amstrad, Spectrum	Action	K7	★★★	★★★	★★★	★★★★
143. DAVIS'S MIDNIGHT MAGIC	Broderbund	C 64	Flipper	K7	★★★	★★★	★★★	★★★
144. A DAY IN THE LIFE	Micromega	Spectrum 48 K	Action	K7	★★★★	★★★	★★	★★★★

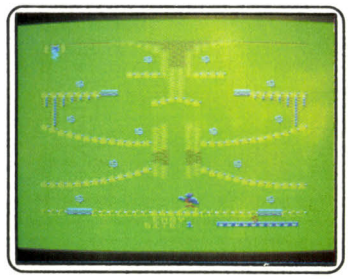
INTÉRÊT	PRIX	PARU DANS TILT N°	NOTRE COMMENTAIRE
★★★★★	B	20 et 22	Partez à la découverte du ciel, observez la course des constellations, examinez leur structure et testez vos connaissances. Un très bon logiciel, facile d'emploi, pédagogique dans le bon sens du terme, qui donne une vision réaliste du ciel.
★★★★★	F	21	A la tête d'une entreprise dont vous pourrez d'ailleurs choisir le type de produit qu'elle commercialise, vous devez réussir à tenir votre part du marché malgré la concurrence. Un bon logiciel pouvant se jouer à plusieurs.
★★★	B	18	Pour vous approprier les différents trésors disséminés dans les multiples salles de ce château, vous devrez sauter de trampolines en échelles. Un jeu classique de réalisation correcte mais pas très passionnant.
★★★★	B	20	Ce simulateur de bataille navale est d'un réalisme surprenant. Dans la cabine de pilotage, les différents instruments de bord vous indiquent l'approche de l'ennemi. Cuirassés, porte-avions et jets sont déjà à vos trousses ; la lutte sera chaude !
★★★★★	B	23	Pour devenir la reine des sorcières de la nuit d'Halloween, partez à la recherche de quelques larmes de bave de crapaud, un œil de triton et autres racines de cigüe. Un logiciel tonique, aux graphismes et scrolling époustoufflants. Un must et un Tilt d'or 85.
★★★★	A	23	Périlleuse mission que ce sauvetage sur la planète Sillahc. Le maniement de votre vaisseau est entravé par une forte pesanteur et les rayons laser ennemis font feu de toutes parts. Entre deux ravitaillements en essence, l'action ne laisse aucun répit.
★★★★	B	23	Il n'est pas vraiment beau, mais il est costaud ce revers made in France. Ecrit 100 % en langage machine avec des algorithmes trapus, il comporte douze niveaux de jeu (à partir du sixième, ça commence à coincer). Le jeu, au joystick, s'avère agréable et les détails de réponse rapides.
★★★★	B	19	Challenge voile propose une régate olympique sur trois bouées. Même les non-initiés pourront s'adonner à la joie de la régate, grâce aux trois niveaux de difficulté qui permettent d'assimiler les différents paramètres d'une course à la voile.
★★★★	B	24	Pilleurs de tombes en Egypte, dans le terrible dédale des pyramides : les mygales, les scorpions, déchiffrer les hiéroglyphes, jouer au passe-muraille, trouver le grand magicien, ce n'est pas une sinécure. Une aventure graphique jolie mais monotone.
★★★★★	F	24	Bien que moins complet et moins fort que ses deux concurrents directs, *Sargon III* et *Mychess II*, le logiciel offre de bonnes prestations et pourra parfaitement convenir au débutant et à l'amateur moyen.
★★★★	B	24	Un logiciel qui dans la tradition de Mary Poppins guide les premiers pas en calcul des bambins de 3 à 7 ans. toutes les opérations se font par l'intermédiaire de petits animaux tout ce qu'il y a de plus rigolos. Mignon et évolutif, donc réussi.
★★	B	24	Sous un clair de lune démoniaque, encerclé d'araignées, zombis et autres esprits, vous écumez la forêt cueillant des crucifix bleus. Les étapes suivantes : du cinéma au ghetto ou à la maison hantée dans un crescendo de croix et de monstres. Niais.
★★★	A	23	Avec votre hélicoptère transportez neuf avions de chasse en pièces détachées. Gare aux Aliens saboteurs. Un va-et-vient pas très excitant ni très joli. Pour les nostalgiques du jeu d'arcade rudimentaire uniquement.
★★★★★	F	24	Le professeur qui vous a convoqué dans cette île australe a décidemment découvert une bien étrange pierre, comme vous n'allez pas tarder à l'apprendre. Un bon jeu, aux graphismes variés et aux dialogues faciles.
★★★	A	22	Le plan gorille kidnappeur, pin-up éplorée et jeune héros intrépide, vous connaissez ? Empruntez les ascenseurs, grimpez aux échelles et sauvez votre chérie. Du vu et revu, mais qui s'en plaindrait.
★★★★	B	25	Vous êtes dirigeant d'un club de foot pour une saison, soit six matches aller-retour contre des équipes plus ou moins fortes. Comme de bien entendu vous perdez de l'argent. Comment redresser la balance sans caisse noire.
★★★★★	B	23	En deux mots, il s'agit d'un billard électronique de bar qui se serait réincarné dans un micro ordinateur. Hallucinant de réalisme. Tilt vengeur, écran qui bouge, paramètres aux mètres, la bille d'argent s'envole. Fabuleux Tilt d'or 85.
★★★★★	F	24	Apprendre à programmer en dessinant, il fallait y penser. Chaque petit programme correspond à la série de commandes utilisées pour créer le dessin. Notice dense mais synthétique. L'enfant ne peut pas se perdre (les parents si). Original.
★★★★★	B	18	Il s'agit d'un jeu à la fois de réflexion et d'action. Vous devez protéger les planètes du système solaire en combattant dans un duel sans merci les ennemis tout en pensant à disposer les différentes forces terriennes pour limiter l'invasion.
★★★★★	A	19-23	Pour remporter la victoire sur l'ennemi, vous devrez à la fois piloter avec brio votre hélicoptère et diriger vos troupes avec justesse. Un très bon jeu d'action et de stratégie aux possibilités multiples.
★★★★★	C	25	Enfin le premier compilateur sur cette machine capable de tout assimiler sans crainte. De plus la collecte est bien faite et apporte un gain de rapidité considérable. Pour tous les programmeurs en herbe qui veulent éviter d'apprendre l'assembleur.
★★★★★	B	25	Ce logiciel est à conseiller absolument à tous ceux qui désirent se lancer dans l'apprentissage de l'assembleur Z 80. Les cours sont bien fait, nombreux et progressifs et le simulateur vous montrera l'état des registres et des mémoires.
★★★★★	B	23	Pour allier l'arithmétique à la logique, *Le compte est rond* met en place une chaîne de calcul, pour retrouver le résultat demandé en utilisant les différents opérateurs. Excellente démarche pédagogique, et niveaux de difficulté bien échelonnés.
★★★	C	23	Un billard américain sans surprise. Le joueur détermine la direction et la force du tir, les mouvements sont réalistes. En frappant suffisamment fort, il est possible de réussir de belles doubles ou triples bandes, comme un pro.
★★★★★	F	19	A travers sept tableaux de difficulté bien échelonnée, vous allez guider Conan et le mener jusqu'au maléfique Volta. Saut périlleux et lancer d'épée sont les habiletés de notre héros. Un jeu classique mais très bien réalisé.
★★★	B	22	Tel le docteur Livingstone, vous partez découvrir la jungle, ses montagnes escarpées, ses rivières infranchissables et ses macaques lanceurs de noix de coco. Graphisme cubiste, action classique, bref du « fast-soft » à consommer avec un milk shake.
★★	B	22	Ce logiciel propose d'enseigner la conjugaison dans la bonne humeur. Sans surprise, sans génie, mais très propre. Révision, puis exercices. On regrettera l'absence d'un répertoire des verbes les plus courants, accompagnés chacun d'un verbe de référence pour la conjugaison.
★★★★	C	18	Une conspiration se trame contre l'empereur. Pour l'arrêter, un seul remède, retrouver la liste sacrée et vous en emparer. L'aventure est très intéressante mais la partie jeu de rôle dans les labyrinthes est trop limitée et les monstres y sont trop peu variés.
★★★★★	B	16 et 18	La vie de coq est parfois difficile. Ne pas oublier les poules, chasser les intrus, se nourrir pour retrouver ses forces. Un jeu d'action tout en finesse et sophistiqué (quand le coq manque de nourriture, il se déplace plus lentement), rehaussé d'un superbe graphisme.
★★★★	A	21	A la tête d'une ferme industrielle, vous devez prendre les décisions qui s'imposent et développer votre entreprise. Mais attention aux catastrophes qui ne manqueront pas de s'abattre. Un bon logiciel, attrayant et bien réalisé.
★★★★	B	20	Un nombre impressionnant de salles à visiter, des gardiens plus féroces que jamais et l'explosion de cette centrale nucléaire, voici de quoi intéresser tous les adeptes de l'aventure. Le graphisme en 3D est stimulant.
★★★★	B	22	Lecture des notes et déchiffrage rythmique, voici quatre exercices pour renforcer vos connaissances musicales. Le graphisme est précis, la correction se fait de façon sonore et le niveau de difficulté reste modulable.
★★★	A	18	Ce logiciel enseigne de façon ludique la connaissance de l'alphabet et la composition des mots et syllabes. Pour les enfants de 7 ans et plus, la course vous emmène dans un immeuble rempli de lettres à classer. Un professeur agréable.
★★★★	C	23	Au premier coup d'œil, Crazy train est décevant. Mais le jeu s'avère original. En manipulant les cases comme au pousse-pousse, il s'agit de faire circuler la locomotive le plus longtemps possible sans accident. La réflexion prime sur l'action, et les possibilités de stratégie sont nombreuses.
★★★★	B	24	La belle Odile Conchoux a été découverte morte et nue dans un caddy du supermarché. Votre enquête va vous conduire au milieu d'une faune louche et vénale. Un bon jeu, malheureusement le coupable, toujours identique peut être facilement découvert.
★★★★★	B	22	Douze hommes ont disparu dans des circonstances plus que mystérieuses sur la base lunaire de Cristal 5. A vous de résoudre cette énigme grâce à votre personnage doté de caractéristiques variables. Un bon jeu très complet pour cet ordinateur.
★★★★★	F	18	Enfermé dans une crypte, il vous faudra faire preuve de toute votre sagacité pour parvenir à en sortir. Ce jeu est de loin celui qui présente l'ambiance la plus sinistre. Prière de ne pas y jouer après minuit.
★★★	B	18	La navette s'élance dans un labyrinthe infesté de créatures féroces. Le doigt sur la gachette, aurez-vous assez de courage et de sang-froid pour retrouver la sortie. Ce thème déjà trop connu s'agrémente fort heureusement d'un graphisme 3D convaincant.
★★★★★	A	19	Vous allez participer aux Jeux Olympiques pour l'épreuve reine : le décathlon. Mais ici, il faudra réussir à vous qualifier pour avoir le droit de participer à l'épreuve suivante. La simulation, intéressante, est un peu gachée par une animation de mauvaise qualité.
★★★	A	21	Vous êtes propriétaire d'une grande entreprise pétrolière et votre obsession est de porter votre capital à 200 millions de dollars pour racheter l'entreprise Ewing concurrente. La part du hasard est trop importante dans ce jeu.
★★★	B	20	Aux commandes d'un bombardier Lancaster, vous devez détruire les trois objectifs qui vous sont assignés et rentrer ensuite à la base. un simulateur peu fidèle et guère passionnant, à ne surtout pas confondre avec le nouveau logiciel du même nom.
★★★★★	B	24	Ce raid aérien sur la Rhur s'imposait vraiment. Votre objectif : trois barrages allemands. Vos moyens : un bombardier Lancaster équipé de missiles spéciaux. Ce superbe simulateur de combat possède un graphisme qui donne à l'action son véritable sens. Donc c'est un Tilt d'or 85.
★★★★	B	18	Petite souris agent secret, vous allez enquêter sur l'origine de ce mystérieux rayon Pi qui transforme les gens en bananes. Dans ce logiciel surtout réservé aux jeunes aventuriers, le dialogue s'effectue simplement grâce à un système d'options.
★★★★★	A	18	Vous allez retrouver le héros des dessins animés dans de nouvelles aventures. Trois tableaux aux buts très différents et de difficulté variable composent ce programme dont l'objet est de détruire le double que l'abominable Greeback a créé à votre image.
★★★★★	F	18	Tiré du célèbre film d'animation, ce logiciel vous propose d'aider Jen dans sa quête. Ici pas d'objets à ramasser. Il faudra vous mettre en communion avec la nature pour apprendre quelque chose. Un des rares jeux apportant une dimension poétique.
★★★	B	22	Percez un trou dans la défense ennemie et détruisez les bases de l'Empire qui truffent votre galaxie. La routine, quoi. Un logiciel qui se noie dans la masse de la médiocrité.
★★★★	n.c.	23	Simple mais efficace, ce flipper possède un tableau des plus classiques. Le maniement des flips est très précis et suffisamment nerveux pour quelques « fourchettes » diaboliques. Question réalisme, l'ensemble vous plongera dans l'ambiance des cafés.
★★★★	B	23	Vous incarnez Sir Clive Sinclair et vous devez aujourd'hui recevoir des mains même de la Reine votre nomination au titre de Commander. Mais ce qui est simple au premier abord ne l'est pas toujours en fait. Un amusant jeu d'action.



97. Carte du ciel



98. Cartels et Cutthroats



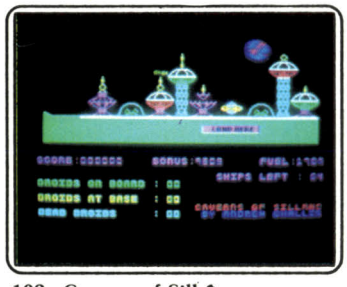
99. Cashmann



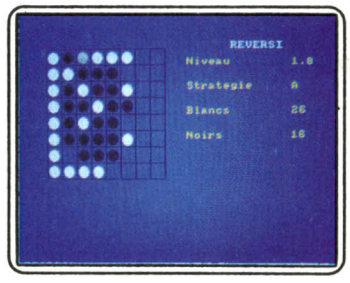
100. Catégorie



101. Cauldron



102. Caverns of Sillahc



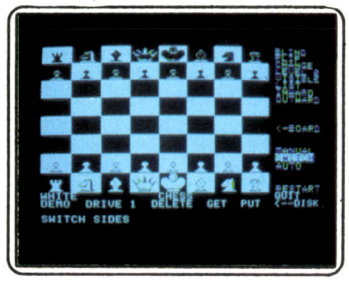
103. Challenger



104. Challenge voile



105. Cheops



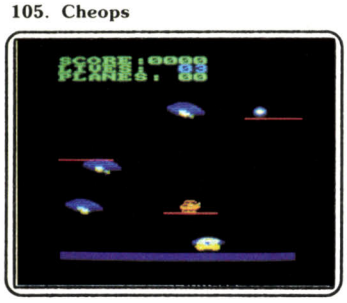
106. Chess 7.0



107. Chiffres perchés



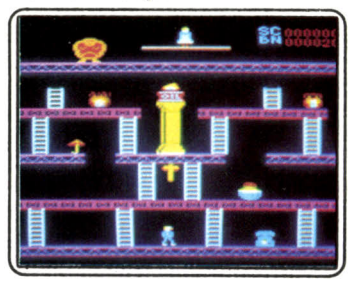
108. Chiller



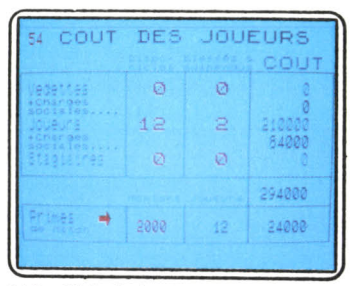
109. Chopper squad



110. La cité perdue



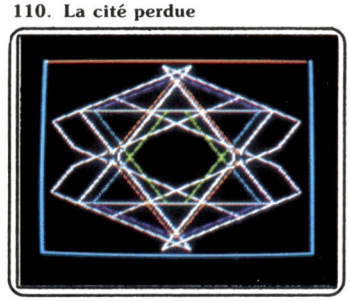
111. Climb it



112. Club de foot



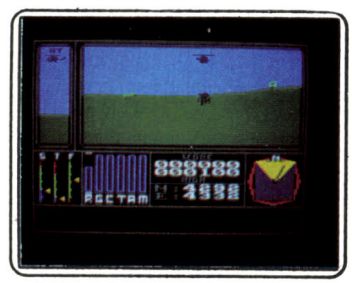
113. Cobra Pinball



114. Coccinelle



115. Codename mat



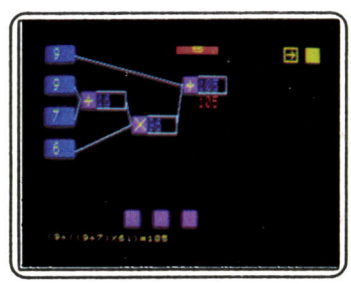
116. Combat Lynx



117. Compilateur intégral



118. Complete machine code Tutor



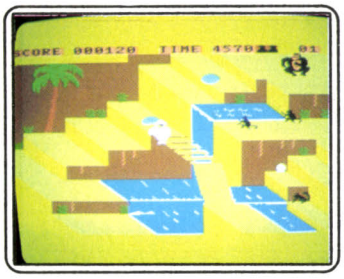
119 Le compte est rond



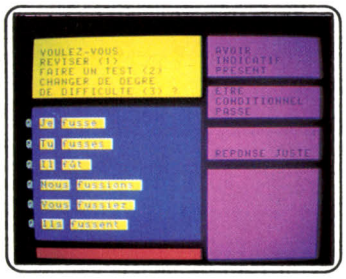
120. Computer billiards



121. Conan



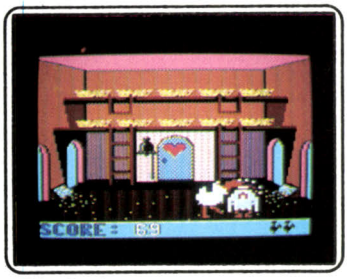
122. Congo Bongo



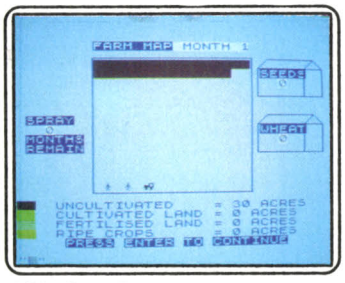
123. La conjugaichouette



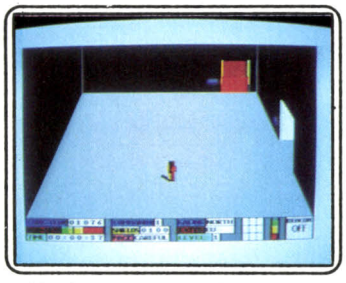
124. Les conspirateurs de l'ombre



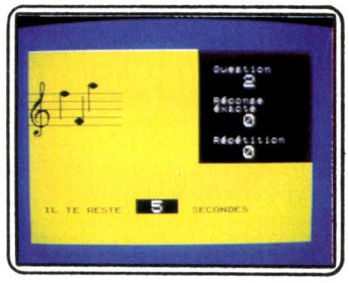
125. Coq'inn



126. Corn Cropper



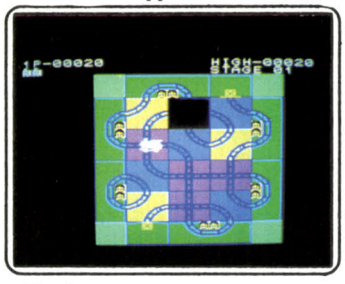
127. Coutdown to Meltdown



128. Cours de solfège sur MO 5



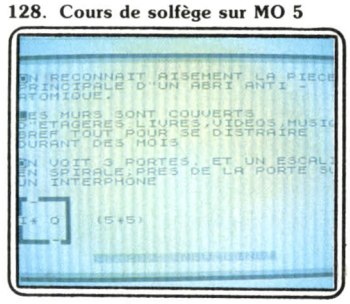
129. Courses aux lettres



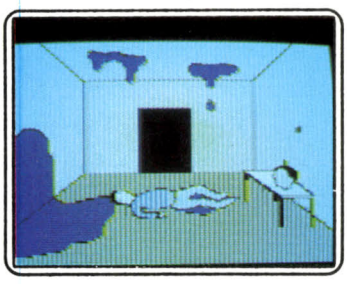
130. Crazy train



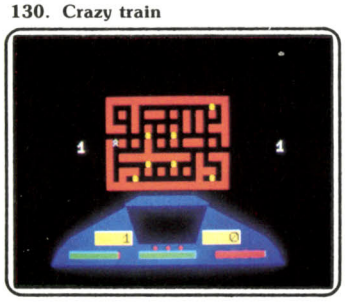
131. Le crime du parking



132. Cristal 5



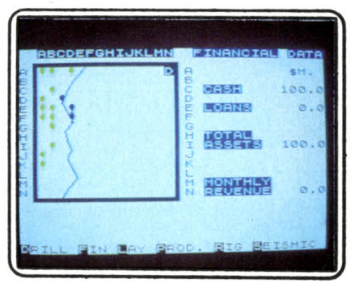
133. Crypt of Medea



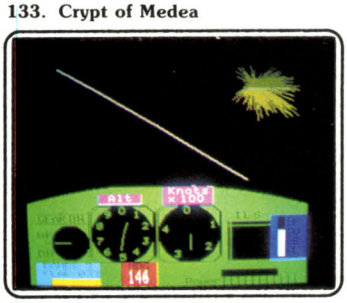
134. Cyberlab



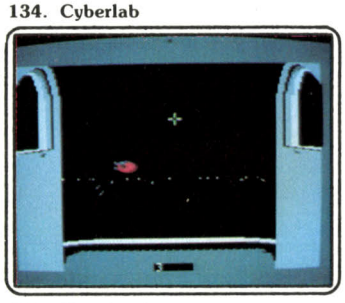
135. Daley Thompson's decathlon



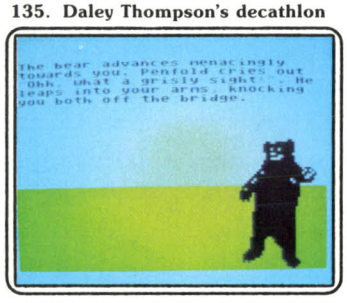
136. Dallas



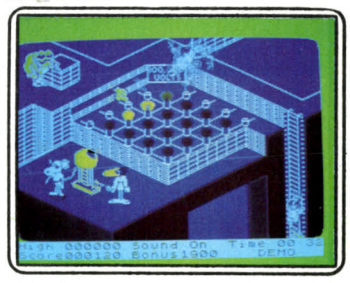
137. Dambusters



138. The Dambusters



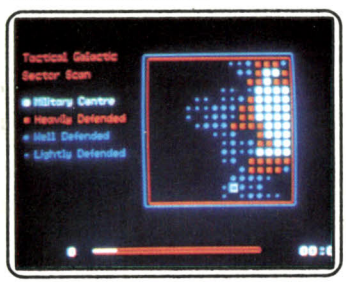
139. Danger mouse in the black forest



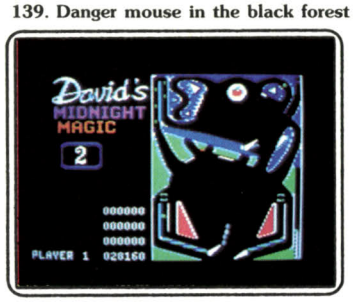
140. Danger mouse in double trouble



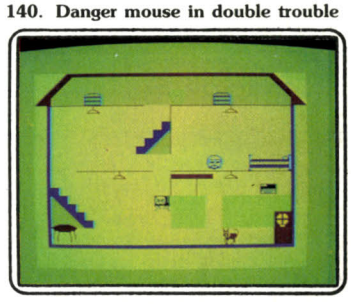
141. Dark cristal



142. Dark star



143. David's midnight magic



144. A day in the life

576 logiciels au Tiltoscope

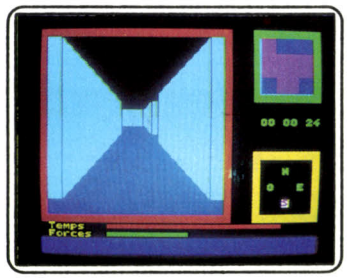
LOGICIEL	MARQUE	ORDINATEUR	TYPE	EXISTE EN DISQ. K7, CARTOUCHE	GRAPHISME	ANIMATION	BRUITAGE	DIFFICULT
145. DEATH IN THE CARIBEAN	Micro-fun	Apple II	Aventures graphiques et dialogiques	Disquette	★★★★★	—	—	★★★★★
146. DEDAL	Infogrames	Oric 1/Atmos	Action	K7	★★★	★★★	★★★	★★★
147. DELTA WING	Creative sparks	Spectrum 48 K	Simulateur de vol et stratégie	K7	★★★★	★★★★	★★★	★★★★
148. DEMONS OF TOPAZ	Firebird	C 64	Action à tableaux multiples	K7	★★★	★★★★	★★★★	★★★★
149. DERNIER METRO	Micro programmes	M.S.X.	Aventure	K7	★★★★	—	—	★★★
150. DESIGNER PENCIL	Activision	C 64 Spectrum 48 K	Aide à la création graphique et musicale	K7	Selon vos talents !	—	Selon vos talents !	★★★★
151. DESMOND'S DONGEON	Creative spark	Atari	Action et adresse	K7	★★★★	★★★	★★★	★★★
152. DEVIL ASSAULT	Microdeal	Dragon 32	Action	K7	★★★	★★	★★★	★★★
153. LE DIAMANT DE KHEOPS	Sprites	Oric 1/Atmos	Action et aventure	K7	★★★	★★	★★	★★★
154. LE DIAMANT DE L'ÎLE MAUDITE	Loriciels	Oric/Atmos	Aventure graphique	K7	★★★★★	—	—	★★★★
155. DIDACTIMATH 5e	Belin Edil	TO 7/MO 5	Mathématiques	K7	★★★★	—	—	★★★★
156. LES DIEUX DU STADE	Infogrames	MO 5 et TO 7	Sport	K7	★★★★	★★★★	★★★	★★★
157. DISC WARRIOR	Alligata	M.S.X.	Action et aventure	K7	★★★★★	★★★	★★★	★★★★
158. DOGGY	Loriciels	Oric 1	Action et réflexe	K7	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★
159. DON JUAN	Duc	Oric 1	Stratégie amoureuse	K7	★★★	★★	★★★	★★★
160. DON'T PRESS THE LETTER Q	IJK	Oric 1/Atmos	Echelle	K7	★★★	★★★	★★★	★★★
161. DOWNLAND	Microdeal	Dragon 32	Action	K7	★★★★	★★★	★★★	★★★★
162. DRACONIAN	Microdeal	Dragon 32	Action	K7	★★★	★★★	★★★	★★★
163. DRAGONTORC	Hewson	Spectrum	Aventure graphique et jeu de rôle	K7	★★★★	★★★	—	★★★★★
164. DRELBS	Synsoft	Atari 600/800 XL	Action et logique	K7	★★	★★★	★★	★★★
165. DROP ZONE	US Gold	Atari	Action	K7	★★★★★	★★★★	★★★★★	★★★
166. DORODON	Sony/U.P.L.	M.S.X.	Action	Cartouche	★★★	★★★★	★★★	★★
167. THE DUKES OF HAZZARD	CBS	Colecovision et Adam	Action	Cartouche	★★★★	★★★★	★★★	★★★
168. THE DUKES OF HAZZARD	Elite	Spectrum 48 K	Action	K7	★★★	★★	★★	★★★
169. DUN DARACH	Gargoyle games	Spectrum 48 K	Aventure graphique	K7	★★★★★	★★★★★★	—	★★★★★
170. EAST SIDE STORY	Hatier	Apple, Atari 800 XL	Educatif (anglais)	Disquette	★★★	★★★	★★★★	★★★★
171. ECHEC ET MAT	Amsoft	Amstrad	Jeu d'échecs	K7	★★★★	★★★	—	★★★★★
172. ECHEC 3.7	Cobrasoft	MO 5	Jeu d'échec	K7	★★★	—	—	★★★★
173. THE E FACTOR	Cosmi	Atari 800 et 400	Action	Disquette	★★★★	★★★	★★★	★★★
174. ELIDON	Orpheus	C 64	Arcade	K7	★★★★	★★★	★★★	★★★★
175. EMPIRE	Loriciels	TO 7 et MO 5	Wargame	K7	★★★★★	★★★	★★★	★★★★
176. EMPIRE	Richard Shepherd Software	Dragon 32	Wargame	K7	★★★	—	—	★★★★★
177. ENDURO	Activision	Spectrum 48 K	Course automobile	K7	★★★	★★★	★★★	★★★★
178. ENIGMATIKA	Answare	TO 7/70	Enigme	K7	—	—	—	★★
179. L'ENLÈVEMENT	C.I.L.	Apple II	Aventure policière graphique et dialogique	Disquette	★★★★★	—	—	★★★★
180. ENTOMBED	Ultimate	C 64	Aventure et action	K7	★★★★★	★★★★	★★★★	★★★★
181. ÉPIDÉMIE	Froggy software	Apple II	Aventure graphique et dialogique	Disquette	★★★★★	★★	★★	★★★★
182. L'ÉPISODE BISMARCK	Computerre	Apple II	Wargame naval	Disquette	★★★	—	★	★★★★★
183. EUREKA	Eureka	Spectrum 48 K ; C 64	Aventure graphique et dialogique	K7	★★★★	—	—	★★★★★★
184. EUROPE	Micro application	C 64	Jeu éducatif	K7	★★★	★★	★★	★★★
185. EXEL POKER	Electron software	EXL 100	Poker	K7	★★	—	—	★★★
186. FAHRENHEIT 451	Trillium	Apple II	Aventure graphique et dialogique	Disquette	★★★★★	—	—	★★★★★
187. FBI	Infogrames	TO 7/70	Action et stratégie	K7	★★★★	★★★	★★★	★★★★
188.FIGHTER PILOT	Digital intégration	Spectrum 48 K	Simulateur de vol	K7	★★★★★	★★★★★	★★★	★★★★★
189. FINAL LEGACY	Atari	Atari 800	Bataille navale	Cartouche	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★
190 FINDERS KEEPERS	Mastertronic	Spectrum	Aventure graphique	K7	★★★★	★★★	★★★	★★★★
191. FIRE RESCUE	Electric software	M.S.X.	Action	K7	★★★	★★★★	★★★	★★★
192. FIVE-A-SIDE FOOTBALL	Anirog	C 64	Simulation sportive	K7	★★★	★★★	★★★★★	★★★

INTÉRÊT	PRIX	PARU DANS TILT N°	NOTRE COMMENTAIRE
★★★★★★	F	18	Vos dernières recherches vous ont révélé la présence de richesses fabuleuses dans les Caraïbes. Particularité amusante : vous vous verrez privé d'un des objets ramassés si vous proposez une action vraiment trop bête.
★★★	B	21	Le plan du labyrinthe dans lequel vous êtes enfermé vient de s'afficher quelques secondes à l'écran. Maintenant, seul votre sens de l'orientation peut vous aider. Dans ce décor en trois dimensions, la tête travaille plus que les jambes !
★★★★	A	20	Tout à la fois simulateur de vol, jeu de chasse et wargame tactique, ce logiciel est intéressant mais il existe quelques erreurs dans la simulation. Les commandes répondent très rapidement. Peut se jouer à deux avec deux *Spectrum* en réseau.
★★★	B	21	La recherche du légendaire cristal sacré est semée d'embûches. Jet d'eau, plantes meurtrières, murs infranchissables. *Demons of Topaz* garantit une longue et périlleuse quête, qui demande dextérité, concentration et patience. Du classique éprouvé, un peu trop peut-être.
★★★★	B	23	La dépêche de l'AFP tombe : Paris, est détruite par une explosion nucléaire. Perdu dans le métro à la merci d'un fou, saurez-vous rejoindre la station d'où partent les secours ? Un jeu qui pense avoir de l'humour. Mais en a-t-il ?
★★★★★	B	18 et 23	*Designer pencil* n'est pas un logiciel d'aide à la création graphique comme les autres. Il boude souris et tablette graphique, mais permet l'élaboration de programmes grâce à des instructions pré-établies. Une fois maîtrisé, ce logiciel se révèle très riche en possibilités.
★★★★	B	22	Dans le donjon comme dans les catacombes, le courageux Desmond part à la recherche d'énormes sacs d'or. Pour éviter les gardiens de cette immense fortune, il ne peut que sauter à leur passage, lâchant bien entendu le sac qu'il portait. Un logiciel prenant.
★★★	B	25	A l'aide de votre seul canon, vous devrez repousser les assauts successifs des envahisseurs qui deviennent à chaque fois plus dangereux. Un jeu très classique, de style *Invaders*, et de réalisation moyenne.
★★★	B	21	Vous aviez peut-être lu sur un vieux parchemin que la recherche de ce diamant vous plongerait dans une sensationnelle aventure ? Et bien non, seul le maniement du joystick compte ici. L'action vous musclera le poignet !
★★★★★	B	21	Certainement l'un des meilleurs jeux d'aventures pour *Oric*. Graphisme très agréable, et énigme difficile. Grâce à deux niveaux (et deux chargements), l'aventure est particulièrement longue et complexe. Un logiciel solide, bien fini, et agréable à utiliser.
★★★★★	B	24	La presque totalité du programme de 5e sur ordinateur, des nombres relatifs à la décomposition primaire. De l'enseignement à la carte. Les explications restent sommaires, mais les exemples suivis d'exercices viennent en partie combler cette lacune.
★★★★	B	24	Paris 1994 la flamme olympique brille sur le Parc des Princes. Alignez-vous au 100 et 400 mètres plats, au saut en longueur et en hauteur. Le barrage de qualification croît. Un logiciel qui souffre de graphismes communs. Normal sur *Thomson*.
★★★★	B	24	Désespérément seul vous évoluez dans l'univers tridimensionnel d'un complexe informatique, un maillage de murs et de grilles au sol électrifié. Votre but : détruire la CPU. Du 3D bien maîtrisé mais des déplacements peu cohérents.
★★★★	B	18	Le pauvre Doggy mène vraiment une vie de chien ! Sa course à travers bois est semée d'embûches : troncs d'arbres, fils barbelés et horde de chiens sauvages, c'est par bonds et slaloms que le pauvre animal atteindra son but. Une animation soignée.
★★★	B	18	Pour séduire ces adorables jeunes filles, faites grimper votre côte d'amour. Ici, tout est dans la conversation : selon la personnalité de la belle, sachez trouver les mots qui la charmeront. Un mariage amusant entre l'humour et l'amour !
★★★★	A	21	Des échelles, des plates-formes et un curieux petit diable qui vous poursuit sans cesse... Neuf joueurs pourront participer à ce jeu d'action bien classique. La complexité de l'aventure donne à la partie un intérêt satisfaisant.
★★★★★	B	18	Vous devrez ici collecter tous les trésors possibles, tout en évitant les fourmis, les araignées et les chauve-souris. Bien que très classique quant à son thème, ce jeu demeure intéressant car il est bien réalisé et assez rapide.
★★★★	B	21	A bord de votre vaisseau spatial, vous êtes l'unique homme libre après cette bataille avec les envahisseurs. Votre devoir est de délivrer en dépit des dangers que cela représente, vos frères prisonniers de l'ennemi. Un jeu classique.
★★★★★	B	25	Vous incarnez Maroc et votre mission sera de retrouver le baton magique qui seul pourra contrer l'infame Mortag. Vous aurez éventuellement à combattre différentes créatures grâce aux sorts que vous possédez. Un bon jeu d'aventure et de rôle assez difficile.
★★★	B	18	A l'aide des paroies pivotantes qui composent ce labyrinthe, reconstituez le plus de carrés possibles avant de disparaître dans le ventre d'une chenille. Un logiciel d'action qui trouve tout son intérêt dans la logique de vos déplacements.
★★★★	B	22	En l'année 2085, la vie sur cette étrange planète n'est pas une véritable partie de plaisir. Pour sauvegarder les réserves énergétiques des rares survivants, vous devez protéger la fuite de ces derniers. Un graphisme inoubliable.
★★★	C	23	*Dorodon* utilise un thème rabâché, celui du personnage poursuivi par des monstres dans un labyrinthe, mais en le modifiant intelligemment : les parois du dédale pivotent, le modifiant sans cesse. Le graphisme ne manque pas d'humour.
★★★★	C	20	Cette course poursuite automobile est pleine d'imprévu... Pour sauver votre jeune amie, vous devez prendre en chasse le terrible Stinge et de même éviter les assauts foudroyants du shérif. Tête à queue, dérapages contrôlés, le graphisme est superbe.
★★★	B	23	Parviendrez-vous à gagner le premier prix de cette pseudo-course automobile. Mais tous vos ennemis vont se liguer pour tenter de vous en empêcher. Ce jeu aurait pu être intéressant mais les commandes répondent mal.
★★★★★	B	25	Parcourant sans relâche la cité secrète de Dun Darach, Cuchulainn va-t-il réussir à retrouver son ami, Loeg. Un très bon jeu au graphisme et surtout à l'animation étonnante, et qui saura vous résister de nombreuses heures.
★★★★	C	24	Démarche originale et instructive sur la civilisation américaine (urbanisme...) et la « grosse pomme » New-Yorkaise. Côté grammaire, l'introduction aux passés, locutions descriptives et adverbes de lieu. Intéressant mais l'élève est passif.
★★★★★	A et B	23	Grand ou petit roque, prise en passant, tous les coups licites sont jouables dans ce jeu d'échecs puissant (10 niveaux de jeu, 6 000 mouvements, ouvertures variées). Un regret : les temps de réponse de l'ordinateur sont parfois très longs. Numéro 1 du hit-parade des ventes.
★★★★	B	21	A vous de mater votre *MO 5*, vous avez le choix parmi vingt-quatre niveaux de jeu et la possibilité de sauvegarder la partie pour réoxygéner vos méninges. Un logiciel qui se place dans le milieu de gamme. Des graphismes ultra-clairs.
★★★★	n.c.	25	Pour tracter votre bloc énergétique à travers l'univers inter-galactique, il vous faudra contrôler deux vaisseaux simultanément. Surtout, n'hésitez jamais à plonger dans l'hyper-espace. Un graphisme agréable pour ce logiciel 100 % action.
★★★★	B	25	La fée du jardin d'Elidon doit collecter la poudre magique qui donnera vie et beauté à toutes les fleurs. Il vous faudra faire preuve de beaucoup d'adresses pour contrôler le vol gracieux de la bienfaitrice. Un agréable mélange de poésie et d'action.
★★★★★	C	24	Le grand Jules n'aurait pas fait mieux ! Ce wargame rappelle les épopées romaines. Neuf provinces vont ici servir de terrain de manœuvre : les quatre puissances en jeu vont s'affronter dans un réalisme captivant. Un logiciel à ne pas manquer.
★★★★★	C	18	Ce logiciel est une adaptation bien réalisée du jeu *Risk*. Le monde se divise en trente-neuf pays formant six continents et vous disposez d'une armée par pays. Rien ne vous empêche d'attaquer aussi des pays neutres ou de faire retraite en cas d'issue douteuse.
★★★★	B	18	Comme dans toutes les courses de voitures, votre but sera bien entendu d'arriver premier. Mais les conditions météorologiques risquent parfois de perturber votre course. L'épreuve est intéressante mais les décors extérieurs beaucoup trop pauvres.
★★★	E	20	Dite par Pierre Bellemarre, l'énigme tient en quelques lignes. A vous de la résoudre, en découvrant des « mots clés ». Ce jeu est unique en son genre. Cinq cassettes sont disponibles, proposant chacune cinq énigmes. Malheureusement, celles-ci sont trop simples.
★★★★★★	F	18	Parviendrez-vous à retrouver les infâmes ravisseurs de Gwendoline, la fille du milliardaire américain. Ce très bon jeu, en français, est un des meilleurs du genre. L'intrigue est intéressante et les graphismes de qualité.
★★★★★	B	23	L'un des plus beaux fleurons de cette nouvelle race de jeu, à mi-chemin entre l'aventure et l'action. Sir Arthur, enfermé dans une pyramide, doit trouver le moyen d'en sortir en échappant à de multiples dangers. Les décors sont splendides, et chaque salle très différente des autres.
★★★★★	D	18	Un virus gratouilleur s'est abattu sur la Terre et vous devrez visiter quatre planètes pour en trouver la cause. Un jeu peu classique qui vous fera cependant passer du bon temps, d'autant que l'humour est de la partie.
★★★★★	F	19	Nous sommes dans l'Atlantique nord en mai 1941. Le cuirassé Bismarck, justement redouté tente d'effectuer une percée à travers les lignes de la flotte britannique dont vous aurez le contrôle. Un bon wargame très complet et passionnant.
★★★★★★	C	18	C'est un fantastique voyage dans le temps qui vous est proposé. Les petits jeux d'arcades du début ne servent qu'à vous donner la possibilité de gagner des vies supplémentaires. A noter que le prix de 250 000 F n'a toujours pas été attribué à ce jour !
★★★★	B	20	Pour apprendre à connaître la géographie de l'Europe, ce logiciel propose quatre jeux où se mêlent action et réflexion. Le graphisme, parfois trop simpliste, ne met cependant pas en valeur les quelques animations proposées.
★★	B	24	Un poker rudimentaire où les rois et les valets sont mal dessinés. Agréable malgré les systèmes d'annonce pas toujours très cartésiens et les adversaires mal définis. Un petit plus pour le banco final où il vous faudra trouver la couleur de la carte suivante.
★★★★★★	F	21	Replongez-vous dans l'ambiance du roman de Bradbury et aidez Guy Montag à se débarrasser des Bruleurs. Le scénario est solide et le dialogue facile, car le vocabulaire, en anglais est étendu. Un superbe jeu d'aventure.
★★★★	B	20	La prohibition bat son plein, la fortune est à portée de pistolet mitrailleur, à condition de tirer sur les camions transportant le précieux liquide. Dix tableaux de plus en plus difficiles pour un bon jeu d'action agrémenté d'un zeste de stratégie assez originale.
★★★★★★	B	20	Ce splendide simulateur de vol et de chasse vous fera vivre des moments exaltants. Différentes options vous permettront de vous familiariser avec l'avion avant d'entamer la chasse. Un logiciel performant, dont les commandes réagissent bien et aux graphismes réalistes. Un must.
★★★★	D	19	La proue du navire pointée vers la côte ennemie, vous allez combattre une armée composée d'avions de combat, de troupes d'infanterie et de destroyers. Sur plusieurs tableaux, l'action s'agrémente d'un superbe graphisme et d'une animation originale.
★★★★	B	24	Dans le château de Spriteland, affrontez les vampires suceurs d'énergie, troquez vos trésors contre de l'argent avec des commerçants fantômes pour devenir chevalier de la table polygonale. Un jeu d'aventure graphique qui aurait séduit il y a trois mois.
★★	B	18	L'immeuble brûle, et vous êtes seul pour sauver les charmantes petites souris qui sont paralysées par la peur. Le premier tableau est d'une simplicité enfantine. Au deuxième, le feu commence ses ravages. Au troisième, il provoque des trous dans le plancher... Très classique.
★★★	A	24	Côté ambiance il n'y a pas à se plaindre : sifflements, hurlements, applaudissements et « *here we go* » scandés par les supporters. Côté jeu et graphismes, c'est nettement moins bien. Les trois footballeurs sont un peu lents malgré trois niveaux de jeu.

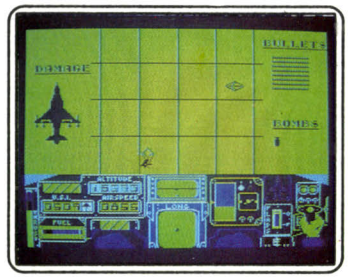
576 logiciels au Tiltoscope



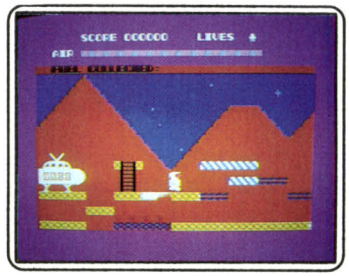
145. Death in the Caribean



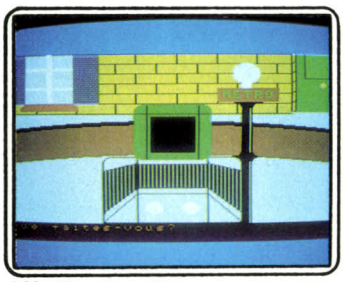
146. Dedal



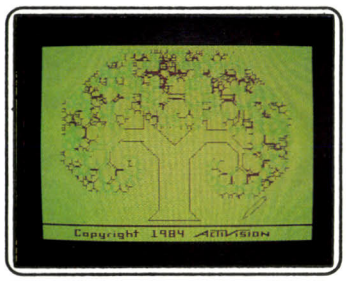
147. Delta Wing



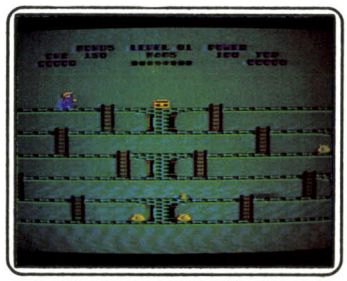
148. Demon of Topaz



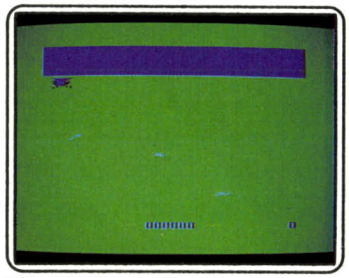
149. Dernier métro



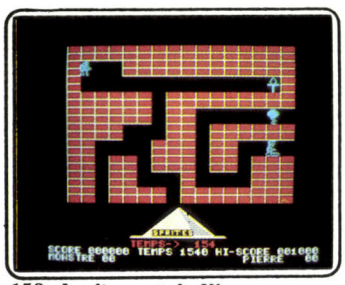
150. Designer Pencil



151. Desmond's Dongeon



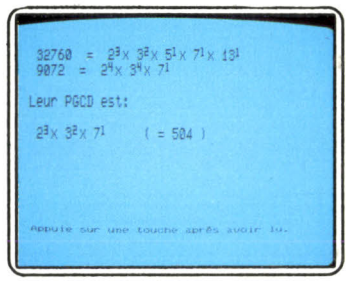
152. Devil Assault



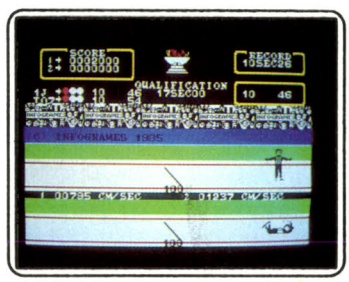
153. Le diamant de Kheops



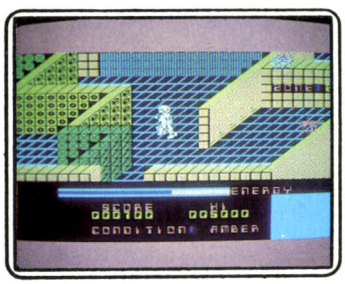
154. Le diamant de l'île maudite



155. Didactimath 5e



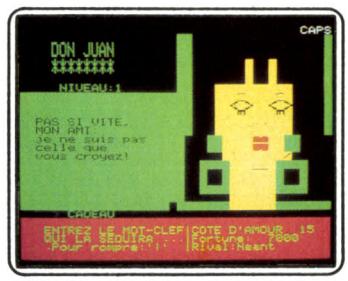
156. Les Dieux du stade



157. Disc Warrior



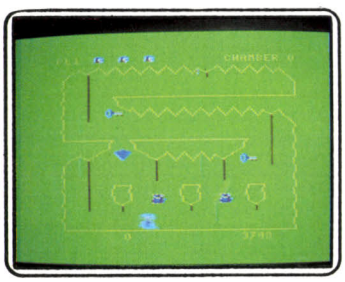
158. Doggy



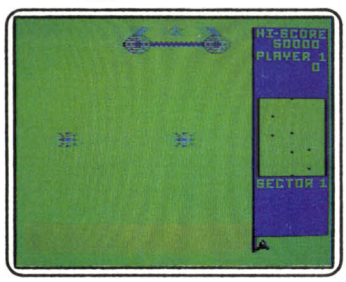
159. Don Juan



160. Don't press the letter Q



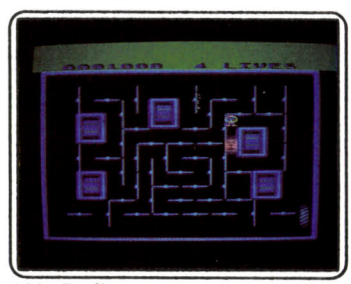
161. Downland



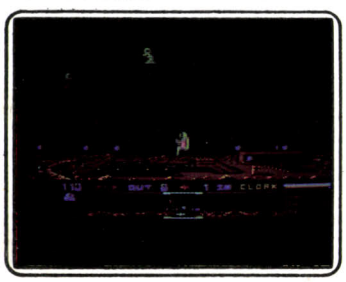
162. Draconian



163. Dragontorc



164. Drelbs



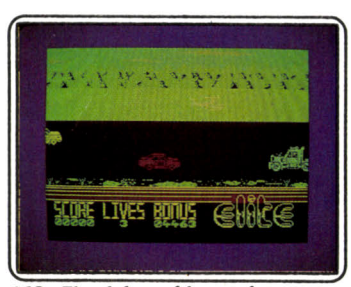
165. Drop zone



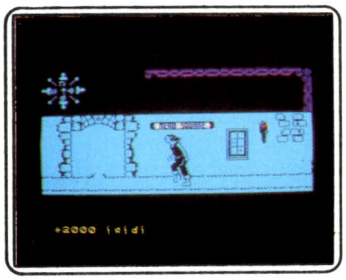
166. Dorodon



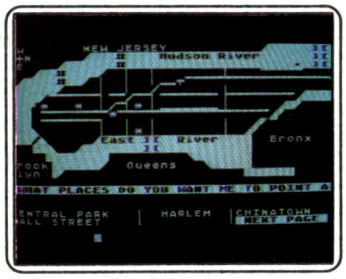
167 The dukes of hazzard



168. The dukes of hazzard



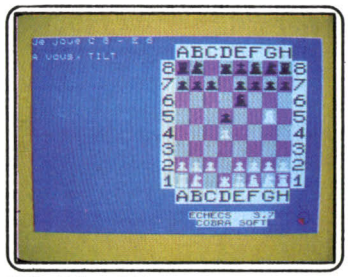
169. Dun darach



170. East side Story



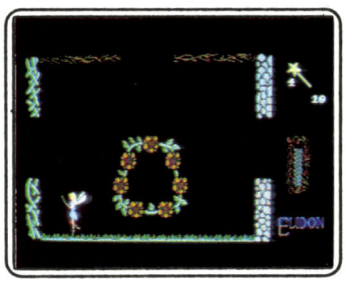
171. Echec et mat



172. Echec 3.7



173. The e factor



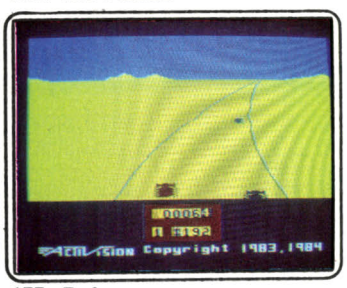
174. Elidon



175. Empire



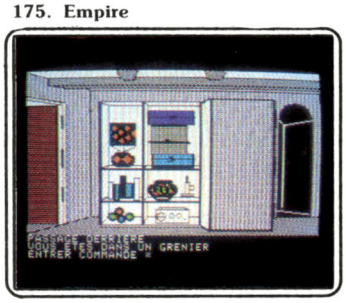
176. Empire



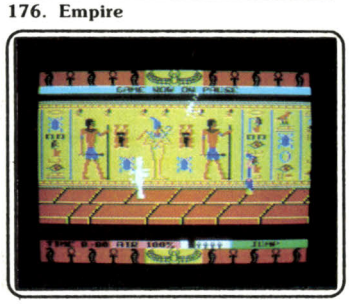
177. Enduro



178. Enigmatika



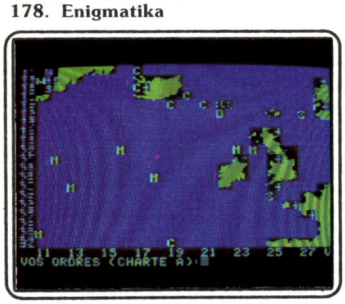
179. L'enlèvement



180. Entombeb



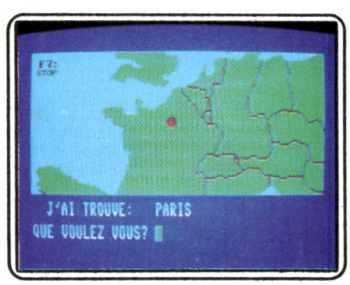
181. Épidémie



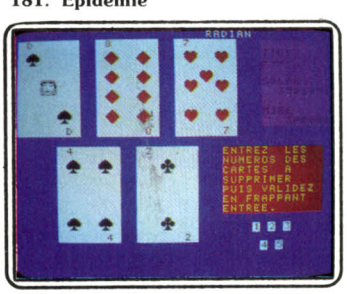
182. L'épisode Bismarck



183. Euréka



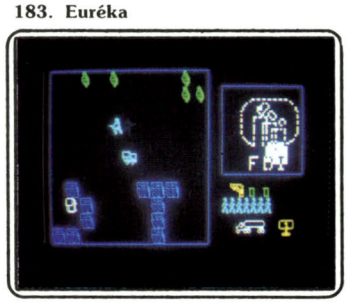
184. Europe



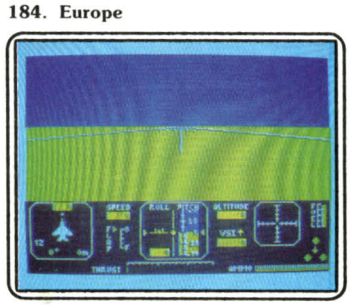
185. Exel poker



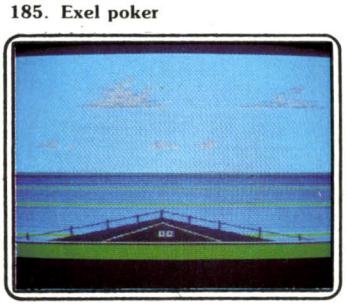
186. Fahrenheit 451



187. FBI



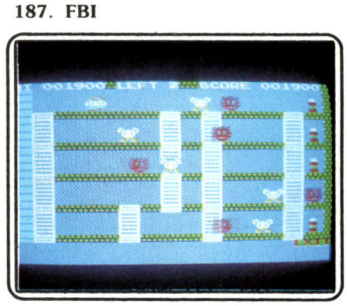
188. Fighter pilot



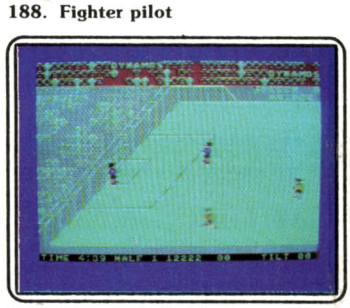
189. Final legacy



190. Finders keepers



191. Fire rescue



192. Five-a-side football

576 logiciels au Tiltoscope

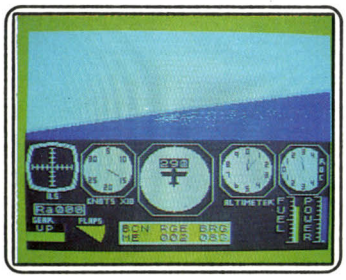
LOGICIEL	MARQUE	ORDINATEUR	TYPE	EXISTE EN DISQ. K7, CARTOUCHE	GRAPHISME	ANIMATION	BRUITAGE	DIFFICUL
193. FLACK	Funsoft	CBM 64	Action	K7	★★★	★★★★	★★★	★★★
194. FLIGHT SIMULATION	Psion	Spectrum 48 K	Simulateur de vol	K7	★★★★	★★★★	—	★★★★
195. FLIGHT SIMULATOR II	Sub logic	Apple II ; Commodore C 64	Simulateur de vol	Disquette	★★★★★★	★★★★★★	★★★	Selon niveau cl
196. FLIPPER	Loriciels	MO 5	Flipper	K7	★★★★★	★★★★	★★★	★★★★
197. THE FOREST AT WORLD'S END	Interceptor	Amstrad	Aventure	K7	★★★	—	—	★★★★
198. FORGET ME NOT	Ediciel	Apple II	Educatif - anglais	Disquette	—	—	—	★★★★
199. FORTY NINER	Software farm	ZX 81 16 K	Action	K7	★★★★★	★★★	—	★★★★
200. F 15 STRIKE EAGLE	Micropose	C 64	Simulateur de vol	K7	★★★★	★★★★	★★★	★★★★
201. FRAK 64	Statesoft	C 64	Action	K7	★★★★	★★★	★★★	★★★
202. FRANÇAIS	Vifi-Nathan	TO 7/MO 5	Educatif (lecture)	K7	★★★	★★★	—	★★★★
203. FRANCK BRUNO'S BOXING	Elite	Amstrad	Simulation de boxe	K7	★★★★	★★★★	★★★	★★★★
204. FRANCK.N.STEIN	P.S.S.	Spectrum 48 K	Action	K7	★★★	★★★	★★	★★★
205. FRELON	Loriciels	Oric 1/Atmos	Action	K7	★★★★	★★★	★★★	★★★
206. FROGGER II	Parker	Console C.B.S., C 64	Action	Cartouche, K7	★★★★★	★★★★	★★★	★★
207. FRUTY FRANK	Kuma	M.S.X.	Action et stratégie	K7	★★★★	★★★	★★★	★★★
208. FULL THROTLE	Micromega	Spectrum 48 K	Simulation de course de moto	K7	★★★★	★★★	★★	★★★
209. GATES OF DAWN	Virgine Gates	C 64	Aventures graphiques	K7	★★★★	★★★	★★★	★★★
210. GEMSTONE WARRIOR	S.S.I.	Apple II	Aventures graphiques et jeu de rôle	Disquette	★★★★	★★★	★★★	★★★
211. GEOMANCIE	Norsoft	MO 5	Art divinatoire	K7	★★★	—	—	★★★★★
212. GHOSTBUSTERS	Activision	C 64, Spectrum 48 K, M.S.X., Apple II	Action et stratégie	K7	★★★★★	★★★★★	★★★★★★	★★★★★
213. GIFT FROM THE GODS	Ocean	Spectrum 48 K	Aventure et action	K7	★★★★★	★★★★★	—	★★★★★
214. GILLIGAN'S GOLD	Ocean	Spectrum 48 K Amstrad	Action	K7	★★★	★★★	★★★	★★
215. GOGO THE GHOST	Firebird	C 64	Action salles multiples	K7	★★★	★★★	★★★	★★★★
216. GO TO HELL	Triple six	Spectrum 48 K	Action	K7	★★★★	★★★	★★	★★★★
217. GRAAL QUEST	Goal computer	Dragon 32	Jeu de rôle	Disquette	★★★	—	—	★★★★
218. GRAND NATIONAL	Elite	Spectrum 48 K	Simulation hippique	K7	★★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★
219. GRAPHOLOGIE	Cobra soft	Amstrad	Connaissance de soi	K7	★★★	—	—	★★★
220. GREMLINS	Adventure international	Spectrum 48 K, C 64, Amstrad, Electron, B.B.C	Aventure graphique et textuelle	K7	★★★★★	★★★★	—	★★★★
221. GRYPHON	Quick silva	C 64	Action et adresse	K7	★★★★★	★★★★	★★★★★	★★★★
222. GUADALCANAL CAMPAIGN	S.S.I.	Apple II	Wargame	Disquette	★★★	—	—	★★★★
223. GYRON	Firebird	Spectrum 48 K	Action et stratégie	K7	★★★★	★★★	★★	★★★★★
224. HACKER	Activision	C 64, Amstrad, Atari, Sinclair	Recherche stratégique	K7 et Disquette	★★★★	★★★★	★★★	★★★★★
225. HALLEY'S COMET	Eclipse software	Spectrum	Astronomie	K7	★★★★	★★★★★	—	★★★★★
226. HARD HAT MACK	Ariolasoft	C 64, Amstrad, Atari 600 et 800 XL, Spectrum	Jeu d'échelle	K7 et Disquette	★★★★	★★★★★	★★★	★★★★
227. THE HEIST	Micro fun	Apple II	Action	K7	★★★★★	★★★★	★★★	★★★★
228. HELICOPTER RESCUE	Philips	Videopac +	Action	Cartouche	★★★★★	★★★★	★★★	★★★
229. HELLFIRE	Melbourne	Spectrum 48 K	Action	K7	★★★★★	★★★★	★★★	★★★★
230. HENRY'S HOUSE	English software	C 64	Arcade	K7	★★★	★★★	★★	★★★
231. HERCULE	Infogrames	M.S.X.	Arcade	K7	★★★	★★★	★★★	★★★★
232. H.E.R.O.	Activision	C 64, Atari 600/800 XL, M.S.X., Spectrum 48 K	Action	K7, cart. et disquette	★★★★	★★★★	★★★	★★★★
233. HEROS OF KARN	Interceptor software	Amstrad	Aventure	K7	★★★★★	—	—	★★★★★
234. HIGH FLYER	Commodore Business Machines	C 64	Simulateur économique	Disquette	★★★★	★★★	—	★★★★
235. HIGHWAY STAR	Canon	M.S.X.	Action	Cartouche	★★★★★	★★★★	★★★	★★★
236. THE HOBBIT	Melbourne house	Spectrum 48 K, C 64, Oric/Atmos, Amstrad, M.S.X.	Aventure	K7	★★★★★	—	—	★★★★★
237. HOLE IN ONE	Hal laboratory	M.S.X.	Simulation de golf	Cartouche	★★★	★★★★	★★★	★★★
238. HOPPER	Acorn soft	Electron	Action	K7	★★★★	★★★	★★★	★★
239. HOT SHOE	Eclipse	M.S.X.	Action et tactique	K7	★★	★★★	★★★	★★★★
240. THE HOUSE JACK BUILT	Thor computer	Spectrum 48 K C 64	Action	K7	★★★★	★★★	★★★	★★★

INTÉRÊT	PRIX	PARU DANS TILT N°	NOTRE COMMENTAIRE
★★★	n.c.	22	Un ordinateur cinglé menace le monde libre, il fait tout pour le détruire. Les missiles pleuvent comme des hallebardes, vous n'avez que votre dextérité et vos canons. Sans histoires.
★★★	B	20	Prenez les commandes de cet avion de tourisme et laissez vous griser par l'air pur. Le simulateur est assez fidèle mais les commandes répondent un peu lentement et l'absence de rappel de l'horizon artificiel gène dans certaines manœuvres.
★★★★★	F	20	Ce logiciel de simulation de vol et de chasse est de loin le meilleur existant, toutes machines confondues. Ses possibilités sont quasi-inépuisables, les commandes réagissent instantanément et la succession rapide des images ajoute au réalisme de la simulation.
★★★★	B	19 et 23	Enfin un flipper pétillant qui vole un peu de glamour aux machines de bar. Massages à gauche, massages à droite, le tilt apocalyptique est de la partie. Un jeu nerveux et efficace. Les flippermen ne seront nullement dépaysé.
★★★★	n.c.	21	Une princesse kidnappée par un sorcier malfaisant, une forêt qui porte le pénible nom de sans retour, des bruissements de feuilles équivoques : tous les ingrédients de logiciel d'aventure médiévale sont là. Manque les graphismes.
★★★★★	D	23	*Forget me not* est accompagné d'une cassette audio, sur laquelle sont enregistrés les textes proposés par l'ordinateur. La méthode est classique. Après une première lecture, le texte est présenté avec des lucarnes à compléter. Un regret, une vingtaine de textes seulement, et assez courts.
★★★★	A	20	Des tas de pépites n'attendent que vos bras. Vous allez donc creuser des tunnels pour les récupérer. Mais prenez garde au serpent que vous aurez déranger par vos fouilles. Le procédé haute résolution, étonnant, n'a pas été utilisé au mieux ici.
★★★★★	B	20	Ce simulateur de vol simplifié vous invite à effectuer une série de sept missions de difficulté croissante. Ce simulateur bien qu'incomplet est intéressant et les missions sont variées et difficiles. Les commandes réagissent très vite. Un logiciel de qualité.
★★★★	B	22	Sanglé dans son short en peau de panthère, Cromagnon arpente un échafaudage de têtes de morts et d'ossements de toutes sortes. Le trésor préhistorique est hélas jalousement gardé par des monstres hideux. L'action, elle, ne date pas de l'âge de pierre !
★★★★	B	24	Deux cassettes vendues séparément renferment chacune deux exercices d'entraînement à la lecture et à la reconnaissance des signes. Des logiciels intéressants mais qui pêchent par un manque d'illustrations graphiques et sonores. Scolaire.
★★★★★	n.c.	25	Défendre son titre de champion du monde poids lourd, face à huit adversaires à l'intelligence et à l'habileté croissantes. Jeu de jambe hésitant, graphismes fidèles, coups mortels, bruitage laissant à désirer. Le premier du genre sur Amstrad.
★★★	B	18	Avec un nom comme le vôtre, vous allez bien sûr devoir assembler dans l'ordre les différentes parties du monstre pour le reconstituer. Mais attention, si vous vous montrez trop lent, le monstre se montrera en retour très agressif.
★★★	B	21	Vos blindés sont en route, les troupes d'infanteries les suivent de près. Envoyé comme éclaireur sur le territoire ennemi, vous devez piloter votre hélicoptère au travers des positions adverses. De l'action et beaucoup de douilles en perspective.
★★	D (cart.), B (K7)	19	Notre célèbre grenouille repart pour de nouvelles et dangereuses aventures sous l'eau, sur l'eau et dans les airs. Le principe du jeu n'a pas changé, mais les graphismes sont en gros progrès. Déception pourtant, à cause du manque de réelles difficultés.
★★★★★	B	20	Un cousin germain de *Boulder dash* qui se révèle très prenant. Frank creuse des galeries pour aller attraper les cerises qu'il convoite. Les monstres s'engouffrent dans ces galeries. A Frank de pousser les pommes au bon moment pour les écraser. Rapidement très difficile.
★★★	A	23	Ce logiciel vous fera participer à une folle course à moto sur l'un des neufs circuits proposés. Prenez-garde aux dérapages possibles dans les virages. La course est bien faite mais les décors sont trop pauvres.
★★★	n.c.	25	Ce pays de rêve est bien étrange... Dans un labyrinthe de salles et de couloirs, vous trouverez vite de quoi survivre. Mais comment sortir de ce cauchemar ? Vos points de vie s'épuisent déjà, il serait trop bête de mourir ici !
★★★★	F	20	Vous devez retrouver les cinq morceaux de la pierre précieuse magique et les ramener au temple pour sauver l'humanité. S.S.I. déçoit un peu pour ce premier jeu d'aventure et de rôle qui n'est que moyen.
★★★	n.c.	25	En alignant sur l'écran une suite de points, vous donnez à l'ordinateur la possibilité d'étudier votre subconscient. Ce programme est sensé résoudre vos problèmes affectifs, financiers ou professionnels. Réservé aux connaisseurs...
★★★★★	B à D	18 et 20	Le film fit flop, le logiciel, tilt. Un succès pour ce jeu d'action « intelligent », dont les différents tableaux reprennent les scènes principales du film. Avec, en prime, une superbe « bande son », particulièrement sur C 64.
★★★★★	B	21	Vous incarnez Oreste et devez libérer le pays de votre beau-père et de votre mère. Le labyrinthe est gigantesque et vous devrez prendre des repères pour ne pas vous perdre. Un splendide jeu d'action et d'aventures à l'animation superbe.
★★★	A et B	18 et 22	Cette mine d'or oubliée est un véritable pactole et vous allez essayer de ramasser tous les sacs d'or. Amusant au début, le jeu est vite lassant car trop répétitif et il n'existe pas de réelle progression dans la difficulté.
★★★	B	19	Gogo, le fantôme, veut à tout prix parcourir les 150 chambres du château qu'il hante. Malheureusement pour lui, celles-ci sont pleines de pièges. N-ième variation d'un thème rebattu, pour les indifférents à la crise de nerfs.
★★★★	B	25	C'est par votre faute que votre mari s'est retrouvé en enfer. Il faut maintenant l'en sortir. Dans le grand labyrinthe des Enfers vous serez confronté à de multiples créatures démoniaques. Un style de jeu devenu trop classique.
★★★★★	E	18	Votre but sera cette fois de mettre la main sur le légendaire Saint Graal. Votre équipe se compose de neuf personnages de métier très divers. Un très rare jeu de rôle pour cette machine, de niveau correct mais les graphismes ne sont pas à la hauteur.
★★★★★	B	24	Dans cette course d'obstacle, vous aurez à choisir le cheval que vous monterez puis à miser éventuellement sur un ou plusieurs d'entre eux. Un bon jeu assez varié et qui nécessite autre chose qu'un simple mouvement de manette.
★★★★	B	23	Découvrez les mille et une facettes de votre personnalité à travers les jambages, pleins et déliés de votre écriture. Seize critères d'évaluation illustrés sur la notice sont proposés. Ni jeu, ni professionnel quoique conçu par un spécialiste, ce programme vous rendra service si vous cherchez du travail !
★★★★★	B	24	Votre ville est maintenant envahie par les Gremlins et tout celà est de votre faute. A vous de réparer les dégâts. Un bon jeu aux graphismes de qualité et aux dialogues faciles.
★★★★★	B	24	Gryphon doit transporter à travers un pays imaginaire une barre d'or sacrée. Les ailes de ce charmant animal ne lui permettront hélas pas toujours d'échapper aux terribles fantômes. Ce logiciel séduit tout d'abord par son graphisme, ensuite par son originalité.
★★★★★	F	19	Les forces américaines et japonaises s'affrontent au large des îles Salomon. Vous pouvez jouer seul contre l'ordinateur ou à deux, chacun choisissant alors son camp. Plusieurs scénarios de durée différentes vous seront proposés. Un bon wargame, très complet.
★★★★	B	25	A bord de votre véhicule, vous allez parcourir l'immense labyrinthe et tenter de découvrir la place de la sagesse. Les sphères célestes et les tours de silence gèneront votre progression. A réserver surtout aux inconditionnels de labyrinthe.
★★★★★	n.c.	25	Logon, please est votre seule indication. Vous ne pourrez comprendre le but du jeu qu'au fil de vos découvertes. Peu à peu, une sombre histoire d'espionnage se dessine. Intrigant et excitant surtout de par sa présentation originale.
★★★★★	n.c.	25	Pour ne pas passer soixante-seize années les yeux rivés au ciel à attendre son retour, apprenez la mécanique céleste et la trajectoire de la comète de Halley. Une vraie simulation. On aimerait moins de performances techniques et plus d'explications.
★★★★★	B	25	Ouvrier infatigable, vous construisez sans répit un building infini sur trois tableaux. Ascenseurs, trampolines, treuils, tous les moyens sont bons pour progresser tout en ramassant les objets. Le fin du fin des sautes paliers, rapide et amusant.
★★★★	F	18	Retrouver un micro-film caché dans un des nombreux objets éparpillés dans les 144 pièces de ce musée. Gardien, robots, balayeurs et trappe vont ralentir la progression de notre héros. Un style de jeu maintenant classique.
★★★	B	22	Jouez les Saint-Bernard de l'aviation et allez secourir les pilotes en détresse. Comme de bien entendu, les chars ennemis vous mitraillent et le niveau de kérosène baisse vite. Des graphismes très léchés et un jeu qui tient bien la route.
★★★★	B	22	Vous voici transporté au royaume des Dieux. Votre but sera de parcourir trois écrans très différents pour finalement réussir à sortir du labyrinthe final. Le scénario est très classique mais l'animation remarquable fascine l'œil.
★★★	B	20	La maison de Henry, depuis que les objets s'animent, est un véritable enfer. Le grand nombre des tableaux proposés ainsi que la variété des situations ne vous laisseront aucun répit.
★★★★	B	22	Labyrinthe, Minotaure et pommes d'or, bombardement et lac de Symphales : Infogrames se permet des privautés avec les douze travaux d'Hercule. On ne s'amuse guère, malgré les sept niveaux de jeu et une conception en langage machine.
★★★★★	B (K7), D (cart.), C (disq)	10, 16, 19 et 23	Un grand classique du jeu d'action, qui n'a pas pris une ride, et dont la récente adaptation sur M.S.X. est très réussie. Notre héros n'en finit pas d'aller secourir les mineurs pris au piège des éboulements.
★★★★★	B	23	Vous incarnez l'Etranger qui sauva les quatre héros de Karn : Beren le puissant, Istar le sage, Haldir seigneur des elfes et Khadim le nain, des sortilèges de l'Empire des Ténèbres. Des tableaux superbes mais des textes en anglais pour un classique du jeu d'aventure.
★★★★	n.c.	21	Face au marché américain, votre petite compagnie aérienne fait pâle figure. Pour vous imposer sur l'ensemble du trafic, multipliez vos vols et assurez toujours à la clientèle un service sans mauvaise surprise. L'animation graphique est appréciable.
★★★	C	18	Une tranquille promenade sur une autoroute se transforme en cauchemar. Traqué par des poursuivants, il faut fuir dans les méandres d'un enchevêtrement de routes se croisant sur plusieurs niveaux. Le jeu, pas très original, reste amusant.
★★★★★	C	18 et 23	Ce logiciel suit très fidèlement les péripéties de Bilbon dans le célèbre livre de Tolkien. Un très bon jeu, doté d'un analyseur de syntaxe très puissant (des phrases normales ne lui font pas peur) et où les personnages évoluent pour leur propre compte.
★★★★	C	21	Le golf intelligent et intéractif passe sur M.S.X. : dix-huit trous, quatorze clubs, trois niveaux de jeu, les manières d'aborder le green sont variées. Les bruits de balles ressortent particulièrement bien, mais on s'en lasse vite.
★★★	A	18	Une grenouille au bord de l'autoroute. On connait la suite... Aucune originalité, mais une bonne réalisation. Les logiciels pour l'*Electron* ne sont pas légion...
★★★	B	19	Après un bref voyage dans l'espace, sans grand intérêt, vous parvenez au cœur de la centrale nucléaire qui menace d'exploser. Coup d'œil, vitesse d'exécution et réflexes indispensables pour sauter de plaque en plaque et désamorcer le réacteur.
★★★★	A et B	21 et 22	L'appât du gain est vraiment le plus fort. Pour récupérer les objets de valeur disséminés dans les 19 pièces de cette maison, vous n'allez pas hésiter à braver tous les monstres qui s'y trouvent. Un amusant jeu d'action.

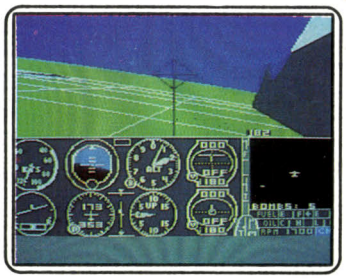
576 logiciels au Tiltoscope



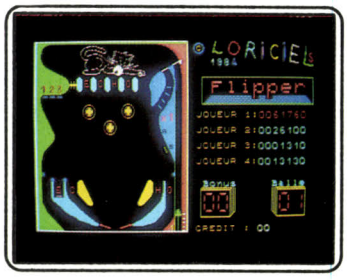
193. Flak



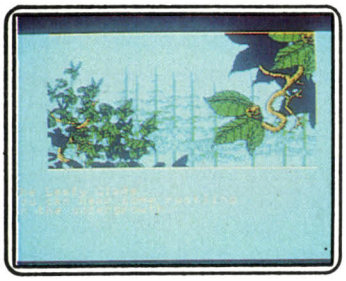
194. Flight simulation



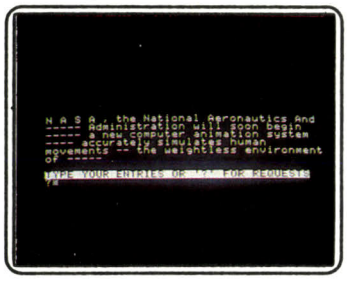
195. Flight simulator II



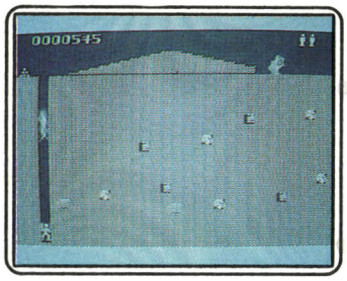
196. Flipper



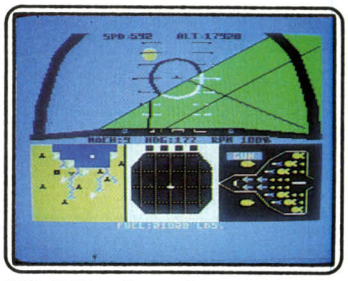
197. The forest at world's end



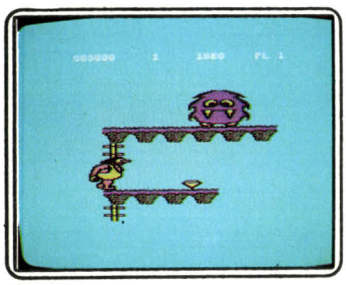
198. Forget me not



199. Forty niner



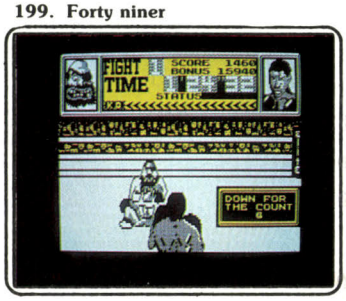
200 F 15 strike eagle



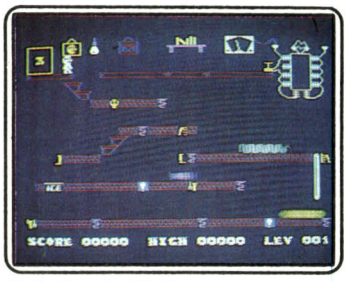
201. Frak 64



202 .Français



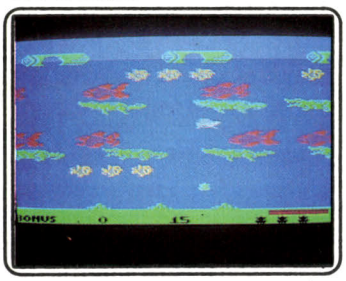
203. Franck Bruno's boxing



204. Franck. N. Stein



205. Frelon



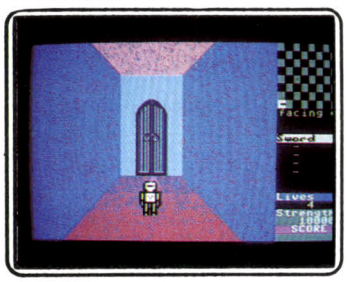
206. Frogger II



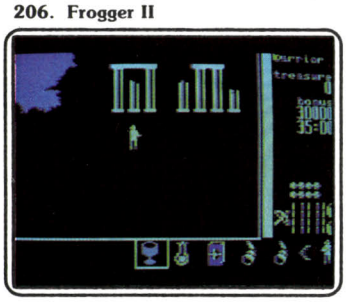
207. Fruty Frank



208. Full throtle



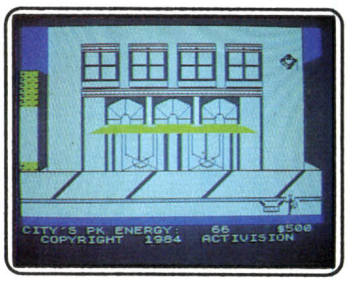
209. Gates of dawn



210. Gemstone Warrior



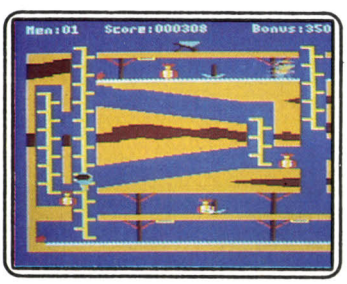
211. Géomancie



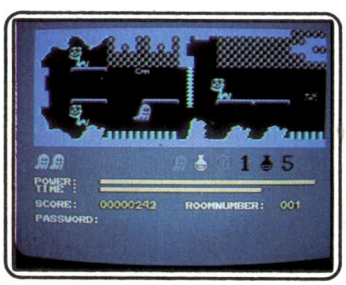
212. Ghostbusters



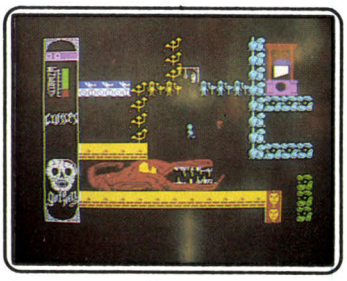
213. Gift from the gods



214. Gilligan's gold



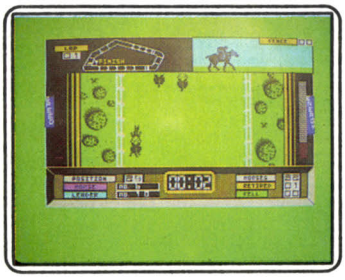
215 Gogo the ghost



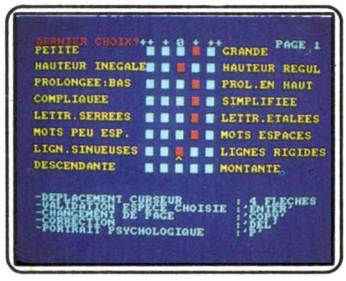
216. Go to Hell



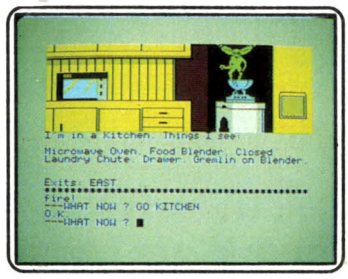
217. Graal quest



218. Grand national



219. Graphologie



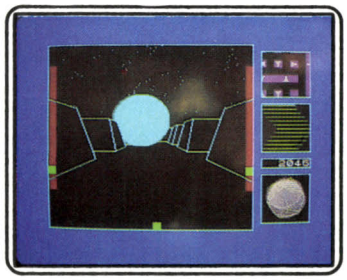
220. Gremlins



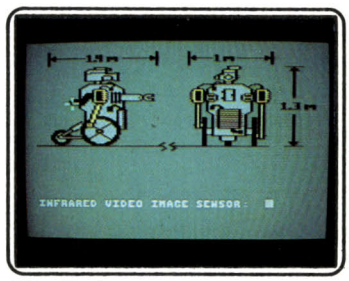
221. Gryphon



222. Guadalcanal campaign



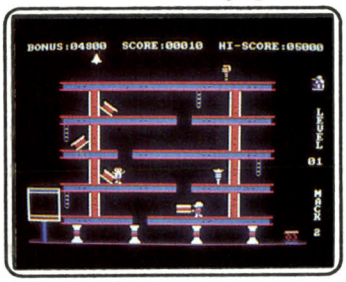
223. Gyron



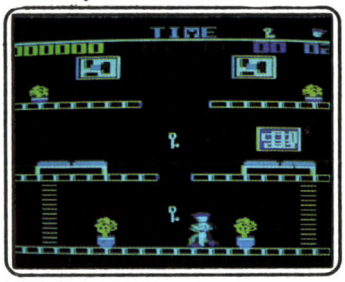
224. Hacker



225. Halley's comet



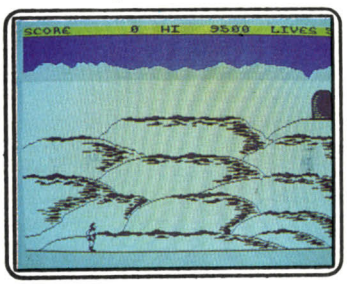
226. Hart hat Mack.



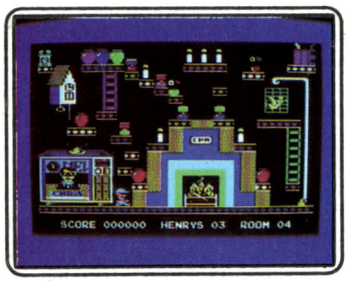
227. The Heist



228. Helicopter rescue



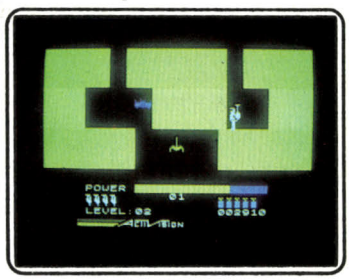
229. Hellfire



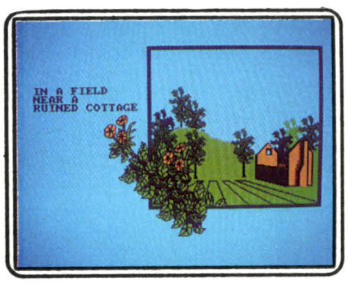
230. Henry's house



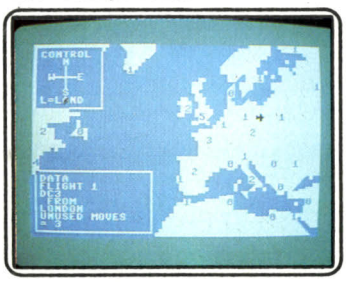
231. Hercule



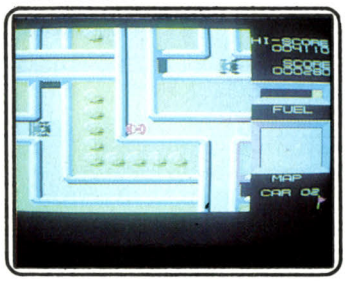
232. H.E.R.O.



233. Heros of Karn



234. High flyer



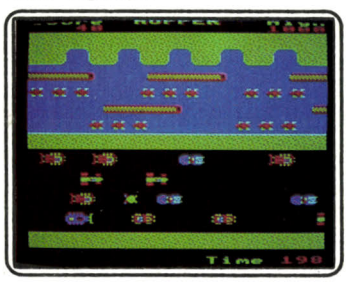
235. Highway star



236. The hobbit



237. Hole in one



238. Hopper



239. Hot shoe



240. The house Jack Built

576 logiciels au Tiltoscope

LOGICIEL	MARQUE	ORDINATEUR	TYPE	EXISTE EN DISQ. K7, CARTOUCHE	GRAPHISME	ANIMATION	BRUITAGE	DIFFICULT
241. HOUSE OF USHER	Anirog	Amstrad	Action pièces multiples	K7	★★★	★★★★	★★	★★★
242. HUNCHBACK	Océan	M.S.X., Amstrad, Spectrum	Action	K7	★★★	★★	★★★	★★★
243. HUNCHBACK II (QUASIMODO'S REVENGE)	Océan	C 64, Amstrad	Action	K7	★★★★	★★★★	★★★	★★★★★
244. HUNTER KILLER	Protek	Spectrum 48 K	Wargame naval	K7	★★★★	—	★★★	★★★★
245. HUSTLER	Bubble bus software	M.S.X.	Simulation de billard	K7	★★	★★★★	★★	★★★
246. HYPER BIKER	PSS	C 64	Course de B.M.X.	K7	★★★★★	★★★★	★★★	★★★★
247. ICE CASTLES	Spectral associates	Dragon 32	Action	K7	★★★	★★★	★★★	★★★
248. IFR SIMULATEUR DE VOL	Vifi	Apple II	Simulateur de vol	Disquette	★★★★★	—	—	★★★★★
249. L'ILE MAUDITE	Loriciels	Spectrum 48 K	Aventures graphiques	K7	★★★	—	—	★★★★
250. IMAGIX	Exelvision	EXL 100	Dessin	K7	★★★★	—	—	★★★
251. IMPERIALIS	Coktel vision	TO 7 et MO 5	K7	★★★★	—	★★★	★★★★	★★★★
252. IMPOSSIBLE MISSION	Epyx	C 64	Aventure action	K7	★★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★
253. INDIANA JONES	Mindscape	C 64	Action et stratégie	K7	★★★	★★★	★★★★★	★★★★★
254. INFERNAL RUNNER	Loriciels	C 64	Action et réflexion	K7	★★★★★	★★★★	★★★★	★★★★
255. INTERCEPTEUR COBALT	Ere informatique	Sp. 48 K, Oric-Atmos, MO 5, ZX 81 32 K	Simulateur de vol	K7	★★★	★★	★★★★	★★★★★
256. INTOX ET ZOE	Loriciels	MO 5	Action et éducatif	K7	★★★★	★★★	★★★	★★★
257. ISLAND	Micro application	MO 5	Action et réflexion	K7	★★★	★★★	—	★★★
258. JACK AND THE BEANSTALK	Thor	Amstrad, Spectrum	Action	K7	★★★★★	★★★★	★★★	★★★★
259. JASPER	Micromega	Spectrum 48 K	Action et aventures	K7	★★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★
260. JET BOOT JACK	Datamost	Atari 600 et 800 XL	Jeu d'escalade	Disquette	★★★★	★★★	★★★	★★★
261. JET COMBAT SIMULATOR	Epyx	C 64	Simulateur de vol	Disquette	★★★★	★★★★	★★★	★★★★
262. JET SET WILLY	Software Projects	MSX, Amstrad, Spectrum	Action	K7	★★★★	★★★★	★★★	★★★
263. JET SET WILLY II	Software Projects	C 64	Action	K7	★★★	★★★	★★	★★★
264. JE-TU-IL	Ediciel	TO 7/MO 5	Educatif (conjugaison)	K7	★★★	—	—	★★★★
265. JEU DE DAMES	Loriciels	Spectrum 48 K	Réflexion	K7	★★★	—	—	★★★
266. JEU DE TAROTS	Nice Ideas	VG 5000, MSX	Jeu de cartes	K7	★★★★★	★★★	★★★	★★★
267. THE JEWELS OF BABYLON	Interceptor Software	Amstrad	Aventure	K7	★★★★	—	—	★★★★
268. JUMP CHALLENGE	Martech	Spectrum 48 K, C 64	Action	K7	★★★	★★★	★★★	★★★★
269. JUMP JET	Anirog	C 64	Simulateur de vol	K7	★★★★	★★★	★★★	★★★
270. KARATEKA	Broderbund	Apple II	Simulation de karaté	Disquette	★★★★★	★★★★★★	★★★★★	★★★
271. KARL'S TREASURE HUNT	Software Super Savers	Amstrad	Action	K7	★★★	★★★★	★★★	★★★
272. KATUVU	Vifi Nathan	C 64, M.S.X., TO 7/70	Educatif	K7	★★★★★	★★★	★★★	★★★★
273. KIM	No man's land	TO 7 et MO 5	Mémoire et observation	K7	★★★	★★	—	★★★
274. KING'S QUEST	Sierra	Apple	Aventure graphique	Disquette	★★★★★★	★★★★★	★★★	★★★★
275. KNIGHT LORE	Ultimate	Spectrum 48 K Amstrad	Aventure et action	K7	★★★★★★	★★★★★	★★	★★★★★
276. KOKOTONI WILF	Elite	C 64	Jeu d'adresse	K7	★★★★	★★★	★★★★	★★★★
277. KUNG FU	Bug-byte	Spectrum 48 K	Simulation de karaté	K7	★★★★	★★★★★★	★★★	★★★★
278. LAZY JONES	Terminal Software	Spectrum 48 K	Action	K7	★★★	★★	★	★★★
279. LECTURE RAPIDE	Ediciel	Apple II	Educatif lecture rapide	Disquette	—	—	—	★★★
280. LIFT OFF WITH SPACE SHUTTLE	Microdeal	Atari	Simulateur spatial	K7	★★	—	★★	★★★
281. THE LION'S SHARE	Davka	Apple II	Aventure	Disquette	★★★★★	★★★	★★★	★★★★★
282. LIRE LES STATISTIQUES	Vifi-Nathan	TO 7, MO 5	Educatif	K7	★★★★	★★★★★	★★★	★★★★
283. LOCUS	No man's land	Oric 1/Atmos	Aventure	K7	★★	—	—	★★★
284. LODE RUNNER	Software Projects	Spectrum 48 K Commodore 64	Action	K7	★★★★	★★	★★★	★★★★
285. LOGIFORMES	Langage et Informatique	TO 7, MO 5	Educatif (logique)	Disquette	★★★★	—	★★★	★★★
286. LOMBRIX	Ere informatique	Spectrum 48 K	Action	K7	★★★	★★★	★★★	★★★
287. THE LORD OF MIDNIGHT	Beyond	Spectrum 48 K	Wargame et aventure	K7	★★★★★	—	—	★★★★★★
288. THE LOST KINGDOM OF ZKUL	Talent	Q.L.	Aventure textuelle	Micro-K7	—	—	—	★★★★★★

NTÉRÊT	PRIX	PARU DANS TILT N°	NOTRE COMMENTAIRE
★★★	B	20	Dix pièces à visiter, avec à chaque fois une mission précise à accomplir : rejoindre l'autre extrémité de la salle, attraper un certain nombre d'objets, etc. en se gardant de l'habituelle panoplie d'obstacles. Une variation réussie sur un thème connu.
★★★	B	23	Quasimodo doit esquiver boules de feu et méchants chevaliers, plonger dans les douves pour sauver la belle Esméralda retenue au plus profond d'une forteresse. Au total quinze tableaux. Le graphisme est soigné mais l'animation fort lente.
★★★	B	20	Quasimodo ne renonce jamais. Pour la belle Esméralda, il va de nouveau prendre les risques les plus fous. Les amateurs du genre seront comblés. *Hunchback II* est difficile à souhait. Les autres trouveront peut-être cette course folle un peu répétitive.
★★★★★	B	19	A bord d'un sous-marin anglais, vous devez localiser et couler un autre sous-marin, allemand bien entendu, qui a déjà fait des ravages dans votre flotte. Un très bon wargame, que l'on peut jouer seul ou à deux avec deux *Spectrum* en réseau.
★★★★	B	18	Une simulation de billard américain réussie, avec six boules plus la blanche. Plusieurs versions possibles (n'importe quelle boule dans n'importe quel trou, boules par ordre, chaque boule dans un trou précis), à un ou deux joueurs. Très bonne simulation, malgré des déplacements trop lents.
★★★★	A	19	Course en terrain plat, avec obstacle, saut sur une roue... toutes les épreuves officielles des concours de B.M.X. servies par des graphismes de grande qualité et par des difficultés variées, *Hyper biker* est une simulation aussi originale que réussie.
★★★	B	20	Vous allez pénétrer dans différentes demeures où les joyaux traînent dans les allées. Mais pour les dévorer, il faudra d'abord éviter diverses créatures. Un jeu d'action guère passionnant et trop répétitif.
★★★★	F	23	Ce logiciel vous permettra de perfectionner votre pratique du vol aux instruments (I.L.S. ou V.O.R.). La simulation est assez fidèle mais la stabilisation horizontale de l'avion semble poser quelques problèmes. Dommage aussi que la simulation soit incomplète.
★★★★	B	18	Enfermé dans une cellule, et sur une île par-dessus le marché il vous faudra tout tenter pour vous sortir de là. Le scénario est correct mais le vocabulaire trop limité et les graphismes un peu « justes ».
★★★★	n.c.	22	Travaillez le dessin à la manière des impressionnistes, par petites touches ou symboles graphiques. Un logiciel aux vastes possibilités et aux graphismes soignés pour peu que l'on ait eu l'idée judicieuse de faire une maquette.
★★★★★	B	24	Entre les deux plus grandes puissances du globe, ce ne sont que coups bas et croche-pattes. Développez une guérilla, infiltrez l'ennemi par tous les moyens, bref, déployez votre influence dans tous les états. Un simulateur de guerre froide, convaincant.
★★★★★	B	23	Une fois pénétré dans le domaine souterrain du professeur Elvin Atombender, tachez de découvrir la salle de contrôle de cet édifice. Les galeries forment un labyrinthe compliqué et les élévateurs sont surveillés par de féroces gardiens. Superbe.
★★★★	B	21	D'abord il y a la musique. Saisissante. Puis l'aventure, au travers de six salles, détenant chacune un secret que le héros doit découvrir. On aurait aimé un graphisme plus fouillé. Indy, parfaitement représenté, semble minuscule. et l'action offensive n'est pas évidente à découvrir.
★★★★★	B	24	Il court, il court, le fugitif... Les échelles et les murs de briques sont au rendez-vous ! Un esprit diabolique a placé çà et là des pièges qui feront trembler les plus acharnés des « arcade men ». Commencez dès maintenant à courir...
★★★★★	A	20	Après un premier programme d'apprentissage du vol pour chasseur, et la réussite de l'examen de passage, vous pourrez prendre les commandes de ce fantastique chasseur *Cobalt*. Une très bonne simulation de vol complétée d'un programme de chasse.
★★★★	B	20	Inspiré d'une série télévisée, ce programme vous apprend à mieux connaître la micro-informatique par le biais d'une aventure imaginaire. nos deux héros arpentent les rues d'une étrange cité. Questionnés sans cesse par l'ordinateur, leurs réponses feront votre succès ou votre échec.
★★★	B	19	Pour survivre sur cette île déserte, il vous faudra bien du courage... Le poisson est votre seule nourriture et la moindre planche de bois sera fort utile. *Island* est un mélange d'aventure et d'action qui plaira sûrement aux « Robinsons » en herbe !
★★★★	B	23	Escaladez le haricot géant pour récupérer les trésors d'un château perché dans les nuages. Arriverez-vous à décrocher la hâche et à tuer le géant ? Graphisme mignonnet et scrolling diabolique pour un logiciel assurément poétique.
★★★★★	B	23	Jasper, la petite souris s'est perdue loin de chez elle. Il lui faut maintenant rentrer. Mais que de dangers jalonnent sa route. Heureusement qu'elle pourra aussi trouver plusieurs objets utiles. Un très bon jeu d'action du type *Pitfall* mais amélioré.
★★★★	C	18	Partez à la découverte des richesses de l'univers musical dans une mine magique. Les galeries sont autant de portées où flottent les do ré mi. Eviter les rochers acérés et l'immobilité vampirisent vos réserves de carburant.
★★★★★	F	24	Le F 15, superbe jet de combat, a de quoi vous soulever le cœur ! Ses accélérations sont époustouflantes : vol de dos, passage au zénith, l'aviation ennemie n'a qu'à bien se tenir... Brouillard ou vent fort, ne lâchez pas le manche !
★★★	B	22	Depuis un an Willy passe de micros en micros. Quand on tient un filon on ne le lâche pas ! 180 salles, des bouteilles et des verres dispersés de toute part, aidez Willy à faire le ménage. L'un des rares logiciels qui montre un tantinet d'humour.
★★★	B	25	100 tableaux sur lesquels le malheureux Willy va devoir, une fois encore, faire preuve d'adresse et d'ingéniosité. Dans un graphisme simple et efficace, les situations proposées manquent parfois d'originalité.
★★★★	B	24	Une démarche axée vers l'exercice ; l'ordinateur ne dévoile pas les secrets du verbe, vous devez les trouver vous-même. Il corrige. Trois options : conjuguer (400 verbes), se mesurer à l'ordinateur sur une séquence fixe ou de son choix.
★★★★	B	24	Ce programme est l'un des rares à proposer un jeu de dames français. Six niveaux de jeu mais le dernier est trop lent pour être jouable. Il pratique un jeu correct mais ne sait pas sacrifier de pions pour aller à dame.
★★★★	B	24	Un jeu rapide et agréable qui s'adresse aux débutants comme aux joueurs en mal de partenaires. Les surprises sont rares. Un seul niveau de difficulté et des plis que l'on ne peut consulter, c'est le côté négatif, mais de belles cartes et un jeu fidèle pour le côté positif.
★★★★	A	23	Aussi fameux que les jardins, les bijoux de Babylone ont fait périr bien des hommes. Généreuse la reine Victoria les offre à une princesse, mais le bateau convoyeur est attaqué par des pirates sanguinaires. Seul rescapé, vous n'avez qu'un but : découvrir leur île et rapporter les bijoux.
★★★★	A	18 et 22	Aidez Eddy à sauter à vélo ou à moto par-dessus un nombre croissant de voitures ou de barils. La synchronisation demandée n'est pas si facile que celà à acquérir au début, et il vous faudra sans doute un peu d'entraînement pour réussir un bon score.
★★★	B	24	Le *Jump Jet* est un appareil à décollage vertical. Son maniement lors des combats est plus que facile. Mais pour ce qui est du retour sur le porte-avion, un sérieux entraînement sera nécessaire. Le graphisme est bon, l'ensemble reste moyen.
★★★★★	F	24	Un méchant seigneur a kidnappé une belle princesse et la retient prisonnière. Pour la délivrer, vous devrez affronter une armée de karatékas. Un logiciel à l'animation étonante, digne du dessin animé avec ses changements de plan et de rythme. Tilt d'or 85 de la meilleure mise en image.
★★★	A	23	Aidez Karl à décrocher les quarante clés des quarante pièces qui lui ouvriront les portes de la fortune. Les pros feront bien de se confectionner un mini-plan pour éviter les errances sans fin. Amusant pendant 10 minutes.
★★★★★	A	18 et 24	Un logiciel éducatif n'est pas forcément triste, ennuyeux et laid. *Katuvu* ne se contente pas de constituer un excellent entraînement pour la mémoire, il est en plus très réussi graphiquement, et rapidement très prenant.
★★★	A	18	Selon la forme et la couleur des figures sélectionnées par l'ordinateur, quatre épreuves différentes font appel à votre sens de l'observation. Ce logiciel intéressera les enfants de 10 ans et plus.
★★★★★	n.c.	25	Sir Graham a pour mission de parcourir les forêts celtiques en quête du miroir, du bouclier et de la cassette magique. Les paysages se suivent mais ne se ressemblent pas. La qualité de l'animation et du graphisme n'est pas réalisée au détriment du scénario.
★★★★★	B	21	Un sort diabolique vous a transformé en loup-garou et seul le puissant magicien Melkior a le pouvoir de lever le maléfice. Vous devez donc explorer sa demeure et éviter les pièges qui s'y trouvent. Un très bon jeu d'aventures et d'action.
★★★★★	B	21	Eparpillés dans ce paysage imaginaire, les nombreux fragments d'une amulette sacrée ne sont guère facile à réunir... C'est par la voie des airs que Kokotoni, un brillant athlète, va affronter les monstres gardiens du trésor dans un graphisme éloquent.
★★★★★	B	20	Des adversaires toujours plus habiles vous seront opposés dans les combats. L'animation est splendide mais un peu lente et on se prend vite à regretter de ne pas disposer de possibilités supplémentaires de combat.
★★★	A	22	Chacune des 18 salles de l'hôtel où vous passez vos vacances contient un jeu d'action et ils sont bien sûr tous différents. Mais ces jeux sont trop simplistes et ne font que reprendre en moins bien de grands classiques. Pas passionnant.
★★★★★	E	22	La lecture n'est pas un acquis figé. Nous pouvons tous doubler notre vitesse de lecture, sans perdre en compréhension, à condition de suivre un entraînement spécifique. Lecture rapide le permet, et après quelques exercices, on commence déjà à remarquer les premiers progrès.
★★★	B	20	Un des satellites de la N.A.S.A. pose quelques problèmes et vous êtes chargé d'aller à bord de la navette spatiale le réparer. La simulation reste très mathématique et n'a pas réussie à nous captiver, d'autant que les graphismes sont médiocres.
★★★★★	F	18	Vous voici à Babylone sous le règne de Nabuchodonosor. Vous allez tenter de permettre aux Persans vos amis de pénétrer et de prendre la ville. Ce bon jeu est servi par des graphismes de qualité agrémentés par endroit de bruitages et d'animations.
★★★★★	B	24	Associer des images à des mots aussi sibyllins que diagramme en bâton ou stéréogramme à partir d'exercices simples avec des allumettes ou des robinets. Introduire la notion d'analyse de population. Un peu fastidieux mais très évocateur.
★★★★	A	20	Une bien étrange arche de Noé que ce navire rempli de monstres ! Capitaine du *Locus*, le danger est tel qu'il vous faut d'urgence regagner la navette de secours. Mais quel couloir emprunter, quel code donner à cette porte automatique ?
★★★★	A	21	Parcourez les différents étages du monde souterrain pour vous approprier les lingots d'or. L'adaptation de ce jeu bien connu sur cette machine n'est pas parfaite mais la possibilité de créer ses propres tableaux est intéressante.
★★★★	B	24	Pour les enfants de 4-7 ans, un master mind en culottes courtes qui remplace les plots de couleur par des petits lions et des ours en peluche. Une version russe existe. Les premiers pas de la démarche logique.
★★★★	A	21	Guidez le ver dans le labyrinthe, mais prenez garde qu'en grandissant, il ne soit pas amené à se dévorer lui-même. De multiples tableaux et la possibilité d'en créer de nouveaux et de les sauvegarder complètent ce logiciel.
★★★★★	B	18	Vous incarnez Luxor, prince de la Lune et seigneur de la Liberté. Votre but est de renverser Mortnoire, le roi-sorcier de Minuit. Un logiciel stupéfiant par ses possibilités et qui peut soutenir la comparaison avec les plus grands. Un must.
★★★★★	C	24	Parviendrez-vous à retrouver la cité perdue des Nains et à vous emparer des richesses qui dorment là depuis des millénaires. Un très bon logiciel doté d'un scénario solide, se déroulant en temps réel et doté d'un puissant analyseur de syntaxe. on oublierait presque l'absence de graphismes.

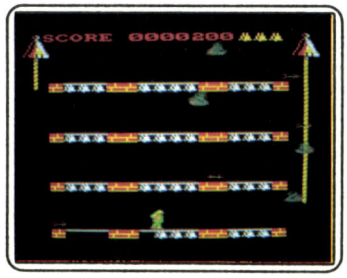
576 logiciels au Tiltoscope



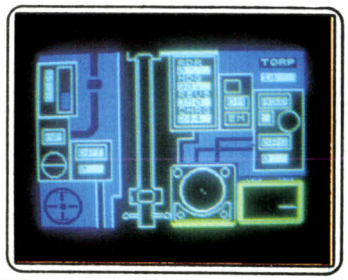
241. House of Usher



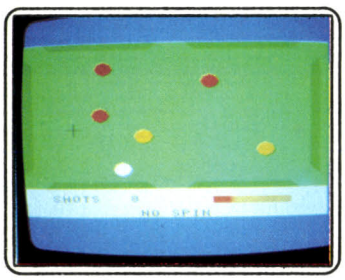
242. Hunchback



243. Hunchback II



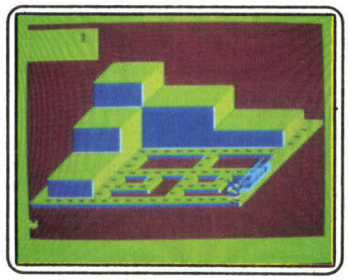
244. Hunter Killer

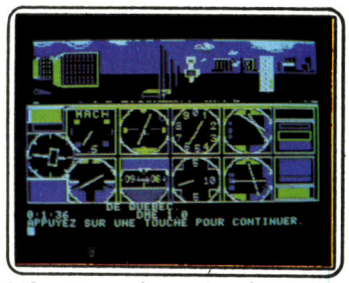


245. Hustler

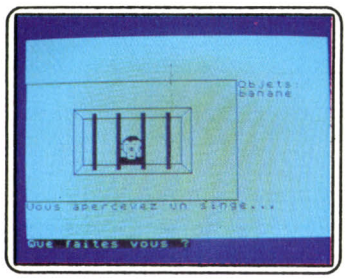


246. Hyper Biker

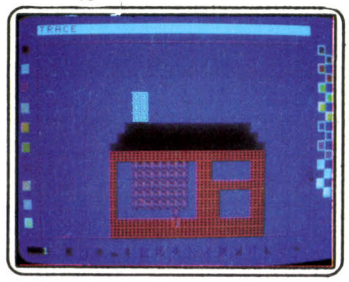

247. Ice castles



248. IFR simulateur de vol



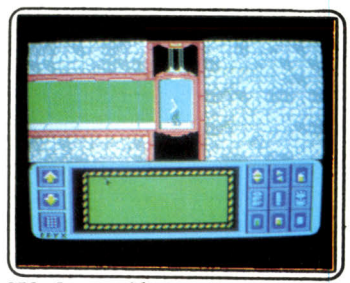
249. L'île maudite

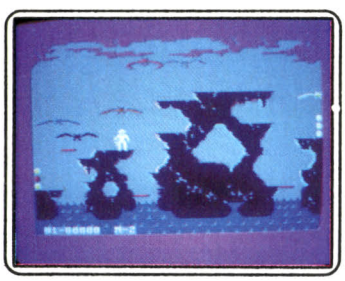


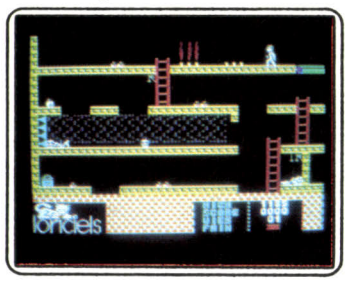
250. Imagix



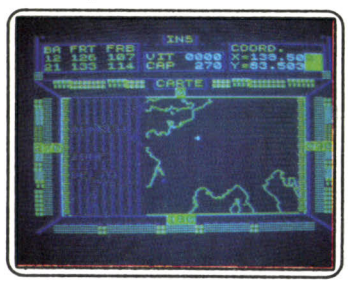
251. Impérialis


252. Impossible mission

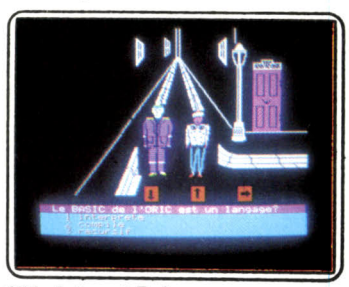

253. Indiana Jones



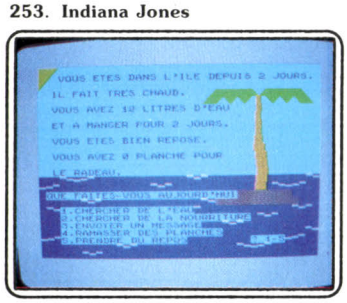
254. Infernal Runner



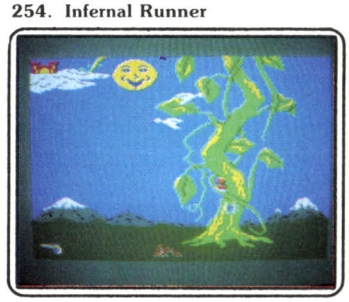
255. Intercepteur Cobalt

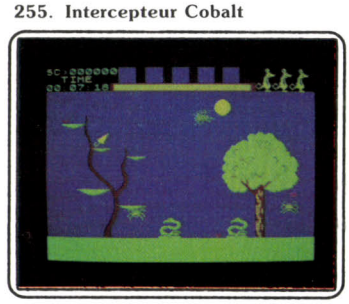


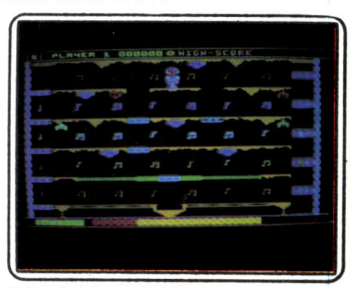
256. Intox et Zoé

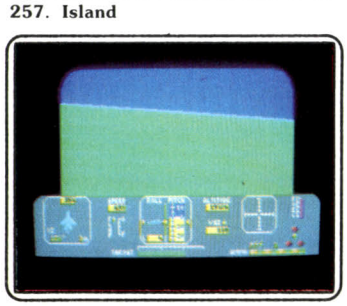


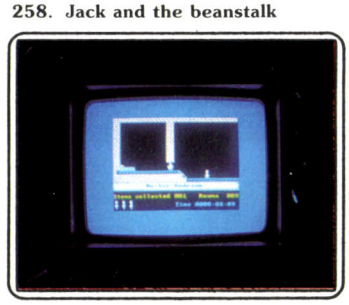
257. Island

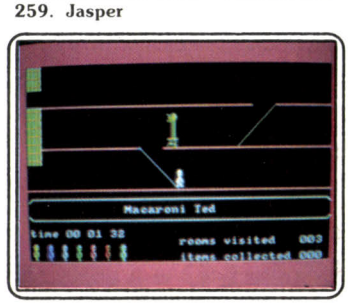

258. Jack and the beanstalk


259. Jasper


260. Jet boot Jack


261. Jet combat simulator

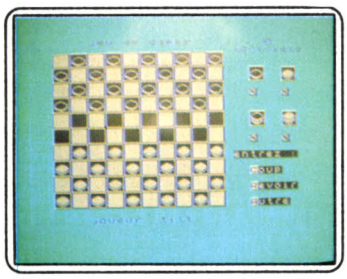

262. Jet set Willy



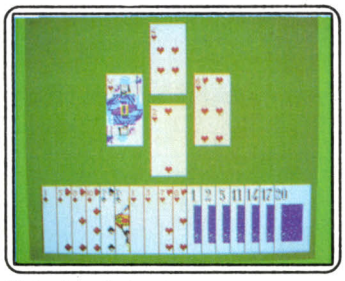
263 Jet set Willy II



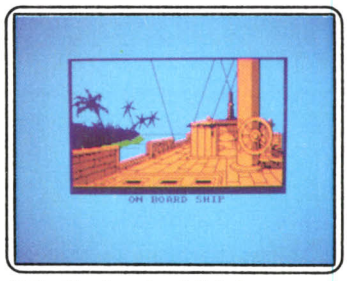
264. Je-tu-il



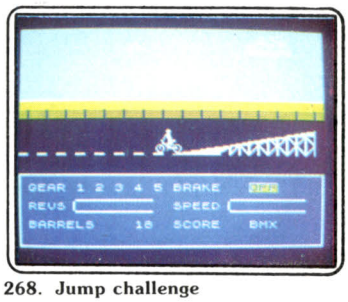
265. Jeu de dames



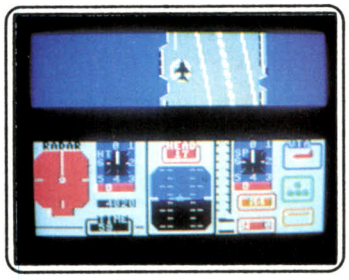
266. Jeu de tarots



267. The Jewels of Babylon



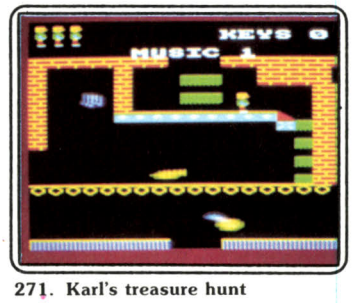
268. Jump challenge



269. Jump jet



270. Karateka



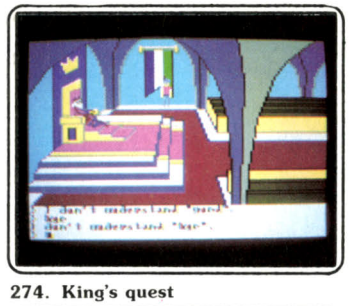
271. Karl's treasure hunt



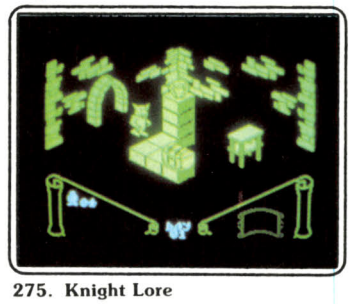
272. Katuvu



273. Kim



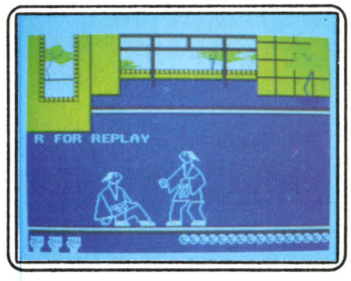
274. King's quest



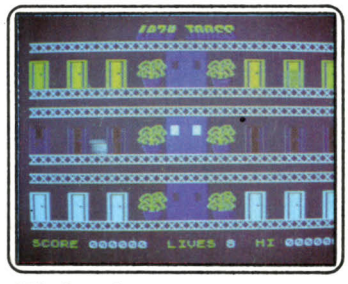
275. Knight Lore



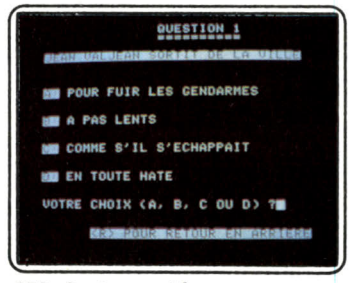
276. Kokotoni Wilf



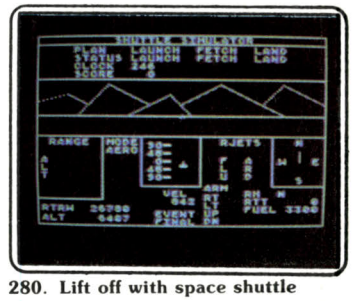
277. Kung Fu



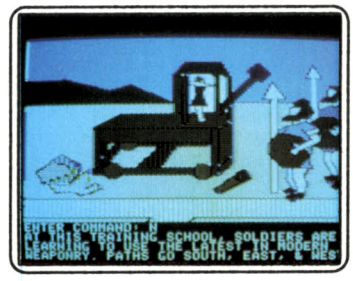
278. Lazy Jones



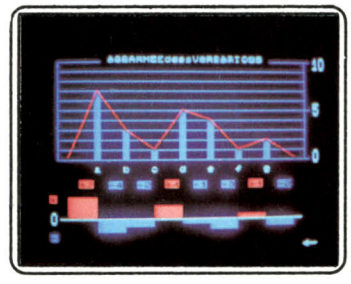
279. Lecture rapide



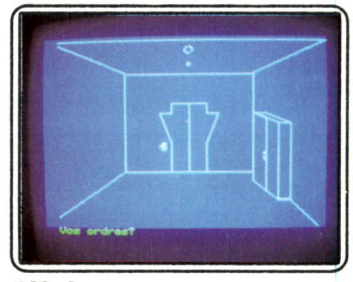
280. Lift off with space shuttle



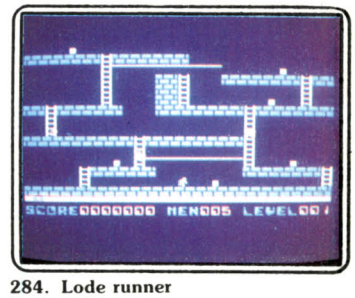
281. The lion's share



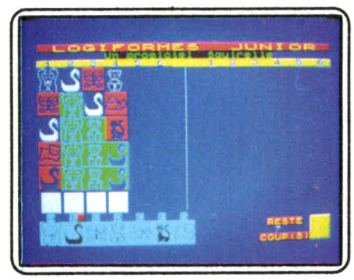
282. Lire les statistiques



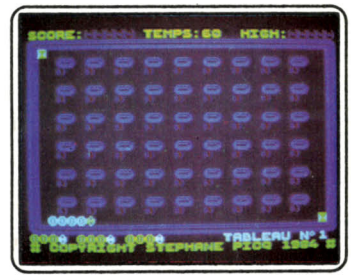
283. Locus



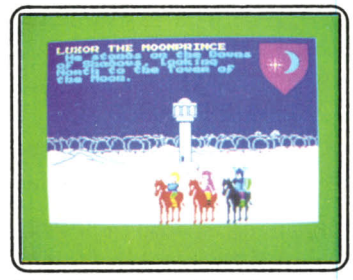
284. Lode runner



285. Logiformes



286. Lombrix



287. The lord of midnight



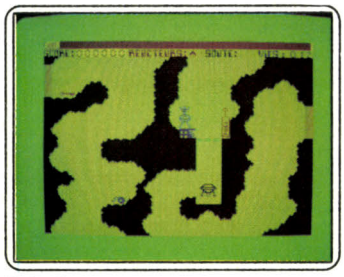
288. The lost kingdom of Zkul

576 logiciels au Tiltoscope

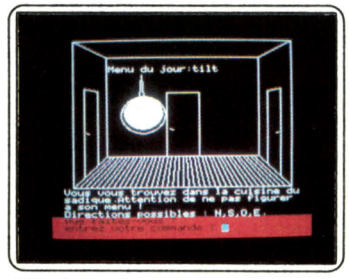
LOGICIEL	MARQUE	ORDINATEUR	TYPE	EXISTE EN DISQ. K7, CARTOUCHE	GRAPHISME	ANIMATION	BRUITAGE	DIFFICULT
289. LUNAR MISSION	Epsilon	Spectrum 48 K	Action	K7	★★★★	★★★	★★★	★★★★
290. MACADAM BUMPER	Ere informatique	Oric 1/Atmos, Amstrad, Spectrum	Flipper	K7	★★★★★	★★★★★★	★★★★★	★★★★
291. LA MAISON DE LA MORT	Micro programme 5	Oric 1	Aventure	K7	—	—	★★★	★★★
292. MAITRE JACQUES	Micro application	MO 5	Jeu éducatif	K7	★★	★★	—	★★★★
293. MAKE A CHIP	Incognito	Spectrum 48 K	Simulation de circuit électrique	K7	★★★	—	—	★★★
294. MAMA LLAMA	Llamasoft	C 64	Action compliquée	K7	★★★★★	★★★★	★★★★	★★★★★
295. MANAGER	Ere informatique	Spectrum 48 K	Simulation économique	K7	—	—	—	★★★★★
296. MANDRAGORE	Infogrames	C64, TO7/70, MO5, M.S.X., Apple II	Rôle graphique	K7 et disquette	★★★	★★	—	★★★★★
297. THE MASK OF THE SUN	Ultrasoft	Apple II	Aventure graphique et dialogique	Disquette	★★★★★	★★★★★	—	★★★★★
298. MASQUERADE	Phœnix Software	Apple II	Aventure graphique et dialogique	Disquette	★★★★★★	—	—	★★★★★★
299. MASTER OF THE LAMPS	Activision	C 64	Action poétique	K7	★★★★★★	★★★★★	★★★★★★	★★
300. MASTER PAINT	Ere informatique	Oric 1/Atmos	Dessin	K7	★★★	—	—	★★★
301. MATCH DAY	Océan	Spectrum 48 K	Simulation de football	K7	★★★★★	★★★★	★★★	★★★★
302. MATCH POINT (Balle de match)	Psion	C 64, Spectrum	Simulation tennis	K7	★★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★★
303. MAX THE GLOBE TROTTER	Micro-Linguia	Apple II	Educatif (anglais)	Disquette et K7	★★★★	★★★	★★★★★	★★★★
304. MELODIMUS, RYTHMAMUS, ASTROMUS	Vifi-Nathan	TO 7/70 - MO 5	Educatif initiation à la musique	K7	★★★★	★★★	★★★★	★★
305. MELTDOWN AT MEGALOPOLIS	Cosmi	Atari 400 et 800	Action	Disquette	★★★★	★★★	★★★	★★★
306. MÊME LES POMMES DE TERRE ONT DES YEUX	Froggy	Apple II	Aventure graphique et dialogique	Disquette	★★★★★	—	—	★★★★★
307. METABOLIS	Gremelin Graphics	Spectrum	Aventure graphique	K7	★★★★	★★★★	★★★	★★★★
308. METRO	Logimicro	TO 7/MO 5	Action	K7	★★★	★★★	—	★★★★
309. MEURTRE A GRANDE VITESSE	Cobra soft	Oric/Atmos Amstrad	Enigme policière	K7	★★	—	—	★★★★
310. MICROBE	Synergistic	Apple II	Stratégie	Disquette	★★★	★★★	—	★★★★★
311. MICROCIEL	Marco Polo	Oric/Atmos	Educatif - astronomie	K7	★★★	—	—	★★★
312. MICRO SAPIENS	Ere informatique	Amstrad, C 64	Action et réflexion	K7	★★	★★★★	★★★	★★★★
313. 1815	Cobra soft	TO 7/70 et MO 5 Oric/Atmos	Wargame	K7	★★★	★★★	★★★	★★★★
314. MILLIONNAIRE	Ere informatique	Oric 1/Atmos	Simulation économique	K7	★★★	—	—	★★★
315. MIMI	Logodisque	C 64	Educatif (alphabet)	Disquette	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★
316. MINOTAURE	Loriciels	TO 7 et MO 5	Action	K7	★★	★★★	★★★	★★★
317. MISSION DETECTOR	Cobra soft	Amstrad	Stratégie	K7	★★★	—	—	★★★
318. MISSON IMPOSSIBLE	No man' land	Oric 1	Aventure d'espionnage	K7	★★★	—	★★	★★★
319. MR. DIG	Microdeal	Dragon 32	Action	K7	★★★	★★	★★	★★
320. MR. DO'S CASTLE	Parker	Console Coleco	Action	Cartouche	★★★★	★★★★	★★★	★★★
321. MR. WONG'S LOOPY LAUNDRY	Amsoft	Amstrad	Action et blanchisserie	K7	★★★	★★★	★★★	★★★
322. MODERATO COMPUTABILE	Apple	Apple II	Aide à la création musicale	Disquette	★★★★	—	Selon votre niveau	★★★
323. MONKEY ACADEMY	Konami	M.S.X.	Educatif - calcul	Cartouche	★★★★★	★★★★	★★★	★★
324. MONOPOLIC	Free Game Blot (Oric) Matra Datasystem	Alice, Oric	Jeu de société	K7	★★	—	—	—
325. MONSTER	Acorn soft	Electron	Action	K7	★★★	★★★★	★★★	★★
326. LA MONTAGNE MAGIQUE	Les Aventures	Spectrum 48 K	Aventure graphique et dialogique	K7	★★	—	—	★★★★★
327. MONTE-CARLO	Loriciels	TO 7 et MO 5	Jeu de hasard	K7	★★★★	★★★	★★	★★★★
328. LA MOTO INFERNALE	Philips	VG 5000	Action pilotage de moto	K7	★★★★	★★★	★★★	★★
329. MONTSEGUR	Norsoft	Oric 1/Atmos	Aventure historique	K7	★★★	—	—	★★★★
330. MONTY IS INNOCENT	Gremlin Graphics	Spectrum 48 K	Action	K7	★★★★	★★★	★★	★★★
331. MONTY MOLE	Gremlin Graphics	Spectrum 48 K	Action	K7	★★★★★	★★★★	★★★★	★★★★
332. MOUSER	Sony/U.P.L.	M.S.X.	Action	Cartouche	★★★★	★★★★	★★★	★★★★
333. MOVIE MUSICAL MADNESS	CBS	C 64	Animation graphique	Disquette	★★★★	★★★★	★★★	★★★
334. MUDPIES	Microdeal	Dragon 32	Action	K7	★★★	★★	★★	★★★
335. MUGSY	Melbourne	Spectrum 48 K	Simulation de gang	K7	★★★★★★	★★★★	★★★★	★★★★★
336. MULE	Electronic Arts	C 64, Apple II Atari 800 XL	Simulation économique	Disquette	★★★★	★★★★	★★★	★★★

INTÉRÊT	PRIX	PARU DANS TILT N°	NOTRE COMMENTAIRE
★★★★	A	23	La centrale atomique qui fournit une énergie vitale à tous les colons de la Lune risque de manquer bientôt de carburant. A vous de vous dirigez dans les galeries étroites et de ramasser les barils dispersés. Un jeu simple mais auquel on se laisse prendre.
★★★★★★	B	23	Le flipper reconquiert la zone. Brune plantureuse à l'écran, tilt fatidique, effet de stroboscopie, redéfinition des touches et comble du luxe, flipper en kit. C'est tellement plus agréable de jouer ses propres compositions. Création et récréation lui valent un Tilt d'or 85.
★★★	B	18	Ce logiciel d'aventure est uniquement textuel. Ancien lieu de tournage de films d'épouvante, ce manoir ne contient pas moins de cinq trésors qu'il vous faudra bien entendu découvrir. Le dialogue avec l'ordinateur crée l'ambiance, votre imagination fait le reste.
★★★★	A	19	Maître Jacques vous invite à participer à quatre jeux de réflexion. Qu'il s'agisse de calcul, d'orthographe ou de dessin, le principe reste le même : d'après le modèle donné à l'écran, vous devez ordonner votre propre tableau.
★★★★	A	22	Ce logiciel vous permettra d'apprendre les rudiments du fonctionnement de votre ordinateur, du moins en ce qui concerne les circuits simpes. L'apprentissage est progressif et bien dosé.
★★★★	B	24	Mama Llama restera dans les anales de *Tilt* comme un jeu bizarre dont la notice brille de considérations métaphysiques. Un gros point noir pour le joueur moyen qui ne demande qu'à comprendre les règles. But : protéger les lamas des attaques de mutants.
★★★★★★	B	21	Vous voici promu P.-D. G. de la société Info-Gesti. Vous devez assurer la gestion la plus saine le plus longtemps possible. Un logiciel passionnant, à la fois jeu et initiation à la gestion. Un must.
★★★★★	C	19	Aidez la princesse Syrella à retrouver son père, prêtre dans le temple de la flamme sacrée. Pour le découvrir, il faut d'abord résoudre les énigmes des neuf autres dragons. Un vrai jeu de rôle français qui n'a rien à envier à ses illustres concurrents étrangers.
★★★★★	F	18	Pour parvenir à rester en vie, vous devez coûte que coûte mettre la main sur le fameux « masque du soleil ». Sur la route, la succession rapide des images (trois par seconde) donne l'illusion du mouvement. Un bon jeu aux dialogues faciles.
★★★★★★	F	18	En dépit de son âge (deux ans), ce logiciel reste toujours inégalé, tant par la qualité des graphismes qui ressemblent à de la bande dessinée, que par la difficulté de l'aventure et l'aspect complètement loufoque de celle-ci. Un must.
★★★★★	B	21	Un logiciel à part, somptueusement réalisé, empreint de charme et de poésie. Dans une première épreuve, le prince déchu par un mauvais génie vole sur un tapis au travers d'un couloir de lumière. Puis il doit reproduire des notes en jouant sur un « glockenspiel ». Un joyau.
★★★★	C	22	Un logiciel qui couple aux fonctions classiques géométriques, un affichage des coordonnées, une loupe, deux routines d'écriture, six motifs de remplissage et une sauvegarde des dessins. Un seul regret : un système de déplacement par clavier beaucoup trop rapide.
★★★★★	A	21	Si vous êtes passionné de football, ce programme est le logiciel qu'il vous faut. Vous dirigez une équipe complète qui affronte celle de l'ordinateur ou d'un ami. Un très bon jeu, aux graphismes 3D remarquables.
★★★★★	B	21	A vous les frissons de Flushing Meadow. Lobs, *passing-shots* et autres *aces* sont au bout de votre raquette. Un logiciel qui en un an d'existence n'a pas pris une ride. La course des ramasseurs de balles est toujours aussi alerte.
★★★★★★	1 200 F	24	Avec Max on fait un grand pas en avant dans la qualité et dans le prix. Max présente une double originalité, mélanger trois supports (son, micro, papier) et présenter des situations courantes de la vie, voire en argot. Un must et un Tilt d'or 85.
★★★	B	20	Trois logiciels d'initiation au solfège, qui jouent à fond la carte du crayon optique. « Mélodimus » forme l'oreille et apprend à reconnaître les notes, « Rythmamus » découvre le monde des rythmes, « Astromus » celui des durées et des gammes. Sympathiques, mais gagneraient à être plus élaborés.
★★★	B	25	De l'action à revendre... Pour éviter l'explosion de cette centrale nucléaire, vous devez déconnecter plus de 150 réacteurs. Le graphisme est agréable et l'animation sans grande surprise. Le tout manque quand même d'originalité.
★★★★★	B	25	Parviendrez-vous à renverser la dictature et à rétablir le président dans ses fonctions ? Un bon jeu où l'ambiance est très bien rendues et où l'humour est présent à tous moments.
★★★★	B	24	Découvrez le sérum qui vous retransformera en homme, confectionnez votre bombe et faites sauter les sales Kremlins. 150 écrans, de quoi perdre la tête entre les forêts de sapin et les villages de briques. Il vaut mieux faire un plan. Mignon mais futile.
★★★★	n.c.	21	Neuf aventures matinales, qui vous font jongler avec les poubelles, zigzaguer entre les pâtés de maison, affronter des voyous et déambuler dans les couloirs du métro. Pas vraiment original, pas vraiment joli, mais assez varié.
★★★★★	B	23	Albert Pérignac, sénateur, haute figure du radicalisme, meurt dans le T.G.V. Il s'apprêtait à étaler au grand jour les pièces d'un dossier explosif. Mort naturelle, meurtre ? A vous de mener l'enquête. Un logiciel original et très réussi.
★★★★★	F	22	Adaptation libre du célèbre film « Le Voyage fantastique », vous devrez secourir un pauvre malade en pénétrant dans ses artères à bord d'un sous-marin miniaturisé. Un très bon jeu de stratégie où l'on sait plus parfois où donner de la tête.
★★★	B	22	Ce logiciel est construit en trois parties. Représentation graphique du ciel en neuf cartes, ce qui interdit une vision globale de la voute céleste, jeu de pendu sur les étoiles, questions pour tester ses connaissances. Seule la première partie est vraiment intéressante.
★★★	B	24	Départ sous le signe du Pac Man ; capture de lettres sous la menace d'un enzyme glouton : suite dans le genre *« Le mot le plus long »* : confection d'un mot connu du dictionnaire chargé par l'ordinateur, en moins d'une minute. Seul ou à quatre.
★★★★★	B	24	Le retour de l'île d'Elbe et le début des cent jours... « Waterloo morne plaine... ». Réécrivez l'histoire du petit caporal avec ce wargame français. Adaptez le terrain de manœuvre à votre stratégie. Comme d'habitude c'est ce qui prime.
★★★	B	21	Millionnaire, vous l'êtes en début de partie ; mais pour combien de temps... Vos dix millions sont déjà investis dans une branche économique de votre choix. Le reste dépend maintenant de votre sens des affaires. Une simulation efficace.
★★★★★	C	22	A comme averse, R comme rêve. De lettre en lettre, de scène en scène, l'enfant explore l'alphabet dans l'univers bucolique de Mimi la fourmi. Si tous les logiciels éducatifs pouvaient être de cette qualité, nous cesserions de jouer.
★★★	B	24	Cette course sans fin dans le labyrinthe de la huitième galaxie est d'une vivacité à toute épreuve. Les éternelles créatures maléfiques vous poursuivent sans cesse et vous ne connaîtrez la paix qu'au sortir de cet enfer.
★★★	B	24	Une bataille navale accommodée à la sauce spatiale où les bases ennemies remplacent les croiseurs et les missiles sont troqués contre des torpilles. Subtilité : les tirs sont déviés par des écrans protecteurs à la manière de gilets pare-balles. Il fallait y penser.
★★★	B	18	Vous voici au cœur de cette centrale atomique. Si vous ne parvenez pas à voler les plans du missile SX 1, l'équilibre de la planète sera à jamais oublié. Les décors sont simples, les bruitages discrets et l'aventure reste bien classique.
★★★	B	23	Laissez-vous aller à votre appétit vorace en dévorant tous les fruits que vous pourrez trouver. Il vous faudra aussi éviter les fantômes et récupérer les joyaux. Un logiciel sans grande originalité.
★★★	D	19	Mr. Do est poursuivi par des licornes (!). Creusez un trou et assommez l'animal tombé dedans. Un jeu que l'on proposera bientôt dès le biberon, mais qui a fait ses preuves. Cette version est correctement réalisée.
★★★	A	23	Les blanchisseurs hors pair, ceux qui lavent plus blanc que blanc viennent de Chine, mais comme les autres, ils sont à la merci de fers à repasser fous qui les empêchent de collecter les chemises et pantalons. Aidez M. Wong à s'en tirer avec son arme secrète, le jet d'amidon.
★★★★★	C	19	Très rapidement, avec comme seule aide votre joystick, vous pourrez commencer à écrire les mélodies de votre choix et les réécouter à la vitesse voulue. En revanche, on regrette l'absence de vrais accords (pas plus de deux notes). Un bon programme au demeurant.
★★★	C	23	L'un des rares logiciels éducatifs pour *M.S.X.* Il propose des exercices sur les quatre opérations ainsi que sur des petits problèmes d'algèbre, incorporés dans un vrai jeu d'action. *Monkey academy* ne décompose pas les opérations, mais permet de s'entraîner sans s'ennuyer.
★	B	25	Un Monopoly sur écran. Aucun avantage, affronter l'ordinateur tout seul est tout sauf palpitant, que des inconvénients : vision partielle, etc. Le jeu devient lent et fastidieux, il perd toute saveur. On ne peut même pas tricher.
★★★	A	18	Echappez aux monstres à travers un dédale d'échelles, les faire tomber dans les trous que vous creusez avant de les assommer. Un thème dont l'origine semble remonter à la nuit des temps du jeu vidéo. Pas original pour deux sous, mais bien réalisé.
★★★★	B	18	Retrouverez-vous le parchemin de la sagesse caché au sein des entrailles de la Montagne magique ? L'aventure est intéressante mais les graphismes un peu trop « légers » et le vocabulaire, en français, est malheureusement trop restreint.
★★★★	B	19	Baccara ou roulette, les affamés du tapis vert sont attendus dans les salons du grand casino de Monte-Carlo. Les 5 000 francs que vous possédez en début de partie vous permettent des mises variées. Un logiciel captivant.
★★★★★	B	18	Votre mission : atteindre le repaire du dangereux Scarfos et détruire sa centrale. Parcours d'approche en moto sur une route truffée d'obstacle. Au bout, une porte blindée dont le seul point faible est une cible en perpétuel mouvement. Un très bon jeu pour le *VG 5000*
★★★★	B	22	Partez à la recherche du Saint Graal et de la pierre philosophale dans le château de Montségur, dernier bastion des Albigeois. Un logiciel qui passerait inaperçu s'il ne s'inscrivait pas dans un contexte historique réel. Là est sa force.
★★★	A	22	Pour sauver son ami Monty, notre héros devra collecter huits clés disséminés à travers un labyrinthe de pièces, et celà en dépit des gardiens, squelettes et autres monstres. Un jeu classique et sans grande originalité.
★★★★★	B	19	Pour préparer l'hiver et faire des provisions de charbon, vous allez devoir, petite taupe sans défense, vous enfoncer au plus profond des entrailles de la terre. 21 tableaux aux difficultés bien dosées qui vous feront passer de bons moments.
★★★	C	23	On ose à peine raconter le scénario. La fiancée de Tom le chat a été enlevée par une bande de méchants rats... Comme encore trop de logiciels pour *M.S.X.*, *Mouser* manque d'originalité. Mais il reste agréable à jouer, grâce à un bon niveau de difficulté allié à un graphisme correct.
★★★	C	23	La création de ce nouveau show va vous demander une sérieuse préparation. Choisissez votre décor et vos personnages ; l'animation sera différente selon le thème musical que vous aurez sélectionné. Un logiciel pûrement graphique.
★★★	B	21	Parcourez les différents écrans et récupérez l'intégralité des tartes qui s'y trouvent dispersées. Bien entendu, différentes créatures vont tenter de vous en empêcher. Un jeu très classique et sans grande originalité.
★★★★★★	B	19	Parrain d'un gang de haut niveau, votre but sera de rendre votre groupe toujours plus puissant et de vous maintenir au pouvoir le plus longtemps possible. Une très bonne adaptation du jeu Royaume, aux graphismes dignes des meilleures bandes dessinées.
★★★★★	E	21	Economie-fiction, la planète Irata vient de subir l'assaut de quatre colons bien décidés à rentabiliser ses terres jusqu'ici vierges de toute industrie. L'animation graphique est au programme : les mules travaillent tandis que vous comptez vos gains. Tilt d'or 85 pour le graphisme.

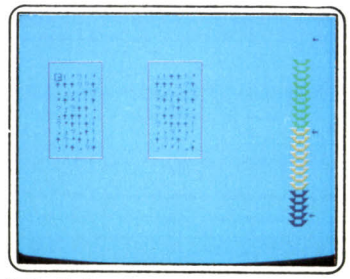
576 logiciels au Tiltoscope

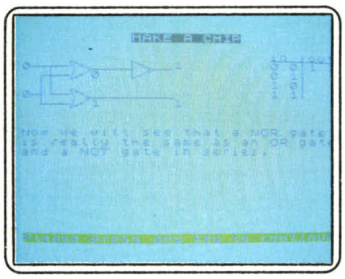

289. Lunar mission

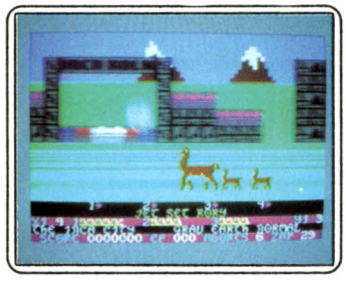

290. Macadam bumper

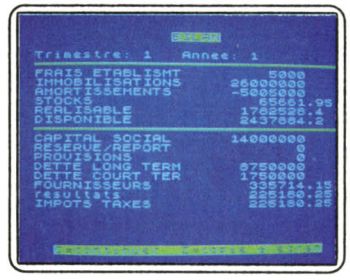


291. La maison de la mort


292. Maître Jacques


293. Make a chip


294. Mama Llama

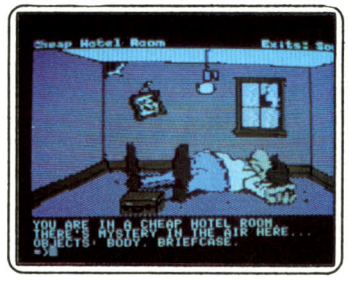


295. Manager

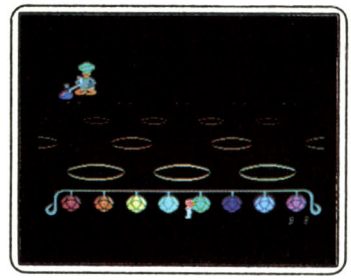


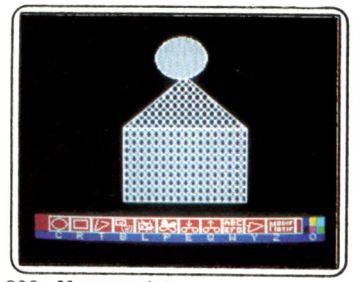
296. Mandragore


297. The mask of the sun



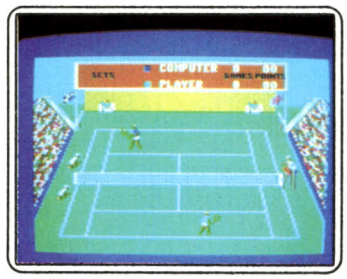
298. Masquerade


299. Master of the lamps

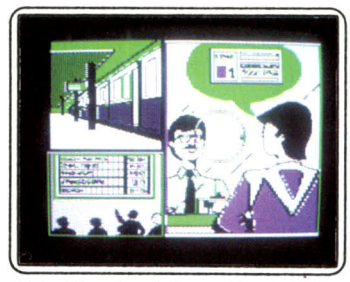

300. Master paint

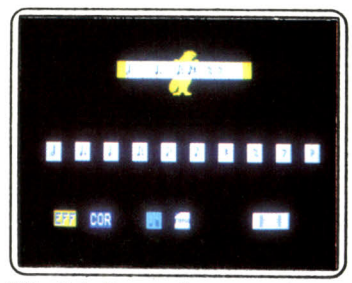


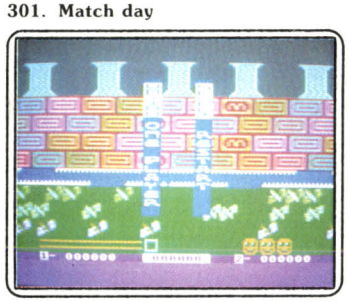
301. Match day

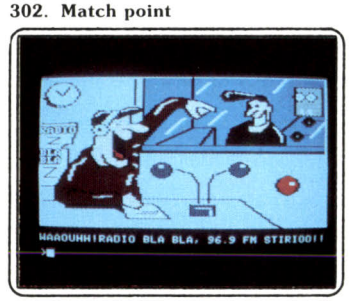


302. Match point


303. Max the globe trotter

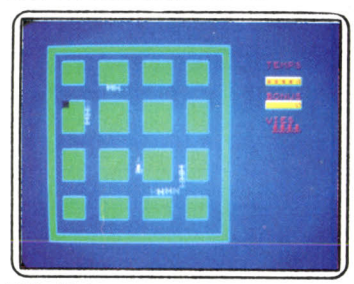

304. Melodimus, rythmamus, astromus

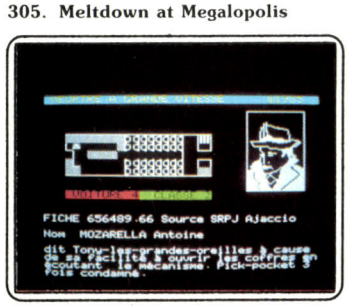

305. Meltdown at Megalopolis



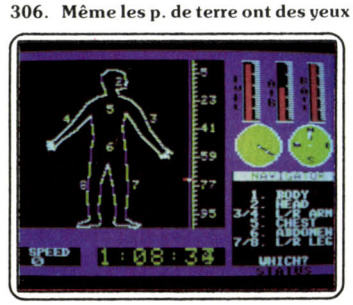
306. Même les p. de terre ont des yeux


307. Metabolis


308. Metro



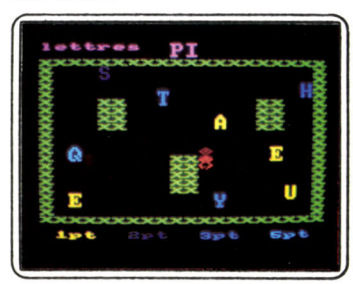
309. Meutre à grande vitesse



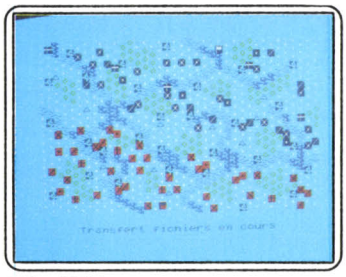
310. Microbe



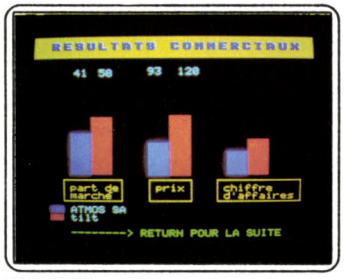
311. Microciel



312. Micro sapiens



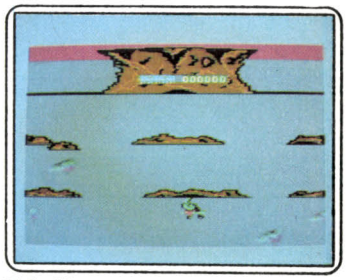
313. 1815



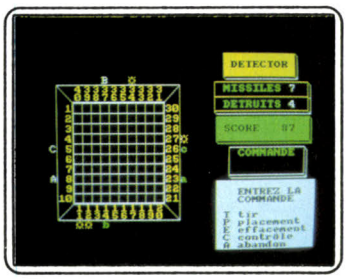
314. Millionnaire



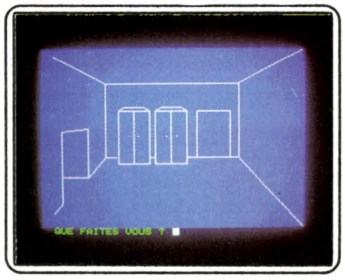
315. Mimi



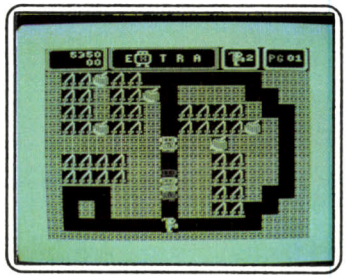
316. Minotaure



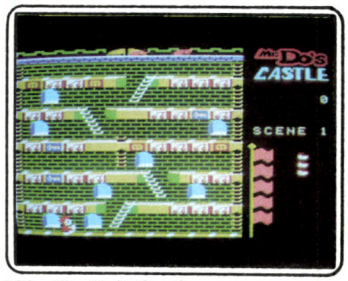
317. Mission detector



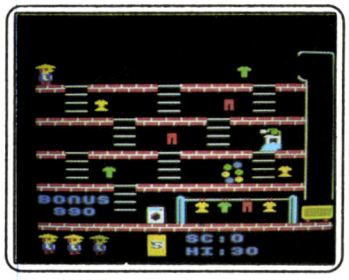
318. Mission impossible



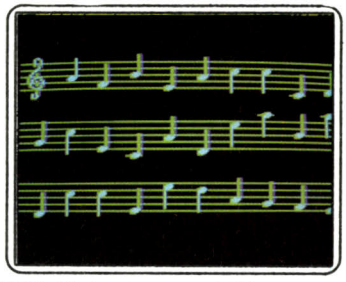
319. Mr. Dig



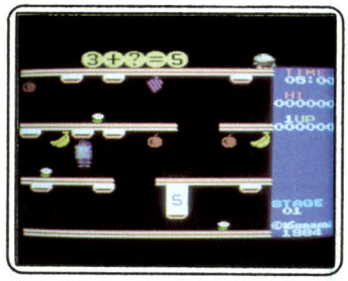
320. Mr. Do's Castle



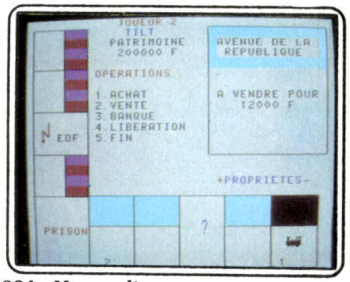
321. Mr. Wong's Loopy Laundry



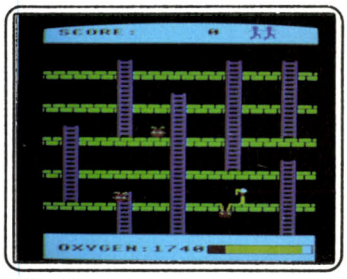
322. Moderato computabile



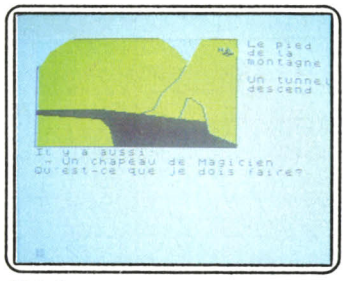
323. Monkey academy



324. Monopolic



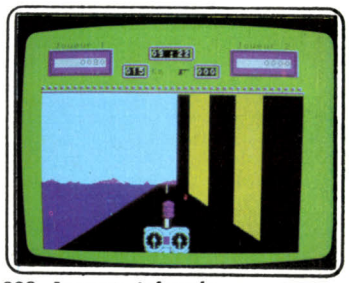
325. Monster



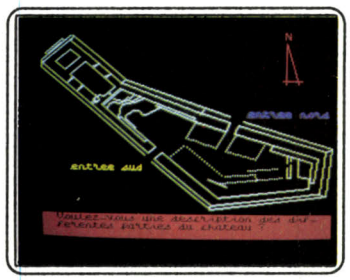
326. La montagne magique



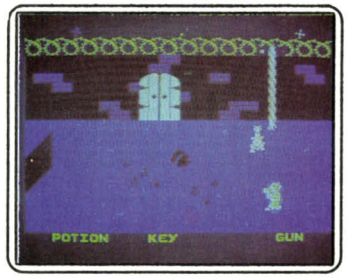
327. Monte-Carlo



328. La moto infernale



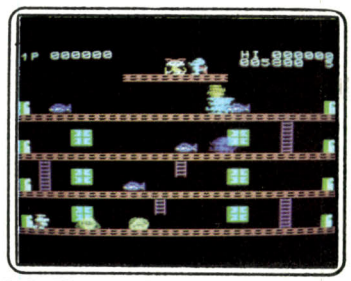
329. Montsegur



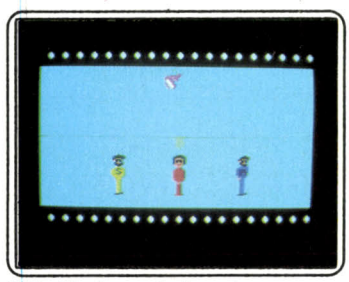
330. Monty is innocent



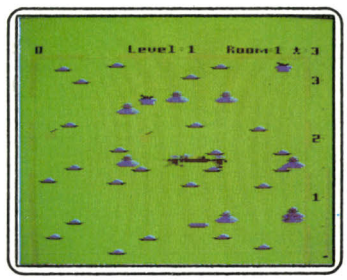
331. Monty mole



332. Mouser



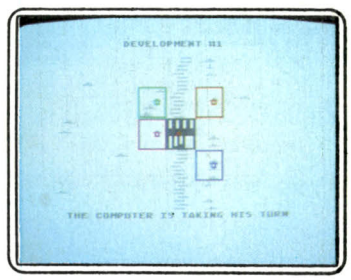
333. Movie musical madness



334. Mudpies



335. Mugsy



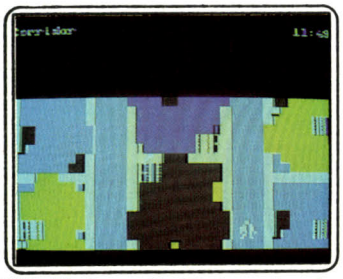
336. Mule

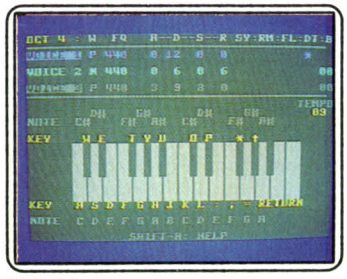
576 logiciels au Tiltoscope

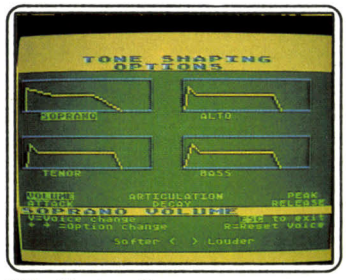
LOGICIEL	MARQUE	ORDINATEUR	TYPE	EXISTE EN DISQ. K7, CARTOUCHE	GRAPHISME	ANIMATION	BRUITAGE	DIFFICULT
337. MURDER ON THE ZINDERNEUF	Electronic arts	Apple II	Aventures policières	Disquette	★★★	★★★	★★	★★★★★
338. MUSIC MASTER	Supersoft	C 64	Création musicale	K7	★★★	★★★	★★★★	★★★
339. MUSIC WRITER	Folio	Atari 800, 800 XL 1200 XL ou C 64	Création musicale	Disquette	★★★★★	★★★	★★★★	★★★
340. MUSIRAMA	Technimusique	EXL 100	Solfège	K7	★★★	—	★★★★	★★★
341. MYCHESS II	Datamost	Apple II	Jeu d'échecs	Disquette	★★★★★★	—	—	★★★★★
342. LE MYSTERE DE KIKEKANKOI	Loriciels	Amstrad, Oric 1/Atmos,	Aventure	K7	★★★★	—	—	★★★★
343. NAPOLEON	C.C.S.	Spectrum 48 K	Wargame	K7	★★★★	—	—	Selon l'adversai
344. THE NEWSROOM	Springboard	Apple II+, IIe, IIc, IBM PC, IBM PC JR, C64	Presse et graphisme	Disquette	★★★★★	★★★	—	★★★
345. NIGHT BOOSTERS	Cobra soft	Amstrad	Action	K7	★	★★★★	—	★★★★
346. NIGHTFLITE II	Hewson	Spectrum 48 K	Simulateur de vol	K7	★★	★★	—	★★★
347. NIGHT MISSION PINBALL	Sublogic	C 64	Flipper	Disquette	★★★★★	★★★★	★★★★	★★★★★
348. NORTH ATLANTIC 86	S.S.I.	Apple II	Wargame naval	Disquette	★★	—	—	★★★★
349. LE NOUVEL ANGLAIS SANS PEINE	Assimil	Apple II, Oric 1/ Atmos, T O7/M O5	Educatif	Disquette K7	★★	—	—	★★★★
350. NUTCRAKA	Software Projects	C 64	Action bucolique	K7	★★★★★	★★★★★	★★★★	★★★
351. OLE	Vifi-Nathan	C 64, Amstrad, M.S.X.	Action, simulation de corrida	K7	★★★★	★★★★★	★★★★★★	★★★★★
352. ON-COURT-TENNIS	Activision	C 64	Simulation sportive, tennis	K7	★★★★	★★★★	★★★	★★★★
353. OPERATION MERCURY	Froggy	Apple II	Simulation de sous-marin	Disquette	★★★	—	—	★★★
354. ORBITAL MISSION	Coktelvision	M O5 et T O7	Pilotage et action	K7	★★★	★★★	★★	★★★
355. ORC ATTACK	Créative sparks	Atari 600/800 XL	Action	K7	★★★★	★★★★	★★★	★★★
356. ORDIFABLES	Vifi-Nathan	Apple II	Educatif (création)	K7	★★★★★	★★★★★★	★★★★★	★★★
357. OTHO	Initiel	EXL 100	Réflexion jeu d'Othello	K7	★★	—	—	★★★★
358. OUT ON THE LIMB	Anirog	C 64	Action	K7	★★	★★★	★★★★	★★★
359. PACIFIC 231	Ediciel	Apple II	Stratégie et action	Disquette	★★★	★★★	★★	★★★★
360. PAC-MAN	Datasoft	Atari et C 64	Action	K7	★★	★★	★★	★★
361. PANORAMA (H)	Talent Computer systems	C 64	Création graphique	K7	★★★★	—	—	★★★
362. PARANOIAK	Froggy software	Apple II	Aventures graphiques et dialogiques	Disquette	★★★★	—	—	★★★★★
363. AU PAYS DE COMPTES	Ediciels	TO7/70/M O5	Educatif, calcul	K7	★★★	★★	★★	★★★
364. LE PAYS DES MERVEILLES. LE MOTEUR A EXPLOSION	Infogrames	Alice	Educatif, mécanique	K7	★★★	★★	—	★★
365. PAWS	Artic	Spectrum 48 K	Action et Aventure	K7	★★★★★	★★★	★★★	★★★
366. PENGON	Microdeal	Dragon 32	Action	K7	★★★	★★★	★★	★★★
367. LE PETIT PEINTRE	Belin	TO 7/MO 5	Dessin et éducatif	K7	★★★★	★★★★	—	★★★
368. PHANTASIE	S.S.I.	Apple II	Jeu de rôle	Disquette	★★★	★★	★★★	★★★★★
369. THE PHILLISTINE PLOY	Davka	Apple IIL	Aventures graphiques et dialogiques	Disquette	★★★★★	★★★	★★★	★★★★★
370. PICTOR AMSTRAD (PALETTE MAGIQUE)	Vifi-Nathan-Jawx	Amstrad	Aide à la création graphique	K7	★★★★★	★★★★★	—	★★★★
371. PIERRE MAGIQUE	Micro application	C 64	Aventure	K7	★★★★	★★★	★★★	★★★
372. PINBALL CONSTRUCTION SET	Electronics Arts	C 64	Flipper	Disquette	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★
373. PINEAPPLIN	Canon	M.S.X.	Action	Cartouche	★★★★	★★★★	★★★	★★★★
374. PISTOP II	Epyx	Atari 800	Course automobile	K7	★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★
375. PITFALL II	Activision	M.S.X.	Action	K7	★★★	★★★★	★★★	★★★
376. PLANETE BASE	Loriciels	Amstrad CPC 464	Educatif, mathématique	K7	★★★★★	★★★★	★★	—
377. PLANETE BLEUE	Cobra soft	Oric/Atmos	Educatif, géographie	K7	★★★★	—	—	★★★
378. PLAYBOX	Norsoft	Amstrad	Réflexion	K7	★★	★★	★★★	★★★
379. POINT BAC CHIMIE 1	Ediciel	Apple II	Educatif, chimie	Disquette	—	—	—	★★★★★
380. POINT BAC MATH 5	Ediciel	Apple II	Educatif, mathématique	Disquette	—	—	—	★★★★★
381. POINT D'ORGUE	Ediciel	C 64	Solfège	K7	★★★★★	★★★★★★	★★★★★	★★★★
382. POLE POSITION	Datasoft	Spectrum 48 K	Simulation de course automobile	K7	★★★★★	★★★★	★★★	★★★★
383. POLITIQUE ECONOMIQUE	Answare	TO 7/MO 5	Simulateur économique	K7	★★★	—	—	★★★★★
384. PORTRAIT ROBOT	Ediciel	Apple II	Jeu d'enfant	Disquette	★★★★	★★★★	★★★	★

INTÉRÊT	PRIX	PARU DANS TILT N°	NOTRE COMMENTAIRE
★★★★★	F	18	A bord du dirigeable faisant la traversée Londres-New York, un crime a été commis. Vous devrez retrouver le coupable avant l'arrivée. Le coupable est à chaque fois différent et vous pouvez choisir l'un des huit détectives. Un très bon jeu malgré des graphismes trop succints.
★★★★	D	24	Neuf instruments, trente-quatre rythmes automatiques, sept octaves, trois voix : le synthétiseur monophonique qu'est le C 64 se déchaîne. Un logiciel suffisamment simple d'utilisation et très performant.
★★★★★	B	25	Outil de création plus qu'instrument de musique, ce logiciel est des plus efficaces. Sur quatre voix, vos compositions trouveront ici un support à la hauteur de votre talent. Toutes les lois de l'écriture musicale y sont présentes.
★★★★	B	24	Travail exploratoire de la gamme à partir du la de son *EXL 100*. Trois niveaux de difficulté (sol à si ; fa à do ; do à do) progessive. Un bon outil pédagogique pour initier les très jeunes enfants à l'écriture musicale et pour éduquer leur oreille.
★★★★★	E	19	Premier logiciel à proposer la double visualisation, classique ou en relief. Ce logiciel n'est pas le plus fort mais reste cependant l'un des meilleurs du marché. Un choix de 124 parties célèbres complète la disquette.
★★★★	B	23	Loriciel nous sert du réchauffé avec son mystère. On ne saurait s'en plaindre, la sauce a été très appréciée sur *Oric 1/Atmos*. Vous devez donc délivrer une jeune fille retenue prisonnière par un savant fou dans un temple aux mille recoins. Les graphismes ont fait un net progrès.
★★★★★	B	20	Ce logiciel est l'un des rares wargames sur ordinateur où ce dernier ne joue pas mais se borne à servir de maître de jeu entre deux partenaires. Le programme lui-même est assez intéressant et permet une grande variation tactique et stratégique.
★★★★★	F	24	Pour créer son propre journal, il n'est plus besoin d'investir des millions ! *Newsroom* vous apporte son savoir-faire. Création graphique, mise en page et illustrations, le résultat sortira bien ficelé de votre imprimante. Un logiciel étonnant et Tilt d'or 85.
★★★	B	24	Une course poursuite dans la lignée de *Tron* où chaque pilote doit éviter les murs et les traces laissées par son adversaire sous peine de crash sanglant. Rapide (7 niveaux), mais des graphismes baclés. Décevant de la part de cet éditeur.
★★★	B	20	Ce simulateur de vol offre plusieurs possibilités comme de voler de nuit ou d'effectuer une des phases du vol. La simulation est assez fidèle et les commandes réagissent rapidement mais les graphismes sont trop sommaires.
★★★★★	B	23	On se croirait au beau milieu d'un raid aérien... Tandis que votre balle percute les parois du flipper, ce ne sont que tirs de mitraillette et sifflements d'obus ! Les parties seront endiablées, prenez garde au mal de tête.
★★★★★	F	19	Les forces soviétiques ont décidé d'envahir les pays libres. Vous allez contrôler les forces de l'OTAN qui doivent repousser l'ennemi et mener la contre-offensive. Quatre missions sont proposées, dont deux se jouant plus rapidement.
★★★★	E	24	Quand Assimil passe sur micro, cela donne 146 leçons, 1 manuel de 300 pages, 500 exercices d'auto-contrôle, 2 disquettes sur *Apple*, 4 cassettes sur *Oric*, 6 sur *Thomson*. Consistant mais point indigeste malgré un pénible sentiment de rabâchage.
★★★★	B	24	Cyril est un écureuil prévoyant. Avant de rejoindre ses quartiers d'hiver, il fait le plein de noix et noisettes en sautillant d'amanites tue-mouches en nid d'oiseaux. Un jeu d'action primesautier que les très jeunes enfants vont adorer.
★★★★★	B	24	La première simulation de corrida pour micro-ordinateur. Et une grande réussite. Le graphisme n'est pas exceptionnel, mais l'animation permet de remarquables subtilités. Le toréro se déplace dans huit directions, réalise plusieurs types de passes, et chaque taureau a son caractère.
★★★	B	22	Pour ce tennis, Activision a choisi une voix différente de celle des autres simulations. L'ordinateur gère en effet les déplacements des joueurs. Tout repose donc sur la frappe de la balle. Malgré la possibilité de choisir type de terrain et style de jeu, il est frustrant de ne pas déplacer son champion.
★★★★★	B	25	Nous sommes en 1941. Vous allez diriger un sous-marin et le conduire jusqu'à l'île d'Ascension dans le Pacifique pour récupérer des documents ultra-secrets. Une simulation très complète et fidèle mais les fréquents accès disquette ralentissent trop le jeu.
★★★★	C	24	Pour ramener sur terre le vaisseau orbital mystérieusement disparu, votre navette parcourt l'espace-temps à la recherche d'une planète inconnue. *Orbital Mission* n'est pas un simulateur de vol. Seul votre dextérité au combat rentre en ligne de compte.
★★★	B	19	Défendez votre château contre les hordes d'orques qui menacent de l'investir, d'abord en lançant des pierres, puis en vous battant à l'épée. Un relant de *Hunchback*, mais en moins complet.
★★★	B	24	Son gros atout : l'emballage et l'humour de la cigale à chaussettes rayées et de la fourmi croque mort qui s'expriment par bulles tandis qu'une voix féminine récite la fable. Le contenu est pauvre : deux cassettes, deux fables, un kim et un puzzle.
★★★	A	25	Un jeu d'Othello puissant qui offre plusieurs options : retour au coup précédent, liste de visualisation des coups possibles, modification du jeu, possibilités de sauvegarder une partie en cours ou terminée et revoir tous les coups joués. L'ordinateur est redoutable, mais lent en niveau 3.
★★★	B	24	Prenez « *Jack and the beanstalk* », remplacez les superbes tableaux par du tout à fait banal, rajoutez un géant qui parle dans sa barbe et vous avez ce logiciel. Même tige de haricot, même château (23 salles), même géant. Ici on ramasse œufs, harpes et sacs d'or.
★★★★	D	19	Vous devez gérer votre entreprise de chemin de fer pour lui permettre de prospérer et de construire ainsi de nouvelles voies. Un jeu beaucoup plus intéressant qu'il n'y parait au premier abord.
★★★	B	24	L'ancêtre ou le pionnier, le meilleur ou le moins bon, quoiqu'il en soit l'authentique *Pac Man* des machines d'arcade intègre le *C 64*. Un moment de nostalgie qu'il serait idiot de se refuser, malgré les rides de ces vénérables logiciels.
★★★★	C	19	Panorama est un logiciel de création graphique qui vous permet soit de dessiner à main levée, soit d'utiliser des compositions géométriques préprogrammées. La couleur et l'épaisseur du tracé sont modulables et les possibilités de remplissage multiples.
★★★★★	C	18	Vous êtes affublé au départ d'une dizaine de complexes tous plus génant les uns que les autres et dont vous devrez chercher à vous débarrasser. Un logiciel vraiment original qui vous fera passer de bons moments.
★★★★	B	22	Un apprentissage des additions avec une mise en scène très réussie. Les exercices ne sont pas aussi faciles qu'ils en ont l'air, puisqu'il faut retrouver un nombre en choisissant parmi une liste proposée. Amusant et formateur, ce logiciel reste un petit peu « court ». Et les autres opérations ?
★★★	B	22	Les moteurs à explosion, deux ou quatre temps, dévoilent leurs secrets. Une présentation animée explique le fonctionnement de ces deux types de moteurs. Compte tenu des capacités de l'*Alice 4 K*, ce logiciel est réussi, mais il reste « fermé ». Sa durée de vie est donc réduite.
★★★★	B	25	Vous incarnez un bon père de famille chat et devez à tout prix protéger vos chatons de la bande des chiens. Parcourez la ville pour les récupérer et profitez-en pour détruire les vilains chiens. Un scénario classique mais amusant.
★★★★	B	23	Aidez le pauvre pingouin à échapper aux ours polaires qui le poursuivent. Seule solution, pousser vers eux des blocs de glace. Essayez aussi d'aligner les trois cubes magiques. Une adaptation correcte d'un jeu bien connu.
★★★★	B	24	Un logiciel de création graphique conçu pour les enfants : simple d'utilisation grâce à des icônes mais rapidement dépassé. Innovation intéressante, l'enfant dispose de trois outils de dessin : clavier, crayon optique et caractères télétel.
★★★★★	F	25	A la tête d'une équipe composée de six personnages différents, vous devez détruire la puissance du Chevalier Noir et si possible revenir riche et puissant de votre mission. Un fabuleux jeu de rôle combinant les avantages de *Sorcellerie* et d'*Ultima III*.
★★★★★	F	18	Vous voici transporté sur les collines de Judée, près de mille ans avant J.C. Vous allez rechercher un fabuleux trésor et éviter si possible le Phillistin qui vous poursuit. Attention, vous ne devrez pas dépasser 500 actions pour avoir droit au trésor.
★★★★★	B	24	Un outil graphique conçu par des créateurs et non par des informaticiens. Un maître mot : la rigueur. Zoom super puissant, fenêtre manipulable, matrices redéfinissables, incrustation, compilateur d'image innovant. Fini les gribouillages. Bonjour le Tilt d'or 85.
★★★	B	18	Dans un mystérieux château, vous partez à la recherche de la pierre magique. Il n'est pas une pièce sans un message pour guider vos pas. Les portes grincent, les tableaux pivotent et les hiboux clignent de l'œil...
★★★★★	B	23	Le best en matière de flipper ! Pour chasser la monotonie de ce jeu de café, *Pinball Construction Set* vous offre la possibilité de créer vous-même votre tableau et, bien entendu, de le modifier en cours de jeu. Indispensable à votre ludothèque !
★★★	C	18	Le jeune Pineapplin brave les dangers de l'île de Zap pour ramasser les ananas qui guériront sa chère maman. Pour y parvenir, il devra échapper aux animaux venimeux qui le poursuivent. Réflexes et nerfs d'aciers indispensables.
★★★★	B	23	La deuxième version de ce simulateur de course automobile est encore plus réaliste que *Pistop I*. L'écran, partagé en deux fenêtres horizontales, permet à chacun de suivre les évolutions de son adversaire. Méfiez-vous des pannes d'essence et des crevaisons.
★★★	B	23	Pitfall Harry part à la recherche de Rhonda, Quicklaw et du diamant Raj dans un dédale de grottes, tunnels et rivières souterraines très mal fréquentés. Un classique du genre qui accuse un certain coup de vieux.
★★★★	B	25	Peppo doit s'approvisionner en pommes rouges chez l'épicier, sa monnaie d'échange : les pommes multicolores de valeurs différentes. Destiné aux six, sept ans, il initie à la numérotation et aux bases (addition et soustraction comprises).
★★★★	B	22	Neuf jeux différents pour apprendre la géographie. Drapeaux, codes, capitales, monnaies, peuples, langues. De un à quatre joueurs, avec plusieurs niveaux de difficulté. Le maniement est fort simple et la rapidité des parties exerce mémoire et sens de l'observation.
★★	n.c.	25	Sept jeux différents dans une même boîte : morpion, poker, jackpot, Master Mind, Poker patience (figures par grille) et Awari (jeu de réflexion africain). La quantité mais pas la qualité. Variété et profondeur de jeu se marient mal.
★★★★★	D	23	Dernier volet de la trilogie des scientifiques, voici la chimie. Vous jonglerez avec les acides forts, pour les mélanger avec des bases, pour calculer le « ph » d'une solution ou étudier les propriétés d'une solution tampon. Avec toujours la même qualité pédagogique.
★★★★★	D	23	Le dernier tome en date de la célèbre série. Au programme, les barycentres et les transformations coniques. Toujours aussi sobre et triste, mais d'un sérieux à toute épreuve. L'important, c'est de réussir au bac, n'est-ce pas ?
★★★★★	D	24	Le solfège passe sur un logiciel mi-ludique mi-sérieux qui enseigne les notes en régatant et les rythmes en s'aidant des oiseaux. Du très bon matériel, simple mais non simpliste. Les graphismes sont superbes.
★★★★	B	25	Cette adaptation du jeu bien connu sur cette machine est réussie au plan du graphisme mais les déplacements de la voiture sont trop saccadés. Un bon jeu au demeurant.
★★★	C	21	Politique et économie sont liées depuis toujours. La gestion de votre nouveau gouvernement va devoir faire face aux attaques sournoises d'une crise dévorante. Pour faire grimper vos indices de popularité, tout est possible... Mais gare au scandale !
★★★★	D	19	Apprenez à vos enfants à imaginer un visage, le réaliser et l'animer et éventuellement mémoriser ses mimiques. Un des très rares programmes véritablement conçu pour des enfants mais ses possibilités sont quand même trop limitées.

576 logiciels au Tiltoscope


337. Muder on the Zinderneuf


338. Music master



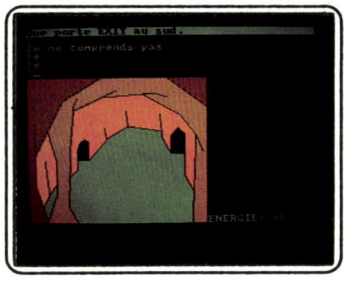
339. Music writer

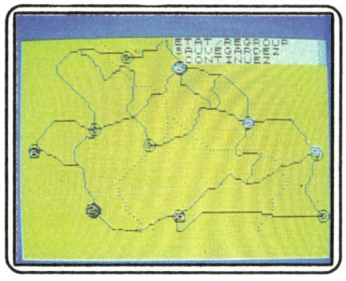


340. Musirama



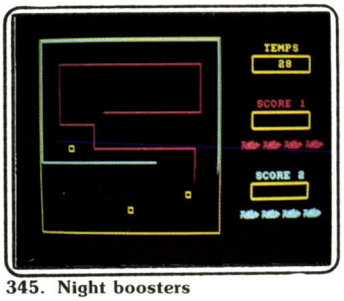
341. Mychess II


342. Le mystère de kikekankoi

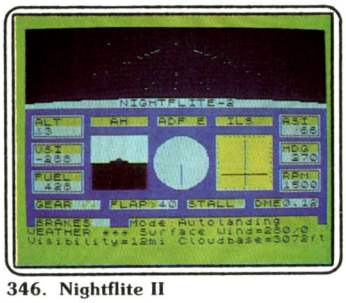

343. Napoléon



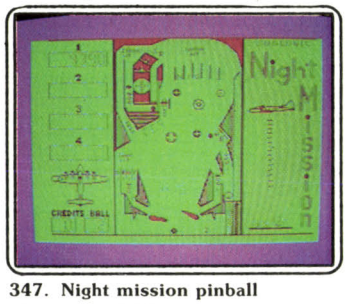
344. The newsroom



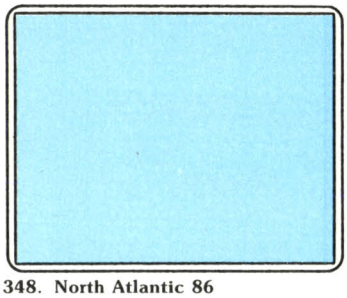
345. Night boosters

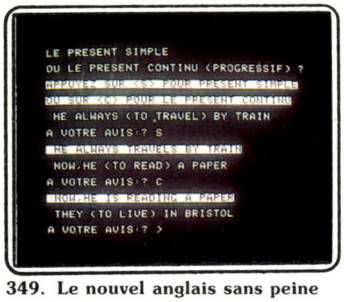


346. Nightflite II

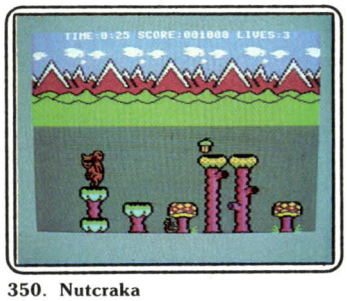


347. Night mission pinball

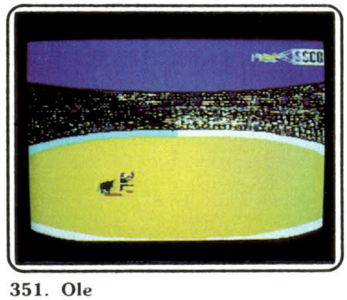

348. North Atlantic 86

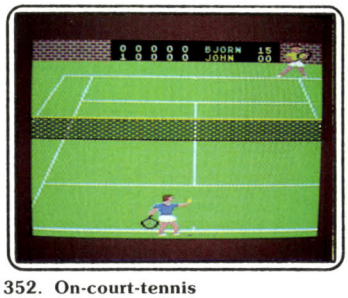


349. Le nouvel anglais sans peine

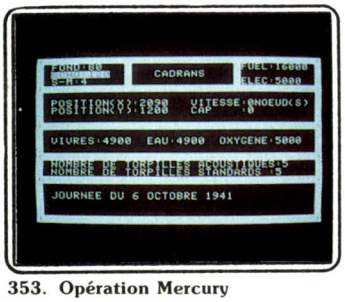


350. Nutcraka

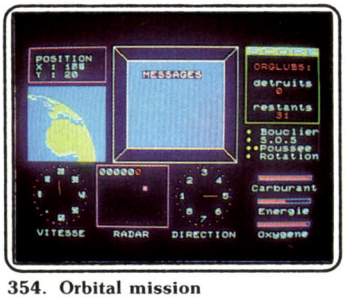

351. Ole



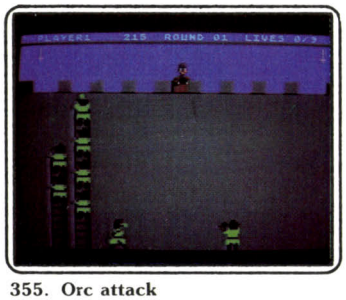
352. On-court-tennis



353. Opération Mercury

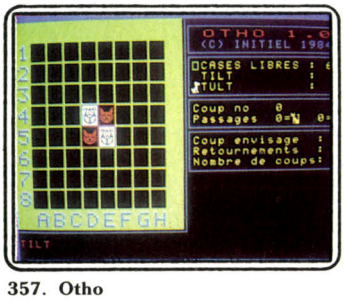


354. Orbital mission

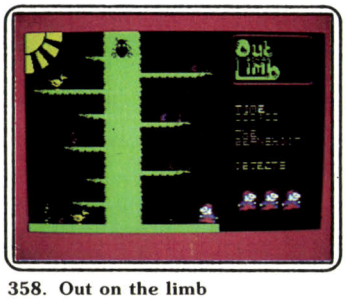

355. Orc attack



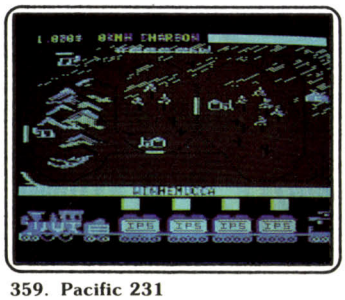
356. Ordifables

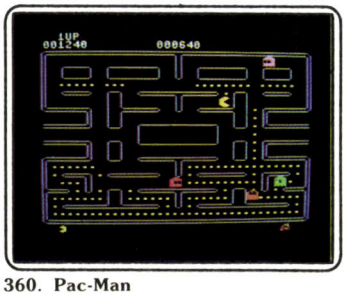


357. Otho

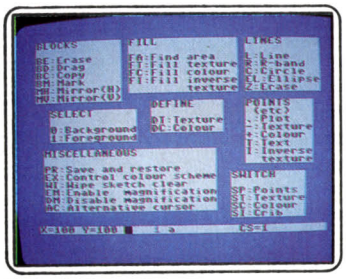


358. Out on the limb


359. Pacific 231



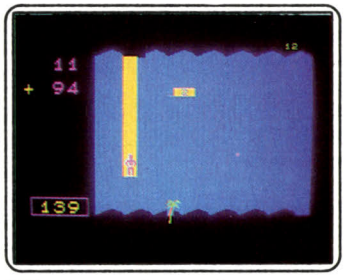
360. Pac-Man



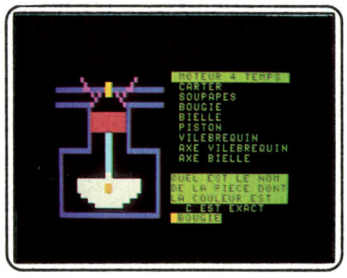
361. Panorama (H)



362. Paranoiak



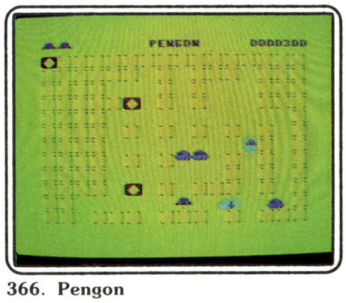
363. Au pays de comptes



364. Pays des merv., moteur à expl.



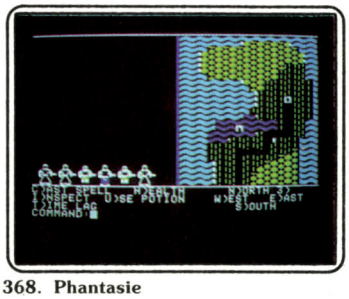
365. Paws



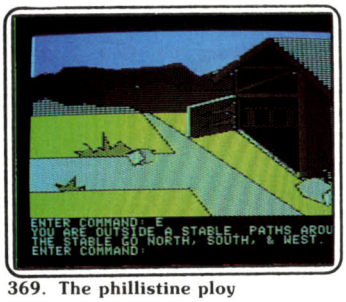
366. Pengon



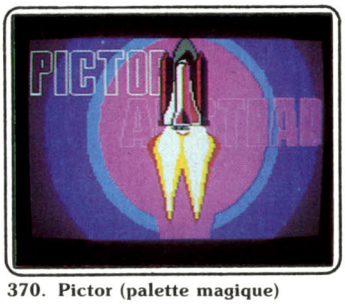
367. Le petit peintre



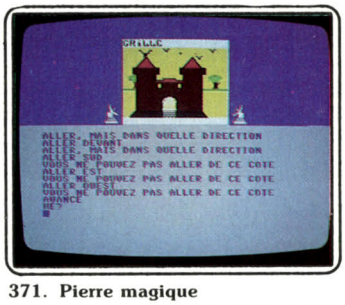
368. Phantasie



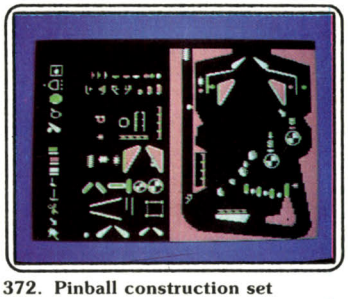
369. The phillistine ploy



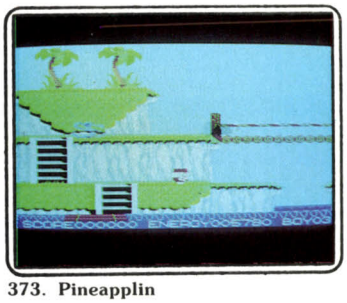
370. Pictor (palette magique)



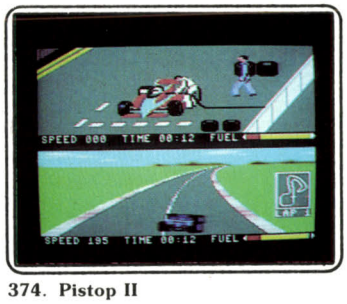
371. Pierre magique



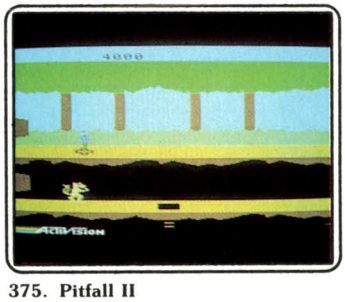
372. Pinball construction set



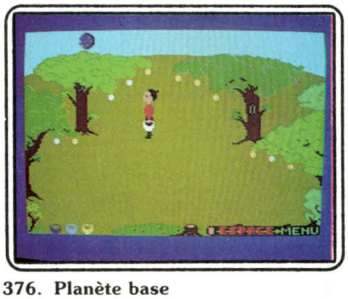
373. Pineapplin



374. Pistop II



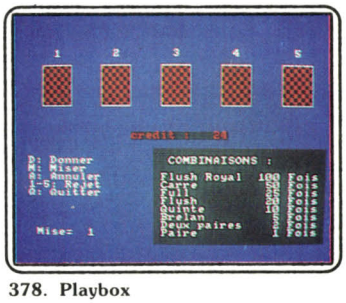
375. Pitfall II



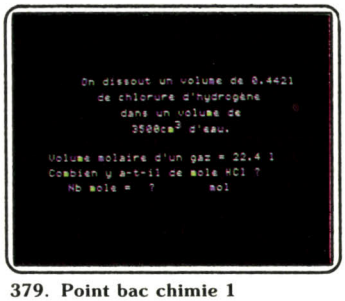
376. Planète base



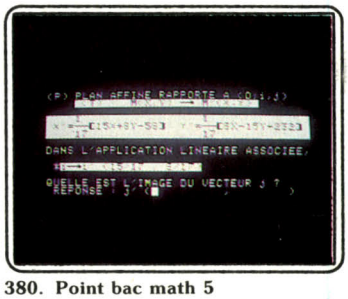
377. Planète bleue



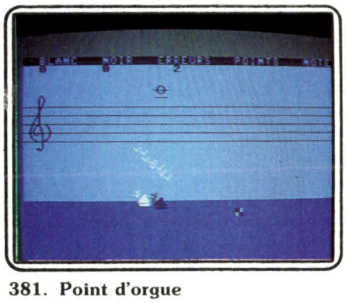
378. Playbox



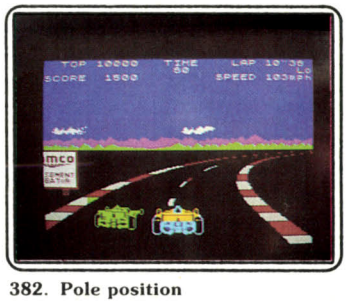
379. Point bac chimie 1



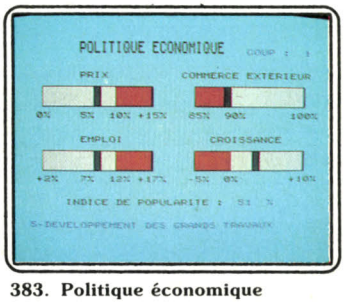
380. Point bac math 5



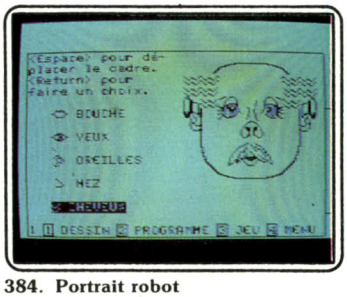
381. Point d'orgue



382. Pole position



383. Politique économique



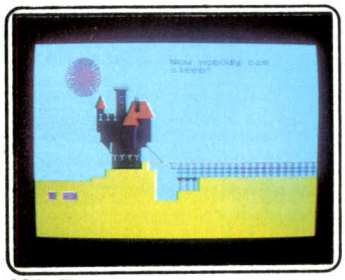
384. Portrait robot

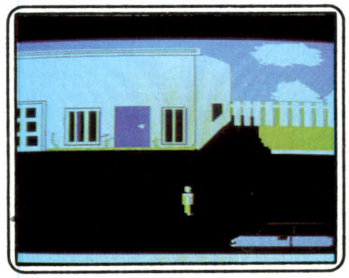
576 logiciels au Tiltoscope

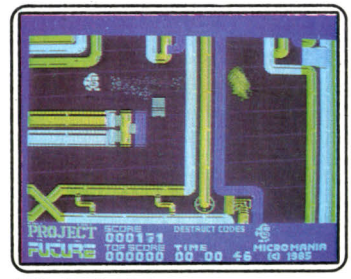
LOGICIEL	MARQUE	ORDINATEUR	TYPE	EXISTE EN DISQ. K7, CARTOUCHE	GRAPHISME	ANIMATION	BRUITAGE	DIFFICULT
385. PRETERIT STAR	Belin	TO 7/MO 5	Educatif (anglais)	K7	★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★
386. PROFESSION DETECTIVE	Editiel	Apple II	Aventures policières	Disquette	★★★	★★	★★	★★★★
387. PROJET FUTURE	Micromania	Spectrum 48 K	Action	K7	★★★★	★★★	★★	★★★
388. PROJECT VOLCANO	Mission Software	Dragon 32	Aventures graphiques	K7	★	★	—	★★★
389. PSYCHEDELIA	Lamasoft	C 64	Création graphique	K7	★★★★★★	★★★★★	—	★★★
390. PYJAMARAMA	Mikro-Gen	Amsrad, Spectrum	Aventure graphique	K7	★★★★★	★★★★★	★★★	★★★★
391. Q.L. CHESS	Psion	Q.L. Mackintosh	Echecs	Micro K7	★★★★★★	—	—	Selon niveau
392. QUACKSHOT	Thorn Emi	Spectrum 48 K	Action	K7	★★★	★★★	★★	★★★
393. QUANGO	Interceptor software	C 64	Réflexe et stratégie	K7	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★
394. QUASIMODO	Synsoft	C 64, Atari 800 XL	Action	K7	★★★★	★★★★	★★★★	★★★
395. QUESTRON	S.S.I.	Apple II	Jeu de rôle	Disquette	★★★★	★★★	—	★★★★★★
396. QUINX	Super soft	C 64	Action	K7	★★	★★★	★★★	★★
397. QUIZMASTER	Procep	C 64	Educatif	Disquette	★★★	—	—	—
398. RABBIT	Norsoft	Oric/Atmos	Action	K7	★★★★	★★★★★	★★	★★★
399. RACINES	Magnard Informatique	Apple II	Educatif	K7	★★★★	★★★★	—	★★★★
400. RAID OVER MOSCOU	Access	C 64, Amstrad, Spectrum 48 K	Action et combat	Disquette et K7	★★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★
401. RALLY II	Loriciels	Amstrad	Simulateur de conduite	K7	★★★★	★★★★	★★★	★★★★
402. RANDAMN	Magnum	Apple II	Action	K7	★★★★	★★★	★★	★★★
403. RED ARROWS	Database	Amstrad	Simulateur de vol	K7	★★★	★★★★	—	★★★★
404. REGISTRE DE NOTES	Magnard Informatique	Apple II	Utilitaire de gestion de notes	Disquette	—	—	—	—
405. RENDEZ-VOUS	Computerre	Apple II	Simulation spatiale	Disquette	★★★	—	—	★★★★★
406. LE RENDEZ-VOUS DE LA TERREUR	Ere informatique	Oric 1	Aventure	K7	★★★	★★	★★★	★★★★
407. RENDEZ-VOUS WITH RAMA	Trillium	Apple II	Aventure graphique et dialogique	Disquette	★★★★	—	★★	★★★★★
408. RESCUE ON FRACTALUS	Epyx	Atari 800 C 64	Action	Disquette	★★★★★	★★★★★★	★★★★★	★★★★
409. LE RETOUR DU DOCTEUR GENIUS	Loriciels	Oric/Atmos	Aventure graphique	K7	★★★	—	—	★★★
410. RETURN OF THE RING	Wintersoft	Dragon 32	Jeu de rôle et d'aventures	K7	★★★★★	★★★	★★★	★★★★
411. RIVER RAID	Activision	M.S.X.	Action	K7	★★★	★★★★	★★★	★★★★
412. ROAD RACE	Activision	C 64	Course automobile	K7	★★★★★	★★★★	★★★★★	★★★★
413. LE ROBERT	Dictionnaires Le Robert	TO 7/MO 5 et Apple II	Educatif (conjugaison)	Disquette et K7	★★★	—	—	★★★★★
414. ROBOT ODYSSEY I	The learning company	Apple II	Réflexion	Disquette	★★★★	★★★	★★★	★★★★★
415. ROCKET MAN	Software farm	ZX 81	Action	K7	★★★★★	★★★★	—	★★★★
416. ROCKET ROGER	Alligata	C 64	Action	K7	★★★	★★★	★★★	★★★
417. ROCK N'BOLT	Activision	C 64	Jeu de construction	K7	★★★	★★★★	★★★★	★★★
418. ROCKY	Gremelin Graphics	Spectrum	Boxe	K7	★★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★
419. THE ROCKY HORROR SHOW	C.R.L.	Spectrum 48 K	Action	K7	★★★★★★	★★★★	★★★	★★★
420. ROLAND AHOY	Amsoft	Amstrad	Action	Disquette et K7	★★★	★★★	★★★	★★★
421. ROLAND'S RAT RACE	Ocean	C 64	Arcade	K7	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★
422. ROLLER BALL	Hal Laboratory	M.S.X.	Flipper	Cartouche	★★★	★★★★	★★★	★★★★
423. SAFARI RACE	Sega	Yeno SC 3000	Action	Cartouche	★★★★★	★★★	★★	★★
424. SAM STOAT SAFEBREAKER	Gremlin graphic	Spectrum 48 K	Action	K7	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★
425. THE SAND OF EGYPT	Datasoft	Apple II Atari 800 XL	Aventure graphique et dialogique	Disquette	★★★★	★★	★★	★★★★
426. SAVOIR ECRIRE	Computerre	Apple II	Educatif	Disquette	★★★★	★★★	—	★★★
427. SCENARIO	Ediciel-Spinnaker	Apple II	Educatif (création)	Disquette	★★★★	★★★	—	★★★
428. SCEPTIPEDE	Mastertronics	Spectrum 48 K	Action	K7	★★★★	★★★★	★★★	★★★★
429. LE SCEPTRE D'ANUBIS	Micro programmes	Oric I	Aventure	K7	★★★★	—	★★★★	★★★★
430. SCOOP	Loriciels	Apple II	Aventure graphique et dialogique	Disquette	★★★★★	—	—	★★★★★
431. SCRABBLE	D & L	Spectrum 48 K ; C 64 TO 7/70	Réflexion	K7	—	—	—	Selon niveau
432. SCRONTCH	Vifi-Nathan	TO 7/70 et MO 5	Action	K7	★★★	★★	★★★	★★

INTÉRÊT	PRIX	PARU DANS TILT N°	NOTRE COMMENTAIRE
★★★★	B	24	Voici un logiciel qui se propose d'associer conjugaisons rébarbatives et voyage dans le temps. A chaque étoile, une série de colles sur des verbes au prétérit, passé simple, passif ou présent progressif. Pour les enfants et non pour les professeurs.
★★★★★	F	18	Lily, le dauphin acrobate du parc d'attraction a disparu. A vous de le retrouver au plus vite. Le jeu lui-même est très intéressant mais son déroulement est trop lent et les graphismes sont vraiment un peu limités.
★★★	B	21	Vous devez retrouver les huit codes de destructions dispersés dans les 256 salles du vaisseau. De nombreux gardiens vont tout tenter pour éviter que vous ne réussiez votre mission. Un style de jeu maintenant classique.
★★★	B	19	Votre tâche est de localiser l'emplacement de l'ordinateur principal et de composer le code de destruction caché quelque part dans le centre. Des graphismes complètement nuls gâchent ce jeu dont le scénario n'est d'ailleurs que moyen.
★★★★	B	22	Ce programme de recherche graphique vous propose d'animer divers faisceaux lumineux afin de créer une animation psychédélique. Votre création sera conservée en mémoire et pourra de nouveau subir des modifications. Pour le plaisir des yeux !
★★★★	B	23	Pauvre Wally se balade dans l'univers complètement démesuré de ses cauchemars à la quête du « dring » le réveil salvateur. Pour ne pas mourir de faim, Wally doit avaler de grands verres de lait, et se munir d'objets variés. Des tableaux encore plus beaux que sur *Spectrum*.
★★★★★★	D	22	Ce logiciel réussit la difficile gageure d'être le plus fort programme pour ordinateur personnel et de posséder l'affichage le plus convaincant (2 ou 3 dimensions). Un must et un Tilt d'or 85.
★★★	B	24	Gardien de nuit, vous devrez effectuer votre ronde régulière dans les seize salles du magasin. Mais les jouets se sont réveillés et vous livrent un assaut sauvage. Un jeu d'action de bonne facture mais sans aucune originalité.
★★★★	A	19	Angus Fungus, le robot fermier, doit faire la cueillette des champignons qui poussent dans les profondeurs de la terre. Le danger l'attend au détour des galeries : trèfle géant ou rat monstrueux, c'est à la dynamite que vous devrez votre salut.
★★★	B	23	Sonneur de cloches, ce n'est pas une vie. Repousser de féroces assaillants qui grimpent sur des échelles, sauter de corde en corde, escalader un mur surveillé par des défenseurs acariâtres... Le logiciel vaut surtout pour ses graphismes et son animation. L'action, par contre, est décevante.
★★★★★★	F	18	Vous allez parcourir le pays pour tenter de détruire Mantor qui est responsable de tous les maux qui s'abattent sur votre pays. Les possibilités de jeu sont innombrables et les donjons particulièrement difficiles. Un très bon jeu de rôle.
★★★	B	20	Cauchemar d'un étudiant surmené. D'horribles bêtes mangent ses feuilles de cours et renversent de l'encre ; il doit les en empêcher. Jeu d'action où la rapidité prime avant tout, *Quinx* apporte pourtant quelques variations bienvenues.
★★★	B	25	*Quizmaster* est le fleuron de la catégorie questionnaire en kit. Le temps de réponse est modulable, ainsi que le nombre de joueurs et le score affecté à chaque question. Seule incohérence, l'ordinateur prend toujours la première réponse pour exact.
★★★	B	22	Rabbit est l'adaptation d'un thème archi-classique : détruire des champignons qui vous poursuivent, d'abord en leur sautant à pieds joints dessus, puis en les poussant dans la rivière. Le tout très correctement emballé, graphismes, couleur et animation. Mais vraiment pas original.
★★★★★	F	24	On assiste à un effeuillage du mot qui se dévêt de son suffixe, préfixe et de ses signes grammaticaux pour se retrouver tout nu, la racine à l'air. Le but : faciliter la lecture avec une compréhension automatique des mots. Plus qu'apprendre, l'enfant comprend.
★★★★★	B	18 et 20	L'un des meilleurs logiciels de combat. Graphismes et animation sont excellents. But de la mission, mener à bien une attaque aérienne contre la capitale de toutes les Russies. Les différents tableaux correspondent aux phases de la mission.
★★★★	B	23	Alignez-vous au départ d'un rallye en dix étapes au volant d'un bolide. Au programme : zig-zag, reprises sportives, virages mortels, conduite de nuit... Les conditions du circuit : courbes, topographie et météorologie, peuvent être modifiées et sauvegardées.
★★★	F	24	Les Dieux vous ont choisi pour remplacer le demi-dieu Randam. Vous devrez faire vos preuves en conquérant sept mondes où vous combattrez un nombre croissant d'adversaires choisis au hasard. Un jeu classique mais amusant.
★★★★	B	25	Un simulateur d'acrobatie aérienne, en solo ou au sein d'une formation. Les commandes, simplifiées, s'effectuent au joystick. La simulation de vol est relativement simple, mais suivre la formation dans des acrobaties demande beaucoup plus d'entraînement.
★★★★★	D	25	Logiciel ultra-simple qui aidera les enseignants à affronter les suites de l'interrogation écrite. Bref les moyennes, classement, performances par élève et par groupe. Le carnet de notes est mort.
★★★★	F	20	Vous allez monter à bord de la navette spatiale et la contrôler pour la mettre en orbite, rejoindre la station spatiale et rentrer sur Terre. Ce logiciel est intéressant mais beaucoup trop technique et les graphismes sont médiocres.
★★★★	A	18	Un thème classique : vous voilà dans une grande demeure truffée de pièges mortels. Vous ne ressortirez vivant de cet enfer qu'après avoir élucidé un bon nombre d'énigmes. Dressez vite un plan des lieux, de la logique de vos déplacements dépend votre salut.
★★★★★	F	21	Qu'est exactement Rama, cette énorme masse qui s'approche de la Terre à grande vitesse. Pris au début pour un astéroïde, il pourrait être en fait un gigantesque vaisseau spatial. A vous de le contacter. Un très bon jeu d'aventures spatiales.
★★★★★	B	23	Le premier jeu sur micro-ordinateur conçu en géométrie fractale. Pas de mystère le paysage est montagneux avec des effets de relief assez fabuleux. Malheureusement le scénario : recherches de pilotes en détresse, ne fait pas le poids.
★★	B	22	Le manoir du Dr Génius avait été un succès. Son auteur récidive. Hélas, entre temps la qualité des logiciels a connu une progression constante. Ce retour est bien décevant. Graphismes sommaires, aventure trop classique, texte à la limite de la vulgarité. A réserver aux inconditionnels du docteur.
★★★★★★	C	21	Vous devez retrouver l'anneau sombre, dérobé à Gron, et le rapporter à son légitime propriétaire, le Maitre des Anneaux. Votre personnage est solitaire mais vous pouvez le choisir de race ou de métier différent. Un très bon jeu, aux graphismes superbes pour cette machine.
★★★	B	23	En rase mottes, détruisez avec vôtre escadrille les ponts et les forces adverses. Plus vous remonter la rivière plus le carburant se fait rare et l'ennemi dense. Un vieux routier de l'arcade qui garde un peu de verdeur.
★★★★★★	B	25	Une action ininterrompue, un réalisme captivant et un excellent graphisme, tel est le lot de cette course automobile. Par étapes successives, vous devez traverser les Etats-Unis : le jour comme la nuit, l'état des routes varie avec le climat. Et c'est un Tilt d'or 85.
★★★★	C	24	Le viatique de la conjugaison française. A partir des dix formes simples du programme, on peut reconstituer les 47 formes originelles, grâce aux auxiliaires. Très à cheval sur la syntaxe et la sémantique et pas triste à l'usage.
★★★★★★	F	20	Bloqué au milieu de la cité souterraine de Robotropolis, vôtre seule possibilité d'en sortir sera de programmer les trois robots à votre disposition. Un superbe jeu de réflexion, très intéressant et vraiment original.
★★★★	A	19	Collectez tous les diamants de la mine, tout en évitant bien sûr le terrible Bluboïde. L'obtention de graphiques haute résolution sans interface sur un matériel qui n'en est pas doté constitue un tour de force peu commun.
★★★	B	24	Après avoir ramassé les quatre-vingt-dix-neuf cristaux éparpillés dans une structure complexe de trente zones, vous pourrez rejoindre votre fusée. Bien entendu, la planète est bourrée de méchants. Vous vous déplacerez à pied ou dans les airs. Très moyen.
★★★	B	21	« Boulonner et déboulonner » telle est vôtre devise pour devenir un parfait mécano de gratte-ciel. Reste que le chemin du retour au milieu des solives glissantes n'est pas toujours évident à retrouver. « Gentillet ».
★★★★★	B	24	Du réalisme total des expressions du visage à la sonnerie stridente de fin de match en passant par la trajectoire des coups et la musculation des boxeurs, comme si une caméra était braquée en gros plan sur les deux adversaires. Quatre combats.
★★★★★	B	25	Votre compagnon ou compagne a été enlevé par un savant fou qui veut la transformer en pierre. Pour l'en faire échapper, réunir tous les éléments de l'anti-Médusa, seule capable d'empêcher la transformation. Les graphismes sont remarquables et le jeu amusant.
★★	A et B	23	Pris dans la série des Roland en tout genre et de qualité variable, *Roland Ahoy* se distingue par sa toute relative originalité. Pirate, vous devez aller cacher les fortunes du port de l'or à la baie du trésor en passant par le quai aux poudres pour faire le plein de boulets, et percer le blocus maritime.
★★★★	A	24	Pour rejoindre les studios de télévision, Roland le rat doit parcourir les égouts infestés de... dératiseurs ! Avec son pistolet à glue, le charmant rongeur va bien entendu se défendre. Les décors et bruitages créent une ambiance remarquable.
★★★	C	23	Un flipper planche à repasser qu'un scrolling magique et des effets de boule proches de la réalité (avec reflets s'il vous plaît) viennent sauver. Des graphismes et un bruitage fouillés mais un manque d'imagination et de souplesse navrants.
★★★★	C	18	Les safaris sont des courses pleines d'imprévus. A tout moment débouchent rhinocéros, éléphant ou gazelle, traversant la piste. Si le graphisme est très réussi pour le SC 3000, l'animation est un peu décevante.
★★★★	B	23	Voleur par profession et par goût, vous allez vous introduire dans différentes maisons pour y dérober les objets de valeur, mais bien des surprises désagréables vous y attendent. Un bon jeu d'action, aux graphismes agréables.
★★★	F	18	Venez à bout des mystères de l'Egypte antique en pénétrant dans une pyramide. Mais tout d'abord, il vous faudra trouver de l'eau au plus vite pour ne pas mourir de soif. Cette nécessité première devient d'ailleurs vite lassante.
★★★★	E	24	En deux mots : l'album du Père Castor muté en logiciel. De petits dessins (reconnaissables) s'affichent à l'écran légendés de leur appellation que l'enfant doit mémoriser. Une bonne mais sobre introduction à l'écriture.
★★★★	E	24	Les enfants de 6 à 10 ans créent leur propre livre d'images sur un Apple II à partir d'une centaine de petites décalcomanies (personnages, décors) aux formes et couleurs modulables. Le dessin légendé est sauvé. Simple, joli, exploitable à l'infini. Bien.
★★★★	A	19	La terrible chenille continue ses ravages dans la champignonière. Une adaptation d'un grand classique, bien réalisée tant sur le plan de l'image que du son et à un prix défiant toute concurrence.
★★★★	B	18	En exploration dans la pyramide de Djeyser, vous partez à la recherche du précieux sceptre d'Anubis. Sur un scénario bien ficelé, l'aventure promet de longues heures de travail. La qualité du graphisme en 3D donne à l'ensemble une dimension plus que satisfaisante.
★★★★★	D	22	Un espion international vient de se réfugier dans votre ville. C'est votre dernière chance de « reporter » si vous ne voulez pas que votre patron vous mette à la porte. Un très bon jeu, assez difficile et pouvant utiliser la souris.
★★★★★★	C	22	Ce logiciel créé à partir d'une thèse sur la structure des mots est le premier à s'attaquer sérieusement à ce jeu difficile. Le dictionnaire comprend plus de 20 000 mots ! Le programme joue correctement à son plus haut niveau et le temps de réflexion est raisonnable. A mérité un Tilt d'or.
★★★	B	20	Au pays des Miams, vous devez manger leurs œufs ou leurs petits. Attention devenus grands, ils vous mangeront ! Un jeu d'action sympathique, mais qui semble un peu vieillot, et dont l'animation manque de vélocité.

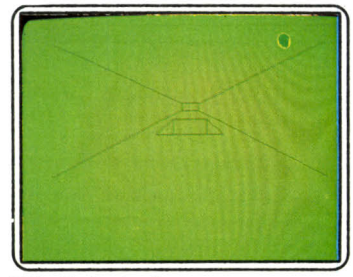
576 logiciels au Tiltoscope

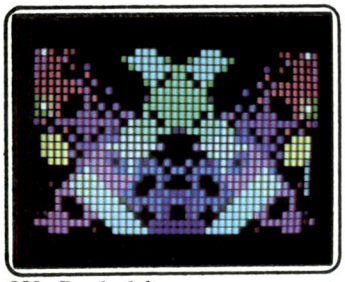

385. Preterit star

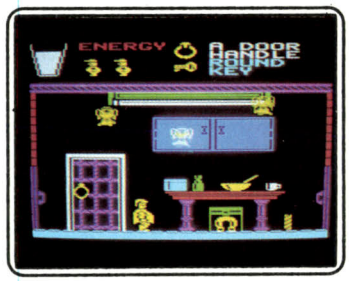

386. Profession détective



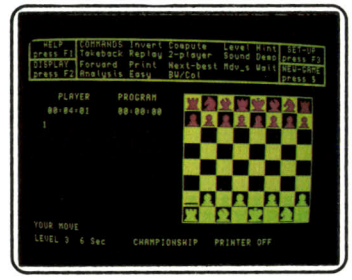
387. Projet future


388. Project volcano


389. Psychedelia



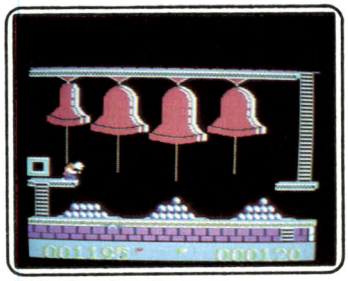
390. Pyjamarama

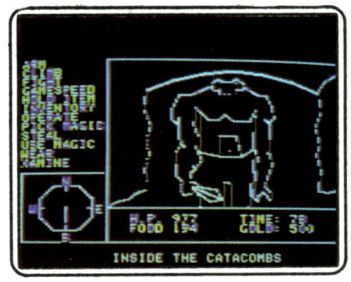

391. Q.L. Chess


392. Quackshot

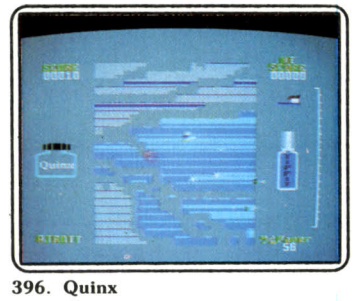


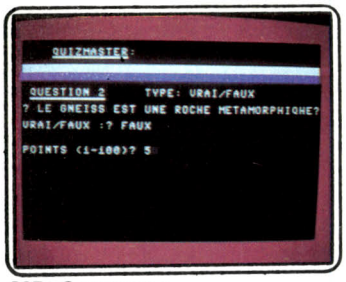
393. Quango


394. Quasimodo

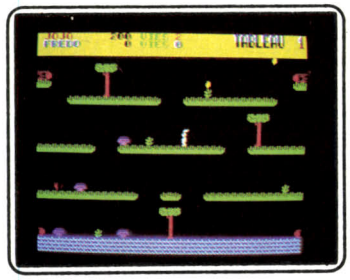


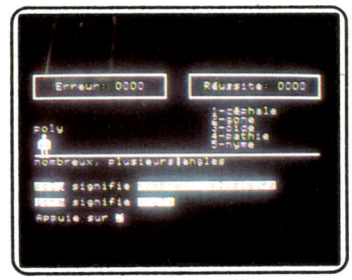
395. Questron


396. Quinx

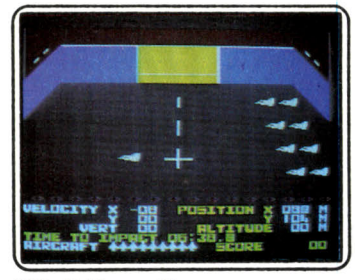


397. Quizmaster

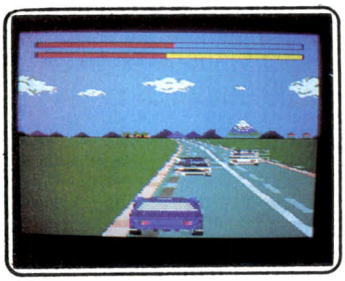

398. Rabbit



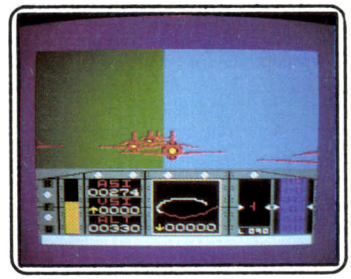
399. Racines

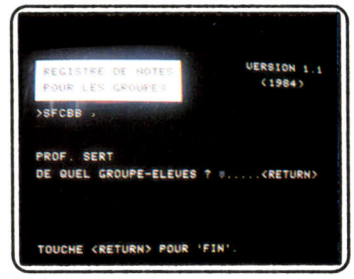


400. Raid over Moscou

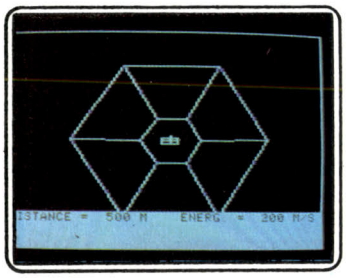

401. Rally II

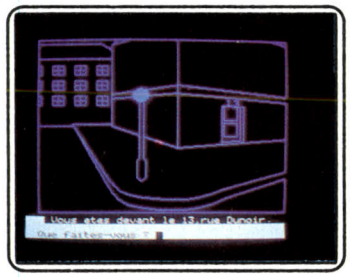

402. Randamn


403. Red arrows

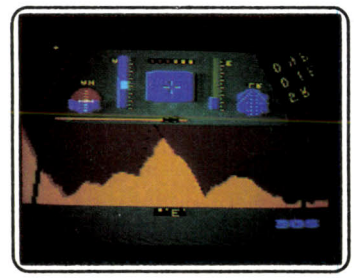


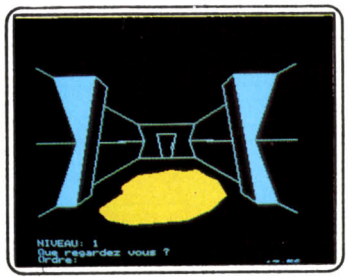
404. Registre de notes


405. Rendez-vous

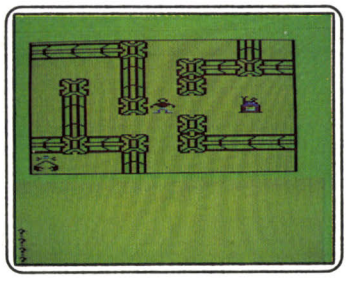

406. Le rendez-vous de la terreur


407. Rendez-vous with Rama


408. Rescue on Fractalus



409. Le retour du docteur Genius



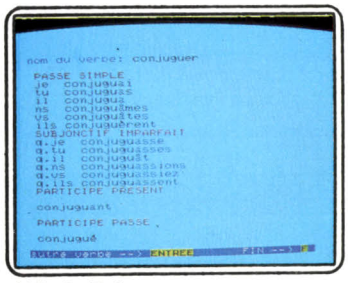
410. Return of the ring



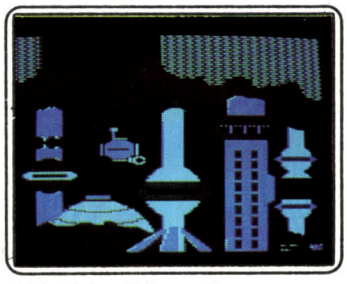
411. River raid



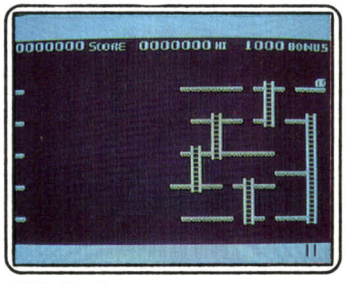
412. Road raid



413. Le Robert



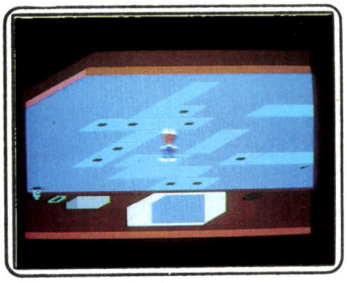
414. Robot Odyssey I



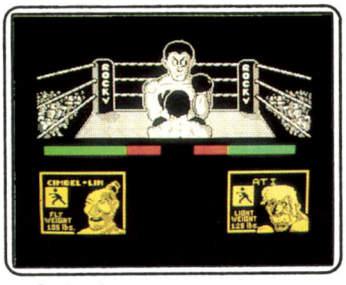
415. Rocket man



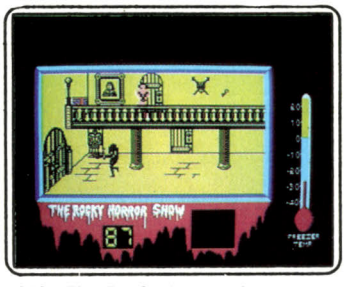
416. Rocket Roger



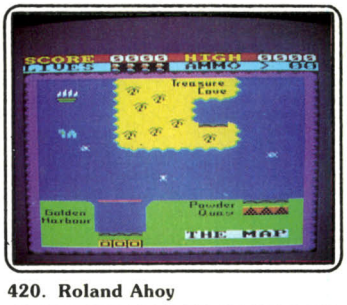
417. Rock n'Bolt



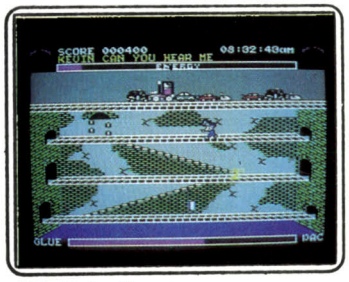
418. Rocky



419. The Rocky horror show



420. Roland Ahoy



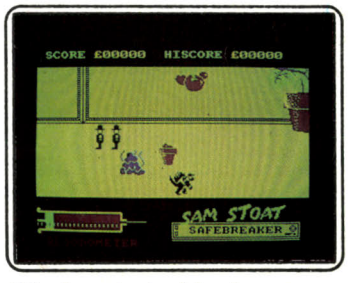
421. Roland's rat race



422. Roller ball



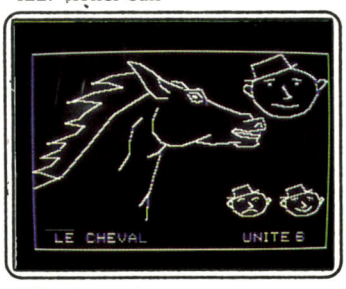
423. Safari race



424. Sam stoat safebreaker



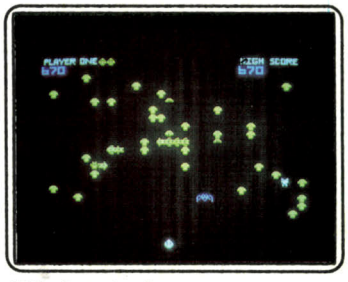
425. The sand of Egypt



426. Savoir écrire



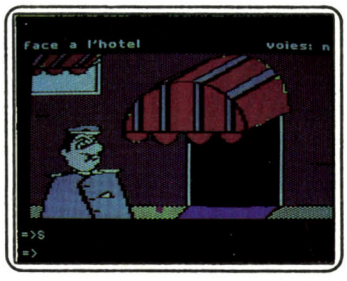
427. Scénario



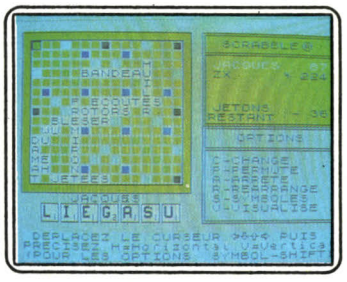
428. Sceptipede



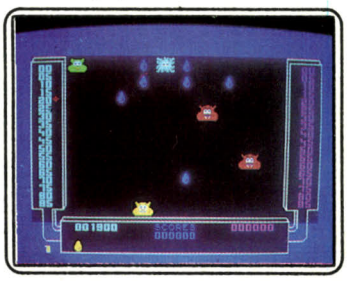
429. Le sceptre d'Anubis



430. Scoop



431. Scrabble



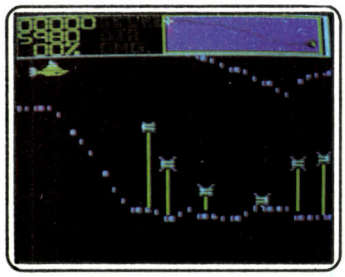
432. Scrontch

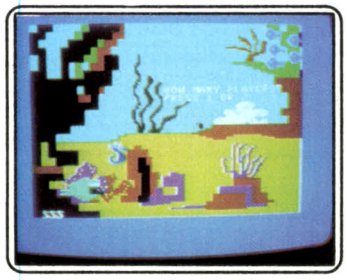
576 logiciels au Tiltoscope

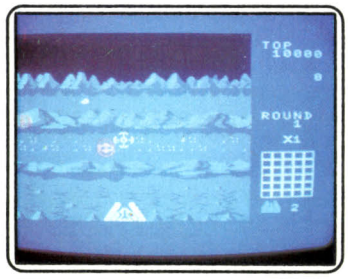
LOGICIEL	MARQUE	ORDINATEUR	TYPE	EXISTE EN DISQ. K7, CARTOUCHE	GRAPHISME	ANIMATION	BRUITAGE	DIFFICULT
433. SEA DRAGON	Adventure international	Apple II	Action	Disquette	★★★	★★★	★★★★★	★★★★
434. SEAHORSE HIDE'N SEAK	C.B.S. software	C 64	Leçon de chose	Disquette	★★★★	★★★★	★★★	★★★
435. SENJYO !	Sony/Omori	M.S.X.	Action, combat spatial	Cartouche	★★★	★★★★	★★★	★★
436. SENTINEL	Synsoft	C 64	Action et stratégie	K7	★★★★	★★★★	★★★	★★★★
437. SERIE NOIRE	Microapplication	Amstrad	Enquête policière	K7	★★	★★★	—	★★★
438. SEVEN CITIES OF GOLD	Electronic arts	C 64, Apple II	Simulation	Disquette	★★★★	★★	★★★★	★★★★★
439. SHADOWFIRE	Beyond	Spectrum 48 K et C 64	Jeu de rôle	K7, disquette	★★★★★	★★★	★★	★★★★★
440. SHADOWKEEP	Trillium	Apple II	Jeu de rôle	Disquette	★★★★	—	—	★★★★★
441. SHARK HUNTER	Electric software	M.S.X.	Action	K7	★★★	★★★★	★★★★	★★
442. SHERLOCK	Melbourne	Spectrum 48 K, C 64	Aventures policières	K7	Voir texte	—	—	★★★★★
443. SHIP OF THE LINE	Richard Shepherd	Spectrum 16 K	Stratégie	K7	★★	—	★★	★★★
444. SIR LANCELOT	Melbourne	Spectrum 16 K	Action	K7	★★★★★	★★★★★	★★★	★★★★
445. SKI STAR 2000	Richard Shepherd	Spectrum 48 K	Simulation de ski	K7	★★★	★★★	★★	★★★★
446. SKOOL DAZE	Microsphere	Spectrum 48 K	Action	K7	★★★★★	★★★★★	★★★	★★★★
447. SKYFOX	Electronic arts	Apple II C 64	Combat aérien	Disquette	★★★★★★	★★★★★	★★★	★★★★★
448. SLAMBALL	Synapse software	C 64	Flipper	K7	★★★★	★★★	★★★	★★★★
449. SOLO FLIGHT	Microprose	Atari, C 64	Simulateur de vol	K7, disquette	★★★★★★	★★★★★	★★★	★★★★
450. SORCELLERIE I ET II	Ediciel	Apple II	Jeu de rôle	Disquette	★★★	—	—	★★★★★
451. SORCELLERIE III	Ediciel	Apple II	Jeu de rôle	Disquette	★★★★	—	—	★★★★★
452. SORCERY	Virgin	Amstrad et M.S.X.	Aventure et action	K7	★★★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★
453. SPACE FIGHTER	Microdeal	Dragon 32	Action et stratégie	K7	★★★	★★	★★	★★★
454. SPACE SHUTTLE	Activision	Spectrum 48 K, C 64	Simulation spatiale	K7, disquette	★★★★	★★★	★★★	★★★★
455. SPACE SHUTTLE SIMULATOR	Loriciels	MO 5	Simulateur spacial	K7	★★★★	★★★★	★★★	★★★★
456. SPECIAL DELIVERY	Creative spark	Spectrum 48 K	Action	K7	★★★★	★★★	★★★	★★
457. SPECIAL OPERATIONS	Lothlorien	Amstrad	Wargame	K7	★★★★	—	★★★	★★★★
458. SPEED KING	Digital integration	C 64	Course de moto	K7	★★★★★	★★★★	★★★★	★★★
459. SPEED RACER	Microdeal	Dragon 32	Course automobile	K7	★★★★★	★★★★	★★★★	★★★★
460. SPELUNKER	Broderbund	C 64	Action et stratégie	Disquette	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★
461. SPITFIRE ACE	Microprose	Atari, C 64	Simulateur de vol	K7, disquette	★★★	★★★★	★★★	★★★
462. SPOOKS	Mastertronic	C 64	Aventure	K7	★	★★★	★★★	★★★
463. SPORTS HERO	Melbourne	Spectrum 48 K	Simulation sportive	K7	★★★★★★	★★★★★★	★	★★★★
464. SPY HUNTER	Sega	C 64, Spectrum 48 K	Course automobile	K7	★★★★	★★★★	★★★★	★★★
465. SPY VS SPY	First star	C 64, Atari 800 XL Apple II	Action et stratégie	Disquette	★★★★	★★★★★	★★★	★★★★
466. SQUASH	New generation software	Spectrum 48 K	Simulation de squash	K7	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★
467. THE STAFF OF KARNATH	Ultimate	C 64	Aventure graphique	K7	★★★★	★★★★	★★★	★★★★
468. STAGECOACH	Creative spark	Spectrum 48 K	Action	K7	★★★★	★★★	★★★	★★★★
469. THE STANDING STONES	Electronic arts	Apple II	Jeu de rôle	Disquette	★★★	—	—	★★★★★
470. STANLEY	Loriciels	MO 5	Arcade	K7	★★★★	★★★	★★★	★★★
471. STARGAZER SECRETS	C.R.L.	Spectrum 48 K	Astrologie	K7	★★★★	—	—	—
472. STARION	Melbourne house	Amstrad, Spectrum	Action spatiale	K7	★★★	★★★	★★★	★★★★
473. STARTER 3D	Landscape	Oric/Atmos	Course automobile	K7	★★★★	★★★★★	★★★★	★★★
474. STAR WATCHERS	Amsoft	Amstrad	Astronomie	Disquette	★★★★	★★★	—	★★★★★
475. STEALTH	Broderbund	C 64	Action	Disquette	★★★★	★★★★	★★★	★★★
476. STELLAR	US gold	C 64	Action et stratégie	Disquette	★★★★	★★★	★★★	★★★★
477. STEVE DAVID SNOOKER	Micro systems	Amstrad	Billard	Disquette	★★★	★★★★	★★	★★★★
478. STORY BOARD	Langage et informatique	MO 5 et TO 7	Création et animation graphique	K7	★★★★★	★★★★	—	★★★
479. STRANGELOOP	Virgin games	Spectrum 48 K	Action et aventure	K7	★★★★★	★★★★	★★★	★★★★
480. STRATAC	To Tek	TO 7/70	Stratégie et tactique	K7	★★	★	★★★	★★★★

NTÉRÊT	PRIX	PARU DANS TILT N°	NOTRE COMMENTAIRE
★★★★	E	19	Aux commandes de votre sous-marin, vous allez vous enfoncer dans un tunnel sous-marin conduisant tout droit à l'antre du dragon. Un jeu d'action difficile de type *Defender*, agrémenté de commentaires parlés en anglais.
★★★	C	24	L'éducatif se niche partout. Un petit jeu de cache-cache sous-marin où l'enfant apprendrait les couleurs, les relations de taille et d'espace grâce à un hippocampe caméléon cherchant sa maison parmi les coraux, les poissons carnivores, etc.
★★★	C	23	Sur une planète inconnue, des objets volants non identifiés attaquent en lançant des bombes. Un thème usé jusqu'à la corde, mais un logiciel réussi dans son genre. A réserver tout de même aux amateurs.
★★★★	B	21	Venez prendre part à cette guerre inter-galactique. Sur plusieurs tableaux d'un graphisme 3D intéressant, il ne s'agit pas de tirer à l'aveuglette... Un minimum de stratégie s'impose bien vite malgré la vitalité de l'action.
★★★★	B	21	La victime habite au 21. Parviendrez-vous à la trucider, à lui voler ses économies et à embrasser l'élue de votre cœur ? Une intrigue qui tient debout mais des graphismes style plan d'architecte relativement pauvres...
★★★★★	C	19	Partez à la découverte du Nouveau Monde, et faites fortune. Le fonctionnement de base du jeu est facile à assimiler, mais le jeu se révèle toujours plus passionnant au fur et à mesure de son approfondissement. Une très belle réussite.
★★★★★	B et E	24	En moins de cent minutes, vous devez localiser et délivrer l'ambassadeur prisonnier du général Zoff et capturer ce dernier. Un très bon jeu de rôle qui présente la particularité de proposer joystick ou crayon optique et d'offrir une sélection par icônes.
★★★★★	F	20	Vous allez guider un groupe de neuf aventuriers de race et de métier différents dont le seul but doit être de délivrer l'âme du magicien Macomedon, Un très bon jeu de rôle mais le déroulement de l'action est malheureusement trop lent.
★★	B	20	Un esquimau chasse, au harpon, des requins qui deviennent de plus en plus menaçants, avalent les filets, sautent sur la banquise, et mettent le chasseur en péril. Le graphisme est soigné, mais l'action décevante.
★★★★★	B	18	Deux amies ont été assassinées à leur domicile avec la même arme. Le scénario est très solide et l'analyseur de syntaxe accepte des phrases en anglais normal. Mais contrairement à ce qu'affirme la notice, nous n'avons pas pu obtenir de graphismes.
★★★	B	19	Vous incarnez un officier de la Royal Navy et votre devoir est de couler le plus d'ennemis possibles. Si tout va bien, vous vous verrez confier des navires de plus en plus importants. Un jeu amusant mais beaucoup trop répétitif.
★★★★★	B	18	« Sir Lancelot, votre fiancée est retenue prisonnière et l'on demande rançon pour la libérer ». A ces mots, votre sang n'a fait qu'un tour et vous vous précipitez pour récupérer les trésors gardés par de nombreux monstres. Un jeu classique mais bien fait.
★★★★	B	25	Vous pouvez skier sur l'un des circuits proposés ou construire le vôtre. La simulation est assez exacte en ce qui concerne la glisse, mais à chaque virage, l'horizon se penche comme un avion.
★★★★★	A	22	Elève d'un collège dans le plus pur style anglais, vous avez particulièrement raté une composition et avez décidé de la récupérer. Pour celà il faudra retrouver le code du coffre détenu en partie par chaque professeur. Un amusant jeu d'action parfaitement immoral.
★★★★★	C	18	A bord de votre chasseur à réaction dernier modèle, vous devrez repousser les différentes attaques de chars, d'avions ou les attaques combinées. Un des meilleurs jeux de combats aériens où il ne s'agit plus seulement de tirer à vue. Remporte un Tilt d'or 85.
★★★★	n.c.	23	Voici le flipper de l'espace ! Neuf flips, cinq écrans pleins qui défilent dans un scrolling régulier, de quoi faire rêver plus d'un acharné... Le maniement des flips est très agréable et le tilt fatidique est, bien entendu, de la partie.
★★★★★	C	20	Prenez les commandes de ce petit avion de tourisme et sélectionnez l'une des nombreuses options de vol. La représentation graphique est inhabituelle mais réussie au demeurant. Ce simulateur est particulièrement complet et les commandes réagissent très vite.
★★★★★	F	18	On ne présente plus ce monument des jeux de rôle sur ordinateur qui constitue d'ailleurs la référence pour les joueurs de *Donjons et Dragons*. Des heures de jeu en perspective et une appréhension toujours intacte à chaque combat.
★★★★★	F	19	Voici une nouvelle aventure qui permettra aux descendants de vos précédents aventuriers de prendre la difficile route du danger. Désormais le labyrinthe est représenté plein écran et les diverses options peuvent être choisies par joystick ou souris.
★★★★★	B	23 et 25	Vous sillonnez les quarante écrans du royaume à la recherche de vos copains sorciers retenus prisonniers par le grand nécromancier. Bien entendu vous êtes poursuivi par une horde de moines, de djinns, de sangliers et d'yeux assassins. Aidez-vous des objets semés ça et là. Un logiciel enlevé aux graphismes époustouflants.
★★★	C	22	Ce jeu est une adaptation du célèbre jeu *Star-Trek*, mais avec une composante de jeu d'action. La réalisation est correcte et la stratégie est indispensable pour gagner. Un grand classique.
★★★★★	B et D	20	Si vous êtes un as des simulateurs de vol, ce programme est pour vous car il vous faudra guider une navette spatiale et les connaissances acquises en vol vous seront de quelque utilité. Un bon programme très complet et répondant vite.
★★★★★	B	21	Afin de ramener sur terre le satellite *LRC II*, vous voici aux commandes d'une navette spatiale. Dans les différentes phases de cette opération, la clarté du graphisme et la précision des instruments de bord sont très appréciables.
★★★	A	20	Prenez-donc la place du Père Noël et distribuez les cadeaux à sa place. Les décors sont agréables mais l'animation est un peu « juste » et le jeu trop répétitif, tout au moins dans sa partie principale.
★★★★	B	23	Au cours d'une patrouille de routine, les avions alliés ont découvert un centre militaire de recherches avancées. Vous avez huit jours pour photographier le centre, ramener un échantillon de virus, tout détruire... Sachez vous entourer d'hommes compétents. Un wargame assez varié.
★★★★	B	25	Pour tenter de renouveler le thème de *Pole position*, une course de motos. Graphismes et animation réalistes, bruitage à l'unissson. Dix circuits mondiaux, et une machine qui dispose d'une boite six vitesses, qu'il faut manier avec dextérité pour espérer coller au peloton.
★★★★★	C	20	Pas facile de gagner cette folle course en circuit. Les graphismes et l'animation sont superbes et permettent au joueur de bien rentrer dans la course. Les manettes de jeu apportent un grand confort d'utilisation.
★★★★	F	20	C'est ici à la dynamite que l'on creuse les galeries. Plutôt que d'extraire du charbon ou du fer, *Spelunker* vous entraîne dans une mine de trésors et... de fantômes ! Ce jeu d'arcade passionnant régalera vos joysticks.
★★★	B et D	20	Ce simulateur de vol vous propose quatre scénarios de combat aérien de difficulté croissante. La simulation n'est pas très fidèle et les graphismes quelconques mais les commandes réagissent vite. A réserver plutôt aux amateurs de jeu d'action.
★★★	n.c.	24	Le scénario est bien ajusté : exorcisme d'un manoir infesté de vampires en récupérant les huit morceaux de la « Marche de la Mort » enfermés dans des boîtes à musique... sans oublier de mettre des horloges à minuit. Les graphismes sont laids et gâchent tout.
★★★★★	A	18	Au lieu de proposer une kyrielle de sports différents, ce logiciel a choisi d'en offrir moins, mais de meilleure qualité. Vous ne pourrez accéder à l'épreuve suivante qu'en vous qualifiant. Manipulation rapide et bonne synchronisation sont indispensables.
★★★★	B	21	Comme un espion en déroute, vous voilà lancé sur les routes au volant d'une superbe Porsh. Carambolages et tête à queue, vos ennemis feront l'impossible pour vous intercepter. Le graphisme de ce jeu d'action est simple mais on ne s'ennuie jamais.
★★★★★	B	20	Ces deux corbeaux sont déjà héros de bande dessinée. Mais la guerre subtile qu'ils vont mener sur votre écran est encore plus comique. Dissimulés dans une ambassade, nos deux agents secrets ont plus d'un tour dans leur sac... De plus ils reçoivent un Tilt d'or 85.
★★★★★	B	24	Que diriez-vous d'une petite partie de squash contre l'ordinateur ou contre un ami ? L'ordinateur dispose pour sa part de 4 niveaux et le dernier est redoutable. Une très bonne simulation aux possibilités très complètes et agrémentée de commentaires parlés.
★★★★	B	20	Dans un superbe graphisme en trois dimensions, le château de Karnath vous ouvre ses portes. Afin de découvrir les seize pièces qui composent le cénacle magique, vous arpenterez les multiples salles et couloirs où rôdent les gardiens du trésor.
★★★★	A	20	Vous incarnez Kid Rivers, un cow-boy sans peur. Malgré toute votre habileté, il ne vous sera sans doute pas facile de mener les passagers à bon port. Un jeu d'action aux différents tableaux très variés. Merci Monsieur John Ford.
★★★★★	F	18	Parviendrez-vous à récupérer le Graal, caché au plus profond de la demeure du sombre Kormath. Les possibilités de création des personnages et des combats sont assez complètes mais les graphismes des monstres sont un peu enfantins.
★★★★	B	20	Stanley est un ravissant concombre qui doit empiler sur six tiges verticales un maximum de disques. Tout cela serait fort simple si Puck la puce et trois autres créatures n'étaient de la partie... Un logiciel simple mais très attachant.
★★★★★	B	22	Que l'on y croit ou non, il est toujours intéressant de voir un programme vous donner votre ascendant, milieu du ciel et analyser assez complètement les principales facettes de votre caractère. Un bon programme.
★★★	B	25	Après *Spectrum*, les batailles inter-temporelles dans l'espace à trois dimensions gagnent l'*Amstrad*. Même scénario tiré par les cheveux, même intérêt très limité. On en a vite assez de s'échiner à récupérer les lettres-cargaisons de vaisseaux-squelettes.
★★★★	B	22	Une course automobile pour *Oric* qui tient parfaitement la route. Pour participer à la course, il faut d'abord réaliser un bon chrono aux qualifications. Le bruitage est convaincant. A grande vitesse, les pneus crissent dans les virages. Mais les voitures tiennent trop bien la route !
★★★★★	C	23	Explorer la voûte céleste, apprenez à reconnaître les constellations et à calculer votre position dans le temps et l'espace d'après les étoiles pour devenir un maître du sextan (navigation) et du télescope. La notice est en français, le logiciel passionnant, les graphismes soignés. Un must.
★★★	F	20	Sous un ciel sombre, la Tour Noire se détache à l'horizon. Votre astronef est déjà à plein régime, il survole cette terre hostile depuis 200 kilomètres. Parviendrez-vous à détruire le repère de votre seul ennemi ? Un jeu d'action à l'animation superbe.
★★★★★	B	21	Etonnant graphisme que celui de *Stellar*. Dans cette nouvelle offensive, le curseur de votre mitrailleuse parcourt l'horizon à la recherche de l'ennemi. Le décor est en fait composé de figures géométriques superbes. La stratégie s'impose...
★★★★	A (K7)	23	Pour les amateurs de tapis vert et de queue, un billard américain sur écran aux mouvements de balle pour le moins réalistes. La force du tir, et les effets donnés à la balle blanche (rotation) sont modulables. Le reste est histoire de stratégie et d'habileté. Les règles manquent de détails.
★★★★★	B	22	Ce logiciel vous permet de créer de véritables petites bandes-dessinées. Créez votre personnage à l'aide de l'option « dessin » puis animez-le. Les possibilités graphiques sont particulièrement intéressantes et le maniement du programme fort simple.
★★★★	A	21	L'usine de robots a été déprogrammée et construit maintenant des robots guerriers. Pour remettre les choses à leur place vous devrez atteindre la salle de contrôle située plus loin. Un bon jeu d'action, avec un petit parfum d'aventure.
★★★★	B	18	Vous disposez vos quarante pions, avant de passer à l'attaque, contre une armée « camouflée ». Tous les pions adverses ont l'air identiques, mais leur force diffère. Chaque nouveau corps à corps est un pari. Original et prenant, *Stratac* est pourtant trop lent.

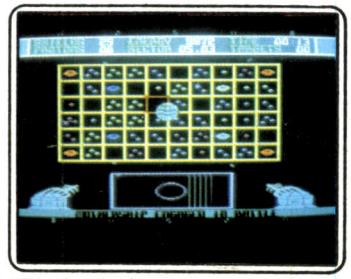
576 logiciels au Tiltoscope

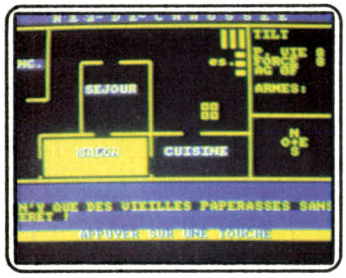

433. Sea dragon


434. Seahorse hide'n seak

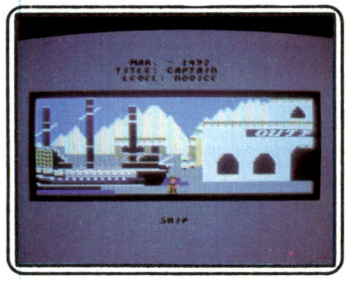


435. Senjyo !


436. Sentinel



437. Série noire

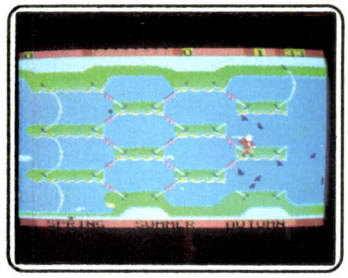

438. Seven cities of gold

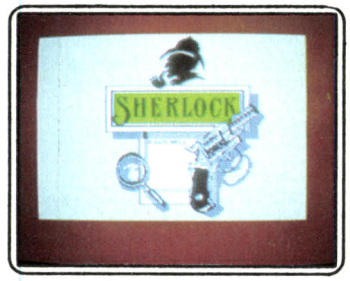


439. Shadowfire

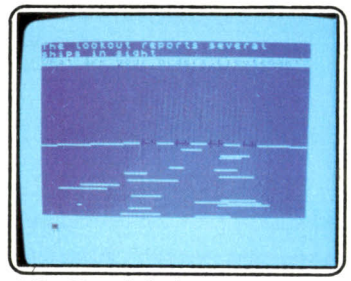


440. Shadowkeep


441. Shark hunter

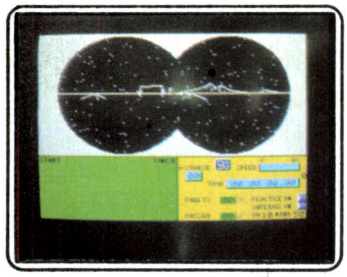


442. Sherlock


443. Ship of the line

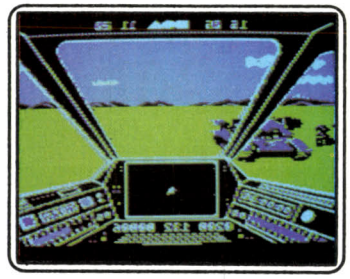


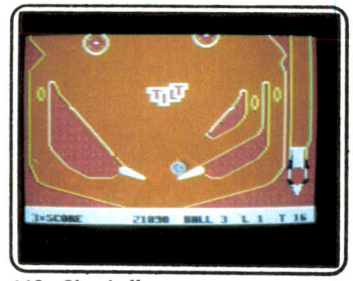
444. Sir Lancelot

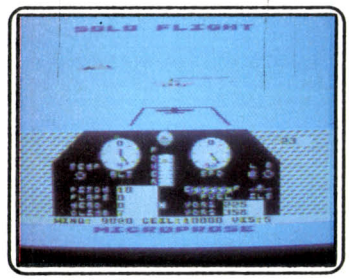

445. Ski star 2000

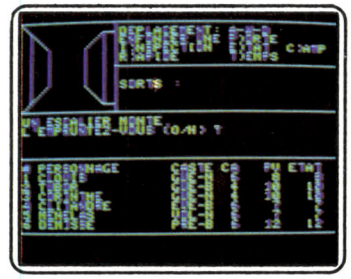


446. Skool daze


447. Skyfox


448. Slamball

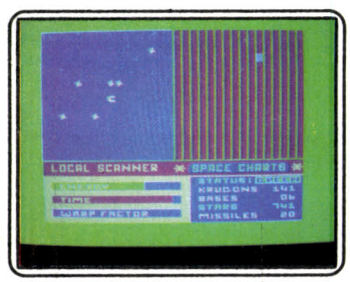

449. Solo flight


450. Sorcellerie I et II

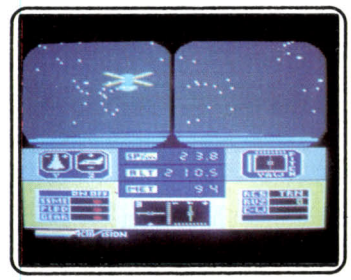

451. Sorcellerie III

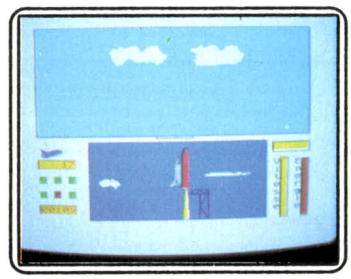


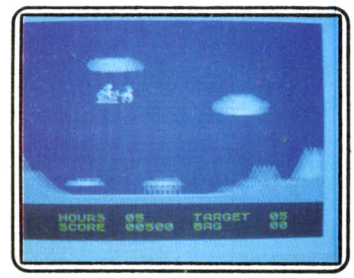
452. Sorcery



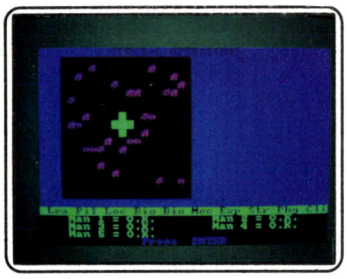
453. Space fighter


454. Space shuttle


455. Space shuttle simulator



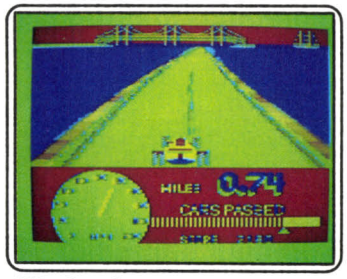
456. Special delevery



457. Spécial opérations



458. Speed king



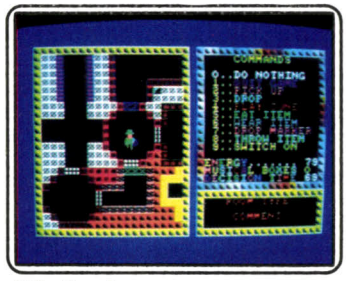
459. Speed racer



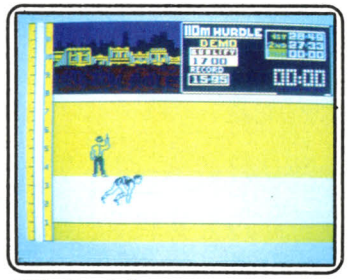
460. Spelunker



461. Spitfire ace



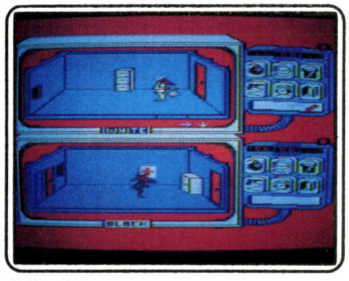
462. Spooks



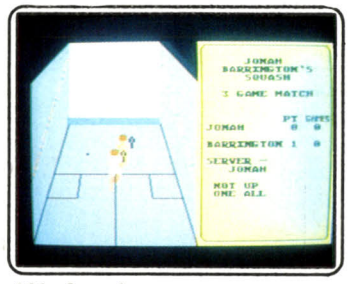
463. Sports hero



464. Spy hunter



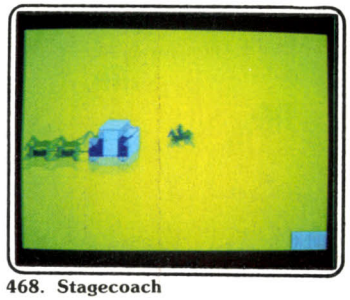
465. Spy vs spy



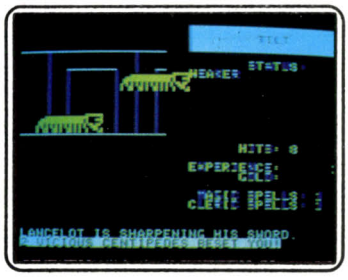
466. Squash



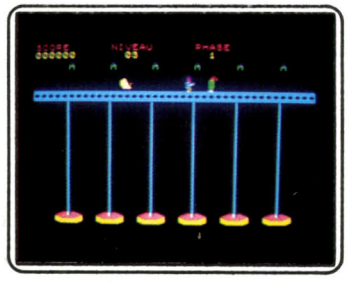
467. The staff of Karnath



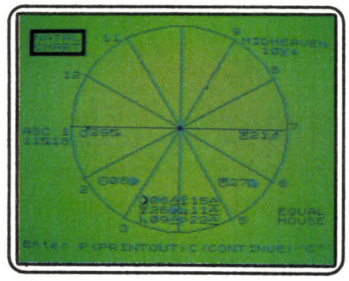
468. Stagecoach



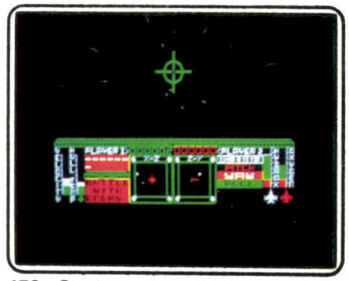
469. The standing stones



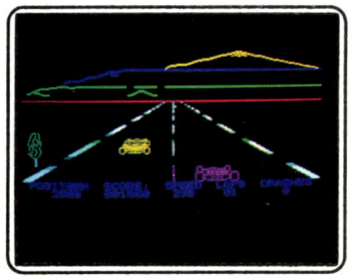
470. Stanley



471. Stargazer secrets



472. Starion



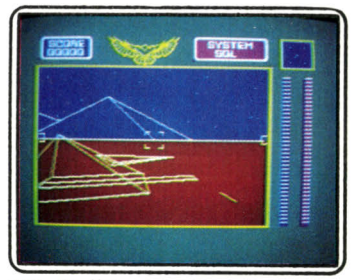
473. Starter 3D



474. Star watchers



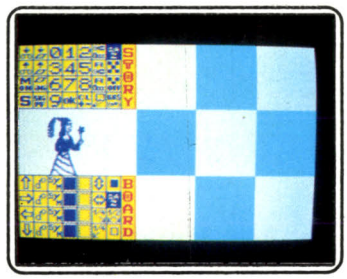
475. Stealth



476. Stellar



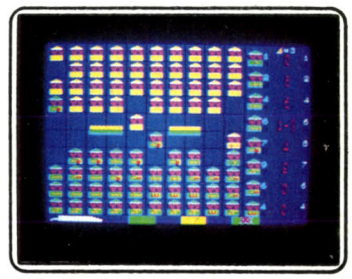
477. Steve David snooker



478. Story board



479. Strangeloop

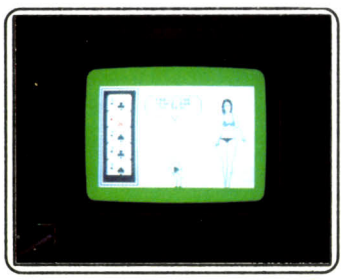


480. Stratac

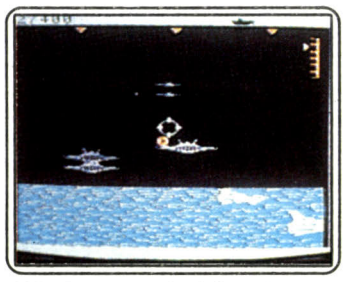
576 logiciels au Tiltoscope

LOGICIEL	MARQUE	ORDINATEUR	TYPE	EXISTE EN DISQ. K7, CARTOUCHE	GRAPHISME	ANIMATION	BRUITAGE	DIFFICUL
481. STRIP POKER	Knightsoft	Amstrad	Strip poker	K7	★★★★	★★★★★	★★★	★★★
482. STRONTIUM THE KILLING DOG	Quicksilva	Spectrum 48 K	Action	K7	★★★★	★★★	★★★	★★★★
483. SUBMARINE COMMANDER	Creative sparks	Atari 600/800 XL	Bataille navale	K7	★★	★	★★★	★★★
484. SUBROC	Sega	Colecovision, Adam	Bataille navale	Cartouche	★★★★	★★★	★★★	★★★★
485. SUMMER GAME II	Epyx	C 64	Simulation sportive	Disquette	★★★★★★	★★★★★★	★★★★	★★★★
486. SUNDOG	F.T.L.	Apple II	Jeu de rôle	K7	★★★★	—	★★	★★★★
487. SUPER ACTION FOOTBALL	C.B.S. electronic	Colecovision, Adam	Simulation sportive	Cartouche	★★★★★	★★★★	★★★	★★★★
488. SUPER COBRA	Konami	M.S.X.	Action, combat	Cartouche	★★★★	★★★★	★★★	★★★
489. SUPER HUEY	US gold	C 64	Simulateur de vol	K7	★★★	★★★	★★★	★★★★
490. SUPERSTAR CHALLENGE	Martech	Spectrum 48 K	Simulation sportive	K7	★★★★	★★★	★★★★	★★★
491. SUPER TENNIS	Answare	TO 7 et MO 5	Tennis	K7	★★★★	★★★★	★★★	★★★★
492. SUPER TENNIS	Sony/Takara	M.S.X.	Tennis	Cartouche	★★	★★	★★★	★★
493. SUR LES TRACES DU DERIDRON	Ediciel	Apple II,	Aventures graphiques	Disquette	★★★	★★	★★	★★★★
494. SURVIVAL	Five ways	Spectrum 48 K	Stratégie	K7	★★★	—	—	★★★★
495. SURVIVOR	Anirog	Amstrad	Action aventure	K7	★★★★	★★★	★★★★	★★★
496. SURVIVOR	Loriciels	Oric 1	Action	K7	★★★	★★★	★★★	★★★
497. SYNTHER 7	Dragon	Dragon 32	Synthétiseur	K7	—	—	Selon talent	★★★
498. SYZYGY	Microdeal	Dragon 32	Aventures graphiques et dialogiques	K7	★★★★	—	—	★★★★
499. TALES OF THE ARABIAN NIGHTS	Interceptor software	C 64 Amstrad	Action et escalade	K7 et Disquette	★★★★★	★★★★	★★★★	★★★★
500. TALISMAN	Inforgrames	Oric 1/Atmos	Action	K7	★★★	★★★	★★★	★★
501. TANK TRAK	Mastertronics	Spectrum 48 K	Simulation balistique	K7	★★★	★★	★★	★★★★
502. TAPPER	Sega	C 64	Action, réflexe	K7	★★★★★	★★★★	★★★★	★★★★
503. TAXIS	Atlantic	Hector HRX	Réflexe	K7	★★★	★★	★★★	★★
504. TECHNICIAN TED	Hewson	Spectrum 48 K, Amstrad	Action	K7	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★
505. TENNIS	Konami	M.S.X.	Tennis	Cartouche	★★★★★	★★★★★	★★★★	★★★
506. TENNIS	Exelvision	EXL 100	Tennis	Cartouche	★★★★★	★★★★★	★★★★★★	★★★★
507. TENNIS TACTIQUE	Goal computer	Dragon 32	Tennis	K7	★★★★	★★★	★★★★	★★★★
508. TERRAHAWKS	C.R.L.	Spectrum	Action	K7	★★★	★★★★	★★★	★★★
509. THESAURUS	Minipuce	TO 7/70 et MO 5	Aventure graphique animée	K7	★★★★★	★★★★	★★	★★★
510. THING ON A SPRING	Micro projects	C 64	Arcade	K7	★★★★	★★★★	★★★	★★★
511. THOMPUZZ	No man's land	TO 7 et MO 5	Jeu de Tamgram	K7	★★★	★★★	—	★★★
512. THREE MILE ISLAND	Muse	Apple II	Simulation de centrale atomique	Disquette	★★★★	—	—	★★★★★
513. TILER	Interceptor micro	Spectrum 48 K	Action	K7	★★★★	★★★★	★★	★★★★★
514. TIME BANDIT	Microdeal	Dragon 32	Action	K7	★★★★	★★★	★★	★★★
515. TO 7/MO 5 A L'ECOLE	PSI/Ediciel	TO 7/MO 5	Educatif	K7	★★★	★★	★★	★★★
516. TOP CHRONO	Loriciels	MO 5	Course automobile	K7	★★★	★★	★★	★★
517. TORPEDO FIRE	S.S.I.	Apple II	Wargame naval	Disquette	★★★★	—	★★	★★★★
518. TOUR DE FRANCE	Activision	C 64	Simulation sportive	K7	★★★★★	★★★★	★★★	★★★★
519. LA TOUR DE HANOÏ	Minipuce/Exelvision	EXL 100	Réflexion	K7	★★	—	★★	★★★★
520. TOUR D'EUROPE	Exelvision	EXL 100	Géographie	K7	★★★★	★★★★	—	★★★
521. LE TOUR DU MONDE EN 80 JOURS	No man's land	Oric 1, Amstrad	Aventure	K7	★★★	—	—	★★★
522. LA TOUR FANTASTIQUE	No man's land	Oric 1	Aventure	K7	★★	★★	★★	★★★★
523. TOWER OF EVIL	Creative spark	Spectrum 48 K	Action et aventure	K7	★★★	★★★	★★★★	★★★
524. THE TRACER SANCTION	Activision	Apple II	Aventures graphiques et dialogiques	Disquette	★★★★★	—	—	★★★★
525. TRANSAT	No man's land	Apple II	Simulation de voilier	Disquette	★★★	—	—	★★★★
526. TRANSYLVANIA	Penguin	Apple II	Aventures graphiques et dialogiques	Disquette	★★★★★	—	—	★★★★★
527. TRAVELWITH TRASHMAN	New generation software	Spectrum 48 K	Action	K7	★★★	★★★	★★	★★★★
528. LE TRÉSOR DU PIRATE	Free game blot	MO 5, TO 7, Oric 1	Course au trésor	K7	★★★	—	—	★★★

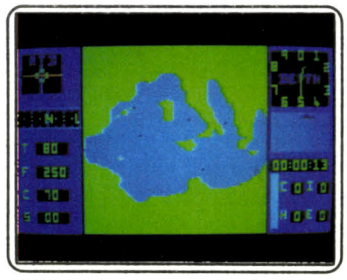
INTÉRÊT	PRIX	PARU DANS TILT N°	NOTRE COMMENTAIRE
★★★★	B	23	Un face à face insoutenable autour de cinq cartes. Contre vous, le joueur de poker le plus prisé à l'ouest du Missipi et la belle Mindy, moins innocente qu'elle n'en a l'air. Toutes les astuces, y compris le bluff et la mauvaise foi sont permises pour remporter l'enjeu : sa robe (bonjour les fétichistes).
★★★★	B	23	Votre métier de chasseur de prime vous fait parcourir la galaxie à la recherche des plus dangereux bandits à capturer mort ou vif. Toutes une série de talbleaux différents pour ce logiciel au scénario classique.
★★★★	B	19	Jeu de simulation, *Submarine commander* initie au pilotage d'un sous-marin. Le tableau de bord est très réaliste, et grâce à ses neuf niveaux de difficulté, ce logiciel est suffisamment complet et complexe pour être passionnant.
★★★	C	19	Sous le tir des soucoupes volantes, des torpilleurs et des sous-marins, votre navire aura certes du mal à traverser le Pacifique ! Il ne vous reste dès lors qu'une seule solution : le tir ininterrompu...
★★★★★★	E	24	La deuxième version de ce célèbre jeu sportif est encore meilleure que l'original. Escrime, kayak, équitation ou lancer du javelot, les épreuves sportives sont plus réalistes que jamais. N'est pas Tilt d'or 85 qui veut.
★★★★★	F	22	Après avoir créé votre personnage, vous allez pouvoir commencer votre mission. Celle-ci consiste à permettre l'établissement d'une colonie religieuse à Banville. Un très bon jeu de rôle spatial qui se joue uniquement au joystick.
★★★★★	D	22	Le stade vibre sous les acclamations d'une foule en délire. Sur le terrain, les joueurs se déplacent dans une animation efficace et les différents gros plans permettent de suivre l'action avec précision. Un seul absent : l'arbitre !
★★★★	C	20	Un hélicoptère se lance dans une véritable mission suicide. Son but : détruire l'ensemble des bases de l'ennemi. Celui-ci, bien entendu, ne l'entend pas de cette oreille... *Super cobra* rappelle beaucoup *Victory* de Coleco. Quatre zones forment un jeu complet et difficile.
★★★★★	B	23	Vous pilotez un hélicoptère à travers le territoire ennemi. Selon votre niveau, la mission qui vous est confiée varie de la simple reconnaissance au combat face à l'aviation adverse. Les commandes sont précises, le graphisme quelque peu dénudé.
★★★	B	24	Huit épreuves sportives vous attendent dans ce logiciel. Malheureusement la plupart des épreuves ne demandent qu'une agitation effreinée du joystick et les touches clavier sont particulièrement mal choisies. Dommage.
★★★★★	B	24	Cette adaptation de *Balle de Match* conserve toutes les qualités de l'original. Lobes, passings-shot, les ramasseurs de balles sont eux aussi de la partie. L'arbitre, quant à lui, reste d'une impartialité exemplaire...
★★	C	23	De super, ce tennis n'en a que le nom. Graphisme très moyen, qualité de jeu itou. Lobs, volées et smatch existent, mais dans des situations précises, et il n'est pas possible de choisir l'angle de tir. Décevant.
★★★★	E	18	Votre oncle Archibald vous confie une mission : découvrir le Deridron et le ramener à Metallica. Le scénario est correct mais ce jeu est handicapé par des graphismes moyens et surtout par une lenteur intolérable de l'action.
★★★	A	22	Tout à la fois logiciel de stratégie et d'éducation de l'équilibre des différents éco-systèmes, ce programme aurait pu être très intéressant mais sa présentation et son mode le rendent finalement quelconque. Dommage.
★★★	B	22	Le démon de l'argent mène à toutes les folies, même à affronter les fantômes ricanants d'une abbaye hantée. Ramassez les bagues, clés et autres munitions qui croisent votre chemin. Une mention spéciale pour le son et l'image.
★★★	A	18	Des envahisseurs qui tombent du ciel, un vaisseau armé d'un laser, vous devinez la suite... Les ennemis se succèdent sans relâche, votre joystick tiendra-t-il le coup ! L'animation, sans être exceptionnelle, donne à l'ensemble un rythme soutenu.
★★★★★★	C	23	Ce logiciel permet de transformer le clavier de votre ordinateur en un mini-synthétiseur. Les possibilités sont vastes puisque l'on peut même choisir le timbre de ses instruments. Un bon programme d'exécution très rapide.
★★★★	B	22	Parviendrez-vous à sortir de l'Etoile de Mort et à récupérer les informations de l'ordinateur malgré la garde vigilante menée par Dark Vader. Un bon jeu d'action, assez complet pour cette machine.
★★★★	B	18	Exotisme à la *Mille et une nuits* pour ce jeu d'escalade classique entrecoupé de scènes d'action pure. Pour délivrer la princesse, Anita Imrahif doit reconstituer le mot *arabian* dont les lettres ont été dispersées. Un graphisme superbe.
★★★	B	19	*Talisman* fut le premier logiciel à faire parler l'*Oric*. Les six jeux d'action de ce programme ne sont malheureusement pas tout jeunes... Que ne ferait-on pas, cependant, pour entendre les éclats de rire et courtes phrases sarcastiques de l'*Oric* !
★★	A	19	Vous devrez régler la hauteur et la puissance de votre canon pour qu'il détruise celui de l'ennemi avant que ce ne soit l'inverse qui se produise. Quelques montagnes compliqueront votre tâche. Amusant au début mais vite lassant.
★★★★★	B	20	Quatre comptoirs à servir, et les clients sont exigeants ! Il faut les satisfaire rapidement, et rattraper les chopes vides. Cinq tableaux avec à chaque fois un changement d'ambiance. Une excellente adaptation du jeu d'arcade bien connu.
★★★	B	20	Aller chercher un client qui vous hèle n'est pas une partie de plaisir tant la circulation est dense. Pas un automobiliste ne ralentit pour vous céder la place, il faut donc se faufiler. Trois tableaux, six vitesses. *Taxis* plaira aux amateurs de jeux de réflexes et de précision.
★★★★	A	21	Nouveau venu dans cette usine, vous allez devoir effectuer les 17 tâches qui vous sont imparties. Mais pour celà, vous devrez vous déplacer à travers les pièces de l'usine et éviter les robots gardiens. Un bon jeu de style *Manic Miner*.
★★★	C	20	Ce tennis présente une animation excellente, des graphismes, et plusieurs possibilités de jeu : à deux, l'un contre l'autre, ou en double, contre l'ordinateur. Mais le jeu lui-même manque de subtilité.
★★★★★★	D	18	Il parle ! Chaque point est annoncé d'une voix distincte, et en français. Graphisme et animation sont très réalistes, et le jeu lui-même est du meilleur niveau et très complet. Les règles du tennis sont scrupuleusement respectées, et toutes les finesses du jeu possibles.
★★★★★★	C	22	Ce logiciel vous propose des parties de tennis endiablées soit contre l'ordinateur soit contre un autre partenaire humain. Les possibilités de jeu sont très proches de la réalité et le graphisme est correct. Un must.
★★★	B	20	Guidez votre vaisseau spatial pour le conduire vers le tunnel qui mène au centre du trou noir. Les graphismes dans la lignée de *Tron* plaisent ou non mais l'action est trop répétitive.
★★★★★	B	21	*Thésaurus* propose de partir à la recherche d'un trésor caché dans un château rempli de coffres aux contenus intéressants mais le lieu est hanté de monstres très cruels. Vingt salles en trois niveaux, un graphisme superbe, et une nouvelle disposition des pièces et des monstres à chaque partie. Bravo.
★★★★	A	25	Pour sauter sans arrêt comme le fait le valeureux Thing, il ne faut vraiment pas manquer de ressort ! Neuf messages sont cachés dans cette étrange maison ; n'oubliez pas de huiler vos rebondissantes chaussures... Un logiciel vif et plein d'humour !
★★★★	A	18	Adapté du célèbre jeu « Tamgram », ce logiciel fait appel à votre mémoire. A l'aide des briques disposées en bas de l'écran, essayer de reconstituer la forme choisie par l'ordinateur. Le principe est astucieux et le graphisme particulièrement clair.
★★★★★★	F	22	Vous allez prendre le contrôle d'un générateur atomique d'électricité, doté d'un système de refroidissement par eau. Vous devrez surveiller la centrale et produire suffisamment d'électricité. Un bon programme, très complet.
★★★★	A	19	Vous seul pourrez avoir quelques chances de terminer la pose des tuiles du toit. Pour celà il faudra faire la navette entre le toit et les autres pièces, tout en évitant de vous faire percuter. Un jeu classique mais bien réalisé.
★★★	B	18	Chaque clé vous donnera accès à un monde différent dans lequel se trouve une multitude de trésors qui ne demandent qu'à être ramassés. Un jeu mi-action, mi-aventure mais trop monotone pour être passionnant.
★★★★	B	23	Ce logiciel occupe une place à part dans le monde des jeux éducatifs. Il contient en effet vingt et un programmes en Basic, dont les listings qu'il est possible de modifier ont été publiés par les éditions PSI. On sent derrière ces petits programmes l'expérience d'un pédagogue.
★★	n.c.	25	Les bolides de cette course automobile manquent vraiment de nervosité ! Malgré un graphisme en trois dimensions, ce logiciel ne peut concurrencer les classiques du genre. L'ensemble s'adresse sans aucun doute aux tout jeunes débutants.
★★★★★	F	19	Plusieurs convois japonais font route vers la côte et les sous-marins américains sont bien décidés à leur interdir de passer. Vous pourrez gouverner l'un ou l'autre camp. Un bon wargame où l'on peut contrôler tous les paramètres.
★★★★★	B	25	Une poussée à gauche, une poussée à droite, votre vélo prend déjà de la vitesse. La signalisation routière vous permet de moduler votre effort en fonction du relief et l'enthousiasme de la foule vous donne des ailes... Superbe !
★★★★	A	23	Un jeu de réflexion classique, former une pile de disques ordonnée, du plus petit au plus grand, avec un minimum de déplacements. Ce logiciel permet de jouer seul ou à deux, de manière indépendante ou à partir d'une même position de départ.
★★★	A	24	Rien de plus capricieux qu'un petit PAF car il désire que vous l'emmeniez dans une trentaine de pays d'Europe. La récompense : une fiche signalitique à dominante économique sur chaque pays. Des connaissances très encyclopédiques.
★★★★	B	18	De Port-Saïd à New York, les 80 jours de votre voyage risquent de passer très vite. Un œil sur la carte, l'autre sur votre portefeuille, méfiez-vous des compagnons de route trop charmants et des moyens de transport pas toujours fiables.
★★	B	18	Soixante labyrinthes parsemés de cases « ? » vous plongent dans une aventure sans fin. A chaque « ? », une énigme vous est proposée. Basée essentiellement sur le hasard, ce programme fait rarement appel à la logique où au raisonnement.
★★★	A	20	Parcourant sans relâche les différents étages de ce donjon, vous allez tenter de vous emparer des neuf trésors qui y sont cachés et pouvoir ainsi rentrer chez vous. Un jeu sans grande originalité et dont les graphismes trop nus cassent l'ambiance.
★★★★★	D	25	Le « Wing », cet espion qui réussit à semer tous ses poursuivants est de retour. Votre mission est de le retrouver, quitte à parcourir la galaxie. Un bon jeu d'aventure policière, aux graphismes agréables et au dialogue facile.
★★★★★	C	20	Parviendrez-vous à joindre Halifax en partant de La Rochelle ? Trois niveaux de difficulté vous attendent depuis l'option moussaillon jusqu'au vieux loup de mer. Un très agréable logiciel où l'on croirait presque sentir la brise marine.
★★★★★	F	25	La princesse Sabrina a été kidnappée et se trouve au château de Vampire. N'écoutant que votre courage, vous allez parcourir les bois de nuit pour retrouver le château. Un bon logiciel, à l'ambiance sinistre très bien rendue.
★★★★	A	18	Vous allez continuer votre métier à travers le monde. La réussite dans votre emploi vous fournira l'argent nécessaire à vos déplacements. Si cette suite est assez variée, elle est cependant beaucoup moins prenante que la version première.
★★★	B	18 et 23	Sur 42 tableaux partez à la recherche du trésor de Rackham le rouge. Le graphisme gagne ici en netteté. Mais l'action ne s'est guère développée. Des possibilités réduites pour une aventure classique.



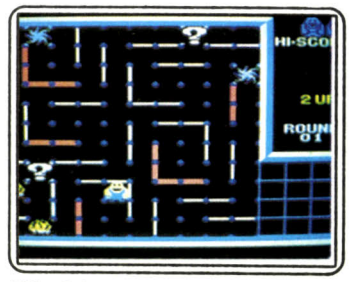
481. Strip poker



482. Strontium the killing dog



483. Submarine commander



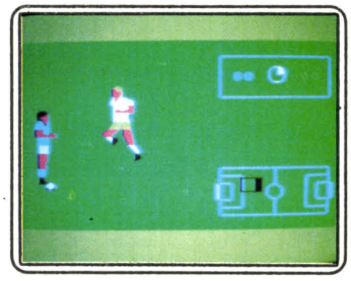
484. Subroc



485. Summer Game II



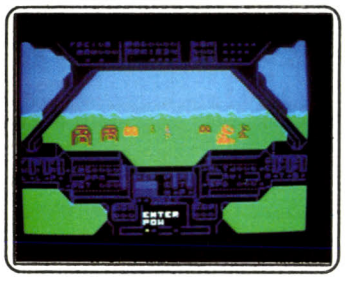
486. Sundog



487. Super action football



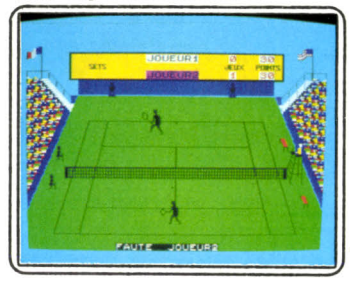
488. Super cobra



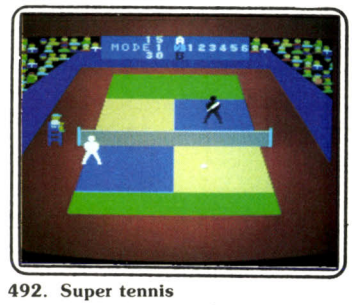
489. Super huey



490. Superstar challenge



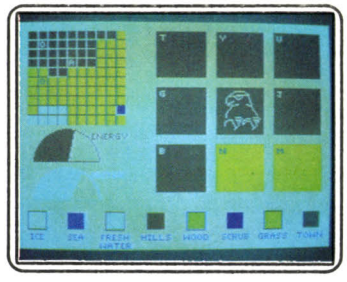
491. Super tennis



492. Super tennis



493. Sur les traces du Deridron



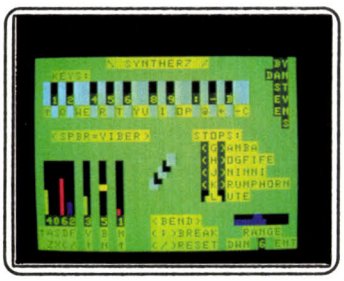
494. Survival



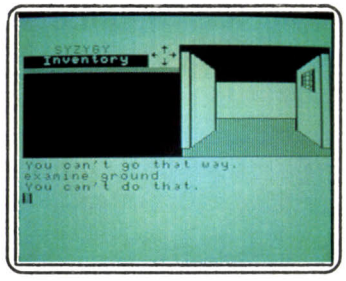
495. Survivor



496. Survivor



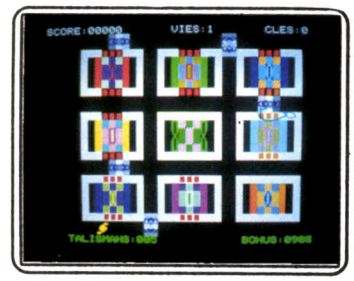
497. Synther 7



498. Syzygy



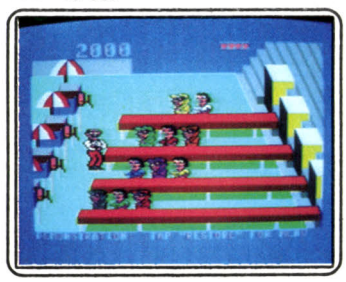
499. Tales of the arabian nights



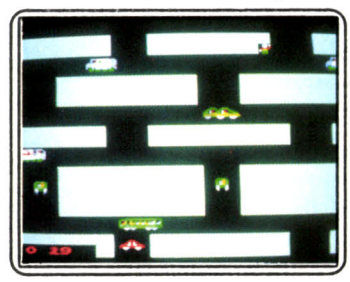
500. Talisman



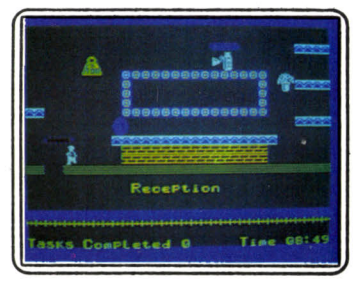
501. Tank trak



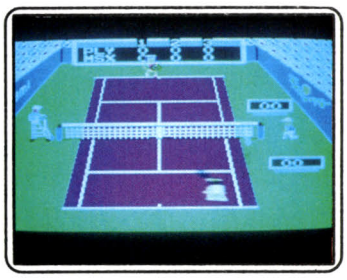
502. Tapper



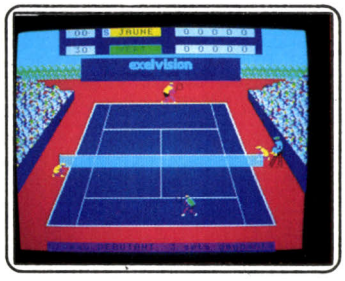
503. Taxis



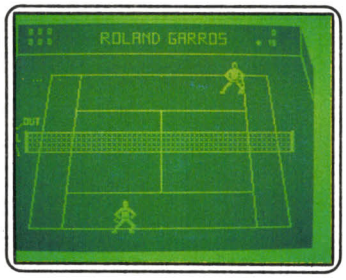
504. Technician Ted



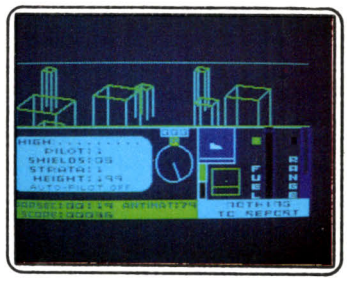
505. Tennis



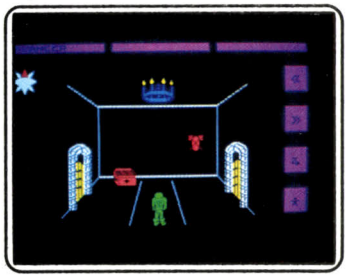
506. Tennis



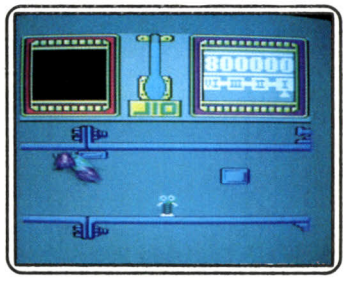
507. Tennis tactique



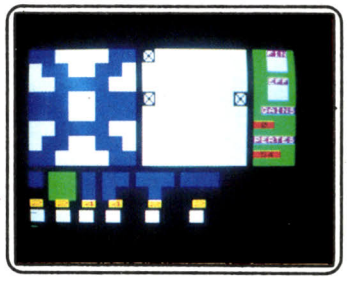
508. Terrahawks



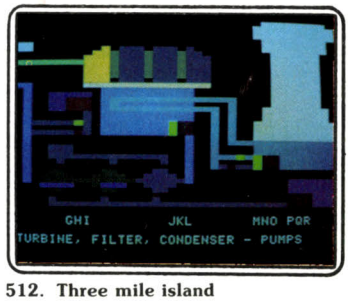
509. Thesaurus



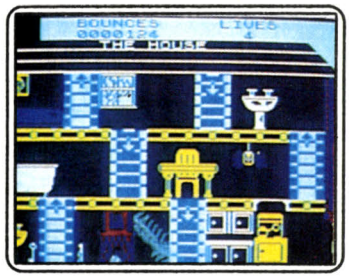
510. Thing on a spring



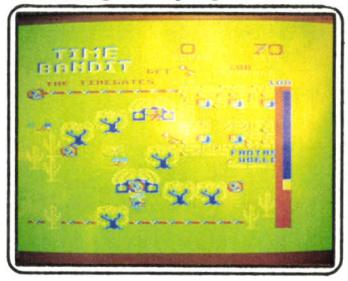
511. Thompuzz



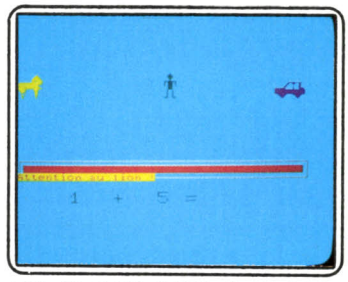
512. Three mile island



513. Tiler



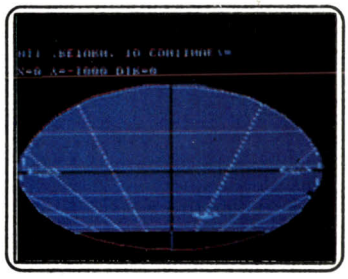
514. Time bandit



515. TO 7/MO 7 à l'école



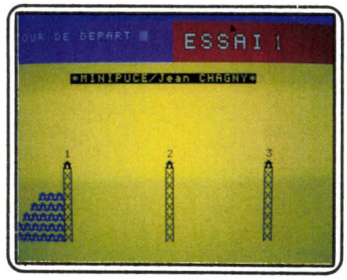
516. Top chrono



517. Torpedo fire



518. Tour de France



519. La tour de Hanoï



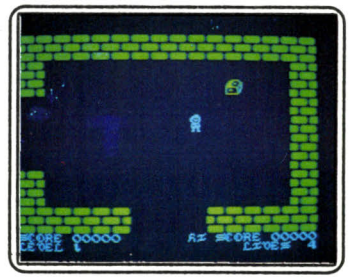
520. Tour d'Europe



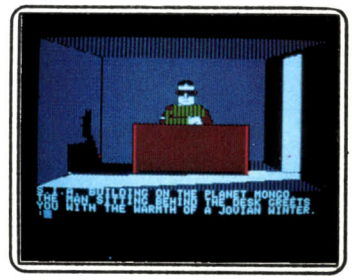
521. Le tour du monde en 80 jours



522. La tour fantastique



523. Tower of evil



524. The tracer sanction



525. Transat



526. Transylvania



527. Travel with Trashman



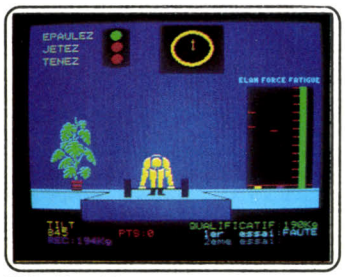
528. Le trésor du pirate

576 logiciels au Tiltoscope

LOGICIEL	MARQUE	ORDINATEUR	TYPE	EXISTE EN DISQ. K7, CARTOUCHE	GRAPHISME	ANIMATION	BRUITAGE	DIFFICULT
529. TRIATHLON	Ere informatique	Oric/Atmos	Simulation sportive, aviron haltérophilie, tir à l'arc	K7	★★★★★	★★★★	★★★★★	★★★
530. LE TRIDENT DE NEPTUNE	No man's land	Oric/Atmos	Action et réflexe	K7	★★★	★★★	★★★★	★★★
531. THE TRIPODS	Red Shift	Amstrad	Aventure	K7	★★★	★★★	—	★★★★
532. 3D FONGUS	Loriciels	Oric 1/Atmos	Adresse et Action	K7	★★★★★	★★★★	★★★	★★★★
533. 3D MUNCH	Loriciels	Oric 1	Action et réflexe	K7	★★★★	★★★★	★★★	★★★
534. TROUBLE IN STORE	Orpheus	Oric 1/Atmos,	Arcade	K7	★★★★	★★★	★★★	★★★
535. TUBE WAY army	Cristal	Dragon 32	Action	K7	★★★★	★★★	★★	★★★
536. TURBO	CBS	Console Mattel	Simulation sportive, course automobile	Cartouche	★★★★	★★★	★★★★	★★★
537. TWILLIGHT ZONE	Thor	Spectrum 16 K	Action	K7	★★★	★★★	★★	★★★
538. TWIN KINGDOM VALLEY	Bug-Byte	Spectrum 48 K	Aventure et jeu de rôle	K7	★★★★	—	—	★★★★
539. TYRANN	Norsoft	Oric 1 Amstrad	Jeu de rôle	K7	★★★	—	—	★★★★★
540. ULTIMA III	Ediciel	Apple II	Jeu de rôle	Disquette	★★★★	★★	★★★	★★★★★
541. UNDERWURLE	Ultimate	Spectrum 48 K	Aventure graphique et action	K7	★★★★★	★★★★★	★★★	★★★★
542. UP'N DOWN	Sega	C 64	Adresse	K7	★★★	★★★	★★★	★★★★
543. UP PERISCOPE	Beyond	Dragon 32	Wargame naval	K7	★★★	★★★	—	★★★★
544. U.S. RALLYE	Philips	VG 5000	Action Course automobile	K7	★★★★	★★★	★★★	★★
545. LE VAMPIRE FOU	Ciel bleu	Apple II	Aventure graphique et dialogique	Disquette	★★★	★★	★★	★★★
546. VEGA	Loriciels	C 64	Arcade	K7	★★★★	★★★★	★★★	★★★★
547. VERBES FORTS ET IRREGULIERS ALLEMANDS	Minipuce/Exelvision	EXL 100	Educatif - allemand	K7	—	—	—	★★★
548. VERBES IRREGULIERS ANGLAIS	Minipuce/Exelvision	EXL 100	Educatif - anglais	K7	—	—	—	★★★
549. A VIEW TO A KILL (DANGEREUSEMENT VOTRE)	Domark (Eureka)	MSX, C 64, Amstrad, Spectrum, Oric, Apple II	Aventure	K7, disquette	★★★★	★★★★	★★★★★	★★★★
550. LA VILLE FANTOME	Les aventures	Spectrum 48 K	Aventure dialogique	K7	★	—	—	★★
551. VIN SUR VIN	Infogrames	TO7/70 - MO 5	Œnologie didactique	K7	★★★	★★★	★★	★★★★
552. VIRUS	Exelvision	EXL 100	Action - tir	Cartouche	★★	★★★	★★★	★★★
553. VISION	Loriciels	Oric/Atmos	Educatif, reconnaissance des formes	K7	★★★	★★	★★★	★★
554. VOODOO CASTLE	Adventure international	Apple II	Aventure graphique et dialogique	Disquette	★★★★★	—	—	★★★★
555. VOTEZ POUR MOI	Answare	TO 7 et MO 5	Simulation économique	K7	★★★★★	—	★★★★	★★★★★
556. LE VOYAGEUR DU TEMPS	Micro application	C 64	Aventure	K7	★★★	—	—	★★★★
557. THE WAR OF THE WORLDS	C.R.L.	Spectrum 48 K	Aventure graphique	K7	★★★★★	★★	★★★★	★★★★
558. WATERSKI	Alligata	C 64	Simulation sportive - Ski nautique	K7	★★★★★	★★★★	★★★★	★★
559. THE WAY OF THE EXPLODING FIST	Melbourne	C 64 Amstrad	Arts martiaux	K7	★★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★
560. WEB DIMENSION	Activision	C 64	Stratégie psychologique	K7	★★★	★★★	★★★★★	★★★★
561. WEBSTER-THE WORD GAME	CBS software	C 64	Jeu de pendu	K7	★★★★	★★★★	★★★	★★★★
562. WHERE'S MY BONES	Interceptor	C 64	Adresse et action	K7	★★★★	★★★★	★★★	★★★★
563. WHISLER BROTHER	Broderbund	C 64	Aventure, action	Disquette	★★★★	★★★	★★★★	★★★★
564. WING COMMANDER	Créative sparks	C 64	Simulateur de combat aérien	K7	★★	★★★	★★★	★★★★
565. THE WITH'S CAULDRON	Mikro-gen	Spectrum 48 K	Aventure graphique et dialogique	K7	★★★★★	—	—	★★★★
566. WORLD OF FLIGHT	Microdeal	Dragon 32	Simulateur de vol	K7	★★★★★	★★★★	★★★	★★★★★
567. WORLD SERIES BASEBALL	Imagine	Spectrum 48 K, C 64	Simulation de baseball	K7	★★★★★	★★★★	★★★	★★★★
568. WORSE THINGS HAPPEN AT SEA	Silver soft	Spectrum 48 K	Action et stratégie	K7	★★★★	★★★	★★★	★★★★
569. XYPHUS	Penguin	Apple II	Jeu de rôle	Disquette	★★★	—	—	★★★★
570. YAMATO	Sega	Yeno SC-300	Bataille navale - action	Cartouche	★★★★	★★★★	★★★★	★★
571. YETI	Loriciels	MO 5 et TO 7	Jeu d'echelle	K7	★★★	★★★★	★★★	★★★★
572. LE YI KING	Duc	Oric 1	Sciences divinatoires	K7	★★★	—	—	★★
573. ZAGA	Anirog	C 64	Adresse et réflexe	K7	★★★★★★	★★★★	★★★	★★★★★
574. ZAXXON	Sega	Spectrum 48 K M.S.X.,C 64,Coleco	Action	K7	★★★★	★★★★	★★★	★★★★
575. ZENJI	Activision	Spectrum 48 K	Action et réflexion	K7	★★	★★	★	★★★
576. ZOMBIE-ZOMBIE	Quicksilva	Spectrum 48 K	Action	K7	★★★★	★★★	★★★★	★★★★

INTÉRÊT	PRIX	PARU DANS TILT N°	NOTRE COMMENTAIRE
★★★★★	B	22	Tous les sportifs sur *Oric/Atmos* frustrés de *Decathlon* et autres *Hyper-sports* vont se précipiter sur *Triathlon*. Les épreuves sont très différentes les unes des autres, y compris en ce qui concerne la façon de jouer. Le graphisme est excellent et l'animation sonore étonnante pour la machine.
★★★	C	18	Détruisez les blocs de Neptune avant que votre planète ne disparaisse à jamais. Sur plusieurs tableaux, l'action ne laisse aucun répit. L'animation graphique, sans être époustouflante, s'appuie sur un graphisme soigné.
★★★	B	22	Pour rejoindre le monde libre vous traversez le Channel (pas dans le sens habituel). Une fois à quai à Cherbourg, comme à Bordeaux, plan en main vous cherchez à rejoindre les « White mountains ». Les Tripods ne l'entendent pas ainsi. Monotone.
★★★★★	B	21	Ici, tout est dans le pilotage... Tandis que votre jet survole à pleine vitesse ce désert brûlant, tachez de ne pas sortir du chemin balisé au sol. Seuls les déplacements latéraux sont autorisés et les différents obstacles apportent bonus ou malus.
★★★★	B	18	*3D Munch* est en fait un « Pac Man » en trois dimensions. Les fameux gloutons sont ici aidés par un radar qui leur indique l'approche des monstres. La vitesse de jeu est surprenante et les paroies du labyrinthe défilent dans une animation éloquente.
★★★	A	21	Bienvenue au nouvel encaisseur ! Ce grand magasin semble atteint de folie, les moindres objets sont animés par un esprit diabolique et s'élancent dans les airs sans crier gare ! Tachez malgré tout de collecter l'argent des caisses enregistreuses. Attachant.
★★★	B	21	Vous devez vous infiltrer au milieu des lignes ennemies et réduire à néant le maximum de leurs installations. Cette version de *Scramble* est correcte et les graphismes bons pour cette machine.
★★★★	C	19	La célèbre course automobile adaptée pour la console Mattel. Graphisme, animation sonore, difficulté croissante du parcours, tout concourt au plaisir du jeu. Les amateurs du genre seront comblés, mais le thème commence vraiment à s'user.
★★★	A	24	Vous devez parcourir les dix régions de l'espace en dépit des créatures mortelles que vous trouverez sur votre chemin. Un jeu de type *Invaders* où l'on doit contrôler simultanément un canon horizontal et vertical. Très classique mais un des rares sur 16 K.
★★★★★	B	20	De nombreux trésors restent encore à découvrir dans la vallée des deux royaumes. Dans ce jeu d'aventure, vous pourrez être amené à rencontrer diverses créatures et éventuellement à vous battre contre certaines d'entre elles. Un bon jeu.
★★★★★	B	18	Pour les six personnages de votre équipe, le village médiéval de Golamur est un lieu bien mystérieux. Quelques achats dans l'échoppe et la quête commence. Lorsque vous aurez atteint le onzième niveau d'expérience, la face B du programme vous plongera dans le secret de *Tyrann*.
★★★★★★	F	18	Vous allez guider une équipe de quatre personnages qui devront défaire les forces du Mal. Cet épisode est encore meilleur que les deux précédents et les possibilités en sont quasi inépuisables. Un must.
★★★★★	B	19	En fier explorateur que vous êtes, vous ne craignez pas de vous enfoncer dans les entrailles de la Terre pour y récupérer les trésors les plus fous. Ce logiciel est un des premiers de la nouvelle lignée de jeux d'action « intelligents ».
★★★★★	B	22	Ce rallye automobile n'est vraiment pas ordinaire ! Votre petite « Buggy » s'élance sur une route des plus encombrées et saute par dessus les autres véhicules avec la légèreté d'une puce... L'action n'en est pas moins d'une étonnante vitalité.
★★★★★	C	19	A l'aide de vos six destroyers, vous devez parvenir à mener à bon port au moins trois des six convois que vous possédez au départ et cela en dépit des attaques des sous-marins ennemis. Un bon wargame, assez complet.
★★★★	B	18	Trois courses différentes. Une facile, sur route droite, une de nuit sur un parcours tout en virages et une sur un circuit verglacé. Une adaptation habile d'un thème très classique, agréable à jouer et à la réalisation très propre, mais sans génie.
★★★★	D	18	Pénétrant dans le manoir de Dracula, vous devrez débarrasser le monde de ce repoussant vampire. Ce jeu s'adresse en priorité aux débutants. Dommage que les graphismes et surtout le vocabulaire ne soient pas à la hauteur.
★★★	B	21	Un jeu 100 % en langage machine qui vous fait parcourir 50 étapes et essuyer 50 attaques. Vous circulez dans un véhicule polymorphe. A se procurer si vous aimez l'arcade, plus « course de fond » que « sprint ». Les graphismes sont jolis mais très répétitifs.
★★★★	A	22	Bâti selon le même principe que son homologue anglais, ce logiciel propose deux niveaux (80 ou 120 verbes). Un bon point pour ce programme : il respecte les particularités de l'alphabet allemand avec ses ä, ö, ü et surtout son ß.
★★★★	A	22	L'ordinateur vous interroge sur des verbes, en français ou en anglais. Il demande traduction, présent, prétérit et participe passé. Un logiciel sans fioritures, efficace pour réviser ses connaissances, proposé à un prix très compétitif.
★★★★★	B	24	Trois aventures qui mènent 007 des rues de Paris, aux flammes du City hall en passant par les mines de Californie. Surprise : Bond, n'est pas bardé de gadgets, il ramasse tout. Variété, difficulté, humour et musique de Duran-Duran. Waow.
★★★★	A	21	Vous êtes au Far West et vous devez retrouver une mine d'or dont vous avez appris l'existence. Un programme d'utilisation correcte mais la représentation graphique annoncée sur la cassette n'est qu'une fumisterie.
★★★★	B	24	Connaissance des appellations, de la dégustation, des cépages, du travail du vin, des eaux-de-vie, des climats et de la vigne, tel est le programme de *Vin sur Vin*. La formule du quiz a été retenue, avec des questions « vrai-faux ». 1 100 questions en huit chapitres.
★★★	D	20	Pour vaincre un terrible virus, tirez sur les microbes avant qu'ils ne se regroupent pas quatre pour former des super-virus. De l'action, encore de l'action... Heureusement, la difficulté croissante de ce jeu comblera les intoxiqués du tir.
★★★★	B	22	*Vision* est un jeu d'observation et de réflexes qui s'adresse aux enfants à partir de six ans. Deux jeux différents : reconnaissance des formes et reconnaissance des couleurs. Deux joueurs peuvent s'affronter, et à chaque bonne réponse, leur champion grimpe un peu plus haut sur la corde.
★★★★	E	18	Votre mission sera cette fois de lever la malédiction qui pèse sur le comte de Monte Cristo et qui fait de lui un mort-vivant. Le scénario est correct et l'aventure pas trop difficile mais le vocabulaire est un peu restreint.
★★★★★	B	23	De décisions ministérielles en débats télévisés, la scène politique vous a élu pour sept ans. Ce logiciel est un subtil mélange de réalisme et d'humour. Le sérieux des chiffres et tableaux n'en sera que plus apprécié.
★★★★★	B	20	Seul à bord d'un vaisseau intergalactique, vous devez sans tarder partir à la recherche du sablier magique. Pour ainsi réorganiser l'espace-temps, un matériel des plus sophistiqués est mis à votre disposition. Lasers, ordinateurs et téléporteurs ne seront pas de trop pour mener à bien cette mission.
★★★★	A	19	Comme son nom l'indique, ce logiciel vous plongera au cœur du roman de Wells. Les décors sont très plaisants mais l'action se déroule trop lentement, le programme nécessitant trop de temps pour changer de scènes.
★★	B	20	Un parcours complet de ski nautique, avec templin de saut, virages. Malheureusment, la difficulté du jeu n'est pas à la hauteur du graphisme et de l'originalité du thème. Le parcours devient rapidement lassant.
★★★★★★	B	24	Sanglé dans votre kimono, venez fouler l'herbe de l'Orient. Ce logiciel d'arts martiaux est un des plus performants du genre : pas moins de onze possibilités d'attaque, un graphisme et une animation superbes en font un véritable objet d'art et un Tilt d'or 85.
★★★	B	23	Des faisceaux d'énergie circulent dans une toile d'araignée psychédélique. Piégez les organismes vivants et stabilisez les faisceaux. Tout est histoire de stratégie. Un logiciel déroutant, aux effets sonores admirables, mais pas vraiment créatif.
★★★★	B	24	Pour les anglicistes, voici un jeu de pendu sans potence. L'ordinateur choisit un mot, parmi les sept cents mis en mémoire, à reconstituer en temps limité à partir d'une lettre affichée. Plus le niveau grimpe, plus les mots s'allongent.
★★★★	A	18	A vous de rassembler les ossements de ce pauvre moine assassiné jadis par un démon. Dans les profondeurs de la Terre, vous allez affronter une armée de créatures malfaisantes. Dans un graphisme soigné, ce logiciel fait preuve d'une spontanéité intéressante.
★★★★	F	20	Sur treize tableaux, l'aventure vous mènera dans une jungle infestée de créatures maléfiques. Pour aider votre frère, un archéologue célèbre, vous devez retrouver les notes de ce dernier ainsi que ses outils de travail. L'action est particulièrement énergique...
★★★★	B	19	Sur cette île du Pacifique, prenez en chasse le raid aérien ennemi avant qu'il ne bombarde votre base militaire. Le radar et la carte détaillée du terrain constituent sans aucun doute une aide précieuse. Il n'en va pas de même pour le graphisme...
★★★★★	B	21	Une sorcière sérieusement fâchée contre vous vous a lancé un sort qui vous a transformé en crapaud. Pour sortir de cette triste situation, une seule solution, réunir les ingrédients et préparer un filtre. Un bon jeu, aux graphismes de qualité.
★★★★	C	18	Ce programme vous permettra de voler dans l'une des neufs régions disponibles. La simulation est bien faite mais le temps de réaction des commandes est trop long. En revanche, l'utilisation des deux manettes de jeu simplifie un peu les manipulations.
★★★★★	B	24	Une fois assimilées les règles de ce sport mal connu en France, le jeu devient passionnant. L'ambiance est très bien rendue et le programme joue de manière très correcte. Un très bon jeu, aux graphismes de qualité.
★★★★★	A	19	Vous allez guider un robot dont la principale mission sera de pomper l'eau qui s'infiltre à travers la coque de votre coquille de noix, mais aussi tant qu'à faire de réparer les autres avaries. Un jeu amusant où vous risquez d'être vite dépassé par les catastrophes.
★★★★	E	22	Constituer une équipe de quatre aventuriers de race et de métier différents. Après, vous pourrez tenter votre chance pour défaire Xyphus, le Maître des Démons. Un jeu de rôle classique, de style *Ultima*.
★★	C	19	Seul contre tous, votre cuirassé affronte à la fois les flottes et aviations ennemies. C'est un duel de torpilles et de tirs de mortiers. L'action, simple, est assez prenante, car il faut viser, tirer, et éviter les tirs ennemis.
★★★★	B	18	L'abominable homme des neiges mérite bien son nom ! Non content d'avoir capturé votre bien aimée, cet ignoble yéti prend un malin plaisir à lancer sur vous d'énormes boules de neige... Mais n'abandonnez pas. L'action vaut son pesant de cacahuètes !
★★★	B	19	Pour les adeptes de l'occulte, ce programme vous propose d'élucider tous vos problèmes, qu'ils soient d'ordre financier, affectif ou professionnel. Empreintes de philosophie orientale, les réponses sont parfois obscures... Un logiciel réservé aux initiés !
★★★★	B	21	Pour porter secours aux rescapés de la planète Zaga, vous devez piloter votre hélicoptère à travers les ruines de la cité. Sans toutefois s'apparenter aux simulateurs de vol, ce programme nécessite une maîtrise parfaite du joystick.
★★★★	B	21	Ce logiciel n'est plus à présenter. L'adaptation sur cette machine, si elle a conservé des graphismes et une animation correcte se voit, en revanche, moins bien rendue en ce qui concerne les couleurs, en particulier celles du fond.
★★★	B	18	Parviendrez-vous à rétablir la continuité du labyrinthe en dépit des flammes du désir et des fantômes de l'illusion. Ce jeu n'a vraiment pas réussi à remporter nos suffrages, tant au niveau du but à atteindre que de la présentation.
★★★	A	21	A bord de votre hélicoptère, vous allez explorer une ville peuplée de morts-vivants et en détruire le plus possible. Le graphisme est le même que celui de *Ant Attack*, mais le jeu est nettement moins attractif.

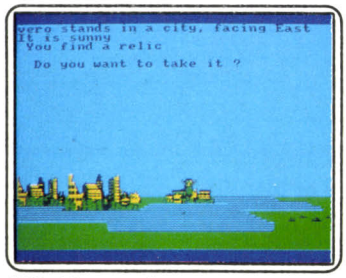
576 logiciels au Tiltoscope



529. Triathlon



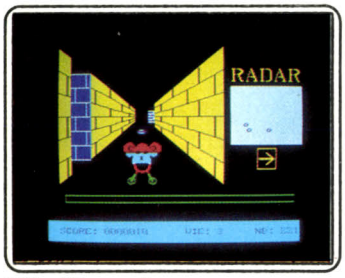
530. Le trident de Neptune



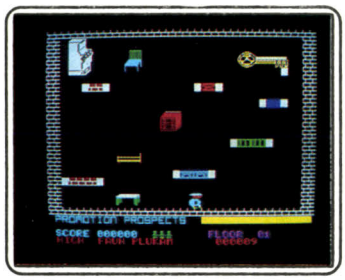
531. The tripods



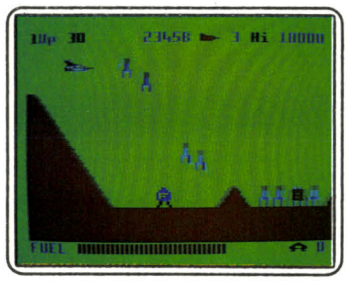
532. 3D fongus



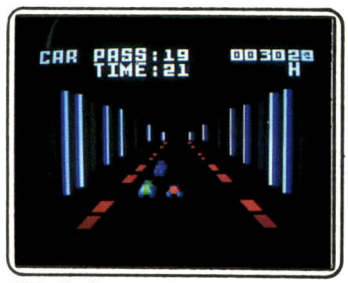
533. 3D munch



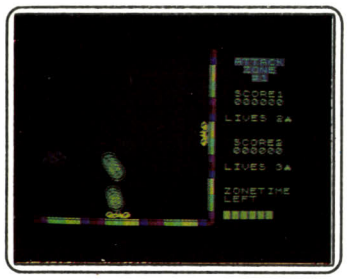
534. Trouble in store



535. Tube way army



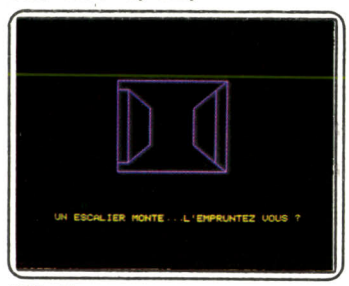
536. Turbo



537. Twillight zone



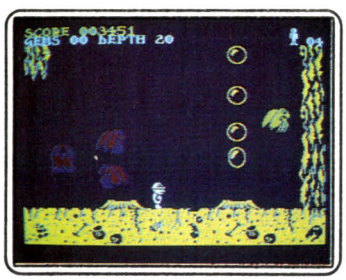
538. Twin kingdom valley



539. Tyrann



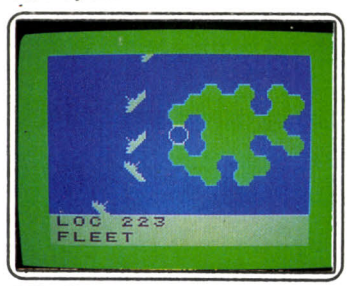
540. Ultima III



541. Underwurle



542. Up'n down



543. Up periscope



544. U.S. Rallye



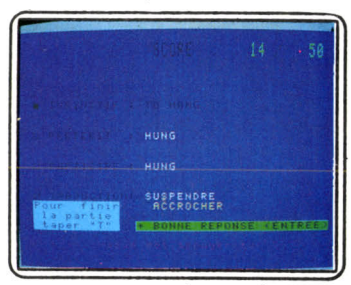
545. Le vampire fou



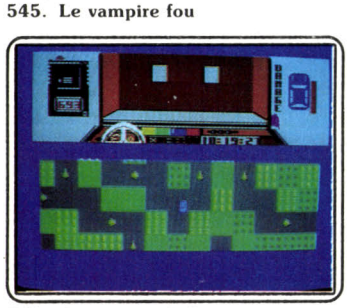
546. Vega



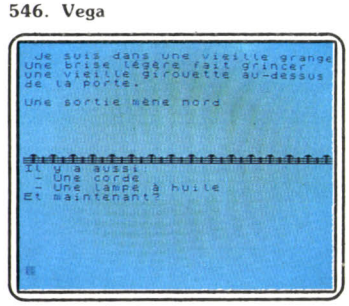
547. Verbes irréguliers allemands



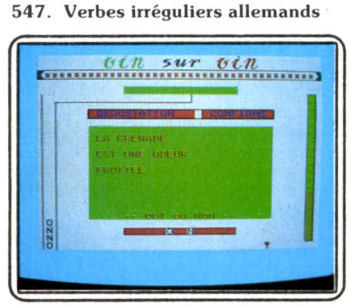
548. Verbes irréguliers anglais



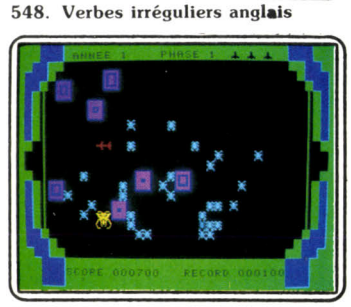
549. A view to a kill



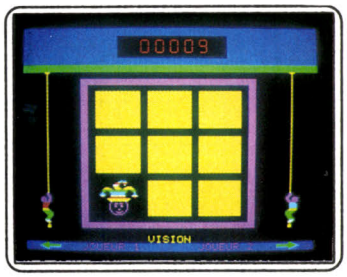
550. La ville fantôme



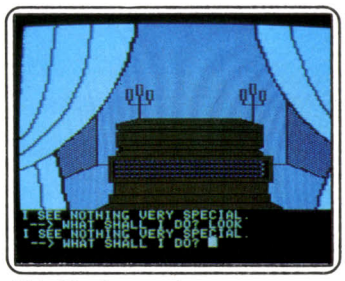
551. Vin sur vin



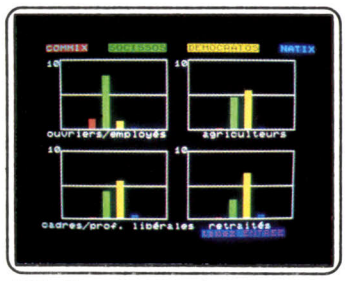
552. Virus



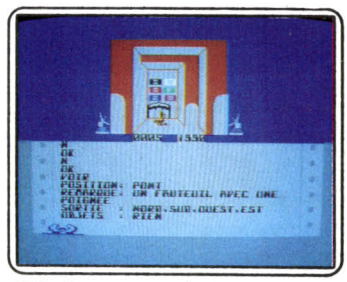
553. Vision



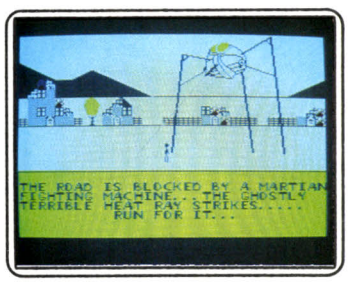
554. Voodoo castle



555. Votez pour moi



556. Le voyageur du temps



557. The war of the worlds



558. Waterski



559. The way of the exploding fist



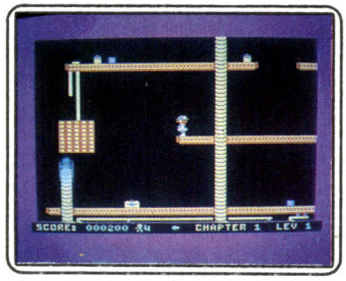
560. Web dimension



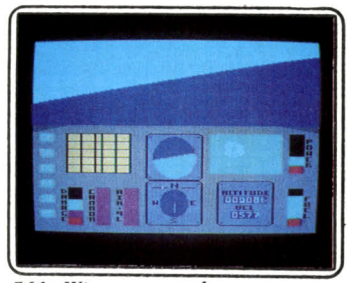
561. Webster-the word game



562. Where's my bones



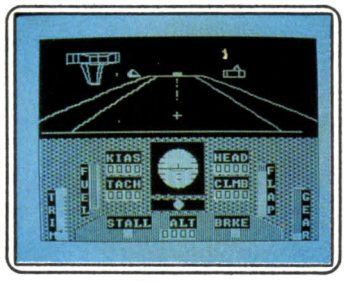
563. Whisler brother



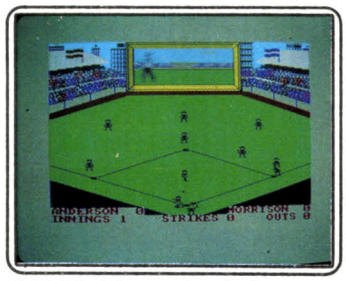
564. Wing commander



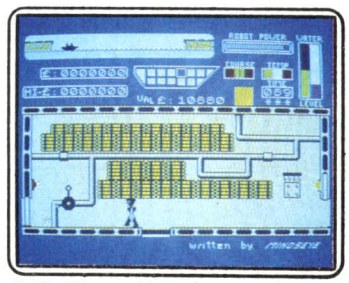
565. The witch's Cauldron



566. World of flight



567. World series baseball



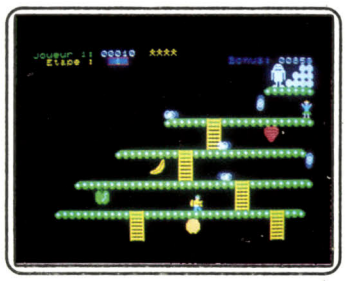
568. Worse things happen at sea



569. Xyphus



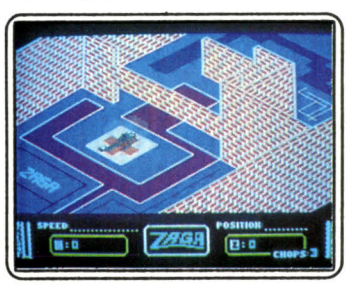
570. Yamato



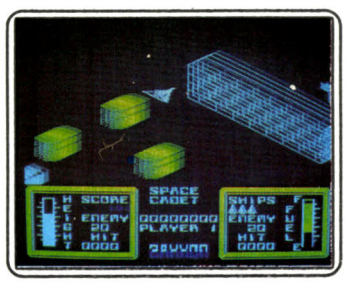
571. Yeti



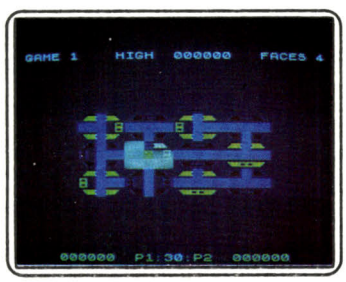
572. Le yi king



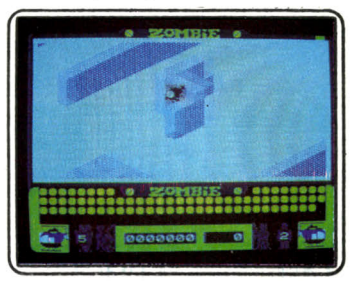
573. Zaga



574. Zaxxon



575. Zenji



576. Zombie-Zombie

COMMODORE

MATERIELS DISPONIBLES

DES PRIX FOUS SUR LES HITS COMMODORE

HACKER	C/D	115/175 F
ULYEES AND THE FLEES	D	175 F
DONALD DUCK	C/D	115/175 F
MASQUERADE	D	175 F
LUCIFER REALM	D	175 F
TERROR MOLINOS	C	115
WINTER GAMES	C/D	115/175 F
SUMMER GAMES I	C/D	115/175 F
SUPERZAXXON	C/D	115/175 F
WIRLIRNURD	C/D	115/175 F
BLACK WYCHE	C	130
WYSARD'S LAIR	C	115 F
SUMMER GAMES II	C/D	115/175 F
BEACH HEAD II	C/D	115/165 F
TOUR DE FRANCE	C	125 F
ROAD RACE	C/D	125/195 F
ROCKY HORROR SHOW	C/D	109/145 F
HYPERSPORTS	C	99 F
THE WAY OF EXPL FIST	C/D	110/175 F
CAULDRON	C	99 F
ENTOMBED	C	115 F
RESCUE ON FRACTALUS	C	115 F
SKY FOX	C/D	115/175 F
JUMPJET	C	105 F
CONAN	D	175 F
DAMBUSTERS	C/D	115/175 F
GREMLINS	C	115 F
GROG'S REVENGE	C/D	115/175 F
IMPOSSIBLE MISSION	C/D	115/175 F
MUSIC STUDIO	C/D	125/230 F
NODES OF YESOD	C	115 F
ON COURT TENNIS	C	125 F
PITSTOP II	C/D	115/175 F
QUASIMODO	C	115 F
SPY VERSUS SPY	C/D	105/145 F
THEATRE EUROPE	C	149 F
ULTIMA III	D	235 F
BAR MC BOXING	C	125 F
A VIEW TO A KILL	C	135/189 F
KARATEKA	C	115 F
STEALTH	C	115 F
CASTLE OF D. CREEP	C	115 F
PINBALL CONSTR. SET	D	175 F
RACING DESTR. SET	D	175 F
MUSIC CONSTR. SET	D	175 F
ZORRO	C/D	115/175 F

UTILITAIRES

FAST LOAD EPYX	K	390 F
TURBO 10	K	280 F
TURBO 30	K	380 F
TURBO 50	K	580 F
CASSETTE D'ALIGNEMENT		130 F
DATABASE	C	195 F
DATAMAT	D	350 F
TEXTOMAT	D	350 F
VIRGULE	C	350 F
PAINTPIC	C	195 F
TOOL 64	K	640 F
EXTRA TOOL 64	D	350 F
FORTH 64	K	350 F
MASTER 64	K	350 F
PAPER CLIP	D	1200 F
L. BASIC (Bas. étendu)	D	695 F
PROFIMAT	D	350 F
BASIC 64 (compilateur)	D	350 F
SUPERBASE	D	990 F

NOMBREUX AUTRES TITRES
ET UTILITAIRES DISPONIBLES



NOUVEAU COMMODORE 128 K 3 250 F

3 MODES

64 128 CP/M

100% COMPATIBLE AVEC LES SOFTS ET LES PÉRIPHÉRIQUES DU C64. NOMBREUX PROGRAMMES EN CP/M. CRÉDIT : comptant 650 F + 12 mensualités 250 F.

LECTEUR DISK 1571 ..... 2890 F
LES 2 ..... 5890 F
CRÉDIT : comptant 670 F
+ 12 mensualités 500 F.

C 64 PAL	1.990 F
LECTEUR DISK 1541	1.990 F
IMPRIMANTE MPS 803	1.490 F
IMPRIMANTE MPS 801	1.690 F
IMPRIMANTE ALPHACOM 40 col papier ordin.	690 F
MONITEUR COULEUR COMMODORE 36 cm	2.390 F
MONITEUR FIDELITY CM 15 COULEUR 36 cm	2.590 F
MONITEUR MONOCHROME	890 F
CAPOTS DE PROTECTION	120 F
MODEM DIGITELEC AGREE PTT compatible MINITEL	1.490 F
NOMBREUX JOYSTICKS à partir de	99 F
DISQUETTES 5 1/4 p, SF DD	89 F
DISQUETTES 5 1/4 p, SF DD US Hte gamme	139 F
PINCE A DISQUETTES	69 F
BOITES RANGEMENT 50 DISQUETTES	155 F
BOITES RANGEMENT 100 DISQUETTES	199 F



4 SUPER OFFRES COMMODORE 64

2 690 F	4 690 F	3 790 F	7 390 F
C 64 Péritel + lect. de cass. + 1 joystick + jeu	C 64 + monit. coul. 36 cm + lect. de cass. + autoform. basic	C 64 + lect. de disk + 1 jeu	C 64 + lect. de disk + monit. coul. 36 cm + imprimante MPS803
A CRÉDIT comptant 510 F 12 mens. 210 F	A CRÉDIT comptant 570 F 12 mens. 400 F	A CRÉDIT comptant 700 F 12 mens. 300 F	A CRÉDIT comptant 1 150 F 12 mens. 600 F



CADEAU

Jusqu'à épuisement du stock

6 CASSETTES DE JEU
ET 1 MANETTE DE JEU GRATUITES
POUR TOUT ACHAT D'UN AMSTRAD CPC 464.

2 690 F	3 990 F	4 490 F	5 990 F
CPC 464 monochrome + CADEAU	CPC 464 couleur + CADEAU	CPC 6128 monochrome	CPC 6128 couleur
A CRÉDIT comptant 551 F 12 mens. 210 F	A CRÉDIT comptant 913 F 12 mens. 300 F	A CRÉDIT comptant 892 F 12 mens. 350 F	A CRÉDIT comptant 815 F 12 mens. 500 F

AMSTRAD

TOUS LES LOGICIELS AMSTRAD SONT DISPONIBLES, LES DERNIERS HITS...

LORDS OF MIDNIGHT	C	N.C.
GREMLINS	C	109 F
FIGHTER PILOT	C/D	99/189 F
A VIEW TO A KILL	C	135 F
BRIAN JACKSON SUPERSTAR	C	99 F
THE WAY OF EXPLODING FIST	C	115 F
ROCKY HORROR SHOW	C	99 F
JUMPJET	C/D	99/189 F
HARD HAT MACK	C	99 F
RED ARROWS	C	99 F
STARION	C	115 F
BEACH HEAD	C/D	115/175 F
KNIGHT LORE	C	115 F
ALIEN 8	C	115 F
COMBAT LYNX	C	99 F
GHOSTBUSTERS	C	110 F
DECATHLON	C	99 F
RALLY II	C/D	195/260 F
MEURTRE A GRANDE VITESSE	C	180 F
MYSTERE DE KIKEKANKOI	C	175 F
MACADAM BUMPER	C	180 F
BATTLE FOR MIDWAY	C	149 F
SORCERY	C/D	99/189 F
EMPIRE	C/D	230/340 F
BRIAN BLOODAXE	C	115 F
ARCHON	C	115 F
RAID OVER MOSCOW	C	115 F
FRANCK BRUNO'S BOXING	C	99 F
3 D STUNT RIDER	C	105 F
WIZARD'S LAIR	C	75 F
SLAP SHOT	C/D	115/189 F
FROGGY	C	99 F
INFERNAL RUNNER	C	140 F
TENNIS 3D	C	150 F
FOOT	C/D	140/260 F
ORPHÉE (aventure franç.)	D	345 F
3 D FIGHT	C/D	140/260 F
METRO 2018	C	190 F
BOULDER DASH	C	115 F
CHESS	D	145 F

UTILITAIRES EN CASSETTES

AMSLETTRES (trait. text.)	C	150 F
GESTION DE FICHIERS	C	150 F
MULTIGESTION	C	195 F
MICROGESTION	C	195 F
GESTION DE STOCK	C	245 F
EASYCALC	C	195 F
D.A.O. (Dessin)	C	115 F
AM STRAM GRAPH (Dessin)	C	130 F
MUSICORE (Synthetiseur)	C	195 F
INITIATION BASIC	C	245 F
AUTOFORMATION ASSEMBLEUR	C	245 F

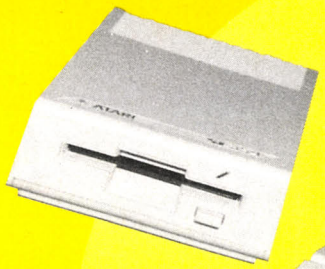
UTILITAIRES EN DISQUETTES

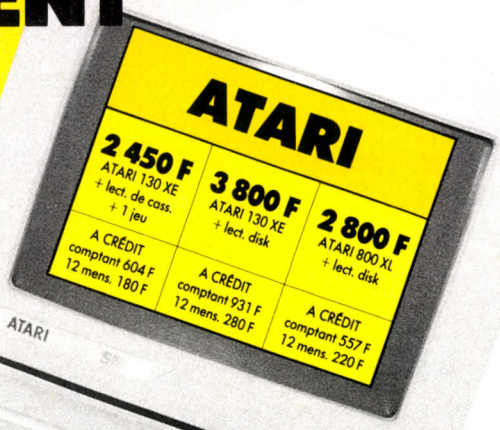
DATAMAT (gestion fichier français)	450 F
TEXTOMAT (trait. texte français)	450 F
GESTION DE STOCK	320 F
FACTURATION	600 F
D.A.M.S. (ASSEM/DESASSEM/MONITEUR)	395 F
C.A.O. (Conception assistée par ordinateur)	360 F
LUDESSIN	225 F
MULTIGESTION + CP GRAPH	225 F
MICROSCRIPT (trait. texte + tableur)	490 F
MICROSPREAD (tableur)	590 F
MASTERFILE (gestion de fichier)	590 F

ATARI

BALL BLAZER	C	115 F
RESCUE ON FRACTALUS	C	115 F
WIRLIRNUD	C/D	115/175 F
SEVEN CITIES OF GOLD	D	225 F
PINBALL CONSTRUCTION SET	D	225 F
WIZARDRY	C	115 F
ULTIMA III	D	225 F
STRIP POKER	C/D	115/175 F
MINER 2049	K	145 F
KISSIN' KOUSSINS	C	75 F
GHOSTCHASER	C/D	115/175 F
BOUNTY BOB STR. BACK	C	115 F
CHOP SUEY	C/D	115/175 F
BEACH HEAD	D	175 F
BRUCE LEE	C/D	175/175 F
CONAN	D	175 F
DROPZONE	C/D	115/175 F

IMMEDIATEMENT







LE PARI D'ATARI... !

520 ST

9950 F

A PARTIR DE 450 F PAR MOIS

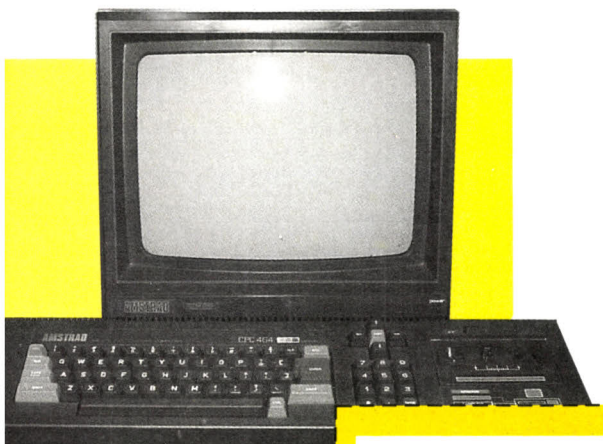
1 U.C. 512 Ko, 1 lecteur disk 3,5 pouces 500 Ko, 1 moniteur monochrome hte résolution, souris, TOS, BASIC, LOGO, GEM WRITE, GEM PAINT.

MONITEUR COULEUR HAUTE RESOLUTION	3600 F
DOUBLE DRIVE	N.C.
DISK DUR 10 Mégas	N.C.
INTERFACE PERITEL	290 F

CABLE IMPRIMANTE	N.C.
ET LES PREMIERS LOGICIELS DISPONIBLES...	
ASSEMBLEUR	600 F
FORTH-LEVEL 1	1200 F
LANGAGE C ATARI	N.C.
EXPRESS (trait. texte)	600 F
PASCAL	1095 F
LANDS OF HAVOC (aventure)	280 F
ZORK (aventure)	475 F
HEX (cubert)	475 F
CHESS (3D)	N.C.
JOUST	N.C.
ULTIMA III	N.C.
BRATACAX	N.C.

CRÉDIT IMMÉDIAT SUR TOUT LE MAGASIN à partir de 1 500 F

GRATUIT ! POUR TOUT ACHAT DE 5 LOGICIELS, ON VOUS OFFRE 1 QUICKSHOT II



IMPRIMANTE SMITH CORONA D 100 traction, friction, 120 cps, 80 colonnes	2 990 F
IMPRIMANTE SMITH CORONA D 200 traction, friction, qualité courrier, 160 cps, 80 colonnes	4 650 F
EPSON LX80, qualité courrier, 80 cps, friction	3 250 F
compatibles AMSTRAD, ATARI 520 ST	
ATARI 800 XL 64 K	1 000 F

LECTEUR DISK 1 050	1 990 F
IMPRIMANTE 1 029 matric. + graphique	2 100 F
TABLETTE GRAPHIQUE IMPRIMANTE GRAPHIQUE 4 couleurs 40 colonnes	650 F
	890 F
INTERFACE PARALLELE	850 F

ect. disk + Contrôleur	1990 F
Adaptateur Péritel	390 F
Crayon optique	360 F
Adaptateur 2 joysticks	220 F
Synthétiseur vocal français	640 F
Câble imprimante parallèle	150 F
Disquette 3 pouces	55 F
es 10	500 F
oîte rangement disks	195 F

COUNTER	C/D	130/159 F
RT APOCALYPSE	C	115 F
STRIKE EAGLE	C/D	175/175 F
C-MAN	C	115 F
LE POSITION	C/D	119/175 F
ASIMODO	C	119 F
LO FLIGHT	C/D	175/175 F
RLOCK	C	180 F
XXON	C	165 F
OSTBUSTERS	D	175 F
JE MAX 2001	D	175 F
PROMOTEUR	D	200 F
EE	D	230 F
MELEON	D	200 F
NIGME DU TRIANGLE	D	220 F
AD RACE	D	175 F
CIFER REALM	D	175 F

MICROSTORY

14, RUE DE POISSY - 75005 PARIS Tél. 43.25.51.52 MÉTRO MAUBERT MUTUALITÉ

RBM 43.71.22.20

BON DE COMMANDE

à retourner à MICROSTORY - 14, rue de Poissy - 75005 PARIS

Je soussigné, M. ..... Prénom .....

Adresse .....

..... Tél. .....

Marque du matériel .....

Commande le matériel suivant .....

.....

.....

.....

Pour la somme totale de : .....

Frais de port softs 20 F, matériel nous consulter

Règlement : ☐ chèque ☐ mandat ☐ carte bleue

N° CB ..... Validité : .....

Signature : ..... Date : .....

DEMANDE DE CRÉDIT

Je désire recevoir 1 offre préalable de crédit

Matériel : .....

Montant de la commande .....

Nombre de mensualités (de 4 à 24) : .....

Je joins à ma demande le versement comptant : ☐ chèque ☐ c.c.p. ☐ mandat-lettre

Signature : ..... Date : .....

Règlements libellés à l'ordre de MICROSTORY

TILT 1185



LEUTHE ET ASSOCIES

SONY CRÉE L'INTELLIGENCE ÉVOLUTIVE.

Soyons clairs. Où en est la micro-informatique aujourd'hui ? Chaque jour, un constructeur crée un nouveau concept de micro-ordinateur, démodant aussitôt le concept précédent, les logiciels, les périphériques.

Chaque jour, le public se demande s'il faut acheter un micro-ordinateur aujourd'hui ou s'il faut attendre demain, et même après-demain.

Chaque jour, un possesseur de micro-ordinateur cesse de se servir de son micro parce qu'il est déjà dépassé par les nouveaux logiciels, les nouveaux périphériques et donc devenu inutilisable.

Curieux paradoxe pour une "nouvelle forme d'intelligence" qui se trouve aujourd'hui dépassée elle-même par ses propres performances. Le propre de l'intelligence n'est-il pas de s'adapter sans cesse ?

Aujourd'hui, c'est nouveau, SONY crée l'intelligence évolutive avec le HIT BIT, le premier système né de la compatibilité.

Avec le système HIT BIT, vous achetez un micro-ordinateur aujourd'hui, il sera toujours aussi actuel et aussi performant demain.

Parce qu'avec le système HIT BIT, SONY ne se contente pas de vous proposer des micro-ordinateurs, des logiciels, des périphériques, SONY vous propose un véritable système, cohérent et évolutif, entièrement compatible.

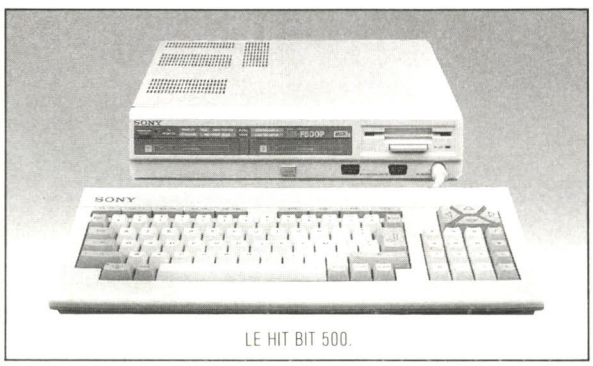
Un système qui se connecte directement sur le futur. Prenons par exemple le micro-ordinateur SONY HIT BIT 75 comme premier élément du système.

Parce qu'il vous propose une forme d'intelligence tout à la fois créative et ludique, pratique et concrète, il est idéal pour vous qui souhaitez maîtriser l'informatique ou pour vos enfants qui veulent s'y initier.

Et si par la suite vous désirez évoluer progressivement vers des applications plus élaborées, choisissez le HIT BIT 500.



LE HIT BIT 75.



LE HIT BIT 500.

Parce qu'il est entièrement compatible (comme tous les éléments du système HIT BIT SONY) il s'utilisera parfaitement avec les logiciels et les périphériques que vous aurez déjà acquis, mais aussi ceux qui seront créés demain et même après-demain.

Tous les éléments du système HIT BIT SONY utilisent le nouveau standard international MSX, déjà adopté par de nombreux fabricants dans le monde. Pour vous, c'est la garantie d'avoir accès à une logithèque chaque jour plus importante et plus complète.

Avec le système HIT BIT SONY, premier système véritablement né de la compatibilité, SONY vous ouvre les portes d'un nouveau monde de la micro-informatique, d'une nouvelle forme d'intelligence, l'intelligence évolutive.

HIT BIT.

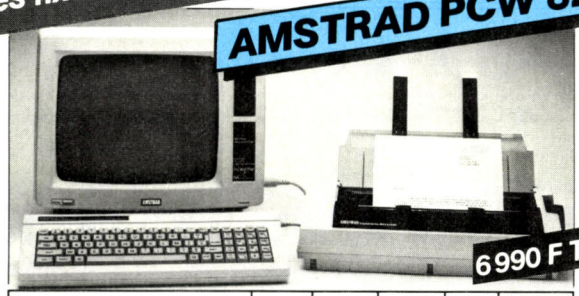
LE 1er SYSTEME NÉ DE LA COMPATIBILITÉ.

SONY®

VIDEOSHOP coûts choc

Crédit immédiat et facilités de paiement mensualités fixes : 400 F

AMSTRAD PCW 8256



6 990 F TTC (1)

Produits	Prix TTC (1)	Apport compt.	Mensualités	TEG (2)	Coût total du crédit avec assurance
CPC 464 monochrome	2 690	480	6	24,30	190
CPC 464 couleur	3 990	769	9	24,30	379
CPC 664 monochrome	3 790	569	9	24,30	379
CPC 664 couleur	5 290	816	13	24,30	726
CPC 6128 monochrome	4 490	628	11	24,30	538
CPC 6128 couleur	5 990	909	15	23,80	919
PCW 8256 monochrome	6 990	1 058	18	23,80	1 268
Lecteur de disquettes	1 990	487	4	24,30	97
Imprimante DMP 2000	2 290	430	5	24,30	140

ATARI 520 ST



9 950 F TTC (1)

Produits	Prix TTC (1)	Apport compt.	Mensualités	TEG (2)	Coût total du crédit avec assurance
520 ST + moniteur monochr.	9 950	1 125	30	23,80	3175
520 ST + moniteur couleur	11 950	1 865	36	23,80	4 315
800 XL + lecteur 1050	2 650	440	6	24,30	190
130 XE + lecteur 1050	3 650	429	9	24,30	379
Lecteur de disquettes 1050	1 850	347	4	24,30	97
Imprimante courrier 1027	2 490	630	5	24,30	140
Imprimante matricielle 1029	1 990	487	4	24,30	97

sur le hard

VIDEOSHOP vous offre un logiciel cadeau

(choisir parmi les produits qui portent un astérisque)

COMMODORE 128



3 490 F TTC (1)

Produits	Prix TTC (1)	Apport compt.	Mensualités	TEG (2)	Coût total du crédit avec assurance
C 128	3 490	599	8	24,30	309
C 128 + moniteur couleur	5 950	869	15	23,80	919
C 64 + moniteur monochrome + lecteur de cassettes	2 990	436	7	24,30	246
C 64 + moniteur couleur + lecteur 1541	6 250	1 169	15	23,80	919
Plus/4 + 1541 + logiciels	3 990	769	9	24,30	379
Imprimante courrier DPS 1101	2 990	436	7	24,30	246

SINCLAIR QL



4 450 F TTC (1)

Produits	Prix TTC (1)	Apport compt.	Mensualités	TEG (2)	Coût total du crédit avec assurance
QL	4 450	588	11	24,30	538
QL + moniteur monochrome	4 990	821	12	24,30	631
QL + moniteur couleur HR	7 490	1 018	20	23,80	1 528
Lecteur de disquettes 3 1/2	3 750	529	9	24,30	379

SONY HB 501F



2 950 F TTC (1)

Produits	Prix TTC (1)	Apport compt.	Mensualités	TEG (2)	Coût total du crédit avec assurance
HB 501 (lecteur de cassettes + joystick intégrés)	2 950	740	6	24,30	190
Table traçante SONY	2 750	540	6	24,30	190
Lecteur de disquettes 3 1/2	3 490	599	8	24,30	309

THOMSON T09



8 950 F TTC (1)

Produits	Prix TTC (1)	Apport compt.	Mensualités	TEG (2)	Coût total du crédit avec assurance
T09	8 950	1 029	26	23,80	2 479
T09 + moniteur monochrome	9 450	1 068	28	23,80	2 818
M05 + lecteur de cassettes + manettes + 2 logiciels	3 190	636	7	24,30	246
T07.70 + lecteur de cassettes + MEMO 7 BASIC	4 350	806	10	24,30	456
Lecteur de disquettes	3 350	796	7	24,30	246
Imprimante 80 colonnes	2 950	396	7	24,30	246
Moniteur 36 cm H.R.	3 150	596	7	24,30	246

LE COIN DES AFFAIRES

	(1)
ALICE 32 Ko	495 F TTC
ALICE 90 Ko	995 F TTC
ORIC ATMOS + 3 logiciels	990 F TTC
Coffret ALICE 32 Ko	1 095 F TTC
Coffret ALICE 90 Ko	1 595 F TTC
ATARI 600 XL + moniteur monochrome	1 350 F TTC
SPECTRUM + Péritel + 8 logiciels	1 990 F TTC
YAMAHA MSX	2 490 F TTC
ADAM CBS	2 990 F TTC
LANSAY 64 + lecteur de cassettes	2 990 F TTC
EXELVISION (pack promo)	3 490 F TTC

Offres valables sous réserve de stock disponible.
(1) Prix TTC garantis jusqu'au 31/12/85 sous réserve de baisses éventuelles.
(2) TEG : taux en vigueur au 1/11/85.

sur micros chics !...

pour tous matériels 400 F. par mois

sur le soft

AMSTRAD

Produits	Supports	Prix TTC
Fighter Pilot*	C/D	99/149
Jump Jet*	C/D	99/149
Red Arrows*	C/D	119/185
Beach Head*	C/D	129/195
Sorcery Plus*	C/D	129/195
Amstradivarius*	C/D	145/195
Allien 8*	C	129
Dun Darach*	C	129
Pole Position*	C	120
Bruce Lee*	C	120
Empire*	C	195
Mystère du Kikekenkoi*	C	160
Amelie minuit*	C	140
Tyrann*	C	185
Compilateur Basic*	C	249
Dams (assembleur)	C/D	295/395
Datamat	D	450
Textomat	D	450
Synthetiseur vocal français	—	490
Crayon Optique	—	290
RS 232 C	—	590

ATARI

Produits	Supports	Prix TTC
Bruce Lee*	C/D	129/195
Pole Position*	C/D	129/195
Chop Suey*	C/D	110/160
Archon*	C/D	165/195
F 15 Strike Eagle*	C/D	195/195
Pitfall II*	C/K	139/265
Decathlon*	C/K	139/265
Hero	K	265
Beach Head*	D	195
Conan*	D	175
L'Énigme du Triangle*	D	220
F.R.E.E.*	2 D	230
Fort Apocalypse*	C	119
Logo	K	790
Basic Microsoft	K	590
Assembleur Éditeur	K	490
Tablette Tactile	—	650
Chiffres et Lettres	K	290

COMMODORE

Produits	Supports	Prix TTC
Beach Head II*	C/D	119/185
Pitstop*	C/D	119/185
Impossible Mission*	C/D	119/185
Rescue on Fractalus*	C/D	119/165
Jump Jet*	C/D	119/165
Summer Games II*	C/D	129/195
Mandragore	C/D	245/295
Skyfox*	C/D	139/185
Realm of Impossibility*	C/D	139/185
Tour de France*	C	119
Raid on Bungeling Bay*	C	139
Castle of Dr Creep*	C	139
Fast Load	K	290
Datamat (fichier)	D	350
Textomat (trait. de texte)	D	350
Powerplan (tableur)	D	650
Profimat (assembleur)	D	350
Oxford Pascal	C/D	290/590
RS 232 C	—	650
Modem	—	1990
Voice Master	—	990

MSX

Produits	Supports	Prix TTC
Decathlon*	C	119
Pitfall II*	C	119
Ghostbusters*	C	119
Sorcery*	C	119
Pyroman*	C	145
737 Flight Simulator*	C	160
Alpha Squadron	K	249
Lode Runner	K	249
Choplifter	K	290
Tennis	K	240
Boxe	K	240
Chess	K	195
Mandragore	2 C	245
Assembleur (français)	C	349
Forth	C	450
Tex. (trait. de texte)	C	349

SINCLAIR

Produits	Supports	Prix TTC
Échecs*	D	350
Bridge*	D	350
Nebula II*	D	275
Troll*	D	275
West*	D	295
Lost Kingdom*	D	295
Toolkit*	D	280

EXELVISION

Produits	Supports	Prix TTC
Anneau de l'Union*	C	169
ATI 42*	C	190
L'Énigme Algénubi*	C	190
Fixtab (tableur)*	C	169
Neurone*	C	190
Sphinx*	C	149
Clavier Mécanique	—	295
Exel Mémoire	K	590
Exel Modem	K	1090
Exel Drums	K	1190
Exel Text	K	490

THOMSON

Produits	Supports	Prix TTC
Mandragore	2 C	245
Dieux du Stade*	C	155
Fox*	C	155
Château noir et Dragon rouge*	C	195
Toutankhamon*	C	185
Aigle d'or*	C	180
Empire*	C	195
Top Chrono*	C	145
Super Tennis*	C	195
Raid sur Tenere*	C	195
Airbus	K	490
Synthetia	K	490
Corps Humain*	C	145
Karaté*	C	195
Ass. Desass (assembleur)	C	320
Forth	C	320
Logo	K	990
Modem	—	1650
Megabus + Câble	—	690
Clavier Mécanique	—	750

C	logiciel sur cassette
D	logiciel sur disquette
K	logiciel sur cartouche

Promotion exceptionnelle cartouches et consoles Mattel,Coleco, Atari, ...

VIDEO SHOP

l'espace le plus micro de Paris

Du lundi au samedi de 9 h 30 à 19 h

50, rue de Richelieu - 75001 Paris - Tél. : (1) 42.96.93.95 - Métro Palais-Royal.
251, boulevard Raspail - 75014 Paris - Tél. : (1) 43.21.54.45 - Métro Raspail

Attitudes 85005

BON DE COMMANDE à adresser à VIDEOSHOP, 50, rue de Richelieu - 75001 Paris

Nom_____

Prénom_____

Adresse_____

Code postal_____ Ville_____

Téléphone_____

☐ je désire recevoir une documentation sur : _____

joindre 3 timbres à 2,2 0 F pour frais d'envoi.

☐ je possède un micro-ordinateur : _____

☐ je vous adresse la commande suivante :

DÉSIGNATION	PRIX TTC
Montant total TTC :	

PORT GRATUIT

☐ je choisis la formule de règlement : ☐ au comptant ☐ à crédit *

☐ je vous joins mon règlement par :
☐ chèque bancaire ☐ CCP ☐ contre remboursement (100 F en sus)

*(joindre : photocopie carte d'identité, RIB, dernière fiche de paie, quittance EDF)

T I - 11 - 85

Micros en frac

20 super-micros, 20 ordinateurs déchus ou marginaux, 12 *M.S.X.*
Tilt brosse le portrait des « micros-stars » de l'année. Valeurs confirmées ou étoiles filantes, ils ont tous marqué, à un titre ou à un autre, l'histoire de l'informatique. Pour ce numéro spécial de *Tilt*, voici 30 pages pour découvrir ou retrouver le computer de vos rêves.

Sinclair ZX81

L'informatique vous tente mais vous hésitez à « plonger » ? Une solution : le *ZX 81*.

Machine d'initiation par excellence, le *ZX 81* saura vous faire mesurer, pour un prix vraiment modique, le degré de votre passion réelle pour l'informatique.
Depuis sa sortie il y a maintenant quatre ans, le *ZX 81* n'a pas varié d'un iotat, exception faite d'une légère modification de ROM intervenue pour corriger un « bug » de jeunesse. Il se présente comme un tout petit boîtier noir, d'esthétique agréable. Le raccordement au téléviseur noir et blanc ou couleur (mais l'image sera toujours en noir et blanc) s'effectue grâce à la prise antenne. Ceci oblige à caler le récepteur lors de la première installation de l'appareil. L'image obtenue est de qualité très moyenne et sur certains téléviseurs couleur, vraiment médiocre. Le clavier, de type « QWERTY », entièrement lisse, est à touches sensitives. La frappe en est donc lente et inconfortable, d'autant qu'il n'existe pas de bip signalant la validation de la touche. Heureusement, l'entrée des mots-clés se fait directement en tapant la touche correspondante, bien que pour certaines fonctions, il faille passer au préalable dans un autre mode.
Le Basic, occupant 8 K de ROM est un Basic particulier Sinclair. Il possède des fonctions mathématiques étendues et les opérations sur les variables chaînes sont simples et complètes. En revanche, il présente aussi un grand nombre de lacunes : pas de « If... then »... « else » : instruction « let » obligatoire pour déclarer chaque variable : pas de « print using ». Les instructions graphiques sont limitées aux seules « plot » et « unplot ». Cet appareil ne possédant pas de générateur de sons, il n'existe donc aucune fonction pour cela en Basic. La sauvegarde des informations s'effectue sur cassettes. C'est là que les problèmes commencent. En effet, le transfert se fait à une vitesse ridiculement lente (300 bauds) et la fiabilité est très aléatoire. Malgré ces défauts, le *ZX 81* connaît une diffusion considérable. Ceci explique l'engouement des fabricants d'extensions pour cette machine, lesquelles se branchent quasi-toutes grâce au connecteur arrière. On peut ainsi trouver des extensions-mémoire 16 K ou 64 K, pour pallier à l'insuffisance de la version de base (1 K), une interface couleur, une interface sonore, une carte génératrice de caractères, une carte haute résolution, une imprimante dédiée permettant de reproduire les caractères graphiques particuliers de l'appareil. Il existe aussi une interface pour manette de jeu au format Atari, un adaptateur pour cartouche, un vrai clavier, une carte entrée-sortie normale ou analogique, un synthétiseur vocal ou des interfaces série ou parallèle pour connecter tous types d'imprimantes. Il existe même depuis peu un lecteur de mini-disquettes fiable, mais dont le prix peut sembler déraisonnable par rapport à celui de la machine. En fait, plutôt que d'étendre désespérément cette machine, il est préférable, si le virus de l'informatique vous a contaminé, de vous tourner ensuite vers des ordinateurs plus performants. Le *ZX 81* dispose d'une logithèque étendue dans tous les domaines : jeux d'action, de réflexion, de simulation, d'aventure, de rôle, logiciels éducatifs, utilitaires, et d'autres langages : Assembleur, Forth. Mais cette logithèque se renouvelle maintenant assez lentement. De très nombreux livres ont été écrits pour cette machine, tant en anglais qu'en français. Au total, le *ZX 81* est un appareil irremplaçable pour savoir si réellement l'informatique vous intéresse et cela pour le prix de quelques disques.



RADIOSCOPIE

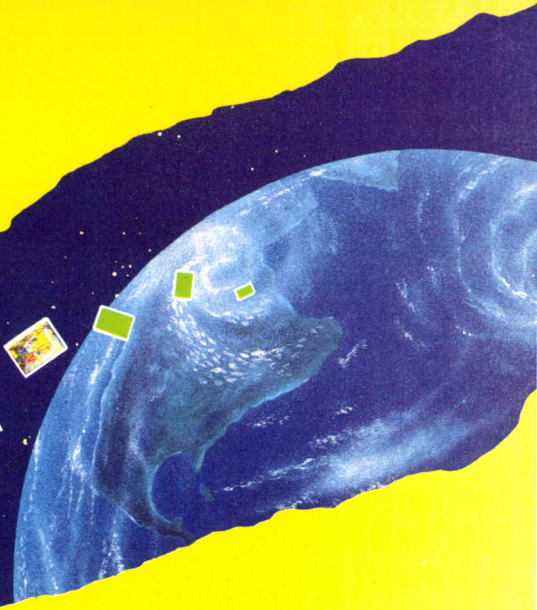
Origine : Grande-Bretagne
Connexion T.V. : Antenne
Microprocesseur : Z 80 A
Mémoire vive : 1 K
Mémoire morte : 8 K
Mémoire utilisateur en Basic : 1 K (16 K maximum quelque soit l'extension)
Extension RAM : 64 K
Affichage : 22 lignes de 32 caractères
Haute résolution : 44 × 64 : 192 × 256 (avec extension)
Son : 3 voix (avec extension)
Couleurs : 16 (avec extension)
Joystick : avec extension, type Atari
Entrée cartouche : avec extension
Crayon optique : avec extension
Disquettes : option
Prix : 580 F
Importateur : Direco International.

TILTOSCOPE

Prise en main : ★★
Clavier : ★
Graphisme : ★
Son : non
Facilité de programmation : ★★★
Fiabilité K7 : ★
Ludothèque : ★★★★
Bibliographie : ★★★★★
Manuel : ★★★★★
Qualité/prix : ★★★★★★

loriciels® présente





Le jeu d'arcade de l'année

LE 5ème AXE

5e AXE ..... 205 F*

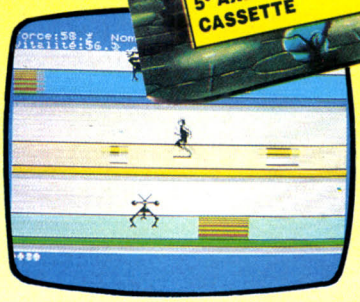
Nous sommes en 241Ø, la terre est maintenant entièrement rétablie du Grand Cataclysme. En ce début de XXVe siècle, le monde, regroupé sous une bannière unique, semble vivre une ère de paix durable.

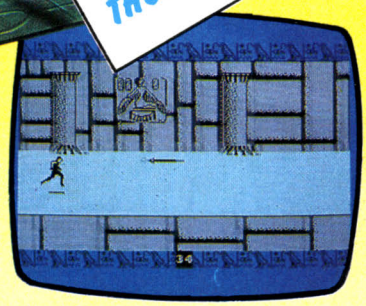
Pourtant, sur un planétoïde artificiel, le professeur Gern B. Dick a déclenché involontairement un processus qu'il ne peut plus contrôler.

Il annonce à l'humanité effarée que ses expériences sur le Temps vont entraîner à courte échéance la dissolution de l'univers dans sa totalité.

Les chances d'enrayer le processus sont minimes. Un appel mondial a été lancé ..... et vous vous portez volontaire.Ce logiciel de rôle et d'action, entièrement en langage machine vous permettra de définir intégralement les qualités de votre personnage, et vous entraînera dans les méandres de l'Espace-Temps. Action et réalisme garantis !

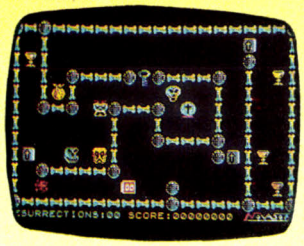
DU JAMAIS VU POUR THOMSON ET AMSTRAD !



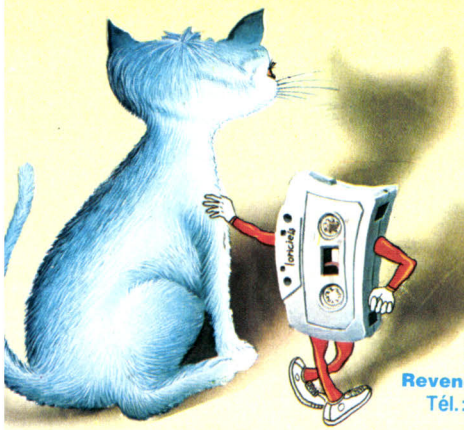


LORANN ..... 190 F*

Maître du sortilège, vous devez délivrer 101 cryptes possédées par les quatre démons. Rapidité, habilité et ruse sont indispensables! La nouvelle génération du jeu d'Arcade mélé d'aventure. Un graphisme étonnant, et possibilité de construire votre propre jeu. Un cocktail explosif !



*** Prix maximum conseillé**



GRATUIT : LORICIELS NEWS

loriciels
53, RUE DE PARIS, 92100 BOULOGNE
Tél. : (1) 48 25 11 33 - Télex : LORI 631 748 F
Revendeurs, contactez Loriciels distribution
Tél. : (1) 46 45 96 63 - Télex : 631 929

Je désire recevoir Loriciels News n° 1

11.85

Nom : .....

Prénom : ..... Age : .....

Adresse : .....

Ville : ..... Code postal : .....

Votre matériel .....

T.T.

Joindre 3 timbres à 2,20 F pour participation aux frais d'envoi



Dragon 32 et 200

Bon an, mal an, le *Dragon* traverse les bouleversements du marché micro-informatique.

Le *Dragon* continue son petit bonhomme de chemin. A son actif : un prix très attractif pour ses capacités, une vaste logithèque et l'accès au système OS9 pour le *200*.
Le *Dragon 64* est mort. Vive le *Dragon 200*. La cure de jouvence apportée à l'appareil concerne uniquement l'aspect esthétique et la présence de diodes supplémentaires renseignant sur la mise en tension.

Aucun souci à se faire donc pour ce qui est de la compatibilité des logiciels et des périphériques. Le branchement sur le téléviseur s'effectue grâce à la prise Péritel. L'image obtenue dépend du téléviseur, certains s'accordant mieux avec la machine que d'autres. Le clavier « QWERTY » est composé de véritables touches, à répétition automatique sur le *200*. La frappe est agréable bien que les ressorts de rappel soient un peu mous. Le Basic est un Basic Microsoft étendu, disposant d'instructions graphiques complètes, en dehors malheureusement des Sprites. Ce Basic ne rentre pas dans la lignée des nouveaux Basic, car il ne possède pas les instructions dérivées du Pascal. La gestion des sons s'effectue de manière très simple grâce à trois instructions, mais il n'est pas possible de faire varier l'enveloppe.
Les joysticks peuvent être gérés directement par le Basic et une horloge interne autorise la création de jeux en temps réel. Différentes extensions peuvent se raccorder à la machine : lecteur de disquettes, stylo optique, synthétiseur vocal, imprimante (le *200* dispose d'emblée d'une sortie RS 232). Le chargement sur cassette est rapide (1 500 bauds) et fiable, pour peu qu'on dispose d'un magnétophone de qualité correcte. Pour les impatients ou les applications professionnelles, le lecteur de disquettes 5 1/4 pouces vous tend les bras. Il peut s'utiliser avec le système d'exploitation du *Dragon*, suffisant pour un usage familial ou avec le système OS9, pour le *200* uniquement. Ce dernier système, professionnel, est beaucoup plus puissant et ouvre la voie à des logiciels professionnels de qualité comme le compilateur Basic, le compilateur C, et de nombreux progiciels : traitement de texte, tableur, base de données. Les joysticks, indispensables pour la majorité des jeux, sont vendus en option. La prise n'est malheureusement pas au format standard (Atari) et restreint donc aux seuls joysticks de la marque. Ils sont de qualité correcte, bien que l'absence de ressort de rappel puisse gêner certains. La ludothèque de ces machines est maintenant assez étendue et comprend plus d'une centaine de titres. Tous les genres sont représentés, depuis les jeux d'action jusqu'aux jeux de réflexion, en passant par des jeux d'aventure, des jeux de rôle, et des jeux de simulation. Pour les jeux d'aventure, l'option graphique n'est souvent proposée qu'aux seuls possesseurs de *Dragon 200*. Ces logiciels sont habituellement de qualité correcte, en dehors des jeux d'action où les possibilités du microprocesseur, le 6809E, l'un des meilleurs dans la catégorie des huit bits, sont loin d'être exploitées pleinement la plupart du temps. La bibliothèque logicielle comprend aussi différents utilitaires et d'autres langages, en dehors de ceux disponibles sous OS9 dont nous avons déjà parlé. La bibliographie est désormais bien étoffée, tant en anglais qu'en français. En conclusion, les possibilités intéressantes de ces machines (et en particulier l'accès au système OS9 pour le *200*), associées à la récente baisse spectaculaire de prix en font des ordinateurs toujours compétitifs.

RADIOSCOPIE

Origine : Grande-Bretagne
Connexion T.V. : Péritel
Microprocesseur : 6809 E
Mémoire vive : 32 ou 64 K selon version
Mémoire morte : 16 K
Mémoire utilisateur en Basic : 30 K ou 41 K selon version
Extension RAM : non
Affichage : 16 lignes de 32 caractères (51 sous OS9)
Haute résolution : 192 × 256 en deux couleurs
Son : 1 voix sur 5 octaves en Basic ; 4 voix sur 7 octaves en Assembleur
Couleurs : 9
Joysticks : interface présente ; joysticks en option
Entrée cartouche : oui
Crayon optique : option
Disquettes : option
Prix : Dragon 32 : 1 390 F ; Dragon 200 : 1 990 F ; lecteur de disquette : 3 400 F ; magnétophone : 400 F
Importateur : Espace Micro.

TILTOSCOPE

Esthétique : ★★★★
Prise en main : ★★★★
Clavier : ★★★★
Graphisme : ★★★
Son : ★★★
Facilité de programmation : ★★★★★
Fiabilité K7 : ★★★★
Ludothèque : ★★★★
Bibliographie : ★★★★
Manuel : ★★★★
Qualité/prix : ★★★★★



LES JEUX ET LES MICROS DU FUTUR AU PRÉSENT.

ELECTRON

117 AVENUE DE VILLIERS PARIS 17e TEL: 47 66 11 77

METRO PEREIRE. BUS 83 . Ouvert du lundi au samedi de 10h à 20h sans interruption et dimanche de 14h à 18h.

ATARI

1	800 XL SECAM	950F
2	130 XE SECAM	1890F
3	DRIVE 1050	1890F
4	LECTEUR K7	420F
5	IMPRI 1029	1990F
6	MODEM	1490F

PROMOTIONS ATARI

7	800XL + LECT K7 + 5 JEUX	1450F
8	800XL + 1050 + 5 JEUX	2690F
9	130XE + LECT K7 + 5 JEUX	2390F
10	130XE + 1050 + 5 JEUX	3790F
11	10 LOGICIELS + LECT K7	590F
12	10 LOGICIELS + DRIVE 1050	2090F

13	520 ST N/B	9490F
14	520 ST COULEUR	NC

AMSTRAD

15	CPC464 MONO	2490F
16	CPC464 COUL	3690F
17	CPC664 MONO	3490F
18	CPC664 COUL	4890F
19	CPC6128 MONO	4190F
20	CPC6128 COUL	5490F
21	IMPR DMP1	2190F
22	DRIVE DD1	1890F
23	DRIVE FD1	1490F

ACCESSOIRES

40	MONITEUR VERT	890F
41	MONITEUR COULEUR	2590F
42	ADAPT PAL/SECAM	490F
43	ADAPT ANTENNE	450F
44	ADAPT ANTENNE SPECIAL ATARI	550F
45	10 DISQ 5" SFDD	99F
46	10 DISQ 3,5 SFDD	450F
47	10 DISQ 3" SFDD	550F
48	10 K7 C20 SPEC INF	70F
49	JOYSTICK	120F

COMMODORE

24	C64 PAL	1890F
25	C64 SECAM	2390F
26	DRIVE1541	1990F
27	LECT K7	290F
28	C128	3290F
29	C128	3750F
30	DRIVE 1570	2790F
31	IMPR 803	1590F
32	MODEM	1490F

33	C64P + LECT K7 + 8 JEUX	2390F
34	C64P + 1541 + 8 JEUX	3990F
35	C128 + LECT K7 + 8 JEUX	3790F
36	C128 + 1541 +8 JEUX	5490F
37	C128 + 1570 + 8 JEUX	6190F
38	C64P + LECT K7 + MONITEUR VERT + 8 JEUX	3190F
39	C64P + LECT K7 +MONITEUR COUL + 8 JEUX	4990F

CREDIT CREG IMMEDIAT
FACILITES ELECTRON
CARTE BLEUE ,VISA

RESERVEZ VOTRE ORDINATEUR EN NOVEMBRE ET DEDUISEZ VOUS MEME 5% DE REMISE

BON DE COMMANDE à retourner apres l'avoir rempli à ELECTRON 117 AVENUE DE VILLIERS 75017 PARIS

PROVINCE, BANLIEUE 48H

N°..... PRIX.....
N°..... PRIX.....
N°..... PRIX.....
PORT :+25F PORT MACHINE :50F
CTRE REMBOURSEMENT: +30F
TOTAL:.....F

PAR CHEQUE, MANDAT, CCP, OU CONTRE REMBOURSEMENT
JE DESIRE RECEVOIR UNE OFFRE DE CREDIT
SUR.....MOIS

NOM:.....
PRENOM:.....
ADRESSE:.....
.....
VILLE:.....
CP:.....TEL:.....



Philips VG5000

Petit ordinateur, sans grandes prétentions, le *VG 5000* joue la « micro pour tous »

Commercialisé en octobre 1984, le *VG 5000* est le premier micro ordinateur lancé sur le marché par Philips, l'un des pionniers de la console de jeu vidéo. Bien que surpassée maintenant par les deux *M.S.X. VG 8010* et *VG 8020*, cette machine reste d'actualité.

Au premier abord, le *VG 5000* est très esthétique. Un clavier aux touches noires, vertes et jaunes et des angles fortement marqués lui confèrent un modernisme sans reproche. Dommage que dans un boîtier plus volumineux que ses concurrents *(MO 5, Atmos* ou *Spectrum)*, il n'ait su intégrer son alimentation. Cette dernière possède néanmoins deux atouts : un interrupteur qui évite de débrancher la prise et un câble secteur de bonne longueur. Les prises sont regroupées au dos de l'appareil : prises din pour les connexions magnétophones, Péritel et alimentation.

Le clavier, de type Minitel reste peu pratique. Trop petites et trop serrées, les touches sont désagréables à manier... Gare aux fautes de frappes ! Le clavier est pourtant très complet : touches « Run » ou « List » pour l'insertion et l'effacement. Construit autour d'un microprocesseur Z 80 à 4 MHz, le *VG 5000* possède 18 K de ROM pour le moniteur et le Basic Microsoft intégré (14 K de RAM utilisateurs en Basic). La touche « CTRL » donne accès directement à trente-trois fonctions Basic. Les extensions mémoires sont au nombre de deux : une cartouche pour la mémoire morte et 40 K de RAM. Autres extensions traditionnelles : imprimante et manettes de jeux.

La haute résolution graphique est de 320 × 250 pixels et gère huit couleurs. L'affichage est de 25 lignes sur 40 caractères. Le graphisme est relativement mal servi par le Basic du *VG 5000*. Pas de Sprites ni d'instruction « Cine » ou « Circle ». Il faut se contenter de « Seteg » pour définir des caractères graphiques spéciaux (192 caractères programmables) ou utiliser les 128 caractères graphiques préprogrammés. Les capacités sonores sont quant à elles honorables. L'unité centrale donne accès à une voix unique sur une tessiture de 4 octaves. L'instruction « Play » permet de composer sa propre musique. La note (en symbole anglo-saxon : A, B, C...), le tempo et l'octave sont accessibles directement. Une bonne façon d'agrémenter vos programmes. Une autre instruction, « Sound », met en fonction un véritable petit synthétiseur. Fréquence, pitch et sustain sont à découvrir, le manuel restant très discret sur les capacités sonores de ladite fonction. Grâce à son fabuleux réseau de distribution, Philips a su développer pour son matériel une ludothèque convenable. Malgré les 24 K de mémoire vive, on trouve à l'heure actuelle des logiciels d'action, de réflexion et d'aventure. Les éducatifs ne manquent bien entendu pas à l'appel ainsi que quelques logiciels à usages familiaux. Enfin, le *VG 5000* a la possibilité d'utilisation du Basic type Esperento. Le Basicode 2, compatible avec le Basic de plusieurs machines donne au *VG 5000* de nouvelles possibilités.

RADIOSCOPIE

Origine : France
Connexion T.V. : Péritel ou prise antenne (avec une interface)
Microprocesseur : Z80 cadencé à 4 Mhz,
Mémoire vive : 24 K (13 758 octets utilisateurs en Basic)
Extension de mémoire vive : 16 + 16 K (courant 1985)
Mémoire morte : 18 K
Affichage : 25 lignes de 40 caractères
Haute résolution : 320 × 250
Son : 1 voix sur 4 octaves
Couleurs : 8
Joystick : 2 en option avec interface *VG 5200*
Disquette : non
Prix : 1 590 F environ

TILTOSCOPE

Esthétique : ★ ★ ★ ★
Prise en main : ★ ★ ★
Clavier : ★ ★
Graphisme : ★ ★ ★
Son : ★ ★ ★
Facilité de programmation : ★ ★ ★
Fiabilité K7 : ★ ★ ★ ★
Ludothèque : ★ ★ ★
Bibliographie : ★ ★ ★
Manuel : ★ ★ ★ ★
Qualité-prix : ★ ★ ★

N° 6251
21e année
Dimanche 6 octobre 1986
Prix au numéro : 1 ECU

THEATRE EUROPE

Fondateur : E. Viau
Rédacteur en chef : M.A. Rampon
Direction artistique : P. Ulrich
Rédaction : Cécile Peyronnet
Abonnements France : Ida Desmarescaux
Abonnements Europe : R. Fadanelli
Assistance technique : S. Andolfatto
Maquette : M. Rho

LE PACTE DE VARSOVIE EN ALERTE

face au déploiement des troupes américaines en RFA.

6 octobre 1986 "le déploiement des troupes américaines en RFA, ces dernières semaines, constitue une provocation sans précédent et Moscou a mis en alerte les forces du Pacte de Varsovie afin qu'elles entreprennent toute action jugée nécessaire" a déclaré aujourd'hui le ministre soviétique des affaires étrangères.

Lors d'un entretien télévisé, il a répété que la concentration de forces américaines en RFA représentait une grave menace pour l'Europe de l'Est mais que le Pacte de Varsovie était prêt à relever le défi.

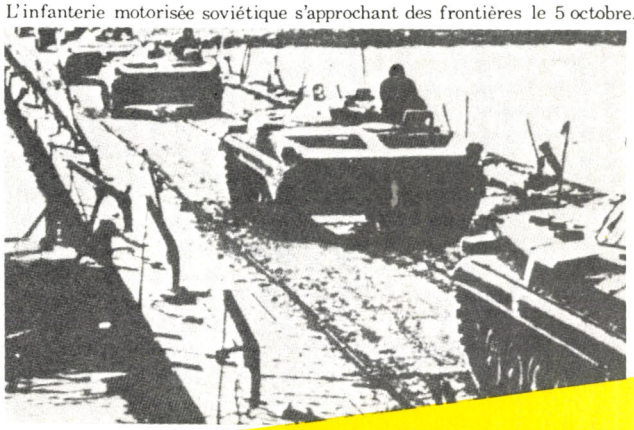
De son côté, Washington a averti Moscou que toute intervention contre ses voies d'approvisionnement vital vers le Moyen-Orient provoquerait des représailles massives.

Les diplomates occidentaux considèrent cet affrontement comme le plus sérieux depuis que "le rideau de fer" s'est abattu sur l'Europe.
Rappelons les faits :
Août 86, la Syrie lance une offensive contre la Jordanie et le Liban.
Septembre 86. intervention américaine.
Les États-Unis utilisent les installations militaires américaines des pays européens de l'OTAN, notamment celles de la RFA, comme têtes de pont pour les forces

nom de "Guerre des Étoiles", avait incommodé leurs partenaires européens.

La méfiance s'est accentuée depuis l'échec des négociations de Genève sur la réduction des armes à 3 vecteurs, le 28 mai dernier : par leur refus intransigeant de lier les négociations sur les armes intercontinentales et les missiles nucléaires de portée intermédiaire

L'infanterie motorisée soviétique s'approchant des frontières le 5 octobre.





THEATRE EUROPE

THEATRE EUROPE est une simulation extrêmement réaliste (stratégie et arcade) des trente premiers jours d'un éventuel 3e conflit mondial. Dans le rôle du commandant en chef de l'OTAN ou du Pacte de Varsovie, vous aurez à prendre les décisions stratégiques et tactiques nécessaires. Saurez-vous éviter une guerre nucléaire totale ? Auteur : A. STEEL
Musique : J. LENNON et P. Mac CARTNEY
Un programme de PSS © 1985

Amstrad
Commodore
Spectrum

ERE INFORMATIQUE
27, rue de Léningrad 75008 Paris Tél. : (1) 387.27.27 +
Télex EREINFO 650134 F



Spectrum+

Grâce à sa logithèque et à ses extensions toujours plus nombreuses, il a ses fidèles.

Bien que concurrencé sur le plan des possibilités par les nouvelles machines, le *Spectrum* + se défend toujours bien grâce à ses extensions et à sa formidable bibliothèque logicielle.

Le changement dans la continuité, telle est sans doute la devise du *Spectrum* + qui a remplacé le *Spectrum* classique depuis un an. L'appareil se présente désormais comme un boîtier de faible dimension, tout de noir vêtu avec une bande arc-en-ciel dans le coin droit. Le raccordement au téléviseur s'effectue soit sur la prise antenne en PAL, soit sur la prise Peritel au moyen d'un adaptateur. L'image obtenue est correcte mais dépend beaucoup du téléviseur choisi. Le clavier « QWERTY » est maintenant composé de véritables touches au moulage anatomique, mais la frappe est trop molle car il s'agit en fait d'un clavier à bulle. De plus, les touches ont une fâcheuse tendance à prendre la clé des champs pour peu que l'on retourne l'appareil. L'entrée des mots-clés se fait directement selon le système cher à Sinclair. Le nouveau clavier facilite un peu la tâche grâce à la touche « extended mode » mais les touches sont toujours très surchargées.

Le Basic est un Basic étendu particulier Sinclair avec ses bons et ses mauvais côtés : fonctions mathématiques étendues, opérations sur les variables-chaînes complètes et pratiques. Par contre absence de « if... then... else » et de « print using ». Il n'existe pas non plus d'instruction de structuration. Les fonctions graphiques sont dépourvues de la commande « fill » (remplissage d'une figure fermée), et il n'y a pas de Sprite disponible. La gestion des sons est très simple d'emploi mais une seule voix est disponible et il n'est pas possible de contrôler l'enveloppe. La mémoire de masse est constituée sur l'appareil de base par le lecteur de cassettes. La vitesse de transfert des données est correcte (1500 bauds) et la fiabilité excellente si l'on prend soin de ne pas brancher les deux jacks en même temps. Sinclair propose en option des microdrives (jusqu'à huit en série), que l'on peut connecter par l'intermédiaire de l'interface ZX 1, qui permet aussi la création d'un réseau. Il s'agit en fait de micro-cassettes tournant à grande vitesse. La vitesse de chargement obtenue est rapide (16 K/seconde) et le temps d'accès moyen de 3,5 secondes. Le système d'exploitation est contenu dans la ROM et se découvre lors du branchement de l'interface. Malheureusement, l'accès des fichiers n'est que séquentiel et la fiabilité des micro-cassettes à l'usage intensif un peu trop aléatoire. C'est pourquoi deux lecteurs de mini-disquettes ont vu le jour. Le premier, le Discovery 1 offre 178 K formatés par face, l'accès direct aux données, une interface parallèle et une autre pour joystick au format Kempton. Le second, que nous avons testé dans nos colonnes le mois dernier ne permet que l'accès séquentiel, mais il est compatible avec plusieurs ordinateurs et offre une capacité de 500 K formatés par face, ainsi qu'une interface parallèle. Le *Spectrum* + dispose d'un grand nombre d'extensions supplémentaires : modem, module de reconnaissance vocale, synthétiseur vocal, générateur de sons trois voix, imprimante dédiée, ainsi que de nombreuses interfaces : manette de jeu, sorties série ou parallèle, entrée-sortie normale ou analogique et bien d'autres.

La ludothèque est très étendue et concerne tous les types de jeux. Ceux-ci sont souvent de très bonne qualité et exploitent bien les capacités de la machine. On trouve aussi de nombreux programmes éducatifs, toute une série d'utilitaires de haut niveau, ainsi que plusieurs autres langages : Assembleur, Pascal, Logo, Compilateur Basic. En ce qui concerne la bibliographie, elle est très vaste et couvre bien l'ensemble des besoins. Au total, si la machine n'est pas à la pointe de la technologie, ses extensions et sa logithèque en font une acquisition toujours intéressante.

RADIOSCOPIE

Origine : Grande-Bretagne
Connexion T.V. : Pal ou Péritel (par adaptateur)
Microprocesseur : Z 80 A
Mémoire vive : 48 K
Mémoire morte : 16 K
Mémoire vive utilisateur en Basic : 42 K
Extension RAM : non
Affichage : 22 lignes de 32 caractères
Haute résolution : 192 × 256 pixels
Son : 1 voix sur 10 octaves
Couleurs : 8 couleurs avec 2 tonalités, inversion et clignotement
Joystick : avec extension, au format Atari
Entrée cartouche : avec extension
Crayon optique : non
Disquette : microdrive ou lecteurs 3,5 pouces en option
Prix : 2 000 F (avec interface Péritel), interface *ZX 1* +
Microdrive : 1650
Importateur : Direco International.

TILTOSCOPE

Esthétique : ★★★★
Prise en main : ★★★★
Clavier : ★★★
Graphisme : ★★★★
Son : ★★★
Facilité de programmation : ★★★★
Fiabilité K7 : ★★★★★
Ludothèque : ★★★★★★
Bibliographie : ★★★★★★
Manuel : ★★★★★
Qualité/prix : ★★★★



Same Player Shoots again!

COMMODORE 64 • SPECTRUM • AMSTRAD • THOMSON MO 5
ORIC - ATMOS • ZX 81 • MSX • APPLE II • ATARI

It's more fun

GUILLEMOT International Software B.P. 2 - 56200 LA GACILLY - tél 99 08 83 54 et 99 08 83 17 du lundi au samedi de 9 à 19 h.

COMMODORE

A VIEW TO A KILL (D)	142 F
ADVENTURE CONSTRUC. (D)	163 F
BATTLE FOR NORMANDY (D)	163 F
BEACH HEAD II (D)	163 F
BEACH HEAD II (D/F)	141 F
BRUCE LEE (D) (F)	163 F
BUCK ROGERS (D)	141 F
COMBAT LEADER (D) (F)	163 F
CONAN (D) (F)	163 F
DAMBUSTERS (D) (F)	163 F
DECATHLON (D) (F)	129 F
DRELBS (D)	163 F
DROPZONE (D)	141 F
ELITE (D)	196 F
F 15 STIKE EAGLE (D)	163 F
FIGHTER PILOT (D) (F)	152 F
FORT APOCALYPSE (D) (F)	163 F
FRANK BRUNO'S BOXING (D)	141 F
HACKER (D)	128 F
IMPOSSIBLE MISSION (D)	159 F
JUMP JET (D)	129 F
KARATEKA (D)	278 F
KENNEDY APPROACH (D)	196 F
MAIL ORDER MONSTERS (D)	163 F
MIG ALLEY ACE (D)	163 F
MUSIC CONSTRUC. SET (D)	163 F
NATO COMMANDER (D)	141 F
PASTFINDER (D) (F)	129 F
PINBALL CONSTRUCT. (D)	163 F
POLE POSITION (D) (F)	163 F
RAID OVER MOSCOU (D) (F)	141 F
RESCUE ON FRACTALUS (D)	129 F
ROAD RACE (D) (F)	129 F
ROCKY HORROR SHOW (D)	145 F
SEVEN CITIES OF GOLD (D)	165 F
SHADOW FIRE (D)	152 F
SKYFOX (D)	129 F
SOLO FLIGHT (D) (F)	163 F
SPEED KING (D)	129 F
SPITFIRE ACE (D) (F)	141 F
SPY VS SPY II (D)	141 F
SPY'S DEMID (D)	141 F
STELLAR 7 (D)	141 F
SUMMER GAMES II (D)	174 F
SUPER HUEY (D)	163 F
TAPPER (D)	141 F
THE HOBBIT (D)	196 F
ULTIMA III (D)	218 F
WAY OF THE EXPLODING FIST (D) (F)	139 F
WHITE LIGHTNING (D)	327 F
KENNEDY APPROACH (D)	196 F
WIZZARD AND THE PRINCESS (D)	141 F
ZAXXON (D) (F)	163 F
10 MEGAHITS	115 F
A VIEW TO A KILL	120 F
ADVENTURE QUEST	108 F
AIR WOLF	86 F
ANKH	97 F
ANTICIPITAL	82 F
ARCHON	165 F
AZIMUTH (F)	98 F
BATTLE FOR MIDWAY (F)	108 F
BATTLE FOR NORMANDY	163 F
BEACH HEAD II	108 F
BEACH HEAD (F)	108 F
BEAMRIDER (F)	95 F
BLACKWYCHE	108 F
BLAGGER GOES TO HOLLYWOOD	125 F
BLUE MAX 2001	108 F
BLUE MAX (F)	108 F
BOOTY	27 F
BOULDERDASH II	118 F
BOUNTY BOB STRIKES BACK (F)	108 F
BOXING	99 F
BRUCE LEE (F)	108 F
BUCK ROGGERS	108 F
CASTLE OF TERROR	108 F
CAULDRON	87 F
CAVERNS OF KAFKA	97 F
CHOP LIFTER	125 F
CHUCKKIE EGG II	105 F
CIPHOID 9	125 F
CLASSIC ADVENTURE	76 F
CODENAME MAT II	97 F
COLOSSUS CHESS	108 F
COMBAT LEADER (F)	97 F
COMBAT LYNX (F)	97 F
CYLU	27 F
D. TH. DECATHLON	86 F
DAMBUSTERS (F)	130 F
DARK TOWER	86 F
DAVID'S MIDNIGHT MAGIC	125 F
DECATHLON (F)	95 F
DESIGNER'S PENCIL (F)	105 F
DRELBS	108 F
DROPZONE	108 F
E. KIDDS JUMP CHALLENGE	86 F
ELIDON (F)	108 F
ELITE	163 F
EMPIRE OF KARN	76 F
ENTOMBED	115 F
EVERYONE'S A WALLY	108 F
F. 15 STRIKE EAGLE	163 F
FAST LOAD (Cart)	272 F
FIGHTER PILOT	108 F
FIONA RIDES OUT	86 F
FIVE A SIDE FOOTBALL	89 F
FIVE FIVE	85 F
FLAK	108 F
FOOTBALL MANAGER	86 F
FORBIDDEN FOREST	97 F
FORT APOCALYPSE (F)	108 F
FOURTH PROTOCOL	149 F
FRANCKIE GOES TO HOLLYWOOD	108 F
FRANK BRUNO'S BOXING	86 F
GATES OF DAWN	97 F
GHETTO BLASTER	95 F
GHOST CHASER	108 F
GHOSTBUSTERS (F)	105 F
GLIDER PILOT	125 F
GRAND LARCENY	108 F
GRAPHOLOGIE	135 F
GREMLINS	105 F
GROG'S REVENGE (F)	108 F
GYROPOD	75 F
HACKER	99 F
HAMPSTEAD	108 F
HARD HAT MAC	108 F
HEADACHE	27 F
HERBERT'S DUMMY RUN	108 F
HERO (F)	95 F
HUNCHBACK	75 F
HUNTCHBACK II	86 F
HYPERSPORTS	86 F
IMPOSSIBLE MISSION	99 F
INDIANA JONES (F)	108 F
INTERNATIONAL SOCCER	163 F
JET SET WILLY II	97 F
JET SET WILLY	86 F
JOURNEY	86 F
JUICE	75 F
JUMP JET	109 F
KARATEKA	108 F
KENNEDY APPROACH	163 F
KENSINGTON	125 F
KOKOTONI WILF	86 F
KONG STRIKES BACK	86 F
LIGHT PEN	218 F
LODE RUNNER	125 F
LORDS OF MIDNIGHT	108 F
MACHINE LIGHTNING	327 F
MANIC MINER	86 F
MASTER OF THE LAMPS (F)	105 F
MAGE COMPILATION	86 F
MICRO OLYMPICS	115 F
MICRO SAPIENS	120 F
MIG ALLEY ACE	108 F
MONSTER TRIVIA	108 F
MOTOR CROSS	95 F
MR. DO	108 F
MR. ROBOT	97 F
MUSIC STUDIO (F)	105 F
MY CHESS II	130 F
NATO COMMANDER	108 F
NICK FALDO	109 F
NODES OF YESOD	119 F
NOW GAMES	97 F
ON COURT TENNIS (F)	105 F
ONE ON ONE	108 F
PASTFINDER (F)	105 F
PEACE WOMEN	109 F
PENETRATOR	87 F
PITFALL II (F)	95 F
PITSTOP II	99 F
POLE POSITION (F)	108 F
PSI WARRIOR	108 F
PSYCHEDELIA	82 F
PSYTRON	108 F
PYJAMARAMA	75 F
QUASIMODO	108 F
RACING DESTRUCTION SET (D)	163 F
RAID ON BUNGELING BAY	125 F
RAID OVER MOSCOU (F)	108 F
REALM OF IMPOSSIBILITY	108 F
RED ARROW	97 F
RED MOON	99 F
RESCUE ON FRACTALUS	99 F
RIVER RAID (F)	95 F
ROAD RACE	105 F
ROBIN OF SHERWOOD	108 F
ROCK'N BOLT (F)	105 F
ROCKY HORROR SHOW	97 F
ROLAND'S RAT RACE	86 F
RUPPERT	86 F
SABRE WULF	108 F
SELECT 1	136 F
SENTINEL	108 F
SHADES	97 F
SHADOW FIRE	108 F
SHERLOCK	163 F
SHOOT THE RAPIDS	86 F
SKYFOX	108 F
SLAPSHOT (Hockey s. glace)	97 F
SNOKIE	108 F
SOLO FLIGHT (F)	163 F
SORCERY	86 F
SPACE SHUTTLE (F)	95 F
SPEED KING	108 F
SPIDERMAN	99 F
SPITFIRE 40	125 F
SPITFIRE ACE	108 F
SPY HUNTER	108 F
SPY VS SPY	108 F
SPY VS SPY II	108 F
SPY'S DEMID	108 F
STAFF OF KARNATH	108 F
STEALTH	108 F
STELLAR 7	108 F
STEVE DAVIS SNOOKER	86 F
STRANGE LOOP	97 F
STRIP POKER	108 F
SUICIDE STRIKE	95 F
SUMMER GAMES II	108 F
SUPER HUEY	97 F
TAPPER	108 F
TERROR MOLINOS	86 F
THE BULGE	115 F
THE HOBBIT	163 F
THE RATS	105 F
THEATRE EUROPE	108 F
THING ON A SPRING	86 F
TIR NA NOG	108 F
TOUR DE FRANCE	109 F
TURBO 10	272 F
TURBO 22	272 F
UP'N DOWN	108 F
VOTEZ POUR MOI	159 F
WAY OF THE EXPLODING FIST	94 F
WEB DIMENSION (F)	105 F
WHIRLINURD	108 F
WHITE LIGHTNING	218 F
WILLIAM WOBBOER	108 F
WIZARD LAIR	97 F
WIZARDRY	108 F
WORL CUP II	86 F
WORLD SERIES BASEBALL	86 F
ZAXXON (F)	108 F
ZIM ZALA BIM	108 F

SPECTRUM

10 MEGAHITS	115 F
3 D MOVER (F)	162 F
A VIEW TO A KILL	120 F
AIR WOLF	76 F
ALIEN 8	108 F
ANDROIDE (F)	67 F
ARCHON	126 F
ARNHEM	97 F
AZIMATE 3000	79 F
BACK PACKERS	89 F
BASIC ETENDU (F)	162 F
BATTLE FOR MIDWAY (F)	99 F
BEACH HEAD (F)	86 F
BEAMRIDER (F)	89 F
BLUE MAX (F)	86 F
BORED OF THE RINGS	76 F
BRIAN BLODDAXE	54 F
BROADSTREET	97 F
BRUCE LEE (F)	86 F
BUCK ROGERS	86 F
COBALT (F)	85 F
CODENAME MAT II	97 F
COMBAT LYNX (F)	97 F
COMPILATEUR INTEGRAL	225 F
CONFUZION	76 F
CRITICAL MASS	97 F
D. TH. DECATHLON	76 F
D. TH. SUPERTEST	76 F
DAMBUSTERS	130 F
DEATH STAR INTERCEPTOR	86 F
DESIGNER'S PENCIL (F)	85 F
DON JUAN et Dragueurs (F)	111 F
DOOM DARKS REVENGE	108 F
DRAGONTORC	86 F
DUNDARACH	108 F
DYNAMITE DAN	76 F
E. KIDDS JUMP CHALLENGE	86 F
ENDURO (F)	89 F
FAIR LIGHT	108 F
FALL GUY	76 F
FANTASTIC VOYAGE	82 F
FIGHTER PILOT	86 F
FIGHTING WARRIOR	86 F
FIVE FIVE	54 F
FLAK	86 F
FOOTBALL MANAGER	76 F
FORMULA ONE	97 F
FRANCKIE GOES TO HOLLYWOOD	108 F
FRANK BRUNO'S BOXING	76 F
FRANKENSTEIN	65 F
GHOSTBUSTERS (F)	89 F
GIFTS FROM THE GODS	108 F
GLASS	86 F
GO TO HELL	89 F
GRAHAM GOOCH TEST CRICKET	108 F
GREMLINS	108 F
HACKER	99 F
HAMPSTEAD	108 F
HAVOC	95 F
HELLFIRE	76 F
HERBERT'S DUMMY RUN	108 F
HERO (F)	89 F
HEROES OF KARN	60 F
HIGH WAY ENCOUNTER	99 F
HULK	108 F
HUNCHBACK	75 F
HUNTCHBACK II	75 F
HYPER SPORTS	86 F
JET PAC	60 F
JET SET WILLY	65 F
JUGGERNAUT	86 F
KNIGHT LORE	108 F
KOKOTONI WILF	65 F
KONG STRIKES BACK	75 F
LAZY JONES	76 F
LE SURVIVANT (F)	108 F
LODE RUNNER	108 F
LOMBRIX (F)	85 F
LORDS OF MIDNIGHT	108 F
LORDS OF TIME	108 F
LUNAR JETMAN	60 F
M. CODER III	141 F
MACADAM BUMPER (F)	144 F
MANAGER	120 F
MANIC MINER	65 F
MASTER CHESS	76 F
MATCH DAY (Football)	86 F
MATCHPOINT (Tennis)	86 F
MERLOCK MEDE	65 F
METABOLIS	75 F
MICRO OLYMPICS	115 F
MICROSAPIENS (F)	126 F
MILLIONNAIRE (F)	126 F
MONTY IS INNOCENT	76 F
MONTY MOLE	76 F
MOON CRESTA	76 F
MORDON'S QUEST	76 F
MUGSY	76 F
NICK FALDO	109 F
NIGHT GUNNER	76 F
NIGHT SHADE	108 F
NOW GAMES	97 F
OBJECTIF ELYSEE (F)	111 F
ON THE RUN	125 F
ONE ON ONE	119 F
PANIQUE (F)	64 F
PAWS	76 F
PENETRATOR	76 F
PIPELINE SOS	76 F
PITFALL II (F)	89 F
POLE POSITION	86 F
PRINT	108 F
PROFANATION	86 F
PROJECT FUTURE	76 F
PSYCHEDELIA	65 F
PSYTRON	108 F
PYJAMARAMA	76 F
QUEST OF THE HOLY GRAIL	21 F
RAID OVER MOSCOU (F)	86 F
RED ARROWS	97 F
RIDDLER'S DEN	86 F
RIVER RAID (F)	89 F
ROBIN OF SHERWOOD	108 F
ROCKY HORROR SHOW	97 F
RUPPERT	87 F
SABRE WULF	108 F
SELECT 1	136 F
SHADOW FIRE	108 F
SHADOW OF THE UNICORN	163 F
SHERLOCK HOLMES	163 F
SIR LANCELOT	65 F
SOFTWARE STAR	95 F
SORCERY	115 F
SORDERONS SHADOW	108 F
SOUTHERN BELLE	86 F
SPACE SHUTTLE (F)	89 F
SPIDERMAN	86 F
SPORTS HERO	76 F
SPY HUNTER	86 F
SPY VS SPY	108 F
STARION	86 F
STEVE DAVIS SNOOKER	86 F
SUPER PIPELINE II	97 F
TALOS	86 F
TAPPER	86 F
TECHNICIAN TED	65 F
TERRAHAWKS	65 F
TERROR MOLINOS	86 F
THAT'S THE SPIRIT	86 F
THE BULGE	109 F
THE CUSTARD KID	54 F
THE DUKES OF HAZZARD	82 F
THE HOBBIT	163 F
THE LEGEND OF AVALON	86 F
THE RATS	105 F
THE SORCERER OF CLAYM. CASTLE	108 F
TIR NA NOG	108 F
UNDERWURLDE	108 F
VOX (F)	162 F
WAY OF THE EXPLODING FIST	97 F
WHITE LIGHTNING	163 F
WIZARD LAIR	76 F
WORLD SERIES BASEBALL	76 F
ZAXXON (F)	86 F
ZXTRANS (F)	85 F

AMSTRAD

ROLAND AHOY (D)	123 F
ROLAND IN TIME (D)	123 F
ROLAND IN THE CAVES (D)	123 F
ROLAND ON THE ROPES (D)	123 F
ASSURDITY (D)	179 F
AIRWOLF (D)	139 F
ALEX HIGGIN'S SNOOKER (D)	141 F
ALIEN (D)	136 F
AMS GOLF (D)	136 F
AMS ASM (D)	335 F
BEACH HEAD (D) (F)	152 F
BIORYTHME (D) (F)	159 F
BRAXX BLUFF (D)	136 F
CENTRE COURT TENNIS (D)	136 F
CODENAME MAT (D)	141 F
DATAFILE II (D)	129 F
ELECTRO FREDDY (D)	136 F
EXOCET (D)	123 F
FANTASTIC VOYAGE (D)	136 F
FIGHTER PILOT (D) (F)	136 F
FRANK BRUNO'S BOXING (D)	141 F
HARRIER ATTACK (D)	136 F
HUNCHBACK II (D)	141 F
HUNTER KILLER (D)	141 F
LOGO (D)	159 F
MAGIC PAINTER (D) (F)	159 F
MASTER CHESS (D)	136 F
MASTERFILE (D)	276 F
MEURTRE à Grande Vit.	215 F
MICROLIGHTION (D)	179 F
PINBALL (D)	197 F
PUNCHY (D)	105 F
PYJAMARAMA (D)	136 F
RALLY II (D)	136 F
RED ARROWS (D)	141 F
ROLAND GOES DIGGING (D)	141 F
ROLAND ON THE RUN (D)	141 F
SALUT L'ARTISTE (DAO) (D) (F)	201 F
SCREEN DESIGNERS (D)	130 F
SLAPSHOT (D)	152 F
SORCERY HAWKS (D)	136 F
SPANNERMAN (D)	136 F
SPLAT (D)	141 F
STEVE DAVIS SNOOKER (D)	165 F
SUBTERRANEAN (D)	136 F
SUPER PIPELINE II (D)	136 F
THE QUILL (D)	251 F
3 D BOXING	108 F
3 D GRAND PRIX	108 F
3 D INVADERS	91 F
3 D STAR RAIDER	109 F
A VIEW TO A KILL	120 F
ASSURDITY (F)	135 F
ADMIRAL GRAF SPEE	91 F
AFFAIRE EN OR	146 F
AHHH	76 F
AIR TRAFFIC CONTROL	86 F
AIRWOLF	109 F
ALEX HIGGING'S SNOOKER	105 F
ALIEN 8	108 F
ALIEN BREAK IN	85 F
AMELIE MINUIT	119 F
AMERICAN FOOTBALL	91 F
AMLETTRES	126 F
AMS ASM (F)	288 F
AMSGOLF	91 F
AMSWORD (F)	201 F
ANALYSE D'UN BILAN	99 F
ANIMAL VEGETAL MINERAL	91 F
ARGO NAVIS	76 F
ARTIST AND SPRITE DESIGNERS	108 F
ASTRO ATTACK	91 F
ATOM SMASHER	91 F
AZIMUTH HEAD ALIGNMENT TAPE	98 F
BATTLE BEYOND THE STARS	97 F
BATTLE FOR MIDWAY (F)	108 F
BEACH HEAD (F)	108 F
BIORYTHME (F)	108 F
BOULDERDASH	108 F
BRAXX BLUFF	97 F
BRIAN JACK SUPERSTAR	97 F
BRIAN'S BLOODAXE	97 F
BRIDGE IT	91 F
BUDGET FAMILIAL	138 F
BUGS BUSTER	121 F
CENTER COURT TENNIS	115 F
CHALLENGER	119 F
CHEOPS	59 F
CHIROLOGIE	126 F
CHOPPER SQUAD	65 F
CHUCKIE EGG	95 F
CLASSIC ADVENTURE	91 F
CLASSIC RACING	91 F
COBRA	109 F
CODE NAME MAT II	97 F
CODENAME MAT	91 F
COLORIC	104 F
COMBAT LYNX (F)	97 F
CONFUZION	76 F
CRAZY GOLF	91 F
CYRUS CHESS	108 F
D.A.D.	109 F
D. TH. DECATHLON	97 F
DACTYLOFRAPHIE METHODE PITMAN	91 F
DARK STAR	86 F
DATA BASE	218 F
DATAFILE II	163 F
DEATH PIT	86 F
DECISION MAKER	276 F
DEFEND OR DIE	86 F
DETECTIVE	97 F
DEVPAC (D)	188 F
DOPPLE GANGER	97 F
DRAGONS GOLD	91 F
DUNDARACH	108 F
EASI AMSCALC (F)	201 F
EASY WRITER	109 F
ELECTRO FREDDY	91 F
ELIDON	108 F
ENTREPRENEUR (D)	276 F
ETUDE DES CONIQUES	99 F
EVERYONE'S A WALLY	108 F
FANTASIA DIAMOND	86 F
FIG FORTH	109 F
FIGHTER PILOT	108 F
FLIGHT PATH 737	76 F
FOOTBALL MANAGER	86 F
FORCE 4	109 F
FOREST AT WORLD'S END	65 F
FORMULA ONE	86 F
FRANCK BRUNO'S BOXING	97 F
FRANKENSTEIN	97 F
FRUIT MACHINE	91 F
FRUTY FRANCK	76 F
GALAXIA	69 F
GEMS OF STRADUS	89 F
GHOSTBUSTERS (F)	105 F
GILLIGAN'S GOLD	75 F
GRAPHOLOGIE	129 F
GREMLINS	108 F
GUTTER	108 F
HANDICAP GOLF	89 F
HARD HAT MACK	139 F
HARRIER ATTACK	91 F
HAUNTED HEDGES	91 F
HEROES OF KARN	65 F
HIGHWAY QUIZZ	109 F
HOLD FAST	65 F
HOME BUDGET	163 F
HUNCHBACK	75 F
HUNTCHBACK II	97 F
HYPERSPACE 4	109 F
INITIATION AU BASIC (F)	109 F
JACK AND THE BEANSTALK	65 F
JET SET WILLY	86 F
JEWELS OF BABYLON	65 F
JOYAUX DE BABYLONE (F)	76 F
JUGGERNAUT	86 F
JUMP JET	108 F
JUMP JET (D)	163 F
KEY FACTOR	105 F
KNIGHT LORE	108 F
KONG STRIKES BACK	97 F
L'ARDOISE MAGIQUE	91 F
L'HORLOGER 1	89 F
L'HORLOGER 2	91 F
LA COURSE A LA BOUSSOLE	91 F
LASERWARP	91 F
LA GEOGRAPHIE	91 F
LE PENDU	91 F
LE SURVIVANT (F)	108 F
LES CHIFFRES MAGIQUES	91 F
LES LETTRES MAGIQUES	91 F
LOGO	218 F
LORDS OF MIDNIGHT	108 F
LOTO	117 F
MACADAM BUMPER	144 F
MAGIC PAINTER (F)	108 F
MANAGER	126 F
MANIC MINER	86 F
MASTER CHESS	105 F
MASTER OF THE LAMPS	105 F
MEGACODE	109 F
MESSAGE FROM ANDROMEDA	65 F
MEURTRE à Grande Vit.	149 F
MICRO (D)	85 F
MICROGESTION	129 F
MICROSAPIENS	109 F
MILLIONNAIRE	125 F
MINI OFFICE	65 F
MINIFILE	126 F
MISSION DELTA	108 F
MISSION DETECTOR	109 F
MONOPOLIC	117 F
MORDON'S QUEST	66 F
MR. FREEZE	27 F
MR. WONG'S LOOPY LAUNDRY	91 F
MUSIC MASTRO	108 F
MUTANT MONTY	91 F
NIGHT BOOSTERS	109 F
OH MUMMY	91 F
ON THE RUN	76 F
PAWS	86 F
PINBALL	119 F
PROJECT FUTURE	97 F
PROJECT PLANNER	276 F
PSYCHEDELIA	65 F
PYJAMARAMA	97 F
QUACK A JACK	91 F
RED ARROWS	97 F
RED MOON	76 F
ROBON OF SHERWOOD	108 F
ROCCO	97 F
ROCK RAID	76 F
ROCKY HORROR SHOW	97 F
ROLAND AHOY	91 F
ROLAND GOES DIGGING	91 F
ROLAND GOES SQUARE BASHING	91 F
ROLAND IN THE CAVES	91 F
ROLAND IN TIME	91 F
ROLAND ON THE ROPES	91 F
ROLAND ON THE RUN	91 F
SALUT L'ARTISTE (DAO)	156 F
SIR LANCELOT	65 F
SLAPSHOT	108 F
SMUGGLERS COVE	85 F
SNOOKER	91 F
SORCERY	97 F
SOUTHERN BELLE	86 F
SPACE HAWKS	91 F
SPANNERMAN	91 F
SPLAT	91 F
SPY VS SPY	108 F
STAR AVENGER	97 F
STAR COMMANDOS	89 F
STAR STRIKE	105 F
STAR WATCHER (D)	233 F
STARION	108 F
STEVE DAVIS SNOOKER	86 F
STOCK MARKET	91 F
STRESS	109 F
STRIP POKER	105 F
SUBSUNK	27 F
SUPER PIPELINE II	97 F
SUPERCOPY	109 F
TALES OF ARABIAN NIGHT	76 F
TANK BUSTER	86 F
TEACH YOURSELF BASIC	201 F
TECHNICIAN TED	86 F
TEST MATCH	76 F
THE DEVILS CROWN	108 F
THE GALACTIC PLAGUE	91 F
THE HOBBIT	163 F
THE QUILL	163 F
LOGO (D)	159 F
TRIPODS	95 F
USE IT	86 F
VILLE INFERNALE	109 F
WARLORD	91 F
WAY OF EXPLODING FIST	108 F
WILD BUNCH	27 F
WIZARD LAIR	97 F
WORLD CUP FOOTBALL	86 F
WORLD WAR 3	86 F
XANAGRAMS	89 F
ZEN ASSEMBLER	218 F

ZX 81

3 D FORMULE 1 (F)	65 F
BUDGET FAMILIAL (F)	82 F
CASSE BRIQUES (F)	65 F
CHIROMANCIE (F)	73 F
COBALT (F)	82 F
GRAPHIX 81 (F)	129 F
PANIQUE (F)	65 F
RIGEL (F)	82 F
SCORPIRUS (F)	65 F
ZXTRI (F)	65 F

ORIC

1815	139 F
BASIC TURBO	119 F
BUSINESSMAN	126 F
CHALLENGER	119 F
CITE MAUDITE (F)	126 F
CUBI	82 F
DAMSEL IN DISTRESS	92 F
DON JUAN et Dragueurs (F)	111 F
DURENDAL	109 F
HADES (F)	225 F
HUNCHBACK II	109 F
HUNCHBACK	75 F
HYPERSPACE 4	109 F
ISLAND OF DEATH	75 F
MACADAM BUMPER (F)	144 F
MASTERPAINT (F)	225 F
MEURTRE à Grande Vit.	149 F
MILLIONNAIRE (F)	95 F
MISSION DELTA (F)	86 F
MR. MIMPY	75 F
OBJECTIF ELYSEE (F)	129 F
PINBALL	119 F
PLANETE BLEUE	109 F
PLAYGROUND 21	82 F
POLYFICHIER	149 F
RDY TERREUR (F)	86 F
SAGA	115 F
STRESS	109 F
TERMINUS (F)	95 F
TORTUE LOGIC	135 F
TRIATHLON (F)	135 F

THOMSON

1815	145 F
AFFAIRE EN OR	146 F
BIORYTHME (F)	108 F
BUDGET FAMILIAL	138 F
COURSE AUTO (F)	108 F
CUISINE FRANÇAISE	142 F
DEBUG	141 F
ECHEC 3. 7	109 F
GRAPHOLOGIE	115 F
HISTOIRE DE THEATRE	121 F
LASA	258 F
LOTO	117 F
MEURTRE à Grande Vit.	149 F
MILLE BORNES	138 F
MILLIONNAIRE (F)	125 F
MISSION DELTA (F)	162 F
MONOPOLIC	150 F
ORDI TIERCE	119 F
PASCAL BASE	179 F
STRESS	109 F
TABLO 5 (F)	225 F
TRESOR DU PIRATE	104 F
VOX (F)	162 F
WORLD WAR 3	96 F

M S X

737 FLIGHT SIMULATOR	108 F
ADVENTURE QUEST	108 F
BEAMRIDER (F)	125 F
BINARY LAND	97 F
BLAGGER	86 F
BOARD GAME 1	54 F
BOARDELLO	99 F
BOOGA BOO (F)	86 F
BRIAN JACK SUPERSTAR	86 F
BRIDGE	108 F
BUCK ROGERS	130 F
BUZZ OFF	86 F
CHALLENGER (F)	119 F
CHAMP	141 F
CHUCKIE EGG	75 F
CLASSIC ADVENTURE	76 F
CRASY GOLF	86 F
CRIBBAGE	65 F
DECATHLON (F)	125 F
DOG FIGHTER	76 F
DUNGEON ADVENTURE	108 F
E. KIDDS JUMP CHALLENGE	86 F
ERIC AND THE FLOATERS	65 F
FLIGHT PATH 737	97 F
GHOSTBUSTERS (F)	125 F
HERO (F)	125 F
HOT SHOE	86 F
HUNCHBACK	86 F
JETS ET WILLY	86 F
LAZY JONES	97 F
MANIC MINER	86 F
MASTER OF THE LAMPS	125 F
MR. WONGS LOOPY LANDRY	86 F
OH MUMMY	86 F
PITFALL II (F)	125 F
PSYCHEDELIA	65 F
RIVER RAID (F)	125 F
SNOWBALL	108 F
SORCERY	97 F
SPOOK AND LADDERS	97 F
SUPER CHESS	97 F
THE SNOWMAN (F)	86 F
THE WRECK	163 F

ATARI

CHOPSUEY (D)	141 F
GHOSTBUSTERS (D)	128 F
MIG ALLEY ACE (D)	163 F
SPY'S DEMID (D)	141 F
STRIP POKER (D)	163 F
UP'N DOWN (D)	163 F
AIR WOLF	88 F
ARCHON	130 F
ATTACK OF THE MUTANT CAMELS	82 F
BALLBLAZER	110 F
BEAN HEAD (D)	163 F
BEAMRIDER	139 F
BIORYTHME	179 F
BLUE MAX 2001	108 F
BLUE MAX (F)	108 F
BOULDERDASH	108 F
BOUNTY BOB STRIKES BACK	108 F
BRUCE LEE (F)	163 F
CAVERNS OF KAFKA	97 F
CHOPSUEY	97 F
COLOURSPACE	82 F
CONAN (D)	163 F
DECATHLON (Cart) (F)	198 F
DECATHLON (F)	130 F
DIG DUG	108 F
DRELBS	108 F
DROPZONE	108 F
ENCOUNTER	108 F
F 15 STRIKE EAGLE	163 F
FORBIDDEN FOREST	97 F
FORT APOCALYPSE	108 F
GHOST CHASER	108 F
HARD HAT MACK	113 F
HULK	108 F
LODE RUNNER	278 F
MELT DOWN	108 F
MIG ALLEY ACE	108 F
MINER 2049	141 F
MR. DO	108 F
NATO COMMANDER	108 F
ONE ON ONE	113 F
PAC MAN	108 F
POLE POSITION (F)	108 F
PRINT SHOP	278 F
RESCUE ON FRACTALUS	99 F
SMASH HITS VOL. 1	163 F
VOL. 2 163 F VOL. 3	163 F
SOLO FLIGHT	163 F
SPACE SHUTTLE (F) (K7)	125 F
SPIDER INVASION	108 F
SPIDERMAN	86 F
SPITFIRE ACE	108 F
SPY VS SPY	108 F
SPY'S DEMID	108 F
THE E FACTOR	108 F
UP'N DOWN	108 F
WHIRLINURD	108 F
ZAXXON (F)	163 F
ZONE RANGER (F) (Cart.)	195 F

APPLE II

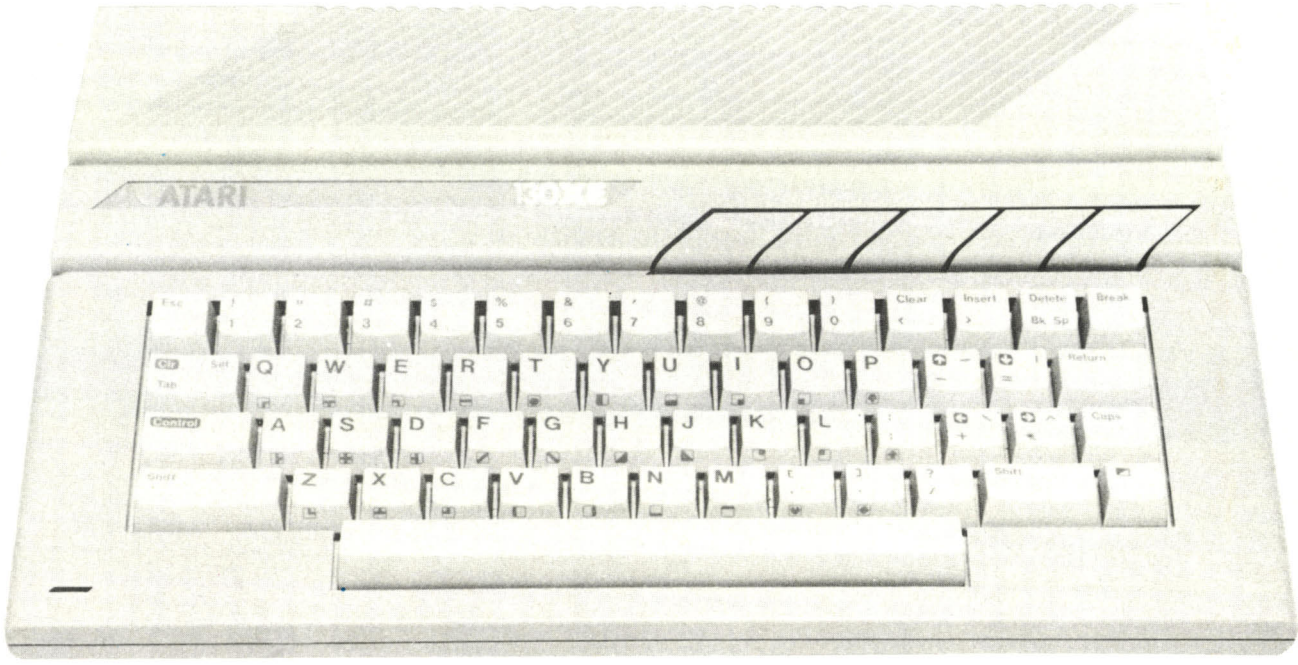
DESIGNER'S PENCIL (D) (F)	225 F
GHOSTBUSTERS (D) (F)	225 F
HERO (D) (F)	225 F
PITFALL II (D) (F)	225 F
SPACE SHUTTLE (D) (F)	225 F
THE TRACER SANCTION (D) (F)	225 F
SUMMER GAMES II (D)	225 F

BON de COMMANDE

à envoyer à :

GUILLEMOT
International Software
B.P. 2
56200 LA GACILLY

TITRES	PRIX



Atari 130XE (800XL)

Digne successeur des *600* et *800 XL*, le *130 XE* voit son prix chuter tous les jours.

Commercialisé en septembre 1985, l'*Atari 130 XE* est en fait une version améliorée du *800 XL*. Ici, tout est question de compatibilité verticale : les *Atari 600 XL, 800 XL* et *130 XE* tiennent encore une place importante sur le marché français. Relancer un produit radicalement différent aurait sans aucun doute posé de gros problèmes quant à la ludothèque déjà disponible sur Atari.
Question look, le *130 XE* frappe fort. Oubliez la sombre silhouette du vieux *800*. Dans les tons crême, le clavier mécanique (QWERTY) est agréable à manier. Les cinq touches de fonctions, situées sur le front de l'appareil, sont bien plus esthétiques que sur le modèle précédent.
La mise sous tension s'effectue par branchement direct. En revanche, le raccordement au téléviseur fait appel au procédé PAL. Une interface sera donc nécessaire pour les téléviseurs autres que multistandards. L'arrière de l'appareil reçoit les cartouches et extensions : les différentes prises sont identifiées par un symbole se rapportant à leur fonction.
Ce qui fait la supériorité du *130 XE* dans la gamme présentée ici est sans aucun doute sa forte capacité de mémoire. Alors que le *600 XL* possède seulement 16 K de RAM (extensible à 64 K) et le *800 XL* 64 K, cet appareil affiche 131 K de mémoire vive. Cette puissance, réservée jusque-là aux machines semi professionnelles, ne place cependant pas cet ordinateur dans la catégorie précitée. Il s'agit en fait de différentes pages de mémoires accessibles par un simple switch. On peut ainsi traiter les 128 K par l'usage simultané de deux ensembles à 64 K. Les utilisateurs sauront-ils cependant profiter pleinement de ce nouvel apport ? Bien peu de logiciels nécessitent en fait une telle puissance de RAM. Le *130 XE* risque fort d'être utilisé tout d'abord comme un *800 XL*.
La définition à l'écran quant à elle est bonne. Une résolution de 320 × 192 pixels et 16 couleurs (intensité de chaque couleur modulable sur 16 niveaux) permettent un travail graphique plus qu'efficace.
Les périphériques disponibles sont les mêmes que ceux du *800 XL* si ce n'est l'utilisation d'un lecteur de disquettes 3 pouces 1/2 d'un demi méga ou un méga octet (*Atari ST*). Les manettes de jeu n'ont pas changé, elles permettent néanmoins de déplacer sur le Boxe l'équivalent d'une souris.
La ludothèque Atari est, comme nous l'avons vu, basée sur la compatibilité entre ces trois machines. Les jeux sur disquettes se développent sensiblement. Les 131 K de mémoire vive devraient permettre l'élaboration de logiciels d'aventure ou de création des plus intéressants : notons déjà l'existence de *Infinity* (tableur + traitement de texte et gestion de fichier) et d'un programme de télécommunication qui permet d'organiser des réseaux entre plusieurs *Atari XE* et *ST*. En attendant plus, la ludothèque de la gamme Atari est d'une richesse fort appréciable avec une nouvelle tendance vers les jeux éducatifs (Vifi Nathan, Hachette, ...).
La bibliothèque reste encore fortement centrée sur la série *XL*. La compatibilité permet cependant d'adapter la plupart de ces publications au *XE*. Ce dernier est d'ailleurs fort bien servi par un manuel en français, où figure outre l'enseignement du Basic, les adresses mémoires et schémas de câblages.
Bien qu'il reprenne en grande partie les caractéristiques de l'*Atari 800 XL*, le *130 XE* est un produit particulièrement bien fini.
L'impressionnante ludothèque Atari et sa grande capacité mémoire le placent en bonne position dans sa catégorie.

RADIOSCOPIE

Origine : Etats-Unis
Connexion T.V. : prise antenne (avec téléviseur PAL) ou prise péritel avec interface
Microprocesseur : 6502
Mémoire vive : 131 K
Mémoire morte : 25 K
Affichage : 40 colonnes de 24 lignes
Haute résolution : 320 × 192 points
Couleurs : 256 (16 couleurs en 16 intensités chacune)
Mannettes de jeu : oui (deux prises)
Entrée cartouche : oui
Lutins : néant
Son : quatre voix sur 3,5 octaves
Prix : 2 100 F environ.

TILTOSCOPE

Esthétique : ★★★★★
Prise en main : ★★★★★
Clavier : ★★★★★
Graphisme : ★★★★★
Son : ★★★★
Facilité de programmation : ★★★★
Fiabilité chargement K7 : ★★★★
Ludothèque : ★★★★★
Manuel : ★★★★★
Rapport qualité/prix : ★★★★★

Un jeu fou qui vous rendra fou !

ILLUSIONS



MSX

MINICALC (MSX-T07-70)
Véritable tableur, très performant permettant d'effectuer des opérations très variées sur des tableaux de nombres ou de données.

SALUT L'ARTISTE
(VG 5000)
Un outil graphique simple et efficace qui permet de créer, modifier et stocker toutes sortes d'images.

FOOTBALL (T07.70-MSX)
Changement d'aile, tête... passe en profondeur... tackle... coup franc... le gardien plonge... But !!!

TAROT (VG 5000-MSX)
Du débutant à l'expert, tous les joueurs de tarot vont pouvoir rivaliser et progresser avec ce partenaire d'utilisation simple et de très haut niveau.

ILLUSIONS (MSX-Commodore 64)

Un jeu conçu, réalisé par NICE IDEAS. Un jeu d'action, de réflexion, de stratégie... Un univers surréaliste aux graphismes étonnants. Un monde original. Une logique étrange...

Aidez les gentils SPEEPS à survivre en ce monde, aidez-les à sauter, se séparer, se joindre. A éviter d'affreux lézards qui roulent. A renverser sur eux d'énormes baquets d'eau. A manger des poissons. A fuir des oiseaux...

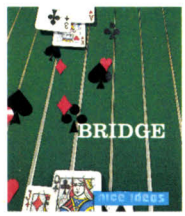
Aidez-les car le temps, hélas, leur est compté. Et si vous atteignez à l'œuf philosophique, résoudrez-vous, peut-être, l'éternelle question : est-ce une réalité ? Ou bien une illusion ?



JE COMPTE (MSX)
Les tout petits apprendront à compter, reconnaître les nombres, en s'amusant à travers 4 jeux originaux.



SCARFINGER (T07.70)
(Jeu d'action) Il s'agit de conduire une moto sur une route sinueuse encombrée d'obstacles et de détruire le repère du dangereux SCARFINGER.



BRIDGE
(MSX-Commodore 64)
Un programme qui joue **réellement** au bridge avec vous ! annonces et jeu de la carte !. Vous jouez votre main, le programme joue les 3 autres.



PYROMAN (MSX-T07-70)
Jeu d'action : il s'agit d'éteindre des incendies qu'un dangereux pyromane allume dans une usine de feux d'artifices. Un jeu fumant !

nice ideas

DISTRIBUTION EXCLUSIVE

MFI INTERNATIONAL

© 85 - EDITIONS ROULAND



Commodore 64

Vieux lion aux dents longues, le *C 64* continue, malgré son âge, à rugir haut et fort.

Le *Commodore 64* affiche une mine un peu désuète. Trapue, l'unité centrale est affectée d'un clavier mécanique de type « QWERTY » d'un maniement fort agréable. Quatre double touches de fonction sur la droite de l'appareil complètent l'ensemble. La simplicité semble de mise.

Les connexions sont classiques.

Péritel pour le téléviseur, les différents autres câbles de liaisons s'avèrent à la longue un peu trop nombreux. La face arrière de l'appareil reçoit les différentes extensions.

Sur le côté droit, un interrupteur secteur commande la mise sous tension de l'unité.

Une très bonne résolution alliée à la possibilité de créer 164 lutins (dont 8 affichables simultanément) a longtemps permis au *C 64* de régner en maître dans le domaine des graphismes. Les capacités sonores ne sont pas en reste. Les trois voix disponibles s'étendent sur une tessiture de neuf octaves et s'agrémentent d'un générateur de son incorporé. De l'orgue au xylophone, les possibilités sonores sont multiples et séduisent les mélomanes. Connectée à une chaîne hi fi, la qualité du son est fort satisfaisante.

Son et image sont malheureusement d'un emploi assez compliqué. Commandés tous deux à partir de l'instruction « Poke », le maniement n'est pas des plus évidents. De même, le Basic très particulier demande une bonne habitude pour être totalement maîtrisé, et il commence à dater.

Les périphériques disponibles offrent une gamme complète de produits : lecteur de cassettes, lecteur de disquettes (malheureusement très lent), manette de jeu et crayon optique, imprimante, table traçante, modem, claviers musicaux qui transforment le *C 64* en petit synthétiseur. Les deux branchements des manettes de jeux sont standard ce qui permet de connecter n'importe quel joystick.

La ludothèque Commodore est particulièrement complète. Les logiciels d'action et d'aventure graphiques sont parmi les meilleurs, les aides à la création musicale sont nombreuses et performantes, les utilitaires également. Et les nouveautés ne cessent d'affluer, malgré l'âge vénérable de la machine. Quoique concurrencé de plus en plus sérieusement par des jeunes aux dents longues, le bon vieux *Commodore*, avec un prix « réactualisé », reste dans la course, particulièrement pour les amateurs de logiciels de jeu de très haute qualité.

RADIOSCOPIE

Origine : Etats-Unis
Connexion T.V. : UHF-Péritel
Microprocesseur : 6502
Mémoire vive : 64 K
Mémoire morte : 20 K
Mémoire utilisateur en Basic : 39 K
Extension RAM : non
Affichage : 40 colonnes de 25 lignes
Haute résolution : 320 × 200 points
Son : 3 voix sur 9 octaves
Couleurs : 16
Joysticks : 2
Entrée cartouche : oui
Crayon optique : oui
Disquettes : oui
Prix : 2 400 F (ordinateur Pal) ; 2 700 F (ordinateur Péritel) ; 2 600 F (lecteur de disquettes) ; 410 F (magnétophone)
Importateur : Procep.

TILTOSCOPE

Esthétique : ★★★★★
Prise en main : ★★★
Clavier : ★★★★★★
Graphisme : ★★★★★
Son : ★★★★★★
Facilité de programmation : ★★★
Fiabilité K7 : ★★★
Ludothèque : ★★★★★
Bibliographie : ★★★★
Manuel : ★★★
Qualité/prix : ★★★★★

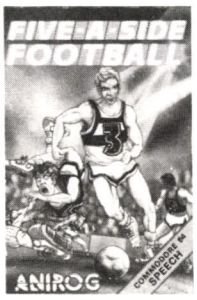
du nouveau chez RUN le spécialiste de COMMODORE et d'AMSTRAD



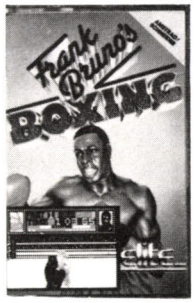
*** SORCERY**
64 C **150 F**
AMSTRAD C **140 F**



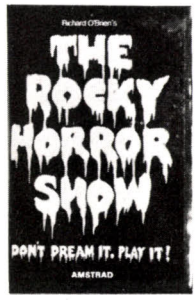
EXPLODING FIST KARATE
AMSTRAD C **110 F**
64 C **110 F**



FIVE-A-SIDE FOOTBALL
64 C **90 F**



FRANK BRUNO'S BOXING
AMSTRAD C **120 F**
64 C **130 F**

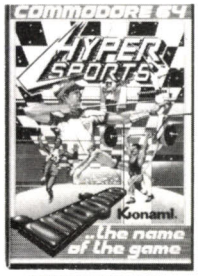


THE ROCKY HORROR SHOW
64 C **135 F**
AMSTRAD C **145 F**



WINTER GAMES
64 D **195 F** - C **115 F**

nouveau

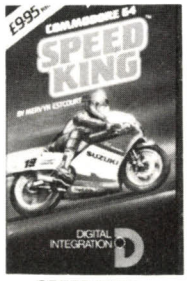


HYPER SPORTS
64 C **135 F**
AMSTRAD C **135 F**
SPECTRUM C **135 F**

nouveau



SUMMER GAMES II
64 C **130 F** - D **170 F**



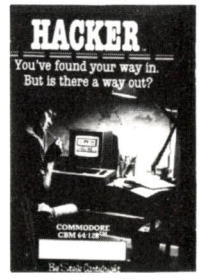
SPEED KING
64 C **145 F**



BLUE MAX 2001
64 C **125 F**



FIGHTER PILOT
AMSTRAD
C **135 F** - D **205 F**
64 C **130 F** - D **175 F**



HACKER
64 C **135 F**

Pyc Publicité

RUN INFORMATIQUE — Des SUPER JEUX pour votre MICRO

PLACE D'ITALIE
62, rue Gérard - 75013 PARIS
Tél. (1) 581.51.44
(ouvert de 9 h à 19 h)

◀ 2 MAGASINS ▶
ouverts du lundi au samedi
C = Cassette D = Disquette

RÉPUBLIQUE
5, bd Voltaire - 75011 PARIS
Tél. (1) 338.96.31
(ouvert de 10 h à 19 h)

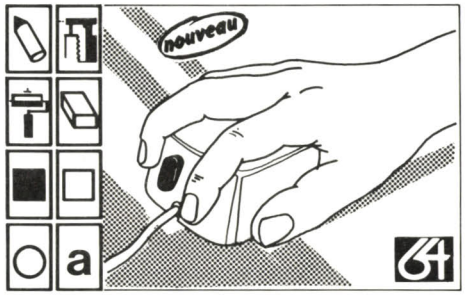
FINIS LES PROBLÈMES DE CHARGEMENT

Jouez en paix avec les cassettes d'alignement azimuth

Chaque coffret comprend :
- Une cassette d'alignement de la tête AZIMUTH 3000.
- Un jeu d'essai BANDANA CITY (pour COMMODORE) ou CHOPPER SQUAD (pour AMSTRAD).
- Un mode d'emploi en FRANÇAIS.
- Un tournevis spécial.
- Deux flèches indicatrices.

Chargez vos jeux et programmes en toute quiétude.

COMMODORE Réf. : 2444 **130 F**
AMSTRAD Réf. : 67080 **130 F**



DATEX GRAPHIX MOUSE (EEC services)

Une SOURIS pour le 64! Et un programme graphique très, très, très sophistiqué qui vous permettra de créer les dessins les plus fouillés. Manuel traduit en français.
Réf. 2633 (Souris + Disquette + Cassette). **995 F**

Des jeux en promotion!

nouveau

BEACH HEAD II C **110 F**
IMPOSSIBLE MISSION C **110 F**
les deux C **210 F**

ILS ARRIVENT!!! du nouveau sur 64 — sur AMSTRAD

POLE POSITION C **120 F**

ZORRO C **120 F**
SUPER ZAXXON C **120 F**
ULYEES AND THE FLEES D **190 F**
LUCIFER REALM D **190 F**

nouveau

Les COMPILATIONS US GOLD pour C64 et AMSTRAD vont être en stock
4 jeux sur 1 cassette C **120 F**
Commandez-les !!!

Des SUPER jeux (Electronic arts) pour 64

nouveau

RACING DESTRUCTION SET ..... D 222 F
PIN BALL CONSTRUCTION SET ..... D 222 F
MUSIC CONSTRUCTION SET ..... D 222 F
MAIL ORDER MONSTERS ..... D 222 F

Des jeux sur disquette

AMSTRAD

JUMP JET ..... 195 F
RED ARROWS ..... 170 F
FIGHTER PILOT ..... 205 F
BEACH HEAD ..... 228 F
... HUNCHBACK / SNOOKER / HUNTER KILLER / HARRIER ATTACK / SPANNERMAN / ECHEC ET MAT / ROLAND ON TIME / ROLAND ON THE RUN / ROLAND FAIT DES PETITS TROUS / ROLAND VOYAGE DANS LE TEMPS / AMSGOLF / PUNCHY / CODENAME MAT
Chaque disquette ..... 149 F

VOUS VOULEZ ÊTRE PLUS PERFORMANT !!!

joysticks - ATARI - CBM 64 - AMSTRAD - VIC 20

COMPÉTITION PRO
Le joystick "Super Classe" équipé de micro switches il allie précision, douceur et fiabilité
265 F



GUNSHOT JOYSTICK
120 F



MICROSTICK
- Équipé de micro switches = Solidité et Fiabilité.
- Option "tir continu" = Efficacité et Performance

230 F

nouveau



NOUVEAU!!! Demandez votre carte de fidélité RUN

BON DE COMMANDE

à découper et à renvoyer à **RUN INFORMATIQUE dépt VPC - 62, rue Gérard - 75013 Paris**

M. .....
Adresse .....
.....

☐ Je désire recevoir votre documentation. *Préciser la machine.*
☐ votre super catalogue "Commodore". **12.00 F**
Remboursement à la 1re commande.

Je passe commande de :
ordinateur : Titre .....
ordinateur : Titre .....
ordinateur : Titre .....
ordinateur : Titre .....

Ci-joint mon règlement par chèque bancaire ☐ ou CCP ☐.
Port **+15 F***
TOTAL .....

* France métropolitaine

Tous les prix comprennent la TVA

Signature des parents pour les moins de 18 ans SIGNATURE

Je préfère régler par Carte Bleue N° de Carte Bleue

CARTE BLEUE

Expire à fin ···/···
Date de commande
Signature obligatoire



Thomson MO5

Avec des softs issus des logiciels américains et le plan IPT, le *MO 5* ne craint plus rien.

Version simplifiée et améliorée du *TO 7*, le *MO 5* a été sélectionné par le Ministère de l'Education nationale pour contribuer à l'enseignement de la micro-informatique dans les écoles et collèges.
Plus compact que le *TO 7*, plus doux aussi quant à sa forme, le *MO 5* conserve un look intéressant. Son boîtier noir supporte un clavier « AZERTY » à touches gommées d'une grande maniabilité. Un réceptacle à cartouches, situé au fond du tableau est protégé par deux volets. Pour les commandes, le clavier comporte un nombre intéressant d'instructions de programmation qui simplifient avantageusement l'élaboration des listings.
La connexion au téléviseur s'effectue par prise Péritel ou adaptateur d'antenne. Le boîtier secteur est extérieur au micro. Un interrupteur de mise sous tension évite de débrancher la prise pour éteindre l'appareil. Un connecteur arrière permet d'enficher diverses extensions par l'intermédiaire d'un boîtier qui peut recevoir plusieurs périphériques.
La haute résolution graphique du *MO 5* gère seize couleurs sous 320 × 200 pixels.
Les capacités sonores sont d'une voix sur cinq octaves et peuvent être étendues à quatre voix sur sept octaves grâce à l'interface manettes de jeu.
Le Basic du *MO 5* est fort semblable à celui du *TO 7*. Quelques améliorations comme la fonction « GR § » qui s'apparente à la fonction Sprites, rendent son emploi fort agréable. Outre les mots clés accessibles sur le clavier, deux fonctions particulièrement attrayantes sont à retenir : une touche pour effacer l'écran et surtout un éditeur pleine page qui vous permet d'effectuer sans difficulté les moindres corrections.
Les extensions actuellement disponibles sont assez intéressantes : lecteur de disquettes 500 K (320 K formaté), imprimante thermique, poignée de jeu, modem, lecteur de cassettes et extension pour l'incrustation de source vidéo. Il faut apprécier la totale compatibilité de ces extensions avec le *TO 7*. De même, au niveau de la programmation, les listings sous Basic ou Assembleur sont communs aux deux machines.
Le micro-processeur du *MO 5* est un 6809 ce qui ne facilitera par la programmation en Assembleur pour les inconditionnels du 6502 ou Z80. Côté mémoire, il est possible de charger un programme sans que le contenu de la RAM en soit affecté.
La venue du *MO 5* dans la gamme Thomson a sans aucun doute contribué au développement d'une ludothèque jusqu'ici essentiellement axée sur les programmes éducatifs. La majorité des programmes disponibles à l'heure actuelle comporte une face *TO 7* et une face *MO 5*. Les logiciels ludiques et créatifs ont peu à peu fait leur apparition, proposés entre autres par Vifi Nathan, Answare Diffusion et To Tek.
Côté bibliothèque, le grand nombre des manuels d'emploi de langage ou de programmation font du *MO 5* un bon initiateur à la micro-informatique.

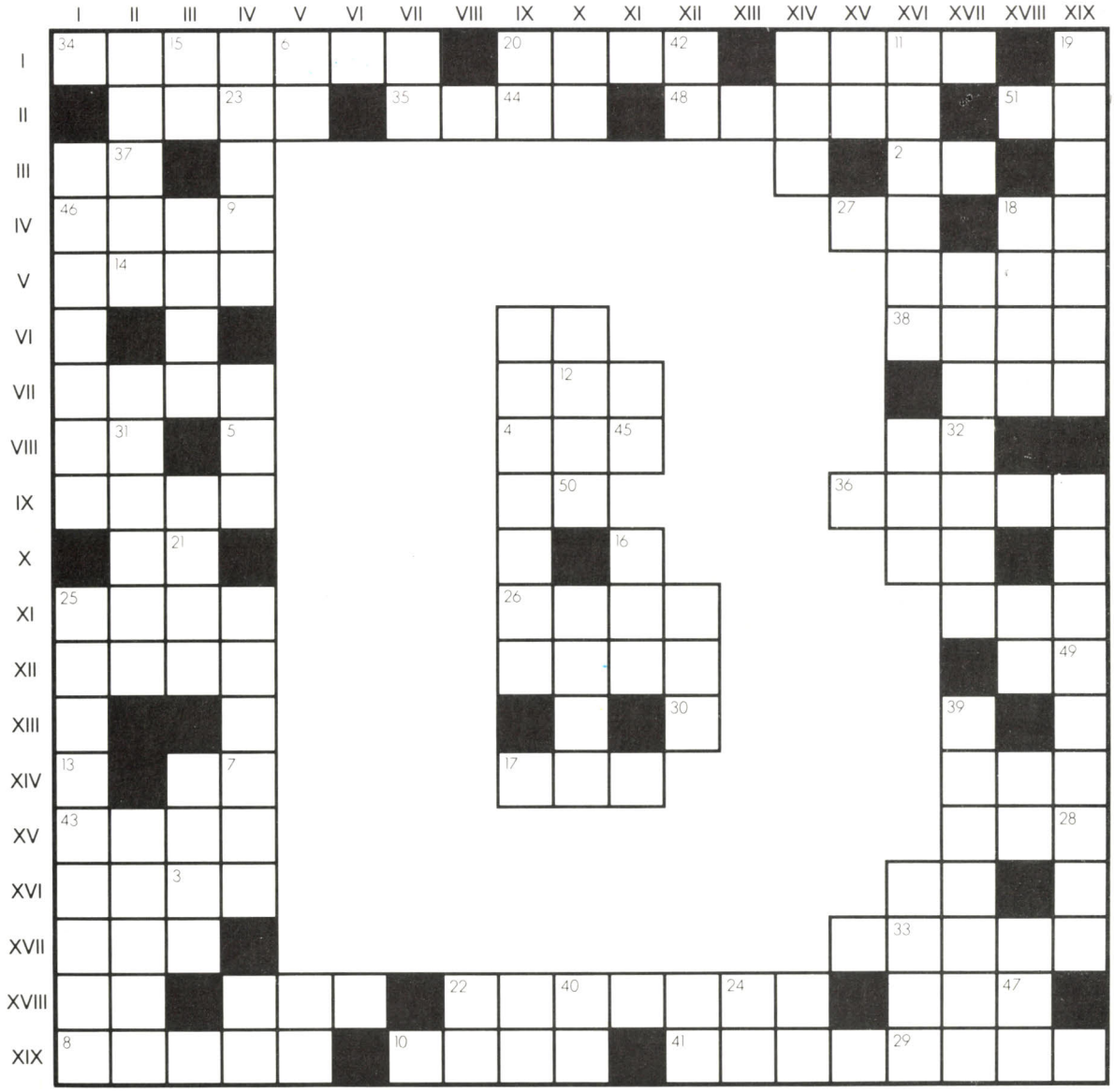
RADIOSCOPIE

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

TILTOSCOPE

Esthétique : ★★★★★
Prise en main : ★★★★★
Clavier : ★★★
Graphisme : ★★★★
Son : ★★★
Facilité de programmation : ★★★★★
Fiabilité K7 : ★★★★
Ludothèque : ★★★★
Bibliographie : ★★★★
Manuel : ★★★★★
Qualité-prix : ★★★

Tiens-toi aux carreaux, il y a tout à gagner !



Un jeu conçu par GUY BROUTY

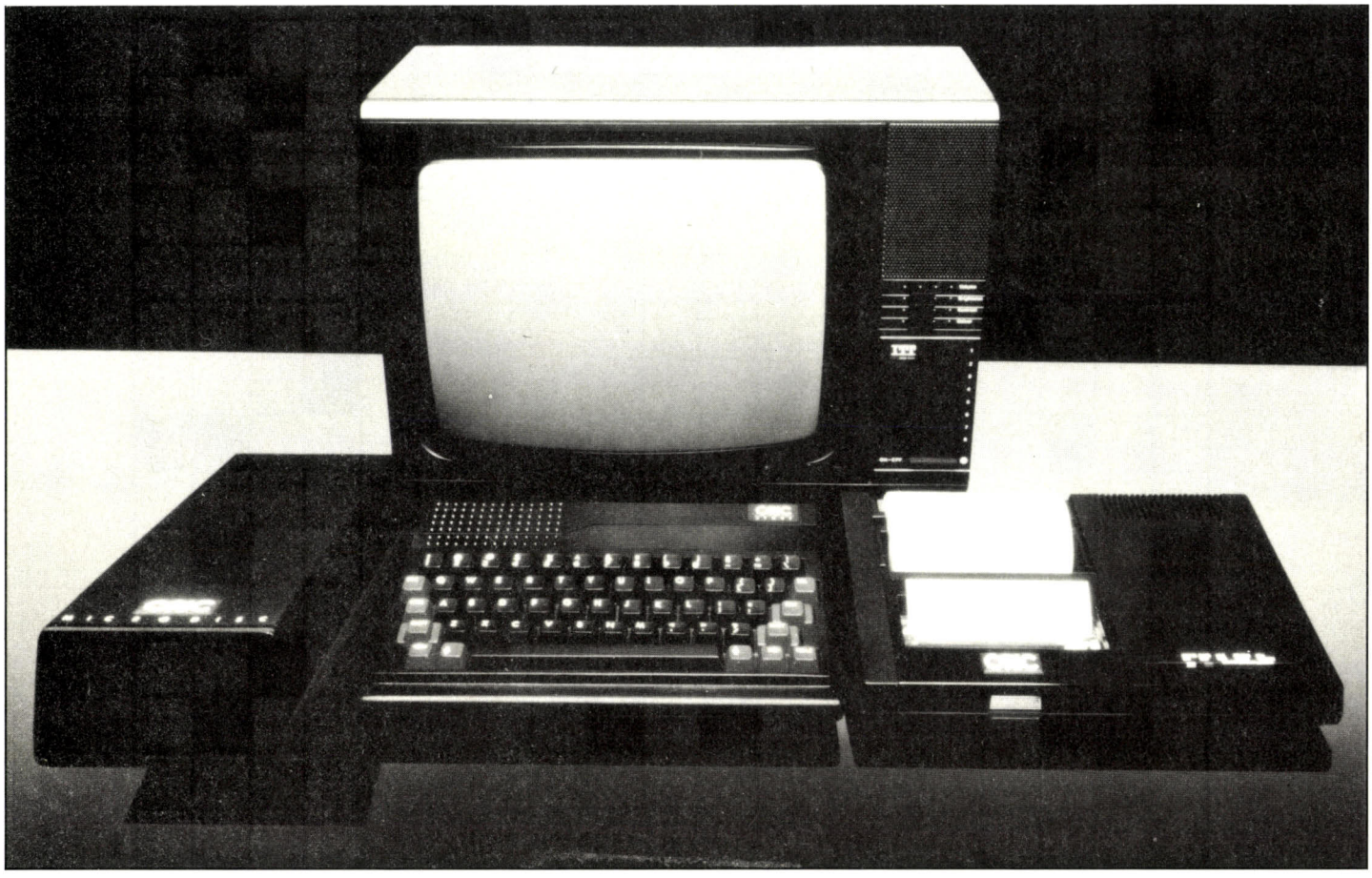
HORIZONTALEMENT. – 1/Qui est au courant, à la mode, dans le coup. Elle a sa place dans la plupart des foyers. Un célèbre tennisman. – 2/Risquée. Vous et moi. Mesure. Note de musique. – 3/Absorbé. Ruisseau. – 4/Se montre efficace. Lettre grecque. D'accord ! – 5/Liquide circulant dans les végétaux. Se déplace sans but. – 6/Cela. Sombre. – 7/Jardin. Époque de la vie. Précèdent les autres. – 8/Possessif. Recouvre. Pronom personnel. – 9/Panorama. Moderne. Métal. – 10/Négation. Dans. – 11/Semblables. Celle dont on parle. Ancienne pièce de monnaie. – 12/Crochet. D'un verbe auxiliaire. Pronom. – 13/(Néant). – 14/Démonstratif. Parasite. Prénom féminin. – 15/Foyer d'une cheminée. Se montra rétif. – 16/Bien en chair. Appris. – 17/Liquide. Jeu. – 18/Participe qui évoque la joie. Palmipède. Sentiment de quelqu'un qui a peur. Sans confusion possible. – 19/Delon et Belmondo. Provoquent l'hilarité. Montrer.

VERTICALEMENT. – 1/ Chaussures de sport. Adolescents. – 2/Couleur. Animaux. Barre. – 3/Crack. Prix de boisson. Pareils. Plaine du bas-Rhône. – 4/Sans bavures. Il construisit une arche. Distancées ou confiées à la terre. Métal précieux. – 5/Démonstratif. Sur la Tille. – 6/(Néant). – 7/Pronom. – 8/Précise une désignation. – 9/Caché. Creux. Rive gauche (abréviation). – 10/Existes. Ville dont les pruneaux sont réputés. Jeu. Champion. – 11/Conjonction. Habitude. – 12/Liaison. Saison. Abréviation. – 13/Règle. – 14/Ne reconnaît pas. Précède une spécialité. – 15/ Le tibia ou le fémur. – 16/Léger. Terre entourée d'eau. Liquide rouge. – 17/Trompons, dupons. Substance grasse. – 18/Câble. Élément d'un squelette. Aperçu. D'un auxiliaire. – 19/Chanteurs. Pantalons.

BNP. Opération Jeans Epargne.

La BNP a pensé aux jeunes. Elle a créé Jeans Epargne pour t'apprendre à mieux gérer ton argent de poche.

Si tu t'es bien tenu aux carreaux, un cadeau t'attend à l'agence BNP la plus proche.



Oric/Atmos

Coucou le revoilà... Oric, sous la banière de son nouveau distributeur, repart en guerre avec le *Stratos* et l'*Atmos* « new style ». Bonne nouvelle ?

Particulièrement bien implanté sur le marché français, l'*Oric 1* a été avantageusement remplacé, en février 1984, par l'*Atmos*. Oric vient de franchir la Manche : rachetée par Euréka, l'*Atmos* est désormais vendu à moins de 1 000 francs.

Avec son clavier « QWERTY », ce petit micro est très agréable à manier. Les connexions se sont simplifiées, puisque l'*Atmos* est désormais équipé d'une prise Péritel alimentée. Le transformateur uniquement affecté au cable Péritel n'est plus qu'un mauvais souvenir, mais attention, des anciens modèles se promènent certainement. Comme pour l'*Oric 1*, le chargement des programmes sur cassette pose bien souvent un problème : le taux de machines défectueuses, jusqu'ici assez important, est sans aucun doute à la base de la chute des ventes de l'*Oric/Atmos*.

Côté performances, l'*Atmos* n'est nullement ridicule. C'est un véritable 48 K, qui offre l'ensemble de sa mémoire vive pour la programmation, même en Basic. Sa haute définition de 240 × 200 n'est pas exceptionnelle, mais autorise des graphismes très corrects.

Le synthétiseur de son possède trois voix sur sept octaves. Bien que puissant, son utilisation demande un certain entraînement. Le Basic de l'*Oric 1* a été enrichi sur l'*Atmos*. Ces nouvelles fonctions confortent ce micro dans un rôle d'initiation à la micro informatique agréable et pratique. De nombreux programmeurs ont débuté grâce à lui. Ce qui explique le nombre important de logiciels de qualité chez plusieurs éditeurs.

La gamme des extensions est assez riche : magnétophone à cassettes, lecteur de disquettes, moniteur monochrome et couleur, modem, etc. Pour la compatibilité au joystick de norme Atari, une interface de jeu programmable vous permettra d'adapter n'importe quelle manette sur votre micro, mais oblige à reprogrammer les mouvements du joystick à chaque utilisation.

Si le chargement des programmes sur cassette posait quelques problèmes, ce chargement et la sauvegarde des cassettes sont désormais plus fiables grâce à des modifications apportées à la « bufférisation » et à l'horloge. De plus la nouvelle politique d'Euréka représente un avantage certain quant au service après-vente de ces machines.

L'*Atmos* français peut s'appuyer sur une ludothèque encore solide, même si les nouveautés se raréfient depuis quelques mois. Educatif, ludique et créatif, l'*Atmos* conserve une place correcte dans l'initiation aux langages Basic et Assembleur. Cependant, on regrette encore la compatibilité souvent douteuse des programmes conçus pour l'*Atmos* et utilisés sur l'*Oric 1*. Bien qu'elle ne soit plus en vente, cette dernière machine semble encore constituer le patrimoine de nombreux débutants.

Pour Euréka, la nouvelle politique économique consiste à assurer avant tout une reprise des ventes de l'*Atmos* et à renforcer l'image, jusqu'ici bien faible, de sa fiabilité.

Espérant que le dynamisme de la nouvelle équipe saura relancer le marché français !

RADIOSCOPIE

Origine : Grande-Bretagne
Connexion T.V. : Moniteur UHF Péritel
Microprocesseur : 6502
Mémoire vive : 48 K
Mémoire morte : 16 K
Mémoire utilisateur en Basic : 47 K mode texte et 38 K mode graphique
Extension RAM : non
Affichage : 40 colonnes de 28 lignes
Haute résolution : 240 × 200 points
Son : 3 voix sur 7 octaves
Couleurs : 16
Joysticks : 1 ou 2
Entrée cartouche : non
Crayon optique : oui
Disquettes : oui
Prix : 990 F (ordinateur) ; 2 490 F (lecteur de disquettes ; 350 F (magnétophone)
Fabricant : Euréka.

TILTOSCOPE

Esthétique : ★★★★★
Prise en main : ★★
Clavier : ★★★★★
Graphisme : ★★★★★
Son : ★★★★
Facilité de programmation : ★★★★
Fiabilité K7 : ★★★
Ludothèque : ★★★★
Bibliographie : ★★★
Manuel : ★★★★
Qualité/prix : ★★★★★

MATTEL INTELLEVISION

SUPER PROMOTIONS NOEL

1A **CONSOLE MATTEL** **450 F**
(PRECISER AVEC OU SANS PERITEL)
1B **1 CONSOLE MATTEL AVEC 5 K7** **790 F**
(LADY BUG-MOUSE TRAP-CARNIVAL-TURBO-DONKEY KONG)
1C **1 CONSOLE MATTEL AVEC 10 K7** **1490 F**
(BOXING-HOCKEY-BASKET BALL SNAFU-LOCK N'CHASE-TRON I TRON II FROG BOG ASTROSMASH NIGHT STALKER)

1 BASE BALL	149 F
2 SOCCER (FOOT)	149 F
3 FOOTBALL AMERICAIN	149 F
4 BOWLING	149 F
5 GOLF	149 F
6 TENNIS	149 F
7 HOCKEY	149 F
8 SKI	149 F
9 BOXE	149 F
10 BASKET	149 F
11 MAZE A TRON	149 F
12 DEADLY DISC	149 F
13 BURGER TIME	149 F
14 LOCK N'CHASE	149 F
15 FROG BOG	149 F
16 NIGHT STALKER	149 F
17 ASTROSMASH	149 F
18 SNAFU	149 F
19 DRAGON FIRE	149 F
20 FROGGER	99 F
21 LADY BUG	99 F
22 DONKEY KONG	99 F
23 DONKEY JR	99 F
24 VENTURE	99 F
25 MOUSE TRAP	99 F
26 CARNIVAL	99 F
27 TURBO	149 F
28 SHARK SHARK	149 F
29 SPACE ARMADA	149 F
30 REVERSI	149 F
31 CHECKERS (DAMES)	149 F
32 CHESS (ECHECS)	149 F
33 UTOPIA	149 F
34 MISSION X	149 F
35 ROULETTE	149 F
37 SUB HUNT	149 F
38 SPACE BATTLE	149 F
39 ARMOR BATTLE	149 F
43 ICE TRECK	149 F

EDITIONS SPECIALES LIMITEES

44 PIN BALL (FLIPPER)	299 F
45 PITFALL	299 F
46 WHORM WHOMPER	299 F
47 HOLLY TRAILS	299 F
48 STAMPEDE	299 F
49 MOTO CROSS	299 F
50 BUMP N'JUMP	299 F
51 PAC MAN	299 F
52 CENTIPEDE	299 F

SPECIALISTE CONSOLES DE JEUX

VENTES REPRISES ECHANGES



ELECTRONICS

EDITIONS SPECIALES LIMITEES

53 TRESOR OF TARMIN*	299 F
54 MASTER OF UNIVERS	299 F
55 BEAM RIDER	299 F

*DONGEONS & DRAGON 2

CBS COLECOVISION

SUPER PROMOS NOEL

A **1 CONSOLE COLECO + 5 K7 (5 à 10 ANS)** **1500 F**
(DONKEY KONG-FROGGER SCHTROUMPF- PATOUFS-GUST BUSTER)
B **1 CONSOLE COLECO + 6 K7 (7 à 77 ANS)** **1990 F**
(DONKEY KONG-TARZAN-JUMPMAN JR- WAR GAMES-BUMP N'JUMP-SUBROC)
C **ROLLER CONTROLLER + 3K7** **399 F**
(SLITHER-VICTORY-OMEGA RACE)

LOT DE 2 CASSETTES POUR LE PRIX D'UNE

110 BURGER TIME + BC'S QUEST	349 F
111 BURGER TIME + EVOLUTION	349 F
112 BURGER TIME + OILS WELL	349 F
113 BURGER TIME + TRESHOLD	349 F

57 TELLY TURTLE	99 F
59 FROGGER	99 F
60 Q BERT	99 F
62 POKER BLACK JACK	99 F
61 GORF	149 F
66 SUBROC	149 F
67 VENTURE	149 F
68 LOOPING	149 F
69 SPACE PANIC	149 F
70 COSMIC ADVENGER	149 F
71 LADY BUG	149 F
72 MR DO	149 F
73 SCHTROUMPF	149 F
74 THEATRE SCHTROUMPF	149 F
75 PEPPER II	149 F

76 MOUSE TRAP	149 F
77 FRENZY	149 F
78 NAVA BLAST	199 F
80 RIVER RAID	199 F
81 PITFALL	199 F
82 PITFALL II	199 F
83 BEAM RIDER	199 F
85 MOUNTAIN KING	199 F
86 MINER 2049	199 F
88 GUST BUSTER	199 F
89 PATOUFS	349 F
90 GATEWAY TO APSHAI	349 F
91 JUMPMAN JR	349 F
92 BUMP N'JUMP	349 F
93 ROCK N'ROPE	349 F
94 TARZAN	349 F
95 ANTARTIC ADVENTURE	349 F
101 WAR GAMES	349 F
104 CHOPLIFTER	349 F
105 2010	349 F
106 TAPER	349 F
107 SPY HUNTER	349 F
108 WING WAR	349 F

SPECIALES MODULES

SUPER ROLLER	
56 VICTORY	99 F
63 OMEGA RACE	99 F
SUPER CONTROLLER	
99 ROCKY	349 F
100 FOOTBALL	349 F
TURBO	
96 DUKE OF HAZZARD	349 F
97 DESTRUCTOR	349 F

ATARI VCS 2600

120 **CONSOLE ATARI 2600 AVEC 5 K7** **990 F**
(ZAXXON-BLUE PRINT-VENTURE-SCHTROUMPF-MR DO)

124 OINK	99 F
125 GORF	99 F
126 BARNSTORMING	99 F
127 KEYSTONE KAPERS	99 F
128 SPIDER FIGHTER	99 F
129 ZAXXON	99 F
130 BLUE PRINT	99 F
131 VENTURE	99 F
132 SCHTROUMPF	99 F
133 SOLAR FOX	99 F
134 MR DO	99 F
135 WIZARD OF WAR	99 F
136 SEA QUEST	99 F
137 CARNIVAL	99 F
138 PLAQUE ATTACK	99 F
140 FREE WAY	99 F
141 ROCK N'ROPE	199 F
142 RIVER RAID	199 F
143 BEAM RIDER	199 F
144 DONKEY KONG	199 F
145 PITFALL	199 F
146 SPACE SHUTTLE	199 F
147 DECATHLON	199 F
148 HERO	199 F
149 TENNIS	199 F

71, rue du Cherche-Midi 75006 Paris
tél. 45.49.14.50

Magasin ouvert du lundi au samedi sans interruption de 9h30 à 19h30
Métro St Placide ou Sèvres Babylone

BON DE COMMANDE

à retourner après l'avoir rempli à:

2010 ELECTRONICS · 71, RUE DU CHERCHE-MIDI · 75006 PARIS Crédit CREG T26

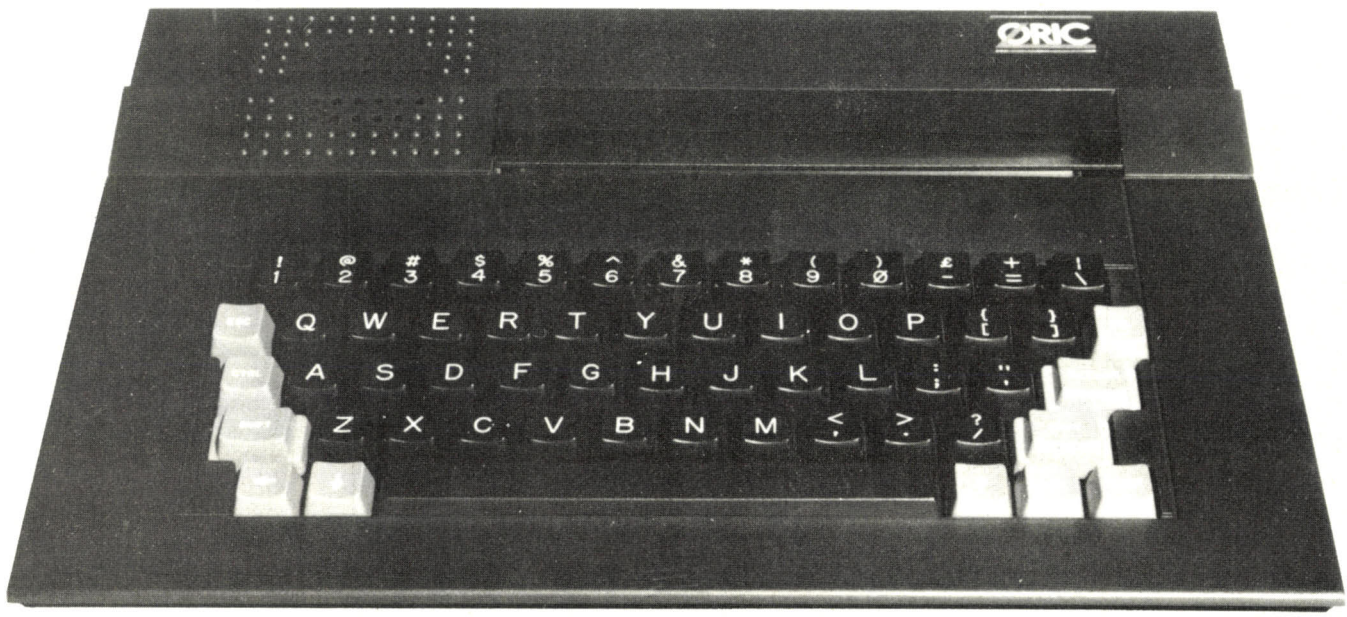
Indiquez le n° de votre choix ci-dessous ainsi que les prix correspondant:

N° .... F N° .... F
N° .... F N° .... F
N° .... F N° .... F
N° .... F Frais de port..... 20 F
N° .... F machine + 50 F
N° .... F TOTAL ..... F

NOM .....
PRENOM .....
ADRESSE .....
.....
CODE POSTAL .....
VILLE .....
TYPE DE CONSOLE .....

Ci-joint mon règlement par chèque ☐ ou mandat ☐ à l'ordre de 2010 ELECTRONICS.

Boderma



Stratos

Annoncé depuis des mois, l'*Oric Stratos* sort bientôt en France. Est-ce du sang neuf ?

Après l'*Oric* et l'*Atmos*, l'équipe des micro-ordinateurs Oric s'étoffe d'un troisième Mousquetaire : le *Stratos*, ou plus trivialement le *IQ 164*. Le moins que l'on puisse dire, c'est qu'avec deux exemplaires en tout et pour tout dans ce bas monde, le *Stratos* ménage ses apparitions. En exclusivité *Tilt* a épinglé une version provisoire chez Euréka informatique.
Esthétiquement : prenez un *Atmos*, flanquez-le au dos d'un boîtier pentu et vous aurez un *IQ 164* dernier modèle, de dimensions 34,4 × 26 × 6 cm. De face, vraiment peu de chose le distingue : même silhouette, même harmonie stendhalienne rouge et noir, même clavier mécanique « QWERTY » aux touches incurvées. Sur le boîtier, une trappe recouvrable ou viennent s'insérer la cartouche application utilisateur (48 K) et la cartouche langage, Basic ou Logo (64 K). Une innovation qui ne nous semblait pas indispensable.
Une vue sur tranche révèle deux prises joysticks compatibles Atari et un bouton « Reset » à trois possibilités (à chaud, NMI, sans « disc boot-up »). Encore un quart de tour et les habitués des branchements déments, des alimentations en séries de l'*Oric 1/Atmos* sont bons pour une crise cardiaque. Le *Stratos* mise sur l'intégration. Seule relique : l'alimentation externe.
La chaîne des connexions commence par deux sorties vidéo. UHF et Péritel autoalimentée, et une sortie imprimante parallèle Centronics. Le connecteur standard RS 232 qui assure l'échange des données entre imprimante, terminaux et autres périphériques est accessible par l'instruction Basic IRS232 et modulable : vitesse de transmission (50 à 19 200 bauds), longueur des mots (5 à 8 bits), nombre de bits de stop (1 et 2) et de parité. L'interface lecteur de disquettes compatible Schugart est intégrée. L'alimentation suffit pour le *Stratos* et deux drives 3" (180 K par face). Dernier port : la sortie cassette. La routine de chargement en mode *Stratos* est paraît-il synonyme de fiabilité. Elle tourne à 2 400 bauds, comprend un détecteur d'erreurs, un correcteur et sauvegarde les données par blocs de 1,5 K. Et le modem ? Intégré sur les modèles anglais il disparaîtrait en France, faute d'agrément par les PTT jusqu'à présent. Enfin l'interface demeure.
Pas d'innovation côté microprocesseur : le *IQ 164* reste fidèle au 6502, ni côté définition et résolution : 240 × 200 pixels et 8 couleurs en Hires, 40 colonnes et mode texte. Une version 80 colonnes et 16 couleurs serait en gestation.
Le *Stratos* annonce 62 K de mémoire vive (RAM) et 112 K de mémoire morte externe (ROM). Déception à l'allumage de la machine ou le panonceau 37 486 bytes free s'affiche sur l'écran. De la précision d'accord, mais moins de mémoire utilisateur que sur l'*Oric 1* (47 870 bytes free). Que se passe-t-il ?
Le Basic est géré par un système d'exploitation musclé, le RANDOS, (random acces directory operating system) conçu pour être utilisé avec les trois machines.
Un « help » salvateur permet de pénétrer ses mystères, de la création et la protection des fichiers au formatage des disques.
Nouveauté, l'éditeur pleine page se révèle être un modèle d'efficacité et de simplicité.
Une trentaine d'instructions inédites viennent se rajouter au 116 déjà existantes sur *Atmos*.
L'accent est mis sur les fonctions de communication par le biais de la RS 232.
Dernier point et non le moindre : le support logiciel. La totale compatibilité avec l'*Atmos* est un atout de taille qui lui permet de récolter ses lauriers et de profiter de son énorme ludothèque (plus de 800 titres). Et cela marche, nous l'avons vérifié. Il suffit de taper l'instruction « atmos » pour charger la mémoire de l'*Atmos* dans celle du *Stratos*, puis de suivre la démarche habituelle. Si l'existence d'une carte CP/M Z80 se confirmait, la gamme de logiciels compatibles s'élargirait encore.
Alors, à quand le débarquement de ce troisième larron dans nos foyers ? Pas avant longtemps. Le *Stratos* existe bel et bien, mais sa fabrication a été stoppée par manque de fonds, voire carrément par banque-route. Heureusement de ce côté-ci du Channel, on est prêt à relever le défi et Eureka informatique, nouveau et heureux propriétaire d'Oric annonce une commercialisation pour bientôt. Wait and see.

RADIOSCOPIE

Origine : Grande-Bretagne
Connexion T.V. : Péritel autoalimenté et UHF
Microprocesseur : 6502
Mémoire vive : 64 K (37 K de programmation)
Mémoire morte :
Affichage : 20 × 40 colonnes
Haute résolution : 240 × 200 pixels
Son : 3 canaux
Couleurs : 8
Joysticks : 2 ports compatibles Atari
Entrée cartouche : 2
Crayon optique : non
Disquette : drive 3"
Prix : 2 990 F (sous toute réserve).

TILTOSCOPE

Esthétique : ★ ★ ★
Prise en main : ★ ★ ★ ★
Clavier : ★ ★ ★
Graphisme : ★ ★ ★ ★ ★
Son : ★ ★ ★ ★
Facilité de programmation : ★ ★ ★ ★
Fiabilité K7 : ★ ★ ★ ★ ★
Ludothèque : ★ ★ ★ ★ ★
Bibliographie-Manuel :
Qualité-prix : ★ ★ ★ ★

MICROSTORY

14, rue de Poissy - 75005 PARIS
Tél. 43.25.51.52 - 43.26.07.98



TILT D'OR 2

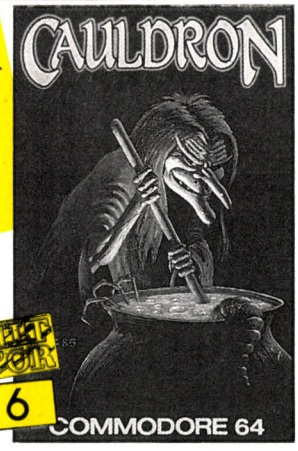


TILT D'OR 1

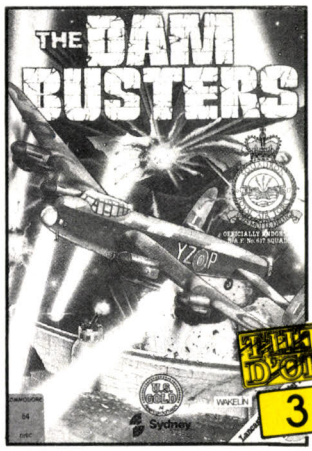
SPÉCIAL TILT D'OR
ET TOUS LES AUTRES BESTS DISPONIBLES

(Wintergames, Skyfox, Beachhead II, Chop Swey, Ghostchasers, etc...
Consultez la liste pages 102 et 13

DERNIÈRE MINUTE !
Microstory offre les tilts d'or 1985 à des prix chocs !
Chez vous en 48 heures !



TILT D'OR 6



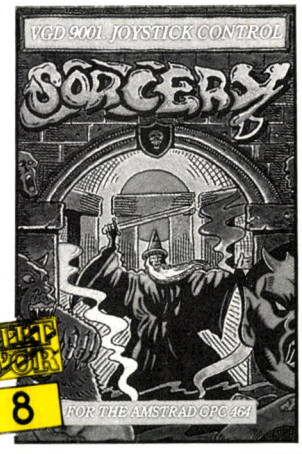
TILT D'OR 3



TILT D'OR 7



TILT D'OR 4



TILT D'OR 8

1 **SUMMER GAMES II**
Commodore 64 C ~~125F~~ 105 F
D ~~180F~~ 160 F
Atari D prochainement

2 **THE WAY OF EXPLODING FIST**
Commodore 64 C ~~140F~~ 105 F
D ~~180F~~ 160 F
Amstrad C ~~135F~~ 105 F

3 **THE DAMBUSTERS**
Commodore 64 C ~~140F~~ 105 F
D ~~240F~~ 160 F

4 **SPY VERSUS SPY**
Commodore 64 C ~~120F~~ 105 F
D ~~180F~~ 145 F

5 **GREAT AMERICAN ROAD RACE**
Commodore 64 C ~~140F~~ 115 F
D ~~220F~~ 175 F
Atari D ~~235F~~ 195 F

6 **CAULDRON**
Commodore 64 C ~~130F~~ 95 F

7 **KARATEKA**
Commodore 64 C ~~150F~~ 105 F
Atari C prochainement

8 **SORCERY**
Amstrad C ~~99F~~ 95 F
D ~~175F~~ 160 F
Commodore 64 C ~~99F~~ 95 F

9 **MACADAM BUMPER**
Amstrad C ~~185F~~ 155 F
D Nous consulter

COBRA PINBALL
Amstrad C ~~140F~~ 125 F
D ~~235F~~ 215 F

OLÉ
Commodore 64 C Nous consulter

PALETTE MAGIQUE
Amstrad C ~~125F~~ 115 F



TILT D'OR 5

BON DE COMMANDE
à retourner à MICROSTORY - 14, rue de Poissy - 75005 PARIS

BON POUR 1 TILT D'OR GRATUIT - Sur présentation de ce bon, Microstory vous offrira 1 tilt d'or au choix pour tout achat d'un micro. Consultez la liste pages 102 et 103

Je soussigné, M. ..... Prénom .....
Adresse .....
..... Tél. .....
Marque du matériel .....
Commande le matériel suivant .....
.....
.....
.....
Pour la somme totale de : .....
Frais de port softs 20 F, matériel nous consulter
Règlement : ☐ chèque ☐ mandat ☐ carte bleue
N° CB ..... Validité : .....
Signature : ..... Date : .....

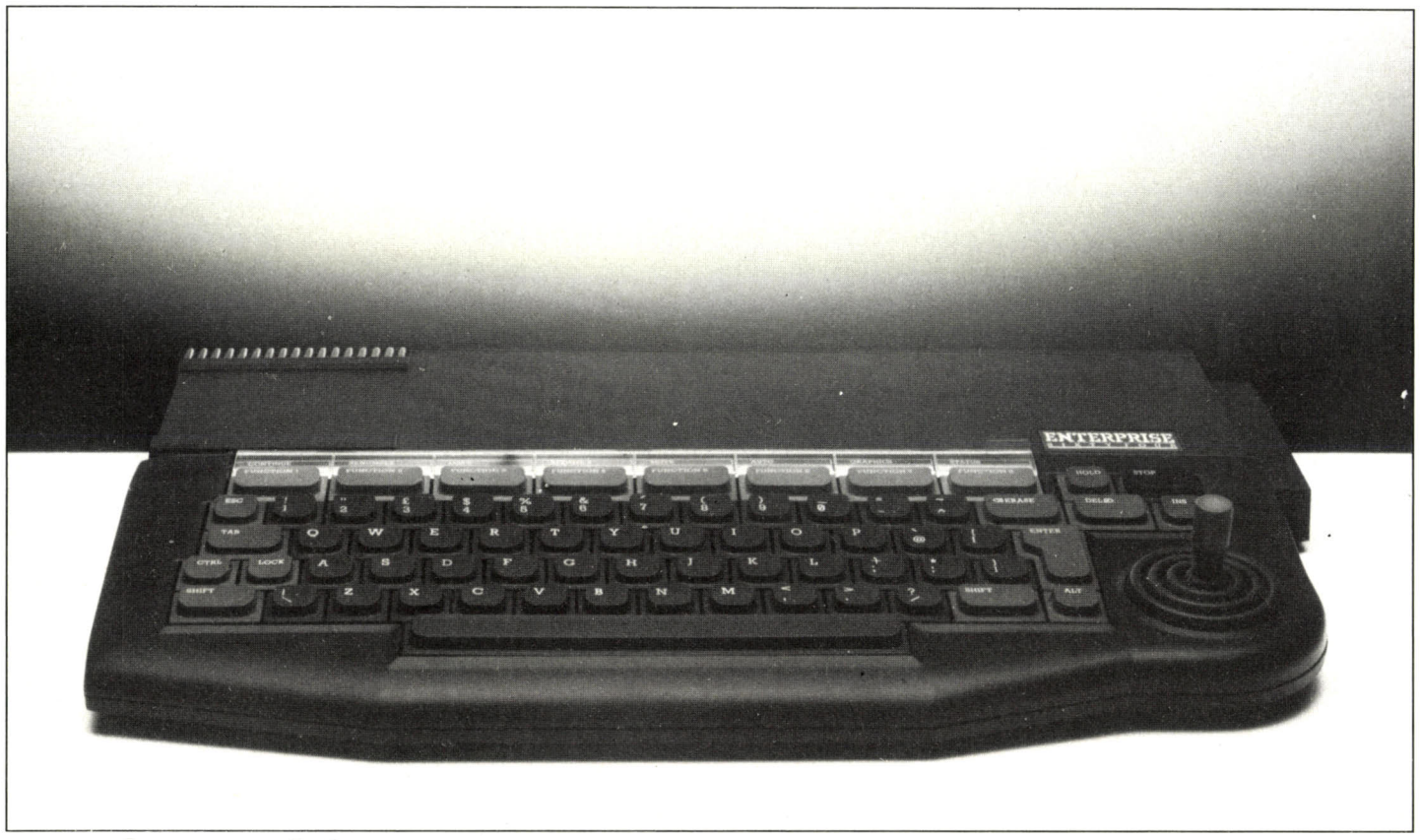
TILT 1185

TILT D'OR



TILT D'OR 9

RBM 43.71.22.20



Lansay 64

Longtemps attendu, le *Lansay 64* a fait une apparition discrète. Restera-t-il sur le marché ?

Machine à l'allure de jouet, le *Lansay 64* est doté de possibilités d'extensions professionnelles, d'importantes capacités graphiques et sonores et d'un Basic puissant mais non standard et lent. Le *Lansay 64* se présente comme un boîtier noir d'assez grande dimension, mais très plat. La présence d'un joystick intégré à droite de l'appareil affirme d'emblée la vocation ludique de la machine, mais ce joystick est aussi utilisé par l'éditeur et remplace avantageusement les touches-flèches. Le branchement au téléviseur s'effectue par l'intermédiaire d'une prise Péritel. L'image obtenue est stable et les couleurs bien saturées. Le clavier est composé de véritables touches mais la frappe est molle du fait de la technique adoptée : clavier à bulle. En revanche, il dispose de huit touches de fonction reprogrammables. Le Basic non résident est contenu dans une cartouche ROM s'enfichant sur le flanc gauche de l'appareil. Il s'agit d'un Basic étendu, mais d'un type assez particulier, ce qui peut poser quelques problèmes pour la transcription de programmes issus d'une autre machine. Par contre, il est doté de nombreux ordres de type Pascal, permettant ainsi la programmation structurée avec procédures et passages de paramètres. Malheureusement ce Basic se révèle particulièrement lent à l'exécution. Le *Lansay 64* peut charger et conserver plusieurs programmes simultanément. Cette fonction est très différente de la classique fonction « merge » car ici les programmes sont indépendants et peuvent s'appeler l'un l'autre, avec passage de variables. Les possibilités graphiques sont l'un des chevaux de bataille de la machine. Elle peut en effet afficher 256 × 640 points en Basic et 512 × 672 points en Assembleur, et dispose d'une palette de 256 couleurs. Les fonctions Basic qui gèrent ce graphisme sont complètes et il existe même quelques instructions supplémentaires de type Logo. Les Sprites en sont cruellement absents. Les possibilités sonores de la machine ne sont pas en reste, bien au contraire. En effet, le *Lansay 64* est équipé d'un véritable synthétiseur de notes à quatre voix sur huit octaves, et le tout en stéréophonie, s'il vous plaît ! Mais l'appareil n'étant équipé que d'un petit haut-parleur, il faudra brancher un casque type Walkman ou raccorder l'appareil à une chaîne stéréophonique pour bénéficier pleinement des possibilités offertes. Le Basic permet de contrôler complètement la production sonore, y compris l'enveloppe, au prix cependant d'un long travail d'apprentissage préalable. La mémoire de masse de l'appareil de base est constituée par le classique magnétophone à cassettes. A ce propos, signalons d'emblée qu'il vaut mieux se munir de celui proposé par l'importateur car tout ne se passe pas toujours bien avec les autres. Le *Lansay 64* dispose d'un nombre important de connecteurs : entrée cartouche (jusqu'à 64 K), deux ports joystick supplémentaires (mais de format non standard), interface série et parallèle, deux interfaces pour magnétophones et enfin un connecteur d'extension qui permet le branchement du lecteur de disquettes et des extensions ROM et RAM (4 Mégaoctets pour chacune !). Il existe aussi des prises pour la constitution d'un réseau allant jusqu'à trente-deux appareils et commandé directement à partir du Basic. La logithèque de cette machine est encore pauvre, mais l'appareil dispose d'un traitement de texte correct en mémoire morte, présent dès l'allumage de la machine. La bibliographie est elle aussi réduite pour l'instant. Au total, le *Lansay 64* est doté d'un bon Basic (trop lent malheureusement) et de possibilités d'extensions futures étonnantes, mais son parc logiciel est encore trop limité. Sa récente baisse de prix en fait une acquisition relativement intéressante.

RADIOSCOPIE

Origine : Grande-Bretagne
Connexion T.V. : Péritel ou Pal
Microprocesseur : Z 80 A
Mémoire vive : 64 K
Mémoire morte : 32 K
Mémoire utilisateur en Basic : 64 K
Extension RAM : jusqu'à 4 Megaoctets
Affichage : 56 lignes de 84 colonnes
Haute résolution : 256 × 640 en Basic ; 512 × 640 en Assembleur
Son : 4 voix sur 8 octaves en stéréo
Couleurs : 256
Joystick : intégré
Entrée cartouche : oui
Crayon optique : non
Disquette : option
Prix : 3 000 F
Importateur : Lansay.

TILTOSCOPE

Esthétique : ★ ★ ★
Prise en main : ★ ★ ★ ★
Clavier : ★ ★ ★ ★
Graphisme : ★ ★ ★ ★ ★ ★
Son : ★ ★ ★ ★ ★
Facilité de programmation : ★ ★ ★
Fiabilité K7 : voir texte
Ludothèque : ★
Bibliographie : ★
Manuel : ★
Rapport qualité/prix : ★ ★ ★ ★

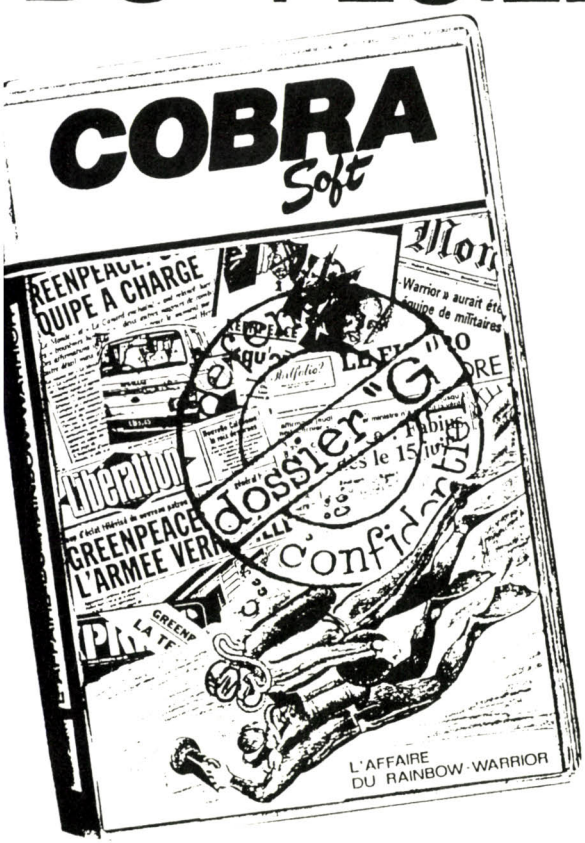


VOICI DEJA LA VERSION INFORMATIQUE DU "FEUILLETON DE L'ETE"

DOSSIER G.

Disponible pour : AMSTRAD (tous)
ORIC-1 et ATMOS
CASSETTE : TO 7/70 et MO5*
140 F COMMODORE 64*
SPECTRUM*

Disquette AMSTRAD 199 frs
* sortie le 15 novembre 1985



DOSSIER "G." - Auteur Daniel Lefebvre.

Le sabotage de "RAINBOW WARRIOR" par une équipe de nageurs de combat a été au coeur de l'actualité de l'été 85 en raison du rôle joué par la presse dans la mise en lumière de cette affaire.

Chacun possède son opinion sur "L'affaire Greenpeace"... les hypothèses de responsabilité les plus diverses ont été émises dans la presse ou à la télévision. La radio même s'est jointe au choeur des "révélations fracassantes".

Qu'en est-il aujourd'hui de l'opinion de chacun de nous ? Qu'en est-il de votre opinion ? Disons même, de votre solution à cette première énigme politico-militaro-médiatique ?

La réalité, une fois de plus, dépasse la fiction. Mais pour la première fois, le jeu d'aventure se trouve DANS l'actualité. Les indices abondent, saurez-vous reconstituer ce puzzle historique ?

"DOSSIER G." est l'outil informatique de cette expérience inédite, le remède radical à cette passivité de consommateur de média que nous sommes tous. Ne subissez plus l'actualité, parcourez la comme une base de données, avec humour et logique. Confrontez enfin votre opinion, éclairée de ses contradictions, à celles de l'opinion publique. Prévoir les réponses de cette dernière est une possibilité supplémentaire de "DOSSIER G.". Là n'est pas le moindre de ses charmes.

Dans le nouveau catalogue COBRA SOFT plus de 50 nouveautés ! 100 logiciels couvrant toutes les applications de la micro-informatique familiale.

Pour recevoir le catalogue, renvoyez-nous le bon ci-contre en rayant la demande de programme et en précisant "catalogue". Joignez 2 timbres à 2.20 frs. En cas d'achat de "DOSSIER G" vous recevrez le catalogue automatiquement.

Veuillez me faire parvenir "DOSSIER G" pour marque de l'ordinateur : . . . . . .
cassette - disquette (rayer la mention inutile)
à l'adresse suivante :

M.....

.....

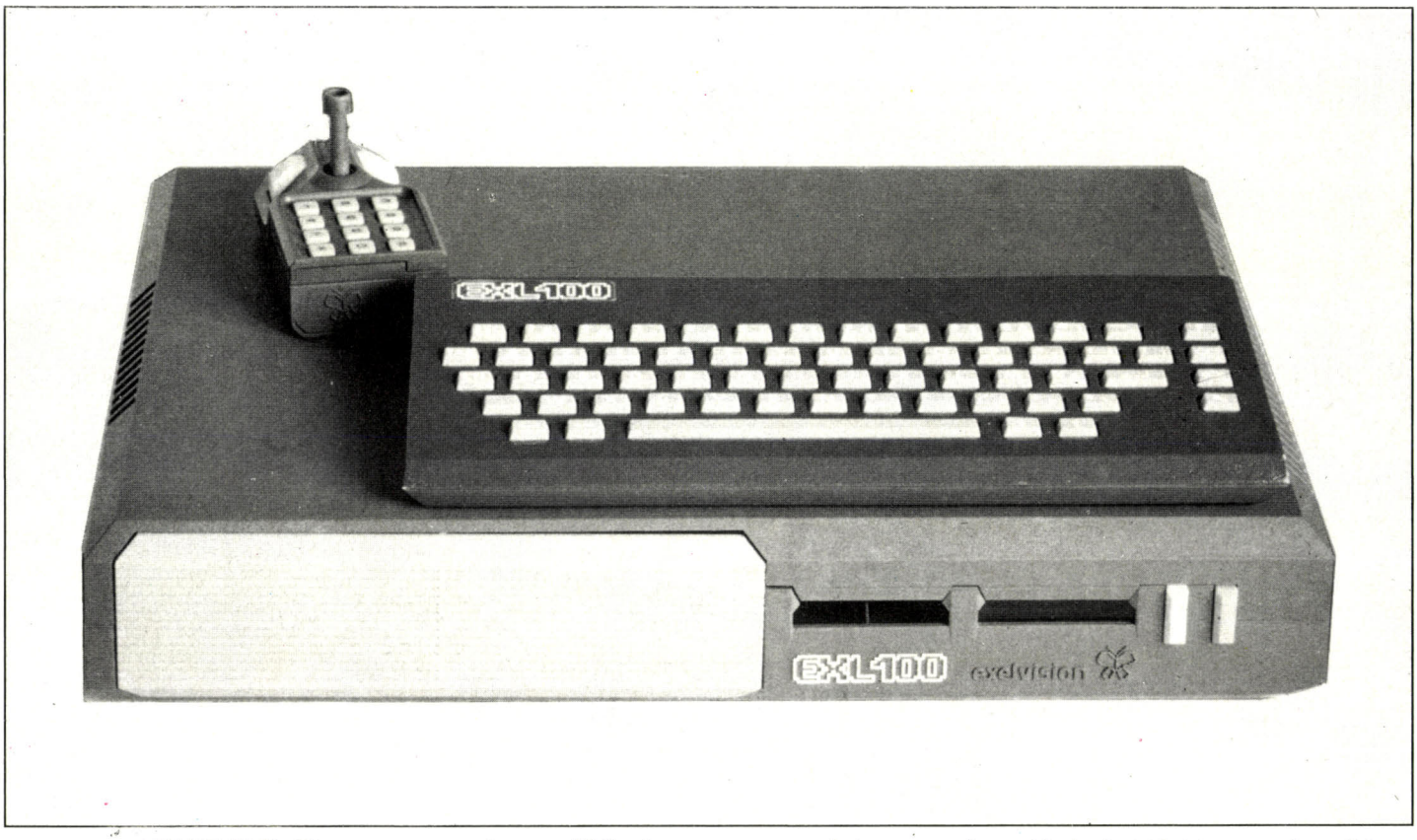
Code postal ..... Ville .....

Ci-joint mon réglement par chèque (rajouter 10 frs pour le port), soit

..... FRS

A envoyer à COBRA SOFT BP 155 Chalon s/S Cedex

MICRO STAR



EXL100

Technologie de pointe et capacités très honnêtes, l'*EXL 100* ne manque pas d'atouts.

Présenté l'année dernière au SICOB, l'*EXL 100* reste unique en son genre. Cet appareil s'offre en effet le luxe d'un clavier et de manettes de jeu à infrarouge. Plus de branchement délicat et encombrant : hormis la Péritel et le fil secteur, les ondes infrarouges relieront votre unité centrale au téléviseur.

D'une esthétique bien carrée, l'*EXL 100* est compact au possible. Le clavier de type « AZERTY » est constitué de soixante-et-une touches en caoutchouc semi-dur. D'un maniement plutôt délicat, ce dernier sera vite remplacé par un clavier mécanique fourni en option pour 300 F. Côté graphisme, l'image est d'excellente qualité, Péritel oblige... (un adaptateur pour prise antenne reste disponible). 320 × 250 pixels gèrent huit couleurs à l'écran.

Mais c'est sans aucun doute dans ses capacités sonores que ce micro marque le plus de points : le synthétiseur de parole offre de multiples possibilités : bien que l'emploi de cette programmation s'effectue en hexadécimal, le manuel vous facilitera la tâche en proposant plusieurs mini-listings : mots, syllabes et bruits divers, l'*EXL 100* peut même parler avec l'accent de son terroir. Deux périphériques utilisent ces capacités : un modem, tout d'abord, permet de transformer votre ordinateur en répondeur automatique (voix de synthèse) et une boîte à rythme, l'*EXEL DRUMS*, donne accès à de multiples percussions.

Avec ses 32 K utilisateurs en version de base, l'*EXL 100* n'a pas à rougir de la concurrence. De plus, les cartouches CMOS RAM de 16 K (prévues pour télécharger un logiciel) peuvent stocker, grâce à une pile au lithium, un programme en mémoire. Inutile ainsi de sauvegarder vos travaux sur cassette, les programmeurs apprécieront. La fiabilité de ces cartouches est excellente et leur prix se situe aux alentours de 500 F.

Le Basic de l'*EXL 100* est fourni sur une cartouche de ROM de 32 K. La fonction « Sprites » est ici représentée par la création d'une matrice de 8 × 10 pixels auxquels on accède par l'instruction « Char ». Les joysticks sont, quant à eux, équipés d'un clavier numérique de neuf touches et de deux boutons « action ». L'ensemble, bien entendu, relié à l'unité centrale par liaison infrarouge, reste d'une maniabilité sans reproche.

La politique d'Exelvision est fortement marquée par l'aspect extensible de ses produits. Plutôt que de créer régulièrement de nouvelles machines, on mise ici sur le nombre impressionnant et l'efficacité des périphériques proposés. Un clavier musical donne ainsi accès au solfège et à la création sonore. L'*EXL 100* accepte de même tous les magnétophones standard et un lecteur de disquettes assez volumineux de 3,5 pouces de 1 méga comprenant une extension de 40 K RAM, est actuellement disponible. Malgré sa taille, ce dernier s'accouple parfaitement à l'unité centrale. Pour le graphisme, une interface d'incrustation vidéo vous permettra d'agrémenter vos programmes de façon particulièrement intéressante.

La ludothèque disponible à présent est bien fournie. Sur cartouches, cassettes ou disquettes, l'ensemble des logiciels fait preuve de qualités graphiques appréciables. Un traitement de texte et un tableur sont vendus environ 300 F l'unité. La bibliothèque, assez démunie lors de la commercialisation de l'appareil, semble prendre actuellement son essor.

Mais il ne faut pas se leurrer : l'avenir de l'*EXL 100* n'est pas assuré. Pour Jacques Palpacuer, P.-D.G. d'Exelvision, la fin de l'année 1985 sera lourde de conséquences, heureuses ou néfastes...

RADIOSCOPIE

Origine : France
Connexion T.V. : Péritel
Microprocesseur : TMS 7041, TMS 7020
Mémoire vive : 34 K
Mémoire morte : 6 K extensible par module
Mémoire utilisateur en Basic : 32 K
Extension RAM : 64 K
Affichage : 40 colonnes de 25 lignes
Haute résolution : 320 × 250 pixels
Son : synthèse vocale
Couleurs : 8
Joystick : 2
Entrée cartouche : oui
Crayon optique : oui
Disquette : oui
Prix : Unité centrale : 2 690 F ; unité centrale + moniteur + lecteur de cassettes + 11 logiciels : 3 500 F ; lecteur de disquettes 1 méga + 40 K RAM : 3 490 F
Constructeur : Exelvision

TILTOSCOPE

Esthétique : ★ ★ ★
Prise en main : ★ ★ ★ ★
Clavier : ★ ★
Graphisme : ★ ★ ★ ★ ★
Son : ★ ★ ★ ★ ★ ★
Facilité de programmation : ★ ★ ★ ★
Fiabilité K7 : ★ ★ ★ ★
Ludothèque : ★ ★ ★
Bibliographie : ★ ★
Manuel : ★ ★ ★ ★
Qualité-prix : ★ ★ ★ ★


EXPEDITIONS,
RALLYES, RAIDS
ET COURSES
CHARTERS ET AIR-PASS
UN 4X4
POUR LE CAP NORD
LES VOYAGES INSOLITES
ET SPORTIFS
L'AVENTURE EST DANS L'ALMANACH
ALMANACH
DE L'AVENTURE ET
DU VOYAGE
EN VENTE DANS TOUS LES KIOSQUES

MICRO STAR



Commodore 128

Compatible avec le *C 64*, plus beau, plus rapide, plus cher le *128* n'est pas révolutionnaire.

Il manquait un successeur au *CBM 64* qui a régné en maître pendant quatre ans sur le marché des micros ludiques. Le *C 128* est enfin parmi nous fort de l'expérience et des logiciels de son aîné. Sous une seule boîte se cachent en fait trois ordinateurs aux capacités distinctes : le 64 K, le 128 K et le CP/M+.

D'une esthétique très réussie, son clavier crème lui donne une allure nettement plus professionnelle que son prédécesseur. Il dispose d'un bloc numérique séparé de quatorze touches et de touches curseurs et fonctions bien en vue sur la partie supérieure. Parmi ces dernières les touches « Help », « No scroll », « Line feed » ou « 40/80 display » sont particulièrement utiles.

Le graphisme et le synthétiseur vocal ont été entièrement calqués sur le *CBM 64*.

Les ludomaniaques retrouverons avec plaisir la haute résolution 320 × 200 et les seize couleurs.

Difficile de changer les ingrédients d'une recette qui a assuré au *CBM 64* une durée de vie exceptionnelle sur ce marché au vieillissement accéléré.

Examinons les trois modes proposés. Nul besoin de s'attarder sur le mode 64 K. Comme son nom l'indique il est en tous points semblable au *CBM 64* si ce n'est le prix et l'emballage. Les touches curseurs et le pavé numérique ne sont pas adressés et l'affichage 80 colonnes lui est fermé. Il faut pour en profiter se procurer une carte supplémentaire. Rien de bien nouveau sous le soleil.

Le mode 128 K est, lui, beaucoup plus intéressant. Il introduit dans le circuit le processeur 8502. On gagne 64 K de mémoire, l'affichage 80 colonnes et le Basic 07. Cette version 07 du Basic Microsoft offre plus de 140 commandes soit 80 supplémentaires par rapport au *CBM 64*. Les programmeurs apprécieront entre autres les nouvelles instructions graphiques, « Draw », « Circle », « Paint » de même que les dix-neuf fonctions de commandes du lecteur de disquettes telles que « Boot », « Copy » ou « Rename ». La possibilité d'obtenir simultanément quatre jeux de caractères sur l'écran, majuscules, minuscules et deux jeux graphiques est intéressante.

Le mode CP/M+ quant à lui donne accès à plus d'une centaine de logiciels professionnels. Bibliothèque d'autant plus fournie que l'on possédera ou non l'extension 512 K.

La bibliothèque CP/M+ compte tous les programmes nécessaires au traitement de texte, fichiers, bases de données et autres utilitaires. Certains seront directement accessibles tels que *Wordstar, Base II* ou *The perfect series*.

Pour les extensions le *128* possède tous les ports nécessaires : sur le côté droit deux ports joysticks, la prise alimentation et la touche « Reset », à l'arrière le port cartouches, cassettes, la sortie vidéo composite, télévision et une sortie pour le téléviseur RGBI. Tous les périphériques du *CBM 64* sont compatibles. Parmi les nouveautés, le lecteur de disquettes 1571 mérite le détour. Il est tout d'abord beaucoup moins lourd et volumineux que le 1541, ce qui n'était pas très difficile. Il reste sans intérêt pour le mode 64 qui ignore sa vélocité. Dans le mode 128 et CP/M il tourne en revanche cinq à dix fois plus rapidement. Le moniteur RGBI est indispensable pour profiter du 80 colonnes. Sans lui votre téléviseur domestique renverra une image floue et inutilisable. Frustrant ! Une souris à double commande fait son entrée, les logiciels adaptés n'ont plus qu'à suivre.

Compatibilité oblige, la ludothèque est imbattable puisqu'elle intègre dès le départ les 7 000 titres parus sur le *CBM 64*.

« Trois ordinateurs en un » est un slogan trompeur qui donne l'illusion de simultanéité. « Compatiblement vôtre » serait plus propre à refléter les atouts de la machine. L'acquis logiciel hérité du *C 64* et du mode CP/M+ est en effet son principal avantage. Un regret : le prix un peu élevé pour un micro ordinateur qui n'a rien de révolutionnaire.

RADIOSCOPIE

Origine : Etats-Unis
Connexion T.V. : Péritel
Microprocesseur : 6510 (mode 64), 8502 (mode 128), Z 80 (mode CP/M)
Mémoire vive : 64 K (mode 64), 128 K (mode 128 et CP/M)
Mémoire morte : 16 K (mode 64), 72 K (mode 128)
Mémoire utilisateur en Basic : 39 K (mode 64), 59 K (mode 128 et CP/M)
Extension Ram : 512 K (mode 128 et CP/M)
Affichage : 40 colonnes de 25 lignes et 80 colonnes de 25 lignes (mode 128 et CP/M)
Haute résolution : 320 × 200 pixels (mode 64 et CP/M), 640 × 200 (mode 128)
Son : 3 voix sur 9 octaves
Couleurs : 16
Joystick : 2
Entrée cartouche : oui
Crayon optique : oui
Disquette : oui
Prix : 3 500 F (le C 128) ; 2 990 F (lecteur de disquettes) ; 2 590 F (moniteur)

TILTOSCOPE

Esthétique : ★ ★ ★ ★ ★ ★
Prise en main : ★ ★ ★
Clavier : ★ ★ ★ ★ ★ ★
Graphisme : ★ ★ ★ ★ ★
Son : ★ ★ ★ ★ ★
Facilité de programmation : ★ ★ ★
Fiabilité K7 :
Ludothèque : ★ ★ ★ ★ ★ ★
Bibliographie : ★
Manuel : ★ ★ ★ ★
Qualité-prix : ★ ★ ★



COCONUT INFORMATIQUE

COCONUT RÉPUBLIQUE

Le Spécialiste Logiciel de Paris

FORUM COMMODORE

13, BOULEVARD VOLTAIRE - 75011 PARIS

MÉTRO OBERKAMPF

☎ (1) 43.55.63.00

DU LUNDI AU SAMEDI DE 10 H A 19 H

Nouveau !

COCONUT Montparnasse

29, Rue Raymond-Losserand - PARIS 14e

METRO GAITÉ ou PERNETY

☎ (1) 43.22.70.85

FERME LE LUNDI

COMMODORE 64/128

BLUE MAX 2001	99	C
BARRY MAC GUIGAN'S BOXING	100	C
WORLD CUP II	110	C
AIR COMBAT EMULATOR	150	C
TIME MACHINE	100	C
WIZARD OF AKRYZ	100	C
CRAZY CAR	100	C
THE CHESS GAME	110	C
ZORRO	99	C
AMERICAN ROAD RACE	115	C
BOULDER DASH II	110	C
BRUCE LEE	79	C
BEACH HEAD	79	C
FORT APOCALYPSE	79	C
FAST LOAD EPYX	290	K
BLACKWYCHE	120	C
TERROMOLINOS	110	C
WHILINURD	99	C
NOW GAMES 6 JEUX	120	C
DR CREEP	100	C
KARATEKA	100	C
STEALTH	100	C
SUPER ZAXXON	110	C
IMPOSSIBLE MISSION	95	C
PITSTOP II	110	C
CAULDRON	130	C
SUMMER GAMES II	99	C
SUMMER GAMES II	180	D
BEACH HEAD II	110	C
BEACH HEAD II	180	D
FIGHTER PILOT FRANCAIS	120	C
DAMBUSTERS FRANCAIS	120	C
COMBAT LEADER FRANCAIS	150	C
BATTLE FOR NORMANDY FRAN.	150	C
SOLO FLIGHT FRANCAIS	170	C
FLIGHT SIMULATOR II FRANCAIS	570	D
QUASIMODO	69	C
UP'N'DOWN	69	C
ZAXXON	69	C
PAC MAN	69	C
SKYFOX	110	C
SKYFOX	145	D
BIG MOUTH SYNTHE VOCAL	150	C
INTERNATIONAL BASKETBALL	120	C
INTERNATIONAL TENNIS	120	C
INTERNATIONAL FOOTBALL	190	K
NODES OF YESOD	110	C
GHOSTCHASER	110	C
SPEED KING	150	C
THE WIZARD AND THE PRINCESS	190	D
FINDERS KEEPERS	30	C
TOUR DE FRANCE	140	C
WAY OF EXPLODING FIST	110	C
ACTION BIKERS	30	C
THE FOURTH PROTOCOL	190	C
MURDER BY DOZEN	250	D
ON FIELD FOOTBALL	140	C
ROBIN OF SHERWOOD	150	C
MAIL ORDER MONSTER	190	D
MUSIC CONSTRUCTION SET	190	D
RACING CONSTRUCTION SET	190	D
ADVENTURE CONSTRUCTION SET	190	D

UTILITAIRES C64

MACHINE LIGHTNING	390	D
QUICKDISC PLUS	240	K
BASIC LIGHTNING	270	D
WHITE LIGHTNING	395	D
QUICKCOPY FRA	295	D
POWER PLAN FRA	650	D
DATAMAT FRA	350	D
OXFORD PASCAL	750	D
PAPER CLIP FRA	990	D
VIRGULE 64	750	D
TOOL	640	K
FORTH 64	690	K
COMPILATEUR C	950	D
BASIC 64 COMPILATEUR	350	D

AMSTRAD

WARRIOR	150	
DRAGONTORC	100	
BRUCE LEE	95	
INFERNAL RUNNER	180	
SLAPSHOT	100	
RAID (OVER MOSCOW)	100	
FROGGY	100	
HIGHWAY ENCOUNTER	100	
SALEY THOMSON SUPERTEST	100	
TORNADO LOW LEVEL	100	
ANDROID TWO	100	
CODE NAME MAT II	100	
BOULDERDASH	100	
JUGGERNAUT	100	
FORMULA ONE	100	
WIZARD LAIR	100	
BRIAN BLOODAXE	100	
BATTLE BEYOND THE STARS	100	
3D STARSTRIKE	100	
RALLY II	175	
EMPIRE	230	
3D FIGHT	140	
THE HOBBIT	210	
MACADAM BUMPER	145	
BEACH HEAD	99	
SUPERCHESS III	135	
FIGHTER PILOT	100	
THE COVENANT	100	
ALIEN 8	100	
KNIGHT LORE	100	
ROCCO	100	
PROJECT FUTURE	100	
RED ARROWS	100	
VIEW TO A KILL	100	
DUN DARAGH	160	
ARNHEM	120	
WAY OF EXPLODING FIST	100	
STARION	100	
SUPERSTAR CHALLENGE	100	
JUMPJET	100	
FRANK BRUNO BOXING	99	
RED MOON	69	
AVENTURE AU CHATEAU	69	
CASTLE BLACSTAR	50	
RING OF DARKNESS	50	
FIGHTER PILOT	200	D
MASTERCHESS	149	D
HUNTER KILLER	149	D
BECH HEAD	180	D
SORCERY PLUS	180	D
RED ARROWS	180	D
CODE NAME MAT	149	D

UTILITAIRES CPC

FIG FORTH	130	C
EASY WRITER	130	C
TASPRINT 464	120	C
MA BASE	210	C
PASCAL	210	C
DATAMAT	450	D
TEXTOMAT	450	D
GESTION D'ENTREPRISE	245	C
3D MEGACODE	160	C
COMPILATEUR INTEGRAL	240	C
CAHIER DE TEXTES	175	C
CARNET D'ADRESSES	175	C
AGENDA	175	C

SPECTRUM

ON THE RUN	110	
ROBIN OF THE WOOD	110	
RUPERT AND THE TOYSMAKERS	110	
HACKER ACTIVISION	110	
SORDERONS SHADOW BEYOND	130	
THE RATS	110	
IMPOSSIBLE MISSION	110	
FRANKIE GOES TO HOLLYWOOD	110	

+de 1000 titres

DALEY THOMSON SUPERTEST	120	
DYNAMITE DAN	110	
ROBIN OF SHERWOOD	150	
ALIEN 8 FRANCAIS	99	
ALIEN FRANCAIS	140	
A VIEW TO A KILL	110	
ARCHON	140	
ABU SIMBEL PROFANATION	110	
BRUCE LEE	90	
BLUE MAX	90	
BEACH HEAD	90	
BUCKROGERS	60	
BOULDERDASH 1 + 2	120	
DRAGONTORC	120	
DAMBUSTERS FRANCAIS	99	
FIGHTER PILOT FRANCAIS	120	
GIFTS FROM THE GODS	120	
HYPERSPORTS	120	
HIGHWAY ENCOUNTER	130	
KNIGHT LORE	90	
LODE RUNNER	120	
NIGHTSHADE	90	
OPEN GOLF	140	
POLE POSITION	90	
RAID OVER MOSCOW	80	
ROCKY HORROR SHOW	110	
ROCKO	120	
RED ARROWS	130	
SPY HUNTER	90	
SUPERCHESS 3.5	130	
STARION	120	
SPY VERSUS SPY	90	
THE WAY OF EXPLODING FIST	130	
WALKYRIE 17	160	
WORLD SERIES BASEBALL	120	
ZAXXON	70	
WHITE LIGHTNING	190	
THE ARTIST	195	
SCEEN MACHINE	160	
PAINT PLUS	160	
PASCAL	250	
OMNICAL II	250	
LIGHTMAGIC GRAPHIC DESIGN	180	
FORTH	295	
COMPILATEUR INTEGRAL	250	
BLAST YOUR BASIC	250	
BASIC ETENDU	180	

M. S. X.

MASTER OF THE LAMPS	160	C
PING PONG	189	K
BRIAN JACKS SUPERSTAR	120	C
RED MOON	130	C
ROAD FIGHTER	189	K
E. I SONY	189	K
SENJYO SONY	240	K
LODE RUNNER SONY	340	K
BACKGAMMON	240	K
ECHECS SONY	240	K
BOULDER DASH	140	C
LAZY JONES	140	C
HERCULE	160	C
GHOSTBUSTERS	130	C
KUNG FU	189	K
TENNIS	189	K
PITFALL II	150	C
737 FLIGHT SIMULATOR	160	C
HOBBIT	210	C
SORCERY	100	C
SNOWMAN	99	C
BUGABOO THE FLEA	99	C
DRILLER TANKS	69	C
HYPER VIPER	99	C
HUSTLER BILLARDS	99	C
BOARDELLO	99	C
STAR AVENGER	99	C

TRES IMPORTANT

Le matériel ci-contre est garanti 1 an par l'importateur officiel.

ATARI

BLUE MAX 2001	99	C
BEACH HEAD	180	D
CHOP SUEY KARATE	110	C
WHILINURD	100	C
ATTACK OF THE CAMELS	90	C
AZTEC CHALLENGE	90	C
AIRWOLF	100	C
BLUE MAX	90	C
BOULDER DASH	90	C
BRUCE LEE	90	C
BRUCE LEE	180	D
BOUNTY BOB	90	C
COLOSSUS CHESS	109	C
CONAN	180	D
DIG BUG	90	C
DROPZONE	90	C
ENCOUNTER	90	C
F15 STRIKE EAGLE	90	C
FORT APOCALYPSE	90	C
FLIGHT SIMULATOR II	675	D
GHOSTBUSTERS	180	D
GHOSTCHASER	90	C
HARD HAT MACK	90	C
MR DO	90	C
MULE	120	C
MIG ALLEY ACE	120	C
NATO COMMANDER	90	C
ONE ON ONE	90	C
QUASIMODO	90	C
POLE POSITION	90	C
PAC MAN	90	C
SUMMER GAMES	180	D
SPITFIRE ACE	100	C
SOLO FLIGHT	120	C
STRIP POKER	90	C
ZAXXON	90	C

ORIC

KRILLYS	120
HELLION	120
ASSEMBLEUR SYMBOLIQUE	260
DAMBUSTERS	120
FRELON	140
LE SECRET DU TOMBEAU	170
MACADAM BUMPER	160
STANLEY	140
TRIATHLON	130
3D FONGUS	140
TERMINUS	140
STAR	130

MATERIEL

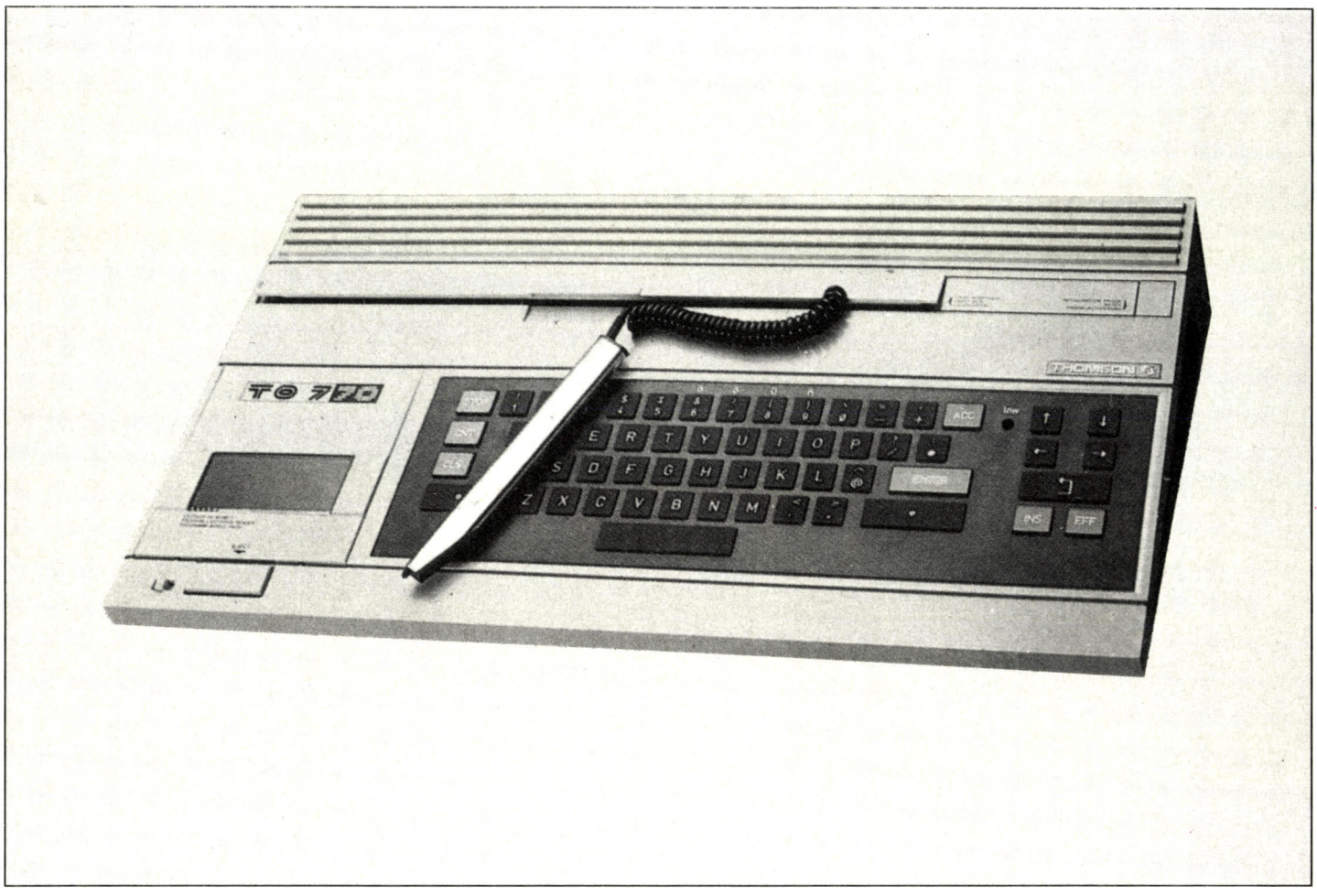
COMMODORE 128	3490
LECTEUR 1571	2950
C64 PERITEL	2250
LECTEUR 1541	2190
LECTEUR CASSETTE 1530	350
MONITEUR COULEUR OSCAR	2590
MONITEUR COULEUR CBM	2390
IMPRIMANTE MPS 801	1200
IMPRIMANTE MPS 803	1400
IMPRIMANTE MPS 1101	2990
INTERFACE PARALLELE	500
INTERFACE RS 232 V24	650
MODEM MINITEL + SOFT	1990
CARTE 80 COLONNES 64	
ROM ACCENTUEE POUR MPS 801	
ROM ACCENTUEE POUR MPS 803	
TRACTION LISTING MPS 803	
TOUJOURS PLEIN DE JOYSTICKS	
QUICKSHOT II	99
BAT HANDLE WICO	250
SLICK STICK	120
RED BALL WICO	250
THREE WAYS WICO	340
THE BOSS WICO	190

VENTE PAR CORRESPONDANCE Pour la France Métropolitaine

Chèque bancaire à l'ordre de Coconut • Frais de port 20 FF • Pas de contre-remboursement • Réservation possible par téléphone

- *démonstration permanente*
- *les derniers logiciels*
- *des spécialistes*
- *des exclusivités*
- *des imports*
- *un club (moins 10 %)*

FORUM D'EXPOSITION PERMANENTE POUR TOUT LE MATÉRIEL COMMODORE AU MAGASIN DU BOULEVARD VOLTAIRE



Thomson TO7/70

Ludothèque en voie de développement, prix élevé, le *TO7/70* s'impose malgré tout.

Entre *TO 7* et *TO 7/70*, tout est affaire de mémoire. Avec ses 8 K de RAM, le *TO 7* a longtemps fait pâle figure dans le domaine des ordinateurs. Depuis juin 1984, Thomson commercialise le *TO 7/70*, un modèle plus performant.
Un look tout professionnel : boîtier plat, légèrement incliné, l'ensemble est très compact. Sur le clavier « AZERTY », les touches en gommes remplacent avantageusement les touches sensitives du *TO 7*. L'ensemble reste moins confortable qu'un clavier mécanique. Incorporé sur la gauche de l'appareil, le support de cartouches est accessible sous une porte allongée. Enfin, une trappe, située en arrière du clavier, recevra le crayon optique.
La connexion TV se fait par prise Péritel. L'image obtenue est d'une qualité appréciable sous 200 × 320 pixels et 16 couleurs. Côté son, le *TO 7/70* ne dispose, dans sa version simple, que d'une voix sur cinq octaves. Cette tessiture sera augmentée à 4 voix sur 6 octaves à l'aide d'une extension fort intéressante : le contrôleur de jeu. Ce dernier sert aussi d'interface pour le branchement de deux manettes de jeu.

Le *TO 7/70* possède un Basic Microsoft étendu disponible sur cartouche. Il permet en particulier de gérer la couleur et la haute définition (tracé de carré, rectangle, couleur des caractères, du fond et du bord, etc.). Pas de Sprites, malheureusement, ni de fonctions « circle » ou « draw ». Le son reste quant à lui gérable directement à partir du Basic grâce à la commande « play ».
La facilité de dialogue avec l'ordinateur est accrue par la présence du crayon optique. Logé dans son réceptacle incorporé au boîtier, ce dernier peut être géré grâce à des instructions Basic. Son maniement oblige cependant l'utilisateur à rester tout proche de l'écran.
Autre extension actuellement disponible, le *TO 7/70* peut être enrichi d'un modem, incrustateur et digitalisateur d'image, d'un lecteur de cassettes et d'une imprimante.
Un magnétophone sera nécessaire au stockage sur cassette. La vitesse de transmission élevée (1 300 bauds) s'accompagne d'une bonne fiabilité.
La ludothèque du *TO 7/70*, développée essentiellement par Vifi Nathan, reste encore très axée sur les logiciels éducatifs. La compatibilité des programmes pour *TO 7* est respectée dans la majorité des cas. Malgré l'utilisation appréciable du crayon optique, ces logiciels ne tirent pas partie de toutes les capacités du microprocesseur 6809 E. Sur le *TO 7*, une extension mémoire sera souvent nécessaire (16 K). Peu à peu se développe une ludothèque d'action, de création et de réflexion mais l'ensemble manque de diversité. En ce qui concerne la programmation, le *TO 7/70* voit sa bibliographie s'étoffer de jour en jour. Cet ordinateur familial reste très convaincant dans le domaine de la programmation, grâce à son excellent Basic.

RADIOSCOPIE

Origine : France
Connexion T.V. : Péritel
Microprocesseur : 6809 E
Mémoire vive : 48 K
Mémoire morte : 22 K
Mémoire utilisateur en Basic : 48 K
Extension RAM : non
Affichage : 25 lignes de 40 caractères
Haute résolution : 200 × 320 points
Son : 1 voix sur 5 octaves ; 4 voix sur 6 octaves avec le contrôleur de jeu
Couleurs : 16
Joysticks : en option avec interface
Entrée cartouche : oui
Crayon optique : oui
Disquettes : en option
Prix : 3 500 F (ordinateur) ; 2 990 F (lecteur de disquettes + 1 000 F pour le contrôleur) ; 650 F (magnétophone)

TILTOSCOPE

Esthétique : ★ ★ ★ ★ ★
Prise en main : ★ ★ ★ ★
Clavier : ★ ★
Graphisme : ★ ★ ★ ★
Son : ★ ★ ★
Facilité de programmation : ★ ★ ★ ★ ★
Fiabilité K7 : ★ ★ ★
Ludothèque : ★ ★ ★
Bibliographie : ★ ★ ★
Manuel : ★ ★ ★ ★
Qualité/prix : ★ ★ ★

GREENSOFT : DES JEUX ET DU SOFT A PRIX CLUB

Regardez le tableau ci-contre : il est extrait du catalogue Green Soft, le spécialiste de la vente par correspondance de logiciels de jeux et professionnels.
Quelques avantages du Club Green Soft : des tarifs préférentiels (- 10 % sur tous les logiciels), des promotions pouvant atteindre - 20 et - 30 %, des cadeaux de bienvenue et bien d'autres que vous pouvez découvrir en écrivant ou en téléphonant au Club.
En échange de ces avantages, vous vous engagez simplement à commander un logiciel chaque trimestre pendant un an.
Pour profiter dès à présent des avantages du Club, joignez à votre commande le bulletin d'adhésion ci-dessous.
Vous pouvez aussi commander sans adhérer au Club, mais vous ne bénéficiez pas de ses avantages.
Pour commander, indiquez-nous vos nom, prénom, adresse et téléphone ainsi que les titres désirés, leur référence, leur prix (auxquels vous déduirez 10 % si vous adhérez au Club), et joignez votre règlement par chèque bancaire, chèque postal ou mandat-lettre, libellé à l'ordre de GreenSoft (participation aux frais d'envoi 20 F).

ADRESSES BOUTIQUES :

Nice : 1 rue de la Buffa - 06000 Nice
Tél. : 93.87.45.72

Annecy : 4, av. Jean Jaurès - 74000 Annecy
Tél. : 50.51.69.13

Lyon : 32, rue Sala - 69002 Lyon
Tél. : 78.42.36.80

Monaco : 21, rue Psse Caroline - MC 98000 Monaco
Tél. : 93.25.62.06

GreenSoft
BP 143
MC 98003 MONACO Cedex
Tél. 93.30.34.59

■ Cartouche
○ Disquette
Cassette
Nouveautés

			APPLE IIc IIe	ATARI MICRO 600/800 XL	COMMODORE C.B.M. 64	IBM PC	ORIC 1 / ATMOS	SINCLAIR SPECTRUM	MACINTOSH	MSX	AMSTRAD	AMSTRAD CPC 464
			○	▭	▭ ○	○	▭	▭	○	▭	▭	○
	JEUX D'ARCADE		**C**	**D**	**E**	**H**	**I**	**K**	**L**	**O**	**P**	**Q**	**R**	**Y**
010	LODE RUNNER	BRODERBUND	380		380	140	380							
020	BEACH HEAD	ACCESS			220	140	200			130			140	
026	ONE ON ONE	EOA		140	190	140				140			140	
201	HARD HAT MACK	EOA		140	190	140	190						140	
209	SKYFOX	EOA	250			140	190							
228	CONAN	DATASOFT	250		180		180							
315	GHOSTBUSTERS	ACTIVISION	330			130	230			120		150	130	
316	KARATEKA	BRODERBUND	380				380							
444	RAID OVER MOSCOW	ACCESS				140	220			130				
638	IMPOSSIBLE MISSION	EPYX				120	160							
780	AIRBORNE	ALPHA SYSTEMES									450			
788	MASTER OF THE LAMPS	ACTIVISION				130	170					130	130	
815	ALIEN 8	ULTIMATE								130			140	
829	THE GREAT ROAD RACE	ACTIVISION				140	230							
855	PITSTOP II	EPYX				130								
867	RESCUE ON FRACTALUS	ACTIVISION		140		130	170							
868	RAID ON BUNGELING BAY	BRODERBUND				140	190							
869	BUCK ROGERS	SEGA				140	180			130		160		
873	SPY HUNTER	SEGA				140				130				
879	RALLYE II	LORICIELS											180	
888	HACKER	ACTIVISION				160				130				
889	RACING DESTRUCTION SET	EOA				190	210							
890	REALM OF IMPOSSIBILITY	EOA				140	190							
	JEUX DE SIMULATION		**C**	**D**	**E**	**H**	**I**	**K**	**L**	**O**	**P**	**Q**	**R**	**Y**
388	FLIGHT SIMULATOR II	SUBLOGIC			650		650	700						
431	CHAMPIONSHIP BOXING	SIERRA ON LINE						550						
584	ON COURT TENNIS	ACTIVISION				130								
634	F-15 STRIKE EAGLE	MICROPROSE		200		200								
782	MAC CHALLENGER	ALPHA SYSTEMES									500			
798	TENNIS	JRD	350											
828	TOUR DE FRANCE	ACTIVISION				130								
852	SUMMER GAMES II	EPYX	330			140	250							
856	SUPER HUEY	COSMI				130	200							
858	CHESS	PSION									660			
859	MAC A DAME	JRD									500			
891	BOXING	ACTIVISION				130								
892	STRATENNIS	JRD								140				
	JEUX DE ROLES		**C**	**D**	**E**	**H**	**I**	**K**	**L**	**O**	**P**	**Q**	**R**	**Y**
070	SORCELLERIE III	MATRA EDICIEL	650											
027	THE SEVEN CITIES OF GOLD	EOA	250		210		210	250						
043	ULTIMA II	SIERRA ON LINE	650		650		650	650			470			
803	ULTIMA III	MATRA EDICIEL	650											
	JEUX D'AVENTURE		**C**	**D**	**E**	**H**	**I**	**K**	**L**	**O**	**P**	**Q**	**R**	**Y**
034	THE SAND'S OF EGYPT	DATASOFT	250		180									
218	KING QUEST	SIERRA ON LINE	550					550						
273	PYRAMIND OF DOOM	ADVENTURE INTL		100										
474	IL FAUT FUIR THESEE	SPRITES	280											
626	THE TRACER SANCTION	ACTIVISION	330				230							
639	SHADOWFIRE	BEYOND				150	190			130				
718	HOLD UP	INFOGRAMES	390											
866	DANGEREUSEMENT VOTRE	EUREKA				150	200		150	150			150	200
883	MEME LES POMMES DE TERRE ONT DES YEUX	FROGGY	180											
894	WALKYRIE	JRD											150	
895	LE CRIME DU PARKING	FROGGY SOFTWARE	200											
896	SORCERY	ARIOLA SOFT				120						120	120	

LES NOUVEAUTES



SUMMER GAMES II
Un millier d'athlètes. Une centaine de pays. Des millions de spectateurs dans le monde vous regardent entrer dans le stade...



BEYOND SHADOWFIRE
Vous disposez d'une heure et quarante minutes pour accomplir la mission Shadowfire. (Totalement en français).



SKYFOX
Effectuez chaque scenario aux commandes de l'avion de chasse le plus perfectionné qui soit.

Conception - Réalisation M.C.P. (93) 50.14.11

A remplir en caractère d'imprimerie. Date _____
Nom _____ Prénom _____
Né le _____ Adresse _____
_____
Code postal _____ Ville ou localité _____
Marque et type de l'ordinateur ou de la console _____
_____
Pour les mineurs signature des parents. Attention, une signature imitée ou falsifiée peut entraîner des poursuites pénales (art.150 et suivants du Code Pénal).

BULLETIN D'ADHESION AU CLUB

à renvoyer à GreenSoft BP 143 - MC 98003 Monaco Cedex.

Je désire m'inscrire au Club GreenSoft et bénéficier ainsi de tous les avantages réservés à ses membres. Je m'engage à choisir dans le catalogue GreenSoft et à commander au moins un logiciel de jeux par trimestre pendant un an. Dans le cas où je n'aurais pas effectué mon choix avant le dernier jour de chaque trimestre, j'accepte de recevoir contre remboursement de la «Sélection du trimestre», adaptée à mon ordinateur ou ma console. J'ai bien noté que mon adhésion n'est valable que si elle est accompagnée d'une commande. A l'expiration du délai d'un an, si je suis satisfait des services du Club GreenSoft, j'accepte que mon adhésion soit renouvelée d'année en année, à chaque date anniversaire. Si je ne souhaite pas la renouveler, je vous préviendrai par simple lettre avant la fin de mon adhésion.

Amstrad 464, 6128

Amstrad continue sur sa lancée. Performances, concept, logithèque, rapport qualité/prix, le succès du micro anglais ne se dément pas. Et personne ne peut dire quand le mouvement amorcé s'arrêtera...



Inconnu il y a encore un an, Amstrad s'est depuis taillé une part de lion sur le marché de la micro informatique familiale. Fort de la carrière fulgurante du *464*, le *664* apparaît cinq mois après, talonné de près par le dernier venu : le *6128*. Amstrad survivra-t-il à ce rythme de production accéléré ? Mouvement de fond ou raz-de-marée de surface ? Les avis sont partagés. Pour le moment ses produits sont là, et bien portants. Leurs cartes maîtresses : un très bon rapport qualité/prix, l'intégration des éléments et des qualités graphiques excellentes. Le *CPC 464* (comme le *664* et le *6128)* mise sur l'autonomie ; livré complet avec lecteur de cassettes (ou disquettes) incorporé et moniteur couleur ou monochrome, l'utilisateur doit juste brancher la prise de courant sans se soucier des questions de compatibilité et ça marche. Seul regret les câbles de connexion de l'unité centrale au moniteur sont trop courts pour garder un recul confortable face à l'écran. Esthétiquement, les claviers ont pris le chemin inverse du cinéma, ils sont passés de la couleur au noir et blanc. Le premier modèle sortait du lot avec ses touches de fonction rouges, vertes et bleues. Le second se limitait au bleu, quant au dernier il rentre dans le rang pour se limiter au gris et blanc. Les claviers « QWERTY » de type professionnel sont très réussis, les touches bien dessinées et la frappe agréable. L'absence d'adaptation « AZERTY » est regrettable.

Quittons la forme pour examiner de plus près les capacités de ces machines. Le *CPC 464* et le *664* se ressemblent comme deux frères jumeaux à l'exception du lecteur de cassettes remplacé par un lecteur de disquettes. Trois modes d'affichage sont disponibles : vingt, quarante ou quatre-vingts colonnes. Il existe vingt-sept couleurs au choix, mais il n'est possible d'en utiliser respectivement que seize, quatre ou deux à la fois pour chaque mode. Les programmeurs regretteront l'absence de lutins qui implique une programmation plus lourde pour obtenir des personnages animés. En revanche, les utilisateurs de tableurs ou de logiciels de gestion disposent de huit fenêtres indépendantes. Les capacités sonores sont correctes : trois voix sur sept octaves et programmation possible de la hauteur de note, volume, longueur et enveloppe. Nous n'avons pas été charmé par les timbres obtenus mais cela n'engage que nous.

Le Basic « locomotive » comme le nomment les Anglais est assez proche du Basic Microsoft. Toutefois il est légèrement plus rapide et plus puissant. Le *CPC 664* comprend de nouvelles instructions, outre les commandes spécifiques de gestion du lecteur de disquettes, principalement axées sur la gestion graphique. La compatibilité entre *CPC 464* et *664* est totale dans le sens ascendant, tous les périphériques et logiciels du *464* tournent sur *664*. Nenni pour la réciproque. Côté logiciels cela a été la ruée vers l'or et Amstrad talonne maintenant de près Commodore. Tous les éditeurs produisent actuellement sur les différents *Amstrad* ou ont adapté leurs grands classiques. Les graphismes réservent de bonnes surprises mais il est rare que les créateurs aient tenté de tirer partie de leurs capacités sonores.

Le *6128* comporte la plupart des caractéristiques exposées ci-dessus à une exception de taille : la mémoire. Il possède en effet 128 K de mémoire vive et 48 K de mémoire morte, la mémoire utilisateur en Basic, elle, ne change pas (sic). Le *6128* cible les professionnels alors que les modèles précédents affichaient clairement une vocation familiale. Le Basic présente quelques innovations et notamment l'intégration d'une commande de remplissage à haute vitesse pour le lecteur de disquettes. De plus son lecteur de disquettes est associé au système d'exploitation CP/M + ce qui permet l'accès à une bibliothèque de logiciels importante. On peut regretter une fois de plus le choix du format trois pouces, loin d'être universel. Le *6128* annonce une compatibilité avec la plupart des logiciels et périphériques du *464* et du *664*. Seule la pratique permettra d'en juger.

RADIOSCOPIE

Origine : Grande-Bretagne
Connexion T.V. : Péritel ou moniteur
Microprocesseur : Z 80
Mémoire vive : 64 K (464, 664) - 128 K (6128)
Mémoire morte : 32 K (464, 664) - 48 K (6128)
Mémoire utilisateur en Basic : 41 K
Extension RAM : jusqu'à 8 K (664, 6128)
Affichage : 40 ou 80 colonnes de 25 lignes
Haute résolution : 200 × 160 ou 640 × 200 (464,664,6128) 320 × 200 (6128)
Son : 3 voix sur 7 octaves
Couleurs : 16 ou 4 ou 2
Joystick : 2
Entrée cartouche : non
Crayon optique : non
Disquette : oui
Prix : 2 590 F (464), 5 500 F (664), 6 000 F (6128)

N'ayant pu obtenir le modèle *6128* à temps pour réaliser un banc d'essai, le tiltoscope ne concerne que les *464* et *664*. Prochainement Tilt passera au crible le dernier-né de cette famille florissante.

TILTOSCOPE

Esthétique : ★ ★
Prise en main : ★ ★ ★ ★ ★
Clavier : ★ ★ ★ ★ ★
Graphisme : ★ ★ ★ ★
Son : ★ ★ ★ ★ ★
Facilité de programmation : ★ ★ ★ ★
Fiabilité K7 : ★ ★ ★ ★ ★ ★
Ludothèque : ★ ★ ★ ★ ★ ★
Bibliographie : ★ ★ ★ ★ ★
Manuel : ★ ★ ★ ★
Qualité-prix : ★ ★ ★ ★ ★ ★

VIDEOTROC

89 bis, rue de Charenton 75012 PARIS

Tél. 43.42.18.54

Ouvert du mardi au samedi de 10 h à 19 h sans interruption
et le lundi de 14 h à 19 h

Métro : Gare de Lyon ou Ledru-Rollin

Un crédit vous intéresse ?
Consultez-nous c'est gratuit.

LES MUST DE COMMODORE ! (C/D)
Skyfox 140 F/185 F - Karateka 140 F - Dr Creep 140 F -
Stealth 140 F - Sorcery 115 F - Gates of Dawn 115 F -
Winter Games 135 F - Fast Load Cartouche 390 F -
Pinball Construction Set 170 F/205 F -
Adventure Construction Set 205 F (D) -
Mail Order Monsters 190 F/205 F -
Racing Destruction Set 190 F/205 F -
Rescue on Fractalus 120 F/159 F -
GACC Road Race 120 F/159 F - Mc Guigan Boxing 120 F -
Pitstop II 120 F - Hacker 120 F/159 F -
Summer Games 120 F/159 F - Impossible Mission 120 F -
Summer Gammes II 135 F/199 F

MSX
Sorcery 115 F - Mandragore 245 F - Ping-Pong 230 F -
Road Fighter 230 F - Rollerball 270 F - Kung Fu 230 F -
King's Valley 230 F - Tennis 230 F -
Super-promo : 3 cartouches Hal pour 345 F

Tous les jeux sont livrés avec notice en français

ATARI 520 ST
prix tramielesque ! (chuchoté par téléphone),
nombreux softs disponibles.

ATARI 130 XE
prix coûtant

AMSTRAD
des cadeaux comme s'il en pleuvait, déjà Noël sur toute
la gamme, prix par téléphone (cardiaques s'abstenir !).
AMSTRAD PCW 8256 DISPONIBLE

COMMODORE
Commodore 128 + drive : nous consulter
Commodore 64 + drive 1541 : 3990 F
Commodore 64 : 1890 F - Drive 1541 : 2290 F-

MSX
Canon V20 + 1 jeu cartouche : 1950 F
V20 + jeu + moniteur vert : 2890 F
V20 + jeu + moniteur couleur : 4490 F
Drive Canon 3 1/2, 720 K : 3190 F
Sony Hit Bit + 1 jeu cartouche : 2490 F

MONITEURS
Moniteur vert Philips : 1090 F
Moniteur fidelity CM 15 couleur : 2590 F

—20% sur tous les softs Commodore, Atari, Spectrum !
(sauf nouveautés)

Cadeau pour tout achat de hard !

IMPRIMANTES
AMSTRAD DMP 2000 : 2290 F
SMITH CORONA M 80 FASTEXT : 1995 F, D 100 : 3290 F et
D 200 : 4990 F
SEIKOSHA GP 500 A : 2200 F, SP 800 : 3490 F et
SP 1000 : 3670 F

AMSTRAD (C/D)
Foot 170 F - 3 D Tennis 145 F - Hacker 120 F -
Mindshadow 120 F - GACC Road Race 120 F -
Ballblazer 120 F - Mc Guigan Boxing 120 F -
Empire 199 F/299 F - Rallye II 170 F/265 F -
3 D Fight 145 F/245 F - Infernal Runner 145 F -
Interieur 120 F/195 F - Beach Head 120 F/180 F -
Fighter Pilot 99 F/140 F - Jump Jet (parlant) 115 F/145 F -
Echecs 99 F/140 F - Roland in Time 99 F/140 F -
Orphée 320 F (D) - Strip Poker 150 F - Scrabble 190 F/250 F -
Kristal 150 F/199 F - Code de la route 99 F -
Simul-voiles 150 F/199 F - SORCERY 125 F/185 F -
Gestion de fichiers CORE 150 F/345 F -
Multigestion CORE 195 F/290 F -
CP-Graph CORE 150 F/290 F

disquettes par 10
5 1/4 : 77 F
3 1/2 : 260 F
3 0/0 : 370 F

K7 vierges C20
33 F les 5

QUICKSHOT II
99 F

Et toujours... nos occasions à prix liliputiens !

Crédit CREG immédiat
Facilités VIDEOTROC
Cartes de crédit

☐ BON DE COMMANDE : à retourner à VIDEOTROC - 89 bis, rue de Charenton - 75012 PARIS

Je, soussigné M _____ Prénom _____

Adresse _____ Tél. _____

commande le matériel suivant _____

_____

_____

Je choisis de vous régler par ☐ chèque bancaire ou ☐ CC

pour un prix de _____ + 15 F port (forfait Soft)

pour un prix de _____ + 75 F port (forfait Hard)

Signature



Sinclair QL

Malgré ses bonnes performances, le *Q.L.* n'arrive pas à s'imposer sur le marché. Problème de concept ?

Annoncé à grand renfort de publicité plus d'un an avant sa sortie réelle, le *QL (Quantum Leap)* a été présenté comme une machine professionnelle, ce qu'elle n'est pas. Mais ses capacités et son microprocesseur n'en font pas moins une machine exceptionnelle pour le domaine familial ou pédagogique.

Le *QL* se présente comme un boîtier noir de forme curieusement allongée, du fait de l'existence sur la partie droite de l'appareil de deux unités de microdrives. L'esthétique en est sobre mais agréable. L'alimentation n'est pas incorporée à la machine et a tendance à trop chauffer. La visualisation se fait grâce à une prise Péritel, soit sur un téléviseur, soit sur un moniteur, le *QL* demandant à chaque mise sous tension le type d'écran pour pouvoir adapter l'affichage en conséquence. L'image obtenue est stable et les couleurs bien saturées. Le clavier est doté de véritables touches à moulage anatomique mais la frappe est trop molle car le rappel est dû à un système à bulle et non à des ressorts. Cinq touches de fonction complètent ce clavier mais il n'existe pas de pavé numérique.

Le langage du *QL* est un Super Basic Sinclair. Il est très complet, multitâches et dispose de nombreuses instructions de structuration de type Pascal, ouvrant ainsi la porte aux procédures, même du type récursif. De plus, comble de bonheur, il est particulièrement rapide (en fait, le plus rapide de tous jusqu'à présent). Les capacités graphiques sont étendues. Le Super Basic est capable de gérer simultanément plusieurs fenêtres d'affichage, chacune étant considérée comme un canal indépendant. De plus, graphisme et texte sont parfaitement mixables sur une même fenêtre. Toutes les fonctions graphiques classiques sont présentes, ainsi qu'un jeu d'instructions supplémentaires de type Logo. Seule lacune regrettable, il n'existe pas d'instruction pour la gestion des Sprites. Les capacités sonores sont plus limitées. En effet, une seule voix et une seule instruction pour l'utiliser. Mais cette instruction accepte des paramètres multiples, permettant ainsi de contrôler enveloppe et distorsion, au prix toutefois d'un sérieux effort de programmation. Le son provient du petit haut-parleur interne et non de celui du téléviseur. Dommage.

Pour les jeux en temps réel, le *QL* dispose d'une horloge programmable. La mémoire de masse de l'appareil est constituée de deux unités de microdrives. Elles sont gérées par le QDOS résidant en mémoire morte, lequel s'occupe aussi des entrées-clavier et sorties-écran, des procédures, du réseau (jusqu'à soixante-quatre appareils en ligne), des canaux de communication et de la gestion de la mémoire ! Ces microdrives utilisent les mêmes microcassettes sans fin du *Spectrum* mais le formatage est différent et permet ainsi un minimum de 100 K par cassette. Mais si les microdrives ont toute leur utilité pour un usage amateur, il n'en est pas de même pour l'usage professionnel auquel la machine était destinée au départ, tant par leur capacité insuffisante que par leur lenteur relative, l'absence d'accès direct aux données et surtout leur fiabilité insuffisante pour un usage intensif. Heureusement un véritable lecteur de disquettes est désormais disponible. Pour les autres extensions, le *QL* dispose de deux sorties RS 232 (pour imprimante ou modem), deux ports manettes de jeu, un connecteur pour cartouche et un autre pour extension et les prises pour réseau. Malheureusement ces connecteurs nécessitent l'usage obligatoire d'un câble dédié. La logithèque est encore assez restreinte et comprend surtout des utilitaires, des langages et parmi les jeux, des jeux d'aventure ou de reflexion. Mais les quatre logiciels fournis avec la machine (traitement de texte, tableur, base de donnée et générateur de graphe) sont de très haut niveau et valent à eux seuls le prix de la machine. La bibliographie, encore restreinte, s'étoffe régulièrement. En conclusion, si le *QL* ne peut pas prétendre à un usage vraiment professionnel, ses qualités et sa récente baisse de prix en font une des meilleures machines du moment.

RADIOSCOPIE

Origine : Grande-Bretagne
Connexion T.V. : Pal ou Péritel
Microprocesseur : 68008 cadence à 8 Mhz
Mémoire vive : 128 K
Mémoire morte : 32 K
Mémoire utilisateur en Basic : 70 K
Extension RAM : jusqu'à 640 K
Affichage : 25 lignes de 85 colonnes
Haute résolution : 256 × 512 points en 4 couleurs ; 256 × 256 points en 8 couleurs
Son : 1 voix
Couleurs : 8
Prix : 4 500 F

TILTOSCOPE

Esthétique : ★★★★
Prise en main : ★★★★
Clavier : ★★★★
Graphisme : ★★★★★★
Son : ★★★★
Facilité de programmation : ★★★★★
Fiabilité chargement : ★★★
Ludothèque : ★
Manuel : ★★★
Rapport qualité/prix : ★★★★★★

RAINBOW PRODUCTION

PRESENTE

UN ARC EN CIEL DANS LE MONDE DES LOGICIELS

★ **Un graphisme superbe**

★ **Toutes les commandes au joystick**

★ **Plus de 120 pièces**

★ **3 niveaux**



Photo d'écran



Prochainement sur SPECTRUM 48K

Un logiciel édité par **COPOLEC** - 140, avenue Pablo-Picasso - **92000 NANTERRE**

Pour tout renseignement, contactez le : **(1) 47.78.49.43**

DAC : (1) 43.38.37.39



Thomson TO9

Complet, polyvalent, cohérent, le *TO 9* affiche des performances honorables. Sans plus...

L'aspect extérieur du *TO 9* se veut résolument sérieux, pour ne pas dire professionnel. Clavier indépendant, unité centrale de taille respectable, sans fioritures, blanc et noir, très carré.
L'ensemble est cohérent, avec son alimentation intégrée. Côté performances, le *TO 9* tente de réussir la gageure de rester totalement compatible avec le *TO 7/70* tout en s'en distinguant nettement, et il s'en sort très honorablement. Le microprocesseur demeure donc le bon vieux 6508, un 8 bits très performant, mais difficile à exploiter à fond.
Le *TO 9* apporte des plus par rapport à son prédécesseur. Il possède une mémoire vive de 128 K, extensible à 192 K, avec un Basic intégré en mémoire morte, qui offre 112 K utilisateur (les 16 K restants sont affectés à la gestion vidéo). Mais la grande innovation, c'est l'utilisation simultanée de l'ensemble de la mémoire. En effet, un microprocesseur 8 bits ne peut gérer que 64 K maximum. Les 128 K ne sont habituellement qu'un double 64 K, et l'on accède à la deuxième tranche de la mémoire grâce à un « bank switching », ce qui permet d'utiliser cette mémoire bis comme un disque virtuel. Thomson affirme avoir tourné la difficulté, grâce à une sorte de « bank switching » automatique, en Basic et en langage machine. Cette innovation redonne du souffle au 8 bits. Deuxième nouveauté, une définition accrue, avec une très haute définition de 640 × 200 avec deux couleurs (mode quatre-vingts colonnes). La palette des couleurs est forte de 4 096 nuances, avec un affichage simultané de 16 teintes au choix.
Le *TO 9* possède des logiciels intégrés : *Pictor* (logiciel de dessin), *Paragraphe* (traitement de texte) et *Fiches et dossiers* (gestion de fichiers). Ils sont accessibles immédiatement dès la mise sous tension, sans temps mort ni risque de difficulté de chargement. Dernière nouveauté notable, les Basic intégrés. Le *TO 9* possède le Basic 1 du *TO 7* et le Basic 128, dernier en date de la famille, qui comprend environ 50 % d'instructions supplémentaires par rapport au Basic 1. Il se montre particulièrement riche en ce qui concerne les instructions graphiques, et comprend, excellente initiative, plusieurs instructions empruntées au Logo.
Le clavier dispose d'une prise joystick à neuf broches (norme Atari) pour une souris, optionnelle mais quasi indispensable, ou une seule manette de jeu. Le dos du *TO 9* est la copie conforme de celle du *TO 7/70*, avec les quatre fiches pour recevoir les différentes extensions, dont une interface pour manettes de jeu de type Atari (enfin !), et une sortie pour imprimante série ou parallèle. Extensions et périphériques sont communs aux deux ordinateurs, y compris le lecteur de cassettes. Une nouveauté, le lecteur de disquettes 3,5 pouces supplémentaire. La logithèque du *TO 9* est actuellement celle du *TO 7*. Il reste à souhaiter que les éditeurs s'intéressent à cette nouvelle machine, et lui offrent des logiciels spécifiques, car la plupart des titres pour le *TO 7/70* font pâle figure pour un ordinateur dont le prix frise les dix mille francs.
Le *TO 9* apparaît comme une machine polyvalente, cohérente, complète, (il ne manque que le moniteur), aux performances très honorables. Son prix serait compétitif, si l'*Atari 520 ST* ne pointait pas lui aussi le museau de sa souris et si nous étions en 84...

RADIOSCOPIE

Origine : France
Connexion T.V. : Péritel
Mémoire vive : 128 K (extensible 192 K)
Mémoire utilisateur Basic : 112 K
Affichage : 80 colonnes
Haute résolution : 640 × 200
Son : 1 voix sur 5 octaves
Couleurs : 4092
Lecteur de disquettes : intégré, 3,5 pouces
Entrée cartouche : oui, utilisable sous tension
Prix : 8 900 F.

TILTOSCOPE

Esthétique : ★★
Prise en main : ★★★★★
Clavier : ★★★★★★
Graphisme : ★★★★★
Son : ★★★★
Facilité de programmation : ★★★★★
Manettes de jeu : une norme Atari, deux normes Thomson ou Atari (avec interface)
Ludothèque : ★★★★
Bibliographie : ★★
Manuel : ★★★★★
Qualité/prix : ★★★

MICRO-ORDINATEURS

Groupez-vous et gagnez X % sur le prix de votre ordinateur
Téléphonez vite

J.B.G. ELECTRONICS

LOGICIELS

Dépôt vente, service occasion
vente - reprise Facilité J.B.G.

163, Av. du Maine - 75014 PARIS - Tel. 541.41.63 - 541.44.54
Ouvert de 10H A 19H30, du lundi au samedi

ATARI

1 - ATARI 520 ST Monochrome : U.C. 512 K + lect. disk 3, 5 pouces 500 K + écran monochrome haute résolution + 6 logiciels		9 990 F
2 - ATARI 130 XE 128 K (comp. 800 XL)		1 990 F
3 - Pack 800 XL + lecteur disquettes		2 790 F
4 - Pack 130 XE + lecteur disquettes		3 790 F
5 - Lecteur disquettes ATARI 1050		1 990 F
6 - Lecteur cassettes ATARI 1010		450 F
7 - Imprimante matricielle ATARI 1029		2 100 F
8 - Imprimante graphique 4 couleurs, 40 col. ATARI 1020		890 F
9 - Imprimante courrier, 80 col. ; ATARI 1027		2 600 F
10 - Tablette graphique ATARI		650 F

LOGICIELS

11 - Dallas Quest		180 F (D)
12 - Pole Position	130 F (K7)	180 F (D)
13 - Bruce Lee	130 F (K7)	180 F (D)
14 - Conan		180 F (D)
15 - Drop Zone		180 F (D)
16 - F.R.E.E. (Jeu d'aventure graphique et textuel en français)		230 F
17 - Gestion de données		150 F (D)
18 - Gestion familiale		120 F (D)
19 - Emigone du Triangle		220 F (D)
20 - Le Promoteur		200 F (D)
21 - Caméléon		200 F (D)
22 - Rescue on Fractalus	130 F (K7)	180 F (D)
23 - Road Race	130 F (K7)	180 F (D)
24 - Hacker	130 F (K7)	180 F (D)
25 - Ballblazer	130 F (K7)	180 F (D)
26 - Mindshadow		180 F (D)
27 - Music Studio		180 F (D)
28 - Colossus Chess 3.0		175 F (K7)
29 - Archon		150 F (K7)
30 - Ghost Chaser		150 F (K7)
31 - Chop Suey	130 F (K7)	180 F (D)
32 - Boulder Bob		140 F (K7)
33 - Bounty Bob		140 F (K7)
34 - Des Chiffres et des Lettres		300 F
35 - ATARI Texte		900 F
36 - Microsoft II		600 F

COMMODORE

38 - COMMODORE 64 RVB (Baisse)	Nous consulter
39 - Lecteur de disquettes COMMODORE 1541 (Baisse)	Nous consulter
40 - Lecteur de cassettes COMMODORE 1530 (Baisse)	Nous consulter
42 - MODEM COMMODORE avec émulateur Minitel	1 990 F
43 - Offre COMMODORE 64 + lecteur de disquette + moniteur couleur	Nous consulter
44 - Offre COMMODORE 64 + lecteur de K7	Nous consulter
45 - COMMODORE 128	Nous consulter
46 - Lecteur de disquette pour COMMODORE 128	Nous consulter
47 - Offre COMMODORE 128 + lecteur de disquette	Nous consulter

LOGICIELS

48 - Sorcery		99 F (K7)
49 - Tour de France		140 F (K7)
50 - Hyper Sport		99 F (K7)
51 - Grog's Revenge		120 F (K7)
52 - Barry Mc Guigan Boxing		120 F (K7)
53 - Rescue on Fractalus	120 F (K7)	180 F (D)
54 - Hacker		120 F (K7)
55 - Exploding Fist	120 F (K7)	180 F (D)
56 - Strip Poker		120 F (K7)
57 - Raid on Bungalung Bay	130 F (K7)	180 F (D)
58 - Realm of impossibility	130 F (K7)	180 F (D)
59 - Stealth		130 F (K7)
60 - Karateka		130 F (K7)
61 - Skyfox	130 F (K7)	180 F (D)
62 - Blackwyche		130 F (K7)
63 - Mig Alley Ace		130 F (K7)
64 - Impossible Mission		130 F (K7)
65 - Mychess II		120 F (K7)
66 - Spy us Spy II		130 F (K7)
67 - Boulder Dash II		135 F (K7)
68 - Summer Games II	130 F (K7)	180 F (D)
69 - Winter Games	Nous consulter	
70 - A view to a Kill	120 F (K7)	160 F (D)
71 - Ultima III		190 F (D)
72 - Fast Load		249 F (K7)
73 - Frankie Goes to Hollywood		120 F (K7)
74 - Théâtre Europe		130 F (K7)

AMSTRAD

75 - Amstrad CPC 464 Monochrome	2 690 F
Couleur	3 990 F
76 - CPC 6128 Couleur	5 990 F
Monochrome	4 490 F

LOGICIELS

77 - Slaps shot (Hockey)	110 F (K7)	180 F (D)
78 - A View to a Kill		120 F (K7)
79 - Boulder Dash		130 F (K7)
80 - Air Wolf		120 F (K7)
81 - Sorcery	119 F (K7)	180 F (D)
82 - 3 D Fight		140 F (K7)
83 - Master of the lamps		130 F (K7)
84 - Rocky Horror Show		130 F (K7)
85 - Mystère de Kikekankoi		140 F (K7)
86 - Alien 8		140 F (K7)
87 - Dan Darach	Nous consulter	
88 - Infernal Runner		140 F (K7)
89 - Expoding Fist		135 F (K7)
90 - Franck Brunois Boxing		110 F (K7)
91 - Bruce Lee	Nous consulter	
92 - Summer Games II	Nous consulter	
93 - Beach Mead	130 F (K7)	180 F (D)
94 - Pole Position	Nous consulter	
95 - Impossible Mission	Nous consulter	

MSX

96 - Sony Hit Bit 64 K (tous les périphériques disponibles)	2 490 F

LOGICIELS

97 - Tennis	240 F (K7)
98 - King's valley	240 F (K7)
99 - Antartic Adventure	240 F (K7)
100 - Athletic land	240 F (K7)
101 - Yie ar Kung - Fue	240 F (K7)
102 - Rollerball (billard)	240 F (K7)
103 - Hole in one (golf)	240 F (K7)
104 - Eddy II (dessin) + le cat	950 F (K7)
105 - Lode Runner	340 F (K7)
106 - Echecs	249 F (K7)
107 - Sorcery	110 F (K7)
108 - Mandragore	239 F (K7)
109 - Pastfinder	130 F (K7)
110 - Master of the Lamps	130 F (K7)

CBS

111 - Console coleco CBS	990 F
112 - Adaptateur multicassettes (format ATARI) avec 1 cartouche	350 F
113 - Adaptateur antenne (télé sans péritel)	190 F

CARTOUCHES CBS Nous consulter

DIVERS

114 - Joystick quickshot II	120 F
115 - Moniteur couleur	2 750 F
116 - Disquettes memorex 5 pouces 1/4 SFDD les 10	149 F
117 - Cassettes vierges spéciales micro C 10	20 F

Autres titres nous consulter, nouveautés toutes les semaines - Renseignements et commandes par téléphone

Crédit CREG immédiat

BON DE COMMANDE à retourner après avoir rempli à :
JBG ÉLECTRONICS - 163, avenue du Maine - 75014 PARIS

Indiquez le n° de votre choix ainsi que les prix correspondants :

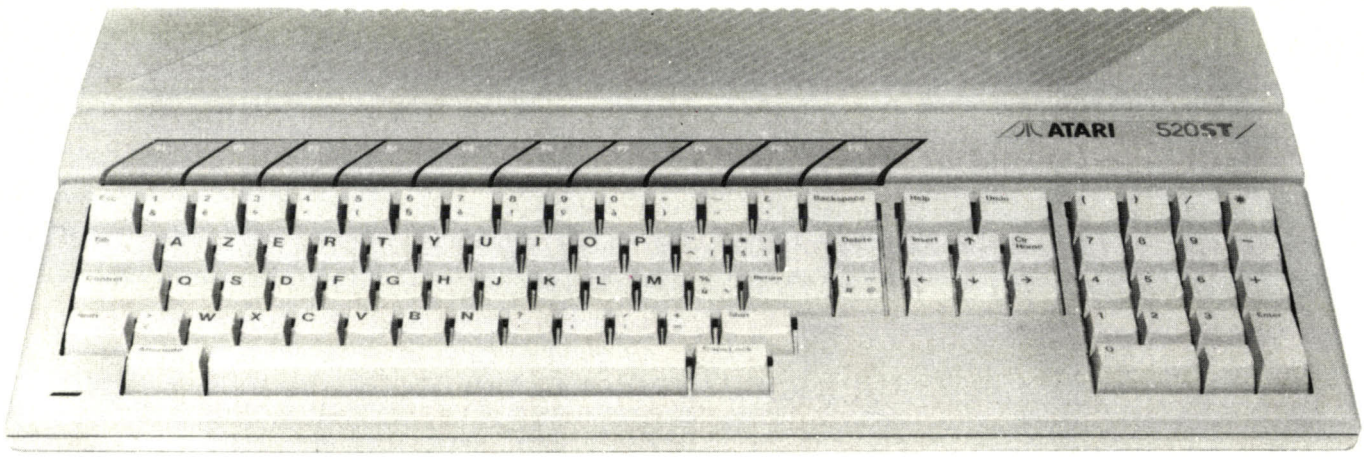
N° .... F
N° .... F
N° .... F
N° .... F
N° .... F
N° .... F

N° .... F
N° .... F
N° .... F
Contre remboursement ..... F
Frais de port * 20 F
Total ..... F

NOM .....
PRENOM .....
ADRESSE .....
..... TÉL. : .....
CODE POSTAL .....
VILLE .....
TYPE DE CONSOLE .....

T 26

Je règle contre remboursement (+ 30 F) □ par chèque □ ci-joint à l'ordre de **JBG ÉLECTRONICS**
+ 50 F pour les machines



Atari 520 ST

Il est beau, performant, intelligent. Il s'appelle *520 ST* et il aura, espérons-le, beaucoup de logiciels...

Il y a deux ou trois ans encore, le *520* aurait été considéré comme un ordinateur professionnel. Microprocesseur 16 bits, écran très haute définition, lecteur de disquettes, possibilité de connecter un disque dur, etc. Du solide. Mais aujourd'hui, la guerre des prix aidant, cette petite merveille est proposée à 10 000 F, avec moniteur monochrome, lecteur de disquettes, souris, et logiciels de traitement de texte et de dessin. Moins cher qu'un bon vieux *Apple IIe*, qui paraît soudain bien dépassé. Extérieurement, le *ST* reprend les lignes générales du *XE*. Gris moyen, coins arrondis. Du classique, agréable, qui saura s'adapter dans n'importe quel intérieur. Le clavier « AZERTY » est sans reproche, les touches tombent bien sous les doigts, le bloc numérique n'a pas été oublié, et les touches de fonctions sont nombreuses. Seule la frappe n'est pas idéale, car un peu molle.

Côté sorties, tout est là, y compris l'interface MIDI pour le raccordement d'instruments de musique électroniques, RS232C, Centronics, disque dur. L'unité centrale est bâtie autour d'un microprocesseur 68 000 16 bits, avec une fréquence d'horloge de 8 MHz. La mémoire vive est de 524 K, la mémoire morte de 16 K car dans cette première version, le *ST* ne contient ni logiciel, ni langage en mémoire morte. Si la taille mémoire est impressionnante, la résolution graphique ne l'est pas moins, avec 640 x 400 en monochrome, 640 x 200 en quatre couleurs et 320 x 200 en seize couleurs. La palette contient quant à elle 512 couleurs. Le générateur sonore comprend trois voix, de 30 Hz aux ultrasons, soit plus que les capacités de l'oreille humaine.

L'utilisation des logiciels conçus pour la souris du *ST* est d'une facilité déconcertante. Le principe, inventé par Apple et son *Macintosh*, n'est pas nouveau, mais il reste fascinant. On peut déplacer, agrandir ou réduire les fenêtres, les superposer. En quelques minutes, on maîtrise le logiciel. Et pour parfaire ce confort, la très haute définition alliée à un moniteur monochrome de qualité ménage les yeux.

Le logiciel GEM est entièrement en français, et c'est un jeu d'enfant que de l'utiliser. Plus besoin de revenir continuellement à un volumineux mode d'emploi. Le logiciel explique tout, sans lourdeur. Grâce à la souris, l'utilisateur expérimenté travaillera très rapidement. Premier langage disponible sur le *520*, le Logo adopte une présentation avec un écran en deux parties. A gauche les instructions, à droite le tracé correspondant. Avec, à tout moment, la possibilité de faire apparaître des menus grâce aux fenêtres. Avec le *520 ST*, Atari détruit un peu plus la barrière — en partie artificielle — qui existe entre familiaux et professionnels. Cet ordinateur ne manque pas d'atouts, pour un prix spectaculairement bas. Mais avec ce modèle, Atari joue un va-tout qui n'est pas gagné d'avance. En cette fin d'année 1985, les logiciels tournant sur le *ST* sont très rares, mais nombreux sont les développeurs, en France y compris, qui travaillent dessus d'arrache-pied. En décembre, le *520 ST* devrait être proposé dans sa version définitive, avec logiciels intégrés.

Si les logiciels suivent, l'*Atari* peut constituer l'événement du début 86.

RADIOSCOPIE

Origine : Etats-Unis
Connexion T.V. : analogique RVB, haute résolution, monochrome et audio
Microprocesseur : 68000 (unité centrale) et 6301 (clavier)
Mémoire vive : 524 K
Mémoire morte : 16 K (première version)
Mémoire utilisateur en Basic : non communiqué
Haute résolution : 640 x 400
Son : 3 canaux de 30 Hz aux ultra-sons
Couleurs : 512
Entrée cartouche : oui, cartouches de 128 K de mémoire morte
Prix : 9 900 F avec moniteur monochrome, lecteur de disquettes, logiciels TOS, GEM, Basic, Logo, GEM write et GEM paint
Importateur : Atari-France.

TILTOSCOPE

Esthétique : ★ ★ ★ ★ ★
Prise en main : ★ ★ ★ ★ ★
Clavier : ★ ★ ★ ★
Graphisme : ★ ★ ★ ★ ★ ★
Son : ★ ★ ★ ★
Ludothèque : ★
Bibliographie : ★
Manuel : ★ ★ ★
Qualité/prix : ★ ★ ★ ★ ★ ★

Franchisés ! Téléphonez au (1) 43.06.36.16

BASES TEMPS « X »

le n° 1 du soft en Belgique arrive en France

DIGIT CENTER

PROMOTIONS

☐ ATARI 520 ST	9 990 F
☐ COMMODORE 128	3 490 F
☐ QL ANGLAIS	2 990 F
☐ SPECTRUM PAL	990 F
☐ ZX 81	399 F
☐ **QUICKSHOT 2**	**99 F**
☐ INTERFACE JOYSTICK QL	138 F
☐ **K7 VIERGE**	**3 pour 20 F**



GRATUIT
ce porte-clés siffleur d'une valeur de 150 F*
* Pour toute commande supérieure à 300 F

SOFTWARE

ATARI

☐ ONE ON ONE	119 F
☐ HARD HAT MACK	119 F
☐ BEACH HEAD	139 F
☐ SPIT FIRE ACE	105 F
☐ MIG ALLEY ACE	109 F
☐ BRUCE LEE	155 F
☐ COLOSSUS CHESS 3.0	109 F
☐ COMBAT LEADER	189 F
☐ NATO COMMANDER	99 F
☐ F 15 STRIKE EAGLE	209 F
☐ POLE POSITION	139 F
☐ BULL BLAZER	120 F
☐ UP N DOWN (K7)	229 F
☐ UP N DOWN (D)	340 F
☐ ARENA 3000	54 F
☐ MR DIG	54 F
☐ LANDS OF HAVOC (520 S.T.)	249 F
☐ THEATRE EUROPE	228 F

QL

☐ CHESS	
☐ HOPPER	185 F
☐ CUTHBERT IN SPACE	185 F
☐ LANDS OF HAVOC	249 F

AMSTRAD

☐ DALEY THOMPSON DECATHLON	99 F
☐ DUN DARACH	109 F
☐ SORCERY	109 F
☐ BEACH HEAD (K7)	109 F
☐ COMBAT LYNX	99 F
☐ ROCKY HORROR SHOW	99 F
☐ GHOSTBUSTERS	115 F
☐ 5-A S DE SOCCER	99 F
☐ BATTLE OF MIDWAY	140 F
☐ AIR WOLF (K7)	126 F
☐ HIGHWAY ENCOUNTER	129 F
☐ FIGHTER PILOT	169 F
☐ LORDS OF MIDNIGHT	139 F
☐ AZIMUTH	126 F
☐ 3 D BOXING	205 F
☐ FRANCK BRUNO BOXING (D)	269 F
☐ 3 D GRAND PRIX	205 F
☐ SOUTHERN BALLE	182 F
☐ CUTHBERT IN SPACE	60 F
☐ JUMPJET (D)	296 F
☐ SLAPSHOT (D)	296 F
☐ LANDS OF HAVOC (D)	119 F
☐ LANDS OF HAVOC (K7)	59 F
☐ MR DIG	60 F

COMMODORE 64

☐ IMPOSSIBLE MISSION	99 F
☐ WAY OF EXPLODING FIST	109 F
☐ INTERNATIONAL TENNIS	89 F
☐ A VIEW TO A KILL	119 F
☐ SUMMER GAMES 2	99 F
☐ BEACH HEAD 2	99 F
☐ ENTOMBED	105 F
☐ DAMBUSTERS	95 F
☐ MY CHESS 2	109 F
☐ ON COURT TENNIS	145 F
☐ ARCHON	165 F
☐ SKYFOX (K7)	139 F
☐ SUPER HUEY	95 F
☐ FOURTH PROTOCOL	179 F
☐ SPY VS SPY	109 F
☐ ROCKY HORROR SHOW	99 F
☐ DUN DARACH	109 F
☐ FRANCK BRUNO'S BOXING (D)	
☐ BLUE MAX (K7)	228 F
☐ BLUE MAX (D)	340 F
☐ KENNEDY APPROACH (D)	410 F
☐ KENNEDY APPROACH (K7)	340 F
☐ THÉATRE EUROPE	228 F
☐ WILLY WABBLER	228 F
☐ SKY FOX (D)	180 F
☐ BATTLE OF MIDWAY	139 F
☐ BATTLE OF NORMANDY	209 F

SPECTRUM

☐ ARCHON	139 F
☐ SPY VS SPY	99 F
☐ ROCKY HORROR SHOW	99 F
☐ A VIEW TO A KILL	129 F
☐ SHADOW FIRE	109 F
☐ MATCH DAY	90 F
☐ GYRON	99 F
☐ HYPER SPORTS	95 F
☐ DAMBUSTERS	109 F
☐ GIFT FROM THE GODS	109 F
☐ WAY OF EXPLODING FIST	129 F
☐ BEACH HEAD	99 F
☐ NIGHT SHADE	109 F
☐ SABRE WULF	109 F
☐ UNDERWULDE	109 F
☐ KNIGHT LORE	109 F
☐ ALIEN 8	109 F
☐ COMBAT LYNX	99 F
☐ DUN DARACH	129 F
☐ FRANCK BRUNO 'S BOXING	89 F
☐ RIDDLERS DEN	182 F

Offre valable dans la limite des stocks disponibles

J.-L.H. 39.74.43.56

DIGIT CENTER : LE MASSACRE DES PRIX COMMENCE !

LISTE DES MAGASINS

PARIS
- **Digit Center**
  23, bd Poissonnière, 75002 Paris
  Tél. : 43.21.49.66
- **Digit Center Base Temps « X »**
  84, Champs-Élysées, 75008 Paris
  Tél. : 45.36.22.36
- **Digit Center Base Temps « X »**
  C. C. Beaudottes, 93270 Sevran
  Tél. : 43.83.20.46
- **Digit Center Base Temps « X »**
  C. C. Les 4 Temps - Niveau 0
  92092 Paris-La Défense
  Tél. : 47.78.82.56

LYON
- **Digit Center Base Temps « X »**
  C. C. La Part-Dieu, 69003 Lyon
  Tél. : 78.60.99.71

NICE
- **Digit Center Base Temps « X »**
  C. C. Nice Étoile
  24, av. Jean-Médecin, 06000 Nice
  Tél. : 93.85.22.33

VILLENEUVE-D'ASCQ
- **Digit Center Base Temps « X »**
  C. C. Villeneuve 2,
  59650 Villeneuve-d'Ascq
  Tél. : 20.47.09.06

CALAIS
- **Digit Center Base Temps « X »**
  8, rue Charost, 62100 Calais
  Tél. : 21.96.80.71

AUBAGNE
- **Digit Center Base Temps « X »**
  C. C. Barneoud, 13127 Aubagne
  Tél. : 432.70.43.55

MULHOUSE
- **Digit Center**
  7, rue du Raisin, 68100 Mulhouse
  Tél. : (89) 56.61.65

Prochaines ouvertures
Centre Commercial Vélizy 2 à Paris et Centre Bourse à Marseille.

Pour commander, cocher les articles choisis, faire le total, remplir le bon ci-dessous et expédier cette page accompagnée du règlement à l'adresse du DIGIT CENTER le plus proche de votre domicile.

Nom : ..... Prénom : .....

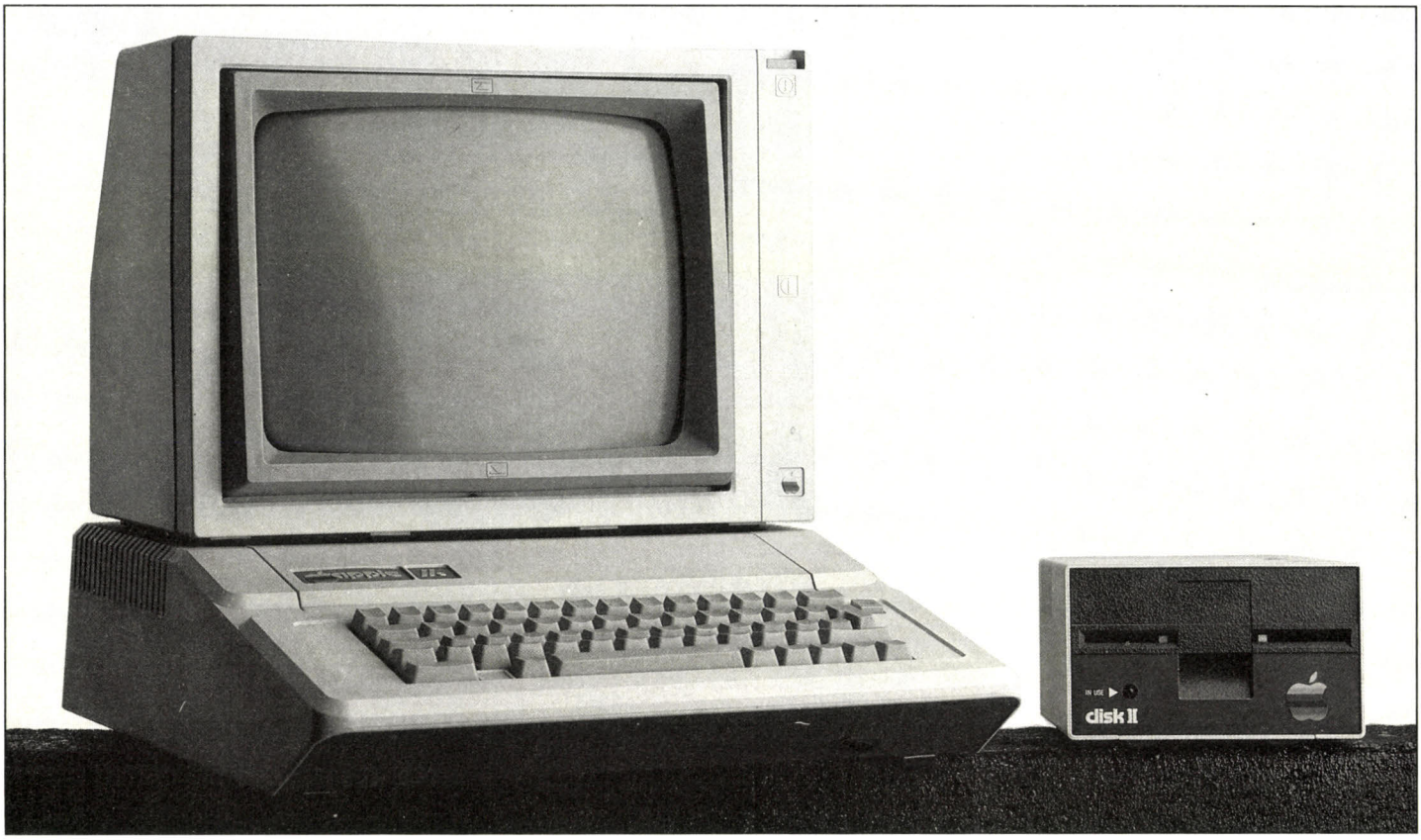
Adresse : .....

Code Postal : ..... Localité : .....

Montant des commandes : .....

Frais de port : 20,00 F

Montant total : .....



Apple IIe IIc

Fabuleuse logithèque, extensions infinies, et réseaux de pirates, les « Apple » vont bien, merci.

Le mythe Apple est-il en train de tomber ? Machine techniquement dépassée, elle ne survit que par ses logiciels et les possibilités d'extension du *IIe*.

Les *Apple IIe* et *IIc* traversent aujourd'hui une crise difficile, en rapport avec la stagnation relative du marché et la restructuration qui se fait jour au sein de l'équipe Apple. Ainsi les deux fondateurs de la société, Jobs et Wozniack, sont désormais écartés. Le mythe du garage en prend un sérieux coup. Ces machines sont attaquées par les familiaux haut de gamme et ne se révèlent plus très compétitives par rapport à des machines réellement professionnelles. Si encore le prix était attrayant ! Mais c'est sans doute là que se situe le paradoxe le plus étonant : l'*Apple* est sans contestation possible la machine offrant le rapport qualité-prix le plus défavorable dans sa version de base. En effet, si le clavier est de qualité correcte (bien que celui du *IIc* soit en retrait par rapport à celui du *IIe*), le Basic incorporé commence franchement à dater. Ainsi pas de « print using ». Les instructions graphiques, si elles possèdent quelques particularités intéressantes comme les possibilités de rotation ou d'agrandissement des « shapes », montrent aussi de nombreuses lacunes : pas d'instruction pour les cercles, pour le remplissage des figures fermées et surtout pas de Sprites. En ce qui concerne les sons le problème est simple : ils ont été purement et simplement omis du Basic. Ainsi sera-t-on obligé de recourir à l'Assembleur et l'obtention de sons complexes requiert un difficile travail de programmation. Enfin il n'existe aucune des nouvelles instructions permettant la programmation structurée, fer de lance des nouveaux Basic. Que reste-t-il alors aux *Apple* ? Eh bien encore beaucoup de choses et celà en fonction de la machine. Le *IIc* a perdu les possibilités d'extensions qui ont fait la gloire de ses ancêtres. En revanche, il dispose d'emblée d'un lecteur de disquettes intégré et de la majorité des cartes utiles : 80 colonnes, 128 K de RAM, carte couleur, port série, port modem, interface manette de jeu et souris double haute résolution, port pour un lecteur de disquettes supplémentaire. En théorie, il est portable, mais l'alimentation séparée et le prix exorbitant de l'écran plat à cristaux liquides viennent tempérer celà. Par ailleurs il est compatible avec la quasi totalité de la bibliothèque Apple, qui, si elle se renouvelle moins vite qu'avant, reste la première, et de loin.

Tous les types de jeux sont représentés, mais c'est surtout dans le domaine des jeux d'aventure, des wargames et des jeux de simulation que ses logiciels se démarquent par rapport à ceux qui tournent sur d'autres micros. Pour le *IIe*, le problème se pose autrement. Il ne possède quasiment rien en version de base, mais la présence des sept fameux slots d'extensions permet de brancher n'importe quoi sur lui : lecteur de disquettes classique ou de capacité accrue, disque dur, modem, table à numériser, tablette graphique, imprimante série ou parallèle, synthétiseur vocal, et bien d'autres, ainsi qu'un nombre impressionnant de cartes plus spécifiques qui permettent d'interfacer la machine pour un usage particulier. En conclusion si l'*Apple* est désormais dépassé du point de vue strictement technique, sa gigantesque logithèque et les possibilités d'extensions du *IIe* en font encore un micro difficilement comparable. L'avenir nous dira si celà peut suffire à assurer sa survie.

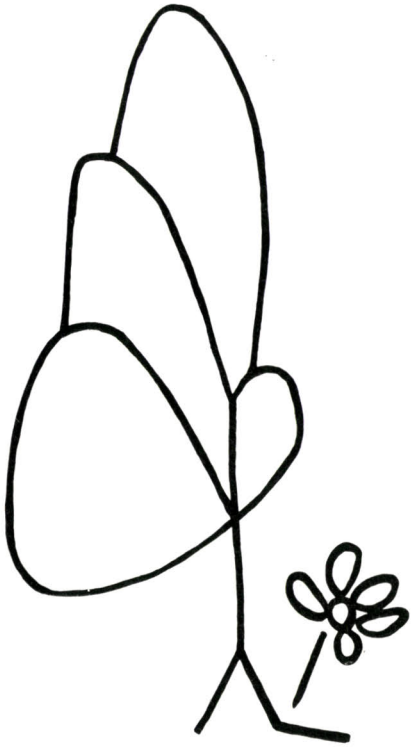
RADIOSCOPIE

Origine : U.S.A.
Connexion T.V. : Péritel (par carte couleur sur le IIe)
Microprocesseur : 65 CO 2 (le même pour les deux versions désormais)
Mémoire morte : 18 K
Mémoire vive : 64 K (IIe) ; 128 K (IIc)
Mémoire utilisateur en Basic : 48 K
Extension RAM : jusqu'à 832 K (pour le IIe)
Affichage : 24 lignes de 40 colonnes (80 pour le IIc)
Haute résolution : 192 × 280 ; 192 × 560 en double haute résolution
Son : 1 voix
Couleurs : 6 en haute résolution ; 16 en basse résolution
Joysticks : interface analogique incluse et joystick en option
Entrée cartouche : non (7 slots pour cartes sur le IIe)
Crayon optique : option
Disquettes : incluse dans IIc ; option pour IIe
Prix : 8 400 F (IIe) ; 11 000 F (IIc) ; 3 600 F (lecteur de disquettes)
Importateur : Apple Seedrin.

TILTOSCOPE

Esthétique : ★★★★
Prise en main : ★★★ (IIe) ; ★★★★ (IIc)
Clavier : ★★★★★ (IIe) ; ★★★★ (IIc)
Graphisme : ★★★★ (IIe de base) ; ★★★★★ (en double haute résolution)
Son : ★
Facilité de programmation : ★★ (Basic) ; ★★★★★★ (Assembleur)
Fiabilité K7 : ★★★★ (mais inutile)
Ludothèque : ★★★★★★
Bibliographie : ★★★★★★
Manuel : ★★★★ (IIe) ; ★★★★★ (IIc cours sur disquette)
Qualité/prix : ★ (IIe) ; ★★ (IIc)

"Branché de la Micro"



Sur : Apple II/IIe/II^{c} - Atari 600/800 XL - Amstrad Commodore 64 - Oric - MSX - ZX81 - Sinclair Spectrum - Thomson M05/T07/T07.70.

Vous souhaitez choisir tranquillement vos logiciels de jeux, de programmes éducatifs, d'utilitaires familiaux.

DIF-LOG

vous propose :

- Un **catalogue** détaillé et illustré
- Des centaines de **références constamment renouvelées**
- Une possibilité d'obtenir des logiciels **gratuits** grâce à une formule de vente originale.

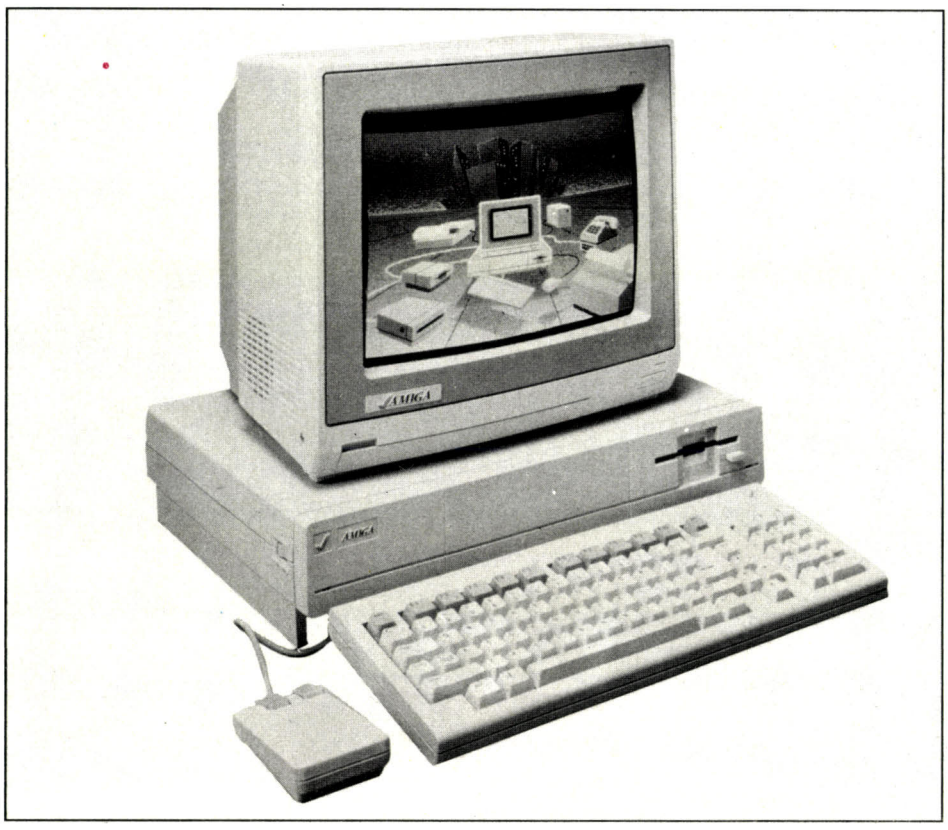
Incroyable mais pourtant vrai !

Pour en savoir plus retournez le coupon ci-dessous.

DEMANDE DE CATALOGUE à renvoyer à DIF-LOG, 16, rue des Champs, 78570 CHANTELOUP-LES-VIGNES

NOM : ..... PRÉNOM : .....
ADRESSE : ..... SIGNATURE :
.....
CODE POSTAL : .....
VILLE : .....
TYPE DE MICRO UTILISÉ : .....

Souhaite recevoir le catalogue ainsi que le tarif et les conditions DIF-LOG. Ci joint un règlement de 15 F par chèque ou mandat-lettre à l'ordre de DIF-LOG.



Amiga

Puissance, performances, l'*Amiga* séduit. Quand sera-t-il disponible en France ?

L'*Amiga* est construit autour d'un microprocesseur 68000 Motorola, un 16/32 bits. Cela le met d'emblée au niveau du *Macintosh* d'Apple ou de l'*Atari ST*. Il n'a rien néanmoins de la copie conforme. Le clavier autonome, type machine à écrire (traduire QWERTY), présente des touches curseurs séparées, un bloc numérique ainsi que dix touches fonctions. Il est connecté à l'unité centrale qui intègre un lecteur de disquettes double face (trois pouces et demi) d'une capacité de 880 K. On peut lui adjoindre quatre lecteurs extérieurs. L'unité centrale renferme aussi trois puces spécialisées travaillant de concert. En allégeant le travail du microprocesseur, elles permettent à l'*Amiga* de fonctionner plus efficacement. Le modèle de base possède 256 K de mémoire vive. Une cartouche d'extension mémoire permet d'atteindre 512 K. Elle se connecte rapidement au dos de l'unité centrale. L'*Amiga* a une mémoire morte de 192 K, mais la majorité du système d'exploitation est stockée sur disquette. Cela permet de libérer 130 K de mémoire vive pour le modèle à 256 K. Des projets de transfert dans la mémoire morte ainsi que d'autres modifications sont en phase d'élaboration. Par l'adjonction de cartouches sur le bus d'expansion, la mémoire peut atteindre 6 mégabytes. Une souris à double commandes qui se branche sur une ou deux prises joysticks travaille avec les deux niveaux du système d'exploitation. Ce dernier est composé de l'*Amiga Dos* et *Intuition*, interface de type *Macintosh* faite de menus déroulants et de multiples fenêtres et icônes.

Il y a plusieurs sorties vidéo : RVB (rouge, vert, bleu), moniteur monochrome, couleurs composites ainsi qu'une Péritel. A l'arrière on trouve également une sortie pour imprimante parallèle Centronics de même qu'un port RS 232 pour modems, imprimantes et périphériques. Le A Basic de Microsoft est inclus sur disquette. Il comporte beaucoup d'instructions se rapportant au graphisme, animation et capacités sonores de l'*Amiga*. La diversité des moyens de contrôle sur l'écran et le système d'exploitation sont grandement simplifiés par l'utilisation de l'interface *Intuition*. La surface disponible sur écran est de même facilement manipulable. Par ailleurs plusieurs écrans peuvent être couplés. Ces écrans multiples sont capables d'exécuter leurs propres programmes simultanément. Ce système appelé « multitâches » est une des composantes les plus performante de l'*Amiga Dos*.

Les trois puces spécialisées, citées plus haut, sont Portia, Daphné et Agnès. Détail intéressant, elles ont chacune été conçues par les personnes ayant travaillé sur les premiers systèmes informatiques d'Atari à la fin des années 1970.

« Daphné » est responsable de la gestion de l'écran. Trois modes de texte sont proposés, 40, 60 et 80 colonnes. Vous pouvez aussi choisir entre quatre modes graphiques de couleurs et résolutions variables : 640 × 400-16 couleurs, 640 × 200-32 couleurs, 320 × 400-16 couleurs et 320 × 200-32 couleurs. 4 096 teintes sont disponibles au total et jusqu'à 16 ou 32 affichables simultanément. Un moniteur spécial, plus performant permet d'afficher toutes les couleurs du spectre.

« Agnès » fait un gros travail. Elle manœuvre l'accès à la mémoire ainsi que deux mécanismes additionnels : *blitter* et *copper* (abrégé de coprocesseur) qui travaillent ensemble pour l'animation et les mouvements graphiques. *Blitter* et *copper* sont capables d'une animation semblable à celles des dessins animés. *Blitter* permet de déplacer un objet de n'importe quelle taille, silhouette ou couleur à la vitesse d'un Sprite. Il gère également les priorités d'affichage et les conflits de zone. En parlant de Sprites il y en a six multicolores semblables à ceux employés sur l'*Atari 8 bits*. Chaque Sprite a seize pixels de largeur et peut comporter quatre couleurs à la fois, sa résolution pouvant aller jusqu'à 320/200. Par recouvrement on peut obtenir seize couleurs par Sprite.

« Portia » est chargée des sons et des entrées/sorties. Le son est primordial. Il y a quatre canaux indépendants capables de créer leurs propres systèmes sonores. Chacun d'entre eux peut programmer son volume niveau ou débit. Une seule voix peut ainsi former un chœur. La qualité du son est excellente, elle surpasse celle de la puce SID que l'on trouve sur le *Commodore 64* (elle-même de qualité). Deux fiches de sorties vidéo sont accessibles au verso de l'appareil. La voix synthétique, accessoire standard sur un support logiciel, est à l'ordinateur ce que le glaçage est au gâteau. On dispose d'une voix masculine et féminine à consonance anglaise, facilement accessible en A Basic. Ces performances découlent naturellement de la qualité des canaux sonores. La voix masculine ressemble néanmoins plus à une voix synthétique qu'à celle d'Orson Welles. Une entreprise extérieure travaille à un système de son numérique. Ce dispositif permettra d'enregistrer des sons réels sur l'*Amiga*. Vous pourrez changer les caractéristiques d'une voix enregistrée, d'une clarinette, etc. Plusieurs entreprises envisagent de lancer des claviers qui transformeraient le *A 1000* en un synthétiseur complet et ce pour un coût minime.

Un nouvel ordinateur, quelque soit ses mérites, nécessite un support de logiciels pour percer. *Commodore* a tout fait pour encourager les créateurs à produire pour l'*Amiga*.

RADIOSCOPIE

Origine : Etats-Unis
Connexion T.V. : RVB, NTSC, entrée vidéo
Microprocesseur : Motorola 68000
Mémoire vive : 256 K
Mémoire morte : 192 K
Extension Ram : 512 K sur carte
Affichage : 80, 60, 40 colonnes
Haute résolution : 640 × 400 pixels
Son : 4 voix
Couleurs : 4096
Joystick : 2
Souris : oui
Disquette : oui
Extension : disque dur, extension mémoire, lecteur de minidisquettes (compatibilité IBM PC)
Prix : 20 000 F en configuration moyenne

TILTOSCOPE

Esthétique : ★★★★★
Prise en main : ★★★★
Clavier : ★★★★★
Graphisme : ★★★★★★
Son : ★★★★★★
Facilité de programmation : ★★★★
Souris : ★★★★★
Qualité-prix : ★★★★★

ocean

SOFTWARE PROJECTS

ULTIMATE PLAY THE GAME

U.S. GOLD
Al American Software

They sold a MILLION



Le meilleur choix de hits dans l'histoire des softs

Date de publication: Novembre 1985

Disponibles comme suit:

COMMODORE 64/128
Beach Head
Daley Thompson's Decathlon
Jet Set Willy
Staff of Karnath

SPECTRUM
Beach Head
Daley Thompson's Decathlon
Jet Set Willy
Sabre Wulf

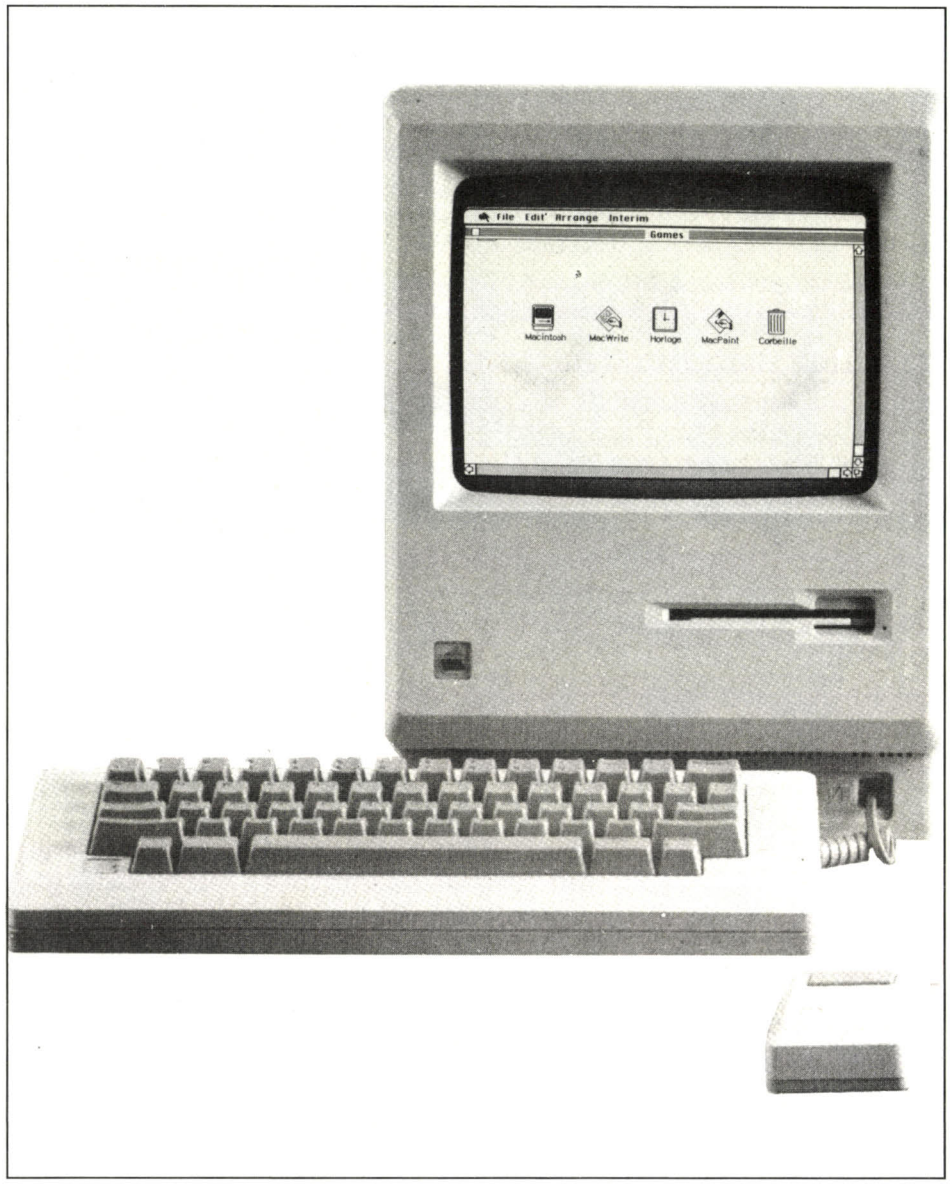
AMSTRAD
Beach Head
Daley Thompson's Decathlon
Jet Set Willy
Sabre Wulf

La qualité à moindre prix grâce à THE Hit SQUAD

US Gold (France) Ltd., ZAC des Mousquettes, 06740 Chateauneuf de Grasse (93) 42 57 12

Macintosh

Hyper-séduisant, mais cher, le *Macintosh* fait toujours rêver, malgré une concurrence de plus en plus vive. Apple se résoudra-t-il à baisser ses prix ? Une condition sine qua non pour affronter ses concurrents directs, l'*Amiga*, l'*Atari 520 ST*.



La sortie de l'*Atari 520 ST* et de l'*Amiga* risquent de bousculer le marché du *Macintosh*. Seuls le sérieux de la marque et la bibliothèque logicielle pourront sauver cet ordinateur révolutionnaire en son temps.

Comme la plupart des produits de la gamme Apple, le *Macintosh* constitue une machine à part. Sa sortie en 1984 a bousculé le marché jusque-là très classique de la micro-informatique professionnelle. Qu'en est-il exactement ?

Tout d'abord la machine se présente sous un jour un peu inhabituel pour un ordinateur de ce type. Le boîtier principal, de forme grossièrement cubique, loge tout à la fois l'écran monochrome, le lecteur de mini-disquettes de 9 cm, et l'unité centrale elle-même. Le clavier « AZERTY », indépendant, bien que de qualité de frappe professionnelle, présente cependant quelques lacunes : pas de touches de fonction, pas de pavé numérique (il faut le rajouter à côté), et enfin pas de flèche d'édition.

L'interface utilisateur constitue l'un des points forts et la grande nouveauté de la machine. Il s'agit en effet d'un système d'icônes, que l'on sélectionne grâce à la souris. Cette souris supplée aux fonctions absentes du clavier et donne un grand confort d'utilisation. De plus, pour les non-initiés, ce système a l'énorme avantage d'être plus « humain ». Apple est ainsi le premier à avoir compris que les utilisateurs de machines professionnelles ne sont pas tous des informaticiens chevronnés, tant s'en faut. La convivialité qui découle de ce procédé est utilisée au maximum par la plupart des programmes et depuis bon nombre de logiciels tournant sur d'autres micros se sont inspirés des icônes. La définition graphique est impressionnante : 342 × 512 pixels et l'écran de bonne qualité ne la limite pas : contraste et stabilité sont exceptionnels. En mode texte, un grand nombre de polices de caractères sont disponibles, permettant de varier la taille et la présentation. Malheureusement la couleur n'est pas disponible, même pas en passant par le biais d'une extension. Le Basic n'est pas fourni d'emblée ce qui n'est pas très gênant sur une machine à vocation professionnelle. En revanche, la machine est fournie avec *Mac Paint* (un logiciel d'aide à la création graphique) et *Mac Write* (un traitement de texte). Ces logiciels sont vraiment très performants et utilisent pleinement les capacités du *Mac*, tant graphiques que conviviales. En ce qui concerne les possibilités sonores, le *Macintosh* est doté d'un haut-parleur interne raccordé à un synthétiseur à quatre voix. Le lecteur de disquettes intégré est de capacité raisonnable (400 K), capacité obtenue en utilisant une densité linéaire constante. Le SED est résidant en ROM. Mais il existe deux lacunes. Tout d'abord, ce lecteur est simple face. Ensuite et surtout, il est unique, ce qui est parfaitement incompréhensible sur un matériel professionnel et force quasiment l'achat d'un lecteur supplémentaire. Le *Macintosh* est privé des slots d'extension qui ont fait le succès des premiers *Apple*. Les seules sorties possibles sont des sorties séries, permettant de brancher imprimante ou modem. En ce qui concerne les logiciels, le *Macintosh* est très bien doté pour l'ensemble des utilisations professionnelles et sa bibliothèque comprend même une partie des meilleurs logiciels de jeux de son petit frère, l'*Apple II*. En conclusion, il suit la lignée des machines de la marque. Ordinateur très particulier, il a ses partisans acharnés et ses détracteurs tout aussi enragés, fonction de ses qualités et défauts propres, mais seule la version 512 K est d'une utilisation véritablement professionnelle.

RADIOSCOPIE

Origine : U.S.A.
Connexion T.V. : non (écran incorporé)
Microprocesseur : 68000 (16 bits)
Mémoire vive : 128 K ou 512 K en option
Mémoire morte : 64 K
Mémoire utilisateur en Basic : —
Extension RAM : non
Affichage : variable
Haute résolution : 342 × 512
Son : 4 voix
Couleurs : non
Joysticks : non (souris)
Entrée cartouche : non
Crayon optique : non
Disquettes : un lecteur de 9 cm inclus ; prise pour deux lecteurs supplémentaires
Prix : 128 K : 20 043 F ; 512 K : 28 345 F
Importateur : Apple Seedrin.

TILTOSCOPE

Esthétique : ★ ★ ★ ★
Prise en main : ★ ★ ★ ★ ★
Clavier : ★ ★ ★
Graphisme : ★ ★ ★ ★ ★
Son : ★ ★ ★ ★
Facilité de programmation : ★ ★ ★ ★
Fiabilité K7 : —
Ludothèque : ★ ★ ★ ★
Bibliographie : ★ ★ ★ ★
Manuel : ★ ★ ★
Qualité/prix : ★ ★ ★

Micros en vrac

Stars déchues, ordinateurs tombés au champ d'honneur,
machines à la diffusion confidentielle,
il y en a pour tous les goûts dans ces micros.
Certains, pour tenter de rester dans la course, ont baissé drastiquement leur prix.
Modèles intéressants en soi, ces micros souffrent pour la plupart
d'une terrible maladie, le maque de logiciels, qui les entraîne dans une spirale infernale.
Ordinateurs d'initiations ou spécialistes ès effets spéciaux,
ils révèlent parfois des talents inédits.
Les fouineurs, les non-conformistes et les chasseurs de P.A.
trouveront leur bonheur dans ces pages.

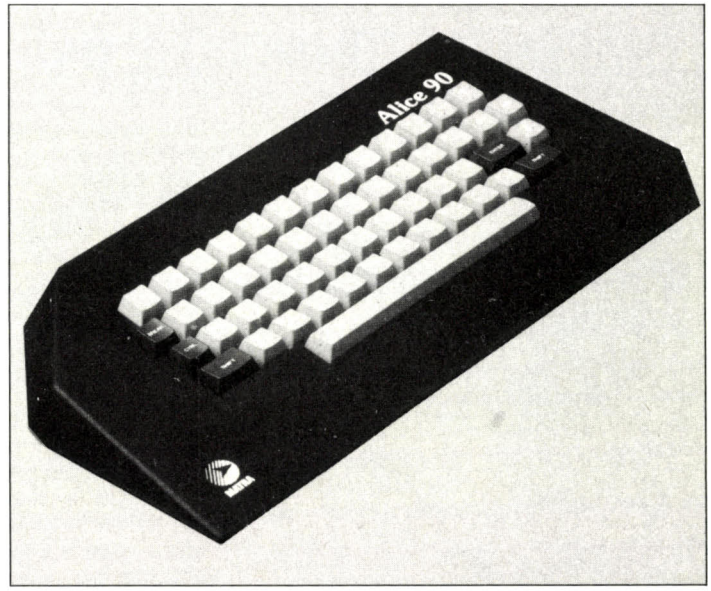
ADAM

Complément efficace de la console *CBS Colecovision*, l'*Adam* est présenté suivant deux versions : soit l'unité simple à brancher sur la console soit l'ensemble de la chaîne console + unité. D'une esthétique classique, ce système possède un clavier mécanique efficace et professionnel. Côté extensions, rien à redouter : imprimante, lecteur de cassettes digitales, lecteur de disquettes... le raccordement au téléviseur se fait par une Péritel. Un adaptateur d'antenne est proposé en option. L'*Adam* possède une définition graphique de 256 × 192 pixels. Les seize couleurs sont nuancées selon deux cent dix teintes. Les capacités sonores sont de trois voix sur cinq octaves. Côté mémoires, la RAM est de 80 K (Basic sous 26 K) et la mémoire morte de 27 K. Le Basic possède quelques instructions particulièrement agréables : « Spriter » permet de définir un petit dessin ou un caractère graphique sur une matrice de 8 × 8 pixels en plusieurs couleurs. Il sera possible par la suite d'animer facilement ce dernier. Le traitement de texte est contenu dans la mémoire morte de l'ordinateur. Une touche donne accès à ce logiciel d'une utilisation agréable. De plus, 250 pages de texte peuvent être conservées sur cassette digitale. Vous pouvez également réaliser des tableaux et les corriger. Avec son port cartouche et ses deux joysticks, l'*Adam* bénéficie de plus de 150 programmes de jeu ou application. La ludothèque, particulièrement fournie, s'appuie sur la compatibilité CP/M grâce au lecteur de disquettes. Ses capacités graphiques et d'animation restent bonnes. La commercialisation de l'ensemble a été interrompue depuis janvier 1985.



ALICE et ALICE 90

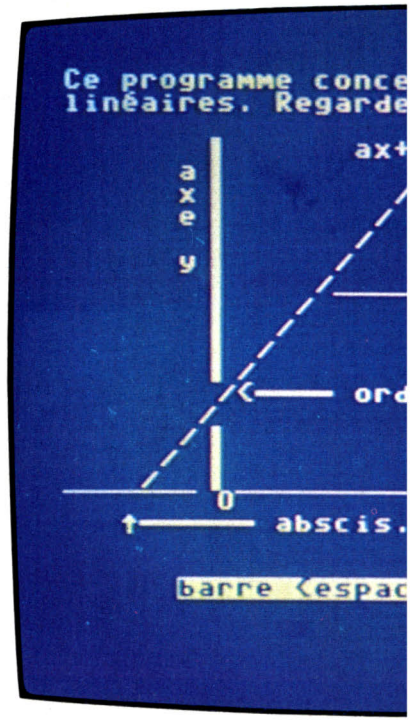
Mises au point par Matra Hachette, ces deux machines sont spécialement destinées à l'initiation. Si *Alice* péchait par son esthétique simpliste, son clavier délicat et ses trop faibles capacités mémoire (4 K de RAM et 8 K de ROM), l'*Alice 90* semble avoir remédié à tous ces handicaps. Un look plus « travaillé », le clavier devient mécanique. La prise en main est agréable : branchement simple (Péritel — UHF), manuel clair et éducatif. Les capacités sonores couvrent toujours une voix sur trois octaves. La haute résolution est enrichie : 160 × 125 pixels accessibles en Basic et 320 × 250 en Assembleur. La mémoire vive de l'*Alice 90* est de 40 K, soit 32 K de RAM utilisable. Le Basic de base est entièrement compatible avec l'*Alice* mais possède malheureusement la qualité graphique du premier modèle. L'affichage de texte est très souple et permet une utilisation simple pour l'amateur. Une interface d'incrustation vidéo vous permettra d'enrichir votre travail de façon satisfaisante. La programmation est grandement facilitée par deux manuels (Basic et Assembleur) fournis avec la machine. Les extensions sont assez courantes : lecteur de cassettes, modulateur noir et blanc et imprimante. Pas de disquettes , pas de cartouches ni crayon optique. Les joysticks sont de même inexistants. Le chargement des programmes sur cassette reste très fiable. La ludothèque restreinte pour l'*Alice* s'est fortement développée à la sortie du second modèle. Logiciels éducatifs ou d'action, c'est sans aucun doute dans le domaine de la programmatique que se situe le point fort de ces deux micros. L'ensemble est soutenu par une bibliothèque étoffée. *Alice* et *Alice 90* sont encore en vente actuellement (495 et 995 F).



PREVISION REVI



Logiciel : Calc result advanced® Édition Procep. Exemple choisi parmi les logiciels de finances.



Logiciel : Math I, II, III, IV. Édition Commo

CONCLUSION

CHAPEAU LE COMMODORE 64!



Pour prévoir, réviser, vous évader, le Commodore 64 met à votre disposition des milliers de logiciels de gestion, d'éducation, de musique, de graphique, de jeux, etc. En tout, plus de 6 000 logiciels.
Avec le Commodore 64, votre seul risque : devenir un fan de la micro-informatique.
Vous vous en servirez pour tout et tous s'en serviront. C'est parce qu'il sait si bien s'adapter que le Commodore 64 a autant d'adeptes : plus de 4 millions de machines installées.

COMMODORE N° 1 MONDIAL EN MICRO-INFORMATIQUE.
Présent dans 60 pays, un chiffre d'affaires dépassant le milliard de dollars en 1984. Plus de 6 millions d'ordinateurs vendus dont 250 000 systèmes professionnels, des usines dans 7 pays notamment en Allemagne et en Grande-Bretagne.
Commodore est le N° 1 mondial en nombre de micro-ordinateurs vendus.

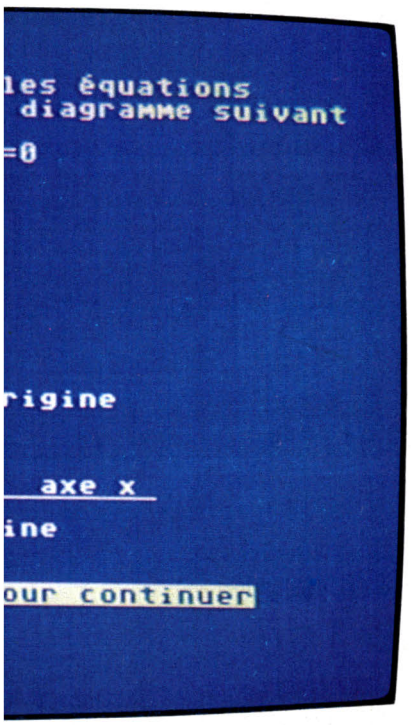

Manette de jeux


Lecteur de cassettes

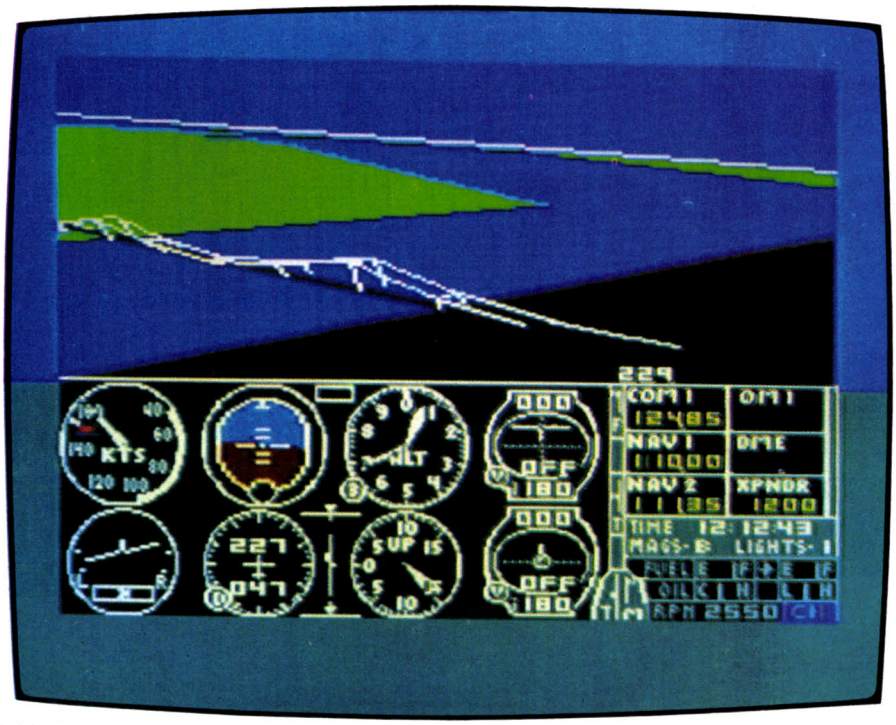

Lecteur de disquettes

GINGKO

SION EVASION



:emple choisi parmi les logiciels éducatifs.



Logiciel : Flight Simulator II® Édition Sublogic. Exemple choisi parmi les logiciels de jeux.

COMMODORE : LA GAMME* LA PLUS COMPLÈTE DU MARCHÉ. N° 1 Commodore l'est aussi de par sa gamme qui va de l'ordinateur à 2 000 F jusqu'aux micro-ordinateurs professionnels haut de gamme. Débutant, confirmé ou professionnel, chez Commodore, vous trouverez toujours l'ordinateur qui s'adapte le mieux à vos besoins au prix le plus performant.

commodore COMPUTER

Commodore France - 3, rue du Docteur-Lancereaux - 75008 Paris.

* *Micro-ordinateurs personnels : Commodore 64 (6 000 logiciels dans tous les domaines). Plus/4 (initiation à la bureautique). Commodore 128 (compatible C 64 – Basic 7/0 – CP/M).*
Micro-ordinateurs professionnels : PC 10, PC 20 (compatibles IBM PC).



Moniteur (ou télévision)



CHAPEAU COMMODORE!

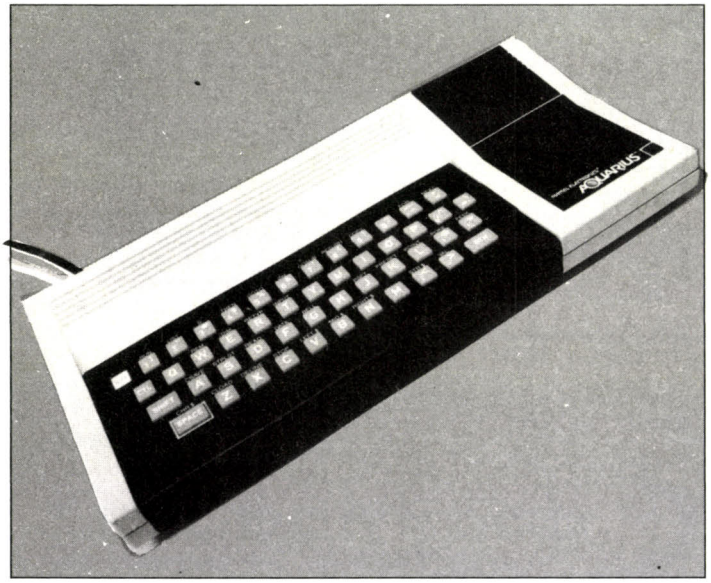
MICRO STAR



ALPHATRONIC PC

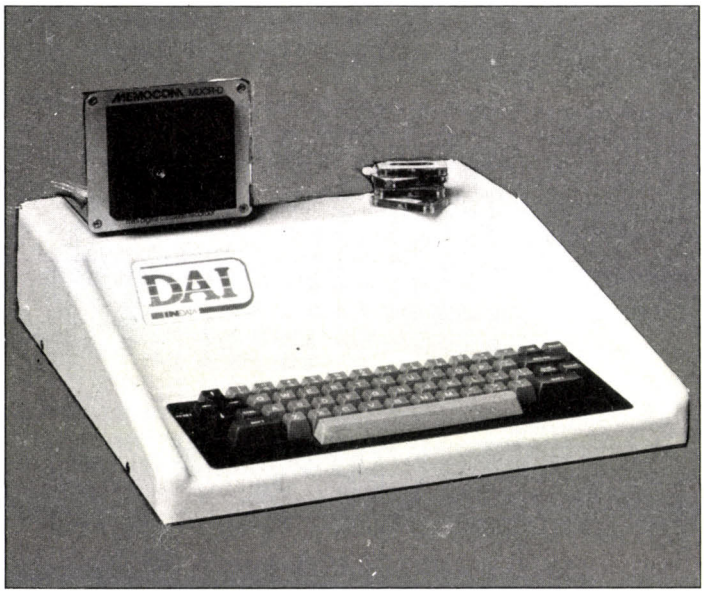
L'*Alphatronic PC* se connecte au téléviseur par l'intermédiaire d'une prise Péritel et brancher les différentes extensions ne présente aucune difficulté. Le clavier est une petite merveille : il rappelle celui d'une machine à écrire, ce que les programmeurs apprécieront. Il convient également très bien au traitement de texte. Pratique : au-dessus du clavier sont disposées six touches de fonction, auxquelles sont attribués les ordres les plus courants.

La conception de l'*Alphatronic PC* est classique, vous ne rencontrerez aucune particularité exceptionnelle. Construit autour d'un microprocesseur Z 80 il possède 64 K de mémoire vive et 32 K de mémoire morte. L'affichage, sans surprise non plus, est de quarante ou quatre vingt colonnes de 24 lignes. Comme il ne s'agit pas d'un ordinateur de jeu, la résolution graphique est assez médiocre, de l'ordre de 80 × 72 pixels sur un téléviseur classique. En utilisant un moniteur, la résolution est bien meilleure car elle atteint 180 × 72 pixels avec huit couleurs. L'animation graphique à l'écran n'est pas facilement réalisable, sauf en Assembleur. La mémoire vive, de 64 K, permet toutes sortes d'utilisations professionnelles, caractéristique accentuée par les extensions disponibles actuellement. Imprimante, lecteur de disquettes, magnétophone sont couramment disponibles, mais vous chercherez en vain une paire de joysticks. La ludothèque et la bibliothèque sont pratiquement inexistantes et ne s'étoffent pas actuellement. Les jeux ne sont pas sa vocation, son prix avec le moniteur et le drive frise les 10 000 F. Le rapport qualité/prix est donc moyen pour ce micro-ordinateur « mauvais joueur ».



AQUARIUS

Créé par Bertone, le design de l'*Aquarius* de Mattel sort de l'ordinaire, avec une harmonie de couleurs et de formes très réussie. Le boîtier est beige et noir légèrement relevé vers l'arrière avec des touches bleues en plastique souple. Ordinateur de jeux à part entière, le boîtier d'extension ludique *Aquarius* comprend deux joysticks à seize directions et six touches d'action ainsi qu'une animation sonore de deux sons : de plus il permet de connecter des modules mémoires morte et vive de 4 ou 16 K. Toutes les extensions classiques telles que magnétophone, imprimante, et extensions mémoires sont disponibles. L'*Aquarius* fonctionne en PAL sur la prise antenne UHF : sur les téléviseurs Sécam, il faudra utiliser la prise Péritel. L'image produite est presque irréprochable. Son Basic Microsoft résident est assez puissant. L'utilisateur dispose d'une véritable haute résolution 320 × 192 pixels et de seize couleurs de fond ou carcactères. En basse résolution, on peut obtenir des caractères semi-graphiques par l'intermédiaire de l'instruction CHR $ (II). Plus de 250 petits caractères (bonhomme, avion, canon laser, signes d'un jeu de cartes...) très pratiques facilitent la création de dessins. La création de sons est très simple. Il suffit de programmer une note et sa durée. Il est aussi possible de programmer l'*Aquarius* soit en langage machine, soit en Basic, étendu ou bien encore en Logo... Le clavier est composé de plus de quarante-neuf touches préprogrammées que l'on peut visualiser avec un cache. Sa gamme de logiciels est restreinte. L'utilisation de cartouches est pratique et agréable, mais non comptatibles aux différents appareils produits par Mattel ?



DAI

Le *DAI* a de nombreuses possibilités tant au niveau graphique que sonore. En effet sa résolution graphique est assez exceptionnelle avec 512 × 244 pixels en seize couleurs. De nombreuses images vidéo faites à partir du logiciel *Clio* et du *DAI* en sont une preuve. A présent, plusieurs autres ordinateurs ont une capacité graphique assez proche. Pour la création musicale, vous disposez d'un synthétiseur très évolué à quatre voix sur un nombre d'octaves infini. Dans l'ensemble, la conception du *DAI* date un peu, c'est pourquoi il n'y a pas de fonctions particulièrement remarquables. De nombreuses extensions sont disponibles autour du micro-ordinateur *DAI*. Il est par exemple possible de commander un bras de robot à partir du clavier. Un lecteur de micro-cassettes Memocom à haute vitesse permet un changement ultra-rapide des programmes, malheureusement sa fiabilité n'est pas totale. Les joysticks sont munis d'un balai central et d'un potentiomètre. Ce type de manettes est utilisé avec le logiciel *Clio*. Le *DAI* est un micro-ordinateur d'une taille assez importante avec à l'arrière une surface prévue pour poser un téléviseur (très pratique). Les branchements sont fiables et ne posent aucun problème. Son esthétique peut surprendre, il s'agit pourtant d'un ordinateur assez classique. Son clavier, en retrait par rapport au boîtier, s'est avéré très agréable à utiliser. La ludothèque fonctionnant sur le micro-ordinateur *DAI* proposée par la société Multisoft est assez complète. Dialog Informatique diffuse une dizaine de logiciels d'excellente qualité à vocation ludique et utilitaire et *Puzzly*, un jeu éducatif très apprécié. Sa bibliographie est encore très restreinte après plus de sept ans d'existence (6 900 F).



BP 3 - 06740 CHATEAUNEUF 93.42.57.12

FABULEUX! DES ALBUMS DE FIN D'ANNÉE À DES PRIX INCROYABLES

ATARI 2600
239 F

DECATHLON
PITFALL II
PRESSURE COOKER
HERO
SPACE SHUTTLE
RIVER RAID
ENDURO
PITFALL
BEAM RIDER

CYRUSS ..... 75 F

COLECOVISION

DECATHLON	275 F
HERO	275 F
PITFALL II	275 F
PITFALL	275 F
RIVER RAID	275 F
BEAM RIDER	275 F
KEYSTONE KAPERS	275 F
TENNIS	329 F
MOONSWEEPER	329 F
WING WAR	399 F

SUPER PROMOTION

POPEYE	99 F
THRESHOLD	99 F
OILS WELL	99 F
EVOLUTION	99 F
BC'S QUEST FOR TIRES	119 F

MATTEL INTELLIVISION

SUPER PROMOTION
99 F

WORM WOMPER
BEAMRIDER
HAPPY TRAILS
PITFALL
STRAMPEDE

SUPER PROMOTION
199 F

SUPER TENNIS
SUPER FOOTBALL
MASTER OF THE UNIVERSE
D & D TREASURE OF TARMIN
DESENDER
CENTIPEDE
PACMAN
BUMP N JUMP
PINBALL
MOTOCROSS

THOMSON TO7/TO7-70/MO5

ELIMINATOR	120 F
PULSAR II	130 F
YETI	145 F
SUPER TENNIS	195 F

ALBUM FIL

NUMERO 10
SCRABBLE
LA PLANETE INCONNUE
= 345 F

NUMERO 10 (PLATINI)	**= 195 F**
BEACH HEAD	195 F

TO7/70-MO5

ECHECS 3.7	110 F
LE GENERAL	135 F
MINOTAURE	135 F
1815	135 F
FOX	149 F
MEURTRE A GRANDE VTS.	155 F
INVASION	159 F
DIEUX DU STADE	159 F
AIGLE D'OR	169 F
ANDROIDE	179 F
FBI	195 F
EMPIRE	199 F
MANDRAGORE	245 F
SCRABBLE	245 F
KARATE	195 F
CINQUIEME AXE	175 F
LORRAN	185 F

MO5

CROCKY 2	110 F
MILLIONNAIRE	125 F
STANLEY	129 F
TOP CHRONO	135 F
VOX	160 F
MISSION DELTA	160 F
FLIPPER	169 F
TABLO 5	225 F
SPACE SHUTTLE	245 F

ORIC

MR WIMPY	45 F
MISSION DELTA (ere)	89 F
MILLIONNAIRE	110 F
COBRA PINBALL	120 F
CITE MAUDITE (ere)	125 F
MICROSAPIENS (ere)	125 F
STANLEY	125 F
STAR	125 F
1815	129 F
FRELON	135 F
TRIATHLON (ere)	135 F
SECRET DU TOMBEAU	139 F
MACADAM BUMPER (ere)	145 F
3D FONGUS	149 F
DIAMANT ILE MAUDITE	149 F
AIGLE D'OR	169 F
FLIPPER	169 F
RETOUR DR GENIUS	169 F
MASTER PAINT	225 F
LORIGRAPH	260 F

AMSTRAD DISQUETTES INCROYABLE!

THEY SOLD A MILLION NF:
+ BEACH HEAD
+ DECATHLON
+ SABRE WULF
+ JET SET WILLY
= 145 F

30 FIGHT	220 F
AIRWOLF	135 F
ALIEN	135 F
BEACH HEAD 2	145 F
BRUCE LEE	145 F
EMPIRE	290 F
FANTASTIC VOYAGE	135 F
FIGHTER PILOT	145 F
GRAND PRIX RALLY II	145 F
HARRIER ATTACK	135 F
JUMP JET	155 F
LORDS OF MIDNIGHT	135 F
RAID OVER MOSCOW	145 F
SORCERY	145 F
SUBTERRANEAN STRIKER	135 F
SUPERPIPELINE 2	135 F

AMSTRAD INCROYABLE

THEY SOLD A MILLION:
+ BEACH HEAD
+ DECATHLON
+ SABRE WULF
+ JET SET WILLY
= 120 F

NOUVEAUTES

30 GRAND PRIX	185 F
30 MEGACODE	159 F
A VIEW TO A KILL	129 F
AIRWOLF	109 F
ARCHON	125 F
ARCHON II	125 F
BATAILLE d'Angleterre	119 F
BOUNTY BOB Strikes BK	95 F
BRUCE LEE	95 F
CAULDRON	89 F
FRANKIE GOES to HWD	95 F
HYPER SPORTS	95 F
IMPOSSIBLE MISSION	95 F
LE SURVIVANT (ere)	109 F
LODE RUNNER	125 F
LORD OF MIDNIGHT	95 F
MANAGER (ere)	139 F
RAID OVER MOSCOW	95 F
SCRABBLE	245 F
SPY VS SPY	135 F
STREET HAWK	145 F
THEATRE EUROPE Fr.	119 F

HIT PARADE

30 FIGHT	139 F
ALIEN 8	99 F
FIGHTER PILOT	99 F
FRANK BRUNOS Boxing	95 F
JUMPJET	109 F
KNIGHT LORE	99 F
MACADAM Bumper (ere)	140 F
MATCH POINT (tennis)	119 F
RALLYE II	159 F
SORCERY	105 F
THE WAY OF EXPL. FIST	109 F

5 F de réduction supplémentaire à valoir sur la carte de fidélité.

Le service club, c'est depuis plus de deux ans ce qui a permis à des milliers de passionnés de la micro, de recevoir chez eux rapidement et aux meilleurs prix les dernières nouveautés françaises et étrangères et les best-sellers.
Deux ans d'expérience et plus de 10 000 jeux en stock, ça compte pour assurer un traitement rapide de votre commande dès sa réception et l'envoyer en paquet poste urgent!
Dès votre premier achat vous deviendrez "micromane" et recevrez gratuitement et sans obligation d'achat à aucun moment les promotions du club et les nouveautés avant qu'elles ne paraissent dans la presse.*
* Vous bénéficierez aussi des opérations spéciales réservées aux membres!

BON DE COMMANDE PAGE SUIVANTE

Votre jeu chez vous dans 48 h* en téléphonant au 93.42.57.12

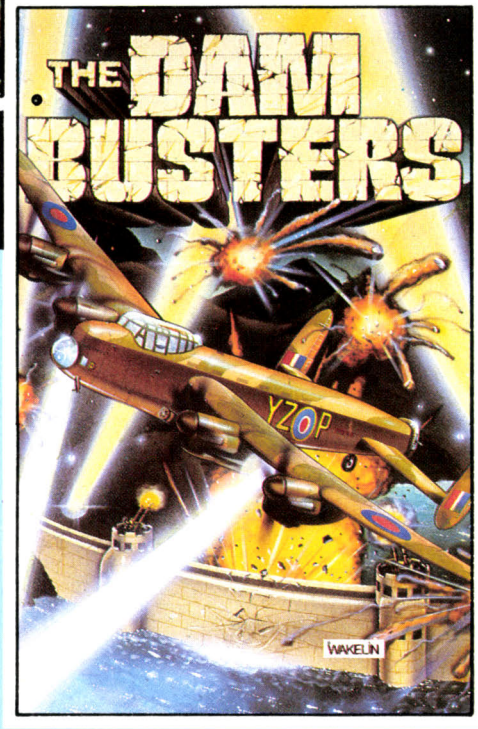
* Pour tout programme disponible en stock, nous téléphoner pour connaitre la disponibilité exacte.
Envoi le jour même de la réception de la commande par paquet poste urgent.

30 STAR STRIKE	89 F
BATAILLE pour Midway	119 F
CHIROLOGIE (ere)	119 F
COBRA PINBALL	119 F
FLIGHT 737	75 F
GHOSTBUSTER	110 F
GREMLINS	109 F
GUTTER (ere)	109 F
HARD HAT MACK	119 F
MANIC MINER	89 F
MASTER OF THE LAMPS	115 F
MEURTRE A Gde vitesse	159 F
MICROSAPIENS Fr	119 F
MILLIONNAIRE Fr	119 F
MISSION DELTA	110 F
MYSTERE DE KIKEKANKOI	159 F
ONE ON ONE	119 F
PLANETE BASE	139 F
PYJAMARAMA	99 F
REALM OF IMPOSSIBILITY	119 F
ST SNOOKER	89 F
STAR COMMANDO	99 F
STRESS	119 F
TECHNICIAN TED	89 F

Des Soft

U.S. Gold deba









BEACH-HEAD
Amstrad
Commodore 64/128
Spectrum 48K

DAMBUSTERS
Amstrad
Commodore 64/128
Spectrum 48K

BEACH-HEAD II
Amstrad
Commodore 64/128
Spectrum 48K

SUPER ZAXXON
Atari
Commodore 64/128

Tous les hits de US Gold arrivent en France... Les meilleurs logiciels - dont plusieurs avec emballage et notice en français - pour le Commodore 64, le Spectrum, l'Amstrad et l'Atari.

Les jeux US Gold sont les plus passionnants - graphiquement et ludiquement - et vous feront faire les micro-prouesses dont vous rêvez.

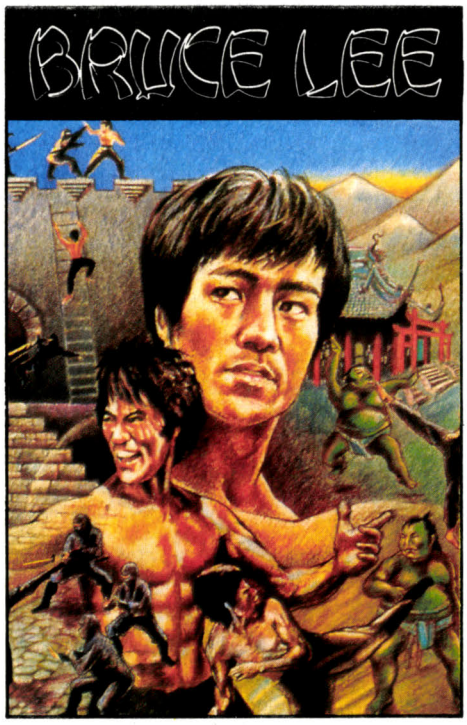
Allez vite acheter les softs US Gold...ce sont les meilleurs!

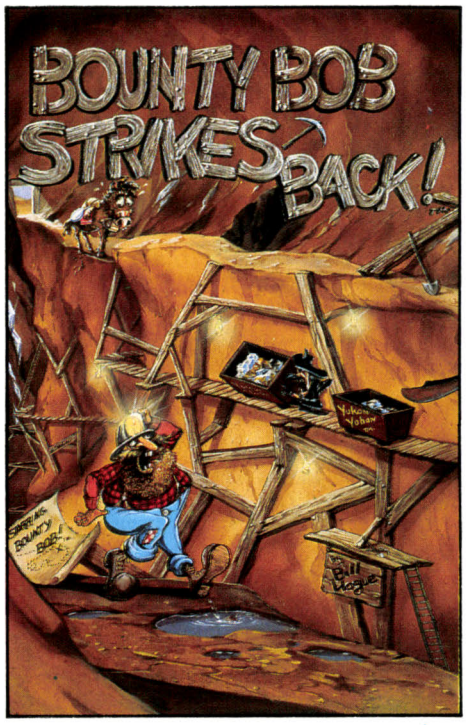
s En Or !

que en France









RAID!

RAID!
Amstrad
Commodore 64/128

BOUNTY BOB STRIKES BACK!
Amstrad
Atari
Commodore 64/128
Spectrum 48K

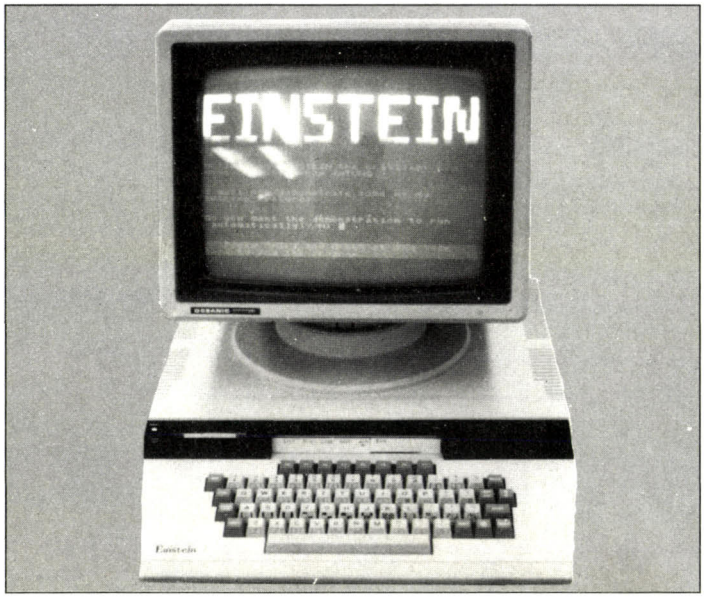
BRUCE LEE
Amstrad
Atari
Commodore 64/128
Spectrum 48K

Distributeurs, adressez vous à:
US Gold (France) Ltd
ZAC des Mousquettes
06740 Chateauneuf de Grasse

Tel: (93) 42 57 12
Telex: 214235 (Misiv)

U.S. GOLD
All American Software

MICRO STAR



EINSTEIN

Ordinateur sérieux, capable de jouer, de gérer, d'assurer le traitement de texte, il se place dans la gamme des « personnels ». Sa taille très généreuse lui permet de recevoir un moniteur sur son capot. Le clavier est surmonté d'un lecteur de disquettes intégré. Intégrée aussi l'alimentation, ce qui permet une mise en route immédiate. Par contre, l'*Einstein* ne possède aucun langage intégré. Choix justifié par la vitesse de chargement et la souplesse d'utilisation. Chacun peut ainsi utiliser le logiciel ou le langage qui lui convient le mieux.

Les disquettes trois pouces, fort maniables, offrent une capacité de 190 K par face formatée. Pour les programmeurs, Tatung propose un excellent Basic sur disquette. La haute résolution offre 256 × 192 et les amateurs de programmation de jeu apprécieront la présence de 32 lutins. Cinq modes d'affichage sont disponibles. Quant aux périphériques, le nombre et la diversité des prises facilitent leur installation. Le principal d'entre eux, l'imprimante, se connectera, sur le port parallèle ou sur le RS 232. L'emplacement pour un deuxième lecteur de disquettes trois pouces est prévu sur le devant de l'ordinateur.

Tatung propose plusieurs logiciels professionnels, du type tableur, gestion de fichier, traitement de texte (en anglais), mais l'achat d'une carte 80 colonnes donnant l'accès au CP/M reste la meilleure solution. Elle ouvre la porte à la bibliothèque la mieux fournie en logiciels professionnels. La ludothèque, elle, est plutôt réduite. Ordinateur polyvalent, l'*Einstein* allie performance et facilité d'emploi, pour un prix attractif, puisqu'il comprend un lecteur de disquettes et un moniteur monochrome (7 200 F environ).



ELECTRON

Un an après la commercialisation du *BBC*, la société Acorn Computers Ltd, en liaison avec la télévision britannique, proposait un ordinateur grand public, l'*Electron*. Celui-ci est vendu avec tous ses accessoires : deux manuels, cables magnétophones, alimentation secteur et prise Péritel. Sa forme et sa couleur sont assez classiques. Un boîtier crème en plastique décoré sur le dessus de petits carreaux, façon feuille d'écolier. Le branchement du téléviseur s'effectue soit par l'intermédiaire de la prise antenne UHF (dans ce cas, utilisez un poste multistandard possédant le système PAL) soit par l'intermédiaire de la prise Péritel. L'*Electron*, possède une interface cassette et joystick. Le langage utilisé est une fois de plus le Basic. Mais il est très bien adapté aux programmateurs débutants. La correction des erreurs est ainsi facilitée. Le manuel est complété par un ouvrage d'aide à la programmation.

L'*Electron* possède d'excellentes possibilités graphiques qu'il faut utiliser avec parcimonie car la taille de la mémoire vive-écran dépend du mode graphique choisi. L'*Electron* ne possède pas de « Sprites ». Mais grâce à l'ordre « Vdu », il est possible de redéfinir des caractères graphiques sur une matrice 8×8 et de créer ainsi plus de deux cents dessins différents. Les instructions « Sound » et « Enveloppe » qui caractérisent le timbre de chaque instrument, restent assez délicates à manier, surtout si l'on n'a pas l'habitude des synthétiseurs musicaux. Côté logiciels, théoriquement tous ceux conçus pour le *BBC* modèle B fonctionnent sur l'*Electron*, à condition de les trouver en France.



EXTENSION BASIC C 7420

L'extension Basic *C 7420* transforme la console de jeu Philips *G 7400* en un véritable micro-ordinateur, offrant un Basic Microsoft de 14 K utilisateur, une haute définition graphique et des caractères programmables. L'extension Basic s'accroche sur la partie arrière de la console et s'intègre bien au design général. Elle se connecte par une cartouche du format habituel. Les autres branchements sont ceux de la console ainsi que le clavier, qui prend ici sa véritable importance. A membrane totalement lisse, il est dur et sans aucune sensibilité. A l'exception du « bip » sonore à l'enfoncement des touches, tout est réuni pour réaliser un festival de fautes de frappes. Par contre, en appuyant simultanément sur la touche « CNTL » et une lettre, le programmeur a vingt-cinq instructions Basic préprogrammées, ce qui constitue un gain de temps. Les 14 K utilisateurs du Basic Microsoft (le plus répandu) sont très suffisants pour la fonction principale de cette extension Basic : l'initiation à la programmation. Les apprentis programmeurs ont à leur disposition huit sons préprogrammés, huit couleurs, la haute définition graphique, cent vingt-huit caractères en mode texte, autant en mode graphique, et 96 programmables en chaque mode sur des matrices 8 × 10. De quoi dessiner et animer assez facilement, même si l'instruction « Sprite » n'existe pas.

Les joysticks sont ceux de la console. Une seule extension est prévue, le magnétophone à cassettes (standard). La ludothèque est bien fournie. Cette extension peut être une bonne solution pour ceux qui possèdent déjà la console de jeux et veulent découvrir la programmation.



BP 3 - 06740 CHATEAUNEUF 93.42.57.12

COMMODORE 64 GB

INCROYABLE

THEY SOLD A MILLION:
+ BEACH HEAD
+ DECATHLON
+ THE STAFF OF KARNATH = **120/145 F**
+ JET SET WILLY

ARCADE HALL OF FAME:
+ SPY HUNTER
+ TAPPER
+ UP'N DOWN = **120/145 F**
+ BLUE MAX
+ AZTEC CHALLENGE

NOUVEAUTES

	C/D
SORCERY	105 F
ARCHON II	125/165 F
WINTER GAMES	119/149 F
KENNEDY APPROACH	105/149 F
THE GOONIES	105/149 F
SUPER ZAXXON	95/149 F
WHIRLINURD	95 F
SPY VS SPY 2	115 F
QUAKE MINUS ONE	115 F
ROCKFORD RIOT	115 F
NEXUS	115 F
ENIGMA FORCE	115 F
SUPERMAN	115 F
BOUNCES	115 F
STREET HAWK	95 F
BATAILLE D'ANGLETERRE	119 F

HIT PARADE

BALL BLAZER	109 F
BEACH HEAD 2	95/149 F
BLACK WICHE	105 F
BLUE MAX 2001	95/149 F
CAULDRON	89 F
FRANK BRUNO BOXING	95 F
FRANKIE GOES to HWD	99 F
GREAT US ROAD RACE	109 F
HYPERSPORTS	89 F
IMPOSSIBLE MISSION	99/149 F
KARATEKA	125/165F
MACADAM BUMPER	145 F
MATCH POINT TENNIS	95 F
MIG ALLEY ACE	95/149 F
PIT STOP 2	99/149 F
RESCUE ON FRACTLUS	109 F
SCRABBLE	245 F
SHADOWFIRE	95 F
SKYFOX	125/165 F
SPY VS SPY	95/149 F
SUMMER GAMES 2	95/149 F
THE DAMBUSTERS	95/149 F
THE WAY OF EXPL FIST	109/149 F
TOUR DE FRANCE	109 F

	C/D
A VIEW TO A KILL	129 F
AIRWOLF	79 F
BATAILLE POUR MIDWAY	119 F
BATTLE FOR NORMANDY	145 F
BC QUEST	109 F
BOULDER DASH	95 F
BOUNTY BOB STRIKES	95 F
BRIAN JACK	95 F
BRUCE LEE	95/149 F
BUCK ROGERS	95 F
COMBAT LEADER	145 F
CONGO BONGO	95 F
DECATHLON	109 F
DESIGNER PENCIL	109 F
DIG DUG	95 F
DRELBS	95 F
DROP ZONE	95 F
ENTOMBED	105 F
EUREKA FRANCAIS	249 F
EVERYONE IS A WALLY	109 F
F15 STRIKE EAGLE	145/149 F
FIGHTER PILOT	105 F
FORT APOCALYPSE	95/149 F
GHOSTBUSTER	109 F
GREMLINS	109 F
GROGS REVENGE	95 F
HARD HAT MACK	125 F
HERO	109 F
INDIANA JONES	95 F
INFERNAL RUNNER	175 F
INT SOCCER	175 F
JUMP JET	109 F
LODE RUNNER	125 F
MASTER OF THE LAMPS	109 F
MR DO	95 F
MUSIC STUDIO	109 F
MY CHESS II	109 F
NATO COMMANDER	95 F
NEW YORK CITY	95 F
ONE AND ONE	125 F
PAC MAN	95 F
PITFALL	109 F
POLE POSITION	95/149 F
RAID ON BUGELING BAY	95 F
RAID OVER MOSCOW	95/149 F
ROCK N BOLT	109 F
SENTINEL	95 F
SOLO FLIGHT	145/149 F
SPACE SHUTTLE	109 F
SPELUNKER	125 F
SPITFIRE 40	109 F
SPITFIRE ACE	95/149 F
STARION	95 F
STRIP POKER	95 F
SUMMER GAMES	109/149 F
SUPER HUEY	95 F
SUPER PHENIX	119 F
THEATRE EUROPE	119 F
VEGA	145 F
WEB DIMENSION	109 F
ZAXXON	95 F
CONAN	ND/149 F
ULMMA	ND/199 F

SPECTRUM GB

INCROYABLE

THEY SOLD A MILLION:
+ BEACH HEAD
+ DECATHLON
+ SABRE WULF = **99 F**
+ JET SET WILLY

ARCADE HALL OF FAME:
+ RAID OVER MOSCOW
+ BLUE MAX
+ FLAK = **99 F**
+ HUNCHBACK II
+ ROCKY

ALBUM SEGA:
+ SPY HUNTER
+ TAPPER
+ BUCK ROGERS = **99 F**
+ ZAXXON

NOUVEAUTES

IMPOSSIBLE MISSION	89 F
BEACH HEAD 2	89 F
ARCHON II	125 F
SORDERON SHADOWS	115 F
ENIGMA FORCE	115 F
BATAILLE ANGLETER	119 F
THEATRE EUROPE	119 F
A VIEW TO A KILL	125 F
ARCHON	125 F
BATAILLE pour MIDWAY	119 F

HIT PARADE

BOUNTY BOB Strikes BK	95 F
CAULDRON	89 F
FRANK BRUNO BOXING	85 F
FRANKY GOES to HWD	109 F
MACADAM Bumper (ere)	140 F
MATCH DAY (FOOT)	89 F
MATCH POINT (tennis)	85 F
NIGHT SHADE (ultimate)	109 F
POLE POSITION	85 F
SCRABBLE (Fr)	249 F
SHADOWFIRE	95 F
SPY VS SPY	95 F
THE DAMBUSTERS	89 F
THE WAY OF EXPL FIST	99 F
VIDEO CALC (Fr)	145 F

3D STAR STRIKE	75 F
AIRWOLF	75 F
ALIEN 8	99 F
BRIAN JACK SUPERSTAR	89 F
BRUCE LEE	85 F
CONGO BONGO	85 F
DOOMDARK REVENGE	99 F
ENDURO	89 F
EUREKA (Fr)	249 F
EVERYONE IS A WALLY	99 F
FIGHTER PILOT	89 F
FOOTBALL MANAGER	89 F
GHOSTBUSTER	89 F
GIFT TO THE GODS	99 F
GREMLINS	109 F
GYRON	99 F
HARD HAT MACK	115 F
HERO	89 F
HYPERSPORTS	89 F
KNIGHT LORE	99 F
LODE RUNNER	109 F
MICROSAPIENS (ere)	125 F
MILLIONNAIRE (ere)	125 F
ONE ON ONE	115 F
PITFALL II	89 F
PYJAMARAMA	75 F
REALM OF IMPOSSIBILITY	115 F
ROCK'N BOLT	89 F
SQUASH	89 F
ST SNOOKER	89 F
STARION	89 F
TECHNICIAN TED	75 F
THE UNDERWURLDE	99 F
VIDEO 3D (Fr)	145 F
VIDEO FICHES (Fr)	145 F
VOX (ere)	160 F

ATARI GB 600/800/XL

NOUVEAUTES!

	C/D
SUPER ZAXXON NF	99/149 F
THE GOONIES NF	99/149 F
BLUE MAX 2001 NF	99/149 F
WHIRLNINURD	99 F
SPY HUNTER NF	99/149 F
UP N DOWN NF	99/149 F
TAPPER NF	99/149 F
WIZARDRY	99 F
ARCHON II NF	125/165 F
GREAT US ROAD RACE NF	129 F
MIG ALLEY ACE	99/149 F
AIRWOLF	105 F
HARD HAT MACK	125 F
ARCHON NF	125 F
ULTIMA 3	ND/199 F

HIT PARADE

BALL BLAZER NF	129 F
BOUNTY BOB STRIKES B NF	99/149 F
BRUCE LEE NF	145/149 F
DROP ZONE	99 F
ENCOUNTER	99 F
F15 STRIKE EAGLE	145/149 F
ONE ON ONE	125 F
POLE POSITION NF	99/149 F
RESCUE ON FRACTALUS NF	129 F

	C/D
ARCHON NF	125 F
BLUE MAX	99 F
COMPUTER WAR	119 F
DECATHLON NF	125 F
DESIGNER PENCIL NF	159 F
DIGDUG	99 F
DRELBS	99 F
FORT APOCALYPSE	99/149 F
GHOSTCHASER	99 F
LODE RUNNER	125 F
MELTDOWN	99 F
MR DO	99 F
NATO COMMANDER	99/149 F
PAC MAN	99 F
PITFALL II	125 F
RAID ON BUGELING BAY	125 F
RIVER RAID	125 F
SOLO FLIGHT NF	149/149 F
SPACE SHUTTLE	125 F
SPIDER INVASION	99 F
SPITFIRE ACE	99/119 F
STRIP POKER	99 F
SUBMARINE COMMANDER	119 F
TANK COMMANDER	119 F
ZAXXON	149/149 F
CONAN	ND/149 F
GHOST BUSTER	ND/199 F
BEACH HEAD	ND/149 F
Q BERT (cartouche)	75 F

GB Les programmes proposés dans cette liste étant principalement d'importation directe d'Angleterre, les notices d'instructions sont en anglais, "NF" à côté d'un titre indique qu'une notice en français est disponible.

1 AN DE GARANTIE TOTALE

Votre jeu chez vous dans 48 h* en téléphonant au 93.42.57.12

COMMODORE 64/128

U.S. GOLD
All American Software

ARCADE HALL OF FAME

COMMODORE 64/128

SPY HUNTER

* Entre dans le Hit Parade Anglais le 21 février 1985
Classé pendant – 16 semaines

'Superbe jeu d'arcade'
Zzap 64

TAPPER

* Entre dans le Hit Parade Anglais le 10 janvier 1985
Classé pendant – 9 semaines

'Bruitage et graphisme magnifiques, rapide et passionnant'
Your Computer

UP 'N' DOWN

* Entre dans le Hit Parade Anglais le 2 mai 1985
Classé pendant – 7 semaines

'Un jeu automobile curieux, attrayant et passionnant'
Computer Trade Weekly

AZTEC CHALLENGE

* Entre dans le Hit Parade Anglais le 5 avril 1984
Classé pendant – 16 semaines

'Grâce à sa musique exceptionnelle et son scénario plein d'imagination, ce jeu à sept écrans se classe bien au dessus des autres'
Zzap 64

BLUE MAX

* Entre dans le Hit Parade Anglais le 25 janvier 1985
Classé pendant – 10 semaines

'Un jeu fantastique – à conseiller'
Your Commodore

SPECTRUM 48K

RAID

* Entre dans le Hit Parade Anglais le 4 avril 1985
Classé pendant – 22 semaines

'Absorbant, passionnant et amusant'
Crash Smash

BLUE MAX

* Entre dans le Hit Parade Anglais le 22 février 1985
Classé pendant – 12 semaines

'Blue Max est un jeu superbe'
Crash

FLAK

* Entre dans le Hit Parade Anglais le 8 novembre 1984
Classé pendant – 6 semaines

'Un logiciel qui ne vous laisse pas de répit'
Your Computer

HUNCHBACK II

* Entre dans le Hit Parade Anglais le 19 décembre 1984
Classé pendant – 18 semaines

'85% – Un jeu remarquable qui ne peut vous laisser indifférent – un MUST'
Crash Smash

ROCCO

* Entre dans le Hit Parade Anglais le 10 juillet 1985
Classé pendant – 6 semaines

'Graphisme superbe – le meilleur match de boxe sur micro'
Computer & Video Games

SUPER ALBUMS EXPLOSIFS QUI FERONT ECLATER LE HIT PARADE



INCROYABLE!

495F

VOTRE MICRO ORDINATEUR ALICE 32

EN COFFRET POUR 1095 F



EN PLUS, AVEC ALICE 32 :

- **Lecteur/enregistreur de programmes Alice**
- **4 cassettes logiciels**
- Câble péritel et câble de raccordement au lecteur enregistreur de programmes
- Guide Alice Découvrez le Basic
- Guide Alice d'instructions de l'éditeur assembleur
- Câble d'alimentation secteur.
- Emplacement pour l'extension 16 Ko (non livrée avec le coffret)

GARANTIE TOTALE 1 AN pièces et main-d'œuvre



clavier AZERTY 48 touches

CARACTERISTIQUES TECHNIQUES

- Microprocesseur 6803
- 32 Ko de mémoire : 16 Ko RAM 16 Ko ROM comprenant le basic Microsoft avec éditeur, l'éditeur assembleur Alice
- Affichage : 16 x 32, 25 x 40, 25 x 80 (lignes x colonnes)
- Définition graphique : 160 x 125, 320 x 250 (sous assembleur)
- Connectable sur tout téléviseur péritel (adaptateur antenne noir et blanc en option)
- Sortie imprimante RS 232 C
- Entrée-sortie pour lecteur enregistreur de cassettes de programmes
- Extension à 24 Ko RAM utilisateur, en option.

Ces ordinateurs sont équipés d'une prise péritel. Pour les téléviseurs non équipés de prise péritel, nous pouvons vous rajouter l'adaptateur à 300 F.

+ 110 F FRAIS DE TRANSPORT

ALICE 90

995F

Nombreux logiciels éducatifs et de jeux dont la liste est envoyée avec l'appareil.

PRATIQUE
LE COFFRET DE RANGEMENT
FACILEMENT TRANSPORTABLE



Véritable clavier machine à écrire AZERTY 53 touches pavé curseur.

CARACTERISTIQUES TECHNIQUES

- Microprocesseur 6803
- 56 Ko de mémoire : 40 Ko RAM dont 32 Ko utilisateur 16 Ko ROM comprenant le basic Microsoft avec éditeur, l'éditeur assembleur Alice
- Affichage : 16 x 32, 25 x 40, 25 x 80 (lignes x colonnes)
- Définition graphique : 160 x 125, 320 x 250 (sous assembleur)
- Connectable sur tout téléviseur péritel
- Sortie imprimante
- Entrée-sortie pour lecteur enregistreur de cassettes de programmes
- Incrustation vidéo : toute l'électronique de l'incrustation vidéo est développée sur Alice 90.

EN COFFRET POUR 1595 F

EN PLUS, AVEC ALICE 90 :

- **Lecteur/enregistreur de programmes Alice**
- **5 cassettes logiciels**
- Câble péritel et câble de raccordement au lecteur enregistreur de programmes
- Guide Alice Découvrez le Basic
- Guide Alice d'instructions de l'éditeur assembleur
- Câble d'alimentation secteur.



INTER DISTRIBUTION ÉCONOMIQUE EUROPÉENNE

B.P. 120 - 06703 SAINT-LAURENT-DU-VAR Cedex - Tél. 93.80.30.36

IMPRIMANTE THERMIQUE



- Vitesse d'impression 30 CPS
- Impression sur 32 colonnes de caractères normaux, double largeur et semi graphiques
- Vitesse de transfert 600 BPS
- Livrée avec son câble de raccordement sur l'interface RS 232 d'Alice.

Utilisable sur Alice 32 et Alice 90

BON POUR UN ESSAI DE 8 JOURS SANS RISQUE

à compléter (ou à recopier) et à retourner à Inter Distribution Economique Européenne
B.P. 120 - 06703 SAINT-LAURENT-DU-VAR Cedex

05 11

Veuillez m'envoyer pour un essai de 8 jours à mon domicile votre :

☐ **Alice 32** 495 F ☐ **Coffret Alice 32** 1095 F ☐ **Alice 90** 995 F ☐ **Coffret Alice 90** 1595 F

Je désire en plus : ☐ **l'imprimante thermique, 795 F** ☐ **l'adaptateur Noir et blanc, 300 F**

Si je ne suis pas enchanté par cet essai de 8 jours, je vous retournerai ma commande dans son emballage d'origine et serai intégralement remboursé de toute les sommes versées.

NOM et PRENOM .....

Adresse .....

Code Postal |_|_|_|_|_| Ville..... Tél. .....

Signature

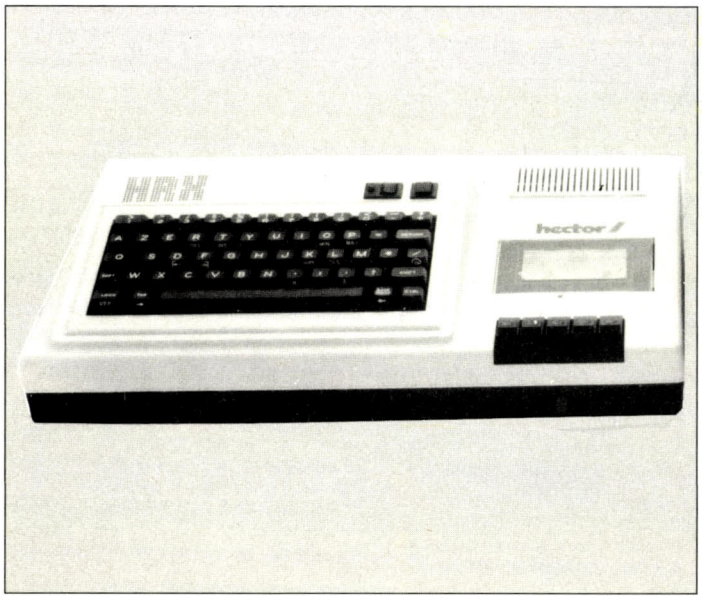
Je choisis de régler :

☐ Comptant. Ci-joint ..... F + 110 F = ... F par ☐ chèque bancaire ☐ CCP complet

☐ Contre-remboursement et de ne payer que les frais de transport 110 F ☐ le reste restant à payer lors de la réception de ma commande, avec en plus les frais de contre-remboursement en vigueur.

Toute commande sans chèque de 110 F ne pourra être enregistrée.

MICRO STAR



HECTOR HRX

Le Forth, langage de prédilection du *HRX*, n'a jamais tenté un large public. Le *Jupiter Ace* par exemple n'a pas résisté longtemps sur le marché. Mais l'*Hector HRX* peut aussi fonctionner en Basic, c'est là un de ses atouts, il est en effet complètement polyvalent grâce à une simple cassette. Avec une interface Sécam intégrée et une prise Péritel, l'image produite est irréprochable. Le *HRX* est prêt à fonctionner, seules deux prises doivent être connectées : l'alimentation et la Péritel. Le clavier est un des plus agréables qui soient.

Le *HRX* possède un langage résident , le Forth, dix fois plus rapide que le Basic. L'utilisateur lui-même crée son propre langage. Le Basic III peut être chargé grâce à une cassette audio ou en intégrant une carte à l'ordinateur pour environ 1 000 F. Il contient tous les ordres Basic nécesssaires en jeux, en évitant au maximum l'utilisation de l'instruction « poke ». Vous disposez de 38 K RAM Basic, d'une haute résolution de 243 × 231 pixels avec quatre couleurs sans contraintes de proximité. Une génération de sons et de mots animera les logiciels : chute d'eau, rayon laser, explosion, moteur d'hélicoptère... sont assemblés. Il existe des fonctions particulières pour les jeux comme « joy » qui commmande une manette et jeu. De nombreux périphériques classiques sont disponibles. Le chargement des cassettes est irréprochable car le magnétophone est intégré à l'ordinateur. La ludothèque est malheureusement très peu fournie et la bibliothèque quasiment inexistante, sauf en ce qui concerne le langage Forth, très bien traité par les Editions Eyrolles, ce qui n'est pas un mal car la documentation du Basic III reste encore très sommaire.



LASER 200-310

Le *Laser 200* comporte une interface Secam intégrée. La connexion au téléviseur peut être réalisée par la prise antenne UHF. Il est livré avec un câble vidéo pour l'utilisation d'un moniteur, l'image alors produite est de bien meilleure qualité. Son boîtier est très sobre, blanc avec des touches ocre jaune. De nombreuses extensions peuvent être connectées : module mémoire vive 16 et 64 K, manettes de jeux, imprimante quatre couleurs, interface Centronics et crayon lumineux. Le *Laser 200* se programme en Basic Microsoft. Les 4 K de base deviennent rapidement insuffisants pour la réalisation de logiciels ludiques, l'extension 16 K est alors nécessaire. L'éditeur de textes, complet et maniable, permet aux débutants une initiation agréable. Le *Laser 200* ne possède pas de véritable haute résolution, mais une résolution « moyenne » de 128 × 64 points et huit couleurs. Il perd une couleur en passant du mode O (texte) au mode 1 (graphique). En restant en mode texte, vous pourrez utiliser l'un des seize caractères semi-graphiques accessibles directement au clavier, par l'intermédiaire de la touche « shift ». Avec un peu d'astuce, les réalisations ludiques sont vraiment étonnantes, surtout grâce à la grande rapidité du Basic. La qualité des sons ne peut être comparée avec d'autres machines, car ils sont produits par une petite lamelle vibrante. Pour la réalisation d'effets acoustiques ou de musique, vous disposerez de trente-deux notes et d'une variation de durée entre un tiers de seconde et trois secondes.

A noter : le *Laser 310* est venu remplacer le *Laser 200*. Dans sa version de base, ce modèle a une mémoire vive de 18 K.



LASER 3000

Le *Laser 3000* a un boîtier de couleur pastel, et des touches de fonctions importantes de couleur orange. Les touches bleues permettent d'accéder aux fonctions secondaires. Par exemple, « shift », « ESC », « CRTL », « break »... Si vous désirez obtenir la haute définition graphique 560 × 192 pixels, identique à celle de l'*Apple II* avec la couleur du système Secam, il est nécessaire d'utiliser un moniteur couleur à haute résolution. Le lecteur de cassettes (Data cassette recorder) ne se montre pas d'une grande utilité avec ce type d'ordinateur. Le chargement ou l'enregistrement de programmes de 64 K dure environ quinze minutes et la lecture est peu fiable.

Grâce à son immense gamme d'extensions, le *Laser 3000* peut convenir à toutes sortes d'utilisations ludiques ou semi-professionnelles. Il est fourni avec tous les câbles d'utilisation (câble Péritel, magnétophone, secteur ou moniteur.) Le *Laser 3000* est proposé dans sa version de base, avec un Basic Microsoft intégré en mémoire morte. Son microprocesseur 6502 A est bien connu des possesseurs du *C. 64* ou de l'*Oric 1*. Les sons sont programmables sur quatre voix et six octaves. Les logiciels fonctionnant sur le *Laser 3000* sont de trois types : cartouches, disquettes et cassettes. Théoriquement, les logiciels *Apple II* sur disquettes fonctionnent sur le *Laser 3000* à l'aide d'un émulateur soft, vendu séparément. De nombreux langages sont 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 *Appel II*. Mais il faut rester prudent quant à l'ensemble de cette bibliothèque...

Aux commandes de votre TO7, MO5 ou TO9

GAGNEZ UNE MERVEILLEUSE CROISIERE SUR LE NIL DES PHARAONS AVEC TOUTANKHAMON

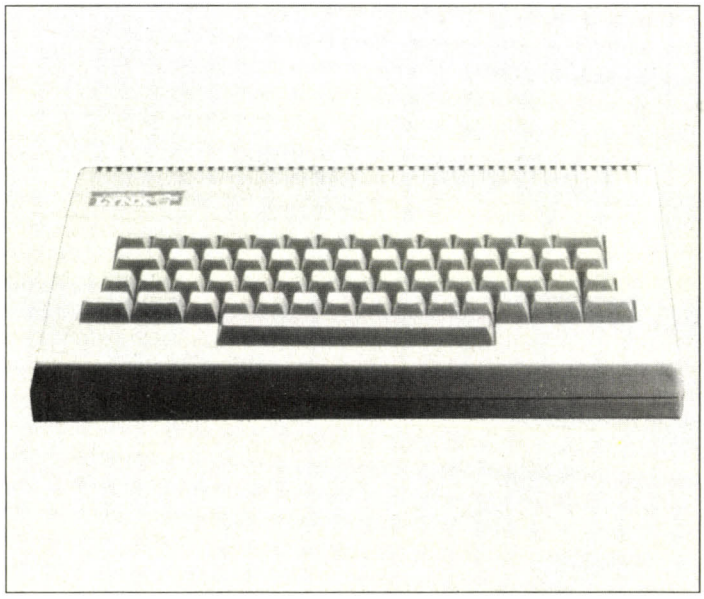


GRAND CONCOURS ORGANISÉ PAR

No man's land

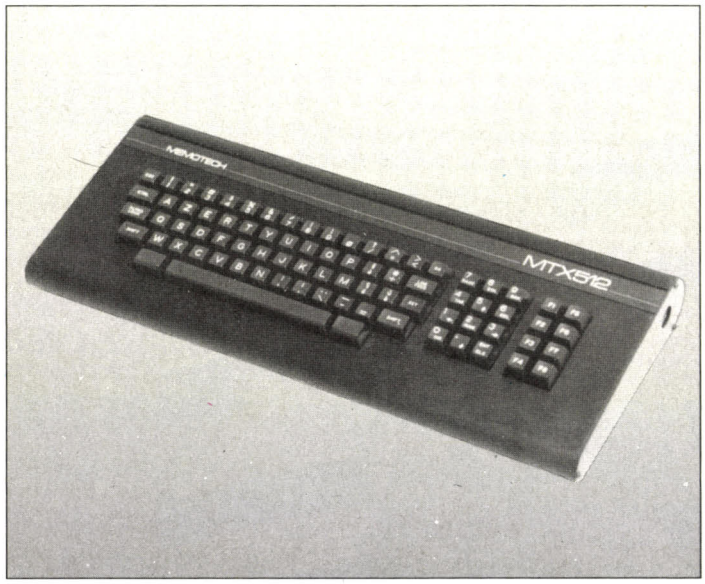
VENTE UNIQUEMENT AUX REVENDEURS. DISTRIBUTEUR EXCLUSIF : INNELEC. TÉL. : (1) 48.91.00.44

MICRO STAR



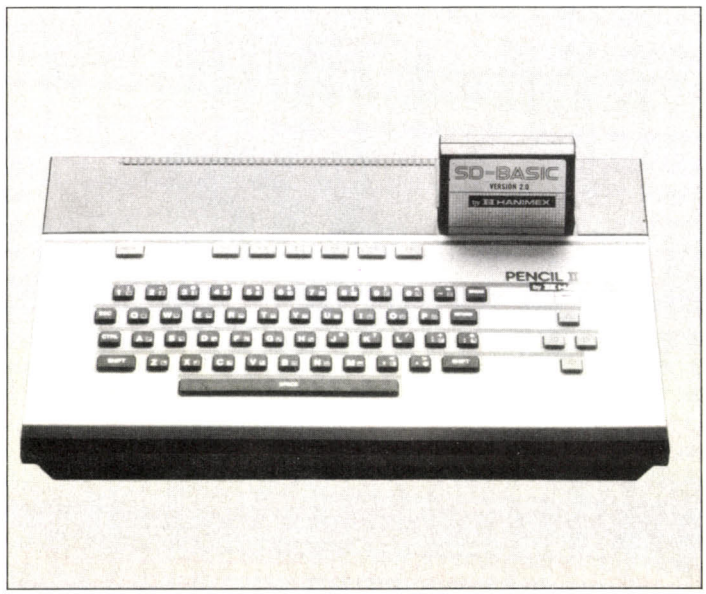
LYNX 96 K

Arrivé sur un marché déjà surchargé, le *Lynx* n'est pas parvenu à percer. Pourtant il dispose de capacités intéressantes. Le *Lynx 96 K* a remplacé la verseion 48 K pour un prix similaire. Le boîtier est de taille moyenne. Le raccordement au téléviseur s'effectue par la classique prise Péritel. L'image obtenue est correcte sans être excellente. Le clavier est composé de véritables touches, autorisant une frappe rapide mais un peu sèche. Le Basic occupant 20 K de ROM est de type étendu et la mémoire vive utilisable est alors de 60,5 K. Il est très complet et dispose même d'instructions de structuration de type Pascal. Les possibilités graphiques sont importantes : 258 × 256 points en huit couleurs et cela sans conflit de proximité. Les commandes Basic qui les gèrent sont assez complètes mais il y manque cependant les instructions « Circle » « Fill » et la gestion des Sprites. Les instructions sonores sont quant à elles plus limitées : une seule voix sans contrôle de l'enveloppe et d'usage incommode. La mémoire de masse sur l'appareil de base est constituée du classique magnétophone à cassettes. Le transfert des informations s'effectue à vitesse variable (de 600 à 2 400 bauds), mais la fiabilité est moyenne et dépend beaucoup du magnétophone utilisé. Mieux vaut donc acquérir celui préconisé par l'importateur. Le *Lynx 96 K* dispose d'un certain nombre de possibilités d'extensions : extension RAM jusqu'à 192 K, imprimante, lecteur de disquettes, stylo optique, interface pour manette de jeu au format Atari. La logithèque est moyennement étendue et couvre à la fois les jeux de réflexion, d'arcade, et d'aventure. La bibliographie est encore réduite (3 000 F. Importateur : Segimex).



MTX 512

Malgré des capacités intéressantes, le *MTX 512* n'est pas parvenu à percer. Le branchement au téléviseur se fait par prise Péritel et l'image obtenue est correcte. Le clavier « Azerty », est performant et comprend un pavé numérique et huit touches de fonction. Le Basic est de type Microsoft étendu, complet en dehors de l'absence d'instruction de structuration. La définition graphique atteint 192 × 256 points en seize couleurs, et cela sans conflit de proximité. Le Basic exploite pleinement ces capacités et permet même la gestion de trente deux « Sprites ». Les capacités sonores aussi sont intéressantes : quatre voix (dont une pour les bruits), avec contrôle de l'enveloppe. Mais leur utilisation demandera un long travail d'apprentissage. En dehors du Basic, le *MTX 512* dispose de trois autres langages en mémoire morte : le Noddy, un langage original qui facilite la gestion des textes : l'Assembleur-Desassembleur, et un moniteur pour intervenir directement sur le contenu de la mémoire. La mémoire de masse est constituée par le lecteur de cassettes. La vitesse de transfert s'effectue à 1 500 bauds (2 400 bauds en modifiant une variable-système) et la fiabilité excellente. Le *MTX 512* dispose d'un grand nombre d'interfaces : deux ports séries RS 232, un port parallèle, deux ports joysticks au format Atari, et deux connecteurs pour extension mémoire (jusqu'à 512 K), modem ou lecteur de disquettes. La logithèque est d'importance raisonnable mais encore juvénile quand à la qualité. De bonnes capacités graphiques et sonores, mais un prix non attractif (4 600 F). Importateur : Beauvais-Matic.



PENCIL II

Pencil II n'a pas connu de succès commercial en dépit de certaines caractèristiques intéressantes. Il se connecte au téléviseur familial grâce à une prise Péritel et l'image obtenue est de bonne qualité. Le clavier, « Qwerty », est composé de touches en gomme et possède six touches de fonction programmables. La touche « Reset » n'est pas protégée et peut donc conduire à un effacement involontaire d'un programme. Attention donc. Le Basic (étendu de type Microsoft) n'est pas inclus dans la mémoire morte, mais sur une cartouche. Il est relativement complet en dehors de certaines lacunes regrettables (pas de gestion des erreurs, etc.). De plus, il n'existe aucune instruction de structuration propre aux nouveaux Basic. Le mode haute résolution n'est accessible qu'avec l'extension 16 K. La définition graphique est alors de 192 × 256 points en seize couleurs. Le Basic permet de gérer très complètement la haute résolution, ainsi que les trente-deux Sprites. Pour les sons, le *Pencil II* dispose de quatre voix dont une pour les bruits, gérées par trois instructions complètes en dehors de l'impossibilité de contrôler l'enveloppe. La mémoire de masse est représentée par le magnétophone à cassettes. Le transfert des informations s'effectue à grande vitesse (2 400 bauds) et de manière très fiable.

Le *Pencil II* dispose d'une entrée cartouche et d'un port d'extension permettant de connecter extensions mémoire 16 ou 64 K, adaptateur pour cartouche *Coleco*, contrôleur de disquettes, modem, interface série ou tablette graphique. Les manettes de jeu, fournies avec l'appareil sont de type Coleco. (1 500 F. Importateur : Hanimex.)

CHAPEAU LE "PRO."
CHAPEAU LE PRIX.



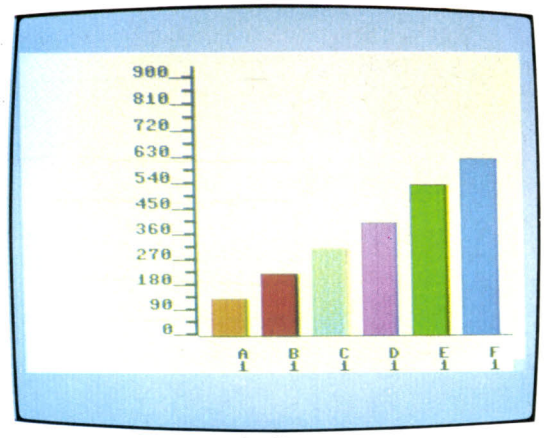
Traitement de texte.



Gestion de fichier.



Tableur.



Graphique.

LE COMMODORE PLUS/4 : UN CONCEPT UNIQUE.

Il est petit, il est puissant (64 Ko RAM de mémoire centrale). Avec ses 4 logiciels intégrés, il fait à la perfection ce dont vous avez le plus besoin : courrier, fichiers, tableaux, graphiques. C'est un "pro" à la maison.
Ses logiciels sont interactifs, son basic permet une définition graphique aussi puissante que sur un micro haut de gamme (Basic 3.5 – moniteur-assembleur intégré). Doué pour les graphiques scientifiques, il l'est aussi pour les graphiques artistiques. Après avoir joué les Pythagore, vous pourrez jouer les Renoir.

commodore COMPUTER

Commodore France - 3, rue du Docteur-Lancereaux - 75008 Paris.



Micro-ordinateur Plus/4

1990 F TTC*

* Prix au 01/09/85.



CHAPEAU COMMODORE !

GINGKO

MICRO STAR



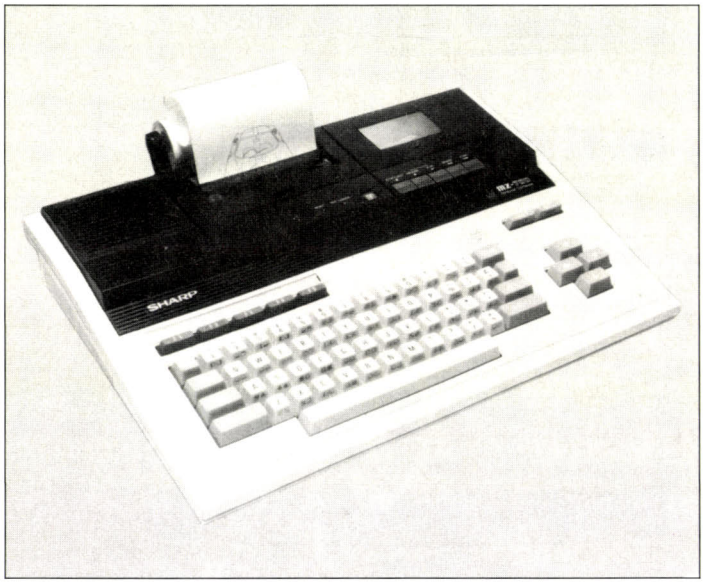
SANYO PHC 25

Le *PHC 25*, de petite taille, se connecte sur tous les types de téléviseurs grâce à la prise Péritel. Ne criez cependant pas victoire car, si votre téléviseur ne possède pas de réglage de fréquence, l'image de l'ordinateur défilera sans arrêt. L'alimentation est intégrée ce qui réduit d'autant le nombre de fils extérieurs. Son clavier est fonctionnel, les touches importantes sont oranges, pour les étourdis. De conception classique il est construit autour d'un microprocesseur Z 80 et possède 22 K de mémoire vive et 28 K de mémoire morte. Son affichage se réduit à 40 colonnes de 25 lignes.

Malgré son origine, le *PHC 25* ne se programme pas en japonais ; le Basic Microsoft ou l'Assembleur suffiront pour entamer le dialogue. Si le Basic n'a plus de secret pour vous, il en conserve encore pour le *PHC 25* qui dispose seulement des instructions les plus courantes. La principale instruction ludique « Joy » vous permettra de commander un joystick.

Le microprocesseur du *PHC 25* est un classique du genre, le Z 80 qui offre 16 K programmables. L'affichage, grâce à quatre modes, fait apparaître les textes et les graphiques en haute résolution 265 × 192 point, avec quatre couleurs. Les logiciels proposés sont introduits dans l'ordinateur grâce à un lecteur de cassettes très fiable. Avec une interface externe, il est possible de transformer le *PHC 25* en console de jeux, ou de produire des sons.

Ne comptez pas apprendre le Basic avec le manuel « Sanyo », très sommaire. Les logiciels commercialisés viennent du constructeur. Enfin, le *Sanyo PHC 25* n'est plus en fabrication.

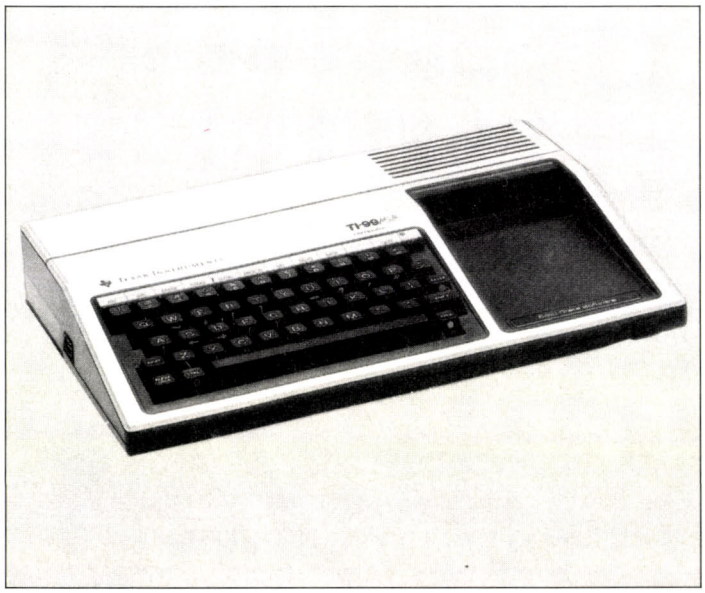


SHARP MZ 700

Le *MZ 700* est conçu selon le même principe que le célèbre *MZ 80*, qui fut une grande réussite. Un ordinateur compact où le magnétophone à cassettes et l'imprimante sont intégrés. Cette fois-ci, l'aspect ludique de la machine n'est pas oublié : les deux prises joysticks en sont une preuve. Les extensions intégrées procurent une grande simplicité de montage ; ici, plus de fils encombrants pour relier l'ordinateur avec l'imprimante ou le lecteur de cassettes. Connecté à un téléviseur par la prise Péritel, l'alimentation branchée, le *MZ 700* est prêt à fonctionner, en couleur ! Des branchements fiables sans complication que l'on aimerait rencontrer plus souvent. Ce micro dispose de quatre touches oranges d'édition qui peuvent être aussi utilisées pour diriger un jeu à moins que vous ne préfériez le joystick, un peu trop sensible et à manier avec prudence.

Le Basic non résident doit être chargé à partir d'une cassette. La manipulation à laquelle l'utilisateur doit se plier pour charger le langage chaque fois que l'appareil est mis sous tension, est anormale pour un micro-ordinateur de ce prix. Par contre, une foule de caractères semi-graphiques accessibles directement au clavier faciliteront la programmation de graphiques. L'écran de 40 colonnes sur 25 lignes dispose de quatre couleurs ; le *MZ 700* possède également un affichage graphique de 50 × 80 points. Une mémoire vive de 64 K programmable par l'utilisateur, permet beaucoup. Le langage machine et l'Assembleur adaptés à la réalisation de logiciels ludiques, sont plus difficiles à maîtriser.

La ludothèque présente des logiciels de qualité.

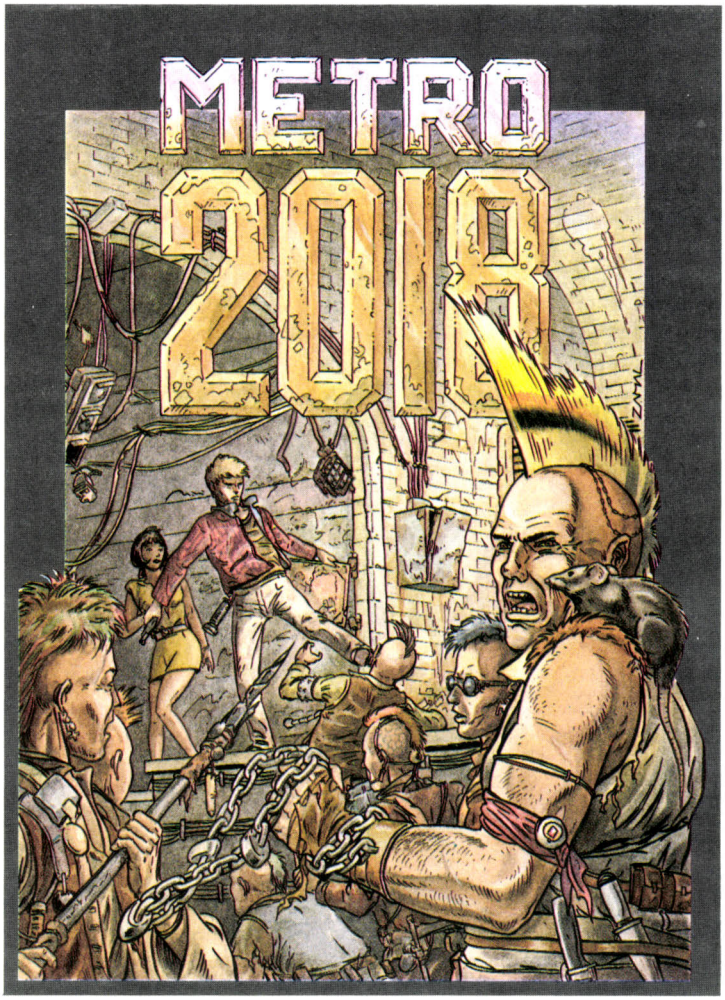


TI 99/4A

Bien que sa fabrication soit maintenant arrêtée depuis de nombreux mois, le *TI 99/4A* est encore disponible dans quelques magasins et l'on peut en trouver facilement sur le marché de l'occasion. Le branchement sur le téléviseur se fait sur la prise Péritel, via un volumineux module d'interface très encombrant. L'image obtenue est de très bonne qualité. Le clavier, un peu petit, à l'avantage d'être composé de véritables touches et d'offrir des touches de fonctions redéfinissables. Le Basic disponible au départ est assez particulier et révèle de nombreuses lacunes par rapport aux versions Microsoft actuelles. La définition graphique est de 192 × 256 points en 16 couleurs. Mais le Basic ne permet pas de gérer directement les graphismes, en dehors de la redéfinition des caractères. Pour cela, il vous faudra faire l'acquisition de la cartouche Basic étendu, laquelle ne peut d'ailleurs s'utiliser qu'avec l'extension mémoire de 32 K (portant ainsi la capacité mémoire à 48 K). En ce qui concerne les possibilités sonores, le *TI 99/4A* offre quatre voix (dont une pour les bruits, certains étant même préprogrammés). Une instruction Basic gère assez facilement ces voix, mais il n'est pas possible de modifier l'enveloppe. La mémoire de masse est constituée par le magnétophone à cassettes, mais le câble correspondant n'est disponible qu'en option. La vitesse de transfert est moyenne et la fiabilité correcte. Les deux joysticks fournis avec la machine sont très agréables à utiliser. Différentes extensions sont encore disponibles pour cet ordinateur : extension mémoire (32 K), imprimante, éventuellement modem. Le lecteur de disquettes se fait très rare. La logithèque est encore assez développée mais il n'y a plus de nouveautés.

2018, Station Gobelins

Bonjour, je suis : ! ! le métro est désaffecté depuis 10 ans, les couloirs ont été obstrués. Les squatters du métro ne sont pas tous accueillants, punks, karatekas, androïdes et autres bestioles en tout genre se baladent dans ce milieu plus qu'hostile. Et pourtant, Han Duo, mon pote a disparu depuis 48 heures. Il faut que je lui mette la main dessus, et vite ! Même si j'ai quelques notions de combat, mon self control va en prendre un coup, car dans métro 2018 tout est possible. J'ai intérêt à soudoyer les résidents, mais diplomatiquement, dans leur jargon, ils peuvent me répondre peut être me donner des tuyaux. J'avais vu, au siècle dernier dans les années 80 des films d'aventures, mais les guerres intersidérales c'était du bidon, me voilà face à la réalité : métro 2018. Le ticket chic n'est plus qu'un grand choc. Avant tout il faut que je me méfie, et que je sois le plus rusé. Et maintenant, assez de barratin...



ACTION /



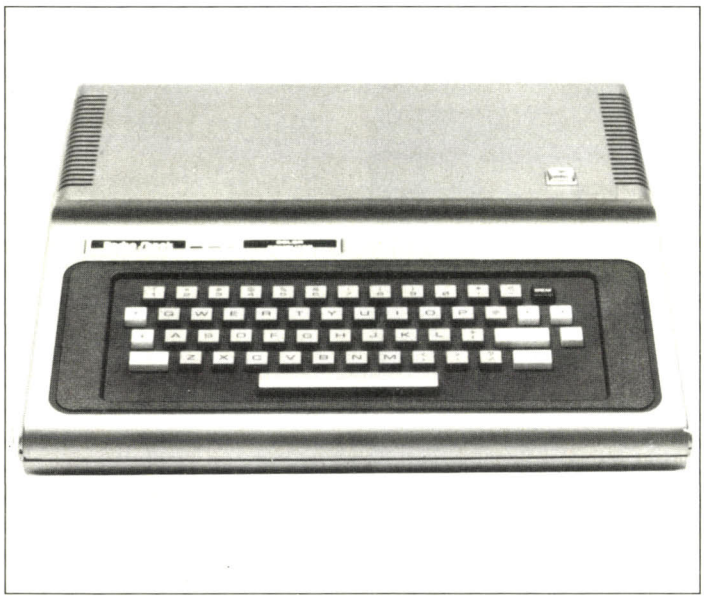
LE JEU REVOLUTIONNAIRE POUR AMSTRAD, K7 - DISQUETTE

INTIEL

LES RUSÉS DE L'INFORMATIQUE

CABARRUS

MICRO STAR



TRS COLOR 2

Tout blanc, il a un air presque royal. Il présente toutes les caractériques de base des premiers modèles, et les seules différences notables concernent le boîtier et les touches. Les branchements du *TRS Color* sont simples et se sont révélés très fiables à l'usage. L'ancien clavier était un véritable calvaire pour les programmeurs, la deuxième version en possède un, digne de ce nom. Les réalisations graphiques tirent très fortement sur le vert, ce qui est toujours laid et fatigue les yeux. Cette dominante provient de la haute résolution graphique de 256 × 192 pixels en deux couleurs.

Le synthétiseur musical du *TRS Color* est très simplifié. Les notes s'échelonnent sur cinq octaves et sur une voix unique. Le *TRS Color* est proposé en deux versions. La première est une simple reprise du premier modèle, la seconde autorise une programmation plus avancée avec l'accès au langage machine grâce aux instructions « Peek », « Poke » et « Usr ». Vous pouvez aussi utiliser des chaînes de 255 caractères et des fonctions comme « Edit » ou « Trace », très appréciées des programmeurs. Les extensions et périphériques sont classiques, seul le port cartouche se révèle très pratique. Les joysticks spécifiques au *TRS Color* sont d'une sensibilité exacerbée.

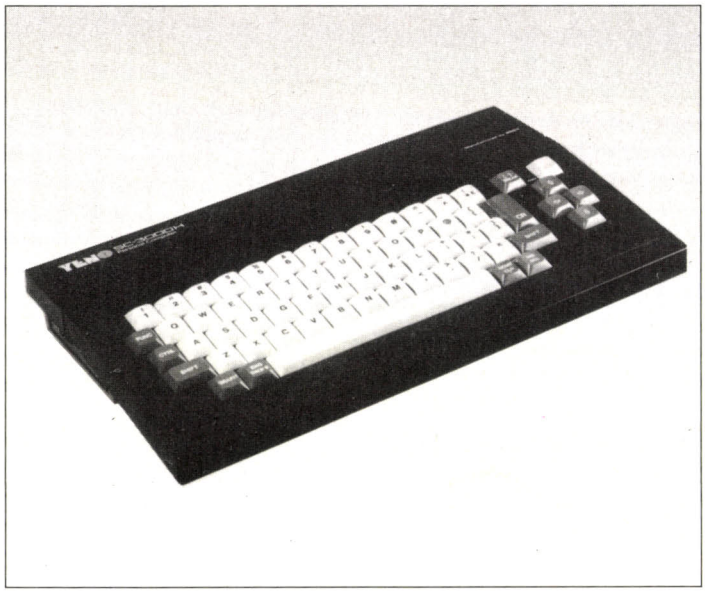
Le chargement des cassettes se fait sans aucune difficulté, mais les cartouches ROM sont nettement plus fiables. La ludothèque est très succincte. Vous retrouverez les grands classiques des jeux d'action et de réflexion, en grande majorité sur cartouches. Dragon annonce une certaine compatibilité avec un émulateur, ce qui étoffe beaucoup la gamme de logiciels.



VIC 20

D'un aspect assez proche de celui du *Commodore 64*, le *Vic 20* ne se fabrique plus à l'heure actuelle. Ce micro a connu une grande diffusion liée, sans aucun doute, à sa ludothèque particulièrement riche. D'une esthétique agréable, l'unité centrale possède un clavier mécanique de type « Qwerty. » Avec son moduleur Sécam intégré, le *Vic 20* se branche, sans interface, sur la piste antenne de n'importe quel téléviseur. Avec seize couleurs et les caractères semi-graphiques (vingt-trois sur vingt-deux colonnes), la qualité de l'image ne peut être comparée à la haute définition. Côté mémoire (microprocesseur 6502), les 5 K de mémoire vive de base sont extensibles à 32 K. Le Basic tourne sous 3,5 K et s'avère relativement complet. Les fonctions « Peek » et « Poke » vous permettent de redéfinir des caractères. Par ailleurs, il n'est pas possible de commander un joystick dans vos propres logiciels sans le « super expander » de mémoire vive. Les capacités sonores du *Vic 20* sont intéressantes. Outre les trois voix sur trois octaves mises à votre disposition, ce micro possède un générateur de son. Idéal pour la création de logiciels ludiques, le manuel d'emploi est clair et particulièrement fourni. En tant que Commodore, il a toujours possédé une ludothèque extrêmement fournie. Un seul reproche : il n'existe qu'un seul connecteur pour joystick.

Côté extensions, le magnétophone et lecteur de disquettes sont bien entendu présents. Le port cartouche transforme ce micro en console de jeu et le crayon optique facilite grandement le dialogue avec l'ordinateur.

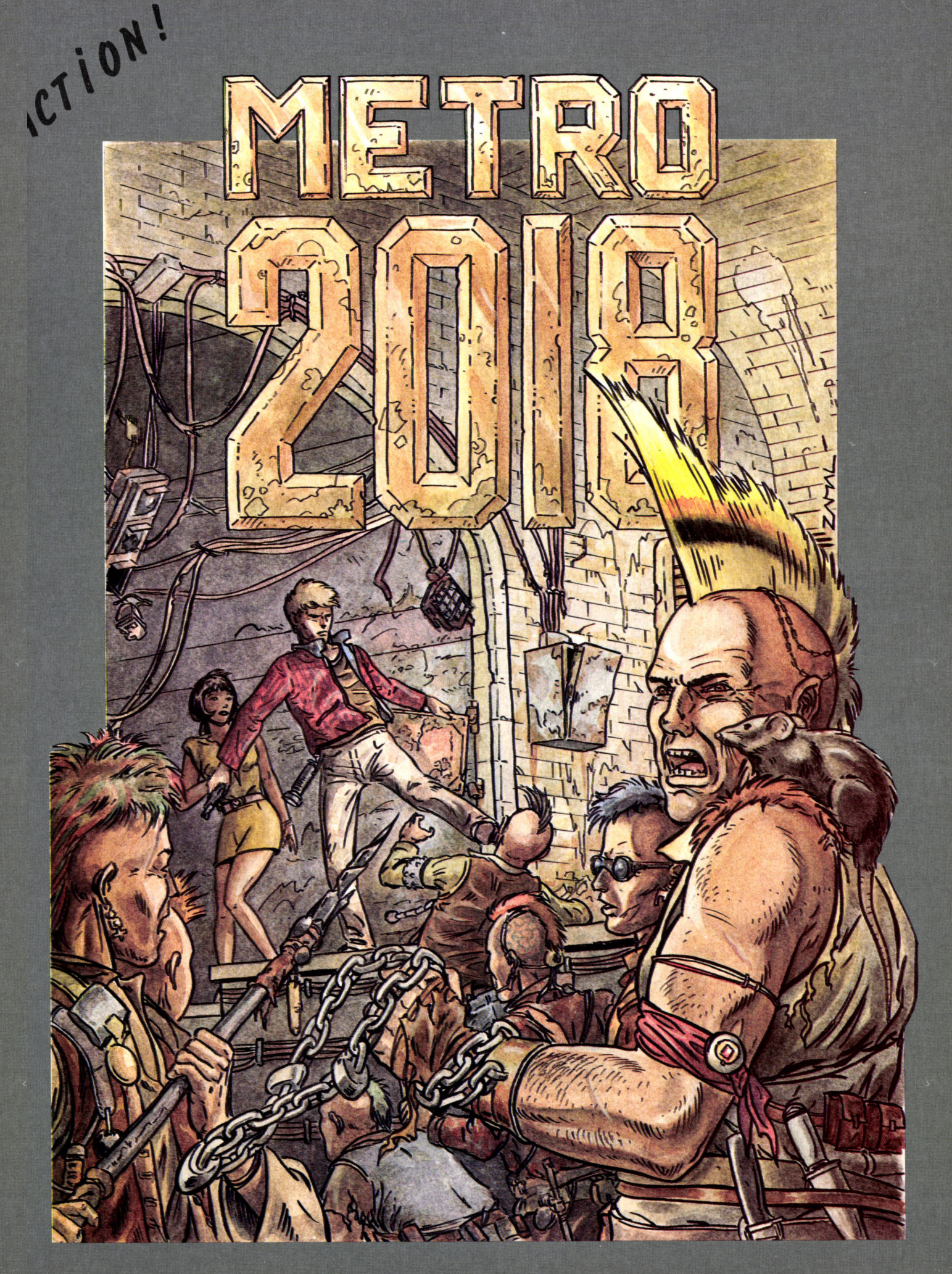


YENO SC 3000

Le *Yeno SC 3000* a l'aspect d'un boîtier noir aux touches blanches. Le raccordement au téléviseur s'effectue grâce à la classique prise Péritel et l'image obtenue est de très bonne qualité.

Le clavier est désormais composé de véritables touches. L'entrée des mots-clés se fait soit classiquement soit pour certaines directement avec la touche fonction. Le Basic du *Yeno*, disponible sur cartouche est un Basic étendu type Microsoft. Il est assez complet en dépit de l'absence d'instructions de structuration. Il permet de gérer complètement la haute résolution (192 × 256 points en seize couleurs), et même trente-deux « Sprites », mais les instructions sont parfois un peu difficiles d'emploi. En ce qui concerne les possibilités sonores, il dispose de six canaux sur quatre octaves, dont certains sont dévolus aux silences et aux bruits.

La programmation Basic n'en est pas très aisée car elle utilise le système des fréquences et surtout ne contrôle pas la durée des sons, ce qui oblige à jongler avec des boucles d'attente. Une horloge interne accessible en Basic facilite les jeux en temps réel. Le classique magnétophone à cassettes est utilisé comme mémoire de masse. La fiabilité est correcte et la vitesse de transfert raisonnable (1 200 bauds). Le *Yeno 3 000* dispose d'un certain nombre de périphériques : imprimantes parallèles, joysticks au format Atari, extension mémoire (jusqu'à 32 K), lecteur de disquettes. Les logiciels sont présentés surtout sous forme de cartouches. La bibliographie comprend quelques titres intéressants. (1 700 F. Importateur : I.T.M.C.)


ACTION!
METRO
2018

12 M.S.X.

Le *M.S.X.* tarde à s'imposer, pendant que ses performances vieillissent. Mais il représente la sécurité. Les plus grandes sociétés ont misé dessus.

Le standard *M.S.X.* existe en France depuis maintenant plus d'un an. Le choix est vaste en son sein, mais les différences d'une machine à l'autre sont minimes, la norme oblige. Voici donc les caractéristiques communes. Un microprocesseur Z 80 synchronisé sur la fréquence d'horloge de 3,6 MHz, un Intel 8255 PPI, un Texas Instrument 9918A ou 9928A Video Display Processor, qui permet la génération de lutins et possède une mémoire vive indépendante, et un Général Instrument AY-2-8910 programmable Sound Generator, une M.S.X. ROM de 32 K, une mémoire vive de 16 K minimum, et une mémoire vive video de 16 K entièrement consacrée à la gestion de l'écran, un port cartouche. Tous les modèles possèdent deux ports pour manettes de jeu à neuf broches (norme Atari), et presque toujours une sortie pour imprimante avec interface intégrée, et éventuellement une sortie son, un second port cartouche, plus rarement un port à broche. A une exception près, tous les claviers sont du type « professionnel ». La frappe est bonne, quoiqu'un peu trop douce.
Le *M.S.X.* Basic intégré est une forme évoluée du Basic Microsoft. Il possède plusieurs instructions graphiques (« Circle », « Draw », « Line », « Paint »...), la possibilité de créer soixante-quatre lutins et d'en générer à l'écran trente-deux , les instructions « Play » et « Sound » pour une programmation musicale de huit octaves sur trois canaux. Le *M.S.X.* Basic permet d'ajouter de nouvelles instructions, à l'aide de « crochets » dans la mémoire vive qui interrompent le Basic occupant la place d'exécution des routines-clés.

RADIOSCOPIE

Origine : Japon, Corée, Etats-Unis
Connexion T.V. : Péritel ou prise antenne PAL (Spectravidéo)
Microprocesseur : Z 80 A
Mémoire vive : 32 ou 64 K plus 16 K pour la vidéo
Mémoire utilisateur Basic : 28 815 bytes
Extension de mémoire vive : non
Affichage : 24 lignes de 39 ou 32 colonnes
Haute résolution : 256 × 192 points
Son : 3 canaux sur 8 octaves
Couleurs : 16
Lutins : 32
Joysticks : 2, norme « Atari »
Entrée cartouche : oui
Prix : entre 2 000 et 3 000 F selon les modèles.

TILTOSCOPE

Esthétique : divers
Prise en main : ★★★★
Clavier : ★★★★★
Graphisme : ★★★★★
Son : ★★★★★
Fiabilité cassette : ★★★★
Ludothèque : ★★★★
Bibliographie : ★★★★
Qualité-prix : ★★★
Importateurs : divers

Deux modes textes sont disponibles, vingt-quatre lignes de 39 ou de 32 colonnes. Il existe de même deux modes graphiques, haute résolution avec 256 × 192 points ou basse résolution avec 64 × 48 points. La palette comprend seize couleurs, avec des conflits de proximité parfois difficiles à gérer.
La mémoire vive maximum, 64 K, ne dispose que de 28 815 octets utilisateur Basic. Un peu plus de trois K sont affectés au moniteur, et trente-deux à la gestion interne, particulièrement du M.S.X. DOS (système d'exploitation du lecteur de disquettes). Les rares *M.S.X.* ne proposant que 32 K de mémoire vive disposent également de 29 K utilisateur.
Si tous les *M.S.X.* sont presque identiques, il existe pourtant quelques failles dans la compatibilité, particulièrement en ce qui concerne les cables. Les cordons Péritel ne sont pas interchangeables, bien que les prises DIN soient apparemment semblables. Autre incompatibilité, plus sournoise : en langage machine, certaines routines diffèrent ! Si un programme utilise l'une de ces routines « maudites », il ne tournera pas sur n'importe quel *M.S.X.* Ainsi certains programmes sur cassette refusent obstinément de charger sur tel ou tel modèle. Bien entendu, les jeux sur cartouches ne causent aucune mauvaise surprise.
Après des débuts décevants, la bibliothèque de logiciels s'est étoffée. De très nombreux titres classiques ont été adaptés pour *M.S.X.* , dans des versions très correctes, mais un peu en retrait par rapport à celles disponibles pour le *Commodore 64*, tant pour les graphismes que pour l'animation sonore.
Le standard tarde à percer en Europe. Pourtant, le *M.S.X.* représente aujourd'hui la sécurité. Les plus grandes sociétés ont misé dessus, comme Sony ou Philips, et ne peuvent pas l'abandonner du jour au lendemain. Mais il est vrai que les performances de ces micros demeurent relativement moyennes.
Le *M.S.X. II*, qui devrait être commercialisé début 1986, apportera une définition en gros progrès, et sera prévu pour s'intégrer dans un ensemble, en premier lieu un magnétoscope, en attendant le CD-ROM.

CANON V-20 64 K

Esthétiquement, le *V-20* est le plus réussi de la gamme des *M.S.X.* Tout en jouant délibérément la carte de la sobriété, Canon a su éviter l'écueil de la tristesse, en jouant harmonieusement sur les gris. Le calvier est de type « Azerty » et sera donc particulièrement apprécié par ceux qui dactylographient. Les chiffres sont toujours accessibles directement que l'on soit en majuscules ou en minuscules. Les guillemets, parenthèses, etc., sont obtenus en appuyant sur la touche majuscule (shift). Les touches de déplacement du curseur sont surdimensionnées et très pratiques d'emploi, tout comme les cinq touches de fonctions préprogrammées ainsi que celles affectées à l'insertion et l'effacement.
Les prises pour joysticks sont placées sur le devant, place logique mais rarement usitée. Le port à broche, situé sur le côté, est protégé par un cache, qui allie sécurité et esthétisme. Outre les prises magnétophone et télévision (câble



Une esthétique réussie

Péritel), le *V-20* dispose d'une sortie audio. Et grâce à une interface, il se connecte au micro portable *Canon X-07* avec qui il peut échanger des informations. Le manuel, en français, présente de façon complète les instructions du M.S.X. Basic. Les débutants ont toutes les chances de s'y perdre... (Prix : 3 800 F environ. Importateur : Canon).

GOLDSTAR

Il possède bien 64 K de mémoire vive, et tout ce que l'on est en droit d'attendre d'un *M.S.X.* ou presque. Esthétiquement, il ne cherche pas à rivaliser avec des dandys de sa classe. Le clavier « Qwerty » joue la carte du classicisme. Seule la touche « return » mérite de petits reproches. Elle n'est ni très grande, ni placée de façon idéale. Mais dans tout ceci, l'habitude compte pour beaucoup. La batterie de prises est très complète, le port cartouche est muni d'un système de coupure automatique de tension. L'alimentation est intégrée, et le cordon fixe. Les voyants de mise sous tension, et de



Le challenger des vedettes du M.S.X.

capitales ne manquent pas à l'appel. Le manuel entièrement en français comporte une première partie très réussie. Les différents branchements sont expliqués de façon claire et complète, avec de nombreux schémas à l'appui. L'utilisation de l'éditeur est un modèle du genre, avec un tableau récapitulatif que l'on aimerait rencontrer plus souvent. Toujours dans la même veine, l'initiation au Basic. N'importe qui créera et animera rapidement des lutins, où composera de la musique sur trois canaux. La suite, avec le glossaire des instructions Basic est plus

LA ROUTE INFORMATIQUE DU SERVICE «QUALITÉ-PRIX»

(Offres exceptionnelles valables dans la limite des stocks).

MD
PARIS
et Région Parisienne

MICRO DIFFUSION
99, rue Balard
75015 PARIS
Tél. 45.54.18.90

MTI
5, rue des Filles du Calvaire
75003 PARIS
Tél. 42.78.50.52

INFORMATIQUE SYSTEME
99, av. Gal Leclerc
94700 MAISONS ALFORT
Tél. 43.68.12.12

MELUN INFORMATIQUE
9, rue de l'Éperon
77000 MELUN
Tél. 64.52.45.88

REGIE TRONIC
19, rue Saint Honoré
78000 VERSAILLES
Tél. 39.51.60.31

MD
TOURS

VIDEO SERVICE INFORMATIQUE
9, Place du Président Coty
31000 TOURS
Tél. 47.54.24.93

MD
BORDEAUX

MICRO DIFFUSION
6, rue Pillippart
33000 BORDEAUX
Tél. 56.52.53.11

MD
TOULOUSE

MICRO DIFFUSION
43, Bd Carnot
31000 TOULOUSE
Tél. 61.22.81.17

MD
LYON

DRTM
66, rue Dedieu
69100 VILLEURBANNE
Tél. 78.52.26.64

MD
MAUBEUGE

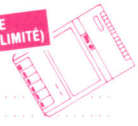
Pringault
39 ter, route de Fénignies
59600 MAUBEUGE
Tél. 27.64.85.26

K7 PROGRAMMES POUR ORDINATEURS LASER 200 ET 310

	NON	OUI
☐ Froggies	~~69 F~~	14 F
☐ Invasion Galactique	~~69 F~~	14 F
☐ Tennis	~~69 F~~	14 F
☐ Graphe	~~69 F~~	14 F
☐ J'apprends le clavier	~~69 F~~	14 F
☐ Moniteur décimal	~~69 F~~	14 F
☐ Assembleur/désassembleur	~~69 F~~	14 F
☐ Gestion bibliothèque	~~69 F~~	14 F
☐ Gestion fichier	~~69 F~~	14 F
☐ Traitement de texte	~~69 F~~	14 F
☐ Othello/reversi	~~69 F~~	14 F
☐ Budget familial	~~69 F~~	14 F
☐ Jeu de dames	~~69 F~~	14 F
☐ Water Jack	~~69 F~~	14 F
☐ Cours de Basic	~~69 F~~	14 F
☐ Key Hunter	~~69 F~~	14 F
☐ Facturation	~~69 F~~	14 F
☐ Le Pendu	~~69 F~~	14 F
☐ Jeu d'échecs	~~69 F~~	14 F
☐ Mathématiques	~~69 F~~	14 F
☐ Lecture rapide	~~69 F~~	14 F
☐ Sous-marin	~~69 F~~	14 F
☐ Tiercé	~~69 F~~	14 F
☐ Orgue	~~69 F~~	14 F
☐ Agenda	~~69 F~~	14 F
☐ Poursuite	~~69 F~~	14 F
☐ Pac Man	~~69 F~~	14 F
☐ Sauvetage cosmique	~~69 F~~	14 F

LECTEURS DE CASSETTES

INCROYABLE (QUANTITÉ LIMITÉ)



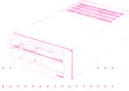
	NON	OUI
☐ Pour Thomson MO 5	~~640 F~~	349 F
☐ Pour Commodore 64	~~490 F~~	260 F
☐ Pour MSX	~~490 F~~	260 F
☐ Pour Amstrad	~~540 F~~	280 F
☐ Pour « Universel » Alice, Oric, Sainclair	~~490 F~~	260 F

CASSETTES INFORMATIQUE



	NON	OUI
☐ C5 (les 10)	~~90 F~~	60 F
☐ C10 (les 10)	~~120 F~~	80 F
☐ C15 (les 10)	~~150 F~~	100 F
☐ C20 (les 10)	~~240 F~~	120 F

LECTEURS DE DISQUETTES



	NON	OUI
☐ Drive Commodore 1541	~~2.690 F~~	1.990 F
☐ Pour Apple II E	~~2.290 F~~	1.190 F
☐ Pour Apple II C	~~2.290 F~~	1.190 F
☐ Pour IBM PC	~~2.490 F~~	1.490 F

DISQUETTES 5 1/4

LES ROIS DE LA DISQUETTE
GRANDES MARQUES
Certifié 100%
Anneau renforcé - Pochette TYVEC



	NON	OUI
Simple face, simple densité		
☐ La boîte de 10	~~110 F~~	74 F
Simple face, double densité		
☐ La boîte de 10	~~130 F~~	80 F
Double face, double densité		
☐ La boîte de 10	~~220 F~~	120 F

IMPRIMANTES

INCROYABLE



	NON	OUI
☐ Commodore MPS 803	~~2.290 F~~	1.490 F

MONITEURS GRANDES MARQUES

	NON	OUI
☐ Monochrome vert ou ambre 12" 20 MGHz 220 V/50 Hz	~~1.290 F~~	890 F

DISQUETTES 3" ½ 500 K

	NON	OUI
☐ La boîte de 10	~~430 F~~	298 F

LES SUPER AFFAIRES

	NON	OUI
☐ Tablettes graphique C64 avec logiciel	~~890 F~~	390 F
☐ Manette de jeux Quickshot 2	~~160 F~~	98 F

ATTENTION LE MOIS PROCHAIN ARRIVAGE NOUVEAUX LECTEURS DE DISQUETTES POUR AMSTRAD 464 A : 1.290 F TTC. (qu'on se le dise).

LASER 3000 AZERTY

UN EXCELLENT ORDINATEUR COMPATIBLE APPLE



CONFIGURATION I	CONFIGURATION II	CONFIGURATION III
Unité centrale	Unité centrale	Unité centrale
+ Contrôleur	+ Contrôleur	+ Contrôleur
+ 1 × Lecteur de disquettes	+ 1 × Lecteur de disquettes	+ 2 × Lecteur de disquettes
+ Emulateur	+ Emulateur	+ Emulateur
+ DOS	+ DOS	+ DOS
	+ Moniteur 12'' vert	
4.990 F	**5.490 F**	**5.490 F**

LASER SUPER PC

La grande Presse informatique l'a testé, nous l'avons sélectionné comme le plus compatible et le plus fiable !



Processeur 8088
Carte mère avec 256 K ram ext. à 640 K à bord.
+ au choix : — Carte graphique couleur et monochrome
ou : — Carte graphique monochrome haute résolution
+ Port imprimante
+ 2 lecteurs de disquettes 360 KO avec carte contrôleur
+ Clavier intelligent AZERTY
+ DOS 2.11

14.980F T.T.C.

Toutes cartes et périphériques complémentaires, en stocks.

Prix établis le 10/10/85

DEMONSTRATION ET VENTE
DANS TOUS LES MAGASINS MICRO DIFFUSION

IMPORTANT Et aussi, Vente par Correspondance par le magasin affilié de votre choix.

Pour commander par Correspondance :
1) Cochez la (les) pastille(s) en face de chaque article désiré.
2) Découpez l'ensemble de cette annonce et retournez-la à l'un des magasins affilié de votre choix.

NOM .....
Prénom .....
Adresse .....
Code Postal |_|_|_|_|_| Ville .....

Mode de paiement : ☐ Chèque ☐ Mandat ☐ C.C.P.

Frais de port :
- 40 F pour : K7 programmes, Lecteurs de cassettes, Cassettes informatique, Lecteurs de disquettes, Disquettes Super affaires
- 90 F pour : Imprimantes, Moniteurs, Laser 3000, Laser Super PC.

ésotérique, car exemples et petits programmes d'application ont été oubliés. En revanche, les fins programmateurs trouveront leur bonheur dans les dernières pages,
avec des renseignements techniques, le schéma des branchements, le dispositif d'adressage entrée-sortie, etc.
Le *Goldstar*, grâce à son prix de plusieurs centaines de francs inférieurs à celui de la plupart de ses concurrents, se pose en challenger des vedettes du *M.S.X.* Il est complet, et à moins d'attacher une grande importance à la francisation du clavier, offre un excellent rapport qualité/prix (2 700 F). Importé et distribué par A.S.N. Diffusion.

MITSUBISHI ML-F80

Le *Mitsubishi ML-F80* possède 64 K de mémoire vive et est équipé d'un clavier français « Azerty » complet avec les accents. Il est livré avec un moniteur couleur et un lecteur-enregistreur de cassettes, moyen le plus sûr pour éviter des drames familiaux autour du téléviseur, et pour garder en toutes circonstances l'ordinateur prêt à l'emploi, sans manipulation de fils. Le *F80* joue la carte de la sobriété. Habillé de noirs mat et brillant, avec un clavier blanc et gris, le *Mitsubishi* est élégant et discret. La frappe est facile, malgré un toucher pas très agréable au début.
La disposition n'appelle pas de critique, les touches « return » et curseur sont de bonne dimension. Les branchements ne demandent pas trop de jonglage. L'alimentation est intégrée, le fil d'alimentation est fixe, et l'ordinateur muni d'un interrupteur marche/arrêt, tout comme bien entendu, le moniteur couleur, relié à l'unité centrale par un câble Péritel de diamètre respectable. Saluons cette liaison Péritel. Séparé de son moniteur, le *Mitsubishi* pourra se contenter de n'importe quel téléviseur équipé de cette prise, sans que se pose la question du standard. Détail agréable, le moniteur est livré avec un verre filtrant amovible, et le câble de liaison est de bonne longueur. Les yeux apprécieront ! Les prises pour manettes de jeu sont placées sur le côté de l'appareil, en compagnie de la prise pour le lecteur-enregistreur de cassettes. Le premier est placé automatiquement sur le dessus, et ne dispose malheureusement pas d'un système de coupure d'alimentation automatique au moment de l'introduction d'une cartouche. Les étourdis risquent de maltraiter leur micro ! Les autres sorties sont regroupées au dos de la machine : deuxième port cartouche, protégé par un cache, imprimante (Centronics), sortie son pour le raccordement d'une chaîne HI-FI, prise DIN pour le moniteur. Le port à broches, présent sur certains *M.S.X.* est absent, ce qui n'est pas très grave, puisque le *Mitsubishi* reçoit sans difficulté l'ensemble des périphériques classiques.
Le *ML-F80* accompagné de son moniteur couleur et de son lecteur-enregistreur de cassettes, est proposé à un prix attractif face à ses rivaux. Avec son clavier « Azerty » il est particulièrement recommandé à ceux qui prévoient une utilisation intensive de leur ordinateur. (Importé par Seiga)



Le ML-F80 joue la carte de la sobriété

SANYO PHC 28



Un succès immédiat

Le nouveau standard *M.S.X.* qui rend de nombreuses machines compatibles entre elles constitue la solution idéale aux nombreux problèmes de compatibilité que vous avez forcément rencontrés. Tous les logiciels et toutes les extensions de ce standard seront entièrement compatibles. On comprend dès lors pourquoi le *Sanyo PHC 28*, le premier arrivé sur le marché français, a connu un succès immédiat.
En ce qui concerne les branchements, vous ne rencontrerez aucun problème particulier. L'ordinateur est relié au téléviseur par l'intermédiaire de la prise Péritel. Le clavier commun à quelques détails près sur tous ces ordinateurs, est très agréable à utiliser. De plus, vous trouverez les touches de fonctions bien pratiques qui regroupent les ordres Basic. Sur le côté droit du clavier, quatre touches d'édition vous permettront de corriger n'importe quelle ligne de programme. Les possibilités du *Sanyo PHC 28* sont excellentes. Le Basic de l'ordinateur est vraiment complet, et vous retrouverez pratiquement toutes les fonctions existantes. La haute résolution graphique est de 256 × 192 pixels avec seize couleurs.
Vous avez la possibilité de créer des animations graphiques grâce à l'instruction « Sprite ». Malheureusement, les couleurs bavent les unes sur les autres si les Sprites allumés se jouxtent d'un peu trop près. La programmation de musique sur trois voix et cinq octaves est très simple et d'extrême qualité. Les extensions et les périphériques sont nombreux et variés, le principal atout de ce type d'appareil demeurant l'entière compatibilité des extensions. Le chargement des logiciels est parfaitement fiable, nous n'avons pas rencontré de difficulté particulière.
La ludothèque sur cartouche, d'excellente qualité, compte à présent, de nombreux titres ludiques, des jeux éducatifs et des utilitaires. Les principaux éditeurs d'ouvrages informatiques se sont eux aussi tournés vers la conception de livres pour le standard *M.S.X.* (16 K : 1 780 F ; 32 K : 1 890 F ; 64 K : 1 990 F).

TOSHIBA HX-10

Carré, le *Toshiba* ! Ses concepteurs ont choisi l'option de la rigueur dans les formes générales. Il compte 64 K de mémoire vive, comme la presque totalité de ses compères *M.S.X.* Equipé d'une prise Péritel, il ne pose pas de difficulté de raccordement à un téléviseur moderne. L'alimentation est intégrée, ce qui là aussi facilite la tâche. Le clavier est de type« Qwerty », mais possède les accents (grave, aigu, circonflexe et tréma); pas très faciles d'utilisation à vrai dire. Les touches sont sensibles, et disposées très à plat. Le port cartouche situé sur le dessus de l'appareil possède une sécurité, ce qui évite d'éteindre manuellement l'ordinateur à chaque fois que l'on introduit une cartouche. Le bouton marche/arrêt se trouve à gauche, les deux prises pour manettes de jeu et la sortie pour imprimante à droite (Centronics), le bus d'extension (protégé par un cache), la prise Péritel et la sortie pour magnétophone à cassettes sont regroupées sur la face arrière. Aucune surprise. Le manuel, malheureusement en anglais, est très complet. Les spécialistes y trouveront l'ensemble des détails techniques. Structure de la mémoire, listes des entrées du Bios. Les débutants en revanche risquent d'y perdre leur latin, car les instructions Basic sont présentées sèchement, sans commentaires. Il existe heureusement des ouvrages d'initiation au Basic Microsoft utilisé sur les *M.S.X.*, mais on aimerait pourtant trouver dans la boîte de l'ordinateur un manuel clair et complet.
Le *Toshiba HX-10* se présente comme un *M.S.X.* homogène, très classique, mais non francisé, à l'exception de la présence de la prise Péritel. Bien fini, il possède quelques raffinements pratiques qui en font un concurrent très honorable face aux chefs de file de la famille *M.S.X.* (Importé par N.A.V.S.)



Un concurrent très honorable

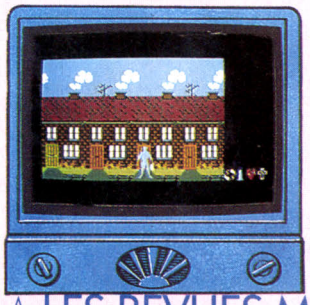
VG 8020 PHILIPS

Tout le monde n'utilise pas un ordinateur pour écrire des programmes ou pour créer des jeux. Il est par conséquent indispensable de disposer de la bibliothèque de logiciels la plus étendue possible afin de profiter des possibilités du *VG 8020 Philips*. Ce dernier est particulièrement adapté à l'éducation. Mais grâce au standard *M.S.X.* il vous permet de participer à de très nombreux jeux d'action, de réflexion ou de

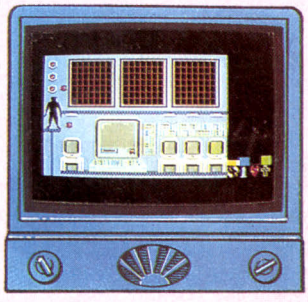


BIENVENUE AU MICRO-PLAISIR

☆ DECOUVREZ VOTRE PERSONNALITE PAR LE POUVOIR DE "ZAP."



☆ GRAPHIQUES ECLATANTES.
☆ BEAUCOUP DE JEUX ELECTRONIQUES CACHES DANS L'AVENTURE.
☆ LES REVUES MICRO-ORDINATEUR LES MIEUX CONNUES SALUENT NOS JEUX UNANIMENT.



☆ GRATUIT UN ENREGISTREMENT "DIRECT" DE "RELAX" EST COMPRIS DANS LE PAQUET A DEUX CASSETTES.

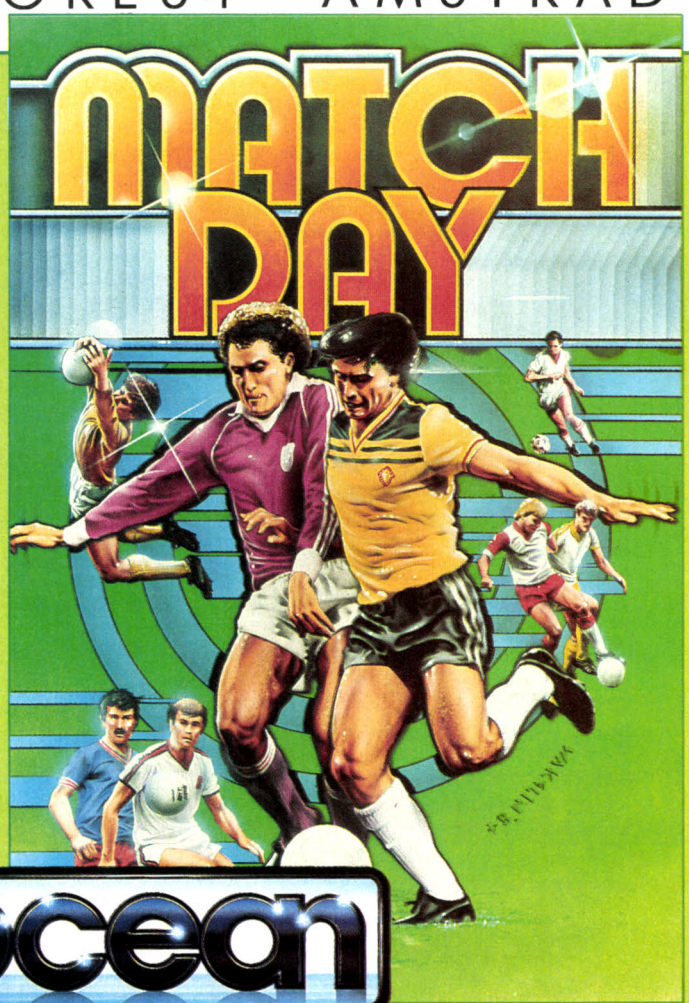
PECTRUM · COMMODORE64 · AMSTRAD

ET AUSSI AU MONDE DE L'ACTION EN 3-D.

MATCH DAY – SES CARACTERISTIQUES DE VRAI JEU DE FOOT LE RENDENT AUSSI REEL QU'UN MATCH. COMPRIS CONTROLE DE LA BALLE, PASSES, SHOOTS, REVOIS DE TOUCHE, MELEES DEVANT LES POTEAUX.



CHOISISSEZ LES COULEURS DE VOTRE EQUIPE PUIS JOUEZ CONTRE L'ORDINATEUR OU CONTRE UN ADVERSAIRE. TIREZ POUR GAGNER.



DISPONIBLE CHEZ TOUS LES BONS STOCKISTES DE LOGICIEL. RENSEIGNEMENTS COMMERCIAUX TELEPHONER LE... PARC DES MOUSQUETTES, 06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE (93) 42 57 12.

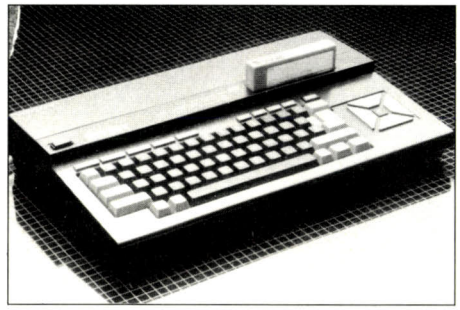


Bien adapté à l'éducation

stratégie. Vous aurez la possibilité de programmer en plus du Basic résident, en utilisant l'Assembleur, le Pascal, ou le Logo par exemple. Enfin le standard *M.S.X.* est un support idéal pour l'utilisation de programmes professionnels, et si vous avez un peu d'imagination, la création d'images et de musique seront au rendez-vous de l'art. Le micro ordinateur *Philips VG 8020 M.S.X.* utilise un microprocesseur Z80 fonctionnant à 3,6 Mhz, dont l'utilisation associée au standard *M.S.X.* garantit une très grande disponibilité de logiciels. Il dispose d'une mémoire morte de 32 K contenant le système d'exploitation et le puissant interprétateur Basic M.S.X. Le *VG 8020* a une mémoire vive (RAM) de 80 K dont 16 K de RAM vidéo, 28,8 K de RAM utilisateurs en Basic. La mémoire vive est extensible à 192 K octets. Il est équipé d'un clavier « Azerty » six modes, cinq touches de fonction permettant la sélection de dix instructions Basic programmables à volonté. Son puissant microprocesseur vidéo vous permettra de définir jusqu'à 256 lutins dont 32 pouvant s'afficher simultanément. Il dispose de seize couleurs et d'une résolution graphique de 49. 152 points (256 × 192). Le *VG 8020 Philips* s'adapte bien avec le standard *M.S.X.* construit autour d'une architecture éprouvée et évolutive basée sur un système d'exploitation qui permet la compatibilité entre hardware, software et périphériques de tous les fabricants de la norme. Un formidable atout sur le marché où chaque marque avait jusqu'à présent sa propre norme (2 400 F).

SONY HIT BIT

Esthétiquement, la réussite est indéniable. Le *Hit Bit* est racé, tout habillé de noir et gris. Le clavier est agréable, mais très à plat, comme la plupart des micros domestiques. Les touches curseurs, placées à l'extérieur du clavier proprement dit, sont largement dimensionnées et parfaites pour une utilisation rapide. La touche « reset » n'est pas oubliée. Les prises adoptent un classicisme de bon aloi. Mais le port cartouche est dépourvu de sécurité. Seule consolation, le voyant de mise sous tension est placé juste à côté de la trappe. Les prises Péritel, magnétophone, imprimante, terre, deuxième port cartouche sont regroupées à l'arrière de l'appareil. Le logiciel intégré (allié à une cartouche de mémoire vive statique alimentée par piles au lithium) constitue la principale originalité de cette machine. Il s'agit d'un petit gestionnaire de fichiers, très simple d'emploi et entièrement francisé. Il offre un carnet d'adresses, un planning et un bloc memo. Chaque fiche possède une capacité de neuf lignes de vingt-six signes, soit à peine quatre lignes dactylographiées. C'est peu, mais suffisant pour indiquer le principal. Cet utilitaire sans prétention mais très pratique prend toute sa dimension avec les cartouches de mémoire vive non volatile, sur lesquelles la sauvegarde des informations est instantanée et automatique. Il n'y a aucune instruction à donner ! Rappeler ensuite une information ne dure que quelques secondes, le temps de mise sous tension de l'ordinateur. Magique ! Les cartouches n'offrent



Une réussite indéniable

que 4 K de mémoire. Seize ou dix-sept fiches remplies à bloc, et la cartouche demande grâce. Le manuel en français comprend une initiation au Basic, simple et claire, et un dictionnaire complet des instructions Basic. Le *Sony Hit Bit* se place au tout premier rang dans la famille *M.S.X.* Sa totale francisation et son logiciel intégré constituant ses points forts. Son prix reste son principal handicap (2 490 F).

SPECTRAVIDEO SVI 728 64 K

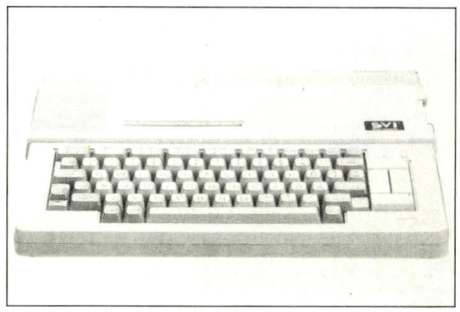
Le *SVI 728* se distingue de ses cousins germains par des couleurs très claires avec clavier « Qwerty » gris sur habillage beige. Le deuxième élément qui frappe c'est le pavé numérique indépendant. Cette disposition facilitera la tâche de ceux qui effectuent des calculs. En revanche les touches de déplacements du curseur tombent moins bien sous les doigts, et sont peu pratiques pour jouer sans joystick. Le *SVI 728* est alimenté par un transformateur extérieur — ce qui oblige à un branchement supplémentaire — mais possède un interrupteur. Les prises pour joysticks se trouvent sur le côté gauche de l'appareil,



Pas de prise pour câble Péritel

l'alimentation sur le côté droit, et les autres prises sur la partie arrière. Pas de prise pour câble Péritel ! Il faut donc posséder un téléviseur PAL (en France le standard est le Secam) et se contenter de la prise antenne, donc d'une image moins nette.

Le manuel est très clair et conviendra aux débutants. (Importateur : S.E.R.E.P.E.)



Une certaine polyvalence d'utilisation

X'PRESS

La seule véritable nouveauté de cette fin d'année dans le domaine du *M.S.X.*, puisque la version *II* n'est pas encore disponible. Le *X'Press* est un *M.S.X.* 64 K portable, avec un lecteur de disquettes 3,5 pouces intégré de 360 K, qui offre en prime un affichage 80 colonnes et qui possède le système d'exploitation CP/M 2.2., porte ouverte à l'utilisation de logiciels comme *Wordstar* ou *Calcstar*. Actuellement le clavier est de type « Qwerty », mais une version « Azerty » est à l'étude. L'esthétique est réussie, et la poignée de transport peut se replier en position de support pour donner une légère inclinaison à la machine. La batterie de sorties est complète, avec interface parallèle Centronics, série RS 232C, port d'entrée/sortie pour un second lecteur de disquettes 3,5 pouces, sortie audio/video. La sortie RVB n'est qu'en option, et n'est pas conçue pour recevoir un raccord Péritel, qui a besoin d'être alimenté. Cette carence est regrettable, car l'*X'Press*, est séduisant et original au sein du standard *M.S.X.* Il est commercialisé avec un tableur, un éditeur de rapports, un bloc-mémo et des utilitaires qui permettent le passage des programmes Micropro au format 3,5 pouces, et de connecter une unité de disquettes 5 pouces 1/4 et d'en assurer la translation en format 3,5 pouces. Ses possibilités intéressantes, lui procurent une certaine polyvalence dans son utilisation, même si un micro de cette gamme ne peut prétendre aujourd'hui à une véritable utilisation professionnelle. (5 990 F, importé par la S.E.R.E.P.E.)

YAMAHA YIS 503F

Yamaha a choisi le look métallique. On aime ou on n'aime pas. Le clavier « Qwerty » est sans surprise. L'entrée cartouche est munie d'un dispositif de sécurité. Jusque-là, le *YIS 503F* ne se distingue guère des autres *M.S.X.*, exception faite du transformateur extérieur, laid et imposant. Mais quand on retourne la bête, on découvre un emplacement pour une extension originale : un synthétiseur, sur lequel vient se brancher un clavier de type piano. Et là, le miracle se produit. Le micro-ordinateur se métamorphose en un véritable synthétiseur, écrasant tout ce qui existe dans le domaine de la micro-informatique familiale. Branché sur une chaîne haute fidélité, le *YIS 503F* produit des sons époustouflants. Quarante-six instruments sont préprogrammés ! Et il est possible de créer ses propres instruments, en intervenant sur tous les paramètres du son. La création musicale peut s'effectuer sur huit voix, en définissant chaque note. Mais la « saisie » directe sur le

TOUS LES NOUVEAUX LOGICIELS AVEC INSTRUCTIONS EN FRANÇAIS.



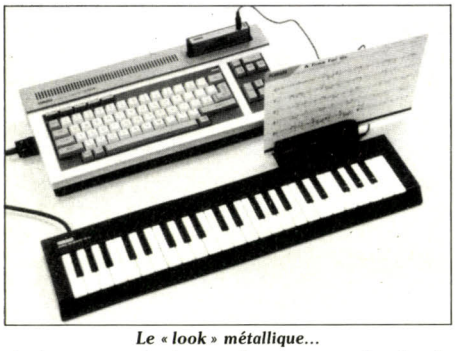
Appelez le (1) 48 91 00 44

VENTE EXCLUSIVEMENT
AUX REVENDEURS

INNELEC

DISTRIBUTEUR AGRÉÉ

MICRO STAR



Le « look » métallique...

clavier permet également la mise en mémoire de la mélodie. Les notes apparaissent au fur et à mesure sur l'écran, et l'on pourra ensuite effectuer toutes les corrections voulues, pour rectifier un « canard » ou modifier la durée de certaines notes. Une extension supplémentaire permet d'utiliser un lecteur de cartes magnétiques. Un simple passage, et la mélodie est prête à jouer. Libre ensuite à l'auditeur d'en transformer le tempo ou les instruments, ou de s'exercer au clavier pour apprendre le morceau. Le *Yamaha YIS 503F* se distingue donc du lot de ses concurrents. On regrettera cependant que sa version de base ne propose que 32 K de mémoire vive. Prix : unité centrale 1 390 F ; clavier : 850 F ; compositeur musical M.F. : 400 F ; programme pour *Playcard* : 540 F.

YENO DPC-64 ET YENO MX 64

Le *Yeno* joue la carte du contraste, avec un clavier clair, un fond noir, et une note de gaieté apportée par le bleu des touches de direction. Le clavier « Azerty » est l'un des plus réussis. Sur la tranche de chaque touche sont dessinés les caractères graphiques accessibles (à la manière du *Commodore 64*). C'est tout simple, mais cela évite d'aller fureter dans la manuel dès que l'on veut utiliser ses caractères. Prises joysticks, magnétophone, sont sur le côté droit. Le port cartouche, sur le dessus, est muni d'une sécurité qui coupe le contact au moment de l'introduction de la cartouche. Tout risque de fausse manœuvre est ainsi supprimé. Le manuel en français reprend par ordre alphabétique les différentes instructions du M.S.X. Basic, illustrées par de petits exemples. Si l'ensemble est clair (un bon point pour l'explication de « Sprite »). Cette classification déroutera pourtant les débutants, à qui il manquera une initiation progressive au Basic. Un dictionnaire n'est utile qu'à celui qui possède déjà suffisamment une langue. (Prix : 3 450 F)

Quant au nouveau *Yeno MX 64*, son prix est son principal atout. Il sera le premier *M.S.X.* à être vendu en France à moins de 2 000 F, signe de la concurrence que se livrent entre eux les champions du standard. Le *M.X. 64* ne sacrifie



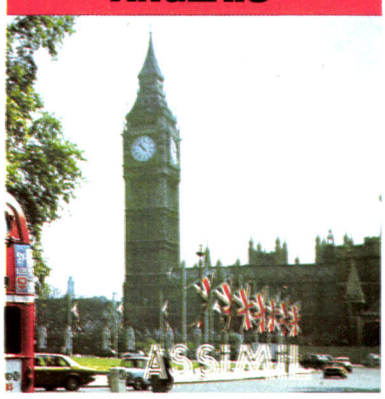
Le Yeno **DPC 64**, *Un M.S.X. francisé*

rien pour se lancer dans la course du modèle le moins cher. 64 K, clavier « Azerty » aux touches très bien disposées, témoins de mise sous tension et de position en majuscules bloquées, alimentation intégrée, prise de son. L'aspect extérieur est austère, tout en gris, mais le poids de l'ensemble et la rigidité de la coque inspirent confiance. Un regret, l'absence de coupure automatique d'alimentation lors de l'introduction d'une cartouche. Une étourderie reste toujours possible. Mais malgré ce petit défaut, le *Yeno* nouveau tient très bien la route, face à la meute des autres *M.S.X.*, dont certains affichent un prix supérieur de mille francs. Importé par I.T.M.C. ■

ASSiMiL micro-informatique **ASSiMiL**

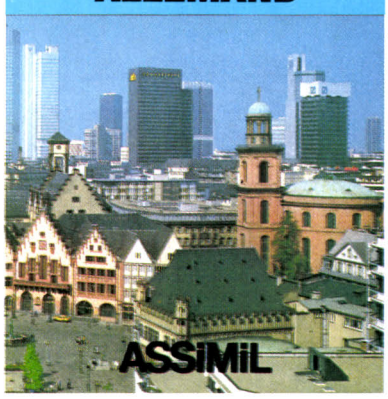
exercices d'auto-contrôle de grammaire

ANGLAIS



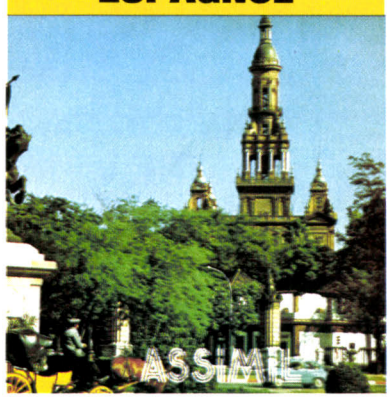
APPLE II - THOMSON-ORIC
IBM - PC en préparation

ALLEMAND



APPLE II
THOMSON en préparation

ESPAGNOL



THOMSON - ORIC
APPLE en préparation

DISPONIBLE chez votre REVENDEUR

pour tous renseignements : **ASSIMIL** - BP 25 94430 Chennevières/Marne

BASIC

LA NOUVELLE ENCYCLOPEDIE PRATIQUE DU BASIC.



SAVOIR.

Le micro-ordinateur est partout autour de nous. Utilisations professionnelles, planification de l'économie familiale, création de jeux intelligents, etc... ses applications s'étendent chaque jour. Comment l'utiliser au mieux? EUROTECHNIQUE a pensé à vous en élaborant l'Encyclopédie Pratique du Basic. Simple, progressive, elle s'appuie sur le principe qui a fait son succès : Faire pour Savoir. A chaque chapitre, ses applications. Vous pouvez immédiatement mettre en pratique vos progrès en Basic. Ce langage universel des micro-ordinateurs va vite devenir votre deuxième langue vivante. Aucune formation technique préalable n'est nécessaire. Vos programmes réalisés, vous les enregistrez, puis les exploitez à volonté avec votre Commodore 64.

LE BASIC ET LA PRATIQUE.

FAIRE.

L'ordinateur Commodore 64, livré avec quatre superbes volumes reliés, est le micro-ordinateur le plus répandu dans le monde. Sa mémoire de 64 K-octets, son clavier pratique, robuste et esthétique en font un outil parfait pour la pratique du Basic mais aussi pour les utilisations courantes ou plus sophistiquées. Son succès mondial le fait bénéficier d'un nombre exceptionnel de logiciels. Il est livré prêt à l'emploi avec un lecteur-enregistreur de cassettes.

eurotechnique
FAIRE POUR SAVOIR
rue Fernand-Holweck, 21100 DIJON

RENVOYEZ VITE CE BON POUR UNE DOCUMENTATION GRATUITE

A compléter et à renvoyer aujourd'hui à EUROTECHNIQUE, rue Fernand Holweck, 21100 DIJON. 49061

Je désire recevoir gratuitement et sans engagement de ma part votre documentation sur le Livre Pratique du Basic.

NOM _____ PRENOM _____

ADRESSE _____

CODE POSTAL |_|_|_|_|_| VILLE _____ TEL. _____

ECHEC ET MAT

Partenaire toujours prêt à jouer et à moduler sa force, l'ordinateur d'échecs est un compagnon indispensable à tous les passionnés. Pour éviter toutes déconvenues, il est nécessaire de choisir un modèle adapté à son niveau. Notre maître vous y aide.

Les échecs, ce jeu millénaire qui se joue partout à travers le monde a toujours autant d'adeptes. Mais pour les amateurs qui ne font pas partie d'un club, il n'est pas toujours facile de trouver des partenaires de leur niveau. En cette fin 1985, les ordinateurs d'échecs peuvent offrir un jeu correct à bien des joueurs, y compris aux joueurs de club. Seule exception, ces machines ne sont pas encore assez fortes pour être d'une utilité quelconque aux joueurs professionnels, en dehors du jeu de *blitz* où certaines sont capables de damer le pion à un maître international.

Avant d'examiner les possibilités offertes par le marché, voici quelques conseils qui pourront vous être très utiles. Tout d'abord, contrairement à une idée répandue et pourtant totalement fausse, la qualité de jeu d'une machine ne peut absolument pas se juger au nombre de niveaux proposés. En effet, certains ordinateurs d'échecs vont jusqu'à offrir plusieurs dizaines de niveaux sans pour autant être parmi les meilleurs. Il faut savoir si les niveaux proposés sont tous jouables en partie normale car il n'est pas convenable d'attendre la réponse de l'ordinateur plus de quelques minutes. Enfin un mauvais programme ne pourra pas bien jouer même si on le laisse réfléchir des jours entiers. Ainsi on peut le plus souvent juger de la valeur du programme dès les premiers niveaux, excepté pour les *Mephisto*, à cause de leur système d'analyse très particulier.

Les critères du bon choix

D'autres choses entrent aussi en ligne de compte pour l'acquisition d'un ordinateur d'échecs. Ainsi un débutant n'aura pas intérêt à choisir un programme trop performant. En effet, il est très déplaisant de se faire battre systématiquement par son ordinateur pendant de trop longues périodes. On risque alors de se décourager et de se détourner progressivement de la machine.

Le débutant pourra se tourner vers deux types de machines. Soit une machine au programme moyen qui lui servira de tremplin pour accomplir les progrès nécessaires et qu'il revendra ensuite pour en acheter une autre plus performante. Soit une machine qui dispose de plusieurs programmes interchangeables et qui permettra ainsi d'adapter le niveau de la machine au sien. Mais attention à ne pas tomber dans l'excès inverse, la complaisance. Un programme trop facile donnera l'impression illusoire au joueur d'avoir accompli de rapides progrès alors qu'il aura au contraire pris nombre de mauvais plis.

Le confort de jeu a aussi son importance. Un plateau de jeu trop petit peut gêner la visualisation de la partie. Mais c'est surtout le système d'enregistrement des déplacements qui conditionne ce confort. Trois procédés sont proposés. Le premier consiste à entrer les codes correspondants aux cases de départ et d'arrivée de la pièce. L'ordinateur répond de la même façon. Ce système est le moins agréable d'emploi et celui qui occasionne le plus d'erreurs de déplacements, même s'il est possible à tout moment de les contrôler. Le système semi-sensitif est déjà beaucoup plus pratique. Il suffit en effet d'appuyer sur les cases de départ et d'arrivée. L'ordinateur signale sa réponse par une série plus ou moins complète de diodes qui vous permettent de repérer la pièce à bouger. Ici, plus d'erreur possible car le programme refusera d'emblée tout mouvement erroné. Enfin, dans le système sensitif, il n'est même plus besoin d'appuyer. Chaque pièce est dotée d'un noyau magnétique qui permet à l'ordinateur de la reconnaître. Ce système est de loin le plus agréable, lorsqu'il n'oblige pas à un centrage trop précis de la pièce sur sa case.

Si vous envisagez d'emporter votre cher ordinateur d'échecs avec vous en camping, il faudra choisir un modèle pouvant être alimenté par piles. Mais vous aurez cependant intérêt à ce qu'il possède aussi un système d'alimentation sur secteur. En effet, dans la plupart des cas, un jeu de piles même alcalines, ne vous permettra de faire que quelques parties et vous risqueriez alors d'investir une somme importante en piles si vous jouez souvent.

Parmi les possibilités supplémentaires offertes par les machines d'échecs, il en est quelques-unes particulièrement intéressantes. La fonction professeur vous permettra de connaître le coup que l'ordinateur jouerait à votre place. Cette proposition n'est pas toujours parfaite et pour une même machine dépend du niveau sélectionné, mais peut cependant être très utile au débutant. Le retour arrière sert à rejouer un coup malheureux (mais n'en abusez pas sous peine de prendre de mauvaises habitudes). Tout l'intérêt de cette fonction apparaît lorsqu'elle n'est pas limitée, autorisant ainsi à reprendre une partie depuis le début pour l'analyser.

Certaines machines disposent de la mise en mémoire de la dernière position, même après la coupure de l'alimentation. Très pratique pour les longues parties. Enfin certaines machines permettent d'observer le mode de réflexion de l'ordinateur et le coup qu'il envisage. Celà s'éloigne certes du jeu entre deux partenaires humains mais peut aider à faire patienter pendant le temps de réflexion du programme.

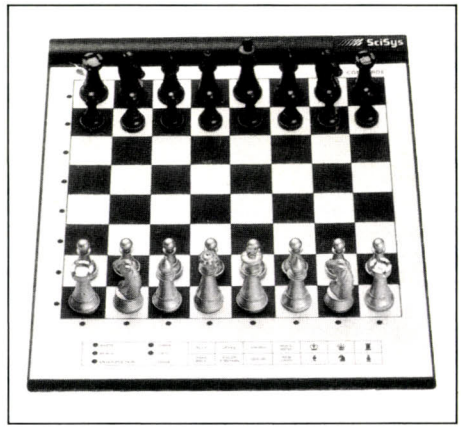
Nous avons effectué pour vous une sélection des machines en fonction de votre niveau échiquéen.

Joueurs débutants ou occasionnels

Bien que de nombreuses machines bas de gammes soient présentées sur le marché, il n'en n'est pas beaucoup qui réunissent les qualités indispensables. En effet pour la plupart elles sont dotées soit d'un programme vraiment trop faible soit d'un mauvais rapport qualité-prix.

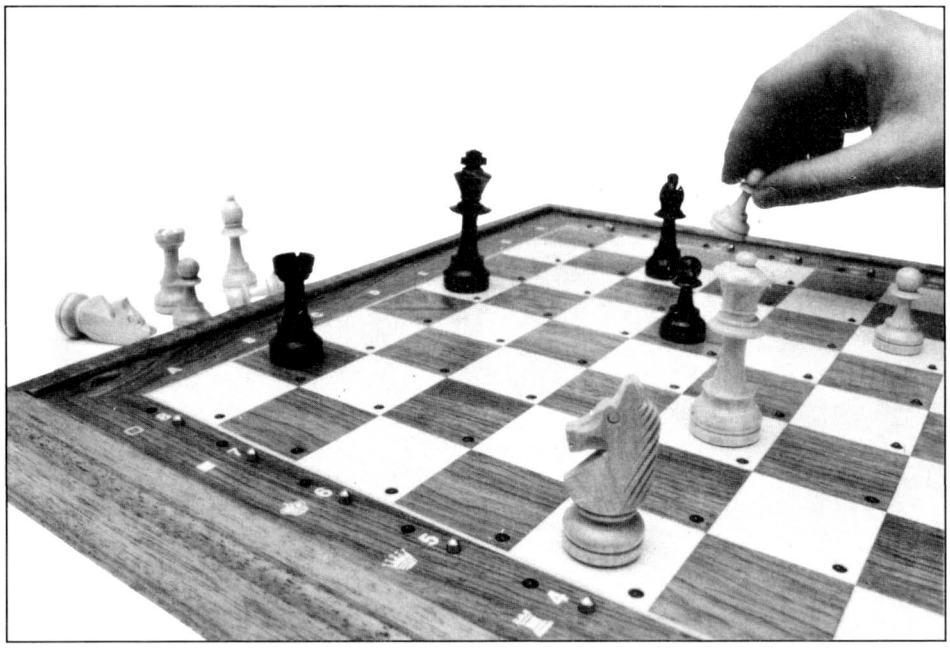
Le Sensory 6 (Fidelity Electronics : 1 200 F). Ce n'est certes pas grâce à son esthétique que cet ordinateur surpasse ses concurrents. L'appareil peut être alimenté par piles ou secteur avec un adaptateur. L'enregistrement des déplacements se fait par un système semi-sensitif mais la réponse de l'ordinateur est visualisée sur un petit écran qui donne les codes des cases de départ et d'arrivée. Cependant les risques d'erreurs sont nuls car l'ordinateur refuse tout déplacement erroné. Le retour arrière est limité à deux demi-coups, ce qui est quand même un peu juste. L'appareil est semi-modulaire, c'est-à-dire qu'il est possible d'adjoindre des modules complémentaires d'ouvertures ou de reproduction de parties célèbres. Le programme lui-même n'est pas très puissant : bibliothèque d'ouvertures limitée à une centaine de demi-coups, quelques possibilités intéressantes de combinaisons mais une absence quasi totale de sens stratégique et des finales faibles. Cependant, il peut suffire à un débutant et ne lui donnera pas trop de mauvaises habitudes. De plus, son prix est attractif.

Le Concord (Scysys : 1 800 F). Si l'esthétique du *Sensory 6* vous est vraiment insupportable, il faudra alors vous tourner vers le *Concord*. Son



design futuriste est très agréable, avec son échiquier ultra plat et ses pièces en métal poli. Le plateau de jeu est semi-sensitif et bien réglé. Mais le retour arrière ne s'effectue lui aussi que sur deux demi-coups. Son niveau de jeu est globalement le même que le *Sensory 6*.

Le Conchess. Cet appareil est plus particulier. Tout d'abord, il est disponible en trois présentations différentes : échiquier de plastique (**Escoter :** 2 000 F), de bois (**Ambassador :** 3 000 F) ou marqueté (**Monarch :** 4 000 F). L'esthétique de chacun est réussie et tous disposent d'un plateau de jeu totalement sensitif. Le programme, disponible sur un module interchangeable, permet le retour arrière complet. Bravo. Le programme de base peut à la fois convenir au débutant et au joueur moyen car les niveaux sont bien échelonnés. La bibliothèque d'ouvertures, sans être excellente est correcte. En milieu de partie, le programme montre une bonne force tactique et



Conchess Monarch

combinatoire mais se révèle un mauvais stratège. Pour les fins de partie, il se situe dans la moyenne de ses concurrents. Au total, une bonne machine au prix compétitif et qui dispose d'un autre programme beaucoup plus performant comme nous le verrons plus loin.

Joueurs moyens et bons

C'est dans cette gamme que se trouve le choix le plus vaste.

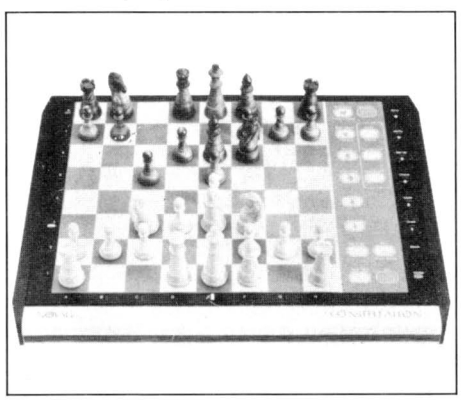
Mephisto Mobil (Hegener et Glaser : 1 650 F). C'est un véritable appareil de poche, permettant de jouer partout ou presque. L'esthétique est assez réussie. Cette machine reprend le programme du *Mephisto 2S* déjà ancien mais de qualité correcte. Le retour arrière peut s'effectuer jusqu'au début de la partie. La bibliothèque d'ouvertures assez étendue lui assure un jeu varié. En milieu de partie, le programme fait preuve d'une bonne force tactique et combinatoire pour peu que l'on dépasse les premiers niveaux. En fin de partie, il se situe dans la bonne moyenne. Cet appareil est celui qui dispose du meilleur programme à ce prix.

Le Superstar (Scysys : 3 000 F). De désign un peu austère, il est doté d'un plateau semi-sensitif. Le retour arrière s'effectue éventuellement jusqu'au début de la partie, ce que nous apprécions beaucoup. La bibliothèque



d'ouvertures est assez étendue et comprend à la fois des ouvertures classiques et « hyper » modernes. Mais certaines lignes s'arrêtent un peu vite. Dommage. En milieu de partie, le programme est capable de bonnes combinaisons et fait preuve d'un sens tactique correct. En revanche, sa stratégie est vraiment déficiente et ses finales trop faibles.

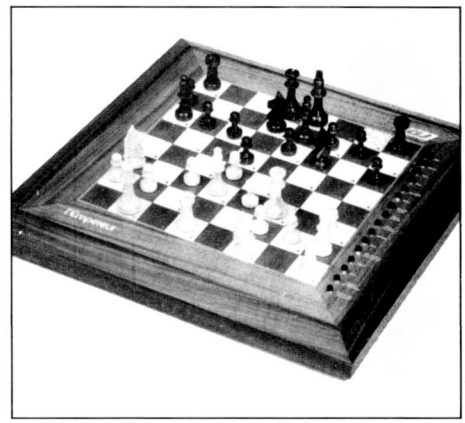
Le Constellation 3.6 (Novag : 2 400 F). Il est doté d'un plateau semi-sensitif et d'une alimentation par piles ou secteur. Le retour



arrière est limité à trente demi-coups et le procédé utilisé n'est pas très pratique. La bibliothèque d'ouvertures comprend plus de trois mille coups, mais certaines lignes sont un peu courtes. En milieu de partie, le programme fait preuve de capacités combinatoires redoutables et son algorythme d'attaque du roi le rend très dangereux. La phase de finale constitue son point faible. A noter que le programme joue déjà efficacement dès le premier niveau. A conseiller donc aux joueurs de *blitz* d'autant qu'il offre un excellent rapport niveau de jeu-prix.

L'Empereur (C.L.J. : 3 000 F). Il se présente comme un grand échiquier en bois, de bonne dimension, au désign très réussi.

L'enregistrement des déplacements se fait grâce à un système sensitif. Le retour arrière est limité à quatre-vingts demi-coups et ne rappelle pas



les pièces capturées. La bibliothèque d'ouvertures est riche de trois mille coups. En milieu de partie, le programme fait preuve d'un bon sens tactique et de combinaisons assez puissantes. La phase de finale constitue le point faible du programme. Un excellent rapport qualité-prix pour cette machine de fabrication française.

Le Sensory 9 (Fidelity Electronics : 2 200 F). De désign vraiment rebutant, cet appareil est doté d'un plateau de jeu semi-sensitif. Le retour arrière est limité à vingt-trois demi-coups. La bibliothèque d'ouvertures comprend trois mille positions, mais il est possible de l'étendre par l'adjonction d'un des deux modules d'ouvertures (11 430 ou 26 900 coups selon le modèle). En milieu de partie, le programme révèle un jeu tactique solide, allié à un tempérament offensif, grâce à un algorythme d'attaque du roi bien conçu. En finale par contre, il n'est pas très



brillant. Un très bon rapport qualité-prix pour cette machine.

Le Super 9 (Fidelity Electronics : 4 000 F). D'esthétique peu engageante, il est doté d'un plateau semi-sensitif et il parle (mais la voix est vraiment trop métallique). Le retour arrière est limité à quarante coups. Mais il propose un système d'évaluation des positions, en hexadécimal malheureusement. La bibliothèque d'ouvertures est riche de trois cent quatre-vingt une lignes qui s'étendent sur une profondeur moyenne de trente demi-coups. En milieu de partie, il est capable de combinaisons puissantes et d'un fort sens tactique associé à des notions de stratégie. En fin de partie, il pratique la règle du carré et celle de l'opposition ; son algorythme d'attaque du pion peut se révéler dangereux. Un programme intéressant mais trop cher.



OFFRE SPÉCIALE!

VOTRE CADEAU

48 pages - format 21 × 27,5 cm
illustrées en couleurs avec encadrés explicatifs

Vous êtes plus de 300.000 à utiliser les 150.000 ordinateurs personnels Apple et compatibles installés en France.

Voici GOLDEN, un grand magazine indépendant qui vous est entièrement consacré, à vous et à votre Apple.

Un magazine fait pour vous, conçu à votre mesure. Celui qui focalise sur vos problèmes et vos intérêts : avec ses nouveautés, ses reportages, ses bancs d'essais comparatifs de périphériques et de logiciels, tous compatibles avec votre ordinateur personnel.

GOLDEN a été lancé en décembre 1983 par Computerworld Communications, premier groupe mondial de presse informatique. Et ceci que vous devez savoir : GOLDEN et la société Apple sont totalement indépendants l'un de l'autre, sans lien, sans contraintes d'aucune sorte. Alors pour mieux créer et vivre avec votre Apple, n'hésitez pas, abonnez-vous dès aujourd'hui à GOLDEN.

GOLDEN
LE MAGAZINE QUI DONNE DU JUS A VOTRE Apple®

BULLETIN D'ABONNEMENT À PRIX RÉDUIT

A retourner à : GOLDEN, Service Abonnements, 185, Avenue Charles de Gaulle
92521 Neuilly-Sur-Seine Cedex

OUI, je souhaite m'abonner à GOLDEN à prix réduit pour la période que je coche ci-dessous :

☐ 2 ans (20 numéros) 380 F au lieu de 500 F,
soit une économie de 120 F

☐ 1 an (10 numéros) 198 F au lieu de 250 F,
soit une économie de 52 F

Adressez-moi également mon cadeau :
« COMMENT DOMINER VOTRE APPLE II EN 24 HEURES »
(48 pages - format 21 × 27,5 cm)

NOM : .....

Prénom : .....

Adresse : .....

Code Postal |_|_|_|_|_| Ville : .....

Règlement, à l'ordre de GOLDEN

☐ chèque bancaire ☐ chèque postal

LE FILM DU JEU

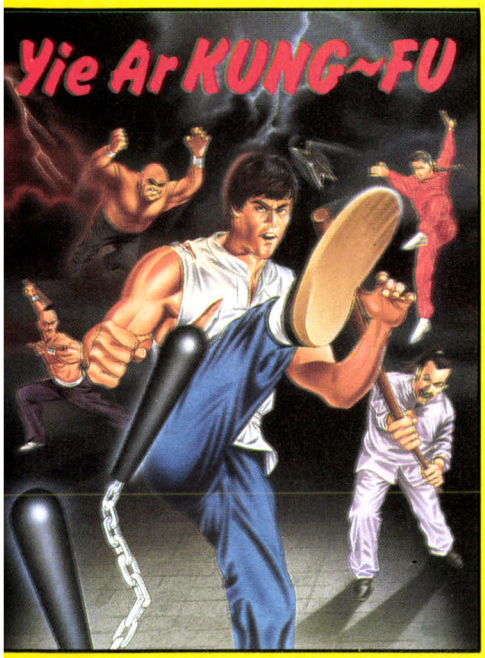
COMMODORE 64

AMSTRAD/SPECTRUM

CE NOEL-AMUSEZ-VOUS

AMUSEZ VOTRE MICRO CHOISISSEZ.....

DES JEUX TAITO!

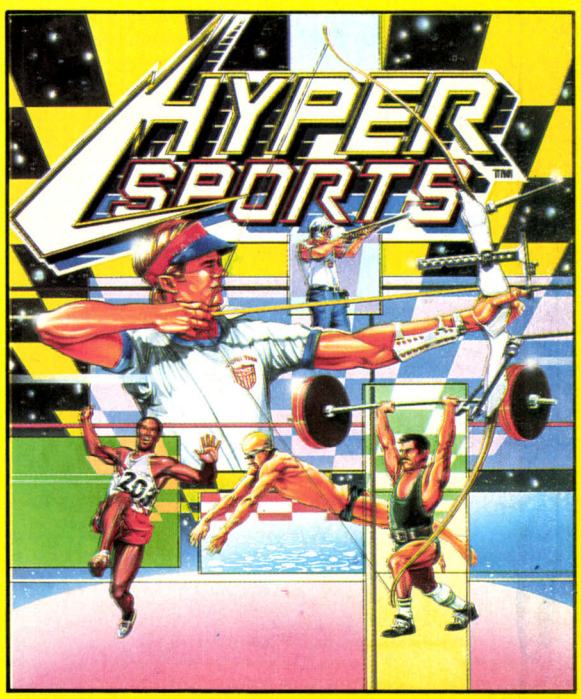


LA VERSION ORDINATEUR DU CELEBRE JEU ELECTRONIQUE 'KONAMI.'
GRAPHIQUES ET SON FORMIDABLES.
LUTTEZ CONTRE PLUSIEURS COMBATTANTS A LA FOIS DANS CE PALPITANT JEU D'ART MARTIAL.

MESURES-TOI AUX CHAMPIONS!

SIX DIFFERENTES EPREUVES DE VOTRE ADRESSE ET DE VOTRE ENDURANCE.

- ☆ NATATION
- ☆ TRIPLE SAUT
- ☆ TIR A L'ARC
- ☆ TIR AU FUSIL.
- ☆ CHEVAL D'ARCONS.
- ☆ HALTEROPHILE.



VALEUR FORMIDABLE!

RENSEIGNEMENTS COMMERCIAUX TELEPHONER LE...

ZAC DES MOUSQUETTES, 06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE
(93) 42 57 12.
DISPONIBLE CHEZ TOUS LES BONS STOCKISTS DE LOGICIEL.

ECHEC ET MAT



Le Mephisto 3 (Hegener et Glaser). Il est disponible en quatre présentations depuis le simple module adaptable (1 300 F), jusqu'à l'échiquier sensitif en bois (4 300 F), en passant par le boîtier de poche (3 000 F) et l'échiquier auto-répondeur en plastique (3 500 F). Le retour arrière est complet, mais sans rappel des pièces capturées. En revanche sa fonction d'évaluation des positions est l'une des plus exactes et des mieux faites. Sa bibliothèque d'ouvertures est assez bonne et comprend plus de 500 variantes principales et secondaires. De plus, il est capable de reconnaître les interversions de coups. En milieu de partie, il développe une force stratégique beaucoup plus solide que ses concurrents mais qui demande du temps pour être efficace. Ceci explique ses mauvaises prestations en *blitz*. Sa force tactique et combinatoire laisse par contre un peu à désirer. La phase de finale n'est pas son point fort. Un programme vraiment original qui joue très différemment de ses concurrents.

Le Sensory 12 (Fidelity Electronics : 4 000 F). Il se présente comme un échiquier en bois mais son plateau de jeu est semi-sensitif. La bibliothèque d'ouvertures est assez étendue (trois mille positions) et surtout l'appareil est enfin capable de reconnaître les interversions de coups. En milieu de partie, il fait preuve d'une très solide force tactique et sait monter de jolies combinaisons. Mais il est un peu faible sur le plan stratégique. La phase de finale est correcte. un bon programme, un peu cher cependant. Rappelons que le *Conchess* peut tout à fait convenir aux joueurs moyens.

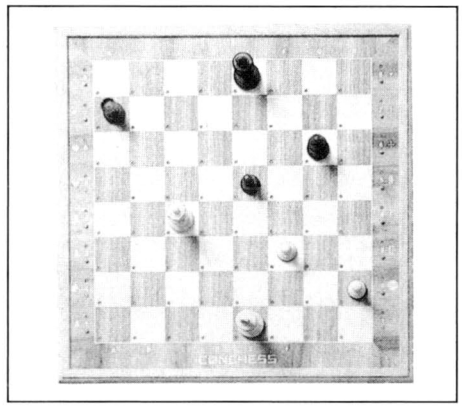
Forts joueurs

La gamme proposée est ici plus réduite sans être ridicule.

L'Elegance (Fidelity Electronics : 5 600 F). Il se présente sous forme d'un échiquier auto-répondeur en bois, ressemblant à un *Elite A/S* en réduction, mais sans écran d'affichage. La machine dispose d'une mémoire tampon qui lui permet de conserver la dernière position, alimentation débranchée bien entendu. La bibliothèque d'ouvertures est vaste et laisse présager d'une grande diversité dans les parties. Par contre, il ne sait pas reconnaître les interversions de coups, ce qui est regrettable à ce prix. En milieu de partie, le programme est capable de puissantes combinaisons et son sens tactique allié à un algorythme efficace d'attaque du roi le rend redoutable. Son sens stratégique est malheureusement beaucoup moins développé. Heureuse surprise en finale où ce programme se révèle supérieur à la majorité de ses concurrents. Un programme très solide mais un peu cher.

Le Turbostar (Scysys : 3 000 F). Sa présentation est exactement superposable à celle du *Superstar* déjà présenté. On aime ou on n'aime pas. La bibliothèque d'ouvertures, étendue, garantit un jeu varié mais le programme ne reconnaît pas les interversions de coups. En milieu de partie, la force tactique est impressionnante et d'excellentes combinaisons sont trouvées, mais l'algorythme d'attaque du roi est moins puissant que celui de certains concurrents. En finale, le programme se défend correctement. L'appareil est doté du meilleur programme à ce prix.

Le Conchess H (Conchess). Ce programme est disponible sous plusieurs formes : modules pour les *Conchess*, dont le prix va de 1 250 F à 4 000 F selon que le module contient ou non un microprocesseur plus ou moins rapide et *Mephisto Modular* ou *Exclusive* doté du module correspondant (3 500 F et 4 500 F respectivement). La bibliothèque d'ouvertures est très riche, voire même trop car certaines lignes rares peuvent placer le programme en situation difficile. En milieu de partie, le programme fait preuve de capacités tactiques très puissantes,



parmi les meilleures actuellement et est capable de solides combinaisons. Par contre sa faiblesse stratégique est regrettable sur un programme de ce niveau. En finale, il joue correctement sans plus. Au total, un très bon programme qui a l'avantage supplémentaire de s'adapter aux *Conchess* qui sont ainsi les seuls appareils pouvant s'étendre à toute la gamme des niveaux de jeu.

Le Super-Constellation (Novag : 4 000 F). La présentation est exactement superposable à celle du *Constellation*, ce qui est difficile à admettre sur un appareil de ce prix. Par contre le retour arrière s'effectue désormais jusqu'au début de la partie. Cet appareil dispose aussi d'une mémoire tampon qui garde la dernière position de la partie pendant trois mois. Très bien. La bibliothèque d'ouvertures est impressionnante (deux mille coups). De plus, il est possible d'enregistrer facilement deux mille coups supplémentaires. Par contre, et c'est vraiment dommage, le programme n'est pas capable de reconnaîtr es interversions de coups. En milieu de partie, le programme révèle des qualités tactiques et combinatoires spectaculaires. Son algorythme d'attaque du roi est toujours aussi performant et il est doté en plus d'un algorythme de sacrifice du fou qui peut faire merveille... ou au contraire être parfaitement inutile selon les cas. Son analyse stratégique lui permet de sacrifier un pion pour acquérir un avantage positionnel, ce qui est assez peu courant. En fin de partie, il se situe parmi les plus forts. Ce programme est l'un des deux meilleurs à ce jour et sa force exceptionnelle en *blitz* lui a valu de battre déjà plusieurs Maîtres Internationaux !

L'Elite A/S 3 (Fidelity Electronics : 7 500 F). Il se présente comme un superbe échiquier auto-répondeur en bois où une voix synthétique ponctue les déplacements. Il dispose d'une mémoire permanente qui garde la dernière position et d'une fonction d'évaluation des positions, en hexadécimal malheureusement. La bibliothèque d'ouvertures est très vaste et comprend à la fois des lignes classiques et plus rares. Mais il ne reconnaît toujours pas les interversions de coups. En milieu de partie, il fait preuve d'un sens tactique remarquable et de très bonnes possibilités combinatoires. En finale il se défend bien. Au total, l'appareil le plus complet mais aussi le plus cher du marché.
Il ne vous reste qu'à juger votre force et à choisir un appareil selon vos désirs...
et votre bourse.

Jacques Harbonn

TAM-TAM SOFT

● AVANT PREMIERE

Ere Informatique sort pour la fin de l'année deux jeux d'aventure animés en trois dimensions sur Amstrad. Eden blues, met en scène les aventures des deux derniers représentants de la race humaine enfermés dans une prison aux piéges multiples. Krafty et Xunk ont eux pour mission de retrouver l'ordinateur central de contrôle galactique dans la cité des savants. Toujours pour l'Amstrad, une simulation de catastrophe épidémique. A vous de déclencher le plan Orsec anti bactérien. Chez Loriciel, deux jeux d'aventures graphiques pour TO7, TO70, MO5. Le 5eme axe, composé de dix tableaux et d'un héros paramétrable, vous entraine dans un univers spatio-temporellement détraqué ou les cyborg déréglès s'attaquent à l'homme. Lorann (le héros) doit lui reconquérir les 101 cryptes du monde controlées par Necron (l'abominable). Avec en prime la possibilité de créer ses propres salles.

● LE MICRO JEUX NOUVEAU EST ARRIVE

On l'attendait depuis un an, ce fameux hors-série de Tilt. Il est là avec ses 100 listings de jeux et ses vingt jaquettes hautes en couleur. Des tableaux d'équivalence des instructions basic permettent d'adapter chaque programme à votre ordinateur. Dix machines sont à la fête: TI 99/4A, ZX 81, MO5, CBM 64, Spectrum, Oric 1/Atmos, Atari 600/800 XL, Apple II et IIe, Amstrad CPC 464 et tous les MSX. Pour 38 F, on aurait tort de se le refuser.

● FIT: LA FETE DU FUTUR

Derrière ces trois lettres se cache le Festival de l'Industrie et de la Technologie qu'abrite jusqu'au 20 janvier la grande halle de la Villette à Paris (de 10h à 20h sauf le lundi). De l'agriculture à la communication en passant par l'espace ou l'océan, la santé ou la culture, la robotique ou l'informatique, tous les aspects de la recherche appliquée sont mis en valeur de manière très attrayante par l'ANVAR (Agence Nationale de Valorisation de la Recherche). Citons entre autres la présence d'Einstein, d'une ferme expérimentale, d'un théâtre de robots orchestré par un chariot filo-guidé dans un décor de lasers, d'un studio radio et plateau TV accessibles, d'une salle des flux. Un véritable fourmillement d'idées fort excitantes à ne rater sous aucun prétexte. Pour une fois que l'on pense aux jeunes de manière intelligente!

● ELLE COURT, ELLE COURT LA SOURIS

On a toujours besoin d'une petite souris chez soi. L'Amstrad aura bientot la sienne. Deja fabriquée et distribuée en Grande Bretagne,elle ne devrait pas tarder à traverser la Manche. Incertitude quant à l'importateur, c'est vraisemblablement Amstrad France qui s'en chargera.

● TOUT, TOUT, TOUT SUR LA MICRO

Réunir en un seul livre un annuaire et un guide de la micro, tel est le pari qu'Hachette a lancé avec "Le tout micro" dont la cuvée 85/86 vient de sortir. Au programme: 75 ordinateurs au banc d'essai, 1300 logiciels, 735 livres, 375 adresses de librairies spécialisées, 100 boutiques, 200 mots clés, 560 pages et 115 F. Des chiffres qui parlent d'eux mêmes.

● ERRATA SPECIAL SICOB

Une erreur s'est glissée dans le spécial Sicob à propos d'Ere Informatique. Il ne s'agissait pas de 6000 mais de 60000 cassettes vendues en 84. D'autre part la société n'est pas en négociation avec l'Allemagne mais a d'ores et déja signé un contrat d'édition réciproque avec la société Jeposoft.
Les photos de Marc Menaheim, directeur du service de recherche et développement d'Hatier, et de Philipe Kerforne, responsable du département micro chez Magnard ont été malencontreusement inversées. Nous nous en excusons.

● LE SYNTHETISEUR TRUQUEUR

Run Informatique, les deux magasins spécialistes de Commodore(plus de 550 logiciels disponibles) et d'Amstrad affichent plusieurs nouveautés en novembre. " le micro vox" est un synthétiseur-truqueur de son destiné au C 64. Surpassant de loin le Voice Master il permet entre autre la visualisation de spectre, la réalisation d'effets spéciaux, le play back etc. Il pourra aussi transformer votre C64 en un véritable clavier. Composé d'un appareillage éléctronique et d'un programme il est en vente à 2945 F. Du coté des logiciels un jeu de tarot sur Amstrad et Spy vs Spy, deuxième version pour C64.(Run Informatique, 63 rue Gerard 75013 Paris et 5 Bd Voltaire 75011)

● LE MINITEL S'AMUSE

Un nouveau serveur de jeu sur Minitel vient de voir le jour. Son nom: Miniplay. Ses prestations: Maxiquizz, Publicitest, Horrorscope, Maximind, Etoiles-Z-écrans, Chasse au tigre, Test psycho, Kayoucizo, No man's land et Minip news qui englobent jeux d'arcade et de reflexion, tests de connaissance et psychologiques. Miniplay est diffusé par Transpac (kiosque). On l'obtient en composant le (3) 615. 91. 77. puis MINIP.

● ELECTRON FOR EVER

C'est le plus fort, le plus grand, le plus beau (il le sait), il s'appelle Yvan Coriat et son magasin Electron ne cesse de défrayer la chronique (de TILT...). Gravitant toujours autour des nouveautés, il nous propose ce mois ci: Pour le 520 ST : King Quest II, Sun Dogs, Hex, Mud Pies, Flight Simulator II et Flight Simulateur et tous les grands succès d'Infocoms, Zork 1, 2... De quoi rassurer les possesseurs du ST. Les bons vieux 800 XL et 130 XE ne sont pas oubliés. Au menu, les deux nouvelles productions de Lucas Film - Eidolon et Koronis - double face, Atari et C 64, Karateka et Load runner rescue (en 3 D), Trilogie of Apshay d'Epyx avec de nouveaux graphismes et son, sans oublier Road Race, Winter Sports, Hacker, Little Computer People et Fast Track Construction Set qui, comme son nom l'indique, est un kit de construction de circuit automobile. Pour nos amis mélomanes le Music Studio du C64 est adapté sur l'Atari. A l'affiche des simulations : Kennedy Approach, une simulation de tour de controle aérienne et les extensions pour Flight simulator II, six nouveaux scénarios de navigation pour sillonner les Etats- Unis. (Electron, 117 av de Villiers 75017 Paris. Tel.47 66 11 77)

LIVRES ET MICROS

ÉTUDE DU BASIC

Le manuel du Basic, M. Waite, M. Pardee. Couramment utilisé aux USA dans les écoles, ce manuel est destiné à tous ceux qui désirent se familiariser avec le Basic. Hachette informatique, 344 p., 130 F.

Les grandes règles de la programmation en Basic, R. Van Loo. Initiation au Basic, apprendre à construire des programmes, et maîtrise des grandes techniques de programmation. Marabout Service, 215 p.

Je débute en Basic, C. Delannoy. Vous débutez en Basic et vous avez choisi un *C 64* pour vous initier ! Ce livre est fait pour vous, il sera votre premier compagnon de route. Eyrolles, 130 p., 92 F.

25 programmes graphiques en Basic microsoft, T.J. O'Malley. A l'aide de ce manuel, vous découvrirez comment utiliser au mieux les possibilités graphiques uniques de votre propre micro-ordinateur à des fins pratiques. Eyrolles, 192 p., 125 F.

Sesame Basic français pour jeunes explorateurs, L. Cormier. Quelque part dans la jungle, un gorille connaît la plus grande surprise de sa vie. Puce, 84 p.

Jeux de robotique en Basic, P. Stumm. Après une présentation de la robotique, ce livre propose au lecteur d'expérimenter sur micro les algorithmes utilisés par le déplacement des robots. Eyrolles, 179 p., 105 F.

Logic Basic Tome 2, P. Sénicourt, M. Massiou. Pour ceux qui connaissent bien le Basic et désirent apprendre à structurer cette programmation. P.S.I., 280 p., 165 F.

ÉCOLE ET MICRO

Micro pour l'école, D. Nielsen. 17 programmes Basic pour des élèves de CM2 ou collège : conjugaison, géographie, etc. P.S.I., 216 p., 110 F.

Destination collège, D. Nielsen. Le passage de l'école au collège est souvent difficilement ressenti ; les 17 programmes de cet ouvrage abordent de manière attrayante les caractéristiques principales du programme scolaire de cours moyen et les nouveautés de la sixième. P.S.I., 215 p., 110 F.

Meca Basic, T. Tacquet, F. Legroux. 20 programmes en Basic de mécanique appliquée pour première et terminale S, TS et IUT. P.S.I., 146 p., 95 F.

GRAPHISME

Images et signes, Dalaudier, Le Maréchal, Moisy, Purgam, Ratard. Un ensemble livre + cassette qui vous permettra de créer des dessins, définir des caractères, de les modifier à volonté et de les éditer. Un véritable outil de travail, pour vous perfectionner en programmation. Cedic/Nathan, 128 p., 150 F.

Mathématiques et graphismes, G. Grandpierre, R. Cotte. Cet ouvrage permet aux informaticiens de tous niveaux de réaliser rapidement, à partir de fonctions mathématiques simples, de très beaux graphismes. Il vous apprendra l'étrange univers des fractals, l'algorithme de Hörmer, les surfaces en Z2, etc. P.S.I., 260 p., 130 F.

Courbes de maths en Basic, L. Avon, A. Rolet. Ce livre abondamment illustré est destiné à tous les possesseurs d'un micro-ordinateur qui disposent de possibilités graphiques GW Basic, Vasica d'IBN, Basic du Thomson *TO7*. Edimicro, 105 p., 11 F.

JEUX

Jeux d'aventure : comment les programmer, Walkowiak. Ce livre fournit un système complet d'aventure avec éditeur interprétateur, routines utilitaires et fichiers de jeux. Data Becket/Radio, 200 p.

Créez vos jeux d'aventure sur micro-ordinateur, J.M. Pezeret. Cet ouvrage donne un support technique à votre imagination, et décrit une méthodologie de programmation pour la réalisation de jeux d'aventure. Eyrolles, 132 p., 98 F.

La programmation des jeux d'aventure, G. Anfossi. Prisonnier sur l'île de Lock Largo, vous ne pouvez échapper à vos geôliers que par la mer... Programmez cette aventure en Basic, puis créez vos propres scénarios. P.S.I., 121 p., 90 F.

Voyage avec une inconnue, Eureka. Plus de 100 jeux mathématiques qui permettent de découvrir l'histoire et la géographie d'une vingtaine des plus beaux endroits du monde. Londreys, 263 p., 78 F.

Le Planivers, A.K. Dewdney. Contact informatique avec un monde à deux dimensions. Voyage passionnant, jalonné de surprises et de découvertes dans un récit qui combine la spéculation et l'observation scientifique, la métaphysique, la technologie et le suspens ! Londreys, 287 p., 78 F.

Je construis mon premier robot, M. Hath, D. Djama. Choix des matériaux et des composants, montage et câblage des circuits et des moteurs, extensions possibles. Edimicro, 105 p., 86 F.

Micro games, P. Bossert, P. Dickinson. Pénétrez dans le monde fascinant du Basic et réalisez vous-même une dizaine de jeux d'action ou de réflexion pour *Apple, ZX 81, Spectrum, TO7*. Le livre de poche, 159 p.

OUVRAGES BRANCHÉS

ALICE

Exercice en Basic pour Alice et Alice 90, M. Charbit. Ouvrage qui adopte une démarche progressive et pédagogique. Il présente chaque mot Basic par niveau selon un plan clair et complet. P.S.I., 145 p., 95 F.

Alice programmation en Assembleur, G. Fagot-Baraly. Pour tous ceux qui veulent aller plus loin après avoir appris à maîtriser le Basic. Sybex, 190 p., 98 F.

AMSTRAD

Amstrad, les jeux d'aventure et comment les programmer sur CPC, M. Walkowial. Voici la clé du monde de l'aventure. Ce livre fournit un système complet d'aventure avec éditeur, interprétateur, routines utilitaires et fichiers de jeux. Micro Application/Editions Radio, 250 p., 129 F.

L'utilisation de l'Amstrad CPC 464, I. Sinclair. Pour se familiariser avec le fonctionnement du *CPC 464* et s'initier à la programmation version Basic. Hachette, collection Micropratique, 256 p., 125 F.

Que vous soyez gros ou petit consommateur de disquettes, vous ne pouvez vous permettre de négliger la qualité de mise en mémoire de vos informations.

Une bonne raison pour Memorex d'innover en recherches intensives et essais performants.

L'expérience seule compte dans ce vaste domaine qu'est l'informatique.

Memorex met sa maîtrise technologique au service de sa fiabilité. Chaque piste de disquette est garantie 100 % sans erreur. Memorex vous offre le disque souple le plus fiable du marché. Vous rapprochant ainsi de la valeur absolue.

Ce qui fait aussi notre force, c'est que vous puissiez trouver les disquettes Memorex dans plus



Amstrad, 56 programmes - M.S.X., 56 programmes, S. Trost. Créez vous-mêmes des logiciels de gestion, finances, analyse de données, gestion de fichiers et éducation. Sybex, 145 p., 78 F.

APPLE II

Destination aventure sur Apple II, Delton T. Horn. Quatre programmes de jeux d'aventure avec leur mode d'emploi, tremplin de nouveaux programmes personnels. P.S.I., 246 p., 140 F. La disquette d'accompagnement : 210 F.

Apple II, premiers programmes, R. Zaks. Une initiation claire et gaiement illustrée au Basic de la « pomme ». Sybex, 237 p., 98 F.

ATARI

Périphériques de l'Atari, D.J. David. Cet ouvrage est destiné aux possesseurs d'*Atari* désirant approfondir leurs connaissances en Basic, en particulier en ce qui concerne la manipulation de fichiers. P.S.I., 129 p., 85 F.

Premiers pas avec l'Atari, E. Derson. Un guide pratique avec des conseils, de nombreux exemples de programmes, une méthode progressive pour créer, jouer et découvrir toutes les possibilités du Basic Atari. Cedic/Nathan, 239 p., 80 F.

Connaître le Basic Atari, W. Carris. Un guide très pratique qui s'adresse aussi bien aux débutants qu'à ceux qui connaissent déjà l'informatique. Atari, 183 p., 159 F.

Assembleur de l'Atari, D. J. David. Etude du microprocesseur 6502 et de ses possibilités. Ses instructions, ses modes d'adressage, routines, adresses-système. P.S.I., 216 p., 110 F.

ATMOS

Jeux sur l'Atmos, Jumes, Gee, Awbank, Piloquet. 21 jeux d'une qualité exceptionnelle pour votre *Atmos*. Belin, 104 p.

Communiquez avec votre Oric 1 et votre Atmos, B. Dutertre. Les diverses possibilités de l'*Oric 1*, ainsi que les applications spécialisées dans la communication d'amateur. Soracom, 189 p., 145 F.

COMMODORE 64

Basic plus 80 routines sur C 64, M. Martin. Ce livre vous propose pour muscler votre ordinateur, 80 manières de simuler des fonctions. P.S.I., 130 p., 85 F.

Commodore 64, premiers contacts, Dejonghe et Earhart. Initiation destinée aux enfants. Découverte du clavier, de l'éditeur et introduction au langage Basic. Sybex, 200 p., 98 F.

Commodore 64 - Games Book, Cliffort et M. Ramshaw. Un vaste choix de programmes de jeux en Basic, incluant aussi des routines en langage machine pour exploiter à fond les possibilités graphiques et sonores étendues du *C 64*. Un petit reproche : les programmes ne sont pas toujours assez documentés. Melbourne House Publishers, 77 F.

Commodore 64 - Games Book, G. Barnett. Trente nouveaux programmes de jeux, mieux expliqués que les précédents.

Destination aventure, Delton T. Thorn. Création de jeux d'aventure sur *C 64*. Quatre programmes avec leur mode d'emploi, explications, astuces pour créer ensuite ses propres jeux. P.S.I., 248 p., 140 F.

ELECTRON

102 programmes pour Electron, Deconchat. Apprendre en se distrayant, tel est l'objectif de ce livre. Ces 102 programmes de jeu vous guideront progressivement dans l'exploration du Basic de l'*Electron*. P.S.I., 245 p., 120 F.

Jeux sur l'Electron, James, Gee, Ewbank, Piloquet. 21 jeux formidables, variés et conçus spécialement pour votre *Electron*. Belin, 103 p.

EXL 100

25 programmes. Logiciels pour EXL 100, A. Gonin, P. Moreau. Des utilitaires, des jeux, pronostics de tiercé, thème astral, pétanque. Minipuce, 138 p., 95 F.

E.X.L. 100, jeux d'action, P. Monsault. 18 jeux d'action avec graphisme animé, son et couleurs. Sybex, 96 p., 49 F.

HECTOR

102 programmes pour Hector en Basic 3X, J. Deconchat. Niveau par niveau vous assimilez de nouvelles instructions pour arriver à la maîtrise de votre *Hector HRX* ou *MX*. P.S.I., 237 p., 120 F.

MACINTOSH

Multiplan et Chart sur MacIntosh, X. Bouilloux. Exercices de gestion avec graphique, choisis pour leur intérêt pédagogique et pratique. Premier ouvrage qui propose de combiner *Multiplan* et *Chart*, le progiciel graphique du *MacIntosh*. Edimicro, 235 p., 159 F.

MO5

Jeux sur MO5, Perbost, Renucci. 20 jeux passionnants et prêts à l'emploi pour votre *MO5*. Hasard, action, réflexion. Edimicro, 143 p., 88 F.

Cahier d'informatique, Deledicq, Ponts-Lajus. Une initiation au langage du *TO7* et du *MO5* à partir de 8 ans pour construire vous-même des programmes simples, courts et amusants. Nathan/Cedic, 64 p.

Tout sur le MO5, Bieber, Perbost, Renucci. Ce que vous devez savoir pour bien utiliser votre *MO5*. Initiation au Basic par le jeu, le Basic, le graphisme et les sons, le langage machine. Edimicro, 256 p., 98 F.

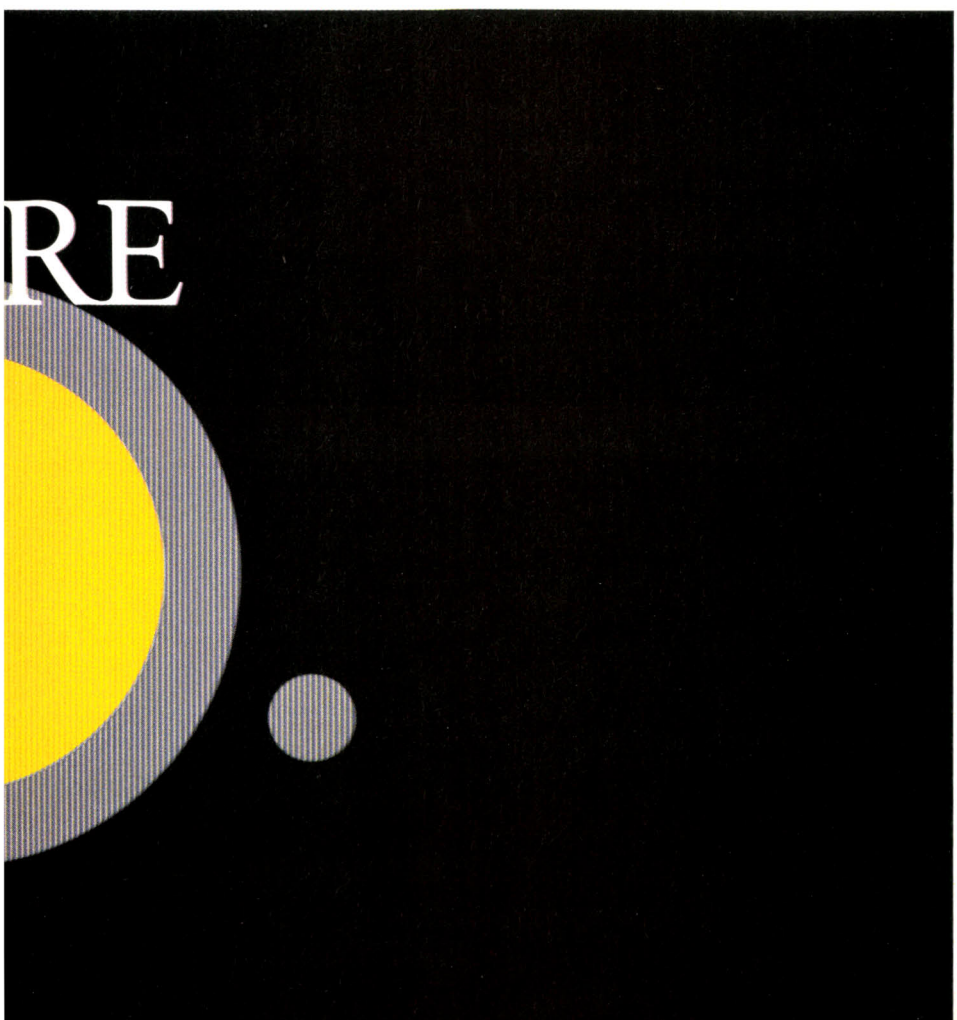
Initiation au Basic TO7, C. et F. Blondel. Livre simple pour permettre à tout débutant n'ayant aucune connaissance de se familiariser avec la programmation en Basic. Cedic/Thomson, 185 p., 75 F.

Jeux sur TO7 et MO5, Fagot, Barraly. Cet ouvrage permet de mettre en pratique les connaissances théoriques acquises dans le domaine de l'intégration de sous-programmes en Assembleur dans des programmes en Basic. Sybex, 165 p., 98 F.

Clefs pour le MO5, G. Blanchard. Un recueil d'astuces et d'informations pour maîtriser le *MO5*. P.S.I., 152 p., 120 F.

Assembleur et périphériques des mots des MO5 et TO7/70, F. Blanc et F. Normant. Le jeu d'instructions du microprocesseur 6809, les routines et adresses utiles pour utiliser à fond tous les périphériques. P.S.I., 128 p., 85 F.

MO5, programmation Assembleur, ▸

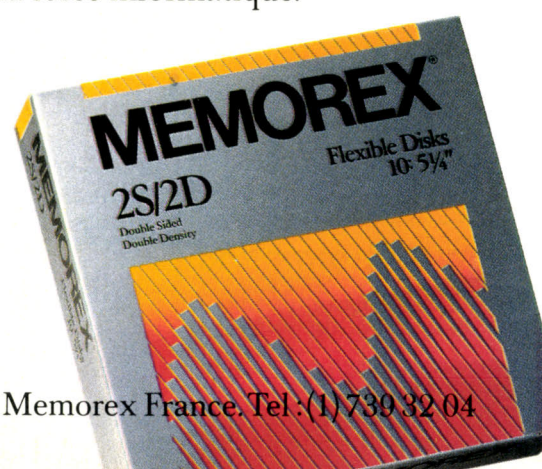


de 800 points de vente, en France.

Disponibles en 8", 5 1/4" et 3 1/2", les disquettes Memorex ont l'intelligence de vivre en parfaite compatibilité avec les matériels existants sur le marché.

De plus, s'il vous prenait l'idée d'aller jusqu'à mettre votre mémoire au cube, vous nous trouveriez toujours sur votre route.

Memorex, c'est plus que jamais la force informatique.



Memorex France. Tel : (1) 739 32 04

Fagot, Baraly. Initiation au langage roi de la programmation. Pas facile — il faut d'abord maîtriser le Basic —, mais très performant. Sybex, 200 p., 98 F.

Changement de programme. Onze programmes utilitaires (définition graphique, musique, histogramme...), douze jeux (course croisière, loto, poker...) et quatre programmes de gestion (facturation, gestion de bibliothèque...) Pour *TO7/MO5*. Minipuce, 140 p., 95 F.

M.S.X.

Super jeux M.S.X., J.F. Seham. 50 programmes de jeux d'adresse, de réflexion et de hasard, que vous pourrez utiliser sur tous les ordinateurs dotés du nouveau standard international. P.S.I., 239 p., 120 F.

Jeux d'action, de hasard et de réflexion sur M.S.X., Picard, Ducamp. En plus des jeux d'action proposés, cet ouvrage est accompagné d'un commentaire détaillé, permettant de passer de la théorie des manuels à la programmation pratique. Eyrolles, 181 p., 110 F.

Applications familiales en Basic M.S.X., L. Ly. Pour tous les possesseurs d'un *M.S.X. — Canon, Hitachi, Sony, Philips, Sanyo, Toshiba, Yamaha* — qui veulent aller plus loin que les jeux. Edimicro, 120 p., 98 F.

Basic M.S.X., J. Boisgontier. Pour approfondir ses connaissances du Basic *M.S.X.* Graphiques, lutins, redéfinition des caractères, sons, etc. P.S.I., 216 p., 120 F.

Le livre du M.S.X., D. Martin. Découverte du fonctionnement interne du *M.S.X.*, du Basic et du langage machine. P.S.I., 206 P., 110 F.

M.S.X. initiation au Basic, Rodnay Zaks. Un apprentissage de la programmation dans un langage clair, agrémenté d'illustrations. Sybex, 248 p., 98 F.

Introduction à M.S.X., D. Berthet, A. Perbost. Tous les éléments pour concevoir et rédiger des programmes en Basic *M.S.X.* Un chapitre entier est consacré aux instructions graphiques et sonores. Edimicro, 180 p., 108 F.

M.S.X. jeux d'action. Dix-huit jeux d'action, P. Monsault. Vient de sortir également pour le *C 64* (par E. Ravis) et pour le *VG 5000* (par P. Monsault). Sybex, 96 p., 49 F.

ORIC

Guide pratique de l'Oric, Bussac, Lagoutte. De l'embarquement à la croisière hyperbasic, le pilotage d'*Oric* propose une initiation progressive accompagnée de nombreux exemples. Cedic/Nathan, 237 p., 75 F.

SINCLAIR QL

Guide pratique du Sinclair QL, E. Tenin, Van Thong. Descriptions des procédures et des fonctions du Super Basic, appliquées à toutes les utilisations du *QL*, jeux, programmation, gestion. Edimiro, 210 p., 135 F.

YENO

Super jeux Yeno, J.F. Sehan. 50 supers programmes de jeux d'adresse, de réflexion et de hasard vous proposent de maîtriser rapidement le Basic de votre *Yéno Séga 3000*. P.S.I., 235 p., 120 F.

La découverte du Yeno Séga 3000, J.M. Jego. Ce livre est destiné aux débutants en informatique ainsi qu'aux lecteurs découvrant le *Yéno Séga 3000*. P.S.I., 162 p., 100 F.

Exercices en Basic pour Yéno Séga 3000, J. Levy. Toutes les instructions Basic expliquées aux débutants par l'exemple. P.S.I., 160 p., 95 F.

ZX SPECTRUM

ZX Spectrum et Spectrum plus, A. Jones. Destiné aux utilisateurs du *Spectrum*, ce livre expose les éléments de base tels que la géométrie planaire ou la notion de pixel, avant d'aborder les données du graphisme en 3D. Eyrolles, 239 p., 176 F.

Spectrum graphics, N. Hampshire. Ce livre vous initiera progressivement à tous les secrets du dessin en deux ou trois dimensions sur *Spectrum*. Duckworth.

Astronomie sur ZX Spectrum, L. Strebler. Permet d'effectuer des calculs astronomiques (!). P.S.I., 80 p., 85 F.

Le ZX Spectrum et ses micro-drives, A. Pennell. Découvrez les possibilités du micro-drive et des réseaux et mettez-les en pratique grâce à différents programmes Basic ou Assembleur. Hachette Informatique, 95 F.

Micro pratique, J. Tatchell, B. Benet. Petit guide pratique d'introduction à la micro-informatique. Hachette Jeunesse.

INDEX DES ARTICLES PARUS DANS TILT DU N° 18 AU N° 25

ACTUEL

Microscopie - Branchez-vous. Le titre du dernier livre, de Joël et Stella de Rosnay n° 18 p. 16
Micro-économie - Le grand chambardement. Un tourbillon d'événements passionnants dans un paysage d'une fabuleuse incohérence. n° 19 p. 22
Exelvision... d'avenir - Jacques Palpacuer. Abandonner son job et créer sa société ? n° 21 p. 18
J'ai même rencontré des soft-men heureux - La création d'entreprise est un sport. Ceux qui s'en sortent sont les plus forts. n° 22 p. 24
Fric crack : la fête est finie - La grande époque des pirates du logiciel est révolue. n° 24 p. 70
Imagine... les nouvelles images. Quand l'art rejoint l'industrie, la météo, l'architecture, le rêve et l'argent font bon énage. n° 25 p. 76

BANCS D'ESSAI

M.S.X. n° 18 p. 40
VG 5000 n° 18 p. 46
Amstrad CPC 464 n° 18 p. 48
Pencil II n° 19 p. 46
Lansay 64 n° 19 p. 48
Sinclair QL n° 20 p. 55
Squale n° 21 p. 49
Commodore 16 n° 22 p. 68
Commodore 64 n° 22 p. 70

game over game over game over

Il faudrait être fou pour dépenser plus !...

SÉLECTION DU MOIS :

AMSTRAD

	PRIX TTC
Compilation	163
3 D voice chess	163
Beach head	130
Beach head (disk)	196
Deley Thomson decat	97
Dopple ganger	97
Fighter pilot	107
Fighter pilot (disk)	182
Frank bruno's boxing	114
Jungernault	97
Mandragore	239
Master of the lamp	124
Rocky horror show	147
Sorcery	135
Way of explo. fi St	130

COMMODORE 64

	PRIX TTC
10 mégahits	163
Beach head 2	127
Cube de basic	285
Dam Buster	129
Francky goes to Ho	137
Frank bruno's bo	114
Karateka	157
Mandragore	239
Mandragore disk	297
Pole position	129
Skyfox	157
Skyfox (disk)	215
Sorcery	137
Summer games 2	134
Way of explo fist	129

SPECTRUM

	PRIX TTC
Compilation (10 b)	163
Compilation (6 b)	97
Beach head	99
Daley Thom supertest	97
Doom dark's revenge	119
Frank bruno's boxing	97
Francky goes to holl	137
Ghost buster	124
NIGHT shade	147
Profanation	124
Raid over Moscow	99
Starion	125
Super chess 3,5	130
Way of exploding fist	124
Wizard lair	97
Zaxxon	114

THOMSON

	PRIX TTC
Androïdes	186
Arsène Lapin	153
Cartable niv. 6e	285
Dictée électronique	144
FBI	196
FOX	155
II, intrus	155
Invasion	162
Karaté	196
Les dieux du stade	153
Mandragore K 7 mo 5	239
Mandragore K 7 to 70	239
Mission pas possible	155
Ordifables	203
Pilot	155
Vin sur vin	256

MS X

	PRIX TTC
6 : compilation	130
Boulder dash	130
Chess (cart.)	198
Cube de basic	285
Flight path 737	114
Ghost buster	147
Hunchback	130
Lode runner (cart.)	355
Mandragore	239
Master of the lamp	147
Sorcery	140
Tex (tt de texte)	285
The hobbit (livre fr.)	208
Hercule	142
Banco gest	130
Autoroute	124

APPLE

	PRIX TTC
Designer's pencil	328
Ghostbuster	328
Mandragore	333
Hold-up	333
Pitfall	333
Space shuttle	328

ACCESSOIRES

	PRIX TTC
Superjoy 28 (Hippojoystick)	122
Prolongateur Amstrad 464 -	81
Prolongateur Amstrad 664 -	112

Pour obtenir la liste complète des logiciels disponibles, écrire à ***GAME OVER*** *en joignant un timbre à 2,40 F*

Bon de commande

A retourner accompagné du chèque de règlement

GAME OVER

9, rue Franklin / 69002 LYON / Tél. 78.42.12.82

Port gratuit au-delà de 3 logiciels

NOM : _____ ADRESSE : _____

CODE POSTAL : _____ VILLE : _____

TITRE _____ QTÉ _____ PRIX _____ MONTANT _____ *Date et Signature :*

PORT 15 F

TOTAL

INDEX

Atari 130 XE n° 22 p. 72
M.S.X. Sony, Toshiba Mitsubishi, Goldstar n° 23 p. 62
Atari 520 ST n° 24 p. 78
Thomson TO9 n° 25 p. 82

CARTE POSTALE

« Consumer Electronic Show » de Las Vegas, 85 n° 19 p. 78
Electronic Dreams, le scénario du film n° 20 p. 98
Toute la presse micro-informatique étrangère n° 22 p. 106

DOSSIER

Accros les Héros - 60 logiciels d'aventure au Tiltoscope n° 18 p. 56
Vagues à l'arme - 23 batailles navales au Tiltoscope n° 19 p. 52
Scramble - 19 simulateurs de vol au Tiltoscope n° 20 p. 60
Micro. Eco... Bobo - 13 simulateurs économiques au Tiltoscope n° 21 p. 52
Intellectuel, non ? - 12 logiciels scientifiques au Tiltoscope n° 22 p. 76
Le Flip, c'est chic - 20 Flippers au Tiltoscope n° 23 p. 74
Kid's school - 83 logiciels pluridisciplinaires n° 24 p. 86
L'enfer des périphériques - A vous de traquer le drive le plus rapide ou le micro capable de faire réagir votre ordinateur à la voix n° 25 p. 92

LUDIC

Pas d'orchidée pour Al Carbonne.
« Mugsy », un jeu immoral de Melbourne House pour *Spectrum 48 K* n° 19 p. 85
Je croasse en toi mon feu.
« Spy vs spy », un logiciel First Star pour *C 64, Atari 600 XL* et *Apple II* où deux corbeaux machiavéliques des services secrets vous attendent. n° 20 p. 52
A l'eau ? Ne coulez pas !
Un terrible pas de deux où les Anglais mènent la danse dans ce combat naval du XIXe siècle (« Broadsides, disquette SSI pour *Apple II*) n° 21 p. 68
« Sorcery » 1er de notre hit parade.
Le logiciel de la nouvelle génération, mi-aventure, mi-action avec le plan des 40 salles à parcourir version *Amstrad* n° 25 p. 115

MICRO STAR

L'Amstrad - Ses périphériques, ses logiciels n° 23 p. 68
ZX 81 - Ses périphériques et ses meilleurs logiciels n° 24 p. 82
Apple II, IIe, IIc, leurs périphériques et leur ludothèque idéale n° 25 p. 86

ROLES

« Mandragore »
Un logiciel signé Infogrames assure sa suprématie sur les jeux d'aventure (version pour *C 64*). n° 19 p. 72
Préhistoriquement vôtre
Quelques révélations sur le premier épisode d'Eureka n° 20 p. 76
Démons et merveilles
Défendez le fabuleux royaume de Questron contre les attaques de Mantor (« Questron », disquette SSI pour *Apple*) n° 20 p. 78
La pieuvre par l'œuf
Un jeu de détective, de rôle et d'aventure pour *Spectrum 48 K* avec « Alien » un monstre jailli de nulle part. n° 21 p. 72
Alea jacta est - Eureka
L'époque romaine où *Tilt* soulève un nouveau coin du voile des secrets d'Eureka n° 21 p. 76
Profession reporter
Réalisez le scoop de votre vie en retrouvant un espion international (« Scoop », disquette Loriciels pour *Apple II*). n° 22 p. 88
Histoire d'histoires - Adventure Writer
Réalisation de jeux en Assembleur sans connaître l'Assembleur. « Adventure Writer » n'est pas un jeu mais un programme (Disquette Codewritter, Sofiter pour *Atari 800, Apple II* et *C 64*). n° 22 p. 89
Oyez oyez bonnes gens - Eureka
Von Berg rôde. Fini les cauchemars, *Tilt* vous prodigue son coup de pouce mensuel. n° 22 p. 98
L'aventure disait-il...
« Meurtre à grande vitesse » dans un TGV, pour les amateurs d'enquêtes policières (K7 Cobra soft pour *Oric/Atmos, Amstrad, TO7/MO5, C 64, Exelvision, Spectrum* et *M.S.X.*). n° 23 p. 88
« Aztec tomb revisited »
Un logiciel destiné à ceux qui débutent dans les jeux d'aventure (K7 Alligata pour *C 64*). n° 23 p. 89
« Dallas »
De retour à Dallas, savourez votre victoire au coin du feu après avoir empoché la récompense (« Dallas quest », disquette MCC pour *Atari 800, C 64* et *Apple II*). n° 23 p. 91

TILT PARADE

« The newsroom » - Un logiciel de création d'un journal (disquette Springboard pour *Apple II, IBM PC* et *PC JR, C 64*) n° 24 p. 46
« The Dambusters » - La destruction de barrages dans la Ruhr en 1943 (disquette et K7 US Gold pour *C 64*) n° 24 p. 48
Gemdraw - Dessiner pro (Disquette Digital Research pour *Atari 520 ST*). n° 24 p. 49
« Operation Mercury » - (Disquette Froggy Software pour *Apple II*) n° 25 p. 52
« Music Writer » - (Disquette Fogio pour *Atari 800, 800 XL* et *C 64*) n° 25 p. 54
« Radio Controlled Flight Simulator » - (Disquette Dave Brown Products pour *Apple II* et *IIe*) n° 25 p. 53

Microfolie's les spécialistes **30.21.75.01**

Matériels - Périphériques - Fournitures - Logiciels - Accessoires - Librairie - Formation.

ATARI 520 ST

Mono .....9 990 F
Couleur .....12 000 F

AMSTRAD
1 jeu gratuit avec chaque U.C.

464 M .....2 690 F
464 C .....3 990 F
664 M .....3 790 F
664 C .....5 290 F
6128 M.....4 490 F
6128 C .....5 990 F
8256 .....6 990 F
Drive + cont. .....1 990 F
Drive sup. + câble ....1 890 F
Crayon optique .....295 F
Imprim. DMP 2000 ....2 290 F
Synthétiseur.....390 F
Peritel .....390 F
Câble imprim. .....150 F
Housse.....175 F

THOMSON

TO9 M .....9 950 F
TO9 C .....12 000 F

PROMO THOMSON

MO5 + LEP + BASIC + 300 F log. .....2 990 F
TO70 + LEP + BASIC + 400 F log. .....3 990 F

PROMO MSX

YAMAHA YIS 503 ou CANON V 20 + CM 14 4 990 F

SINCLAIR

QL (fr) Peritel + Mono 4 995 F

ORIC ATMOS .....990 F

LOGICIELS

Réservation par tél. Catalogue (3 timbres à 2,20 F)

AMSTRAD (+ 200 titres)

SORCERY C/D.....105/199 F
BEACH HEAD C/D ..105/179 F
FIGHTER PILOT C/D ..95/159 F
AIRWOLF C/D .....105/159 F
CENTRE COURT C/D 119/149 F
JUMJET C/D.....105/149 F
MASTER CHESS C/D105/149 F
RALLYE II C/D.....169/269 F

THOMSON (+ 190 titres)

5e AXE-MO5 .....199 F
SUP. TENNIS-MO5/TO7 70 .....195 F
MANDRAGORE-MO5/TO7 70 .....239 F
IMPERIALIS-MO5/TO7 ....199 F
RAID SUR TENERE-MO5/TO7 .....169 F
AIGLE D'OR .....169 F

MSX (+ 100 titres)

TENNIS K .....229 F
LODE RUNNER K .....369 F
PING PONG K .....249 F
ROAD FIGHTER K .....249 F

ORIC (+ 170 titres)

LORITEL .....399 F
SECRET TOMBEAU .....149 F
FRELON .....129 F
CRYPT SHOW .....99 F

C 64 (+ 150 titres)

BEACH HEAD 2 .....119 F
TOUR DE FRANCE.....119 F
MANDRAGORE .....339 F
VIEW TO A KILL .....129 F
SKY FOX.....129 F

PERIPHERIQUES ET ACCESSOIRES

Monit. coul. CM 14 ....2 950 F
Monit. mono Peritel ....1 100 F
Manette Q II .....99 F
Jasmin 2 Oric .....3 150 F
Manettes Thomson .....559 F
Clavier TO7 .....699 F
Megabus + cordon MO5 ..659 F
Imp. GP 500 A .....2 290 F
Imp. SP 1000 A .....3 290 F
Drive MSX 1 mega ....3 290 F
Brother 1009 QL .....2 850 F
Modulateur Secam .....499 F
Ruban GP 500.....99 F
Boîte disq. clefs 1/4.....250 F
Disq. 3P, les 10.....350 F
K7 15 min, les 10 .....69 F

Prix TTC.
Offre valable dans la limite des stocks disponibles.

BON DE COMMANDE à retourner à MICROFOLIE'S, 4, rue André Chénier 78000 Versailles - 30 21 75 01.

MATERIEL	ARTICLE	PRIX
Matériel en port du Corse, DOM-TOM, étranger, nous consulter	Frais d'envoi 0 à 500 F = 20 F + 500 F = 40 F	
	TOTAL	

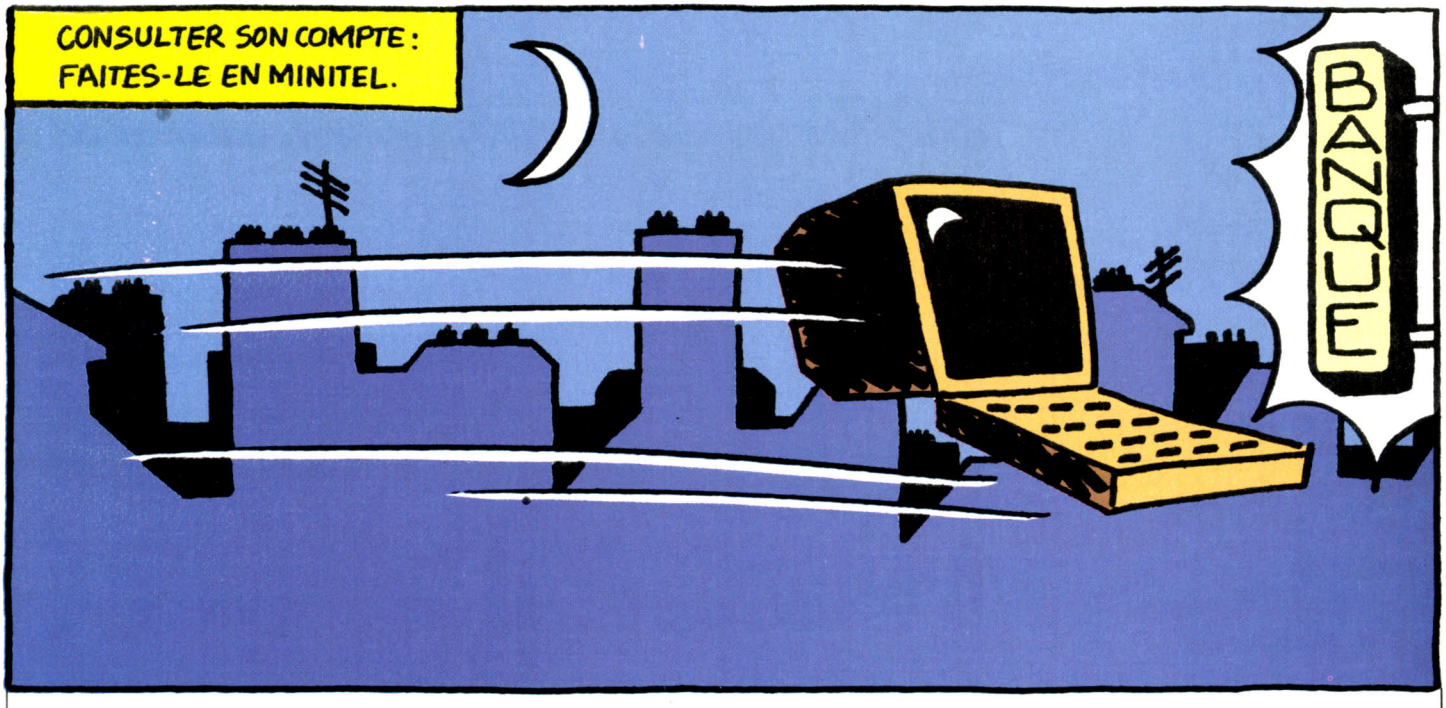
Nom et prénom du destinataire .....
Adresse .....
C.P. .....
Tél. .....
Ville .....
Ci-joint mon règlement par : ☐ chèque ☐ mandat lettre

PAIEMENT A CRÉDIT
Je désire recevoir une offre crédit CREG.
Montant de la commande ..... F
Nombre mensualités ..... F/mois
Versement comptant 20 % ..... F
[ ] chèque Signature :
[ ] mandat lettre

ADRESSES

DISTRIBUTEURS, ÉDITEURS IMPORTATEURS

• **Activision :** 9, av. Matignon, 75008 Paris. Tél. : 42.99.17.85.
• **Advision :** R.N.7, 06270 Villeneuve Loubet. Tél. : 93.20.65.42.
• **Amstrad France :** 143, Grande-Rue, 92310 Sèvres. Tél. : 46.26.34.50.
• **Anirog Software :** 29 West Hill Dartford-Kent, DA 1 2 EL.
• **Apple :** Av. de l'Océanie, Z.A. de Courtabœuf, B.P. 131, 91944 Les Ulis. Tél. : 69.28.01.39.
• **Ariolasoft :** Z.I. du Coudray, 14, avenue Albert-Einstein, 93155 Le Blanc-Mesnil. Tél. : 48.65.14.24. Distribue : Broderbund Software, Synapse Software, Créative Software, Electronic Arts, Funware.
• **ASN Diffusion :** Z.I. La Haye Griselle, B.P. 48, 94470 Boissy-Saint-Léger. Tél. : 45.59.27.28.
• **Atari :** 9-11, rue Georges-Enesco, 93000 Créteil. Tél. : 43.39.31.61.
• **Atlantic soft :** 40, bd Anne-de-Bretagne, 56400 Auray.
• **Beauvais Matic :** 123, rue du Château, 92100 boulogne. Tél. : 46.04.81.02. Distribue Continental Software pour les Memotech 500 et 512.
• **Belin :** 8, rue Férou, 75006 Paris. Tél. : 46.34.21.42.
• **Brandt Sodame :** 102, av. de Villiers, 75847 Paris. Tél. : 47.66.52.02.
• **Cadre :** 79, rue Hippolyte Kahn 69100 Villeurbanne. Tél. : 78.03.18.46.
• **Canon :** Le Bonaparte - Centre d'affaires Paris-Nord, 93154 Le Blanc-Mesnil. Tél. : 48.65.42.23.
• **Casio :** 178, rue du Temple 75003 Paris. Tél. : 42.77.11.34.
• **CBS :** Idéal Loisirs : B.P. 50016, 108-122, av. de la Plaine de France, Z.A.C. Paris-Nord II, 95945 Roissy Charles de Gaulle. Tél. : 38.63.22.44.
• **CLJ :** 10, place de la Bastille, 75011 Paris. Tél. : 42.87.78.54.
• **Cobra soft :** 5, av. Monnot, 71100 Châlon-sur-Saône. Tél. : 85.41.63.00.
• **Coktel vision :** 8, rue de Fontenoy, 78000 Versailles. Tél. : 39.53.26.47.
• **Commodore Computer :** 3, rue du Docteur Lancereau, 75008 Paris. Tél. : 45.62.01.09.
• **Direco International :** 30, avenue de Messine, 75008 Paris. Tél. : 42.56.16.16.
• **Ediciel :** 22, rue de la Boétie, 75008 Paris. Tél. : 42.66.00.32.
• **Edil :** 18 *bis*, rue Violet, 75015 Paris. Tél. : 45.75.41.81.
• **Edimicro :** 65, rue Claude-Bernard, 75005 Paris. Tél. : 45.35.10.18.
• **Emka systèmes :** 22, av. Hoche, 75008 Paris. Tél. : 42.25.51.86.
• **Ere Informatique :** 27, rue de Leningrad, 75009 Paris. Tél. : 48.87.27.27.
• **Euréka :** 39, rue Victor Massé, 75009 Paris. Tél. : 42.81.20.02.
• **Exelvision :** Tour Montparnasse, 33, av. du Maine, B.P. 181, 75755 Paris. Tél. : 45.38.11.11.
• **F.I.L. :** Tour Galliéni 2, 36, av. Galliéni, 93175 Bagnolet. Tél. : 48.97.44.44.
• **Free Game Blot :** Cedex 205, Crolles, 38190 Brignoud. Tél. : 76.08.18.76.
• **Froggy Software :** 33, av. Philippe Auguste, 75011 Paris. Tél. : 43.58.25.98.
• **Futur :** 53, av. de la Grande Armée, 75116 Paris. Tél. : 45.01.93.57.
• **Galaxie :** 9-11, rue Georges Enesco, 94008 Créteil Cedex. Tél. : 43.77.12.63.
• **Goal Computer :** 15, rue de Saint-Quentin, 75010 Paris. Tél. : 42.00.57.71.
• **Golem :** 140, bd Haussmann, 75008 Paris. Tél. : 45.62.03.30. Importateur distributeur du Lynx.
• **Hachette Micro Informatique :** 126, rue Jules Guesde, 92301 Levallois-Perret. Tél. : 47.39.32.52.
• **Hanimex :** 18, rue Ampère, B.P. 91, 95600 Gonesse. Tél. : 39.85.96.33.
• **Hatier :** 8, rue d'Assas, 75006 Paris. Tél. : 45.44.38.38.
• **IBM France :** 3-5, place Vendôme, 75001 Paris. Tél. : 42.96.14.75.
• **Infogrames :** 79, rue Hippolyte-Kahn, 69100 Villeurbanne. Tél. : 78.03.18.46.
• **Initiel :** 26, rue Saussier le roy, 75017 Paris.
• **Innelec/No man's land :** 110 bis, av. du Général-Leclerc, 93500 Pantin. Tél. : 48.40.24.31.
• **ITMC-Yeno :** 88 à 108, rue Louis-Roche, 92230 Gennevilliers. Tél. : 47.98.00.57.
• **JCS :** 25, rue des Mathurins, 75008 Paris. Tél. : 42.65.42.62.
• **Lansay :** 149, boulevard Voltaire, 92600 Asnières. Tél. : 47.33.80.80.
• **Logisoft :** 39, rue de Tunis B.P. 2392, 31086 Toulouse. Tél. : 61.21.49.55.
• **Logi'stick :** centre d'affaires Paris-Nord « Le Bonaparte », 93153 Le Blanc-Mesnil. Tél. : 48.65.44.55.
• **Loriciels :** 53, rue de Paris, 92100 Boulogne. Tél. : 48.25.11.33.
• **Magnard :** 122, bd. Saint-Germain, 75006 Paris. Tél. : 43.26.39.52.
• **Matra :** rue Jean-Pierre Timbaud, B.P. 77, 78391 Bois-d'Arcy. Tél. : 34.60.42.10.



Le Minitel, c'est un petit terminal branché sur le téléphone qui permet de faire toutes sortes de choses en direct : consulter son compte bancaire à tout moment, retrouver quelqu'un rapidement n'importe où en France avec l'Annuaire Electronique ; consulter les horaires des transports, les programmes de spectacles...

Certains de ces services sont gratuits, d'autres payants. La communication elle, ne coûte en général qu'une taxe téléphonique de base toutes les deux minutes.

Pour le Service Annuaire Electronique, là où le Minitel est proposé en remplacement de l'annuaire papier, les trois premières minutes sont gratuites (accès par le 11). Alors, la prochaine fois, allez à la banque en Minitel.

Pour de plus amples renseignements sur Télétel, adressez-vous à votre correspondant habituel des Télécommunications.

teletel
TELECOMMUNICATIONS

La puissance de l'informatique, la simplicité du téléphone.

Forget, Saint-Jean, Vince

• **MCC :** 2, boulevard Rainier III, 98000 Monaco. Tél. : 93.25.31.86.
• **Micro Application :** 147, av. Paul-Doumer, 75016 Paris. Tél. : 47.70.32.44.
• **Micro Lingua :** 116, av. des Champs-Elysées, 75008 Paris. Tél. : 45.63.17.27.
• **Micromania :** B.P. 06740 Châteauneuf. Tél. : 93.42.57.12.
• **Micro Programmes 5 :** 82-84, bd des Batignolles, 75017 Paris. Tél. : 42.53.24.58.
• **Micropuce :** 15, chaussée de l'hôtel de ville, 59650 Villeneuve d'Ascq. Tél. : 20.47.18.57.
• **Minipuce :** 36, domaine de la Boissière, 78890 Garancières. Tél. : 34.86.51.13.
• **Norsoft Logiciels :** 49, rue des Rosiers, 14000 Caen. Tél. : 31.86.56.69.
• **Philips :** 50, avenue Montaigne, 75380 Paris Cedex 08. Tél. : 42.56.88.00.
• **Sanyo :** 8, avenue Léon-Harmel, 92160 Antony. Tél. : 46.66.21.62. Distribue le MSX PHC 28 et le MSX Prism.
• **S.E.R.E.P.E. :** 103-105, rue Charles-Michel, 93200 Z.A.C. Saint-Denis. Tél. : 42.43.36.22.
• **Sharp :** Z.I. de Willemilan, av. Ampère B.P. 11, 91320 Wissous. Tél. : 60.11.52.70.
• **Sofitec :** 207, rue Galliéni, 92100 Boulogne. Tél. : 46.05.88.78.
• **Sonotec :** 41-45, rue Galilée, 75116 Paris. Tél. : 47.23.78.56.
• **Sony France :** 33 bis, rue Madame de Sanzillon, 92210 Clichy. Tél. : 47.39.32.06.
• **Squale :** 60, rue de l'Est, 92100 Boulogne. Tél. : 46.05.24.85.
• **Thomson :** Tour Galliéni 2, 36, avenue Galliéni, 93175 Bagnolet Cedex. Tél. : 43.60.43.90.
• **Typhon :** 88, rue de Paris, 93100 Montreuil-sous-Bois. Tél. : 48.58.06.88.
• **Vectron :** 73, rue du Cherche-Midi, 75006 Paris. Tél. : 45.49.14.50.
• **Vifi-Nathan :** 21, bd Poissonnière, 75002 Paris. Tél. : 42.21.41.41.

MAGASINS

• **A.R.G. :** 21, rue Fructidor, 71100 Châlon-sur-Saône. Tél. : 85.93.34.82.
• **Coconut :** 13, boulevard Voltaire, 75011 Paris. Tél. : 43.55.63.00, et 29, rue Raymond-Losserand, 75014 Paris. Tél. : 43.22.70.85.
• **Computer Land :** 16, rue du Linois, B.P. 84, 75015 Paris. Tél. : 45.75.76.78.
• **Computer Shop Janal :** 1, place Chazette, 69001 Lyon. Tél. : 78.39.44.76.
• **2010 Electronics :** 71, rue du Cherche-Midi, 75006 Paris. Tél. : 45.49.14.50.
• **Digit Center :** 23, bd Poissonnière, 75002 Paris. Tél. : 42.21.49.66. (*)
• **Duriez :** 112 à 132 bd Saint-Germain. 75006 Paris. Tél. : 46.33.20.43.
• **Dynamite Computer :** 54, rue de Dunkerque, 75009 Paris. Tél. : 42.82.17.09.
• **Electron :** 117, avenue de Villiers, 75017 Paris. Tél. : 47.66.11.77.
• **Espace Micro :** 32, rue de Maubeuge, 75009 Paris. Tél. : 42.85.25.20.
• **F.n.a.c. :** 136, rue de Rennes, 75006 Paris. Tél. : 45.44.39.12. (*)
• **Général :** 10, bd de Strasbourg, 75010 Paris. Tél. : 42.06.50.50.
• **Hachette Opéra :** 6, bd des Capucines, 75009 Paris. Tél. : 42.65.83.52.
• **Illel :** 86, bd Magenta, 75010 Paris. Tél. : 42.01.94.68.
• **J.B.G. Electronics :** 163, avenue du Maine, 75014 Paris. Tél. : 45.41.41.63 et 45.41.44.53.
• **Le jeu électronique :** 35, rue Saint-Lazare, 75009 Paris. Tél. : 48.74.43.20.
• **Logic Store :** 39, rue de Lancry, 75010 Paris. Tél. : 42.06.72.28.
• **Majuscule Informatique :** 128, av. Jean-Jaurès, 29200 Brest. Tél. : 98.80.39.23.
• **Maubert Electronic :** 49, bd Saint-Germain, 75005 Paris. Tél. : 43.29.40.04.
• **Microfolie's :** 4, rue André-Chénier, 78000 Versailles. Tél. : 30.21.75.01.
• **Micros et Robots :** 21, rue Fructidor, 71100 Chalon-sur-Saône. Tél. : 85.93.34.82.
• **Microstory :** 14, rue de Poissy, 75005 Paris. Tél. : 43.25.51.52.
• **Nasa :** 88, avenue du Maine, 75014 Paris. Tél. : 43.21.94.30. (*)
• **Règle à calcul :** 65-67, bd Saint-Germain, 75005 Paris. Tél. : 43.25.65.88.
• **Run informatique :** 62, rue Gérard, 75013 Paris. Tél. : 45.81.51.05 ; et 5, bd Voltaire 75011 Paris.
• **Sivea :** 33, boulevard des Batignolles, 75008 Paris. Tél. : 45.22.70.66.
• **Videoshop :** 251, bd Raspail, 75014 Paris. Tél. : 43.21.54.45 et 50, rue de Richelieu, 75001 Paris. Tél. : 42.96.93.95.
• **Videotroc :** 89 *bis*, rue de Charenton, 75012 Paris. Tél. : 43.42.18.54.
• **VTR :** 54, rue Ramey, 75018 Paris. Tél. : 42.52.87.97.

(*) D'autres magasins existent dans plusieurs grandes villes. Vous pouvez téléphoner au magasin principal pour obtenir leurs adresses.

LA NOUVELLE EDUCATION PAR LE SPECIALISTE DE L'EDUCATION



Logiciels HATIER.

L'INTELLIGENCE AU PROGRAMME

Pique fiche - Logomonde - Logomonde II

LE FRANÇAIS DANS LES RÈGLES

Orthocrack 1 - Orthocrack 2 - Orthocrack 3 - Orthocrack 4 - La chasse aux fautes et la course aux hapax.

LE CALCUL SANS PROBLÈME

Divisons - Addsous - Pythagore - Le compte est rond - Le Minotaure - La quête du Graal.

LES LANGUES PLUS VIVANTES

Wormy - Los Gusanitos - Deutsch Wurmchen - Snakes and Ladders - East Side Story - Bingo Bay - Hello Mr Jones!

L'ESPRIT LOGIQUE

Stratac 2 et Crakonis - Jeu de Boole - Cubomagique - Les Enquêtes de Monsieur Theophile.

LES KITS ÉDUCATIFS

Kit du CM2 vers la 6e - Le kit Bac Hatier.

LA MUSIQUE A VOTRE PORTÉE

Mélodimus - Astromus - Rythmamus.

Présentés en cassettes ou disquettes, les logiciels éducatifs Hatier sont opérationnels sur les systèmes Amstrad, Apple, Oric, Texas Instrument, M.S.X. et Thomson.

* marques déposées

Logiciels HATIER. Sélectionnés et présents dans toutes les écoles.

HATIER

Si vous désirez recevoir notre catalogue de Logiciels ainsi que la liste des points de vente dans votre région, renvoyez ce coupon à :
HATIER - 6/8 Rue d'Assas - 75006 PARIS.

Nom _____ Prénom _____ TIL
Adresse _____
Code Postal |_|_|_|_|_| Ville _____

MERRY

P.A

VENTES

V10/001 — Vends K7 pour Atari 2600 : Star Wars, Super Cobra, Haunted House, Chopper Command : 65 F chaque. Pitfall 2 : 160 F. Ou le tout : 400 F. **Christian LE GUIFFANT, 11, rue Parmentier, 94400 Vitry-sur-Seine. Tél. : 46.81.94.48.**

V10/002 — Vends Atmos + Péritel + Câbles + 22 K7 (1815, Star, Macadam Bunper, Tyrann, Hobbit, Meurtre à grande vitesse, Le secret du tombeau...) + Mag : 1 400 F. **Fabrice LARBALETRIER, 50, avenue de Versailles, 94320 Thiais. Tél. : 48.90.56.71 (entre 18 et 20 heures).**

V10/003 — Vends CPC 464 monochrome (01/85) + manuel Basic + 70 jeux (Way of Expl Fist, Alien 8, Hobbit, Fighter Pilot, Sorcery, utilit...) + Docs : 3 500 F. **Laurent GOBBI, 3, allée du Boqueteau, 91000 Lisses. Tél. : (6) 086.05.54.**

V10/004 — Vends MO5 + crayon optique + le guide du MO5, le tout sous garantie, état neuf, n'ayant pas servi cause double emploi. **Christian TAFFIN, 5, rue Madame-de-Sarzillon, 92110 Clichy. Tél. : (1) 47.37.80.11..**

V10/005 — Vends TO7 + lecteur disquettes + extension mémoire + jeux + manettes. Prix : 5 000 F. **Odile GOSSELIN, 70, avenue des Tilleuls, 94450 Limeil-Brévannes. Tél. : 45.69.34.99.**

V10/006 — Vends ensemble comprenant C 64 Pal + moniteur Taxan vision Ex + 1541 + 1530 + joystick + livres + logiciels. Prix : 7 000 F. **Daniel POUSSARD, 6, rue Frédéric Chopin, 92290 Bagneux. Tél. : 46.54.40.23.**

V10/007 — Vends Spectrum 48 K ; Interface ZX 1 ; Microdrive ; Interface joystick ; jeux ; 5 livres. 1 800 F à débattre. **Raoul ROLAND, 22, rue du Petit Montesson, 78110 Le Vésinet. Tél. : 30.71.40.51.**

V10/008 — Vends Console TI 99 absolument neuve 1 000 F. **Alain COCHET-GRASSET, 6, rue Ernest Laval, 92170 Vanves. Tél. : 019.22.11 (de 18 à 20 heures).**

V10/009 — Urgent ! Vends CBS Colecovision + 3 K7 : Donkey Kong, Cosmic Avenger, Zaxxon. Prix : 1 700 F à débattre. **Eric HERNANDEZ, 2, place Jean-d'Alembert, 93380 Pierrefitte. Tél. : 48.29.71.60 (après 19 h).**

V10/010 — Vends console de jeu vidéo Mattel Electronics Intellivision + 11 cartouches dont Tennis, Burger Time, Q* Bert, etc. Prix : 1 500 F à débattre. **Pascal PAPAZIANI, Le Patis, 18, route d'Othis, 77230 Dammartin-en-Goele. Tél. : 60.03.38.41 (après 19 h).**

V10/011 — Vends ZX 81 + 64 K + carte son + adaptateur cartouche + 5 cartouches + MRG + clavier professionnel + nombreux jeux sur K7. Valeur : 5 500, vendu : 3 000 F ou détail, à débattre. **Alain LESCORNEZ, 20, rue Pointin, 80000 Amiens. Tél. : 22.91.94.90.**

V10/012 — Vends 800 XL + lecteur K7 + lecteur disq + 3 manettes dont 1 Quickshot II + meuble design sur mesure + microsoft II (ROM) + livres + programmes. Prix : 4 500 F à débattre. **Jean-Paul TELLIER, résidence Beau-Site, bât. D, esc. 10, 77400 Lagny/Marne. Tél. : 64.02.12.37.**

V10/013 — Vends Atari 800 XL + magnéto 1010 + imprimante courrier 1027 + livre + Péritel (01/85). Valeur : 5 800 F, vendu 3 500 F. **Fabien FRÉMIOT, 88, avenue de la République, 95400 Sartrouville. Tél. : 49.93.18.21.**

V10/014 — Vends Amstrad 464 couleur + lecteur disq. neuf + imprimante Epson LX-80 neuve (Qual. courrier) + Dessas + Tr. textes + jeux. Le tout sous garantie pour 7 000 F. **Bernard BROUILLET, 5, rue de la Prairie, 93600 Aulnay-sous-Bois. Tél. : 48.66.11.99.**

V10/015 — Vends Oric/Atmos + drive + dos + disq. + Synthé vocal + jeux, doc, livres, listings + deux alimentations drive + moniteur couleur. Valeur neuf : 9 000 F, vendu : 4 500 F. **David DI MASCIO, 15, résidence du Parc, 93120 La Courneuve. Tél. : 48.36.27.67.**

V10/016 — Vends Atari 800, lecteur disq. 1050 et 810 Chipe, imprimante 1027, jeux, livres, tablette, joysticks... Le tout 10 000 F ou séparément. **Lionel GRUFFAZ, 1, rue de la Barre, 69002 Lyon. Tél. : 78.37.94.54.**

V10/017 — Vends 10 K7 pour Atari 2600, notice et boîte jointes avec K7. 700 F. **Stéphane IANCEK, 1, allée des Bleuets, 57310 Guemange. Tél. : 82.50.76.58 (après 17 h).**

V10/018 — Vends Atari 800 avec lecteur disq. 810. Prix à débattre. **PRADIER, 5, villa Auguste-Vermorel, 91000 Evry. Tél. : 60.79.40.63. .**

V10/019 — Vends CBM 64 + drive 1541 + magnéto + 100 jeux sur disquette. Prix : 4 000 F (garanti). Vends aussi Commodore 64 pour 1 000 F et télé couleur. Péritel grand écran 4 000 F. **Nadim MASSOUD, 22, avenue Alphonse de Neuveille, 92380 Garches. Tél. : 47.41.85.74..**

V10/020 — Vends Spectrum 48 K + Péritel (09/84) + manette + adaptateur N.B. + 40 K7 jeux (Arcade, Aventure en anglais, etc. de valeur sup. à 3 000 F). Prix : 3 000 F. **Patrice DENIS, 164, avenue Ledru-Rollin, Esc. 2, 75011 Paris. Tél. : 43.79.96.67.**

V10/021 — Vends pour console Mattel 13 K7 pour 1 100 F + extension informatique avec 1 K7 pour 400 F (port en sus). **Frédéric GUILLEMARD, 13, résidence du Parc, 93120 La Courneuve. Tél. : 48.04.18.91.**

V10/022 — Exceptionnel ! Vends Atari 2600 + 14 K7 (Jungle Hunt, Mrs Pac Man, etc.) + 2 manettes normales, 1 joystick Wico et les Paddles Controllers + les notices. **Eric GOUTEREDONGE, 3, les Bastides de Thouron, 13360 Roquevaire. Tél. : 48.04.18.91.**

V10/023 — Vends CBS + 6 K7 (Pitstop) Buck Rogers, Zaxxon, etc.). Le tout pour 1 100 F. **Daniel JOUBERT, 17, lot Le Maisonnet, 42650 Saint-Jean-Bonnefonds. Tél. : . 77.84.08.28 (après 19 h).**

V10/024 — Vends CBS + adaptateur multi K7 + 6 K7 Decathlon, Pitstop, Donkey Kong, Subroc, Pitfall II + Tennis Atari. Etat neuf (12/85). Prix : 2 000 F, région parisienne. **Thierry BRIDOU. Tél. : 47.02.35.65.**

V10/025 — Vends Atari 800 XL + moniteur Philips vert + lecteur K7 Atari + 8 jeux + 2 manettes de jeux + 5 livres programmes (garantie 7 mois), excellent état. Prix : 2 600 F. **Jean-Luc VILHEM, 82, rue du Général-Leclerc, résidence Les Aubépines, 92270 Bois-Colombes. Tél. : 42.42.53.98.**

V10/026 — Vends CBS + 1 K7 700 F ; module Turbo 400 F ; Super Controller + Rocky 400 F + 24 K7 à 150 F pièce ou le tout pour 4 500 F ou échange contre CBM 64. **Bruno GOUYNOU, 37, route de Neuilly, 93160 Noisy-le-Grand. Tél. : 43.03.10.43.**

V10/027 — Vends Atari 800 XL Pal + drive 1050 + magnéto 410 (70 disquettes de jeux). Prix : 3 000 F à débattre. **Franck JASMIN, 105, cours de Vincennes, 75020 Paris. Tél. : 372.12.25.**

V10/028 — Vends CBS Coleco + 12 K7 King-Kong, Lady Bug, Looping, Q* Bert, Popeye, Schtroumpf, Kkepers, Wingwar, Tennis, Fathom, Qbs-For-Tires, Zaxxon. Prix : 2 800 F. **Claude PELTIER, 39-41, rue Saint-Fargeau, Esc. F, 75020 Paris. Tél. : 43.62.50.11.**

V10/029 — Vends VCS Atari + 16 K7 : 750 F + Paddles. **Christophe CANTON, 7, allée de Fatigue, quartier Saint-Médard, 40000 Mont-de-Marsan. Tél. : 58.06.02.12.**

V10/030 — Vends Adam complet + module de Pilotage + poignée High score + 11 cartouches + 5 K7. Valeur : 6 600 F, vendu : 4 500 F. **Jeanine BARTHELEMY, 4, square Eugène-Pottier, 91390 Morsang-sur-Orge. Tél. : 69.04.07.02.**

V10/031 — Vends C 64 RVB + lecteur K7 + moniteur couleur oscar + poignée + 3 K7 jeux + Autoformation (08/85). Prix : 5 500 F à débattre. **Christiane REULEN, 42, avenue de la République, 92500 Rueil-Malmaison. Tél. : 47.51.25.45.**

V10/032 — Stop affaire ! Vends Adam complet + CBS avec 6 K7 digitales (Dragons's Lair, Buck Rogers, etc.) et 8 K7 (Foot, Rocky, Decathlon, etc.). Prix exceptionnel. **Gérald PONCIÉ, 176, chemin de Sormiou, 13009 Marseille. Tél. : 91.25.05.44.**

V10/033 — Vends C 64 (01/85) + Péritel + magnéto + autoformation Basic + livres + 100 jeux + 2 joysticks. Le tout : 3 000 F. **Pascal GÉRARD, 6, rue Delesse, 57000 Metz. Tél. : 87.63.70.97.**

V10/034 — Spectrum. Vends Int. Man. programme neuf 2 Quickshot II + 15 jeux (super) 590 F (prix réel : 1 500 F). Cause achat CPC 128 + 10 K7 pour vidéopac 500 F. Sérieux assuré. **Olivier BROUILLARD, chemin de Ronde, 49330 Châteauneuf-sur-Sarthe. Tél. : 41.69.89.82 (après 19 h).**

V10/035 — Vends Atari 600 XL + 64 K + Péritel + lecteur de K7 + programmes de jeux. Le tout en excellent état (possibilité de vente à l'unité). **Eric BIJOT, 4, rue Edouard-Vaillant, 51100 Reims. Tél. : 26.05.10.65 (seulement le week-end).**

V10/036 — Pour 800 XL/130 XE Atari. Vends ou échange environ 30 jeux sur cartouche. Chercher cartouche Atari Writter. **J.-F. TEIGNY, 4, place de la Sapinière, 94470 Boissy-Saint-Léger.**

V10/037 — Vends Atari 2600 + 14 K7 : Pitfall II, Decathlon, Pôle Position, Frosbite, Kaston, Kapers, Tennis, Space Schuttle, Grand prix, Combat, etc. + 1 K7 gratuite. Prix : 2 800 F. **Georges BURGER, 9, boulevard Division-Leclerc, 57310 Guenange. Tél. : 250.82.72 (après 18 h).**

V10/038 — Vends Atmos + moniteur N/B + magnéto + imprimante MCP 40 + 20 logiciels + nombreux programmes + livres. Prix réel : 8 500 F, vendu : 2 500 F ! Offre unique ! **Pierrick BELLANGER, 12, rue Edouard-Ienner, 49000 Angers. Tél. : 41.34.35.46.**

V10/039 — Vends Oric + magnéto + jeux EXL 100 + jeux Atari, extension + magnéto + jeux + lecteur disquette + jeux Amstrad 464, Atari 2600. Le tout pour 10 000 F. **Jean-Noël BEAUFILS, 171, rue Aristide-Briand, 60200 Margny-les-Compiègne. Tél. : 44.83.11.30.**

V10/040 — Vends Atari 800 XL Pal (12/84) + tablette tactile + 1010 + joystick + 12 jeux (Bruce Lee, Drop Zone, Pôle Position, etc.) + manuels. Prix : 2 000 F. **Ario SERACCHIOLI, 9, allée des Mysosotis, 57120 Rombas, Vitry-sur-Orne. Tél. : 87.67.59.33.**

V10/041 — Vends CBM 64 RVB Péritel (03/85) 1 800 F, disq. Decathlon 1 000 F. Console mattel + extension micro + K7, à débattre. Cart. Coleco Base-Ball USA 180 F. **Philippe BERTHO, 4, rue du Port la Vallée, 49250 Saint-Mathurin-sur-Loire. Tél. : 41.80.50.14.**

V10/042 — Vends Atmos + Câbles + Moncoulor 4 + magnéto K7 + 25 logiciels (Aigle d'or, masque d'or, mission Delta, etc.). Valeur : 7 000 F (sous garantie), sacrifié à 3 400 F avec manuel, etc. **François BADÉNÉS, 19, boulevard Guist Hau, 44000 Nantes. Tél. : 40.20.00.48.**

V10/043 — Vends TO7 + Extension 16 K + livre. Prix : 2 750 F. **Hervé FAUQUEUX, Courbepine, 27300 Berney. Tél. : 32.43.23.51.**

V10/044 — Vends CBM 64/Pal + lecteur K7 + K7 de jeux et 1 cartouche, parfait état. Prix : 2 500 F. **Maurice FEFERMAN, 10, boulevard Barbès, 75018 Paris. Tél. : 42.51.89.26.**

V10/045 — ZX 81 (1 an) 1984, 6 K7, magnétophone 16 K, Interface, manette, clavier AGB, 1 manette manuelle de programme. Prix neuf : 2 500 F, vendu : 2 000 F. **Sylvain FUOCO, 17, rue De Lattre de Tassigny, 94140 Alfortville. Tél. : 43.76.20.69.**

V10/046 — Pour C 64, 1 module, 2 syst. avec Turbo, disque 250 F, 1 module, 4 syst. avec Hypra Load amélioré 350 F. Programme sur Eprom en mémoire sur simple commutation. **Raymond GASSER, 15, rue du Maréchal-Leclerc, 57990 Hundling. Tél. : 87.02.43.14.**

V10/047 — Vends Atmos, TBE + magnéto + programmes. Le tout 1 300 F. Possibilité échanges contre ZX Spectrum 48 K. **Laurent DE ROSNAY, 98, boulevard Clémenceau, 76600 Le havre. Tél. : 35.42.56.39.**

V10/048 — Vends Vidéopac + G7 400 av extension échec micro 16 Ko et 12 cartouches dont LA 59. L'ensemble : 1 500 F (cause achat MO5). **Henri BAUDOIN, 1, avenue du Général Adeline, 91170 Viry-Châtillon. Tél. : 69.96.32.36.**

V10/049 — Vends ZX 81 + 16 K + Interface Joystick + Joystick + magnéto + programmes + 9 K7 (Rex, Cobalt, Argolath, etc.). Le tout : 1 200 F. **Fabrice MARIN, 136, boulevard Théophile Sueur, 93100 Montreuil. Tél. : 48.55.36.99.**

V10/050 — Vends K7 et console Mattel ainsi qu'un adaptateur CBS Atari et plusieurs K7 à ce format (bas prix à débattre). **Patrick CHASSARD, Bucey-les-Traves, 70360 Scey-sur-Saône. Tél. : 84.74.12.56.**

V10/051 — Vends Spectrum 48 K Péritel Interface ZX 2 + 20 K7 + 1 Quickset 2. Prix : 2 500 F. **Jean-Michel CALVET, 84, avenue P. Auguste, 75011 Paris. Tél. : 43.70.05.01.**

V10/052 — Vends Orgue Yamaha PC 20, état neuf, jamais servi, valeur neuf 3 000 F, cédé à 2 000 F, cause achat ordinateur. **Jean-Marc SOCHA, 4, rue Emile-Zola, 95200 Sarcelles. Tél. : 39.90.24.09.**

V10/053 — Vends Coleco 2 K7 800 F. Drive 800 XL + disq. jeux et autres 2 000 F ou vendu séparés. VCS 2600 + 5 K7 500 F. K7 Coleco 150 F. K7 Atari 70 F. Joysticks Atari 30 F. **Jacky BIDOUX, 18, rue Bertrand Bonin, 93130 Noisy-le-Sec. Tél. : 48.47.95.29.**

V10/054 — Vends MO5 + magnéto + crayon optique + les 8 meilleurs jeux + 1 gratuit + livres. Valeur : 4 700 F, vendu : 4 000 F. **Jean-Louis GABIGNAUD, Montazels, 11190 Couiza. Tél. : 68.74.03.03.**

V10/055 — Vends pour Atari cartouche Mario Broset, Solar Fox 110 F les deux. Vends adaptateur, antenne CBS 45 F, bon état. Donne adaptateur multi K7, bon fonctionnement. **Fabrice MICHAUD, Châlet l'Aoustaou le Chêne, 74630 Verchaix. Tél. : 50.90.10.86.**

V10/056 — Vends Sega Yeno SC 3000 + drive SF 7000 256 K + jeux sur disq. + cartouches Star Sacker, Lode Runner, Borderline, Sinbad, Mystery + 2 Quicks + livres. Le tout pour 4 500 F. **Gérard BIEDNY, 1, allée Joachim du Bellay, 93270 Sevran. Tél. : 383.27.52.**

V10/057 — Vends Yashica MSX + 5 cartouches JX + 4 K7 jeux + 2 manettes + 1 lecteur K7 + Eddy 2 + Track Ball Cat. + câbles et notices. Le tout pour 3 500 F, valeur : 7 000 F. **Thierry SCHWEBEL, 24, rue Mertens, 92270 Bois-Colombes. Tél. : 47.80.29.08.**

V10/058 — Vends VIC 20 N/B + Extension 16 K + extension 8 K + stylo lumineux + autoformation Basic (1) + programmer's Ref. Guide + jeux K7. Prix : 1 500 F. **Laurent JULIEN, 29, rue Romain-Rolland-la-Madeleine, 27000 Evreux. Tél. : 32.39.58.90.**

V10/059 — Vends console CBS Colecovision TBE 850 F et donne gratuit Donkey-Kong + Zaxxon (cause double emploi). **Frédéric DOUCET, 27, rue des Causses, 91940 Les Ulis. Tél. : 64.46.07.66.**

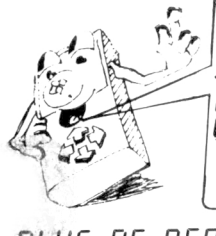
V10/060 — Vends Atari 2600 + 11 K7 : 1 090 F (Zaxxon), Super-Cobra, Star-R-Raider, Atlantis, Cosmic Arc, Mrs Pac Man, Carnival, Space Invaders, Combat, Basic, Programming, Pac Man. **Tél. : 788.96.63.**

V10/061 — A vendre Mattel Intellivision neuf avec Pitfall, Master of Universe, Mission X, Foot, Tennis, Burger Time, etc. Prix : 1 200 F. **José GINESTAR, 32, rue Victor-Hugo, 92120 Montrouge. Tél. : 46.55.08.64.**

V10/062 — Affaire pour 1 900 F. Vends console CBS + Adaptateur N/B, valeur : 500 F + 11 cartouches dont (Time Pilot, Subroc). **Christophe ARNAULT, Le Peu Salle en Toulon, 86300 Chauvigny. Tél. : 49.56.31.15.**

V10/063 — Urgent ! Vends Atari 600 XL, Péritel + lecteur K7 1010 + livre Basic Atari, état neuf. Acheté : 2 650 F, vendu : 1 000 F. **Frédéric CARTON, 20, rue de Reims, 59175 Templemars (Nord). Tél. : 20.97.15.48.**

GAMETRONIC
LA BOUTIQUE DYNAMIQUE
12 BIS RUE LECOCQ
94.250 GENTILLY
TEL.(1) 45 46 40 00 +
OUVERT du Mardi au Samedi
de 9 heures 30 à 12 heures 30
et de 15 heures à 19 heures.



BRADERIE DE LOGICIELS
-30% PAR LOGICIEL
POUR 3 ACHETES, LE
4 EME GRATUIT
QU'ON SE LE DISE!

•PLUS DE PERTE DE TEMPS A PARIS !
GAMETRONIC VOTRE SPECIALISTE
DE LOGICIELS ET DE LIVRES
INFO EN BANLIEUE SUD
COMMANDE UNITAIRE PAR TELEPHONE
GRAND CHOIX DE K7 ATARI, CBS, ETC...
FACILE d'ACCES, à 200 m. du métro RER B Gentilly, bus 125, 67, P.C. Porte de Gentilly, à 100 m. de l'A 6 et du Bd. Périphérique.



V10/064 — Urgent ! Vends console Atari VCS 2600 (12/83), bon état + 6 K7 d'action. Le tout : 1 100 F. **Jérôme GORDS, 2, rue des Pinsons, 77360 Vaires-sur-Marne. Tél. : 60.20.63.61.**

V10/065 — Vends CBS Coleco, très bon état, + 5 K7 + module Turbo neuf + adaptateur + Péritel. Prix très intéressant. **Nicolas LEUILLIER, 51, rue Paul Cézanne, 76120 Le Grand-Quevilly. Tél. : 35.69.38.69 (après 20 h).**

V10/066 — Vends Coleco + 3 cartouches sous garantie pour 1 000 F. Vends ou échange K7 originales pour MSX et C 64 nouveauté (Tapper Mr Ching, Blagger, etc.). **Martine. Tél. : 875.56.28 ou 865.62.19.**

V10/067 — Sharp PC 1350 : 1 450 F. PC 2500 : 2 950 F. Carte 16 K : 1 150 F + programmes K7 : 80 F + Interface vidéo pour Canon XO7 : 1 250 F. **Jean-Pierre DUPLANIL, 2, rue Ravel, 92300 Levallois. Tél. : 47.31.45.23.**

V10/068 — Vends Spectravidéo 318 péritel + lecteur K7 + jeux + livres + cartouches. Le tout état neuf. Prix : 1 300 F ou échange contre autre matériel. **Philippe LAMBERT, 1, square Henri-Sellier, 94600 Choisy-le-Roi. Tél. : 48.84.17.70.**

V10/069 — Vends MO5 + LEP + 9 logiciels ; Mission Delta ; Top Chrono ; jeu de dames ; Raid sur Ténéré, etc. Prix : 3 000 F ou séparément. **Thierry MAISONOBE, 7, rue Jean Giroudoux, 63000 Clermont-Ferrand.**

V10/070 — Vends CBS Coleco + Donkey-Kong + adaptateur multi K7 sous garantie. Prix : 1 500 F + 7 K7 diverses 100 F l'unité. Urgent, merci ! **Stéphane DUBNER, 130, rue de Clignancourt, 75018 Paris. Tél. : 42.52.11.94 (après 18 h).**

V10/071 — Vends Atari 600 XL + magnéto + adaptateur Péritel + 2 livres + 64 Ko + cours Basic 1 + 1 joystick + 6 jeux. Le tout : 3 700 F. **Patrick LUSSAC, 9, rue Poquelin Molière, 33000 Bordeaux. Tél. : 56.44.06.02.**

V10/072 — Vends 200 F K7 Coleco (une vingtaine). Vends 100 F K7 Vectrex (une dizaine). Vends 50 F K7 Vidéopac (une vingtaine). **Jean-Louis BARIDA, 11 bis, rue Ampère, 75017 Paris. Tél. : 42.27.50.47.**

V10/073 — Vends Oric-1 + Péritel + magnéto + câbles + alimentation + 6 livres + revues + nombreux programmes. Prix : 2 000 F. Vends Mattel + 14 K7 : 2 000 F ou le tout 3 000 F (à débattre). **Patrick DORMOY, 10, rue de la Source, 60500 Chantilly. Tél. : 44.57.18.39 (le week-end).**

V10/074 — Vends console Mattel + 7 K7 (Detd, Tennis, Shark, etc.). Le tout (TBE) : 800 F. **Emmanuel LESTINNE, 21, rue Jacob, 75006 Paris. Tél. : 43.25.74.49.**

V10/075 — Vends CBS 500 F + Supercontrollers + K7 Rock 400 F + Turbo + K7 350 F + Donkey Kong, James Bond 120 F. Les K7 Zaxxon, Popeye, Q* Bert, 90 F chaque. **Stéphane CANEL, 17, rue Dupont de l'Eure, 75020 Paris. Tél. : 48.97.27.57.**

V10/076 — Vends CBS Coleco + K7 Subroc et K7 Donkey Kong pour seulement 600 F. Vends aussi jeux électroniques et Battle for Midway pour Amstrad. **Pascal FOLQUER, 93, avenue Emile Zola, 75015 Paris. Tél. : 45.79.92.04 (après 20 h).**

V10/077 — Vends Atari 600 XL (Pal) + lecteur K7 1010, valeur neuf : 3 300 F, cédé : 1 200 F. **Philippe BERTEAU, 44, rue Cluseret, 92150 Suresnes. Tél. : 45.06.68.89.**

V10/078 — Vends Laser 3000 (Compa. Apple) + drive + Emulator + joysticks + programmes (Conan, Skyfox, Spy Vs Spy, Wizardry, Ghostbusters, etc.). Prix : 3 000 F (à débattre). **Jean THOMÉ, 20, rue de la Vieille-Meuse, 08000 Charleville-Mézières. Tél. : 24.37.47.15.**

V10/079 — Vends Oric-1, excellent état (48 K) + Péritel + Interface de branchement + câbles + magnétophone + manuel + K7 jeux + livres « pratique de l'Oric ». **Mireille PELLEGRINO-NIEL, 26, boulevard d'Orient, 83400 Hyères. Tél. : 94.35.75.54.**

V10/080 — Vends ZX 81 + Extension mémoire 16 K + 2 K7 + câbles + manuel + clavier ABS + alimentation + 1 livre de programmation (ensemble sous garantie). Prix : 800 F. **Willy FRANCHET, 330, avenue du Camp de Pie, 14990 Bernières-sur-Mer. Tél. : 32.96.67.66.**

V10/081 — Vends machine à écrire (Hermes 700 EL) chariot 32 CH. Prix 1 500 F ou échange contre lecteur de disquettes pour Commodore 64. **Michel PLACE. Tél. : 50.39.52.61..**

V10/082 — Cherche K7 pour Coleco : Montezuma Revenge, Wing War, Zaxxon, Tarzan, Bump'n Jump, Bc's Quest for tires + adaptateur K7 Atari. **Emmanuel. Tél. : 64.52.99.42 (tous les jours après 18 h).**

V10/083 — Vends Yeno Sc 3 000 + 8 cartouches + 5 K7 + livres + 2 joysticks + divers, le tout pour 2 200 F. Poss. vendu séparément. 1 cartouche 160 F. **Sébastien MUSQ, « La Serane » Traverse Paul, 13008 Marseille. Tél. : 94.77.25.68.**

V10/084 — Vends VCS Atari + 7 K7 (Star Wars, Phœnix, Berzerk...) completes (notices + boîtiers) + classeur de rangement : 1 100 F (à débattre). **Gérald BAUDRIN, 39, rue Pablo-Picasso, 59880 Saint-Saulve. Tél. : 27.33.92.39**

V10/085 — Vends CBS + 13 K7 + turbo : 2 100 F. Vends aussi TO 7 + lecteur K7 + joysticks + livres + programmes : 2 200 F ou le tout pour 4 200 F. Prix à débattre. **David FINTZEL, 112-118, rue Rambuteau, 75001 Paris. Tél. : 42.36.09.65 (après 19 h).**

V10/086 — Vends ZX Spectrum 48 Ko Péritel + magnéto K7 + interface joystick prog. + joystick + 45 jeux (Bruce Lee, Mugsy, Hobbit). Prix : 2 200 F. **Fabien BEGOM, 22, rue des Quatre-Chemins, 77780 Bourron-Marlotte. Tél. : 64.45.99.16.**

V10/087 — Vends console Philips Videopac + G 7400 + extension basic 16 K + 10 K7. Prix : 1 300 F à débattre. **Pascal SARRAND, 26, rue Maurice-Genevoix, 28000. Tél. : 37.21.32.87.**

V10/088 — Urgent ! Vends CBS Colécovision + 3 K7 (Donkey-Kong, Looping, Lady Bug). Etat neuf février 1985, valeur 2 600 F, vendu 800 F. **Grégory ZEMOR, 23, rue Henri-Rochefort, 75017 Paris, 5e étage. Tél. : 42.27.64.85.**

V10/089 — Vends CBM 64 neuf (8-85) sous garantie + lecteur K7 + 8 K7 de jeux (Ghobusters, Solooflight, Bruce Lee, etc.) + Péritel, le tout à 2 500 F. **Franck TALBOT, 12, allée de Bretagne, 94320 Thiais. Tél. : 48.53.52.21.**

V10/090 — Vends K7 CBS Space Fury et Gorf pour le prix de 120 F chacune. Vends aussi K7 Jump Man Junior pour 220 F. Vends K7 pour le CBM 64. Merci. **Laurent GATTI, 81, rue des Frères-Damme, 78700 Conflans-Sainte-Honorine. Tél. : 39.19.69.48.**

V10/091 — Vends Atari 2600 + 9 K7 Pac Man, Donkey-Konk, Moon Patrol, etc. Prix 1 100 F. **Hervé DOVARS, 83, rue de Maule, 78650 Beynes. Tél. : 34.89.59.66 (le week-end).**

V10/092 — Vends ZX Spectrum 48 K + interface Péritel + interf. man. de jeux + livre 1 300 F + 24 jeux 700 F ou le tout 1 700 F. **Gilles DERDERIAN, 15, rue Joseph-Proudhon, 42800 Rive-de-Gier. Tél. : 77.83.61.14.**

V10/093 — Vends console Mattel très bon état, lot de 13 K7 impeccable : 1 300 F, K7 échecs et Treasure Tarmin : 500 F, Intellivoice + Bomb Squad + B 17 : 800 F. **Dominique SCHENCK. Tél. : 45.32.79.06.**

V10/094 — Vends console CBS + sup. controller + roller + 7 K7 (dont Rocky, Slither, Zaxxon, Decathlon) pour 1 500 F. **Dominique GOUPIL, 13, rue d'Alsace, 92300 Levallois-Perret. Tél. : 42.70.78.33.**

V10/095 — Vends Atari 600 XL avec extension 64 Ko, manettes 750 F, magnéto 1 100 avec K7 300 F, Flight Simulator II 400 F (neuf), cartouches de jeux, doc. **Patrice DUHAL, 155, avenue de la Commune-de-Paris, 92000 Nanterre. Tél. : 47.25.58.85.**

V10/096 — Vends Atari 800 XL + lect. K7 Atari + monit. Philips + 5 livres program. + 8 jeux + 2 man jeux mat garanti 7 mois, état neuf sous emb. : 2 200 F. **Anne PREVOT, 82, rue du Général-Leclerc, Rés. Les Aubépines, 92270 Bois-Colombes. Tél. : 42.42.53.98.**

V10/097 — Super ! Vends ZX 8 + 12 jeux (Argola, Th., 3 D, Formule 1, Mazogs...) + nombreux programmes pour 990 F. **Luc RODRIGUEZ, 91, bd Raspail, 75006 Paris. Tél. : 45.48.26.53.**

V10/098 — Vends disquettes pour Commodore 64 (Injure Engin, Zaxxon, Fort Apocalypse), parfait état, 90 F port compris. **Patrick BOUSQUET, 44, rue Paul-Courteault, 33000 Bordeaux. Tél. : 56.98.39.26.**

V10/099 — Vends CBS Colecovision + 14 K7 : Rocky, Decathlon, Popeye, Pitfall II, Cabbage, Patch Kids, Q* Bert, Mouse Trap, Keystone one Kapers, Bc's Quest, Fathon Burger, Time Venture, Avenger, King Kong : 2 000 F le tout. **Gérard TAMBOLINI, Valempoulières, 39300 Champagnole. Tél. : 84.51.45.91.**

V10/100 — Vends QL Sinclair (2/85) + livres + 25 microdrives (Chess, Pascal, Assembleur, Graphique, Toolkit, Psion, V 2) + écran professionnel : 4 900 F. **Cristian GRIGNON DUMOULIN, 4, rue Georges-Ville, 75116 Paris. Tél. : 45.00.98.79.**

V10/101 — Cadeau : jeu LCD si achat Spectrum 48 K. Toutes interfaces sauf lecteur disq. 20 logiciels, livres. Prix : 5 000 F, à débattre. **Alexandre ARGY, 45, chemin du Clocher, 77190 Dammarie-les-Lys. Tél. : 64.39.47.83.**

V10/102 — Vends CBM 64 + lecteur disq. + lecteur K7 + poignée + doc. + nombreux jeux, prix : 5 000 F (à débattre). **Xavier ROUSSEAU, 2, bd Arago, 75013 Paris. Tél. : 43.31.38.53.**

V10/103 — Vends VCS 2600 (4/85) + 14 K7 (Hero, Pitfall, Lost Ark, Tennis VCS, Reactor, Star Wars, Digdug, etc.) neuf, le tout : 1 500 F ou K7 100 à 150 f, Atari 400 F. **Laurent MONGEOT, 10, allée du Belvédère, Saint-Fargeau « Les Lacs de la Guiche », 77310. Tél. : 64.09.81.44.**

ACHATS

A10/001 — Achète pour console CBS K7, Super Controlers, Turbo. Faire offre détaillée, prix modéré, par écrit. **Jean-Claude SCHMITT, 15, rue de Lorraine, 88360 Rupt-sur-Moselle.**

A10/002 — Pour Atari 800 XL cherche unité de disquettes 1050 : env. 1 200 F ; imprimante 1029 : 1 400 F ; tablette tactile : 350 F, le tout ou séparément. Urgent ! **David CHANLIAT, 18, rue Vieille-Levée, 45100 Orléans. Tél. : 38.66.57.94.**

Pour toute insertion, écrivez 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 contacter directement. Nous sommes dans l'obligation de vous demander une participation forfaitaire aux frais de 65 F pour toutes les catégories de petites annonces. Vous joindrez donc pour toute annonce un règlement par chèque bancaire à l'ordre de Tilt ou chèque postal (CCP Paris 18900.19Z.).

L'insertion d'une petite annonce est gratuite pour les abonnés, à condition qu'ils joignent à leur envoi l'étiquette d'expédition de leur dernier numéro ou une demande d'abonnement à TILT.

Nous vous rappelons enfin que les annonces sont réservées aux particuliers et ne peuvent être utilisées à des fins professionnelles ou commerciales.

Ne rien inscrire dans ces cases.

à retourner accompagné de votre règlement avant le 15 du mois précédent la parution à Tilt : 2 rue des Italiens, 75009 Paris

RUBRIQUE CHOISIE :

- ☐ ACHATS
- ☐ VENTES
- ☐ ÉCHANGES
- ☐ CLUBS
- ☐ TOURNOIS

NOM :

PRÉNOM :

ADRESSE :

TÉL. :

CASSETTES STANDARD
"VIDEO JEUX"
programmes par cassette
pour SPECTRUM et COMMODORE 64
10 LOAD'N'RUN

- 10 jeux divertissants.
- Difficultés progressives.
- Explication des jeux en Français
- illustrations graphiques et sonores exceptionnelles.
- Qualité garantie par le fabricant



BON DE COMMANDE

à retourner après l'avoir rempli à:

D.S.P
30, rue Anatole France
26 240 St. VALLIER.
Tél.: 75.23.34.44

NOM .....
Adresse .....
.....
Code postal ..... Ville .....

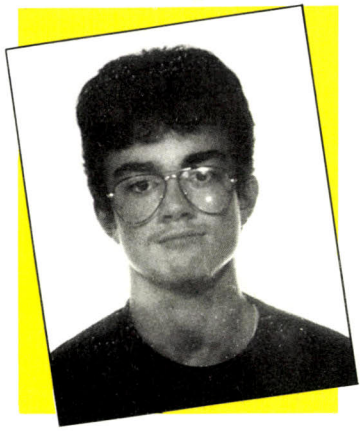
COM.64 C☐.F☐ LA K.7
SPECT A☐B☐D☐G☐ 250 F ttc

Ci-joint mon règlement par chèque ☐ ou mandat ☐ à l'ordre de : D.S.P.

+ Frais de port 20 F

REPRESENTATION GENERALE EXCLUSIVE POUR LA FRANCE

CHER TILT



Merci à Christophe Spielberger pour son excellent travail. Nous rappelons à nos lecteurs qu'ils peuvent nous envoyer la critique de logiciels qu'ils se procurent en importation ou, faire une contre critique pour des logiciels déjà testés dans *Tilt*.

LES EMBALLEMENTS DE CHRISTOPHE

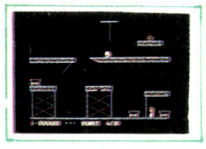
Cher Tilt,

Comme tu le proposes dans le « Cher Tilt » du n° 24, voici une critique de mes douze jeux favoris. Ce sont des *must* que tout possesseur de *Commodore 64* (ou d'autres ordinateurs valables !) se doit d'avoir dans la logithèque à mon avis, bien sûr !). Je pense que tu as déjà testé tous ces jeux, mais tant pis, je me lance ! Salut !

Christophe Spielberger, Geispolsheim-Gare

P.S. : Bravo à *Tilt*, le seul journal qui donne aux jeunes l'occasion de s'exprimer !

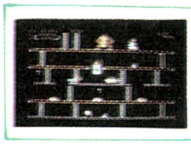
12 "MUST" SUR COMMODORE 64



SAMMY LIGHTFOOT

Jouez à l'acrobate ... Kami Kaze! 3 écrans pleins de pièges entous genre.

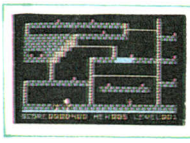
type: arcade
intérêt:
graphismes:
sons:



DONKEY KONG

Qui ne le connait pas? Délivrez votre fiancée détenue prisonnière par le gorille fou.

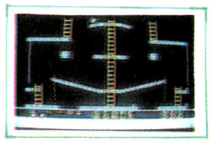
type: arcade
intérêt:
graphismes:
sons:



LODE RUNNER

Superbe! 150 tableaux passionants. Possibilité de créer ses propres tableaux. Jouable!

type: arcade-jeu en kit
intérêt:
graphismes:
sons:



JUMPMAN JR

12 tableaux sur cassette, sondisquette. Moins prenant que LODE RUNNER, mais pas si simple que cela...

type: arcade - réflexes
intérêt:
graphismes:
sons:



ZEPPELIN

Promenez-vous à travers 256 salles à bord de votre dirigeable! Scrolling surprenant.

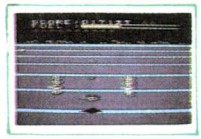
type: arcade-action
intérêt:
graphismes:
sons:



POOYAN

Vous êtes un petit personnage sympatique devant crever les ballons utilisés par vos ennemis.

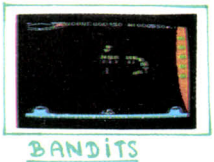
type: arcade
intérêt:
graphismes:
sons:



BUCK ROGERS

Classique, mais qui plaira aux fanatiques du genre. Quelques sons spectaculaires.

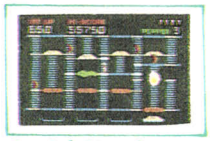
type: action
intérêt:
graphismes:
sons:



BANDITS

Enfin des envahisseurs originaux! Animation réussie et grande variété d'ennemis.

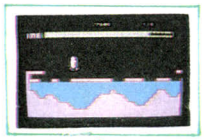
type: réflexes
intérêt:
graphismes:
sons:



BURGER TIME

Votre burger-shop vient d'ouvrir. Les premiers clients affamés accourent. "...3 hamburgers, 3..."

type: réflexes
intérêt:
graphismes:
sons:



SNOKIE

On vous a transformé en pingouin puis déposé en Alaska! Si vous voulez survivre, dépêchez-vous...

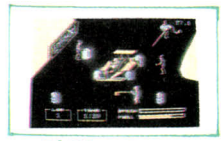
type: arcade-réflexes
intérêt:
graphismes:
sons:



FLIP AND FLOP

Le meilleur des "Q-Bert"! Vous et le singe Flap devez vous échapper de votre zoo... (vous êtes en Kangarouval)

type: Q-Bert
intérêt:
graphismes:
sons:



PITSTOP

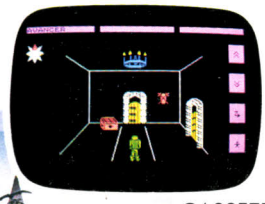
Une course de voitures qui se distingue par son stand de ravitaillement au graphisme superbe. Sinon, c'est plutôt lassant.

type: simulation ordinable
intérêt:
graphismes:
sons:

Directeur de la publication : Antoine de CLERMONT-TONNERRE - Dépôt légal : 4e trimestre 1985 - Photocomposition et gravure : Imp. M.-A., 60, rue Cino-del-Duca, 94700 Maisons-Alfort. - Imprimerie : Sima, Torcy - Distribution : N.M.P.P. - Numéro de commission paritaire : 64 671.

DES LOGICIELS A REBONDISSEMENTS

Distribués par Vifi International et Exelvision



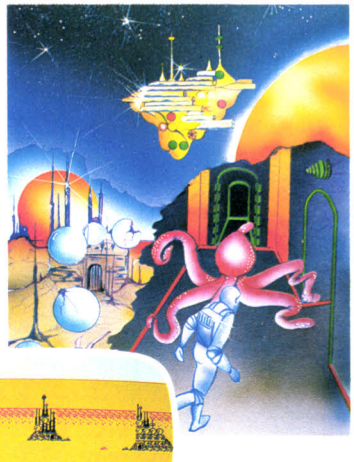
CASSETTES POUR
TO7/70
TO7 + 16K
MO5



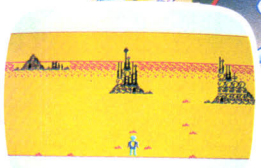
THESAURUS

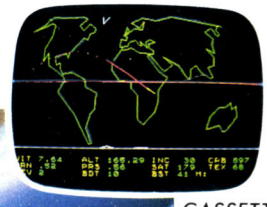
SVM n°17 (mai) "Un jeu de rôle fantastique"

PLANÈTE MORTE



CASSETTES POUR
TO7/70
MO5







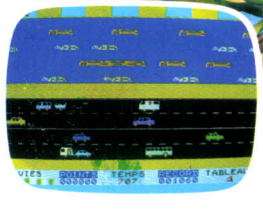
CASSETTES POUR
TO7/70
TO7 + 16K
MO5

S.O.S. SPACE

Super Jimmie



CASSETTES POUR
TO7/70
TO7 + 16K
MO5



Et bien d'autres logiciels pour Amstrad, EXL 100 et Thomson.

MINIPUCE *36, domaine de la Boissière • 78890 Garancières • Tél. 34.86.51.13*

Boderma

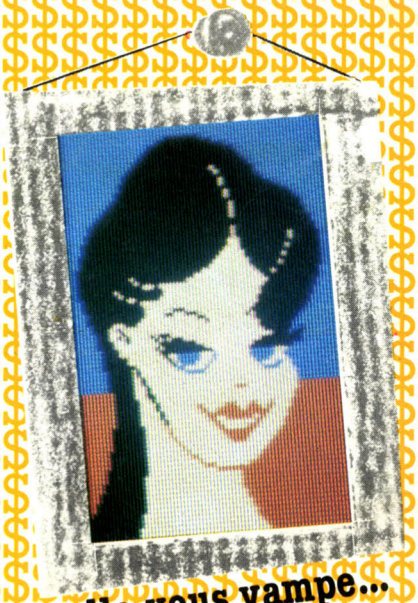
POUR 1 MILLION DE DOLLARS



elle est morte...



il vous cherche...



elle vous vampe...



il vous défie...



il vous vend...



il vous traque...



il vous ment...

LAS VEGAS : l'aventure vaut le coût !

CASSETTE - DISQUETTE : MO5 - TO7/70 - TO9

INFOGRAMES

79, rue Hippolyte Kahn
69100 Villeurbanne - Tél. 78.03.18.46